

審判講習会マニュアル

(BL3級審判員)



公益財団法人
日本少年野球連盟
BOYS LEAGUE

兵庫県支部

ジェスチャー（アウト／セーフ）の反復練習	・ ・ ・ ・ ・	1
1 塁塁審と3塁塁審の立ち位置	・ ・ ・ ・ ・	4
塁線の打球判定	・ ・ ・ ・ ・	6
1 塁のフォースプレイ	・ ・ ・ ・ ・	8
3 塁盗塁	・ ・ ・ ・ ・	15
1 塁塁審と 3 塁塁審との外野への飛球の判定	・ ・ ・ ・ ・	18
メカニクス （走者なし、2 塁審がゴ－アウトした場合）	・ ・ ・ ・ ・	21

5つのキーポイント
1. 止まって見る
2. 角度を取る
3. ボール、プレイを常に自分の正面に
4. 判定を急がない
5. 待ち受ける

指導者・審判員ハンドブック

・審判規定

第2章 公認審判員

- (4) BL-3級審判員については、以下の条件を満たす者で、**チーム代表の推薦**を受けて支部が主催する審判講習会を受講した者を支部長及び支部審判長が認定する。
- (ア) 支部が主催する大会の審判員としての能力を有する者。

第3章 審判員の役職

(BL-3級審判員)

- 3. チームの親善試合、練習試合等に積極的に参加し、**野球規則の習熟及び技術の向上**に努める。

・審判員の遵守事項

- (1) 審判員はグラウンド内においては、**常に駆け足**で行動すること。プレイ中の動きを俊敏に、特に1歩目の動きに集中する。
- (2) 「審判メカニクスハンドブック」や「高校野球審判の手引き」を活用したフォーメーションを基本とし、審判員同士の「アイコンタクト」や、外野への打球を追うときの「ゴアアウト」の声掛け等々のコミュニケーションに心掛けること。
- (3) 審判員の役割として、試合がスピーディに進行するように積極的に、監督、選手に働きかける。全力疾走するよう声をかけるが、無理に急がせるような行為は慎んで指導すること。
- (4) ジャッジは明快にして、監督、選手および観衆に不審を抱かせないようにする。
- (6) グラウンド内においては、選手と必要以上の話をしてはならない。
- (12) 給水時には、必ず審判全員が集まること。（コロナ感染対策により除外）
- (15) イニング間の姿勢は、通常の姿勢で所定の位置で待機すること。
腕組み・後ろ手・腰に手を当てるような仕草を避ける。
- (16) 審判員の服装は連盟の規定に従う。

(1) ハンズ・オン・ニーズセットポジションの姿勢の確認

- 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姿勢であることを強調します。
- ② 両足を肩幅よりやや広く開き、ヒザを軽く曲げ、背すじを伸ばし、両手をヒザの上部あたりに置きます（写真①、②）
- 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



写真① (良い例)



写真② (良い例)



写真③ (ヒザが伸びている)



写真④

- 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（写真⑦）。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。
 - 後述する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重要です。
- 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。

(2) 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。（写真④）
- 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。
 - A) 2塁を起点としたダブルプレイのときの2塁塁審
 - B) 本塁を起点としたダブルプレイのときの球審
 - C) けん制のときの2塁塁審
 - D) 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（写真②）、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。（写真③）



写真①



写真②



写真③

- 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）。

- ヒジが低いと手が顔の前で止まってしまう、キレのあるジェスチャーができません。

- ③ 『ヒー・イズ・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。



写真①（良い例）



写真①（良い例）



写真①（良い例）



写真②（良い例）

セーフのコール

- ① まずセットポジションの姿勢をとり（写真④）、一連の動作で立ち上がりながら、両腕を身体の前部の肩の高さで止めます。（写真⑤）
 - 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。（写真⑥）



写真④



写真⑤ (良い例)



写真⑥ (両手が交差)

- ③ 『セーフ』“Safe!” のコールとともに、両腕を水平に広げます。（写真①）
 - 『セーーフ』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。（写真②）
- 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。（写真③）
- ⑥ コールを終えたら、両腕を閉じて肩の高さの位置に戻し（写真⑤）、そのまま自然に下ろします。（写真⑥）



写真① (良い例)



写真② (腕が後ろ)



写真③ (指先が伸びていない)



写真④ (ヒジが伸びていない)



