

# 令和元年度 北信越地区 審判講習会報告書

新潟県高等学校野球連盟 審判部

南支部 石坂正樹

南支部 横川卓史

日程 令和元年 5月18日(土)～19日(日)

会場 石川県立野球場

講師 (公財)日本高等学校野球連盟派遣講師 4名  
古川泰史氏、小林憲史氏、大槻康彦氏、美野正則氏

UCS派遣講師 1名  
山上剛史氏

補助講師 5名  
平成31年度全国審判講習会に参加した各県審判員

受講者 32名  
福井、富山、長野、新潟 各4名、石川 16名

モデルチーム 1日目 星稜高等学校  
2日目 金沢学院高等学校

➤ 5月18日(土) 1日目

【開講】

古川講師より：他の参加者のプレイをよく見ること。“見る”こと、これも講習会。

「高校野球のアンパイアとして、なぜ講習会が必要か？」

これをこの2日間で考えてほしい。

【発声・ジェスチャー】

外野(レフト)に移動し、バックネットに向かって発声練習。

講師より：

・バックネット裏のBSO表示機に向けて声を出す。

Standing時もHands on knee Set時も、視界はさほど変わらないはず。

・「プレイ」のコール、ジェスチャーは投手板に向かって行う。

(投手が投手板に付いてはじめてプレイ、となるから)

・フライキャッチ時の「That's Catch」ジェスチャーは

「He is Out」と同じではなく、少し肘を伸ばした方が良い。

(360° すべての人に見えるように！)

【ストライクゾーンの確認と球審の基本的な構え】

講師より：

・インコースいっぱいストライクゾーンとなる位置が、自分の体の中心となるよう位置する。

・スロットスタンス、スクエアスタンスどちらでも良いが、高校野球においてシザーススタンスは無いものとする。

・打者の構え等によって、投手のリリースポイントが見えなくなることもある。その場合は、少し中央に寄る等、リリースポイントが見えるよう工夫が必要。球審のストライクゾーン判定において最も大切なのは、外角低めの見極め。

・投手が投球動作に入ってからGet Setするのでは遅い。

再三言われていると思うが、投球判定において最も重要なのは“トラッキング”。

審判員はその試合が終わっても、春・夏・秋と試合が続くが、

高校生、特に高校3年生はその試合に負けたら二度と高校野球ができない。

そういう気持ちを持って判定して欲しい。

【フォースプレイの判定練習(無走者と走者1塁)】

【タッグプレイの説明】

講師より：

・タッグプレイの判定は、基本的に「走者と野手の間に入る」こと。

2 塁盗塁時の 2BU 判定位置までは 4 歩で入る。

しかし、高校野球の場合はプロや社会人ほど送球精度が良くない。

特に、送球が 1 塁側へ逸れるケースが多い。

1 塁側へ送球が逸れた場合、「ボールと野手の間」に入ろうとすれば

2 歩しか動けない場合もある。

こうしたケースではスワイプタッグになることが多いが、

1, 2 塁線の方向へ 1 歩踏み込み、角度を取ることが大切。

・最も重要なことは「止まって見る」こと。

アウトかセーフを見るのではない、ベースに足が入るのが早いか遅いかを見るのである。

これは投球判定でも同じことで、ストライク・ボールを見るのではなく、ホームプレートのどこを通過したか、を見るのである。

(同じ事の様にも受け取れるが、意識・考え方の面で非常に参考になる！)

#### 【タッグプレイ判定の練習 (2 盗、3 盗)】

#### 【ランダウンプレイの説明】

講師より：

- ・とにかく足を使う。動いて良い角度を取って、タッグを見に行くことが大切。  
2 人の連携。タッグを確認して、「Out」発声前のアイコンタクトもあると良い。  
色々なケースを想定しておく、「タッグ」「ラインアウト」「インターフェア」「オブストラクション」「塁上で走者の重なり」、等。
- ・今年度からの解釈変更箇所：タッグに行く動作に対しても「ラインアウト」を適用する。  
想定例) 2 死走者 1, 3 塁で、1 塁-2 塁間で挟殺プレーが始まった場合、本塁はタイムプレーとなる。  
1 塁走者が走路を外れた場合、ボールを保持した野手は手を伸ばしてタッグに行く必要があるが、それだとホームへの送球が間に合わない。  
ともなれば、1 塁走者は走路を外したモン勝ち、という状況に成り得る。  
そのため、ボールを保持した野手が走者に対してステップした場合もタッグプレーを行おうとした、と解釈するよう変更。
- ・同一塁上に二人の走者が存在し、両者にタッグが行われるプレー  
→ この時は走者を指差しても良い。どの走者に対しての判定かを明確にすること。  
高校生に「You! Out!」等と言っても分かって貰えない。  
混乱は総じて、アンパイアの曖昧なジャッジから発生する。

