

審判講習会の目的

兵庫県軟式少年野球協会の審判員の技術並びに資質の向上を図り、兵庫県軟式少年野球協会の普及・発展に寄与する為に審判員を育成することを目的とする。

審判員のために一般心得

- 1) 規則書と競技必携に精通すること
- 2) 審判員の連帯責任
- 3) ゲームのスピードアップに努めること
- 4) 勇敢でそして公平であること
- 5) 立派な社会人でなければならない
- 6) 健康に留意すること
- 7) 服装は端正に

2009年度 指導心得

- 1、いつも明るく紳士的に。
- 2、折り目正しく、服装は清潔に。
- 3、わかりやすい言葉で、順序正しく、熱意をもって。
- 4、長所を見出して、褒めることに心掛ける。
- 5、質問に対しては、笑顔で親切に答える。
- 6、答弁に自信のない時は、必ず保留する。
- 7、指導をする者としての自覚を忘れず、健康に留意して、研修に励もう。

『重点目標』

ゲームのマナーとスピードアップ
ストライクゾーンの把握
プレイに対する読み・行動・コミュニケーション
角度と距離
最初に立つ位置・判定する位置・変化に対応した位置

通達事項

- ① 球審のストライクコールは、一連の動作でコールする。(ワンショット)
又、セット時、打者側の腕は身体から離さず軽く添えて置くように。
(ファウルチップが当たった時、お腹がクッションになる)
- ② カバーリングの時の受け渡しは、打球を追った塁審が、戻るまでは塁を空けない。
- ③ ボールデット時、走者の進塁先を明記する。テイクワン・テイクツー・テイクスリー。
- ④ 審判員は、血の通った判定を、また、指導員は人の2倍3倍勉強し、やさしいことを深く教える。
- ⑤ 打者を追う時は、審判同志のアイコンタクト(ゴーズアウト)、そして、リード(読む)、アングル(角度)、ディスタンス(距離)。
試合前の打ち合わせでメカニクスが機能するように。
- ⑥ 失敗しても、気にするな、気に留めておけ、そしてミスを謝る勇気を持って。
- ⑦ 審判員は、研修会などで、基本を理解し、日々の審判で忠実にこなし、舞台稽古が十分出来てから、本番(県大会等)でアドリブを披露するよう。
そして、試合に置いては、一期一会の精神で、誠心誠意を尽くす(一生に一度のもてなし)、
といったように人格を磨くことに全力を注ぎ、選手に信頼される審判員になるように努力すること。

全軟技術指導員ブロック研修会まとめより

兵庫県軟式少年野球大会監督注意事項

野球のルールとマナーはどうでしょうか。野球規則はどうでしょうか。野球に限らず、すべてのスポーツに守らなければならないルールがあります。できるだけ公平な状況の下で、勝負を競い合えるようにするための必要な取り決めとしてあるのです。基本的なルールは同じでも、少年野球の目的にふさわしいかどうか、皆さん、よく考えてほしいと思います。最近では、楽しむ野球と安全衛生管理が第一であります。基本的なことは最も大切に、相手に感謝の気持ち、敬意を表し試合のできる喜びを忘れる事なく、素晴らしい指導をしてほしいと思います。

1, 共通編

1) 試合開始について

- ① 試合開始と試合終了後の挨拶時には、両チームの指導者はグラウンドコートを脱ぎ、ベンチ前一步出て整列し、挨拶すること。
- ② 挨拶は、形だけで終わることのないようにきれいに整列し、心をこめて丁寧に行くこと。
- ③ ベンチ内でのメガホンは、一個に限り許可する。
- ④ ベンチにいる選手は、味方の選手を励ますためならいくらでも大きな声を出しても良いが、相手選手の失策や、身体の特徴を指すような小学生らしくないヤジは禁ずる。
- ⑤ 監督・主将はタイムを要求しないまま、みだりにベンチを出てはならない。
- ⑥ タイムを制限する。
- ⑦ 試合中、スパイクの紐を意図的に結び直すなどの、タイムは認めない。
- ⑧ タイムは1分間を限度とする。但し審判員が認めた場合は、この限りではない。
- ⑨ タイムは、プレイヤーの要求したときではなく、審判員が認めたときである。打者がタイムを要求するときは、投手が投球に構えに入る前でなければならない。また打者は、投手が投球動作に入ったら、打者席を出てはならない。
- ⑩ 試合が停止状態の時、投手が投手板につかなければ、たとえ球審が『プレイ』を宣言しても、けん制球等の行為は無効となる。

