

1. 審判員の基本動作の手順について周知徹底する。

2. 審判員の動作

【主 審】

1) 笛の吹き方について (実際に3種類の笛を吹き分ける)

アウト・インプレイの短い笛
ファール・オフィシャルタイムアウトの試合を止める長い笛
タイムアップの笛

2) 動作・姿勢について

ボールの位置、軌道、高さに適合したポジショニング
プレイヤー動作の予測と判断
コール時の姿勢(基本動作に準じ、停止し姿勢を正した状態でのジャッジ)

3) 主審の動作

1. アウト

・手の動作	手のひらを床面に対し垂直とし、当該プレイヤーを指す。 (指差しの動作は厳禁とする)
・姿勢	基本動作に準じる、以下省略
・笛	「ピッ」短い笛
・コール	「 番アウト」とプレイヤーに伝わる声でコールする。 ゼッケン番号は極力確認しコールすること。 コール時は笛を手に持たない、またコール後は即笛をくわえること

2. オフィシャルタイムアウト

・手の動作	周囲から見やすい高さ(自分の目の高さより上付近)で、左(右)手のひらに左(右)手指先を垂直に当て「T字」の形を作る。
・笛	「ピーツ」
・コール	「タイム」大きな声で ボールの所有権及び支配権を把握する。また、タイマーが停止しているか確認する。

3. タイムアップ

・手の動作	両腕を垂直に上げ、左右の手のひらは内側を向ける。
・笛	「ピピーツ」
・コール	コール無し。 笛を吹き鳴らしながらコートに入り、プレイを停止させる。 ブザーまたは計時員の笛の鳴り始めでのボールの位置を把握する。

4. ジャンプボール

・手の動作	肩の高さで両手の親指を立てて他の指は握る。両腕は肩幅で床と水平に伸ばし、親指は天に垂直にする。
・笛	なし
・コール	「ジャンプボール」

5. アウト オブ パーンズ

- ・手の動作 両腕の上腕は床と水平(体と90度)にし、前腕は肩幅で天に垂直(体と平行)とする。掌は自分側の顔方向に向ける。
- ・笛 「ピーツ」長く
- ・コール なし
808条の1) から までと のときに行う

6. 続行

- ・手の動作 ボールの支配権がある側の腕を天に垂直に上げ(若干肘が曲がっても良い)5指は握り(ジャンケンのグー)輪を描き回す。
- ・笛 なし
- ・コール 「続行」

7. パスカウント

- ・手の動作 ボールの支配権がある側の腕を天に垂直に上げ(若干肘が曲がっても良い)1回は人差し指・2回は中指を加える・3回は薬指を加える・4回は小指を加える・5回(ファイブパス)はジャンケンのパーで示す
- ・笛 なし(ファイブパスの場合のみファールジャッジの笛)
- ・コール なし(ファイブパスの場合のみファールジャッジのコール)

8. 支配権の指示

- ・手の動作 ボールの支配権がある側の掌を上にし、5指を揃えたままでコートを示す。(内野ボールの場合は肩の高さより下方向に、外野ボールの場合は方の高さより上で指示を行う)
- ・笛 なし
- ・コール 「 の ボール」 例「赤の内野ボール」・「白外野2番ボール」

9. タイムイン

- ・手の動作 ボールの所有権がある側の腕を垂直に上げ、笛の吹き鳴らしと同時に肘を概ね45度相手コート側に曲げる。
- ・笛 「ピツ」短い笛
- ・コール なし

10. セーフ

- ・手の動作 アウトコールをしたプレイヤーがファールによってセーフになる場合に行う。(アウトの取り消しの動作)
- ・笛 なし
- ・コール 「 番セーフ」

11. ファール

[動作の無いもの]

- ・手の動作 片腕を天に垂直に上げる(掌は自分の体と同じ前向き)
- ・笛 「ピーツ」長く (手の動作と同時に長く吹き鳴らす)
- ・コール ファール名をコールする。

[動作の有るもの]

- ・手の動作 片腕を天に垂直に上げた後(掌は自分の体と同じ前向き)、ファール名に準じた動作を続けて行う。
- ・笛 「ピーツ」長く (先の手動作と同時に長く吹き鳴らす)
- ・コール ファール名をコールする。

11-1. オーバーライン

- ・手の動作 片腕を天に垂直に上げた後(掌は自分の体と同じ前向き)、オーバーラインの動作を続けて行う。
- 動作順序 左(右)腕を前方・水平方向に出し、掌を下にした位置へ、右(左)の掌を重ね合わせる。
- ・笛 「ピーツ」長く (先の手動作と同時に長く吹き鳴らす)
- ・コール 「オーバーライン」とコールする。

11-2.ファイブパス

- ・手の動作 片腕を天に垂直に上げた後(掌は自分の体と同じ前向き)、ファイブパスの動作を続けて行う。
- 動作順序 右(左)の腕を斜め前方上(概ね45度)に伸ばし、5指を開く(ジャンケンのパー)
- ・笛 「ピーツ」長く(先の手の動作と同時に長く吹き鳴らす)
- ・コール 「ファイブパス」とコールする。

11-3.ホールディング

- ・手の動作 片腕を天に垂直に上げた後(掌は自分の体と同じ前向き)、ホールディングの動作を続けて行う。
- 動作順序 右(左)の掌を内側に向け、右(左)腕を前方へ床と水平に伸ばし、抱え込むように肘を曲げ、掌を体に近づける。
- ・笛 「ピーツ」長く(先の手の動作と同時に長く吹き鳴らす)
- ・コール 「ホールディング」とコールする。