- ・2死走者1, 3塁で、1塁-2塁間で挟殺プレーが始まった場合、本塁はタイムプレーとなる。このためこのケースのみ、タッグ発生と同時に左手で「オン・ザ・タッグ」のジャスチャーを入れる。「Out」は発声しない。その後、ゆっくりと確認。落球したら、その後で「セーフ」とすればよい。

#### 【メカニクスの基本練習（走者なし、走者1塁）】

講師より：

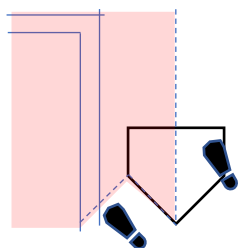
- ・1塁審：1-2塁間のゴロで送球が自分に来る恐れがある場合は素早く外に出る。その際にライン上には立たないように（走者との衝突回避）
- ・1塁審：走者1塁、3塁Go Out。本塁カバー時、走者が3塁に達する時には、センターポジションで待ち構えていること。その後タイムプレーに備えて、塁線上へ位置を変える。
- ・各触塁の確認時は覗きこむ姿勢は不要。

#### 【協力チームへの挨拶】

古川講師：（高校生にむけて）皆さん、これからまだまだ野球を続ける人もいると思うが、いつかはユニフォームを脱ぐ時が訪れる。その時、「もうちょっと野球やりたいな」と思ったら、これ（ブルーのシャツ）を着てみないか。今まで皆さんがやっていた野球とは180°違う野球が待っている。我々審判員がやっていること、これも“野球”だ。50代になっても審判はまだまだ出来る、長く“野球”が出来る。是非考えてみてほしい。（※ 非常に感銘を受けました…）

## 【座学】

- ・メカニクス、フォーメーションは“四位一体”。  
四氏の動きをしっかりと見て、お互いがカバーし合う。これが「連携」である。
- ・勿論、動きを間違えることもある。  
しかし、誰かがカバーすればそれは“失敗”ではない。  
反省は必要だが、選手に対して迷惑をかけなければ、それは“失敗”ではない。
- ・だからこそ、“失敗”するアンパイアを作ってはならない。
- ・今年度、「高校野球審判の手引き」が改訂されたが、すべて目を通したか？  
最初のページには何と書いてあるか。  
ルールに関する部分以外もしっかり目を通しましょう。とても良いことが書いてある。  
「臨時代走」の適用について――
  - 首から上に投球が当たった、これは問答無用で臨時代走だが、  
Ex)足がつった等、そうしたケースでも臨時代走は認める。  
とにかく、選手の健康第一。  
臨時代走はアンパイアが許可する事項である。(ベンチが決めることではない)
- ・タイムの回数制限について――
  - 「伝令」の回数ではない。勘違いの無きよう。  
Ex)走者満塁ですべての塁に対し伝令を出した。30秒以内なら構わない。  
タイムを宣告してから30秒は自由に使って良い時間である。  
ただし、選手をベンチに呼び戻すことは認めない。  
(特例として、登録選手が9名のチームに限りこれを認める)
- ・本塁上のプレイ (オブストラクション) について――
  - 手引きを読むと、捕手が本塁を跨いで位置することは認められている。



ボールを持たない捕手が  
位置することができない範囲

現在のルール上ではOKだが、そこに位置していたら危険であることは事実。  
怪我防止のため、そこは指導していかねばならない。

- ・反則投球に関して――
  - 基本的に、「球審」が宣告すること。  
(塁審が宣告したら球審は何やってるんだ、という話になる)  
気づいたのであれば、インング間に球審に伝える等工夫すること。

もちろん、球審が気づくことが大切。

ただし、“ボーク”は別！混同しないように！

・「なぜ高校野球のアンパイアに講習会が必要か」

→ ひとつ前の手引きに、「童心に帰る」という一文がある。

童心に帰る、というのはどういった意味か。

「高校生の目線になる」という解釈をしている。

今回の講習会にあたり、3つのキーワードがある。

『委』 『心技体』 『衣食足りて礼節を知る』

他団体では“審判員”と記載されているが、高校野球は審判“委”員と記載されている。

“委”とは、委（ゆだ）ねる、という意味を持つ。

あなたはグラウンドで“先生役”が出来ますか？

審判“委”員、つまり、あなた方に委ねられているのだ。

言ってみれば、これは高校生にとっての「課外授業」である。

我々は試合の間だけ、学校から、保護者から、生徒を預っているのだ。

我々は課外授業の先生なのである。

時には厳しく指導しなければならない。時には励ましてやらねばならない。

それが出来るように、日頃からの目配り・気配りが大切なのである。

『衣食足りて礼節を知る』、つまり、生活が豊かでなければ礼節を知ることはできない。

グラウンドに立った時、体力的・精神的に余裕をもって臨む。

そのための講習会である。

・総括

→ 甲子園のアンパイアと、今日講習を受けた皆さんとの差は

「目配り・気配り」が出来るかどうか尽きる。

→ とある著書に「レフェリーは勇気が必要である」という一文がある。

これは常に、肝に銘じていることである。

判定することは勇気が要ること、ボーク等は特に勇気が要る。

だが、勇気を持たねばアンパイアは務まらない。

(質疑応答)

