

# 球審について

## 1. 球審の主な仕事

- 試合の管理・進行（メンバー表の管理、集合・挨拶）
- 『ストライク・『ボール』等の投球に対する判定
- 1・3塁ベースまでの打球に対する『ファウル』のジャッジ
- 内野へのフライ、ライナーの捕球確認『キャッチ』・『ノー・キャッチ』
- 本塁上のプレイのジャッジ（送球等）
- 塁審が外野へ打球を追った場合のベース・カバー（右回りの原則により、3塁のカバー）
- 投手交代時の投球練習数確認
- 得点に対する記録員への確認、選手交代に対する対戦チームへの伝達

## 2. 投球に対する判定

### (1) 球審の構え方（スロット・スタンス／スロット・ポジション）

打者と捕手の間に位置し、右打者の場合は目安として、捕手の左肩に自分の右耳を合わせます。球審の構え方には4つの方法がありますが、捕手に視界を遮られることもなく、ホームプレート全体が見え、ストライクゾーンの高め／低めと内閣／外格の両方を見ることが出来ますので、アマチュアではこの構えがベストです。

また、左腕はお腹付近、右手は膝の上に構えるとジェスチャーがしやすく、ファールチップに対しても大きな怪我につながりにくくなります。



スロット・スタンス／スロットポジション

### (2) プレイ

試合開始時、ボールデッドの後のゲーム再開時は、必ず『プレイ』をかけてゲームを再開します。

### (3) 『ストライク』と『ボール』

ストライクでもボールでも、『ストライク・ワン』や『ボール・スリー』など、コールには数を付け加えると分かりやすく、間違いにくくなります。また、『ストライク』には、コールとジェスチャーが必要ですが、『ボール』はコールのみでジェスチャーはしません。たまに、ボールの高低やコースをジェスチャーで表現する方がいらっしゃいますが、紛らわしいのでやめましょう。

カウントを知らせる場合、ボールカウントを先にコールして左手で表し、次いでストライク・カウントをコールし、右手で表現します。

### (4) 振り逃げ

俗に云う『振り逃げ』は『第3ストライク』が対象となりますので、打者がスイングしたか？否かは関係ありません。また、スリー・ストライク制のため、打者がダート・サークルを出るか？触球される時まで『アウト』をコールしてはいけません。

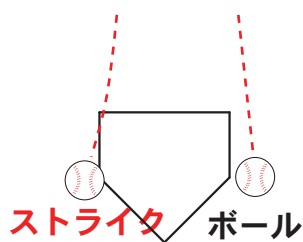
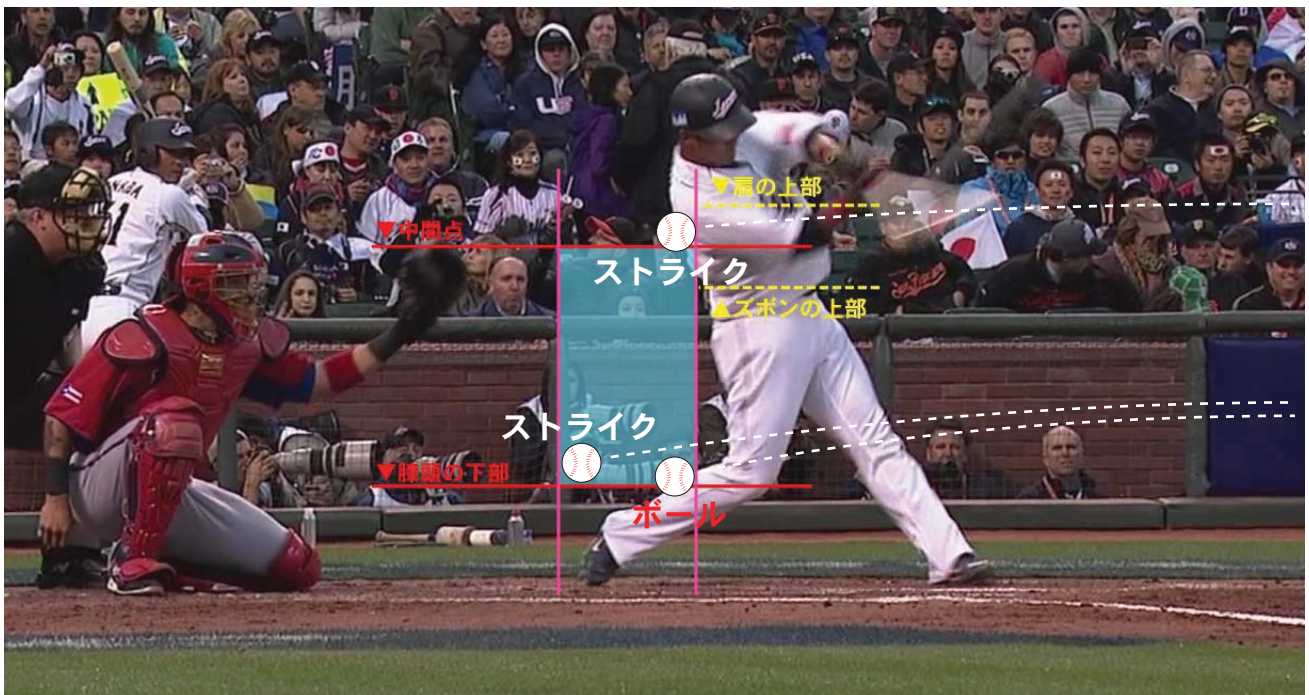


