

令和3年度相模原市野球協会

A級予一△審判員講習会資料

相模原市野球協会審判部

内容

ハンズ・オン・ニーズセットポジションの姿勢	- 1 -
スタンディング・セットポジション	- 1 -
アウトのコール	- 1 -
セーフのコール	- 2 -
Go : Stop : Call の練習	- 2 -
3 塁盗塁の判定	- 3 -
球審と 3 塁塁審との内野ゴロの打球判定とランダウン	- 6 -
フォーメーション	- 9 -

ハンズ・オン・ニーズセットポジションの姿勢

- ① 「セットポジション」という用語は、通常このハンズ・オン・ニーズ・セットポジションのことを示し、一部の例外を除いて、審判員がジャッジするときに必ず用いる基本姿勢です。
- ② 両足を肩幅よりやや広く開き、ヒザを軽く曲げ、背筋を伸ばし、両手をヒザの上部あたりに置きます。
悪い例：ヒザが伸びきっている。重心が後ろ（お尻）にかかっている。ヒジが曲がっている。背中が丸まっている。
- ③ 両手をヒザに置く際は、親指とその他4本の指とを分けて、ヒザをつかむイメージで固定します。
悪い例：五本指を開いてヒザをつかむ。足の付け根あたりに手を置く。
- ④ 視野を広くする（帽子のつばで視野をさえぎらない）ために、頭を上げ、目線を地面と平行にします。このとき、スタンディングのときと比べて、視界がほとんど変わらないことを確認します。
■ フォースプレイにおける判定のことを考えると、目線が地面と平行になっていることが特に大事です。
- ⑤ 肩を落とさず腰を曲げないで、両ヒジをまっすぐにします。カメラの三脚をイメージしてください。
- ⑥ 機敏に動けるように重心は前に置き、肩の力を抜いてリラックスします。

スタンディング・セットポジション

- ① 両足を肩幅よりやや広めにして、ヒザに余裕をもって立った（いつでも前後左右に動ける）姿勢です。
- ② 機敏に動けるように重心は前に置き、体の力を抜いてリラックスします。
- ③ 内野や外野への平凡な飛球の判定など、視野を広げてプレイを見るときに用います。
- ④ また、時間的にハンズ・オン・ニーズ・セットポジションへ移行できないプレイのときにも用います。主な例は次のとおりです。
■ 3塁フォースプレイのとき（野手がマウンドの近くで打球を処理したとき）の3塁塁審

アウトのコール

- ① まずセットポジションの姿勢をとり、一連の動作で立ち上がりながら、右手を自然に開いた状態で握手をするように腕を上げていきます。
- ② そして、右ヒジを肩の高さまで上げます。このとき腕の力を抜いて（ヒジは自然と45度程度に曲がります）、手は顔の前にある状態となります（手のひらは自然に開いたままです）。
- ③ 『ヒー・イズ・アウト（ヒズアウト）』“He is out!”のコールとともに、ヒジを基点にして手を握りながらドアをノックするようにコブシを前に突き出します。
■ この「コブシを前に突き出す」ときのスピードが、キレのあるジェスチャーにつながります。
- ④ 最終的にヒジが肩の高さで止まり、右手のコブシをつくり、ヒジから先が地面と90度になるようにします。
A) イメージとしては、右45度の方向で、頭頂部の高さにある「平面」を右のコブシで「バチン！」とたたくような感じです。
B) 右45度の角度は、アウトのジェスチャーを大きく見せるためのものです。次の形では、ジェスチャーが小さく見え、キレのあるジェスチャーができなくなります。

■悪い例：コブシが身体の正面にくる。コブシが右 180 度の位置にくる。ヒジが伸びてコブシの位置が高すぎる。ヒジの位置が低い。

- C) 右手はコブシをつくり、小指の付け根あたりで「平面」をたたきます。コブシの甲の部分ではなく、また、指側でもありません。
- ⑤ 左腕は、手を自然に開いた状態で下げます。
- A) わきの下あたりに握った手を置く姿勢が見受けられますが、あまり格好がいいとは言えません。
- B) 腕を下におろした方が、体が大きく見えます。
- ⑥ コールを終わったら、腕をそのまま自然に下ろし、スタンディングの姿勢に戻ります。

