



# 審判員講習資料

出典：都道府県審判指導員マニュアル  
(全日本野球協会アマチュア野球規則委員会)

2018年 1月

一般財団法人 日本リトルシニア

中学硬式野球協会 東海連盟 審判部

## 1. 審判員としての基本的な心得

- ① 二日酔いや、体調が悪い時には担当しないこと。(正常なジャッジは出来ない。)
- ② 試合中は疲れていても爽やかな姿勢をすること。(立ち姿に気をつけること。)
- ③ 常にきびきびとした行動をとること。(3歩以上はかけ足。)
- ④ 常に「野球規則」を学習すること。(うろ覚えは大失敗する。)
- ⑤ 観客にならないこと。(触塁など見るべきものがたくさんある。)
- ⑥ 仮にジャッジに失敗しても顔に出さないこと。謝ったりしないこと。(決して埋め合わせのジャッジはしないこと。)
- ⑦ 審判も選手と同様チームプレイである。(球審及び他の塁審との連携が大事である。)
- ⑧ 黒子に徹すること。(審判員が目立ってはいけない。やたらとゲームの進行を審判員自らが止めないこと。)
- ⑨ 審判用具の手入れを怠らないこと。(自ら子供達に模範を示す。)

## 2. 判定(ジャッジ)

- ① プレイ中は、ボールから絶対ボールから目を離さないこと。
- ② プレイが良く見える位置に素早く移動する。ボールの送球や野手や走者の位置関係より、一番プレイ全体が良く見える位置取りをする。(常にボールに正対、扇の軸となる。)
- ③ プレイは、必ず静止して、最後まで確認する。
- ④ アウトの判定は、決して急いではいけない。落球したり、ジャグリングしたり塁ベースから足が離れることがある。
- ⑤ 際どいプレイは、大きな声とゼスチュアで自信をもって裁定すること。
- ⑥ 自分の判定範囲を理解しておくこと。基本は右回りである。
- ⑦ ひとつのプレイに審判員が重なって、違った判定をした時は、球審は直ぐに担当審判員を集めて協議して、そのプレイを一番正確に見ていた審判員の判定を最終裁定とする。  
尚、ひとつのプレイに二人の審判員が追いかけた時は、お互いに少しタイミングを遅らして、プレイに近い審判員が判定する。
- ⑧ 判定は、正確で公平であること。
- ⑨ 試合が終われば、担当審判員で反省会を行うこと。

## 3. ジェスチャーの基本

- ① アウト(ストライク)は、ゲー。親指は立てない。
- ② セーフは、両手を前にだしてから左右に開きます。手のひらを下に向けた平泳ぎ。
- ③ アウト・セーフ共に、中腰の姿勢から立ち上がってコール。
- ④ ファウルボールのコールは大きな声で、フェアはノーボイスでグラウンドを指さすだけ。(誰が見ても明らかにファウルの場合はノージャッジでよい。)

## 4. 服装・携帯品

- ① 公式戦では正規(スポーツメーカー制)の審判服・審判ズボン・審判帽子を着用すること。(服・ズボン・帽子はリトルシニア用又は高校野球用を準備すること。)
- ② アンダーシャツ・ベルトについては紺色又は黒色を着用すること。
- ③ 靴は黒のトレーニングシューズを履くこと、靴下も紺色又は黒色が望ましい。
- ④ 腕時計は必ず外すこと。
- ⑤ インジケーター・ハケは必ず携帯すること。

