

# 球審

2014.2  
吉成野球スポーツ少年団

## 1. 球審の装備

[必須の物]

\* **正装(公式戦)**

襟付きシャツ(白)、スラックス(黒or紺)、ワッペン(左胸)、  
シューズ(黒)、審判帽

\* **インサイドプロテクター** \* **マスク**

\* **ボール袋** \* **刷毛** \* **インジケーター**

[必要に応じて]

- \* メンバー表 \* メモ帳、筆記具(選手交代等を記録)
- \* ハンドタオル(夏場)

## 2. 投球判定時の構え方

[**スロットスタンス**]

アマチュア審判員が球審を行うときの基本の型

- \* 打者と捕手の間から  
投球を見る

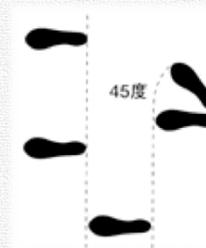
- \* 本塁ベース全体が  
見える位置で構える



[構え方]

1) 足

- \* 両足の幅は肩幅より広めにし、楽なスタンスをとる



右打者の場合

- \* 左足のつま先を投手方向へ  
(捕手のかかとのラインに合わせる)

- \* 右足のつま先は左足のかかとの  
ラインに合わせ、45°外側に開く

※左打者の時は左右逆

5

## 2) 手

## 右打者の場合

- \* 左腕を90°程度に曲げる  
手は軽く握り、へそのあたりで止める
- \* 右手は太ももの後部に置く

## 3) 目線の高さ

- \* 高低はひざで調節する(上体を前方に倒しすぎない)
- \* 球審のあご(マスクの下部)と捕手の頭の高さが同じくらいの高さになるように構えるのが一般的

6

## 3. 投球判定時の流れ

① **オン・ザ・ラバー**

投手がボールを持ってプレートに触れたら、  
身体の中心が本塁ベースの内角側の縁に来るように  
立ち位置を調節する

② **ゲット・セット**

投手が投球動作に入ったら、投球を判定する姿勢をとる  
目だけで投球を追い、ストライクかボールかを判別する

③ **コール**

投球が捕手のミットに収まるまで見て、  
ひと呼吸置いてから大きな声でコールする

7

## 〔投球判定のコツ〕

- \* 正しい構え方・楽な構え方を身体に染み込ませる
- \* 構え遅れないようにする  
(投球動作のどの段階で①→②へ移行するか)
- \* 投球が捕手に到達してからコールするまでの「間」を一定にする
- \* 投球がミットに収まるまで目線をブラさない  
(特に低めに来た時に、頭が動いてしまうことがある)

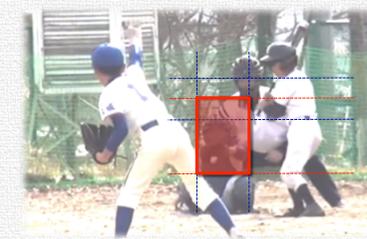
8

## 4. ストライクゾーン

## 〔定義〕

- \* 上限＝肩の上部とズボンの上部の中間点
- \* 下限＝ひざ頭の下部
- \* 両サイド＝本塁ベース上の空間

※打者が打ちにいった  
ときの姿勢で  
ゾーンが決まる



9

## 5. 基本のジェスチャーとコール(球審)

- \* **プレイ** : 投手方向を指差す
- \* **タイム** : 両手をYの字に広げる
- \* **アウト (He's out=「ヒズアウト」)** / **キャッチ**  
 右手で**握りこぶし**を作り、目の前のドアを叩くような形  
 (肘は肩よりも上に挙げ、肘から先を地面と垂直にする)  
 ※親指は出さない!
- \* **セーフ** / **ノーキャッチ** : 両腕を、地面と平行に広げる

10

- \* **ファウルボール** : 両手をYの字に広げる
- \* **フェア** : フェアゾーンを指差す(発声はせず、**動作のみ**)
- \* **ストライク(ワン/ツー/スリー)**  
 アウトと同じ形で、構えた姿勢から身体を起こしてコール
- \* **ボール(ワン/ツー/スリー/フォー)**  
**動作はせず**、構えた姿勢のまま発声
- \* **デッドボール (Hit by pitch=「ヒット・バイ・ピッチ」)**  
 「タイム」のジェスチャーの後、投球が当たった部位を  
 手で示してからコール  
 (1塁を指差す動作はしなくてもよい)

