

第19回アンパイアスクール 受講レポート

2018年12月1日から12月2日に千葉県柏市で開催された標記の審判講習会に受講生として参加しましたので、下記の通りご報告いたします。

記

1. 主催 一般社団法人 日本野球機構 (NPB)
一般財団法人 全日本野球協会 (BFJ)
2. 期 日 2018年12月1日 (土) ~ 12月2日 (日) 2日間
3. 会 場 JR東日本硬式野球部 柏グラウンド
千葉県柏市布施1121-7
4. 宿 舎 クリアビューホテル
千葉県野田市瀬戸548 TEL: 04-7138-2111
5. 内 容 2人制メカニクス、他
6. 講 師 中本 尚 氏 (全日本野球協会アマチュア野球規則委員会 規則委員長)
友寄 正人 氏 (NPB 審判長)、
平林 岳 氏 #77 (NPB 審判技術委員)
・ 1班担当 ↓ 小山 克仁 氏 (BFA(アジア野球連盟)審判長)
岩下 健吾 氏 #55 (NPB 審判員)
青木 昂 氏 #62 (NPB 審判員)
・ 2班担当 ↓ 堀井 明 氏 (BFJ 全日本野球協会インストラクター)
牧田 匡平 氏 #28 (NPB 審判員)
・ 3班担当 ↓ 山口 智久 氏 (BFJ 全日本野球協会インストラクター)
石山 智也 氏 #25 (NPB 審判員)
森口 壽樹 氏 #56 (NPB 育成審判員)
・ 4班担当 ↓ 小出 嘉則 氏 (BFJ 全日本野球協会インストラクター)
津川 力 氏 #22 (NPB 審判員)
長川 真也 氏 #31 (NPB 審判員)

7. モデル 千葉県大学野球連盟 中央学院大学 硬式野球部

8. 受講者 79名

・新潟県高等学校野球連盟審判部会（南支部）所属の受講者と班

南支部 3名： 池田 保（4班）、遠藤 和則（2班）、
若山 拓矢（2班）

9. 学習事項（カリキュラム）

◎1日目

①開校あいさつ : 中本 委員長

・このスクールは数年前から2人制メカニクスを中心とした受講内容としている。2人制は3人制、4人制へのトレーニングを目的としており、2人制の基本を習得することにより4人制のさらなるスキルアップをしてほしい。スクールにおいて全体の5割以上の時間を割いて教えるのが「2人制メカニクス」。プロを目指す若者だけでなく軟式、高校、大学、社会人等と様々なレベルの野球を審判する審判員が学ぶスクールにおいて、2人制をメインで学ぶカリキュラムになっているのは、“審判の基本の多くが詰まっているから”に他ならない。2人制がしっかりできるのに4人制は下手という審判員は皆無なはずですので審判スキル全体をアップする為に、2人制は大変有効といえる。

②Go-Stop-Call : 山口 講師

○ジェスチャーの基本

・審判のセットには2種類ある。1つはハンズ オン ニーズ セットで、主に各塁上でのフォース プレイやタッグ プレイ、投手の投球時など近くで“止まって、身体を固定してプレイを見る”判定姿勢。もう1つはスタンディング セットで主に外野飛球など、遠くの判定やハンズ オン ニーズ セットの姿勢をとる時間がないときのプレイを判定するとき用いる“止まって、立ったまま見る”判定姿勢。ほとんどの判定はハンズ オン ニーズ セットで見ることが基本だが、遠くのものや目線より高い位置でのプレイにハンズ オン ニーズ セットの姿勢をとると視界が狭く（低く）なり判断しづらいので視界をアップ ライトにするためにスタンディング セット（場合によってはスタンディング シザース セット）で判定の方がよい。場面によって使い分ける。いずれのセットも“プレイを止まって見る”ことが最も大切。

・アウトのメカニックはハンズ オン ニーズ セットの姿勢から、前の人と握手するように右手を軽く前に出しながら腕を上げていき、最後に右斜め35～45度前の壁を小指の付け根で叩くような形で前を出して止める。そうすることで判定が強く、大きく見える。

このときに膝がしっかりと伸びて状態が起きていること、右腕の肘の角度が90度になっていることが大切。発声は右手拳で前を叩きながら「He is out (He's out) !」とコールする。

・セーフのメカニックはハンズ オン ニーズ セットの姿勢から両腕を真っ直ぐ前に伸ばし、上体を起こしながら腕を肩の高さ（地面に平行）まで上げ、膝も伸ばして上体が起きた状態から腕を真横に開く。両腕が上に上がったり下がったり、開きすぎたり狭すぎたり、両手が上を向いたり下を向いたりするとカッコ悪いし大きく見えない。180度に近い真横に両手の指先から腕が一直線に開いた状態がカッコ良く、一番大きく見える。発声は両腕を真横に開きながら「Safe !」とキレよくシャープにコールする。その後、余韻で両腕を閉じてもとに戻す。

○Go-Stop-Call

・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反復練習。ダッシュのトレーニングや反射で素早く止まるトレーニングではない。このトレーニングで自分の走力や止まるまでにかかる歩数や時間を把握することで試合のときにバタつかないようにする。

・全員で行うことにより、一体感や連帯感を作りだすことができる。

・キレのあるジェスチャーと大きな声でコールする。

・「Go !」のかけ声で左足からスタート、「Stop !」のかけ声で左足から止まってハンズ オン ニーズ セットをとり、「Call it !」のかけ声でアウト（またはセーフ）のコールをし、再びハンズ オン ニーズ セットの姿勢をとる。

これを何回か繰り返したら最後に「Last Call ! Go !」のかけ声でスタートをし、アウト（またはセーフ）のコールを終えたらタイムのコールをする。これを何往復か繰り返す。

・このトレーニング時にきれいな形でできていないと実際の試合ではもっと崩れる。特にセーフのジェスチャーほど実際の試合では崩れやすいので反復練習を行い身につける。

③ピボットの仕方とコーンドリル : 岩下 講師

・ピボット ターン→外にいる塁審が内野内に入り**触塁**やオブストラクション等がないかを確認するために回るターンのことで、左足から4歩で回転し方向を変える。内野内に入った後、触塁のタイミングでターンし2塁へ先行する。ターンをする位置は打球によって変

