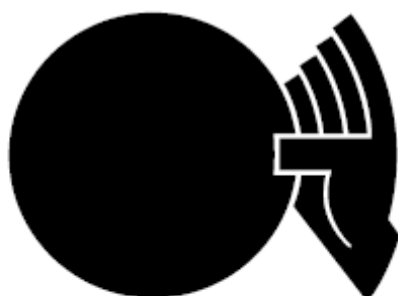


公認審判員マニュアル

H.D.B.A.[®] 北海道ドッジボール協会



H.D.B.A.[®]
HOKKAIDO DODGE BALL ASSOCIATION

2011年（平成23年度）vol.6

第1章 チーム	2
第2章 競技場	2
第3章 ゲームオフィシャル	2～3
第4章 審判員	4～5
第5章 競技方法	5
第6章 プレイの規定	6
第7章 反則	7～8
第8章 審判技術	8～9
第9章 基本動作の確認	9～10
第10章 シャドーイング	11
第11章 シャドーイング・基本動作等（写真解説）	
単独動作	12～17
その他の基本動作	17～18
複合動作	19～21
第12章 補足説明（写真解説）	22～23
主審・副審	22
線審	23
スコアカード記入方法	24
小学生用コート作成マーキング位置	25

- 公式ルール&審判テキストブック【2011-2012 年度版】（以下「競技規則」という）をご用意下さい。
- 競技規則に基づく解釈による競技運営を心掛けて下さい。
- ルールの不明点は自己解釈によらず競技委員会に確認して下さい。

第1章 チーム

- (1) 競技規則P65～「主審の手順」を確認する。
- (2) セットアップおよび複数セットの場合、ベンチバックの動作を統一する。
試合前（例） 「赤対白の5分1セットマッチ ランニングタイムの試合を始めます。」
「キャプテン握手をしましょう」
「試合を開始します 礼！」

試合後（例） 「只今の試合は赤が勝ちました」
「あいさつの後、全員で握手をして解散して下さい」
「試合を終わります 礼！」
「礼」は全員が一度で行う
- (3) 緊急プレイヤーの交代
競技規則P131「緊急プレイヤー」との交代方法を確認する。
- (4) 各審判員の立ち位置の確認

関連条文

105条、107条
競技規則P58～59、P65～69、P131～132

第2章 競技場

- (1) 各エリア・ゾーン・ラインの正確な名称を把握する。
- (2) センターサークルのサイズを確認する。
 - ①小学生・中学生女子は半径 1.5 メートルの円とする。
 - ②上記①以外は半径 1.5 メートル以上 2.0 メートル以内の円とする。

関連条文

201条～205条

第3章 ゲームオフィシャル

- (1) コートマスター
 - ①コートの全責任を負う重要なポジションであるが、7番目の審判員ではないことを自覚しておくこと。判定は主審、副審、線審の6名である。
 - ②試合終了時およびオフィシャルタイムアウト時の投球が有効か無効かの判断は確認しておくこと。
 - ③6審の協議によりプレイの処理判断がつかない場合、主審の要請があった場合に限り助言ができる。

(2) 記録員

- ①まずスコアカードに記録員の名前を記入する。
- ②スコアカードに記入する数字・記号は誰が見ても明確に分かるようにする。特に「1」と「7」、「0」と「6」の見分けがつくように注意する。
- ③主審が宣告した警告回数の記表と要求があった場合の掲示。
- ④主審のスコア報告時は復唱により確認し、その都度記入すること。(後でまとめて記入しない。)又、分かりやすい得点であっても先に数えて記入すべきではない。
- ⑤3セットマッチの場合、各セット勝ちチームが分かるように小さく印を付ける。
- ⑥スコア記入後の手順は次のとおりとする。
 - ア) 勝ちチーム赤○(引き分けの場合は両チームに赤△)をつけ、各監督にスコアの内容を確認の上、サインを得る。
 - イ) 負けチームに赤×をつけ、コートマスターに内容を確認の上、サインを得る。
 - ウ) 最後に主審に内容を確認の上、サインを得る。

(3) 計時員

- ①スタートとストップのタイミングに注意する。
- ②計時のバックアップをとる。
- ③試合終了の合図はブザーである。ブザーが小さい場合は同時に笛を吹く(ピーーッ!)。有効球の確認補助のための判断をする。
- ④ストップウォッチだけで計時を行う時、試合終了合図の手順は次のとおりとする。
 - ア) 終了の10秒前であることを副審の肩を叩き伝える。
 - イ) 終了と同時に副審の肩を叩き伝える。
- ⑤次のタイミングで時計を作動させる。
 - ア) ジャンプボールの際、ボールが主審の手から離れた瞬間。
 - イ) 主審のタイムインの合図(笛)が鳴った瞬間。
 - ウ) フライングスロー(第915条)をしたが、アドバンテージ(第921条)で主審が続行の合図をした瞬間。
- ⑥次のタイミングで時計を停止する。
 - ア) 各セットの競技時間が終了した瞬間。
 - イ) 主審およびコートマスターから、オフィシャルタイムアウトの宣言があった場合。
 - ウ) 実働制の場合はイ)を含むファールの確定時およびアウト・オブ・バーンズの判定時。尚、この判断は6人の審判員の中で一番早いジャッジをもって止める。
- ⑦計時を戻す場合は主審の指示に従う。

