

競技者必携  
2026年【抜粋】

## 序 (2026年)

2026年3月、第6回ワールドベースボールクラシック (WBC)が開催されます。世界を舞台に戦う侍ジャパン日本代表の勇姿は、野球に携わる者のみならず、多くの国民に期待と誇りをもたらし、次代を担う競技者にとっても、野球に向き合う意義を再確認する機会となることでしょう。こうした国際舞台での活躍は、日本の野球界全体が積み重ねてきた歩みの成果であり、我が国の野球文化を更なる高みへと押し上げる原動力となると確信しております。

全日本軟式野球連盟は、学童から一般まで幅広い年代の競技者を預かる中央競技団体として、競技の公正性と安全性を確保し、安定した競技環境を維持する責務を担っています。軟式野球が長く親しまれてきた背景には、誰もが参加しやすく、生涯にわたり関わることのできる競技であるという特長があり、その価値を守り、次の世代へ確実につないでいくことが、今後も変わらぬ使命です。

2026年度においても、各種全国大会の円滑な開催を軸に、基盤づくりにおいては、競技者登録システムの利便性の向上を図り、競技者に登録のメリットを実感いただけるような体制整備に努めます。振興・推進面においては、中学校部活動の地域展開に伴う少年部の設置支援を進め、子どもたちが安全に、継続して野球に取り組める環境を確保してまいります。また、女性の競技者・指導者・審判員の育成を積極的に図る「女性スポーツの推進」や、近年の深刻な課題である猛暑等の気候変動に対応した安全な競技環境の確保など、持続可能な大会運営に注力いたします。そして、育成面においては、ジュニア層の野球障害予防を最優先とし、これまでの「勝利至上主義」から選手の将来を見据えた「育成至上主義」への転換を加速させます。そのためには競技者への影響力が多大な指導者の意識改革と野球活動環境の改善を重点的に実行してまいります。さらに野球との接点が薄い子どもたちをターゲットとした「こども野球継続支援事業」においては、都道府県支部の皆様との連携のもと、地域の子どもを地域が育てるという理念を共有し、全国の子どもたちに「投げる・打つ・捕る・走る」の楽しさを伝えてまいります。併せて、広報活動の活性化を通じ、日本独自の軟式野球の特長を生かしたアジアを中心とする国際的な野球振興にも注力してまいります。本書は、競技者、審判員、役員が共通の理解のもとで活動するための基本となる規則書です。正しい知識と判断を支える一助として、本書が現場で活用されることを期待します。刊行にあたり、本連盟の事業運営にご理解とご協力を賜っているすべての関係者の皆さまに、心より感謝申し上げます。

2026年（令和8年）1月  
公益財団法人全日本軟式野球連盟  
会長山口宏



## 公認スポーツ指導者養成の基本コンセプト

公益財団法人日本体育協会及び加盟団体等は、生涯スポーツ社会の実現を目指し、生涯を通じた「快適なスポーツライフ」を構築するため、その推進の中心となるスポーツ指導者を養成する。

### 公益財団法人日本体育協会公認スポーツ指導者とは

公益財団法人日本体育協会及び加盟団体等が、公認スポーツ指導者制度に基づき資格認定する指導者とは、スポーツ医・科学の知識を活かし、「スポーツを安全に、正しく、楽しく」指導し、「スポーツの本質的な楽しさ、素晴らしさ」を伝えることができる者である。

### 望ましい公認スポーツ指導者像

公認スポーツ指導者は、日常の「生活/暮らし」にスポーツを取り入れることによって「豊かな人生」を得られることを広く一般に定着させるとともに、「仲間と楽しく行いたい」、「うまくなりたいたい、強くなりたいたい」さらに「健康になりたい、長生きしたい」という欲求に応えられるよう、その実現に向けて「サポート」という役割を持つ。

また、常に自己研鑽を図り、自ら成長・発展するとともに、社会的評価を得られるよう努力することが重要である。

### 公認スポーツ指導者ができること

- ◎スポーツに初めて出会う子どもたちが、安心してスポーツ活動を楽しめるようサポートすること
- ◎どの年代からでも、スポーツを始められるようサポートすること
- ◎生涯を通じてスポーツを楽しむ方法や機会を提供すること
- ◎スポーツの経験がない人でも「スポーツ愛好家」に導くようサポートすること
- ◎技能をもっと高めたいという、ジュニアからトップレベルまでの競技者の願いが実現するようサポートすること
- ◎スポーツを通して人間としてのマナー、エチケットなど豊かな人間性を涵養すること

出典21世紀のスポーツ指導者

望ましいスポーツ指導者とは

発行公益財団法人日本体育協会指導者育成専門委員会

(3)



## 競技者必携 目次

序2026(1) ※ (数字) 競技者必携内ページ

- [公認スポーツ指導者養成の基本コンセプト\(3\)](#)
- [投手の12秒及び20秒ルールの運用基準 \(9\) 2026改訂](#)
- [野球にヤジは必要ありません \(11\)](#)
- [マナーを守った節度ある応援について\(12\) 2026改訂](#)
- [あなたの考えや行動をチェックしてみましょう \(13\)](#)
- [アンチ・ドーピングを通して考える一スポーツのフェアとは何か \(14\)](#)
- [試合のスピード化・マナーに関する確認事項 \(15\) 2026改訂](#)

### 1、図説一覧

- [野球競技場区画線 \(一般\) \(18\)](#)
- [野球競技場区画線 \(中学女子\) \(19\)](#)
- [野球競技場区画線 \(学童\) \(20\)](#)
- [区画線ボックス \(一般・学童\) \(21\)](#)
- [フェアボール \(22\)](#)
- [ファウル \(24\)](#)
- [ストライクゾーン \(26\)](#)
- [投球姿勢 \(28\)](#)
- [正式試合 \(29\)](#)

### 2、審判員・選手への注意事項

- [全国大会に参加するチーム-審判員の注意事項 \(32\)](#)
  - ◆天皇賜杯、国民スポーツ大会、高松宮賜杯、東日本・西日本、中部日本、東・西選手権、日本スポーツマスターズ、全日本シニア
    - [§1競技運営に関する注意事項 \(33\) 2026改訂](#)
    - [§2競技に関する連盟特別規則 \(38\) 2026改訂](#)
  - ◆少年部、学童部、女子大会
    - [§1競技運営に関する注意事項 \(42\) 2026改訂](#)
    - [§2競技に関する連盟特別規則 2026改訂](#)
      - 《学童部 (女子共) 》 (46)
      - 《少年部 (女子共) 》 (51)
- ◇各大会共通 (55)
  - [§3 指名打者の取扱いについて \(55\)](#)
  - [§4 試合中の禁止事項 \(57\) 2026改訂](#)
  - [§5 試合のスピード化に関する事項 \(59\) 2026改訂](#)
- [競技者のマナーに関する事項 \(63\)](#)
- [用具・装具に関する事項 \(64\) 2026改訂](#)
- [規則適用上の解釈 \(67\) 2026改訂](#)

### 3、アマチュア野球内規2026 (86) 2026改訂

## 競技者必携 目次

### 4、 質疑応答

2.00競技場 (98)

3.00用具・ユニフォーム (100)

4.00試合の準備 (102)

5.00試合の進行 (103) **2026改訂**

6.00反則行為 (154) **2026改訂**

7.00試合の終了 (182)

### 5、 索引

プレイングールズ (188)

### 6、 審判員のために

一般心得 (210)

判定に関する心得 (212)

任務 (213)

審判員に関する取り決め事項 (215)

審判上の取り決め事項ならびに注意すべき規則 (217) **2026改訂**

審判員の構え、判定と宣告、ジェスチャー (227) **2026改訂**

## 連盟規律関係集 (未掲載)

日本スポーツ協会スポーツ憲章 (3)

定款 (9)

規程 (28)

組織 (28)

チームおよび会員 (29)

規程細則 (40)

チーム編成等 (40)

国スポの出場資格 (41)

用具、装具等 (46)

競技者規程 (50)

職業野球競技者の連盟復帰 (50)

競技者規程細則 (52)

編集後記 (59)

## 投手の12秒及び20秒ルールの運用基準

技術委員会

2020年から採用した投手に関する「12秒及び20秒ルール」の取り扱いに関する基準を以下に示す。（削除：~~二重取消線~~、赤字：2026修正・追加）

### 1. 12秒及び20秒ルール

投手は、~~捕手、その他の内野手または審判員からボールを受けた後~~、走者がいない場合には12秒以内に、走者がいる場合には20秒以内に投球しなければならない。~~投球に関連する動作を開始~~しなければならない。

違反した場合、球審は走者が塁にいない場合にはただちにボールを宣告し、~~走者がいる場合は警告を発することとし、同一の投手が2度繰り返したら、3度目からはその都度ボールを宣告する。~~ただちにボールを宣告する。

~~なお、塁に牽制球を送球したときは、20秒の計時測をリセットする。~~  
以下に、「計測」「12秒及び20秒ルールの適用」について示す。

### 2. 計測

計測は二塁塁審がストップウォッチを持って行う。(3人制は三塁塁審)

### 3. 12秒ルールの適用

①走者がいない場合に適用する。

②12秒の計時は、投手がボールを所持し、打者がバッタースボックスに入り、投手に面したときに始まり、投手が投球に関連する動作を~~投球動作~~を開始したときに終わる。

※審判員は5.07(c)(1)(2)について、チームに正しく指導し厳守させること。  
~~強く指導すること。~~

③12秒を経過したとき~~(13秒になったとき)~~、二塁塁審（三塁塁審）は「タイム」を宣告し、頭上で大きく手首を叩いて球審に12秒が経過したことを知らせる。

※二塁塁審（三塁塁審）のタイムの宣告と同時にボールデッドとなる。

※タイムの宣告にもかかわらず投手が投球した以後のプレイは無効とする。

学童部、少年部については投球数に入れる。

④二塁塁審（三塁塁審）の知らせを受けた球審は、ボールを宣告する。その際、球審は投手及び守備側の監督に12秒ルールを適用したことを告げる。



#### 4. 20秒ルールの適用

- ①走者がいる場合に適用する。
- ②20秒の計測は、次のときに始まり、いずれの場合も投手が**投球に関連する動作**を投手が投球動作を開始したときに終わる。
- A)イニングが始まる時やボールデッドになったときは、球審がプレイを宣告したとき。
- B)ボールインプレイの状態、新しい打者が打撃を開始するときや、打者がバッタースボックスの外に出ざるを得なくなったときなどは、投手がボールを所持し、打者がバッタースボックスに入って投手に面したとき。
- C)ボールインプレイの状態、打者がバッタースボックス内で打撃を継続しているときは、投手が捕手や他の野手から**ボールを受け取ったとき**。  
~~受け取り、打者に面したとき。~~
- ※審判員は5.07 (C) (1)(2)について、**チームに正しく指導し厳守させること**。~~強く指導すること。~~
- ③ 20秒を経過したとき~~(21秒になったとき)~~、二塁塁審（三塁塁審）は「タイム」を宣告し、頭上で大きく手首を叩いて球審へ20秒が経過したことを伝達する知らせる。  
※二塁塁審（三塁塁審）のタイムの宣告と同時にボールデッドとなる。  
※タイムの宣告にもかかわらず投手が投球した後のプレイは無効とする。  
学童部、少年部については投球数に入れる。
- ④二塁塁審（三塁塁審）の知らせを受けた球審は、~~同一投手の2度目までの違反に対して~~ボールを宣告する。その際、球審は投手及び守備側の監督に**20秒が経過したことの警告を発し、その回数を知らせる**20秒ルールを適用したことを告げる。
- ⑤~~同一投手が3度目に20秒を経過し21秒になったとき、二塁塁審（三塁塁審）と球審は、走者がいないときと同様の処置をする。~~
- ⑥⑤投手が塁に牽制球を送球したときは、20秒の計測をリセットする。  
※投手板をはずしただけのときや偽投のときは、計測を継続する。  
※送りバントのケースなど、捕手が内野手にサインを出している間も、計測は継続する。

以上



# ① 野球にヤジは必要ありません ①

## 【ヤジ撲滅運動展開中】

★ 大人から子どもまで、ヤジの無いクリーンな軟式野球界を目指しましょう。

★ 軟式野球の選手・チーム・審判・大会関係者はみな仲間です。

“みんなでヤジやめよう ヤジカッコ悪～い！”

「尊重・勇気・覚悟」を持って取り組みます

Ⅰ **尊重** 「プレーヤー（対戦相手／仲間）」「ルール」「審判」を大切に思う気持ちのこと。さまざまな立場や多様性を理解し許容し、つねにフェアに行動することが大切です。

Ⅱ **勇気** 勇気とは、困難や危険を恐れない気持ちのこと。自らよく考え、責任をもって決断し、実践するチャレンジ精神を大切にしましょう。

Ⅲ **覚悟** 覚悟とは、勝利をめざして全力を尽くす気持ちのこと。困難や苦しみを受け入れ、あきらめずに楽しみ抜くことが大切です。

★ (一社) 日本スポーツマンシップ協会

スポーツマンシップの基礎知識ハンドブックより一部抜粋



スポーツマンシップの  
啓発・啓蒙動画



## 【マナーを守った節度ある応援について】

マナーを守った節度ある応援については、チーム代表者の責任において統制をお願いする。応援は自チーム全体を励ますのがマナーであることに留意し、対戦相手チームの投手や選手にことさらプレッシャーをかけるような応援は慎む。

また、懸命なプレイや素晴らしいプレイには、自チーム、相手チームに関係なく、大きな称賛を送る。応援や演奏が開始できるのは「プレイ」以降であり、鳴り物を使っての応援は自チームの攻撃時のみとする。応援や演奏の開始は各イニングの先頭打者がアナウンスされてから、もしくは「プレイ」が宣告されてからとし、3アウトになった時点で応援や演奏をやめる。

① 試合前のシートノック時やスターティングメンバーのアナウンス時には、太鼓の使用や声援を控える（拍手は可）。

② イニング間は一切の応援をやめ、守備側は座ったまま、**拍手個別の声援や拍手**で応援する。試合が中断（球審の場内放送や選手のケガなど）した場合、応援や演奏は直ちに中止する。

③ 試合途中のグラウンド整備中は、応援や演奏を中止して水分補給や休息に充てる。

※ なお、鳴り物の使用を制限している球場では使用できない。



## あなたの考えや行動をチェックしてみましょう

次の20項目を読んで、あなたの考えや行動に「あてはまる」か「あてはまらないか」を判断してみてください。

		あてはまる	あてはまらない
1	スポーツがうまければ指導者として十分だと思う		
2	自分のスポーツ指導に絶対的な自信を持っている		
3	スポーツの指導のために何かを勉強するなんて面倒くさい		
4	プレイヤーは自分の指示に従っていればよいと思う		
5	指導者に対してプレイヤーが異議申し立てをするのはおかしいと思う		
6	気に入ったプレイヤーをつい鼻屑してしまうのは人情だと思う		
7	自分の指導しているスポーツの場では暴力やハラスメント、いじめの問題は起こっていないから、今後も大丈夫だと思う		
8	知り合いの指導者がスポーツの指導に伴って暴力行為を行っていることを知っているが、その人の指導法だと思う		
9	始動しているプレイヤー間でいじめが起こっても、かわらないようにしている		
10	場合によっては暴力行為を伴ったスポーツ指導も必要だと思う		
11	ケガをさせなければ殴ってもよいと思う		
12	プレイヤーとの間に信頼関係があれば、暴力は許されると思う		
13	スポーツ指導で暴力行為を禁止したら、プレイヤーやチームが弱くなってしまうと思う		
14	スポーツの指導には、女性よりも男性の方が適していると思う		
15	スポーツ組織の役員に女性が就くことには違和感がある		
16	カラオケなどでプレイヤーが指導者とデュエットするのは当然だと思う		
17	あいさつをする時に異性のプレイヤーの身体にふれることがよくある		
18	スポーツを指導するときに権利や人権のことなどほとんど考えない		
19	障がい者のスポーツ指導は手間がかかるので面倒だ		
20	同性愛者がスポーツをすることには違和感がある		

以上の20項目のなかであなたの考えや行動に「あてはまる」ものがあれば、あなたのその考えや行動について一度振り返ってみる必要があります。



## アンチ・ドーピングを通して考える—スポーツのフェアとは何か—

私たちが守りたい大切なスポーツの価値の基盤～努力するからこそ得られる本当の勝利

スポーツを通して、何か得られたものはありますか？

答えは人それぞれ違うと思います。

スポーツを通して、ルールを守ることの大切さ、チームワークの大切さなど多くのことを学び、また一生思い出となるようなすばらしい経験を持ち、スポーツの価値を感じたことはないでしょうか。

- ・自分を信じて最善の努力をし、懸命に勝利を目指そうとすること—Excellence
- ・仲間を信じること—Friendship
- ・対戦相手や仲間を尊敬すること—Respect

—これらは、国や国籍、時間の経過を超えて尊重されている、スポーツの価値の基盤。みなさんが決められたルールに従い、全力でスポーツに打ち込んできたからこそ、得られたものです。

仮に、スポーツを通して得られたスポーツの価値が壊されることになったら、どのように感じますか？ 結果や勝利だけにこだわり、ルール違反する人がいたら、どのように思うのでしょうか？

アンチ・ドーピング活動を学ぶことを通じて、みなさんがスポーツに対してどのように向き合い、スポーツを通してどのような存在となるべきか、目指すべきかについても、考えてみましょう。

公益財団法人日本アンチ・ドーピング機構



## 試合のスピード化・マナーに関する確認事項

技術委員会

選手・審判員個々が強く意識し行動することが、野球競技をより楽しく、面白く発展させると確信します。テンポの良いゲームを展開しましょう。

### 1) チーム

- ①攻守交代は、駆け足でスピーディーに行うこと。（ベースコーチも実行する）
- ②日程・時間に余裕がある場合でもスピーディーな試合進行を意識すること。
- ③ベンチ前の整列は、出過ぎないこと。プレイのコールを待たせないこと。
- ④投手が投手板に触れて投球位置についたら、投手の動揺を誘う声を発しない。

### 2) 投手

- ①遅延行為とみなされる投手の牽制球はやめさせること。
- ~~②投手の基本的なルールを徹底させて下さい。~~
- ③投手は、ロジンバッグを指先だけで使用し、丁寧に扱うこと。
- ④捕手から返球を受けた投手は、速やかに投手板に着き投球動作に入ること。

### 3) 捕手

- ①捕手は、返球したり、声をかけるためにホームプレートの前や横に出過ぎないこと。
  - ②サインについて、複雑なものは無くし、速やかに出すよう指導すること。
  - ③捕手の行動を機敏にさせること。
- 速やかなサイン・用具の脱着・バックアップや打合せの後、速やかに守備位置に戻る。

### 4) 打者

- ①攻撃側の第一打者・次打者を所定の位置に速やかに着くよう喚起すること。
- ②打者はみだりに打者席を外さないこと。（サインは必ず打者席内で見ること）アマチュア野球内規②バッターズボックスルール（P88参照）を理解し、これを実行すること。
- ③次打者席では、投手が投球に関連する動作（サインを見る姿勢）に入ったら速やかにスイングをやめ投球を注視すること。
- ④四球の走者が保護具（レッグガード・エルボーガード・その他）を外すときには、本塁周辺で外し一塁へ向かうこと（ヒットバイピッチの時も同様とする。）

### 5) 野手

- ①内野手のボール回しは定位置で1回とする。
  - ②内野手が投手に返球するときは、定位置で返球すること。
- マウンドまで持って行かせない。このような行動は即注意し徹底させること。
- ③内野手がアドバイスなどでマウンドへ近づかないよう注意すること。
- （タイムの回数制限に注意）
- ④タイムをかけ意図的にスパイクの紐の結び直しをすることは認めない。

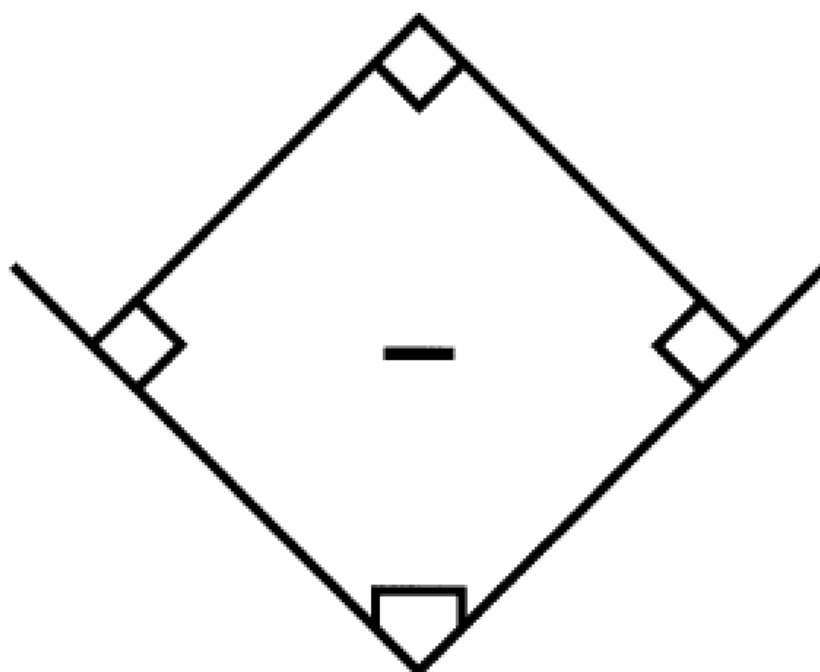
### 6) 審判員

- ①グラウンド内の移動は、常に走ること。
- ②代打・代走の通告は、氏名とともに背番号を放送席に見せて告げること。
- ③交代選手は都度打順表で確認すること。
- ④45フィート前進後、捕手よりも戻りを早くし待機すること。
- ⑤節度、キレある判定・コールを実践すること。
- ⑥ボールデッドのときの時間を短くするよう意識すること。



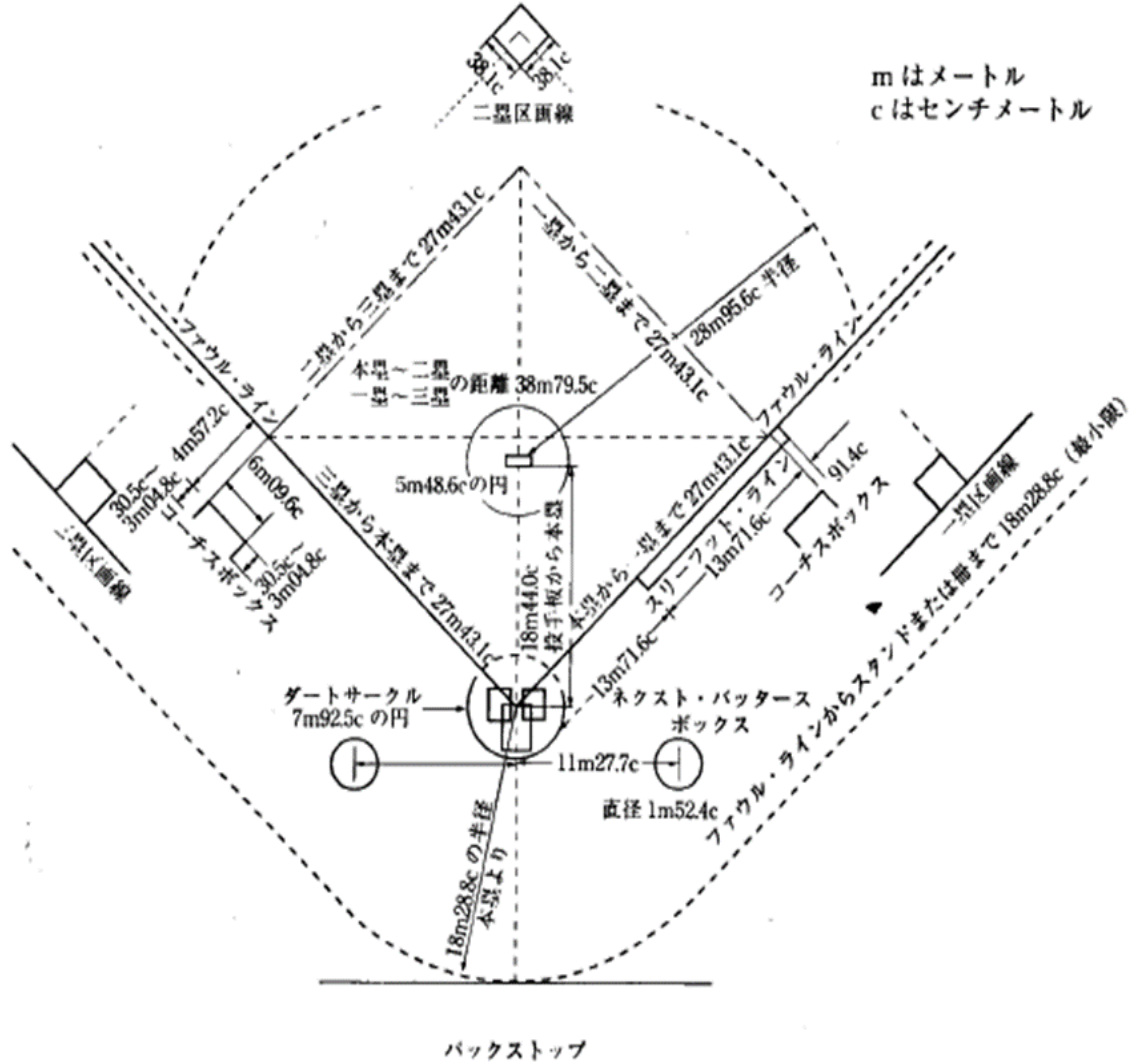
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	合計
章	1											

# I 図説一覽



競技場区画線 (一般)

野球競技場区画線

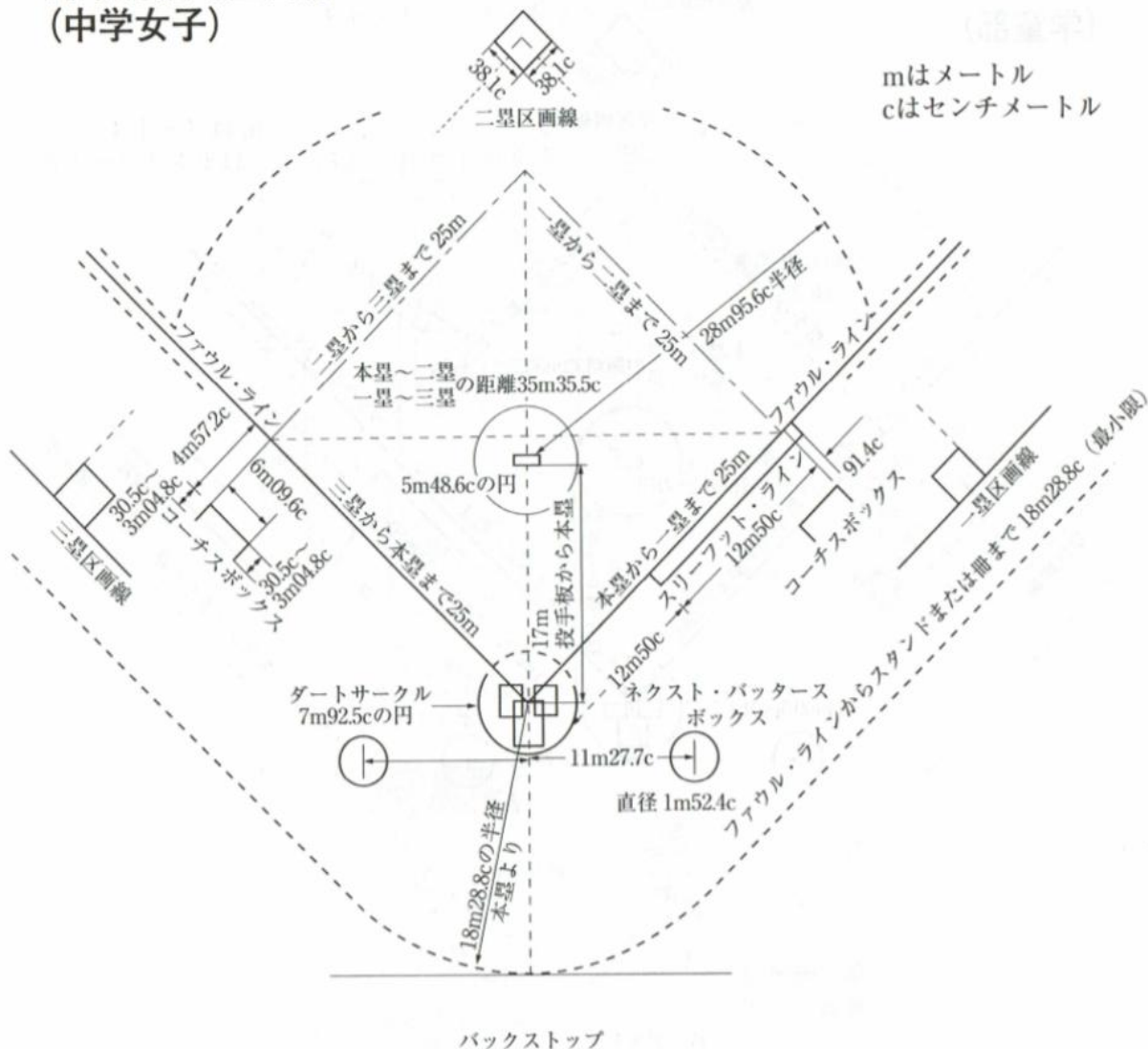


- 凡
- ベース・ライン、バッタース・ボックス、キャッチャース・ボックス、ファウル・ライン
  - コーチス・ボックス、投手板、本塁、スリーフット・ライン
  - 塁間の線 (一塁～二塁、二塁～三塁)
- 例
- 芝生の線、スタンドまたは柵の線
  - 長さの寸法を示す線
  - 長さの寸法を示す線



# 野球競技場区画線 (中学女子)

mはメートル  
cはセンチメートル



- 凡例
- ベース・ライン、バッタース・ボックス、キャッチャース・ボックス、ファウル・ライン
  - コーチス・ボックス、投手板、本塁、スリーフット・ライン
  - - - 塁間の線 (一塁～二塁、二塁～三塁)
  - - - 芝生の線、スタンドまたは柵の線
  - - - 長さの寸法を示す線
  - 長さの寸法を示す線



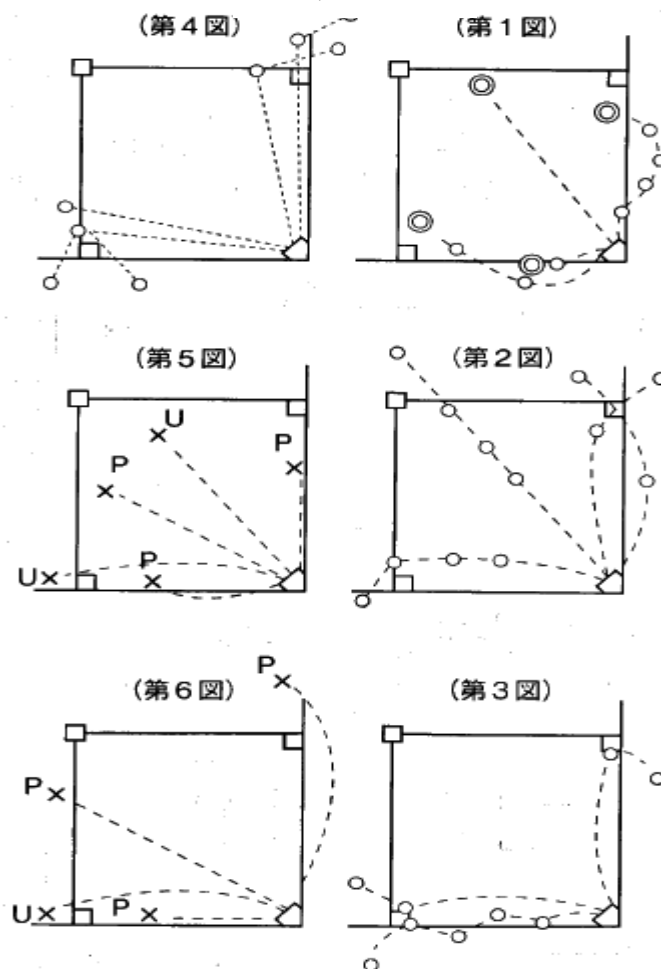




フェアボール (図・凡例)

## フェアボール

定義 25 参照



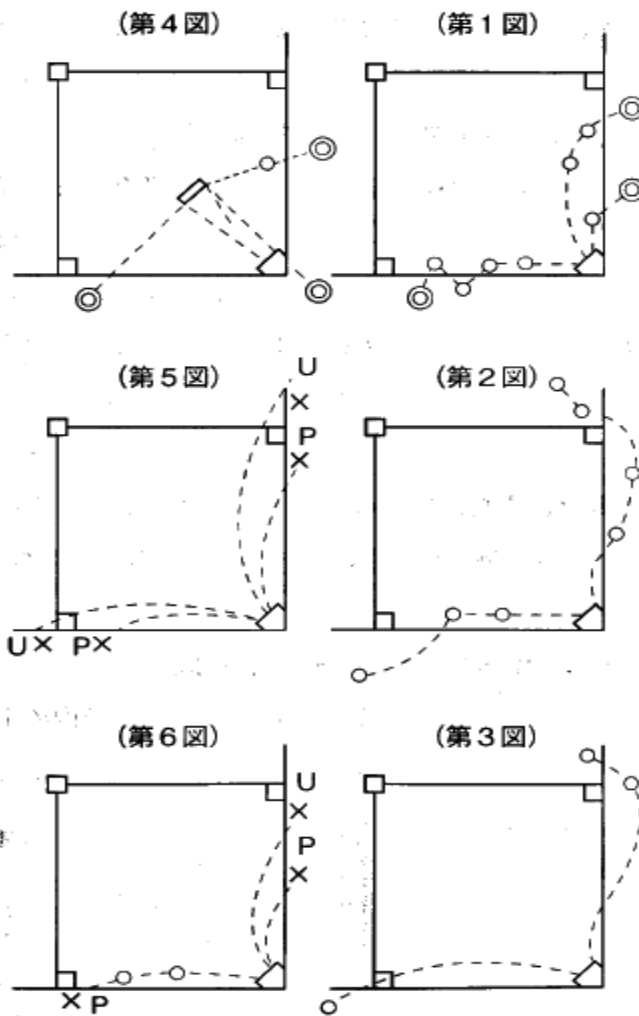
上図凡例 ○はボールが地上に落ちた地点、◎はボールが止まった地点、・・・は空間を通過した経路、  
Pはプレーヤー、Uは審判員、×はボールが最初に野手または審判員に触れた位置。

- 第1図 一度ファウル地域に出ても、再び内野に止まったとき(ファウルラインを含む)は、フェアボールである。
- 第2図 バウンドして内野から外野へ越えていく場合には、《一塁または三塁》を基準として判断すべきであって、《一塁または三塁》を過ぎるときに、フェア地域内又はその上方空間であった場合は、その後ファウル地域に出ても、フェアボールである。
- 第3図 一度塁に触れば、すべてフェアボールである。
- 第4図 最初に落ちた地点が、内野と外野との境である一・二塁間、二・三塁間の線上、または外野のフェア地域であれば、その後内外野を問わずファウル地域に出ても、すべてフェアボールである。
- 第5図 フェア地域内またはその上方空間で、プレーヤーまたは審判員に触れたときは、すべてフェアボールである。
- 第6図 ボールが最初野手に触れた位置が、フェア地域内の上方空間であれば、野手のいた地点に関係なく、フェアボールである。(審判員に触れた場合も同じ)



# ファウルボール

定義 32 参照



上図凡例 ○はボールが地上に落ちた地点、◎はボールが止まった地点、…は空間を通過した経路、  
Pはプレーヤー、Uは審判員、×はボールが最初に野手または審判員に触れた位置。

第1図 打球が最初内野のフェア地域に落ちて、最後に本・一塁間、本・三塁間のファウル地域に出て止まったものはファウルボールである。

第2図 バウンドして内野から外野に越えていく場合には、《一塁または三塁》を基準として判断すべきであって、《一塁または三塁》を過ぎるときに、ファウル地域内またはその上方空間であった場合は、ファウルボールである。

第3図 最初に落ちた地点が外野のファウル地域内であれば、その後フェア地域に転じて、ファウルボールである。

第4図 ボールが野手に触れずに投手板に当たって、リバウンドして本塁を越えるか、一・本塁間または三・本塁間のファウル地域に出て止まった場合は、ファウルボールである。

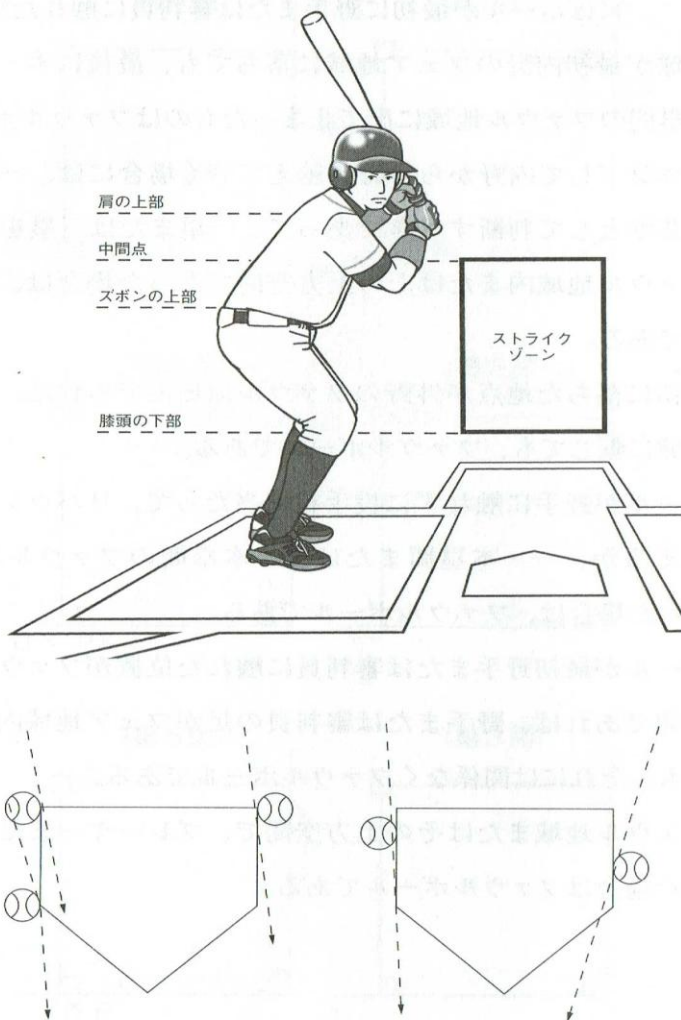
第5図 ボールが最初野手または審判員に触れた位置がファウル地域の上方空間であれば、野手または審判員の足がフェア地域内にあったとしても、それには関係なくファウルボールである。