わる。例えばレフト方向へのヒットや長打など1塁でのプレイが起こる確率がほぼない場合、打者走者より先行して次塁へ行くために通常よりも2塁寄りでターンをし、その反対にライト前ヒットやポテンヒットなど1塁でのプレイが起こる確率がある場合、通常よりも1塁寄りでターンをする。

・ターンをする位置(内野内)へ常にボールを見ながらときどき走者もチラ見(ウォッチザボール&グランスアットザランナー)し、加速させながら走って切り込み、ターンをする直前に身体をコントロールできるスピードにスローダウン(減速・徐行)させ、

→①1歩目で左足を少し左側に開く。

→②2歩目で右足を大きく左側(1塁ベース)に向ける。

→③3歩目で右足を軸に反時計回りでターンし左足を2塁での判定位置方向にまっすぐ向ける。

→④4歩目で右足も2塁での判定位置方向にクロスオーバーステップしまっすぐ向ける。

→5歩目以降はまっすぐ2塁での判定位置に走る(または1塁での判定があればミッドポイント(3フィートレーンの始まり(45フィート)と1塁ベースとの中間地点方向)へ角度をとりながら1塁へ近づく)。

○コーンドリル

・コーンドリルで何回も反復トレーニングすることで正しいピボットターンを身につける。

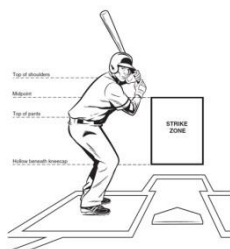
ピボットターンが格好良くできると審判が上手く見える。逆に言えばピボットターンが格好悪いと下手に見えるので、きれいにターンできるようにする。

常にボールを見ながら(キープアイズオンザボール)とターンのタイミングで触塁を確認できるようにする。ターンをする位置までのスピードアップ(加速)とターンする前にはスローダウン(減速)することも意識して行う。

④球審の基本動作 : 堀井 講師

○ストライクゾーンの確認

・公認野球規則に基づくストライクゾーンの確認。



○球審の構え方

・現在はアメリカ審判学校から、日本のアマチュア野球の審判員まで皆同じ基本に則って投球を判定している。その基本で一番大切なことはスロット ポジションで投球を見ること。

スロット ポジションとは打者と捕手の間（隙間）のことで、その位置で判定することが大切。従来は捕手についていく指導もあったが、スロットの位置を変えない（捕手がアウト コースに構えても動かない）ことを原則としている。理由は位置を変えないことで安定した投球判定ができることと、ファウル ボールがマスクに当たるリスクを減らすためである。

スロット ポジションの位置の基準は、捕手がホーム ベースの真ん中に構えたときに球審の捕手側の耳と捕手の打者側の肩とが一直線になるような位置（イヤー バイ ショルダー）を目安にスロット ポジションを決める。

・オンザラバー時に捕手との距離は従来から日本で指導されているのは「ヒール トー、ヒール トー」というスタンスでスロット フット（打者側の足）からセットする方法だったが、2012年から審判学校ではスロット フット（打者側の足）と反対側の足（いわゆるトレイル フット、正式にはノン スロット フット）から先にセットし「ヒール イン ステップ」というスタンスで指導している。なぜ従来のトレイル フット（ノン スロット フット）から先に位置するのかというと、①しっかりとスロット ポジションに入る為と②捕手との距離が離れすぎないようにする為、③そして投手に対して正対しやすくする為、等の理由があるからと考えている。

まず、ノン スロット フットはポイント オブ プレート（ホーム ベースの頂点）を基準にセンター ラインの延長線上に足を置くようなイメージで、捕手の邪魔にならない程度の前に位置し、構えたときに膝が捕手の背中に当たるので45度程度外側につま先を開いて置く（目安はフェール ラインに平行）。

次にスロット フットはノン スロット フットのつま先のライン（投手板に対しての平行線上）にスロット フットの土踏まずを合わせる。理由はスロット フットを先にセットする方法よりノン スロット フットが前（捕手に近い位置）にある為、従来通りつま先と踵を合わせてしまうとスロット フットが捕手より前に出すぎてしまうからである。必ずスロット フットのつま先は投手にまっすぐ向ける。

この足の位置はスロット フットの土踏まずにノン スロット フットのつま先（ノン スロット フットの土踏まずにスロット フットの踵）が並ぶ位置関係になる為「ヒール イン ステップ」と呼ぶ。こうすることでどうしても肩が入りがちだったスタンスが投手のリリースに対して正対しやすくなる。

サインを出し終わった捕手は前に出るケースが多いが、その時に捕手から離されないよう注意する。もし前に出たらスロット フットを半歩前に出すなどで調整（アジャスト）する。

・実際に投球判定するときは体を落とす（ゲット セット）。遅くとも投手の自由な足が地面に着くまでにはセットを完了させておく。ゲット セット時の高さは捕手の頭の上に、球審の顎が乗る位置で構える。低めのボールを見るときは低く構えた方が判定しやすいが、あまり低くなりすぎると捕手のミットが見えなくなるので低く構える際も捕手の頭より球審の顎が低くならないように注意する。この高さが低く構える際の限界のライン（低さ）である。

・その他、国際的に主流になっている構え方等の紹介。様々な構え方があるが、いいものはどんどん取り入れ、新しいことにチャレンジしてより良いスタイルを見つけていくことも大切。

・球審の構え方で共通のチェック ポイントは①位置（スロット ポジションで見ると）、②距離（捕手の踵にスロット フットのつま先を合わせる）、③高さ（捕手の頭に球審の顎を合わせる）。

実際の投球判定ではこの“①位置、②距離、③高さ”の3つにプラスして④トラッキング（目だけでボールを追跡する）が大切。トラッキングとは球審の目の動きのことで、安定した投球判定に必要な不可欠なテクニック。投手のリリース時からミットに投球が捕球されるまで球審の目の動きだけで顔を動かさないようにボールを追い、ミットを見ながら判定しコールする。この時の「正しい目の使い方が正しいコールのタイミングになる」。