関連条文

501条～504条
競技規則P63

第4章 審判員

(1) 審判員の心得

- ①6名の審判で、その競技の全ての判定を下し、全ての試合動向を把握しなければならない。
- ②6名の審判は同時に一つのプレイを見るのではなく、各々が自分の仕事分担に則って行動し判定する。

(2) 主審の留意点

- ①アウトかな？（ファールかな？）は宣告できないし、してはならない。
- ②試合進行の全権を負い全てについて決定権を有することを踏まえ、毅然としたジャッジを行う。
- ③主審は常にボールを追って動く。ボールとの距離、角度をとって判定しやすいポジションを確保し、止まってそのプレイを確認する。必要に応じて他の審判員とアイコンタクトを取り、姿勢を正し、笛、コール、ジェスチャーで判定する。
- ④ボールデッドの時（アウト・オブ・バーンズ、ファール）はボールの支配権を指示してからセンターラインの延長上の位置に戻り、タイムインの笛を吹くこと。

(3) 副審の留意点

- ①原則として主審の判定には従うこと。
- ②センターラインは副審以外に補佐する審判がないことを踏まえたポジショニングをすること。
- ③オーバーラインに関してアドバンテージがあることを念頭に入れ、ラインの一点を見るのではなく、視野を広げる工夫をすること。
- ③主審が確認できなかったアウト、ファールに関して笛、コール、ジェスチャーで判定することができる。
- ④ジャンプボールの時、最後に触ったジャンパーを確認しておくこと。
- ⑤オフィシャルタイムアウト時にボールを確保。オフィシャルタイムアウト時のボールの所在を把握する。

(4) 線審の留意点

- ①旗の持ち方
- ②判定すべきそのプレイに関与するラインを正面に見るように動くこと。
- ③旗は主審が支配権の指示を行うまで降ろさない。
- ④オフィシャルタイムアウトが宣言された場合は、先ずプレイヤーを現位置に座らせること。
- ⑤アウト・オブ・バーンズの時、外野プレイヤーのワンタッチ・ノータッチA・ノータッチBの判定をする。ワンタッチの場合、「〇番、ワンタッチ」のコールを省略しない。
- ⑥ワンタッチプレイを確認できなかった場合はノータッチAの判定をする。
- ⑦主審、副審が確認できなかったアウトを視認した時は、速やかに主審にオフィシャルタイムアウトを要求する。ただし、該当選手のゼッケン、試合再開時の支配権、タイム要求時のボールの所在を把握する。
- ⑧ファールの判定時は旗でファールを犯したプレイヤーを指し、コール・ジェスチャーをする。

(5) ワンタッチプレイについて

- ①ワンタッチプレイとは外野プレイヤーの手に触れボールデッドになった時に発生する。ボールが手に触れた時に判定するのではなく、手に触れた後ボールがボールデッドゾーンに落ちた時又は壁にあたった時に初めてワンタッチコールをする。
- ②外野プレイヤーの最後に触れた部位が手以外でアウト・オブ・バーンズになった場合はワンタッチプレイではない。(ノータッチB:最後は手で触ったのか、手以外で触ったのか。)
- ③ワンタッチプレイを確認する時は、手の方だけを見るのではなく足元も一緒に見られるだけの距離を保つこと。手に触れた後、ラインを踏んでいることがある。
- ④手でボールに触れた後の一連の動作によるインプレイ中のオーバーラインを見極めること。(アウト・オブ・バーンズが先か・オーバーラインが先か。)
- ⑤「手」とは手首から上の「手のひら・甲・指部」のことをいう。

関連条文

602条、603条、604条、802条
競技規則P64～75

第5章 競技方法

(1) セットアップ

プレイヤーは速やかに静止した状態で座り、審判員から人数の確認を受けること。

(2) オフィシャルタイムアウト

- ①主審・コートマスターが宣言できる。宣言できる場面はルールブックP15を参照。
- ②状況により副審・線審がオフィシャルタイムアウトを要求する。この時は副審・線審の笛の鳴り始めが試合停止で、それを受けた主審の合図(笛)で時計は止まる。
- ③副審・線審は主審にはっきり伝わるように、主審は時間差をなくすよう努力すること。
- ④審判員の召集は主審の権限であり、線審はプレイヤーを現位置に座らせてから集合すること。
- ⑤副審はボールを確保し、オフィシャルタイムアウト時のボールの所在を把握する。
- ⑥協議は6審が集合し、1回で済ませること。
- ⑦協議後説明はセンターサークルより後方(主審側)でプレイヤー全員が判定を理解できるようにはっきりと大きな声ですること。
- ⑧副審は主審の説明が適切であったか判断するため、主審の斜め後方で確認する。

