

J.D.B.A. Official Rule & Referee Text Book

公式ルール&審判テキストブック
【2019-2020年度版】



一般財団法人 日本ドッジボール協会

はじめに

日本でのドッジボールの歴史は明治後期に始まりました。おそらくほとんどの人が一度は経験しているのではないのでしょうか。そのため、男女を問わず三世代あるいは四世代で、実際の経験をもとに話し合えるスポーツであると思います。このようなボールゲームは、他に類を見ません。

全国的には実に多種多様なローカルルールが存在します。私どもが統一ルールを作成した目的は、そのようなローカルルールを否定することではありません。例えるならば、ローカルルールは「方言」であり、統一ルールは「共通語」であると考えております。つまり、ローカルルールはその地域に根づいた文化として大切にいただき、統一ルールはどこへ行っても、誰とでもコミュニケーションできる道具と考えていただければよいと思います。

また、この統一ルールの基本的概念は「自主性=自分で考え積極的に行動する」、「自己責任=自分の行為に最後まで責任をもつ」、「向上心=常に前向きな姿勢」を柱にしております。特に次世代を担う子どもたちには、このようなことを意識し、ドッジボールに関わってほしいと願っております。

私どもは小学生の全国大会をはじめとし、多くの大会の主催・後援などをしており、年間十数万人という選手・スタッフの方々がそれらに参加しております。ただし、私どもは単に勝敗にこだわったチャンピオンスポーツを目指しているわけではありません。大会である以上、自ずと勝敗を決するものではありませんが、私どもは大会をシンボリックなものとして位置づけ、そこにより多くの人々が参加し、人々とのふれあいの中で、スポーツが本来持つ楽しさを実感し、スポーツを好きになってほしいと思っております。

それが私どもの考える「ドッジボール」です。

協会設立の趣旨や統一ルールの概念を大切に、これからも『いつでも、どこでも、誰とでも、そしていつまでも』というキャッチフレーズ通り普及に努めて行きたいと思っております。

そして、これからももっと多くの方々にこの「ドッジボール」に参加していただきたいと願っております。

一般財団法人 日本ドッジボール協会

公式ルール Official Rule

はじめに

【第1章】 チーム 14

- 第101条 クラス
- 第102条 チーム編成
- 第103条 キャプテン
- 第104条 プレイヤーのユニフォーム
- 第105条 スタートイングラインナップ
- 第106条 プレイヤーの交代(メンバーチェンジ)
- 第107条 緊急プレイヤー
- 第108条 抗議・アピール

【第2章】 競技場 16

- 第201条 コート及びゾーン(図1)
- 第202条 コートサイズ(図2.3.4)
- 第203条 センターサークル
- 第204条 プレイヤーズベンチ
- 第205条 ペナルティーベンチ

【第3章】 用 具 21

- 第301条 ボール
- 第302条 禁止用具等

【第4章】 罰則・指導 22

- 第401条 罰 則
- 第402条 警 告
- 第403条 退 場
- 第404条 失 格
- 第405条 指 導

【第5章】 ゲームオフィシャル 24

- 第501条 ゲームオフィシャルの任命
- 第502条 コートマスター
- 第503条 記録員
- 第504条 計時員

【第6章】 審判員 26

- 第601条 審判員の任命
- 第602条 主 審
- 第603条 副 審
- 第604条 線 審

【第7章】 競技方法 28

- 第701条 試合時間
- 第702条 試合形式
- 第703条 試合開始
- 第704条 試合終了
- 第705条 試合放棄・不戦勝
- 第706条 不完全となったチーム
- 第707条 セットアップ
- 第708条 コートチェンジ
- 第709条 オフィシャルタイムアウト
- 第710条 試合の勝敗

【第8章】 プレイの規定 32

- 第801条 キャッチ
- 第802条 ワンタッチ
- 第803条 アタック
- 第804条 パ ス

- 第805条 アウト
- 第806条 アシストキャッチ
- 第807条 セーフ
- 第808条 ヘルドボール
- 第809条 ボールデッド
- 第810条 ボールの支配権
- 第811条 内外野への移動
- 第812条 内野復帰権の放棄
- 第813条 プレイヤー間のボールの受け渡し
- 第814条 ジャンプボール
- 第815条 試合再開
- 第816条 内野復帰権

【第9章】 ファール 41

- 第901条 ファール
- 第902条 ファイブバス
- 第903条 ダブルバス
- 第904条 オーバーライン
- 第905条 ホールディング
- 第906条 ヘッドアタック
- 第907条 タッチ・ザ・ボディー
- 第908条 ダブルタッチ
- 第909条 インターフェアアー
- 第910条 キープ・フォー・ファイブ
- 第911条 フライングタップ
- 第912条 ダブルタップ
- 第913条 ジャンパーアタック
- 第914条 ジャンパーキャッチ
- 第915条 フライングスロー
- 第916条 アウトプレイ

- 第917条 イリーガル・スロー
- 第918条 イリーガル・キャッチ
- 第919条 テクニカルファール
- 第920条 ファールの連続・重複
- 第921条 アドバンテージ

主審・副審・線審の動作 47

審判テキストブック Official Referee Text Book

【第1章】 チーム 58

- チーム編成
- スターティングラインナップ
- プレイヤーの交代(メンバーチェンジ)
- 抗議・アピール

【第2章】 競技場 60

- コート作成
- プレイヤーズベンチ

【第3章】 用具 61

【第4章】 罰則・指導 62

【第5章】 ゲームオフィシャル 63

【第6章】 審判員	64
審判員の心得	
審判員の事前チェック	
主 審	65
主審の手順	
試合終了時の内野人数の報告について	
主審は全てのファールを判定する	
主審の留意点	
副 審	70
副審の留意点	
線 審	71
線審の留意点	
線審の主な判定事項	
ワンタッチの確認	
一連の動作とは	
一連の動作の終了	
その他	
【第7章】 競技方法	76
オフィシャルタイムアウト	
オフィシャルタイムアウト時の計時の処理	
オフィシャルタイムアウト後のボールの支配権	
オフィシャルタイムアウト時のボールの支配権	
【第8章】 プレイの規定	78
アシストキャッチ	
アウト判定後、外野プレイヤーが内野に復帰できない条件	
内外野への移動	
内野への復帰について	

ジャンプボール	
試合再開	
試合再開時の審判の留意点	
アタックについて	
競技規則・第809条④の解釈について	

【第9章】 ファール	84
ファール	
ファイブバス	
ダブルバス	
オーバーライン	
ホールディング	
ヘッドアタック	
タッチ・ザ・ボディー	
ダブルタッチ	
インターフェア	
キープ・フォー・ファイブ	
ダブルタップ	
ジャンパーキャッチ	
ジャンパーアタック	
フライングスロー	
アウトプレイ	
イリーガル・スロー	
イリーガル・キャッチ	
ファールの連続・重複、他	
連続してファールが起きた時の処置	
テクニカルファール	
アドバンテージ	

主審、副審、線審の動作	99
-------------------	----

各審判員、競技委員長、審判部長に	100
審判員の手順	101
線審の動き(試合中)	102
補足・追加事項	103
イリーガル・キャッチについて	
イリーガル・スローについて	
ライン際でのインプレイゾーン及びボールデッドゾーンの解釈	
審判統一基本動作と役割	106
主 審	
副 審	
線 審	
ゲームオフィシャル	

実技統一事項及び統一基本動作

実技統一事項	116
「オフィシャルタイムアウト」後の対応について	
オフィシャルタイムアウト継続中に、再度協議が必要と判断した場合	
ファール発生に伴い、アシストキャッチ不成立となり、「アウト」を確定させる場合	
主審及び副審のコートに正対して行う動作とプレイヤーに向けて行う動作	
頭部付近にボールが当たった場合(最終判定がヘッドアタックに至ったとき)	
統一基本動作	119
1. 「指導」「警告」「退場」「失格」での各審判員の動き	
2. 複数セットの試合で、セット終了時及び次セット開始前の各審判員の動作について	120
3. 線審 オフィシャルタイムアウト時の動作	121
4. 副審のダブルタッチファール判定について	

5. 副審のアドバンテージについて	121
6. タイムイン時の線審の定位置	
7. 「警告」イエローカードを提示する手順及び仕方(プレイヤー・監督等)	122
8. 「退場」レッドカードを提示する手順及び仕方(プレイヤー・監督等)	
1) 警告2枚目	
2) 一発退場	
9. 「失格」を宣告するとき	123
1) プレイヤー・監督等に対して	
2) チームに対して	
10. 「指導」を与える場合	125
1) 主 審	
2) 副審・線審	
11. 不完全となった場合	126
1) チームに対して	
2) 成人がベンチにいなくなった場合	
12. 「試合開始前」の各審判員への確認・ジャンプボールの手順	127
13. 「ジャンプボール」のやり直し	
14. 「ヘルドボール」の対応	128
15. 「ヘッドアタック」後の報告	
16. 「緊急プレイヤー」との交代方法	129
17. 「ヴィクトリーポイント(V ^{ツイ} ポイント)ゲーム」採用時の実施方法	130
18. 「複数セット試合」のセットカウント報告について	
【ケーススタディ: No1】	131
1 アウトプレイをしているプレイヤーに対するアタック	
1) アウトの場合	
2) アウトでない場合	
2-1 アウトプレイをしているプレイヤーに対するヘッドアタック	132
2-2 ラインをまたいでいる又は踏んでいるプレイヤーに対するヘッドアタック	
【ケーススタディ: No2】	
ジャンプボール(タップ)後のジャンパーに関わる事象について	

公式ルール

Official Rule

【第1章】 チーム

第 101 条 クラス

クラス別は次のとおりとする。

- ① 幼児の部（チーム編成以降は別に定める）
- ② 小学生男子の部、小学生女子の部、小学生男女混合の部
- ③ 中学生男子の部、中学生女子の部、中学生男女混合の部
- ④ 高校生男子の部、高校生女子の部、高校生男女混合の部
- ⑤ 一般男子の部、一般女子の部、一般男女混合の部

第 102 条 チーム編成

- 1) チームはプレイヤー 12 名以上 20 名以内、チーム役員は監督 1 名、コーチ 1 名、マネージャー 1 名（以下監督等という）の 3 名を上限とする。また、監督は一人でコーチ、マネージャーを兼務することができる。
- 2) 監督はどのクラスも成人でなければならない。
- 3) 一般男子の部、一般女子の部及び一般男女混合の部のクラスに限り、監督、コーチ及びマネージャーに兼任プレイヤーが認められる。

第 103 条 キャプテン

- 1) チームはキャプテンを 1 名任命する。
- 2) チーム登録されたキャプテンが不在の場合は、他のプレイヤーが代行できる。

第 104 条 プレイヤーのユニフォーム

- 1) チームは統一したユニフォームを着用する。
- 2) プレイヤーのユニフォームについては、別途に定められた「ユニフォーム規定」に準じ、着用する。

第 105 条 スターティングラインナップ

- 1) 第 1 セット開始時（ジャンプボール時）には、コート上に 12 名のプレイヤーが出場していなければならない。
- 2) セットアップ時に、試合を行うプレイヤー以外の控えプレイヤーは必ずベンチに戻る。

第 106 条 プレイヤーの交代（メンバーチェンジ）

- 1) 試合中コート上のプレイヤーはセット中交代することはできない。
- 2) 複数セットの試合形式の場合、各セット間の休憩時間中にプレイヤーの交代が認められる。
- 3) プレイ中、負傷者が発生した場合、主審が状況を速やかに確認し監督と協議したうえ、オフィシャルの確認のもとプレイヤーの交代が認められる。（急病人も同様とする）
- 4) 負傷者の状況により、主審がプレイ続行不可能と判断した場合はその旨を監督に告げ、プレイヤーの交代を指示することができる。

第 107 条 緊急プレイヤー

- 1) 負傷者が出た場合は、その負傷者に代わって緊急プレイヤーを出すことができる。
 - ① 試合続行不可能と審判員に判断された負傷者は監督等の意思で緊急プレイヤーと交代できる。（緊急プレイヤーは、必ずしも出さなくてもよい。）
 - ② 試合開始時の全プレイヤーが 12 名のチームにおいて、唯一の外野プレイヤーが負傷し試合続行不可能と判断された場合は、内野のプレイヤー 1 名を外野プレイヤーとして位置に付けることができる。ただし、当該外野プレイヤーとなったプレイヤーは自らアウトをとらない限り内野への復帰はできない。

- 前項の負傷者（ベンチに戻った負傷者、緊急プレイヤーと交代したプレイヤーも同じ）は、そのセットは復帰できない。ただし、次のセットは試合開始からプレイできる。

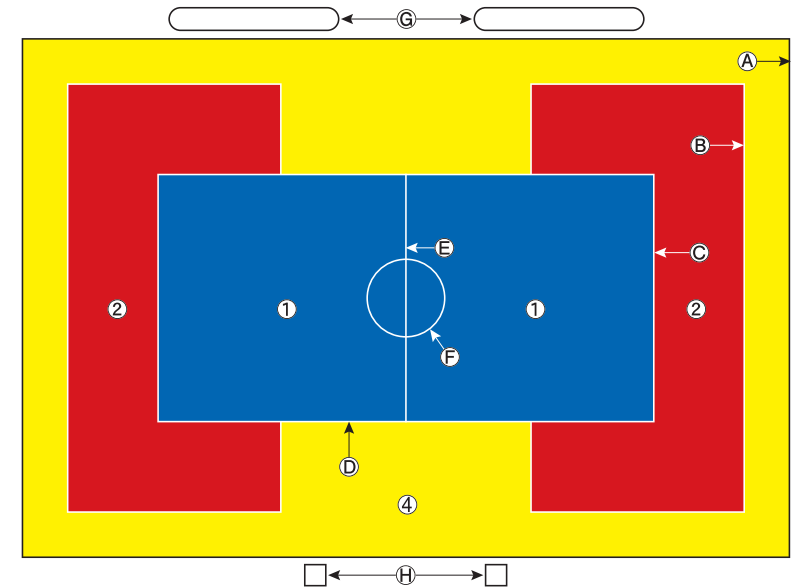
第 108 条 抗議・アピール

プレイヤー及び監督等は審判員に対し、抗議及びアピールはできない。ただし、試合終了後、コートマスターに確認することはできる。

- エリア及びゾーンは下記のとおりとする。

- 内野エリア
- 外野エリア
- ライン
- インプレイゾーン (①+②+③)
- ボールデッドゾーン
- プレイヤーズゾーン (④+⑤)

図 1



- | | |
|--------------------|----------------------|
| ① 内野エリア | ⑥ ボールデッドゾーン |
| ② 外野エリア | ⑦ プレイヤーズゾーン (④+⑤) |
| ③ インプレイゾーン (①+②+③) | ⑧ ボールネットまたはプレイヤーズゾーン |
| ④ ボールデッドゾーン | ⑨ 外野ライン |
| ⑤ プレイヤーズゾーン (③+④) | ⑩ バックライン |
| | ⑪ サイドライン |
| | ⑫ センターライン |
| | ⑬ センターサークル |
| | ⑭ プレイヤーズベンチ |
| | ⑮ ペナルティーベンチ |

【第 2 章】 競技場

第 201 条 コート及びゾーン

- コートは平坦な場所に設置する。
- コートは図 1（17 頁）のとおりセンターライン、サイドライン及びバックラインで囲まれた内野エリアとサイドライン、バックライン及び外野ラインで囲まれた外野エリアからなり、インプレイゾーンの外側にボールデッドゾーンを設け双方一緒にして、プレイヤーズゾーンと称する。
- プレイヤーズゾーンは外野ラインから 2 メートルとする。
- ラインの幅は 5 センチメートル以上 7 センチメートル以内とし、プレイに危険のない材質の物を用いる。
- ラインはコートの内側に引く、ただしセンターラインは内野を二等分した線とする。

第 202 条 コートサイズ

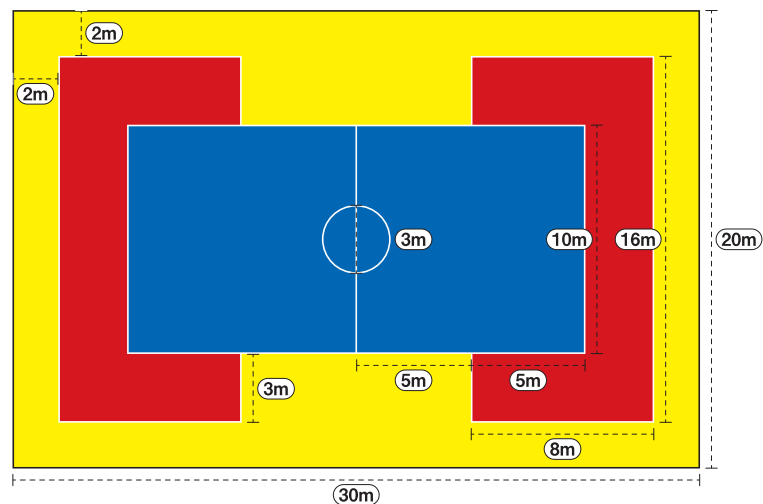
- 1) 試合に使用するコートはクラスに応じたコートサイズとする。
- 2) 小学生・中学生女子は図 2 (18 頁) のとおりとする。
- 3) 中学生男子・中学生混合・高校生女子・一般女子は図 3 (19 頁) のとおりとする。
- 4) 高校生男子・高校生混合・一般男子・一般混合は図 4 (20 頁) のとおりとする。

第 203 条 センターサークル

コートの中央にセンターサークルを設けサイズは次のとおりとする。

- ① 小学生・中学生女子は半径 1.5 メートルの円とする。図 2
- 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。図 3・4

図 2 小学生・中学生女子のコート



第 204 条 プレイヤーズベンチ

- 1) プレイヤーズベンチはプレイヤーズゾーン外に、センターラインを中心にチームごとに設置する。
- 2) 試合中監督及び控えのプレイヤー等は審判員またはゲームオフィシャルの許可なくベンチから離れてはならない。

第 205 条 ペナルティーベンチ

ペナルティーベンチは主審後方のプレイヤーズゾーン外に、一辺が 1 メートルの正方形で各チーム毎に設置する。

図 3 中学生男子・中学生混合・高校生女子・一般女子のコート

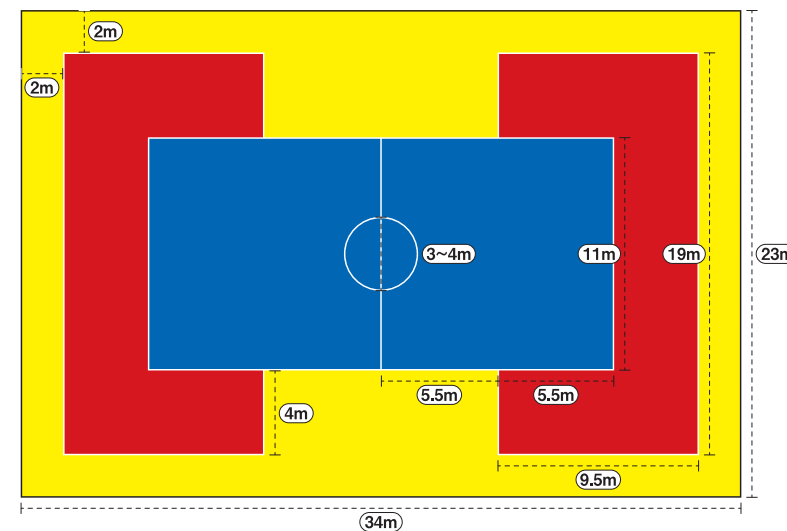
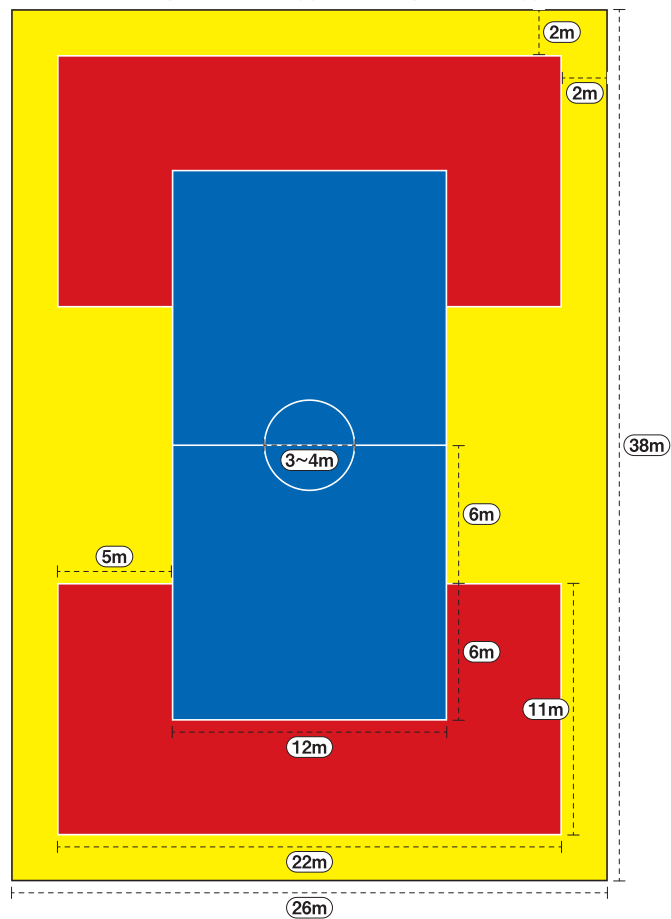