2) ユニホームについて

- ① 各プレイヤーのユニホームの袖(アンダーシャツを含む)の長さは、各人によって異なっても良いが、両袖はほぼ同じであること。
- ② 着用にあたっては、胸の第1ボタンをわざとはずしたり、ズボンの裾を必要以上に長く降おろしたり、帽子をあみだにかぶるなど、見苦しい印象を与えるようなことはつつしむべきである。

3) 試合をスピーディーに進めるために

試合をスピーディーに進めることは、大会運営上、特に大切なことであり、見ている人々にすがすがしい印象を与える。審判員に注意されなくてもスピーディーな試合を行えるようにしましょう。

① グラウンド内での駆け足励行

攻守交代の駆け足はもちろんのこと、挨拶の往復、ブルペンの往復、選手の交代、伝令など、グラウンドに入ってから退場するまでの行動はすべて駆け足を励行する。

② 攻守交代

攻守交代の時は、守備につくチームだけでなく、攻撃に移るチームもベースコーチと第一打者は、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。

③ 投手交代

インニングの途中で投手が交代する場合、新たに出場する投手は、必ずブルペンからマウンドまで駆け足でいくこと。

また、退場する投手も、スピーディーにベンチへ引き上げること。

④ 捕手の動作

・試合時間が長引くかどうかは、捕手の動作が大きく影響する。

・ 投球を受けてから返球するまでの動作、サインを出すタイミング、一塁へのバックアップをした後の動作、内外野への声のかけ方(いちいち本塁前方へ出る捕手が多い)、あるいは用具の着用など、日常の練習から特に注意して、スピーディーな行動を身につけておくこと。

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たとき、手際よく出すこと。難しいブロックサインを使っているチームを時々見かけるが、試合の流れがよどむことのないよう、スムーズなサインのやり取りを日頃から心掛けること。

⑥ 無駄なけん制プレイの自粛

最近、塁上の走者を刺すためのけん制よりも、投手が打者との駆け引きで間を取るためとか、自分のペースを保つために繰り返してけん制を行うことが多い。

この種のプレイは、試合のスピーディーな運行を妨げるので極力自粛すること。

2. 投手編

1) 投手のグラブは、締め紐、綱を含めて全体が一色でなければならない。

2) 投手の準備投球数

- ① 投手は試合開始の時、及び他の投手の救援した際、捕手を相手に7～8球以下、1分以内で準備投球する事が許される。又、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。
- ② 試合中、各イニングの始めに行う準備投球は、普通3～4球とするので不足する投手は攻守交代に備え、あらかじめ投球練習をしておくこと。

3) 投手のウインドブレーカーの着用

雨天とか気温が下がったときに投手がウインドブレーカーを着用したいときは、まず審判員にそのことを申し出て、許可を得てからとする。尚、ウインドブレーカーの着用が許可されるのは投手だけである。

3. 打者編

1) 次打者及び次々打者

- ① 次打者または代打者は、投手といえども必ず次打者席に入り、膝をつか、低くかかんだ姿勢で待避する。そして、前の打者が打撃を完了すれば、速やかにバッターボックスへ入ること。
- ② 投手が次打者の時、次々打者または補欠選手が、代わりに次打者席に入っているのを見かけるが、次打者の目的(自分の打順が来たら、速やかにバッターボックスに入るため)をよく理解し、必ず次打者は本人が入ること。
- ③ 次々打者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。