関連条文

707条、709条
競技規則P76～77

第6章 プレイの規定

(1) ヘルドボール

- ①主審はオフィシャルタイムアウトを宣言し速やかに試合を止める。
「ピーッ、タイム、ヘルドボール」
- ②内野プレイヤーと外野プレイヤーが同時に捕球した場合は、その内野プレイヤーより試合を再開する。
- ③内野プレイヤー同士が同時に捕球した場合は、捕球したプレイヤー同士のジャンプボールで試合を再開する。

(2) ジャンプボール

- ①試合開始は主審の手からボールが離れた時、その時点で笛を吹きタイムスイッチを押す。
- ②次の場合のみやり直しをする。
 - ア) トスの高さ、方向が不相当と主審が判断した場合。
 - イ) トスアップされたボールがタップされずに床に接した場合。
 - ウ) タップされずにジャンパーの身体の一部にボールが触れて床に接した場合。

<やり直し手順>

- ・「ピーッ、タイム」
 - ・「ジャンプボールをやり直します」とコール（副審はボールを確保）
 - ・タイマーを戻したことを確認
 - ・主審、副審でジャンパーのゼッケン、足元を確認し、アイコンタクト。
 - ・ジャンプボールで試合開始
- ③ジャンパーキャッチ（ファール）
タップ時のジャンパー身長差がある場合、いずれかのジャンパーがボールに触れた時点でタップが成立したものとする。タップ成立後のジャンパーのボールタッチはこのファールを適用する。
 - ④「タップ」とはボールが頂点から落下し始めた時点から床に接する間に行、手のひらで軽くボールを叩くことをいう。
- ### (3) 外野プレイヤーがアタックを成功しても内野に復帰できない条件
- ①外野プレイヤーが1名の場合。ただし、最後の内野プレイヤーをアタックし試合終了となる場合を除く。
 - ②外野エリアで再度プレイに参加した場合。故意、偶然にかかわらずボールに触れた場合を含む。ただし、最後の内野プレイヤーをアタックし試合終了が確定した場合を除く。
 - ③そのまま外野エリアに居続けた場合。アウトが確定したにもかかわらず、内野に移動する行動を起こさない場合。
 - ④アウト・オブ・バーンズ、ファール、オフィシャルタイムアウト等のボールデッドのタイミングがありながら、復帰しなかった場合。

関連条文

808条、812条、814条、816条
競技規則P78～84、P130～131

第7章 反則（ファール）

（1）ファイブパス

競技規則803条に規定されたアタック及びパスに対し、相手プレイヤーがボールに触れた場合、パスカウントは消滅する。

（2）オーバーライン

インプレイ中、ボールを保有したプレイヤーはラインを踏んだり、越えてはならない。

この場合ファールとなりボールの支配権は、相手の内野または外野に移動する。

（3）ヘッドアタック

①頭部・顔面へ直接・間接問わずボールが当たった場合はまず安全確認のため、オフィシャルタイムアウトの宣言をする。

②召集の権限は主審であること。判定が確定している場合は召集の必要はない。

③召集が必要な場合の手順は次のとおり

ア) 主審は安全確認のため当該監督をコート内に呼ぶ。同時に副審に協議の必要性を伝える。

イ) 副審は線審5名と協議し結論を出す。

ウ) 主審は監督と協議し速やかにプレイの続行の是非、緊急プレイヤーの必要性について判断する。

エ) 監督から内野選手への作戦の伝達・指示等がないよう動向に注意する。

オ) 副審は協議の結果を伝え、最終的に主審が判定する。

カ) ファールコールはファールを犯した選手に向かって行うこと。

（4）アウトプレイ

①アウトプレイ中の選手に対する投球はアドバンテージを見ること。直接アウトとなった場合（ヘッドアタックを除く）は、アウトを宣告する。

ボールデッドゾーンでのプレイであればその時点（アウト）でボールデッドとなる。アウトを宣告し、続けてオーバーラインを宣告し、投球した側の内野の支配権を指示する。また、投球がそのまま（アウトにならないで）アウト・オブ・バースになった場合は、アウトプレイを宣告し、投球した側の内野に支配権を指示する。

※アウトプレイの発生個所により、プレイの処理が違うことを理解する。

②アウト後のボールが、直接アウトとなったチームの選手に戻った場合は、アウトの時点でボールデッド、アウトを宣告し、続けてオーバーラインを宣告し、投球した側の内野に支配権を指示する。