### 3. ストライクゾーンの規定

(1) 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に引いた水平のラインを上限とし、膝頭の下部のラインを下限とする本塁上の空間を、打者が打たなかった投球のうち、ボールの一部分がストライク・ゾーンのどの部分でもインフライトの状態を通過したもの。

〈注1〉 打者が投球を打つための姿勢で決定される。

〈注2〉 下限に関してだけ、ボールの全部が膝頭の下部のラインより上方を通過したものとする（アマチュア内規）



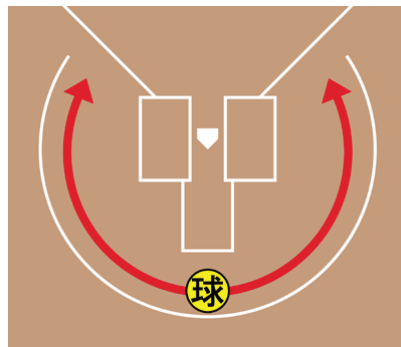
※ストライク・ゾーンは野球規則に明確に規定されていますが、我々保護者が球審を担うような練習試合では、**投手は積極的に腕を振り**、打者は四球を選ぶよりも、**アグレッシブにバットを振る事**のほうが大事です。  
また、試合進行もスムーズに流れるため、**コースについてはボール1個分**ぐらいは**広め**に取っても良いかも知れません。

#### 4. 内野への打球に対する判定

- (1) 打球が飛んだら左手でマスクを外し、捕手や打者にぶつからないように捕手の前に出て打球を確認します。また、内野ゴロの場合、打者走者が『スリー・フット・ライン』上を走っているか？否かを確認する必要がありますので、『スリー・フット・ライン』付近まで打者走者を追いかける形で走りましょう。
- (2) ダイヤモンド内のファウル・ライン際へ打球が飛んだら、捕手の前に出て、1塁側または、3塁側のファイル・ラインを跨ぎ、『ファウル』・『フェア』の判定を行います。打球が速く、捕手の前に入る時間が無い場合は、捕手の後ろからファウル・ラインの延長線上に立ち、ジャッジします。ベース上及びベースより後ろの打球は、塁審の責任範囲となりますので、ジャッジは塁審に任せましょう。
- (3) 内野ゴロについて、『ファウル』・『フェア』の判断は、守備側選手がゴロに触れた場所で判定するようにしましょう。ボールの回転状況によっては、フェア・グラウンドからファウル・グラウンドに出たり、またその逆の場合もあります。フェア・グラウンドで触れれば、『フェア』。逆の場合は、『ファウル・ボール』になります。
- (4) インフィールド・フライは、審判員の誰が宣告してもよいですが、基本的には球審が宣告するように努めましょう。宣告しなければ『インフィールド・フライ』の適用になりませんので、充分気をつけましょう。

#### 5. 本塁上でのプレイに対する判定

- (1) 野手からの送球と走者・捕手の位置、更には行われるプレイがフォース・プレイか？タッチ・プレイか？といった条件から判断し、ダートサークルを沿うように、走者の触塁やタッチ・プレイが見やすい位置に素早く移動します。



