

2016年7月10日

2015-2016年度 審判講習会資料

I 球審

1) 立ち位置と構え

- ① 打者側の足をやや前方にだし、捕手に近づいてインサイド側に構える。
- ② 左手を前にして両手を組む
- ③ 投球の動作にあわせて腰を落とし、両膝を曲げ、背中ではできるだけまっすぐ。肩の力を抜く。
- ④ 構えた時は状態をわずかに前傾し、体重を前にかける。身体や頭は左右に動かさない
- ⑤ 両目はストライクゾーンの上限、ホームプレートのインサイド側に外したところに置く。
- ⑥ 常にホームプレートと打者の両手両足が見えるようにする。

2) ストライクゾーン

資料参照

3) ジェスチュア

- ① 『ラストボール』のコール
初回の投球練習は5球、あとは3球。投球数を数え、投手にラストボールとコールし指さす。
- ② プレイの宣言
投手が投手板に立った時右手を開いて高く挙げ、手のひらを前に向けて、『プレイボール』とコールする。
- ③ ストライク
ストライクとコールすると同時に右手の肘を前に出し、続いて上方に出した手を軽く握り、肘が直角になるように手を振る。
見逃しの三振。右手を前に出してストライクとコールし、思い切り体を右側に90度開き左手を前に出すと同時に右手を手前に引いてスリーとコールする
- ④ ボールカウント
左手：ボール 右手：ストライク
ボールからコールし、続いてストライク、そのあと指を回す
- ⑤ ファールボール
両手を広げて『ファールボール』とコールする。
- ⑥ フェア
前に出て腰を落とす。フェアのコールはしない。
きわどいときだけ、シグナルを出す。右手を内野側に伸ばす。

- ⑦ フォアボール
左手で一塁ベースを指す。
- ⑧ 死球
ワンバウンドでも避けられなければ死球である。
『ヒットバイピッチ』と両手を挙げてコールし、左手で一塁を指さず
- ⑨ アウト
左手を軽く握り、右手を広げて肘を伸ばして上にあげ、アウトとコールし、肘が直角となるように下す。アウトは間をおいてジャッジする
- ⑩ セーフ
手のひらを下にむけて胸のところに持っていき、そのまま右足を前に出し、膝を曲げて、両手を水平に伸ばし、セーフとコールする。マスクは右手に持ったままで良い。

4) サイン

- ① インフィールドフライ
ノーアウト、またはワンアウト 1.2 塁または満塁の場合のみ
右手を軽く左肩に添えて各審判がインフィールドフライの適用可能性を確認。
内野にボールが高く上がったところで、右手を挙げ、『インフィールドフライ』または『インフィールドフライイフフェア』をコールする。バッターがアウトになるほかはボールインプレーである。走者は進塁の義務も帰塁の義務もないが、離塁時における塁間でのタッチプレーは成立する。
- ② チェック
打者が振ったかどうかかわからないときは、右（左）打者の場合は右手で一塁（三塁）の塁審を指さし、『チェックとコールする』
塁審のサインを受けてから判定する。

II 塁審

1) 立ち位置

- 1, 3 塁の塁審はラインの外側に立つ。
- 2 塁の塁審は 3 塁と 2 塁を結ぶ延長線上で 2 塁の後方に立つ。
最初は 7 m 離れた位置につく。ランナーができれば 5m、走ってきたら 3 m まで近づく。

2) 構え

- 塁に走者がいるときは、両手を握り、足を左右に広げ、膝を曲げ、両足の太ももの付け根付近に軽く備え構える。

3) ジェスチュア

① アウト

左手を軽く握り、右手を広げて肘を伸ばして上にあげ、アウトとコールし、肘が直角となるように下す。アウトは間をおいてジャッジする。

走り寄ってジャッジする場合には上からこぶしを振り上げいっきに下す。

② セーフ

手のひらを下にむけて胸のところに持っていき、両手を水平に伸ばし、セーフとコールする。走り寄ってジャッジする場合には片足を前に出し膝を曲げる。

③ 離塁アウト

ランナーを指さし、『ボールデッドランナーアウト』とコールする。

ランナー1,3 塁または満塁の場合には、3 塁塁審が 3 塁と 1 塁のランナーの触塁を確認。

④ 走塁妨害(オブストラクション)