（5）イリーガル・スロー

イリーガルとは「異常な」という意味で捉え、例えばサッカーのキック、ヘディング、パンチング、バレーボールのサーブ、レシーブ、トスのようなプレイをいう。

外野プレイヤーのワンタッチは手で弾いた時点ではファールにならない。ただし、弾いたボールを味方外野プレイヤーがキャッチした場合はダブルパスとなる。

また、弾いたボールを味方内野プレイヤーがキャッチした場合、相手内野プレイヤーに当たった場合はイリーガル・スローとなる。

※ワンハンドキャッチ（片手でボールを取りに行く行為）での「ファンブル」と認められるプレイにはこのファールは適用しない。ただし、アシストキャッチの際にトス、レシーブ、弾き上げる等の行為があればファールを適用する。

(6) ダブルタッチ

アウトになった内野プレイヤーは、その時点で内野プレイヤーではなくなる。従って内野エリア内でボールに触れることは違反である。但し、主審又は副審のアウトコール後、次の3つの条件全てを満たしている場合、ダブルタッチはとらない。しかし、1つでも欠けた場合はファールを適用。

- ①すぐに足元に置いた。
- ②両足とも一歩も動かなかった。
- ③ボールの方向を変えなかった。

(7) 副審・線審のアドバンテージミスの対応について

誤ってファール(笛を吹く)を判定した場合は、その時点で主審はファールを確定させる。副審・線審はアドバンテージが取れるよう心掛けること。

第8章 審判技術

(1) 主審

①ジャンプボール

トスの高さ、笛のタイミング、ジャンパーのゼッケン・足元

②タイムアップ

タイマーがある場合は、タイムアップと同時に終了動作が行えるように1分前から計時を意識する。動作は鋭く早く！

③協議

必ず審判全員(6人)で端的に済ませる。(結論を追及すること)

④スコアカードの確認

記録員が作成、コートマスターがサイン、主審は内容をすべて確認しサインする。

(2) 副審

①アウトの判定の補佐

主審が確認できなかったアウトを視認した時は、直ちにアウトの動作・笛およびコールする。

(笛・コールの大きさに注意！)

②ファールの判定について

次にあげるファールは主審の主観による判定とすることが望ましい。

ファイブパス・フライングスロー・テクニカルファール

(3) 線審

①ワンタッチ・ノータッチA・ノータッチBの判定

②ファールの判定(判定機会の多いファール)

オーバーライン、ホールディング、アウトプレイ、タッチ・ザ・ボディー、ダブルパスアウト・オブ・バンスが先か、オーバーラインが先か。最後は手で触ったのか、手以外で触ったのかの見極め自信をもって判定し主審に伝える。

③主審が支配権の指示を行うまで旗は降ろさない。

④アウトの判定の補佐

主審、副審が確認できなかったアウトを視認した時は、速やかに主審にオフィシャルタイムアウトを要求する。ただし、該当選手のゼッケン、試合再開時の支配権、タイム要求時のボールの所在を把握する。

- (4) ランニングタイム制でのプレイ軸・時間軸の考え方
オフィシャルタイムアウト後、プレイを戻す状況が発生した場合、プレイ軸を戻して対処するが、時間軸は試合の時間帯（終了間際であっても）にかかわらず戻さない。
- 例) 主副審が見落としたアタックに対して、線審がオフィシャルタイムアウトを要求し協議の結果アウトが成立した際、アウトになったプレイヤーが、オフィシャルタイムアウトまでの間に、ボールに介在したようなケース。
- (5) 審制における審判員フォーメーション・システムの考え方
主審・副審・線審が本来果たすべき、ルールブックに則った役割を担うことを前提に考えること。「こうしなければならない」という基本条件は、あくまでもルールブックに記載しているとおりである。
6審がシステム優先で動くことにとらわれて、逆にジャッジの正確さ・補完度を落としてしまうことにも繋がりがかねないので、導入に関しては慎重に議論し結論付けること。
現在提唱している数々のフォーメーション・システム論に関しては、あくまでも現状「そうしたほうが良い」といわれている理論であり、必然ではない事を認識してそれぞれの技量・シーンに見合った、基本に忠実なポジショニングの研究をおこなうこと。

第9章 基本動作の確認

【 主審 】

- (1) 笛の吹き方について（3種類）
- ①アウト、タイムインの短い笛
 - ②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
 - ③タイムアップの笛
- (2) 動作、姿勢について
- ①ボールの位置、軌道、高さに適合したポジショニング。
 - ②プレイヤーの予測と判断
 - ③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）

【 副審 】

- (1) 動作、姿勢について
- ①主審の補佐ができる位置とりを行う。
 - ②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。
 - ③その他主審の動きに準じる。
- (2) ジャッジについて
- ①主審が確認できなかったアウトやファールをジャッジする。
 - ②ジャッジには間を置き、主審より先にジャッジしない。（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
- ①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とるように要求する。
 - ②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コートに入る。

■HDBA公認審判員 マニュアル

【 線審 】

(1) 動作、姿勢について

- ①主審の補佐ができる位置とりを行う。
- ②バックラインおよ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。
- ③その他主審の動きに準じる。
- ④アウトをとるための線審にならないこと。