・ミットを見て、ストライクと判断したら「Strike ○○（カウント）！」のコールをする。この時のメカニクはアウトのコールと形は同じ。右手を軽く前の人と握手するように前に出しながら上に腕を上げていき、肩と肘が地面と平行になったところで肘を曲げ右手を握りながら前にある平面を右手で持ったナイフでまっすぐ突き刺すようなイメージでやるとキレとベクトル（方向）がよくなる。この時も右斜め35～45度前をナイフでまっすぐ刺すイメージでやるとジェスチャーが大きくみえる。膝や体が曲がったままコールすると小さくカッコ悪く見えるので腕を上げながら膝を伸ばして上体も起こしながらコールする。

ボールと判定したらそのままの姿勢で声だけで「Ball ○○（カウント）！」とコールする。

ストライクは起き上がり、ボールは動かない。その後リラックスをする。これが球審の正しいメカニク。リラックスをするときにセンター ポジションに行く人がいるがスロット ポジションの位置のまま両足を後ろに引き、リラックスをする。

この一連の流れで1試合安定した投球判定とリズムをつくる。

・投球判定は誰もがわかるようにはっきりと大きくコールする。

○その他、球審のシグナル

・投球判定に限らず、フェア／ファウルやプレイ／タイムなど球審はシグナルをはっきり出すことが大事。これが弱いとトラブルのもとになる。

プレイの宣告はダーツを投げるように腕を使い、「Play！」とコールしながら人差し指を投手板に向かって力強く指す。投手板を刺すので水平よりやや下方向を指す形になる。上方向を指すとカッコ悪い。プレイの宣告がカッコいいと審判が上手く見え、カッコ悪いと下手に見える。試合開始のプレイの宣告1つで選手や観客はこの試合のアンパイアは大丈夫だと思ってもらえるかどうかが決まる。

・チェック スイング (ハーフ スイング) はボール球の投球を↓

①球審がスイングと判断したら→打者側の手でバットをポイントし「Yes！」のコール、その後ストライクのシグナルで「He Went！」とコールする。

②球審がノー スイングと判断したら→そのままの姿勢で「Ball ○○！ No he didn't go！」とコールし、捕手または守備側の監督からのリクエストがあった場合、塁審の方向に一歩踏み出し、“左手”で塁審に「Did he go？」と聞く。その後↓

③塁審がスイングと判定したら→球審はボール カウントをストライク カウントに変更するため、打者に向かってストライクと同じジェスチャーで「That's a strike！」とコールし、変更後のB Sカウント数を示す。

④塁審がノー スイングと判定したら→球審は何もしない (判定もB Sカウント数も変更がないため)。

・アン コート スリー ストライク (いわゆる振り逃げ?) 時のメカニックは右手を開いたままパーの状態で腕を上げたり、右手の人差し指で天を指したりした後、捕手が一塁へ送球したら塁審に判定を任せる方法や、拳を握るストライクのメカニックの後に「Drop the Ball！」と地面を指さしたり、セーフと同じジェスチャーで「No Catch！」のシグナルとコールを入れたりしているが、いずれも右手を肩より高く上げると“アウト”の宣告と紛らわしいため、国際的には右手人差し指を立てて横(右方向)にポイントするシグナルを出しながら捕手の右側に素早く移動し打者走者と捕手の間に入る(捕手のダックを見逃さない為)。この時右手は肩よりあまり高く上げすぎないように注意し、「No Catch！」のシグナルとコールは入れない方法を推奨している。以前は「No Catch！」を入れるやり方を推奨してきたが「Strike 3！」のコールの後に「No Catch！」のシグナルを入れると周りからはノー タッグなのかまたはナッシングなのか等と似ていて非常に分かりづらく混乱する可能性があるため最近ではあまり推奨していない。

・NPB ではショート バウンドかノー バウンドの投球かで振り逃げの有無がわかりにくい場合など (その他タッグ プレイ等でブラインド ジャッジになるようなケース等では)、**確**

実に見えた塁審（審判）がボランティア ジャッジで球審（プレイが見えなかった方のパートナー）をアシストしている。ボランティア ジャッジは100%の自信がない場合は絶対にやらない。塁審からのボランティア ジャッジを見たらそれを参考に球審は最終的な判定を下す（ボランティア ジャッジは補助的なものであって最終判定は当該審判が判断し宣告する）。アマチュアでもトライしてほしいが高度なテクニックであり、グラウンドにいる全ての審判員（クルー）が理解していないと全く機能しないテクニックでもある。普段から習慣的にしたり、試合前ミーティングなどでしっかりと打ち合わせをしたりしていないと無意味でかえってトラブルになる場合もあるので注意が必要。

⑤ 1 塁でのフォース プレイの見方 : 岩下 講師

・ 投球判定の次に多い判定。レベルの高い試合になればなるほど判定の数も多く、試合の7～8割のアウトは1塁でのアウトである。際どい判定も多く、1塁でのフォース プレイは投球判定と同じく審判をするうえでの必須事項。投球判定とフォース プレイの2つが完璧な審判員はそれだけで上手い審判員と言えるが、どちらか1つでもダメだと下手な審判員となる。

あらゆるプレイに言えることだが、角度と距離（アングル&ディスタンス）が大事で特に角度が大事。近づけば見えるというものでもない。角度さえ良い位置にいればどんなに距離が遠かったとしてもなんとか見える。審判員の掟は「あらゆるプレイについて最もよい位置をとれ」ということである。

○スターティング ポジション

①通常の守備位置

・ 1塁手の2～3メートル後方のファウル テリトリーが基本。この時、一塁線に触れないよう少し間を空ける（ボール1個分程度）。この位置から1塁線への低いライナー性の打球のキャッチ/ノー キャッチにも対応する。



②極端に後進守備位置

- ・ 1 塁手の 2～3 メートル後方では内外野との芝生の境目より後ろになってしまう場合は 1 塁手と平行な位置になってしまっても仕方ないので芝生の境目より後ろに位置しないようにする（1 塁ベースから離れすぎて打球が打たれてからいい位置に入るのが難しいため）。

③極端に前進守備位置

- ・ 1 塁手の 2～3 メートル後方ではベースに近づきすぎたり前に出てしまうような場合は 1 塁ベースの 3～4 メートル後方より前に出ないように位置する（これより前だと 1 塁線の打球判定ができなくなるため）。