第6図 ファウル地域またはその上方空間で、プレーヤーまたは審判員に触れた場合はファウルボールである。



## ストライクゾーン

(用語の定義74参照)



### ストライクゾーン

打者の肩の上部とユニフォームのズボンの上部との中間点に引いた水平のラインを上限とし、ひざ頭の下部のラインを下限とする本塁上の空間をいう。このストライクゾーンは打者が投球を打つための姿勢で決定されるべきである。

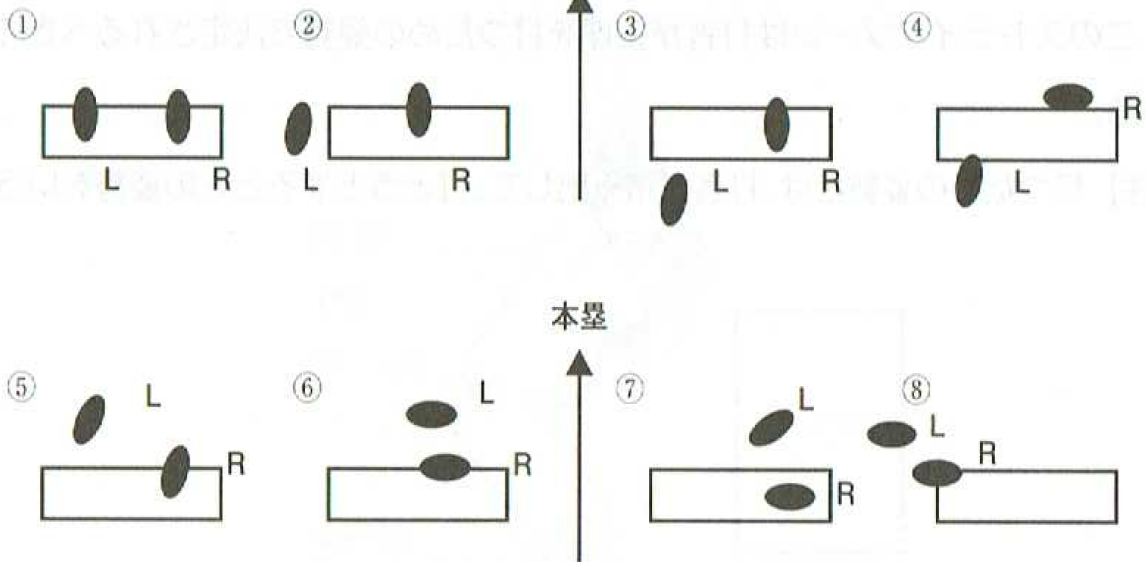
**【注】** 打つための姿勢とは、打者が踏み出して、打とうとするときの姿勢をいう。



## 投球姿勢 (本文5.07a1、同a2参照)

(軸足は右：R)

本塁



### 1. 走者がいないとき

- ①～⑧のいずれもwindアップポジションとして投球することができる。  
(軸足が投手板に触れてさえいれば、自由な足はどこに置いてもよい)

### 2. 走者がいるとき

- (1) ①～⑤はwindアップポジション。  
(2) ⑥～⑧は軸足を投手板に並行に触れ、自由な足を投手板の前方に置いているのでセットポジション。



## 正式試合

連盟ではすべて均等回の得点とする。(競技に関する連盟特別規則 1正式試合)  
正式試合とならない場合は、特別継続試合で決する。

7回戦の場合

[例1]

	1	2	3	4	5	6	7		
甲	0	1	0	0	2				3
乙	1	0	0	3	中止				4

[例2]

	1	2	3	4	5	6	7		
甲	0	2	0	1	0				5
乙	0	1	0	4	0		中止		5

[例3]

	1	2	3	4	5	6	7		
甲	0	0	1	0			2		
乙	1	0	2	0			中止		特別継続試合

9回戦の場合

[例1]

	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
甲	0	0	1	0	0	1	0	0			2
乙	0	0	0	0	1	0	0	0			中止

[例2]

	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
甲	0	0	0	1	0	0	2				中止
乙	0	0	1	0	0	3	1				3

[例3]

	1	2	3	4	5	6	7	8	9		
甲	0	0	2	0	0	1					0
乙	0	0	2	0	0	0					中止

特別継続試合



## 凡 例

- 1 このなかでいう連盟とは、公益財団法人全日本軟式野球連盟をさす。
- 2 問答のなかでは必ずしも章にこだわらず、2、3カ所にまたがる条文は便宜上1カ所に集めている。
- 3 文中「ボール」とあるのは「使用球」または「球」のことを指す。
- 4 文中「**ボール**」とあるのは、ストライクゾーンを通過しなかった投球、すなわち、いわゆる “ボール” のことを指す。
- 5 野球競技場区画線の距離はメートル法を採用し、センチメートルの小数点2位を四捨五入して、小数点1位までにとどめている。  
(1フィート= 0.304794 メートル、1インチ=2.5399センチ)
- 6 索引は頁数でなく、章と問の数字を表している。たとえば7-45というのは7章の45問である。
- 7 競技者必携の発刊までに間に合わないルール改正があったときは、連盟から各支部へ書類をもって連絡する。



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	合計
章	1	2										

## Ⅱ 審判員・選手への 注意事項



## 全国大会に参加するチーム・審判員の注意事項

### 開会式について

- 1 選手集合所では、代表旗を完全にセットし、代表旗(主将が持つ)を先頭に、背の低い順に2列で行進する。
- 2 開会式は、ユニフォーム並びにスパイクで入場行進をする。ただし、球場の芝保護の為アップシューズも認める。(ウインドプレイヤー等の着用を禁止する。)
- 3 開会式は大会の意義あるセレモニーであり、手を大きく振って照れずに元気よく行進することが会場地への礼儀でもある。チームで行進の練習を希望する。

### 大会審判員について

- 1 公式試合の審判は、全日本軟式野球連盟に登録された審判員が行う。
- 2 全国大会の派遣は、60歳以下の指導員とし、その年の各ブロック指導員研修会を受講した者とする。なお、全国大会におけるブロック派遣は、その年のブロック講習会（ブロック講習会が秋季開催の場合は、前年の講習会）を受講した63歳以下の指導員および各支部から推薦された審判員とする。



## ●9回戦試合

### ◆天皇賜杯、国民スポーツ大会、高松宮賜杯、東・西日本、中部日本、東・西選手権

## ●7回戦試合

### ◆日本スポーツマスターズ、全日本シニア、国民スポーツ大会順位決定戦

#### §1 競技運営に関する注意事項

- 1 球場の開門は、試合開始90分前とする。
- 2 監督会議で説明または決められた事項は、必ずチーム全員に徹底すること。
- 3 参加申込書(登録原簿)提出後は、選手の追加、変更及び背番号の変更は認めない。  
国民スポーツ大会は、疾病、負傷等の特別な場合は、資格審査の上、認めることもある。なお、参加資格等については、公益財団法人全日本軟式野球連盟規程細則第5条、第6条を参照のこと。

##### 《7回戦試合》

日本スポーツマスターズの参加資格、所属都道府県及び年齢基準については、公益財団法人日本スポーツ協会が定めた日本スポーツマスターズ軟式野球競技の実施要項を参照のこと。

全日本シニアは、公益財団法人全日本軟式野球連盟規程細則第6条第2項の一般チームを基本とするが、参加選手は、本大会および県大会、末端支部大会に出場するため、所属チーム以外のチームから出場することを認める。

- 4 ベンチは、組み合わせ番号の若い方を一塁側とする。ただし、1チームが2試合続けて行う場合はベンチの入れ替えは行わない。
- 5 チームは、試合開始予定時刻の60分前までに球場に到着し、大会本部から打順表を受け取ること。
- 6 ベンチに入れる人員

##### 《9回戦試合》

- (1) 登録されユニフォームを着用した監督30番を含む選手25名以内(国民スポーツ大会は16名以内)と、チーム代表者、マネージャー、スコアラー、トレーナー(有資格者)各1名とする。

##### 《7回戦》

- (1) 日本スポーツマスターズは、登録されユニフォームを着用した監督30番(専任)、選手20名以内と、チーム代表者、マネージャー、スコアラー、トレーナー(有資格者)各1名とする。監督、マネージャー、スコアラー、トレーナーが選手を兼ねる場合には、選手登録をし選手20名以内の範囲とする。
  - (2) 全日本シニアは、登録されユニフォームを着用した監督30番を含む選手25名以内と、チーム代表者、マネージャー、スコアラー、トレーナー(有資格者)各1名とする。監督、マネージャー、スコアラー、トレーナーが選手を兼ねる場合には、選手登録をし選手25名以内の範囲とする。
- 7 打順表(登録された選手全員を記入したもの)の提出は、その日の第1試合は開始予定時刻の30分前までに、第2試合以降は前の試合の5回終了時(日本スポーツマスターズおよび全日本シニアは4回終了時)に監督または主将が大会本部に提出し、登録原簿と照合ののち、球審立会いのもと攻守を決定する。



## 8 シートノック

- (1) ダートサークル内に留まる、あるいは出入りする補助員は、ヘルメットを着用すること。
- (2) 後攻チームより行い、時間は5分間とする。
- (3) ノッカーも必ず選手と同様のユニフォームを着用し、捕手はプロテクター、レガーズ、捕手用ヘルメット、ファウルカップを必ず着用すること。
- (4) 大会運営上、シートノックを行わずに試合を開始することもある。この場合は、攻守決定時に通知する。

~~(5) シートノックを行うことができない補助員もいることから、ベンチ前でのサイドノックを認める。サイドノックとは、ベンチ前を利用して塁間程度の距離でゴロ打球の捕球練習をすることを言う。ノッカーにボールを渡す選手や野手からの送球をノッカーの近くで捕球する選手は必ずヘルメットを着用すること。~~

## 9 サイドノックの実施について

試合開始前の時間が許す範囲において、シートノックの有無にかかわらず、以下の条件でサイドノック及び外野サブノックの実施を認める。

- (1) 内野手は、ベンチ前のスペースを使用し、塁間程度の距離でゴロ捕球練習を行うこと。
- (2) 外野手が、サイドノックを行う際は、一塁または三塁後方のファウルテリリー（アンツーカー：土の部分）から、安全な方向に向けノックを行うこと。
- (3) ノッカーにボールを手渡す選手、または野手からの送球をノッカー付近で捕球する選手及び外野手からの送球を補助する選手（中継者）はヘルメットを着用すること。

## 10 球場内ではトスバッティングのみ認める。

## 11 その日の第1試合に出場のチームは、外野に限り練習に使用してもよい。その際、アップ用の服装(同一が望ましい)でもよいが、打順表の提出時は、全員ユニフォームに着替えていること。

第2試合以降のチームは、試合開始予定時刻に関係なく、前の試合が終了次第シートノックを行うので、終了挨拶の間にグラウンドに入り、ベンチの外野寄りに用具を置きキャッチボールを行う。

- 12 次の試合の先発バッテリーは、攻守決定後、競技場内のブルペンを使用することができる。
- 13 選手の交代は、監督がタイムを掛け球審に申し出ること。
- 14 発事突故の際のタイムについて(規則5.12b(3)(8)関連)

試合中、プレーヤーの人命にかかわるような事態が発生した場合、人命尊重を第一に、プレイの進行中であっても、審判員の判断でタイムを宣告することができる。この際、その宣告によってボールデッドとならなかつたらプレイはどのようになったかを判断して、ボールデッド後の処置をとる。

- 15 打者が頭部にヒット・バイ・ピッチを受けたときには、選手の安全確保を第一に、その程度を問わず、球審は臨時代走の処置を行わなければならない。塁上の走者が負傷した場合で、一時走者を代えないと試合の中断が長引くと審判員が判断したときは、臨時代走の処置を行うことができる。

臨時代走者は、試合に出ている9人の中から打順の前位の者を代走者と認めて試合を進行する（ただし投手及び投手兼任のDHを除く）。

臨時代走の役割は、アウトとなるか、得点するか、またはイニングが終了するまで継続する。（規則5.10e【原注】関連）

- 16 ベンチ内での電子機器類（携帯電話、パソコン等）の使用を禁止するが、電子スコア記録用として1台の使用を認める。指示用メガホンは、ベンチ内に限り1個の使用を認める。
- 17 第2試合以降は、試合開始予定時刻前でも、前の試合が終了した後20分を目安に次の試合を開始する。
- 18 ダブルヘッダーは1日2試合まで行うことができる。継続して行う場合は、試合終了後30分を目安に開始する。特別継続試合はこれに抵触しない。
- 19 試合開始予定時刻になっても会場に到着しないチームは、原則として棄権とみなす。
- 20 雨天の場合
  - (1) 雨天の場合でも日程の都合上、球場が使用可能な場合は試合を行う。
  - (2) 当日試合を全く行わない場合と、午前中見合わせて午後から行う場合があるので、大会本部からの連絡に注意すること。なお、当日試合が不可能な場合には大会本部から連絡する。
  - (3) 試合中雷が発生した場合は、状況を判断し、試合を中断して全員安全な場所に避難させ、气象台等の情報を掌握し、その後の処置を行う。
- 21 次のイニングに引き続き投げる投手は、ベンチ正面でのキャッチボールを禁止するが、~~ベンチ~~コーチスボックス外野側角からボール方向のファウルテリトリーでの軽いキャッチボールは認める。また、ブルペンでのキャッチボールは2組4名以内を認める。
- 22 試合終了後の挨拶はホームプレートを挟んで球審の合図で行う。これですべて完了する。試合に敬意を表し本部役員も起立し挨拶をする。



## §2 競技に関する連盟特別規則

### 1 正式試合

#### 《9回戦試合》

- (1) 試合は9回戦であるが、暗黒、降雨などで9回までインングが進まなくとも7回を終了すればゲームは成立する。
- (2) 得点差によるコールドゲームは、7回以降7点差とする。
- (3) コールドゲームの得点の扱い

連盟では、すべての均等回の得点とする。例えば、両チームが、7回の攻撃を均等に完了し、8回の表に先攻チームが得点したが、後攻チームはその裏、同点もしくはリードしないままに、暗黒・降雨などにより試合中止を宣せられたような場合は、均等回の得点をもって勝敗を決する。

#### 《7回戦試合》

- (1) 試合は7回戦であるが、暗黒、降雨などで、7回までインングが進まなくとも、5回を終了すれば試合は成立する。
- (2) 国民スポーツ大会の順位決定戦は時間制限はなく、7回で勝敗が決しない場合には、8回からタイブレーク方式を行う。
- (3) 得点差によるコールドゲームは、全日本シニアに限り、5回以降7点差とする。
- (4) コールドゲームの得点の扱い

連盟では、すべての均等回の得点とする。例えば、両チームが、5回の攻撃を均等に完了し、6回の表に先攻チームが得点したが、後攻チームはその裏、同点もしくはリードしないままに、暗黒・降雨などにより試合中止を宣せられたような場合は、均等回の得点をもって勝敗を決する。

### 2 延長戦

#### 《9回戦試合》

9回を完了して同点の場合は、健康維持を考慮し、次の方法により勝敗を決定する。

- (1) 天皇賜杯大会、国民スポーツ大会は、試合開始後3時間を経過するまで延長インングを行う。3時間経過後も同点の場合は、タイブレーク方式により勝負を決する。
- (2) 高松宮賜杯大会、東・西1部2部大会は、9回を完了して同点の場合、10回よりタイブレーク方式により勝負を決する。
- (3) 中部日本大会、東・西日本選手権大会は、
  - ① 試合開始後3時間の範囲内で最長3インング(12回)まで延長を行い、なお同点の場合はタイブレーク方式により勝負を決する。
  - ② 延長戦は最長3インングにならずとも、試合開始後3時間を経過し同点の場合はタイブレーク方式により勝負を決する。

#### 《7回戦試合》

7回を完了して同点の場合は、健康維持を考慮し、タイブレーク方式により勝負を決する。



### 3 タイブレイク方式

継続打順で、前回の最終打者を一塁走者、その前の打者を二塁の走者とする。すなわち、0アウト・二塁の状態にして1イニング行い、得点の多いチームを勝ちとする。勝敗が決しない場合は、更に継続打順でこれを繰り返す。なお、通常の延長戦と同様規則によって認められる選手の交代は許される。

### 4 特別継続試合

#### 《9回戦試合》

- (1) 暗黒、降雨などで7回以前に中止になった場合、または7回を過ぎ正式試合になって時点で試合が中止の場合は、翌日の第1試合に先立って特別継続試合を行う。
- (2) 7回に満たない場合は、打ち切りになったところから試合を行う。
- (3) 翌日特別継続試合を行う場合は、9回完了まで行うが、7回が完了して試合続行が不可能な場合はコールドゲームが適用される。

#### 《7回戦試合》

- (1) 暗黒、降雨などで5回以前に中止になった場合、または5回を過ぎ正式試合になって時点で試合が中止の場合は、翌日の第1試合に先立って特別継続試合を行う。
- (2) 5回に満たない場合は、打ち切りになったところから試合を行う。
- (3) 翌日特別継続試合を行う場合は、7回完了まで行うが、5回を完了して試合続行が不可能な場合はコールドゲームが適用される。

#### 《9回戦試合・7回戦試合 共通》

- (1) 日没まで短時間しかない場合でも、試合を開始することがある。審判員は、あらかじめ両チームの監督にどの回で打ち切りになっても特別継続試合を行うことを条件に、試合をできるところまで行う旨を申し渡してから試合を開始する。
- (2) 特別継続試合の再開
  - ① もとの試合が中断された個所から再開する。
  - ② 両チームの出場者と打撃順は、試合が中断されたときと全く同一でなければならない。ただし、規則によって認められる交代は許される。なお、試合前に提出された打順表に記載されていない者は、出場できない。
  - ③ もとの中断された試合に出場して、他のプレーヤーと交代してその試合から退いたプレーヤーは、再開される試合に出場できない。
  - ④ 中断、再開の際は、試合の終了および開始と同じように挨拶をする。
  - ⑤ グラウンドを変えて再開するとき、および翌日特別継続試合として行う場合は、原則としてシートノックを行う。
  - ⑥ 特別継続試合は、全ての事項についてもとの試合を引継ぐ。（試合時間、タイムの回数制限、警告回数等）

### 5 抗議権を有する者

監督か当該プレーヤーのいずれか1名とする。



## ◆少年部、学童部、女子大会

## §1 競技運営に関する注意事項

- 1 球場の開門は、試合開始90分前とする。
- 2 監督会議で説明または決められた事項は、必ずチーム全員に徹底すること。
- 3 参加申込書(登録原簿)提出後は、選手の追加、変更および背番号などの変更は認めない。ただし、疾病・負傷等の特別な場合は、資格審査の上、認めることもある。
- 4 ベンチは、組み合わせ番号の若い方を一塁側とする。ただし、1チームが2試合続けて行う場合はベンチの入れ替えは行わない。
- 5 チームは、試合開始予定時刻の60分前までに球場に到着し、大会本部から打順表を受け取ること。
- 6 ベンチに入れる人員は、
  - (1) 登録されユニフォームを着用した監督30番、コーチ29番・28番および選手25名以内と、チーム代表者、マネージャー、スコアラー、トレーナー(有資格者)各1名とする。ただし、監督、コーチは18歳以上でなければならない。
  - (2) 熱中症対策として、保護者2名までベンチに入ることができる。
- 7 打順表(登録された選手全員を記入したもの)の提出は、
  - (1) その日の第1試合は開始予定時刻の30分前までに
  - (2) ≪少年部、女子中学≫第2試合以降は前の試合の4回終了時に
  - (3) ≪学童部、女子共≫第2試合以降は前の試合の3回終了時に  
監督と主将が大会本部に提出し、登録原簿と照合ののち、球審立会いのもと攻守を決定する。
- 8 シートノック
  - (1) 補助員としてコーチ(背番号29・28)を認める。ダートサークル内に留まる、あるいは出入りする補助員は、ヘルメットを着用すること。  
なお、コーチ1人のブルペン捕手を、試合開始前までの間許可する。(マスクを着用すること)
  - (2) 後攻チームより行い、時間は5分間とする。
  - (3) ノッカーも必ず選手と同様のユニフォームを着用し、捕手はプロテクター、レガーズ、捕手用ヘルメット、ファウルカップを必ず着用すること。
  - (4) 大会運営上、シートノックを行わずに試合を開始することもある。この場合は、攻守決定時に通知する。
- 9 サイドノックの実施について
 

試合開始前の時間が許す範囲において、シートノックの有無にかかわらず、以下の条件でサイドノック及び外野サブノックの実施を認める。

  - (1) 内野手は、ベンチ前のスペースを使用し、塁間程度の距離でゴロ捕球練習を行うこと。
  - (2) 外野手が、サイドノックを行う際は、一塁または三塁後方のファウルテリトリー（アンツーカ：土の部分）から、安全な方向に向けノックを行うこと。
  - (3) ノッカーにボールを手渡す選手、または野手からの送球をノッカー付近で捕球する選手及び外野手からの送球を補助する選手（中継者）はヘルメットを着用すること。



- 10 球場内ではトスバッティングのみ認める。
- 11 その日の第1試合に出場のチームは、外野に限り練習に使用してもよい。その際、アップ用の服装(同一が望ましい)でもよいが、打順表の提出時には、全員ユニフォームに着替えていること。  
第2試合以降のチームは、試合開始予定時刻に関係なく、前の試合が終了次第シートノックを行うので、終了挨拶の間にグラウンドに入り、ベンチの外野寄りに用具を置きキャッチボールを行う。
- 12 次の試合の先発バッテリーは、攻守決定後、競技場内のブルペンを使用することができる。
- 13 選手の交代は、監督がタイムを掛け球審に申し出ること。
- 14 突発事故の際のタイムについて(規則5.12b(3)(8)関連)  
試合中、プレーヤーの人命にかかわるような事態が発生した場合、人命尊重を第一に、プレイの進行中であっても、審判員の判断でタイムを宣告することができる。この際、その宣告によってボールデッドとならなかつたらプレイはどのようなになったかを判断して、ボールデッド後の処置をとる。
- 15 打者が頭部にヒット・バイ・ピッチを受けたときには、選手の安全確保を第一に、その程度を問わず、球審は臨時代走の処置を行わなければならない。塁上の走者が負傷した場合で、一時走者を代えないと試合の中断が長引くと審判員が判断したときは、臨時代走の処置を行うことができる。  
臨時代走者は、試合に出ている9人の中から代走（打順の前位の者、ただし投手を除く）を認めて試合を進行する。  
臨時代走の役割は、アウトとなるか、得点するか、またはイニングが終了するまで継続する。（規則5.10e【原注】関連）
- 16 ベンチ内での電子機器類（携帯電話、パソコン等）の使用を禁止するが、電子スコア記録用として1台の使用を認める。指示用メガホンは、ベンチ内に限り1個の使用を認める。
- 17 第2試合以降は、試合開始予定時刻前でも、前の試合が終了した後20分を目安に次の試合を開始する。
- 18 ダブルヘッダーは、1日2試合まで行うことができる。継続して行う場合は、試合終了後30分を目安に次の試合を開始する。特別継続試合はこれに抵触しない。
- 19 試合開始予定時刻になっても会場に到着しないチームは、原則として棄権とみなす。
- 20 雨天の場合  
(1) 雨天の場合でも日程の都合上、球場が使用可能な場合は試合を行う。  
(2) 当日試合を全く行わない場合と、午前中見合わせて午後から行う場合があるので、大会本部からの連絡に注意すること。なお、当日試合が不可能な場合には大会本部から連絡する。  
(3) 試合中雷が発生した場合は、状況を判断し、試合を中断して全員安全な場所に避難させ、气象台等の情報を掌握し、その後の処置を行う。
- 21 次のイニングに引き続き投げる投手は、ベンチ正面でのキャッチボールを禁止するが、**コーチスボックス**外野側角からポール方向のファウルテリトリーでの軽いキャッチボールは認める。また、ブルペンでのキャッチボールは2組4名以内を認める。
- 22 試合の挨拶は、試合前後の本塁整列の挨拶が全てである。チームの大会本部及び相手チームへの挨拶は不要である。（応援団への挨拶は奨励）  
試合に敬意を表し本部役員も起立し挨拶をする。

## §2 競技に関する連盟特別規則

### 《学童部（女子共）》

#### 1 正式試合

##### (1) 6回戦

- ① ゲームは**6回戦**であるが、暗黒、降雨などで**6回完了**まで進まなくとも、**5回**を終了すれば試合は成立する。
- ② 健康維持を考慮し、**5回終了前**であっても試合開始後1時間30分を経過した場合は、新しいイニングには入らない。均等回完了をもって試合を決する。
- ③ 試合は上記①・②どちらも試合成立となる。  
「学童部4年生以下の大会は5回戦」
- ④ 守備の時間が長い場合（概ね20分）には健康維持を考慮し、審判員の判断で給水タイムを設けることとする。（試合時間には入れない）

##### (2) コールドゲームの得点の扱い

連盟では、例えば両チームが、5回の攻撃を均等に完了し、6回の表に先攻チームが得点したが、後攻チームはその裏、同点もしくはリードしないままに、暗黒・降雨などにより試合中止を宣せられたような場合は、均等回の得点をもって勝敗を決する。

#### 2 延長戦

**6回**を完了し同点の場合、または**試合開始後1時間30分を経過**し同点の場合は、いずれもタイブレーク方式により勝負を決する。

#### 3 タイブレーク方式

- (1) 継続打順で、前回の最終打者を一塁走者、その前の打者を二塁走者とする。  
すなわち、0アウト一塁・二塁の状態にして、投手の投球制限を遵守の上、勝負が決するまで行う。
- (2) 得点の記録は、合計得点とする。  
(例) 1-1(タイ1回) 4-3

#### 4 特別継続試合

- (1) 暗黒、降雨などで**5回以前**に中止になった場合、また**5回**を過ぎ正式試合になって同点で試合が中止の場合および**試合開始後1時間30分を経過**し同点の場合は、翌日の第1試合に先立って特別継続試合を行う。
- (2) 5回に満たない場合は、打ち切りになったところから試合を行う。試合開始後1時間30分を経過した場合は、コールドゲームが適用される。同点の場合は、タイブレーク方式で試合を決する。
- (3) 日没まで短時間しかない場合でも、試合を開始することがある。審判員は、あらかじめ両チームの監督にどの回で打ち切りになっても特別継続試合を行うことを条件に、試合をできるところまで行う旨を申し渡してから試合を開始する。



#### (4) 特別継続試合の再開

- ① もとの試合が中断された個所から再開する。
- ② 両チームの出場者と打撃順は、試合が中断されたときと全く同一でなければならない。ただし、規則によって認められる交代は許される。なお、もとの試合前に提出された打順表に記載されていない者は、出場できない。
- ③ もとの中断された試合に出場して、他のプレーヤーと交代してその試合から退いたプレーヤーは、再開される試合に出場できない。
- ④ 中断、再開の際は、試合の終了および開始と同じように挨拶をする。
- ⑤ グラウンドを変えて再開するとき、および翌日特別継続試合として行う場合は、原則としてシートノックを行う。
- ⑥ 特別継続試合は、全ての事項についてもとの試合を引継ぐ。（試合時間、投球数、タイムの回数制限、警告回数等）

#### 5 抗議権を有する者

監督か当該プレーヤーのいずれか1名とする。

~~6 監督に限り、グラウンドに出て指示することができる。~~

#### 6 学童部の投球数制限について

選手の肘、肩の障害予防として、一人の投手が1日に投球できる数は下記の取り扱いとする。この投球数制限は、選手が安全に安心して健康で野球を楽しむことを目的としている。

##### 【学童部(女子共)】

- ① 1試合かつ1日の投球数は70球以内。なお、4年生以下が投手として出場した場合の投球数制限は学年で判断する。（4年生以下は60球以内）
- ② 特別継続試合で投球できる球数は、もとの試合で投じた球数を引き継ぎ、残りの球数だけとする。
- ③ 特別継続試合に勝利したチームの投手は、同日に行われる試合において1日の投球数制限を超えない範囲で登板できる。
- ④ 1週間の投球数は210球以内とする（4年生以下は180球以内）  
なお、投球数のカウントは、該当期間中の試合における実際の投球数の累計によって行う。

##### 【投球数管理運用】

- ① 試合中規定投球数に達した場合、その打者の打撃中に攻守交代となるか、打撃を完了するまで投球できる。
- ② ボークにもかかわらず投球したものは、投球数に数える。
- ③ 12秒または20秒が経過し、タイムが宣告されたにもかかわらず、投球した場合は投球数に入れる。
- ④ タイブレークになった場合、1日の規定投球数以内で投球できる。
- ⑤ 5けん制球や送球とみなされるものは投球数としない。
- ⑥ 投球数の管理は、大会本部が行う。

#### 7 試合をナイターで実施する場合は、その終了時刻を原則として20時までとする。



8 試合時間の管理について

- (1) 試合時間は大会本部が管理し、試合開始時間を通告すること。
- (2) 制限時間に達した時は、審判員はそのことを両チームに通告すること。
- (3) 特別継続試合の試合時間については、もとの試合の残りの試合時間のみ行うものとする。
- (4) 試合時間が短い学童部（女子共）の試合においては、プレーヤー、監督、コーチ、審判員の負傷手当のための遅延は試合時間に算入しない。（野球規則9.02 (ℓ) 【原注】は適用しない）。

【ケース1】

チーム	1	2	3	4	5	6	7	8	計
A	2	3	2	2					9
B	3	2	1						6

[Aがリードの4回表に1時間30分が経過した場合]

※4回裏の攻撃まで行う。

【ケース2】

チーム	1	2	3	4	5	6	7	8	計
A	0	0	2	0	1				3
B	0	0	2	2					4

[Bがリードの5回裏のB攻撃中に1時間30分が経過した場合]

※1時間30分を経過した時点で試合終了となるが、そのときの打者の打撃中にその旨を両チームに通告し、この打者が打撃を完了して試合終了とする。

9 変化球に関する事項

関節の障害防止のため、まだ骨の未熟な学童部の投手は変化球を禁止する。投球が変化球かどうかは球審の判断による。変化球を投げた場合は次のペナルティを科すこととする。

<ペナルティ>

- (1) 変化球に対して“ボール”を宣告する。
- (2) 投手が変化球を投げた場合は、投げないように監督および投手に注意する。注意したにもかかわらず、同一投手が同一試合で再び変化球を投げたときは、その投手を交代させる。なお、その投手は他の守備位置につくことは許されるが、大会期間中、投手として出場することはできない。
- (3) 変化球が投げられたときにプレイが続けられた場合は、打者が一塁でアウトになるか、走者が次塁に達するまでにアウトになった場合は、プレイを無効とし、打者のカウントに“ボール”を加える。この場合状況によっては、攻撃側の監督の申し出があれば、プレイはそのまま有効とする。ただし、打者が安打、失策、四球、死球、その他で一塁に達し、走者が進塁するか、占有塁にとどまっている場合は、変化球とは関係なくプレイはそのまま続けられる。



## 《少年部(女子共)》

## 1 正式試合

## (1) 7回戦

- ① ゲームは7回戦であるが、暗黒、降雨などで7回までイニングが進まなくとも5回を終了すればゲームは成立する。
- ② 健康維持を考慮し、5回終了前であっても試合開始後2時間30分を経過した場合は、新しいイニングには入らない。均等回完了をもって勝負を決する。
- ③ 試合は上記①・②どちらも試合成立となる。
- ④ 守備の時間が長い場合（概ね20分）には健康維持を考慮し、審判員の判断で給水タイムを設けることとする。（試合時間には入れない）

## (2) コールドゲームの得点の扱い

連盟では、例えば両チームが、5回の攻撃を均等に完了し、6回の表に先攻チームが得点したが、後攻チームはその裏、同点もしくはリードしないままに、暗黒・降雨などにより試合中止を宣せられたような場合は、均等回の得点をもって勝敗を決する。

## 2 延長戦

7回を完了し同点の場合、または、試合開始後2時間30分を経過し同点の場合は、いずれもタイブレーク方式とする。

## 3 タイブレーク方式

- (1) 継続打順で、前回の最終打者を一塁走者、その前の打者を二塁走者とする。すなわち、0アウト一塁・二塁の状態にして、投手の投球制限を遵守の上、勝敗が決するまで続行する。
- (2) 得点の記録は、合計得点とする。  
（例）1-1(タイ1回) 4-3

## 4 特別継続試合

- (1) 暗黒、降雨などで5回以前に中止になった場合、また5回を過ぎ正式試合になって同点で試合が中止の場合は、翌日の第1試合に先立って特別継続試合を行う。
- (2) 5回に満たない場合には、打ち切りになったところから試合を行う。試合開始後2時間30分を経過した場合は、コールドゲームが適用される。同点の場合は、タイブレーク方式で試合を決する。
- (3) 日没でも短時間しかない場合でも、試合を開始することがある。審判員は、あらかじめ両チームの監督にどの回で打ち切りになっても特別継続試合を行うことを条件に、試合をできるところまで行う旨を申し渡してから試合を開始する。

## (4) 特別継続試合の再開

- ① もとの試合が中断された個所から再開する。
- ② 両チームの出場者と打撃順は、試合が中断されたときと全く同一でなければならない。ただし、規則によって認められる交代は許される。なお、もとの試合前に提出された打順表に記載されていない者は、出場できない。
- ③ もとの中断された試合に出場して、他のプレーヤーと交代してその試合から退いたプレーヤーは、再開される試合に出場できない。
- ④ 中断、再開の際は、試合の終了および開始と同じように挨拶をする。
- ⑤ グラウンドを変えて再開するときや、および翌日特別継続試合として行う場合は、原則としてシートノックを行う。
- ⑥ 特別継続試合は、全ての事項についてもとの試合を引継ぐ。（試合時間、投球数、タイムの回数制限、警告回数等）



5 抗議権を有する者

監督か当該プレーヤーのいずれか1名とする。

~~6 監督に限り、グラウンドに出て指示することができる。~~

6 少年部の投球数制限について

選手の肘、肩の障害予防として、一人の投手が1日に投球できる数は下記の取り扱いとする。この投球数制限は、選手が安全に安心して健康で野球を楽しむことを目的としている。

【少年部】

- ① 1試合かつ1日の投球数は100球以内。
- ② 特別継続試合で投球できる球数は、もとの試合で投じた球数を引き継ぎ、残りの球数だけとする。
- ③ 特別継続試合に勝利したチームの投手は、同日に行われる試合において1日の投球制限を超えない範囲で登板できる。
- ④ 1週間の350球以内とする。なお、投球数のカウントは、該当期間中の試合における実際の投球数の累計によって行う。

【投球数管理運用】

- ① 試合中規定投球数に達した場合、その打者の打撃中に攻守交代となるか、打撃を完了するまで投球できる。
  - ② ボークにもかかわらず投球したものは、投球数に数える。
  - ③ 12秒または20秒が経過し、タイムが宣告されたにもかかわらず、投球した場合は投球数に入れる。
  - ④ タイブレークになった場合、1日の規定投球数以内で投球できる。
  - ⑤ けん制球や送球とみなされるものは投球数としない。
  - ⑥ 投球数の管理は、大会本部が行う。
- 7 試合をナイターで実施する場合は、その終了時刻を原則として20時までとする。
- 8 試合時間の管理について
- (1) 試合時間は大会本部が管理し、試合開始時間を通告すること。
  - (2) 制限時間に達した時は、審判員はそのことを両チームに通告すること。
  - (3) 特別継続試合の試合時間についても、もとの試合の残りの試合時間のみ行うものとする。

【ケース1】

チーム	1	2	3	4	5	6	7			計
A	0	0	2	0	3	1				6
B	0	0	0	0	2					2

【Aがリードの6回表に2時間30分が経過した場合】

※6回裏の攻撃まで行う。

【ケース2】

チーム	1	2	3	4	5	6	7			計
A	0	0	2	0	0	1				3
B	0	0	2	0	2					4

【Bがリードの6回裏のB攻撃中に2時間30分が経過した場合】

※2時間30分を経過した時点で試合終了となるが、そのときの打者の打撃中にその旨を両チームに通告し、この打者が打撃を完了して試合終了とする。



## 各大会共通

### § 3 指名打者の取扱いについて 5.11(a)(b)

連盟が主催する大会においては、指名打者ルールを使用することができる。ただし、学童部・少年部は二刀流選手を採用しない。

- (1) 指名打者ルールは、次のとおりである。5.11(a)
  - ① チームは、投手に代わって打つ打者(指名打者)を指名することができる。
  - ② 試合開始前に交換された打順表に記載された指名打者は、相手チームの先発投手に対して少なくとも1度は、打撃を完了しなければ交代できない。ただし、その先発投手が交代したときは、その必要はない。
  - ③ チームは必ずしも指名打者を指名しなくてもよいが、試合前に指名しなかったときは、その試合で指名打者を使うことはできない。
  - ④ 指名打者に代えて代打者を使ってもよい。その代打者は以後指名打者となる。退いた指名打者は、再び試合に出場できない。
  - ⑤ 指名打者が守備についてもよいが、自分の番のところで打撃を続けなければならない。投手は退いた守備者の打撃順を受け継ぐ。ただし、2人以上の交代が行なわれたときは、監督が打撃順を指名しなければならない。
  - ⑥ 指名打者に代えて代走者を使ってもよい。その代走者は以後指名打者となる。指名打者が代走者になることはできない。ただし、臨時代走者になることはできる。
  - ⑦ 指名打者は、打順表の中でその番が固定されており、多様な交代によって打撃の順番を変えることはできない。
  
- (2) 指名打者の役割が消滅する場合は、次のとおりである。5.11(a)
  - ① 投手が他の守備位置についてした場合。
  - ② 代打者または代走者が試合に出場し、そのまま投手となった場合。
  - ③ 投手が指名打者の代打者または代走者になった場合。
  - ④ 打順表に10人のプレーヤーを記載したが、指名打者が特定されておらず、試合開始後にその誤りが球審に指摘され、投手が打撃順に入った場合は、投手が置きかわったプレーヤーは交代したとみなされ、試合から除き、それ以後指名打者の役割は消滅する。
  - ⑤ 指名打者が守備位置についてした場合。
  - ⑥ 他の守備位置についていたプレーヤーが投手になった場合。
  
