

2020年度 ライセンス制度1級および2級認定講習 実技評価カリキュラムの進め方

一般財団法人全日本野球協会
アマチュア野球規則委員会

1. 投球判定

- ① 正規のマウンドまたはブルペンのマウンドの1個所を使用。
- ② 右打者3球（外角2球→内角1球）、左打者3球（同）の合計6球で評価。
 - ・ 最初に『プレイ!』、6球判定後に『タイム!』
 - ・ 捕手は最初は外角、次に内角のストライクゾーンに構える。
- ③ 投球はすべてストレート。

2. 1塁のフォースプレイ

- ① 走者なしのフォースプレイを2回、走者1塁のダブルプレイでのフォースプレイ1回を順番に判定。
- ② 1回目目は、3塁手へのゴロ、遊撃手へのゴロ、2塁手へのゴロ（正面から2塁ベース方向）のいずれかをノックし、順番に判定。
- ③ 2回目目は、1・2塁間のゴロを順番に判定。
- ④ 3回目目は、ダブルプレイを順番に判定。
- ⑤ 走者は打者走者のみとし、本塁から5m程度の位置からスタートし、きわどいタイミングで1塁を駆け抜ける。

3. 2塁盗塁

- ① 1回ずつ順番に判定。
- ② 1塁走者は大きめのリードをとり、きわどいタイミングで2塁に滑り込む。

4. 3塁ゴロの打球判定・ランダウン

- ① 0アウト、走者3塁、3塁ゴロ、打球判定後にランダウンプレイ。
 - ・ 打球は3塁ベース付近のゴロとし、3塁手は塁の後方に位置して3塁ベース付近で打球を処理。
 - ・ ファウルの場合はやり直す。
 - ② 受講者を2班に分け、球審と3塁塁審に配置。
 - ③ 各班の全員が1回判定したら、球審班と3塁塁審班を交代。
- ※ 受講者数が奇数の場合は、1番の受講者がもう1回判定し、それは評価の対象としない。以下の項目（2人1組で行うメニュー）も同様。

5. 飛球の判定（センターフライ）

- ① 4人制メカニクスで、1アウト、走者1塁を想定。走者はつかない。
- ② 受講者を2班に分け、1塁塁審と3塁塁審に配置。
- ③ 打球はすべてセンター正面近辺の飛球。仮にゴロになってもその打球を「飛球」とみなし、プレイ続行（中堅手がゴロを捕った時点でキャッチの判定）。中堅手が飛球を捕ったらプレイ終了。
- ④ 各班の全員が1回判定したら、1塁塁審班と3塁塁審班を交代。

6. 2人制メカニクス

- ① 受講者を2班に分け、球審と塁審に配置。
 - ・ 球審は順番の者を除き、バックネット前で待機する。
 - ・ 塁審は順番の者を除き、中堅手定位置あたりで低い姿勢で待機する。
 - ・ 評価者は受講者の動きがよくわかるよう、プレイに携わっていない者（野手や走者など）を低い姿勢で待機させる。
 - ② 2アウト、走者1塁、右翼線方向のヒット（飛球）を各1回ずつ、左翼線方向のヒット（飛球）を各1回ずつ順番に判定。
 - ③ 外野手は飛球を捕らずに（またはグラブに当てて落球して）ヒットにする。その後、外野から内野へ返球し、どこかの塁で必ずタッグプレイ（ランダウンプレイ）を発生させる。ファウルの場合はやり直し。
 - ④ 各班の全員が判定したら、球審班と塁審班を交代。
- ※ 球審・塁審の打球判定のときは、キャッチ、ノー・キャッチ（フェアの場合は「ノー・キャッチ」と発声する）、ファウルの発声とジェスチャーを行う。（メカニクスハンドブック第5版35～37ページ参照）。

7. 本塁タッグプレイ

- ① 0アウト、走者3塁。
- ② 1回り目は、3塁ゴロ、遊撃手ゴロ、2塁ゴロのいずれかを判定。
- ③ 2回り目は、1塁線のゴロを判定。

8. キャンプゲーム（2人制）

- ① 受講者を2班に分け、球審と塁審に配置。
 - ・ 球審は順番の者を除き、バックネット前で待機する。
 - ・ 塁審は順番の者を除き、中堅手定位置あたりで低い姿勢で待機する。
- ② 球審と塁審を2人1組として、2つのケースを続けて判定する。
- ③ 最初のプレイは球審が対処するプレイ、次のプレイは塁審が対処するプレイとする。

- ④ 球審班が全員終わったら、球審班と塁審班を交代して、①と同様に行う。

9. 注意事項

- ① 2020 年度の 1 級認定講習は全日本野球協会主催の実技評価会（4 か所程度）と、JABA 地区別審判講習会（毎年 2 月から 4 月にかけて開催予定）にて開催することとしている。また、2 級認定講習も各団体の各種講習会の中で実施される場合が多い。したがって、カリキュラムの順番や回数が変わる場合がある。また、受講者が行う各カリキュラムの回数は、最少のもの（必要最小数）を示した。
- ② 上記①により、認定講習の受講者が、認定講習のカリキュラムのほかに、都道府県審判指導員研修会または各団体の講習会のカリキュラムを行う場合もあるが、これは評価の対象とならない。

以上