

# 2019年度 秋季審判講習会

## 講師用資料

2019年8月25日（日）

於 松尾グラウンドA面



## 審判部打合せ議題

### 1. 秋季審判講習会について

- ・目的・・・公認、一般受講者ともに、基本姿勢・コールを徹底する。  
特に判定範囲、判定位置を徹底しダブルジャッジ、ミスジャッジを無くす。
- ・別紙タイムスケジュールのとおり

### 2. 2018年度公認野球規則を適用

- ・別紙1参照

### 3. 審判員確認事項

- ・別紙2参照

### 4. 振興会特別ルールについて（その他）

- ・別紙3参照

それぞれの端数切り上げ

### 5. 投手の投球制限について（再確認）

- ① 5・6年生は、投手1人の投球を1日合計7イニングまでとする。（途中交代の場合は端数切り上げ。）  
なお、同一イニングに再登板の場合は、2イニングとする。）
- ② 4年生以下は、投手1人の投球を1日合計9アウトまでとする。（途中降板のあと再登板した場合は合計アウト数）
- ③ ~~5年生女子は、Jの部で登板の場合は9アウトまでとし5・6年生イニングに換算する。~~  
5年生女子のJの部での登板、6年生女子のBの部での登板は認めない。

- ・試合中は、三塁審が得点カード裏面に投球済みイニング（アウト）数を記入する。
- ・試合後は、球審が得点カードを確認のうえ、本部の「試合日程表」に得点を記入する。

### 6. ファウルカップについて（再確認）

- ・球審及び捕手は着用義務
- ・球審については、本部にて口頭確認
- ・捕手については、試合前口頭確認

### 7. 各チームへの審判指導員の派遣について（再アナウンス）

- ・個別チームから要請があれば、随時審判指導員を派遣する
- ・指導場所は、チームに用意（設営）してもらう
- ・2人以上の派遣
- ・補助として公認審判員を随行させることにより、公認審判員の技術向上を図る

## ○2016年度 主な規則改正

- ① 捕手が投球を受けるときは、捕手の防護用のヘルメットおよびフェイスマスクを着用しなければならない。(ブルペンも含む)
- ② 「投手の投球当時」を投手が打者に対して投球に関連した動作を始めたときとする。

## ③ コリジョン（衝突）ルールについて

2016年公認野球規則において、「6.01(i) 本塁での衝突プレイ」が新規追加されている。これが「コリジョン（衝突）ルール」である。

ただし、【注】わが国では、所属する団体の規定に従う。

アマチュア野球内規では、かなり以前より「危険防止（ラフプレイ禁止）ルール」が設けられていて、これがすでに適用されている。

公認野球規則では「本塁での衝突プレイ」に限定しているが、アマチュア内規では本塁に限定していない。

## アマチュア野球内規（2016年）抜粋

## ・危険防止（ラフプレイ禁止）ルール

本規則の趣旨は、フェアプレイの精神に則り、プレイヤーの安全を確保するため、攻撃側のプレイヤーが野手の落球を誘おうとして、あるいは触塁しようとして、意図的に野手に体当たりあるいは乱暴に接触することを禁止するものである。

1. タッグプレイのとき、野手がボールを明らかに保持している場合、走者は（たとえ走路上であっても）野手を避ける、あるいは減速するなどして野手との接触を回避しなければならない。審判員は、

- 1) 野手との接触が避けられた
- 2) 走者は野手の落球を誘おうとした
- 3) 野手の落球を誘うため乱暴に接触した

と審判員が判断すれば、その行為は故意とみなされ、たとえ野手はその接触によって落球しても、走者にはアウトが宣告される。ただちにボールデッドとなり、他の走者は妨害発生時に占有していた塁に戻る。なお、走者の行為が極めて悪質な場合は、走者は試合から除かれる場合もある。(規則6.01i(1))