図4 高校生男子・高校生混合・一般男子・一般混合のコート



【第3章】用具

第301条 ボール

- 1) ボールは、J.D.B.A. 公認球を使用する。
- 2) ボールは、使用するボールに適した空気圧で競技に使用する。

第302条 禁止用具等

次の用具等の使用は禁止する。

- ① スパイクシューズ
- ② グローブ
- ③ 滑り止めと判断される物
- ④ アクセサリー等
- ⑤ 主審が危険と判断した物

【第4章】 罰則・指導

第 401 条 罰 則

罰則は警告、退場、失格、に分類する。なお、罰則は記録用紙に記録される。

第 402 条 警 告

危険行為及び、重大なマナー違反をしたプレイヤー及び監督等は、主審からイエローカードにより「警告」が宣告される。

第 403 条 退 場

- 1) 同一プレイヤー及び監督等が同一セット中、2度目の「警告」が宣告された場合、主審からレッドカードにより「退場」が宣告される。
- 2) 著しくスポーツマンシップに反する行為や暴力行為、相手に侮辱的言動をしたプレイヤー、監督等は、主審からレッドカードにより「退場」が宣告される。
- 3) 「退場」を宣告された者は、直ちにペナルティーベンチに入り、その試合に復帰できない。

第 404 条 失 格

- 1) 悪質な言動を続けるプレイヤー、監督等は、主審から「失格」を宣告され出場資格を剥奪される。
- 2) 「失格」宣告を受けたプレイヤー、監督等は、その試合中はペナルティーベンチに入り、試合終了後会場からの退去が言い渡される。
- 3) 「失格」宣告を受けたプレイヤー、監督等は、その後の試合に参加できず、その後の処分は「一般財団法人 日本ドッジボール協会 競技委員会」で決定

し、そのプレイヤー、監督等の所属している都道府県協会に通知する。

- 4) 主審から、チームに対してプレイ及び言動の改善を求められたにもかかわらず指示に従わなかった場合、そのチームは「失格」となる。「失格」を宣告されたチームは、本条 1)、2)、3) に準じ、出場資格の剥奪、試合会場からの退去、以降の試合への参加不可の対象となる。その後の処分は「一般財団法人 日本ドッジボール協会 競技委員会」で決定し、当該チームが所属している都道府県協会に通知する。

第 405 条 指 導

軽度なマナー違反を犯したプレイヤー、監督等は審判員より指導される。改善されない場合には、テクニカルファール(第 919 条)が適用される。なお、指導は記録用紙に記録される。

【第5章】ゲームオフィシャル

第 501 条 ゲームオフィシャルの任命

各試合ごとに、競技委員長がコートマスター 1 名、記録員 1 名、計時員 1 名を任命する。

第 502 条 コートマスター

- 1) コートマスターは、ゲームオフィシャルの責任者としてコートの全責任を負い、職務は次のとおりとする。
 - ① 競技開始前に、コートの安全確認、競技用具、ゲームオフィシャル用具、禁止用具等の確認を行う。
 - ② 試合中、第 709 条によりオフィシャルタイムアウトを宣言する。
 - ③ 試合終了後、記録員が作成した記録用紙の内容を確認し署名「サイン」する。
- 2) コートマスターは、試合終了合図時の投球が有効か否かについて、主審から要求があった場合は返答しなければならない。
- 3) 全審判員<6 審>の協議によりプレイに関する処理の判断がつかない場合、主審より要請があった場合に限り助言ができる。

第 503 条 記録員

記録員の職務は次のとおりとする。

- ① 記録用紙に試合経過及び試合結果を記入し、主審及び監督の最終確認（署名「サイン」）を得る。
- ② 主審が宣告したプレイヤー及び監督等の罰則・指導内容を記録するととも

に、要求があった場合の提示を行う。

第 504 条 計時員

- 1) 計時員の職務は次のとおりとする。
 - ① 試合開始から試合終了までの計時管理を行う。
 - ② 試合終了時の合図を行う。
- 2) 計時員は以下のタイミングで時計を作動させる。
 - ① ジャンプボールの際、ボールが主審の手を離れた瞬間。
 - ② 主審のタイムインの笛が鳴った瞬間。
 - ③ 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）で主審が続行の動作を行った瞬間。
- 3) 計時員は次のタイミングで時計を停止する。
 - ① 各セットの試合時間が終了した瞬間。
 - ② インプレイ中、主審及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。
 - ③ 実働制の試合の場合は、②を含むファールの確定時及びアウト・オブ・バーンズの判定時。

【第6章】審判員

第601条 審判員の任命

各試合ごとに競技委員長が、主審1名、副審1名、線審4名を任命する。

第602条 主 審

主審の権限及び職務は次のとおりとする。

- ①主審は試合進行の全権を負い全てについて決定権を有し、オフィシャルタイムアウトを宣言することができる。
- ②主審は試合の全ての罰則を判定し、イエローカード、レッドカードを携帯し警告、退場、失格を宣告することができる。
- ③アウト、セーフ及びファールの判定をしボールの支配権を決定する。
- ④試合中アウト、セーフ及びファール等の判定について他の審判員を招集し協議することができる。
- ⑤パスカウントは見やすい位置で必ず表示する。
- ⑥第405条により「指導」することができる。
- ⑦試合終了後、記録用紙を確認し署名「サイン」をする。

第603条 副 審

副審の権限及び職務は次のとおりとする。

- ①副審は主審を補佐する。

②副審は全てのファールの判定を補佐する。

③アウト及びセーフの判定を補佐する。

④オフィシャルタイムアウトが必要な場合は主審に要求することができる。

⑤第405条により「指導」することができる。

第604条 線 審

線審の権限及び職務は次のとおりとする。

- ①線審は主にワンタッチ、ノータッチの判定をし、ラインに関するファール等を補佐する。
- ②アウト及びセーフの判定を補佐する。
- ③オフィシャルタイムアウトが必要な場合は主審に要求することができる。
- ④旗を携帯する。
- ⑤第405条により「指導」することができる。

【第7章】競技方法

第701条 試合時間

試合時間は原則として1セット5分間とする。

第702条 試合形式

- 1) 試合形式は原則として1セットマッチ、3セットマッチ、5セットマッチとする。
- 2) 3セットマッチの場合は2セット先取したチームが勝利を得る。
- 3) 5セットマッチの場合は3セット先取したチームが勝利を得る。
- 4) セットとセットの間には2分以内の休憩時間を設ける。
- 5) 試合時間の計測には、「実働制」と「ランニングタイム制」がある。計測方法は、第504条 2)、3)による。

第703条 試合開始

ジャンプボールにより試合開始とし、ボールが主審の手を離れた瞬間より試合時間を計測する。

第704条 試合終了

- 1) 試合終了は、計時員の試合終了の合図（ブザーまたは計時員の笛）が鳴った瞬間、または一方のチームの内野プレイヤーが全員アウト（0人）が確定した瞬間とする。
- 2) 試合終了と同時にプレイヤーの手から離れた投球ボールは有効とする。

第705条 試合放棄・不戦勝

試合放棄及び不戦勝については次のとおりとする。

- ① プレイヤーの整列（集合）時にプレイヤーが12名揃わなかった場合、試合放棄とみなし、その相手チームを不戦勝とする。
- ② 第404条 4)により、「失格」となったチームの相手チームを不戦勝とする。
- ③ 不戦勝の場合のセットカウント及び内野人数は、3セットマッチの場合はセットカウント2対0、5セットマッチの場合はセットカウント3対0とし、各セットの内野人数は11対0とする。

第706条 不完全となったチーム

不完全となったチームについては次のとおりとする。ただし、①については、以降の②～④の事態が生じていないことを前提とした「原則」の意味で解釈する。

- ① ジャンプボールから試合終了までの間、コート内でプレイするプレイヤーが12名揃っていない場合は不完全となったチームとする。
- ② 試合中負傷及びレッドカードによる退場でプレイ可能なプレイヤーが1名になった時点で不完全となったチームとし、そのセットを該当チームの負けとし、内野人数は11対0とする。
- ③ コート内のプレイヤーが、11名以下または13名以上と確認された時点でそのセットは負けとし、内野人数は11対0とする。この場合、負傷退場者及び「退場」「失格」宣告を受けた者も、コート内プレイヤーの対象人数とする。なお、ここで言う負傷退場者とは、緊急プレイヤーを出さなかった場合を指す。
- ④ チームに成人がいなくなった時点で不完全となったチームとし、当該チームの負けとする。そのチームはその大会における以降のセット及び試合には出場できない。この場合における試合の勝敗は、第705条③に準拠する。

第 707 条 セットアップ

- 1) 各セットの開始時、外野に 1 名以上 11 名以下を配置し、プレイヤーは、内野及び外野の位置に着く。
- 2) セットアップ時、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。

第 708 条 コートチェンジ

- 1) コートチェンジは 2 セット目以降各セットごとに行う。
- 2) 3 セットマッチ、5 セットマッチの場合は、2 セット以降各セットごとにコートを変えて行う。ただし、原則的にベンチは移動しないものとする。

第 709 条 オフィシャルタイムアウト

- 1) 主審は次の場合にオフィシャルタイムアウトを宣言できる。
 - ①他の審判員より「タイムの要求」があったとき。
 - ②プレイヤーズゾーンに審判員・プレイヤー以外の人が入ってきたとき。または、危険な物が入ってきたとき。
 - ③ボールがプレイヤーズゾーンから出て、試合継続に支障があるとき。
 - ④ヘルドボールのとき。
 - ⑤その他緊急を要する場合。
- 2) コートマスターは次の場合にオフィシャルタイムアウトを宣言できる。
 - ①ボールの支配権が明らかに異なっていることに審判員が気づかないで再開

しようとしているとき。

- ②プレイ中のプレイヤーに負傷者が出ているにもかかわらず審判員が気づかないとき。
- ③アウトになったプレイヤーが外野に移動しない、または相手のプレイヤーをアウトにしているのに内野に移動したプレイヤーに審判員が気づかないとき。
- ④内野及び外野のプレイヤーが正当な理由なく外野及び内野へ移動したことに審判員が気づかないとき。
- ⑤プレイヤーズゾーンに審判員・プレイヤー以外の人が入ってきたとき。または、危険な物が入ってきたとき。
- ⑥その他緊急を要するとき。

第 710 条 試合の勝敗

- 1) セットの勝敗はセット終了時、内野に残っているプレイヤーの多い方のチーム、または相手の内野プレイヤーを全員アウトにしたチームが勝利を得る。
- 2) 一方のチームが、第 706 条④の状態となった時点で、その相手チームを不戦勝とする。この場合における試合の勝敗は、第 705 条③に準拠する。
- 3) セット終了時に内野プレイヤーが同数の場合は、各大会規定により、勝敗を決定する。

【第8章】プレイの規定

第 801 条 キャッチ

キャッチとは次の場合をいう。

- ① 空中にあるインプレイ状態のボールを、プレイヤーが直接手または体で受け止め、かつそれを確実に保持する行為であり、同時にプレイヤー自身が意識してボールを扱うこと（意図的なボールコントロール）が可能な状況に至ったと審判員が判断をした（見極めた）とき。
- ② 床に接している（転がっている）または静止しているインプレイ状態のボールを、プレイヤーが直接手で拾い上げ、かつそれを確実に保持する行為であり、同時にプレイヤー自身が意識してボールを扱うこと（意図的なボールコントロール）が可能な状況に至ったと審判員が判断をした（見極めた）とき。
- ③ 内野プレイヤーが、相手の内野プレイヤーまたは外野プレイヤーの投球したノーバウンドのボールをキャッチする過程、また、アシストキャッチを行う過程で、コート面の補助を受けることやコート面を利用したキャッチ行為では無いと審判員が主観的判断をしたとき。

第 802 条 ワンタッチ

味方または相手のプレイヤーの投球したボール及びインプレイゾーンにあるルーズボールに対し、最後にボールに触れたプレイヤーが外野プレイヤーの場合、フェアルすることなくキャッチできずに最後に手でボールに触れ、直接アウト・オブ・バーンズになった時点でワンタッチが成立する。

第 803 条 アタック

次の条件を満たした投球をアタックとする。

- ① ボールの軌道の上部が防御側の内野プレイヤーが直立、かつ自然体で立っ

た状態で、肩の線より低い投球であり、原則的にはノーバウンドのボールであること。

- ② ①の条件を満たしかつ内野プレイヤーの広げた両手の内側（円筒形の内側）の範囲にボールが介在したと認められた投球であること。

第 804 条 パス

パスとは味方の内野プレイヤーと外野プレイヤーの間で行われる第 803 条以外の投球とキャッチ、及び外野のワンタッチをいう。

- ① 味方の内野プレイヤーが投球したボールを外野プレイヤーがキャッチ、またはワンタッチした状態で成立し、パスカウントの対象とする。
- ② 味方の外野プレイヤーが投球したボールを内野プレイヤーがキャッチした状態も同じ。
- ③ パスが連続している間にワンタッチ（第 802 条）がありアウト・オブ・バーンズとなっても再開後のパスは継続して数える。
- ④ パスが連続している間にオフィシャルタイムアウトが宣言され、ボールデッド（第 809 条 ⑤）となった場合、再開後の支配権に変動がなくオフィシャルタイムアウト宣言時の状態から続けてプレイを続行する際は、パスは継続して数える。
- ⑤ 第 803 条に規定されたアタック及びパスに対し、相手の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。

第 805 条 アウト

1) アウトは次の場合と定める。

- ① 内野プレイヤーが相手の内野プレイヤーまたは外野プレイヤーの投球したノーバウンドのボールをキャッチできずに、当たったボールがコート等（天井及び壁等も含む）に接したとき。

- ②相手の内野プレイヤーまたは外野プレイヤーの投球したノーバウンドのボールが、内野プレイヤーのユニフォーム、その他身につけている物等に触れた後、コート等に接したとき。
- ③上記①、②の状態ではボールがコート等に接する前に、相手のプレイヤーがファールをせずにキャッチしたとき。もしくは、ファールをせずにボールに触れた後、ボールがコート等に接したとき。
- ④2名以上のプレイヤーが続けて当てられた後、ボールがコート等に接するか、またはコート等に接する前に相手のプレイヤーがファールすることなくキャッチした場合、もしくは、ファールをせずにボールに触れた後、ボールがコート等に接したとき、最初に当てられたプレイヤーがアウトの対象となる。
- 2) アウトとなった内野プレイヤーは、自外野エリアへ移動しなければならない。
- 3) アウトを取った外野プレイヤーは、内野への復帰権を得る。
- 4) セットアップ時の外野プレイヤーは、アウトを取らなければ内野への復帰権を得られない。

第 806 条 アシストキャッチ

- 1) アシストキャッチとは、相手の内野プレイヤーまたは外野プレイヤーの投球したノーバウンドのボールが、内野エリアでプレイ中の味方の内野プレイヤーに当たり、そのボールが空中にある間に、味方のプレイヤーまたは当てられたプレイヤー自身がノーバウンドでファールすることなくキャッチしたことをいい、当たったプレイヤーはアウトにならない。
- 2) アシストキャッチが成立する前に、味方チームがファールをした場合は、そのファールが適用された時点で、最初に当たったプレイヤーはアウトとする。
- 3) アシストキャッチが成立する前に、相手チームがファールをした場合は、そのファールが適用された時点で、アシストキャッチが成立したものとみなす。

第 807 条 セーフ

セーフは次の場合と定める。

- ①第 805 条 1) 以外の場合。
- ②アシストキャッチが成立したとき。
- ③投球したプレイヤーにファールがあったとき。
- ④相手チームのプレイヤーが投球したノーバウンドのボールがインプレイゾーンで審判員またはアウトになったプレイヤーに当たり、コート等に接する前に内野プレイヤーに当たったとき。

第 808 条 ヘルドボール

- 1) ヘルドボールとは、両チームのプレイヤーが同時にファールすることなくボールを掴んだ状態をいい、その場合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。
- 2) ヘルドボール後の試合再開は下記のとおりとする。
- ①内野プレイヤーと外野プレイヤーが同時に掴んだ場合は、その内野プレイヤーより試合を再開する。
- ②内野プレイヤー同士が同時に掴んだ場合は、掴んだプレイヤー同士のジャンプボールで試合を再開する。
- ※ボールを掴んだ状態（場合）とは、両チームのプレイヤーがボールを占有（コントロール）できない状態となり、審判員がプレイが進まない判断した状態（場合）をいう。審判員は占有争いが激しくなる前にヘルドボール（オフィシャルタイムアウト）を宣言する。

第 809 条 ボールデッド

ボールデッドとは次の場合をいう。

- ①インプレイゾーン以外のコート等にボールが接したとき。
- ②インプレイゾーン以外で審判員または、内外野へ移動中のプレイヤーにボールが接したとき。
- ③空中の鳥等、または、その他の障害物にボールが接触したとき（①②③以上、アウト・オブ・バーンズ）。
- ④ファールが確定したとき。
- ⑤第 709 条および副審・線審よりタイムの要求があったとき。
- ⑥インプレイゾーンで静止しているルーズボールに対し、そのエリアに該当するチームプレイヤーが 5 秒以内にキャッチしなかったとき（この場合の判定は、第 910 条と同一の判定とする）。

第 810 条 ボールの支配権

- 1) インプレイ中のボールの支配権は次のとおりとする。
 - ①インプレイゾーンに転がっているルーズボール、または静止しているルーズボールを自エリアでキャッチした時点で、そのプレイヤーに支配権が発生する。ただし、静止しているルーズボールについては、プレイヤーが 5 秒以内にキャッチしなかった時点でボールデッドとなり、ボールのあるエリアの相手の内野から試合を再開するものとする。
 - ②味方または相手のプレイヤーの投球したボールをファールをすることなく自エリアでキャッチした時点で、そのプレイヤーに支配権が発生する。
 - ③インプレイゾーンでアウトになったプレイヤーにボールが当たった場合、

コート等に接したものとし、そのボールをファールすることなく自エリアでキャッチした時点で、そのプレイヤーに支配権が発生する。ただしアウトになったプレイヤーが故意にボールに触った場合（第 908 条・第 909 条）は除く。

- ④インプレイゾーンで審判員にボールが当たった場合、コート等に接したものとし、そのボールをファールすることなく自エリアでキャッチした時点で、そのプレイヤーに支配権が発生する。
 - ⑤センターライン及びインプレイゾーンのライン上を転がっているボール、またはライン上に静止したボールはルーズボールとし、ファールなくキャッチした時点で、そのプレイヤーに支配権が発生する。
- 2) アウト・オブ・バーンズ後の支配権は次のとおりとする。
 - ①ワンタッチが成立した時点で、その外野プレイヤーに支配権が発生する。
 - ②ワンタッチ不成立の場合、および外野プレイヤーの投球したボールが他のプレイヤーに触れることなくアウト・オブ・バーンズになった場合は、相手の内野に支配権が移動する。
 - ③最後にボールに触れたプレイヤーが内野プレイヤーの場合、ボールの支配権は相手の内野へ移動する。また、自ら投球したボールを含む。
 - 3) ファール確定後のボールの支配権は、ファールを犯した相手のチームの内野または外野に移動する。
 - 4) オフィシャルタイムアウト後のボールの支配権は主審の指示による。
 - 5) アウトになったプレイヤーが自チームの内野エリアを移動中に再び当てられたり、掠ったりした後、直接アウト・オブ・バーンズになった場合のボールの支配権は、その前に触ったプレイヤーに対して、第 810 条 2) ②、③を適用する。ただし、故意にボールに触れた場合を除く。

