

# 審判講習会簡易マニュアル

## < 球審編 >

東京都町田市少年野球連盟審判部

文書バージョン：1.1

文書作成日：2019.03.03

## 【試合開始まで】

1. プロテクター、マスク、インジケーター、はけ、メモ帳（選手交代時使用）の準備を行う。
2. 試合前に当該試合の塁審とミーティングを行う。（グラウンドルールや注意点の確認）
3. "ベンチ前！"の第一声後、両チームがベンチ前に整列している事を確認し、大きな声で"集合！"と言う。
4. 自分なりの励ましの言葉や注意点を説明し、両チームのキャプテン（先頭）に握手をさせ、"始めます！"と言う。
5. 投手又は、捕手にボールを渡し、投球練習数を5球と伝える。次イニングからは3球。（試合進行を考慮）（1分以内。野球規則 5.07-b）
6. 投球練習の最後の1球前に、"One More Pitch!"と告げる。
7. 運営の役員に試合を始めることを伝える。
8. 一塁塁審、三塁塁審に試合の始まりの合図を送る。
9. 投手に向かって、On The Rubber の姿勢で大きな声で"プレイ!"を宣告する。

## 【ストライクゾーン】

- ❖ ストライクゾーンとは、打者の肩の上部とユニフォームのズボンの上部との中間点（ミッド・ポイント）に引いた水平のラインを上限とし、ひざ頭の下部ラインを下限とする本塁上の空間です。
- ❖ ストライクゾーンは、打者が投球を打つための姿勢で決められます。
- ❖ 打者が、いつもと異なった打撃姿勢をとって、ストライクゾーンを小さく見せるためにかがんだりしても、これを無視して、その打者が投球を打つための姿勢に従って、ストライクゾーンを決めます。

## 【球審の用具の装着】

1. マスクの着脱
  - a) マスクの着脱は左手で行います。
    - i. 判定に使う右手は、いつでも空けておくようにします。
    - ii. マスクを右手ではずした場合、左手に持ち替えなければならず、とっさのジャッジに支障をきたします。
  - b) マスクの中央部に目の位置が合うように縦と横のベルトを調節します。
    - i. マスクの中央部は、視界を遮らない形になっています。このスペースに目を合わせないと、顔が上向きや下向きになってしまいます。
  - c) マスクをはずすときは、左手の指三本（親指、人差し指、中指）でマスクの角を握り、前に引いてから押し上げるようにします。
    - i. 左手の薬指と小指でインジケーターを持ちます。
    - ii. 前に引かずにマスクを上にあげると、帽子も一緒に脱げてしまいます。
  - d) 打球から目を離さないようにするために、マスクをはずす時に下を向かないようにします。
    - i. ファウルライン際の打球や、投手や内野手への低いライナーの時など、打球から目を離して下を向いてしまうと、正しい判定が出来なくなります。

## 【球審の構え方】

### 1. ポジション

#### a) スロットポジション

- i. スロットとは、何かと何かの間という意味です。スロットポジションは打者と捕手の間に位置するポジションです。
- ii. 一つの目安として、ホームプレートの内角のエッジに体の中心を置くようにします。
- iii. また、捕手の左肩に自分の右耳を合わせる（右打者の場合）ことも、スロットの位置取りに役立ちます。
  - ✓ ストライクゾーンの'高め/低め'と'内角/外角'の両方を見る事が出来る位置として、考えられたポジションです。
  - ✓ 捕手に視界を遮られることなく、ホームプレート全体（特にアウトコース低め）を見ることが出来ます。
  - ✓ 打者の体側に近づくので、チップが当たりにくくなります。

#### b) センターポジション

- i. ホームプレートの直後に位置します。
- ii. ホームプレートの中心線に、身体の内角を合わせるようにします。
  - ✓ 捕手が極端にインコースに寄り、ホームプレートが見えなくなった時などに用います。