2. 次の場合には、たとえ身体の一部が塁に向かっていても、走者には妨害が宣告される。

- (1) 走者が、ベースパスから外れて野手に向かって滑ったり、または走ったりして野手の守備を妨げた場合（接触したかどうかを問わない）。

《走者は、まっすぐベースに向かって滑らなければならない、つまり走者の身体全

体（足、脚、腰及び腕）が塁間の走者の走路（バースパス）内に留まることが必要である。ただし、走者が、野手から離れる方向へ滑ったり、走ったりすることが、野手との接触または野手のプレイの妨げになることを避けるためであれば、それは許される。》

- (2) 走者が体を野手にぶついたりして、野手の守備を妨害した場合。
- (3) 走者のスライディングの足が、立っている野手の膝より上に接触した場合および走者がスパイクの刃を立てて野手に向かってスライディングした場合。
- (4) 走者がいずれかの足で野手を払うか、蹴った場合。
- (5) たとえ野手がプレイを完成させるための送球を企てていなくても、走者がイリーガリーに野手に向かってスライドしたり、接触したりした場合。

3. タッグプレイのとき、捕手または野手が、明らかにボールを持たずに塁線上および塁上に位置して、走者の走路をふさいだ場合は、オブストラクションが厳格に適用される。

なお、捕手または野手が、たとえボールを保持していても、故意に足を塁線上または塁上に置いたり、または脚を横倒しにするなどして塁線上または塁上に置いたりして、走者の走路をふさぐ行為は、大変危険な行為であるから禁止する。同様の行為で送球を待つことも禁止する。このような行為が繰り返されたら、その選手は試合から除かれる場合もある。

#### ペナルティ

捕手または野手がボールを保持していて、上記の行為で走者の走路をふさいだ場合、正規にタッグされればその走者はアウトになるが、審判員は捕手または野手に警告を発する。走者が故意または意図的に乱暴に捕手または野手に接触し、そのためたとえ捕手または野手が落球しても、その走者はアウトが宣告される。ただちにボールデッドとなり、他の走者は妨害発生時に占有していた塁に戻る。（規則 6.01h、6.01i(2)）

※フォースプレイでは適用しない。

軟式野球連盟では上記「ペナルティ」内の「警告を発する」を以下のとおりとする。

1度目は注意を与え、2度目は警告を発し、3度目は退場を宣告することができる。

#### ○2017年度 主な規則改正

- ① スパイクの色は自由とし、全員同色でなくても構わない。

#### ○2018年度 主な規則改正

- ① 申告敬遠を適用

## 審判員確認事項

1. 試合開始予定30分前までに本部へ集合・受付（氏名、時間を記入）を済ませ、待機しておく。
2. 審判員3人で必ず試合前ミーティングをする。ミーティングでは、特に以下のことを確認する。
  - ① 各グラウンド特別ルールの確認。
  - ② アウトのコールはあわてず、完全捕球、触塁（球）を確認してから行う。
  - ③ 「オフ ザ バッグ」、「ドロップ ザ ボール」、「ジャッグル ザ ボール」は、大きな声、ゼスチャーで行う。
  - ④ ハーフスイングのアピールに対する処置確認。
  - ⑤ 判定範囲の確認。
    - ・内野飛球、外野飛球、一・三塁線際を通過する打球について。
    - ・全てのタッグアップ（リタッチ）は球審が見る。（例外あり：走者二塁または二三塁で右翼手より右の打球）
    - タッグアップを見ていない塁審がアピールされた場合は、球審に指示を求めよう打ち合せておく。
  - ⑥ 一塁審は、得点板を入れる。三塁審は、投手板掃きと得点カード（表裏）記入を行う。
  - ⑦ 後攻チームがリードしている状態で、攻撃中に1時間20分に達した場合は、3アウトまで攻撃を続けなくて、その場で「集合」させ試合を終了する。球審が時間経過に気付いてない場合は、塁審が合図を送る。
3. 前の試合終了後、次の試合の審判がバッターボックス等のラインを引く。
4. 投手の投球制限について
  - ・三塁審が得点カード裏面に投球済みイニング（アウト）数を記入する。
  - ・試合後は、球審が得点カードを確認のうえ、本部の「試合日程表」に得点を記入する。
  - ・投手交代があった場合、三塁審は次投手の投球練習中に、降板投手のイニング数と次投手の氏名を球審に確認し、得点カード裏面に記入する。
5. 反省ミーティングを行う。
  - ・気がついたことを話し合う。