セーフのコール

- ① まずセットポジションの姿勢をとり、一連の動作で立ち上がりながら、両腕を身体の前面の肩の高さで止めます。
- タイムのジェスチャーのようにならないため、腕を肩の高さで止めます。
- ② このとき、自分の手で視界をさえぎらないため（プレイが見えなくなってしまう）、両手を交差させないようにします。
- ③ 『セーフ』“Safe!”のコールとともに、両腕を水平に広げます。
- 『セーフ』と発声すると、ジェスチャーも緩慢になりがちです。むしろ『セイフ』と発声することにより、キレのある形になります。
- ④ 両腕を広げる勢いで、腕が体より後ろに行かないように注意します。
- ⑤ 指先をピンと伸ばすと、きれいなセーフの形になります。
- 悪い例：指先が伸びていない（上向き）。ヒジが伸びていない
- ⑥ コールを終わったら、両腕を閉じて肩の高さの位置に戻し、そのまま自然に下ろします。

Go : Stop : Call の練習

(1) Go (スタートする)

- ① ハンズ・オン・ニーズ・セットポジションの姿勢をとります。
- ② 審判指導員の『Go』のかけ声でボールが打たれたことを想定して、スタートします。
- A) スタートダッシュの練習ではないので、ゆっくりスタートします。
- B) ボールから目を離さないことをイメージして、スタートするとき 下を向かないよう注意します。
- ③ プレイを想定しながら、ジャッジする位置に向かって走ります。
- A) 打球の行方、走者の位置、そして他の審判の行動などを確認しながら走るイメージです。
- B) 背筋を伸ばし、視野を広げて駆け足程度で走ります。

(2) Stop (止まる)

- ① 『Stop』のかけ声により、プレイを判定する位置に達したことを想定します。
- ② 頭（脳）で身体をコントロールして止まり、スタンディング・セットポジションの姿勢をとります。
- A) 早く止まるための練習（反射神経の訓練）ではないので、ゆっくり止まります。
- B) スタートからストップまでの自分のリズムを一定にするため、止まるときの基点とする足を、

いつも同じ足にします。この場合、1塁塁審でのフォースプレイの判定のことを考えると、常に左足を基点に止まることを薦めます。3塁塁審の場合は右足スタート、ストップ。

C) 止まった時点では、その後の悪送球も考えられるので、きちっと（一瞬）スタンディングの状態を作ります。

③ ボールが野手に近づいてきて、送球の軌道（野手がどのタイミングで、どの位置で捕れるかなど）が判断できた状態をイメージして、ハンズ・オン・ニーズ・セットポジションをとります。

