

第15回 アンパイアスクール報告書

「第15回アンパイアスクール」に参加致しましたので、下記のとおり報告いたします。

- 1、期 日 平成26年12月5日(土)～6日(日)
- 2、会 場 J R 東日本硬式野球部柏グラウンド
- 3、参 加 者 (新潟県高等学校野球連盟審判部登録者)
【北支部】柄澤 誠、近田 俊幸、斎藤 太、佐藤 誠、佐藤 八十穂、
椎谷 一豊、渡辺 壮、
【南支部】古江 和彦、星野 公人 計9名
- 4、講 師 【JABA】中本 尚、桑原 和彦、戸塚 俊美、堀井 明、山口 智久
【NPB】友寄 正人、平林 岳、中村 稔、森 健次郎、笠原 昌春、
原 信一朗、岩下 健吾、長川 真也、青木 昂
- 5、モデルチーム 中央学院大学野球部
- 6、主な講習内容 「審判の基礎」 「2人制メカニクス」
- 7、講習内容

①GO—STOP—CALL

【コールの形作り】

☆セットポジション

- ・両膝を軽く曲げ、親指と人差し指で膝頭をロックするように置く。その際、上半身は、丸くなりすぎないこと。視線を高くする(アップライト)ことで上半身の姿勢を保てる。

☆アウトのコール

- ・セットポジションの姿勢から、体をまっすぐ起こし、右手を握手するように、右手を右耳の後方まで上げて、そこから拳を作り30度前に、板があると仮定して、叩くようにコールする。その際、右肘は、地面と平行になるようにしておく。
- ・拳を作りながら上げてしまうと、力みが出てしまい「キレ」と「説得力」のあるコールができない。

☆セーフのコール

- ・セットポジションの姿勢から、体をまっすぐ起こし、両手を垂直にあげて、指先に力を入れながら体側より開かないようにする両手を広げる。戻す際も垂直にあげた位置まで腕を戻すこと。その際、両腕が高くなったり、低くなったりしないようにすること。

☆タイムのコール

- ・両肘を軽く曲げ、頭より両手が高く上がるように、コールする

【実際にGO—STOP—CALLをする際のポイント】

- ・スタートする際は、ランニングするため、しっかりと体を起こし、「カッコよく」走ること《GOの部分》
- ・止まる際は、バタバタ止まらず、スムーズに止まり、セットポジションを取ること《STOPの部分》
- ・アウトの声は「hes out!」(ヒズ・アウト)、セーフの声は「safe!」(セイフ)(セ～～～フと伸ばさない)《CALLの部分》
※コールの形については上記参照
- ・そのまま、セットポジションに戻る
- ・その他のGO—STOP—CALLの手法として、「右へGO」「左へGO」「前へGO」「後へGO」というのをミックスしたものもある

②投球に関連する動作の説明

- ・まず、投手には『ワインドアップポジション』と『セットポジション』の2種類の投球動作がある
- ・投手は、①投球 ②けん制球を投げる ③軸足を外す
この3つの行為を行うことができる。ただし、③の軸足を外した後は、クラブをセットしていた場合、必ず両手を離す行為を行うこと

【ワインドアップポジション】

- ・軸足は投手板に必ず触れておく
- ・自由な足は、投手板の後縁におくこと
- ・ワインドアップポジションから、右投手の2・3塁へのけん制、左投手の1塁への牽制球はアマチュア野球では認めていない(ボークとなる)

【セットポジション】

- ・一挙動けん制については、軸足をその場で動かすようにしていただきたい

③内野ゴロ(1塁のフォースプレイ)

【サードゴロ・ショートゴロ】

- ・送球に対して90度の位置を取る
→走者の足、野手の足、ボールの確保を確認するには、最適な位置が90度である
- ・距離は、1塁ベースから5～6mの距離を取る
→送球がそれた場合の対応が、5～6m以上離れると遅くなってしまふ
- ・内野ゴロは、ビザパイのピースを思い描きながら動く
- ・送球がそれた場合は、ライン際に動き、スワイブタッグに備える
- ・出来るだけ早く、ポジションに移動すること(GO—STOP—CALLのSTOPの部分)
- ・必ずベースに正対すること
- ・確保の確認はしっかりと行うこと。その際は、セットポジションを取り、目でしっかり

りと確認すること！

【セカンドゴロ】

- ・基本的には、フェアテリトリー内に1~2歩入り、判定をする。しかし、セカンドの野手からのプレッシャー（打球処理や送球）を感じた場合は、ファウルテリトリーで判断する
- ・この際、**重要になるのは、打球に対して正対してリードステップを取る**こと。正対することで、セカンドの野手のプレッシャーがあるか否かを感じやすい。

