

用語の意味 と 審判員のジャッジとコール(宣告)

ソフトボールの用語には、野球と同様「アウト」、「セーフ」、「ストライク」、「ボール」等のように誰でも知っている用語もあれば、「ボールデッド」、「ディレードデッドボール」、「ボールインプレイ」、「イリガールピッチ」、「DP・FP」、「アピールプレイ」等のように聞きなれない用語もあります。ここでは、これら聞きなれない用語の意味、また審判員のジャッジとコール(宣告)について、簡潔にご説明します。

◎用語の意味…

○「ボールインプレイ」と「ボールデッド」 …

ソフトボールは、感覚的に言えば、有効中の球を支配しながら得点を重ね、その得点差で勝ち負けを決める競技とでも言うことができるでしょうか。球が有効中に行うプレイを「ボールインプレイ」と言います。逆に、試合停止球のことを「ボールデッド」といいます。審判員が「ボールデッド」とコール(宣告)すると同時に一部のプレイを除き試合は無効状態となり、プレイ再開のコールがあるまでの間のプレイは全て無効となります。

また、審判員が次のコールをした場合、ボールデッドと同様の効果が生じます。

- ・タイム(プレイの中断) ・ファウル(ファウルボール) ・デッドボール(死球)
- ・ゲーム(試合の終了) ・故意四球(投球せずに打者に一塁へ行かせる)

【ご参考】

「ボールデッド」と宣告してもプレイが有効となるもの

… 安全進塁権

例；ゴロの打球処理で悪送球し、その球が競技場ラインから出た場合
→ボールデッド・各走者には、野手の手から離れたときの走者の位置から、2個の安全進塁権が与えられ進塁する。

【試合中に注意しなければならないこと】

1. 試合は球審の「プレイボール(試合の開始)」あるいは「プレイ(プレイの再開)」のコールで有効状態となり、審判員がボールデッド等試合を無効状態にするコールをしない限り続きます。監督やプレイヤーが「タイム」と審判員に要求しただけでは効力は生じないことに注意しましょう。審判員が「タイム」とコールしてはじめて効力が生じます。
2. 試合の有効状態を示す「ボールインプレイ」というコールは行いません。

○ディレードデッドボール …

- ・不正投球
- ・打撃妨害
- ・走塁妨害
- ・野手が帽子、マスク、手から意識的に離れたグラブ・ミット等を投球や送球、あるいはフェアの打球に投げ当てたり、捕ったりしたとき
- ・球審が捕手の塁への送球を妨害したとき

このようなプレイのとき審判員がコールする用語です。

審判員が「ディレードデッドボール」とコールしてもプレイが完了するまではボールインプレイです。プレイヤーはプレイを止めてはいけません。プレイが一段落したのち、必要に応じて審判員が適切な処置を行います。(何もしない場合もあります。)

例 走者一塁、打者がセンター方向に長打を放ったとします。一塁走者は二塁を回って三塁へ進塁しようとしたが、二塁手が二塁塁上にいたため進塁を妨害され、三塁の手前でタッチアウトになった。しかし、二塁塁審が左手を横に出し、「ディレードデッドボール」とコールしていた。どのように処理されるでしょうか。

→ディレードデッドボール、二塁手は打球の処理を行っておらず走塁妨害です。

審判員は、一塁走者がタッチアウトになったときに「タイム」を宣告して試合を止め、走者に三塁を与えることとなります。(仮に、妨害がなければ走者は本塁まで進塁が可能であったと判定すれば本塁までの安全進塁権を与えることとなります。)

○ボールインプレイ

試合が有効状態にあるときのプレイをいいます。審判員は「ボールインプレイ」とはコールしません。

○フェアボール ●ルール 1-23 項をそのまま掲載します。

正しく打たれた次の打球をいいます。

- ①本塁と一塁、または本塁と三塁の間で、フェア地域に止まったとき。
- ②一塁・三塁を含むフェア地域の地面、またはその上方空間をバウンドしながら外野に飛んだとき。
- ③一塁・二塁・三塁のいずれかに触れたとき。
※一塁は白色ベースです。オレンジ色ベースのみに触れた場合はファウルボールです。
- ④フェア地域および上方空間で審判員・プレイヤーの身体や衣服に触れたとき。
- ⑤一塁・三塁を越えたフェア地域に最初に落下したとき
- ⑥フェア地域の上方空間を飛びながら外野フェンスを越えて場外に出たとき。
- ⑦飛球がファウルボールに当たったとき。