- (3) 二刀流選手の規定は、次のとおりである。5.11(b)
  - ① チームは、先発投手を指名打者に指名することができる。(このプレーヤーを、以下「二刀流選手」という。)
  - ② 先発投手、指名打者として両方で試合に出場する場合は、別々の選手として扱う。
  - ③ 監督は、打順表に10人のプレーヤーを記載し、一つは先発投手として、もう一つは指名打者として2度、同じ名前を記載する。
  - ④ 二刀流選手は投手を退いても、指名打者としては出場し続けることはできるが、再び投手として出場することはできない。
  - ⑤ 二刀流選手は指名打者を退いても、投手として出場し続けることはできるが、再び打者として打席に立つことはできない。
  - ⑥ 二刀流選手が両方同時に交代する場合には、他の二刀流選手との交代は認められない。
  - ⑦ 二刀流選手の規定を採用するかは、最初の打順表で記載するときのみできる。
  - ⑧ 二刀流選手が投手として降板し、投手以外の守備位置に移った場合には、それ以後指名打者の役割は消滅する。



## § 4 試合中の禁止事項

- 1 競技前、中、後を問わず、相手側プレーヤーや審判員に手をかけたり、暴言を吐いたり、侮辱する言動を厳禁する。万一このような事態が生じたときには、退場を命ずる。なお、各支部の行うすべての大会を含めて、試合に関連して現実に暴力行為を行った者に対して、以後の出場を停止するとともに、所属チームにも何らかのペナルティを科すこととする。このペナルティを最低として処理する。
- 2 選手や審判員に対する全てのヤジを禁止する。また、スタンドからの応援団のヤジおよび目に余る行為はチームの責任とする。【11・12P参照】
- 3 競技場内(ベンチを含む)では、喫煙およびガム等を噛むことを禁止する。また、喫煙可能な場所であっても、ユニフォームを着用しての喫煙は禁止とする。
- 4 マスコットバットを次打者席に持ち込むことは差し支えないが、プレイの状況に注意し、適切な処置をすること。なお、競技場での素振り用長尺バット、パイプ及びリングの使用を禁止する。
- 5 投手が手首や腕にリストバンド、サポーターなどを使用することを禁止する。なお、負傷等の応急処置として、テーピングなどの使用を認めることがある。この場合、担当審判員の許可を得ることとする。但し、投球に影響を与えるものを直接ボールに触れる箇所には使用できない。
- 6 危険防止のため、足を高く上げてのスライディング等を厳禁する。現実にこれが妨害になったと審判員が認めた場合は、守備妨害で走者をアウトにする。
- 7 作為的な空タグを禁止する。現実に妨害(よろめいたり、著しく速度が鈍った場合)になったと審判員が認めた場合は、オブストラクションを適用する。
- 8 相手選手を威嚇する行為を禁止する。
- 9 プレイを利用して相手選手を欺く行為（アンフェアプレイ）を禁止する。  
現実に欺く行為が行われた場合、ボールデッドとして審判員の判断で進塁を認めるかプレイを無効にする。  
①走者一塁、投手は一塁へけん制球を投げた。一塁手は捕球したにもかかわらず捕球できなかった「ふり」をして、あたかも外野へ抜けたかのような動作をして走者の離塁を誘発し「タグアウト」を狙う行為。  
②走者二塁、投手が二塁へ全力でけん制球を投げる「ふり」をする（実際には投げていない）。  
二塁ベースカバーに入った遊撃手がけん制球が悪送球になった「ふり」をして横飛びで捕りに行く「ふり」をする。さらに中堅手が悪送球で抜けてきたボールに猛ダッシュでカバーに入る「ふり」をする。二塁走者ははっきりけん制球が悪送球になったと思いこみ離塁する。そこで初めて投手から二塁へボールを送られ走者をアウトにする行為。
- 10 プレーヤーが塁上に腰を下ろすことを禁止する。
- 11 守備側からのタイムで試合が停止されたとき、その間投手は捕手を相手に投球練習をしてはならない。



#### § 4 試合中の禁止事項

- 12 試合が開始されたら、控えの選手は、むやみにベンチから出てはならない。投手の準備投球にあわせて素振りをするを禁止する。(5.10k)  
ただし、次のことを認める。
- (1) 攻守交代時にファウルグラウンドで外野方向へのランニングをすること。
  - (2) 攻守交代時に自チームの練習をベンチ前で見守ること。ただし、球審の「プレイ」宣告までにはベンチに戻ることを認める。
  - (3) 攻守交代時に外野手とキャッチボールをすること。
- 13 次打者席では、投手が投球姿勢に入ったら素振りをしてはならない。低い姿勢で待つこと。投手も必ず次打者席に入ること。(5.10k 【注1】)
- 14 塁上の走者、あるいはコーチスボックスやベンチから守備側(捕手)のサインを盗み、それを打者に伝達することを禁止する。  
また、打者が投げ終わった球種を次打者他に知らせることを禁止する。



## §4 試合のスピードアップ化に関する事項

### 1 守備側のタイムの回数制限

(1) 監督またはコーチ等が1試合に投手のもとへ行ける回数は3回以内とする。この際、投手（内野手含む）にペットボトルやタオルを持参することができる。ただし、選手を帯同することはできない。なお、1イニングに同一投手のもとへ2度行けば、その投手は自動的に試合から退かなければならないは適用しない。（5.10(2)は適用しない）

また、延長戦（タイブレーク方式を含む）は、1イニングに1回行くことができる。ただし、投手交代の場合は回数に含まない。

(2) 捕手または内野手が、1試合に投手のもとへ行ける回数は、3回以内とする。

なお、延長戦（タイブレーク方式を含む）は、1イニングに1回行くことができる。野手（捕手も含む）が投手のもとへ行った場合、そこへ監督またはコーチ等が行けば、双方1回として数える。逆の場合も同様とするが、投手交代の場合は、監督またはコーチ等の回数には含まない。

(3) 投手交代の場合、投手と捕手が打ち合わせ（サインの確認）のために、準備投球の前あるいは後に少しだけ会話することは、捕手または内野手の回数に含まない。

(4) 監督がプレーヤーとして出場している場合は、投手のもとへ行けば野手としての1度と数えるが、協議があまり長引けば、監督が投手のもとへ1度行ったこととし通告する。

(5) 攻撃側のタイム中に守備側は指示を与えることができるが、攻撃側のタイムより長引けば守備側の1回とカウントされる。

### 2 攻撃側のタイムの回数制限

(1) 攻撃側のタイムは、1試合に3回以内とする。なお、延長戦（タイブレーク方式を含む）は、1イニングに1回とする。

(2) 守備側のタイム中に攻撃側は指示を与えることができるが、守備側のタイムより長引けば攻撃側の1回とカウントされる。

### 3 タイムは1分以内を限度とする。

4 試合はスピーディに運ぶよう努め、1試合(9回戦)の競技時間は120分以内を目標とする。試合の進行状況によっては、タイムを制限することもある。

5 投手(救援投手を含む)の準備投球は初回に限り、8球以内が許される。次回からは、4球以内とする。なお、季節または状況により考慮する。

6 攻守交代時最後のボール保持者は、投手板にボールを置いてベンチに戻ることに。

7 代打者または代走者の通告は氏名とともに、「代打者」または「代走者」の背番号を球審に見せその旨を告げることとし、球審も放送席に向かって選手の背番号を見せて、「代打」または「代走」と告げること。



8 打者が二塁打を打ち、打者用手袋から走塁用手袋に変える為にタイムをかける行為を禁止する。ただし、レグガードとエルボーガードを外す時のタイムは認めるが速やかに行うこと。

9 投手と捕手について

無用なけん制が度を過ぎると審判員が判断したら、遅延行為として投手にボークを課すことがある。

10 打者について

(1) 打者は、アマチュア野球内規②バッターボックスルール（88P）を理解し、これを実行すること。

(2) みだりにバッタースボックスをはずした時は、球審はタイムをかけずに、投球に対して、正規に「ボール」、 「ストライク」、を宣告する。

(3) 打者がたとえば判定に不服で、あるいは攻撃側のサイン交換が異常に長くて、審判の催促にもかかわらず、なかなかバッタースボックス内で打撃姿勢をとろうとしなかった場合、球審は投手に投球を命じることなく自動的にストライクを宣告する。この場合はボールデッドとなり、いずれの走者も進塁できない。（5.04b(3)）

12 タイムについて

(1) 監督はタイムを要求するとき以外は、みだりにベンチを出てはならない。

(2) タイムは、プレーヤーの要求したときでなく、審判員が宣告したときである。打者は、投手がwindアップを始めるか、セットポジションをとったならば、①打者は打撃姿勢をやめることは許されない。②球審は、打者または攻撃側チームのメンバーから、いかなる要求があっても「タイム」を宣告してはならない。

13 本塁打の走者を迎える場合は、ベンチの前のみとする。



## 競技者のマナーに関する事項

マナーアップとフェアプレイの両面から、次のような行為を禁止する。

- 1 捕手が投球を受けたときに意図的にボールをストライクに見せようとミットを動かす行為
- 2 捕手が自分で「ストライク」・「ボール」を判定するかのように、球審がコールする前にすぐミットを動かして返球態勢に入る行為
- 3 球審の「ボール」の宣告にあたかも抗議するかのように、しばらくミットをその場に置いておく行為
- 4 打者がヒジ当てを利用してのヒット・バイ・ピッチ(死球)狙いの行為
- 5 打者がインコースの投球を避ける動きをしながら当たりにゆく行為
- 6 野手が走者の視界を遮る行為(規則6.01h (2) )
  - (1) 走者がタッグアップしているとき、野手が走者の前に立ち視界を遮る行為
  - (2) 野手が走者の前に立ち、ボールを保持している投手板上の投手への視界を遮る行為
- 7 その回の先頭打者は準備投球が終わるまで次打者席で待機すること
- 8 投手が投手板に触れて投球位置についたら、投手の動揺を誘うような大きな声を発しないこと
- 9 学童部・少年部の試合においては、ベンチ内の大人がいかなる状況であっても、選手を委縮させるような言動を禁止する。



## 用具・装具に関する事項

- 1 ユニフォームの上着はきちんとズボンに入れること。
- 2 試合に出場する捕手は、安全のためプロテクター、レガーズ、マスク(スロートガード付)、捕手用ヘルメット、ファウルカップを着用すること。  
 なお、攻守交代などに伴い捕手が用具着用中に、控えの選手等が準備投球を捕球する際は、捕手に求められる用具をすべて着用していない限り、立って捕球すること(出場中の内野手可)。打者、次打者、走者およびベースコーチは、必ずヘルメットを着用のこと(ベースコーチを除き、いずれも公認された両側か片側にイヤフラップの付いたもの)。なお、捕手用ヘルメットとマスクの一体製品は使用を禁止する。
- 3 サングラスは、大会本部の承認なしに使用できる。ただし、投手はミラーレンズサングラスの使用はできない。また、野手がサングラスを帽子の底の上に乗せることを認める。
- 4 ネックウォーマーは、季節を考慮し着用することができる。
- 5 監督が季節や天候により、グラウンドコートを着用している場合  
 監督は、アピールや選手交代などをするときには、その身分を明らかにするために、グラウンドコートを脱いで申し出ること。(背番号の確認)
- 6 ベースコーチと走者となった投手は、グラウンドコートを着用することができる。(3.03c【注】)
- 7 **アイブラック(アイパッチ)の使用を認める。**
- 8 グラブについて  
 使用区分

用具 \ 位置	捕手	一塁手	捕手・一塁手以外の野手
キャッチャーミット	○	×	×
ファーストミット	○	○	×
グラブ	○	○	○

安全上、捕手はキャッチャーミットの使用をお勧めします。

〔投手用〕①**グラブ本体(捕球面・背面・ウェブ)は2色まで可。**

ただし、白/灰色/PANTONE®の色基準14番より薄い色の使用は禁止する。

②**氏名・背番号・チーム名などの刺繍糸の色、大きさ共に制限なし。**

③**ハミダシ・紐・指かけ、柄模様についても制限なし。**



- 〔野手用〕 連盟では、規則3.07の「守備位置に関係なく、野手はPANTONE®の色基準14番よりうすい色のグラブを使用することはできない。」は適用しない。
- 9 バットは改造、加工したものは使用できない。  
ただし、後付けのフレアグリップの使用については、専用テープ等で完全に固定・被覆されたなだらかな形状のものであれば使用は認める。
- 10 学童部バットの使用制限  
安全面を考慮し、学童部では、一般用バットのうち、打球部にウレタン、スポンジ等の素材の弾性体を取り付けたバットの使用を2025年より禁止する。なお、一般用バットであっても、上記以外の木製・金属製・カーボン製・複合（金属／カーボン）バットについては、使用制限は行わない。  
（注）少年用バットの使用制限は行わない。
- 11 メディシンボール等、アップ、トレーニングのための補助具は打順表の提出までは使用することができる。



## 規則適用上の解釈

- (1) 打球が内野手を通過したかどうかにかかわらず、走者がフェアボールにフェア地域で触れた場合原則アウトになる。ただし、内野手の股間または側方を通過したフェアボールにすぐその後方で触れた場合（この打球に対して他のいずれの内野手も守備する機会がない場合）はアウトにならない。「股間」とは、いわゆるトンネル、「側方」とは、エラーが記録されるような、野手が一步も動くことなく守備できる範囲の打球である。軟式野球では、頭上を越えたグラブの届く範囲も含まれる。（5.06c(6)、5.09b(7)、6.01a(11)）
- (2) スリーバントについて  
2ストライク以後に、故意にファウルとするために意識的にカット打法をしたときは、球審は、動作によってはスイングがないとして、ファウルとしないでバントとして第3ストライクを宣告する場合がある。（5.09a(4)、用語の定義13）
- (3) アウトの時機(第3アウトと得点の関係)  
アウトの時機は、審判員が「アウト」の宣告をした瞬間ではなく、プレイが終了した瞬間である。  
【注】球審が、プレイ終了時点が確認できない場合は、アウトの時機は審判員が「アウト」を宣告した時点としなければならないから、得点に関係のある第3アウトの場合には、審判員はアウトの瞬間に速やかに宣告しなければならない。この場合に落球したような場合は、宣告の訂正となるがやむを得ない。（アマチュア野球内規⑥、5.08a【注1】）
- (4) バット全体がフェア地域またはファウル地域に飛んで、守備の妨害になった場合について(5.09a8【原注】)  
① 故意であったか否かの区別なく、妨害が宣告される。  
② 妨害は、発生の時点で宣告しなければならない。後で協議して妨害にすることはできない。
- (5) 走者が野手の触球を避けた場合について(5.09b(1))  
走者が、野手の触球を避けて、タッグプレイが生じた時の、走者と塁を結ぶ直線のベースパス（走路）から3フィート以上離れて走った場合、その走者にアウトが宣告される。（ラインアウトでアウト）触球行為とは、野手がボールを保持したグラブ或いはボールを掴んでいる手で走者にタッグしに行くことに限らず、打球（送球）を処理して、ボールを保持した状態の野手がステップしただけで走者の方を向いた場合でも、たとえ手を差し出す行為がなくともアウトにしようとする行為だと審判員が判断できれば触球行為とみなす。
- (6) 塁の占有権と走塁放棄との関連（規則5.06a、5.09b(2)）  
走者二・三塁のとき、三塁走者が三・本塁間でランダウンプレイ中に二塁走者が三塁に到達して触れているとき、三塁走者がランダウンプレイを逃れて三塁を走り越した場合、三塁走者を走塁放棄でアウトにする。
- (7) 捕手がボールを持たないで本塁上に出た場合  
本塁上とは、本塁の基点を横に引いた線より前のことで、本塁付近だけとする。なお、上体をこの線より前に出した場合は、足が出なくても打撃妨害が宣告される。（6.01g【注1】参照）



- (8) 走者のいるとき、投手がボールを両手で身体の前方で保持した後、投手板につけばボークとなる。(5.07a(1)(2))
- (9) 投手の投球当時とは、**投手が打者への投球に関する動作を起こしたとき**をいう。セットポジションの際の「ストレッチ（準備動作）」は**投球に関する動作**とはみなさない。(野球審判員マニュアル第5版57P)
- (10) 投手の軸足が、投手板上か投手板をはずしたかに関係なく、本来の守備位置にいる野手に送球した場合に、その送球がけん制と見られない場合は、ボークが宣告される。(6.02a(4)(8))
- (11) 走者がいるとき、軸足を投手板に触れている投手が捕手(野手を含む)にサインを出すか、あるいは受けるなど、手を動かして肩や胸等に触れる動作をした場合は、本規則に違反するのでボークとなる。  
また、軸足を投手板からはずして同様な動作をした場合には、遅延行為とみなされボークとなる。(6.02a(8))
- (12) 投手が、投手板上から投げ手にボールを持たない腕を振って塁へ投げるまねをすることは、遅延行為とみなし、ボークが宣告される。(6.02a(8))
- (13) アマチュア野球決定事項(6.02a(8))の運用について  
走者がリードしていないにもかかわらず、たとえば投手が塁へ、「山なり」のゆるい「牽制球」を投げる行為は、牽制球とは見なしがたく、「投手の不必要な試合の遅延行為」に該当しボークとなる。
- (14) 故意四球と捕手の位置(5.02a、6.02a(12))  
審判員が「故意四球」が企図されたと判断する場合とは、捕手があらかじめ捕手席内で立ち上がって投手の投球を待つ姿勢をとり、しかも誰が見ても作戦上その打者を敬遠するという守備側の意図が明らかな場合に限られる。  
たとえば三塁に走者がいて、スクイズプレイを防ぐためのウエストボールを投げさせようとして、捕手が腰をかがめたままで投球を待つようなときには、片足を捕手席の外に出しても、投手にボークを宣告しないものとする。
- (15) 二塁への偽投に引き続いての送球  
塁上に複数の走者がいるときに、二塁へ正しく偽投し、投手板に触れたまま連続して他の塁へ送球する場合は、投手板をはずさなければならない。はずさなかった場合にはボークとなる。
- (16) 捕球の解釈について(用語の定義15)  
打球または送球が野手のグラブに挟まった場合、ボールは生きており、インプレイである。野手はグラブにライブのボールが挟まったまま、そのグラブを投げることは正規のプレイで、ボールが挟まったグラブを捕った野手は規則どおりにボールを保持したものとみなされる。たとえば、野手は、ボールが挟まったグラブを持って走者または塁にタッグすることができる。これは正規のプレイである。
- (17) 打球または送球がプレーヤーのユニフォームの中に入り込んでしまった場合の処置について(用語の定義15関連)

打球または送球が偶然にプレーヤーまたはコーチのユニフォームの中に入り込んでしまった場合(あるいは捕手のマスクまたは用具に挟まって止まった場合)、審判員はタイムを宣告し、ボールデッドにして打者には一塁を与え、審判員の判断ですべての走者に対して塁にとどめるか、進塁を認める。このプレイで走者がアウトにされることはない。なお、送球によってこのような事態が生じた場合、進塁させる基準は、送球が最後の野手の手から離れたときとする。



- (18) アピールの際の「プレイの企て」の解釈について(規則5.09c(4)【注2】)  
 投手または野手がアピールのために塁に送球し、それが悪送球となってボールデッドの箇所に入り、アピールプレイを果たすことができなかった場合を「プレイの企て」とみなされ、以後いずれの走者、いずれの塁に対しても、再びアピールすることはできない。アピール権は消滅する。
- (19) アピール権消滅に関するオリジナルプレイについて  
 オリジナルプレイとは、打球後に生じた一連のプレイをいう。また、オリジナルプレイが終わったとは、全ての走者が進塁をストップし、たとえば塁についている。あるいは次塁を狙うそぶりがなく、そして内野手（投手を含む）が内野でボールを保持している状態をいう。（規則5.09c後段【注1】関連）
- (20) 球審が捕手の送球動作を妨害した場合について(規則5.06c(2))  
 盗塁の阻止、走塁をアウトにしようとする行為に限らず「球審が捕手のすべての送球(打球処理を除く)を妨害した場合」つまり、投手への返球行為も含む。たとえば、第3ストライクを捕手が捕球できなかったときの捕手の守備行為を妨害したときも含む(ボールデッド、打者アウト、走者帰塁)。
- (21) ベースコーチのアシストについて(規則6.01a(8))  
 塁に複数の走者がいて、1走者に対するベースコーチの肉体的援助があった場合、その走者に対して送球されるなどプレイが直接行われているときは即ボールデッドとするが、それ以外の場合は即ボールデッドとせず、すべてのプレイが終了してからボールデッドにして、肉体的援助のあった走者をアウトにする。ただし、2アウト後にベースコーチの肉体的援助が発生したときは、その走者を即アウトとする。  
 なお、“援助する (assist)”とは走者が帰塁または離塁することを“助ける”ことである。ベースコーチと走者が接触しても、結果として走者の帰塁または離塁を“助ける”ことにならなければ、この規則は適用されない。
- (22) 飛球が捕らえられリタッチが生じた際の「ボールデッド中の塁の踏みなおし」について(規則5.09c(2)【規則説明】(B)【注4】)  
 飛球が捕らえられたときのリタッチを果たす際も、塁を空過した場合と同様、ボールデッドのもとでは「次の塁」に達すれば、リタッチを果たさなかった塁を踏みなおすことは許されない。この場合の「次の塁」とは、ボールデッドになったときの走者の位置によって定まる。たとえば、走者が  
 ① 二・三塁間のときは三塁が次の塁  
 ② 三・本塁間のときは本塁が次の塁  
 ③ 本塁に達していたときは「次の塁がない」ことから、その走者がダッグアウトに入ってしまう限り、リタッチを果たすべき塁の踏みなおしは許される。
- (23) 投手が**投球に関する動作**を起こした後、**投球に関する動作**を止めて(ボーク)、投手板をはずせばその時点で即ボールデッドにして、以後のプレイはすべて無効にする。
- (24) 前進守備時の野手の位置について  
 故意に打者を惑わすことと野手の安全を考慮して塁間の半分を目安として、投手がリリースするまでその位置に留まること。(規則6.04c)



## (25) ホームランの解釈

フェンス最上部を境界線とし、打球がこれを直接越えるか、これに触れてスタンドインの場合は本塁打とする。打球が外野フェンスの途中の突き出ている部分に触れてスタンドに入った場合は、二塁打とする。

## (26) 悪送球が野手の手を離れたときの走者の位置について(規則5.06b(4)(G)関連)

1アウト走者一・二塁、二塁走者がけん制で二・三塁間でランダウンドプレイになった。その間、一塁走者は二塁に達していた。その後、ランダウンドプレイにおいて二塁手が三塁へ悪送球してボールデットの箇所に入ってしまった。悪送球が野手の手から離れたとき、二・三塁間には二人の走者がいた。このような場合は「各走者がその時に位置していたところ」との解釈から、二人の走者には、2個の塁、すなわち本塁までの進塁を認める。

## (27) 対象走者以外に対するけん制球について(規則6.02a(4)(8))

走者二・三塁、野手は前進守備、投手は投手板上から三塁にけん制球を投げた。三塁手は、一歩前に出てその送球を捕って素早く二塁に送球し、二塁走者をアウトにした。三塁手に三塁走者をアウトにしようとする行為も見られず、ましてや、三塁手も一歩前に出たということで「ボーク」が宣告される。

## (28) 投球の義務(規則5.10(g)(i) 関連)

## 【先発投手】

第1打者(またはその代打者)がアウトになるか一塁に達するまで投球する義務がある。ただし、その投手が負傷または病気のために、それ以降投手としての競技続行が不可能になったと球審が認めた場合を除く。

## 【救援投手】

そのときの打者(またはその代打者(1人))がアウトになるか一塁に達するか、または攻守交代まで投球する義務がある。ただし、その投手が負傷または病気のために、それ以降投手としての競技続行が不可能になったと球審が認めた場合を除く。

## 【継続中の投手】

すでに出場している投手がファウルラインを越えて投手板に向かえば、そのときの第1打者(または代打者)に対して投球を完了する義務がある。

ただし、その投手が負傷または病気のために、投球が不可能になったと球審が認めた場合を除く。

## (Point 1)

規則5.10(i)のとおり、ファウルラインを越えた時点でその投手は第1打者(またはその代打者)に対して投球義務がある。

## (Point 2)

投手が走者で前のイニングが終了し、ベンチへ戻らずにマウンドに向かい、投手板に着いた場合、準備投球を開始すれば第1打者(またはその代打者)に対して投球義務を果たさなければならない。

## (Point 3)

『準備投球を開始』とは、投球モーションに入ることを意味する。



(29) 監督またはコーチがマウンドへ行く制限について (規則5.10l)

監督またはコーチがマウンドに行く回数のカウントの仕方について、アマチュア規則委員会より、2015年2月、MLBおよび国際大会の基準として提示された下記1~4を、全日本軟式野球連盟でも採用する。

1. 監督またはコーチがファウルラインを越えて投手のもと(マウンド)へ行った場合は必ず1回に数える。(ただし投手交代の場合を除く)。
2. イニングの途中で、監督またはコーチが投手のもとへ行き、投手交代をする場合。

新しい投手がマウンドに到着し、その投手がウォームアップ(準備投球)を始めたならば、その監督またはコーチはベンチに戻らねばならない。もし、そのままとどまっていた場合には1回と数える。

3. 新しいイニングの初めに、監督またはコーチがマウンドに行った場合1回に数える。
4. 球審(審判員)は、監督またはコーチに投手のもと(マウンド)へ行った回数を知らせる。

(30) 種類の異なったボールを使用した場合の処置について

例えばM号ボールを使用する試合で、J号ボールが使用されたような場合は、発見されるまでに行われたプレイは有効とする。ただし、プレイの進行中に発見されたときは、プレイが落ち着いたときに正規のボールと取り換えるものとする。

(31) 投手の任意(通常)の交代

規則5.10d【原注】〔前段〕、「同一イニングでは、投手が、1度ある守備位置についたら、再び投手となる以外他の守備位置に移ることはできないし、投手に戻ってから投手以外の守備位置に移ることもできない」は適用しない。

(できる例)投手一野手一野手一投手、投手一野手一投手一野手

(32) 交代して一度退いた選手は、キャッチボールなどの相手のほか、ベースコーチも許される。(規則5.10d【注】)



(33) 試合に出ているプレーヤーの代走（臨時代走者）が認められる場合

試合中、攻撃側選手に不慮の事故などが起き、治療のために試合の中断が長引くと審判員が判断したときは、相手チームに事情を説明し、臨時代走者を適用することができる。臨時代走者は試合に出場している選手に限られ、チームに指名権はない。

・臨時代走者はアウトになるか、得点するか、またはインニングが終了するまで継続する。但し、塁上にいる臨時代走者が次打者となるケースにおいては、その臨時代走者に代えて打撃を完了した直後の選手を新たな臨時代走者とする。

・臨時代走者に代走を起用することはできる。この場合、負傷した選手は正規の交代となり、以後出場できない。

・臨時代走者の記録上の取り扱いは、盗塁、得点、残塁などすべて元の走者の記録として扱われる。

(1) 打者が死球などで負傷した場合

投手及び**投手兼任のDH**打者を除いた選手のうち、打撃を完了した直後の者とする。

(2) 塁上の走者が負傷した場合

投手及び**投手兼任のDH**を除いた選手のうち、その時の打者を除く打撃を完了した直後の者とする。

(34) 最終回の裏、または延長回の裏の決勝点について

三塁走者の得点が決勝点になる場合に、投手が反則投球してプレイが続けられたときは、ボークを優先させて三塁走者の得点を認め、試合を終了する。ただし、打者によって得点した場合はボークとしない。(6.02aペナルティ)

(35) ボールデッド中でもアピールが許される場合

ボールデッド中に決勝点があげられた場合、および降雨などで試合がいったん中断され、その後中止になって勝敗が決するような場合は、ボールデッド中でもアピールが許される。また、試合がいったん中断されて、その後で特別継続試合になる場合は、アピールは持ち越されないから、ボールデッド中でもアピールが許される。

(36) かくし球について

走者がいるとき、ボールを持たない投手が、投手板のすぐそばでサインを見るような動作をした場合は、ボールを持たないで投手板についたとみなし、かくし球は無効でボークとなる。(規則6.02a(9))



## (37) 没収試合の防止について

没収試合は、規則4.07【注1】に記載のとおり、審判員がとるべき最後の手段であって安易に適用される性質のものではない。大会主催者や当該チームおよび担当審判員が十分注意をすればかかる事態は避けられるはずである。ついては、過去の通達を再整理した上で事例を加え、その対処方法は次のとおりとする。(2023年12月BFJ通知)

## 1 大会主催者及び審判員が必ず実行すべき事項

(1) 選手登録原簿と、ベンチ入りメンバー表、打順表との照会を試合前に実施すること。

ア 「選手登録原簿」は選手がチームに所属していることを示し、当該大会の試合に出場する資格があることを示す書類・電子データを指す。(名称は問わない)

例) 部員一覧表、選手一覧表、大会出場選手登録表など

イ 「ベンチ入りメンバー表」は、当日の試合に出場することができるメンバー一覧が記載された書類・電子データを指す。(名称は問わない)

例) ベンチ入りメンバー表、○月○日出場選手一覧など

ウ 「打順表」はスターティングメンバーが記載された書類・電子データを指す。

例) 打順表、スターティングメンバー表

エ ア～ウについて、それぞれの機能が一体となった書類・電子データの使用を妨げるものではない。

例) 「打順表」と「ベンチ入りメンバー表」の機能が一体となった書類など

(2) 選手登録原簿、ベンチ入りメンバー表、打順表は、自チーム用、相手チーム用、球審用、大会本部用、放送席用、公式記録用、控え審判用、その他必要な部数を作成すること。

(3) ベンチ入りメンバー表には、スターティングメンバーだけでなく、当該試合にベンチ入りする登録選手はすべてフルネームで記入すること。

(4) 球審は、試合中に選手の交代があったときは、必ずベンチ入りメンバー表のチェックを行うこと。

## 2 想定される事態

(1) 選手登録原簿とベンチ入りメンバー表記載の選手名の違い

(2) 選手名と背番号の不一致

(3) 同姓の選手の識別が不明確(名前の記載漏れ)

(4) 打順表への守備位置のダブリ記載

(5) 選手登録原簿または、ベンチ入りメンバー表に登録、記載のない登録外選手がベンチ入りまたは試合に出場

(6) 打順誤り(規則6.03(b)のとおり)

(7) 本来退いたはずの選手が再び出場(規則5.10(d)のとおり)



### 3 上記2(1)～(5)への対応

《ケース1》試合前の打順表交換時点で大会本部の照合により誤記に気づいた場合

(処置) 出場選手、控え選手を問わず、氏名、背番号の誤記を発見した場合、注意を与えて選手登録原簿に登録されている選手に書き直させる。罰則は適用しない。

選手登録原簿やベンチ入りメンバー表に登録、記載のない選手が記載されていた場合も同様とする。また、守備位置のダブリ記載や同姓で二人を区別する頭文字あるいは名前を付けないで記載したような場合も同様とする。

《ケース2》試合中に誤記が判明した場合

(処置1) 登録選手間の背番号のつけ間違いは、判明した時点で正しく改めさせ罰則は適用しない。

(処置2) 登録外選手が判明したときは、実際に出場する前であれば、その選手の出場を差し止め、ベンチから退去させ、チーム自体の没収試合とはしない。

(処置3) 登録外選手が試合に出場、これがプレイ後に判明したときでも、下記①の場合は没収試合とはしない。

① 単純なミスの場合（監督とマネージャーの連絡ミスで、当該登録外選手が選手登録原簿に登録されている選手である場合）

a) 試合中に判明した場合は、原則、その時点でベンチ入りメンバー表に記載されている選手に交代させ試合を継続する。

それ以前の当該登録外選手のプレイはすべて有効とする。

b) 試合後に判明した場合でも、当該登録外選手のプレイはすべて有効とする。

しかしながら、下記②のような場合はやむなく没収試合とする。

② **試合に出場した登録外選手が、選手登録原簿に登録されている選手以外の者であった場合（自チームに所属していない選手や、いわゆる「替え玉」の場合など）**

#### ◆ 前記（処置3）①における事例と対処方法

事例1：登録外選手が試合に出場している場合

(1) 選手登録原簿には登録されているが、当日のベンチ入りメンバー表に記載されていない選手Aが打順表に誤って記載され出場した場合

<対処方法>

Aが守備位置についてプレイが始まる前や、Aが打席に入り投手が1球を投じる前に判明した場合は、その時点でAを退け、当日のベンチ入りメンバー表に記載されている他の任意の選手に交代させる。

しかしながら、Aが守備位置についてプレイが始まった場合やAの打席で投手が1球でも投じた場合（出塁の有無を問わない）は、次のとおりとする。

ア Aを出場選手としてベンチ入りメンバー表に記載して、Aのプレイを有効とする。

イ Aの出場が判明した時点でAは退け、当日のベンチ入りメンバー表に記載されている他の任意の選手に交代させる。



ウ Aを当日のベンチ入りメンバー表に記載することで、チームとして記載できる人数が大会内規や連盟特別規則等で定める上限数を超える場合は、当日のベンチ入りメンバー表に記載されていて、まだ試合に出場していない任意の選手の記載を削除する。

エ 控え選手を使い切ってしまった場合などで、**Aと交代させる選手がいない場合は、没収試合とする。**なお、試合後に判明した場合でも、**当日のベンチ入りメンバー表に記載できる人数の上限数を超えて試合に出場していた場合は没収試合とする。**

- (2) 選手登録原簿には登録されているが、当日のベンチ入りメンバー表にも打順表にも記載されていないBが、選手登録原簿、当日のベンチ入りメンバー表及び打順表に登録、記載されているCのところで誤って試合に出場してしまった場合。  
〈対処方法〉

Bが守備位置についてプレイが始まる前や、Bが打席に入り投手が1球を投じる前に判明した場合は、その時点でBを退け、打順表に記載されているCを試合に出場させる。Cが試合会場にいない場合は、当日のベンチ入りメンバー表に記載されている他の任意の選手に交代させる。

しかしながら、Bが守備位置についてプレイが始まった場合やBの打席で投手が1球でも投じた場合（出塁の有無を問わない）は、次のとおりとする。

ア Bを出場選手としてベンチ入りメンバー表に記載して、Bのプレイを有効とする。

イ Bの出場が判明した時点でBは退け、当日のベンチ入りメンバー表に記載されている他の任意の選手に交代させる。Cは退いた選手として解し、以後その試合には出場できない。

ウ Bを当日のベンチ入りメンバー表に記載することで、チームとして記載できる人数が大会内規や連盟特別規則等で定める上限数を超える場合は、当日のベンチ入りメンバー表に記載されていて、まだ試合に出場していない任意の選手の記載を削除する。

エ 控え選手を使い切ってしまった場合などで、**Bと交代させる選手がいない場合は、没収試合とする。**なお、試合後に判明した場合でも、**当日のベンチ入りメンバー表に記載できる人数の上限数を超えて試合に出場していた場合は没収試合とする。**

事例2：規則上、試合に引き続き出場すべき選手が登録外選手（選手登録原簿には登録されている）である場合

- (1) 試合開始前に交換された打順表に記載された指名打者Dが登録外選手である場合（規則5.11(a)(2)関連）  
(2) 先発投手E、または救援投手Fが打者に1球を投じた後に登録外選手であることが判明した場合（規則5.10(f)(g)(h)関連）

〈対処方法〉

D、E、Fは登録外選手ではあるが、規則上、試合に引き続き出場すべき選手として、ベンチ入りメンバー表に記載して試合に出場させる。

ア D、E、Fを記載することで、チームとして記載できる人数が大会内規や連盟特別規則等で定める上限数を超える場合は、当日のベンチ入りメンバー表に記載されていてまだ試合に出場していない任意の選手の記載を削除する。



- イ Dは、規則5.11(a)(2)により一度打席を完了した後、ベンチ入りメンバー表に記載されている任意の選手に交代させる。
- ウ E、Fは、規則5.10(f)(g)による義務を果たした後に、ベンチ入りメンバー表に記載されている任意の選手に交代させる。
- エ 控え選手を使い切ってしまった場合などで、**D、E、Fと交代させる選手がない場合は、没収試合とする。**なお、試合後に判明した場合でも、**当日のベンチ入りメンバー表に記載できる人数の上限数を超えて試合に出場していた場合は没収試合とする。**

事例3：規則上、試合に引き続き出場すべき選手が球場にいない場合

- (1) 試合開始前に交換された打順表に記載された指名打者G（選手登録原簿には登録されている）が試合現場におらず、現実的に試合への出場が不可能な場合。  
（規則5.11(a)(2)関連）

〈対処方法〉

当日のベンチ入りメンバー表に記載されている他の任意の選手に交代させる。

- (38) 7回戦と6回戦（学童部）の先発投手の勝投手の基準は4回とする。  
5回戦（4年生以下）は3回とする。
- (39) 試合球が破損した場合の取り扱い  
試合中試合球が破損した場合は、ボールデッドとし、その投球からノープレイでやり直す。学童部、少年部については投球数に入れる。



## アマチュア野球内規（2026年）

### 序

この内規集は、公認野球規則適用上のアマチュア野球規則委員会の統一解釈を収録したもので、公認野球規則と同等の効力を持つものである。

なお、この内規は、2025年のルールに基づいたものであり、今後ルール改正があれば、適用上の解釈にも変更が加えられるかもしれないことをお断りしておく。

2025年12月

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

### 目次

- ① 次回の第1打者
- ② バッタースボックスルール
- ~~③ ラインドアップポジションの投手（2026削除）~~
- ③ 最終回裏の決勝点
- ④ 2アウト、四球暴投、決勝点で打者一塁へ進まず
- ⑤ アウトの時機
- ⑥ アピールの場所と時期
- ⑦ 審判員がインプレイのとき使用球を受け取る
- ⑧ 打者の背後にウェストボールを投げる
- ⑨ 危険防止(ラブプレイ禁止)ルール
- ⑩ 投手の遅延行為
- ⑪ 投球する手を口または唇につける
- ~~⑫ 正式試合となる回数（2026削除）~~