## 振興会特別ルールについて（その他）

### 1. ファウル・フライについて

- ・ファウル・フライを、野手が走りながら捕球し、その勢いでボール・デッドラインに足がかかればファウルボールとなる。
- ・ボール・デッドライン近くのファウル・フライは、選手の危険防止のため審判の「ファウル・ボール」のコールのあとファウル・グラウンド内で捕球してもファウル・ボールとする。

### 2. 得点について

最終回裏で同点または攻撃側が負けている場合、攻撃側が1点勝ち越した時点までを得点とする。

（例1） 最終回裏同点の場面。二死走者二、三塁で打者が右中間を抜ける適時安打（通常なら二塁打以上）を打った。

この場合、審判は三塁走者のホームインと打者走者の一塁触塁を確認したら、集合をかけ1得点だけを認めゲームセットとする。

（例2） 最終回裏攻撃側が1点ビハインド。二死満塁で打者が左中間を抜ける適時安打（通常なら三塁打以上）を打った。

この場合、審判は三塁走者、二塁走者のホームインと打者走者の一塁触塁を確認したら、集合をかけ2得点だけを認めゲームセットとする。

※振興会主催のすべての大会に適用します。

### 3. 野手がフェアゾーンでフライキャッチした後、ボールデッドゾーンに出た場合

C、D面において右翼から中堅の後方にある土手際（土手下はボールデッドゾーン）におけるプレイに関する判定を以下のとおりとする。

・野手が土手際でフライキャッチをした時（またはフライキャッチした後）、両足または片足がフェアゾーン（土手上）の地面に接触していれば、その後ボールデッドゾーン（土手下）に出た場合でもアウトとする。この場合、走者がいればテイクワンベースとする。

なお、土手上からジャンプしながらフライキャッチしそのまま直接土手下へ出た場合は、アウトは認めずエンタイトル二塁打（三塁打、本塁打）とする。

また、ゴロの打球を土手上で捕球した後、打球を保持したまま土手下へ落ちた場合はエンタイトル二塁打（三塁打、本塁打）とする。

## NPO右京少年野球振興会 秋季審判講習会タイムスケジュール

- ・ 07:30 審判部(倉庫前) 講師打合せ
- ・ 08:00 公認審判員集合(倉庫前) 用具運搬・A面設営
- ・ 08:30 受講者集合(倉庫前)、出席者名簿記帳  
グラウンド設営説明(A面)
- ・ 09:00 4列でレフト方面へランニング。  
準備体操。  
発声練習(ストライク、ボール、ヒー・イズ・アウト、セーフ、キャッチ)
  - ・ 投球に対する姿勢(①リラックス ②オンザラバー ③ゲットセット ④コール)
  - ・ ストライクワン、ストライクツー、ストライクスリー、ボールワン、ボールツー、・・・  
の説明及びボールカウントのコールの仕方(ボールからコールし左右の指で塁審に確認)
  - ・ ワンモアピッチのコール(球審のコールにより塁審も追随し、野手に知らせる)
  - ・ 「ヒー(シー)イズ アウト」
  - ・ 「セーフ」(「オフ ザ バッグ」、「ドロップ ザ ボール」、「ジャッグル ザ ボール」)
  - ・ インフィールドフライの条件及びサイン。実際に内野飛球が上がった時のコール及び動作。  
「インフィールドフライ!(イフ フェア!)」
  - ・ 内野フライの判定、コールは球審が行う。(例外あり)
  - ・ その他のコール「Hit by pitch」「That's balk」
  - ・ ファウルボール、フェアボールについては、球審、塁審の各分担で行う。ホーム方向へ、「GO」「STOP」「CALL」にて移動。
- ・ 09:30 全体説明
  - ・ 2018年主な規則改正について説明(別紙1)
  - ・ 基本的な立ち位置(チェンジ間の主審、塁審)、姿勢
- ・ 09:50 球審、塁審に別れ講習