- 6) インプレイゾーンで審判員に当たった後、直接アウト・オブ・バーンズになった場合のボール支配権は、その前に触ったプレイヤーに対して、第810条 2) ②、③を適用する。

第811条 内外野への移動

プレイヤーはインプレイ中に次の場合を除き自分の内野エリア及び外野エリアから出てはならない。また、移動時はボールデッドゾーンを通過しなければならない。

- 1) プレイヤーはインプレイのとき下記の①、②の場合を除き自エリア（内野プレイヤーは内野エリア、外野プレイヤーは外野エリア）から出てはならない。また、下記の①、②の場合であっても相手のエリアに入ってはならず必ずボールデッドゾーンを移動すること。

① 外野プレイヤーが相手チームの内野プレイヤーをアウトにし、復帰権を得て内野に移動するとき。

② アウトになったプレイヤーが外野に移動するとき。

第812条 内野復帰権の放棄

次の場合、内野復帰権の放棄とみなし、再度アウトにしないと内野に復帰できない。

- 1) アウトをとったにもかかわらず、インプレイ中そのまま外野エリアで故意、偶然にかかわらず再びボールに触れた場合。または、再度プレイに加わったと審判員が認めた場合。
- 2) そのまま外野エリアに居続けた場合。または、アウトが確定したにもかかわらず、速やかに内野に移動する行動を起こさない場合。
- 3) 復帰する機会または主審、副審からの指示があったにもかかわらず内野プレイヤーとならない場合。復帰する機会とは、「オフィシャルタイムアウト、アウト・オブ・バーンズ、ファール」等のボールデッドの状態とする。

第813条 プレイヤー間のボールの受け渡し

主審から指示がない限り次のとおりプレイヤー間でボールの受け渡しをする。

- ① ボールデッドのボールは近くのプレイヤーが自発的に拾い、主審の指示に従いプレイヤー間で速やかにボールの受け渡しを行う。

第814条 ジャンプボール

- 1) ジャンプボールは次のとおりとする。

① ジャンパーは内野プレイヤーとし、各チーム1名であること。

② ジャンパーはセンターサークルから出て構えることをしてはならない。

③ ジャンパーはセンターサークルの相手側の半円内で構え、主審のトスアップ後にボールタップを行う。

④ ボールタップは、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い、ジャンパーは掌で軽くボールを叩く。

⑤ ジャンパーは相手のプレイヤーのボールタップを妨害してはならない。

- 2) ジャンプボールのやり直しは次のとおりとする。

① トスアップの高さまたは方向が不適当と主審が判断した場合。

② 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。

③ トスアップされたボールがタップされないまま、ジャンパーの身体の一部に触れ床に接した場合。

第 815 条 試合再開

試合を再開する場合は次のとおりとする。

- ①内野から試合を再開する場合は、ボールを保持しているプレイヤーが自エリア内で静止し、ボールを頭上に上げ(ボールアップを行い)主審の笛の後に投球する。
- ②外野から試合を再開する場合は、ワンタッチ(第802条)成立時における該当プレイヤー、または支配権の移動でボールを保持したプレイヤーが自エリア内で静止し、ボールを頭上に上げ(ボールアップを行い)主審の笛の後に投球する。
- ③上記①、②の場合、主審の笛からインプレイとする。
- ④ジャンプボールで試合を再開する場合は、第814条に準ずる。

第 816 条 内野復帰権

- 1) 外野プレイヤーは、相手の内野プレイヤーをアウトにした時点で内野に復帰する権利を得る。
 - ①復帰権を得た後、自チームの内野エリアに復帰する前に試合終了となった場合は、第812条に抵触しなければ復帰することができる。
 - ②自チームの内野エリアに復帰する前に、自チームエリアの全員がアウトになり試合終了となった場合は、その時点で復帰することはできない。
 - ③外野プレイヤーが相手チームの内野プレイヤーをアウトにした場合でも、その外野プレイヤーが最後(唯一)の外野プレイヤーの場合は内野に復帰できない。ただし、第816条 2) の場合を除く。
- 2) 最後(唯一)の外野プレイヤーが、相手チームの最後(唯一)の内野プレイヤーをアウト(0人)にして試合が終了する場合、そのプレイヤーは内野へ復帰する権利を得る。

【第9章】 ファール

第 901 条 ファール

ファールは次のとおり(第902条以下に示す)とし、その場合ボールの支配権は相手の内野または外野に移動する。

第 902 条 ファイブパス

パスは、ファール及びアウトがなく連続4回までとし、5回目のパスが行われた時点でファールとなり、ボールの支配権は相手の内野に移動する。

第 903 条 ダブルパス

同一チームの内野プレイヤー同士、または外野プレイヤー同士が、パス及びボールの受け渡しを行った場合はファールとなり、ボールの支配権は相手の内野に移動する。ただし、主審がプレイヤーの投球をアタックと判定したものを除く。

第 904 条 オーバーライン

インプレイ中ボールを保持したプレイヤーはラインを踏んだり越えたりしてはならない。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。

第 905 条 ホールディング

インプレイ中、相手チームのエリア(床面)にあるルーズボールに触れてはならない。ただし、空中にあるボールはこの限りではない。また、空中にあるボールを相手チームのエリア(床面)で意図的に突いてはならない。これら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。

第 906 条 ヘッドアタック

ノーバウンドの投球で直接相手のプレイヤーの顔面または頭部に当ててはならな

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に移動し、その投球は無効とする。

- ①相手の内野プレイヤーの顔、頭にノーバウンドの投球が直接当たった場合は、ヘッドアタックが適用される。
- ②故意にボールに顔や頭をもっていったと審判員が判断した場合は、第 917 条または第 918 条の対象となり、ヘッドアタックは適用されない。
- ③髪の毛のみ、はちまき等に掠った場合は、ヘッドアタックは適用されない。
- ④ジャンプボール後の相手の内野プレイヤーからの第 1 投目に限り、第 803 条が適用されない投球にて、ジャンパーが③の状況に至ったと審判員が判断した場合は、ヘッドアタックが適用される。ただし、第 917 条および第 918 条に抵触する行為に及ぼうとするプレイが見受けられた場合は、この限りではない。

第 907 条 タッチ・ザ・ボディー

試合中相手のプレイヤーと体が接触するような行為をしてはならない。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。ただし、ジャンプボール時に偶然体が触れた場合を除く。

第 908 条 ダブルタッチ

アウトになったプレイヤーがアウトコール後、自エリア内で自ら再びボールに触れてはならない。この場合ファールとなりボールの支配権は相手の内野に移動する。

第 909 条 インターフェアア

プレイヤーが内外野への移動中に、故意に相手の投球したボールに触れてはならない。この場合ファールとなり、ボールの支配権は相手の内野に移動する。ジャンプボール後の内野からの第 1 投目の投球行為を、ジャンパーが妨害する行為に

も、このファールを適用する。

第 910 条 キープ・フォー・ファイブ

プレイヤーはボールをキャッチしてから 5 秒以上保持してはならない。この場合ファールとなりボールの支配権は相手の内野に移動する。ただし、転倒などをして直ちに投球することができない場合は、立ち上がってから 5 秒とする。

第 911 条 フライングタッグ

ジャンプボール時のタッグは、ボールが頂点から落下し始めた時点で行う。ボールが頂点から落下し始める前にタッグした場合はファールとなり、ボールの支配権は相手の内野に移動する。

第 912 条 ダブルタッグ

ジャンプボール時に 2 度以上ボールをタッグしてはならない。この場合ファールとなり、ボールの支配権は相手の内野に移動する。ただし、落下してきたボールが偶然触れた場合を除く。

第 913 条 ジャンパーアタック

ジャンパーがタッグしたボールをキャッチした内野プレイヤーは、相手チームのジャンパーを第 1 投目でアタックしてはならない。この場合ファールとなり、ボールの支配権は相手の内野に移動する。ただし、第 909 条に抵触しない状態から、相手の内野プレイヤーより投球された第 1 投目のボールに対し、ジャンパーが自らアタックコースへ意図的に体を移動し、キャッチ行為に転じたと審判員が判断をした場合、第 803 条を満たした投球であっても、ジャンパーアタックは適用されない。

第 914 条 ジャンパーキャッチ

ジャンパーは、タッグが行われたボールを他のプレイヤーが投球するまで触れてはならない。この場合ファールとなり、ボールの支配権は相手の内野に移動する。

ただし、ジャンパーが唯一の内野プレイヤーである場合、自エリアでのプレイはその限りではない。

第 915 条 フライイングスロー

ボールデッド後試合を再開する場合、ボールの支配権を持つプレイヤーは主審の笛の前に投球してはならない。この場合ファールとなりボールの支配権は相手の内野に移動する。

第 916 条 アウトプレイ

インプレイ中、プレイヤーは相手エリア及びボールデッドゾーンでプレイをしてはならない。この場合ファールとなり、ボールの支配権は相手の内野に移動する。

第 917 条 イリーガル・スロー

手・腕・足・頭等でボールを弾いてアタック、またはパスをしてはならない。この場合ファールとなり、ボールの支配権は相手の内野に移動する。ただし、外野のワンタッチと偶然ボールが体に当たった場合は除く。

- ① ボールを弾いてアタックまたはパスをしてはならない。
- ② 外野プレイヤーはワンタッチの特例が認められているので、手で弾いた時点ではファールにならない。ただし、その弾いたボールを味方がキャッチするとダブルパスとなる。またその弾いたボールが、直接相手の内野プレイヤーに当たってもアウトにはならない。

第 918 条 イリーガル・キャッチ

手・腕・足・頭等でボールを弾いた後、そのボールをキャッチしてはならない。この場合ファールとなり、ボールの支配権は相手の内野に移動する。ただし、外野のワンタッチと偶然ボールが体に当たった場合は除く。

- ① ボールを弾いた後そのボールをキャッチしてはならない。

② 外野プレイヤーはワンタッチの特例が認められているので、手で弾いた時点ではファールにならない。ただし、その弾いたボールを味方がキャッチするとダブルパスとなる。

③ ファンブルと主審が認めたものはこの限りでない。

第 919 条 テクニカルファール

- 1) 試合中、プレイヤーが危険行為や重大なマナー違反を行った場合、テクニカルファールとし、ボールの支配権は相手の内野に移動する。テクニカルファールを犯したプレイヤーは、イエローカードにより「警告」を受ける。
- 2) 試合中、監督等及び控えのプレイヤーが危険行為や重大なマナー違反を行った場合、テクニカルファールとし、ボールの支配権は相手の内野に移動する。テクニカルファールを犯した監督等または控えのプレイヤーは、イエローカードにより「警告」を受ける。
- 3) 試合開始前及びセット間にテクニカルファールがあった場合は、テクニカルファールを犯したプレイヤー、監督等は、イエローカードにより「警告」を受ける。

第 920 条 ファールの連続・重複

ファールが連続してあった場合は最初のファールを適用する（最初のファールには、第921条適用中のファールも含む）。ファールの判定が各審判員で異なった場合は、重い方を適用する。

第 921 条 アドバンテージ

主審はファールを認めても、ファールされたチームが有利になるか判断がつかない場合は、ファールを確定させずしばらく経過を見る。その結果、ファールされたチームに有利な場合は、そのまま試合を続行させ、不利な場合は、その時点でファールを確定させる。ただしテクニカルファールの場合はこの限りではない。

主審・副審・線審の動作

主審の動作

アウト



笛：ピッ
コール：○番アウト
※プレイヤーに向けて。

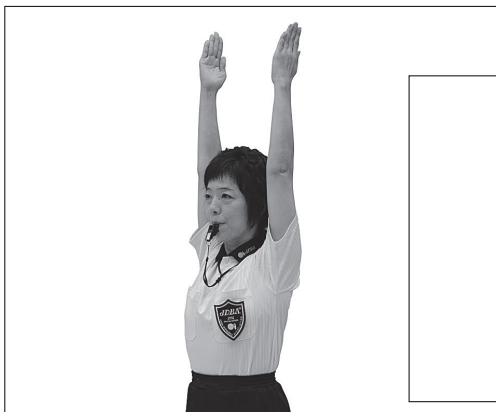


オフィシャルタイムアウト

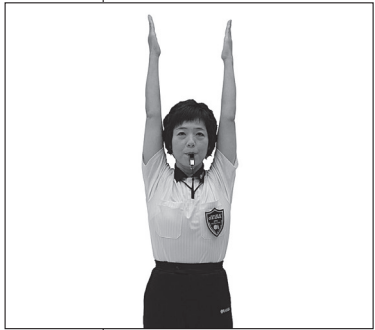


笛：ピーツ
コール：タイム

試合終了



笛：ピッピーツ



ジャンプボール



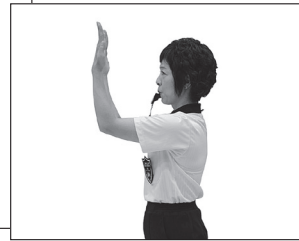
笛：なし
コール：ジャンプボール



アウト・オブ・バウンズ



笛：ピーツ



続行



笛：なし
コール：続行
※うでをグルグル回す。

公式ルール

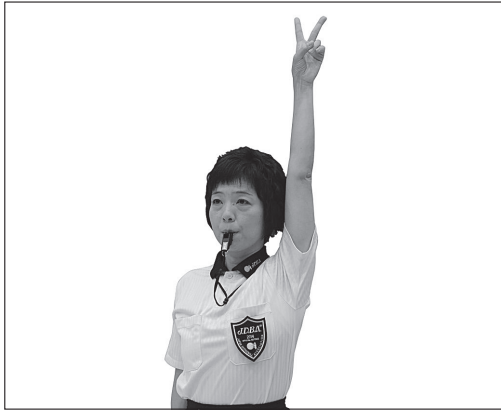
主審・副審・線審の動作

公式ルール

主審・副審・線審の動作

主審の動作

パスカウント



笛：なし

支配権の指示



笛：なし
コール：○○、○○ボール
(例：赤、内野ボール)



タイムイン



笛：ピッ



セーフ



笛：なし
原則は動作、笛、コール共になし。ただし、アウトがファールによって、セーフになる場合はコール「○番セーフ」と動作を行う。

ファール



笛：ピーツ
コール：ファール名
※ファール動作のある場合は、片腕を上げた後、ファール動作を行う。ファール動作のないものは人に向けて。

オーバーライン



笛：ピーツ
コール：オーバーライン



公式ルール

主審・副審・線審の動作

公式ルール

主審・副審・線審の動作

主審の動作



笛：ピーツ
コール：ファイブパス

ファイブパス



笛：ピーツ
コール：ホールディング
※かき寄せる動作で。



ホールディング



笛：ピーツ
コール：タッチ・ザ・ボディー

タッチ・ザ・ボディー



笛：ピーツ
コール：ダブルパス
※投球の動作で。

ダブルパス



笛：ピーツ
コール：ダブルタッチ

ダブルタッチ



笛：なし
コール：ヘッドアタック
※頭を軽く掌で二回たたく。

ヘッドアタック



公式ルール

主審・副審・線審の動作





副審の動作

ファール	主審と同じ
アドバンテージ	ファール動作と同様に、片腕を天に垂直に上げた状態で（笛・コールなし）、解除の場合は腕を下ろす。
アウト・オブ・バーンズ	主審と同じ
タイムの要求	主審のオフィシャルタイムアウトの動作と笛を吹き、インプレイゾーンに入る。
試合終了	主審の試合終了の動作と笛を吹き、原則として主審の動作・吹笛に合わせて行う。 （※主審がすぐに試合終了の動作・吹笛を行うことができない場合、副審が主審に先行しても差し支えない。）

線審の動作

ワンタッチ		笛：なし コール：○番ワンタッチ
		笛：なし

線審の動作

ノータッチB		笛：なし ※外野プレイヤーの最後に触れた部位が手以外で、直接アウト・オブ・バーンズとなった場合、ノータッチAの動作に加えて胸に手を置く。
		笛：ピーツ コール：タイム ※旗を振りながらインプレイゾーンに入る。
タイムの要求		
		笛：ピーツ ※旗をプレイヤーに向けた状態で、個々のファール動作。（主審の動作に準ずる）ファール動作のない場合は、動作・吹笛後、ファール名をコールする。

線審の動作

アドバンテージ



笛：なし

ファール動作と同様に旗をプレイヤーに向けた状態で（笛・コールなし）、解除の場合は旗を下ろす。

審判テキストブック

Official Referee Text Book

第1章 チーム

- 1) クラス別は、競技規則・第101条に記してあるが、大会の主旨、目的等により決定する。
- 2) 現在スポーツのほとんどが男女別の大会が多く、男女混合で行うスポーツが少ない。ドッジボールは男女混合でできるスポーツの一つである。

チーム編成

- 1) プレイヤー12～20名とチーム役員の監督、コーチ、マネージャーの計3名を上限とし、プレイヤーズベンチに入れるのもこのメンバーである。
- 2) ユニフォーム規定第3条(3)に該当する大会に参加するチームにおいて、ベンチに入るチーム役員(監督・コーチ・マネージャー)がプレイヤーと同じユニフォームを着用し選手番号と同様の表示をする場合は、21番以降の番号とする。

スターティングラインナップ

- 1) 競技規則・第105条1)で言う「第1セット開始時」とは、ジャンプボール時である。したがって、1セット目のジャンプボール時にコート内に12名いないとき(不完全なチーム)は試合として成立しない。
- 2) 複数セットの場合で1セット目の試合が成立していれば、2セット目、3セット目は、ペナルティーベンチや負傷によりベンチにいる者も含め12名いれよ。

プレイヤーの交代(メンバーチェンジ)

- 1) 時間制の試合なので、原則としてセット中のメンバーチェンジはできない。ただし負傷その他により、そのプレイヤーが試合続行不可能と審判員が判断

した場合は、監督にその旨を告げプレイヤーの交代を認める。あくまでも主審主導であるが、負傷したプレイヤーに関する最終判断は、監督に一任する。

- 2) 負傷者が出た場合は、必ずしも緊急プレイヤーを出す必要はない。人数減のまま試合は続行できる。しかし、その場合も治療が終わったプレイヤーは、そのセットでの復帰はできないものとする。
- 3) 緊急プレイヤーは、コートマスター及び主審の確認を得た後、プレイヤーとなる。
- 4) 12名のチームで、唯一の外野プレイヤーが負傷となり交代する場合は、内野プレイヤーから1名を外野プレイヤーとして配置することができる。
- 5) 負傷者の状態についてドクターが続行不能と判断した場合は、監督の意思にかかわらずプレイヤーを交代する。

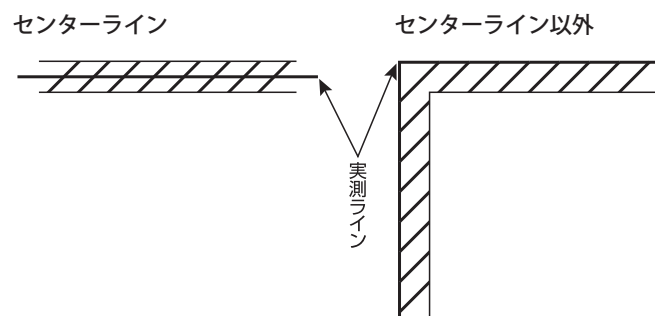
抗議・アピール

試合終了後、コートマスターに確認する場合は、チームを代表して監督のみとする。

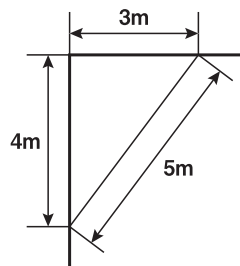
第2章 競技場

コートの作成

- 1) ライン、テープは、原則として計った線より内側に引く。ただしセンターライン上に計った線は中心(1/2)に置く。
- 2) 各4つの角は90度で形が歪まないよう留意する(対角線を計測する)。
- 3) ペナルティーベンチは、会場の仕様に応じ、大会主催者の判断にて変更することが出来る。