## ① 次回の第1打者

たとえば2アウト、打者のボールカウント1ボール2ストライク後の投球のときに、三塁走者が本盗を企てたが得点とならないで攻守交代になったような場合、次回の第1打者を明らかにするため、球審は、打者が三振でアウトになったのか、走者が触球されてアウトになったのかを明示しなければならない。

(規則 5.04 a (3)、5.09 a (14))

## ② バッターズボックスルール

(1) 打者は打撃姿勢をとった後は、次の場合を除き、少なくとも一方の足をバッターズボックス内に置いていなければならない。この場合は、打者はバッターズボックスを離れてもよいが、「ホームプレートを囲む土の部分」を出てはならない。

- 1) 打者が投球に対してバットを振った場合。
- 2) チェックスイングが塁審にリクエストされた場合。
- 3) 打者が投球を避けてバランスを崩すか、バッターズボックスの外に出ざるを得なかった場合。
- 4) いずれかのチームのメンバーが「タイム」を要求し認められた場合。
- 5) 守備側のプレーヤーがいずれかの塁で走者に対するプレイを企てた場合。
- 6) 打者がバントをするふりをした場合。
- 7) 暴投または捕逸が発生した場合。
- 8) 投手がボールを受け取った後マウンドの土の部分から離れた場合。
- 9) 捕手が守備のためのシグナルを送るためキャッチャースボックスを離れた場合。

(2) 打者は、次の目的で「タイム」が宣告されたときは、バッターズボックスおよび「ホームプレートを囲む土の部分」を離れることができる。

- 1) 負傷または負傷の可能性のある場合。
- 2) プレーヤーの交代
- 3) いずれかのチームの協議

なお、審判員は、前の打者が塁に出るかまたはアウトになれば、速やかにバッターズボックスに入るよう次打者に促さねばならない。

## ペナルティ (1) ・ (2)

打者が意図的にバッターズボックスを離れてプレイを遅らせ、かつ (1) の 1) ~ 9) の例外規定に該当しない場合、または、打者が意図的に「ホームプレートを囲む土の部分」を離れてプレイを遅らせ、かつ (2) の 1) ~ 3) の例外規定に該当しない場合、球審は、その試合で2度目までの違反に対しては警告を与え、3度目からは投手の投球を待たずにストライクを宣告する。この場合はボールデッドである。もし打者がバッターズボックスまたは「ホームプレートを囲む土の部分」の外にとどまり、さらにプレイを遅延させた場合、球審は投手の投球を待たず、再びストライクを宣告する。



なお、球審は、再びストライクを宣告するまでに、打者が正しい姿勢をとるための適宜な時間を認める。（規則 5.04 b (4)(A)、同(B)）

### ③ ~~ワインドアップポジションの投手~~

~~ワインドアップポジションをとった右投手が三塁（左投手が一塁）に踏み出して送球することは、投球動作を変更して送球したとみなされるから、ボークとなる。（規則 6.02 a (1)）~~

~~投手が投球動作を起こして両手を合わせた後、再び両手をふりかぶることは、投球を中断したものと同みなされる。投球動作を起こしたときは、投球を完了しなければならない。（規則 5.07 a (1)）~~

### ④ 最終回裏の決勝点

正式試合の最終回の裏かまたは延長回の裏に、規則 6.01(g)規定のプレイで三塁走者に本塁が与えられて決勝点になる場合には、打者は一塁に進む義務はない。（規則 5.08 b、6.01 g）

### ⑤ 2アウト、四球暴投、決勝点で打者一塁へ進まず

最終回裏、走者三塁、打者の四球（フォアボール）目が暴投または捕逸となって決勝点が記録されるとき、四球の打者が一塁へ進まなかった場合は、規則5.08(b)のように球審が自ら打者のアウトを宣告して、得点を無効にすることはできない。

打者が一塁に進まないまま、守備側が何らの行為もしないで、両チームが本塁に整列すれば、四球の打者は一塁へ進んだものと記録される。

打者をアウトにするためには、両チームが本塁に整列する前に守備側がアピールすることが必要である（規則 5.09(c) [5.09 c 原注] [注 2]）。しかし、守備側がアピールしても、打者は一塁への安全進塁権を与えられているので、打者が気づいて一塁に到達すれば、アピールは認められない。

守備側のアピールを認めて打者をアウトにする場合は、

- 1) 打者が一塁に進もうとしないとき
- 2) 打者が一塁に進もうとしたが途中から引き返したときである。

（規則 5.08 b、5.09 c [5.09 c 原注] [注 2]）

### ⑥ アウトの時機

アウトが成立する時機は、審判員が宣告したときではなくて、アウトの事実が生じたときである。第3アウトがフォースアウト以外のアウトで、そのアウトにいたるプレイ中に走者が本塁に達するときなどのように、状況によっては速やかにアウトを宣告しなければならない。（規則 5.08 a [注1]）



## ⑦ アピールの場所と時期

守備側チームは、アピールの原因となった塁（空過またはリタッチの失敗）に触球するだけでなく、アピールの原因でない塁に進んでいる走者の身体に触球して、走者の違反を指摘して、審判員の承認を求める（アピール）ことができる。この場合、アピールを受けた審判員は、そのアピールの原因となった塁の審判員に裁定を一任しなければならない。

アピールは、ボールインプレイのときに行わなければならないので、ボールデッドのときにアピールがあった場合は、当該審判員は「タイム中だ」ということとする。（規則 5.09 c）

ただし、最終回の裏ボールデッド中に決勝点が記録された場合、または降雨等で試合が中断され、そのまま試合が再開されない場合、ボールデッド中でもアピールはできるものとする。

## ⑧ 審判員がインプレイのとき使用球を受け取る

3アウトと勘ちがいした守備側が、使用球を審判員に手渡したのを審判員が受け取った場合は、規則 6.01(d)を準用する。審判員が使用球を受け取ると同時にボールデッドとし、受け取らなかったらどのような状態になったかを判断して、ボールデッド後の処置をとる。また、ベースコーチが同様のケースで試合球を受け取った場合も、受け取ると同時にボールデッドとするが、走者はボールデッドになったときに占有していた塁にとどめる。（規則 6.01 d）

## ⑨ 打者の背後にウェストボールを投げる

投手がスクイズプレイを防ぐ目的で、意識的に打者の背後へ投球したり、捕手が意識的に打者の背後に飛び出したところへ投球したりするような非スポーツマン的な行為に対しても規則 6.01(g)を適用し、走者には本塁を与え、打者は打撃妨害で一塁へ進ませる。（規則 6.01 g）

## ⑩ 危険防止（ラフプレイ禁止）ルール

本規則の趣旨は、フェアプレイの精神に則り、プレーヤーの安全を確保するため、攻撃側および守備側のプレーヤーが意図的に相手に対して体当たりあるいは乱暴に接触するなどの行為を禁止するものである。

1. タッグプレイのとき、野手がボールを明らかに保持している場合、走者は（たとえ走路上であっても）野手を避ける、あるいは減速するなどして野手との接触を回避しなければならない。

- 1) 野手との接触が避けられた
- 2) 走者は野手の落球を誘おうとしていた
- 3) 野手の落球を誘うため乱暴に接触した

と審判員が判断すれば、その行為は故意とみなされ、たとえ野手はその接触によって落球しても、走者にはアウトが宣告される。ただちにボールデッドとなり、他の走者は妨害発生時に占有していた塁に戻る。なお、走者の行為が極めて悪質な場合は、走者は試合から除かれる場合もある。（規則 6.01 i (1)）



2. 次の場合には、たとえ身体の一部が塁に向かっていても、走者には妨害が宣告される。

(1) 走者が、ベースパスから外れて野手に向かって滑ったり、または走ったりして野手の守備を妨げた場合（接触したかどうかを問わない）。

《走者は、まっすぐベースに向かって滑らなければならない、つまり走者の身体全体（足、脚、腰および腕）が塁間の走者の走路（ベースパス）内に留まる必要がある。ただし、走者が、野手から離れる方向へ滑ったり、走ったりすることが、野手との接触または野手のプレイの妨げになることを避けるためであれば、それは許される。》

(2) 走者が体を野手にぶついたりして、野手の守備を妨害した場合。

(3) 走者のスライディングの足が、立っている野手の膝より上に接触した場合および走者がスパイクの刃を立てて野手に向かってスライディングした場合。

(4) 走者がいずれかの足で野手を払うか、蹴った場合。

(5) たとえ野手がプレイを完成させるための送球を企てていなくても、走者がイリーガリーに野手に向かってスライドしたり、接触したりした場合。

ペナルティ (1) ~ (5)

1) フォースプレイのときの0アウトまたは1アウトの場合、妨害した走者と、打者走者にアウトが宣告される。すでにアウトになった走者が妨害した場合は、守備側がプレイを試みようとしている走者にアウトが宣告される。ただちにボールデッドとなり、他の走者は妨害発生時に占有していた塁に戻る。

2) フォースプレイのときの2アウトの場合、妨害をした走者にアウトが宣告され、ただちにボールデッドとなり、他の走者は進塁できない。

3) タッグプレイの場合、妨害をした走者にアウトが宣告され、ただちにボールデッドとなり、他の走者は妨害発生時に占有していた塁に戻る。

4) 走者のスライディングが極めて悪質な場合は、走者は試合から除かれる場合もある。（規則 5.09 b (3)、6.01 i (1)、6.01 j）

3. タッグプレイのとき、捕手または野手が、明らかにボールを持たずに塁線上および塁上に位置して、走者の走路をふさいだ場合は、オブストラクションが厳格に適用される。

なお、捕手または野手が、たとえボールを保持していても、故意に足を塁線上または塁上に置いたり、または脚を横倒しにするなどして塁線上または塁上に置いたりして、走者の走路をふさぐ行為は、大変危険な行為であるから禁止する。同様の行為で送球を待つことも禁止する。このような行為が繰り返されたら、その選手は試合から除かれる場合もある。

ペナルティ

捕手または野手がボールを保持していて、上記の行為で走者の走路をふさいだ場合、正規にタッグされればその走者はアウトになるが、審判員は捕手または野手に警告を発する。走者が故意または意図的に乱暴に捕手または野手に接触し、そのためたとえ捕手または野手が落球しても、その走者にはアウトが宣告される。ただちにボールデッドとなり、他の走者は妨害発生時に占有していた塁に戻る。（規則 6.01 h、6.01 i (2)）



## ⑪ 投手の遅延行為

走者が塁にいるとき、投手が投手板から軸足をはずして、走者のいない塁に送球した（送球するマネも含む）場合、または、投手板上からでも軸足を投手板からはずしても、塁に入ろうとしていない野手に送球した場合には、投手の遅延行為とみなす。（規則 6.02 a(4)、6.02 a(8)、6.02 c(8)）

## ⑫ 投球する手を口または唇につける

規則 6.02(c)(1)のペナルティに代えて、審判員はその都度警告してボールを交換させる。（規則 6.02 c）

~~⑬ 正式試合となる回数~~

~~審判員が試合の途中で打ち切りを命じたときに正式試合となる回数については、規則 7.01(e)に規定されているが、各種大会などでは、この規定の適用に関して独自の特別規則を設けることができる。~~

~~大会によっては、一定以上の得点差、たとえば、5回10点差、7回以降7点差など、得点差によってコールドゲームとし、正式試合とする特別規則もある。（規則 7.01 e）~~



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
章	1	2	3	4							

## IV 質疑応答



索引  
プレイングルールズ  
(アイウエオ順)

ア	<u>アピール</u>
イ	<u>移動したベース・インフィールドフライ</u>
オ	<u>オブストラクション</u>
カ	<u>監督の選択権</u>
キ	<u>球審</u>
ク	<u>グラブ（ミット）を打球、送球に投げる</u>
ケ	<u>継続試合</u>
コ	<u>交代未通告・降雨・故意落球</u>
シ	<u>審判員・試合終了の時機</u>
ス	<u>ストライクゾーン</u>
セ	<u>正式試合</u>
ソ	<u>走者</u>
タ	<u>打球・打者走者・打者アウト・ タイムの時機</u>
ト	<u>投手・得点</u>
ホ	<u>捕球・妨害</u>



(ア) アピール		
打順の誤り		
<u>2番のとき3番が打った</u>	6・104	
<u>不正位打者が正当化される時</u>	6・105	
<u>不正位打者に1球投げたとき盗塁</u>	6・106	
<u>不正位打者が正当化され攻守交代</u>	6・107	
リタッチ		
<u>塁に帰ろうとしたとき送球がスタンドへ)</u>	5・50、5・51	
<u>三塁の後方からスタート</u>	5・159	
<u>ジャグリングしているときスタート</u>	5・160	
塁の空過		
<u>逆走のとき塁を空過</u>	5・24	
<u>進塁した塁上で走者に触球</u>	5・161	
<u>場外二塁打のとき二塁を踏んでから一塁を踏み直した</u>	5・164	
<u>空過した走者を間違えてアピール</u>	5・173	
本塁の空過		
<u>触れ直そうとしないとき本塁に触球</u>	5・156	
<u>触れ直そうとしているとき本塁に触球</u>	5・157	
<u>投手が投手板についてから踏み直した</u>	5・167	
前位の走者が空過		
<u>後位の走者が本塁を踏んだ</u>	5・163	
<u>後位の場外本塁打の打者が本塁を踏んだ</u>	5・166	
一塁にただちに帰塁しない		
<u>打者走者が一塁を走り越した</u>	5・133	
<u>打者走者が一塁を離れた</u>	5・134	
アピール		
<u>降雨でタイム中にアピール</u>	5・158	
<u>スタンドから投げ返された球でアピール</u>	5・165	
<u>走者のいない塁へ送球してアピール</u>	6・61	
アピール檣の消滅		
<u>一塁けん制のまねをしてからアピール</u>	5・137	
<u>内野手が引き上げた後アピール</u>	5・168	
<u>投手板に触れてからの送球を転送</u>	5・170	
<u>投手板についていない投手の送球を転送</u>	5・171	
<u>アピールの送球がベンチ等に入った</u>	5・176	



(ア) アピール		
第3アウトの置き換え		
	<u>打者走者が3アウト後、一塁走者の二塁空過をアピール</u>	5・89
	<u>同一走者に他の塁で再度アピール</u>	5・169
	<u>3アウト後同一走者の一塁空過をアピール</u>	5・174
	<u>2走者がともにリタッチが早かった</u>	5・175
アピールアウトと得点		
	<u>一塁空過のアピールで3アウト</u>	5・86
	<u>2アウト走者二・三塁、打者走者が一塁空過</u>	5・87
	<u>2アウト走者一・二塁、二塁走者が三塁空過</u>	5・88
	<u>1アウト走者二・三塁、外野フライで二塁走者の離塁が大きく送球でアウト</u>	5・93
	<u>1アウト走者一・三塁、一塁走者が二塁を過ぎ二塁を踏まずに帰塁</u>	5・94
	<u>2アウト満塁、本塁打の打者走者が二塁を空過</u>	5・162
(イ)		
移動したベース		
	<u>走者のスライディングで定位置を離れた</u>	5・135
	<u>打者走者がベースの元あった位置に達した</u>	5・136
インフィールドフライ		
	<u>ファウル地域に落ちた後フェア地域に入った</u>	5・103
	<u>打球が強風で遊撃手と左翼手の間に落ちた</u>	5・104
	<u>落球して悪送球</u>	5・106
	<u>打球が塁上の走者に触れた</u>	5・143
	<u>打球が次塁に進んでいた走者に触れた</u>	5・144
	<u>打球が塁を離れている走者に触れた</u>	5・145
(オ)		
オブストラクション		
ランダウンプレイ中のオブストラクション		
	<u>球を持たない野手に抱きついた</u>	6・40
	<u>捕球するまねをしていた野手と衝突</u>	6・43
	<u>背中に送球が当たった直後捕手と衝突</u>	6・44
	<u>送球が野手の手を離れた直後衝突し球はベンチに入った</u>	6・45
	<u>送球が野手の手を離れる前に衝突し球はベンチに入った</u>	6・46
	<u>走者が塁へ帰ろうとしたとき野手と衝突</u>	6・47
	<u>他の走者の進塁はどうなるか</u>	6・48
直接走者にプレイがあったオブストラクション		
	<u>一塁でアウト後打者走者が投手と衝突</u>	6・39
	<u>守備で戻ろうとした野手と走者が衝突しアウト</u>	6・41
	<u>本塁上にいた球を持たない捕手と衝突</u>	6・42
	<u>打者走者が二塁を過ぎて野手と衝突</u>	6・49
	<u>二塁でアウト後打者走者と投手が衝突</u>	6・50
	<u>打者走者と投手が衝突</u>	6・51



(オ) オブストラクション		
その走者にプレイが行われていないオブストラクション		
	<a href="#">打者走者が野手と衝突して転びアウト</a>	6・52
	<a href="#">走塁妨害された後、送球がスタンドに入った</a>	6・53
	<a href="#">タッグのまねの影響でアウト</a>	6・54
	<a href="#">打者走者が一塁を回ったとき野手と衝突</a>	6・55
	<a href="#">欲張って進塁しようとしてアウト</a>	6・56
(カ)		
監督の選択権		
	<a href="#">打者は生きたが走者は進塁できなかった</a>	5・18
	<a href="#">最終回の裏決勝点となった</a>	5・19
	<a href="#">二塁打したが他の走者が塁を空過</a>	5・20
(キ)		
球審		
	<a href="#">球審に通告なしに野手が交代</a>	5・186
	<a href="#">球審がプレイを宣告したが投手がまだ投手板についていなかった</a>	5・192
(ク)		
	<a href="#">グラブ等の使用制限</a>	3・03
グラブ(ミット) を打球に投げつける		
	<a href="#">打球に投げ当てた</a>	5・30
	<a href="#">本塁打性の打球に投げ当てた</a>	5・31
	<a href="#">打者走者が三塁を過ぎ本塁まで進塁</a>	5・32
	<a href="#">走者が進塁中、悪送球がスタンドに入った</a>	5・33
	<a href="#">ファウルの打球に投げ当てた</a>	5・34
	<a href="#">投げつけたが打球に当たらなかった</a>	5・37
グラブ(ミット) を送球(投球) に投げつける		
	<a href="#">後逸した球にミットを投げ当てた</a>	5・29
	<a href="#">送球に投げ当てた</a>	5・35
	<a href="#">投手板上からのけん制球に投げ当てた</a>	5・36
(ケ)		
	<a href="#">継続試合の場合、中断前に退いた選手の出場</a>	5・178
(コ)		
	<a href="#">降雨で中断したときの球審の処置</a>	4・01
	<a href="#">交代未通告のペナルティはあるか</a>	5・177
故意落球		
	<a href="#">シヨートバウンドで捕球</a>	5・120
	<a href="#">直接胸に当てて落とした</a>	5・121



(シ)		
	<u>審判員に手をかけた</u>	6・109
試合終了の時期		
	<u>1アウト満塁、場外二塁打で試合終了</u>	7・07
	<u>場外本塁打のとき打者が追い越した</u>	7・08
	<u>場外本塁打のとき他の走者が追い越した</u>	7・09
	<u>1アウト満塁、場外本塁打で試合終了</u>	7・12
(ス)		
ストライクゾーン		
	<u>投球がストライクゾーンの中で打者に触れた</u>	5・10
	<u>投球がストライクゾーンの外で打者に触れその球でタグした</u>	5・11
(セ)		
正式試合		
	<u>5回の表裏が完了して中止</u>	7・01
	<u>7回表が完了し後攻チームがリードで中止</u>	7・02
	<u>7回裏2アウト両軍無得点で中止</u>	7・03
	<u>7回裏先攻チームがリードで中止</u>	7・04
	<u>7回裏同点となって中止</u>	7・05
	<u>7回裏後攻チームがリードして中止</u>	7・06
(ソ)		
走者		
	<u>塁上で二人の走者に触球</u>	5・22
	<u>塁上で前位の走者と後位の走者に交互に触球</u>	5・23
	<u>ファウルボールのとき塁に戻ろうとしない</u>	5・57
	<u>本塁を踏んだ後、三塁に引き返そうとした</u>	5・59
本盗した走者が投球に触れた		
	<u>投球がストライクのとき</u>	5・123
	<u>投球が「ボール」のとき</u>	5・124
	<u>塁上で占有権のない前位の走者と後位の走者に触球</u>	5・140
送球がスタンドに入った		
	<u>各走者はどこまで進めるか</u>	5・39
	<u>一塁走者は二塁に達していなかった</u>	5・40
	<u>一・二塁間に2人の走者がいた</u>	5・41
	<u>二・三塁間に2人の走者がいた</u>	5・42
	<u>一塁走者は二塁を過ぎていた</u>	5・43
ダッグアウト(ベンチ)に入った		
	<u>投球がベンチに入った</u>	5・45
	<u>後逸した投球に野手が触れベンチに入った</u>	5・48
	<u>挟撃中走路外の走者に触球行為がなかった</u>	5・127
	<u>アウトと思い込んでダッグアウトに向かった</u>	5・129
	<u>次塁に達した走者が勘違いで戻った</u>	5・141



(タ)		
打球		
	<u>バウンドした投球を打った</u>	5・03
	<u>身体はフェア地域でグラブがファウル地域の打球に触れた</u>	5・13
	<u>内野内に位置する審判員に触れた</u>	5・25
	<u>フェンスの金網にはさまった</u>	5・38
	<u>チップの球をミットに触れ胸に当て捕球</u>	5・100
	<u>チップの球を直接胸に当て捕球</u>	5・101
	<u>フェア地域でマスクに触れた</u>	5・110
	<u>ファウル地域でほうきに触れた</u>	5・112
	<u>三塁塁上の走者に当たった</u>	5・144
打者・打者走者		
	<u>バウンドした投球をファウルチップ</u>	5・04
	<u>三振目の球をワンバウンドで捕球</u>	5・05
	<u>走者一塁、三振目の球をワンバウンドで捕球</u>	5・06
	<u>スリーバントを空振り捕手が後逸</u>	5・07
	<u>三振だと思ってベンチに帰りかけたが味方に注意され一塁に走った</u>	5・08
	<u>空振りした球が打者に触れた</u>	5・107
	<u>打者走者が一塁走者を追い越したとき落球</u>	5・140
	<u>本塁前のバント処理のとき捕手と打者走者が衝突</u>	6・12
	<u>飛び上がって投球をバットに当てた</u>	6・90
	<u>足を打者席から踏みだして空振りした</u>	6・93
	<u>片足の踵がライン上に残って打った</u>	6・96
打者アウト		
	<u>打球が打者席の外で打者に触れた</u>	5・108
	<u>打者走者が逆走して本塁に触れた</u>	5・155
タイムの時機		
	<u>四球を宣告されてすぐタイムを要求</u>	5・09
	<u>死球で倒れたが代走が認められるか</u>	5・179
	<u>不慮の事故でプレイ続行中タイム</u>	5・190
	<u>投手が投球動作に入ったときタイムを要求</u>	5・191
(ト)		
投手		
捕手のサインを見る		
	<u>投手板に触れないで見る</u>	5・58
	<u>サインを見終わって軸足ははずす</u>	5・59
	<u>ワインドアップポジションで両手を合わせて見る</u>	5・61
投球姿勢		
	<u>軸足の投手板への正しい触れ方</u>	5・65
ワインドアップポジション		
	<u>セットポジションに移行</u>	5・67



(ト) 投手		
セットポジション		
	<a href="#">セットポジションのとり方</a>	5・72
	<a href="#">ストレッチしてセットポジションをとる</a>	5・73
	<a href="#">ストレッチを中断</a>	5・74
	<a href="#">身体の前ならどこで球を保持してもよいか</a>	5・75
投球動作		
	<a href="#">打撃姿勢を止めたので投球を中止</a>	5・01
	<a href="#">自由な足を1歩引いてさらに踏み出す</a>	5・66
	<a href="#">ベンチでタイムと叫んだので投球を中止</a>	6・108
投球		
	<a href="#">バウンドしてストライクゾーンを通過</a>	5・02
	<a href="#">バウンドして打者の足に当たった</a>	5・12
	<a href="#">捕手の返球を受けてから12秒経過したが投球しない</a>	5・78
	<a href="#">投球し損じの球がラインの方に転がった</a>	6・85
軸足を投手板からははずす		
	<a href="#">いつでもはずしてよいか</a>	5・64
	<a href="#">投手板より後方にははずす</a>	5・69
	<a href="#">軸足をはずした後すぐ投手板に触れて投球</a>	6・65
塁への送球		
	<a href="#">球を身体の前で保持してから送球</a>	5・62
	<a href="#">軸足を投手板に触れたまま送球</a>	5・79
	<a href="#">軸足を投手板上で踏みかえて送球</a>	5・83
	<a href="#">塁の方向に踏みだしたら必ず送球するのか</a>	6・59
	<a href="#">三盗したので三塁へ送球</a>	6・62
	<a href="#">二盗したので二塁へ送球</a>	6・63
投手の特例		
	<a href="#">投手板上からの送球がスタンドに入る</a>	5・46
	<a href="#">投球がベンチに入る</a>	5・47
	<a href="#">投球が球審・捕手のマスクにはさまった</a>	5・49
	<a href="#">軸足をはずした送球がスタンドに入る</a>	5・84
	<a href="#">ボークの送球が外野へ逸れた</a>	6・78
	<a href="#">ボークの送球がスタンドに入る</a>	6・79
投手の禁止事項		
	<a href="#">各回のはじめの準備投球数は</a>	5・77
	<a href="#">異物をつけた球を投球</a>	6・87
	<a href="#">走者がいないとき捕手以外の野手に送球</a>	6・88
	<a href="#">打者を狙って投球</a>	6・89



(ト) 投手		
投手の交代		
	<a href="#">いつでも交代できるか</a>	5・180
	<a href="#">先発投手の投球義務</a>	5・181
	<a href="#">救援投手の投球義務</a>	5・182
	<a href="#">攻守交代と投球義務</a>	5・183
	<a href="#">投球義務の終わらない投手の続行試合</a>	5・184
	<a href="#">投球義務の終わらない投手と特別継続試合</a>	5・185
	<a href="#">監督が投手のところへ2度行く制限</a>	5・187
反則投球		
	<a href="#">走者がいるときの反則投球</a>	6・64
	<a href="#">反則投球を打って一塁に生きたが走者は進塁できなかった</a>	6・76
	<a href="#">反則投球を打って打者走者とも進塁した</a>	6・77
	<a href="#">安打を打ったが塁を空過してアピールアウト</a>	6・81
	<a href="#">反則投球を打って一塁に生きる</a>	6・82
	<a href="#">反則投球が打者に触れる</a>	6・83
	<a href="#">走者のいないときの反則投球</a>	6・84
ボーク		
	<a href="#">両手を合わせたまま投手板につく</a>	5・60
	<a href="#">ワインドアップポジションの右投手が三塁へ送球</a>	5・63
	<a href="#">自由な足を上げて故意に止める</a>	5・70
	<a href="#">両手を離してから軸足はずす</a>	5・71
	<a href="#">静止してから首以外を動かした</a>	5・76
	<a href="#">自由な足を塁の方向に踏み出さなかった</a>	5・80
	<a href="#">塁へ送球してから足を踏み出した</a>	5・81
	<a href="#">自由な足を上げただけで元の位置におろす</a>	5・82
	<a href="#">投球を中止する</a>	6・57
	<a href="#">自由な足が投手板の後縁を越えた</a>	6・58
	<a href="#">身体を先に回してから踏み出す</a>	6・60
	<a href="#">打者を見ないで投球する</a>	6・66
	<a href="#">振りかぶってから投手板につく</a>	6・67
	<a href="#">軸足はずして走者のいない塁へ送球</a>	6・68
	<a href="#">軸足外はずしながら走者のいる塁へ送球</a>	6・69
	<a href="#">球を持たないで投手板上に立つ</a>	6・73
	<a href="#">投手板上で球を落とした</a>	6・74
	<a href="#">故意四球のとき捕手席外の捕手に投球</a>	6・75
	<a href="#">ボークの送球が悪送球</a>	6・79
(ト)		
得点		
	<a href="#">投球前に本盗してから打者が打った</a>	5・85
	<a href="#">満塁で死球のとき三塁走者が本塁に触れない</a>	5・91
	<a href="#">満塁で死球の打者が一塁に触れない</a>	5・92



(ト)	
2アウト満塁四球の打者が離塁してアウトになった	
<u>アウト後走者がホームイン</u>	5・26
<u>走者一・三塁、場外本塁打のとき一塁走者が二塁に到達して引き上げた</u>	5・128
<u>第3アウトがフォースアウト以外の時は得点</u>	5・139
<u>1アウト走者一・二塁、場外本塁打の打者が一塁走者とす違った</u>	5・153
<u>2アウト満塁、場外本塁打の打者が一塁走者を追い越した</u>	7・10
<u>2アウト満塁、一塁走者が二塁走者を追い越した</u>	7・11
(ホ)	
捕球	
<u>捕手が捕球後ベンチに入り込んだ</u>	5・27
<u>捕手がマスクで捕球</u>	5・95
<u>捕手が胸に当ててから捕球</u>	5・96
<u>捕手のマスクに当り捕球</u>	5・97
<u>ファウルチップの球を二塁へ送球</u>	5・138
妨害	
(ボールボーイ)	
<u>送球がボールボーイに当たった</u>	6・26
(観衆)	
<u>観衆が物を投げて妨害</u>	6・27
<u>観客席でファウルの捕球を妨害</u>	6・28
<u>観客席でフェアの捕球を妨害</u>	6・29
<u>競技場内での捕球を妨害</u>	6・30
(ベースコーチ)	
<u>ファウルフライの捕球を妨害した</u>	5・125
<u>本塁に進もうとした走者を抱き止めた</u>	6・09
<u>場外本塁打で追い越しそうになった打者走者を抱き止めた</u>	6・10
<u>突然本塁に走りだした</u>	6・11
<u>送球が偶然ベースコーチに当たった</u>	6・32
<u>故意に送球に触れた</u>	6・33
(審判員)	
<u>フェアの打球が一塁手の後方で審判員に触れた</u>	5・21
<u>二盗のとき捕手の送球を球審が妨害</u>	5・52
<u>三振目を落球、一塁への送球を球審が妨害</u>	5・53
<u>球審が捕手のけん制動作を妨害</u>	5・54
<u>捕手のけん制動作を球審が妨害しランダウンプレイになった</u>	5・55
<u>球審が捕手の送球を妨害してランダウンプレイになった</u>	5・56
<u>けん制球が審判員に当たった</u>	6・31
<u>後逸した投球が球審に当たった</u>	6・34



(ホ)		
妨害（走者）		
アウトになった走者が妨害		
	<u>併殺を妨害した</u>	5・122
	<u>本塁への送球を妨害</u>	6・04
	<u>二塁への送球を妨害</u>	6・05
	<u>故意に足を高く上げてスライディングした</u>	5・132
	<u>投手を越えた打球が走者に触れた</u>	6・13
	<u>野手の側方を抜ける打球に走者が触れた</u>	6・14
	<u>ファンブルした球を故意に蹴った</u>	6・15
	<u>野手のグラブをはじいた打球に走者が触れた</u>	6・16
	<u>はじいた飛球が走者に触れて野手が捕らえた</u>	6・17
	<u>トンネルした打球にすぐ後で走者が触れた</u>	6・18
	<u>野手の側方を抜けた打球に走者が触れた</u>	6・19
	<u>走者が打球処理を妨害</u>	6・20
	<u>走者が送球を妨害</u>	6・21
	<u>走者が塁上で守備を妨害</u>	6・23
	<u>ランダウンプレイ中に走者が守備を妨害</u>	6・24
	<u>ランダウンプレイ中に両手を高く上げて守備を妨害</u>	6・25
打球がキャンバスバッグに当たった後		
	<u>フェア地域で走者に当たった</u>	5・146
	<u>ファウル地域で走者に当たった</u>	5・147
併殺を防ぐため		
	<u>打球を蹴とばした</u>	6・06
	<u>打者走者が捕手前フライの捕球を妨害</u>	6・07
	<u>打者走者が一塁前フライを故意に妨害</u>	6・08
	<u>打球を処理しているとき走者が衝突</u>	5・130
本・一塁間の走路外で送球が当たった		
	<u>本塁に送球後打者走者が妨害した</u>	5・115
	<u>妨害発生時に走者は進塁していなかった</u>	5・116
	<u>他の走者に対するプレイはなかった</u>	5・117
妨害（捕手）		
捕手が打撃を妨害		
	<u>妨害されながらも打った</u>	5・14
	<u>妨害されて打てなかった</u>	5・15
	<u>妨害されながら飛球を打ち</u>	5・16
	<u>妨害されながらも一塁に生き走者も進塁</u>	5・17
	<u>本塁の前に出て捕球</u>	5・28
	<u>本塁突入のまねをしたとき本塁上に出た</u>	6・35
	<u>本盗のとき本塁上で投球を捕球</u>	6・36
	<u>スクイズプレイで捕手がバットに触れた</u>	6・37
	<u>スクイズプレイでバットに捕手が触れた</u>	6・38



(ホ)	
妨害 (打者)	
打球がバットに当たる	
<a href="#">反転して落としたバットに触れた</a>	5・109
<a href="#">ファウル地域のバットに触れた</a>	5・111
<a href="#">手を離れたバットが守備を妨害した</a>	5・113
<a href="#">折れたバットが守備を妨害した</a>	5・114
打者が捕手の送球を妨害	
<a href="#">三振のとき打者が故意に捕手を妨害</a>	6・02
<a href="#">二盗のとき打者が前へ出た</a>	6・100
<a href="#">走者がオーバースライドしてアウト</a>	6・101
<a href="#">ランダウンプレイになった</a>	6・103
打者走者が本一塁間で守備を妨害	
<a href="#">ライン上で捕手の送球に触れた</a>	5・118
<a href="#">スリーフットラインの手前で送球に当たる</a>	5・119
<a href="#">打球を処理しようとしている一塁手と衝突</a>	5・131
打者の反則行為 足を打者席外に置いて打つ	
<a href="#">片足を本塁上に踏み出して打った</a>	6・91
<a href="#">片足を本塁の上空に出してバント</a>	6・92
<a href="#">片足を踏み出して打ったが当たらなかった</a>	6・93
<a href="#">片足を踏み出して投球を見送った</a>	6・94
<a href="#">片足を打者席外に出してファウルチップ</a>	6・97
<a href="#">ホームプレートを踏んでバント</a>	6・98
打者席を移動	
<a href="#">投手に返球したとき打者席を移動</a>	6・99
本塁での守備・送球を妨害	
<a href="#">2アウト後本塁への送球を妨害</a>	5・148
<a href="#">1アウト後本塁への送球を妨害</a>	5・149
<a href="#">走者が本塁へ突入したとき打者が送球を打った</a>	5・150
<a href="#">走者が本塁へ突入したとき打者が送球を空振りした</a>	5・151
<a href="#">本盗のとき打者が故意に捕手を妨害</a>	5・152
<a href="#">四球を得た打者が本塁での守備を妨害</a>	6・01
<a href="#">三振した打者が本塁での守備を妨害</a>	6・02
<a href="#">スイングの余勢でミットに触れた妨害</a>	6・102
違反バットの使用	
<a href="#">違反のバットを持って打者席に入った</a>	3・01
<a href="#">次打者席のバットにつまづいて捕球できなかった</a>	5・126
<a href="#">反則投球を反則打球</a>	6・84
その他	
<a href="#">野球競技場の設定の仕方</a>	2・01
<a href="#">エンタイトルワンベースの定めかた</a>	5・44
<a href="#">捕手がブロックサインを出した</a>	6・70
<a href="#">投手がブロックサインで受けた</a>	6・71
<a href="#">野手がブロックサインを出した</a>	6・72



## ~~~~~ 質疑応答 ~~~~~

## 2.00競技場

1【問】運動場などに野球競技場は、どのように設定したらよいか。

【答】(1) 先ず、本塁の位置(基点)を定める。

(2) 二塁を設けたい方向(東北東を理想とする)に、38.795<sup>メートル</sup>(学童部32.527<sup>メートル</sup>)の距離を測って、二塁の位置(基点)を定める。

(3) 本塁と二塁の基点より、それぞれ左右に、27.431<sup>メートル</sup>(学童部23<sup>メートル</sup>)を測り右側の交点を一塁の位置(基点)、左側の交点を三塁の位置(基点)とする。

(4) 本塁を基点として、それぞれ一塁、三塁の基点を通してファウルラインを引く。

ファウルラインの内側(ラインを含む)はフェア地域、外側はファウル地域である。

(注) 地形によっては、先に本塁を基点として、一塁側または三塁側のファウルラインを定め、本塁より27.431<sup>メートル</sup>(学童部23<sup>メートル</sup>)の地点に一塁または三塁の基点を設け、この基点より二塁方向に27.431<sup>メートル</sup>(学童部23<sup>メートル</sup>)を測り、本塁より二塁方向へ38.795<sup>メートル</sup>(学童部32.527<sup>メートル</sup>)との交点を、二塁の位置(基点)とする。

(5) 投手板の設け方

本塁と二塁を結ぶ線を中心として、本塁より18.44<sup>メートル</sup>(学童部16<sup>メートル</sup>)の距離に投手板の前縁がくるように投手板を設ける。

(6) 本塁よりスタンドまたはプレイの妨げになる個所までの距離76.199<sup>メートル</sup>以上を必要とする。(理想は、両翼97.534<sup>メートル</sup>、中堅121.918<sup>メートル</sup>) 学童部の競技場は両翼まで70<sup>メートル</sup>、中堅まで85<sup>メートル</sup>などとする。

## 3.00用具・ユニフォーム

1【問】打者が違反のバットをもって打席に入った。どう処置したらよいか。

【答】違反のバットには次の2種類があり、処置も違ってくる。

1 ①太い部分が6.6センチ、長さが106.7センチを超えるもの。

②先端をえぐったバット(カップバット)で、えぐった部分が深すぎたり、くぼみの断面が椀状でないもの。

③バットの握りの部分に握りやすくするため、なにかを付着することは許されるが、グリップの端から45.7センチを超えて加工をしたもの。

この各項に抵触するバットを使用しても、打者をアウトにすることはできない。また、打撃中であれば適合バットに取替えさせる。3.02c【付記】

2 打者がいかなる方法であろうとも、球の飛距離を伸ばしたり、異常な反発力を生じさせるような改造、加工したと審判員が判断するバット。

打者がこのようなバットを使用したときは勿論、使用しようとしたときも、打者は反則行為でアウトになる。(6.03a(5))