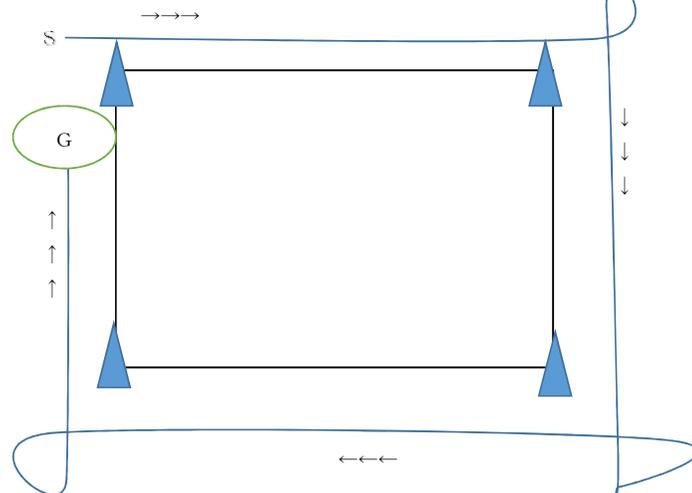
【バンド処理】

- ・通常の内野ゴロは90度が基本だが、バントの場合は、90度まで入ると、1・2塁間の延長線に入ってしまう、プレイの妨げや野手の足が見えなくなってしまう
- ・バントの場合は、セカンドゴロの位置（フェアテリトリー）で判断する。

*参考までに、2人制の場合では塁審がファウルテリトリーで判定した場合の、悪送球時の責任分担が球審が変わる

④ピボットターン

【ピボットターンの練習ドリル】



- (1) Sの部分から→のとおりスタートし、▲の部分を見ながらターンする。
- (2) 線に沿って進み、Gの部分でコール（アウト or セーフ）
*繰り返して行う。□を小さくすると細かいピボットターンの練習にもなる

【ピボットターンの手法】

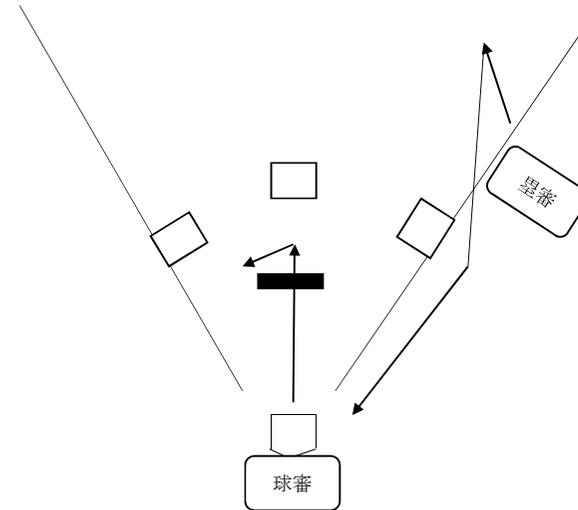
- ・1塁と2塁の1/3のあたりで、右足を軸にして動かす。その際、**左足を2塁の方向にしっかりと踏み出す**ことで、次の2塁でのプレイに対応しやすい
- ・ターンした時に、打者走者の1塁触塁と、オブストラクションを確認すること

- ・打者走者の動きや、打球、送球の性質を見極める（**プレイを読む**）

⑤2人制における打球判定等について

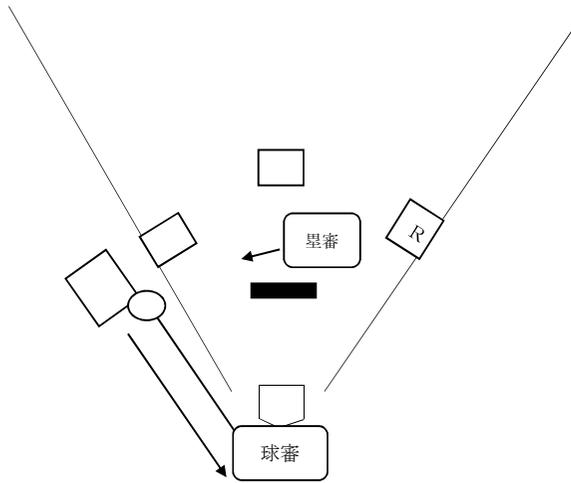
【走者なし・ライトフライ】

- ・イージーフライは、球審に任せ塁審は、ピボットターンで中に入る。ピボットターンをすることで、打球判定の責任分担が変わる
- ・塁審がg o o u tした場合、球審が2塁・3塁のプレイに備える。塁審は、打球判定の後、本塁でのプレイに備える。
- ・塁審が、本塁に行く場合は、「ホームOK!」や「本塁OK!」などの、声を発すること。