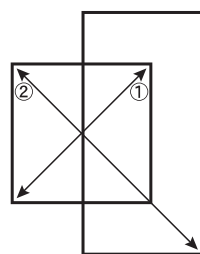


90度の取り方



- 小学生/男子・女子
中学生/女子
- ① 14.142m
 - ② 18.385m

対角線の計り方



- 中学生/男子
高校生・一般/女子
- ① 15.556m
 - ② 21.213m

- 高校生・一般/男子
- ① 16.971m
 - ② 24.042m

プレイヤーズベンチ

- 1) 控えプレイヤー及び監督、コーチ、マネージャーは、許可なくベンチから離れてはならない。
- 2) 上記の場合、警告(イエローカード)、退場(レッドカード)の対象になる。

第3章 用具

- 1) 審判員は、大会前(開会式前)にボールの空気圧を計測する。また、各試合前にプレイヤーに対し禁止用具の使用をチェックし、罰則を与える前に取り外しを指導する。
- 2) ボールの空気圧は、用具に記載された適切な数値を適用する。

第4章 罰則・指導

罰則は、警告（イエローカード）、退場（レッドカード）、失格とあるが、軽度なものには指導を加える。

《例》

指導 ⇨ 軽度のマナー違反

警告 ⇨ 危険行為、重大なマナー違反（イエローカード及びテクニカルファール）

- 1) 警告の累積はそのセット中有効であり、2度目の警告で退場となる。
- 2) 退場の効力はその試合中とする。主審から「退場」を宣告された者は速やかにペナルティーベンチに入り、その試合中はペナルティーベンチから出られない。
- 3) 複数セットの場合で1セット目に退場となったプレイヤーは、2セット目以降もペナルティーベンチから出ることはできない。
※ 上記は監督・コーチも含まれる（競技規則・第919条 テクニカルファール参照）。
- 4) スポーツとして確立するために、すべての関係者がマナーを守ることは重大である。したがって、その任にあたる各審判員は、軽度なマナー違反に対して、状況に応じプレイヤー及び監督等に指導をすることができる。
- 5) 指導によって改善されない場合には、テクニカルファールの対象となる。

第5章 ゲームオフィシャル

- 1) コートマスターは、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。あくまで判定は主審、副審、線審4名の計6名で行う。
- 2) 試合終了時及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、コートマスターとして確認しておく。
- 3) コートマスターは6審の協議によりプレイの処理の判断がつかない場合は、主審より要請があった場合に限り助言ができる。
- 4) 記録員は、主審より得点報告を受けてから記録用紙に記入する。たとえわ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。
- 5) 計時員は、大会によりランニングタイム制と実働制があるので確認しておく。
- 6) 計時にデジタルタイマーを使用する場合で、試合終了時のブザー音が小さく聞き取りにくい場合は、計時員が笛により終了合図（ピーツ・長い笛）の補助を行う。
- 7) 大会の都合でストップウォッチのみを使用する場合、計時員は試合終了10秒前に起立し、5秒前からカウントダウンを行い、試合終了と同時に笛により終了の合図（ピーツ）を行う。

第6章 審判員

審判員の心得

- 1) 審判は主審、副審、線審4名の計6名で行う。
- 2) 6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。
- 3) 6名の審判は同時に一つのプレイを見るのではなく、各々が自分の職務分担に則って行動し判定する。
- 4) 判定に応じた吹笛の使い分け(ピッ・ピーツ・ピッピーツ)に留意し、笛・コール・動作は、全ての人に分かるように大きくする。
- 5) 審判員は必要でない限り、インプレイゾーンに入ったり線を踏んではならない。
- 6) 審判はプレイヤー同様、下記の行為をしてはならない。
 - ① 時計、その他危険物を身につけない。
 - ② ポシェット等は身につけない。
 - ③ ボールは手で扱う。足で蹴る等の行為は禁止。

審判員の事前チェック

- ① ユニフォーム(上・下)・靴
- ② 笛
- ③ レッドカード・イエローカード
- ④ コート作成(またはコートチェック)
- ⑤ ボールの空気圧、個数の確認
- ⑥ 旗
- ⑦ ストップウォッチ
- ⑧ 記録用紙

- ⑨ 他オフィシャル用具チェック

チームに対し

- ① 危険物、禁止物のチェック(アクセサリ・時計等)
 - ② 滑り止めと判断される物、グローブ、その他
- ※ 上記は、競技の責任者(コートマスター)が最終チェックをする。

主 審

- 1) 主審は試合進行の全権を負い、全てにおいて決定権を有し、オフィシャルタイムアウトを宣言することができる。
- 2) 主審は、イエローカード、レッドカードを携帯し、警告、退場、失格を宣告することができる。
- 3) 主審は、競技規則にない不測の事態が起こった時は、審判員及びコートマスター(必要に応じ審判長・競技委員長)を招集し、相談の上で決定を下す権限が与えられている。

主審の手順

- 1) ベンチ前整列時、チーム名を確認し対戦チームに間違いがないことを記録に告げる。
- 2) プレイヤーの整列、「集合」合図の実施。
 - ・ 両手の掌を床面に対して垂直にし、肩の高さで前方に伸ばした後、笛「ピーツ」に続けて「集合」のコールを行う。
 - ※ 前方に伸ばした両手は、「集合」のコール終了後まで、両手共に伸ばしたままの状態を維持する。
- 3) 両チームへ試合形式の説明を行い、両チームのキャプテンに握手を促す。
- 4) 挨拶の実施(注意事項等を伝達する場合は挨拶前に行う)。

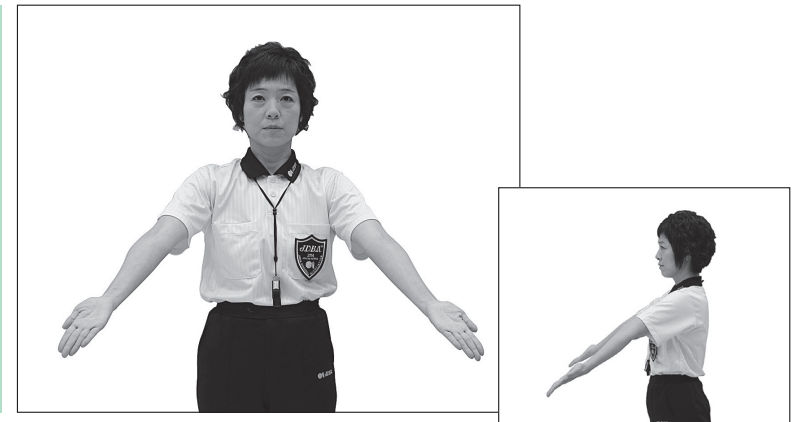
- 5) 「セットアップ」のコールで内外野にプレイヤーを配置させ、人数確認を行う。
- 6) 「ジャンプボール」のコール後、線審①、②、③、④、副審、計時員（記録）の順にて各審判員のチェックを行う。
- 各審判員のチェック後、すぐに試合の開始ができるよう、「ジャンプボール」のコール後、副審よりボールを受け取り、主審がボールを持ったままチェックを行う。
- ※このチェックは、「ただ今より試合を始める、準備はよいか」との意味もあり、チェック後審判はチームから目を離してはならない。
- 7) ジャンパーの選手番号の確認を実施（選手番号の確認は、副審とアイコンタクトにて行う）。
- 8) ジャンプボールで試合開始（トスアップの実施）。
- 9) アウト、セーフの判定。
- 10) ファールの判定。
- 11) ボールの支配権の指示。
- 12) 必要に応じ、オフィシャルタイムアウトの宣言を行う。
- 13) 試合終了の動作を実施。
- 笛「ピッピーツ」
- ※試合終了の合図が時計ブザーであっても主審は笛を吹く（主審の笛で試合終了）。ただし、そのプレイの終了は時計ブザーの鳴り始めである。
- 14) 人数確認、及び記録への報告を実施（複数セットの場合、各セット間はベンチバックのコールを行う）。
- 15) 試合終了挨拶の実施（試合の勝敗を告げ、挨拶の後プレイヤー全員での握手を促す）。

- 16) 記録用紙への確認サインの実施。内野人数、セット数、勝敗の記入及び両チームの監督サイン、コートマスターの確認後に行う。
- 17) 主審の動作として規定していないセットアップ及び複数セットの場合のベンチバックは、下記写真の動作で統一する。

① セットアップ



② ベンチバック（各セット間）



試合終了時の内野人数の報告について

手で示す人数は下記のとおりとする。

- 「0」 右手（左手）でジャンケンの時のグー
- 「一」 右手（左手）の人差し指を立てる
- 「二」 右手（左手）の人差し指と中指を立てる
- 「三」 右手（左手）の人差し指、中指、薬指を立てる
- 「四」 右手（左手）の人差し指、中指、薬指、小指を立てる
- 「五」 ジャンケンの時のパー
- 「六」 右手（左手）がパーの状態でもう片方で「一」と同じ動作
- 「七」 右手（左手）がパーの状態でもう片方で「二」と同じ動作
- 「八」 右手（左手）がパーの状態でもう片方で「三」と同じ動作
- 「九」 右手（左手）がパーの状態でもう片方で「四」と同じ動作
- 「十」 両手がパーの状態の動作
- 「十一」 両手でパーの動作後「一」と同じ動作
- 「十二」 両手でパーの動作後「二」と同じ動作

主審は全てのファールを判定する

- ① ファイブパス
- ② ダブルパス
- ③ オーバーライン
- ④ ホールディング
- ⑤ ヘッドアタック
- ⑥ タッチ・ザ・ボディー
- ⑦ ダブルタッチ
- ⑧ インターフェア
- ⑨ キープ・フォー・ファイブ
- ⑩ フライングタップ
- ⑪ ダブルタップ
- ⑫ ジャンパーアタック
- ⑬ ジャンパーキャッチ
- ⑭ フライングスロー
- ⑮ アウトプレイ

- ⑯ イリーガル・スロー
- ⑰ イリーガル・キャッチ
- ⑱ テクニカルファール

（ただし、タッチ・ザ・ボディー、アウトプレイは場所、角度により線審、副審が判定を補佐する）

※ 外野プレイヤーのオーバーライン、ホールディング、外野エリアでのオーバーライン、ホールディング、アウト・オブ・バーンズ、外野プレイヤーのワンタッチ等は主に線審の判定である。

※ 主審はその判定を受けてコールし、ボールの支配権を指示する。

主審の留意点

- 1) ファールやアウトの判定に関しては、適用するルールは同じでも審判個々により判定の基準に若干の誤差を生じることがある。したがって、判定は、その判定すべき審判に託す。
- 2) アウトの判定に関しては、主審が主である。副審は、それを補佐する。なおかつ、そのプレイに近い線審(1～2名)がその判定の補佐をする。他の線審(2～3名)は試合全体の流れを見る。
- 3) 主審は、アウトを確認(目、または耳で)し、宣告する。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。主審は常にボールを追って移動し、ボールとの距離、角度をとって判定しやすい位置を確保し、必要に応じて他の審判員とアイコンタクトをとり、判定するよう心がける。
- 4) 主審はボールを追って動く。止まってそのプレイを確認する。そして、止まってから姿勢を正し、笛・コール・動作で判定する。アウトの判定後、インプレイ時は試合を続行し、ボールデッド時(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た後、定位置(センターラインの延長上)に戻りタイムインの笛を吹く。

- 5) 試合終了と同時に終了の動作を行うことができるよう、試合終了の約1分前から計時を意識すること。
- 6) 試合終了間際のアウトに関わる投球に関しては、有効か否かをコートマスターに必ず確認すること。
- 7) オフィシャルタイムアウトを宣言した際は、内野プレイヤーを現位置に座らせる（試合終了時も同様とする）。

副 審

副審の留意点

- 1) センターラインに関すること（オーバーライン、ホールディング等）。
 - ① 副審は、いかなることがあってもセンターラインを視野から離してはならない。なぜならば、センターラインは副審以外に補佐する審判がないからである。
 - ② 副審は、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、視野を広げるよう工夫する。
- 2) 主審の補佐（主審との確認は、極力アイコンタクトにより行う）。
 - ① 副審は、原則として主審が判定すべきプレイに対し、主審が下した判定には従うものとする。
 - ② 副審は、主審が見落としたアウト、ファールに関して、笛、コール、動作にて判定することができる。
 - ③ 副審は、ジャンプボールのとき、最後に触ったジャンパーがどちらかを確認しておく。
- 3) セットアップ時及び試合終了時にプレイヤーの人数を視認後、主審と確認し合う。尚、ジャンパーの選手番号確認は、主審とのアイコンタクトにて行う。

- 4) ライン際でのファール等の判定。
- 5) オフィシャルタイムアウトが宣言された場合は、先ず内野プレイヤーを現位置に座らせる（試合終了時も同様とする）。その後、ボール確保と、ボールを保持していたプレイヤーの選手番号確認。

線 審

線審の留意点

- 1) 旗の持ち方。
- 2) 笛は、常に口にくわえておく（コール時は、笛を口から離す）。
- 3) 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。
- 4) 笛は、大きく吹く。旗は、主審が支配権の指示を行うまで降ろさない。
- 5) コールは、大きな声で主審にわかるように出す。
- 6) オフィシャルタイムアウトが宣言された場合は、先ず外野プレイヤーを現位置に座らせる。その後、座っていない内野プレイヤーがいた場合は座らせる（試合終了時も同様とする）。
- 7) 整列時のプレイヤーに対する確認は、負傷の有無及び、手の滑り止めに対して行う。
※確認後の状況は主審にその旨を伝え、主審の判断により監督と協議し処理する。

線審の主な判定事項

- ① アウト・オブ・バーンズ（ワンタッチ又はノータッチ）
- ② ワンタッチ
- ③ 内・外野プレイヤーのオーバーライン

- ④ タッチ・ザ・ボディ
- ⑤ 内・外野プレイヤーのホールディング
- ⑥ 主審、副審の補佐。主審、副審が見落としたアウトを視認したときは、速やかに主審にタイムを要求する（選手番号の確認は必須）。
- ⑦ アウトプレイ

※主審・副審・線審は、常に審判員同士の連携を重んじ（尊重し）、対応することを念頭に置く。

ワンタッチの確認

ワンタッチとは、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。

- 1) 手でボールに触れた後、ボールがボールデッドゾーンに落ちた時点または壁に当たった時点で、初めてワンタッチコールをする。
※ワンタッチとは、ボールが手に触れた時点ではない。
※手でボールに触れた後、他の部位に触れてアウト・オブ・バーンズになった場合は、ワンタッチではない。
- 2) ワンタッチを確認するときは、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取っておく。
※手でボールに触れた後、ラインを踏んでいることがある。
- 3) 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に気をつける。ワンタッチ狙いのスライディングやプレイヤーのアピール等の行為に惑わされない。
- 4) ワンタッチを判断する線審としての確認事項
 - ① ボールの角度が変わったのが確認できた。
 - ② ボールの回転が変わったのが確認できた。

- ③ ボールが指に当たった音が確認できた。
※上記を確認できた場合が、ワンタッチ成立である。

一連の動作とは

- ① 相手プレイヤーまたは味方プレイヤーが投球したボールに対して、そのボールに触るための準備体勢からボールに触れた瞬間、及び触れた後の体勢に至るまでの、当該プレイヤーの動作行為を指す。
- ② ボールをキャッチしたプレイヤーが、投球可能な状態に至るまでのボールに触れている間の、当該プレイヤーの動作行為を指す（投球可能な状態の成否は、審判員の判断による）。
- ③ ボールのコントロール（保持）が可能なプレイヤーが投球を行う際、そのプレイヤーによる投球のための準備動作から、投球後（ボールがプレイヤーの手から離れた後）の体勢に至るまでの、当該プレイヤーの動作行為を指す。

一連の動作の終了

- ① プレイヤーが投球されたボールに触れた後、アウト・オブ・バーンズとなった時点。
- ② プレイヤーがボールをキャッチした後、投球可能な状態に至ったと審判員が判断をした時点。
- ③ 投球（ボールがプレイヤーの手から離れた）後、直接アウト・オブ・バーンズとなった時点。
- ④ 投球（ボールがプレイヤーの手から離れた）後、味方プレイヤーにボールが渡り、その味方チームのプレイヤーによる次の投球が行なわれた時点。
- ⑤ 投球（ボールがプレイヤーの手から離れた）後、相手プレイヤーにボールが渡り、その相手チームのプレイヤーによる次の投球が行なわれた時点。

※一連の動作に伴う各種アドバンテージを審判員が採用(判断)している間は、上記【一連の動作の終了①～⑤】の該当項目をもって、アドバンテージの解除とする。

その他

外野プレイヤーはワンタッチの特例が認められるため、手で弾いた時点ではファールにならない。しかし、そのボールを本人以外の外野プレイヤーがキャッチした場合はダブルパスを適用する(足または頭でボールを弾いた場合は、イリーガルファール)。外野プレイヤーが手で弾いたボールを、味方チームの内野プレイヤーがキャッチした時は、イリーガル・スローを適用する。

オーバーライン(スロー)はラインを踏んで投げたとき(または投げた後踏んだ)のことであるが、相手内外野のプレイヤーがキャッチすれば、アドバンテージを取ることがあるので注意する。

- 1) 線審は、主審及び副審のいずれもが見落としたアウトを視認できたときはタイムを要求し、主審にその旨を告げる。他の線審はプレイヤーを現位置に座らせてから集合する(この場合、全審判員<6審>が集合し、協議を1回で済ませよう心掛ける)。
- 2) 線審は、アウト・オブ・バーンズのとき、外野プレイヤーのワンタッチかノータッチかのどちらかに判定を下さなければならない(曖昧な判断で判定を下してはならない。また、他の線審に同調した判定は行わない)。
- 3) 線審は、外野プレイヤーの最後に触れた部位が手以外で、直接アウト・オブ・バーンズとなった場合は、ノータッチAの動作に加え旗を持たない手を胸に置き、ノータッチBの動作を行う。
- 4) ワンタッチを確認できなかった場合はノータッチの判定を下す(判断の付かないプレイに関しては、ノータッチの判定を下す)。

- 5) 外野プレイヤーにより一旦投球(キャッチ成立後の投球)が行われたものの、投球ミス等が生じ「アタックまたはパスのいずれでもない」と審判員が判断したボールに対して、再びその外野プレイヤーが手でボールに触れ、自ら直接アウト・オブ・バーンズに至らせた場合は、ワンタッチの適用外とし相手の内野に支配権が移動する。

≪投球ミス等が発生した後、再びその外野プレイヤーがボールをキャッチし再投球を行う際は、最初(投球ミス前)のキャッチ成立後から再投球の間におけるプレイ等に対して、競技規則・第910条の適用有無の判断が生じること留意する。≫

- 6) 原則的に、負傷したプレイヤーの試合への出場は認めない。試合開始前、負傷者がいた場合、審判員は、その負傷者の試合出場に関して、不可能の判断をすることができる。

第7章 競技方法

オフィシャルタイムアウト

- 1) 主として、主審が必要に応じてオフィシャルタイムアウトを取ることができる。
- 2) 状況により副審、線審からのタイムの要求もある。その際は、副審、線審の笛の鳴り始めがボールデッドで、それを受けた主審の笛で時計は止まる。
- 3) 副審、線審は、主審が確認できるよう、はっきりと伝達する工夫をし、主審は受けた笛までの時間差をなくすよう努力する。
- 4) 審判員の招集は主審の権限であり、主審の動作に気づかない場合は副審が招集する。
- 5) 副審及び線審からのタイムの要求があった場合は、全審判員<6審>が集合し、協議を1回で済ませるよう心掛ける。ただし、線審はプレイヤーを現位置に座らせてから集合する。
- 6) オフィシャルタイムアウト時、ボールは基本的に副審が確保する（ボールを保持した審判員は何番のプレイヤーから受け取ったか確認する）。
- 7) オフィシャルタイムアウト後の報告は、プレイヤー全員が判定を理解できるよう、大きな声で明確に行う。
- 8) 報告する位置は、センターサークルより後方（主審の立ち位置側）で、コート全体に伝わる位置が望ましい。副審は主審の報告が適切であったか判断するため、斜め後方にて確認する。

オフィシャルタイムアウト時の計時の処理

《例1》線審のファールコールに主審が気づかずプレイが止まらないので、タイムを要求するために笛を吹きながらインプレイゾーンへ割って入った。ファ

ールが起こってから線審の笛までの時間に投球→アウトがあった。
《処置》オフィシャルタイムアウトの原因がファールによるものであるから、その時点でボールデッド。計時もファールの時点まで戻り（実働制の場合）、その後のプレイは無効となる。したがって、アウトは取り消し。