「連盟では、審判員が試合開始に先立って両チームの用具を点検して・違反のバット、公認でない金属バットなどを取り除き大会本部で預かる。」(審判員に関する取り決め事項二6)



## 3.00用具・ユニフォーム

2【問】学童部の大会で、一般用のバットを使用して本塁打を打った。守備側監督が規則違反のバットを使用したのだから本塁打は認められないと抗議してきた。どう処置したらよいか。

【答】本塁打は認められる。J号ボールを使用する大会では一般用バットの使用は認められる。

3【問】右翼手が、ファーストミットで守備してフライを捕球した。攻撃側監督が、規則違反の用具を使用したのだからアウトは認められない、と抗議してきた。どう処置したらよいか。

【答】アウトは認められるが、外野手はファーストミットを使用することはできないので、審判員が発見次第ただちにグラブに取替えさせる。(用具・装具に関する事項7)

## 4.00 試合の準備

1【問】試合が降雨のため一時中断した。球審はどのような処置をとればよいか。

【答】球審はプレイを中断した後、少なくとも30分を経過するまでは、試合の終了を命じてはならない。試合完了の見通しがあれば、球審は一時停止を何度くり返しても、試合を完了するよう努力しなければならない。(4.03e【4.03原注】)

## 5.00 試合の進行

1【問】走者三塁、投手がワインドアップを始めたとき、打者が急に打撃姿勢をやめたので投球を中止した。ボークが宣告されるか。

【答】審判員はボークを宣告してはならない。球審はタイムをかけて、“出発点”からやり直させる。なお、打者が打撃姿勢をやめても投球した場合は、正規にカウントする。(5.04b(2)【原注】)

2【問】投手の正規の投球が、ワンバウンドした後に、ストライクゾーンを通過、打者はこれを見送った。どう判定したらよいか。

【答】バウンドした投球が地面に触れた後、ストライクゾーンを通過してもボールである。(用語の定義4)

3【問】バウンドした投球を打者が打って飛球となり捕球した。打者アウトか。

【答】アウトである。インフラインの投球を打ったときと同様に取り扱われる。(5.05a(1)【原注】、5.09a(1))

4【問】1アウト走者一塁、打者が2ストライク後のワンバウンドの投球をファウルチップした。アウトになるか。

【答】ワンバウンドの投球でも打者のバットに触れたものは、バウンドしないときと同様に取扱う。したがって、ファウルチップで打者三振である。(5.05a(1)【原注】、5.09a(2)【原注】)

5【問】2アウト走者なし、打者はカウント3B - 2Sからワンバウンドの投球を空振りして一塁へ走った。捕手はこの投球をミットに収めたので、そのまま攻守交代のためベンチの方へ帰りかけた。どうなるか。

【答】投球がワンバウンドして地面に触れているから、捕手のミットに収まっても正規の捕球とはならない。したがって、打者をアウトにするためには打者にタッグするか、一塁に触球しなければならない。(5.05a(2). (3) 5.09a(2)【原注】)



## 5.00 試合の進行

6【問】1アウト走者一塁のとき、打者はカウント3B - 2Sからワンバウンドの投球を空振りして一塁へ走った。捕手はこの投球をミットに収めたので、そのまま投手に返球した。どうなるか。

【答】0アウトまたは1アウトで、走者が一塁（一・二塁、一・三塁、満塁のときも同様）にいるときは捕手が“正規の捕球”をしなくても自動的に打者はアウトになる。（5.09a(3)【注】）

7【問】0アウト走者二塁、打者はカウント2B- 2Sからスリーバントを行った。バットに投球は当たらなかったが捕手が後逸した。打者走者は一塁へ、二塁走者は三塁へ進塁した。このとき守備側からスリーバント失敗で打者アウトではないかと申し出があった。どう処置したらよいか。

【答】スリーバントして、ファウルになったときは、打者はアウトになるが、バットに当たらないときは普通の空振りと同様でボールインプレイである。したがって走者一・三塁となる。（5.05a(2)、5.09a(4)）

8【問】第3ストライクを空振りした打者は、捕手が後逸したことを知らずにアウトと思いきんでベンチへ帰りかけたが、味方の選手に注意され一塁に走り塁に達した。どう処置したらよいか。

【答】第3ストライクと宣告されただけで、まだアウトになっていない打者が、気がつかずに一塁に向かおうとしなかった場合、その打者は“ホームプレートを囲む土の部分（ダートサークル）”を出たらただちにアウトが宣告される。（5.05a(2)【原注】）

9【問】打者が四球を得て、2・3歩バッタースボックスを離れたところでタイムを要求した。審判員は直ちに“タイム”を宣告してもよいか。

【答】打者は四球（ボールインプレイ）でアウトにされる恐れなく一塁へ進む権利を得たにすぎないから、一塁に達するまで“タイム”を宣告してはならない。（5.05b(1)【原注】）

10【問】打者はホームプレートにかぶさつて構えていた。投球はストライクゾーンで打者に触れた。どう判定したらよいか。

【答】投球が、ストライクゾーンで打者に触れたときは、打者が避けても避けなくてもストライクである。（5.05b(2)【注1】【注2】）

11【問】2アウト走者一・三塁、三塁走者は本盗を企て本塁へ突入してきた。そのとき、投球がストライクゾーンの外でこれを避けようとした打者の身体に触れたが、捕手は捕球し、本塁へ突入してきた走者にタッグした。どう処置したらよいか。

【答】投球が、打者に触れた瞬間ボールデッドとなる。打者は死球で一塁へ、一塁走者は押し出されて二塁へ進む。本塁に突入してきた三塁走者は元の塁に戻す。（5.05b(2)、5.06c(1)）

12【問】投手の正規の投球がバウンドした後に、これを避けようとした打者の足に当たった。どう判断したらよいか。

【答】バウンドした投球であっても、避けようとした打者に当たれば死球でボールデッドとなり、打者に一塁が与えられる。（5.05b(2)【注4】）



## 5.00 試合の進行

13【問】打者が右翼線上に打ったフライを野手がグラブに触れて落球した。野手の両足は完全にフェア地域にあったがグラブに触れた位置はファウル地域であった。フェアか、ファウルか。

【答】ファウルボールである。(用語の定義32(d))

14【問】0アウト走者二塁で打者は二ゴロを打ち一塁でアウト。この間に走者は三塁に達した。しかし、打ったときバットが捕手のミットに触れていた。どう処置したらよいか。

【答】プレイ直後、監督からプレイを生かしたい旨の申し出があれば1アウト走者三塁とする。しかし、申し出がなければボールデッドとし、捕手の打撃妨害で打者に一塁を与え走者は元に戻す。(5.05b(3)【注1】6.01c【原注】)

15【問】二塁走者が三盗をしたとき、打者のバットが捕手のミットに触れ、打つことができなかった。どう処置したらよいか。

【答】打者が打っても打たなくても、打撃妨害となる。打者には一塁が与えられる。原則として走者は元の塁に戻らなければならないが、二塁走者は三塁へ盗塁していたので三塁に進める。(5.05b(3)、5.06b(3)(D))

16【問】1アウト走者三塁、打撃妨害があったにも関わらず、打球は右中間への飛球となり右翼手が捕球。三塁走者はタッグアップ後生還したが、球審は打撃妨害として、走者を三塁へ帰塁させ、打者走者1塁の処置をした。その後、攻撃側監督より選択権を行使しプレイを生かしたいと申し出があり、得点を認め、2アウト走者なしでプレイを再開。再開後、三塁走者の離塁が早いと守備側は三塁でアピールした。アピールは認められるか。

【答】認められる。プレイを生かすことを選択した場合は、「得点に至ったプレイ」を選択したことを意味し、離塁が早かったかどうかの事実が蕪くなるものではない。6.01(C)・5.09(C)(1)

17【問】2アウト走者二・三塁、打者はバットが捕手のミットに触れながらも右翼前に安打した。三塁走者は生還、二塁走者は一挙に本塁を突いたが、右翼手からの送球でタッグアウトとなった。このとき攻装側の監督から今のは打撃妨害だから、打撃妨害の方をとってほしいと申し出があった。どう処置したらよいか。

【答】打者は打撃妨害されながらも一塁に生き、他の全走者も1個以上進塁しているので打撃妨害は無かったものと扱い、ボールインプレイで監督の選択権はなくなる。得点は1点が記録され攻守交代となる。(5.05b(3))

18【問】走者二・三塁、捕手の妨害にもかかわらず打者は遊ゴロを打ったが、遊撃手の失策で一塁に生き、三塁走者は生還した。しかし、二塁走者は進塁できなかった。監督の選択権はあるのか。また監督の申し出があった場合と、なかった場合はどう処置したらよいか。

【答】監督の選択権はある。打撃妨害の措置により生還した走者を三塁に戻し満塁とする。監督がプレイを生かしたいと申し出た場合は、得点1点が記録されて走者一・二塁とする。申し出がない場合は、打撃妨害の処置にてプレイを再開する。(5.05b(3))



## 5.00 試合の進行

19【問】先攻チームが1点リードして迎えた最終回の裏、1アウト走者二・三塁、打者が妨害されながらも右翼フライを打って2アウトとなったが、三塁走者はリタッチして生還、二塁走者もリタッチして右翼手の本塁悪送球によって三塁を回って生還した。どう処置したらよいか。

【答】打者は打撃妨害で一塁へ、走者を戻してから攻撃側監督に選択権を与える。(サヨナラのケース) (5.05b(3)野球審判マニュアル第4版165P参照)

20【問】1アウト走者一・二塁、打者は捕手に妨害されながらも二塁打した。二塁走者は生還、一塁走者は二塁を空過して三塁に、打者走者も一塁を空過して二塁に進んだ。このとき攻撃側監督はアピールアウトされるのを恐れて、打撃妨害で1アウト満塁にしてほしいと球審に申し出た。球審はこの申し出を受け入れてよいか。

【答】申し出を受け入れてはならない。この場合、妨害にもかかわらず打者は安打し、他のすべての走者は進塁しているから、妨害とは関係なくプレイは続けられる。また、守備側から二塁一塁それぞれにアピールを行い、審判員がこれを認めれば3アウトとなるので得点は記録されない。(5.05b(3))

21【問】走者一塁、打者は一塁線上にヒットを打った。打球は一塁手の後方で審判員に当たったため、ボールは転々とライト方向へ、打者走者は三塁に達し一塁走者はホームインした。どう処置したらよいか。

【答】ボールインプレイであるから打者の三塁進塁と一塁走者のホームインは認められる。(5.05b(4))

22【問】走者二・三塁、投手のけん制球で三塁走者は三・本塁間に挟まれたが三塁に戻った。このとき、二塁からの走者も三塁についていた。三塁手は2人の走者に触球した。いずれの走者がアウトになるか。

【答】後位の走者、すなわち二塁からの走者がアウトである。(5.06a(2))

23【問】三塁に2人の走者が触れていた。野手はまず三塁の走者に触球した。三塁走者はアウトと思って塁を離れた。次に二塁走者にも触球した。この場合審判員は、どう処置したらよいか。

【答】この状態では、両走者ともアウトではない。塁を離れた三塁走者に再び触球すればアウトである。このような誤りがないように、審判員は、塁についている三塁走者に触球したとき、「セーフ」とコールする。(5.06a(2)、審判上の取り決め事項ならびに注意すべき規則12関連)

24【問】1アウト走者一塁のとき、打者が左中間にフライを打った。走者は抜けると思いき二塁を経て三塁に向かったが、左翼手が捕球したので、走者は二塁を踏まずに一塁へ戻った。このとき二塁手は、一塁走者の二塁空過に気が付いて、二塁に触球してアピールした。どう処置したらよいか。

【答】逆走の場合も必ず通過した塁を逆の順序で触れて戻らなければならない。したがって二塁に触れていないのでアピールによってアウトになる。(5.06b(1), 5.09c(2))

25【問】走者一・三塁のとき、打球が野手に触れずに内野内に位置している審判員に触れた。どう処置するか。

【答】ボールデッドとし、打者を一塁に、一塁走者を二塁に進め、三塁走者は留め置く。(5.06b(3)(B)②, 5.06c(6))



## 5.00 試合の進行

26【問】2アウト満塁、打者は四球で一塁に進んだ。塁についた後、二塁の方向へ不用意に塁を離れたので捕手は一塁へ送球して走者をアウトにして攻守交代となった。三塁の走者は一塁走者がアウトになったのちにホームインした。この場合得点は認められるか。

【答】得点は認められる。(5.06b(3)(8)【原注】【注】、5.08a【注2】)

27【問】1アウト走者二塁のとき、打者がベンチ前にフライを打った。捕手はこれを捕らえたが、ベンチ内に入り込んでしまった。どう処置したらよいか。

【答】打者アウト。ボールデッドとし、二塁走者を三塁に進塁させる。野手が捕球後ベンチに入り込んだときはボールデッドになり、走者には1個の進塁が許される。(5.06b(3)(c)【原注】、5.09a(1))

28【問】2アウト走者二塁、走者が盗塁した。捕手は投手の投球をホームプレートの前を出て捕らえ、三塁へ送球して走者をアウトにした。どう処置したらよいか。

【答】打者のバットがミットに触れるだけが捕手の打撃妨害ではない。投手の正規の投球を、捕手がホームプレートを踏むか、あるいはホームプレート前方で捕らえた場合も、打撃妨害で打者に一塁が与えられる。盗塁行為のあった二塁走者は三塁に進める。(5.06b(3)(D)、5.05b(3))

29【問】打者が第3ストライク目の投球を空振りしたが、捕手がこれを後逸し、転々としているボールにミットを投げ当てた。どう処置したらよいか。

【答】打者走者に1個の塁を与える。この際はボールインプレイである。(5.06b(3)(E))

30【問】打者が遊撃手頭上にライナーを打った。遊撃手は打球にグラブを投げ当てたが、左中間を抜けていった。打者走者は三塁を空過し本塁に向かったとき、空過に気付き帰ろうとしたが、それより早くボールは転送されて三塁手が塁上でアピールした。このアピールは成立するか。

【答】ボールインプレイで三塁までの安全進塁権を得ただけであるから、アピールによりアウトになる。(5.06b(3)(E)【5.06b3付記】【注】、5.06b(4)(C))

31【問】打者がホームラン性のフライを打った。野手が打球にグラブを投げて当たったため、打球はグラウンド内に落ちた。どう処置したらよいか。

【答】グラブに当たらなければホームランになったと審判員が判断したときは本塁を与える。(5.06b(4)(A))

32【問】打者が二塁手頭上にライナーを打った。二塁手はグラブを投げ、打球に触れたが、打球は右中間深く転がった。これを見た打者走者は一気に生通した。得点になるか。

【答】ボールインプレイであるから、三塁を得た打者走者はアウトを賭して本塁へ進んでもよい。したがって得点となる。(5.06b(4)(C))

33【問】打者が遊撃手頭上にライナーを打った。遊撃手がグラブを投げて打球に当たったがボールは左中間に転がった。打者は三塁まで進塁できる規則があるが、二・三塁間を走っていたとき、外野手からの送球が悪送球となってスタンドに入った。このような場合どこまで走者を進めるか。

【答】ボールデッドとなり、打者走者は既に二塁を過ぎているから、送球が外野手の手を離れたときを基準として、2個の塁が与えられるので本塁まで進ませる。ただし、一・二塁間を走っているときは三塁までしか進めない。(5.06b(4)(C)、5.06b(4)(G))



## 5.00 試合の進行

34【問】三・本塁間のファウル地域を転がっている打球に三塁手がグラブを投げ当てた。どう処置したらよいか。

【答】ファウルの場合はペナルティがない。(5.06b(4)(C))

35【問】本塁前ゴロを捕った捕手の一塁送球が高くそれたので、一塁手はミットを送球に投げ当てた。どう処置したらよいか。

【答】打者は二塁まで安全に進める。二塁に達したのちはアウトを賭して進塁してもよい。(5.06b(4)(E)【BCDE注】)

36【問】走者一塁、投手が投手板上から一塁に送球したが、横に逸れたため一塁手はミットを投げ当てた。どうしたらよいか。

【答】一塁走者には、投げ当てた瞬間から2個の進塁を認める。

(5.06b(4)(E)【BCDE注】)

37【問】打者が打ったライナーに野手がグラブを投げたが打球に当たらなかった。攻撃側はグラブを投げたから3個の塁が与えられるのではないかと申し出た。どう処置したらよいか。

【答】グラブを投げても打球に当たらなければなら罰則はない。送球の場合にも当たらなければ同じである。(5.06b(4)(E)【BCDE注】)

38【問】走者一塁、打者は大きなフライを打ったがワンバウンドで外野フェンスの金網に挟まった。一塁走者はホームイン、打者走者は三塁に達した。どう処置したらよいか。

【答】ボールデッドとし、打者に2個の塁が与えられる。したがって一塁走者は三塁に、打者は二塁に戻す。(5.06b(4)(F)②)

39【問】1アウト走者一塁、打者が二塁後方にフライを打った。二塁手はこれを落球したので、この間に一塁走者は三塁に向かい、打者は一・二塁間にいた。中堅手が三塁に送球したが悪送球となってスタンドに入った。各走者をどこまで進ませるか。

【答】ボールデッドとし、一塁走者を本塁へ、打者を三塁に進塁させる。

(5.06b(4)(G))

40【問】1アウト走者一・二塁、打者の打った遊ゴロを遊撃手はファンブルし、あわてて一塁に送球したが悪送球となってスタンドに入った。一塁走者は二塁の直前で転んだため、遊撃手が一塁に送球したときには、まだ二塁に達していなかったが、打者走者は既に一塁に達していた。どう処置したらよいか。

【答】ボールデッドとなり、二塁走者は本塁へ、一塁走者は三塁へ、打者は二塁へ進ませる。(5.06b(4)(G)【原注】)

41【問】走者一塁、打者は右翼に浅いフライを打った。一塁走者は一・二塁間で様子を見ていたが、右翼手はフライを捕らえることができず、三塁へ送球したがこれが悪送球となってスタンドに入った。打者走者は右翼手が送球する前に一塁を越えていたが、一塁走者はまだ二塁に達していなかった。どう処置したらよいか。

【答】ボールデッドとし、走者二・三塁で再開する。(5.06b(4)(G)【原注】)



## 5.00 試合の進行

42【問】1アウト走者一・二塁、ヒット・エンド・ランが企てられ、打者は右中間へフライを打った。進塁を企てスタートをきっていた二塁走者はリタッチのため三塁直前から二塁に戻ろうとしたが、一塁走者は二塁を越えており、二・三塁間に二人の走者がいたとき、捕球した中堅手からの一塁への送球が悪送球となってスタンドに入った。二塁を越えていた一塁走者にも本塁が与えられるか。

【答】本塁は与えられない。リタッチを果たさなければならない塁、つまり投手の投球当時占有していた塁（一塁）が進塁の基準となるから三塁が与えられる。

(5.06b(4)(G)、(I)【原注2】、5.09(b)(5)【注】)

43【問】前問で、センターフライを捕球できず、落球した中堅手からの悪送球がスタンドに入った場合は、二塁を過ぎていた一塁走者には本塁が与えられるか。

【答】リタッチを果たす必要がないので、一塁走者にも本塁が与えられる。この場合は悪送球が野手の手を離れたときの走者の位置（二塁）を基準として2個の塁が与えられる。(5.06b(4)(G))

~~44【問】狭い運動場などでグラウンドルールを決める場合、「エンタイトル・ランベース」という決め方があるが、これはどういうことか。(2026削除)~~

~~【答】普通正規の球場で適用されているグラウンドルールは「エンタイトル・ランベース」である。これはボールインプレイ中に野手の送球がボールデッドになる箇所に入った場合、「打球処理直後の内野手の最初の悪送球」「その他の送球」の区分によって走者（打者走者を含む）に2個の塁を与えることである。~~

~~狭い運動場などでは、このような悪送球がなされた場合、走者（打者走者を含む）に2個の塁を与えることは守備側に極めて不利になるので、1個の塁しか与えないという規定である。この場合、野手が送球に触れたかどうかには関係なく適用されるものである。~~

~~したがってこのような特別ルールは、試合前に大会主催者、審判員、チームの代表者によって決めておくのがよい。(5.06b(4)(G)関連)~~

~~(例1)内野ゴロを打った打者走者をアウトにしようとした内野手が一塁に悪送球し、スタンドまたはベンチに入った場合、打者には一塁を与えるに過ぎない。~~

~~(例2)一塁走者に対するけん制球が同様の個所に入った場合、投手板上からの送球も、投手板をはずした場合も同じく二塁に進める。~~

~~(例3)二・三塁間でランダウンプレイ中、野手の送球が前記の個所に入った場合も三塁に留める。ただし、送球が野手の手を離れたとき走者がすでに三塁に達していたら本塁を与える。~~

~~(例4)外野に長打した打者走者が二塁を回ったとき、外野手が、アウトにしようとした送球（中継した場合はその野手の送球）が前記の個所に入った場合三塁を与える。~~

45【問】走者一塁、投球が暴投となりベンチに入った。その間に走者は三塁まで進んだ。どう処置したらよいか。

【答】1個の塁しか与えられないから、走者を二塁に戻す。(5.06b(4)(H))

46【問】投手板に触れている投手が、一塁に送球したが悪送球となってスタンドに入った。どう処置されるか。

【答】走者に1個の塁が与えられる。ただし、一塁手を通過して再び野手に触れてボールデッドの個所に入った場合は、投手が投球当時占有していた塁を基準として、走者に2個の塁が与えられる。(5.06b(4)(H)【規則説明】)



## 5.00 試合の進行

47【問】投手の打者への投球を捕手が後逸して、ボールがベンチに入った。どう処置されるか。

【答】走者に1個の塁が与えられる。したがって打者の四球目、または三振目の投球だった場合でも、打者には一塁が与えられるだけである。しかし、投球が捕手を通過して、捕手または他の野手に再び触れてボールデッドの個所に入った場合は、投手の投球当時占有していた塁を基準として走者に2個の塁が与えられる。

(5.06b(4)(H)【規則説明】、(I)【注】)

48【問】1アウト走者一塁、打者が2ストライク後の投球を空振りしたが、捕手は後逸し、ボールは三塁側のベンチの方に転がった。捕りに行った三塁手はこのボールを蹴ってしまい、ベンチへ入れてしまった。どう処置したらよいか。

【答】打者アウト。ボールデッドとし、一塁走者には2個の塁を与え三塁へ進ませる。(5.06b(4)(H)【規則説明】、5.09a(3))

49【問】投球が球審または捕手のマスクに挟まった場合はどう処置されるか。

【答】ボールデッドとなり、走者は1個の塁が与えられる。四球目の投球がマスクに挟まった場合は、打者に一塁が与えられる。また、三振目の投球の場合も打者に一塁が与えられる。しかし、0アウトまたは1アウトで走者一塁(一・二塁、一・三塁、満塁も同じ)の場合は、自動的に三振アウトとなる。(5.06b(4)(I)、5.09a(3))

【注】)

50【問】1アウト走者二塁、打者が大きな外野フライを打った。二塁走者は外野手の捕球より早くスタートして三塁に達した。外野手から三塁への送球は悪送球となりスタンドに入った。三塁に達した走者は二塁でのリタッチが早かったので、二塁を踏み直してから正規に本塁へ進んだ。どう処置したらよいか。

【答】リタッチが早かった二塁走者は、ボールデッドのもとで、次の塁(この場合、本塁)には達していないので、塁の踏み直しは許される。したがって、二塁走者の生還は認められる。(5.06b(4)【原注2】、規則適用上の解釈(21))

51【問】1アウト走者一塁のとき、打者が右中間で大飛球を打った。一塁走者は二塁を回り三塁に進もうとしたが、右翼手が捕らえたのを見て一塁に戻ろうとした。しかし、右翼手の一塁への送球がスタンドに入ったので、走者は一塁に帰塁(再度の触塁)しないで三塁まで進んだ。どう処置したらよいか。

【答】プレイ再開後、一塁でアピールがあれば走者はアウトとなる。

(5.06b(1)【注1】、5.06b(4)【原注2】)

52【問】一塁走者が二盗を試みた。捕手は送球しようとしたが、球審の身体に触れて邪魔になり送球できなかった。どう処置したらよいか。

【答】盗塁を阻止しようとする捕手の送球動作を球審が妨害したのであるから、ボールデッドとし、走者は妨害発生の瞬間すでに占有していた塁に戻さなければならない。(5.06c(2)、審判上の取り決め事項ならびに注恵すべき規則9-2)

53【問】1アウト走者二塁、三振目の投球を捕手が落球し一塁に送球しようとしたとき、球審の身体に触れて邪魔になり悪送球となった。守備側から球審の妨害で打者アウトではないかと申し出てきた。どう処置したらよいか。

【答】第3ストライクを捕球できなかったときの捕手の送球動作を、球審が明らかに妨害したことになるので、ボールデッド、打者アウトとして、二塁走者を投球当時の塁に戻す。(5.06c(2))



## 5.00 試合の進行

54【問】一塁走者のリードが大きいので、捕手が一塁へ送球するとき、球審に触れ悪送球となつたので、走者は二塁へ進んだ。どう処置したらよいか。

【答】球審が捕手の送球動作を明らかに妨害したのであるから、ボールデッドとし走者を一塁に戻す。(5.06c(2))

55【問】一塁走者のリードが大きいので捕手が一塁へ送球したとき球審の妨害があった。その送球で走者が追い出されてランダウンプレイとなった。しかし野手の悪送球で走者は三塁に進塁した。どう処置したらよいか。

【答】ランダウンプレイが始まろうとしたら、球審は直ちに「タイム」を宣告して、走者を元の塁に戻す。(5.06c(2)【注】)

56【問】一塁走者が二盗のとき、捕手は球審に妨害されながらも二塁へ送球した。走者は途中から一塁の方へ戻りかけランダウンプレイとなったが野手の失策により走者は二塁に生きた。どう処置したらよいか。

【答】ランダウンプレイが始まろうとしたら、球審はただちに「タイム」を宣告して走者を元の塁に戻す。(5.06c(2)【注】)

57【問】ファウルが打たれたとき、塁を離れた走者が塁に戻ろうとしないので再三注意したがなかなか戻らなかつた。どう処置したらよいか。

【答】球審は嚴重に注恵し、その走者が戻って塁に触れてから試合を再開する。(5.06c(5))

58【問】投手が投手板に触れないでサインを見た。差し支えないか。

【答】投手は投手板に触れてサインを見なければならぬ。(5.07a)

59【問】投手がサインを見終わってから、軸足を投手板の後方にはずした。差し支えないか。

【答】差し支えないが、サインを見終わるたびにはずすことは許されない。なお、投手板をはずしたら必ず両手を身体の両側に下ろさなければならない。(5.07a【原注】)

60【問】両手を合わせたまま軸足を投手板の後方にはずした投手が、両手を合わせたまま再び投手板に触れた。差し支えないか。

【答】ボークとなる。軸足を投手板の後方にはずしたら、必ず両手を離して身体の両側に下ろさなければならない。(5.07a【原注】、5.07a(1)【原注2】③、(2)【注6】)

61【問】投手が軸足を投手板に触れ、自由な足を投手板より後方に置いて、両手を合わせてサインを見た。差し支えないか。

【答】差し支えない。(5.07a(1)関連)

62【問】走者満塁、ワインドアップポジションをとった右投手が、ボールを両手で身体の前方に保持し一塁に踏み出して送球した。差し支えないか。

【答】単にボールを両手で身体の前方に保持しただけの場合は差し支えないが、審判員が**投球に関連する動作**を起こしてボールを保持したと認めた場合は、投球の中止でボークとなる。(5.07a(1)【原注2】②、【注2】)

63【問】前問で、**投球に関連する動作**と関連なく単にボールを保持しただけの右投手が、三塁へ踏み出して送球した。差し支えないか。

【答】**走者をアウトにしよう**と一連の動作で右投手が**三塁(左投手が一塁)へ振り向き、踏み出して送球することは正規の動きであるので差し支えない。**  
(5.07a(1)【原注2】②)



## 5.00 試合の進行

64 【問】 投手は軸足を、いつ、投手板からはずしてよいか。

【答】 投球動作を起こす前なら、いつでも、軸足を投手板からはずしてもよい。  
(5.07a(1)【原注2】③、(2)【注5】)

65 【問】 投手は正規の投球姿勢をとるとき、軸足は投手板に触れて置きさえすればよいか。

【答】 ワインドアップポジション、セットポジションの場合でも、投手は打者に面して立ち、軸足は投手板の上に置くか、投手板に触れて置かなければならない。  
(5.07a(1)・(2)、投手の「投球姿勢J」の図参照)

66 【問】 ワインドアップポジションで投球する投手が、自由な足を1歩後方に引いて、さらに投手板の前方に踏み出して打者に投球した。差し支えないか。

【答】 ワインドアップポジションで投球する場合は、自由な足をいったん弓引いてさらに踏み出すことは許される。(5.07a(1)②)

67 【問】 三塁に走者のいるとき明らかにワインドアップポジションをとった投手が、投手板に触れたまま自由な足を投手板より前方に移してセットポジションをとった。差し支えないか。

【答】 ボークとなる。三塁走者には本塁が与えられる。(5.07a(1)【原注2】③)

68 【問】 走者三塁、投手は投手板を踏みワインドアップで投球動作を開始し、両腕を頭上を持ってきた時、三塁走者が本塁に向かって走ったので、投手は軸足を投手板の後方に外し本塁へ投げた。どう処置したらよいか。

【答】 投手は投球動作を起こしながら、それを中断したので、ボークとなる。三塁走者を本塁へ進塁させる。(5.07a(1)①)

69 【問】 走者のいるとき、投手が軸足を投手板より後方にはずして塁に送球した。差し支えないか。

【答】 差し支えない。軸足を投手板の後方にはずした場合は、内野手とみなされるから塁に送球しても、投げるまねをしても差し支えない。ただし、軸足を投手板の横または投手板より前方にはずした場合はボークとなる。(5.07a(2)①【注5】)

70 【問】 走者三塁、投手が自由な足を止め、三塁走者を見てから打者に投球した。差し支えないか。

【答】 投球動作を一時停止したので、ボークが宣告される。(5.07a(2)②)

71 【問】 走者のいるとき、投手板上で両手を合わせた投手が、両手を離してから軸足を投手板より後方にはずした。差し支えないか。

【答】 両手を合わせた投手が、投手板上でボールから一方の手を離せばボークとなる。軸足をはずす場合は、両手を合わせたまま投手板の後方にはずさなければならない。(5.07a(2)【注6】、6.02a(10))

72 【問】 投手がセットポジションをとるにはどのようにしたらよいか。

【答】 片方の手を下に下ろして身体の横につけた姿勢から、中断することなく一連の動作で(1)ボールを両手で身体の前方で保持し、(2)完全に動作を静止しなければならない。この静止した姿勢からでなければ打者に投球することができない。

(5.07a(2)後段)



## 5.00 試合の進行

73【問】前問で、セットポジションをとるとき、ストレッチをしなければならないか。

【答】必ずしもストレッチをする必要はない。しかし、1度ストレッチを行ったならば、打者に投球する前に、必ずセットポジションを完了しなければならない。つまりストレッチに引き続いてボールを両手で身体の前方で保持し、動作を完全に静止する。(5.07a(2)後段)

74【問】投手がセットポジションをとるに際して、ストレッチを中断した。どう処置するか。

【答】走者のいるときはバークとなる。ただし、ストレッチの途中から塁の方向に踏み出して送球することは差し支えない。(5.07a(2)後段、5.07d)

75【問】投手がセットポジションをとるとき、身体の前側なら、どこでボールを両手で保持してもよいか。

【答】身体の前側ならどこで両手を合わせてもよい。しかしいったん保持して止めたら、その止めた個所を移動させてはならない。(5.07a(2)【注3】)

76【問】走者のいるとき、投手がセットポジションで静止してから肩を動かした。どう判定されるか。

【答】バークとなる。静止してからは首以外は動かしてはならない。(5.07a(2)【注3】)

77【問】投手は各回の始め、何球くらい準備投球が許されるか。

【答】投手は各回の始め、8球以内の投球が許される。なお、救援投手は救援したとき、8球以内の投球が許されるが、突発事故でウォームアップなしで救援した場合は、必要と思われる数の投球が許される。

「連盟」では、2回以後の準備投球数を4球以内としているが、季節または状況によって考慮することが望ましいと定められている。

(5.07b、§4試合のスピード化に関する事項6)

78【問】走者のいないとき、捕手からの返球を受けた投手が、12秒を経過したが投球しなかった。どう処置されるか。

【答】塁に走者がいないとき、投手はボールを受けた後、バッタースボックス内の打者が投手に面したときから、12秒以内に投球しなければならない。投手がこの規則に違反して試合を長引かせた場合には、球審はボールを宣告する。塁に走者がいる場合は20秒以内に投球しなければならない。違反した場合、警告を発することとし、同一投手が2度繰り返したら、3度目からはその都度ボールを宣告する。

(5.07c、§4試合のスピード化に関する事項8)

79【問】走者のいるとき、投手は軸足を投手板に触れたまま塁へ送球してもよいか。

【答】ワインドアップポジションでもセットポジションでも、**投球に関連する動作**を起こす前なら、投手板に触れたまま、走者のいる塁に送球しても差し支えない。

(5.07a(1)【原注2】②5.07d、6.02a(1)(4))



## 5.00 試合の進行

80【問】投手板に触れている投手が、自由な足を踏み出さないで塁に送球した。差し支えないか。

【答】ボークとなる。投手板に触れている投手が塁へ送球するときは、自由な足を必ずその塁の方向へ直接踏み出さなければならない。(5.07d、6.02a(3))

81【問】投手板に触れている投手が、塁に送球してからその塁の方向へ踏み出した。差し支えないか。

【答】ボークとなる。自由な足を直接その塁の方向へ踏み出してから送球しなければならない。(5.07d、6.02a(3))

82【問】投手板に触れている投手が、自由な足を上げただけで元の位置に下ろして塁へ送球した。差し支えないか。

【答】塁の方向へ踏み出したことにならないから、ボークとなる。(5.07d【原注】、6.02a(3)【原注】)

83【問】走者一塁、右投手が、軸足を投手板上で踏み替えて一塁へ送球した。差し支えないか。

【答】軸足の踏み替えと、送球が一挙動の場合は差し支えない。しかし、軸足を踏み替えた後に一塁へ送球した場合はボークとなる。(5.07d【注】、6.02a(3)【原注】)

84【問】投手が軸足を投手板より後方にはずして一塁に送球したが、悪送球となってスタンドに入った。どう処置されるか。

【答】走者に2個の塁が与えられる。投手が軸足を投手板より後方にはずせば内野手とみなされるから、投手の特例は認められない。(5.07e【原注】、5.06b(4)(G))

85【問】2アウト満塁、打者のカウントが3B - 2Sとなったので、走者は一斉にスタートした。三塁走者は投手の投球が終わらない前に本塁に滑り込んだが、この投球を打者が打って三ゴロとなり、一塁でアウトになった。三塁走者の得点は認められるか。

【答】得点は認められない。(5.08a【例外】(1))

86【問】1アウト走者一・三塁、打者が右翼へ安打したので三塁走者はホームインしたが、一塁走者は三塁への送球でアウト、2アウトとなった。

この間に打者走者は二塁に達したが、一塁を踏まなかったので一塁でアピールされて打者走者はアウトとなり、3アウトとなった。三塁走者の生還は認められるか。

【答】第3アウトが、打者走者が一塁に達するまでのアウトであるから認められない。(5.08a【例外】(1))

87【問】2アウト走者二・三塁、打者への四球目の投球が暴投となった。三塁走者は本塁を踏み、二塁走者は三塁へ、打者走者は一挙に二塁に進んだ。しかし、打者走者が一塁を踏まなかったので、守備側からアピールがあり第3アウトとなった。この場合得点となるか。

【答】第3アウトが、打者走者が一塁に達するまでのアウトであるから得点とはならない。(5.08a【例外】(1))

88【問】2アウト走者一・二塁、打者がランニング本塁打を打ち3走者が本塁を踏んだが、二塁走者は三塁を踏まなかったのでアピールされてアウトになり3アウトとなった。この場合の得点は記録されるか。

【答】第3アウトがフォースアウトであるから、得点は記録されない。(5.08a【例外】(2))



## 5.00 試合の進行

89【問】2アウト走者一塁、打者が右中間を抜く安打を打った。打者走者は三塁を過ぎ、さらに本塁を狙ったが外野手からの送球で3アウトとなった。しかし、一塁走者は二塁を空過していたので守備側からアピールがあり、審判員はこのアピールを認めアウトを宣告した。得点となるか。

【答】一塁走者の二塁空過のアピールを審判員が認めた場合、このアウトはフォースアウトで、先の第3アウトと置き換えることができるので得点とはならない。このような場合、審判員は必ず記録員に知らせなければならない。(5.08a【例外】(2)、5.09c後段)

90【問】1アウト走者三塁、打者が左翼へフライを打った。三塁走者は2アウトとあって本塁を踏んだが、1アウトであることに気付いて三塁に引き返そうとしたとき、落球した左翼手は三塁に送球して走者を三・本間でランダウンプレイとなった。この間打者走者は三塁まで進んだが、このままでよいか。

【答】フライが捕らえられなかったので、走者はリタッチする必要はない。たとえ勘違いであっても、いったん本塁を踏めば得点となる。したがってランダウンプレイによるアウトは無効であり、打者走者の進塁も認められる。このような場合、審判員は得点をしている三塁走者を直ちにプレイから除かなければならない。(5.08a【原注】、1.04)

91【問】最終回の裏、同点で2アウト満塁、打者が死球で一塁が与えられたので、決勝の得点となる三塁走者は本塁に向かったが、途中で試合終了の整列のため、ベンチから飛び出てきた味方のプレーヤーと勝利の感激のあまり抱き合っかなか本塁に触れなかった。どう処置したらよいか。

【答】三塁走者が、適宜な時間がたっても本塁に触れなかったときは、球審は、三塁走者にアウトを宣告して、試合続行を命ずる。(5.08bペナルティ)

92【問】前問で、三塁走者は本塁に触れたが、打者走者が一塁に触れずに一塁の手前から引き返して整列した。どう処置したらよいか。

【答】前問同様、球審は、一塁に触れない打者走者にアウトを宣告し、得点を認めないで試合続行を命ずる。(5.08bペナルティ)

