

平成25年度「高校野球 Umpire Coaching Clinic」に参加して

南支部審判委員 柳鳥 和久

このたび、規則や技術はもとより正しい指導方法を習得する講習会「高校野球 Umpire Coaching Clinic」に参加させていただきました。関係者の皆様に心からお礼申し上げます。

本講習会は、47都道府県を3回に分けて年1回実施し、今年で3回目。これで全都道府県が終了したとのこと。受講生17名と少数精鋭で行い非常に中身の濃い内容でありました。

わかっている言葉に出ない。自分で何を言っているのかわからなくなる、つまり周りの人はもっとわからない…等々、人に教えることのむずかしさを改めて認識いたしました。

宿舎の中沢佐伯記念館では、遅くまで夜学(?)を行い、他県の皆さんと交流を深めることができました。赤井委員長曰く、「今年の受講者は酒好きが多いで〜」

以下、講習会の概要をはじめ、学んだポイントを復命させていただきます。

◆期日

平成26年2月21日(金)15時 集合

平成26年2月23日(日)12時 解散

◆会場

(座学)中沢佐伯記念館 2F会議室

(実技)近畿大学 生駒グラウンド(室内練習場)

◆参加者

青森、岩手、秋田、山形、栃木、群馬、山梨、新潟、福井、滋賀、京都、鳥取、島根、香川、高知、佐賀、長崎 から各1名 計17名

◆講師

日本高等学校野球連盟 規則委員長、規則委員ほか

(赤井、日野、窪田、長谷川、若林、古川、橘、田中) その他、補助として在阪の甲子園審判委員

◆講習日程

第1日(2/21(金))

15:00~15:15 開講式

15:15~16:00 座学①(ウォーミングアップ(体操、ジェスチャー等)の方法)

16:00~16:50 座学②(タッグプレイの判定)

17:10~18:00 座学③(球審の基本動作)

18:00~18:30 座学④(例題と解説)

第2日(2/22(土))

9:00~9:15 オリエンテーション

9:15~10:00 座学⑤(打球の判定)

10:00~10:45 座学⑥(フォースプレイの判定)

10:45~11:30 座学⑦(本塁周辺プレイと対処の仕方)

~近畿大学生駒グラウンドへ移動~

13:00~16:00 実技(座学のテーマごとに受講生が説明)

~中沢佐伯記念館へ移動~

17:00~18:00 自由討議(テンポアップについて)

第3日(2/23(日))

8:00 ~近畿大学生駒グラウンドへ移動~

8:45~9:20 座学⑧(投手の投球・送球)

9:20~11:15 実技(座学のテーマごとに受講生が説明)

~中沢佐伯記念館へ移動~

12:00 解散

◆内容等

指導方法の全体的なポイント

- ・基本と「なぜ」をわかりやすく
- ・説明する項目がたくさんあっても決して早口にならずゆっくり話す。
- ・あらかじめポイント数個を頭に入れておき、それに肉付けするようにする。
- ・言葉だけの説明に加え、実際に自らジェスチャーをやってみせると具体性があってよい。
- ・なるべく規則書の用語を使い、規則書どおりに説明するとよい。
- ・受講対象者(初心者、ベテラン)によって内容を使い分ける。
- ・誤ったやり方を説明するときは、まず正しいやり方の説明をしてから。
- ・一方向に向かってではなく、全体を見渡しながらか話す。

ウォーミングアップ、ジェスチャーの説明

(1)ジョギング

はじめはゆっくり歩き、徐々にランへ移行

(2)ストレッチング

まず静的ストレッチ(息を吐きながらゆっくりと)→その後、動的ストレッチ

※最近では、時間を省略するため開講式までに各自でアップを済ませておき、即、ゴー・ストップ・コール、ジェスチャーを行うことが多い。

(3)GO-STOP-CALL

目的は、基本動作の確認+受講者の一体感を持たせるため。ゲーム感覚で行い、リラックスした雰囲気の中で行う。

(4)ジェスチャー、発生練習

【球審】

①トライク・ボール

「オンザラバー、ゲットセット、コール」の合図はゆっくりと、全体を見ながら。カウントのコールは両手一緒に出す。

②チェックスイング

「Did he go?」スイングならカウントを訂正する。

③ベースオンボールズ

一塁へ促すジェスチャーはしない。

④ヒットバイピッチ

まず「タイム」

⑤ボーク、反則投球

反則投球の時、投手に知らせるため膝をたたく等のしぐさは高校野球はしない

⑥打者が捕手の送球を妨害

走者がアウトになっても打者には必ず注意すること。

【塁審】

①アウト・セーフ

「ドロップ・ザ・ボール」は、高校野球は基本的にはしないが、明らかにセーフのタイミングなの

に落とした場合はやってもいい。一歩足を踏み出し、前かがみになって地面を指さす。

②ラインアウト

タイムプレイが予測される時は、まず「アウト」、その後「ラインアウト」
(例えば、1・2塁間でランダウン、その間に3塁走者がホームへ)

フォースプレイの説明

(1)1塁

- ・90度の説明(なぜか)
捕球、野手の触塁、走者の触塁の3点が見える位置
- ・目線の配り方(投げたらベースへ)
- ・3点が同時に見えて、カメラのシャッターを切るイメージ
- ・必ず確捕の確認
首をグラブの方向に動かす
- ・送球がそれた時の動き
送球線上に位置しないよう、その場にとどまった方がいい。
そして、次塁をねらうか走者の動きをみる。
- ・ファール地域に出るケース
塁を駆け抜けた打者走者の邪魔にならないように注意
- ・捕手前にバント
90度ではなくラインから45度の位置で見る。
(1塁手は2塁方向へ出て待つため、90度の位置だと1塁手の触塁が見えない)
- ・オフザバックのケース
アウトのタイミングなのになぜセーフなのかを周囲に知らしめる。