### 2. スロットスタンス

#### a) 足

- i. 捕手の足のかかと/球審の足つま先/かかと/つま先。（Heel/Toe/Heel/Toe）
- ii. かかとかかとつま先まで地面につける。
- iii. 両足のスタンスは最低肩幅。（ほとんどの場合、肩幅以上）
- iv. 両足に均等に体重をかける。
- v. スロット足を先に決め、トレール足（後ろ足）は一足分引き 45 度まで開く。（両足のスタンスは自分の一番楽な位置が良い）（スロット足 = 右打者は左足から・左打者は右足から）

#### b) 肩

- i. 投手板に正対する。
- ii. 地面と平行に。

#### c) あご

- i. 地面と平行に。
- ii. 捕手の頭頂部の高さにあごを合わせる。

#### d) 体

- i. やや前方に傾ける。
- ii. 頭の高さを決めるのに従って、腰の位置も決める。
- iii. 打者の内角に位置する。（捕手と重なる場合は、センターに位置してもよい）

#### e) 腕と手の位置（①、②どちらでも良いが、①の方が望ましい。）

- ① スロット方向の腕は 90 度に曲げ、ベルトの辺りに止める。もう一方の腕はひざの上部辺

りに軽く添える。

② 両前腕を足の内部に入れ、太もも辺りに持ってくる。手は自然に下げるか軽く握る。

f) リラックス

i. **トレール**足から下げ、捕手の後方に両足を揃えて立つ。

ii. 一球毎に必ず行うこと。

### 球審の構えの3大ポイント

① スロット足つま先が投手板方向に向いているか？

② ホームプレートが全部見えているか？（頭の高さ、位置）

③ 構えた姿勢が自分にとって快適か？



On The Rubber  
Get Set  
Call The Pitch  
Relax



<Heel/toe/Heel/Toe>

### 3. トラッキング

投手が投げてから捕手がとるまでボールを目で追い、投球を判定することを”トラッキング”といいます。投球を正確に判定するための大事な作業です。

- 投手が投げたボールを捕手がとるまで、顔を動かさずに目だけで追います。
- 捕手のミット（ボールが入っている）を見たまま、イメージとして頭の中でボールをホームプレートまで押し戻し、投球の軌道（ボールがストライクゾーン内外のどこを通過してきたか）を確認します。
  - ボールがホームプレートを通過した後、捕手の打撃妨害、ハーフスイング、又は死球などの可能性があるため、捕手がキャッチするまでしっかり目で追います。**
- 投球の軌道をもとにストライク／ボールを判断し、コールします。
  - 捕手のミットを見たまま投球の軌道を確認するという“作業”をして、ストライク／ボールを判断します。この“作業”をすることにより、一定のタイミングを確立する事が出来ます。
  - 捕手が落球することもあるので、コールするときも捕手のミットから目を離さないようにします。
  - 球審の投球判定で最も大事なことは、一定のタイミングで安定したジャッジをすることです。このために、トラッキングという“作業”を身につけることが大切です。

