

第17回 アンパイアスクール報告書

報告者 八木 恒司

1. 期 日 平成28年12月3日(土)～4日(日)
2. 会 場 J R東日本硬式野球部柏グラウンド
3. 講 師 【JABA】中本 尚委員長、小山 克仁、戸塚 俊美、山口 智久
【高野連】田中 豊久
【NPB】友寄 正人審判長、平林 岳技術委員、7西本 欣司、22津川 力、
15木内 九二生、62青木 昴、50古賀 真之、51鈴木 宏基、
52山本 力仁
4. モデルチーム 中央学院大学野球部

5. 講習内容

GO-STOP-CALL [担当 山口氏]

- ・GO-STOP-CALLは止まる練習、打球をイメージして行うと良い。
- ・初めて行ったGO-STOP-CALLを紹介します。

セットポジションから

「ライトフェイス」の掛け声に「OK,, ……右足をステップアップして右を向きスタートする。

「レフトフェイス」の掛け声に「OK,, ……左足をステップアップして左を向きスタートする。

「アバウトフェイス」の掛け声に「OK,, ……右足先を後ろに向け振り返りスタートする。

プロ審判員の方々のデモに続き、練習を行いました。

ステップアップとは…前に1歩踏み出す(2塁が内に位置した場合など使う)

球審の基本動作 [担当 戸塚氏]

投球判定

- ・インサイドピッチャーの利点を生かして、キャッチャーに近づきスポットポジションより見る。
- ・ホームベースの前面は必ず見える位置を探して、キャッチャーのミットを見てコールする。
- ・キャッチャーとの距離感を計るにはヒール・トゥー・ヒールで、スロットフットをつま先をピッチャーへ向け、トレールフットは斜め45°に開く。
- ・手の位置は大きく見せるなどあるが、危険なのでピッチャーとベルトの間をガードで隠す。
- ・腕にも役割がありしっかりと足を押さえて沈まない。リラックスを入れる。

ハーフスイング

- ・スイングした場合は、バッター側の手で指し「Yes, he went」(彼は振りました!)
- ・ボールの場合は「No, he didn't go」(彼は振っていない!）、リクエストがあったら左手で塁審に確認する。「Did he go?」(振りましたか?)
- ・スイング判定の場合は「That's strike」(振っていました!)とコールする。

振り逃げ

- ・ストライクフリーで未捕球の場合は、ボールを確認して横に指を指して手を広げて「ノーキャッチ」を入れる。



1 塁でのフォースプレイの見方 [担当 小山氏]

- ・1 塁でのプレイはゲーム中のアウトの7～8割を占めているため特に重要。
- ・スタートポジションは1 塁手の2～3m後方に位置して野手の動きに合わせる。
ベースより3～4m以上は近づかない。（野手や打球に当たるリスクがある）
- ・内野ゴロ 送球に対して90°でベースから5～6mの位置へ素早く移動する。
（バッターランナーの足、1 塁手の足、ボール確保の確認ができる場所）
- ・セカンドゴロは野手のプレッシャーを感じたら、ファウルテリリーに出てジャッジする。
- ・送球がそれたらスライドして“ワザ・タッグ” や “ワザ・バック” を見に行く。

ピボットの仕方 [担当 平林氏]

- ・ピボットの仕方はターンをする位置と向かう方向へ足を踏み出す事が大切。
- ・左足からスタートして左 右 左 右足でターン 左足の先を2塁へ向け 右足
- ・ピボットする際は “ウオッチ・ザ・ボール” [ランナー、打球、守備（接触）]を見る。

ポイント；移動はクロスオーバーステップ（進む方向に顔を向けて走る）
背走はしない。

2人制メカニクス [担当 平林氏]

走者無し 内野ゴロ

- 塁審・・・ 2 塁手のプレッシャー以外は内側、プレッシャーが掛かる時だけ
ファウルテリリーに出る。
- 球審・・・ 45フィートまで上がり塁審の動きで内、外を判断する。
悪送球ならボールを見に行く。（塁審が外なら内に素早く切り込む）