■このとき、顔を下に向けないで、目線だけ5メートル程度先の地点（ベースを想定）に焦点を合わせます。

(3) Call（アウト／セーフをコールする）

① 『Call』のかけ声により、プレイを見届けたことを想定して、セットポジションの姿勢から、アウト／セーフのコールをします。

② アウト／セーフのコールを終えたら、セットポジションの姿勢に戻ります。

③ 再び『Go』のかけ声でスタートし、これを繰り返します。

④ 最後は、『Last Call』『Go』のかけ声でスタートし、アウト／セーフのコールの後、両腕を上げて『タイム』とします。

3 塁盗塁の判定

(1) スターティングポジション

① ファウルラインの外側に立ち、ライン側の足をラインに沿って置きます。

A) ファウルラインから離れすぎると、ライン際の正確な打球判定ができなくなるおそれがあります。

B) ファウルラインの外側に立つことにより、もしも打球がノーバウンドで審判員に当たった場合、ファウルボールであることがはっきりします。

C) 自分に向かってくるファウルライン際の低い打球に対し、ライン側の足を一步引くことにより、打球をかわすことができます。

D) 後方へのファウルライン際の低いライナーが打たれたとき、外側の足を一步踏み出して反転することにより、ラインをまたぐことができます。

② 3塁手からの距離は、2m～3m後方を目安とします。

A) 野手がファウルライン側に飛び込んできても、判定に影響を受けない距離をとります。

B) 野手に近づくことにより、低いライナーの捕球の判定に対応しやすくなります。

C) 3塁手が前進守備をしても、ベース近辺を横切る鋭い打球の判定に影響を受けないようにするため、ベースから5m～6mは離れているようにします。

(2) 3塁塁審の姿勢

① スタンディングの姿勢で、打者に正対し投手が投手板に位置するのを待ちます。

② 投手がボールを持って投手板に位置したら、セットポジションをとります。

A) 投手は一内野手ですが、ボールを持って投手板に位置したときから、「投手としての制約（ボークなど）」がかかります。

B) したがって、この制約のかかった投手の行動を見逃さないために、②のタイミングでセットポジションをとります。

③ 投手が投球動作を始めたら、セットポジションから上体をやや起こし、前後左右のどちらにでも機敏に動ける体勢をとります。

■鋭い打球が向かってきたときに、すばやく避けられることが目的なので、セットポジションの姿勢のままでも構いません。

(3) ツー・ステップ

※ スタートイングポジションが3塁ベースに近いとき(3塁手の守備位置が浅いとき)は、ツー・ステップでセットポジションをとります。

① 捕手が投球を捕ったらすぐに(捕ると同時に)、右足を左斜め前に踏み出します(ワン・ステップ)。

A) 捕手が投球を捕った時点で、盗塁でのプレイが確定します(もはや打者は打てません)。このため、捕手が投球を捕ったらすぐに、右足を踏み出します。

B) 3塁盗塁は、捕手が投げてからプレイが起こるまでの時間が短いので、最初のステップを踏み出すタイミングが重要です。

C) この一歩目が遅いと、適切なタイミングで3塁ベースに正対できなくなります。

② 次に、その右足を起点として左足を踏み出しながら(ツー・ステップ)、スタンディングで身体の全部をベースに正対させます。

A) このステップは、ベースに近づくことよりも、タッグのポイント(3塁ベースの2塁側の一辺)を見るために、角度をとることを目的としています。

B) スタートイングポジションからまっすぐ3塁に向かうと、野手の身体に視界をさえぎられ、タッグの瞬間が見えなくなる場合があります。

C) このため、ステップを踏みながらファウルラインより1メートル程度内側に位置するようにします。

D) 捕手がボールをリリースするまでに、②の体勢を整えます。

(4) スリー・ステップ

※ スタートイングポジションが3塁ベースから遠い(3塁手の守備位置が深い)ときは、スリー・ステップでセットポジションをとります。

① 捕手が投球を捕ったらすぐに(捕ると同時に)、左足を左斜め前に踏み出します(ワン・ステップ)。

A) 捕手が投球を捕った時点で、盗塁でのプレイが確定します(もはや打者は打てません)。このため、捕手が投球を捕ったらすぐに、左足を踏み出します。

B) 3塁盗塁は、捕手が投げてからプレイが起こるまでの時間が短いので、最初のステップを踏み出すタイミングが重要です。

C) この一歩目が遅いと、適切なタイミングで3塁ベースに正対できなくなります。

② 次に、右足を左前に踏み出し(ツー・ステップ)、この右足を起点として左足を踏み出しながら(スリー・ステップ)、スタンディングで身体の全部をベースに正対させます。

A) このステップは、ベースに近づきながらタッグのポイント(3塁ベースの2塁側の一辺)を見るための角度をとることが目的です。

B) スタートイングポジションからまっすぐ3塁に向かうと、野手の身体に視界をさえぎられ、タッグの瞬間が見えなくなる場合があります。

C) このため、ステップを踏みながらファウルラインより1メートル程度内側に位置するようにします。

D) 捕手がボールをリリースするまでに、体勢を整えます。

(5) アウト／セーフを判断する

① 捕手がボールを投げて、悪送球にならないと判断したら（瞬時の判断が必要です）、セットポジションをとります。

■ タイミングが遅いと、セットポジションをとった直後にプレイが起こることになり、焦点がぶれてしまいます。

② 視点を3塁ベース（2塁側の一边）にあわせ、タッグの瞬間に集中します。

A) 視点を3塁ベース（2塁側の一边）に合わせていると、すでにボールを捕ろうとする野手は見えていますが、ボールとスライディングしてくる走者の足が視野に入ってきます。

B) カメラの三脚を立てて（セットポジション）、野手が走者にタッグしたときの1枚の写真を撮り、そしてその写真を頭の中で確認してから判断する、というイメージです。

(6) コールする（アウト）

① 野手が走者にタッグしたときの「写真」を頭の中で確認し（アウト／セーフを考えます）、「間違いなくアウトだ」と判断したときは、セットポジションのまま、野手のボール確捕を十分確認してから、一連の動作でコールします。