※⑥⑦はホームランです。ただし、当協会の試合ではフェンスを設置しませんので該当しません。

【注】_____部分を「塁」を「ベース」と読み換えると分かり易いです。

※部分は、執筆者の注釈です。

○ファウルボール ※ルール 1-29 項をそのまま掲載

- ①本塁と一塁、または本塁と三塁の間で、ファウル地域に止まったとき。
- ②内野から外野にバウンドしながら通過するとき、一塁または三塁の外側の上方空間のとき。
- ③最初に落下した地点が一塁、または三塁を越えたファウル地域のとき。
- ④ファウル地域およびその上方空間で、審判員・プレイヤー・その他障害物に触れたとき。
- ⑤打者席の打者に触れたとき。
- ⑦打者が打者席にいるとき、打者の保持しているバットに二度当たったとき。

【注】_____の箇所は、「塁」を「ベース」と読み換えると分かり易いです。

○イリーガルピッチ

不正投球の意味です。野球の「ボーク」に類するものです。不正投球をした場合、審判員は左手を横に出し、「ディレードデッドボール」、「イリーガルピッチ」とコールします。

※詳しくは後日説明しますが、打者が不正投球の球を打った場合と打たなかった場合ではペナルティの適用方法が異なります。

○DP・FP

DPとは「DESIGNATED PLAYER」の略で指名選手のことをいいます。打撃専門の選手です。一方、FPとは(FLEX PLAYER)の略で守備専門の選手をいいます。従って、DPを採用した場合、試合に出ている人数は10人となります。DP・FPにはいろいろと特典的なことが認められています。詳しくは、別の機会にご説明いたしますが、これを有効に活用することにより大きな武器にもなります

○アピールプレイ

審判員はルール違反を認識していても、監督・コーチ・プレイヤーから要求されるまで判定することができないプレイのことをいいます。

「空過」、「タッチアップが早すぎる」等は試合でよく見かけますが、他にも次のものが対象となっています。

- ①空過
- ②タッチアップが早過ぎる。
- ③打順誤り
- ④打者走者が一塁通過後に二塁へ向かおうとしたとき。
- ⑤無通告交代
- ⑥代替プレイヤー違反があったとき

⑦再出場違反があったとき

⑧DP違反があったとき

別の機会でご説明する予定ですが、①～④は、次の投球動作に入る前(インニング終了時は守備者がフェア地域を離れる前、試合終了の宣告の前)に行わないとアピール権は消滅します。ただし、離塁違反でアウトの場合の投球は無効投球であり、アピール権は消滅しません。また、⑤～⑧は、当該プレイヤーが交代するまでアピール権は消滅しません。

◎審判員のジャッジとコール(宣告)

1. 審判員は、プレイが行われたときジャッジとコールをするので基本です。

例 打者が三遊間深くにゴロの打球を打ったとします。

・遊撃手は好捕し、強肩を生かして一塁へ送球した。

→一塁でプレイが行われており、「アウト」・「セーフ」のジャッジとコールをします。

・遊撃手は送球をあきらめた。

→一塁でプレイは行われておらず、ジャッジもコールもしません。

2. 試合を止める場合はジャッジとコールをしますが、ボールインプレイについてはジェスチュアを行ってもコールはしません。

例 打者が三塁側ファウルライン付近にゴロの打球を打った。

打球はファウルボール → 球審は両手を高く挙げ、「ファウル」とコールします。

打球はフェアボール → 球審は右手の人差し指を横に出します。コールは
しません。

【お願い】

当協会の大会ではチームの皆さんに審判員をお願いしていますが、次の点に心掛けてください。

1. ボールインプレイ中、プレイから目を離さない。特に打者が長打を打った場合、走者の触塁をしっかりと確認してください。
2. プレイを判定するときは、最もよく見える位置に動き、必ず止まり、プレイの完了を確認してからコールする。(ジャッジに対する信頼を得るために)
3. プレイの結果を予測しない。