写真⑤



写真⑥

(1) 1 塁塁審と 3 塁塁審の立ち位置

- 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。
 - 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恐れがあります。
 - 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。
 - 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。
 - 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。
 - 3 塁塁審は、3 塁に走者がいるとき、打者が打つ瞬間を走者にさえぎられないようにするため、ファウルラインをまたいで立つても構いません。
- 1 塁手または 3 塁手からの距離は、3～4メートル後方を目安とします。
 - 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。
 - 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。
 - 1 塁手または 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 5～6メートルは離れているようにします。



(2) 塁審の構え方

- 走者がいないときは、スタンディングで立ち、打者に正対します。
- 走者がいるとき、1塁塁審と3塁塁審は投手に正対し、2塁塁審は打者に正対して顔を投手に向け、セットポジションで構えます。
 - 構えるタイミングは、投手がボールを持って、投手板に位置したときです。これは、投手の規則違反（ボーク）を見逃さないためです。
- いずれの場合もボールを持った投手から目を離さず、ボールがリリースされたら身体（胸を）打者に向け、ホームプレート（打者）に視点を移します。

(1) 打球判定の基本的な動作

① フェア

- フェア的时候は、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）。（写真①）
- 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。（写真②）



写真①



写真②



写真③

② ファウル

- ファウル的时候は、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。（写真③）

(2) 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。(写真①)
- ② 打球がベースに触れたとき、野手がベースより後ろ(写真②)、またはベースの上(横)(写真③)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。



写真①



写真②



写真③

- 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。

- 塁審の方がベースに近く、判定への説得力があります。
- 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、横に一步ステップするだけでラインをまたぐことができ、打球を待ち受けることができます。

1 塁のフォースプレイ

(1) 送球に対して90度

- 送球に対して90度の角度の位置で判定します。
 - “走者の触塁”、“野手の捕球”、そして“野手の触塁”の3点が、一番良く見える位置です。

	走者の触塁	野手の捕球	野手の触塁
ファウルライン上 (写真②)	×	×	○
ファウル地域側 45度 (写真③)	○	×	×
フェア地域側 45度 (次頁写真①)	○	○	○



写真①



写真②



写真③

- 90度の角度を取れないときは、“野手の触塁”が見える位置を最優先とします。
 - “走者が塁に触れないで走り抜ける”ことや、“野手が落球やジャググルする”ことよりも、送球がそれる（または野手が送球の方向に伸びる）ことにより“野手の足がベースから離れる”ことが多いからです。

(2) 打球が打たれてから (Go)

- ① 判定する位置（ベースとの距離）は、半径5 m～6 mの半円のライン上とします。
- ② ボールが2塁ベースよりも3塁側に打たれたときは、送球に対して90度の位置（内野内）を目指して、左足からスタートします。
- ③ ボールが2塁ベースよりも1塁側に打たれたときは、「リード・ステップ」をして2塁手の動きを見てから（写真①）、フェア地域に入るべきか、またはファウル地域に出るべきかを判断した後に、いずれも左足からスタートします。（写真②）
 - 「リード・ステップ」とは、両足がファウルラインと平行になるように右足を一步引き（ドロップ・ステップ）、打球を処理する野手に正対するステップです。外野への打球判定のときにも、このステップを用います。



- ④ 2塁手がファウルライン側に打球を追ってから1塁へ送球する場合、1塁に正対するために顔を激しく動かさなければならないと判断したときは（これを「プレッシャー」と言います）、ファウル地域に出ます。
 - A) ボールが打たれたときの2塁手の動きで判断します。2塁手が勢よくファウルライン側にスタートしたときは、ファウル地域に出るサインとなります。
- ⑤ スタートした後も、打球から目を離さないようにします。

(3) 止まる (Stop)

- ① ベースに正対するように、フェア地域に入ったときは左足を（写真②・③）、ファウル地域に出たときは右足を（次頁の写真①・②）、それぞれ基点としてゆっくり止まります。
- ② スタンディングの姿勢で、顔は打球（打球を処理した野手）に向けています。



写真②



写真③



写真①



写真②

③ 打球の強弱などによりますが、少なくとも野手がボールをリリースするときには、たとえ90度の位置に行けなくても、止まっているようにします。

A) 野手が送球してもまだ動いていると、「止まると同時にゼットポジションをとる」→「すぐに1塁でプレイが起こる」ことになってしまい、プレイを待ち構えられなくなります。