——甲子園選抜大会を見ると、球審が捕手に対して声掛けを行っているように感じた。

どのような内容の声掛けを行っていたのか？

- 主たる目的は、捕手がキャッチャーズボックスから体を出さないように、という指導。野球規則には、「捕手はホームプレートの直後に位置しなければならない」とはっきり記載してある。  
キャッチャーズボックスから足を出してはならない、とは記載していない。  
よって、「ボックス内に留まりなさい」というのは窮屈である。  
目安として、「捕手がミットを体の正面に構え、外角いっばいのストライク」の位置までをOKとする。
  
- ――試合時間短縮のため、どういった意識を持つべきか？
- 大差がついている試合の場合、リードしているチームの方が動きは悪くなる。  
リードしているチームにこそ声掛けを積極的に。  
逆に、ビハインドのチームには励ますような声掛けを行うと良い。  
これにはクルー4名の協力が必要である。
- 早いイニング、特に初回、2回までに、  
投手がプレートにつくのが遅い、捕手の返球が遅い…等を見つけ、  
見つけたらすぐに注意する。  
高校生はわかりやすく注意すれば従ってくれる。
- テンポが悪いと感じたら独り言をつぶやくのも手。  
「こんなテンポ悪かったら逆転なんて無理やなあー、キャッチャー、どう思う？」  
・・・など。
- 試合終了の瞬間まで諦めず、縮められるところは縮める努力をする。  
急かすのではなく、テンポを作っていく、という意識をもって臨んでほしい。

#### 【懇親会】

- 古川講師より：『教学相長（きょうがくあいちょう）』という言葉がある。  
これは、「教えることと学ぶことはお互いに助け合う」ことを意味する。  
この講習を受けた皆さんには、地元へ帰り、ここで学んだことを教える義務がある。  
ここで学んだこと、それを人に教えてはじめて、身となるのである。

- 5月19日（日） 2日目  
【集合・ウォーミングアップ】 8:30-

2 日目、前日の疲労、気温も高いこともあり、全体で入念にストレッチを実施

### 【発声・ジェスチャー】

本塁、各塁からの動きを入れながらの発声、ジェスチャー練習。

- ✓ 球審 3 フィート前進→ボールデッド「タイム」「ランナー2nd へ」
- ✓ 球審 ノーランナー、センター方向への打球→3 塁へ上がって「He is Out」「Safe」
- ✓ 球審 ランナー1 塁、同様のケースで素早く 3 塁へ上がり「He is Out」「Safe」
- ✓ 3 塁審 ノーランナー、センター方向への打球→2 塁へ上がり「He is Out」「Safe」
- ✓ 2 塁審 ランナー2 塁で、3 塁審 Go Out で、タッチアップを見て 3 塁へ上がりジャッジ
- ✓ 2 塁審 ランナー1 塁で、1 塁審 Go Out で 1 塁への戻りをジャッジ
- ✓ 1 塁審 ランナー 1 塁で、3 塁審 Go Out で本塁へ上がりジャッジ

講師より：

- ・こういった発声・ジェスチャー練習は有効なので、是非伝達講習でも取り入れて欲しい。
- ・2 塁審の 3 塁へのタッグアップは 2-3 塁間の真ん中まで入ること、走者の足に負けないように。また、帰塁する場合もあるので、走者が確実に 3 塁へ向かうことを確認してから 3 塁へ向かう。

### 【打球判定練習】

球審/3 塁審と球審/1 塁審を付けて交互に打球判定。

- ✓ レフト線/ライト線の打球判定（グラウンダー/ライナー）
- ✓ レフト線/ライト線の打球判定（トラブルボール）
- ✓ 「フェンス際のファウルフライ」→素早くフェンスへ
- ✓ 「ライン際のフライ」→ラインキープ→止まってみる
- ✓ 「内野後方のフライ」→角度を取る
- ✓ 「左中間/右中間のフライ」→ひたすら追う→止まる→捕球/落球を見極める→さらにプレーの方向へ再度動きながらジャスチャー

講師より：

- ・高いフライで余裕のある場合には塁審は回りこんで、ベース付近で地面落下時のフェア/ファール判定にも備える。ベース手前かどうか。
- ・ベース際の打球はとにかく慌てることなくジャッジする。ファールならばいつでも止めることが出来る。