走塁妨害が確認されたら、左手を握って横に出し、『デイレードデッドボール』とコールする。妨害した野手を右手で指し、『オブストラクション』とコールする。プレーが一段落してからタイムをコールし、走塁妨害がなければ進んでいたと判断される塁まで安全進塁権を与える。

⑤ 守備妨害(インタ・フェアランス)

両手をあげて『ボールデッド』とコールし、走者を指さし『インターフェア、ランナーアウト』とコールする。直ちにボールデッドとなる。バッターランナーは一塁への安全進塁権が認められる。他の走者はフォースの場合を除き、妨害発生時に占めていた塁に戻る。

⑥ ファールとフェア

塁審と本塁間の判定は主審が行いコールする。

塁審後方のフェアラインの判定は塁審のジェスチュアに基づき主審がコール。

4) サイン

インフィールドフライ。

ノーアウト、またはワンアウト 1.2 塁または満塁の場合のみ

右手を軽く左肩に添えて各審判がインフィールドフライの適用可能性を確認。

球審の『インフィールドフライ』または『インフィールドフライイフェア』のコールに応じて、塁審も右手を挙げ、人差し指を伸ばして球審に同調する。

バッターがアウトになるほかはボールインプレーである。走者は進塁の義務も帰塁の義務もないが、離塁時における塁間でのタッチプレーは成立する。

III ルール解説

① オレンジベース

資料参照

② インフィールドフライ

I-4)-1) 参照

③ 振り逃げ

無死、一死で走者が一塁にいる場合には振り逃げはできない。

見逃し三振でも振り逃げはできる。

ワンバウンドのボールを空振り三振。捕手が直接ボールを捕球しても振り逃げはできる。

④ デッドボール

I-3)-⑧参照

⑤ オブストラクション (走塁妨害、打撃妨害)

走塁妨害は II-3)-④参照

打撃妨害

デイレードデッドボールとなり、攻撃側は、プレーの結果を取るか、打者の一塁への安全進塁権のどちらかを選択できる。

打撃妨害にも拘わらず、打者が一塁に達し、かつ他のすべての走者が一個以上進塁したときは、打撃妨害はなかったものとしてプレーを続けることができる。

安全進塁権を選択した場合は、走者はフォースの場合を除いて進塁できない。

⑥ インターフェア (守備妨害)

II-3)-⑤参照

⑦ 故意落球

無死または一死でランナー1 塁にいるときに成立。

インフィールドフライにより消滅。

ボールデッドで、打者はアウト、走者は投球時に占めていた位置に戻る。

例:1 死ランナー一塁でショートライナーを放つ。ショートが故意に落球し、

6-4-3 のダブルプレーを狙う。 効果はボールデッドでバッターアウト、

2 死一塁でゲーム再開

⑧ ボールインプレーとボールデッド

ボールインプレー

四球、インフィールドフライ

ボールデッド

死球、ファールボール、離塁アウト、守備妨害、故意落球、打者席外での打撃

- ⑨ セッキンメイにおけるボールデッドと進塁について
ボールが場外に出た場合はボールデッドとなります。
- 投球が場外に出た場合
 - ・走者には一塁の安全進塁権が与えられる。
 - フェアの打球が場外に出た場合
 - ・二塁打となる（俗にいうエンタイトルツーベース）
 - 送球が場外に出た場合
 - ・送球が野手の手を離れたときに占めていた塁から2つの安全進塁権が与えられる。
 - フェアのボールを無意識に場外に出した場合
 - ・ボールが場外に出たときに占めていた塁から1塁の安全進塁権が走者に与えられます(意識的に出した場合は2塁)
- 場外ラインぎりぎりのフライには気をつけてください。