☆球審のことを『主審』と表現する方が多くいらっしゃいますが、野球には『主審』は存在しません。『主審』とは、試合の全ての裁定に責任を持ち、他の審判員の裁定を覆す権限も持ちます。また『主審』制度があるスポーツには、サポートする役割として『副審』が存在します。例としましては、サッカーやバレー、バスケットやラグビーなど・・・

以上のことから、野球には『主審』や『副審』という概念そのものが無いのです。野球は、それぞれの塁や範囲ごとに責任審判が存在し、本塁付近とゲーム全体の管理を担うのが『球審』であるだけで、他の審判員の裁定を覆す権限は持っておりませんので、注意しましょう。

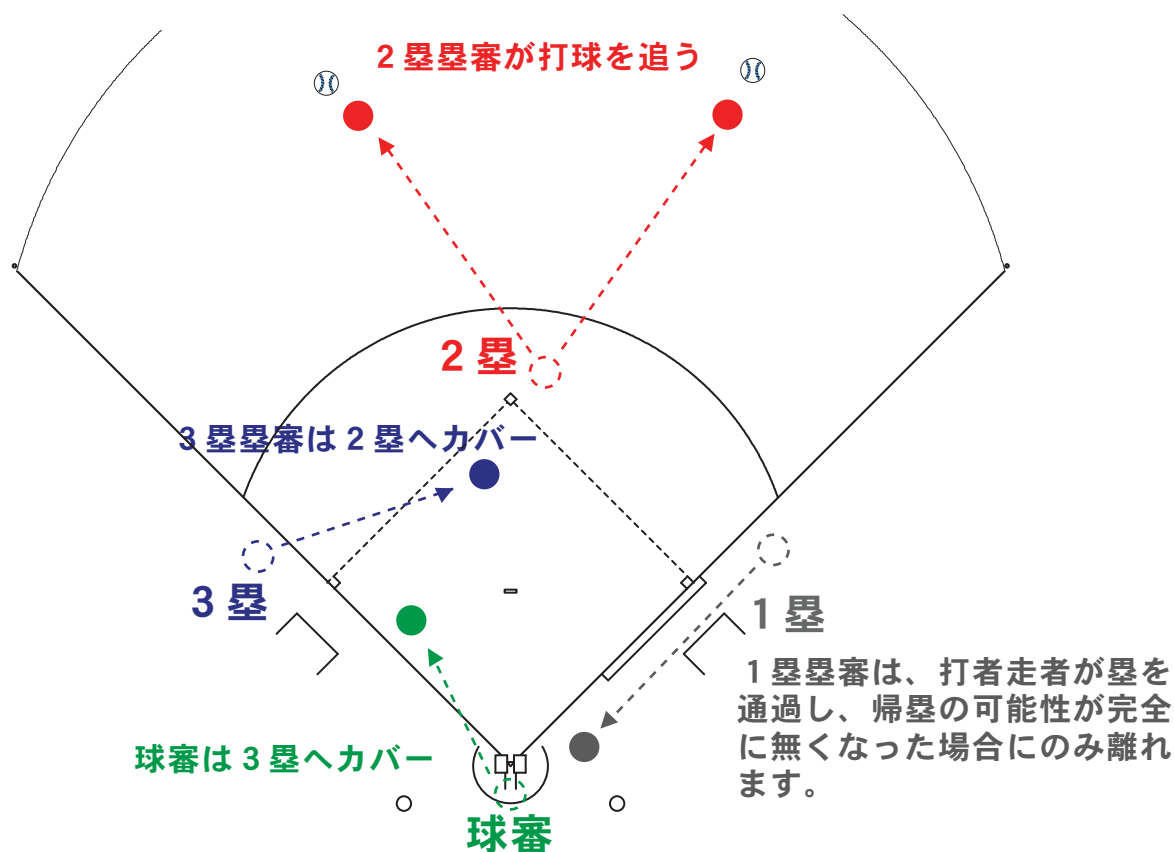




# 4人審判のフォーメーション

## 1. クロック・ワイズ・メカニクス

左中間から右中間への打球は、2塁塁審がダイヤモンドの『外』に位置していた場合、2塁塁審が追い、空いた塁は他の塁審がカバーします。その際のカバーの原則として『右回りの原則』があります。【右回り＝時計回り】となりますので『クロック・ワイズ・メカニクス』と呼ばれています。3塁塁審は2塁へ、球審は3塁へ、1塁塁審は本塁へカバーに入ります。