走者無し 外野飛球

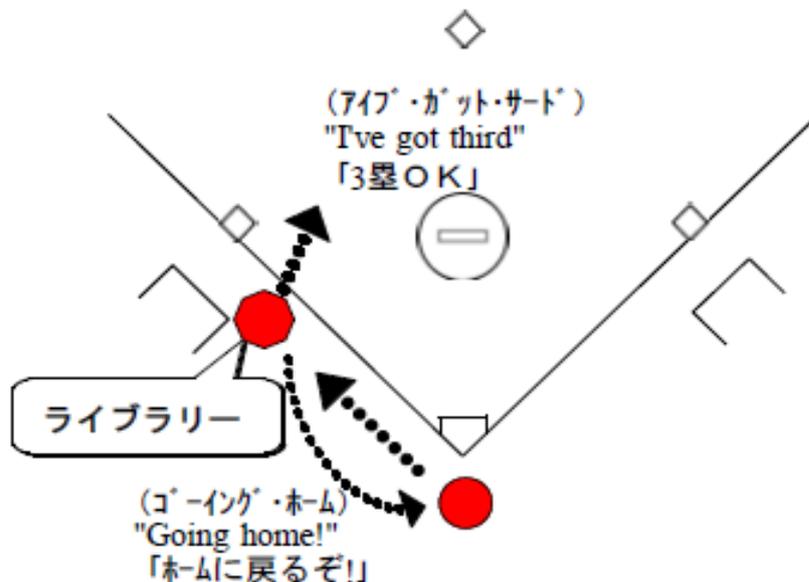
- 塁審・・・ ライトライン際、トラブルの場合は "Going Out,, (野手を見て判断する)
リードステップで打球を判断し、上記以外はピポットターンで内側へ入る。
- 球審・・・ 塁審がピポットしたら打球を受け持つ

センターよりライト方向の打球は塁審が "Going Out,, or "ピポット,, を決める。
球審は塁審の動きを見て2塁・3塁のカバーへ行く。

走者1塁

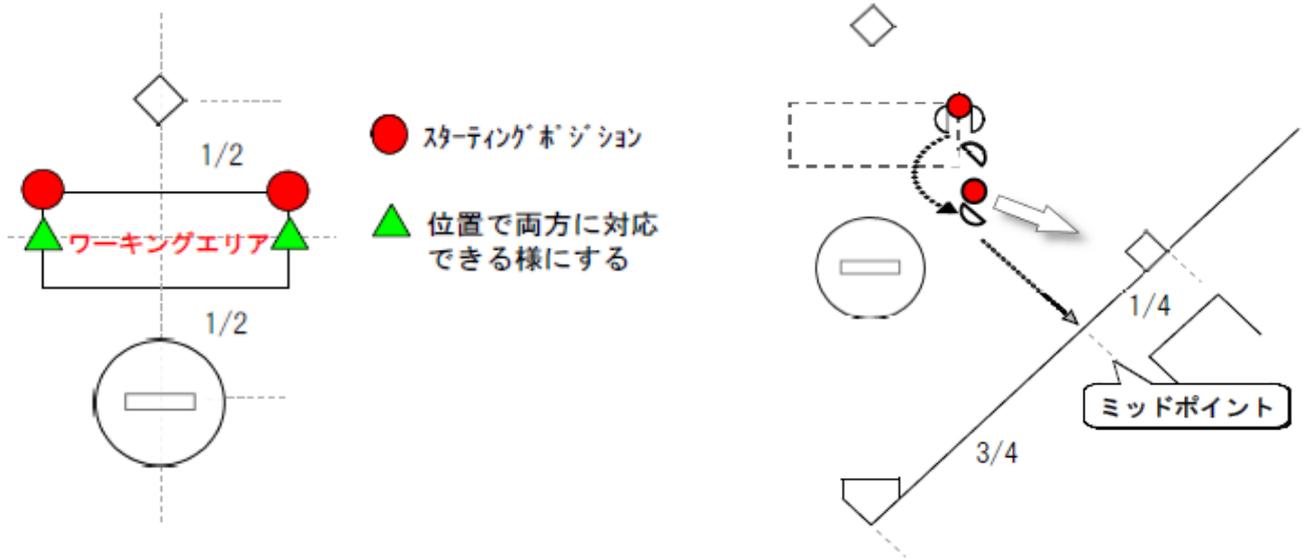
- 塁審・・・ ライン際以外の外野飛球を受け持ちスタンディングでジャッジする。
走者は2塁まで受け持つが、球審が "I'm on the line,, (ライト線への打球)の時は "OK,, と声を出し3塁までを受け持つ。
- 球審・・・ ライト線(I'm on the line)以外は "I've got third,, と声を出し3塁へ上がる。ランナーの動きで本塁でのプレーに備える。