A) タッグプレイでは、野手と走者が激しく接触することもありますので、野手がタッグ後にボールを確保しているかどうかを十分に確認します。

B) このとき、3塁手がボールを保持しているグラブに目を向け（実際に顔を動かして）、確捕を「確認」します。

② 野手や走者に視界をさえぎられてグラブが見えないときは、すばやくグラブが見える位置に移動します。

③ アウトと判断して、すぐに立ち上がりながら野手のボール確捕を確認しようとしたときに、野手が落球した場合、あわてたり、動作が一瞬止まったりして、的確なタイミングでジャッジできなくなってしまう。

④ Go:Stop:Call で訓練しているように、実践でも一連の動作でアウトをコールします。

(7) コールする（セーフ）

① 野手が走者にタッグしたときの「写真」を頭の中で確認して（アウト／セーフを考えます）、「間違いなくセーフだ」と判断したときは、セットポジションから一連の動作でコールします。

② セーフのときも、しっかり「写真」を確認してからコールします。

③ 特に、間一髪のタイミングのとき、あわてず、しっかり「写真」を確認する「作業」をしてからコールします。

④ プレイとほぼ同時にセーフをコールすることは、プレイが起こる直前のタイミングで、セーフと判断していないとできません。

⑤ 間一髪のタイミングのプレイが起きたとき、両チームの選手や観客は「（アウト／セーフ？）どっちだ」と一瞬考えながら、審判員の判定を待っています。

⑥ この「（アウト／セーフ？）どっちだ」という「間(ま) (時間)」を使って、審判員は「写真」を頭の中で確認して、「間違いなくセーフだ」と判断します。

- ⑦ この「間(ま) (時間)」は、長すぎてもいけません。両チームの選手や 観客が「(アウト/セーフ?) どっちだ」と考える一瞬の「間(ま) (時間)」の直後に、審判員がセーフのジャッジをしないと、「判定を迷った」と思われてしまいます。

球審と 3 塁塁審との内野ゴロの打球判定とランダウン

(1) 打球判定の基本的な動作

① フェア

フェアのときは、フェア地域を指さし (ポイント)、何も発声しません (ノー・ボイス)。

■スタンディングでポイントします。ポイントする側に体を傾けると、ジェスチャーが小さくなるので注意します。

② ファウル

ファウルのときは、両手を上げて『ファウルボール』と発声します。

③ キャッチ

■アウトと同じ動作で『キャッチ』“That’s a catch!”と発声します。

④ ノーキャッチ

■セーフと同じ動作で『ノーキャッチ』“No catch!”と発声します。

⑤ 止まって判定する

A) フェア/ファウルが決まるときは、必ず止まっているようにします。

■特にファウルライン際の打球や、野手が地面すれすれで捕る打球などのときに止まっていないと、視線がぶれて焦点が合わなくなってしまうおそれがあります。

B) ファウルライン際の打球のときは、“ファウルラインを確保”して判定します。

■“ファウルラインを確保”するとは、スタンディングでファウルライン、またはファウルラインの想像上の延長線 (ファウル地域) を中心にまたぐことです。

(2) 3 塁塁審の動作

① 打者が打つ瞬間を 3 塁走者の身体にさえぎられて見えなくならないよう、ファウルラインをまたいでセットポジションをとります。

② 打球が打たれても動かず (前に出ないで)、本塁に正対しています。

(3) 打球判定の範囲

① 野手がベースより前で打球に触れたときは、球審が判定します。

② 打球がベースに触れたとき、野手がベースより後ろ、またはベースの上 (横) で打球に触れたとき、さらに打球が野手に触れずに外野に抜けたときは、塁審が判定します。

③ 打球判定は、それぞれの審判員が責任をもって行います。一方の審判員の判定に合わせて、他方の審判員が同じジェスチャーをする、いわゆる「同調」はしないこととします。

④ ベース近辺の打球のとき、野手の打球に触れた地点がベースの前後どちらかが判断しにくいときは、塁審が判定するようにします。

A) 塁審の方がベースに近く、判定への説得力があります。

B) 球審が“ファウルラインを確保するには、すばやく数歩移動しなければなりません。これに比べ塁審は、すでにファウルラインをまたいでいますので、打球を待ち受けることができます。