・ いい位置で判定するためにはこのスターティング ポジションが大事で、プロの審判員の査定でも必ずチェックするポイント。

スター ティング ポジションでは投手が投手板についたら顔だけボールの方向を見ながら身体は打者に正対させ、ハンズ オン ニーズ セットの姿勢をとる。

○2 塁ベースより左側の内野ゴロ（サード ゴロ、ショート ゴロ）の場合

・ 打球が打たれたら左足からクロス オーバー ステップでスタートし、素早く送球に対して 90 度の角度を取り、そこでプレイを見ることが基本。野手はベースを踏んでいる足が送球の方向に離れる可能性があり、それを見るために 90 度の角度をとる。もう 1 つの理由に捕球を確認することがあげられる。90 度の角度で見れば万が一ジャググルや落球をしても少しアジャスト（位置を変えて調整）するだけでなんとか見ることができる。ベースからの距離は 5～6 メートル離れた位置を基本としている。これは、悪送球のときなどに少しアジャストする（位置を変える）だけで角度が変わりなんとか見るための最善を尽くせるからであり、もしこれ以上遠いと 1～2 歩のアジャストでは角度があまり変わらず判定しづらいし、逆に近くで構えていると悪送球などの崩れたプレイに対応はしやすいが、全体像が見づらく目の前での際どいプレイを把握しづらいためこの距離を基本としている。

一塁に送球され、野手が捕れると判断したらハンズ オン ニーズ セットの姿勢をとる。この時にボールから目をきり、目線をファースト ベースに移し次の 3 つことを見る↓

- ① 1 つ目は野手がベースを踏んでいるか。
- ② 2 つ目は走者がいつベースを踏んだのか。
- ③ 3 つ目はアウトのタイミングだったら送球を捕球したかどうか。

野手のグラブにボールが入った音がした瞬間はまだアウト／セーフが確定していない。ボールを落としてしまう場合もあるからで、それを確認せずにコールをしてしまうとアウトを言いかけながらセーフに変えるという審判として一番格好悪いことになってしまうので、捕球しているかどうかベースに向けていた顔（目線）をミット（グラブ）に向けて動

かし捕球を確実に確認してから判定をコールする。判断までの一連をハンズ オン ニーズ セットの姿勢のまま行うことで間違いを減らせる。

この確認作業を行ってからアウトのコールをすると良いタイミング（間）になる。セーフの場合は確認作業が1つ少ないのでコールはアウトより自然と早くなる。よくセーフは早くアウトはゆっくりと言われるが、心の中で「(1・2・3・・・) He's out!」と数えて、意図的に間を空けてからコールするのが良いタイミングではなく、正しいメカニク 通りコールすると自然と良いタイミングとなる。

○2塁ベースより右側の内野ゴロ（セカンド ゴロ、ファースト ゴロ）の場合

・基本通り送球に対して90度の角度で判定しようとするとならぬファウル テリトリーに出してしまう。野手は1塁ベースの2塁側の縁を踏むことがほとんどなのでファウル テリトリーに出してしまうとベースの厚みで野手がベースに触れているかどうか確認しづらいため、極力フェア テリトリーで判定するようにする。2塁ベースより右側の内野ゴロの場合、フェア テリトリー側に2歩くらい入る角度で、ベースからの距離は2塁ベースより左側の内野ゴロと同じく5～6メートルくらいの位置で判定するのが基本。ただしフェア テリトリーで判定できない打球（内野ゴロ）があり、それをプレッシャー ボールと呼ぶ。

・プレッシャー ボールとは次の3つである↓

- ① 2塁手が自分（塁審）の方向に近づいてきて、フェア テリトリーの位置では2塁手と自分（塁審）までの距離が近く2塁手がプレッシャーとなる打球。
- ② 2塁手は後ろに離れており距離はプレッシャーとならないがフェア テリトリーの位置では2塁手から1塁への送球線に入ってしまう送球がプレッシャーとなる打球。
- ③ 1塁手がライン際の打球を処理し、カバーへ来た投手へ送球（アンダー スロー パス）するときフェア テリトリーの位置ではベースと自分（塁審）との間に1塁手がいるためにプレイが見えにくくなり1塁手がプレッシャーとなる打球。

この3つのプレッシャー ボールの場合、ファウル テリトリー側に2～3歩くらい出た角度で判定する。ベースからの距離は同じく5～6メートルを基本とする。

セカンド ゴロの場合、プレッシャー ボールになるか読む（予測する）必要があり、打球が飛んだら一塁線に対して平行にリード ステップをとり、2塁手の動きを見ながらプレッシャー ボールかどうかの判断を瞬時に行った（ポーズ&リード）後に判定するための位置へ移動（リアクト）するという点と、2塁手からの送球は距離が近いので1塁へ送球されてから野手が捕れると判断する時間がほとんどなく、その判断をしてからハンズ オン ニーズ セットの姿勢をとるとプレイが衝突してしまうため、送球がリリースされた瞬間にハンズ オン ニーズ セットをとるという点が通常の内野ゴロと違う点である。

ハンズ オン ニーズ セットの姿勢から見る3つのことは通常のフォースプレイと同じ。

この時に使うテクニックであるリード ステップとポーズ・リード・リアクトは外野への打球が打たれた際にトラブル ボールになるかどうかを読んで判断する時にも用いる。

○キャッチャーゴロの場合

・1塁手は送球が打者走者と交錯しないよう左足でベースの2塁側の縁を踏み、右足を左足と平行に置く姿勢をとる場合が多く、基本通りに送球に対して90度の角度では野手がベースに触れているか見えなくなる（下添写真）。



（写真の位置では野手がベースに触れているかわからない）

野手が1塁ベースへ触れているかを見るためには一塁線付近が見やすいが、野手の捕球が1塁手背中で全く見えないため、両方を見るためにフェア テリトリー側に45度の角度入った位置で判定する。距離は同じくベースから5～6メートルくらいが基本。

⑥2人制メカニクス（デモ） : 岩下 講師、NPB 審判員 デモ

○走者なしの最初の立ち位置（スターティング ポジション）

・スターティング ポジションは4人制審判のPLと1BUと同じ。BUは投手が投手板についたらハンズ オン ニーズ セットの姿勢をとり、顔は投手（ボール）を見ながら打者（ホーム）に正対する。