《例2》主審及び副審が見落としたアウトのプレイヤーを確認した線審が、タイムを要求するために笛を吹きながらインプレイゾーンへ割って入った。アウトのプレイから線審の笛までの時間に、このアウトのプレイヤー以外のプレイヤーによる投球→アウトのプレイがあった。

《処置》アウトのプレイはインプレイであり、線審の笛の鳴り始めがボールデッドであり、それまでであったプレイは有効である。したがって2人ともアウトである。また、その際の計時は戻らない。

《例3》主審及び副審が見落としたアウトのプレイヤーを確認した線審が、タイムを要求するために笛を吹きながらインプレイゾーンへ割って入った。このアウトのプレイヤーが線審の笛までに相手内野プレイヤーを当てた。

《処置》線審が確認したプレイヤーはアウト。したがってアウトになったプレイヤーが当てた相手内野プレイヤーはセーフ。この場合、当該（本来アウトになっている）プレイヤーが次のプレイ（投球）に関与をしているため、プレイはアウト確定（コート等にボールが接した）時点まで戻る。従って支配権もボールがコート等に接した時点の内野に発生する。また、計時もアウト確定まで戻る。

オフィシャルタイムアウト後のボールの支配権

- 1) 原則として、そのオフィシャルタイムアウトがプレイヤーや監督等に起因するもの、例えば、「警告」「退場」「失格」によるものであれば、そのプレイヤー、監督等の相手内野ボールとする。
- 2) 指導時及び突発的な事情（主に競技規則・第709条 1) ②、⑤、2) ②、⑤、⑥、等）によりオフィシャルタイムアウトを取ったときは、ボールデッド時にボールを保持していたプレイヤーとする。

オフィシャルタイムアウト時のボールの支配権

笛の鳴り始め、空中にあるボールは、その時点（空中）でボールデッドとする。
またボールの所有権は、笛が鳴る前に投球したプレイヤーに帰属する。

第8章 プレイの規定

アシストキャッチ

- 1) 投球されたボールが相手内野プレイヤーに当たり、跳ねたボールが空中にある間（キャッチする前まで）に投球したチームの誰かがファールを犯したとき、アシストキャッチ成立として扱い、当てられたプレイヤーはアウトにならない。

《考えられるファール》

タッチ・ザ・ボディー、インターフェア、アウトプレイ

《結果》

当てられたプレイヤーはアウトにならない。ボールの支配権は、当てられたチームの内野に移る。ただし、アドバンテージを採用（判断）している場合は、結果をみて判定する。

- 2) 投球されたボールが相手内野プレイヤーに当たり、跳ねたボールが空中にある間（キャッチするものも含む）に当てられたチームの誰かがファールを犯したとき、アシストキャッチ不成立とし、当てられたプレイヤーはアウトである。

《考えられるファール》

タッチ・ザ・ボディー、インターフェア、アウトプレイ、オーバーライン（キャッチ）、イリーガル・スロー、イリーガル・キャッチ

《結果》

当てられたプレイヤーはアウト。そのファールによりボールは、相手内野または外野ボールに移る。

- 3) アシストキャッチがヘルドボールのとき、アシスト成立とする。

《例1》

A チームアタック、B チームの内野プレイヤーに当たってボールが空中にある間に、A チームの内野プレイヤーが、アシストキャッチしようとしている B チーム内野プレイヤーを妨害（危険行為・重大なマナー違反）したためボールを落とした。

《処置》

アシスト成立。B チームの内野プレイヤーは、アウトにならない。

↓

A チーム内野プレイヤーのテクニカルファールにより、B チームの内野ボール。

《例2》

A チームアタック、B チームの内野プレイヤーに当たってライン近くに跳んだボールが空中にある間に手を伸ばして取ろうとしている A チームのプレイヤーを、B チームのプレイヤーが突き放した。

《処置》

アシスト不成立。B チームの内野プレイヤーは、アウト。

↓

B チームのプレイヤーのタッチ・ザ・ボディーにより、A チームの内野ボール。

アウト判定後、外野プレイヤーが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、競技規則第816条2）を除く）。
- 2) 外野エリアにて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ときも含む。ただし、最後の内野プレイヤーをアウトにし、試合終了が確定した場合を除く）。
※ここでいう「ボールに触れたとき」には、外野プレイヤーが自ら投球したノーバウンドのボールが相手内野プレイヤーに直接当たった後、コート等に接する前（アウト判定前）に、再度その外野プレイヤーが「ボールに触れたとき」の意も含むものとする。

- 3) そのまま外野エリアに居続けた場合。
 - ① 作戦上、内野に戻らない場合。
 - ② アウト判定にもかかわらず、速やかに内野に移動する行動を起こさない場合。
- 4) 内野に復帰できる状況にありながら、内野に復帰しなかった場合（競技規則・第812条 3）の「復帰する機会」に抵触した場合は、当該プレイヤーにアウトプレイのファールを適用し、外野に戻す）。

内外野への移動

- 1) ボールデッドゾーンで審判の後ろにいて、なかなか内野エリアへ入らないプレイヤーは、チームレベルや競技の特異性に応じて審判員が内野エリアに入るよう言葉にて促す。特に、低学年やジュニアチーム等でルール面に精通（熟知）していないプレイヤーは、前述のような（なかなか内野エリアに入らない）ケースが生じる可能性があるため、審判員は状況に応じて内野エリアに入るよう促すことも必要である。なお、この場合は大会の申し合わせ事項等で、事前にチーム及び競技関係者へファール適用の有無と併せて周知を図っておくことが肝要である（推奨する）。
- 2) 唯一の外野プレイヤーが相手内野プレイヤーをアウトにし、内野復帰権を行使した場合（外野エリアを出た時点）、当該プレイヤーを再度外野に戻し試合を続行する。この場合当該プレイヤーに「警告」を与えるものとする（試合終了後も含む）。
- 3) 協議の結果によるアウト判定を受け、外野プレイヤーが内野復帰権を行使する際、その外野プレイヤーがゲーム再開（タイムイン）前にボールデッドゾーン（審判の後ろ）で待機してしまった場合も、1）に準じ対応する。

※主審による協議の結果後のアウト判定（動作・コール）及び支配権の指示を受けた後、外野プレイヤーは内野への移動（復帰権行使）を開始する場合が多い。この際、主に相手内野ボールにてゲームを再開する場合、内野復帰権を行使する外野プレイヤーが内野への移動途中で、主審が定位置に戻りタイムインを行おうとする（片腕を垂直に上げる）動作ならびに相手内野プレイヤーのボ

ールアップ動作が完了してしまうと、移動途中の外野プレイヤーは一瞬「内野に戻れない」と勘違いをしてしまい、待機の態勢に至ってしまうことが考えられる。従って、副審は定位置に戻る途中（内野エリア内）において即座に相手内野プレイヤーへのボール渡しを行うのではなく、定位置に戻ってからボール渡しを行う等、移動途中の外野プレイヤーに対する時間的な配慮が必要となる。また、主審も早すぎるタイムイン動作に伴う移動途中の外野プレイヤーへの勘違いを生じさせないように、移動時間の確保に留意し対応する。

内野への復帰について

《事例》

Aチームの外野プレイヤー○番が投球したノーバウンドのボールが、Bチームの△番に当たった。これを主審、副審が見落としたので線審がタイムを要求した。主審がオフィシャルタイムアウトをとる間に○番がボールに触れた。

《解釈》

この場合プレイヤーは当てたと見ても、審判がアウトの判定をしなければセーフと思いプレイを続行してしまう。審判のコールが遅れた場合はプレイヤーに非はない。よってオフィシャルタイムアウト後○番の内野復帰は認める。

ジャンプボール

- 1) ジャンプボール時における計時開始は、主審の手からボールが離れた時、その時点で主審は笛を吹き、計時員はタイムスイッチを押す。
- 2) ジャンプボールは、センターサークル内（円筒形）で行うものとし、どちらかのジャンパーがタップ（ボールタッチ）した時点で成立したものとする。
- 3) トスアップの高さは、背の高い方のプレイヤーが手を上げた高さから、約1メートルの位置とする。
- 4) ジャンプボールのやり直しを行う場合は、計時（タイマー）は元に戻す（ただし、ヘルドボール後のジャンプボールを除く）。

以下のファールは相手内野ボールとする。

- ① フライングタッグ
主審の手より離れたボールが頂点に達する前にタッグすること。
- ② ダブルタッグ
ジャンパーがジャンプボールに際し2度以上タッグすること。
- ③ ジャンパーキャッチ
 - a. ジャンパーがタッグした後、他のプレイヤーがそのボールを投球する前に自ら触れること。
 - b. タッグされたボールを意図的に身体でコントロールすること。
ただし、ジャンパーが唯一の内野プレイヤーである場合、自エリアでのプレイはその限りではない。
 - c. タッグ時、いずれかのジャンパーがボールタッグを行った時点で、タッグが成立したものとし、身長差等による空振りもタッグ行為とみなす。
 - d. 前記c.によりタッグ行為後のボールタッチはこのファールを適用する。
- ④ ジャンパーアタック
ジャンパーがタッグした後、キャッチした内野プレイヤーが、相手チームのジャンパーを第1投目でアタックすること。
- ⑤ インターフェア
ジャンプボール後の内野からの第1投目の投球行為を、ジャンパーが妨害すること。

試合再開

主審のタイムイン前の投球は、フライングスローのファールであり、相手内野ボールとする。ただし、相手チームがフライングスローのボールをキャッチしたときは、アドバンテージによりそのまま試合続行となる。このとき主審は「続行の動作」を行う。(計時員は、この動作により計時を開始する。【実働制の時】)

試合再開時の審判員の留意点

ワンタッチ、アウト・オブ・バウンズ、各ファール、オフィシャルタイムアウト
他の後

- ① ボールを取りに行ったプレイヤーが、自分のポジション(エリア)に戻ったかの確認。
- ② 相手チームが、試合ができる形に構えているかの確認。
- ③ ボールを保持したプレイヤーのボールアップの確認。
- ④ 協議後、内外野の移動が発生する場合は、プレイヤーの移動完了の確認。
- ⑤ 上記4点を確認後、試合再開の笛と動作。

アタックについて

アタックは原則的にノーバウンドのボールであるが、アタックの対象となるプレイヤーが直立かつ自然体で立った状態で、肩の線より低い投球が両手を広げたと仮定した円筒形の内側で、バウンドしたボールも含む(あくまでも、投球されたボールが円筒形の内側の範囲内に介在したと認められた時点)。

競技規則・第809条④の解釈について

相手チームのプレイヤーが投球したノーバウンドのボールに対し、競技規則・第906条以外でボールに触れた瞬間に確定するファールは、その触れた後のボールが直接コート等に接した場合のみアウトを優先する。

第9章 ファール

ファール

- 1) 主審が、ファールの宣告を行う場合は、長い笛「ピーッ！」と同時に片腕を上げて試合を止め、各々のファール動作を行い、ファール名を「コール」する。続いて、ボールの支配権を指示する。
- 2) 副審、線審からのファールの宣告があった場合は、それを受けて主審がファールの宣告を行い、ボールの支配権を指示する。
- 3) ファール発生時における審判員の基本動作と手順については、審判員統一基本動作と役割に準拠する。

ファイブパス

主審は、右手、又は左手でパスカウントをする。その方法は、人差し指、中指、薬指、小指の順に開くものとする。特にワンタッチ後、パスは継続するので注意すること。

ダブルパス

内野同士、外野同士にボールが渡ったとき、結果としてダブルパスになることがあるので要注意。

- ① 投球時落球して味方のプレイヤーが拾った場合。
- ② 同一チームの内野プレイヤー同士、または外野プレイヤー同士が、パス及びボールの受け渡しをした場合。
- ③ 外野プレイヤーはワンタッチの特例が認められるため、手で弾いた時点ではファールにならない。しかし、そのボールを本人以外の外野プレイヤーがキャッチした場合は、ダブルパスを適用する

オーバーライン

インプレイ中において、プレイヤーはボールを投球・キャッチしたときだけでなく、ボールに触れた後、ラインを踏んだり越えたりしたときもオーバーラインとなるので注意する。また、「一連の動作」によって、オーバーラインを犯した場合も適用する。

ボールを保持した状態のまま、全てのライン上と相手チームのエリアまたはボールデッドゾーンに、プレイヤーが自らボールのみを接地させた場合、オーバーラインを適用する。

ボールを上から押さえ付けた状態のまま、自エリアからボールのみを回転させながらプレイヤーが自らボールを押し入れた（移動させた）場合、ラインに触れた時点でオーバーラインを適用する。

1) オーバーライン後のボールの支配権

- ① 内野プレイヤーが外野エリアとの境のバックラインとサイドラインでのオーバーラインは、相手外野ボールとする。
- ② 内野プレイヤーの①以外、及び外野プレイヤーの全てのオーバーラインは、相手内野ボールとする。

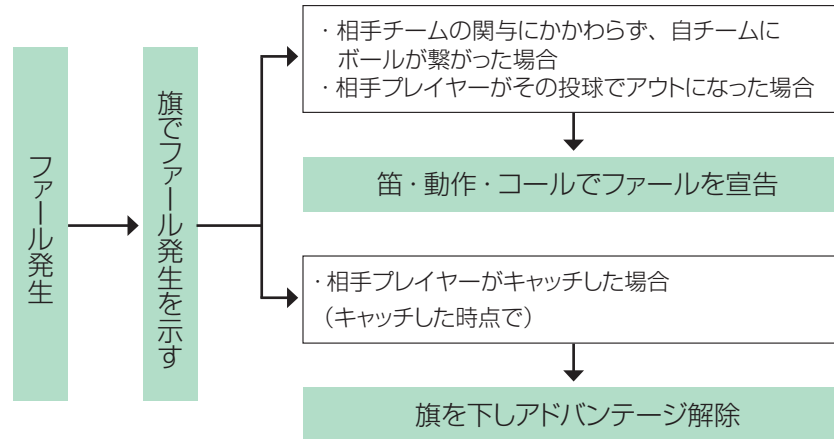
2) 投球時におけるオーバーライン

投球時におけるオーバーラインには、アドバンテージを取る場合が多いので注意する。笛を吹くタイミングはラインを踏んで投げた時点ではなく、その投球のボールが相手内野プレイヤーに触れ床などに落ちた時点、または味方にパスが成立した時点である。したがって、そのプレイに関与している副審または線審は、足元だけを見るのではなく腰を落として視野を広げ、ライン及びボールの行方も一緒に見る技術が必要である。

3) 線審のオーバーライン動作手順（アドバンテージを取る場合）

外野プレイヤーからの投球時に発生したオーバーラインには、アドバンテージがあることに留意し、不要なファール宣告及び笛の扱いに注意する。アド

バンテージが取れずに笛が鳴った場合は、主審がファールを宣告し試合を止める。



ほぼ同時に線審より
 ファール・オーバーラインの「動作・笛・コール」
 ↓
 それを受けて
 主審
 ファール・オーバーラインの「動作・笛・コール」
 セーフの「動作・コール」「青5番セーフ」
 ボールの支配権の指示「青、内野ボール」

- 4) 線審と同様に副審についても、センターライン及びサイドラインにかかわるオーバーラインにはアドバンテージが発生することに注意する。
- 5) アウト・オーバーライン
 アウトが確定した時点でオーバーラインとなった場合、アウトのみに気を取られがちで、ファールを取れない場合があるので、各審判員は見逃しのないように注意する。
- 6) アウト宣告後のオーバーライン発生に伴うアウトの取り消し
 主審が「アウト」とコールしたその投球がオーバーラインのときがある。その場合主審は、必ずその「アウト」を取り消さねばならない。

《例》

青チーム内野5番へのアタックがオーバーラインとなった場合。
 主審
 アウトの「動作・笛・コール」

ホールディング

- 1) 相手チームのエリアの床に接しているボールに触れたときに、ホールディングは発生する。また、相手チームのエリア(床面)で意図的にボールを突く行為をしても同様とする。ただし、ファンブル(取る意思があったと認められる)して相手チームのエリアに落ち、跳ね上がったボールはその限りではない。
- 2) 相手チームのエリアでバウンドしているボールをファールなく空中でキャッチした場合は、ホールディングは適用されない。
- 3) 線審は、ライン際(付近)でのホールディングにはアドバンテージがあることに留意し、不要なファール宣告及び笛の扱いに注意する。アドバンテージが取れずに笛が鳴った場合は、主審がファールを宣告し試合を止める。

線審がホールディングのアドバンテージを取る場合の動作手順は、第9章オーバーライン(3)の「ファール発生」後の手順に準ずる。

《相手チームのエリアでプレイヤーがボールを床面で突く(ファンブルではない) ⇒ ①ファール発生 ⇒ ②旗でファール発生を示す ⇒ そのプレイヤーが床面で突いた(ファンブルではない) ボールを再度キャッチ ⇒ ③笛・コール・動作でファールを宣告 もしくは、① ⇒ ② ⇒ 相手プレイヤーがキャッチした場合(キャッチした時点) ⇒ ③旗を下しアドバンテージ解除》

- 4) 線審と同様に副審についても、センターライン及びサイドラインにかかわるホールディングには、アドバンテージが発生することに注意する。

ヘッドアタック

あくまでもアウトとは、ノーバウンドの投球が相手内野プレイヤーの身体もしくはその一部、及び身に付けている物に触れた後、床等に落ちた時に発生する。このヘッドアタックとは、危険防止のための特例として、直接、頭部(頭、顔)に当たったものをファールとするものである。

したがって、頭に付けているハチマキの結んだヒモの部分、帽子のひさし、髪の毛等は頭部と見なさない。

毛等は頭部と見なさない。

- ① 髪の毛だけ、又はハチマキだけに触れ床に落ちた。 ⇒ アウト
- ② 髪の毛と頭の一部に触れ床に落ちた。 ⇒ セーフ

※このヘッドアタックの場合アドバンテージは取らない。危険防止のための意味で設けられているファールである。審判は必ず試合を止め、状態を確認する。その後「ヘッドアタック」のコール、及びボールの支配権を指示する。なお、間接的に頭部、顔にボールが当たった場合も試合を止め、状態確認後「アウト」のコールを宣告し、試合の再開をした方が望ましい。

【ヘッドアタック時の処理】

- 1) ヘッドアタック時の招集権限は主審にあり、場合によって副審に招集の指示を委ねることができる。招集指示を委ねられた副審は、線審を含めた5審で協議の上、その結果を集約し主審に伝える。なお、主審の判定が確定している場合は招集する必要はない。
- 2) 主審は当該チームの監督をコート内に呼び、プレイヤーの状況確認を行い、プレイ続行の是非を判断する。
- 3) 主審は確認の際、監督から内野プレイヤーへの作戦伝達、及び指示等がないよう動向に注意する。
- 4) 緊急プレイヤーの交代については、協議時間を含め1分以内に処理を行うよう心掛ける。
- 5) 上記1) 協議に対し、判定の最終決定は主審の判断による。
- 6) ヘッドアタックの報告に際しては、ファールを犯したプレイヤーに向かってコールを行う。
- 7) 間接的に頭部、もしくは顔にボールが当たった場合も、オフィシャルタイムアウトを取り、安全確認を行うこと。

タッチ・ザ・ボディー

両チームの境になるライン（センターライン、バックライン、サイドライン）近くのプレイに注意する。ラインを侵さない限り、手を伸ばして空中にあるボールをキャッチすることはファールではないが、その際に、手または身体の一部が相手プレイヤーに接触する行為はタッチ・ザ・ボディーとなる。各審判員はライン際のプレイに気を配る。

ダブルタッチ

原則としてアウトになった内野プレイヤーは、その時点より内野プレイヤーではなくなる。したがって、アウトになった内野プレイヤーがアウトコール後、自エリア内で自ら（故意もしくは意図的に）再びボールに触れてはならない。しかし、内野プレイヤーが相手プレイヤーの投球したノーバウンドのボールをキャッチできず、当たったボールがコート（床面）に接しようとしている際、当該内野プレイヤーがアウトを回避する（アシストキャッチを成立させる）ことを目的に、当たったボールがコート（床面）に接する前に、そのボールを再びキャッチしようとする働き（行為）は本能的なものである。よって、結果として無意識にキャッチ状態に至ってしまうことがある。これらを踏まえ、主審または副審のアウトコール“直後のみ”のケースにおいては、次の3つ（①～③）の条件を満たしている場合に限り、ダブルタッチは適用しないものとする。ただし、1つでも欠けた場合はダブルタッチを適用する。