- ⑩ 投手の構えと投球について
省略（グラウンドで説明）

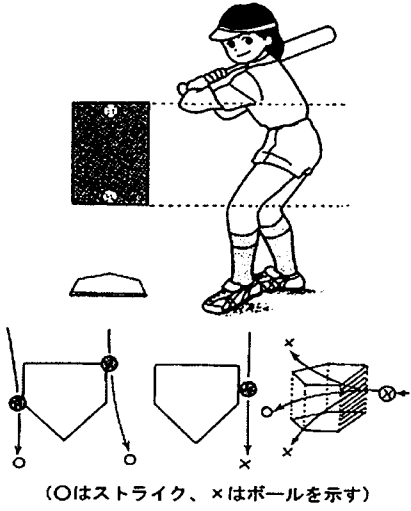
- ⑪ ピッチャーズサークルの意味
投手がボールを持ち、両足が完全にサークルの中に入っている場合には、触塁していない走者は直ちに進塁か帰塁をしなければならない。
- 例：投手がタイムをかけないまま、サークル内でボールを手放し、靴ひもを結んでいる場合、走者は危険を冒して進塁できる。
 - 例：投手がボールを持ってサークル内に入ったときに走者が進塁か帰塁かを迷い、1塁2塁の間で立ち止まったあと進塁を試み足を前に踏み出したが、諦めて1塁に戻った。この場合は走者は『ボールデッドランナーアウト』を宣告される。

- ⑫ ホームベース上のクロスプレー
走者が塁に達しようとするとき、野手は前縁の一部を空けなければならない。これに違反すると、走塁妨害となり、デイレッドボールが適用され、走者は安全進塁権を与えられる。