(1) 走者なし、内野ゴロ

《PL》

- ・ 3 塁線の打球のフェア／ファウルの判定と 1 塁ベース手前までの打球 についてのフェア／ファウルの判定を行う。
- ・ 内野ゴロが打たれたら、捕手と接触しないよう左 (右バッター ボックス) 側からかわし、ボールを見ながら 4 5 フィートまでできるだけ近づいて走り、1 塁手が捕球する前までには必ず止まって、①打者走者の走路、②1 塁でのタッグ プレイの補助、③悪送球へ備える (※プレッシャー ボールで BU がファウル テリトリー側に出た場合は悪送球の受け渡しの責任分担が反転し、PL が 2 塁へのプレイに備え、BU が悪送球へ備える)。

《BU》

- ・ 1 塁線の 1 塁ベースを越えた打球 についてフェア／ファウルの判定を行う。
- ・ 内野ゴロが打たれたら 1 塁のフォースプレイを見る。
- ・ 打者走者が 1 塁でセーフになったら、プレッシャー ボールでファウル テリトリー側に出ない限り内野内に入り 1～3 塁までの打者走者に関するすべてのプレイに備える。
- ・ プレッシャー ボールでファウル テリトリー側に出た場合の悪送球への対応は BU が行う。

(2) 走者なし、外野飛球

《PL》

- ・ 打球方向へスタートを切る。
- ・ BU が追わないすべての外野飛球のキャッチ／ノー キャッチおよびフェア／ファウルの打球判定を行う。
- ・ BU が打球を追ったら打者走者に関するすべて (BU が本塁に来たら 1～3 塁まで) のプレイに備える。BU から「I'm going out !」と言われたら PL は「OK ! I've got a runner !」と 声によるコミュニケーション を行う。
- ・ BU が打球を追わなかったらプレイを観察し本塁でプレイがあると読んだらボールを見ながら本塁へ戻り本塁でのプレイに備える。飛球が捕球された場合 PL は BU に「That's a catch ! That's a catch !」と大声で伝えてあげる。

《BU》

- ・ 打球がセンター定位置 (正面および背後を含む) より右側の打球が打たれたら、リードステップをとり打球を追うか追う必要がないかを判断する (ポーズ&リード)。
- ・ 打球がトラブル ボールになると判断したら打球を追い、それ以外はピボット ターンで内野内に入り打者走者の 1～3 塁のすべてのプレイに備える (リアクト)。
- ・ トラブル ボールとは以下の 4 つである↓
 - ①外野手が猛ダッシュで打球を追っており、捕ったらファイン プレイになるような打球。
 - ②複数の野手が打球を追っている打球 (2 塁後方のポテン ヒット等)。

③ライト線でフェア／ファウルが絡む判定が必要な打球。

④ホームラン等、フェンス場外に出るような可能性のある打球。

- ・トラブルボールになると読んだら PL に「I'm going out !」と伝える。
- ・打球を追った後、外野から内野へ送球されたら BU はファウル テリトリーからボールを見ながら本塁へ向かい、本塁へ着いたら「I'm home !」と PL へ伝え本塁でのプレイに備える。間に合わない場合は PL にすべての塁を任せる。
- ・打球を追わずにピボット ターンで内野内に入る場合、センターより左側の打球は塁間の 1/3 くらいのところまでピボット ターンし、センターより右側の打球は塁間の 1/4 くらいのところまでピボット ターンしプレイに備える。打者走者の 1 塁への帰塁に対するプレイが行われた場合 1 塁ベースと 4 5 フィート (3 フィート レーンの始まる部分) との中間地点 (ミッド ポイント) 方向に角度をとって戻る。

・塁審が主導する。

⑧フィールドワーク (PL&BU) : 班担当 講師

○2人制メカニクス

(1) 走者なし、内野ゴロ

(2) 走者なし、外野飛球

のデモで見たケースを受講生が順番に行う。

- ・2班は先に BU を行い、1班が PL での練習を 30分。その後 PL と BU を入れ替えてさらに 30分2人制メカニクスの練習。

⑦ゲージワーク (室内ブルペン&屋外ブルペン) : 班担当 講師

○投球の判定練習

- ・室内にてソフト トスおよび基本的な投球判定の練習。
- ・屋外のブルペンでは「One more Pitch !」からベースの掃き方、マスクの脱着からプレイの宣告等、実戦に近い形での投球判定練習。
- ・受講生は講師からチェックを受け、それぞれアドバイス。

～宿舎へ移動～

⑨座学 (ホームルーム)

1. 講演: 国際大会派遣報告 小山 講師

・現在 29名いる国際審判員のライセンスを持っている方々全員が、なんらかの国際大会でジャッジしたことや、主な大会と主な派遣者の紹介。

・国際大会での心構えや、必要とされるまたは求めているスキル。日本の野球と世界のベースボールの文化の違いなど。

2. 講演： 1年を振り返って 石山 講師、津川 講師

①石山 講師

・2018年の日本シリーズで球審を務めた。

・2017年アリゾナ フォール リーグへ派遣された。

フォール リーグでは、基本的なメカニックからビデオ判定まで実際の試合のなかで経験した。試合中、全アンパイアはインカムを付け、スーパー バイザーからインニングのインターバル毎にアドバイスをしてもらえる。

ストライク ゾーンもコンピューターで計測されており、採点される。バッファー ゾーンを積極的にストライクと宣告する審判員ほど平均試合時間が短く、反対にバッファー ゾーンをボールと判定する審判員ほど平均試合時間が長い結果となっている。バッファー ゾーンとは日本語で中立という意味でストライクでもボールでも間違いではないゾーン（ストライク ゾーンの境目）のこと。

その他に、米国では現在試合時間を短くするためにピッチクロックというルールを採用している。

・ボックス スタンスからシザース スタンスへの変更。そして今シーズン、シザース スタンスから再びボックス スタンスへ戻した**決断**。この決断もフォール リーグへ行ったことがきっかけ。

②津川 講師

・2018年シーズンの公式戦でのカウント間違い（試合後に発覚）。

8月9日の広島×中日18回戦（マツダスタジアム）で3回、カウント間違いにより四球とならず、そのまま続いて凡退となるハプニングがあった。1死から打席に立った広島の鈴木はフルカウントからの8球目を選び、ボールとなったが気付かず、両球団からの指摘もなかったため四球とならずに続行し、ファウルを挟み、4ボール2ストライクからの10球目を打って二ゴロになった。中日の投手は笠原（新潟）。