■塁審は、走者が3塁にいない（ファウルラインの外側に位置している）ときでも、横に一歩ステップするだけでラインをまたぐことができます。

C) 球審は、ベース近辺で3塁手が打球に触れたときは、「判定を3塁塁審に任せる」という気持ちでいましょう。

D) いわゆる「ダブル・コール」（球審と塁審との判定が食い違う）は、塁審が近くで見ている（よく見えている）のにもかかわらず、球審が「張り切ってしまう」ときに起こる傾向にあります。

⑤ ただし、3塁手への低いライナーのときは、オープン・グラブ・ポリシー（グラブの腹が見える審判員が判定する）の原則に基づいて判定します。

A) 3塁手への正面のライナーの場合、たとえ3塁手がベースより後ろで打球に触れても、球審が判定します。

B) 3塁手がファウルライン側にダイビングしてライナーに触れるような場合、3塁塁審が判定します。

(4) ランダウンプレイ

① 塁間の2分の1ずつを担当します（ハーフ・アンド・ハーフ）。

② 塁間の中間地点でタッグプレイが起こったときは、タッグする野手側（走者の背中側）の審判員が担当します。

③ ランダウンプレイが始まったら、ベースから3m～4m前に出て、塁間を結ぶラインから3m～4mほど離れたところに位置します。

A) ベース付近にとどまっていると、中間地点でのタッグプレイへの対応が遅れてしまいます。

B) 塁間を結ぶラインの近くに立っていると、走者や野手と接触する危険があります。

④ ベースから3m～4m前に出たらその場にとどまり、プレイの成り行きを見ます。

A) 走者の行動によって、行ったり来たりしないようにします。

B) 走者が自分の塁の方向に走ってくることに合わせてステップバックしていくと、タッグの瞬間が走者の身体にさえぎられて、見えなくなってしまいます。

⑤ 野手がタッグしようとしたら踏み込んでいき、タッグのポイントを見に行きます。

■野手がタッグしようとしてグラブを上げる動作が、審判員が踏み込んでタッグを見に行く「サイン」となります。

⑥ 野手が走者にタッグしたとき、タッグのポイントを左手で指さしながら『オン・ザ・タッグ』『On the tag!』と発声します。

A) タッグプレイのときは、野手がボールを確捕していることを十分確認することが大切です。しかし、何のジェスチャーもなく、ただ単にボールの確捕を確認する「時間（ま）」は、プレーヤー、他の審判員、あるいは観客に、判定を迷っていると思われかねません。

B) そこで、タッグがあった瞬間に、「自分（審判員）がタッグを確認した」ことをプレーヤーや他の審判員などに知らせるために、『オン・ザ・タッグ』のジェスチャーをします。

C) 誰が見ても野手が走者にタッグしたことが明らかな場合（走者があきらめて減速した後にタッグされたときなど）、『オン・ザ・タッグ』のジェスチャーは必要ありません。

⑦ 野手がタッグした後に、ボールを確捕しているかを確認します。

■このとき、タッグされた走者を見るのではなく、ボールを持っている野手のグラブを見ます。

- ⑧ ボールの確捕が確認できたら、タッグのあったポイントに向けて『アウト』“He is out !”をコールします。

(5) ラインアウト

- ◎ ランダウンプレイが始まり、走者が野手のタッグを避けて、走者のベースパスから3フィート以上離れて走った。(規則 5.09(b)(1))

① 当該審判員は、ラインアウトの地点を指さして『ラインアウト』“Out of the baseline !” (“Line out !”)

② 次に、ラインアウトとの地点に向かって『ランナー、アウト』“He is out !”

A) 走者のベースパスとは、タッグプレイが生じたときの、走者と走者が向かっている塁とを結ぶ走路のことです。

B) 3フィート(約90cm)は、概ね野手が片腕を広げた長さです。野手が左右に腕を振ってタッグしようとしたとき、走者がこれを避けた場合は、ほとんどのケースでラインアウトになります。

(6) オブストラクション

- ◎ 走者3塁。3塁・本塁間でランダウンプレイが始まり、3塁走者は、ボールを持たない野手に走塁を妨害された。(規則 6.01(h)(1), 【注 1】)

① 野手が3塁走者を妨害 → 当該審判員(プレイの近くにいた審判員)は、前方に進み出て大きく『タイム』

② 他の審判員も『タイム』

③ 当該審判員は、妨害した野手を指さして『オブストラクション』“That’s obstruction !”