2) 打者席をみだりに外さないこと

- ① 打者はみだりにバッターボックスを出てはいけない。
- ② 打者がタイムを要求しないでバッターボックスをはずしたとき、投手が投球すればその球に対して審判員はストライクまたはボールを宣告する。
- ③ たとえ、タイムの要求があっても、投手がワインドアップを始めるか、セットポジションをとった時は、審判員はタイムを宣告しない。
- ④ 特に、最近では打者がベンチからのサインを受け取るために、バッターボックスを外すことが多く、またベンチのサインもブロックサインを用いるために時間が長い。その都度、審判員から注意しているが今後はサインを見たり、手の滑り止めをするためにバッターボックスを外さないようにする。またベンチもタイミング良くスムーズにサインを出すこと。

3) 審判員の有利な判定を期待するような発声

打者が、捕手の捕球にタイミングを合わせて「ボール」の発声をするとか、ベースコーチが走者のスライディングや野手の触球プレイにタイミングを合わせて両手を広げ「セーフ」と発声するのは見苦しいのでやめる。

4) 盗塁を援助するための遅れたスイング

打者が、盗塁を刺そうとする捕手の送球をしにくくするため、投球を捕球した後とか、送球しようとするときに遅れてスイングする事は禁ず。

4. 走者編

1) 塁上にいる走者の態度

長打を打って塁に到達した走者などが、投手にボールが返ってくる間とか、守備側チームの要求でタイムがかかっているときでも、塁上に座り込んではいけません。

2) ベースコーチの禁止事項

ベースコーチに出る選手は、次のことを守らなければならない。

- ① コーチボックスを、みだりに離れてはならない。
- ② コーチボックス内であっても、守備側を混乱させるために走者とタイミングを合わせた間際らしい動作をしてはならない。(ベースコーチの動作によって送球を誘致したような場合は、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)
- 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、その走者にアウトが宣告される)
- ④ コーチボックス内であっても、打球または送球を処理しようとする野手に対しては、自分の占めてる場所を、譲らなければならない。
- ⑤ 汚い言葉で相手チームの選手を、ヤジってはならない。

5. 指導者編

指導者のマナーについて

- ① 歩行しながらの喫煙等は、厳禁とする。
- ② 常にマナーに注意し、礼儀正しい立派な行動をとる。
- ③ 用具を大切にし、忘れ物にも注意を払うこと。
- ④ ゴミ等は、必ず持ち帰ること。
- ⑤ 監督・コーチは、ただ単に技術指導のみでなく所属選手の健康管理・安全管理に、細心の注意を払うものとする。

グラウンドを大切にし、来たときよりも美しくして帰りましょう。

☆ 審判員の一般的注意事項及び基本動作 ☆

1, 打球について(補邪飛を含む)審判員の判定区分

1) 飛球に対する判定範囲

- A 内野のフェアフライ……………球 審
- B ファウルフライ ……………野手に近い審判員
- C 外野のフライ……………野手に近い審判員
 - (a) 右翼手の守備位置より一塁線方向 ……………一塁塁審
(右中間一塁線よりの打球は、一塁塁審の場合もある)
 - (b) 右翼手の守備位置から左翼手の守備位置まで……………二塁塁審
 - (c) 左翼手の守備位置を除いて三塁方面 ……………三塁塁審

2) バウンドした打球の判定範囲

- A 内野の処理するゴロ……………球 審
- B 一・三塁の基点付近を越えるゴロ ……………一・三塁塁審
 - (a) 球審は判定責任に関係なく、フェアラインを見通してフェア、ファウルを確認する。
 - (b) 塁審が打球をさけて判定できなかったときは、球審が宣告する。
- C 一塁・三塁のキャンパスバックに触れた打球 ……………球 審

**打球判定のスタート……………次のプレイを考えながら、打球を追う。
(位置に注意)**

2, 打球に対する球審の動き

- A 内野ゴロ、内野フライ(含むライナー)
素早く内野に入って、判定する。
※注: 明らかなフェアのゴロは、宣告しなくても良い。
- 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。
ゼスチュアとコールは、大きく 宣告する。(連呼)
- C 内野でバウンドして鋭く一塁・三塁の基点を越えて外野に抜ける打球
素早く一塁・三塁と本塁を結ぶ延長線に位置して、打球を確認する。
※注: 判定責任は、塁審
- D ファウルフライ(補邪飛)
打球を見ようとしなくて、捕手の動きにつれて、身をかわし、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。捕手の左右の動きは早い、後方へはそれほど早くないので、球審は二・三歩後退し、捕手の動きに対応する。
 - a ネット近くのフライは自らもネットに近づき、ネットタッチの如何を確認する。
(距離をとる)
 - b ライン上の飛球は、捕手の後方でラインをまたいで見る。
※注: フェア・ファウルボールのゼスチュアは、正しくはっきりと。