## 【ジェスチャーの基本】

1. プレイ（試合開始）
  - a) On The Rubber の姿勢で右手人差し指を投手に指し、**大きな声でコールする**。（ここで試合の始まりが決まる）
2. プレイ（試合中）
  - a) ファウルボールやボールデッド、タイムからの再開をコールする。（動作は上記と同じ）
  - b) 投手がプレートに軸足を置き、**セットに入っていない事を確認する**。
3. タイム
  - a) 両手を上げ、ゲームを停止する。
  - b) プレイをコールする前に打者が打撃姿勢を取っていない場合は、投手に向かって右手の平を向けるシグナルをしばしば用いる。打者が打撃姿勢を取ったらプレイをコールする。
4. ストライク
  - a) Get Set の姿勢から伸び上がり“ストライク”とコールする。ひじは肩より上にあげる。
  - b) ストライク “One”、“Two”、“Three”。
  - c) コールの後は右打者の時は**右足（トレール足）**から引きリラックスする。
5. ボール
  - a) Get Set の姿勢のままで“ボール”とコールする。動作はしない。（頭は動かさない）
  - b) トラッキング（顔は動かさずに目だけでボールを見る）に重点を置いてコールする。
  - c) ボール “One”、“Two”、“Three”、“Four（四球）（フォアではなくフォー）”。
  - d) コールの後は右打者の時は**左足（トレール足）**から引きリラックスする。
6. アウト
  - a) マスクは常に左手で持つ。
  - b) 右手で拳を作って、ひじから先が地面と垂直になるように上げる。
7. セーフ
  - a) マスクは常に左手で持つ。
  - b) 広げた両腕は地面と平行に。
8. ボールカウント
  - a) 左手でボール数。右手でストライク数をコールする。3ボール2ストライクは必ずコールする事。
9. フェア（**ノーボイス**）
  - a) 一塁線の場合は、マスクを持った左手を塁内（ラインの内側）に平行に出す。
  - b) 三塁線の場合は、右手を塁内（ラインの内側）に平行に出す。
  - c) ファウルライン際の打球は、**ホームプレート後方から**ラインを**キープして**フェア／ファウルの判定を行う。
  - d) 一塁・三塁ベースまでの打球のフェア／ファウルの判定は球審が行う。
10. ファウル
  - a) マスクを外してコールすることが望ましい。
  - b) フェアかファウルか際どい打球は、ジェスチャーを大きく。

c) ファウルの判定は早まらない事。

#### 11. 四球（ベース・オン・ボールズ）

a) ボールフォーとコールする。（従来の左手で一塁ベースを指さす動作はしない）

#### 12. 死球（ヒット・バイ・ピッチ）

a) ボールデッドのジェスチャー（両手を上げる）をして、ヒット・バイ・ピッチとコールして左手で打者を一塁へ促す。

b) 明らかに死球の場合は、ボールデッドのジェスチャーを省いてもよい。

#### 13. チェックスイング

a) アピールがあった場合、1～2歩踏み出し、左手で塁審を指さす。（Did he go?（振った？））

#### 14. 打撃妨害（インターフェア）

a) 左手で捕手を指さし”インターフェア”とコールし、プレイを見守る。

b) 妨害にかかわらずプレイが続けられた場合は、プレイの進行を見極め、プレイが一段落した後、タイムをかけ、インターフェアをコールし、適切な処置をとる。

i. 適切な処置とは、攻撃側の監督が選択権を持つという事である。

ii. 左手甲を右手でたたき、プレイを生かすか妨害によるペナルティを望むかを直ちに選択させる。

iii. 選択の申し出がない場合は、打撃妨害の処置にてプレイを再開する。

#### 15. 打者の守備妨害（盗塁の時）（インターフェア）

a) 投球の判定をした後、インターフェアをコールする。

b) 走者がアウトになった場合は、無かったものとする。

c) 走者がセーフ又はランダウンになったら直ちにタイムをかけ、打者を指さしてインターフェア、バッターアウトとコールする。走者を占有していた塁に戻らせる。

d) 既に三振でアウトになった打者が守備妨害をした時は、走者もアウトにする。

#### 16. 故意落球

a) タイム！、野手に向かって右手をポイントして”故意落球！”をコールし、そして打者にバッターアウトをコールする。

b) タイム！ → 故意落球！ → バッターアウト！

#### 17. 反則打球

a) 打者が片足または両足を完全にバッターボックスの外に出してバットにボールを当てた場合、打者に対して”反則打球！”、“バッターアウト！”とコールする。

b) **フェアかファウルかを問わない。**

#### 18. インフィールドフライ

a) 右手を胸に当て塁審にシグナルを送る。

b) 内野手がインフィールド内で捕球姿勢を取った飛球について、“インフィールドフライ”、“バッターアウト”をコールする。

c) ファウルライン上の飛球については、“インフィールドフライ・イフ・フェア”とコールする。

メモ：