11-4.タッチ・ザ・ボディ

- ・手の動作 片腕を天に垂直に上げた後(掌は自分の体と同じ前向き)、タッチ・ザ・ボディの動作を続けて行う。
- 動作順序 左右の5指開き(ジャンケンのパー)両腕の肘を曲げた状態から、上腕を床と水平前方に伸ばす。
- ・笛 「ピーツ」長く(先の手の動作と同時に長く吹き鳴らす)
- ・コール 「タッチ・ザ・ボディ」とコールする。

11-5.ダブルパス

- ・手の動作 片腕を天に垂直に上げた後(掌は自分の体と同じ前向き)、ダブルパスの動作を続けて行う。
- 動作順序 右(左)腕を斜め上方(概ね45度)に上げ、パスカウント2回(V)の状態をつくる。左(右)の腕で投球動作(ボールを投げる動作)を行う。(この場合カウント表示の肘は曲がっていてもかまわない)
- ・笛 「ピーツ」長く(先の手の動作と同時に長く吹き鳴らす)
- ・コール 「ダブルパス」とコールする。

11-6.ダブルタッチ

- ・手の動作 片腕を天に垂直に上げた後(掌は自分の体と同じ前向き)、ダブルタッチの動作を続けて行う。
- 動作順序 右(左)腕を斜め上方(概ね45度)に上げ、パスカウント2回(V)の状態をつくる。左(右)手の5指を揃え右(左)の前面に掌を重ねる。(この場合カウント表示の肘は曲がっていてもかまわない)
- ・笛 「ピーツ」長く(先の手の動作と同時に長く吹き鳴らす)
- ・コール 「ダブルタッチ」とコールする。

11-7.ヘッドアタック

- ・手の動作 片腕を天に垂直に上げた後(掌は自分の体と同じ前向き)、ヘッドアタックの動作を続けて行う。
- 動作順序 右(左)の掌で側頭部を2回軽く叩く
- ・笛 「ピーツ」長く(先の手の動作と同時に長く吹き鳴らす)
- ・コール 「ヘッドアタック」とコールする。
- 注 意 頭及び顔面に直接当たった場合だけでなく、間接的に当たった場合においても状態を確認すること。

【 副 審】

1)動き方姿勢について

主審の補佐が出来る位置取りを行う。

センターラインを注視し、前後左右に移動しブラインド部分を作らない。

その他主審の動きに準じる

- ・ボールの位置、軌道、高さに適合したポジショニング
- ・プレイヤー動作の予測と判断
- ・コール時の姿勢(基本動作に準じ、停止し姿勢を正した状態でのジャッジ)

2)ジャッジについて

主審の見落としたアウトやファールをジャッジする。

ジャッジには間を置き、主審より先にジャッジしない(主審とのアイコンタクトをとる)

3)オフィシャルタイムアウトについて

オフィシャルタイムアウトは主審の権限であるため、必要がある場合は直ちに主審に対しオフィシャルタイムアウトを取るよう要求する。

オフィシャルタイムアウトを要求する場合は、動作をしながら笛を吹き鳴らしコートに入る。

「ピーッ」・「タイムお願いします」

【 線 審】

1)動き方姿勢について

主審の補佐が出来る位置取りを行う。

バック及びサイドラインを注視し、コーナーを移動しブラインド部分を作らない。

その他主審の動きに準じる

- ・ボールの位置、軌道、高さに適合したポジショニング
 - ・プレイヤー動作の予測と判断
 - ・コール時の姿勢(基本動作に準じ、停止し姿勢を正した状態でのジャッジ)
- アウトを取るための線審にはならないこと。

2)ジャッジについて

ジャッジの際、フラッグは主審方向に向け、確認があるまで降ろさない。

特にバックラインにかかるプレイは主審・副審がジャッジしづらい部分であるため責任を持って判定する。

3)オフィシャルタイムアウトについて

オフィシャルタイムアウトは主審の権限であるため、必要がある場合は直ちに主審に対しオフィシャルタイムアウトを取るよう要求する。

オフィシャルタイムアウトを要求する場合は、フラッグを扇状に振りながら笛を吹き鳴らしコートに入る。「ピーッ」・「タイムお願いします」

アウトの進言は、ゼッケンの番号は必須とする。不明確なタイムの要求は避けること。

4)フラッグの持ち方・使い方

フラッグの柄の部分の中指・薬指・親指で握り、人差し指は柄に平行に添える。小指はフラッグの端を挟み、ジャッジする場合に放す。

フラッグの仕様により異なる

5)線審の動作

1.ワンタッチ

・手の動作

右(左)手に握ったフラッグを頭上に上げ、フラッグの先端部に反対側の掌を当てる。

・コール

「 番ワンタッチ」とコールする

2.ノータッチ

- ・手の動作
- ・コール

右(左)手に握ったフラッグを天に垂直に上げる。
なし

3.ファール

[動作の無いもの]

- ・手の動作
- ・笛
- ・コール

ファールを犯したプレイヤーに向ってフラッグを指す。
「ピーツ」長く (手の動作と同時に長く吹き鳴らす)
ファール名をコールする。

[動作の有るもの]

- ・手の動作
- ・笛
- ・コール

ファールを犯したプレイヤーに向ってフラッグを指し、ファール名に準じた動作を続けて行う。
「ピーツ」長く (先の手の動作と同時に長く吹き鳴らす)
ファール名をコールする。

注 意

ファールが発生しても、アドバンテージを考慮する余裕を持つこと