

東関東支部の審判員たるために

日々の活動の中で技術・資質の向上を図りましょう。
次世代の審判員を積極的に育成しましょう。

一般的な心得の条

- 1) 野球規則と競技者必携でルールに精通しましょう
- 2) 審判員メカニクスブックや各種講習会を通じてメカニクスに精通しましょう。
- 3) 審判員同士の連帯意識を持ちましょう。
そのためにもクルーメンバーは、名前と顔を憶えましょう。
- 4) 身だしなみ・服装は端正にしましょう。
- 5) われわれも、大会関係者・チーム(指導者・選手・父兄)のみなさんに感謝しましょう。

試合に臨んでのベテラン審判員に期待される事項

- 1) 明るく楽しい場の雰囲気作りをしましょう。
- 2) クルーメンバーの長所を見出して、褒めましょう。
- 3) 質問に対しては、笑顔で親切に答えましょう。
- 4) 難しいプレイがあった場合は、周りのメンバーに解説しましょう。
- 5) 前ミーティング、後ミーティングは時間をかけて、基本的な事項も省略せず、毎回同じ内容でも繰り返し確認してください。(ルーチンが大切です)

今一度確認しておきたい事項

- 1) カバーリング時の受け渡しは、打球を追った塁審が、戻るまでは塁を空けないこと。
あわてて持ち分の塁に戻らないこと。合図を交換してから戻りましょう。
- 2) ボールデッド時、走者の進塁先を明言する。
最初にボークをコールした審判員は、責任もって走者を進めるところまで行うこと。
投球・送球がグラウンド外に出た時の場合は、テイクワン(ツー・スリー)を明確に発すること。
- 3) 打球を追う時は、角度と距離を意識する。
試合前ミーティングでの細部の打合せでメカニクスを確認しておくこと。
- 4) メカニクスの失敗はつきもの、その後の処置を適切に行う。
試合後のミーティングでは、失敗を指摘するよりも、その後の処置が適正であったかどうかを議論しましょう。
- 5) 審判員も感謝の気持ちを力に換える。
周りのメンバーはもとより、大会関係者、チーム関係者(指導者・選手・父兄)に感謝し、敬意を表し、試合に参加できる喜びを忘れる事なく、すばらしいジャッジをお願いします。

今回は、以下に審判員としての気配り・注意・留意すべき事項を整理してみました。

1 全般的事項

★マナーアップ

- ①試合開始と試合終了後の挨拶時には、キャプテンは手袋をとり、しっかり握手させること。
メンバー表交換時の握手の際に指導しておきましょう。形式的な握手は見るに堪えない！
- ②ベンチ内の選手は、味方の選手を励ますための声援に徹し、相手選手の失策や、身体の特徴を指すようなヤジは厳禁する。
メンバー表交換時に申し伝えましょう。
- ③試合が停止状態の時、投手がプレートにつかなければ、をたとえ球審が『プレイ』をコールしても、けん制球等の行為は無効となる。
けん制の場合は、塁審はセットポジションで構えていると思いますが、この時投手がプレートに着いた状態でプレイがコールされたことを必ず確認しましょう。
(8/30のゲームでもこの事例が見られました)

★スピードアップ

- ①攻守交代時(ベンチからの追い出し、プレートを掃く際の往復)の駆け足を励行する。
審判員も駆け足！ 審判員がタラタラ歩いている姿はみっともないです。
- ②攻守交代の時は、守備側チームだけでなく、攻撃側チームのベースコーチは、ミーティングを離れ、スピーディーに所定の位置に着くこと。
球審、1 審、3 審はその辺もよく観察してください。
- ③投手交代インニングの途中で投手が交代する場合、プレートに着く前に交代内容と合致していることを確認する。
関東大会でも、監督の交代内容が選手に伝わっていない事例がありました。
一旦プレートにつくと、違っていましたでは済まされません！
- ④捕手の動作 (試合時間が長引く要因の1つに、捕手の動作があります) 投球を受けてからすぐに返球する、サインは手際よく出す、内外野へのかけ声は、いちいち本塁前方へ出ない。
必ずしもすべてが悪いわけではありませんが、状況に応じて対応してください。
- ⑤ベンチからのサインのやり取りサインは選手がベンチを見ている時間が長い(1球毎)。
公式戦では、望ましくないので、注意してください！
- ⑥無駄なけん制プレイの自粛
盗塁されたくないために、必要以上にけん制回数が多い。
走者の離塁程度にもよるので一概に無駄なけん制とはいえません。
離塁程度が少ないにもかかわらずけん制が多い場合は、注意してください。
- ⑦試合中、四球で1塁に達した打者走者の防具を取り外すためにタイムはかけない。
- ⑧スピードアップは、4審判員の協調が必要。
球審だけでなく、塁審も含めて、選手に声掛けするなどの協調が必要です。
投手交代時は、球審のサポートを行ってください。
クロックワイズで本塁をカバーした1審は、ホームベースを掃いてから1塁に戻りましょう。