【ダブルタッチ（ファール）にならない3条件】

- 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。

注 1. 何らかの事態等により、主審のアウトコールが遅れた場合は、そのコールの後に上記の3つの条件に当てはめ判定を行う。

注 2. ボールを置くとき、味方のプレイヤーの方に転がす行為、また、ボールを取らなくてもボールデッドゾーンまたは相手チームのエリアの方に転がっていくボールを手、足等を使い故意もしくは意図的に止めたリ、ボールの方向を変えたと判断された場合もダブルタッチを適用する。

注 3. 主審または副審のアウトコール“直後のみ”のケースにおいて、アウトコールを受けた内野プレイヤーが無意識にキャッチ状態に至ってしまった場合は、上記①～③の条件で、ボールの処理を行えばダブルタッチは適用されない（状況を的確に判断すること）。

注 4. 注 3（主審または副審のアウトコール“直後のみ”のケース）、「以外」の状況下で、アウトになった内野プレイヤーがインプレイ中のボール（ルーズボール含む）を、再び「キャッチ（保持）」する行為に至ってしまった場合においては、故意、偶然にかかわらずダブルタッチを適用する。

【審判員の留意点】

アウトになった内野プレイヤーは、その後に自外野エリアへの移動中のプレイヤーに転ずる。この際における競技規則・第909条は、あくまでも「相手の投球したボール」に対する抵触の有無を判定するものである。したがって、アウトになった内野プレイヤーが「相手の投球したボール”以外”」に対して再びインプレイ中に関与する行為に関しては、競技規則・第908条としての適用が生じる可能性があることを、審判員は理解しておく必要がある。《注 4. の「再びキャッチ（保持）する行為」は、自外野エリアへの移動中に転じた全ての内野プレイヤーが対象となる》

また、競技規則・第908条（上記、注 3. は除く）および競技規則・第909条の何れの事象の場合においても、アウトになった内野プレイヤーが故意にボールに「触れる」行為と、たとえ偶然であってもボールを「キャッチ（保持）」してしまった場合の行為の双方が生じる可能性があることを予め考慮し（視野に入れ）、審判員は判断する（見極める）ことを併せて認識しておく必要がある。

ダブルタッチは、主審または副審のアウト時におけるコール（笛）が必ず当該プレイヤーに認識されている（伝わっている）ことが前提とした上でのファールである。故に、主審または副審はアウトの対象となる（当該）プレイヤーに対して、確実にアウトコール（笛）が認識される（伝わる）ためのジャッジ並びに対処を行わなければならない。

インターフェア

- アウトになった内野プレイヤーが移動中に、相手チームの投球のボールを故意に触れた場合は、このファールを適用する。
- 内野復帰権を得た外野プレイヤーが、自チームの内野エリアに復帰する行為で、ボールデッドゾーンより空中でボールをキャッチ（ジャンピングキャッチ等）し、復帰（自内野エリアに着地）した場合、このファールを適用する。
- 内野からの第1投目の投球行為に対してジャンパーが妨害行為を行った場合にも、このファールを適用する。

※アウトになった内野プレイヤーが故意にボールに「触れる」行為と、たとえ偶然であってもボールを「キャッチ（保持）」してしまった場合の行為の双方が生じる可能性があることを予め考慮し（視野に入れ）、審判員は判断する（見極める）ことを併せて認識しておく必要がある。

キープ・フォー・ファイブ

ここでいう5秒とは、誰も計っている訳ではなく主審の主観によるもので、概ね5秒である。このファールは、故意と思われる遅延行為には、厳しく適用するべきである。

ダブルタック

「第8章 ジャンプボール」の項に記す。

ジャンパーキャッチ

ジャンパーはタック後のボールに対し、他のプレイヤーがそのボールを投球するまで触れることが禁止されている。

ジャンパーアタック

ジャンパーがタックした後、キャッチした内野プレイヤーから相手チームのジャンパーへの第1投目でのアタックは禁止されている。

【適用除外】

- ジャンプボール後の第1投目が外野プレイヤーからの場合。
- タックされたボールが直接アウト・オブ・バウンズとなり、内野から再開される投球はジャンパーアタックとはならない。

フライングスロー

「第8章 試合再開」の項に記す。

アウトプレイ

- ここでいうアウトプレイとは、試合（インプレイ）中、両足が相手エリア及びボールデッドゾーンに完全に出ていることである。（片足が完全に相手エリア及びボールデッドゾーンにあり、もう一方の足が浮いた状態も含む。）
- 1) の状態でボールに関与すればオーバーライン(キャッチ) また、相手チームのノーバウンドボールに当たればアウトである（内野プレイヤーの時）。
※ アウトプレイがあったときの処置
① 相手チームにボールの支配権がある場合 ⇨ アドバンテージ
② 味方チームにボールの支配権がある場合 ⇨ アウトプレイ
- アウトになった内野プレイヤーが外野へ移動するとき、またアウトを取った外野プレイヤーが内野への移動時に、相手チームのエリアへ入ったときもアウトプレイを適用する。この場合、状況によっては警告の対象にもなる。
- 線審は、アウトプレイにはアドバンテージがあることに留意し、不要なファール宣告及び笛の扱いに注意する。アドバンテージが取れず笛が鳴った場合は、主審がファールを宣告し試合を止めること。
線審がアウトプレイのアドバンテージを取る場合の動作手順は、「第9章

オーバーライン 3)」の「ファール発生」後の手順に準ずる。

≪①ファール発生 ⇒ ②旗でファール発生を示す ⇒ 味方チームにボールの支配権がある場合 ⇒ ③笛・コールでファールを宣告 もしくは、
① ⇒ ② ⇒ 相手チームにボールの支配権がある場合 ⇒ ③旗を下しアドバンテージ解除≫

- 5) 線審と同様に副審についても、アウトプレイにはアドバンテージが発生することに注意する。

イリーガル・スロー

ドッジボールの原点は、捕って投げるスポーツである。したがって、捕らずに弾く行為は禁止。捕らずに弾く（イリーガル・スロー）とは、バレーボールのトス、レシーブ等、サッカーのヘディング、キック、パンチング等の行為であるが、ボールを弾いた時点でファールを取ると、アウトになるはずのプレイヤーがファールで処理され、当該プレイヤーはセーフになってしまうことから、次の場合にイリーガル・スローファールを取るよう統一する。

【内野プレイヤーがボールを弾いた場合】

- ① そのボールを味方内野プレイヤー及び味方外野プレイヤーがキャッチしたとき。
- ② そのボールが相手内野プレイヤーに当たったとき。
- ③ そのボールを相手内野プレイヤー及び相手外野プレイヤーがキャッチし、ファールしたとき。

注1. ①相手内野・外野プレイヤーが投球したノーバウンドのボールを内野プレイヤーが弾いた後、ボールがコート等に接した場合、または相手プレイヤーがファールなくキャッチした場合はアウトとなる。状況に応じアドバンテージを採用する。

- ② その行為にて自チームのプレイヤーに渡した場合。
⇒ アウト。イリーガル・スローで相手内野ボール。

【外野プレイヤーがボールを弾いた場合】

- ① そのボールを味方内野プレイヤー及び味方外野プレイヤーがキャッチまたは手でボールタッチしたとき。

- ② そのボールが相手内野プレイヤーに当たったとき。
- ③ そのボールを相手内野プレイヤー及び相手外野プレイヤーがキャッチし、ファールしたとき。

注1. 外野プレイヤーはワンタッチの特例が認められているため、手でのみボールを弾き、自分自身でキャッチすることは許される。しかし弾いた上記①②③はファールとなる。

注2. 外野プレイヤーが手でボールを弾いた後、味方外野プレイヤーがキャッチした場合は、ダブルパスとする。

※ この場合、ボールを弾く状況及び行為または軌道を適切に判断すること。

注3. Aチームの外野プレイヤーが弾いたボールに対し、

- ① Bチームの内野プレイヤーがノーバウンドで触れて床等に接した場合。
⇒ イリーガル・スロー。Bチームの内野ボール
- ② Aチームのプレイヤーがファールなくキャッチした場合。
⇒ イリーガル・スロー。Bチームの内野ボール

注4. Aチームのプレイヤーが弾いたボールに対し、

- ① Bチームの内野プレイヤーにノーバウンドで触れて床等に接した後、同じBチームのプレイヤーがファールなくそのボールをキャッチ（拾い上げる行為も含む）した場合。
⇒ アドバンテージ。

※ファンブルにて相手チームの内野プレイヤーにノーバウンドで当たったり掠ったりしてもアウトではなく、かつインプレイであるので注意する。イリーガル・スロー及びイリーガル・キャッチはボールが跳ねた状態が故意なのか単なるファンブルなのか見極めることが大切である。

イリーガル・キャッチ

内野プレイヤーがボールをキャッチするとき、トス、レシーブ、パンチング、ヘディング、キック等の行為によりボールの軌道を変えた後、ボールをキャッチしてはならない。以下の場合、その行為をしたときでなく結果によって判断する。

注 1. A チームの投球したノーバウンドのボールを、
その行為にて B チームプレイヤーがキャッチした場合。
⇒ イリーガル・キャッチ・アシスト不成立・アウト

※アシストキャッチの場合、最後のキャッチするプレイヤーがイリーガル・キャッチをしたときはアシスト不成立であり、最初に当たったプレイヤーはアウト、ボールの支配権は相手内野ボールとなる。

注 2. 競技規則・第 918 条でいう外野のワンタッチとは、手で行う行為をいう。
注 3. 手以外で止めてボールを自らキャッチした場合は、このファールを適用する。

ファールの連続・重複、他

- 1) ファールが連続してあった場合は、最初のファールを適用する。そこでボールデッドとなるため、その後のファールは不問とする。
- 2) ファールの判定が各審判員で異なった場合は、審判員を招集して意見を集約し、最終の判定は主審が下さる。
(主審は必要に応じてコートマスターに助言を求めることができる。「競技規則・第 502 条 3」)
- 3) ファールの重複とは、同時に発生したファールに対し各審判員の判定が異なり、その判定が支配権の判断に影響を及ぼす(支配権の獲得チームに相違が生じる)ケースのことを指す。この場合、重い方のファールを適用する。なお、最も重いファールはテクニカルファールとする。

連続してファールが起きた時の処置

《事例》

最初のファールを主審が見落とし、副審または線審のコールを知ったときに、次のファールを主審がコールしてしまった場合、主審がオフィシャルタイムアウトをとってどのような判断をするのか。

《解釈》

審判員がファールを認めコールした以上ファールをとらなくてはならない。

- ・ A ファールが起こった ○ 主審が見落とし
 - ⇓ ● 副審又は線審が A ファールのコールをした
 - ・ B ファールが起こった ○ 主審がコールをした (●のコールを知った)
- ☆先に起こった A ファールを主審が見落とし、副審または線審からコールがあったときに主審が B ファールをコールした。
- ★オフィシャルタイムアウトを即座にとり、副審または線審に確認後大きな声で報告し、A ファールをコール、ボールの支配権を指示し試合を再開する。(競技規則・第 920 条参照)
- ※ 時計を止めるのは主審がオフィシャルタイムアウトを宣言した時点。

テクニカルファール

- 1) 試合中における、プレイヤーの危険行為や重大なマナー違反とは次のような場合を指し、イエローカードによる、「警告」の対象となる。
 - ① 失礼な態度で、審判及びオフィシャルに話しかけたり触ったりする。
 - ② 無作法に振る舞う。
 - ③ 相手のプレイヤーを、威嚇したり挑発したりする。
 - ④ ボールデッド時に試合の再開を不当に遅らせ、試合の進行を妨げる。
 - ⑤ 不当な利益を得ようとしてプレイヤーズゾーンを離れる。
 - ⑥ 審判及びオフィシャルの判定や指示に従わない。
 - ⑦ スポーツマンシップから著しく逸脱した言動が見受けられる。
- 2) 試合中における、監督及び控えのプレイヤーの危険行為や重大なマナー違反とは次のような場合を指し、イエローカードによる、「警告」の対象となる。
 - ① 失礼な態度で、審判及びオフィシャルに話しかけたり触ったりする。
 - ② 無作法に振る舞う。
 - ③ 相手のプレイヤーを、威嚇したり挑発したりする。
 - ④ 審判及びオフィシャルの許可なくベンチを離れる。
 - ⑤ 審判及びオフィシャルの判定や指示に従わない。
 - ⑥ スポーツマンシップから著しく逸脱した言動が見受けられる。

- 3) 競技規則・第919条 3) については、状況により試合終了後においても適用される場合がある。

アドバンテージ

チームの力の向上が著しく、各プレイヤーは、審判員の長い笛「ピーツ」と短い笛「ピツ」の聞き分けができています。試合の流れはチームの勝敗に大きく左右する、したがって各審判員は、極力アドバンテージを取り、試合の流れを切らないように心がける。

各審判員は、ファールがあったときすぐに笛を吹きボールデッドにするものと、ファールがあったとき吹くのではなく、その結果にて判断するものと区別しておく。なお、アドバンテージが取れずに笛を吹いてしまったとき、主審は、そのファールを適用する。

主審、副審、線審の動作

審判は笛、コール、動作にて全ての人に何が起こったのかを知らせる必要がある。主審、副審、線審の基本動作を身につけると共に「実技統一事項」及び「統一基本動作」を会得（体得）すること。

- 1) アウトの動作
掌を床面に対して垂直にし、プレイヤーに向けて手を伸ばし、笛を「ピツ」と吹く。その後「○番アウト」とコールする。
- 2) ボールの支配権指示
主審は、ファールまたはボールデッドを判定した位置で支配権の指示を行う。
 - ① 外野プレイヤーへの支配権の指示は、肩の高さより斜め上方向に手を伸ばし指示する。
 - ② 内野プレイヤーへの支配権の指示は、肩の高さより斜め下方向に手を伸ばし指示する。
- 3) タイムイン
主審は、定位置（センターラインの延長上）まで戻って実施すること。
- 4) 線審のノータッチ、ワンタッチの旗の扱い
主審が確認し、支配権を指示するまで下ろさないこと。
- 5) 線審のファール名のコール
動作があるものは動作のみ、ないものはファール名をコールすると競技規則には記してあるが、試合進行をスムーズにするため、全てのファール名をコールする方が望ましい。
- 6) 線審の位置
主審の左より時計回りに線審①、線審②、線審③、線審④とする。

各審判員、競技委員長、審判部長に

競技規則により試合を進行、そして全ての判定を行うわけであるが、審判個々によって、同じプレイ・ファールを同じ条件下で判定しても、個人差による若干の誤差が生じる。

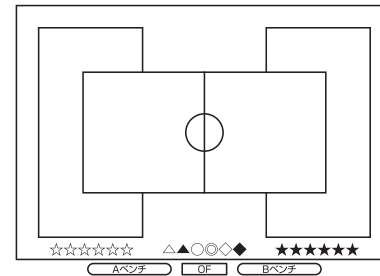
その誤差が他の審判員と大きな隔たりがあったならば、各県競技委員長、審判部長に相談の上修正するよう、努力されたい。また、各県競技委員長、審判部長は、各県審判員の個人差がなるべく小さくなるよう、工夫されたい。

審判員の手順

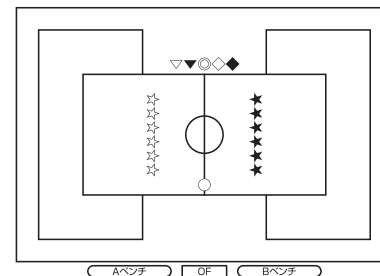
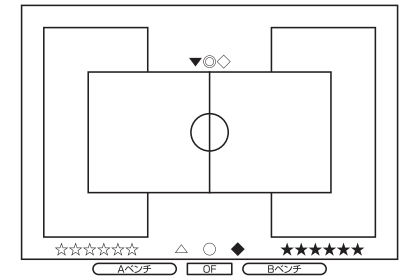
ベンチ前整列～セットアップ

- ◎：主審
- ：副審
- ◇：線審①
- ◆：線審②
- △：線審③
- ▲：線審④
- ☆：Aチーム
- ★：Bチーム
- 【①～③の☆・★は12人～20人】

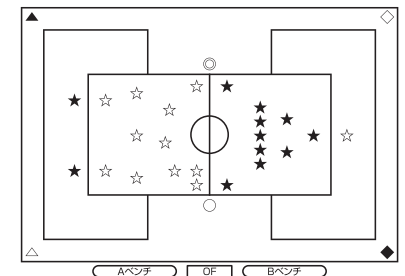
① ベンチ前整列時



② コートへの一礼後
主審、線審①、線審④、移動



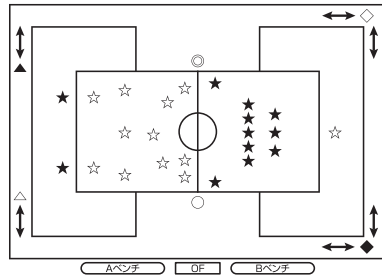
③ 主審の集合合図で副審、
線審②、線審③、移動



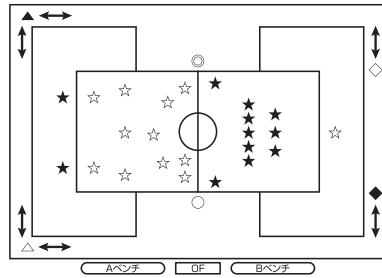
④ 主審のセットアップコール後
全審判員定位置へ移動

線審の動き (試合中)

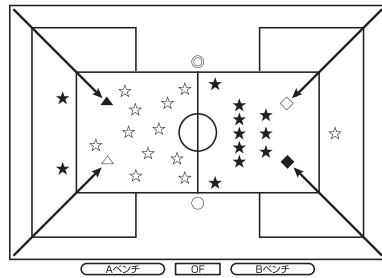
① Aチームの内野ボール時の動き



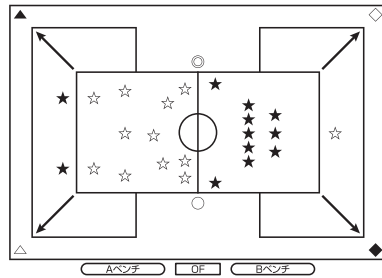
② Bチームの内野ボール時の動き



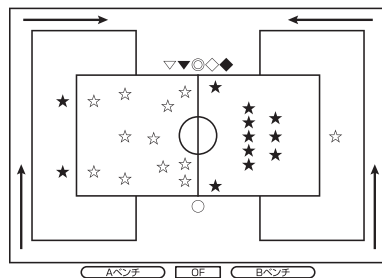
③ 試合終了時



④ プレイヤーが停止し座ったと確認後



⑤ 主審の集合合図後



補足・追加事項

イリーガル・キャッチについて

1) 内野プレイヤーの場合

- ① 相手チームのプレイヤーが投球したノーバウンドボール
☆ボールを弾く等の行為 (ファンブルでない) 後にキャッチした。
処置⇒アウト、ファール (ボールデッド) 相手内野ボール
☆ボールを弾く等の行為後にボールが床等に接した。
処置⇒アウト、ファール (アドバンテージを見る)

- ② 相手チームのプレイヤーが投球したワンバウンドボール
☆ボールを弾く等の行為 (ファンブルでない) 後にキャッチした。
処置⇒ファール (ボールデッド) 相手内野ボール
☆ボールを弾く等の行為後にボールが床等に接したのち自分でキャッチした。
処置⇒ファール (ボールデッド) 相手内野ボール

- ③ 味方チームの外野プレイヤーからのパスボール
☆ボールを弾く等の行為後にキャッチした。
処置⇒ファール (ボールデッド) 相手内野ボール
☆ボールを弾く等の行為後にボールが床等に接した。
処置⇒ファール (ボールデッド) 相手内野ボール

2) 外野プレイヤーの場合

- ☆手でボールを弾く等の行為後に自分でキャッチした。
処置⇒インプレイ (オーバーライン等のファールがない場合)
- ☆手以外の身体でボールを弾く等の行為後に自分でキャッチした。
処置⇒ファール (ボールデッド) 相手内野ボール