・2018年11月にアリゾナ フォール リーグへ派遣された。

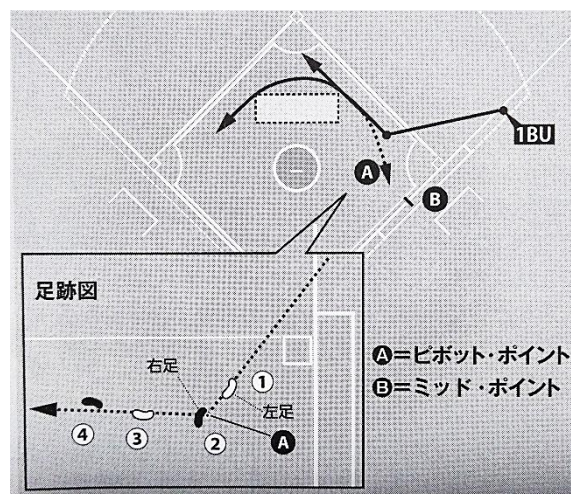
3. 座学： 2人制のポイント 平林 講師

・映像や図解などを用いて2人制のポイントや予習・復習。

○ピボット ターン

・ピボット ターンとは、審判員がボールを見ながら移動するときに、できるだけボールに正対して見ながら方向を変えるときに使うテクニック。その中でも最も代表的に使うケー

スは BU が打者走者に先んじて触塁を見ながら 2 塁でのプレイに備えるときに使うケース。



○ポーズ、リード、リアクト

・この“ポーズ、リード、リアクト”のテクニックは、BU が自分の責任分担と次に起こるプレイのために、最も良い位置取りと行動を判断するためのプロセス。

①**ポーズ**→打球が打たれたら BU はすぐに動くのではなく、リード ステップを取ってフェウル ラインに平行な状態でスタンディング セットの姿勢をつくる。

②**リード**→ポーズでつくった姿勢（リード ステップしてスタンディング セット）で打球と野手を見て、どのような打球になるのか（飛球ならトラブル ボールかルーティーン ボールか、ゴロならプレッシャー ボールかなど）を読んで、次に何をしなければならないのかを判断する。

③**リアクト**→リードで判断したことに基づき、実際に行動する。

○ライブラリー

・ライブラリーとは日本語で図書館のこと。図書館はなにをすところかという読むところ。審判学校では球審がプレイを読んで 3 塁に入るか、本塁に戻るかを読んで判断する位置のことをライブラリーと呼ぶ。おおよそ 3 塁 コーチス ボックスの本塁側の角の前あたりが目安。ライブラリーへ行く時のかけ声は「I've got third if he comes!」、ライブラリーから 3 塁へ入る時のかけ声は「I've got third ! I've got third !」、ライブラリーから本塁へもどる時のかけ声は「Going home ! Going home !」。

○ワーキング エリア

・ワーキング エリアとはマウンド後方のエリアで走者を BU が抱えているときに位置する基本的なエリアのこと。ワーキング エリア内では常にウォッチ ザ ボール&グランス アット ザ ランナー（ボールに正対しながら首だけを振って走者を時々確認する）。

○ポスト ピッチ ステップ

・捕手からの牽制球に対して慌てずにいい判定位置に入る為のテクニック。BU が抱える走者が1塁か3塁どちらか単独の時（2人制だと単独1塁か単独3塁のみ）、投手が1球投じ、打者が打たないことが確定する毎に数歩ステップを踏む。

・単独1塁での2人制におけるポスト ピッチ ステップは、打者が打たないことが確定した瞬間に、ミッド ポイントに向かって右足をクロス オーバー ステップし、その後左足もミッド ポイント目掛けて右足を軸にしてステップし、捕手からの送球がなければこの2歩のステップで捕手に対して正対する。たったこの2歩だが、投球を打者が打たなかったことが確定する度に毎球行う。単独3塁はこれと対称的な動きになる。

・4人制でも毎球行うべきステップで、走者1塁を抱えている1BUは打者が打たないことが確定した時点で右足から1塁コーチス ボックス方向あたりを目安にその方向へステップし、その後左足も同じ方向へステップし、ボールへ正対する。走者3塁を抱えている3BUはこれと対称的な動きのステップをする。

○PLのミラーとBUのシェイド

○フォーメーション

・メカニクス ハンド ブック参照

4. 質疑応答 全講師

・2人制に関すること（特殊なケースについて数点）。

・ルールに関すること（インテンショナル ウォーク（申告四球）の正しい運用の仕方など、他数点）。

・試合前のメンバー表交換時の球審の話す内容について

山口 講師

甲子園では5回終了時に、まずトスを行い攻守決定する。次にキャプテンへ試合の注意点をお伝えする。1回戦、2回戦、3回戦・・・決勝とそれぞれ言うことは変わってくるが、初戦のチームへは「今日プレイできることの喜びをぜひここで発揮してほしい！」とか「高校生らしいプレイをしよう！」あるいは「スピードやテンポアップ、そういうことも心がけてほしい！」と言ったことをお伝えしている。

次戦以降は前の試合で気になった点などの情報を大会審判委員みんなで共有し次回に活かし、最終的に決勝戦でいい試合ができるようにそれをチームへお伝えしたりしている。

⑩懇親会（希望者のみ）

- ・講師や他受講生との交流

～懇親会后～

☆中本 委員長と平林 技術委員との※談話

（※談話につき非公式）

○2019年規則改正予定（数点）

（発表前につき正式でない）

①8.02(c)↓

・公認野球規則 8.02(c)にカウントの誤りについての明確な文言を追加予定。その内容は8.02(c)の前述に関わらず、“投球カウントの誤り（ボールまたはストライク）の訂正は次打者に1球投じる前、もしくはインニングや試合の最終打者の場合には守備側のすべての内野手がフェア地域から離れる前までに行わなければならない。” というような内容。誤った投球カウントから1球投げただけではまだそのカウントは正当化されず、正当化される時期は次打者への投球を投げるか、3アウト目の打者の場合は内野手がフェア地域を去るまで、試合終了時の打者の場合は整列前まで（アマチュア野球では）と解釈している。

