

審判講習会のスケジュールの解説

審判講習会は、講習内容を理解した上で、基本を反復練習して身体で覚えることを目的としています。

しかし、日程の都合から時間が限られており“説明”と“実技”の両方に十分な時間を取ることが難しいため、受講者の方々が講習内容を予習されることにより、“説明”の時間を短縮し、“実技”の時間を充実させたいと考えています。

そこで、以下にスケジュールの内容の解説を記載しますので、各種マニュアルを活用した十分な予習とイメージトレーニングなどをお願いします。

■参考マニュアル等の表記

- ① 高校野球審判の手引き 平成 29 年度
- ② 審判員講習会マニュアル 審判員講習会マニュアル第 4 版
- ③ キャンプゲーム・マニュアル キャンプゲーム・マニュアル第 2 版
- ④ 審判指導員マニュアル 審判指導員マニュアル第 1 版 2016 改訂版
- ※ 審判員講習会マニュアル及びキャンプゲーム・マニュアル並びに審判指導員マニュアルについては、全日本野球協会ホームページの「アマチュア野球規則委員会各種資料」に掲載されています。

1. 準備運動

- ・講習会は時間が限られているので、準備運動の時間を短縮または省略して、実技の時間をより長く確保したいので、各自でストレッチなどの準備運動（「各自アップ」）を行ってください。（講習会当日は、8時から8時25分までに各自アップを終了してください。）

2. Go/Stop/Call

- ・Go/Stop/Call には、審判員として大切な“ジェスチャーの基本の型”と“止まってプレイを見るための動作”（走り方、足の運び方、止まり方）を身につけるための練習が凝縮されている。
- ・左足でスタートし、左足を基点として止まる。（自分をコントロールすることが大事です。）
- ・アウトのジェスチャーのポイントは、右ひじを肩の高さより上げないこと。
- ※ 審判指導員マニュアル 4 頁～15 頁を参照にしてください。

3. 球審の基本動作およびストライクゾーンの説明

- ・捕手に近づくため、スロットスタンスで構える。（ホームプレートが全部見えているか）
- ・捕手の左肩に自分の右耳を合わせる（右打者の場合）こともスロットの位置取りに役立ちます。（イヤー・ショルダー・ポジションと言います）
- ・打者が打てる範囲は「ストライク」（際どいコースは、積極的に「ストライク」

と判定する。)

※ 審判指導員マニュアル 15 頁～34 頁を参照にしてください。

4. 投球判定練習

- ・トラッキングを徹底し、ミットの位置を確認する。
- ・スロットの位置や顎の高さを確認する。(ヒール・トゥー・ヒール・トゥー、センター寄りに構えない)
- ・ゲットセットのタイミングをしっかり身につける。(早く構えない)
- ・「コール」のタイミングが早くなっていないか(コールするまでに確認作業することで「間(ま)」があるか)

※ 審判指導員マニュアル 39 頁～42 頁を参照にしてください。

5. フォースプレイの判定練習

(1) 1 塁塁審の場合

- ・1 塁塁審の位置取りは、1 塁手からの距離は、2 m～3 m 後方とします。
- ・1 塁のフォースプレイでは、角度と距離を確認する。(90 度と 5～6 m)
- ・打球の強弱などにもよりますが、野手が打球を捕球し、少なくとも野手がボールをリリースするときには、ベースに正対して止まっているようにします。
- ・ボールの軌道が判断できたら、目をボールからベースに移し、セットポジションをとります。
- ・ボールが 2 塁手よりも 1 塁側に打たれたときは、「リード・ステップ (両足がフェアラインに平行になるように右足を一步引いたドロップステップ)」をして 2 塁手の動きを見てから、フェア地域に入るべきか、または、ファウル地域に出るべきか判断する。(2 塁手が勢いよくファウルライン側にスタートしたときは、ファウル地域に出るサインとなります。)
- ・1 塁のダブルプレイでは、45 度の角度に入る。(講習会時は 45 度ライン上に移動する。)
- ・送球が本塁側に逸れたとき、スワイプ・タッグ(追いタッグ)になったときはフェアライン側に踏み込んでタッグを確認します。
- ・送球が右翼側に逸れたときは、野手の触塁に注意する。
- ・送球が野手を超える悪送球の場合は、まずはその場にとどまり、打者走者の触塁を確認します。次にボールの行方を確認します。

● 1 塁フォースプレイのポイント

- ① 間一髪のタイミングの時は、「アウトかどうか」を考える。
- ② 間一髪のプレイの後、アウトかセーフか迷う「間(時間)」の時間内に「アウトかどうか判断できない」「まだ迷っている」ということは、少なくとも「アウトを確信していない」ということになるので、セーフとジャッジする。

(2) 2 塁塁審の場合

- ・2 塁塁審の位置取りは、2 塁ベースから 5 m 程度の距離で、1 塁・2 塁間のベ

ースラインよりも1m～1.5m前に位置します。(遊撃手側でも構いません。)