(2) ジャッジについて

- ①ジャッジの際、旗は主審に向け、確認（支配権の指示）があるまで降ろさない。
- ②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、責任をもって判定すること。

(3) オフィシャルタイムアウトについて

- ①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とるように要求する。
- ②オフィシャルタイムアウトを要求する場合は、旗を扇状に振りながら笛を吹きコートに入る。「ピーツ」・「タイム」
- ③アウトの進言はゼッケン番号を必須とする。不明確なタイムの要求は避けること。

(4) 旗の持ち方、使い方

- ①旗の柄の部分の中指、薬指、親指で握り、人差し指は柄に平行に添える。小指は旗の端を挟み、ジャッジする場合は離す。

第10章 シャドーイング

(1) 単独動作

- ①「3番アウト」
- ②アウト・オブ・バウンズ
- ③ファール（オーバーライン、ホールディング、ダブルタッチ、ダブルパス）
- ④タイムアップ
- ⑤線審のノータッチA、ノータッチB
- ⑥線審の「3番ワンタッチ」
- ⑦線審のファール（赤3番のオーバーライン、ホールディング、アウトプレイ）

(2) 複合動作（笛・コール・ジェスチャー・支配権の指示・タイムインまで）

- ①タイムイン～赤「3番アウト」～アウト・オブ・バウンズ～支配権の指示～タイムイン
- ②タイムイン～赤「3番アウト」～ダブルタッチ～支配権の指示～タイムイン

第11章 シャドーイング・基本動作等（写真解説）

単独動作 ①「3番アウト」



- ①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。（指差しは厳禁）
- ②姿勢：背筋、腕をしっかり伸ばす。
- ③笛：「ピッ」短い笛
- ④コール：「3番アウト」とプレイヤーに伝わる声ではっきりと。

単独動作 ②「アウト・オブ・バウンズ」



- ①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。
- ②姿勢：背筋を伸ばし、コートに正対する。
- ③動作順序：ボールデッドであることを示すため先に笛・動作、続けて線審の確認を行う。
- ④笛：「ピーッ」長い笛
- ⑤コール：なし

■HDBA公認審判員 マニュアル

単独動作 ③ファール（動作のないもの アウトプレイ、キープ・フォー・ファイブ等）



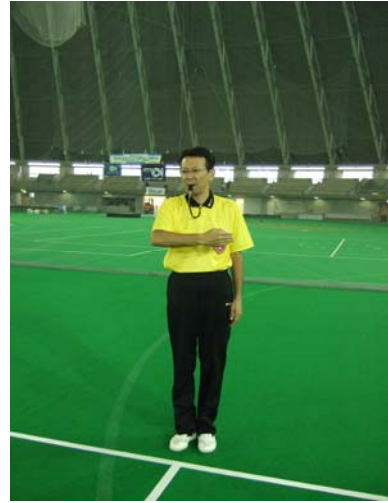
- ①手の動作：片腕を天に垂直に上げる（掌は自分の体と同じ向き）
- ②動作順序：該当プレイヤーを指してコール（指す動作は、アウトと同様）
- ③笛：「ピーッ」長い笛（手の動作と同時に）
- ④コール：ファール名をコールする。（「赤3番 アウトプレイ」）

単独動作 ④ファール（オーバーライン）



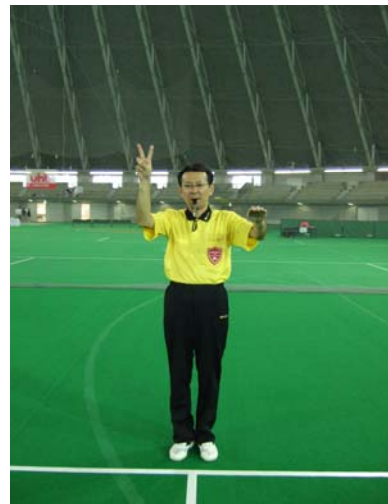
- ①手の動作：片腕を天に垂直に上げる（掌は自分の体と同じ向き）
- ②動作順序：左（右）腕を前方・水平方向に出し掌を下にした位置へ、右（左）腕を重ね合わせる。
- ③笛：「ピーッ」長い笛（先の手の動作と同時に）
- ④コール：「オーバーライン」とコールする。

単独動作 ④ファール（ホールディング）



- ①手の動作：片腕を天に垂直に上げる（掌は自分の体と同じ向き）
- ②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。
- ③笛：「ピーッ」長い笛（先の手の動作と同時に）
- ④コール：「ホールディング」とコールする。

単独動作 ④ファール（ダブルパス）



- ①手の動作：片腕を天に垂直に上げる（掌は自分の体と同じ向き）
- ②動作順序：右（左）腕を斜め上方（約45度）に上げ、パスカウント2回の状態を作る。
左（右）腕で投球動作（ボールを投げる動作）を行う。この場合パスカウント表示の肘は曲っていてもかまわない。
- ③笛：「ピーッ」長い笛（先の手の動作と同時に）
- ④コール：「ダブルパス」とコールする。