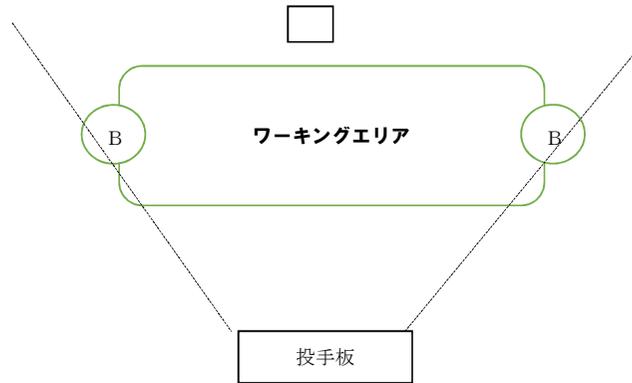
【走者1塁 レフトオーバーもしくはレフトライン際の打球】

- ・球審は、「打球OK!」や「3塁OK!」（英語では「I've got third」）と言いながら、3塁へ上がる（○の部分）。この際、打球判定が必要な場合は、ジャッジする
- ・打球の性質や、走者の足などを読み、本塁でプレイが発生すると判断した場合は、「本塁行くぞ!」や「ホームOK!」などの、**自分がどんな行動をとるかを言葉で明確に伝えること**。相手は、その声に対して、「OK!!」などのアンサーを必ず出す



⑥ワーキングエリア

- ・2人制の場合、塁審は走者なしのケース以外は、ダイヤモンドの中に入る。
- ・走者1塁と走者1・3塁の場合は、セカンドの野手の前に入り、その他のケースはショートの前位置する
- ・原則的に、塁審は、このワーキングエリアの中で判定を下したり、タッグアップを確認する



【ワーキングエリア内における内野ゴロの判定】

- ・併殺打の場合…①打球にステップ
- ②送球が2塁に来たら、ベースと正対し判定し、すぐ、右足を1塁方向に踏み出す。
- (セーフとなったプレイの要因が、野手の足離れであった場合は、③

の判定ののちに、オフ・ザ・バックのコールをする)

③送球が、1塁に転送されたら、顔と左足を1塁方向に向けセットポジションを取る

*注意! ・②の段階で視線を早くからボールから切ってしまうと、落球やインターフェアランスが見えなくなってしまう

・すべてのプレイにおいて、ボールと正対すること!

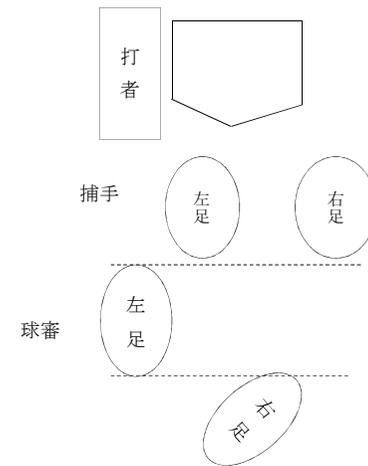
⑦投球判定

【球審の構え方】

・球審の構え方には、①ボックススタンス ②スロットスタンス ③シザーズの3朱里があるが、アマチュア野球においては、②のスロットスタンスを採用している

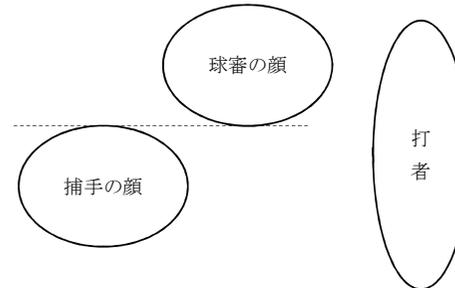
【ヒール・トー・ヒール・とスロットスタンス】

*ヒール・トー・ヒール (本塁上空から見た図)



球審の左足つま先を捕手の左足かかとの延長線上におき、球審の左足のかかとの延長線上に右足つま先を45度開き構える
 その際、球審は左足、右足の順番に足を置くが、現在、アメリカでは右足、左足の順番で指導されている

*スロットスタンス (投手から見た図)