④ 次に3塁走者を指さして『3塁走者、本塁へ』“You, score !”と指示

⑤ 球審は、3塁走者の本塁触塁を確認

■ 走塁を妨げられた走者は、どちらの塁へ向かっていたかに関係なく、妨害発生の瞬間の占有塁を基準に、1個先の塁(本塁)を与えます。

(7) インターフェアランス

- ◎ 走者3塁。3塁・本塁間でランダウンプレイが始まった。3塁走者がボールを持っている野手に意図的に激しく接触したため、野手は落球してしまった。(規則 5.09(b)(3), アマチュア内規⑩の1)

① 3塁走者が野手に激しく接触し、野手が落球 → 当該審判員(プレイの近くにいた審判員)は、前方に進み出て大きく『タイム』

② 他の審判員も『タイム』

③ 当該審判員は、妨害した3塁走者を指さして『インターフェアランス』“That’s interference !”

④ 続いて、『3塁走者、アウト』“He is out !”

フォーメーション

外野への飛球を3塁塁審(ⅢB)が追う場合

・走者なしで左翼手から左側の打球(図1)

※左翼手定位置から左翼線寄りの打球に責任を持つ

- ① 打球を追い、プレイが一段落するまでその場に留まる。
- ② そして、球審が3塁に向かってきているかを「チラッ」と確認します。

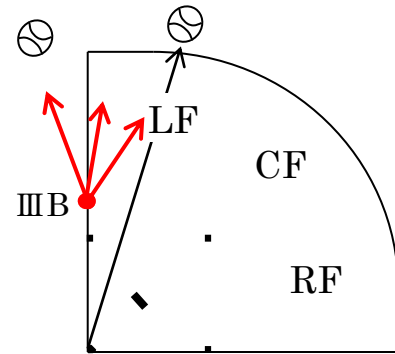


図1

2塁塁審(ⅡB)がダイヤモンド内に位置し中堅手から左側の打球(図2)

※中堅手定位置から左翼線寄りの打球に責任を持つ

- ① 打球が打たれたら、打球の方向と中堅手の動きを見て、自分が追うべき打球かどうかを判断します。
- ② 『ゴー・アウト』『I am going out!』(あるいは『Going out!』)と発声しながら、打球方向に走り出します。このとき、他の3人の審判員は『OK!』と返します。
- ③ 打球が野手(または地面など)に触れる前にスタンディングで止まり、『フェア』または『ノーキャッチ』のジャッジをします。野手がグラブに当てて落球した場合や、ショートバウンドで捕球した場合は、大きな声で『ノーキャッチ』のジェスチャーを繰り返します。
- ④ そして、球審が3塁に向かってきているかを「チラッ」と確認します。

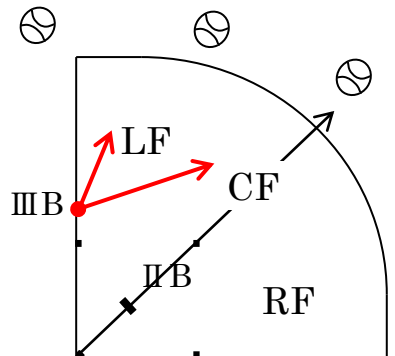


図2

3塁塁審(ⅢB)が二塁ベースをカバーする場合(図3)

・走者なしで2塁塁審(ⅡB)が打球を追いかけた

- ① 二塁ベース内野内に移動し、二塁でのプレイに備える。

・二死走者3塁で2塁審判(ⅡB)が打球を追いかけた

- ① 二塁ベース内野内に移動し、二塁と三塁でのプレイに備える。

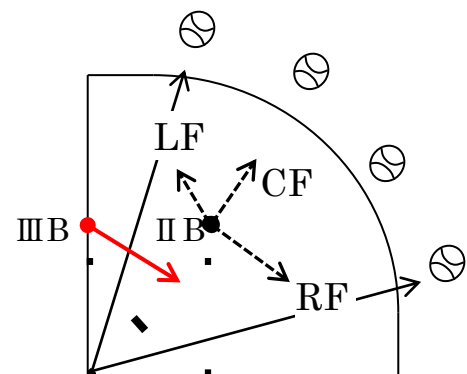


図3