

平成26年度 北信越地区審判講習会 報告書

報告書作成： 一ノ瀬 雄大

1. 日 程 平成26年5月17日(土)～5月18日(日)
2. 場 所 石川県立野球場
3. 講 師 日本高等学校野球連盟派遣 若林先生 堅田先生 岸先生 西貝先生
長野県高野連派遣 北信地区 上野先生(UCS派遣)
(長野県関係) 中信地区 上條補助講師
4. 受講者 北信 大平義彦氏、東信 半田悟氏、中信 山田四七夫氏、
南信 一ノ瀬雄大
5. モデル校 1日目 金沢西高校 2日目 金沢高校
6. 講習内容 以下のとおり

◇投球判定

- ・ストライク、ボールは誰に向かってのコールか？ストライク＝グッドボール(バッター打てよ)ボール、(ピッチャー打てる球投げてよ)
- ・ヒールトゥーヒールで、スロットポジションをとる。打者側のホームベースの端を中心にして軸足を決め、自由な足を決める。
- ・構えを早く。軸足決めてから、もしくはオンザラバーしてからプレイをかけるように。投手がセットになったらゲットセット。
- ・キャッチャーの後ろで、ひじが90度に曲がるくらいの位置をとる。(ヒールを合わせれば、自然と最高のポジションになる。)
- ・キャッチャーのヘルメットが限界線。これより自分の顔を下げると、低めが見えない。高く構えすぎず、低く構えすぎないように1試合安定させる。
- ・顔だけで構えようとするから、構えがおかしくなる。下半身を意識し、スクワットをしてあげる。
- ・キャッチャーはきちんとキャッチボックスに入れるように指示。キャッチャーの限界線は、ラインが体の半分まで。
- ・ひじを出す等見にくい打者について。1、我慢、2、高く構える 3、数歩下がって構える。どこかで必ず見えるポジションがある。
- ・完全なボール球でも最後まで、トラッキング。また、ボール判定はコースか、高さか両方か。打った球もどこに来た投球だったか思い出すように。
- ・コール後のリラックスの姿勢。テンポの早いピッチャーの時などは、軸足残すのもOK。
- ・ハーフスイング、バッターを指差さないように。

◇フォースプレイ

- ・野手の守備位置、打者の打順によって、ポジショニングを変える。
- ・送球、捕球、触塁が見える位置を素早くとる。待ち構えるのが遅いから、目がぶれてミスジャッジにつながってしまう。観衆がミスジャッジをわかるのは、ひとつの場所に座って止まって観ているため。
- ・止まって見ること。野手の手から離れた瞬間に、ストライク送球か？ストライク送球になりそうなら、目を切っていいな。悪送球になりそうか？最初から最後まで目で追う。予測すること。
- ・オンザタッグを使い分ける。社会人ならいいが、高校野球はしないように。
- ・1、2塁間の打球は思い切ってフェールグラウンドへ。
- ・ゲッツーの時等、我慢してラインキープ。また、キャッチャー前のバント処理等も90度にとらわれすぎないように。
- ・1塁線ゴロゲッツー。1塁フォースアウトで、2塁はタッチプレイ。そのような時は2塁に向かって「アウトだよ、タッグプレーになったよ」と教える意味で、2塁方向へ腕を上げたまま2、3歩前進する。
- ・判定後、元にいた位置に戻る時には駆け足で戻ること。

◇タッグプレイ

- ・中に入るのは2塁手側、ショート側どちらでもよい。ただし、どちらも2塁側に向かってジャッジするように。
- ・どこに位置してもゲッツー狙いの時、ショートのジャックル予測。ゲッツーにはならず1塁送球だけでも考えて、野手の送球線上に入らないように。
- ・盗塁の時もきちんと止まり、ショート側ならハンズオンニー。2塁側ならスタンディングでOK。2塁側は余裕があれば、ハンズオンニーで待ち構える事が理想。
- ・ピッチャーがプレートについたら構える。セットの時ではない。キャッチャー等の送球に当たらないように。ストライク送球がくると予測できれば、早めに目をベース付近に向けて待ち構える。
- ・キャッチャーの肩がいいのかどうか？ピッチャーのセットはどうか？予測。タッグプレーなので、捕球確保の確認をしっかり行いジャッジすること。

◇ランダウンプレイ

- ・盗塁の可能性のある事を頭に入れておく。大体5メートル野手の後ろくらいなので、1メートルくらい中に入って見る。スタート、ストップ。間に合わないと思ったらすぐ止まる。そこから見えなければ、さらに覗き込む。
- ・ランダウンプレイが始まったら、両審判とも塁間の1/4程度に移動。塁間を自分のテリトリーとして2分割に分ける。(1/4くらいとは3塁審にとって、コーチボックスの端くらい。球場にある、ありとあらゆる物を自分の目安にしてしまうこ

とが理想です。)