(4) プレイを判断する

① ボールが1塁に近づいてきて、その軌道（野手がどのタイミングで、どの位置で捕れるかなど）が判断できたら、やおら目をボールからベースに移しながら（身体の全部をベースに正対させて）セットポジションをとります。（写真①）



写真①

A) ボールがマウンド付近を通り過ぎるころには、目をボールからベースに移すようにします。

- B) 目を移すタイミングが遅れると、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 焦点を1塁ベースに合わせ、「走者の触塁」、「野手の捕球」、そして「野手の触塁」に集中します。
- A) カメラの三脚を立てて（セットポジション）、走者が触塁したときにベースを中心にすえた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。
- B) 目で「走者が触塁したとき」を見て、耳で「野手がキャッチした音」を聞き取り、その両者を比べて判断する方法もあります。
- ③ このとき、顔は正面を向いていて（下を向いていない）、視線だけがベースに向かっていることが重要です。（写真②）



写真②

- A) ベースに焦点を合わせていますが、視界に「走者の体の全部」と「1塁手の体の全部」が入っていることが大切です。これをセカンド・サイト（second sight：第二の視野）といいます。（次頁の写真①）
- B) セットポジションをとったとき、顔が下を向いていると、帽子のつばが視界をさえぎり、「1塁手の上半身」が視界から消えてしまいます。（同写真②）
- C) こうなると、「見えていないのも（視界に入っていないもの）」が気になり、野手がボールを捕る瞬間にミットを見てしまうおそれがあります。
- D) その結果、間一髪のタイミングのときに、どこにも焦点が合わず、「雰囲気」で判断しなければならない事態になりかねません。



写真①



写真②

(5) コールする (アウト)

- ① 走者がベースに触れたときの「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 (写真③)、一連の動作でコールします。



写真③

- ② この「確認作業」を意識づけするために、実際に顔を動かして1塁手のミットを見る動作を行うことも、効果的です。
- ③ この「作業」を行っている間に、打者走者は審判員の視界から消えていきます (審判員の位置を走り越しています)。(写真④)



写真④

- ④ 逆に言うと、打者走者が審判員の視界から消えないうちにジャッジをするということは、「確認作業」を十分に行っていないか、または、1塁ベースからの距離が遠すぎるということになります。
- ⑤ 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います。

(6) コールする (セーフ)

- ① 走者がベースに触れたときの「写真」を頭の中で確認して (アウト/セーフを考えます) (写真①)、「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。(写真②)
- 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 この「作業」を行っている間に、走者は2歩～3歩程度ベースを通り越しています。(写真②)



- ⑤ 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。(写真①)



- ⑥ 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。
- ⑦ 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。
- ⑧ 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。

3 塁盗塁

(1) スタートティングポジション

- ① 3 塁手からの距離は、3 m～4 m 後方を目安とします。

(2) ツー・ステップ

※ スタートティングポジションが 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）。（次頁の写真①）
- 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。（同写真②）
- 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) スタートティ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。



写真①



写真②

- 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。

(3) 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。（写真④）



写真④

- 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。

(4) 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）（前頁の写真②）、「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。（写真②）
- 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。（写真①）
- 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。



写真①



写真②

- 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います。

(5) 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) (写真①)、「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。(写真②)



写真①



写真②

- 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?) どちらだ」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?) どちらだ」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。

1 塁塁審と3 塁塁審との外野への飛球の判定

(3) 打球判定の責任範囲

- ① 中堅手の位置（実際に守っている位置）を基準として、1 塁塁審と3 塁塁審とで2分割します。
- ② 中堅手の正面前後から向かって右側（右翼手側）の打球は、1 塁塁審が担当します。
- ③ 中堅手より向かって左側（左翼手側）の打球は、3 塁塁審が担当します。
- ④ 自分が追うべき打球かどうかは、中堅手の行動によって判断します（中堅手が教えてくれます）。
 - A) 中堅手が「動かない」とき（正面の打球）、「まっすぐ前に出てきた」とき、または「まっすぐ背走した」ときは、1 塁塁審が追うべき打球です。
 - B) 中堅手が「自分の方向に向かって走り出した」ときは、その審判員が追うべき打球です。

(4) ポーズ (Pause) ・リード (Read) ・リアクト (React)

- ① ボールが中堅手方向へ打たれたら、打球を見ながら「リード・ステップ」をして「一瞬」その場にとどまり（ポーズ）、中堅手の動きを見ます。

(写真①)