93【問】1アウト走者二・三塁、打者は左翼フライで2アウトとなったが、三塁走者は生還した。左翼手は二塁走者が帰塁する前に二塁へ送球、第3アウトとした。この場合得点となるか。

【答】二塁走者のアウトはフォースアウトではないから、三塁走者は第3アウトよりも早く本塁を踏んでいれば得点となる。(【5.08原注】規則説明)

94【問】1アウト走者一・三塁、打者が外野フライを打った。スタートの早かった一塁走者は二塁を過ぎ、外野手が捕球したので二塁を踏まずに一塁へ帰った。三塁走者はリタッチして本塁に入った。守備側は一塁走者が二塁を空過して一塁に帰ったと二塁塁上でアピールしアウトとなった。得点となるか。

【答】アピールアウト以前に三塁走者がホームインすれば得点は認められる。(【5.08原注】規則説明、5.06b(1))

95【問】捕手がファウルフライをマスクで受け止めた。アウトか。

【答】アウトではない。手またはミット以外のものを用いて捕らえたものは捕球とはならない。(5.09a(1)、用語の定義15【注】)



## 5.00 試合の進行

96 【問】 捕手が、フライを胸に当ててからミットで捕らえた。アウトか。

【答】 アウトである。(5.09a(1)、用語の定義15【注】)

97 【問】 2ボール、2ストライク、打者がチップしたボールが捕手のマスクに当たり、跳ね返ったボールを地上に落ちる前に野手が捕球した。第3ストライクにあたる捕球なので、打者はアウトでよいか。

【答】 捕手の捕球ではないためアウトとはならず、ファウルである。(5.09(a)(2)【原注】)

98 【問】 0アウト走者なし、内野ゴロを捕球した二塁手はボールがグラブに挟まり取れなくなったので、ボールの入ったグラブを一塁手に投げた。どう処置したらよいか。

【答】 野手はグラブにライブのボールが挟まったまま、そのグラブを投げることは正規のプレイで、ボールが挟まったグラブを捕った野手は規則どおりにボールを保持したものとみなされ、アウトである。(5.09、用語の定義15、規則適用上の解釈(16))

99 【問】 1アウト走者二塁、ファウルフライを捕手がダッグアウトの中に入り込んで捕球した。これを見た二塁走者はリタッチして三塁に進塁した。どう処置したらよいか。

【答】 ダッグアウト内に入って捕球したのでボールデッドになり、ファウルで、走者は二塁に戻る。(5.09a(1)【原注1】)

100 【問】 2ストライクの後、打者が打ったボールが鋭くバットをかすめて直接捕手のミットに触れ、胸に当たってから捕らえられた。どう処置したらよいか。

【答】 ファウルチップで三振。打者アウトである。(5.09a(2)【原注】、用語の定義34)

101 【問】 前問の場合、直接捕手の胸に当たり、はね返ったボールを地面に触れる前に捕らえた。打者は三振アウトか。

【答】 用具や身体に最初に触れてからはね返ったものでも、地面に触れる前に捕らえれば捕球となり、ファウルチップで、打者は三振アウトとなる。(用語の定義34)

102 【問】 打者が2ストライクの後、バントしたがファウルとなったので打ち直しをさせた。これでよいか。

【答】 普通のファウルは、2ストライクの後にはストライクとして数えられないが、バントのファウルに限って、常にストライクとして数えられるから、2ストライク後にバントしたものがファウルとなれば、打者は三振となる。(5.09a(4)、用語の定義73d【注】)

103 【問】 1アウト満塁、打者が、一塁ベース近くにフライを打ち上げた。球審は「インフィールドフライ・イフ・フェア」を宣告したが、打球は風に流され、野手に触れずにファウル地域に落ちたあと、本塁・一塁間のフェア地域に入った。それを見た三塁走者は本塁を突いたが、一塁手からの送球でタッグアウトとなった。これでよいか。

【答】 この処置は正しい。打者はインフィールドフライでアウト。本塁でのアウトも認められ攻守交代となる。(5.09a(5)、用語の定義40)



## 5.00 試合の進行

104【問】強風下の試合で、1アウト走者一・二塁、打球はやや前進守備の遊撃手後方に高く上がったが、風に押し戻されて左翼手との中間に落ちた。走者はそれぞれ1個の塁を進み、打者も一塁に達した。守備側は、インフィールドフライではないかと申し出た。どう処置したらよいか。

【答】申し出は受けられない。特に強風下でのインフィールドフライの宣告は早まってはならない。内野手が落下する打球を捕える構えをとり、しかも容易に捕えることができると判断したときに宣告するようにしなければならない。このケースでは、宣告を遅らせ、打球の最終判断（ヒット）をした審判員の処置は正しい。なお、インフィールドフライは、審判員が宣告しなければ適用されない。（用語の定義40【原注】【注】）

105【問】バントした打球が反転し、フェア地域で片方の足に当たった。このときもう片方の足はバッタースボックス内の地面についていた。どう処置したらよいか。

【答】打者の片方の足がバッタースボックスの中、もう片方の足がバッタースボックスの外、いずれも地面に着いた状態で、打球が打者走者に触れた場合はアウトである。（5.09a（7））

106【問】0アウト走者一・二塁、打者が内野フライを打ったので、球審は「インフィールドフライ」を宣告した。しかし、野手は落球し、あわてて三塁に進もうとする走者をアウトにするため三塁へ送球したが、悪送球となったので二塁走者は本塁へ、一塁走者は三塁へ、打者走者は二塁に達した。どう処置したらよいか。

【答】インフィールドフライはボールインプレイであり、打者だけがアウトになる。したがって他の走者は進塁してよい。（5.09a（5）、用語の定義40）

107【問】1アウト走者二・三塁、打者はカウント3B - 2Sから次の投球を空振り、打者の身体に触れてバックネットの方に転がった。走者はいずれもホームインしたが守備側から、今のはファウルではないかと申し出があった。どう処置したらよいか。

【答】打者は三振でアウト。ボールデッドとなり走者を元の塁へ戻す。（5.09a（6）、用語の定義73e）

108【問】1アウト走者三塁のとき、スクイズプレイが行われた。打球は打者席を出たところのフェア地域で打者走者の足に当たった。球審は三塁から本塁へ突入してきた走者をアウトにしたが、この処置は正しいか。

【答】三塁走者をアウトにしたのは誤りである。打者の片足が完全に打者席を出てフェアの打球に当たれば、打者アウトで走者を三塁へ戻す。（5.07a（7））

109【問】打球が反転してフェア地域に落としていったバットに触れた。どう処置したらよいか。

【答】ボールインプレイである。（5.09a（8）、用語の定義25【注】）

110【問】打者の打った打球が、反転してフェア地域に落ちているマスクに触れた場合はどうか。

【答】落としていったバットに触れた場合と同様、ボールインプレイである。（5.09a（8）、用語の定義25【注】）

111【問】打球が、ファウル地域に落としていったバットに触れてフェア地域に入った。どう処置したらよいか。

【答】ファウルである。（5.09a（8）原注）、用語の定義32【注2】）



## 5.00 試合の進行

112【問】打球がフェア地域に置いてあったほうきに触れ、フェア地域に止まった。フェアか、ファウルか。

【答】ファウルである。(5.09a(8)【原注】、用語の定義32【注2】)

113【問】打者は三ゴロを打った。バットが打者の手を離れて三塁手の前に飛んだため、三塁手はこの打球を捕れなかった。どう処置したらよいか。

【答】守備妨害で打者をアウトにする。なお、ボールデッドとなるから走者は進塁できない。(5.09a(8)【原注】)

114【問】打者は投ゴロを打ったがバットが折れ、折れた部分が投手の前に飛んだので投手は打球を捕れず、三塁手が捕って一塁に送球したが間に合わなかった。どう処置したらよいか。

【答】バットの折れた部分が飛んだ場合は、ボールインプレイで妨害と瞬間占有していた塁、つまり一・二塁に戻す。(5.09a(11)、6.01aインター・フェアに対するペナルティ【注】)

115【問】0アウト満塁、打者は投ゴロを打った。投手は本塁に送球して、三塁走者をフォースアウトにした。捕手は素早く一塁へ送球してダブルプレイを狙ったが、本・一塁間後半のフェアラインの内側を走っていた打者走者の背中にその送球が当たってしまった。打者走者は守備妨害でアウトを宣告されたが、一・二塁の走者は妨害発生時には、それぞれ次塁に達していた。どう処置したらよいか。

【答】本塁でプレイが介在(フォースアウト)した後に、打者走者が一塁に達するまでに妨害でアウトになった場合、各走者が妨害発生の瞬間すでに次塁に達していれば、その塁の占有が認められる。つまり、本塁でのフォースアウトと、打者走者の守備妨害で2アウトとなり、走者二・三塁で再開する。(5.09a(11)、6.01aインターフェアに対するペナルティ【注】)

116【問】前問で、一・二塁の走者が、打者走者の妨害発生の瞬間にまだ次塁に達していないときは、どう処置したらよいか。

【答】三塁走者の本塁でのアウト、および打者走者のアウトは同じであるが、妨害発生の瞬間次塁に達していない場合は、妨害発生の瞬間占有していた塁、つまり一・二塁に戻す。(5.09a(11)、6.01aインターフェアに対するペナルティ【注】)

117【問】1アウト走者一・三塁、打者が捕手前にゆるいゴロを打ち、本・一塁間後半の走路外(フェアラインの内側)を走って捕手からの送球を背中に当て、守備妨害の宣告を受けた。三塁走者はすでに本塁を踏んでいたが、一塁走者は二塁に達していなかった。どう処置したらよいか。

【答】打者走者は妨害でアウト。2アウトとなり、他の走者は投手の投球当時の占有塁である一・三塁に戻らなければならない。(5.09a(11)、6.01aインターフェアに対するペナルティ)

118【問】打者が一塁方向にゆるいゴロを打った。これを捕らえた捕手が一塁に送球した時、左足が本・一塁間後半のフェアライン上を走っていた打者走者の左腕に当たった。どう処置したらよいか。

【答】フェアライン上は、走路に含まれるから守備妨害とはならない。したがってボールインプレイで成り行きとなる。(5.09a(11)【原注】)



## 5.00 試合の進行

119 【問】0アウト走者二・三塁でスクイズプレイが行われ、投ゴロとなったが三塁走者は生還。投手からの送球を受けた捕手は直ちに一塁へ送球したが、スリーフットレーンの手前で打者走者に当たり、転々としている間に二塁走者もホームインし、打者走者も一塁に生きた。どう処置したらよいか。

【答】スリーフットレーンより本塁寄り、つまり本・一塁間の前半で送球が打者走者に当たっても妨害とはならないので、ボールインプレイである。(5.09a(11)関連)

120 【問】1アウト走者一塁、打者は二塁へ小フライを打った。二塁手が捕球寸前に1歩退いてショートバウンドで捕らえ、4—6—3の併殺が成立した。攻撃側から故意落球で打者アウトではないかと申し出があった。どう処置したらよいか。

【答】“故意落球、”というのは、野手が打球を手、またはグラブに触れて落とした場合に限られる。したがって、この場合の二塁手のプレイは認められ併殺は成立する。(5.09a(12)【規則説明】)

121 【問】1アウト走者一塁、打者が二塁へ小フライを打った。二塁手は打球を胸に当て落球したあと、そのボールを拾って二塁、一塁と転送し併殺を行ったが、故意落球で打者アウトではないか。

【答】手またはグラブ以外の身体に触れたときは、故意落球とはならない。したがってボールインプレイである。(5.09a(12)【注1】)

122 【問】0アウト走者一塁、二ゴロをとった二塁手は遊撃手に送球して走者を二塁でフォースアウト。遊撃手はさらに一塁へ転送球しようとしたが、二塁でアウトになった走者が遊撃手の身体に抱き付いたので、一塁に送球することができなかった。どう処置したらよいか。

【答】併殺を成し遂げるために送球しようとしているピボットマン(ボールを継送するプレーヤー)を、すでにアウトになった走者が妨害したので、打者走者もアウトにする。(5.09a(13)、6.01a(5))

123 【問】2アウト走者三塁、打者のカウント3B—2S、次の投球のとき三塁走者は本盗を行い投球に触れたがストライクだった。どう処置したらよいか。

【答】打者には“第3ストライク、”を宣告してアウトとし、走者の得点は認められない。しかし、0アウトまたは1アウトであれば打者をアウトとし、ボールデッドとなるが得点は認められる。(5.09a(14)、5.06c(8))

124 【問】前問で、走者二・三塁の場合、打者への投球がボールのときはどう処置したらよいか。

【答】ボールデッドとなり、打者は四球で一塁、三塁走者の得点は認められる。二塁走者は盗塁の行為がなくても三塁へ進ませる。(5.09a(14)【注】、5.06c(8))

125 【問】打者が三塁横へファウルフライを打ち上げた。三塁手はコーチスボックスにいたベースコーチに妨げられたため、フライを捕ることができなかった。どう処置したらよいか。

【答】審判員は、ベースコーチが場所を譲っておれば捕えることができたと判断した場合は、打者をアウトにする。(5.09a(15)、6.01b)



## 5.00 試合の進行

126【問】打者が攻撃側ベンチ前にフライを打ち上げた。ネクスト・バッタースボックスにいた次打者は、場所を譲ったがバットを置き忘れた。フライを捕えようとした捕手は、そのバットにつまずいてフライを捕球することができなかった。どう処置したらよいか。

【答】プレーヤーの取り残したバットが明らかに捕球を妨害したと審判員が判断したときは、守備妨害で打者をアウトにする。(5.09a(15)、6.01b【注1】)

127【問】二・三塁間でランダウプレイとなった走者に対して、ボールを持った三塁手が走者の方向へステップしてアウトにしようとしたが、走者は走路外に離れタグされなかった。審判員は三塁手がボールを持ったグラブを差し出す触球行為は無かったがラインアウトを宣告した。この判断は正しいか。

【答】正しい。ボールを保持した状態の野手がステップしただけで走者の方を向いた場合でも、たとえ手を差し出す行為がなくとも、アウトにしようとする行為だと審判員が判断すれば触球行為とみなす。(5.09b(1)、規則適用上の解釈(5))

128【問】最終回の裏2—2の同点で、1アウト走者一・三塁のとき打者は場外本塁打した。三塁走者がホームインしたので、一塁走者は二塁に進んだあとベンチへ引き上げてしまった。打者は正規に塁に触れて本塁に進んだ。この試合の得点は何点か。

【答】打者の本塁打は認められ、4—2で後攻チームの勝ちとなる。(5.09b(2)【原注】)

129【問】一塁走者が二盗したとき、捕手からの送球で二塁手に触球されたのでアウトと思い込み、審判員の宣告を聞かずにベンチに向かって行った。どう処置したらよいか。

【答】走者がアウトと思い込んだまま、気付いて戻ることを断念しなければならぬ距離まで塁から離れたときは、その走者を走塁放棄でアウトにする。(5.09b(2)【原注】)

130【問】1アウト走者一・三塁、打者が二ゴロを打った。野手が捕球後二塁へ送球しようとしたとき、一塁走者と衝突したので、審判員は守備妨害を宣告した。打者走者は一塁に達していなかったが、三塁走者はすでに本塁を踏んでいた。どう処置したらよいか。

【答】一塁走者アウト。攻撃側の妨害が、打球または打球を処理しようとしている野手に対して発生した場合は、各走者は投手の投球当時占有していた塁に戻らなければならない。2アウトで、三塁走者を三塁に戻し、打者には一塁を与える。(5.09b(3)、6.01a(10))

131【問】0アウト走者二・三塁、スクイズプレイが行われた。打者がバントし本・一塁間の線上に転がした。一塁手は前進してこの球を捕らえようとしたが、打者走者と衝突し二人とも転倒した。どう処置したらよいか。

【答】ボールデッドとし、打者走者をアウト。二・三塁の走者はそれぞれ元の塁に戻らせる。(5.09b(3)、(8)【注3】)

132【問】二塁走者が、三盗のとき足を故意に高く上げてスライディングしたため、三塁手は捕手からの送球を落球した。どう処置したらよいか。

【答】守備妨害で走者をアウトにする。「連盟」では、故意に足を高く上げてスライディングすることは危険防止のため禁止する。(5.09b(3)、§3試合中の禁止事項6)



## 5.00 試合の進行

133 【問】 四球を得た打者が、一塁に触れて走り越し塁へ戻ろうとしたとき、捕手から一塁に送球されてタッグされた。どう処置したらよいか。

【答】 直ちに帰ることを条件として走り越すことは許されるから、アウトにはならない。(5.09b(4)【例外】、【注1】)

134 【問】 四球を得た打者が一塁に触れた後、タイムを要求しないで塁を離れてベースコーチと話していたので投手から一塁へ送球されてタッグされた。どう処置したらよいか。

【答】 アウトである。(5.09b(4)【例外】、【注1】)

135 【問】 一塁走者が二盗を行い二塁に達したが、走者のスライディングが激しく二塁のキャンバスバッグが定位置から離れてしまった。走者はこのキャンバスバッグと定位置との間にいたので、捕手からの送球を受けた二塁手は走者にタッグした。どう処置したらよいか。

【答】 走者のスライディングでキャンバスバッグが定位置から離れたときは、その走者に対してはどのようなプレイもできないからセーフである。(5.09b(4)【規則説明A】)

136 【問】 走者一塁、打者は二塁打を打った。一塁走者は二塁をけてキャンバスバッグを移動させたまま三塁に進み、打者は二塁キャンバスバッグのあった元の位置に達した。これでよいか。

【答】 キャンバスバッグが移動したときは、次の走者は元の位置についていればよい。塁のバッグがとめてない場合には、元のベースの位置がはっきり分かるようにしておかなければならない。(5.09b(4)【規則説明B】)(参考) その方法には一・二塁、二・三塁間に白線を引くか、または、各ベースの位置がはっきり分かるように標示する。たとえば、ベースの位置にゴムまたはビニール紐を埋める。

137 【問】 1アウト走者一・三塁のとき、打者が外野フライを打った。三塁走者はリタッチ(再度の触塁)して本塁を踏んだ。この後、セットポジションをとった投手は軸足を後方にはずして一塁にけん制するまねをした。このとき三塁手からアピールのため、ボールの要求があったので投手は三塁に送球した。どう処置したらよいか。

【答】 送球するまね(偽投)は「プレイやプレイの企て」とみなされない。よって、三塁へのアピールはできる。(5.09b(5)、5.09c(1))

138 【問】 一塁走者が二塁へ盗塁したとき、捕手はファウルチップしたボールを二塁に送球したがセーフとなった。どう処置したらよいか。

【答】 ファウルチップは、ボールインプレイであるから走者はセーフである。(5.09b(5)【原注】、用語の定義34)

139 【問】 1アウト満塁、打者は一ゴロを打った。守備側は併殺を狙い3—6—3と送球したが、一塁走者はスタートよく二塁でセーフ、打者走者のみが一塁でアウトになった。ところが一塁手は二塁に達した走者が大きく離塁していたのを見て、再び二塁に送球して走者をアウトにし3アウトとなった。得点はどうなるか。

【答】 併殺プレイではあるが、二塁走者のアウトはフォースアウトではないから、そのアウト以前に走者が本塁を踏んでいれば得点は認められる。(5.09b(6)【原注】)



## 5.00 試合の進行

140【問】1アウト走者一・二塁、打者は遊撃手と左翼手との間に高いフライを打った。二塁走者は二塁ベースについていたが、一塁走者は安打になると思って二塁へ走った。結局左翼手が落球し、すぐ拾って二塁へ送球した。野手は先ず塁上の二塁走者に触球、続いて一塁走者にも触球した。いずれの走者をアウトにするか。

【答】野手が落球したために、各走者は進塁しなければならない。したがって前位の二塁走者は三塁に進まねばならないから、たとえ二塁についていても触球されればアウトになる。なお、一塁走者は二塁上にいけばセーフである。(5.09b(6)【注1】、5.06b(2))

141【問】走者一塁のとき、打者が三塁線へフェアのゴロを打ったが三塁手はファンブルした。一塁走者は1度二塁に達したがファウルと勘違いして一塁の方へ戻ったので、三塁手は二塁上の二塁手に送球した。どう処置したらよいか。

【答】どのような理由にせよ、元の塁の方へ離れた場合は、再びフォースの状態におかれるから、一塁走者は二塁でフォースアウトになる。(5.09b(6)【注2】)

142【問】打球が、三塁に触れている走者に当たった。どう判定したらよいか。

【答】走者が塁についていてもいなくても、打球がフェア地域で当たれば走者アウト。しかし、ファウル地域で当たればファウルである。(5.06c(6)、5.09b(7)、6.01a(11))

143【問】0アウト満塁、打者が二塁近くにフライを打ち上げ、「インフィールドフライ」が宣告された。ところがこの打球が塁上にいた走者に直接当たった。どう処置したらよいか。

【答】インフィールドフライと宣告された打球に限り、塁についている走者に触れてもその走者はアウトにならず、ボールデッドとなり打者だけをアウトにする。(5.09b(7)【例外】)

144【問】1アウト走者一・二塁、二塁の走者が三盗したとき打球が三塁へのフライとなり、「インフィールドフライ」が宣告されたが、三塁に進んだ走者に塁上で当たった。どう処置したらよいか。

【答】インフィールドフライと宣告された場合、フライが塁についている走者に触れてもアウトにならない。しかし塁とは、投手の投球当時占有していた塁であって、このように次塁へ進んだときの塁ではない。したがって打者はインフィールドフライでアウト。三塁に進んだ走者もアウトである。(5.09b(7)【例外1【注4】】)

145【問】1アウト走者一・二塁、打者が二塁近くにフライを上げ、「インフィールドフライ」が宣告された。二塁走者は三塁へ向かっていたが、二塁へ帰塁しようとしたとき打球に当たった。どう処置したらよいか。

【答】打者と走者の二人がアウトになり、ボールデッドとなる。(5.09b(7)【注1】【注5】)

146【問】走者二塁のとき、打球が三塁キャンバスバッグに当たりフェア地域を転がっているとき、二塁からの走者に当たった。どう処置したらよいか。

【答】フェアの打球が直接走者に当たったと同様、走者をアウトにする。(5.09b(7)【注2】)

147【問】走者三塁、三塁キャンバスバックに当たった打球がファウル地域に反転し、三塁に戻ろうとしていた走者に当たった。どう処置したらよいか。

【答】フェア地域またはファウル地域に関係なく走者はアウトになる。(5.09b(7)【注2】)



## 5.00 試合の進行

148 【問】 2アウト走者三塁、打者のカウント2B-1Sの次の投球はボールであったが、捕手が横にそらしたので、走者は本塁へ走った。捕手はボールを拾って、本塁をカバーした投手に送球したが、打者に妨害されてタッグできなかった。どう処置したらよいか。

【答】 本塁での守備を打者が妨害したのだから、打者をアウトにして攻守交代となる。もちろん得点はない。(5.09b(8)、6.01a(3))

149 【問】 前問の場合で、1アウトの場合はどう処置したらよいか。

【答】 0アウトまたは1アウトの場合は、打者の妨害によって三塁走者アウト、打者のカウントは3B-1Sとなる。(6.01a(3)、6.03a(3))

150 【問】 1アウト走者三塁、打者のカウント3B-2Sのとき、三塁走者が本塁へ突入するのを見て、投手はセットポジションの姿勢から軸足を投手板の後方にはずして捕手に送球した。打者はこの送球を打って安打したので、三塁走者は生還し打者は一塁に進んだ。どう処置したらよいか。

【答】 送球を打ったのだから守備妨害で三塁走者をアウトにし、打者はノーカウントとする。なお、2アウトのときは打者をアウトにする。(5.09b(8)【注2】、6.01g【注4】)

151 【問】 前問の場合で、空振りはどう処置したらよいか。

【答】 打者が打つ打たないにかかわらず、捕手の守備を妨害した場合は、前答同様の処置をする。(5.09b(8)【注2】、6.01g【注4】)

152 【問】 1アウト走者三塁、打者のボールカウント0B-1Sのとき、三塁走者が本盗を行った。このとき、打者はバッタースボックスの後方に下がり、まさに捕球しようとする捕手に対して故意にバットを後方に引いてミットに当てたため、捕手は捕球できなかった。どう処置したらよいか。

【答】 ボールデッドとし、三塁走者はアウト。投球はカウントする。(5.09b(8)【注2】、6.03a(3))

153 【問】 1アウト走者一・二塁、打者が場外本塁打を打った。一塁走者は三塁近くで二塁を空過したことに気付いて、二塁の踏み直しに戻ったが、本塁打を打った打者はすでに二塁を過ぎていたので、二・三塁間で二人の走者はすれ違ってしまった。どう処置したらよいか。

【答】 打者走者が追い越しアウトとなる。得点は2点。(5.09b(9)【注2】)

154 【問】 0アウト走者一塁、打者が外野フライを打った。一塁走者は捕えられると思いい、一塁を過ぎたところで立ち止まっているのを打者走者が追い越した。外野手はそのフライを落球した。どう処置したらよいか。

【答】 打者走者を追い越しアウトとする。(5.09b(9)【注2】)

155 【問】 走者二塁のとき、打者が一ゴロを打った。一塁手は前進してこの打球を捕え二塁走者をけん制しながら打者走者に触球しようとしたが、打者走者は逆走し本塁を過ぎてしまった。二塁走者はその間に三塁に進塁した。どう処置したらよいか。

【答】 打者走者は本塁に達したらアウトになるが、ボールインプレイであるから走者の進塁は認められる。(5.09b(10)【注】)



## 5.00 試合の進行

156【問】 走者が本塁を空過して、本塁に触れ直そうとしない場合、野手がボールを持って本塁に触れただけでアウトにしてよいか。

【答】 アピールプレイであるから、言葉か、アピールとわかる動作でアピールをして初めてアウトにすることができる。(5.09b(12)【原注】、5.09c(4)【5.09c原注】)

157【問】 三塁走者が、捕手のタッグを避けたが、本塁を踏み損ねて走り越したので、触れ直しに戻ろうとしていたとき、二塁走者が三塁へ進塁を企てているのを見た捕手は、本塁に触れてアピールして、三塁へ送球した。アピールは認められるか。

【答】 アピールは認められない。本塁を踏み損ねた三塁走者が、踏み直そうとするプレイは普通のプレイであるから、その走者に触球しなければアウトにならない。したがって三塁走者が本塁に触れば得点となる。(5.09b(12)【原注】)

158【問】 雨の中で試合を続行中、1アウト走者三塁で、打者は左翼へフライを打った。三塁走者はリタッチして本塁を踏んだ。このとき雨が極端に激しくなったので、審判員は「タイム」を宣告した。ところが守備側からタイム中にもかかわらず三塁走者のリタッチが早いというアピールがあった。審判員はどうしたらよいか。

【答】 もし、その日に試合続行が不可能になったときには、たとえタイム中であっても、このアピールを受けることとする。この場合、審判員は両チームの監督を招いて「アウト」か「セーフ」を宣告し試合の中止を告げなければならない。

(5.09c(1)、規則適用上の解釈(35))

159【問】 1アウト走者三塁、打者が外野フライを打った。三塁走者は塁の後方からスタートを起し、打球が野手に捕球された後三塁に触れて本塁に生還した。どう処置したらよいか。

【答】 この離塁法(フライングスタート)は正しいリタッチの方法ではない。アピールがあれば走者はアウトになる。(5.09c(1)【原注】)

160【問】 1アウト走者三塁、打者が外野にフライを打った。野手はジャググルしながらも捕球した。三塁走者は野手がジャググルしている間に三塁ベースをスタートして本塁を踏んだ。捕球した左翼手から三塁へ送球され離塁が早いとアピールがあった。走者はアウトか。

【答】 アウトではない。走者は野手が最初にフライに触れた瞬間からスタートしてよい。(5.09c(1)【原注】、用語の定義15【原注】)

161【問】 打者が右中間に三塁打を打った。野手は打者の一塁空過に気付いていたので、三塁で触球してアピールした。どう処置したらよいか。

【答】 アピールは受け付けられる。三塁塁審は一塁塁審に裁定を求め、確認した一塁塁審が「アウト」を宣告する。(5.09c(2)、審判上の取り決め事項ならびに注意すべき事項3-1、アマチュア内規⑦)

162【問】 2アウト満塁のとき、打者が場外本塁打を打った。4人の走者はそれぞれ本塁を踏んだが、打者走者は二塁を空過したのでアピールされアウトとなった。得点は何点か。

【答】 3点である。(5.09c(2)、【5.08原注】規則説明)



## 5.00 試合の進行

163【問】 走者一・二塁、打者が長打したので2走者ともに生還したが、二塁走者が本塁を空過したので踏みに戻った。どう処置したらよいか。

【答】 二塁走者は、一塁走者が本塁を踏んでしまえば踏み直しはできない。したがって触球するか、または本塁上でボールを持ってアピールすればアウトになる。  
(5.09c(2)【規則説明】(A))

164【問】 打者がワンバウンドでスタンドに入る二塁打を打ち、一塁を空過して二塁に達した。しかし、一塁の空過に気づき、一塁を踏み直して改めて二塁に達した。この走塁は正しいか。

【答】 正しくない。ボールデッドのもとでは、空過した塁の次の塁に達すれば、その塁の踏み直しは許されない。したがってこの場合、プレイ再開後、一塁でアピールされればアウトになる。(5.09c(2)【規則説明】(B))

165【問】 打者がワンバウンドでスタンドに入る二塁打を打ち、一塁を空過して二塁に達した。野手はスタンドから投げ返されたボールを持って一塁でアピールした。どう処置したらよいか。

【答】 ボールデッド中であり、アピールは受け付けられないので審判員は「タイム中」と答える。アウトにするには、プレイの再開を待ってアピールしなければならない。(アマチュア内規⑦)

166【問】 1アウト走者一塁、打者が場外ホームランを打ってボールデッドとなった。2走者とも相次いで生還したが、一塁走者は本塁を踏まなかったので踏みに戻った。得点になるか。

【答】 ボールインプレイのときでもボールデッドのときでも、後位の走者がホームインしてしまえば空過した塁を踏み直すことはできないので、プレイ再開後アピールがあれば一塁走者の得点は取り消される。(5.09c(2)【規則説明】(A)、【注1】)

167【問】 1アウト走者二塁、打者がワンバウンドでスタンドに入る二塁打を打った。二塁走者は本塁に進んだ。投手がボールを持って投手板についてから、二塁走者は本塁の空過に気が付き本塁の踏み直しに戻った。どう処置したらよいか。

【答】 ボールデッドのときは投手がボールを持って投手板につけば本塁を踏み直すことはできない。したがって試合再開後アピールがあればアウトになる。(5.09c(2)【注3】)

168【問】 2アウト走者一塁、打者が右中間を抜く安打を打った。打者は三塁を過ぎ、さらに本塁を狙ったが外野手からの返球で3アウトとなった。打者走者が本塁で3アウトとなったので守備側の投手および内野手が全員ベンチに引き上げた後、中堅手が投手板付近にあったボールを持って二塁上でアピールした。どう処置したらよいか。

【答】 投手および内野手がフェア地域を離れたときにアピール権は消滅する。したがって得点は認められる。(5.09c後段)



## 5.00 試合の進行

169【問】2アウト走者一・三塁、打者は長打を打った。一・三塁の走者はそれぞれ本塁を踏み、打者走者は二塁に達したが、一塁走者は二塁も三塁も踏まなかった。守備側から一塁走者の三塁空過に対してアピールがあり、審判員はこれを認めてアウトとした。しかし、再び一塁走者の二塁空過に気付いてアピールした。同一走者に再度のアピールができるか。

【答】アピールはできる。三塁へのアピールによって第3アウトが成立した後でも、このアウトよりもほかに有利なアピールがあれば、同一走者であっても先の第3アウトと置き換えることができる。したがって二塁でのアピールが認められればフォースアウトとなるから無得点である。(5.09c後段、5.08a【例外】(2))

170【問】打者は三塁打を打ったが二塁を空過していた。投手がセットポジションをとったとき、空過に気付いた二塁手からボールを要求されたので、投手は投手板をはずして二塁に送球した。そのとき三塁走者が本塁に走ったので二塁手はアピールせずに本塁に送球したがセーフとなった。その後捕手から二塁にボールが送られアピールした。どう処置したらよいか。

【答】いったん投手板に触れてからのアピールの送球を二塁手がアピールしないで本塁に送球すれば、二塁のアピール権は消滅する。(5.09c後段【注1】)

171【問】1アウト走者一塁、打者が三塁打を打った。一塁走者が二塁を空過したので、外野手からの送球を受けた投手はアピールをしようとして二塁に送球した。しかし、二塁手は、三塁の走者のリードが大きかったので三塁に送球したがセーフとなった。三塁手はさらに二塁へ送球しアピールした。どう処置したらよいか。

【答】投手は投手板につく前の二塁送球であるが、オリジナルプレイは終わっているため、二塁手が三塁走者のリードの大きいのを見て三塁へ送球してしまえば、二塁でのアピール権は消滅する。(5.09c後段【注1】関連、規則適用上の解釈(25))

172【問】0アウト満塁、打者がランニング本塁打を打った。ところが二塁と一塁の走者が三塁を空過した。守備側は二人の走者に対してアピールするにはどうしたらよいか。

【答】2走者が空過したことを明示してアピールすれば2走者ともアウトになる。(5.09c後段【注4】)

173【問】0アウト満塁、打者が三塁打を打った。ところが一塁走者が三塁を空過した。このとき守備側が、二塁走者が空過したと誤ってアピールしたので審判員は認めなかった。守備側はどうしたらよいか。

【答】一つの塁を2人以上の走者が通過したときは、その塁を通過した走者の数までアピールを繰り返して行うことができる。(5.09c後段【注4】)

174【問】2アウト走者三塁、打者が安打し三塁走者が生還した。打者走者は一塁を空過して二塁に進んだが、二塁直前でアウトとなり3アウトとなった。ところが守備側は、打者走者の一塁空過に気付いて、一塁手が塁上でアピールしたので審判員は「アウト」を宣告した。攻撃側はいったんアウトとなったのでアピールはできないのではないかと申し出た。どう処置したらよいか。

【答】アピールに限り許される。したがって第4アウトになるが、二塁直前で第3アウトと置き換えられるので得点は認められない。

(5.09c後段、5.08a【例外】(1))



## 5.00 試合の進行

175 【問】 1アウト走者一・三塁、打者が外野フライを打ったので、2走者はそれぞれ進塁したがともにリタッチが早かった。守備側は一塁上でアピールし、審判員はこれを認めたので3アウトとなったが、さらに三塁上でアピールした。どう処置したらよいか。

【答】 審判員が三塁でのアピールを認めれば、三塁走者はアウトになるから得点とはならない。(5.09c後段)

176 【問】 1アウト走者二・三塁、打者が外野フライを打ったので走者はそれぞれ進塁したが、走者はいずれもリタッチが早かった。投手が三塁へアピールの送球をしたが悪送球となり、ボールデッドの個所に入った。プレイ再開後、二塁へアピールの送球をした。アピールは認められるか。

【答】 アピールは認められない。アピールのための投手の送球がボールデッドの個所に入ってしまった(プレイが企てられた)後は、いずれの走者、いずれの塁に対しても再びアピールはできない。(5.09c後段【注2】、規則適用上の解釈(18))

177 【問】 攻守交代のあと、球審に通告をしないで、選手の交代が行われていたのを回の途中で気が付いた。ペナルティはあるか。

【答】 ペナルティはない。しかし、監督は選手の交代があった場合は、直ちにその旨を球審に通告しなければならない。また、二人以上同時に交代する場合は、合わせて打順も明示しなければならない。(5.10b、j)

178 【問】 特別継続試合では、中断前にいったん試合から退いた選手は出場できるか。

【答】 出場できない。しかし、アマチュア野球では、試合から退いた選手がベースコーチとなることを認めている。(5.10d【注】、(一般) § 2競技に関する連盟特別規則《9回戦試合・7回戦試合共通》(2)③)

179 【問】 打者が死球で倒れ一塁に走れなかった。打順表に記載されている選手の中から代走を出せないか。

【答】 原則としては、試合に出場している選手の代走は許されない。しかし、連盟では臨時代走を認めている。なお、代走者は当該走者の前の打順(投手を除く)の者とする。(5.10e【原注】、規則適用上の解釈(33))

180 【問】 投手は、いつ、交代できるのか。

【答】 ボールデッド中なら、いつでも交代が許される。しかし、先発投手および救援投手には投球義務の規定があり、その投球義務が終了するまで交代は許されない。しかし、病気、負傷などで投球が不可能になったと球審が認めた場合に限り、投球義務が終了していなくても交代が許される。(5.10f、g)

181 【問】 1回の表、投手が第1打者に3球続けてボールを投げたので、守備側の監督が投手の交代を申し出た。許されるか。

【答】 交代は許されない。先発投手は、第1打者またはその代打者がアウトになるか、または一塁に達するまで投球する義務がある。その義務が終了してから交代させなければならない。(5.10f)

182 【問】 救援投手が出て打者に1球投げたとき、代打者が出たので守備側の監督が投手の交代を申し出た。許されるか。

【答】 交代は許されない。救援投手は、そのときの打者または代打者がアウトになるか、または一塁に達するか、あるいは塁上の走者をアウトにして攻守交代になるまで投球する義務があるから、その義務が終了するまで交代は許されない。

(5.10g)



## 5.00 試合の進行

183 【問】 2アウト満塁、救援投手が出て、打者に投球する前に一塁に送球して、一塁走者をアウトにし、攻守交代となった。次の回その救援投手は続投しなければならないか。

【答】 続投しなくてもよい。その救援投手は打者に1球も投げてはいないが、攻守が交代になれば投球義務がなくなる。(5.10g)

184 【問】 救援投手が出て、打者に1球も投げないうちに、急に降雨が激しくなって試合が一時中断されたが、天候が回復して試合が再開されたとき違う投手が登板した。どう処置されるか。

【答】 投球義務の終了しない救援投手は、続行試合に登板しなければならない。球審は、新しく出てきた投手を退けて、正規の投手を試合に戻し、その義務が終了するまで投球させなければならない。しかし、万一球審が気付かないままに新しく出てきた投手が打者に1球投げた場合は、投手の交代は正当化される。

(5.10gh【原注】)

185 【問】 前問で、試合が中止となって特別継続試合になった場合、その特別継続試合には、投球義務の終了していない救援投手が先発しなければならないか。

【答】 その日のうちに引き続き試合を行う場合は、先発しなければならない。日を改めて試合を行う場合は、先発しなくても良い。しかし、特別継続試合に出場しない選手は他の選手と交代したものと見なされる。(7.02c【原注】関連)