当時、新潟県高野連であったカウント間違いの処置はこのルールが明確にされていなかったにもかかわらず進んだ考えをしていたと言える。しかし、カウントの間違いそのものは審判員のミスなので言い訳ができない。絶対にカウント間違いの無いように注意してほしい。審判員（審判委員）はこのルールでカウントをリセット（元の正しい状態へ）できても、選手（高校生）の心まではリセットできないのでミスの無いよう心して臨んでもらいたい。

②その他

○プロ アマ合同の規則委員会で議論していること（数点）

（解釈について議論していること）

①極端な前進守備などで内野手を越えたが“まだ野手に触れていない打球”に走者が当たった場合について

・極端な前進守備などで内野手を越えた打球（まだ誰も触れていない）に走者が当たった場合についてプロアマ合同規則委員会ではその解釈を3年くらい前から議論している。規則書をよく読むと矛盾しているようにも思える。アマチュア野球での解釈は野球審判員マニュアルに書いてある通りだが、規則委員会でも意見が分かれており統一できていない現状。現場での審判員（当該審判員）の判断を尊重する。

（中本 委員長）

・走者が打球に当たった場合、①野手に触れた場合（投手も含む）、②内野手の“すぐ”側方のすぐ後方で当たり、他の内野手の守備機会がない場合（投手を含まない）の2つのアウトにならない例外規定以外は原則誰も触れていないフェアの打球にフェア地域で当たればアウトが妥当と考えている。野手に触れた場合や、内野手の“すぐ”側方のすぐ後方で当たった場合のみ内野手が守備できる打球を処理しなかったために当たったと考え、守備側にも非があり攻撃側には避ける時間がないのでアウトにしないとルールで保護しているのであって、守備できないような内野手と内野手の間を抜ける鋭い打球や、届かないような頭上を越えていった打球については“誰も触れていないフェアの打球にフェア地域で当たった”という理由でアウト。ルールブックの 5.09(b) (7) にも走者が内野手（投手も含む）に触れていないか、“または”内野手（投手を除く）を通過していないフェアボールにフェア地域で触れた場合にその走者はアウトと規定されており、内野手に触れていない打球に当たったらアウトと内野手を通過していない打球に当たったらアウトは書かれているが、内野手を通過した打球に当たったらアウトになるともアウトにならないとも書かれていないし“または”という言葉が使われている以上どちらかの条件を満たせばアウトと考えられる。アメリカでも解釈が違ったりしているが、ジム エバンス氏やチャーリー レリフォード氏などルールのエキスパート達はこの考え方をしている。ジョー ウエスト氏もこの考えと聞いている。

（平林 技術委員）

②その他



◎ 2日目

①Go-Stop-Call : 小出 講師、NPB 審判員

- ・前日に指摘を受けたことを意識しながらジェスチャーの基本の反復練習。
- ・ルーティーンのアウトやセーフだけでなく、セーフに見えるがなぜアウトなのかと、アウトに見えるがなぜセーフなのかの理由付のジェスチャーの紹介と全員での発声練習。

例①：アウトのタイミングだが野手の足がベースから離れたためセーフになった。

発声→「Safe ! Off the Bag(Base) !」

ジェスチャー→セーフの後に一步踏み出しながら足が離れた方向に両手を振る。

右に離れた場合



Off the Bag !

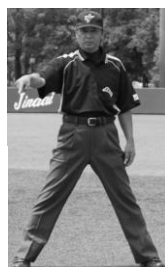


左に離れた場合

例②：アウトのタイミングだが野手の足がボールを落としたためセーフになった。

発声→「Safe ! Drop the Ball !」

ジェスチャー→セーフの後に一步踏み出しながら地面をポイントする（落ちたボールを指ささないように注意）。



地面をポイント

Drop the Ball !

例③：アウトのタイミングだが野手がジャググルしたためセーフになった。

発声→「Safe ! Juggle the Ball !」

ジェスチャー→セーフの後に一步踏み出しながら両手をお手玉するように上下交互に振る。



両手をお手玉するように上下交互に振る

Juggle the Ball !

例④：フォースプレイで野手の足がベースから離れたがタグでアウトになった。

発声→「On the tag ! He's out !」

ジェスチャー→左手でタグしたところをポイントし、その後アウトの宣告。

タグしたところをポイント



On the tag !

He's out !

例⑤：ダブルプレイのピボットマンが完全捕球の後に送球動作でボールを落とした場合。

発声→「He's out ! He's out ! Pulling it out !」

ジェスチャー→アウトを強調するため2～3回アウトを連呼した後、グラブからボールを引っ張り出すような動作のジェスチャーを入れる。

つかんだボールを



引っ張り出すジェスチャー

Pulling it out !

⑫ 2人制メカニクス (デモ) : 平林 講師、岩下 講師、NPB 審判員 デモ

○走者なしのスターティングポジションの補足

・BUと1塁手との距離感はシューレース(靴ひも)の結び目が見える位置まで近づく。

○走者1塁の最初に立つ位置 (スターティングポジション)

・BUは1・2塁間の内野内でワーキングエリアの2塁手側の角(本塁とマウンドの右端を結ぶラインの延長線上でマウンドと2塁の中間地点)をまたいで位置する。この位置で1塁でのけん制やダブルプレイ、盗塁などあらゆるプレイに備える。BUは投手が投手板についたらハンズオンニューズセットの姿勢をとり、顔は投手(ボール)を見ながら打者(ホーム)に正対する。

○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）

・（1）走者1塁、外野への打球

《PL》

・ライトまたはレフトからライン方向への打球のキャッチ／ノーキャッチおよびフェア／ファウルの判定。ライト線への打球は「I'm on the line!」、レフト線への打球は「I've got the Ball!」と使い分ける。

「I'm on the line!」＝3塁へは行けませんという意思表示

「I've got the Ball!」＝打球判定後3塁へ上がる場合もありますという意思表示

・ライト線以外の打球であればまず3塁方向のライブラリーに向かう。BUが「That's a catch!」と言ったら本塁へもどる。BUが「No catch!」と言ったら「I've got third if he comes!」と言ってライブラリーまで行って3塁でのプレイがあるかどうかを読む。