- A) 1 塁塁審は右足を、3 塁塁審は左足をファウルラインと平行になるように1歩引きます。これを「リード・ステップ」といいます



写真①

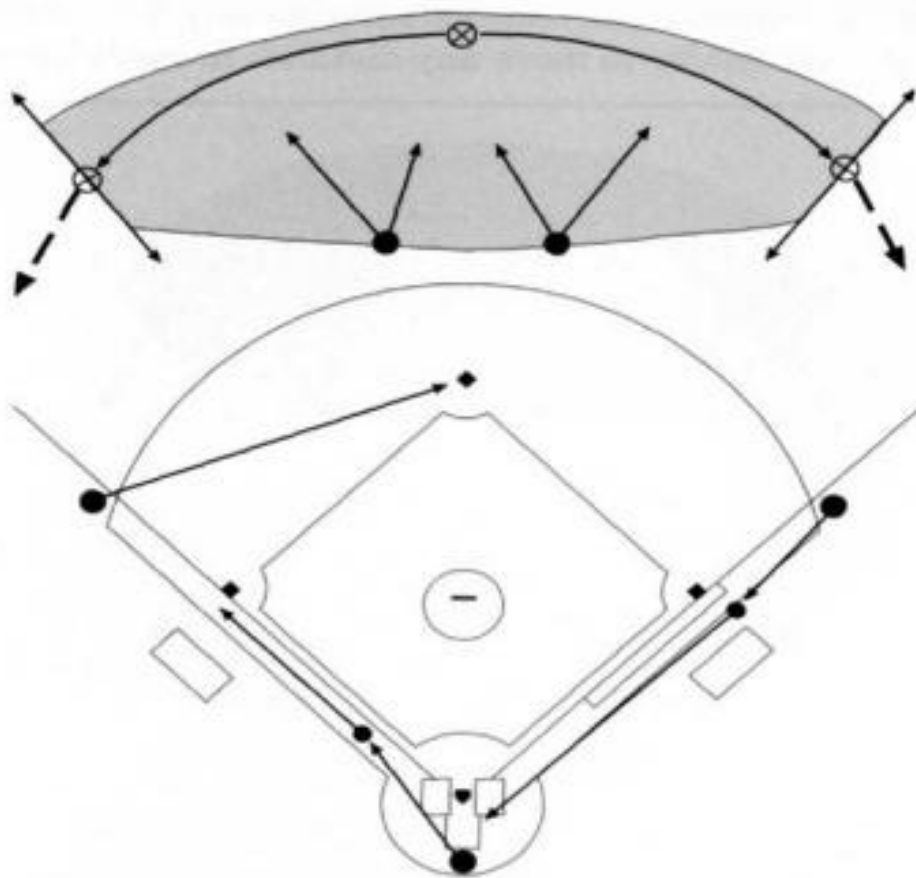
- ② 中堅手の動き方を見ながら、自分が追うべき打球かどうかを判断します（リード）。
 - A) 見るのは「中堅手」であり、「相手の審判員」ではありません。

- ③ 「リード」した結果に基づき、打球を追うと判断したら、相手の審判員を見て(写真①)『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(リアクト)(写真②)。



- A) 自分が打球方向に走り出す前に、相手の審判員を見ることが大切です。実戦では、こちらが追うべき打球にもかかわらず、相手の審判員が、すでに打球方向にスタートしている場合もあります。
- B) 打球方向に走り出すとき、相手の審判員に手を上げるなどのサインを送っても構いません。
- C) ただし、自分が追う打球であることが明らかな場合(例えば、3塁塁審が左翼手正面への飛球を追う場合)、手を上げるなどのサインは必要ありません。
- ④ 打球を追わない審判員は、『OK!』と返し、ベースカバーに向かいます。

左翼手から右翼手までの打球を二塁塁審が追った場合
 (二塁でのプレイが生じるとされる場合)



- PL 三塁の方向に移動する。打者走者の3塁進塁が明らかであれば、打者走者が2塁に達した時には、3塁での判定位置に入りプレイに備えなければならない。
- I B 1塁ベース付近に移動し(打者走者の一塁触塁を確認)、打者走者が2塁に達するまでそこに留まり、それから本塁に向かう。
打者走者の1塁でのプレイと本塁でのプレイに責任を持つ。
- II B 打球を追い、プレイが一段落するまでその場に留まる。
- III B 2塁の方向に移動して、打者走者の2塁でのプレイを引き受ける。
打者走者が1塁に達した時には、2塁での判定位置に入りプレイに備えなければならない。