### 【本塁周辺の想定プレー】

センターポジションを中心に、ベースから 3 メートル程度を目安。3 塁側はスワイプタッグ



が見えづらく、1塁側は直接すべり込む前後が見えづらい。うまく使い分ける。タッグアップ、触塁確認も大きく下がらずダートサークル付近で、確認し、2歩でセンターポジションに戻れる距離で。

古川講師より：各塁キャンバスでは、走者はベースで止まる。本塁はプレーが消える（走者は通過する）。だから早く準備することが大事。

#### 【投手の投球と送球に関する説明】

講師より：

- ・プレート板からは投球（暴投）。プレート板を外せば送球（悪送球）。フィールド外に出た際の判定が異なる。
- ・投球動作に入ったら、止めない、2段モーションも高校野球では禁止。グラブから手を離さず（せめてグラブ内）投球を終えなければならない。
- ・クイックリターンピッチ（×）とクイックピッチ（○）を混同しないこと。

#### 【メカニクスの変更について※タッグアップの見方】

- ✓ 走者満塁 2塁審インフしない→2塁審 Go Out

旧：1塁審は1塁走者、球審は2塁走者のタッグアップを確認

新：1塁審はピボットで2塁走者を球審は1塁走者のタッグアップを確認

#### 【メカニクスの変更について※3塁の触塁】

- ✓ 走者1塁2塁 3塁審判 Go out

旧：2塁走者の3塁触塁は球審

新：2塁走者の3塁触塁は2塁審 ※これは動きの中で出来ると思います。

#### 【メカニクスの基本練習※走者1塁2塁、満塁/総合練習】

講師より：

- ・外野飛球の場合、1塁審は、レフト定位置後方よりもセンター方向への打球はピボットで。またピボットする際は塁間を結ぶライン上程度で、あまりマウンド方向へ入り過ぎない方がベースカバーを早くできる。
- ・他の審判の動きを見る。プレーには支障をきたす事がないように。そして失敗した人を失敗で終わらせないため。カバーする。この動きはマニュアルにはない。自分たちで考える。特に球審はみんなの動きが見える。
- ・ランナー3塁のファウルフライ。タッグアップの本塁を両サイドの塁審でカバー。
- ・追い越し Out は、大きな声で後者のランナーの Out を宣告。たとえば“バッターランナーOut”！と大きくコールしながらジェスチャーが重要。
- ・ザッツ・ボークについて。打球処理によるランダンプレーが始まってもプレー

を止めてはいけない。この場合にはランナーがアウト。あるいは進塁できなかった場合に止める。

・全般に触塁はスタンディングで、顔だけで。覗き込む動作は不要。また触塁後のランナーの動向を見ることも大切。オブストラクションやベースコーチの肉体的援助などが起こりえる。

・タッグアップのアピールには、該当のランナーの方向を向いて、わかりやすくコールする。

ベースを見てジャッジではどのランナーのことを指すのかわかりづらい。

### 【クールダウン・協力チームへの挨拶】

#### 【閉講式】

古川講師より：なぜ我々高校野球の審判は講習会を行うのか。その意味、意義を考え、審判委員としての役割を果たせるように。プレー中はクルーでの連携が大切。動きの失敗を失敗に終わらせない様に、カバーする動きも勉強してみてください。ご苦労様でした。

#### ➤ 所感・謝辞

・新潟県南支部 石坂正樹（小千谷）

講習会は2日間ともに晴天に恵まれました。非常にレベルと意識の高い、他県の審判の皆様、講師の皆様に囲まれ、より高い緊張感を持って2日間を過ごすことが出来、充実した講習会となりました。

講師の皆様には、本当に一つ一つのプレーに対して個人へ丁寧なご指導を頂き、多くの気付きや動作、視点の修正をすることが出来ました。

古川講師から、甲子園の審判との違い。それは「目配り、気配り」が出来ることだというお話がありましたが、正にそこが、きめ細かい指導、アドバイスが出来る大きな要因なのだ実感いたしました。

良き目標として、自身の審判力向上はもとより、伝達講習にて多くの皆様にこの経験を伝えることが出来ればと考えます。

最後にこのような機会を与えて頂きました、笠輪部長はじめ審判部並びに新潟県高校野球連盟の関係各位へ感謝申し上げます。

・新潟県南支部 横川卓史（糸魚川）

「目配り、気配り」の大切さを改めて実感した講習会でした。

技術的な面はもちろんのこと、「なぜ講習会が必要なのか」「失敗するアンパイアを作ってはならない」といった、考え方・意識面では新たな発見・学習があり、大変有意義な講習会となりました。

講習会で学んだことを実践し、「目配り、気配り」ができるアンパイアとなれるよう、

また、ご指導頂いた講師の方々に少しでも近づけるよう研鑽を積んでいく所存です。  
最後に、このような機会を与えて頂きました、笠輪部長はじめ審判部、並びに新潟県高校野  
球連盟の関係各位へ感謝申し上げます。

以上