単独動作 ④ファール（ダブルタッチ）



- ①手の動作：片腕を天に垂直に上げる（掌は自分の体と同じ向き）
- ②動作順序：右（左）腕を斜め上方（約45度）に上げ、パスカウント2回の状態を作る。
左（右）手の5指を揃え、右（左）手の前面に掌を重ねる。この場合パスカウント表示の肘は曲っていてもかまわない。
- ③笛：「ピーッ」長い笛（先の手の動作と同時に）
- ④コール：「ダブルタッチ」とコールする。

単独動作 ⑤タイムアップ



- ①手の動作：両腕を垂直に上げ、左右の掌は内側に向ける。
- ②笛：「ピッピッ」長い笛（先の手の動作と同時に）
- ③コール：なし
- ④動作：笛を吹きながら素早くコートに入り、プレイを停止させる。

単独動作 ⑥線審のノータッチA



ノータッチB



- ①動作：旗を天に垂直に上げる。「ノータッチB」の場合、片方の手を胸に置く。
- ②笛：なし
- ③コール：なし

単独動作 ⑦線審の「3番ワンタッチ」



- ①手の動作：右（左）手に握った旗を頭上に上げ、旗の先端に反対側の掌を当てる。
- ②笛：なし
- ③コール：「3番ワンタッチ」とコールする。

■HDBA公認審判員 マニュアル

単独動作 ⑧線審のファール（赤 3 番のオーバーライン、ホールディング、アウトプレイ等）



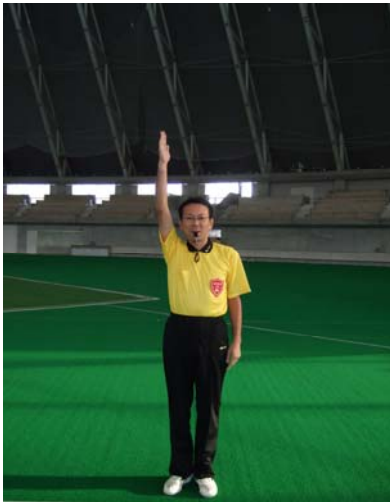
①手の動作：ファールを犯したプレイヤーに向かって旗を指す。ファール動作のあるものはファール名に準じた動作を行う。

「オーバーライン」の場合、水平方向に出した旗へ、片方の腕を重ね合わせる。

②笛：「ピーッ」長い笛

③コール：ファール名をコールする。

その他の基本動作 ①タイムイン



①手の動作：ボールの所有権のある側の腕を垂直に上げ、笛の吹き鳴らしと同時に肘を約 45 度相手コート側に向ける。

②笛：「ピッ」短い笛

③コール：なし

その他の基本動作 ②支配権の指示



- ①手の動作：ボールの支配権の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肩の高さより上方向で指示を行う。
- ②笛：なし
- ③コール：例として「赤、内野ボール」「白、外野ボール」「白、外野○番ボール」

その他の基本動作 ③線審のオフィシャルタイムアウトの要求

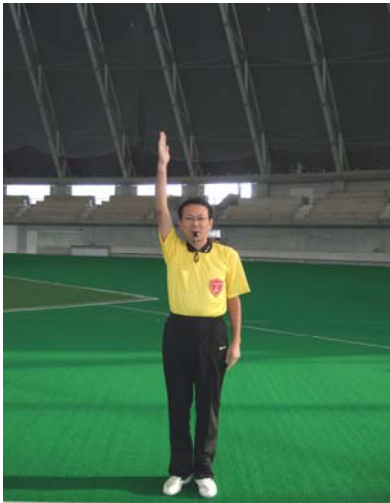


- ①手の動作：旗を扇状に振りながら笛を吹きコートに入る。
- ②笛：「ピーッ」
- ③コール：「タイム」とコールする。

複合動作：①タイムイン～赤「3番アウト」～アウト・オブ・バーンズ～支配権の指示～
タイムイン

ポイント！

- ①各ジャッジは静止した状態で足を揃え行うこと。笛の使い分け。
- ②タイムインの動作前に両コートのみ確認すること。
- ③アウト・オブ・バーンズは、先に笛・動作、続けて線審の確認を行うこと。
- ④アウトコールのジャッジポイントでアウト・オブ・バーンズ、支配権の指示を行い、センターラインに戻り、タイムインの動作を行うこと。動きながらの支配権の指示に注意すること。



