

競技者必携
2017 年【抜粋】

序 (2017年)

21世紀において、野球が広く国民に愛され、親しまれるために、普及・振興事業の充実をはかり、我が国最大のスポーツ文化としてさらに発展させていくことを目的に、NPBとBFJを構成団体とする、プロアマ合同の日本野球協議会が昨年5月に設立されました。この協議会は、①普及・振興②侍ジャパン強化③マーケティング④オペレーション⑤国際の5つに委員会を設置し、各分野の課題を野球界全体で取り組み、事業推進をはかるものです。少子高齢化の中、競技人口の減少という共通の課題に野球界全体が結束して新たな活動が展開されようとしています。

幸いなことに、昨年は、念願だった2020東京オリンピックでの追加競技に、野球・ソフトボールが選ばれ、また、昨年12月に中国で開催された第9回BFA U-12アジア選手権では、全軟連登録選手で編成した日本代表チームが出場、初めてのアジアチャンピオンの座に輝いたことも、連盟創立70周年の節目にふさわしい快挙でした。

さらに1918年(大正7年)に軟式ボールが誕生してから、まもなく1世紀を迎えるボールについても、次世代ボールのコンセプトを決定、発表を行ない、新たな未来への方向性を提示することができました。

そして本年度は、2019(平成31)年までの5カ年計画である「新世紀アクションプログラム」の中間年となり、それぞれの計画実現に向けた取り組みを具体化していく大切な年であります。人と人、地域と地域の交流を促進し、地域社会の一体感や活力を醸成し、次世代を担う青少年の体力の向上と心身の健康を保持増進し、活力に満ちた豊かな社会の実現のため組織構築の推進をはかっていくことが、連盟全体の責務であると、決意を新たにしているところであります。

本書の構成では、昨年に引き続き、改訂事項を冒頭に明記し、競技運営に関する連盟特別規則についても、再編集して、使いやすい構成に改めました。また、2016年度版から改訂された公認野球規則への対応も行いました。

本書は、軟式野球の競技者及び審判員ならびに関係者の方々の「教本」のひとつとして、1971(昭和46)年より刊行し、本年第27版を発刊することになりました。特に、初版からルールの質疑応答に大部分のページを割いております。これによりこれから野球を始める青少年のためにも、大きな意義があると信じております。正しい軟式野球の普及・発展のため熟読のうえ、活用されますようお願い申し上げます。

刊行にあたりましては、特にご尽力いただきました技術委員会委員の皆様、その他携わっていただいた方々に対しまして深く感謝申し上げます。

2017(平成29)年2月

公益財団法人全日本軟式野球連盟

序 (2016年)

今年は、連盟が創立して、70周年という節目の年を迎えます。1918年(大正7年)に軟式ボールが誕生してから、まもなく1世紀。その間、軟式野球は手軽で安全に楽しめるため、小・中学生から社会人、還暦さらには古希に至るまで幅広い人たちのスポーツとして発展してきました。

2012(平成24)年の公益財団法人移行から、3年が経過した、昨年度より、当連盟では、スポーツ推進のための「スポーツ基本法」の理念をもとに、5ヶ年計画で「社会貢献施策」、「組織強化施策」、「組織推進施策」に取り組むべく「新世紀アクションプラン」を策定いたしました。人と人、地域と地域の交流を促進し、地域社会の一体感や活力を醸成し、次世代を担う青少年の体力の向上と心身の健康を保持増進し、活力に満ちた豊かな社会の実現のため組織構築の推進を図っていくことが、連盟全体の責務であると、決意を新たにしているところであります。

その中の一つ、審判員育成事業においては、昨年、全日本野球協会の審判制度改革のスタートとなるアマチュア審判員の登録を行ないました。2万7000人あまりの全軟連審判員が、全日本野球協会に登録を完了し、その存在感を示したところであります。

また、アクションプランにある、さまざまな施策を、多くの皆さんに理解を深めていただくべく、本年度の本書には、公認指導者養成、アンチドーピングの基本コンセプトを掲載しております。