186 【問】 攻守交代となったとき、通告なしに右翼手がAからBに代わっていた。攻撃側はその回の第1打者がフライでアウトになったところで抗議、通告なしに代わっていたのだから、今のアウトは無効だと主張した。どう処置したらよいか。

【答】 プレイは有効である。抗議は受け入れられない。(5.10j)

187 【問】 投手が乱調になったので監督がマウンドまで行ってアドバイスをして戻したが、投手が四球を連発したので監督が再び投手の所へ行った。差し支えないか。

【答】 1試合3回以内なら差し支えない。(5.10l(2)は適用しない)

188 【問】 指名打者制で、指名打者に代打を出した。その後、指名打者はどうなるか。

【答】 指名打者に代わった打者は、それ以後指名打者となる。(5.11(4))

189 【問】 指名打者制で、投手が他の守備位置についた。その後、指名打者はどうなるか。

【答】 投手が他の守備位置についた場合、以後指名打者の役割は消滅する。

(5.11(8))

190 【問】 プレイの進行中、プレーヤーが緊急に治療を要するような不慮の事故が起きた。審判員は直ちに、「タイム」を宣告してもよいか。

【答】 差し支えない。人命にかかわるような事故は、ルール適用以前のことであり、即時適切な処置をとるべきである。なお、審判員は協議の上、走者は、「タイム」を宣告しなければ達しただろうと推定する塁まで進塁させる。(5.12b(3)、§1競技運営に関する注意事項(一般13)(少年12))



## 5.00 試合の進行

191 【問】 投手が投球動作に入ったとき、攻撃側ベンチから「タイム」の要求があったが、投手は投球しストライクとなった。攻撃側は「タイム」を要求していたからストライクは無効であると申し出た。

【答】 投手が投球動作に入ったら、「タイム」の要求はできない。なお、「タイム」となるのは、「タイム」を要求したときではなく、審判員が「タイム」を宣告したときであり、ストライクは有効である。

(5.12b(4)【注】)

192 【問】 ボールデッド中に、投手が新しいボールを持って投手板近くに来たとき、球審はプレイを宣告した。投手は投手板を踏まないまま一塁に送球して走者をアウトにした。このプレイは有効か。

【答】 無効である。「プレイ」再開の条件は、投手が新しいボールを持って投手板に触れ、球審が「プレイ」を宣告したときであり、この条件を充たしていないのでプレイは無効とし、改めてプレイを宣告する。(5.12後段)



## 6.00 反則行為

1【問】1アウト走者三塁、打者のボールカウント3B-2S、次の投球がボールのとき、三塁走者が本盗を行ったので捕手がタッグしようとしたが打者走者に妨害された。どう処置したらよいか。

【答】ボールデッドとなり打者走者アウト。三塁走者を三塁に帰らせる。

(6.01a(1)【注】①)

2【問】1アウト走者三塁、打者のボールカウント3B-2S、次の投球を打者が空振りしたとき、三塁走者が本盗を行ったので捕手がタッグしようとしたが、三振アウトになったばかりの打者に妨害された。どう処置したらよいか。

【答】ボールデッドとなり、三塁走者もアウトにする。(6.01a(1)【注】②、6.01 a(5))

3【問】0アウト走者一・二塁で打者のボールカウント1B-2S。次の投球はストライクだったが、走者の重盗を見て打者は故意にバットを後ろに引いて捕手の守備を妨害したので、捕手は送球できなかった。どう処置したらよいか。

【答】ボールデッドとなり、打者は三振でアウト。重盗を防ごうとする守備動作を妨害したのだから、その対象となった走者もアウトにする。しかし、捕手の守備動作がどの走者を対象として行われたか分からないときは、本塁に近い走者、つまり二塁走者をアウトとし、一塁走者は一塁へ戻す。(6.01a(1)【注】③、6.01a(5)【注】)

4【問】1アウト走者一・三塁、一塁走者が二盗を行なったので、捕手は二塁に送球しアウトにした。二塁手がさらに本塁へ進塁しようとしている三塁走者をアウトにするため本塁に送球しようとしたが、アウトになったばかりの一塁走者の妨害で、送球できなかった。どう処置したらよいか。

【答】ボールデッドとし、三塁走者もアウトにして3アウトとなる。(6.01a(5))

5【問】1アウト満塁、三塁走者が投手のけん制球で三・本塁間に挟まれたが三塁に戻った。すでに三塁に達していた二塁走者は、二塁に戻ろうとして野手に触球されアウトになった。一塁走者もすでに二塁を過ぎていたので、野手はさらに二塁に送球しようとしたが、アウトになった走者に妨害され送球することができなかった。どう処置したらよいか。

【答】ボールデッドとし、プレイの対象者である二塁を過ぎていた一塁走者をアウトにする。(6.01a(5)【注】、5.09a(13))

6【問】1アウト走者一・二塁、打者が遊ゴロを打った。二塁走者は併殺を防ぐため打球を故意に蹴とばした。どう処置したらよいか。

【答】ボールデッドとし、守備妨害の二塁走者をアウトにするとともに打者走者もアウトにする。(6.01a(6))

7【問】0アウト走者二・三塁のとき、スクイズプレイが行われた。捕手前にフェアの小フライを打った打者は、捕球しようとする捕手を妨害した。どう処置したらよいか。

【答】ボールデッドとし、打者走者ととも本塁に最も近い三塁走者をアウトにする。二塁走者は元の塁に戻る。(6.01a(7))

8【問】0アウト走者一・三塁、一塁走者が二盗したとき一塁前にフライを打った打者走者は、一塁走者とともに併殺になるのを恐れて故意に捕球を妨害、一塁手は落球した。どう処置したらよいか。

【答】ボールデッドとなり、打者走者をアウトとし、さらにどこで併殺が行われようとしていたかに関係なく、本塁に最も近い走者、すなわち三塁走者もアウトにし一塁走者は一塁に戻る。(6.01a(7))



## 6.00 反則行為

9【問】 走者二塁のとき、打者が中堅前に安打した。二塁走者が三塁を過ぎて本塁に進もうとしたが、アウトになると判断したベースコーチが抱き止めた。このとき中堅手は本塁へ送球していた。どう処置したらよいか。

【答】 ベースコーチの肉体的援助のあった走者に対して直接プレイが行なわれていたので即ボールデッドとし、二塁走者をアウトにする。(6.01a(8)、規則適用上の解釈(20))

10【問】 走者一塁、打者が場外本塁打を打って、三塁を回ったところで、一塁走者を追い越しそうになったのでベースコーチが前に出て抱えて止めた。この行為は許されるか。

【答】 許されない。ベースコーチが肉体的援助をしたと判断されて打者走者はアウトになる。(6.01a(8))

11【問】 1アウト走者三塁、三塁のベースコーチがコーチスボックスから突然本塁の方向へ走り出した。投手板について捕手のサインをみていた投手は、三塁走者が本塁を企てたものと思い、軸足を後方にはずして本塁に送球した。どう処置したらよいか。

【答】 ベースコーチの行為は明らかに守備側を惑わす行為であるから、ボールデッドとし三塁走者をアウトにする。(6.01a(9))

12【問】 打者が本塁前にバントして一塁へスタートしたとき、打球を処理しようとして前に出た捕手と衝突した。走塁妨害となるか、または守備妨害となるか。

【答】 本塁周辺の場合は、どちらかが故意に妨害しない限り成り行きで、ボールインプレイである。(6.01a(10)【原注】)

13【問】 走者一・二塁、打者が高いバウンドで投手を越えてゆくゴロを打った。一塁走者は二塁の近くでこの打球に当たった。どう処置したらよいか。

【答】 一塁走者は直接打球に触れたからアウト。ボールデッドとなり、打者には一塁を与え、二塁走者は元の二塁へ戻す。(6.01a(11)、5.09b(7))

14【問】 走者二塁・三塁、前進守備の遊撃手の側方を通過し、外野へ抜ける打球に二塁走者が当たった。どう処置したらよいか。

【答】 原則走者がフェアボールにフェア地域で触れた場合はアウトとなる。ただし、内野手の股間または側方を通過したフェアボールにすぐその後方で触れた場合はアウトにならない。野手が一步も動くことなく処理できる範囲の打球と審判員が判断した場合はボールインプレイである。(5.06c(6) 5.09c(7) 6.01(a)(11)、規則適用上の解釈(1))

15【問】 1アウト満塁、三塁走者がホームスチールをしたとき、遊ゴロが打たれ、野手がファンブルしたボールを二塁走者は故意に蹴とばした。このとき三塁走者は本塁に達していたが、打者走者はまだ一塁に達していなかった。どう処置したらよいか。

【答】 ボールデッドとして、守備妨害で二塁走者アウト。三塁走者を元の塁に戻し、打者は一塁、一塁走者を二塁として2アウト満塁で試合を再開する。(6.01a(11)、5.06c(6)、5.09b(7))

16【問】 1アウト走者一・二塁、打者は遊ゴロを打ったが、遊撃手のグラブをはじいた打球が二塁走者に触れた。遊撃寄りに近づいていた三塁手は、そのボールを捕って一塁走者を二塁でアウトにした。どう処置したらよいか。

【答】 一塁走者はアウト。この場合ボールインプレイであるからプレイはそのまま続けられる。(6.01a(11)(A)、5.06c(6)(A))



## 6.00 反則行為

17【問】1アウト走者二塁、打者が三塁手の横にライナーを打った。三塁手はこの打球をはじいたが、走者に当たり地面に触れないうちに遊撃手が捕って一塁に送球した。しかし打者走者はすでに一塁に達していた。守備側は打球が1度も地面に触れなかったので、二人の走者がアウトであると申し出た。どう処置したらよいか。

【答】いったん三塁手に触れてから、走者に当たった打球は、地面に触れたものと同様にみなされるので直接捕球とはならず、そのまま成り行きである。(6.01a(11)(A)、5.06c(6)【原注】)

18【問】走者一・三塁、打者が二ゴロを打った。前進守備をしていた二塁手は打球を処理しようとしたがトンネルし、すぐ後を走っていた一塁走者に触れた。どう処置したらよいか。

【答】他の内野手が、この打球を守備する機会がなかったときはそのままボールインプレイである。(6.01a(11)(B)、5.06c(6)(b))

19【問】三遊間の打球を捕りに行った遊撃手のすぐ右側方を抜けて、二塁走者に当たった場合はどうか。

【答】容易に守備できた範囲の打球に、すぐ後ろで当たっても、この打球に対して他の内野手が守備する機会がない場合はアウトにはならない。しかし、守備する機会があったと審判員が認めた場合はアウトになる。(6.01a(11)(B)、5.06c(6)(B))

20【問】1アウト満塁、打者が二ゴロを打った。一塁走者は途中打球を処理しようとしていた二塁手と衝突した。三塁走者は生還、二塁走者も三塁へ進んだ。どう処置したらよいか。

【答】ボールデッドとなり一塁走者は守備妨害でアウト。各走者を元の塁に戻らせ、打者には一塁を与える。ただし、一塁走者が併殺を行なわせまいとして故意に野手を妨害したと審判員が判断したときは、打者に対してもアウトを宣告する。

(6.01a(6)、6.01aインターフェアに対するペナルティ【原注1】)

21【問】1アウト走者二塁、打者が遊ゴロを打った。打球を捕らえた遊撃手が一塁に送球しようとした手に、走者が触れたためボールを落とした。どう処置したらよいか。

【答】走者は守備妨害でアウトになる。打者には一塁を与える。(6.01aインターフェアに対するペナルティ【原注1】)

22【問】1アウト走者三塁、打者が三塁ベース近くにフライを打ち上げた。三塁走者は塁上で打球を捕らえようとする三塁手を押して、妨害をしたため捕球することができなかった。どう処置したらよいか。

【答】走者と打者の二人をアウトにする。2アウト後のときは打者をアウトにする。(6.01aインターフェアに対するペナルティ【原注1】【問答】)

23【問】2アウト走者三塁、三塁走者がファウルフライを捕球しようとする三塁手を妨害したため捕球できなかったため、走者アウトを宣告した。次のインングの第1打者は次打者となる。この処置は正しいか。

【答】正しい。妨害が第3アウトにあたる場合は、打者走者は打撃を完了したものとみなされる。(6.01(a)(10))

24【問】走者一・三塁、三塁走者が三・本塁間でランダウンプレイされ、守備妨害でアウトになった。一塁走者はこのランダウンプレイ中に二塁を過ぎ、さらに三塁へ向かっていた。どう処置したらよいか。

【答】ボールデッドとなり、一塁走者の二塁占有が許される。(6.01aインターフェアに対するペナルティ【原注2】【注】)



## 6.00 反則行為

25【問】 走者二・三塁、三塁走者が三・本塁間でランダウンプレイ中、両手を高く上げて野手の送球に触れたので守備妨害でアウトとなった。二塁走者はその守備妨害の起こる前に三塁に達していた。どう処置したらよいか。

【答】 ボールデッドとなり、三塁に達した走者を二塁へ戻す。(6.01aインターフェアに対するペナルティ【原注2】)

26【問】 1アウト満塁、打者は外野へ安打した。外野手は三塁走者に続き本塁へ走る二塁走者をアウトにしようと送球したが大きくそれて次打者席の近くでボールボーイに当たった。どう処置したらよいか。

【答】 ボールボーイを含み、競技場内に入ることを許されている人に当たったときは、その行為が故意でない限りボールインプレイで成り行きである。(6.01d、【原注】)

27【問】 観衆が物を投げて守備を妨害した。どう処置したらよいか。

【答】 妨害と同時にボールデッドとなる。審判員は、もし妨害がなかったらどのようになったかを判断して、ボールデッド後の処置をとる。(6.01e)

28【問】 野手がファウルフライを追って観客席に手を伸ばして捕ろうとしたとき、観衆が野手のグラブをたたいて妨害したので捕ることができなかった。観衆の妨害で打者はアウトではないか。

【答】 野手は危険を承知でプレイしているので、妨害とはならずファウルである。(6.01e【原注】、用語の定義15【原注】)

29【問】 前問で外野に打たれたフェアフライの場合は、どうなるのか。

【答】 観衆の妨害とはならずホームランである。(6.01e【原注】、用語の定義15【原注】)

30【問】 前問のような場合に、観衆が身体を競技場の方へ乗り出して、野手が競技場内で捕らえようとしている打球をはたき落とした。どう処置したらよいか。

【答】 観衆の妨害でボールデッドとなり、打者をアウトにする。(6.01e【規則説明】【原注】、用語の定義44d)

31【問】 走者一塁、投手からのけん制球が悪送球となったが、後ろに位置していた一塁塁審に当たったため二塁に進塁することができなかった。攻撃側から塁審に当たらなければ当然二塁に行けたのだから、二塁を与えるべきだと主張してきた。どう処置したらよいか。

【答】 送球が審判員に触れてもボールインプレイである。したがって走者はそのままである。(6.01f)

32【問】 走者一塁、打者は右翼線に安打した。一塁走者が三塁に向かったので、右翼手は三塁に送球したが、コーチスボックス内のベースコーチに当たって、送球が横にそれたため走者は生還、打者走者は二塁に達した。守備側からベースコーチの妨害だと申し出があった。どう処置したらよいか。

【答】 送球が偶然ベースコーチに触れたのであるから、ボールインプレイで成り行きである。(6.01f)

33【問】 前問でベースコーチが故意に送球を妨害した場合はどう処置したらよいか。

【答】 本塁に進んだ走者はアウト。打者走者は、送球がなされたときにすでに占有していた塁に戻る。(6.01f、用語の定義44a)

34【問】 走者三塁のとき、投球を捕手が後逸、投球は球審に当たった。三塁走者は本塁を突いたがアウトとなった。攻撃側は、投球が球審に触れたからボールデッドで、走者生還ではないかと申し出た。どう処置したらよいか。

【答】 投球が球審に当たっても、ボールインプレイであるから三塁走者はアウトである。(6.01f、前段)



## 6.00 反則行為

35【問】1アウト走者三塁、走者は本塁突入のまねをしたが途中で止まった。捕手は三塁走者につられてホームプレート上に出た。しかし、打者はバントして投ゴロとなった。三塁走者は帰塁し打者は一塁でアウトとなった。どう処置したらよいか。

【答】打撃妨害で打者に一塁を与え、走者一・三塁で再開する。(6.01c【注2】、6.01g【注1】)

36【問】2アウト走者三塁、三塁走者がホームスチールを行ったので、打者はバッタースボックスの外に出て走路をあけた。捕手はホームプレート上に出て投球を捕らえ、本塁直前で走者にタグした。どう処置した!○よいか。

【答】打者がボックス内にいようと、いまいと、捕手がホームプレート上で投球を捕らえたら、走者にはボークで本塁を与え、打者には打撃妨害で一塁を与える。(6.01c【注2】、6.01g【注1】)

37【問】1アウト走者三塁、スクイズが行われた。慌てた捕手が打者の構えているバットに触れたので打者はバントできなかった。どう処置したらよいか。

【答】投手にボークを課し三塁走者は本塁へ、打者には打撃妨害で一塁を与える。(6.01g【注2】)

38【問】1アウト走者二・三塁、スクイズが行われたとき、打者のバットが捕手のミットに触れてバントができなかった。三塁走者は本塁へ走っていたが、二塁走者は二塁を離れたただけだった。どう処置したらよいか。

【答】投手にボークを課し、三塁走者の得点を認め、二塁走者も1個の進塁が認められる。また、打者は打撃妨害で一塁が与えられる。(6.01g【注2】、6.01c)

39【問】ニゴロを打った打者走者が本・一塁間を横切ろうとした投手と衝突した。しかし、衝突したときよりも一塁でのアウトの方が早かった。オブストラクションか。

【答】アウトになった後での衝突だから、オブストラクションとはならない。(6.01h関連)

40【問】ランダウンプレイ中、走者がボールを持たない野手に抱き付いていった。どう処置したらよいか。

【答】オブストラクションにはいけない。したがってボールインプレイであるから触球されればアウトである。(6.01h(1))

41【問】走者二塁、遊撃手がフェイント気味にけん制に入り、すぐ守備位置に戻ろうとしたとき帰塁しようとする走者と衝突した。このとき、二塁をカバーした二塁手に送球され触球アウトとなった。どう処置したらよいか。

【答】オブストラクションで走者を三塁に進ませる。(6.01h(1))

42【問】走者二塁、打者は中前安打した。走者は本塁にヘッドスライディングしたが、ボールを持たない捕手が三・本塁線上にいたので、触塁することができなかった。そこへ捕手がタグした。どう判定したらよいか。

【答】捕手はボールを持たないで、得点しようとしている走者の進路をふさぐ権利はない。オブストラクションでホームインを認める。(6.01h(1)【付記】、用語の定義51)

43【問】ランダウンプレイ中、走者が捕球するまねをしている野手と衝突した。オブストラクションか、それとも守備妨害か。

【答】オブストラクションである。野手がボールを持っているか送球を捕ろうとしている場合以外は、衝突すればオブストラクションとなる。(6.01h(1)【付記】、用語の定義51【原注】)



## 6.00 反則行為

44【問】ランダウンプレイ中、送球が走者の背中に当たり、走者の前で送球を捕らえようと待っていた野手と衝突した。どう処置したらよいか。

【答】ボールを持たない野手に走者が衝突したのであるから、オブストラクションである。(6.01h(1)【原注】、用語の定義51【原注】)

45【問】一・二塁間でランダウンプレイ中、悪送球のボールがベンチに入った。その悪送球が野手の手を離れた直後、オブストラクションが発生した。オブストラクションを受けた走者に与えられる塁はどこまでか。

【答】オブストラクションと関係なく2個の塁(三塁)が与えられる。(6.01h(1)【原注】)

46【問】前問で、悪送球が野手の手を離れる前にオブストラクションが発生した。オブストラクションを受けた走者に与えられる塁はどこか。

【答】二塁である。オブストラクションでボールデッドとなるから、オブストラクション以後のプレイは無効となる。(6.01h(1)【原注】)

47【問】走者二・三塁、二塁走者が投手のけん制により二・三塁間で挟まれた。走者が二塁へ帰ろうとしたときボールを持たない遊撃手と衝突した。審判員は「オブストラクション」を宣告したが、各走者はどこまで進塁できるか。

【答】ボールデッドとし、二塁走者は三塁へ、三塁走者は押し出されて本塁へ進む。(6.01h(1)【注2】)

48【問】走者一・三塁、三塁走者が投手のけん制で追い出され、ランダウンプレイ中にボールを持たない野手と衝突してオブストラクションによって本塁が与えられた。ランダウンプレイ中に一塁走者は走り続けオブストラクション発生時には三塁の近くまできていた。一塁走者は二塁までか、それとも三塁まで進めるか。

【答】三塁である。(6.01h(1)【注3】)

49【問】打者が右翼線に長打して三塁へ進塁を企てたので、右翼手はそれを阻もうとして直接三塁へ送球したが、打者走者は二塁を越えたところでボールを持たない遊撃手と衝突した。どう処置したらよいか。

【答】オブストラクションでボールデッドとなり、打者走者を三塁に進める。(6.01h(1)【注3】)

50【問】0アウト走者二塁、打者が三ゴロを打った。三塁手は走ってきた二塁走者に触球し、さらに一塁へ送球したが、一塁に達する前に打者走者が前を横切った投手と衝突して倒れた。どう処置したらよいか。

【答】二塁走者はアウトで1アウトとなり、打者走者にはオブストラクションで一塁が与えられる。(6.01h(1)【注4】)

51【問】1アウト走者二塁、二ゴロを打った打者が本・一塁間を横切ろうとした投手と衝突した。どう処置したらよいか。

【答】オブストラクションで打者は一塁へ、二塁走者はオブストラクションがなければ三塁に達したであろうと判断されれば三塁へ進める。(6.01h(1)【注4】)

52【問】打者が中堅前に安打し、一塁を回ったときボールを持たない一塁手と衝突して倒れた。中堅手から一塁へ送球されてアウトになった。どう処置したらよいか。

【答】プレイ落着後協議して、オブストラクションで打者走者を一塁に生かすか二塁への進塁を認める。(6.01h(2))



## 6.00 反則行為

53【問】 走者二塁、打者は右翼前に安打した。二塁走者は三塁を回って本塁をうかがい、打者走者は一塁を回ったところでボールを持たない一塁手に走塁を妨害された。右翼手から本塁への送球が悪送球となり、スタンドに入った。どう処置したらよいか。

【答】 プレイ落着後協議して、二塁走者は本塁へ、妨害をうけた打者走者は三塁まで進ませる。このオブストラクションはボールインプレイ中であり、この間に悪送球がスタンドに入ったのであるから、妨害された打者走者は、悪送球が野手の手を離れたときにいた位置を基準として、2個の塁が与えられる。(6.01h(2)、5.06b(4)(G))

54【問】 右翼線に長打した打者走者が二塁を回ろうとしたとき、二塁手はボールを持たないのにタッグのまねをした。走者はよろけたが走り続けて三塁寸前でアウトになった。どう処置したらよいか。

【答】 プレイ落着後協議して、必要とあらばオブストラクションで打者走者を三塁に進ませる。(6.01h(2)、試合中の禁止事項7)

55【問】 1アウト走者二塁、打者は中堅前に安打した。二塁走者は本塁を突いたがアウトになった。打者走者は一塁を回ったところでボールを持たない一塁手と衝突して倒れた。しかし、すぐ起き上がって二塁へ走ったが捕手の送球でアウトになった。どう処置したらよいか。

【答】 本塁のプレイはそのまま認められ二塁走者はアウト。一塁塁審は一塁手を指してオブストラクションのシグナルをし、プレイの落着後協議して、二塁まで進塁できたと判断した場合はオブストラクションで二塁に進める。進塁できないと判断した場合はアウトである。(6.01h(2)【原注】【注1】)

56【問】 打者が長打し一・二塁間で二塁手に妨害された。三塁への進塁は明らかに無理だと思われたが打者走者は三塁に走りアウトとなった。このようなときはどう処置したらよいか。

【答】 プレイ落着後協議して、審判員が二塁しか進めないと判断した場合はアウトである。(6.01h(2)【原注】【注1】)

57【問】 走者三塁、投手がwindアップして投球しようとしたとき、足がもつれて投球できなかった。ボークになるか。

【答】 投手が投球動作を起こしてから、投球を中止したことになりボークとなる。(6.02a(1))

58【問】 走者一塁、投手板に触れている左投手の自由な足が、投手板の後縁を越えて一塁へ送球した。ボークとなるか。

【答】 ボークとなる。自由な足が投手板の後縁を越えれば(自由な足が軸足と交差したら)、打者に投球しなければならないから、一塁へ送球すれば投球を中止したことになる。(6.02a(1)【原注】)

59【問】 投手板に触れている投手が、走者のいる塁の方向へ踏み出したら、必ずその塁へ送球しなければならないか。

【答】 一塁と三塁へは必ず送球しなければならない。一塁と三塁への送球を中止すればボークとなる。二塁へは直接ステップすれば偽投は許される。(6.02a(2)【注】)



## 6.00 反則行為

60【問】 走者一塁、投手板に触れて両手を合わせている投手が、上体を先に回してから踏み出して一塁へ送球した。差し支えないか。

【答】 上体を先に回してから踏み出せば、ボークとなる。(6.02a(3)【原注】)

61【問】 1アウト走者二塁、打者が外野フライを打った。二塁走者はリタッチして三塁に達した。ボールを持った投手がセットポジションの姿勢に入ったところ、二塁手から「走者のリタッチが早いからボールを投げろ」と声をかけられたので、二塁に送球し二塁手は塁上でアピールした。ボークかアピールプレイか。

【答】 ほかに走者がいる場合、走者のいない塁へ送球しても、審判員が明らかにアピールのための送球であると認めれば、アピールプレイでボークにはならない。

(6.02a(4)【原注】)

62【問】 投手が二塁へ踏み出して投げようとしたとき二塁走者が三塁へ走ったので、投手板についたまま三塁へ踏み出して送球した。差し支えないか。

【答】 三塁への送球は必要なプレイのための送球であるから、差し支えない。

(6.02a(4)【原注】)

63【問】 投手が一塁を見たとき、一塁走者が二盗したので、投手板に触れたまま直接二塁へ踏み出して送球した。差し支えないか。

【答】 差し支えない。二塁への送球は、必要なプレイのための送球であるから、例え一塁走者が途中から一塁へ戻っても、走者のいない塁へ送球したことにはならない。(6.02a(4)【原注】)

64【問】 走者がいるとき、投手が反則投球した場合はどう処置されるか。

【答】 ボークが宣告されて、走者に1個の塁が与えられる。ただし、打者が安打、失策、四球、死球、その他で一塁に達し、塁上のすべての走者が、少なくとも1個の塁を進塁した場合は、プレイはそのまま続けられる。(6.02a(5)、6.02aペナルティ)

65【問】 投手がいったん軸足を投手板からはずし、すぐ投手板に触れて投球した。差し支えないか。

【答】 クイックピッチで反則投球となる。クイックピッチは危険であるから審判員は、このような行為は許してはならない。(6.02a(5)【原注】、5.07a【原注】)

66【問】 投手が走者を見ながら、打者を見ないで投球した。どう判定されるか。

【答】 ボークが宣告される。投手は打者に正対(顔を打者に向ける)してから投球しなければならない。(6.02a(6))

67【問】 投手が振りかぶりながら投手板に触れて打者に投球した。差し支えないか。

【答】 反則投球となる。windアップポジションでは、軸足を正しく投手板に触れてから投球に関連する動作を起こさなければならない。投手が投手板に触れないで投球に関連する動作をすれば、走者のいるときはボークとなる。(6.02a(7)、用語の定義38)

68【問】 走者がいるとき投手が軸足を投手板より後方にはずして、走者のいない塁へ送球した。差し支えないか。

【答】 例え軸足をはずしても、走者のいない塁はもとより塁に入ろうとしない野手に送球した場合は、遅延行為とみなしボークを課す。ただし、審判員がその送球を必要なプレイと認めれば遅延行為としない。(6.02a(8)、規則適用上の解釈(10))



## 6.00 反則行為

69【問】セットポジションをとった右投手が、自由な足はそのまま、軸足を外すのと同時に両手を離して三塁へけん制球を投げた。ボークか。

【答】ボークではない。しかし、投手が自由な足を踏み出さず、対面する塁にけん制球を投げるとき、外した軸足が再び投手板につけばボークとなる。

(5.07(a)(2)【注5】)

70【問】走者がいるとき、投手板についている投手に捕手がブロックサインを出した。それを受けた投手は、うなずいて投球をした。ボークではないか。

【答】ボークではない。投手がブロックサインを見ただけの場合は、ペナルティはない。(6.02a(8)、規則適用上の解釈(11))

71【問】前問で、捕手のブロックサインを、投手がブロックサインで受けたときはどうなるか。

【答】ボークである。また、投手が投手板をはずして同行為をしても、ボークである。(6.02a(8)、規則適用上の解釈(11))

72【問】野手が投手にブロックサインを出したときはどうなるか。

【答】投手が自らブロックサインを出したり、野手からのサインをブロックサインで受け答えをしたときはボークとなる。(6.02a(8)、規則適用上の解釈(11))

73【問】走者のいるとき、ボールを持たない投手が投手板に立った。どう処置されるか。

【答】ボークが宣告される。ボールを持たないで投手板をまたいでも、投手板を離れて投球するまねをした場合も、ボークが宣告される。(6.02a(9))  
『連盟』では、隠し球のとき、ボールを持たない投手が投手板のすぐ近くでサインを見るような動作をした場合は、隠し球は無効としボークが宣告される。(規則適用上の解釈(36))

74【問】投手が投手板に触れているとき偶然落球した。どう処置されるか。

【答】走者がいるときは、故意、偶然を問わずボークが宣告される。(6.02a(11))

75【問】守備側が満塁策をとったとき、片足を捕手席の外に出して立っている捕手に投球した。どう処置されるか。

【答】投球が投手の手を離れてから捕手席を出ることは差し支えないが、その打者に対して故意の四球が企図されたことが明らか場合には、投手がボールを離す前に、片足でも捕手席の外に出した場合はボークが課せられる。(6.02a(12)、規則適用上の解釈(14))

76【問】1アウト走者二・三塁、投手がセットポジションをとり静止しないで投球した。打者がこの投球を打って遊ゴロとなったが、遊撃手がファンプルして何処へも投げなかった。打者は一塁に達し三塁走者も本塁に達したが、二塁走者はそのまま二塁にいた。どう処置されるか。

【答】打者は一塁に生きたが、二塁走者が進塁しなかったため、ボークが宣告される。三塁走者の得点は認められ、二塁走者は三塁へ、打者は前のカウント(ノーカウント)で打ち直しとなる。(6.02aペナルティ)

77【問】前問で、二塁走者が三進した場合はどうなるか。

【答】打者が一塁に生き、すべての走者が1個進塁したため、ボークとは関係なくプレイはそのまま続けられる。(6.02aペナルティ)



## 6.00 反則行為

78【問】1アウト走者一・二塁。二塁へのけん制がボークとなり、その送球を内野手が捕球できずボールは外野へ逸れた。その間に二塁走者は三塁をまわり本塁を踏んだが、一塁走者は一塁ベースに留まったままであった。どう処置したらよいか。

【答】すべての走者が1個の塁を進めなかったため、ボールデッドとし、塁上の走者をそれぞれ1個進める。すべてのプレイが止まった時にタイムをかけ、ボークを適用し本塁に到達した二塁走者を三塁へ戻し、一塁走者を二塁へ進める。(6.02(a)ペナルティ)

79【問】投手が軸足を投手板の横にはずしたのでボークが宣告され、直後の一塁送球が悪送球となってスタンドに入った。どう処置されるか。

【答】ボークで走者に1個の塁が与えられる。(6.02aペナルティ前段、5.06b(4)(H)関連)

80【問】走者一塁、投手が軸足を投手板の前にはずした(ボーク)送球が、一塁への悪送球となって、ファウル地域を転々としていたので、一塁走者は二塁を越えて、さらに三塁まで進塁した。このとき、守備側から「一塁塁審がボークを宣告したから、三進した走者を二塁に戻すように」と申し出があった。どう処置されるか。

【答】たとえボークの宣告があっても、一塁走者の三塁進塁は認められる。ボークの球が悪送球(捕手または野手のミスプレイも含む)となった場合は、走者はボークによって与えられる塁より更に進めるとされるまで進塁することは自由である。なお、1個の塁まではボークのペナルティは生きているが、1個の塁を越えてからは、ボールインプレイとなってプレイはそのまま続けられる。つまり、1個の塁を越えてからプレイがあれば、アウトはアウト、セーフはセーフということである。(6.02aペナルティ【規則説明1】)

81【問】2アウト走者一・二塁、打者が反則投球を安打して一塁に達し、二塁走者は本塁に達したが、一塁走者は二塁を空過して三進したので、二塁空過をアピールされて3アウトとなった。どう処置されるか。

【答】塁を空過してアピールでアウトになっても、1個の塁を進んだことになるから、ボークとは関係なくプレイは有効となり攻守交代となる。なお、一塁走者は二塁でのフォースアウトで3アウトとなるから、得点は認められない。(6.02aペナルティ【規則説明2】、5.08a【例外】)

82【問】走者なし、打者が反則投球を打って、安打、失策などで一塁に生きた場合はどうなるか。

【答】反則投球は消滅し、プレイはそのまま続けられる。(6.02b)

83【問】走者なし、反則投球が避けた打者に触れた場合はどうなるか。

【答】死球が宣告され、ボールデッドとなり、打者に一塁が与えられる。(6.02b、5.05b(2))

84【問】走者なし、投手が反則投球をした。打者は片足をボックスから完全に出して反則打球をした。どう処置したらよいか。

【答】反則投球と反則打球の二つの規則違反が重なった(どちらもボールデッド)ときは、先に行なわれた反則投球をとる。したがって、ボールがカウントされ打者は打ち直す。(6.02b、6.03a(1))

85【問】投手が投球し損じてボールが転々とした。どう判定されるか。

【答】投球がファウルラインを越えたら投球としてボールが宣告される。ファウルラインを越えなければ投球とはみなされない。走者のいるときは、ボールが投手の手から落ちたときボークが宣告される。(6.02b【原注】、6.02a(11))



## 6.00 反則行為

86【問】走者のいないとき、投手が反則投球した場合はどう処置されるか。

【答】投球にボールが宣告される。球審は、投手に反則投球である旨を指摘する。  
(6.02b【注】、用語の定義38)

87【問】投手がボールに異物をつけて投球した。どう処置されるか。

【答】投手にその都度警告を発し、ボールを交換させる。なお、このような行為が繰り返された場合はその投手を試合から除く。また、ボールに異物をつけることのほか、どんな方法であってもボールに傷をつけることも禁止されている。  
(6.02c(4)(5))

88【問】塁に走者がいないとき、打者が打者席に入っているのに、投手が捕手以外の野手に送球した。どう処置されるか。

【答】捕手以外の野手に送球することは許されない。その投手に警告を発し、なお、このような行為が繰り返された場合は遅延行為としてボールを宣告する。  
(6.02c(8)【注2】)

89【問】投手が打者を狙って投球した。どう処置されるか。

【答】球審が、打者を狙って投球したと認めたときは、投手と守備側の監督にこのような投球を繰り返したときは、投手を退場させる旨の警告を発し、このような投球が繰り返された場合はその投手を試合から除く。なお、同時に攻撃側の監督にも警告をしておく。(6.02c(9))

90【問】1アウト走者三塁のとき、スクイズプレイが行われた。投球が遠く高かったため打者は飛び上がってバットに当て成功させたが、地面についたとき両足とも完全にバッタースボックスの外だった。どう処置したらよいか。

【答】打者が、飛び上がっている間に、投球にバットを当てたのであるから反則打球とはならない。しかし、打者が片足または両足の全部をバッタースボックスの外へ完全に踏み出して、しかも地面につき、投球にバットを当てた場合は反則打球となる。(6.03a(1)【原注】関連)

91【問】1アウト走者三塁、スクイズプレイが行われた。投手はアウトコースにはずして投球した。打者は三塁走者が本塁近くまできていたので、あわてて片足をバッタースボックスの外に踏み出して打ち、打球は三塁前に転がった。どう処置したらよいか。

【答】反則打球となる。したがって打者をアウトにし、ボールデッドで走者は投球当時に占有していた三塁に戻す。(6.03a(1)【原注】、5.06c(4))

92【問】前問の場合で、打者が片足をバッタースボックス内に置き、他の足をホームプレートの上方空間に出してバントしたが、打ち終わってから足を下ろしたところがホームプレートの上であった。どう処置したらよいか。

【答】バントしたとき、片足または両足がホームプレートの上方空間にあった場合は、下ろした場所がバッタースボックスの外でも反則打球とはならない。(6.03a(1)【原注】)



## 6.00 反則行為

93【問】スクイズプレイが行われ、打者がバッタースボックスの外に片足を踏み出してバントしたが投球がバットに触れなかった。どう処置したらよいか。

【答】バットに触れないときは反則打球にはならない。空振りでストライクをカウントする。(6.03a(1)【原注】)

94【問】前問の場合で、打者が投球を見送った場合、どう処置したらよいか。

【答】ボールまたはストライクをカウントする。(6.03a(1)【原注】)

95【問】カウント2B-1Sから打者は次の投球のとき、左足を完全にバッタースボックスの外に踏み出して空振りした。反則打球か。

【答】打者が足をバッタースボックスから出して打っても、投球にバットが当たらない限り反則打球とはならない。(6.03a(1)【原注】関連)

96【問】打者が打った瞬間、ステップした足のかかどがバッタースボックスのライン上にあった。反則打球か。

【答】バッタースボックスのラインは、ボックスの一部であるから、足を完全にラインの外に出して打たない限り反則打球とはならない。(6.03a(1)【原注】関連)

97【問】1アウト走者一塁のとき、ヒット・エンド・ランが行われた。打者は片足をバッタースボックスの外に出して打った。ファウルチップとなったので、捕手が二塁へ送球したが走者はセーフとなった。このままでよいか。

【答】反則打球で打者アウト。2アウトとなりボールデッドで走者を一塁に戻す。(6.03a(1)、5.06c(4))

98【問】0アウト走者一塁のとき、バント・エンド・ランが行われた。一塁走者は二塁へ走り、打者はホームプレート上に片足全部をのせてバントしたが、ファウルとなった。どう処置したらよいか。