①コート全体を確認



②タイムイン



③パスカウント



④アウトコール



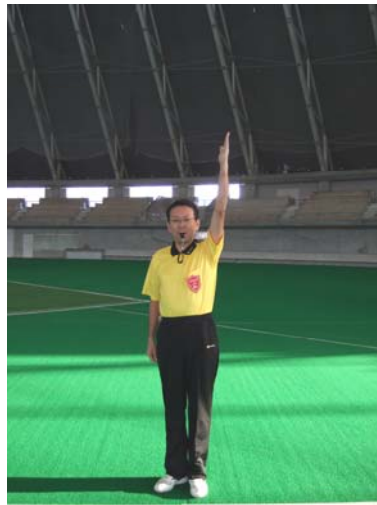
⑤ボールデッドの確認



⑥アウト・オブ・バーンズ
線審の確認



⑦支配権の指示



⑧コート全体を確認



⑨タイムイン

複合動作：②タイムイン～赤「3番アウト」～ダブルタッチ～支配権の指示～タイムイン
ポイント！

- ①各ジャッジは静止した状態で足を揃え行うこと。笛の使い分け。
- ②タイムインの動作前に両コートの必ず確認すること。
- ③アウトコールからファールの笛、動作の一連の動きをスムーズに。特に笛の持ち直し！
アウトコールのジャッジポイントでファールコール、支配権の指示を行い、センターラインに戻り、タイムインの動作を行うこと。動きながらのファールコール、支配権の指示に注意すること。



①コート全体を確認



②タイムイン



③パスカウント



④アウトコール



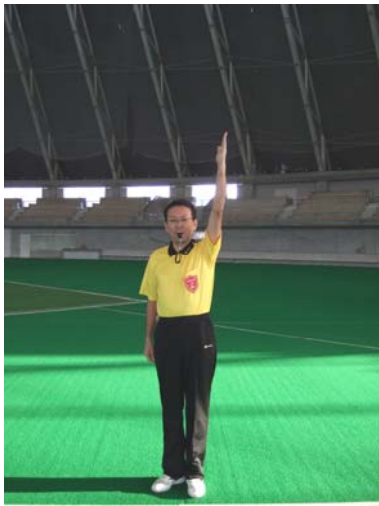
⑤ファール



⑥ダブルタッチ



⑦支配権の指示



⑧コート全体を確認

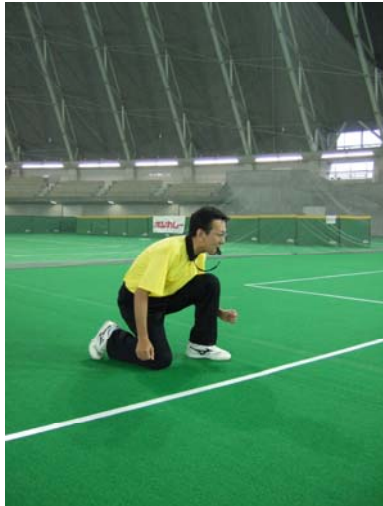


⑨タイムイン

第12章 補足説明(写真解説)

(1) ジャッジポイントでの姿勢

①主審(良い例:低いボールへの対応)



(悪い例:覗き込む)



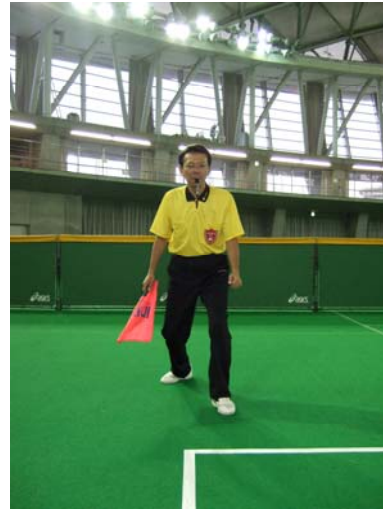
②副審(良い例:背筋を伸ばし視野を広げる)



(悪い例:手をつく、膝に手を置く)



③線審 (良い例：低い姿勢で構え、判定すべきラインを正面で見る)



④線審 (悪い例：棒立ち・膝に手を置く・覗き込む)