### [球審](足立、角田)

#### ①試合開始までの仕事の説明

- ・ 審判服(上白半袖ポロシャツ、下紺または黒)、審判帽(紺)、靴(黒)、ベルト(黒)、プロテクター、ファウルカップを着用。
- ・ 時計、マスク、インジケーター(ゲージ)、刷毛、打順表、ペンを携帯。
- ・ 試合開始30分前までに本部受付を済ませる。
- ・ 本部より両チームの打順表を2部ずつ受け取る。
- ・ 塁審とミーティングを行う。(ローカルルールの確認、フォーメーション等)
- ・ バッターボックス等のラインを引く。(塁審でも良い)
- ・ ホームプレートの後方で、キャプテンを呼び打順表(1部)を渡し、先攻後攻を決める。
- ・ 捕手のファウルカップ着用を口頭確認する。
- ・ 選手をベンチ前に整列させ、「集合!」でホームへ整列させる。

- ・ローカルルールの説明を行う。
- ・キャプテンを握手させ、「礼！」。

## ②試合中の説明

- ・ゲージの持ち方、マスクの脱着の仕方。
- ・ストライクゾーンの説明。
- ・スロットスタンスの説明。
- ・試合開始の「プレイ！」及び動作。(スロットスタンス＝オンザラバーから)
- ・ボールデッド後は必ず「プレイ！」。
- ・「タイム！」の仕方。
- ・投球に対する姿勢
  - ①リラックス ②オンザラバー ③ゲットセット ④コール
- ・ボールカウントのコール。
- ・捕手を通じた投球がボールデッドになった場合、規則ではテイク2であるが、松尾グラウンドでは審判が故意と認めなければテイク1とする。(例えば、投球をはじめた捕手が慌てて拾いに行き、ボールを故意でなく蹴飛ばしてボールデッドになった。)
- ・ライン際への打球に対するポジション。(ランナーの有無により変わる)
- ・ファウルボールのポジション、判定、コール。
- ・内野ゴロ時の打者走者のラインオーバーまたは野手のオブストラクションを確認。
- ・外野飛球の判定範囲、動き及び(長打、タッグアップの)ポジション。  
塁審がインフィールドの場合、ライン際の判定をする！  
触塁の確認。
- ・バックホーム時のキャッチャーのポジションについて。(オブストラクション)
- ・オブストラクション、インターフェアについて。
- ・死球のコール
  - 両手を上げて「ヒット バイ ピッチ！」
- ・ボークのコール
  - 「ボーク！」 プレイが継続していなければ「タイム！ ザッツボーク！」
  - ※ボークは抗議できない。ベンチの声に惑わされない事。
- ・ハーフスイングのアピールがあった場合の、塁審への確認の仕方。
- ・選手の追い出し。
- ・試合終了の仕方。(ホームへ整列させキャプテン握手後右手をあげて「ゲーム！」)

## ③試合終了後の仕事の説明

- ・両チームにグラウンド整備をお願いする。
- ・得点を本部にて記録する。
- ・塁審とミーティングを行い反省点等を確認する。(重要な問題は本部に報告する)

## [塁審] (石橋、奥田)

### ①試合開始までの仕事の説明

- ・審判服(上半袖白ポロ、下紺または黒)、審判帽(紺)、靴(黒)、ベルト(黒)を着用。
- ・時計、インジケーター(ゲージ)、刷毛、得点カード(三塁審)、ペンを携帯。
- ・試合開始の30分前までに本部受付を済ませる。