ポイント ; 球審が3塁に上がる時はファウルトリを上がり、コースボックス手前(ライブラリー)でプレーを見て判断する。すぐには内に入らずランナーが本塁へ来ると思ったら "Going home,, と声を出し塁審へ伝え、本塁でのプレーに備える。



【平林氏】 2人制は4人制に比べて完璧にはできないが合理的に2人で行う最大の方法である。

ワーキングエリア [担当 平林氏]



牽制球

- ・以前は2歩で1塁側を向いていたが、時間がないため右足1歩でミッドポイント（本塁と1塁の1/4方向）へつま先を踏み出す。

盗塁

- ランナーが走ったら身体を起こし立ち上がる。
- キャッチャーからの送球が来たら右足を2塁側に向ける。
- 送球がピッチャーを通過する時に素早くターンし、左足 右足と2塁へ向かいハンズオンニーセットポジションでコールを行う。

ダブルプレー [ランナー1塁(1・3塁)時は2塁側に位置する。その他は3塁側に位置する。]

- 打球方向の足を1歩前へ踏み出す「ステップアップ」。
- ターンをして野手に正対する。
- 足を引き2塁でのプレイに正対する。
- 右足を1塁側に向けて2塁のジャッジを行う。
- すかさず左足をミッドポイントへ踏み出し、1塁のジャッジを行う。

ポイント；各塁でのプレイが早いのでスタンディングにて判定を行う。

- 2塁でオブザバックが起った場合は、「セーフ」のみで1塁のジャッジを行ってから2塁を向き直して「セーフ オブザバック」を入れ直す。

【平林氏】「ステップアップ・ターン・フェイスザボール」

- 打球が打たれた側の足を前に踏み出しターンしてボールを常に正面に置く事が大切である。

ランダウンプレー [1 - 2 塁間、 2 - 3 塁間の場合]

ランダウンプレーが始まったら塁審はベースの中間点に位置して状況を見る。
球審はファウルテリトリーを上がりライブラリーで状況を見る。
野手が2塁側へ追った時に "Half OK "(ハーフ オッケー)と塁審に伝えて内に入る。
インターフェア・オブストラクションを想定して、タッグの際は踏み込み
ジャッジをする。

投球の判定練習 [担当 戸塚氏]

N P B 鈴木氏によるデモ (ムダな動きが無く自然体)

