

<主審>

選手集合



サークルを指す



アウト(当該者をさして)挙手



セーフ



ラインクロス



ラインオーバー



ボールデッド



メンバーチェンジ



タイム



キャリング(回す)



ダブルタッチ



バイオレーション



フットボール



ドリブル



オーバータイム



ヘッドダイレクト



ワンタッチ



ボールバック



試合終了 長い笛。



<副審>

ボールバック



1分前



メンバーチェンジ



タイム



アウト



セーフ



ラインクロス



ワンタッチ



<線審>

アウト(当該者をさす)



セーフ



ラインクロス



ボールデッド



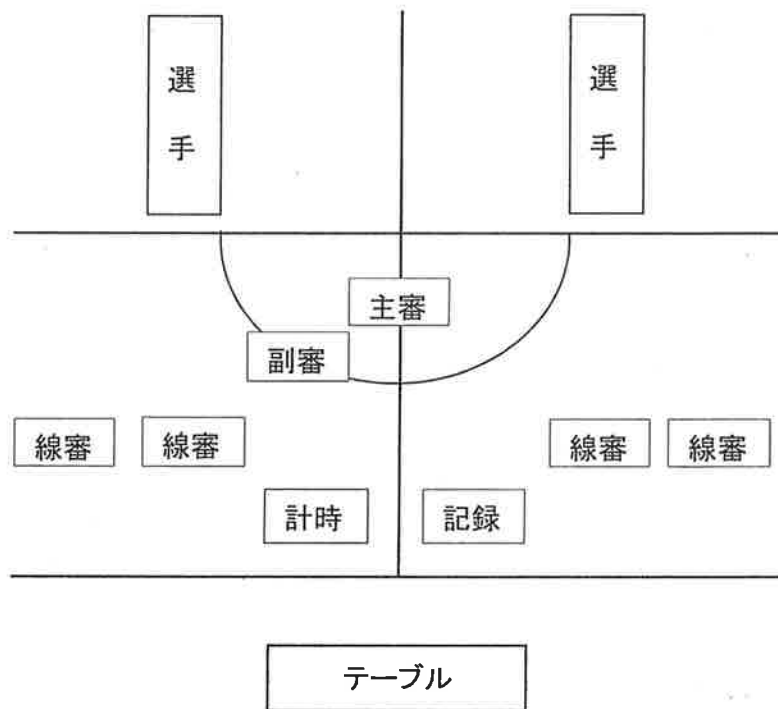
ワンタッチ



キャリング



< 試合開始整列時 >



<計時>

スタート



服装：上着は松戸市審判団指定のポロシャツ。ズボンは紺か黒の無地推奨。
指定の帽子。白手袋。

審判の流れ・役割

<主審> 試合全般の進行・判定・宣告。

【 試合開始 】

1. ピッピの笛と『選手集合』をコール。選手がセンターサークル付近まで来たら、サイドサークルを指す。
2. 整列後、服装・靴紐などの安全確認後、『只今より○コート第○試合、(チーム名)対(チーム名)の試合を
始めます。キャプテン握手。この試合、主審○○・副審○○で行います。気を付け！お互いに礼！』
3. センターサークル付近で選手の人数確認後、コート審判を笛で(指差し)確認。
4. ピッピの笛で選手を立たせ、『ジャンプボール』の宣言。計時審判に確認し、ジャンパーの手より1m程の
高さにトスを上げる。
5. ジャンパーが、トスボールにタッチした瞬間に短い笛。内野手が確保してから20秒カウントスタート。
(状況によってはやり直す)

>メモ:

【 試合 】 ※試合を中断=(笛と声で計時審判に合図・選手を座らせる)カッコ内以下省略

1. 20秒カウント開始。最初の2回パス確認。
2. アウトは、笛と同時に当該選手を指し『○番アウト』コールと挙手。セーフは、ジェスチャーでよい。
3. ヘッドダイレクトの場合は、試合を中断 選手の安全確認。出場判断は監督に委ねる。
4. オバータイムは、ピッピの笛と『ボールバック』ジェスチャーと『オーバータイム』コール。
『(△チーム名)ボール』
5. ボールデッドは、笛とジェスチャーと『ボールデッド』コール。『(△チーム名)ボール』
6. ワンタッチ：一方のチームが攻撃中、ボールが相手選手に触れた場合(アウト以外)は、ジェスチャーと
『ワンタッチ』コールし、20秒カウントは、リセットする。
7. 反則は、笛と『ボールバック』コールで副審にボールを戻した後、声とジェスチャーで
『(○チーム名)○番(反則名)。(△チーム名)ボール』コールで試合再開。
8. メンバーチェンジは、試合を中断した時 副審・記録審判立ち合いのもと、副審側サイドサークル内で行う。
9. 作戦タイムは、試合を中断して、記録審判立ち合いのもと センターサークル付近で内野選手の人数・背番号
を確認。笛で選手を立たせ『(チーム名)作戦タイム30秒』コール。選手全員ベンチに戻ってから笛の合図で
計測開始。(残り10秒で『10秒前』宣言)30秒後、笛と『作戦タイム終了』を宣言。
再び、記録審判立ち合いのもと センターサークル付近で内・外野選手の人数・背番号確認後、笛で選手を
立たせ『残り○秒(チーム名)ボールで試合再開』を宣言。
10. 審判協議は、試合を中断して、センターサークル付近に線審・副審を集め協議する。終了後、笛で選手を立たせ、
協議内容・結果を報告する。『(チーム名)ボール』の声で試合再開。
(審判協議は、主審判断で計時・記録審判を呼ぶことができる)
11. 試合終了は、長い笛とジェスチャーで試合を止める。残った内野手を整列させて人数確認後、記録審判に伝える。
前半終了時は『3分間ハーフタイム』宣言と笛。後半終了時は、外野手及び補欠選手・監督を整列させ、
『結果発表します。(○○チーム名)前半○、後半○、合計○。(△△チーム名)前半○、後半○、合計○。
○対○で(○○チーム名)の勝ちです』の宣言をし、勝ったチーム側の手を高く挙げる。
『最後に大きな声で挨拶しましょう！ 気を付け！ お互いに礼！』

>メモ:

<副審> 主審補佐・判定・メンバーチェンジ・作戦タイム・ボール投入。

1. 試合前に両チームキャプテンを呼び、ジャンケンでコート決めする。試合中は常にボール1個を保持する。
 2. ボールバック時、選手からボールを受け取る。
 3. 試合中断時、ボール位置の確認・管理。
 4. 試合再開時、主審の指示を確認し、内野コート中央に向かってボールをゴロで投入（選手が近い時は下がる）。
 5. ベンチからのタイム要請で長い笛とジェスチャーで試合を止める。
どちらのチームのタイムか確認し、主審に伝える。 ボール位置の確認・管理。
 6. 計時審判から1分前コールが出たら、両ベンチにジェスチャーとコール。この時、ボールから目を離さないこと。
 7. 判定は、ジェスチャーで行う。状況により笛で試合を止めることができる。
 8. アウトになった選手をサークルから外野に誘導する。
 9. メンバーチェンジの要請があれば主審に伝え、記録審判と共にサイドサークル内にて選手の交代を行う。
 10. 試合終了時、外野手を内野に誘導する（外野人数の多いチームを先に）。その後、補欠選手・監督を誘導。
- >メモ：

<線審> 主審補佐・判定・ボールデッド

1. ラインクロス・アウト・セーフ・ボールデッド・ファールのなどの判定をする。
 2. ラインクロス：捕球・投球前後の選手のラインクロスを確認する。
 3. アウト：当該選手を旗で指す。この時、ラインクロスの再確認を！
 4. セーフ：両手を広げる（選手に当たらないように注意して）。
 5. ボールデッド：外野ラインにボールが触れるか、ライン外に接地したら旗を高く挙げる。
 6. 判定は、ジェスチャーで行う。状況により笛で試合を止めることができる。
 7. 外野手が多くなって来た時、立ち位置は選手優先に行動する。
 8. 試合終了時、主審と向き合う線審は、外野手を整列させる。
- >メモ：

<計時審判> 試合時間の全般を管理

1. 主審の笛により時間を計る。試合開始時・中断時・再開時スタート・ストップする。（スタート時は立って挙手にて押す）。
 2. 作戦タイム時、主審と共に30秒を計時する。10秒前になったら主審に告げる。
 3. 1分前のコールをする。表示板を掲げて（5秒以上）コート全般に伝える。（副審が気付くように大声で！）
 4. 試合残り時間10秒前を、主審の後ろに立ち告げる。残り5秒をカウントダウンする。（主審に触れない）
 5. 審判協議時、主審の要請で協議に参加する。
 6. ハーフタイム3分を計る。
 7. 笛は、吹くことができない。
- >メモ：

<記録審判> 記録の全般を管理

1. 対戦記録表をつける。
2. メンバーチェンジ：副審と共に確認・記録。
3. 作戦タイム開始の前後にコート内の選手の人数・背番号を主審と共に確認・記録。
4. 前半終了時、両チームの得点を記録する。試合終了時、両チームの得点の記録・集計をし主審に渡す。
5. 審判協議時、主審の要請で協議に参加する。
6. 笛は、吹くことができない。

>メモ：

<ボール管理員> 審判ではないが・・・

1. 副審の後ろ（コート外）に位置し、試合中 副審にボールを渡す。
2. ボールデッドの時は、副審にボールを渡してから回収する。
3. 出来るだけ副審を振り向かせないように渡す。

>メモ：