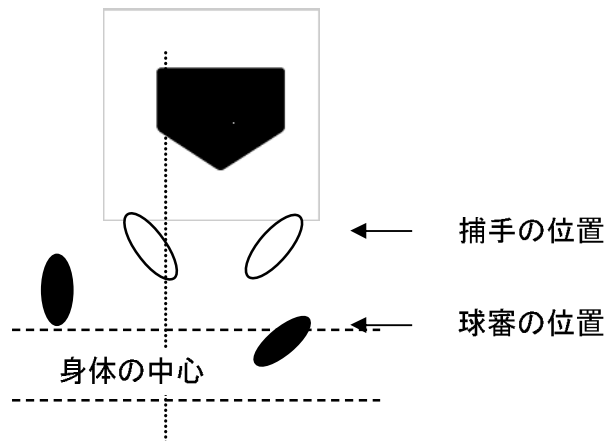
## 5. 球審の基本的事項

- ① 判定はボールが、捕手のミットに入るまで最後まで目で追って、よく見極めて一呼吸してからコールする。特に、ボールのコールは早まらない。
- ② 捕手より、余り離れすぎないこと。顔は捕手の頭の上あたりに顎がくるようにする。構えた時から宣告するまで、投手に正対し動かないこと。
- ③ 塁に走者がいる時、ポークは投球に対して球審はコールのみ、塁審は右手で「ポーク」とポイントする。
- ④ スコアリングポジションに走者がいる時(走者二塁/二・三塁)は、本塁のプレイを判定するのが基本で本塁に留まる。各塁は塁審がカバーをする。
- ⑤ ホームベースの掃き方は、内野内からバックネットに向かって掃くこと。3塁にランナーがいる場合はタイムをかけること。
- ⑥ 一塁・三塁以降の打球は絶対にコール・ジャッジしない。(各塁審の判定責任範囲である)尚、ベースに当たったものも塁審が判定する。
- ⑥ 打球を追って戻る時も、ボールから目を離さない。

- ⑦ 監督・コーチ・選手等と話す時は、必ずマスクをとること。また、命令口調は避ける
- ⑧ 本塁の触塁を必ず確認すること。第三者に判る様に表現すること。
- ⑨ インフィールド・フライの事前のサインと宣告を忘れないこと。
- ⑩ 各塁審の動きに合わせて、塁のカバリングをする。特に右翼線に飛んだ打球を一塁塁審が追った時と左翼線に飛んだ打球を三塁塁審が打球を追った時は、速やかに塁のカバーに移動すること。
- ⑪ トラブルが発生したら、直ぐにタイミングよく担当審判員全員で協議確認して手際よく処置すること。
- ⑫ 打者走者が、本塁から一塁に向かう時、後半のスリーフットレーンの中を走っているかどうかは球審が見て判定をする。一塁への守備が行なわれている時にはスリーフットレーン外を走り守備を妨害すれば打者走者は「アウト」である。
  - ⑬ ボールボーイとコミュニケーションをとること。ボールの受取時「ありがとう」の言葉を添える。事前にグラウンドルールの説明しておく。

## 6. 球審の構え方 ◇スロットポジション

- ① 先ず打者側の足のつま先を投手の方向にして1歩踏み出す。足の位置は捕手の踵の線に平行に置く。この時、体の中心が打者のインサイド側でホームプレートのエッジに合わせる。
- ② 反対側の足は、1歩踏み出した足の踵の延長線上で肩幅よりも広めに安定した楽な位置で、つま先は45度開く。
- ③ 構え方は、投手に正対してやや前掲姿勢で捕手の頭の上部に顎が来るように構える。打者側の腕は、90度に曲げ内側に手を入れてボールの当たる確立を低くする。反対側の腕は、太腿の上に置いて身体の動きを固定する。なお、太腿の外側に置いた方がボールの当たる確立が低くなる。
- ④ 判定はボールが捕手のミットに収まるまで目で追い、顔や身体を絶対に動かさない。捕手のミットにボールが収まってから一呼吸してから、ストライクの場合は膝を伸ばし起き上がってからコールする。ボールの場合はそのままの姿勢でコールする。
- ⑤ 判定が終われば、構えた順序とは逆に元に戻る。先ず打者の反対側の足を後方に戻して、次に打者側の足を元に戻して元の位置でリラックスして次の投球に備える。



### 球審の構えの3大ポイント(審判メカニクスハンドブック)

- ① スロット足の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。
- ③ 構えた姿勢が自分にとって快適か。

## 7. 塁審の構え方

- ① 一球ごとにセットポジションで構える。
  - ※ただし走者がいないときは、スタンディング・セットポジション(投手が投球動作に入ったら立ったままの姿勢で、ひざを少し曲げて構える)でもよい。
- ② プレイの判定のときにはセットポジションで構える。
  - ※ただし、フォースプレイの場合で送球によってはスタンディングで視野を広げる。
- ③ セットポジションの構え方
  - ・ひざを軽く曲げる。腰を前に曲げる。
  - ・両手をひざまたは太ももの上に置く(ハンズ・オン・ニーズ)。両脚の内側に置かない。

- ・頭を上げる。頭を落とさない。
- ・ひじをまっすぐに。
- ・片の力を抜いて。リラックスして。
- ・重心は前に置く。機敏に動けるように。

#### 判定の3大ポイント(審判メカニクスハンドブック)

- ①判定するときは止まって両ひざに軽く手を置きプレイを見極める。
- ②距離を一步近づくより、一步動いて良い角度をとるように心がける。
- ③いつでも次にどのようなプレイが起きるかを想像しながら行動する。