・普段ワフエピッチ後にピッチャーより目を切ったり、キャッチャーの後ろでマスクをつける人が多いがボールから目を離さない事が基本である。

"ワフエピッチ,, キャッチャーから2塁の送球を確認後、素早くホームベースを掃く。

バッターを確認して、振り返りピッチャーを見ながらクオーストバックステップにてキャッチャーの横まで移動する。

ピッチャーを見ながらマスクを着用して、キャッチャーの後ろに位置して "プレイ,, 。

キャッチャーとの距離、アゴの高さ(キャッチャーの頭上)に注意しながらゲットセットを行う。

トラッキング・コールのタイミング・声の大きさ・リラックスを反復練習する。

【戸塚氏】「間を取る事が大切、トラッキングが良い間となる。」

キャンプゲーム

2人1組となり球審・塁審に分かれて1組づつランダムにケースを設定して行いました。

私は塁審を担当、実際に行ったケースを紹介します。

1 . 無死 1 塁 内野ゴロダブルプレイ時に2塁手が悪送球でボールデッドゾーンに入る。

打球に正対して、2塁でのプレイに備える。

2塁への送球時1塁側へ踏み出しプレイ確認 "HisOut,, 1塁側へ1歩踏み出す。

ピッチャーからの送球がそれ球審がボールデッドを確認して "タイム,, 。

送球時バッターランナーは1塁へ到達していなかったので "You second base,,

(1-セカンドベース)と進塁を認めた。

その後、他の組で2塁がダブルバックで "セーフ,, 後の送球がボールデッドのケースがありました。

1塁ランナーは2塁到達後の送球となるため、1塁ランナーは "スコア,, 無死2塁で再開

2 . 1 死 1 塁 打者が送りバント本塁周辺で捕手と接触、捕手は 1 塁転送でアウト

バントが行われた時の打者、捕手の位置を見る。

故意に守備を妨げていないか確認。

成り行きならば "ナッシング,, を入れてプレイを生かす。

【友寄審判長】 捕手が妨害すればダブルストラクションを適用するが本塁周辺は『基本的に守備優先』

打者が妨害すればインターフェアを適用するが1塁線上だとファウルもあるので状況を良く見る。

3. 1死1塁 1B-1S 投手がセットを停止せずに投球し、打者が打ち内野ゴロ2塁アウト
投手がセットを停止しなかった時点で“ザッツ ボーク”を発声。
投球されているためその場で状況を見て打球に正対する。
2塁での“アウト”が確定した時に“タイム”で投手にボークを適用。
1塁ランナーを2塁に進めバッターに打ち直しを指示 カウント1B-1Sを記録員に伝える。

以上のプレイについて落ち着いて対応する事ができましたが、咄嗟の場合には慌てる事があるので、常に起こりうるケースを想定し反復練習が必要だと思いました。

座学 (夕食後ホテルにて)

1. 女子野球の現状と女子野球ワールドカップ報告
山田 博子さん (全日本女子野球連盟専務理事)
橋田 恵さん (履正社高等学校女子硬式野球部監督)
2. WBSU-15ベースボールワールドカップ(福島県)報告
小原 公さん (国際審判員)
3. 2人制のポイントについて
平林 岳さん (NPB技術委員)

抗議・退場について

抗議

- ・ストライク・ボールに関しては抗議できない。
- ・ハーフスイングも同様である。

アメリカでは……

- 1回目… 無視
- 2回目… 当事者を見る
- 3回目… マスクを外し警告する
- 4回目… 退場 “eject” (イジェクト)

退場

- ・審判は試合を妨げる抗議について説明を端的に行う。
- ・抗議が続く様であれば警告を行う。

アメリカでは……

- ・手のひらを相手に向けて
“No more” (ノー モア) 「もういいだろ」
“That's enough” (ザッツ イナーフ) 「もうよせ!」「もう言うな!」
大体は抗議をやめてくれるが、それでも来れば退場!
- ・故意に体当たりや帽子のツバをぶつけて来る場合は即退場! “eject”

【平林氏】「日本では抗議や退場が少ないが国際大会などでは良くある事」

第17回アンパイアスクールに参加しての感想

プロ審判の方々のデモやお話を間近で聞く事ができ、とても有意義な時間を過ごす事ができました。

GO-STOP-CALLでは、機敏な動きの中に説得力を与える大きな声とジェスチャーにとても感銘を受け、日々の努力がいかに大切であるかを感じました。

また、常日頃グラウンドでは引き締まった表情をされている審判の方々も友寄審判長をはじめ、ユーモアがあり分かりやすい説明と質問にも的確に答えて頂きました。

コリジョンルールについての説明では「皆さん7/22は何の日かわかりますか？」受講生はオールスターゲーム？「答えは...ポケモンGoが日本で始まった日ですよ！」(笑)

「NPBのコリジョンも7/22に改正され、コリジョンGoとなりました。」とのユニークなお話もありました。

2人制は今回初めて学びました。初めは2人なので動き回るイメージでしたが、平林氏のことばの様に『2人制は4人制に比べて完璧にはできないが合理的に行う最大の方法』なるべく動かず、打球に正対し、走者の動き、触塁、クルーの動きを確認して起こりうるプレイを想定する事を学びました。

また、声やジェスチャーで多くの人(観客)に伝えなくてはいけない、その為の練習を日々行った方が良いとお言葉も頂きました。

2人制で学んだ事を今後に生かし、信頼される審判員を目指したいと思います。

講習会参加にあたり、ご支援頂きました新潟県高等学校野球連盟をはじめ審判員の皆様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

北支部審判員

佐藤 八十穂、近田 俊幸、渡辺 壮、

柳 久志、佐藤 弘二、柄澤 誠、

佐藤 誠、石黒 裕輔、八木 恒司

第17回 アンパイアスクール報告書

横川 卓史

1. 期日 平成28年12月3日(土)～4日(日)
2. 会場 JR東日本硬式野球部柏グラウンド
3. 講師 【全日本野球協会】中本 尚アマチュア野球規則委員長、小山 克仁氏、
戸塚 俊美氏、田中 豊久氏、山口 智久氏
【日本野球機構】友寄 正人審判長、平林 岳審判技術委員、
津川 力氏、木内 九二生氏、西本 欣司氏
【NPB育成審判員】古賀 真之氏、鈴木 宏基氏、青木 昴氏、山本 力仁氏
4. モデルチーム 中央学院大学野球部