①3塁でプレイがあると判断したら→「I've got third! I've got third!」と連呼してそのまま3塁（ダイヤモンド内）へ入る。

②3塁でのプレイがないと判断したら→「Going home! Going home!」と言って本塁へボールを見ながらもどる。

《BU》

・ライトからレフトの定位置までの範囲の打球についての責任を持つ。ルーティーンの打球についてはワーキングエリア内で打球に正対して判定する。捕球したら「That's a catch!」とPLに伝える。トラブルボールはダイヤモンド内で打球の打たれた方向に移動し打球に正対して判定する。

・PLが「I'm on the line!」または「Going home!」と言ったら、ワーキングエリアを利用して1塁から3塁までのすべての塁でのプレイに備える。

○触塁

・2人制では常に1・2塁の触塁はBU、3・本塁はPLの責任とする。

○けん制、盗塁

・BUは投手からのけん制球があれば左足を軸にして右足をミッドポイントの方向へ大きく踏み出して1塁へ正対して判定する。

・PLは常にけん制球が投げられるたびに悪送球に備えてその方向にマスクを取って1～2歩踏み出す。これは4人制でもやるべき。

・盗塁は1塁走者が走ったとわかったら打者のチェックスイングがないかを見てから右足

を2塁の方向へステップし捕手からの送球があれば右足を軸にして左足も2塁へステップしターンする。アジャストするためにもう1歩右足を踏みだして3ステップする場合もあるが基本は2ステップ。

○ダブルプレイ

《PL》

・3塁へのプレイに備えて3塁方向へスタートを切るが、1塁走者の2塁でのアウトが確定したら1塁線方向へ最短距離で移動し悪送球などに備える。

《BU》

・打球が打たれたら常にステップ アップ ターン&フェイス ザ ボールのテクニックを使いボールに正対する。ステップ アップとは打球が打たれた方向の足を本塁方向へステップすることでステップ アップ ターンはその打球方向の足を軸にして打球（野手）へ正対するステップ。

ステップ アップ ターンの後、2塁へ送球されたら2塁へ近い方の足をドロップ ステップして2塁に正対しスタンディング セットのまま判定をし、ピボット マンから1塁へ転送されたら右足をミッド ポイントの方向にドロップ ステップさせ、送球がリリースされたら右足を軸にして左足を大きく1塁方向へクロス オーバー ステップしスタンディング シザース セットで判定をする。

○2塁盗塁時に打者が捕手の送球を妨害

・PLは妨害があった瞬間に右手で「That's an interference！」と言って妨害のあった場所（打者）をポイントする。その後2塁がセーフまたはラン ダウン プレイが始まったらタイムを宣告して本塁とマウンドの中間地点（ステージ）まで移動し打者をアウトにして走者を1塁へ戻す（三振の場合は走者もアウト）。

⑬フィールドワーク（PL&BU） : 班担当 講師

○2人制メカニクス

- (1) 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）
- (2) けん制、盗塁
- (3) ダブルプレイ
- (4) 2塁盗塁時に打者が捕手の送球を妨害

のデモで見たケースを受講生が順番に行う。

・2班は先にBUを行い、1班がPLでの練習を40分。その後PLとBUを入れ替えてさらに40分2人制メカニクスの練習。

⑭ゲージワーク（室内ブルペン&屋外ブルペン） : 班担当 講師

○投球の判定練習

- ・前日と同じ。

⑮キャンプゲーム : 班担当 講師

○ケース設定による実戦練習

ポイント

- ①打球の責任範囲
- ②角度
- ③コミュニケーションの取り方
- ④目配り、気配り
- ⑤ワーキングエリア
- ⑥ポーズ、リード、リアクト

⑯補講 : 班担当 講師

○本塁周辺の出合いがしら

・①ナッシング、②守備妨害、③走塁妨害と3つのジャッジがあるが、基本は守備優先が原則なのでほとんどの場合守備妨害をきつめにとる。ナッシングは捕手の1歩目と右打者の1歩目の本塁ベース上くらいのあたりでのほんとの出合いがしらのみになる。本塁周辺を拡大解釈しないで本塁ベース付近（直近）と考えてほしい。

⑰各班代表選手による模範演技 : 全講師

・各班の代表に選ばれた2名ずつでパートナーを組み、全講師、全受講生の前でキャンプゲーム形式による模範。

⑱GO STOP CALL（集中力養成ドリル）

・通常のアウトセーフを交互に行うゴーストップコールのメニューにリバースザコール（アウトだったらセーフ、セーフだったらアウト）の反対のコールを時々入れながら間違えずにラストコールまでやれるかの集中力を鍛えるトレーニング。誰か1人でも間違えると全員最初からやり直し。

⑲閉講式

- ・講師による講評。
- ・奨励賞の発表。

10. 感想

今回で9回目の参加となったアンパイア スクールでしたが、毎回毎回新しいことがあり大変勉強になりました。暖かい天候にも恵まれ有意義な2日間を過ごすことができました。

2人制を高校野球の公式戦でやることはありませんが、オープン戦や練習試合など非公式試合では4人制を極める意味でもトレーニングとして積極的に2人制を取り入れていく必要性を感じました。2人制でも4人制でも、プレイを止まって見る、ボールから目を切らない、ボールに正対する、プレイを読む、声によるコミュニケーションなど審判員として大切な基本は共通しており、特にその基本が2人制のなかに凝縮されており2人制をやることで技術的にみがかれていくと思いました。

この共通した審判員としての基本こそが大切な部分であると再認識し、4人制で行う高校野球の公式戦でも基本に忠実で模範となれるように鍛錬し、無意識でも身体が動く、無意識でもボール（プレイ）に正対できるような究極の極意を会得し、誰からも信頼される審判委員を目指していきたいです。

このスクールで学んだことを次のシーズンから活かせるようオフ シーズン中にしっかりと勉強したり体力を鍛えたりして自分にとってもそして選手（高校生）にとってもいい試合ができる環境を整えていいシーズンを迎えたいと思います。

最後に、このアンパイア スクールの参加にあたり毎年ご支援してくださる新潟県高等学校野球連盟へ感謝を申し上げます。ありがとうございました。

以上

新潟県高等学校野球連盟審判部会

南支部 審判委員 池田 保

遠藤 和則

若山 拓矢