### 2塁塁審が外野への打球を追った場合

上記は一例ですが、右翼線方向で1塁塁審が打球を追った場合は、同じように**2塁塁審が1塁へカバー**に入り、**2塁へのカバーは3塁塁審**が入り、**3塁は球審がカバー**します。球審は本塁が空きますが、カバーする審判もいないことも考えられますので、3塁と本塁どちらもジャッジ出来るよう、三本間中央付近で留まります。

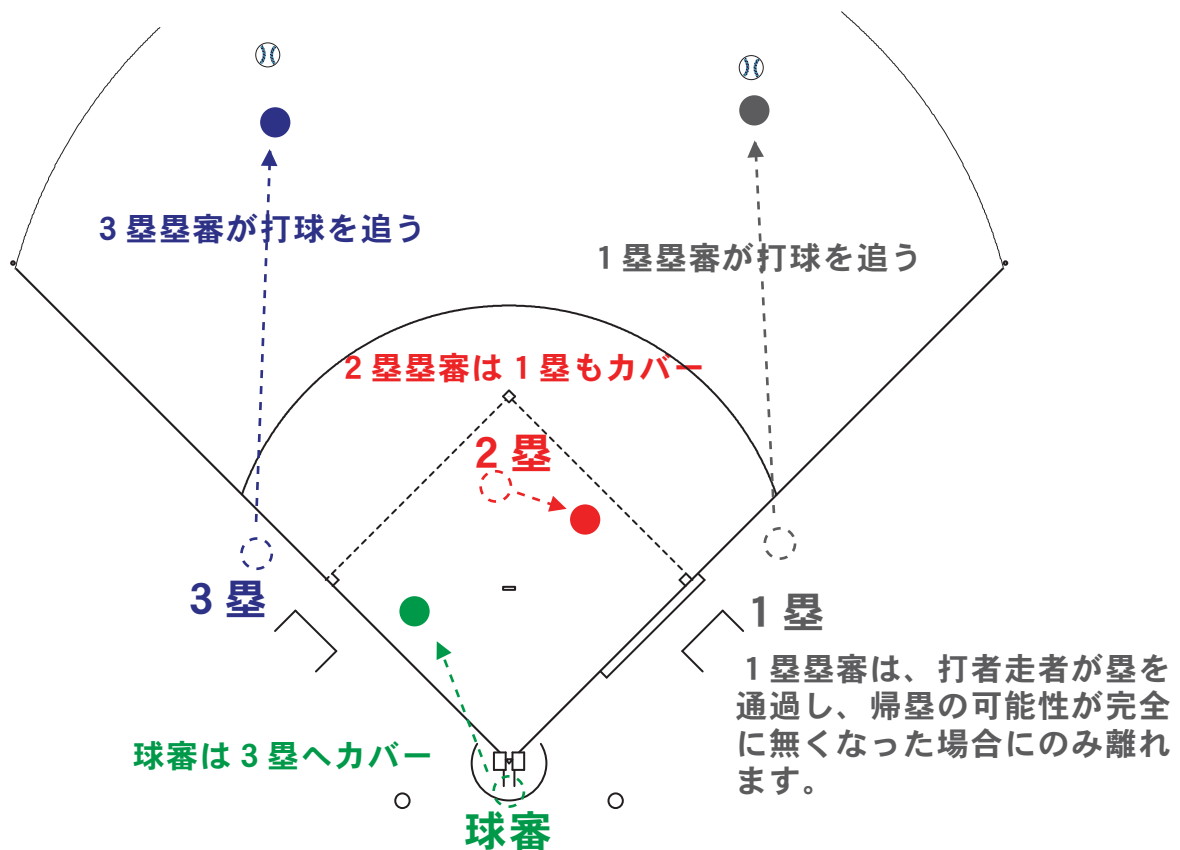
左翼線方向では、3塁塁審が打球を置きますが、**3塁へのカバーは球審**が、本塁へのカバーは**1塁塁審**が行います。その場合、**2塁塁審は2塁**を担当します。1塁塁審がその場を離れるのは、帰塁の可能性が無くなった場合のみですので、1塁が空いても何ら問題はありません。