- ・二塁手側に立った場合は、1塁と2塁を結ぶ直線と平行にスタンスをとり、顔を本塁に向けたセットポジションの姿勢でも構わない。(遊撃手側に立った場合は、2塁と3塁を結ぶ直線と平行にスタンスをとる。)
 - ・2塁のフォースプレイは、スタンディングで判定する。
 - ・打球方向の足から(3塁手・遊撃手側は右足から、1塁手・2塁手側は左足から)投手板と2塁ベースとを結ぶ直線まで移動し(歩数は問わない)、プレイに正対し、送球されたらベース側の足を一步引いて2塁ベースに正対し判定する。
- 原則、ピボットマンのグラブの捕球面が確認できる位置に移動します。
- ・投手方向の打球やバントでは、マウンド方向に移動する。
 - ・2塁から1塁への転送のときにピボットマンの送球に注意する。
 - ・遊撃手へのゴロのとき、失策の後の1塁への送球に十分注意すること。

● 2塁フォースプレイのポイント

- ① ピボットマンが落球した時に、送球を確捕していたかどうか(ボランタリー・リリース)を確認できる位置取りをする。
- ② 二塁手側に立った時、三塁手や遊撃手へのゴロ(二塁手がピボットマンになる)の時は、二塁手のグラブの腹が見えるように、投手板と2塁ベースとを結ぶ直線より遊撃手側に移動する。遊撃手側に立った時は、その逆となる。
- ③ 投手ゴロが打たれたら、右足を一步踏み出し、その右足を起点に左足を踏み出しながら投手板と2塁を結ぶ直線に平行に立つ。その時、顔は投手方向に向けたまま、ボールから目を離さないこと。
投手が2塁に送球すると同時に右足を一步引き(ドロップステップ)、2塁ベースに正対して、スタンディングでプレイを見届ける。

(3) 3塁塁審の場合

- ・3塁塁審の位置取りは、3塁手からの距離は、2m～3m後方とします。
- ・3塁のフォースプレイでは、角度と距離を重視する。(送球に対して90度と5m・近づきすぎないようにする。)

※ 審判指導員マニュアル 52頁～91頁を参照にしてください。

6. タッグプレイの判定練習

(1) 2塁盗塁の場合

- ・2塁塁審の位置取りは、2塁ベースから5m程度の距離で、1塁・2塁間のベースラインよりも1m～1.5m前に位置します。
(5mの距離は、3塁コーチスボックスの本塁側のラインより本塁側に立たないこと。)
- ・二塁手側に立った場合は、1塁と2塁を結ぶ直線と平行にスタンスをとり、顔を本塁に向けたセットポジションの姿勢でも構わない。(遊撃手側に立った場合は、2塁と3塁を結ぶ直線と平行にスタンスをとる。)
- ・ツー・ステップで移動し、判定する。

- ・ 2 塁盗塁のポイントは、1 塁走者のスタートを確認し、捕手がボールをキャッチした時に（盗塁のジャッジすることが確定）ベースに向けて一步踏み出し、送球の軌道が判断できたら速やかにターンしてセットポジションをとる。
- ・ 少なくともマウンド周辺で捕手の送球の軌道を読むこと。タイミングが遅いとセットポジションをとった直後にプレイが起こり、焦点がぶれてしまいます。
- ・ コールは、野手がボールを保持しているグラブに目を向け（実際に顔を動かす）確保の確認をしてから行う。

(2) 3 塁盗塁の場合

- ・ 3 塁塁審の位置取りは、3 塁手からの距離は、2 m～3 m 後方とします。（3 塁ベースから 4 m～5 m に位置する。）
- ・ 3 塁盗塁のポイントは、ベースに近づきたいのを我慢して、早く止まってセットポジションをとること。
- ・ セットポジションをとった後に野手が送球を捕球してタッグするイメージとなります。
- ・ ツー・ステップもしくはスリー・ステップで判定する。
- ・ ファールラインに沿ってベースに近づいて判定する方法もある。

※ 審判指導員マニュアル 98 頁～111 頁を参照にしてください。

7. ランダウンプレイの判定練習

- ・ 塁間の 2 分の 1 ずつを担当します。（ハーフ・アンド・ハーフ）
- ・ 塁間の中間地点でタッグプレイが起こったときは、タッグする野手側（走者の背中側）の審判員が担当します。
- ・ ランダウンプレイが始まったら、ベースから 5 m～6 m 前に出て、塁間を結ぶラインから 3 m 程離れたところに位置する。（早く移動して、動かないこと）
- ・ 野手がタッグしようとしたら踏み込んでいき、タッグのポイントを見に行きます。野手がタッグしたら、タッグのポイントを左手で指しながら「オン・ザ・タッグ」と発声します。ボールの確捕が確認できたら、タッグのあったポイントに向けて「アウト」“He is out” をコールします。
- ・ ランダウンプレイの判定練習は、1 死 3 塁で三塁ゴロの打球判定からスタートします。
- ・ 打球判定では、三塁ベース周辺を含めて 3 塁塁審が判定します。（同調しない）