イリーガル・スローについて

1) 内野プレイヤーの場合

① 相手チームのプレイヤーが投球したノーバウンドボール

☆ボールを弾く等の行為後にボールを味方プレイヤーに渡した。

処置 ⇒ アウト、ファール（ボールデッド）相手内野ボール

☆ボールを弾く等の行為後に相手チームの内野プレイヤーに当たり床に接した。

処置 ⇒ ボールを弾く等の行為をしたプレイヤーはアウト、ファール（ボールデッド）で相手（当てられたチーム）内野ボール

② 味方チームの外野プレイヤーからのボール

☆ボールを弾く等の行為後にボールを味方プレイヤーに渡した。

処置 ⇒ ファール（ボールデッド）相手内野ボール

☆ボールを弾く等の行為後に相手チームの内野プレイヤーに当たり床に接した。

処置 ⇒ セーフ、ファール（ボールデッド）相手内野ボール

2) 外野プレイヤーの場合

☆手でボールを弾く等の行為後にボールを味方プレイヤーに渡した。

処置 ⇒ ファール（ボールデッド）相手内野ボール

☆手以外の身体でボールを弾く等の行為後にボールを味方プレイヤーに渡した。

処置 ⇒ ファール（ボールデッド）相手内野ボール

以上のことから

- ① 内野プレイヤーは相手プレイヤーがファールなく投球したノーバウンドのボールをイリーガル・スロー、イリーガル・キャッチするとアウトになる。
- ② 外野から内野へのパスボールもイリーガル・スロー、イリーガル・キャッチの対象となる。
- ③ 外野プレイヤーはワンタッチという特例が認められているので、手でボールタッチ後ボールを自らキャッチした場合は、イリーガル・スローとならない。
外野から出そうなボールを弾き入れて自分で取ればOK。しかし、他の味方外野プレイヤーがキャッチした場合はダブルパス、味方内野プレイヤーがキャッチした場合はイリーガル・スローとなる。

ライン際でのインプレイゾーン及びボールデッドゾーンの解釈

《事例》

アウトになったプレイヤーがボールデッドゾーンへ出ようとし、サイドラインをまたいでいる状態のときに（片方はインプレイゾーン、片方はボールデッドゾーン）ボールが触れた場合、または、審判員が外野ラインをまたいでいる状態のときにボールが触れた場合、インプレイゾーンで触れたものか、あるいはボールデッドゾーンで触れたものか。

《解釈》

完全に両足が出た状態でなければインプレイゾーンで触れたものと解釈。審判員は必要なとき以外は、インプレイゾーン外にいるという基本的なことを厳守する。

審判統一基本動作と役割

1. 審判員の基本動作の手順についての周知徹底
2. 審判員の動作
3. 審判員の笛についての周知徹底

試合中に吹く笛は大きく分けて3種である。

- ① 長い笛「ピーツ」
ファール、オフィシャルタイムアウト、アウト・オブ・バーンズ
※ 上記は全て、ボールデッドである。
- ② 短い笛「ピツ」
アウト、トスアップ時、試合再開（タイムイン）
※ 上記は全て、インプレイである。
- ③ 試合終了の笛「ピッピーツ」

【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）
 - 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、アウト・オブ・バーンズの試合を止める長い笛
 - ③ 試合終了の笛
- 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 プレイヤー動作の予測と判断
 - 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）
- 3) 主審の動作
 - ① アウト
 - ・手の動作 掌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 「ピツ」
 - ・コール 「○番アウト」とプレイヤーに伝わる声でコールする。選手番号

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 視界を塞がないよう目線よりやや下で、左（右）掌に右（左）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。
☆ 試合再開時における、ボールの支配権を把握する。また、デジタルタイマーが停止しているか確認する。

③ 試合終了

- ・手の動作 両腕を垂直に上げ、左右の掌は内側を向ける。
- ・笛 「ピッピーツ」
- ・コール コール無し。笛を吹き鳴らしながらインプレイゾーンに入り、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・バーンズ

- ・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。
☆ボールデッドを示すため笛に続けて線審等の判定確認を行う。
☆競技規則・第809条の①から③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。
- ・笛 なし。
- ・コール なし。

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指を揃えたままで各エリアを示す（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で指示を行う）。
- ・笛 なし。
- ・コール 「○○、○○ボール」
《例》「○、内野ボール」「○、外野ボール」「○、○番ボール」

⑨ タイムイン

- ・手の動作 ボールの支配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度相手チームのエリア側に曲げる。
- ・笛 「ピツ」
- ・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

〔動作のないもの〕

- ・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）、ファールを犯したプレイヤーに対しアウトと同様の動作を行う。
- ・笛 「ピーツ」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。

〔動作のあるもの〕

- ・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」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」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」先の手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」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・ボディー

- ・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・ボディーの動作を続けて行う。
- ・動作順序 左右の5指を開き(ジャンケンのパー)両腕の肘を曲げた状態から、上腕を床と平行(水平)に前方に伸ばす。
- ・笛 「ピーツ」先の手の動作と同時に長く吹き鳴らす。
- ・コール 「タッチ・ザ・ボディー」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)の状態を作る。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」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)の状態を作る。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」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

- ・ボールデッド 安全確認のための「オフィシャルタイムアウト」をとる(「ピ

ーツ」、「タイム」)。

- ・手の動作 オフィシャルタイムアウトの報告後、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 なし。
- ・コール 「ヘッドアタック」とコールする。
※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

- ① 主審の補佐ができる位置取りを行う。
- 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。
 - ・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)

2) 判定について

- ① 主審の見落としたアウトやファールを判定する。
- ② 原則として、主審より先に判定しない(極力、主審とのアイコンタクトを優先する)。
- ③ 基本動作は主審に準ずる。

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取るように要求する。
- ② タイムを要求する場合は、動作をしながら笛を吹き鳴らしインプレイゾーンに入る。「ピーツ」・「タイム」。

4) 試合終了について

- ① 原則として主審の動作・吹笛に合わせて行う。
- ② 主審がすぐに試合終了の動作・吹笛を行うことができない場合、副審が主審に先行しても差し支えない。

【線 審】

- 1) 動き方・姿勢について
 - ① 主審の補佐ができる位置取りを行う。
 - ② バックライン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。
 - ③ 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）
 - ④ アウトを取るための線審にはならないこと。
- 2) 判定について
 - ① 判定の際、旗は主審方向に向け、確認があるまで下ろさない。
 - ② 特にバックラインにかかるプレイは主審・副審が判定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
 - 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取るよう要求する。
 - ② タイムを要求する場合は、旗を扇状に振りながら笛を吹き鳴らしインプレイゾーンに入る。「ピーツ」・「タイム」。
 - ③ アウトの進言は、選手番号を必須とする。不明確なタイムの要求は避ける。
- 4) 旗の持ち方・使い方
 - ① 旗の柄の部分を中指・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、動作する場合には離す。
※ 旗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)手に握った旗を頭上に上げ、旗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 -1 ノータッチ A。
 - 外野プレイヤーがボールタッチすることなく、アウト・オブ・バーンズになった場合。
 - ・手の動作 右(左)手に握った旗を天に垂直に上げる。
 - ・コール なし。
- ② -2 ノータッチ B。
 - 外野プレイヤーの最後に触れた部位が手以外で、直接アウト・オブ・バーンズとなった場合。
 - ・手の動作 右(左)手に握った旗を天に垂直に上げるとともに、一方の掌を胸におく。
 - ・コール なし。
- ③ ファール。
 - 〔動作のないもの〕
 - ・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。
 - ・笛 「ピーツ」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。
 - 〔動作のあるもの〕
 - ・手の動作 ファールを犯したプレイヤーに旗を指した状態で、ファール名に準じた動作を続けて行う。
 - ・笛 「ピーツ」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。
※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。

【ゲームオフィシャル】

- 1) 記録員
 - ① 記録用紙の作成。
 - ② チーム名とベンチの確認。
 - ③ プレイヤーの交代、罰則者、指導対象者の記録。
 - ④ 記録用紙への記入。
 - ・記入する数字は明確に
 - ・勝者チームには○印

- ・敗者チームには×印
- ・両者引き分けの場合は、両方のチームに△印

2) 計時員

① デジタルタイマーの操作。

スタート/ストップのタイミングに留意すること。

② 時計のバックアップ。

デジタルタイマーのトラブル発生時に対応するため、ストップウォッチ等でバックアップをとる。

③ 試合終了時の合図。

試合終了時の合図は、デジタルタイマーのブザー音であるが、機種によって音量が小さい場合は笛によりフォローする。

- ・笛 「ピーッ」(着席した状態でよい)。

④ デジタルタイマーを使用しない場合。

デジタルタイマーを使用しない場合はストップウォッチで計測し、10秒前に起立⇒終了5秒前に片手(試合終了時の内野人数報告の「五」)を上げ、カウントダウン(試合終了時の内野人数報告の「五」⇒「一」の順)⇒試合終了時に笛(「ピーッ」)で合図する。

実技統一事項 及び 統一基本動作

実技統一事項

「オフィシャルタイムアウト」後の対応について

- ①「協議及び確認」を行った場合
 「協議の結果、○番、アウト。ボールの支配権の指示」
 →アウトの場合
 ※但し、必要に応じて「プレイの確認」をしたという文言をつける。
 「協議の結果、このまま試合を再開します。ボールの支配権の指示」
 →支配権が変わらない・「アウト」が発生していない場合
 ※但し、必要に応じて「プレイの確認もしくは支配権の確認」をしたという文言をつける。
 「協議の結果、○番・ファールコール。ボールの支配権の指示」
 「協議の結果、○番・ファールコール、○番セーフ。ボールの支配権の指示」
 →ファールが発生していた場合
 ※但し、必要に応じて「プレイの確認」をしたという文言をつける。
 「協議の結果、ボールの支配権の指示」→支配権が変わる場合
 ※但し、必要に応じて「プレイの確認もしくは支配権の確認」をしたという文言をつける。
 上記の基本統一事項について、同一プレイヤーが、相手内野プレイヤーもしくは相手外野プレイヤーの投球により、連続して当てられ、協議の結果「アウト」が確定した場合は、どのプレイヤーからの投球でアウトの確定になったのかを報告するものとする。
 「協議の結果、○番からの投球、○番アウト、ボールの支配権の指示」
- ②安全確認のみを行った場合
 「このまま試合を再開します。ボールの支配権の指示」
 ※但し、必要に応じて「安全確認」をしたという文言をつける。
- ③主審の支配権間違いにコートマスターが「オフィシャルタイムアウトの宣言」により訂正する場合
 「協議の結果、ボールの支配権の指示」
 ※①、協議及び確認と同様とする。

- ④「緊急プレイヤー」との交代の場合
 「ただいまのオフィシャル～」の文言はなし。(以下、統一基本動作 16 ④に準ずる)
 「アウトの場合」も含め、報告後、「ボールの支配権の指示」を行う。
- ⑤「緊急プレイヤー」の交代がない場合
 「○番、負傷のためプレイ続行不可能となりましたが、このまま試合を続けます。ボールの支配権の指示」
 ※負傷プレイヤーはすでにプレイヤーズゾーン外にいる状態で報告。
- ⑥「指導」「警告」「退場」「失格」の場合→必ずコートマスターに確認(報告)する。
 「協議の結果、○番(のプレイ)は～のため「警告」「退場」「失格」です。」「カードの提示等」もしくは、「指導」しました。ボールの支配権の指示」
- ⑦復帰権の放棄の場合
 「○番、復帰権の放棄とみなします。○番外野へ戻ってください。」
 プレイヤーが外野へ移動したことを確認した後
 「○番、アウトプレイ！ボールの支配権の指示」
 あくまでも結果報告を基本とする。必要に応じて、「支配権の確認をしました。」「プレイの確認をしました。」「安全確認をしました。」を使い分ける。
 ※ここで言う「必要に応じて」と言う内容(主に①・②)は、特にD-2、D-3の試合で細やかな、結果報告が必要とされる場合に引用する。

オフィシャルタイムアウト継続中に、再度協議が必要と判断した場合

- 副審、線審ともにタイムの要求動作にてセンターサークルに行く。
 この時、「タイム」のコールは不要。
 ・副審は、ボールの位置を把握しながらコート内に入る。
 ・「笛、動作、コート内に入る」を同時に行う。
 ・センターサークルまで全力疾走で行く。
 ・止まってから動作を解除すること。
 ・タイムの要求動作をした審判員以外の各審判員は、速やかに集合すること。

ファール発生に伴い、アシストキャッチ不成立となり、「アウト」を確定させる場合

ファール適用の後、「アウト」の動作、ボールの支配権の指示。

※ルールブック第806条、ファールが適用された時点で、最初に当たったプレイヤーは、アウトとする。

セルフアシストのように、キャッチと同時にオーバーラインとなりアウト確定となる場合でも、ファール判定が先である。

《手順例》

「ピーッ！」「○番ファール名」「アシスト不成立、○番アウト」ボールの支配権の指示。タイムイン。(アウトの笛は不要。)

※アシスト不成立の場合のみ、「アシスト不成立、○番アウト」とコールするものとする。○番とは、チーム名、選手番号とする。ファール名、アウト確定のコールはチーム名と選手番号を必ずコールすること！

《文言例》

「東京5番オーバーライン・アシスト不成立・東京3番アウト」

「東京7番オーバーライン・アシスト不成立・東京7番アウト」

主審及び副審のコートに正対して行う動作とプレイヤーに向けて行う動作

- ◆アウトとファール名動作の無いものは、プレイヤーに向けて行う。
- ◆ファール動作、ファール名動作のあるもの、アウトの取り消し(セーフ)はコートに正対し行う。

主審、副審のそれぞれの動作「アウト・オブ・バウンズ、オフィシャルタイムアウトの宣言、タイムイン、支配権の指示」については従来通りコートに正対して行う。
※ オフィシャルタイムアウト時、協議報告での判定(コート内で動作する場合)については、動作のあるものはゲームオフィシャルに対し正対、動作のないものはプレイヤーに向けて行う。全プレイヤーに分かるように行うことが原則である。

報告時の立ち位置は、主審側のセンターサークルラインからサイドラインの間で全プレイヤーに分かる位置で行うこと。ただし、『ヘッドアタックについては、P.89 6)』記載通りに行う事。

また、P.89 ※に記載されている「前文省略～ 状況確認後「アウト」のコールを宣告し～」としていることから、「アウト」のコールが先行することは望ましくない。

頭部付近にボールが当たった場合(最終判定がヘッドアタックに至ったとき)

【アウトコールが先行する場合】

- ①「アウト」→ ②「オフィシャルタイムアウトの宣言」→ ③「安全確認」→ ④「協議」→ ⑤「ヘッドアタック」→ ⑥「アウトの取り消し」

【状況の確認後、アウトコールを宣告する場合】

- ①「オフィシャルタイムアウトの宣言」→ ②「安全確認」→ ③「協議」→ ④「ヘッドアタック」★この流れにもとづく試合の再開が望ましい。(アウトコールが先行する場合の①および⑥は不要となる。)

統一基本動作

1. 「指導」「警告」「退場」「失格」での各審判員の動き

- ①オフィシャルタイムアウトの要求の場合

【カード提示する場合】

主審、コートマスターへ報告、確認→全員が共通認識した後、解散(主審が戻るまで解散しない)→オフィシャルタイムアウトの報告→カード提示、ボールの支配権の指示。

【指導の場合】

主審、コートマスターへ報告、確認→全員が共通認識した後、解散(主審が戻るまで解散しない)→指導→オフィシャルタイムアウトの報告、ボールの支配権の指示。

- ②主審のオフィシャルタイムアウトの宣言の場合

【カード提示する場合】

副審へ招集依頼→主審、コートマスターへ報告、確認→全員が共通認識した後、解散（主審が戻るまで解散しない）→オフィシャルタイムアウトの報告→カード提示、ボールの支配権の指示。

【指導の場合】

副審へ招集依頼→主審、コートマスターへ報告、確認→全員が共通認識した後、解散（主審が戻るまで解散しない）→指導→オフィシャルタイムアウトの報告、ボールの支配権の指示。

※②の招集する理由として、指導の複数回によるテクニカルファール判定に至る場合や、テクニカルファールの複数回による退場判定に至る場合も含め、最も重いファールに至る可能性がある事象については、コート上にいる全審判員＜6審＞が状況を把握していることが必要と判断し、必ず全員で共通理解をするものとする。

※罰則・指導の判定に係わる協議を行った場合は、必ずマスター確認（報告）を行うとする理由として、主審の報告内容を事前に確認することによりコートマスターがベンチへの指導、ベンチからの確認があった場合等の対応が容易に出来るためである。

2. 複数セットの試合で、セット終了時及び次セット開始前の各審判員の動作について

① セット終了時

各審判員は、「①ベンチ前整列時」(P102)の状態サイドライン近くに集合し、全員揃って、「コートに会釈」し解散する。

② セット開始前

各審判員は、「①ベンチ前整列時」(P102)の状態サイドライン近くに集合し、全員揃って、「コートに会釈」した後、それぞれのポジションへ移動する。（線審は、P102 ④の定位置）

3. 線審 オフィシャルタイムアウト時の動作

・1,2の線審（3,4の線審、もしくは全員）が同時に、オフィシャルタイムアウトを要求した場合、センターサークルに行った後に、選手をその場に座らせる。

基本として、主審、副審の補佐として、主審、副審が見落とした事象については、タイミングを見極め、素早く「オフィシャルタイムアウトの要求」を行う。

※座るのを待つのではなく、「動作と声」で座らせる工夫をする。

4. 副審のダブルタッチファール判定について

◆副審からのアウト判定（アウトコール）があった場合のみ、アウトコールされたプレイヤーのその後のプレイがダブルタッチファールであった場合に対し、ファール判定及びコールできるものとする。

・動作及びコール

副審：「ピッ！」「アウト」・「ピーッ！」「ダブルタッチ」

副審のコールの後

主審：「ピーッ！」「ダブルタッチ」「ボールの支配権の指示」

5. 副審のアドバンテージについて

◆センターライン上でのオーバーライン及びホールディングのファール発生時のみとする。

・動作

副審：ファール発生を視認したと同時に片腕をあげる（ファール動作）
解除の時は、手を下す。（笛・コールなし）

6. タイムイン時の線審の定位置

◆ボールの支配権のある外野側の線審は、ルールブック・テキストブック記載の定位置。

◆ボールの支配権の無い外野側の線審は、サイドライン延長上と外野ラインの交わったところ（ボールデッドゾーン）を定位置とする。

・動作

主審の支配権の指示の後、それぞれの定位置に移動。タイムインの合図後、ボール及び、プレイに対し、取るべき位置へ移動する。

※ただし、定位置では、「気を付け」等の姿勢は特にせず、次のプレイに対し即座に反応（対応）できるよう準備した状態であること。

7. 「警告」イエローカードを提示する手順及び仕方（プレイヤー・監督等）

【手順】

- ① 「ピーツ、タイム」 プレイヤーをセンターラインから離して座らせる。
- ② 全審判員<6審>で協議。主審はコートマスターへ報告する。
- ③ センターサークルより後方で報告（プレイヤー、オフィシャル、ベンチに聞こえるように大きな声で!）。

《例》

「協議の結果○3番は、（相手プレイヤーへの危険行為、または、重大なマナー違反）としテクニカルファール」

コートマスターは、記録員に記録用紙に記入させる。

- ④ 該当者のところへ行き、その場に立たせてからイエローカードの提示をする。
- ⑤ ボールの支配権の指示。
- ⑥ 定位置に戻り、タイムイン。

8. 「退場」レッドカードを提示する手順及び仕方（プレイヤー・監督等）

1) 警告2枚目

【手順】

- ① 「ピーツ、タイム」 プレイヤーをセンターラインから離して座らせる。
- ② 全審判員<6審>で協議。主審はコートマスターへ報告する。
- ③ センターサークルより後方で、報告。