5. 講習内容

① Go-Stop-Call

- ・審判の基本はGo-Stop-Callに凝縮されている。基本を大切に。
- ・NPB審判員によるデモンストレーション、動きにメリハリがあり、キレがある。
- ・アウトコールのジェスチャーポイントとして、肘が肩のラインと水平になるよう意識すること、前方45°方向を叩くイメージだが、あくまで“前に向かって叩く”ことを意識する。
※肘を上げ過ぎると叩く動きの際、下方向に力が作用し結果的に小さく見えてしまう。
- ・自身の身体をコントロールし、自然に止まれるよう反復すること。

② 球審の基本動作

- ・投球判定はスロットスタンスを基本とする。(Heel-Toe-Heel)
- ・スロットスタンス位置取りについての理由、アウトサイドプロテクター時よりも捕手に近づけるようになった半面、危険は増した。ファウルチップが当たりづらい位置として打者インコースが中心線となる位置を取る。(裏を返せば、ゲーム中よくファウルチップが当たる場合は位置取りが悪い)
- ・ストライクゾーンの確認、打者の肩とベルトを結ぶラインの中間が高めの上限ライン、打ちにいった姿勢の膝頭の下が低めの下限ライン。それぞれボールがラインにかかればストライク
- ・ホームプレート上に五角柱が浮かんでいることをイメージし、Get Set時は自身の顎が捕手の頭頂部となることがひとつの目安。五角柱を正面から捉え、前方下限が見える位置を意識。
- ・ハーフスイングの確認、振ったと判断したら打者側の手で打者を指差す。
ただし、その際ボールのトラッキングは最後まで確実に行うこと。
スイングリクエストの際は必ず“左手”で、1歩出てベースアンパイアへ確認する。
※ストライクのジェスチャーと混同しやすいため
- ・完全捕球でない3ストライク目の投球は横へポイントすること。
上へのポイントはアウトのジェスチャーと似ている為避けた方が良い。
- ・ゲーム後半になるとGet Set時沈んでしまう人が多い。右手(右打者の場合)でしっかりロック

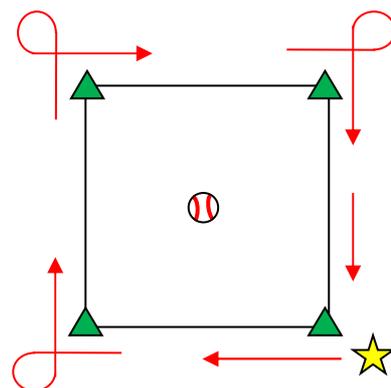
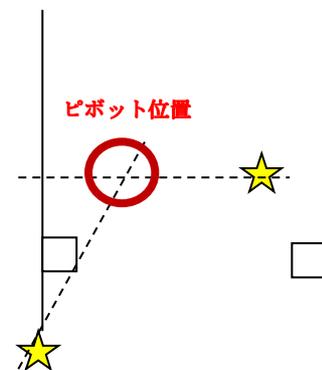
- ・以前はスロフトット(打者側の足)から入るよう指導していたが、トレイルフトット(捕手側の足)から入ってもよい。スロフトットで位置を決めると、捕手が動いた際対応しづらい。トレイルフトットから入ることで捕手が前後に動いても距離を詰めることができる。
- ・コールのタイミングについて、自分の“間”の他、両ベンチ、観客の“間”が存在する。この“間”が説得力を生み、安定した試合運びに繋がっていく。“間”を作った上で試合時間を短くしていけるように。
- ・審判は『お知らせ屋さん』である。皆が分かるようお知らせしなければならない。

③ 1塁でのフォースプレイの見方

- ・1試合、54個のアウトの中で、1塁でのプレイは約7割に及ぶ。判定機会が多い。
- ・最初の位置取りは1塁手の3～4m後方、一塁手に合わせて自身も動く。(一塁手へのライナー打球をキャッチ、ノーキャッチ判定ができる距離)
- ただし、1塁ベースより5m以内には近づかないこと。※判定時プレイの全体像が見えなくなる
- ・アウトコールは“ボールを保持しているか”等の確認作業が入る為、結果的にコールのタイミングが遅くなる。決して、「セーフは早く、アウトは遅く」する訳では無い!