- ・球審とミーティングを行う。(ローカルルールの確認、フォーメーション等)
- ・バットの確認 (J S B B公認、ヘコミ、テープのはがれ)。

## ②試合中の説明

- ・投球時の姿勢。(走者の有無により変わる)
- ・ハーフスイングの判定およびコールの仕方。
- ・ファウルボール、フェアボールのポジション、判定(止まって)、コール。
- ・内野ゴロ時のポジション。アウト、セーフの判定(止まって)、コール「オフザバッグ」。  
アウトの場合は、一呼吸あけて(完全捕球を確認して)からコールする。
- ・走者の有無によるポジション。
- ・外野飛球の判定範囲。(インフの場合ライン際の判定はしない!)
- ・外野飛球時(長打、タッグアップ)のポジション、判定(止まって)、コール。
- ・挟殺(ランダウン)プレイのポジション。(後述)
- ・「タイム!」「ボールデッド!」の仕方。
- ・ボークのコール  
「ボーク!」 プレイが継続していなければ「タイム! ザッツボーク!」  
※ボークは抗議できない。ベンチの声に惑わされない事。
- ・選手の追い出し。
- ・投手板(三塁審)、ベースの掃除(両塁審)。
- ・得点板(一塁審)、得点カードの記入(三塁審)。

## ③試合終了後の仕事の説明。

- ・両チームにグラウンド整備をお願いする。
- ・球審とミーティングを行い反省点等を確認する。

### ・ 11:15 ・投球当時とは

- ・全体講習＝球審・塁審のフォーメーション、判定範囲、触塁確認。送球のジャマにならない事。
  - 1) 走者無し : 内野ゴロ、左中間飛球、右中間飛球
  - 2) 走者一塁 : 盗塁、内野ゴロ、三塁(左翼)線際の打球、外野飛球
  - 3) 走者二三塁 : 内野ゴロ、一塁(右翼)線際の打球、外野飛球
  - 4) 走者満塁 : 内野ゴロ、外野飛球

### ・ランダウンプレイ、ラインアウトのコール、動作について

#### 1) ランダウンプレイ

ベースから3m～4m前に出て、塁間を結ぶラインから1mほど離れたところに位置し、野手がタッグしようとしたら踏み込んでいき、タッグのポイントを見に行く。

野手が走者にタッグしたとき、左手でタッグのポイントを指さしながら『オン・ザ・タッグ』と発声し、野手がボールを確保していることを確認してから、『ヒー・イズ・アウト』をコールする。

#### 2) ラインアウト

ランダウンプレイが始まり、走者が野手のタッグを避けて、走者のベースパスから3フィート以上離れて走った場合、ラインアウトの地点を右手で指さして『ラインアウト』と

発声した後、ラインアウトの地点に向かって『ヒー・イズ・アウト』をコールする。

- ・ 12:00～12:10 投手の投球回数制限について。  
振興会特別ルールについて（その他）別紙3  
審判指導員の派遣について。

終了

備忘録

- ・ タイムの回数について  
 競技者必携（2017版） P 28 9～12  
 守備側のタイム中に攻撃側監督が選手に指示はOK。守備側のタイムより長引けば1回とする。
  
- ・ インターフェア（盗塁時の打者による守備妨害）  
 走者がセーフの場合  
 無死または一死の場合でスリーストライク目で打者による捕手の送球妨害が発生した場合、打者は三振でアウトとなるため走者をアウトとする。
  
- ・ ボール交換  
 ボール交換の要求があり、タイムをかける前に選手がボールを手放した場合、即座に審判がタイムをかけ選手に注意する。
  
- ・ 挟殺プレイ  
 タッグにいった野手が手を左右いずれかへ伸ばしても届かないほど走者が走路からはみ出した場合は、ラインオーバーでアウトとする。
  
- ・ 投手二段モーション  
 走者無しの場合・・・注意  
 走者有りの場合・・・ボーク
  
- ・ 投手が投球する際、一度離れた両手を再び合わせたり、投げ手でグラブをたたく。  
 走者無しの場合・・・注意  
 走者有りの場合・・・ボーク

連盟取り決め事項・学童（2018年11月現在）

	選手	審判	備考
・ ネックウォーマー	○	○	ネービー又は黒
・ 肘サポーター	○		投手のみアングァーシャツと同色（両腕）
・ リストバンド	○		投手はダメ
・ サングラス	×	○	投手はダメ
	(例外あり)	(華美でないもの)	