さらに、本書の構成では、改訂事項を冒頭に明記し、競技運営に関する連盟特別規則についても、再編集して、使いやすい構成に改めました。

本書は、軟式野球の競技者及び審判員ならびに関係者の方々の「教本」のひとつとして、1971(昭和46)年より刊行し、本年第26版を発刊することになりました。特に、初版からルールへの質疑応答に大部分のページを割いております。これによりこれから野球を始める青少年のためにも、大きな意義があると信じております。正しい軟式野球の普及・発展のため熟読のうえ、活用されますようお願い申し上げます。

少子高齢化の中、最大規模の競技人口を抱える当連盟が、野球界の普及発展のために、いまこそ、先頭に立って活動することが大いに求められています。その役割を果たすためには、加盟団体の皆さん、選手一人ひとりの皆さんと、気持ちをひとつにして、日々、努力を重ねていかなければなりません。

刊行にあたりましては、特にご尽力いただきました技術委員会委員の皆様、その他携わっていただいた方々に対しまして深く感謝申し上げます。

2016(平成28)年2月

公益財団法人全日本軟式野球連盟
技術委員会技術委員長

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、強くなりたい」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

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

2017年度 競技者必携改訂

I 「連盟規定細則」の以下の事項を改定する。

①背番号に関する項目

●連盟規程細則 第3条 2 (3)、3 (2)

背番号は監督30番、コーチ29番、28番、主将10番とし、選手は0番から27番とする。

↓

背番号は監督30番、コーチ29番、28番、主将10番とし、選手は0番から99番とする

●連盟規程細則 第12条 5 (3)(4)

(3) 背番号は0番から30番までとし、参加申込書に記載されている選手は全員必ずつけなければならない。

(4) 監督30番、主将10番、少年部、学童部のコーチは29番、28番とする。また、一般チームでコーチをおく場合も29番、28番とする。

↓

(3) 背番号は0番から99番までとし、参加申込書に記載されている選手は全員必ずつけなければならない。

(4) すべての登録チームで、背番号は、監督30番、主将10番、コーチは29番、28番とする。

②スパイクに関する項目

●連盟規程細則 第12条 5 (8)

(8) スパイクは全員、同色のものでなければならない。ただし、ワンポイントの商標については同色とみなす。また、学童部は、金属製金具のついたスパイクを使用することはできない。

↓

(8) 学童部は、金属製金具のついたスパイクを使用することはできない。

※スパイクの色は自由とし、全員同色でなくても構わない。

II 「競技運営に関する注意事項（各大会共通）」を以下のように改める。

17 サングラスは、大会本部の承認なしに使用できる。ただし、ミラーレンズの使用を禁止する。

↓

20 サングラスは、大会本部の承認なしに使用できる。

III 「規則適用上の解釈」に次の（28）、（29）を追加する。

（28） 投球の義務（5.10i関連）

「すでに試合に出場している投手がイニングの初めにファウルラインを越えてしまえば」とあるのを「投球練習をするために投手板に位置してしまえば」に読み替える。

（29） 監督またはコーチがマウンドへ行く制限について（5.10l関連）

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は、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、下記の1～4が提示されたが、全日本軟式野球連盟では下記「1」と「4」は採用するが、「2」と「3」は採用しない。

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。

2016年度 競技者必携改訂

1. 「競技運営に関する注意事項(各大会共通)」10を次のように改める。
次の試合のバッテリーは、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。
2. 「競技に関する連盟特別規則(少年部・学童部)」3タイプレック方式(3)抽選方法①を次のように改める。
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あいさつの状態に整列する。
3. 「競技に関する連盟特別規則(少年部・学童部)」11に次を追加する。
 - (1)少年・学童の大会では、7回戦とし2時間30分を越えて、新しいイニングに入らない。
 - (2)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。
 - (3)試合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。

【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分を越えた時点で試合終了となるが、審判員は最後の打者の打撃開始前にその旨を両チームに通告し、この打者の記録までを有効とする。

4. 「試合中の用具、その他に関する事項」7を次のように改める。
打者が頭部にヒット・バイ・ピッチを受けた時には、球審は、攻撃側の監督と協議し臨時代走の処置を行うことができる。
5. 「競技運営に関する注意事項」の末尾に次を追加する。
ベンチ内に入れる人数は、登録された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、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、スコアラーが選手を兼ねる場合には、選手登録をし、選手の20名以内の範囲とする。