④ ピボットの仕方とコーンドリル

- ・最短距離で2塁へ行ける位置を意識する。
2塁ジャッジする位置を垂直線で結んだ場所がピボット位置である。
- ・ピボットターンの仕方は右足を軸に左足をターン方向へ踏み出す。
この際、行きたい方向へ正しく左足を踏み出せないと膨らんでしまい最短距離で2塁へ行くことが出来ない。
- ・ターンする際も基本は“Watch the Ball”、ボールを中心に見てときどきランナーを見る意識を持つ。
- ・審判の動きに後ろ向き走り(通称:自動車バック)は存在しない。
顔だけを残し、反身で走るクロスオーバーステップを身につけること。
- ・コーンを用いたピボットターンの練習
“Watch the Ball”、中央のボールを見ながら四角のコーンまで走り、コーン場所でターン。それぞれ四角形角の外側にベースがあり触塁確認することを意識し、ターン後は直ぐ“Watch the Ball”常にボールを見るよう意識しながら繰り返し行う。
- ・「あれ、どっちを踏み出すんだっけ？」などと考えすぎないこと。
自然にターンするには右足軸で回るしかないので、反復し身体に覚えさせること。
- ・ピボットターン時は重心を低くすると安定しやすい。
重心が高いとふらつき、もたつきの原因となる。



⑤ 2人制メカニクス

◇走者なし、内野ゴロのケース

【球審】

3塁線の打球について判定を行う。

打球方向に対して踏み出す。この時、必ず打者の左側から出ること。

ゴロ打球が野手によって処理された場合、1塁線45フィート付近まで移動する。

この際、必ずラインをまたぐこと。

1塁への悪送球があった場合、ファウルエリアへ移動ボールの行方を確認する。

【塁審】

1塁線の打球について判定を行い、打者走者の1、2、3塁でのプレイに備える。

◇走者なし、外野飛球のケース

【球審】

打球方向へ走る。塁審の動きを見て、ピボットしてきた場合内野内でフェア／ファウルの判定を行う。

塁審がゴアアウトした場合、全ての塁でのプレイに責任を持つ。

この際「I've got a runner (アイブ ゴット ア ランナー)」の声かけを行う。

【塁審】

打球が打たれた場合、一旦止まり(ポーズ)、外野手の動きを確認する(リード)。

I. ライト線へ、フェア／ファウルの判定が想定される打球

II. 外野手が捕球の為、激しく前進してくる打球

III. 外野手が捕球の為、激しく後方へ走る打球

IV. 複数の野手が捕球の為、集まって追いかける打球

これらの打球は“トラブルボール”であり、塁審がゴアアウトして打球判定を行う。

この際「Going Out (ゴーイング アウト)」の声かけを行う。

この場合、上記通り1, 2, 3塁でのプレイは球審が責任を持つが、

塁審は打球判定後ホームのカバーリングを行うため、ホーム方向へ走る。

この際「Going Home！」の声かけを行う。

簡単に捕球できると判断した打球(イージーボール)の判定は球審に任せ、

素早くピボットして内野へ切り込み、1, 2, 3塁でのプレイに責任を持つ。

※イージーボールの判断基準は“腰から上で捕球可能な打球”

ピボットしながら打者走者の1塁触塁を確認し、走者が2塁へ行かなければその場に留まる。

◇走者1塁、ベースヒットで1塁走者が3塁に向かうケース(ローテーション)

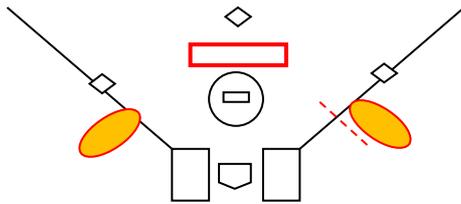
【球審】

1塁線の打球について打球判定を行う。この際、「I'm on the line! (アイム オン ザ ライン)」の声掛けを行う。

3塁線への打球判定後、3塁線の45フィート付近ファウルエリア

「ライブラリー(図書館、プレイを“読む”場所)」に位置し、3塁でのプレイに備える。

この際、「I've got third if he comes ! (アイ ガット サード イフ ヒー カムズ)」の声掛けを行う。
 1塁走者が3塁へ進塁してきたら、「I've got third ! (アイ ガット サード)」の声掛けと共に
 ライブラリーから3塁ベース付近まで移動、プレイの判定を行う。
 長打となり、1塁走者が一気に本塁まで進塁してくると判断した場合、
 「Going Home ! Going Home ! (ゴーイング ホーム)」の声掛けと共に、
 ライブラリーからファウルエリアを走ってホームへ戻り、プレイと正対する。
 この時大切なのは必ず「ライブラリー」、ファウルエリアに位置すること。
 フェアグラウンドに位置してしまうと、ホームに戻る際走者と接触する。
 素早くライブラリーに位置し、プレイを読むことが重要である。