### 8. 信頼される審判員を目指すために (社会人野球審判講習会より)

- ① 死球の「故意」に対するジャッジ基準について。球審の判断基準を、当該試合で早めに明確にする。
- ② 空振りの際の捕手の捕球がダイレクトか否かの処置。四氏協議により速やかに処置。塁審から積極的にコールするべき。打者に対峙する塁審およびインフィールド時の二塁塁審は、積極的にコールするべき。それは事前のミーティングで確認。四氏協議はできるだけ速やかに結論を出す。
- ③ 盗塁時の打者による捕手の守備行為へのインターフェア。スイング無しで捕手の前に出る行為は「妨害」以外に考えられない。スイングして前に出た場合も故意の有無に関係なく「妨害」とする勇気を持つ。勇気を持ってジャッジをしたら、その行為自体が無くなる。
- ④ 死球かファウルボールか判定し難い打球について。ファウルゾーンであれば、ただちに「ボールデッド」として打者の様子で判断。打球がフェアゾーンであれば、ボールインプレイで試合を流し、打者の様子を伺う。
- ⑤ 併殺崩しを狙った走者の行為。ピポッドマンに対してスライディングや手を挙げる行為で妨害した場合は、故意の有無に無関係で「守備妨害」として併殺を成立させる。走者に送球が当たった場合は、その時点でボールデッドとして「妨害」を適用するべき。
- ⑥ リバースダブルプレイの際の一塁塁審のコール。打者走者の一塁でのフォースアウトが成立した後に、他の塁でタッグプレイによる併殺が行われた場合、一塁塁審は、一塁でのフォースアウト成立を「アウト・アウト・アウト」などの繰り返しや、いつもより大きな発声による「アウト」コール、または「アウト」のジェスチャーを残す方法により、次のタッグプレイが行われる塁の審判員に周知させる。
- ⑦ ハーフスイングのリクエスト基準。ハーフスイングのリクエストに応えようという大前提があるが、これを逆手にとられてグリップが動いた程度でリクエストをしてくる捕手がいる。球審が自分なりの基準を設けて、リクエストに応えるか否か判断をすることが良い。

### 3. ジェスチャーの基本

#### ①プレーを始める、止める



始める発声:『プレー(Play)』  
投手または投手板を指さす。

止める発声:『タイム(Time)』  
両手を上げる。前方へ両手を押し出すイメージ。

#### ②プレーを観る、判定する。(ハンズ・オン・ニーズセットポジション)



良い例

悪い例

“**かならず止まって観る**”

正しく判定するための鉄則です。止まって観る為の基本的な構えが上記の姿勢です。

#### ③コールする。(判定をお知らせする)



アウトの発声 『ヒズアウト(He is out)』。目の前の壁をノックするイメージ。



セーフの発声 『セーフ(Safe)』。両手を左右に水平に開く。体操の直角伸のイメージ。

## 6) 球審の構え方、スロットポジション

### 1. 立ち位置

- ① 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。(次頁の写真①)
- ② 一つ目の目安として、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。(同写真②)
- ③ 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。
  - A) ストライクゾーンの「高め/低め」と「内角/外角」の両方を見る事ができる位置として考えられたポジションです。
  - B) 捕手に視界をさえぎられることなく、ホームプレート全体(特にアウトコース低め)を見ることができます。(写真③)



写真①

写真②

写真③

### 2. スタンスの位置(ヒール・トゥ・ヒール・トゥ)

- ① まず、捕手に近づくため、捕手のかかとのラインに、球審の打者側の足(Slot foot : スロットフット)のつま先を合わせます。(写真①)  
スロットフットを置くとき、投手に正対するために、スロットフットをつま先を、まっすぐ投手に向けます。(写真②)
- ② 次に、スロットフットのかかとのラインに、球審のもう一方の足(Trail foot : トレルフット)のつま先を合わせます(写真③)、つま先はおおよそ45°開き膝への負担を減らします。(写真④)
  - A) トレルフットを引き過ぎると、投手に正対したとき、下半身に負担がかかります。(写真⑤)
  - B) 両方の足を平行にするスクエアスタンスでは、ゲット・セットしたときにトレルフットのヒザが捕手に接触してしまい、捕手に近づくことができません。(写真⑥)



写真①

写真②

写真③

写真④



A注 写真⑤

B注 写真⑥

### 3. 構える(ゲット・セット)

- ① 投手が投球動作を開始したら、姿勢を低くして、投球を判定する体勢を作ります。これを「ゲット・セット」といいます。(写真①)



写真①

② 投手の投球動作に合わせて、エレベーターが降りるようにスーッと下がって、ピタッと止まるようにします。

A) オン・ザ・ラバーの姿勢から投球動作に合わせてゆっくりゲット・セットすることにより、堂々とした雰囲気を出すことができます。

B) 急に低い姿勢をつくると、あわてているようで、落ち着きがないように見えてしまいます。

③ 投球に立ち遅れないようにするため、遅くとも投手の自由な足がマウンドについたときには、ゲット・セットの体勢を整えます。

A) ゲット・セットが早すぎると体が硬くなり、集中力を維持できなくなります。

B) 投球動作のどの時点でゲット・セットに入るか、自分のリズムを確立しましょう。

④ 投手がボールをリリースした後、頭がゲット・セットの位置から下がらない（ぐっと沈み込まない）ように注意します。ストライクゾーンの高低が、微妙に動いてしまいます。