6. 「規則適用上の解釈」(9)を次のように改める。

投手の投球当時とは、投手が打者に向かって投球に関連した自然の動作を始めたときをいう。セットポジションの際の“ストレッチ”は投球動作の開始とはみなさない。

7. 「規則適用上の解釈」(26)に次を追加する。

悪送球が野手の手を離れたときの走者の位置について(5.06b4G関連)

1アウト走者一・二塁、二塁走者がけん制により二・三塁間でランダウンプレイとなった。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、一塁走者には二塁から2個の塁、すなわち本塁までの進塁を認める。

8. 「規則適用上の解釈」(27)に次を追加する。

対象走者以外に対するけん制球について(6.02a4・a8関連)

1アウト走者二・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。

競技者必携 目次

内容：新規追加項目は「赤字」、再編成された項目は「青字」表示

野球競技場区画線

野球競技場区画線（学童）

野球競技場ボックス（一般・学童）

フェアボール（図）

フェアボール（凡例）

ファウルボール（図）

ファウルボール（凡例）

ストライクゾーン（図）

ストライクゾーン

投球姿勢

正式試合

凡例

全国大会に参加するチームの注意事項（開会式について）

競技運営に関する注意事項（各大会共通）

競技運営に関する注意事項（国体）

競技運営に関する注意事項（少年部・学童部）

競技運営に関する注意事項（女子学童）

競技運営に関する注意事項（マスターズ）

競技に関する連盟特別規則（一般）

競技に関する連盟特別規則（少年部・学童部）

競技に関する連盟特別規則（各大会共通）

試合中の禁止事項

試合のスピード化に関する事項

競技者のマナーに関する事項

用具に関する事項

規則適用上の解釈

アマチュア野球内規

質疑応答

- 2.00 競技場
- 3.00 用具・ユニフォーム
- 4.00 試合の準備
- 5.00 試合の進行
 - 5.01 試合の開始
 - 5.02 守備位置
 - 5.03 ベースコーチ
 - 5.04 打者
 - 5.05 打者が走者となる場合
 - 5.06 走者
 - 5.07 投手
 - 5.08 得点の記録
 - 5.09 アウト
 - 5.10 プレーヤーの交代
 - 5.11 指名打者
 - 5.12 「タイム」の宣告
- 6.00 反則行為
 - 6.01 妨害・オブストラクション・本塁での衝突プレイ
 - 6.02 投手の反則行為
 - 6.03 打者の反則行為
 - 6.04 競技中のプレーヤーの禁止事項
- 7.00 試合の終了

