

# 審判試合進行手順

## 1. グラウンド整備

- (1) 試合開始50分前に集合
- (2) メジャーを使用してラインを引く
- (3) 雨天の場合、試合開催の決定

## 2. 打順表の提出（攻守順決定）

- (1) 主審と2塁塁審でホームベース上で両チームのキャプテンを呼ぶ  
ホームベースを挟み、主審：バックネット側、2塁塁審：ピッチャープレート側  
主審：「キャプテン集合」  
※ 1塁審・3塁審で用具の確認（検定済・破損していない・背番号の安全ピン等）を行う
- (2) 打順表を受取る、両キャプテン挨拶（握手） ※打順表：3枚（審判・先攻チーム・後攻チーム）
- (3) 先着チームがコイン表裏の指定する
- (4) 主審がコイントスを行う  
指定したコイン面が出た場合、指定したチームが先攻後攻の選択する  
指定したコイン面が出なかった場合、指定しなかったチームが先攻後攻の選択する
- (5) 守備練習  
後攻チームより、守備練習（5分間）の開始指示を行い、終了1前に予告する  
（守備練習開始時刻は、開始指示をした時刻）  
後攻チームの守備練習終了後、先攻チームの守備練習を5分間行う

## 3. 打順表の確認

- (1) 主審がバックネット前に両チームの監督・主将を呼ぶ
- (2) 主審：両チームの確認し、主審・1・2・3塁審、両チーム監督・主将が自己紹介  
※ 「主審のワトズのXXです」「1塁塁審のXXです」・・・
- (3) 打順表の交換  
事前に提出されている打順表の間違いが無いことを両監督に確認し、  
主審よりそれぞれの打順表を両監督へ手渡す（スターティングメンバーの確定）  
※ 監督・キャプテンが代行者の場合、打順表で明確にする
- (4) 当日の注意事項などを伝える
- (5) 両監督・主将挨拶（握手）

## 4. 試合開始

- (1) 集合準備
  - ① 主審：「集合準備」
  - ② バックネット前に主審・塁審が整列（「主審・塁審の立つ位置」を参照）
  - ③ 両チームがベンチ前で整列したことを確認する
  - ④ 主審：「集合」 主審・塁審はベース近くに移動する
  - ⑤ 両チームがホームベース近くに整列する
- (2) 試合前の挨拶
  - ① 両チームの整列を確認して 主審：「礼」
  - ② 両チーム挨拶
- (3) 準備投球
  - ① ピッチャーにボールを渡し、所定の位置付き（「主審・塁審の立つ位置」を参照）  
主審はマスクを外し準備投球数を確認する
  - ② 最終投球のコール（5球目もしくは3球目の投球前）  
主審：「ラストボール」  
初回：5球、以降：3球
  - ③ 最終投球後、2塁塁審：ピッチャープレートを掃き終わってから  
※ 1回裏以降は、攻守交替時の投球練習前に2塁塁審がピッチャープレートを掃く  
主審・各塁審が所定の位置に付き、ホームベース・ベースを掃く（ネットに向かって作業を行う）
  - ④ 野手・バッター・コーチ・塁審等を確認する
  - ⑤ 主審：「プレイボール」 ※ 試合開始時間となる
  - ⑥ ボールデットの後は、主審が「プレイ」を宣告する
  - ⑦ イニング終了時は①～④項を行い、主審が「プレイ」を宣告する
- (4) 20：30のコール
  - ① 20:30（土日の第一試合の場合は18:45）になったら理事が「20:30」とコールする  
（理事は両チーム全員に聞こえるように大きな声でコールする）  
※ 試合状況により、試合を終了する（大会細則4-1 時間制の運用、時間制の運用例参照）

(5) 20:45のコール

- ① 20:45（土日の第一試合の場合は19:00）になったら理事が「20:45」とコールする  
※ 試合を終了する（大会細則4-1 時間制の運用、時間制の運用例参照）

5. 試合終了

(1) 両チームに集合を伝える

- ① 主審：「集合」  
② 両チーム・審判員は試合開始と同じに整列する  
③ 両チーム全員で握手をする  
④ 主審が得点と勝利チーム名を宣言する  
（引分けの場合、「引分け」とコールする）  
（メンバー不足等で不戦勝の場合「9対0」とコールする）  
⑤ 試合終了のコール  
主審：「ゲーム」 ※ 試合終了時間となる

(2) グラウンド整備・後片付け

- ① 両チームにグラウンド整備の依頼  
② コイン枚数の確認、試合記録表に両チーム監督のサインをもらう  
※ 監督の確認事項  
・ コイン枚数の確認  
・ 運営役員（理事1名、審判4名）の欠員人数  
③ 用具の片付け

6. 試合後反省会

- ① 各審判員より、当日のジャッジを振返る  
② 不明な点については、ルールブック・競技者必携で調べる  
また、理事・連盟審判団に問合せる