(2)2塁(ゲッツー)

- ・ボール(打球、送球)の方向に正対(足の動き)
- ・ピボットマンが投げてからジャッジ
- ・スタンディングで可
- ・1塁側バントだからといって即ショート側に動かない。目安は45フィートラインを越えたら。
- ・ショート側に位置する時は、3塁手の位置を確認する。(送球線上に入らないよう注意)

タグプレイの説明

(1)2塁盗塁

- 2歩
- ・打者が打たないとわかった時点(捕手が捕った時)で動く →右足を踏み出す
- ・ハンズオンニーで待ち受ける。
ボールが投手を越え、まっすぐ来たかと判断したら左足をステップして向きを変え、即ハンズオンニーの姿勢。捕手からの送球がそれたら、いい位置に動けるようスタンディングのまま。

(2)3塁盗塁

- ・捕手の送球からプレイまで時間がないため2歩で(右足→左足)

(3)ランダウン

- ・役割分担と位置
2分割してベースから1/4のところ position したらなるべく動かない。
担当するベースに戻ってきてもベース寄りに動かない →タグが見えなくなる。

(4)ラインアウト

両手を広げてボールを落とし、いかに狭いかを受講者に知らせる。

(5)外に位置する時(前進守備により)

3BUがゴアアウトしたら2塁・3塁でのプレイに備えるためダイヤモンドに切り込む。→ショート側で浅目に位置する。

球審の基本動作の説明

(1)ストライクゾーン

- ・打ちにいった姿勢で判定
- ・内外は不変。高低は打者の体格によりチューニング

(2)位置と構え方

- ・足の位置(ヒール・トゥ・ヒール・トゥ)
- ・判定の姿勢(捕手の頭の上、ベースが全部見えること)
- ・ゲットセットのタイミング(投げる瞬間ではなく捕手が構えたら。待ち受けることが大事)

(3)コールの仕方

- ・トラッキング(ミットを見てコール)

(4)ハーフスイング

- ・左打者の時は、右足を踏み替えて打者に向かって「スイング」。ポイントはしない。

打球判定の説明

トラブルが一番多いのが打球判定 →いい位置で止まって見ることが重要

(1)内野の打球

- ・ベース手前 …PL、ベースを含んだ後方 …BU
- ・連携が大切 (例えば、5ゴロでPLがフェアの判定した場合、1BUに伝達するためフェアのジェスチャーをする。同調ではない。)

(2)外野の打球

- ・2BUの位置で範囲が異なる(2分割、3分割)
- ・判定の姿勢 …基本はスタンディング(低い打球はハンズオンニー)
- ・ライン際 …絶対目を切らない。ボール巻くのか判断し、よぎった瞬間にコール。スタンドに落ちた時では遅い。
- ・フェンス際 …自分の頭上以外は角度があるのでまっすぐ追う。角度をつけるのは最後
- ・止まってみる…止まるタイミングは打球が落下しそうな時

本塁周辺のプレイと対処の説明

(1)オブストラクション

走路上に足を置いてよい場合は、ボールを持ってタグに行く時のみ(ただボールを持っているだけではだめ)

(2)打撃妨害

まずペナルティの処置。その後選択権を聞く。(手の甲をたたいて)

(3)打者(走者)の妨害

出会い頭はバッターボックス付近。越えたらインターフェアかオブストラクションのいずれか。

(4)タイムプレイ

走者、ベースを自分の前に置く →ダートサークル沿い少し内側90度の範囲を行き来する。

(5)バットを拾うポイント

①じゃまになる。②取りに行く時間がある。 →①、②両方が該当したら取りに行く。
戻り時間がない時は、取りに行った場所でジャッジしてもOK

(6)スクイズ時の反則打球

よくあるケースなので必ずメニューに入れる。

投手の投球・送球に関する説明

(1)まず受講者に説明すること

- ・投手は、ワインドアップポジション、セットポジションにかかわらず、投手板についたら、3つのことができる。(打者に投球、塁に送球、投手板をはずす)
- ・そして、打者に投球する動作を始めたら中断することなく投げる。

(2)投球と送球

投手板に触れて本塁に投げれば投球、投手板を正しくはずして本塁に投げれば送球

例えば、3塁走者がホームスチール
投球を捕手がホームプレート上に出て捕球 → 打撃妨害
プレートを正しくはずして本塁へ送球、打者が打った → インターフェア

(3)ワインドアップポジション

上記(2)に関連して、両足で投手板を踏んでいる時、3塁走者がスタートしたので本塁へ投げる場合、軸足をはずせば野手となり送球だが、自由な足をはずすと投球動作となり投球となる。 → 注意

(4)セットポジション

- ・投手板に触れてサインを見る。(たまに踏まないで見る人がいる)
- ・走者の有無にかかわらず、両手を身体の前方で完全に止める。(日本では)

(5)偽投

2塁のみ可(H26から)

(6)ボーク

- ・「ボークをとる」とは言わない。「ボークを適用する」である。
- ・目的は、走者をだます落とし入れることを防ぐこと。
- ・クラウチング姿勢でのぞき込みながらサインを見た後、起き上がって2塁走者を見る → 投球動作が始まったとみなさないの、ボークではない。(異論があるようだが、共通認識すること)

(7)反則投球

打者に不利益があったかどうか見るため、なるべく球審から発する。