《例》

「協議の結果○3番は、（相手プレイヤーへの危険行為、または、重大なマナー違反）としテクニカルファール。テクニカルファール2回目により退場」

コートマスターは、記録員に記録用紙に記入させる。

④ 該当者のところへ行き、その場に立たせてからイエローカードの提示の後、レッドカードを提示する。

⑤ ボールの支配権の指示。

⑥ 主審は、ペナルティーベンチに入るように指示、副審はペナルティーベンチに誘導し、座らせる。

⑦ 定位置に戻り、タイムイン。

⑧ 試合終了の挨拶時、主審は「ピーツ、集合」合図を行い、プレイヤー及びペナルティーベンチにいるプレイヤーを整理させて勝敗を告げ、挨拶をさせる。

2) 一発退場

【手順】

- ① 「ピーツ、タイム」 プレイヤーをセンターラインから離して座らせる。
- ② 全審判員<6審>で協議。主審はコートマスターへ報告する。
- ③ センターサークルより後方で、報告。

《例》

「協議の結果○3番は、（相手プレイヤーへの重大な危険行為、または、重大なマナー違反）により『退場』とします」

コートマスターは、記録員に記録用紙に記入させる。

- ④ 該当者のところへ行き、その場に立たせてからレッドカードを提示する。
- ⑤ ボールの支配権の指示。
- ⑥ 主審は、ペナルティーベンチに入るように指示、副審はペナルティーベンチに誘導し、座らせる。
- ⑦ 定位置に戻り、タイムイン。
- ⑧ 試合終了の挨拶時、主審は「ピーツ、集合」合図を行い、プレイヤー及びペナルティーベンチにいるプレイヤーを整理させて勝敗を告げ、挨拶をさせる。

9. 「失格」を宣告するとき

1) プレイヤー・監督等に対して

【手順】

- ① 「ピーツ、タイム」 プレイヤーをセンターラインから離して座らせる。

- ② 全審判員<6審>で協議。主審はコートマスターへ報告する。
- ③ センターサークルより後方で、報告。
《例》
「協議の結果○3番は、(相手プレイヤーへの重大な危険行為、または、重大なマナー違反)により『失格』とします」
コートマスターは、記録員に記録用紙に記入させる。
- ④ 該当者のところへ行きその場に立たせてから失格の宣告をする。
《例》
「○3番失格」ボールの支配権の指示。
- ⑤ 主審は、ペナルティーベンチに入るように指示、副審はペナルティーベンチに誘導し、座らせる。
- ⑥ 定位置に戻り、タイムイン。
- ⑦ 試合終了の挨拶時、主審は「ピーッ、集合」合図を行い、プレイヤー及びペナルティーベンチにいるプレイヤーを整列させて勝敗を告げ、挨拶をさせる。

2) チームに対して

【手順】

- ① 「ピーッ、タイム」プレイヤーをセンターラインから離して座らせる。
- ② 全審判員<6審>で協議。主審はコートマスターへ報告する。
- ③ センターサークルより後方で、報告。
- ④ 該当チームに失格の宣告をする。
理由を報告してから、「失格負けです」その場で主審は、試合終了の動作「ピーッ、ピーッ」
☆この場合、副審の試合終了時の動作及び吹笛は不要(主審がセンターサークルより後方で報告を行っている際、副審は主審の更に後方に位置しているため)。
- ⑤ 勝敗の報告。(複数セットの場合のみ、セットカウントを報告する)
- ⑥ 主審は定位置に戻り、「ピーッ、集合」合図を行い、プレイヤー及びペナルティーベンチにいるプレイヤーを整列させて挨拶をさせる。
※「失格」の事象が発生した場合、該当者もしくはチームに対して、大会会場からの退去を言い渡さなければならない。よって、当該試合の終了後コートマスターは速やかに大会審判長に対して「失格」の宣告に至った事象

の報告を行う(必要であれば状況に応じて、審判員も報告に同座する)。
大会審判長はコートマスターからの報告を受け、後にJDBA・競技委員会への報告(説明)が可能となるよう記録や控え等を残した上で、大会競技委員長に「失格」の判断に至るまでの経緯を報告する。
大会会場からの退去に際しては、大会競技委員長の立会いの下で行うこととする。
大会競技委員長は大会終了後、大会審判長からの報告(記録や控え等)の内容を基に、「失格」を宣告された該当者もしくはチームが所属する都道府県協会の競技委員長への連絡を行う。また、連絡を受けた各都道府県協会の競技委員長は事実関係、他を確認した後、早急に上部のブロック競技部長へ「失格」の宣告(判断)にかかわる事象及び経過内容等について、報告(説明)を行う。その際の報告(説明)に当たっては、「失格」事象の発生日・大会名(大会会場名)・該当者もしくはチーム名(チーム登録のカテゴリ)・大会競技委員長名・大会審判長名・「失格」の宣告を行った審判員名・その他、重要と思われる事項等の情報は明確にしておくこととする。その後の対処については、ブロック競技部長及びJDBA・競技委員会との間で協議を実施した上で、処分を決定する。なお、「失格」処分になった該当者もしくはチームが所属する都道府県協会に対する通知は、JDBA・競技委員会より行う。

10. 「指導」を与える場合

1) 主審

【手順】

- ① 「ピーッ、タイム」プレイヤーをセンターラインから離して座らせる。
- ② 全審判員<6審>で協議。主審はコートマスターへ報告する。
- ③ 該当者のところへ行き、その場に立たせてから指導する。
- ④ センターサークルより後方で報告。
《例》
「協議の結果○3番のプレイは、軽度なマナー違反とし『指導』しました」
コートマスターは、記録員に記録用紙に記入させる。
- ⑤ ボールの支配権の指示。
- ⑥ 定位置に戻り、タイムイン。

2) 副審・線審

【手順】

- ① 「ピーツ、タイム」 主審にオフィシャルタイムアウトの要求。
(主審「ピーツ、タイム」プレイヤーをセンターラインから離して座らせる)
- ② 全審判員<6審>で協議。主審はコートマスターへ報告する。
- ③ タイムを要求した審判が、該当者のところへ行きその場に立たせてから指導をする。主審が、センターサークルより後方で報告。

11. 不完全となった場合

1) チームに対して

- ① 「ピーツ、タイム」プレイヤーをセンターラインから離して座らせる。
- ② 全審判員<6審>で協議し、プレイヤーの人数を確認。主審はコートマスターへ報告する。
- ③ センターサークルより後方で報告。
「協議の結果、不完全なチームとなったので負けです」その場で、試合終了の動作「ピツ、ピーツ」
☆この場合、副審の試合終了時の動作及び吹笛は不要(主審がセンターサークルより後方で報告を行っている際、副審は主審の更に後方に位置しているため)。
- ④ 人数、セットカウント(複数セットの場合)の報告。
- ⑤ 主審は定位置に戻り、「ピーツ、集合」合図を行い、プレイヤー及びペナルティーベンチにいるプレイヤーを整列させ挨拶をさせる。

2) 成人がベンチにいなくなった場合

- ① 「ピーツ、タイム」プレイヤーをセンターラインから離して座らせる。
- ② 全審判員<6審>で協議し、プレイヤーの人数を確認。主審はコートマスターへ報告する。
- ③ センターサークルより後方で報告。
「ベンチに成人がいなくなったので負けです」その場で、試合終了の動作「ピツ、ピーツ」
☆この場合、副審の試合終了時の動作及び吹笛は不要(主審がセンターサークルより後方で報告を行っている際、副審は主審の更に後方に位置しているため)。

- ④ 人数、セットカウント(複数セットの場合)の報告。
- ⑤ 定位置に戻り、「ピーツ、集合」合図を行い、プレイヤー及びペナルティーベンチにいるプレイヤーを整列させ挨拶をさせる。
- ⑥ 競技規則・第706条 ④に準じ、対応する。
※当該チームは、その大会における以降の試合への出場は不可となるため、関係する全審判員及び競技関係者に対し、大会競技委員長は当該チームの不正出場がなきよう留意する旨を通達し周知を図る。

12. 「試合開始前」の各審判員への確認・ジャンプボールの手順

【手順】

- ① セットアップ(主審、副審は、円陣等をさせずに、静かに座らせる)
- ② 主審、副審は、チームの内外野の人数を数え、確認する。
- ③ 主審はセンターサークル中央で「ジャンプボール」とコールするとともに動作をし、ジャンパーをセンターサークルに来るように指示する。
☆競技規則・第707条 2)で謳っている「～静止した状態～」とは、審判員がプレイヤーを座らせた後、主審によるジャンプボールのコールと動作を行うまでの間の状態を指す。
- ④ 副審からボールを受け取り、センターサークル内で、線審1・2・3・4、副審、オフィシャルの順で、6回笛を吹くと同時に、動作で試合が開始できることを確認する。主審の笛の合図と同時に、線審1・2・3・4は旗、副審、オフィシャルは、手を挙げて主審に準備の完了したことを知らせる。
- ⑤ 主審・副審はジャンパーの選手番号、足元を確かめ(センターラインを踏ませないように)、アイコンタクトで確認する。
- ⑥ 手からボールが離れると同時に笛を吹き試合開始。

13. 「ジャンプボール」のやり直し

【手順】

- ① 「ピーツ、タイム」。
- ② 「ジャンプボールをやり直します」と宣言。副審はボールを確保する。
- ③ タイマーを戻したことを確認。
- ④ 主審・副審はジャンパーの選手番号、足元を確かめ(センターラインを踏ませないように)、アイコンタクトで確認する。
- ⑤ ジャンプボールで試合開始。

※不自然な状態でのジャンプボールとなり判断に迷う(競技規則・第814条
2) ①～③の何れにも該当しない)場合、往々にして主審のトスアップ不備が影響しているケースがある(考えられる)。この場合、ジャンプボールのやり直しを行い明確な状態での試合開始となるよう、対処することを推奨する。

《例》

ジャンパー同士がボールを押し合ったままの状態ですぐに床に着地し、タップがされないままその場で一時的にプレイが止まってしまった。

↓

トスアップが低いことが起因している等。

14. 「ヘルドボール」の対応

1) 内野ー内野

【手順】

- ① 「ピーツ、タイム。ヘルドボール」と宣言(動作は、オフィシャルタイムアウト)。副審はボールを確保する。
- ② センターサークルに行き「ジャンプボール」と宣言。
該当プレイヤーをセンターサークルに来るように指示。
- ③ 主審・副審はジャンパーの選手番号、足元を確かめ(センターラインを踏ませないように)、アイコンタクトで確認する。
- ④ ジャンプボールで試合再開。

2) 内野ー外野

【手順】

- ① 「ピーツ、タイム。ヘルドボール」と宣言(動作は、オフィシャルタイムアウト)。
- ② ボールの支配権の指示。
- ③ 定位置に戻り、タイムイン。

15. 「ヘッドアタック」後の報告

【手順】

① センターサークルより後方で報告。

- ・ヘッドアタック時の報告

《例》

「○番ヘッドアタック」ボールの支配権の指示。

- ・ヘッドアタックではないが、ボールが顔付近に当たり安全確認を行った場合の報告

《例》

「○内野からの投球、○番アウト」ボールの支配権の指示。

② 定位置に戻り、タイムイン。

16. 「緊急プレイヤー」との交代方法

【手順】

- ① コートマスターが、監督に緊急プレイヤーをオフィシャル席前に連れてくるよう促す。
- ② コートマスターは緊急プレイヤーの選手番号を確認し、記録員が記録用紙に記入する。
- ③ 緊急プレイヤーをコートに入れる(主審は負傷者がいた場所で待機し、選手番号を確認した後、その場所へ緊急プレイヤーを招き入れ一旦座らせる。また、コートマスターも主審の位置へ向かわせるよう促す)。
- ④ 緊急プレイヤーを座らせた後、センターサークルより後方で報告。
《例1》「○3番負傷のため、○13番と交代です」
《例2》「○3番負傷のため、○13番と交代です」「○3番アウト《#1》」
「○3番はアウトのため、○13番は外野へ移動をして下さい」
◎例2…負傷者がアウトで、内野エリアに残っていた場合の例。
※#1…協議によりアウトが確定した場合は、緊急プレイヤーの「○13番」に対して、アウトのコール及び動作を行う(負傷者がアウトで、既に外野エリアへ移動済みであった場合は、例1の文言で可)。
★手順①～④の間において、審判員およびコートマスターはプレイヤーの移動に際して、細心の注意を払う。
コートマスターは、相手ベンチに対して緊急プレイヤーとの交代の旨を報告する。

- ⑤ ボールの支配権の指示。
- ⑥ 定位置に戻り、タイムイン。

17. 「ヴィクトリーポイント(V^{ポイント}) ゲーム」採用時の実施方法

【手順】

- ① 人数報告後、セット終了後の状態で、ヴィクトリーポイントゲームとすることを宣言。「この状態でV^{ポイント}ゲームを行います」
- ② 「ジャンプボール」と宣言しジャンパーをセンターサークルに来るように指示。
- ③ ジャンプボールの手順で試合開始。
- ④ ヴィクトリーポイント(V^{ポイント}) ゲームが終了したときは、通常の試合終了時の手順と同様に行う。

18. 「複数セット試合」のセットカウント報告について

【手順】

- ① コートマスターは、主審の人数報告を受けた後、監督に確認する。
- ② 確認後コートマスターは、主審に各セットごとに下記のように知らせる。
セットが取れてない場合 ⇨ グーを出す
1セットを取った場合 ⇨ 人差し指を立てる
2セットを取った場合 ⇨ 人差し指と中指を立てる
- ③ 主審はそれを受けて、オフィシャルに向けコール・動作でセット カウントを提示する。
「セットカウント〇対〇」
★ 1セット終了時及び2セット終了時、1対1の場合 「ベンチバック」
- ④ 整列「ピーツ、集合」

《例》

「〇の勝ちです。 お互いに礼」

※コートマスター及び主審のセットカウントの指による動作は、各セット終了時にチームが配置している内野エリア側を示しながら各々が行う(主審とコートマスターの指の動作は、鏡写しの状態となるよう提示する)。

【ケーススタディ：No1】

1. アウトプレイをしているプレイヤーに対する投球

1) アウトの場合

《処置》

① ボールデット時

オーバーラインファールで攻撃側ボールから試合再開。

(アウトプレイをしているプレイヤーの位置で、内・外野のボールの支配権が決まる)

② インプレイ時

アドバンテージでそのまま様子を見る。

(外野エリア付近の場合、線審はアドバンテージの動作)

アウトプレイをしているプレイヤーのチームが有利になれば、オーバーラインファールで、攻撃側ボールで試合再開。

(アウトプレイをしているプレイヤーの位置で、内・外野のボールの支配権が決まる)

※アウトプレイのプレイヤーの行動・状況等によりテクニカルファールの対象になる。

2) アウトでない場合

《処置》

① ボールデット時

アウトプレイで攻撃側内野ボールから試合再開。

(ワンバウンド等でボールに関与していればオーバーライン、ボールに関与していなければアウトプレイ)

② インプレイ時

アドバンテージでそのまま様子を見る。

(外野エリア付近の場合、線審はアドバンテージの動作)

アウトプレイをしているプレイヤーのチームが有利になれば、オーバーラインファール(インプレイ時、ワンバウンド等でボールに関与していればオーバーライン、ボールに関与していなければアウトプレイ)で、攻撃側ボール。(アウトプレイをしているプレイヤーの位置で、内・外野のボールの支配権が決まる)で試合再開。

※アウトプレイのプレイヤーの行動・状況等によりテクニカルファールの

対象になる。

2-1. アウトプレイをしているプレイヤーに対するヘッドアタック

【手順】

ヘッドアタック時と同じ手順で対処する。

《例》

安全確認の後、「○番のアウトプレイの後、○の投球はヘッドアタックです。
ファールの連続により、○番アウトプレイ、○内野ボール」

《処置》

ヘッドアタックされたプレイヤーは内野に戻り、攻撃側の内野ボールから試合再開。

《解釈》

- ・ヘッドアタックよりも、アウトプレイのファールを先に犯しているの
アウトプレイで処理をする(ファールの連続・重複 競技規則・第920条)。
※ファールの状態で、テクニカルファールもあり得る。

2-2. ラインをまたいでいるまたは踏んでいるプレイヤーに対するヘッドアタック

ラインをまたいでいるまたは踏んでいるだけでは、ファールではないので、この場合は投球したプレイヤーのヘッドアタックファールになる。

〈平成21年度の中央研修会で、確認済み〉

【ケーススタディ：No2】

ジャンプボール（タップ）後のジャンパーに関わる事象について

- 1) ジャンパーがタップしたボールをキャッチした内野プレイヤーからの、相手チームのジャンパーに対する頭部への投球（第1投目のボールがジャンパーの頭部に当たった）

⇒ ジャンパーアタック？ ヘッドアタック？ テクニカルファール？

A1：ボールがアタックゾーンであれば、「ファールの連続」でジャンパーアタック。

- ・アタックゾーンにボールが介在したと認められた時点（広げた両手の円筒形内側範囲にボールが介在した瞬間）で、ジャンパーアタックのファールに該当すると判断されるので、ジャンパーアタックのファールの方が「先」に発生し、その後の結果としてヘッドアタックファールに至った（繋がつ

た）、という見解です。

- ・ジャンパー「アタック」である以上、第1投目にて投球を受けたジャンパーにボールが触れなくても、アタックゾーンをボールが介在した時点（瞬間）で、ジャンパーアタックのファールを適用している現状から鑑みて、ボールが介在した地点や場所で判定することがよいのではないかと考えます。
※ 競技規則・第913条「～ ジャンパーを第1投目でアタックしてはならない。～」参照

A2：A1より、ボールがアタックゾーン以外であれば、単純に「ヘッドアタック」

A3：テクニカルファールの有無は、投球したプレイヤーのマナー違反等に対する兆候や動向、態度他を、審判員が主観的な見地で判断の上、必要に応じて適用する場合もあり得ると思います。

- 2) 相手内野プレイヤーの第1投目の投球をパスカットにいき、ボールを落とす。

⇒ アウトでインターフェア？

ただのアウト？

インターフェアのみ？

テクニカルファール？

A1：パスカットにいった時点で、ボールの介在場所はジャンパーアタックの対象外（アタックゾーンではない位置への投球）となる事が推測できるので、「アウト」

- ・ジャンパーが自ら取ってリスクを負い、パスカットの行為に至ったという観点から、ジャンパーアタックの適用外といった判断です。

※ 競技規則・第914条「～ 他のプレイヤーが投球するまで触れてはならない。～」より、⇒「投球されればボールに触れてもかまわない」の意と解釈できます。…〔投球の完了＝ボールが手から離れた瞬間〕以上より、ジャンパーがパスカットの行為に及んだ時点で、通常のプレイヤーと同等（ジャンパーアタックの適用外）の扱いとする、という見解です。

A2: パスカットにいつている状況から推察して、ジャンパーのポジション(位置的にはセンターラインより遠ざかっている(一旦ディフェンスラインに加わった後に、パスカットの行為に転じた)ように思われますので、相手内野の第1投目の「投球行為」自体は妨害をしていないかと思われまます。この場合、妨害行為には至っていないのでインターフェアのファールは適用されないと判断することができるかと思ひます。

- ・ただし、相手内野の第1投目を投球するプレイヤーの至近距離に立ちプレッシャーを与え、投球の瞬間にパスカットの行為に転じた際は、インターフェアを採用しても差し支えない場合があると考えます。

《例》

至近距離もしくは目前でプレッシャーを与えられた故に、投球時に於ける「投球行為」の妨げ等に結び付いた(誘発をさせてしまった)パスカットのアクション、といった判断からインターフェアを適用。

A3: 「第1投目は、ジャンパーは保護されている!《#1》」といった、軽率かつ安易な考えで(ルールを逆手に取った)パスカット行為に至ったと感じられた場合は、その時点でマナー違反の位置付けとして、テクニカルファールの採用もあり得ると思ひます。

※ #1…「保護されている」と思い込んでいるプレイヤーがいたとすれば、それは勘違いです。

現行のルールブックには「保護」という文言はどこにも謳われておりません。あくまでも、ジャンプボール後に第1投目の投球を行う側の内野プレイヤー対して、アタックが禁止されているだけです。

J.D.B.A. Official Rule & Referee Text Book
公式ルール&審判テキストブック

【2019-2020年度版】

定 価： 本体1,852円 + 税

発行日 2019年4月1日 第12版

編 集 一般財団法人 日本ドッジボール協会 競技委員会
中野誠司 前田裕史 赤平重登 佐竹清志 市川 篤

発 行 一般財団法人 日本ドッジボール協会

〒105-0004 東京都港区新橋6-4-3 ル・グラシエルBLDG.7-405
TEL 03-5776-1830 FAX 03-5776-1840

e-mail : office@dodgeball.or.jp

不 許 複 製