☆ 審判員に対する一般指示 (原注) ☆

- 1, 試合進行中は、ボールから目を離してはならない。
- 2, 送球の行方を最後まで見極めることが重要なことである。
- 3, プレイの裁定を早まるな。最後のギリギリのところである事。
- 4, 走りながら”セーフ””アウト”宣告の動作をすることなく、そのプレーが終わるのを待って静止して宣告を下す。
- 5, 自己の決定について、誤りを犯しているのではないかと疑うような事があってはならない。
- 6, 又、たとえ誤りを犯したとしても、埋め合わせをしようと、してはならない。
- 7, 全て見たままに基づいて判定を下す。
- 8, きわどいプレイの裁定は、ゼスチュア・コールとも大きく強調すること。
- 9, 審判員が威厳を保つ事はもちろん大切であるが、”正確である”と言うことがより重要なことである。
- 10, 審判員にとって最も大切な掟は、”あらゆるプレイについて最も良い位置をとれ”

以 上

妨害に対するまとめ

当該者	コール	ジェスチャー	処 理
《 捕手の妨害 》 バットがミットに当たる ホームベース上に出る (打者が打っても打たなくても妨害になる)	「インターフェア」 (打撃妨害)	左手で捕手を指差しコール プレイが一段落後 両手を広げて 「タイム」	プレイが続けられた場合は、プレイの進行を良く見極め、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」を宣告する。 左手甲を右手でたたいて監督・控え審判に知らせる。そして監督プレイを生かすあるいは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。 生かさなない時は、ボールデットとし、打者に一塁を与え、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。
打者走者の走塁妨害	「オブストラクション」 (走塁妨害) (オブストラクションa項)	左手で野手を指差しコール 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、妨害された走者に対して「セーフ」を指示する。打者は一塁へ、押し出される走者は進塁させる。
《 打者の妨害 》 捕手への送球妨害	「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する。 セーフまたはランダムになったら、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」を宣告する。 走者は、投球当時(オンザラバー)占有していた塁に戻らせる。
一塁への送球妨害	「インターフェア」 (守備妨害)	左手で打者を指差しコール 両手を広げて 「タイム」 「バッターアウト」 「ランナーバック」	スリーフットライン内を走っていたため捕手の送球が暴投になった。 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」を宣告する。 走者は、投球当時(オンザラバー)占有していた塁に戻らせる。
	「反則打球」	左手で打者を指差しコール 両手を広げて 「タイム」 「バッターアウト」 「ランナーバック」	打者走者に指差し、「インターフェア」、「バッターアウト」を宣告する。 走者は、投球当時(オンザラバー)占有していた塁に戻らせる。
《 走者の妨害 》	「オブストラクション」 (走塁妨害) (オブストラクションa項)	右手で野手を指差しコール 両手を広げて 「タイム」	「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) (オブストラクションb項)	右手で野手を指差し シグナルを送る プレイが一段落後 両手を広げて 「タイム」	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よう適切な処理を取る。 審判は集まって妨害がなければどの塁まで進塁が出来たかを協議し、指示する。
《 審判の妨害 》 内野内にて 打球にあたる	「タイム・ボールデット」	両手を広げて 「タイム」	内野内で審判に当たった場合は、直ちにボールデットとなる。打者は一塁へ、押し出される走者は進塁させる。
送球・投球に当たる			ボールインプレイで、進める。
送球の妨害		プレイが一段落後 両手を広げて 「タイム」 「ランナーバック」	ボールの判定をし、走者がアウトになった場合は、妨害がなかったものとする。 セーフまたはランダムになったら、直ちに「タイム」走者を元の塁に戻らせる。しかし次塁ベース直前達している時は、ボールインプレイとする。