審判員のために

- 一般心得
- 裁定に関する心得
- 任務

審判員に関する取り決め事項

審判上の取り決め事項ならびに注意すべき規則

審判員の構え・判定と宣告・ジェスチャー

審判員の基本的事項と一般的事項

(巻末) プレイングルーズ

連盟規律関係集

日体協スポーツ憲章

定款

規定

組織

チーム及び会員

規程細則

チーム編成等

国体の出場資格

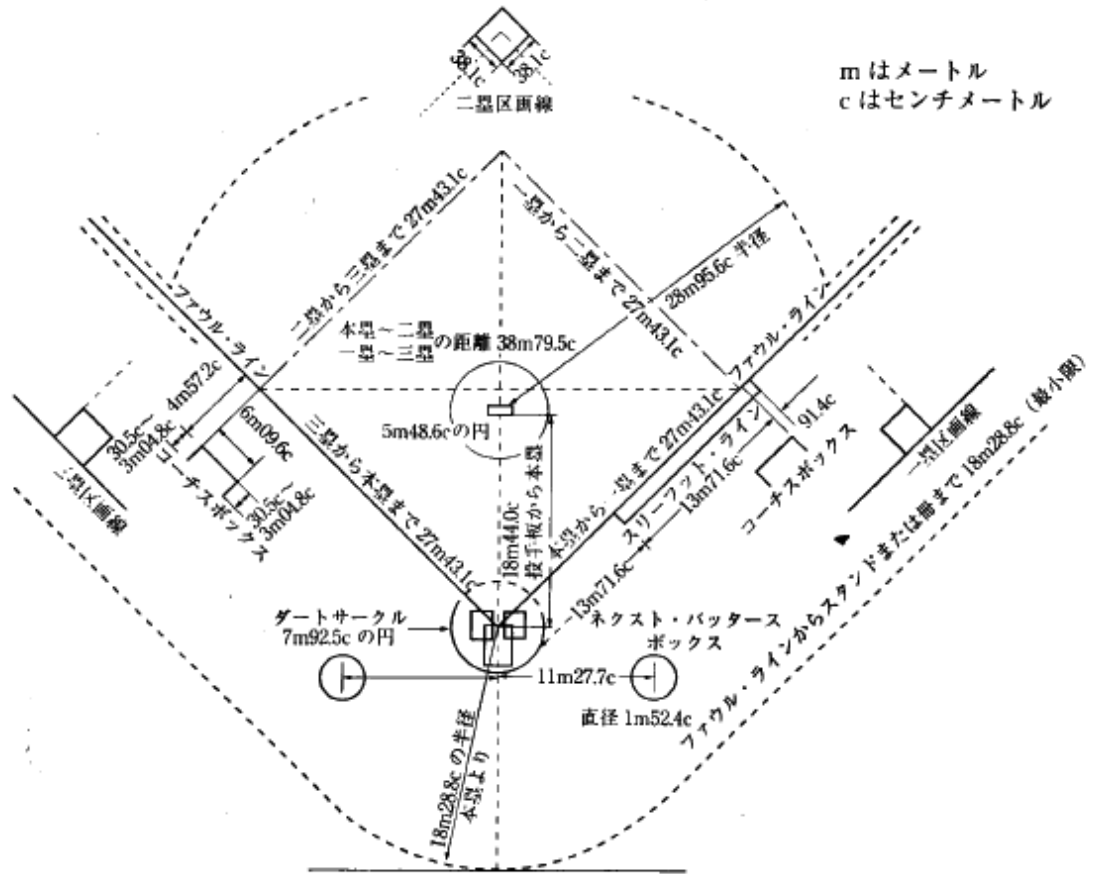
用具、装具等

競技者規程

職業野球競技者の連盟復帰

競技者規程細則

野球競技場区画線

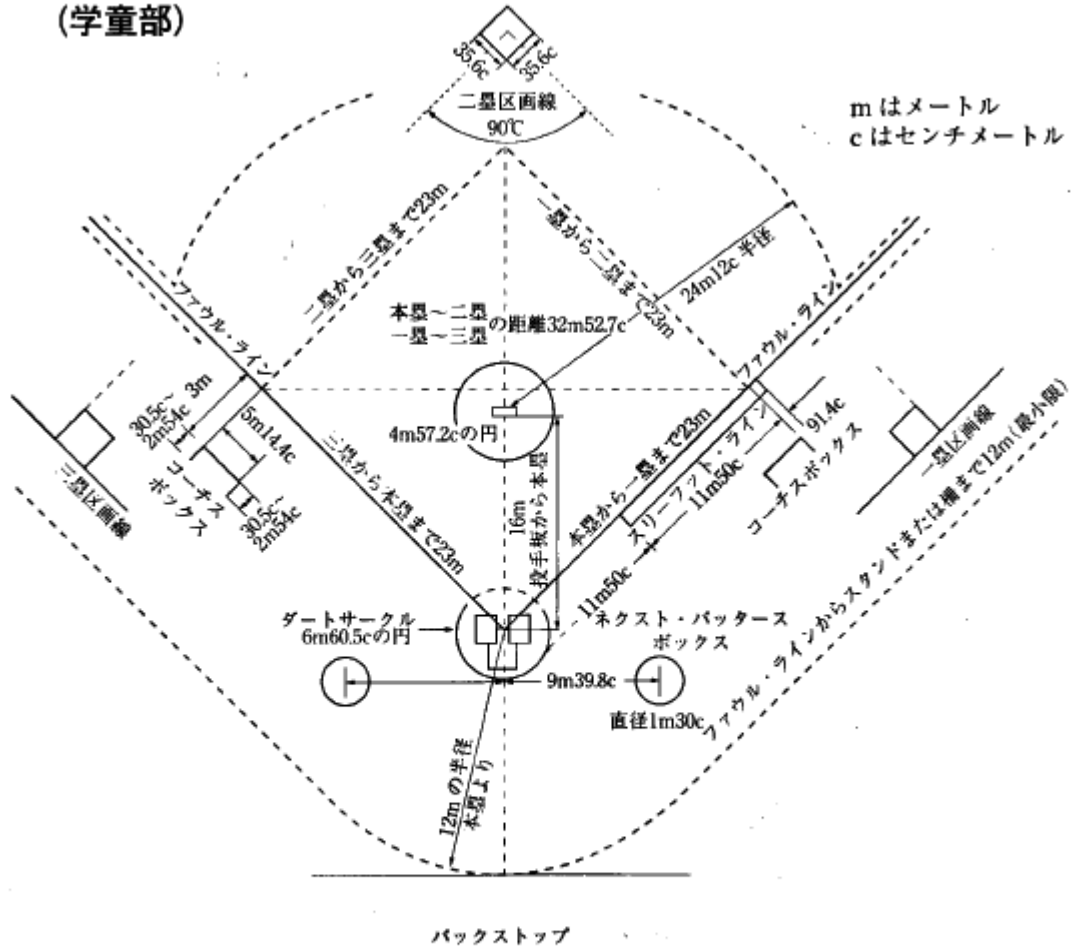


m はメートル
c はセンチメートル

バックストップ