2 投手に関連する事項

1) 投手の準備投球数

- ①試合開始時は6球、交代時は5球を基本としています。
本来は1分以内で準備投球する事が許されています。
ただし、球審が試合の進行状況を考慮しながらその都度投球数を指示することができます。
- ②各インニングの始めに行う準備投球は、3~4球としています。
季節で変えています。

3 打者に関連する事項

1) 次打者及び次々打者

①ネクストバッタースサークルに入り、膝をつか低くかがんだ姿勢で待機する。

最近、徹底されていないチームが多いので留意してください。

控え審判も留意して、事故を未然に防ぎましょう。

②次打者以外のメンバーがベンチ前でスイングをしていることがあるが、次打者以外の選手はベンチから出てはならない。

ベンチ裏とて同じです。対応策として、可能であれば素振り専用のエリアをベンチ横ないし裏に設置することも一法です。

③ホームでのクロスプレイが想定される場面で、次打者(又はバット係)が打者のバットを取りに来てはならない。

妨害行為を誘発することや、思わぬ事故にもつながりかねないことから、球審は強制的に排除することもやむを得ません。必ず入って来ないように注意をしてあげてください。

2) バッターボックスをみだりに外さないこと

打者はみだりにバッターボックスを出てはいけません。

サインを確認するために、1球毎にベンチの方を向くのは構わないが、時間が長いようであれば、注意しましょう。あまりにひどい場合は、指導者に注意をしましょう。

4 走者に関連する事項

1) 塁上にいる打者走者

四球で1塁に達した打者走者は、防具や手袋を外すためにタイムを要求することは自粛する。

1審は、打者走者がベース上で手際よく防具や手袋を外すよう、指導してください。

ベース上で防具や手袋を外し、その傍で1審が見守ってください。

2) ベースコーチの禁止事項

①コーチボックスを、みだりに離れてはならない。

常にボックスから外にはみ出しているチームがありますので、1・3塁審は注意してください。

②コーチボックス内にあっても、守備側を混乱させるような紛らわしい動作をしてはならない。

紛らわしい動作により混乱を誘発させようとした場合は、守備妨害の規則が適用され、守備行為の対象であった走者がアウトになる。

日本選手権大会で捕手のサインを盗むチームがあり、注意をした例が過去にあります。

③走者の身体に触れたり、支えたりして、進塁または帰塁を肉体的に援助してはならない。

肉体的に援助したと審判員が判断をしたときは、その走者にアウトをコールします。

1・3審のみならず、球審は、ボールの行方だけでなく、ベースコーチの動きにも注意を払ってください。コーチの「接触の意図」の有無によらず、走者はアウトになります。

!!! 注意事項と基本動作の確認 !!!

1 打球について判定責任範囲

1) フライ打球に対する判定範囲

A	内野フェアフライ(ダイヤモンド内)	球審
B	ファールフライ	球審・1審・3審
C	外野フライ	
-1	ライトの守備位置から1塁線方向	1審
-2	ライト・レフトの守備位置前後 (注)	2審
-3	レフトの守備位置から3塁線方向	3審

注: ライト側に位置する場合は、レフトの守備位置前後は3審、
レフト側に位置する場合は、ライトの守備位置前後は1審という運用もあり。
これらは、試合前ミーティングで、綿密に打合せを行っておくこと。

2) ゴロ打球の判定範囲

A	ホームベース近辺(バント、ボテボテ)のゴロ	球審
B	1・3塁の基点付近を越えてゆくゴロ	
-1	ライン確保してフェア、ファールを確認する。	1審・3審 (球審)
-2	塁審が打球をさけて判定できなかった時は、球審がコールする。	
C	1・3塁のベースに触れた打球	1・3審

2 打球に対する球審の動き

A	内野ゴロ、 内野フライ	打者走者が走路内を走っていることを確認する(妨害プレイの確認)。 走者がいる場合のライナーは、敏速性が要求される。
B	ライン際を転々と するゴロ	素早くライン上に打球を追い、止まって判定すること。なお、ジェスチャーとコールは大きくコールする。必要に応じて連呼する。
C	ゴロで鋭く1塁・3 塁の基点を越え てゆく打球	球審は素早く1塁・3塁と本塁を結ぶ延長線に位置して、打球を確認する。 判定は、塁審の責任範囲である。
D	キャッチャーファ ールフライ	打球を見ようとしなくて捕手の動きを見て、身をかまし、捕手を先にやり過ごしてから打球を追い、捕球の見やすい横から見る。 二・三步後退して捕手の動きに対応する。
-1	ネット近くのフライ	自らもネットに近づき、ネットへの接触の有無を確認する。
-2	ライン上のフライ	捕手の後方でラインを確保して(跨いで)見る。