⑤ 捕手の頭や打者の腕などで視界をさえぎられ、ホームプレート全体や投手のリリースポイントが見えなくなったときは、少し打者側に移動したり（写真①）、構えを少し高くしたり（写真②）、またはセンターポジションに移動したりして（写真③）、視界を確保します。ただし、打球に当たりやすくなるなど危険なため、センターポジションを越えないようにします。



写真①



写真②



写真③

#### 4. 観る、判定する（トラッキング）

① 投手が投げたボールを、投手の手を離れたときから捕手がキャッチするまで、顔を動かさずに目だけで追います。（写真①）

A) 最後は捕手のミット（ボールが入っている）に焦点が合っています。

B) 球審の前方から見ると、球審の白目がよく見えるはずです。（写真②）

C) ボールを捕手が捕るまで追わない場合、球審の白目はほとんど見えません。（写真③）

D) ボールを追って顔や体を動かしてしまうと、ストライクゾーンの形が変わってしまいます。

（写真④）



写真①



写真②



C 注) 写真③



D 注) 写真④（顔体が動く）

## 5. コールする（お知らせする）

### ・ストライク

- ① ゲット・セットの姿勢でトラッキングを終えたら（次頁の写真①）、一連の動作で立ち上がりながら、右手を自然に開いた状態で握手をするように腕を上げていきます。（同写真②）
- ② そして、右ヒジを顔の高さまで上げます。このとき腕の力を抜いて（ヒジは自然と90度程度に曲がります）、手は頭より後ろにある状態となります（手のひらは自然に開いたままです）。（同写真③）
- ③ 『ストライク』のコールとともに、ヒジを肩の高さに下しながら、ヒジを基点に腕を振り下ろします（写真④）。このとき手（軽く握りながら）は頭の上から弧を描くように通ってきます。
  - A) この「腕を振り下ろす」ときのスピードが、キレのあるジェスチャーにつながります。
  - B) 発声は『ストライク・ワン』、『ストライク・ツー』、『ストライク・スリー』とするか、または『ストライク』のみのどちらでも構いません。
- ④ 『ストライク』のコールと、右腕を振り下ろすジェスチャーを一致させます。
  - A) 写真④の形になったときに、『ストライク』のコールを終えるよう



写真①



写真②



写真③



写真④

- ④ 捕手のミットを見たまま投球の軌跡を確認するという「作業」を行うことにより、一定のタイミングを確立することができます。
  - ⑤ ストライク／ボールをコールするときも、捕手のミット（ボール）から目を離さないようにします。（下の写真）
- 捕手が落球することもあり、その結果ファウルや三振振り逃げの状態になることなどを、見逃さないようにするためです。



### ・ボール

- ① ゲット・セットの姿勢のまま、ボール（捕手のミット）から目を離さず、顔を動かさずにコールします。
- ② 発声は『ボール・ワン』、『ボール・ツー』、『ボール・スリー』、『ボール・フォア』とするか、または『ボール』のみのどちらでも構いません。
- ③ コールを終えたら、ゆっくり立ち上がります。
  - 『ボール』と言いながらゲット・セットを解いて立ち上がると、安定感や「どっしり感(堂々とした雰囲気)」に欠けます。

## 6. リラックス

- ① ストライク／ボールのコールを終え、オン・ザ・ラバーの姿勢に戻ったら（写真①）、2歩後ろに下がってリラックスします。
- ② このとき、スロットの位置をキープするため、まず捕手側の足（トレルフット）（写真②）、次に打者側の足（スロットフット）の順に一步下がります。（写真③）
  - A) スロットの位置をキープしていれば、次の投球のオン・ザ・ラバーのとき、そのまま前に出ればスロットポジションに位置できます。（同写真④）
- ③ リラックスの姿勢は、両足を肩幅程度に開き、両足に均等に体重をかけ、背すじを伸ばします（スタンディング・セットポジションの姿勢です）。（写真③・④）





写真①



写真②



写真③



写真④

※ プレーを判定する事は勿論、判定結果をお知らせする事も審判の重要な役割です。  
構え、ジェスチャー、発生は、正しく身に着け、常日頃練習するよう心掛けてください。  
技術が正しく身に付けば、審判としてグラウンドに立つ事が、楽しみに