

ライセンス制度 1級・2級の認定講習 実技評価の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5球（外角3球→内角2球）、左打者5球（同）の合計10球で評価。
 - ・ 最初に『プレイ!』、10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 受講者4人を1組として、1回ずつ順番に判定。
- ② 1回り目は4人がそれぞれ3塁ゴロ→次に2塁ゴロ（正面から2塁ベース寄り）→次に走者1塁（打球はどこでも可）のダブルプレイの順に判定。
 - ・ A、B、C、Dの順で3塁ゴロ、次にA、B、C、Dの順で2塁ゴロ（正面から2塁ベース寄り）、・・・と進める。以下の項目も同様。
- ③ 2回り目は「遊撃手ゴロ→2塁ゴロ（1・2塁間）→走者1塁（打球はどこでも可）のダブルプレイの順に判定。
- ④ 2回りしたら、次の4人と交代。
- 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 受講者4人を1組として、1回ずつ順番に判定し、計2回判定。
- ② 4人が2回判定したら、次の4人と交代。
- ③ 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 各班を4人1組として、1人ずつ順番に判定。
- ④ 各班の全員が判定したら、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。打者走者と1塁走者はなし。
- ② 受講者を2班に分け、1塁と3塁に配置。
- 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 各班を4人1組として、1人ずつ順番に判定。
- ⑤ 4人が2回判定したら、次の4人と交代。
- ⑥ 各班の全員が判定を終えたら、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。
- ② 各班を4人1組として、1人ずつ順番に判定。
 - 球審はジャッジする4人を除き、バックネット前で待機する。
 - 塁審の順番の組は2塁ベース後方で低い姿勢で待機する。それ以外の塁審班は中堅手定位置あたりで低い姿勢で待機する。
 - 評価者が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）は低い姿勢で待機する。
- ③ 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。
- ④ 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、外野から内野への返球し、どこかの塁で必ずタグプレイ（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。
- ⑤ 4人が各1回（計2回）判定したら、次の4人と交代。
- ⑥ 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）、ファウルボー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 4人1組として、1人ずつ順番に判定。
- ③ 3塁ゴロ、「遊撃手ゴロまたは2塁ゴロ」、1塁ゴロの順でノックする。
- ④ 4人が各1回（計3回）判定したら、次の4人と交代。

8. キャンプゲーム（2人制）

- ① 2人1組として、3つのケースを続けて判定（球審と塁審を固定）。
- ② 最終組が終わったら、球審と塁審を交代して、①と同様に3ケースずつ判定。
 - 球審班はバックネット前、塁審班は1塁ベンチ前で待機する。

以上