黄色場所がライブラリー、
 この位置で次のプレイを読み、3塁での判定を行うのか
 ホームへ戻るのかを判断する。
 赤枠がワーキングエリア、走者がいる場合塁審が
 位置し、プレイを読む場所である。

【塁審】

1、2塁でのプレイに対して責任を持つ。

球審とコンタクトを取り合い、「OK！」の返答。声掛けもだが、必ず球審の動きを目で確認する。

球審がライブラリーからホームに戻った場合、3塁でのプレイに責任を持つ。

同様に、球審が1塁線の打球判定を行った時 (I'm on the line)、塁審は1、2、3塁での
 プレイに対して責任を持つ。

◇けん制、盗塁

【塁審】

・1塁へのけん制 ワーキングエリアの右後方に位置し、けん制があった場合1塁線45フィート方向に
 向かって右足をステップ、タグを確認する。これはけん制に対して角度を取り見やすくするためで、
 1塁方向に向かってステップしてしまうとブラインドになる。

・2塁への盗塁 ワーキングエリアの右後方に位置し、走者がスタートし、捕手が捕球した瞬間
 盗塁が確定する。この瞬間右足(ショート側に位置する場合左足)を2塁ベースに向かってステップ、
 送球が行われたら2塁へ向かって4歩でスタンディングセット、判定を行う。

最も駄目なのはベースへ近づこうとしてプレイをスタンディングで見れないこと。

ワンステップでも構わないので、とにかく静止してプレイを見ることが大事。

◇ダブルプレイ

【球審】

・ライン際の打球に対して判定を行う。

打球判定後、素早く3塁線45フィート付近まで移動。

2塁でのプレイが「セーフ」だった場合、素早くライブラリーまで移動し3塁でのプレイに備える。

2塁でのプレイが「アウト」だった場合、ホームまで戻る。

【塁審】

- ・打球方向に対して、打球方向側の足を一步踏み出す。
踏み出した一步で打球に正対し、そのままホーム側にステップし2塁ベースと正対、2塁でのプレイを判定する。ダブルプレイが企画された場合、1塁でのプレイも判定しなければならないため、右足を1塁方向へステップすると同時に「アウト」or「セーフ」のジェスチャー、そのまま左足を1塁方向へステップし、スタンディングで1塁のプレイを判定する。
- ・2塁でのプレイで「オブザバック」「ドロップザボール」があった場合、ジェスチャーを行っている余裕は無い為、「セーフ」のジェスチャーのみ行う。
- 1塁判定後、再度2塁方向を向き「セーフ！オブザバック！」等のジェスチャーを行う方が良い。

◇本塁周辺の打球、処置の仕方

- ・本塁近くの打球、出会い頭に打者走者と捕手が接触
ナッシングとなるケースは打者がすぐさま走り出した場合。
ワンテンポ遅れて走り出した場合は走塁妨害、守備妨害のいずれかとなる場合が多い。
- ・基本的には守備優先
- ・走塁妨害によりランナーを進める場合、ホームに近い方から進塁を指示する。

◇打者が捕手の送球を妨害

- ・投球判定後、左手で打者をポイント。
この際、ストライクであれば右手でストライクのジャッジ後、右手を降ろしてから左手でポイントする（ストライクのジェスチャーを出したままだとアウトのジェスチャーと混同しやすいため）
英語でも日本語でも構わないが、一番駄目なのは言葉に詰まって裁定が遅れること。
言いやすい方で構わないので、すらすらと言えるように。