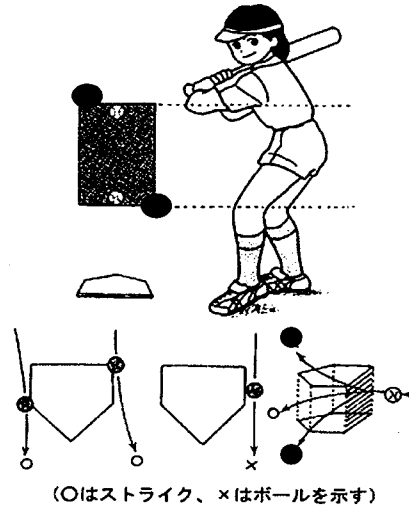
以上

ストライクゾーン

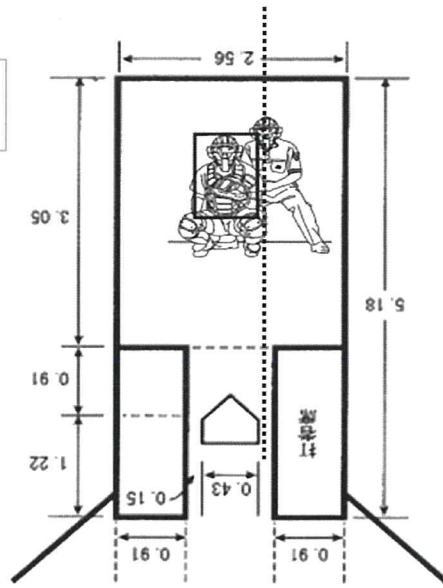
JSA ルール



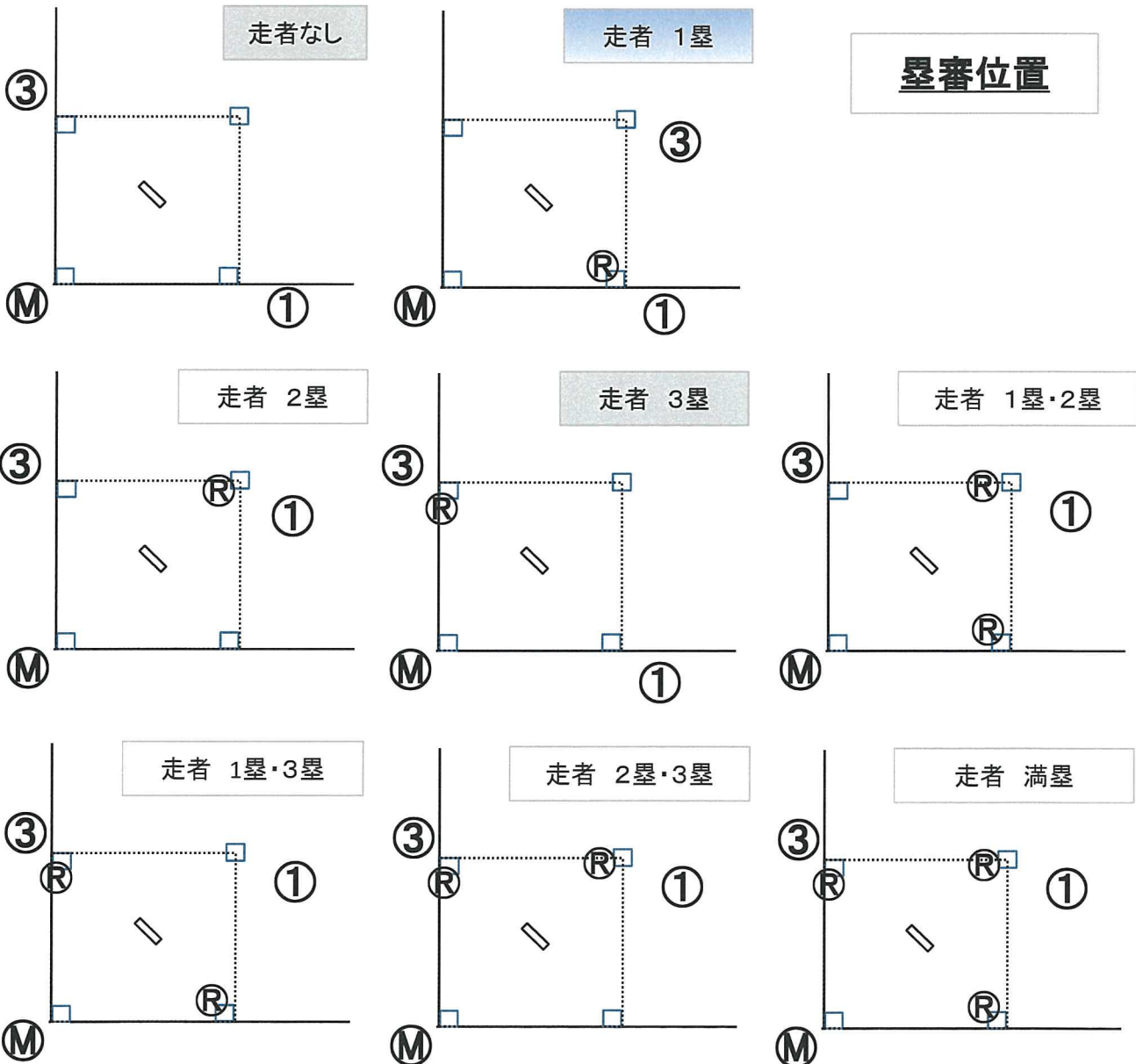
HK AA ルール



主審位置



塁審位置



オレンジベース ルール

2-4項 ダブルベース 2014年版 Official Softball Rules 日本ソフトボール協会

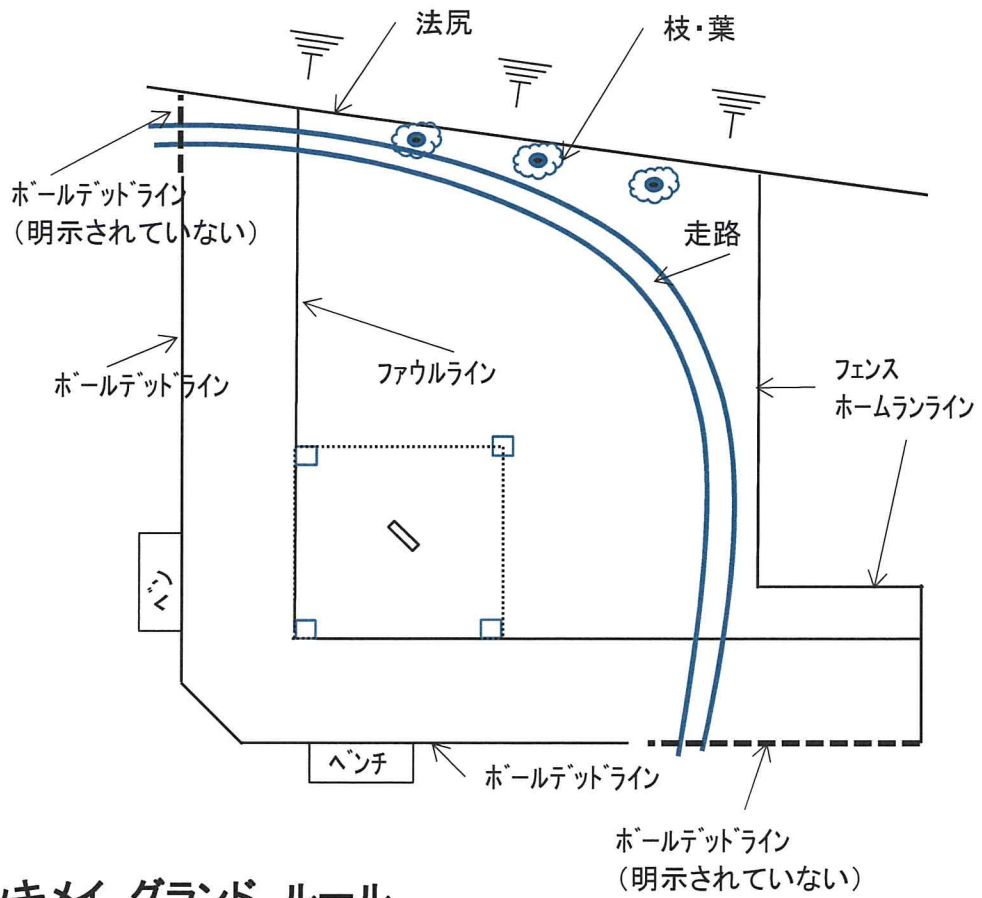
ダブルベースは、一塁の守備者と打者走者との接触などの危険防止のために用いるベースで、白色部分(白色ベース)はフェア地域に、オレンジ色部分(オレンジベース)はファウル地域に固定する。

1. 打球が白色ベースに触れたときはフェアボール、オレンジベースのみに触れたときはファウルボールである。
2. 打球が内野に打たれたとき、外野に打たれたとき、または、第3ストライクの落球で一塁に走ったときに一塁でプレイが行われた場合は、打者走者はオレンジベースに触れなければならない。
オレンジベースに触れなかったときは、一塁に触塁したとはみなされず、打者走者が白色ベースに戻る前に守備側にアピールされればアウトになる。
3. 一塁のオレンジベースを走り出したのちの打者走者は、白色ベースに帰塁しなければならない。
4. 守備側のプレイヤーは、常に白色ベースを使用しなければならない。

特例

一塁側のファウル地域からプレイが行われたときは、打者走者・守備者ともにオレンジベース・白色ベースのどちらを使用してもよい。また、守備側がオレンジベースを使用しているときは、打者走者はフェア地域を走ることができる。
--

5. 一塁でプレイが行われなときは、打者走者はどちらのベースに触塁してもよい。
6. 打者走者が安打で一塁を回り、二塁をうかがったのちに帰塁するのは白色ベースである。
7. ピックオフプレイ(牽制球で帰塁)が行われたときは、一塁走者は白色ベースに戻らなければならない。
8. いったん白色ベースに帰塁した一塁走者が、そののち、オレンジベースのみに触れているときに、触球されたり、投球時にオレンジベースからスタートした場合は、走者はアウトになる。



セッキメイ グランド ルール