11

## 6. 打球判定

[球審の責任範囲]

ダイヤモンド内の打球(内野のファウルゾーンへの打球も)

[留意点]

- \* **マスクは左手で外し、常に左手で持つ**
- \* フェアフライは、極力**ダイヤモンド内に入ってコール**
- \* ファウルフライは、球審と塁審の2名で打球を追う
- \* ライン際の打球は、ラインをまたいで判定  
 (プレーの妨げになる場合は、捕手の後方で判定)
- \* **インフィールドフライの発生を頭に入れておく(シグナル)**

12

## 7. 試合運営上の留意点

- \* **必ず「プレイ」をかける**
  - ・特に、ファウルボールの直後やボール交換の直後は  
 かけ忘れが多い
  - ・「プレイ」のコールの前にセットポジションに入らせない
- \* **ボールカウントをこまめに示す**(3~4球に1回程度)
  - ・右手でストライク、左手でボールのカウントを示し、  
 「3ボール2ストライク」という具合にコールする
- \* ハーフスイングのリクエストや、ルール適用に疑念が生じた  
 とき等の協議はためらいなく行う (審判もチームプレー)

13

## 8. クロスプレイの判定

〔原則〕

送球が来る方向や走者の動きに応じて①or②の位置に入り、プレイに備える

- ①本塁と3塁を結ぶラインの延長上  
(走者の回り込みに対応しやすい)
- ②本塁と1塁を結ぶラインの延長上  
(走者の足と捕手のタッグの間からプレイを見やすい)

14

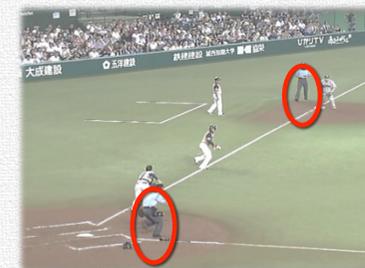
## 9. 挟殺プレイの判定

〔原則〕

ファウルラインに対して、2人の審判が対角に位置

確実に見ること

- \* タッグの有無
- \* 3フィートオーバー  
(ラインアウト)の有無
- \* 妨害行為の有無



15

## 10. クロックワイズでの球審の動き

〔走者が得点圏にいない場合〕 = 走者なしor走者1塁

1塁or3塁のカバーへ走る

※1塁塁審が打球を追ったら、打者走者の1塁触塁を確認した後、本塁へ

※3塁塁審が打球を追ったら、球審は3塁へ

〔走者が得点圏(2塁、3塁)にいる場合〕

カバーには動かず、本塁でのプレイに備える(ステイ)

※走者のタッチアップの確認を行う

16

## 11. 球審の試合進行マニュアル

〔試合開始時〕

- ・グラウンドに入った審判団は、出入口の前に1塁側から1塁塁審・球審・2塁塁審・3塁塁審の順に整列する
- ・両チームに「ベンチ前」と指示する
- ・準備が整ったら、「集合」を指示する
- ・両チームが本塁ベースを挟んで整列したら、「キャプテン握手」と指示する
- ・主将が元の位置に戻ったら、「礼」「始めます」などとコール
- ・守備側チームの捕手に試合球を渡し、投球練習の球数を指示する(初回7球、2回以降3球、回途中の交代時5球)

17

## 〔攻守交代時〕

- ・攻撃を終えたチームのベンチ前に行き、守備に就くよう「さあ行きましょう！」などと声掛けを行う（**追い出し**）
- ・投球練習中は、守備側ベンチに近いファウルライン沿い、ダートサークルよりも外側で投球数をカウントする（試合開始時や投手交代時は、捕手の後ろで投球を見る）
- ・ラスト1球になったら、「ラスト」とコールし、野手の練習球をベンチに戻すよう指示
- ・攻撃側のベースコーチが出ていなければ、すぐに出させる
- ・捕手が2塁へ送球したら、必要に応じて本塁ベースを掃く
- ・準備が整い次第、球審の所定の位置で「プレイ」とコール

18

## 〔試合終了時〕

- ・時間切れの合図（公式戦の場合）、または規定イニングの終了をもって、球審が「**整列**」などと指示する
- ・本塁ベースを挟み、両チームが整列したら、「**キャプテン握手**」と指示する
- ・右手を高く上げ、手のひらをマウンド方向に向け「**ゲーム**」とコールする
  - ※「ゲームセット」とは言わない