◇メンバー交換について

- ・ホームベースを中心に、球審は本塁後方、塁審は本塁前方に向かい合って位置する。
ホームチーム側からオーダー用紙を3枚もらい、オリジナルを球審、2枚目を相手チーム、3枚目を貰ったチームへ戻す。
- ※この際重点的に確認するのは、プロの場合 DH の有無や投手の名前があるかどうか。
グラウンドルールを説明、ホームから時計回りに順を追って説明する。
- ・ホームチームからオーダー用紙を受け取った時点で、ゲームの裁定・権限は審判が握る。
グラウンドルール説明で間誤付くと、試合全体が締まらなくなる。それだけ重要。
メンバー交換から試合の仕切りは始まっている。

⑥ キャンプゲーム、抗議への対応方法

- ・2人1組になり球審と塁審を決め、1組ずつ様々なケースに対応する。

実際に行ったケース(球審担当):

1. 無死走者1塁、ショートゴロダブルプレイでの動き
→3塁線45フィート付近に移動、2塁が「アウト」判定後、ホームに戻る動き
2. 無死走者1塁、バント小飛球を投手がグラブに当てて落球
→落球した時点で「タイム」、故意落球を宣告し、打者走者をアウト、走者を1塁へ戻す。
3. 走者1塁、左中間へ長打の際の動き
→素早く3塁線ライブラリーへ移動、1塁走者の進塁を読みホームへ戻る。

・抗議への対応方法

アウト、セーフの判定に対して抗議は可能だが、ストライク、ボールの判定に対しての抗議は基本的に不可能。

抗議に対して協議する場合、慌てて集まらない方が良い。堂々とゆっくり歩いて集まり協議する。

抗議に対して適切に説明すれば、審判は責任を果たしたことになる。

説明後も抗議を続けた場合、これ以上は退場になると忠告した上で尚も抗議を続ける場合退場を宣告して良い。審判に対する身体的接触は暴力行為と判断し、同様に退場を宣告する。

⑦ 座学、懇親会

・女子野球の現状と女子野球ワールドカップ報告

山田博子 全日本女子野球連盟事務局長

橋田 恵 全日本女子野球連盟理事

マイテ・ブジョネス・アラングレン ベネズエラ野球連盟国際審判員

・WBSC U-15ベースボールワールドカップ報告

小原 公 審判員

・2人制のポイント

平林 岳 NPB審判技術委員

⑧ アンパイアスクールを受講しての感想

実際にプロの審判の方が行う動作は、ひとつひとつにメリハリがあり、キレ、迫力ともに素晴らしいものでした。

アウト、セーフのジェスチャー・コールひとつとっても完成された“型”があり、とても格好良いものでした。

講習全体を通して繰り返し言われたのは、“Watch the ball”、つまり常にボールのある位置を見るということでした。カバーリングに動く際も講師の方から必ず“Watch the ball!!”の音が響き、常にボールを確認する、視認する意識が足りないと痛感しました。

それから、“次のプレイを読むこと”を繰り返し説かれました。内野ゴロが1塁でセーフとなった場合、

ランナーが進塁することを考えて2塁方向へ動く・・・こうした、常に次、次とプレイを読み、行動することが2人制では特に重要であるように感じます。2人制では、声掛けによる相互コンタクトが重要であることも改めて実感しました。

プロの審判員の方々が仰るように、審判の動作はこの2人制に集約されています。

今後は、機会があれば積極的に2人制審判を実践するべきではないかと感じました。

また、懇親会では他県審判員の方々、規則委員、NPB審判員の方々と直接お話しできる、大変貴重な機会となりました。

私の質問にも丁寧に答えて下さり、今後の審判活動へ向けて大きな励みとなりました。

ひとつ、NPB審判員の方から頂いたお話をご紹介します。

私は普段からあまり大きな声が出せず、審判をしていても声を通らないことを悩んでいました。

思い切ってその事を相談したところ、喉を締めず、喉を広げて発声する方法を教えてくださいました。

「コールの発音アクセントも無理に拘らず、自分が最も発音しやすいイントネーションで良い」との言葉を頂き、早速実践してみたのですがすぐには習得できないもので、声を枯らしてしまいました。

ですが、翌日も声をかけて頂き「今の“プレイ”は綺麗に発音できてましたよ、その喉の使い方です」とアドバイスを頂きました。

姿勢やジェスチャーにとどまらず、こうした発声一つとってもプロの審判員の凄さを肌で感じ、

その一端を教えてくださいましたことに深く感動するとともに、自身の悩みに光明を見出すこともできました。

今後もこのスクールで学んだことを生かし、より自信を持ってジャッジできるよう精進していく所存です。