※ 審判指導員マニュアル 138 頁～148 頁を参照にしてください。

8. 打球判定練習

- ・ ポーズ・リード・リアクトを理解する。（すぐに打球を追わない）
- ・ 自分が打球方向に走り出す前に相手の審判員を見ることが大事です。
- ・ 打球方向に走り出すとき、相手の審判員に手を上げるなどのサインを送っても構いません。ただし、自分が追う打球が明らかな場合は、手を上げるなどのサインは必要ありません。

- ・ファールライン付近の飛球では、『フェア』『ファール』のポイントを先に入れる。(ポイントを長く出しておく必要はありません。)
- ・フェア/ファールが決まる時は、必ず止まっておくこと。(走りながら判定しない)
- ・ライン付近の打球は、必ずラインキープすること。(ファールラインから概ね2 mの範囲です。)

※ 審判指導員マニュアル 163 頁～165 頁を参照にしてください。

9. 投球姿勢と関連事項の説明

- ・ワインドアップポジションとセットポジションの「フリーフット」の位置の違いを確認する。
- ・紛らわしい投球動作をやめさせる。(アマチュア野球のキャンペーン継続事項)
- ・3 塁への送球が必要なプレイか否かを確認する。(走者が次の塁に進もうとしたかの判断は、塁間の半分を超えたかどうかである。)

※ 審判指導員マニュアル 126 頁～137 頁を参照にしてください。

10. 本塁でのタッグプレイの判定練習

- ・本塁のタッグプレイは、得点に直接結びつく重要なプレイです。(練習試合でもたびたび起こるプレイではないため講習会で訓練する以外に上達はない。)
- ・本塁のタッグプレイの基本は、審判員が野手のグラブと走者との間に位置することです。(「グラブ・アンパイア・ランナー・コンセプト」)
- ・球審の位置取りは、投球を判定する位置からプレイを読んで適切なポジション(距離・角度)に移動し、止まって判定する。
- ・本塁でのスワイプタッグに対応するため、球審はタッグのポイントを読みながら右側に回り込む必要があり、セットポジションをとる時間がない。そこで「左足を前・右足を後ろ」と足を前後に開いたやや中腰の姿勢(スタンディング・シザーズ)でジャッジしても構いません。
- ・本塁への送球が近づいてきて、その軌道がほぼ捕手に向かっている(捕手が移動しなくてもボールが捕れる)と判断出来たらスターティングポジションから3 塁→本塁の延長線上で本塁から 2～3 m の位置に移動する。
- ・送球が 3 塁側に逸れた場合、走者が 3 塁ダックアウト側に大きく回り込んだりまたは内野内に切れ込んでくることがあり、タッグポイントが瞬時に変化するため、タッグポイントが確認できる位置に移動することが大事である。
- ・打者のバットが本塁でのプレイに支障がある内野内に置かれた場合は、次のすべての条件が当てはまった場合のみ適切に取り除く。
 - ア、本塁でプレイが起こる可能性があるか。
 - イ、バットが十分近くにあるか。
 - ウ、バットを片付けた後に、本塁でのプレイに備えて適切な位置に戻れるか。
 - エ、内野ゴロ(またはスクイズ)で時間がない時はバットを取りにいかない。

※ 審判指導員マニュアル 111 頁～125 頁を参照にしてください。

11. 本塁周辺のプレイの判定練習

- ・「打撃妨害」・「守備妨害」・「反則打球」・「出会い頭の接触」に限定する。
 - ・「ナッシング」はコールする。(2015年日本高野連変更点)
 - ・出会い頭の接触で走者と捕手が平行に接触した時だけが「ナッシング」である
- ※ 審判指導員マニュアル 149 頁～161 頁を参照にしてください。
※ キャンプゲーム・マニュアルを参照にしてください。

12. フォーマーション基本練習

- ・走者なし、2死走者1塁、2死走者2塁、2死走者1・3塁、2死満塁を繰り返し練習する。
 - ・走者1塁で右翼フライの1塁のカバーを確認する。(2塁塁審が基本的に判定する。球審は投手板と1塁の間に位置し2塁塁審のカバーをする。)
 - ・必ず「サイン」を確認してから「プレイ」をかけてスタートする。
 - ・1塁塁審のリミングを習得する。(立っている位置より左翼手寄りの打球)
 - ・印(マーカー)をつけて、位置を確認する。(各塁の位置取りを習得する。)
- ※ 審判指導員マニュアル 162 頁～189 頁を参照にしてください。

13. 状況設定による総合練習

- ・キャンプゲームを含ませで行う。
 - ・走者1塁想定を中心にキャンプゲームを進めていく。
 - ・「反則投球」と「ボーク」(反則投球の空振り・1塁へのボーク)
 - ・守備妨害(捕手に対する妨害・野手に対する妨害)
 - ・悪送球(走者なし、走者1塁ダブルプレイ、走者1塁ライト前ヒット)
 - ・打撃妨害とタイムプレイ(打撃妨害時の監督の選択権)
- ※ キャンプゲーム・マニュアルを参照にしてください。

5つのキーポイント

- ① 止まってみる
- ② 角度をとる
- ③ ボールとプレイを常に自分の正面に
- ④ 判定を急がない
- ⑤ 待ち受ける