【答】反則打球で打者はアウトとなる。走者を一塁へ戻す。(6.03a(1)【原注】)

99【問】打者のカウント0B - 2S、捕手から投手に返球されたときに打者は右から左のボックスに移った。打者はアウトか。

【答】アウトではない。しかし、投手が投手板に触れて捕手からのサインを見ているときに他方のバッタースボックスに移れば、打者はアウトとなる。(6.03a(2)

【注】関連)

100【問】一塁走者が二盗のとき、打者がバッタースボックスの前に出たので捕手は二塁へ悪送球した。どう処置したらよいか。

【答】打者が妨害をしたため二塁へ悪送球したと球審が判断した場合は、打者をアウトとし走者を一塁に戻す。(6.03a(3)【6.03a 3・4原注】)

101【問】一塁走者が二盗したとき、捕手は打者に妨害されながらも二塁へ送球した。走者はオーバースライドして捕手からの送球でタッグされてアウトになった。このとき攻撃側から、二塁へ達した後のアウトだから、打者をアウトにして走者を一塁へ戻すのではないかと申し出があった。どう処置したらよいか。

【答】一塁走者はアウトでボールインプレイである。なお、オーバースライドの場合でも、二塁の近くでしかも連続したプレイでタッグされアウトになったのであれば、妨害は無かったものとする。(【6.03a 3・4例外】)



## 6.00 反則行為

102【問】走者二塁、打者のボールカウント2B-1Sのとき走者は三盗を行った。打者はこのとき空振りし、スイングの余勢でバットが捕手のミットに触れた。このため、捕手は投球を捕らえることができなかった。どう処置したらよいか。

【答】ボールデッドとし、打者のボールカウントは2B-2S（3ストライク目のときは打者を三振アウトにする）。走者は元の二塁に戻らせる。

（【6.03a 3・4原注】）

103【問】一塁走者が二盗のとき、捕手の送球を打者が妨害したが、一・二塁間でランダウンプレイとなり、野手が悪送球する間に走者は三塁に達した。どう処置したらよいか。

【答】ランダウンプレイが始まろうとしたら、球審はただちに「タイム」を宣告して、打者を妨害によるアウトにして走者を一塁に戻す。（6.03a(3)【注2】）

104【問】0アウト走者一塁、2番打者が打つところを3番打者が打って、三塁打を打ち一塁走者は得点した。このとき守備側から打順が違ふとアピールしてきた。どう処置したらよいか。また、次の打者は誰か。

【答】2番打者が打つべきところを3番打者が打ったのであるから2番打者はアウトとなり、3番打者の打撃行為で本塁へ進んだ走者の得点は認めず一塁へ戻す。したがって1アウト走者一塁で3番打者が再び打者となる。（6.03b(1)(3)(6)）

105【問】5番打者が打つところを6番打者が打って二塁打した。次に5番打者がバッタースボックスに入ってカウント2B-1Sのときに、守備側からアピールがあった。どう処置したらよいか。

【答】5番打者を抜かして打った6番打者の打撃が完了して、次に出てきた5番打者に1球を投じたときにアピール権はなくなり、6番打者の打撃行為は正当化される。したがって、次の打者は7番打者となり、5番打者のカウント2B-1Sを引き継いで打席に入る。（6.03b(5)(7)）

106【問】0アウト、2番打者が打つべきところを4番打者が打って安打した。続いて2番打者がバッタースボックスに入り、1球目のストライクのとき走者は二盗に成功した。ところがそのとき守備側から打順の誤りについてアピールがあった。どう処置したらよいか。

【答】4番打者の安打は、次打者へ1球投げたことによって正当化される。次の打者は5番打者で、2番打者のカウント0B-1Sを引き継ぐ。なお、盗塁行為は打順の誤りと関係なく正規の進塁である。（6.03b(1)(4)(5)(6)(7)）

107【問】2アウト満塁、5番打者が打つところを、7番打者が打って三塁打となり3点を記録した。次に6番打者がバッタースボックスに入り1球が投じられた。その後

(1)三塁打した7番打者が、投手のけん制球でアウトとなり攻守交代した。

(2)6番打者が外野フライを打ってアウトとなり、攻守交代した。上の1、2の場合、だれが次回の第1打者か。またその理由は。

【答】(1)8番打者である。投手が次の打者に1球を投じたことによりアピール権が消滅し、7番打者の三塁打は正当化される。（6.03b(3)【注1】(5)(7)）

(2)7番打者である。攻守が交代して投手が1球投じるまでにアピールがなければ、6番打者の打撃は正当化される。（6.03b(3)【注1】(5)(7)）



## 6.00 反則行為

108【問】 走者一塁、投手が投球動作を始めたとき、攻撃側のベンチから大声で「タイム」と叫んだので投球を中止した。ボークになるか。

【答】 球審は、ボークとしないで「タイム」をかけ、攻撃側のベンチに警告を与える。警告したにもかかわらず違反を繰り返した場合は、その違反者を退場させる。

(6.04a(3))

109【問】 野手が、審判員の判定に異議を唱えて抗議をしたが受け入れられなかったので、エキサイトして審判員に手をかけた。どう処置したらよいか。

【答】 その野手を退場させる。(6.04a(4)、試合中の禁止事項1)



## 7.00 試合の終了

1【問】一般の試合で5回の表裏が完了したとき、試合が中止された。正式試合となるか。

【答】連盟の大会では特別規則として5回を7回とすることに定めてあるから、正式試合とならない。(特別継続試合となる) (7.01c(1)、§ 2競技に関する連盟特別規則1《9回試合戦》(1))

2【問】7回表を終わって、後攻チームが1対0でリードしていたとき試合が中止された。正式試合となるか。

【答】7回を完了していないが正式試合となる。1対0で後攻チームの勝ち。

(7.01c(2)、§ 2競技に関する連盟特別規則1《9回試合戦》(3))

3【問】両チーム無得点で、7回の裏、後攻チームの攻撃が2アウトとなったとき試合が中止された。正式試合となるか。

【答】7回が完了していないから正式試合とはならない。特別継続試合となる。

(7.01e、§ 2競技に関する連盟特別規則1《9回試合戦》(1)、4《9回試合戦》(1))

4【問】先攻チームが1対0でリードしていた7回裏、後攻チームが無得点で2アウトとなったとき試合が中止された。正式試合となるか。

【答】7回が完了していないから正式試合にならない。(特別継続試合となる。)

(7.01e、§ 2競技に関する連盟特別規則1《9回試合戦》(1)、4《9回試合戦》(1))

5【問】7回表まで先攻チームが1対0でリードしていたが、7回裏、後攻チームが1点得点して0アウトのとき、試合が中止された。正式試合となるか。

【答】7回が完了していないが正式試合となる。1対1のタイゲーム。特別継続試合となる。(7.01c(3)、§ 2競技に関する連盟特別規則1《9回試合戦》(1)、4《9回試合戦》(1))

6【問】前問のとき後攻チームが2点得点したときはどうなるか。

【答】正式試合となり、2対1で後攻チームの勝ちとなる。(7.01c(2))

7【問】0-0で迎えた最終回の裏、1アウト満塁で打者がワンバウンドで外野フェンスを越える二塁打を打った。試合終了の時期と得点はどうなるか。

【答】勝ち越し点にあたる走者が得点したときに試合が終了する。したがって1対0で後攻チームの勝ちとなる。(7.01g(3)、9.06f)

8【問】先攻Aチームに、3対2と1点リードされていた後攻Bチームが、9回裏、1アウト満塁から打者が場外本塁打を打った。しかし場外本塁打を打った打者が、一・二塁間で一塁走者を追い越したので、審判員は“追い越しアウト”を宣告した。両チームの得点および試合終了の時期はいつか。

【答】4対3で後攻Bチームの勝ち、勝越し点になる走者が得点したとき、すなわち二塁走者が本塁に触れたときに試合は終了する。(7.01g(3)【規則説明】)

9【問】先攻Aチームに5対4と1点リードされていた後攻Bチームは、9回裏、0アウト満塁から打者が場外本塁打を打った。しかし、一塁走者が三・本塁間で、前位の走者を追い越しアウトとなった。両チームの得点および試合終了の時期はいつか。

【答】7対5で後攻Bチームの勝ち。打者走者が本塁に触れたときに試合は終了する。(7.01g(3)【注】)



## 7.00 試合の終了

10【問】2アウト満塁、場外本塁打した打者走者が一塁を過ぎたところで、一塁走者を追い越してアウトとなった。そのとき三塁走者は本塁を踏んでいなかった。得点になるか。

【答】追い越し以前に本塁を踏んでいなければ得点にならない。(7.01g(3)【規則説明】、5.08a【注2】)

11【問】2アウト満塁、打者が場外本塁打を打った。三塁走者は本塁を踏んだが、その直後一塁走者が三・本塁間で二塁走者を追い越し3アウトとなった。この場合の得点は何点か。

【答】1点である。(7.01g(3)【規則説明】、5.08a【注2】)

12【問】先攻Aチームに4対3と1点リードされていた後攻Bチームが、9回裏、1アウト満塁から打者が場外本塁打を打った。後攻Bチームの得点および試合終了の時期はいつか。

【答】本塁打を打った打者が本塁に触れたときに試合は終了する。後攻Bチームの得点は7点。(7.01g【例外】)

13【問】7回まで後攻Bチームに5対3とリードされていた先攻Aチームは、8回表1点を取ったところで試合が中止された。得点はどうなるか。

【答】7回までの得点、5対3で後攻Bチームの勝ちとなる。(7.01g(4)【注】、競技に関する連盟特別規則(一般) 1(1)①)

14【問】8回まで先攻Aチームに2対1と1点リードされていた後攻Bチームは、9回表さらに1点を追加された。9回の裏得点をしないまま1アウトで試合が中止された。得点はどうなるか。

【答】連盟では、均等回の得点で勝敗を決するので、8回までの得点、2対1で先攻Aチームの勝ちとなる。(7.01g(4)【注】、§ 2競技に関する連盟特別規則1《9回戦試合》(3))



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	合計
章	1	2	3	4	5							

## V 審判員のために



## 審判員のために

### 1、一般心得

公認野球規則8.00『審判員に対する一般指示〔原注〕』は、審判員として心得ておかなければならないことを詳しく述べている。これを熟読したうえで、次のことからも参考にされたい。

#### 1 規則書と競技者必携に精通すること。

よき審判員は規則書に明るい。規則に通じることは、大きな自信にもつながり信頼も増す。また規則書と競技者必携は審判員の最大の味方でもある。いつでも規則書と競技者必携を携行すること。

#### 2 審判員の連帯責任

一人の審判員の失敗は、当該審判員全員の共同責任である。常に連係動作に習熟し、万一他の審判員が持ち場にいなかったら、互いに助け合って必ずその穴を埋めなければならない。

#### 3 ゲームのスピードアップに努めること

判定に不信を抱かせたりトラブルが多いと、ゲームは長引いて審判員の存在も目立ってくる。スムーズに試合を運ぶ審判員は、上手な審判員だといえる。

審判員は規則に忠実でなければならない。規則に忠実なことは審判員として厳格であり、公平でもあるということばかりでなく、ゲームに活気を与えることになる。活気のあるゲームこそ魅力があるのだ。無用な「タイム」も大きな障害である。攻守交代はかけ足を実行させよ。ゲームの前半、特に3回ごろまでは遅れがちであるからスピーディに進めるように努めること。

#### 4 勇敢でそして公平であること

審判員は大勢の人前で、瞬間的な出来事に対して、即座に裁定を下さなければならない。常に見たままを的確に裁定するだけでよい。審判員は常に公平でなければならない。

#### 5 立派な社会人でなければならない

球場の内と外とを問わず、マナーに注意し、かりそめにも他から非難を受けるようなことがあってはならない。あらゆる点でいつも模範となるよう心がけることが必要である。

#### 6 健康に留意すること

審判員は精神的にも肉体的にも健康でなければならない。特に、審判員は長時間肉体と精神を酷使し続けなければならないからである。常に体調管理の徹底を図らなければならない。

#### 7 服装は端正に

決して新しい物でなくても、良く磨かれた靴、クリーニングされたシャツ、プレスされたズボンの着用を心がけることが、おのずから信頼と尊敬につながるものである。

#### 8 審判用具の点検

常に点検を怠ってはならない。用具を軽快に使用できるように習熟することが大切である。



## 2、判定に関する心得

- 1 常にボールから目を離してはならない。
- 2 選手の邪魔にならないよい位置を占め、プレイに対し最も適切な角度と距離をとるようにする。
- 3 判定を下す前はセットポジションをとりプレイを注視せよ。走りながら判定をしてはならない。
- 4 プレイの判定を早まらず、プレイが完了するまで待つ。特にアウトの判定を下す場合は確保の確認が必要である。
- 5 きわどいプレイの判定は、ジェスチャー、コールとも大きく強調すること。
- 6 常にどんなプレイにも対応できる心構えと態勢を維持すること。
- 7 もし、判定の一つに失敗しても、次の判定は正確に行え。埋め合わせれば決してするな。埋め合わせば、失敗をもう一度やるより悪い。
- 8 他の審判員が「タイム」を宣告すれば必ず同調する。ただし、「ボーク」の場合は、プレイの成り行きを見極めた後に同調することもある。
- 9 トラブルが起きた場合は、まず抗議者の資格を確認せよ。そして「必要なことだけを聞き、必要なことだけを答える」、これがトラブル解決の秘訣である。なお、抗議に対して審判員が協議によって得た最終結論は、再抗議があってもいたずらに変更すべきではない。

## 3、任務

試合は通常三人または四人の審判員によって行われるが、ときには二人または六人の審判員によって行われる場合もある。一人が球審でその他は塁審あるいは外審と呼ばれ、異なった位置を占めそれぞれの任務を持っている。

### 1 球審

投球の判定にあたっては、インサイドプロテクターを使用する場合は、打者と捕手の間(スロットポジション)から見極める。アウトサイドプロテクターを使用する場合は、ホームプレートの後方中央で捕手の真上から見極める。いずれの場合も、判定が終るまで身体を動かしてはならない。

フォースプレイの場合は、捕球と走者の関係がよく見える位置(角度)で裁定を行い、タッグプレイの場合は、プレイの妨げにならない範囲で近づき、プレイが最も見易い位置で裁定を行う。

いずれの場合も、余裕をもって動き、停止をして裁定を行う。

一・三塁線近くの打球に対しては、すばやく前に出てラインをキープして判定する。この場合、判定が早すぎないように注意しなければならない。

また、プロテクターの操作やマスクの脱着に習熟することが、素早い行動につながり任務を遂行するために必要なことである。



任務は次の通りである

- (1) 試合を適正に運行するためのすべての権限と責任を持つ。
- (2) 「ボール」「ストライク」をコールし、それをカウントする。
- (3) 塁審が宣告する以外のフェアボールとファウルの宣告をする。
- (4) 打者についてのすべての裁定をする。
- (5) 通常塁審が行うことになっているもの以外のすべての裁定をする。
- (6) フォーフイッテッドゲーム(没収試合)の裁定をする。
- (7) 試合前に本部で確認された打順表を受け取る。なお試合中、出場プレイヤーに変更があれば発表する。
- (8) 特別グラウンドルールの必要なときはそれを発表する。
- (9) 特別継続試合に入る場合はそれを発表する。

## 2 塁審

一・三塁の塁審は一・三塁ファウルラインの外側、二塁塁審は一・二塁または二・三塁の延長線方向に位置し、打球、送球に対して速やかに適切な位置をとる。塁審の位置や動きは人数によって異なってくるので、審判メカニクスを参照し、習熟することが大切である。

フォースプレイ、タッグプレイの裁定は、球審と同じ要領で行う。

「タイム」「ボーク」を宣告するときは、特別な場合を除き、全員が一致した宣告をしなければならない。

任務は次の通りである。

- (1) それぞれの分担する塁におけるプレイを裁定する。
- (2) 「タイム」「ボーク」等の裁定については、球審と同じ権限を持つ。
- (3) 規則を適用して、規律を維持することについては球審と同じであり、試合の運行についてはあらゆる方法で球審を援助しなければならない。



## 審判員に関する取り決め事項

### 一 審判員の服装

審判員にふさわしい服装とし、各都道府県支部において統一する。

マスク等の装具は、連盟公認のものを使用する。

オフィシャルマークの帽子、公認審判員ワッペンを着用のこと。

※マスクは2022年度よりS・Gマークの付いたものを使用すること。

### 二 球場への到着から試合終了まで

- 1 審判員は、試合開始予定時刻より、少なくとも1時間前までに球場に到着する。
- 2 天候、球場の状態が試合を開始するのに適しているかどうかを、球場責任者と打ち合わせて大会本部に報告して指示を受ける。
- 3 場内の点検、設置器具、各ラインなどの点検をする。
- 4 試合開始前に担当審判員(控え審判員を含む)は相互のコミュニケーションを深めるために、打ち合せや決まりごと等の確認を行う。試合終了後には、必ずその試合の反省を行う。
- 5 球審立ち合いのもとに、両チームの監督または主将により攻守の決定を行い、打順表の交換が終わったのち、監督または主将がベンチに戻り次第、後攻チームよりシートノックを行うよう指示する。
- 6 担当審判員は、シートノック中に両チームの用具・装具を点検する。
  - (1) 連盟公認でない違反のバットがあれば取り除き大会本部で預かる。
  - (2) 違反の装具があれば、改めるよう指導する。
- 7 球審は、1回表及び1回裏開始前、投手へ新しいボール(=未使用球)を手渡す。
- 8 審判員は、試合中どのような条件下でも耐えうる体力と集中力が必要である。自分の健康にも日頃から十分注恵する気持ちがなければならない。炎天下や悪条件下での試合の審判を完全に全うしうる体力を常々から養う必要がある。体調の悪いときは集中力が容易に欠けてくる。選手のプレイに長時間、冷静かつ正確に応えるために、私たちは日頃から足腰を鍛え、夜更かしや暴飲暴食を慎むなど、体調維持に努めることが大切である。

試合中は炎天下等による熱中症の予防対策、健康維持を十分に考慮し、随時水分補給を行い任務にあたる。
- 9 暗黒、降雨その他の事情で試合を中止するなど大会の運営に関係ある事柄については、当該審判員が大会本部と協議をして決定する。



### 三 控え審判員

連盟主催大会では、控え審判員制を採用する。

- 1 アマチュア野球では、提訴試合が認められない。したがって審判員の規則適用の誤りや、その他監督などの抗議を直ちに解決するため、控え審判員を置く。(7.04)
- 2 控え審判員は2名とし、内1名はアウトカウント、ボールカウントを常に確認し、このことについて責任を持つ。なお、その他の事項についても、他の1名と同様の責任を持つ。
- 3 カウントの明らかな間違いについては、控え審判員が訂正させる。
- 4 当該審判員が裁定に苦しむときは、控え審判員と協議することができる。
- 5 規則適用の明らかな間違いについては、控え審判員がその誤りを訂正させることができる。
- 6 大会に派遣されている技術委員、および審判技術指導員は、控え審判員としての資格を有するものとする。



## 審判上の取り決め事項ならびに注意すべき規則

### 1、宣告の取り決め

- 1 投球が打者に触れたがヒット・バイ・ピッチとしない場合、両手を上げてボールデッドであることを示し、「ボール」または「ストライク」と宣告する。
- 2 スクイズプレイまたは本盗の場合、投手の投球を捕手が本塁上に出るか、あるいはバットまたは打者に触れてボークと打撃妨害の規則が適用される場合は、「タイム」を宣告後、「打撃妨害」を宣告して三塁走者等すべての走者の進塁を認め、続いて打者を一塁に進める。
- 3 打球、送球等に野手がグラブを投げて故意に触れさせるか、帽子・マスクその他着衣の一部を、本来着けている個所から離して故意に触れさせた場合
  - (1) フェアの打球に対しては「ティク・スリー」と宣告して3本の指で示す。
  - (2) 送球(投手板上からの送球も含む)に対しては「テイク・ツー」と宣告して2本の指で示す。
  - (3) 投球に対しては「テイク・ワン」と宣告して1本の指で示す。

【注】いずれの場合もボールインプレイであり、走者の進塁の起点は、野手の投げたグラブ等が打球または送球に触れた瞬間である。

### 2、本・一塁間に設けられてあるスリーフットレーン内を、打者走者が走っているかどうかは球審が見る。(ライン上はスリーフットレーン内に含まれる)

したがって、一塁への守備が行われているとき、スリーフットレーン外を走り、守備を妨害した場合に、「インターフェア」を宣告するのは球審である。

### 3、アピールプレイ

- 1 塁を空過するか飛球が捕えられたとき、リタッチを果たさず進塁した走者に対して、元の塁だけでなく進塁した塁上で触球してアピールすることも認められる。
- 2 ボールインプレイ中にアピールがあり、このアピールに対して、審判員が「タイム」を宣告して協議しなければならない場合は、ボールデッド中に協議結果を宣告する。
- 3 アピールプレイは、ボールインプレイのときに行わなければならないから、タイムを要求してアピールをしようとしたときは、審判員は「タイム」を宣告してはならない。しかし、審判員が「タイム」を宣告した場合には、ボールインプレイにしてから改めてアピールをさせることとする。



#### 4、キャッチ(捕球)

併殺プレイのとき、ピボットマンはすばやい送球動作を行うので、落球か否かの判定については、野手が捕球後、ボールがそのプレーヤーの「投げ手」に移り、送球動作に移ったことが明らかなきは「キャッチ」と判定される。

しかし、投げ手に移されようとする状態とか、あるいは、投げ手に移ったばかりで、まだ送球動作に入っていないときは、「キャッチ」とはみなされない。

【注】「ピボットマン」とは、併殺の際、ボールを継送するプレーヤーである。たとえば遊撃手―二塁手―一塁手とわたる併殺ならば二塁手を指す。

#### 5、ヒット・バイ・ピッチ(死球)の判定

打者が投球を避けようとするのが条件である。しかし、投球がストライクゾーンで打者に触れた場合には、避けようとしたかどうかを問わずすべて「ストライク」である。

#### 6、打球が再びバットに当たった場合

1 バッターボックス内で当たったときはファウルである。

2 バッターボックス外(フェア地域)で当たったときは、打者をアウトにする。ただし、バッターボックス外で当たったときでも、打者の両足がまだバッターボックス内に残っているときはファウルである。

(1) フェア地域で、落としていったバットに打球が転がってきて当たったときは、ボールインプレイである。

(2) 投げたバットが打球に当たったときは、バッターはアウトになり、ボールデッドとなる。

(3) 折れたバットの先の部分が、打球に当たったときは、ボールインプレイである。

#### 7、故意落球

容易に捕球できるはずのフライまたはライナーを、内野手が片手または両手で現実に打球に触れてから、併殺を企てるため故意に落としたものが故意落球であり、ボールデッドとなる。しかし、手またはグラブに触れないで落としたものは故意落球とはならず、ボールインプレイである。

#### 8、ハーフスイングの際の、チェックスイングの要請

ハーフスイングの際、球審が下した投球判定には抗議はできないが、「ボール」と宣告したときだけ、監督または捕手は、振ったか否かについて塁審にアドバイスを求めるよう、球審に要請することができる。

なお、バントは定義上スイングではない、となっているが、アマチュア野球(軟式野球)では、バントのときでもハーフスイングのときと同様、球審は塁審にアドバイスを求めることができる。



## 9、走者が盗塁を企てたとき、捕手の送球動作を妨害した場合

### 1 打者の妨害

打者はいかなる形であろうとも走者を助けようとする行為をしてはならない。

- (1) 現実に捕手の送球動作が妨害されたときに限る。
- (2) 打者をアウトとし、走者を元の塁に戻す。
- (3) 妨害にもかかわらず捕手が送球できて、走者をアウトにしたときは打者はアウトにならず、妨害はなかったこととする。
- (4) 妨害にもかかわらず送球することができて、走者をアウトにできるタイミングであっても、野手が落球して走者をアウトにすることができなかつたときは、妨害として処置する。
- (5) 捕手からの送球によってランダウンプレイが始まろうとしたら、審判員は直ちに「タイム」を宣告して、打者を妨害によるアウトにし、走者を元の塁に戻す。(6.03a (3)、【注2】)

### 2 球審の妨害(打球処理を除く、捕手のすべての送球動作)

- (1) 捕手の送球で走者をアウトにしたときは妨害とはならない。なお、捕手からの送球によってランダウンプレイが始まろうとしたら、球審は直ちに「タイム」を宣告して走者を元の塁に戻す。(5.06c (2) 【付記】、【注】)
- (2) 第3ストライクを捕手が捕球できなかったときの捕手の守備行為を妨害したときも、球審は直ちに「タイム」を宣告して打者をアウトにし、走者を元の塁に戻す(5.06c (2))。なお、投手への返球行為を妨害したときも含まれる。

## 10、打者が反則打球をした場合

打者が反則打球をした場合は、打者はアウトとなる。なお、走者がいる場合はボールデッドとなって投球当時に占有していた塁に戻す。(6.03a、5.06c (4))

## 11、ダブルプレイが故意の妨害により阻止された場合

### 1 走者による場合

妨害した走者とともに打者もアウトにする。

- (1) ピボットマンの守備を故意に妨害したとき(5.09a(13)、5.09b(3))
- (2) 打球の進路を故意に変えたり、捕ったりして打球を妨げるか、打球を処理しようとしている野手の守備を故意に妨害したとき(6.01a(6))

### 2 打者走者による場合

どこで併殺が行われようとしていたかに関係なく、その打者走者と本塁に最も近い走者をアウトにする。(6.01a(7))

### 3 アウトになった打者または走者、あるいは得点したばかりの走者による場合

併殺の対象となった走者をアウトにする。どの走者に対して守備が行われようとしていたか判断しにくいときは、本塁に最も近い走者をアウトにする。

(5.09a(13)、6.01a(5)注)



## 1 2、同一塁上で二人の走者にタッグした場合

- 1 ボールインプレイのとき、二人の走者が同一塁に触れているときは、その塁の占有権は前位の走者にある(5.06a (2) )。したがって、二人の走者にタッグしたときは後位の走者を指さして「ヒー・イズ・アウト」を宣告し取り除く。ただし、(5.06(b) (2) ) 適用の場合を除く。
- 2 フォースの状態に進塁を余儀なくされた走者が元の塁に触れたままの場合は、その塁の占有権は後位の走者にあるから、二人の走者がその塁上においてタッグされたときは前位の走者がアウトになる。(5.06(b) (2) )

## 1 3、走者が一塁におり、打者走者を先にアウトにした場合

打者走者が先にアウトになれば、一塁走者は塁を明け渡す(進塁)義務はなくなるから、帰塁も進塁も自由である。このようなときには、審判員は特に一塁手が先に走者にタッグしたか、ベースに触れたかを確認することを怠ってはならない。先に一塁走者にタッグしてから、次に一塁ベースに触れれば二つのアウトが成立する。(5.09(b)(6))

## 1 4、悪送球が場外に出た場合の進塁の基準

悪送球が場外に出た瞬間にボールデッドとなるが、そのときの走者の位置が進塁の基準ではない。(5.06(b)(4)(G))

- 1 打球処理直後の内野手の最初のプレイに基づく送球(ファーストスロー)が悪送球のときは、投手の投球当時の各走者の位置を基準として2個の塁が与えられる。(打者を含む各走者が1個の塁を進んだ後に送球したものを除く)(5.06(b)(4)(G)規則説明)
- 2 その他の送球のときは、常にその悪送球が野手の手を離れたときの走者の位置を基準として、2個の塁が与えられる。ただし、フライが捕球された後に続く悪送球の場合に限って、投手の投球当時、その走者が占有していた塁を基準として2個の塁が与えられる。このとき、捕球より離塁の早かった走者は次の塁に達しなければ、ボールデッドの状態であってもリタッチを果たすことは許される。もし、リタッチを果たさないときは、プレイ再開後にアピールがあればアウトになる。(5.06(b)(4)(I)

【原注2】、5.09(c)(2)規則説明B、注4)

## 1 5、正しい投球姿勢の徹底(5.07a(1)、(2))

- 1 投手がセットポジションに入るとき、一塁へ左肩(右投げ)を大きく振って「偽投と見間違えられる極端なものに限定」それから向き直ってストレッチに入る入らないに関係なく、偽投と類似の動作をした場合。(ボークとなる)
- 2 二塁に走者がいるとき、投手が二塁に顔を強く振りながら「自由な脚および両手が伴いあまりにも不自然な投球動作」をした場合。(ボークとなる)
- 3 打者への投球動作を起こしたならば、中断したり、変更したりしないで、その投球を完了しなければならない。“中断”とは、投手が投球に関連する動作を起こしてから途中でやめてしまったり、一時停止したりすることであり、“変更”とは、ワインドアップポジションからセットポジション(または、その逆)に移行したり、投球動作から塁への送球(けん制)動作に変更することである。
- 4 セットポジションから投球する投手は、投球するまでに必ずボールを両手で保持したことを明らかにしなければならない。その保持に際しては身体の前面ならどこで保持してもよいが、同一打者のときは同じ位置でなければならない。ただし、打者によって止める位置を変えることはかまわない。



## 1 6、ホームスチールとピッチドボール(投球)の判定

決してあわててはいけない。まず投球の判定を宣告し、次に本塁でのプレイを、「アウト」か「セーフ」のジェスチャー、コールで示す。それから、改めて記録員に、今の投球は「ストライク」か「ボール」であったかを通告する。

## 1 7、ランダウンプレイ中に野手の際どいタッグプレイがあり、実際にはタッグがなかったときは、審判員は「ノータッグ」と宣告し、セーフと同じジェスチャーで示す。(5.09b関連)

## 1 8、タイムを宣告する時期

プレーヤーは、投手がwindアップを始めるかセットポジションをとったとき、プレイが始まろうとしているとき、またはプレイが行なわれているときには「タイム」を要求できない。したがって、審判員はこのような要求があっても「タイム」を宣告してはならない。(5.12b(8)、5.04b(2)原注)

しかし、プレーヤーは往々にして時期をわきまえず「タイム」を要求することがある。このようなとき、審判員はとっさに「タイム」をかけるべきか否かを判断して処置しなければならない。この判断と処置は審判員にとって極めて大切な審判技術の一つである。

なお「タイム」が発効するのは、「タイム」が要求されたときでなく、審判員が「タイム」を宣告した瞬間からである。(5.12a、5.12b)

## 1 9、雨の中で試合を開始する場合、または、暗黒、降雨等で試合を中止する場合

試合の開始、中止、再開については、当該審判員が大会本部と協議のうえ決定するよう取り決められている。なお、日没時は少し早めに打ち切るのがよい。もう1回できそうだと思うときが打ち切り時である。

## 2 0、投球姿勢(ハイブリッドポジション)及び申告に対するサインについて

塁に走者がいるときに、投手が投手板に軸足を並行に触れ、自由な足を投手板の前方に置いた場合、その投球姿勢はセットポジションとみなされる。

ただし、打者が打席に入る前に、投手が『windアップで投球する』旨を審判員に申告した場合は、前述の投球姿勢であったとしてもwindアップポジションとして投球することができる。(5.07(a)(2)②【原注】、【注6】、【注7】)

### 【球審のサイン】

① セットポジション→ハイブリッド姿勢によるwindアップポジションへの申告があった場合、球審は、『両手を身体前面で合わせ、頭頂部へ振りかぶる動作』をジェスチャーで示す。

② ハイブリッド姿勢によるwindアップポジション→セットポジションへ戻す申告があった場合、球審は『両手を身体前面で合わせ、そのまま保持する姿』をジェスチャーで示す。

※球審のサイン①②が基本サインであるが、必要に応じて言葉を添えて示しても良い。



## 審判員の構え、判定と宣告、ジェスチャー

審判員は、すべてのプレイを見たままに正確に判定して、宣告する義務があります。そのために、「審判メカニクス・ハンドブック」に基づき、アマチュア野球規則委員会が各種資料を発行していますので、審判技術の向上に活用して下さい。

よって、競技者必携内の試合の開始から試合の再開までの掲載を削除します。

### 集合と挨拶

- 1、ユニフォームを着た両チームの全員が、それぞれ自チームのベンチ前に整列して、集合の合図を待つ。
- 2、審判員は試合開始予定時刻の5分前に、両チームに集合を呼び掛け、本塁方向に向かう。
- 3、審判員は捕手席の後方に、本塁を中心とした横1列（右から一塁塁審、球審、二塁塁審、三塁塁審の順）に並ぶ。なお、外審がつく場合は、その左右に並ぶ。
- 4、両チームの選手は、打者席の外側に監督（少年部・学童部は主将）を先頭にして、向かい合って1列に整列する。
  - ① 両チームの監督（少年部・学童部は主将）に握手をさせる。
  - ② 球審の合図により全員脱帽をして、相互に礼を交わす。
  - ③ 守備側チームは、その場から守備位置に向かう。

### 試合の終了

試合前の集合と同じ。

○宣告用語「ゲーム」

○宣告

- ① 両チームの監督（少年部・学童部は主将）に握手をさせる。
- ② 球審の合図により全員脱帽をして、相互に礼を交わす。

○コールドゲーム

降雨のためコールドゲームとなる場合は、大会本部で両チーム監督に対し、コールドゲームになる旨を説明し、球審はホームプレートに出て「ゲーム」を宣告した後、場内放送を行う。

## 始球式の要領

守備側チームが守備位置に、塁審も所定の位置に着き、投手が捕手を相手に4球程度の準備投球を終了したら、球審は、待機している始球をする人に新球を渡し、マウンドまで案内する。

(マスクは持参しない)

投手板についたら(投手板の前方でもよい)、球審は投手板の一塁側に2メートル程度離れて立ち、攻撃側の第1打者を打者席につかせて「プレイ」と宣告する。投手は、投手板の三塁側に2メートル程度離れて立つ。両チームのベンチにいる者は、全員ベンチ前に整列する。

\*投手、捕手、打者を知名人によって行う場合もある。

- ①始球をする人に、「プレイ」の宣告を聞いてから、投球をするように事前に打ち合わせをしておく。
- ②球審は、状況が整ったら右手を高く上げて「プレイ」と宣告する。
- ③打者の空振りを見て「ストライク」とコールする。
- ④球審は、投球されたボールを捕手から受け取り、退場する始球をした人に脱帽して手渡す。

## 抽選の要領

○抽選で勝敗を決する場合

- ①審判員および試合終了時に出場していた両チームのメンバーが、投手からポジション順に終了挨拶の状態に整列する。
- ②抽選用紙に○印、×印各9枚記入したものを封筒に入れる。
- ③球審が18枚の封筒を持ち、先攻チームより1枚ずつ交互に選ばせる。
- ④二人の審判員が両チームの監督立会いのもとに開封し、○印の多い方を抽選勝ちとする。
- ⑤得点の記録は次の例による。  
(例) 3-3(抽選勝)



## 外 審

### 1. ポジショニング

①右翼（または左翼）外審は、右翼ポール（または左翼ポール）と1塁々審（または3塁々審）の中間点で、ファウルラインの内側1～1.5mくらいに位置する。

※バットとボールの打点が見えるところに位置する。

※右翼手（または左翼手）が定位置より前に位置する際、中間点にこだわらずそれぞれの外審も前へ位置する（＝1塁々審または3塁々審の後方へ近づくこと、または左右対象でないことは特段問題無い）

### 2. 外野への打球の責任範囲

#### (A) 2塁々審が外側に位置した場合

右翼外審は、右翼手から右翼線寄りの打球、2塁々審は右翼手と左翼手の定位置（正面及び背後の打球を含む）の打球、左翼外審は左翼手から左翼線寄りの打球に責任をもつ。2塁々審が打球を追ったときも、右翼外審及び左翼外審も打球の方向へ動く。

#### (B) 2塁々審が内側に位置した場合

2塁々審は一切外野への打球は追わない。右翼外審は中堅手から右翼手寄りの打球、左翼外審は、中堅手から左翼線寄りの打球に責任をもつ。

中堅手正面の打球に対しては、両方の外審が追って捕球された側の外審が判定する。どちらが判定を下すか、お互いのアイコンタクトが求められる。

(C) 1塁々審または3塁々審の頭上を越えた打球で、右翼外審または左翼外審の前方の打球については、右翼外審または左翼外審がフェア/ファウルの判定の責任をもつ。

※打球の性質などによっては1塁々審または3塁々審が判定する場合もある。

(D) 右翼外審または左翼外審の後方の打球については、右翼外審または左翼外審がフェア/ファウルの判定の責任をもつ。

(E) ポール際の打球は、あまり追わずに目でボールを迎えながら身体を回し、ラインをまたいでポールとの関係を見極めて判定する。

### 3. メカニクス

①走者なしで内野ゴロが打たれた場合、右翼外審はファウルテリトリーへ移動し、悪送球または観衆の妨害等に備える。

②走者1・2塁、バント等の状況で、内野手が3塁へ送球する際、左翼外審はファウルテリトリーへ移動し、悪送球または観衆の妨害等に備える。

③4人の審判員はマニュアル通りにローテーションをする。球審が3塁へローテーションするのは、走者なしでかつ2塁々審が打球を追ったときだけである。それ以外球審はすべて本塁に留まる。外審はベースのカバーに入ることはない。



## 4. その他

①「タイム」の宣告及び同調を行う。

②内野における一切のプレイに対し、宣告を行わない。

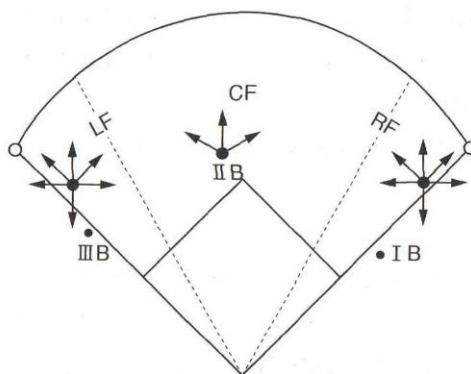
(例) ボーク、インターフェアランス、オブストラクション (6.01h(1)(2)関連) 等

③状況によっては、審判員間のコンセンサスマーティングに参画する場合もある。

(例) 3一本塁間ランダンプレイにおけるアウトオブベースバスの有無に対する審判員間のコンセンサスマーティング

(例) オブストラクション後のリスタートに際して、走者(または打者走者)の配置に関する審判員間のコンセンサスマーティング

○二塁塁審が外側に位置したとき



○二塁塁審が内側に位置したとき