更新履歴

2008年10月更新

2008年12月更新

2010年 5月更新

2011年 6月更新

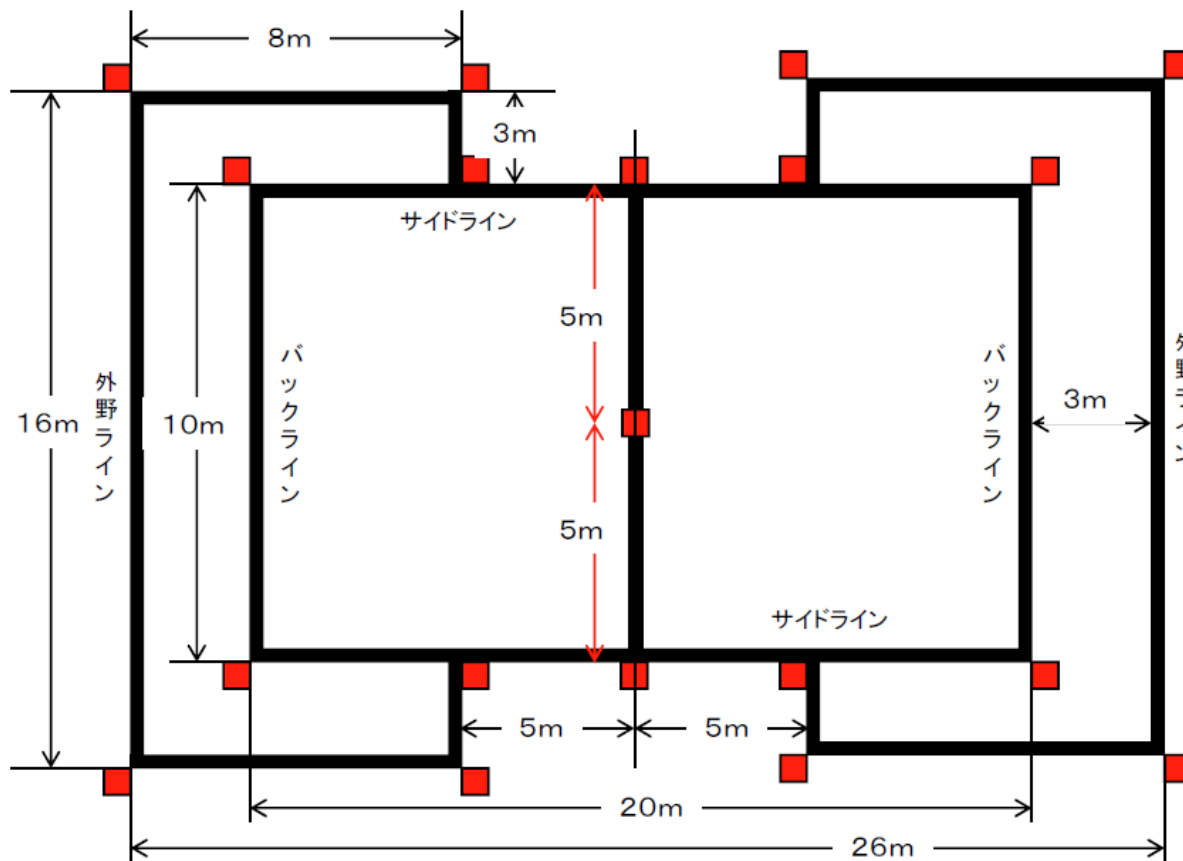
スコアカード記入例



大会名 公認審判員認定会・レベルアップ講習会・交流試合					
会場名 札幌ドーム		日時 2008年6月15日(日)			
予選リーグ		コート 1	リーグ A	第 1 試合	
決勝トーナメント		コート		第 試合	
ゼッケン 赤	チーム名・No () ファイターズ		セット	チーム名・No () スワローズ	ゼッケン 白
監督サイン	サドンデス	人 3 人	第1セット	サドンデス	人 10 人
	サドンデス	人 6 人	第2セット	サドンデス	人 5 人
	サドンデス	人 7 人	第3セット	サドンデス	人 4 人
ナンダ	決定戦		結果	タカダ	
獲得セット	内野人数合計		獲得セット	内野人数合計	
1	16		2	23	
注意		警告		注意	
ゼッケンNo. 3 1回		ゼッケンNo. 回		ゼッケンNo. 5 1回	
ゼッケンNo. 回		ゼッケンNo. 回		ゼッケンNo. 回	
ゼッケンNo. 回		ゼッケンNo. 回		ゼッケンNo. 回	
ゼッケンNo. 回		ゼッケンNo. 回		ゼッケンNo. 回	
特記事項 交代 赤4番 ⇒ 赤13番					
サイン	主審	記録	コートマスター		
	大沢	佐竹	長谷川		

【注意事項・手順】

- (1) スコアカードに記録員の名前を記入する。
- (2) 記入する数字・記号は、誰が見ても分かるようにする。特に「1」と「7」、「0」と「6」は注意すること。
- (3) 主審のスコア報告時は復唱により確認し、その都度記入をする。後でまとめて記入しない。
- (4) 3セットマッチの場合、各セット勝ちチームに小さく印を付ける。
- (5) スコアを記入後の手順は次のとおりとする。
 - ①勝ちチームに赤○を付け、各監督にスコアの内容を確認の上、サインを得る。
 - ②引き分けの場合は両チームに赤△を記入する。
 - ③負けチームに赤×を付け、コートマスターに内容を確認の上、サインを得る。
 - ④最後に主審に内容を確認の上、サインを得る。
- (6) 3セットマッチの場合、2セット目以降はコートチェンジを行うのでスコア 記入欄を間違えないよう特に注意する。
- (7) 主審が宣告した警告回数 of 記表と要求があった場合の提示を行う。
- (8) 各審判員が行った「指導」は特記事項に記録する。



注:ラインテープ敷設後はマーキングがラインより外側に出ていること。

凡例: ■ はマーキング