

# 還暦野球東京西部連盟 2026 年度審判講習会 (2026.2.21 開催) 概要

## 1. 審判基本動作

- ・ SET⇒GO⇒STOP⇒CALL・・・これは海藤さんがやっている内容
- ・ 判定は必ず静止して行う（動きながらはダメ）
- ・ 規則のスキマを突くようなことではなく、審判、両チーム選手でフェアで楽しいゲームにして行こう。

## 2. ポジション別審判要領

### (1) 球審

- ・ 基本の立ち位置は、捕手と打者の間（スロットポジション）。これはボールが見やすく、またファウルチップに当たりにくい位置である。
- ・ そのときの重要な3つのポイントは、①ホームベース全体が見えること、②投手に正対すること、③自身にとって窮屈な姿勢ではないこと、である。
- ・ ストライク/ボールの判定時、顔は動かさず、目だけでボールを追う（トラッキング）。またミットに収まるまで目を切らないで、そのままコールする。
- ・ 本塁でのタッグプレー時は、基本は左バッターボックス後方付近に位置する（走り込んでくる走者と接触せず、かつタッグが見やすい位置）。
- ・ そのとき捕手が本塁ベース上にいる場合は、コリジョンを避けるために捕手にもっと前に出てるよう指示する。
- ・ 1塁/3塁ライン付近のフェア/ファウル判定は、試合前に審判クルー内で球審/塁審どちらが優先判定するか、話し合っておくと円滑に進められる。（講師は塁審主導を推奨していた）
- ◎ライト方向飛球により1塁塁審がGO OUTした場合は、球審が本塁/1塁間に寄って、1塁でのプレー（ライトゴロ、打者走者触塁、1塁走者タッチアップなど）に備える。ただし、本塁プレーの可能性を考慮して、1塁に寄り過ぎないこと。（以下◎は還暦野球特有事項）

### (2) 1塁塁審

- ・ 打者が打つまでは、ラインに寄った位置にいて、フェア/ファウル判定に備える。
- ・ フォースアウト判定時の基本位置は、送球に対して90度の位置。野手の送球が暴投でないことを確かめてからセット姿勢を取って、ベースでのプレーを確認・判定する。
- ・ 走者いる場合、ベースに近づき、投手に正対する。投球後、顔のみ本塁方向に向け、フェア/ファウル判定、ハーフスイングを判断する。
- ◎センター方向への飛球で2塁塁審がGO OUTした場合、1塁塁審が打者走者の1塁触塁を確認しながら、1塁/2塁間に1/3くらいの距離に移動し、2塁でのタッグプレーや1塁帰塁に伴うプレーの判定に備える。

### (3) 2塁塁審

- ◎基本の位置は、1塁-2塁の延長上だが、ライト方向への打球が予想されるなどの理由で3塁-2塁の延長上でも構わない。走者がいる場合も内野内には入らない。

### (4) 3塁塁審

- ・ 基本の動きは1塁塁審と同じ。
- ・ 外野打球に対して、ボール～3塁ベース～3塁塁審が一直線になるように位置取りする。

以上