※塁審は、一度外野へ打球を追ったら、塁に戻ってはいけません。他の審判員がカバーに入っていれば、判定が重複する可能性があるからですが、全審判員が連動しなければ効力を発揮しませんので、事前の申し合わせが無ければ、このメカニクスそのものは使わないでおいたほうが無難だと言えるでしょう。



## 2. 外野への打球の責任範囲

左中間から右中間への打球は、基本的に2塁塁審が追い、右中間より右方向へは1塁塁審、左中間より左方向へは3塁塁審が追いますが、2塁塁審がダイヤモンドの『中』に位置していた場合は、センター中心を境にして右翼側は1塁塁審、左翼側は3塁塁審が追って担当します。2塁塁審は、外野への打球は一切追いません。



### 1塁または3塁塁審が外野への打球を追った場合

さまざまなケースがありますが、原則として一つの塁をジャッジするのは一人の審判員です。一人の審判員が二つの塁を担当するのは、球審が3塁と本塁をみる場合のみで、本塁と1塁や、2塁と3塁をまとめてジャッジするようなケースは基本的にありません。ただ、カバーする場合は、あまり深追いはせず、それぞれの塁の中間で留まり、不測の事態に備えられるようにしましょう。

※スコアリング・ポジションに走者がいる場合、1本の打球が得点につながる可能性がありますので、そのような状況下では本塁のジャッジに備えるため、球審は本塁から動かないように注意しましょう。



# その他

## 1. 注意事項

- (1) 投球が打者に当たっても、明らかに避けようとしなかったと判断した場合は、球審の判断により死球を適用せず、ボール・カウントとして処理することが出来ます。我々、保護者が審判をするような練習試合では、死球を選択するより練習として効果的なほうを選択したほうが良いかも知れません。
- (2) 球審が塁審にーフ・スイングのリクエストをする場合は、『ストライク』のジェスチャーと間違えないように、左手で行うようにしましょう。
- (3) 塁審がーフ・スイングのリクエストに応えるのは、球審から要求があった場合のみであり、捕手からリクエストがあっても応じないようにしましょう。
- (4) 練習試合の球場の形状によるローカル・ルールは、試合前に双方のチームで確認しておきましょう。  
※校舎に当たったら、エンタイトル・ツーベースなど・・・
- (5) 外野に対しても内野に対しても、フライの打球の捕球の判定は、ショートバウンド等正面から判断しにくいいため、可能な限り横から確認できる位置取りを心がけましょう。
- (6) キャッチャー後方へのファウル・フライについて、球審は上がった球を追うのではなく、捕手の動きを追うように気をつけましょう。捕手は球を目指しますので、同じような動きになると接触する危険が増します。また、捕球を確認できるように捕球面に対して、前方もしくは側方に位置するよう心がけましょう。
- (7) 投手の投球動作が途中で止まったり、セットポジションを2度取ったり、セットポジション時にボールを身体の前方で保持して完全に動作を静止しない等はボーク（不正投球）となります。また、投手板に軸足を乗せた状態での1塁への偽投はボークとなります。（偽投とは牽制球を投げず、投げるふりをする事）

※ボークに関しては、さまざまな規定がありますが、練習試合では初回は注意程度、2回目以降から取るようにしたほうが、選手のためには良いかも知れません。

- (8) ラン・ダウン（挟殺）・プレイ  
塁間の**2分の1**ずつをそれぞれの審判で担当しますが、塁間の中間地点でタッチ・プレイが起こった時は、**タッチする野手側（走者の背中側）**の審判員が担当します。  
ラン・ダウン・プレイが始まったら、ベースから3～4m前に出て、塁間を結ぶラインから2mほど離れたところに位置します。塁間を結ぶライン付近に立っていると、選手と接触する恐れがありますので、気をつけましょう。また、走者の行動によって進んだり戻ったり、といったような動きは控えましょう。

☆以上、簡単にまとめてみました。本来は、もっときめ細やかな取り決め事項や規則がありますが、保護者が審判員を担当するのは、練習試合や交流大会に限定されていますので、最低限この程度理解していれば、殆ど問題はないかと思えます。

最も大事なものは『**正確で公平なジャッジ**』と『**選手の邪魔をしない**』の2点です。以上の2点を最重要事項として、ご協力いただければ有難いです。