- ・高校野球ではオンザタッグは禁止。ただしベースに2人着いた場合のみ指差しOK。
- ・ラインアウトの宣告は走者にアウトの宣告をし、ラインアウトのコールと場所をポイントする。
- ・ノータッグは大きくジェスチャー。ただしベース付近では声のみ。

◇本塁周辺のプレイ

- ・本塁周辺の出会い頭のプレイ。ナッシング。声を出さず両手でセーフのジェスチャー。(野手が守備機会を終えた後、ランナーに打球が当たったような時も応用できます。)
- ・バットを拾いに行き、本塁確認に最適なポジションがとれない。そのような時も止まって、どこが一番良い場所か考える。見にくい場合であった場合はそこからさらに、覗き込む。
- ・単独ランナー2塁で3盗。バッターに当たる。このような場合、何でもかんでも、インターフェアにしないように。この場合も邪魔してなければ、ナッシングジェスチャー。
- ・オブストラクションについては厳格に。キャッチャーに「前に出ろ」等指示を出すことも大事。
- ・観客席から見えにくいバックネット付近の判定は、対角の観客席からは判定が見やすいが、打球の飛んだ側からの観客席からは判定が見えにくい。判定した位置から、どこから見てもわかる位置へジェスチャーを繰り返しながら見える位置まで移動すること。最終的に止まってもう一度コール。

※最近の課題

- ・ランナー3塁のバックネット付近のファール。タッグアップの可能性有。球審が追えば1塁審がカバー。ただし1塁がスタートできてない時は、3塁審がタッグアップを見て本塁に行くつもりで。ランナーが1塁3塁、満塁等ケースは色々あるが、その時に応じてカバーの姿勢を皆がとれるように。大切なのは臨機応変で、カバーの正解はないそうです。

◇打球判定

- ・3塁線ゴロで1塁審はわからない。球審はフェアを出したなら、すぐ1塁方向に走ってあげる。3塁審も補助的に出す。気持ちの伝達。ファールでも同じ。ランナーがいてファールの時、ランナーがわかってなければ止めて教えてあげる。
- ・自分がゴアアウトしても、一瞬でもいいからカバーの確認をする。カバーに来てなければ、自分が戻らなければならない。

また、ボール回し等も考えて、ボールから目を切らないように。

- ・ラインキープとラインを捨てることの判断を大切に。

◇ピッチャープレート、反則投球

- ・イリガリージェスチャーしなくてよい。声でピッチャーに教えてあげる。
- ・ピッチャーの手からボールが離れるまで、足はプレートについているように。
- ・プレートについてからサインを見ながら汗を拭く、ボーク。また手袋をはめた野手がボールをこねた場合、ボールを変えるように。濡れてしまったボール、切れたボール「大丈夫か？」と聞かないで自分で変えましょう。

◇タイムプレイ

- ・常に頭の中にイメージをし、準備する事を忘れないように。
- ・第三アウト成立より本塁到達が早い場合。ホームをポイント指し、ザツランスコア。本部に向かってスコアとコール。守備側のアピールがあり、アウトになればノーランスコアとコール。
- ・第三アウト成立が早く得点にならない場合もノーランスコアと本部にコール。両手を交差して上げる。

◇その他

- ・ホームラン、きちんと止まって腕を回す。大きく見せるために自分自身が踊っているようにならないように。右腕が止まってしまうとアウトと誤解されてしまう。
- ・オブザバック、ベースから離れた方向へ。ジャンプで離れた時は、どちらでもよいから出す。この時も体じゃなく腕のみ。目は足が離れた場所を見続ける事。

◇感じたこと

一番最初の投球判定の練習に入る際、ほぼ全員がマスクのみを用意しました。その時講師の先生に「君たちはインジケーターも、ハケも持たず審判をやるのか？インジケーターを持たず、マスクをはずしても意味がないでしょう。」と言われました。この最初がすべてだと私は感じました。練習のための練習ではない。すべては本番のため、高校生のためです。

◇まとめ

私は特に、スタートと反応が遅いと言われました。プレイはすでに起きています。自分の中で感覚を研ぎ澄ませて、プレイに集中するように。打球への1歩目、送球への1歩目を大切にすることです。

また、周囲の審判を意識し、若い人と組んだとき助けるように。ベテランの人と組んだとき、見習っていいジャッジができるように。1試合終わった時は必ず自分の判

定がどうだったか？先輩、後輩、同僚に聞いてほしいと言われました。現状に満足することなく、審判の技術を上達していただきたいとのことです。

練習試合では球審が多くなる中で、塁審をやれる日にどれだけ講習内容を意識してジャッジができるかが、今後の課題だと思っております。

最後になりますが、今回の講習会で、新人時代の新鮮な気持ちに改めてなることができました。自分の好きなことをライフワークとしているなかで、職場、家族、選手、そして審判委員の仲間感謝し、技術の向上に努めたいと思います。