3 DoとDon't

A	試合進行中は、ボールから目を離さない(攻守交代時、ボール回し時)	1塁手→捕手→3塁手へのボール回し時: 捕手→3塁手の際に直撃! インニング間の外野手のキャッチボール時: 後方からボールが直撃!
B	プレイのジャッジは慌てるな!	落球か正規捕球かどうかを確認する。
C	走りながらのコールはNG!	動きながらでは正確さ・信ぴょう性に欠ける。
D	きわどいプレイほど、ジェスチャー・コールとも大きく強調すること。	すべての目が審判員に向けられています。 しっかり見ていたことをアピールするチャンスです。
E	ジャッジを行う上で最も重要なことは、"あらゆるプレイについて最良の位置をとる"こと。	距離よりも角度を取れ!

各種の妨害時におけるコール・ジャッジ・処置内容の一覧

起 因	コール	ジェスチャー	処置内容
<p>< 捕手による妨害 > バットがミットに当たる ホームベース上に出る (打っても打たなくても妨害になる)</p>	インターフェア : 打撃妨害	左手で捕手を指差しコール	プレイが一段落した後に「タイム」をかけ、ダイヤモンド内に踏み込んで再度左手で捕手を指差し、「インターフェア」をコールする。 左手甲を右手でたたいて監督・控え審判に知らせる。そして監督にプレイを活かすか妨害によるペナルティの適用を望むかを直ちに選択させる。活かさない時は、ボールデットとし、打者に1塁を与え、走者は元の塁に戻す。盗塁行為があれば次塁に進める。打者走者ともに1つ以上進塁をした時は、ナッシングをコールする。
打者走者への走塁妨害	オブストラクション : 走塁妨害	左手で捕手を指差しコール両手を広げて「タイム」	直ちに「タイム」、「オブストラクション」とコールし、打者走者に対して「セーフ」を指示し、打者走者は1塁へ、押し出される走者は進塁させる。
<p>< 打者による妨害 > 捕手への送球妨害 (例: 2盗時の2塁送球妨害)</p>	インターフェア : 守備妨害	左手で打者を指差しコール	プレイが一段落後、両手を広げて「タイム」「バッターアウト」「ランナーバック」。 妨害されながらも送球し、走者がアウトになった場合は、妨害がなかったものとみなす。 セーフまたはランダウンプレイになったら、直ちに「タイム」打者走者に指差し、「インターフェア」、「バッターアウト」をコールする。 走者は、投球当時占有していた塁に戻す。
<p>< 打者走者による妨害 > 1塁への送球妨害</p> <p>フェアゾーンでバットに当たる(いわゆる2度打ち)</p>	インターフェア : 守備妨害	左手で打者走者を指差しコール	打者走者が3 feet ライン外を走り、捕手の送球が暴投になった場合、直ちに「タイム」、打者走者を指差し、「インターフェア」、「バッターアウト」をコールする。走者は、投球当時占有していた塁に戻す。
<p>< 野手による妨害 > 野手が走者の走塁を妨害</p>	オブストラクション: 走塁妨害、a 項	右手で野手を指差しコール	「タイム」をかけ、走者を妨害した野手を指差し、「オブストラクション」、走者に一つ進塁させる
	オブストラクション: 走塁妨害、b 項	右手で野手を指差しシグナルを送る	走者を妨害した野手を指差し、「オブストラクション」とコールし、すべてのプレイが一段落してから「タイム」、その後走者の不利益を取り除く適切な処置を行う。審判は妨害がなければどの塁まで進塁ができたかを協議し、走者に指示を行う。
<p>< 審判員による妨害 > 内野内で2審に打球が直接当たる</p>	タイム	両手を広げて「タイム」	直ちにボールデットとなる。 打者は1塁へ、押し出される走者を進塁させる。これって、記録上は「ヒット」になるのです。
送球・投球に当たる			インプレイ扱いである。(いわゆる石ころと同じ)
捕手の送球・返球時に球審が妨害		プレイが一段落後、両手を広げて「タイム」「ランナーバック」	「ストライク」「ボール」の判定を行う。 走者がアウトになった場合は、妨害がなかったものとみなす。 セーフまたはランダウンプレイになったら、直ちに「タイム」をかけ、走者を元の塁に戻らせる。しかし次塁ベース直前に到達している場合は、インプレイとする。

意見・コメント等がありましたら、遠慮なく連絡ください。

2015年10月17日
東関東支部審判部
(文責 渡部博之)