球審の顔の顎の位置と、保守の頭頂部の高さが同じになるように構える
 その際は、**捕手と打者の隙間から見るようにする**

【トラッキング】

- ・投手から、リリースされたボールを捕手のミットに収まるまで見る
- ・ミットに収まり、自分の頭の中でボールの軌道を逆算して、ミットを見ながらコールする

【マスクの着脱方法】

- ・視野を常に確保するために、左手でマスクの左側の部分を、3本の指（親指・人差し指・中指）で着脱する

⑧本塁周辺のプレイ（出会い頭）

- ・本塁周辺とは、ホームベースの近辺でしかなく、「ダートサークルの付近」まで本塁周辺というはおかしい
- ・「ナッシング」はインプレイのため、プレイを継続してもらうために「ナッシング・ナッシング！」と連呼し、セーフのゼスチャーをすること

⑨キャンプゲーム（報告者がキャンプゲーム内で実施したプレイを記載）

【ケース1】1死走者1塁。ボークの投球を打者が打ちファーストゴロとなった。1塁でアウトが確定し、2塁に転送された送球が悪送球となった

【処置】1塁でアウトが確定した時点で、ボールデッドとし、1塁走者を2塁に進め打者走者に打ち直しを宣告する

【ケース2】1死走者1・3塁。打者が捕手の妨害（打撃妨害）にも関わらず、ライトフライを打ち、各走者が正規のタッグアップをした。ライトからの送球が、本塁に送られセーフとなり、1塁走者も2塁に進塁した

【処置】プレイが一段落した時点でタイムを宣告し、捕手を指さし、「ザッツ・インターフェアランス」とコールしながら打撃妨害のシグナルを出す。そして、打者走者を1塁におき、1塁走者は2塁、3塁走者は3塁に戻し、監督の選択権を与える（打撃妨害を選択した場合のシチュエーションをつくる）場合は、1死満塁得点なし、次打者から再開し、打撃妨害を選択しなかった（無かったもの）場合は、2死走者2塁、得点1を認め次打者から再開する

【関連事項】①ライトフライの後のプレイがタイムプレイとなり（1塁走者へのプレイ）、3塁

走者の本塁生還が早かった場合は、球審は「ザッツ・ラン・スコア！」を指示し、その後選択権を与える処置をとる

②選択権が発生した場合の、走者へのタッグアップにかかるアピールプレイは、必ず監督の選択後にさせる

万が一、タッグアップが早く、選択させる前に「アウト」を宣告すると、攻撃側は、打撃妨害が無かったプレイしか宣告しない

⑩監督や選手の抗議への対処法について

- ・まず、審判と抗議の権利がある者（監督・選手・伝令等）と1対1にさせること。1対1

- の局面を作るために、周囲の審判が複数の抗議者がいた場合は、排除させることが重要
- ・1対1の局面が、最初からできている場合は、他の審判は周囲の動向を伺いながら、抗議を受けている審判のサポートに入りながら、周囲の動向に目を配る
- ・抗議を受けているものは、抗議者に対し正対することと、引かないことが重要。決して後ろに下がってはならない

*今回、抗議の受け方を取り入れたのは、日本の審判の抗議への対応が弱いという側面があり取り入れた

⑪座学にて

- ・日本野球連盟のHPに審判講習会マニュアルやキャンプゲームマニュアルがアップされているので読んでいただきたい

8 「第15回アンパイアスクール」を受講して

この度、第15回アンパイアスクールを受講し、感じたことは、基礎の重要性であります。座学の最後に、NPB友寄審判部長が「審判員にとって重要なのは、イージープレイをしっかりと裁くこと。オーバーアクションは基礎が固まってからできること。その基礎を固めることが重要」と基礎の重要性を話しました。

この件について、麻生委員長と話した時も、「GO—STOP—CALLを大切に」というお話をいただきました。

いかに、基礎を習熟するか。そして、その基礎とは何かが、2日間のアンパイアスクールで随所に感じられました。

これからは、今回受講した基礎の習熟をめざし、公式戦、練習試合で実践したいと考えます。最後になりますが、今回のアンパイアスクールにご支援を賜りました、新潟県高等学校野球連盟、笠輪審判部長はじめとした審判副部長、幹事、審判委員の皆さまに感謝申し上げ、報告とさせていただきます。

新潟県高等学校野球連盟審判部

北支部審判委員

柄澤 誠 近田 俊幸 斎藤 太 佐藤 誠
佐藤 八十穂 椎谷 一豊 渡辺 壮

南支部審判委員

古江 和彦 星野 公人

代表報告者

北支部審判委員 斎藤 太