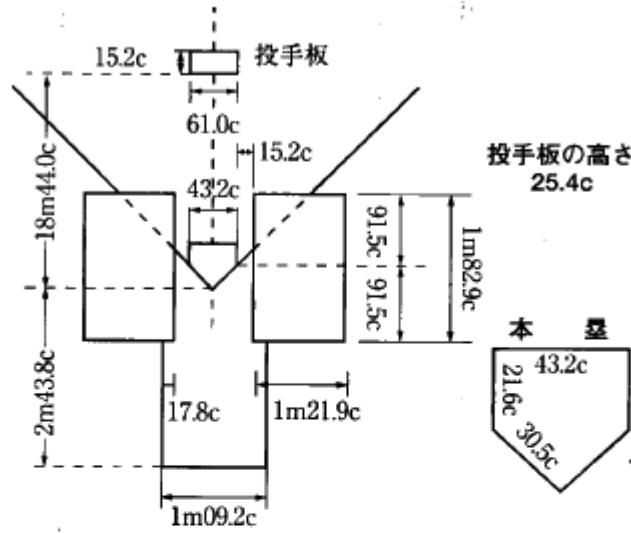
- 凡例
- ベース・ライン、バッタース・ボックス、キャッチャース・ボックス、ファウル・ライン
 - コーチス・ボックス、投手板、本塁、スリーフット・ライン
 - 塁間の線 (一塁～二塁、二塁～三塁)
 - 芝生の線、スタンドまたは柵の線
 - 長さの寸法を示す線
 - 長さの寸法を示す線

野球競技場区画線
(学童部)

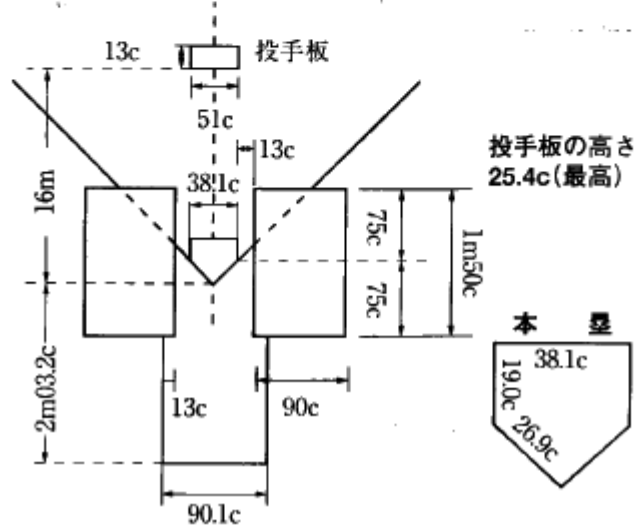


- (注) 1 本塁からフェンス、または境界線までの距離の標準
 本塁→両翼 70メートル
 本塁→中堅 85メートル
 2 少年部は一般と同じ

バッターズ・ボックス、**区画線**
キャッチャース・ボックス

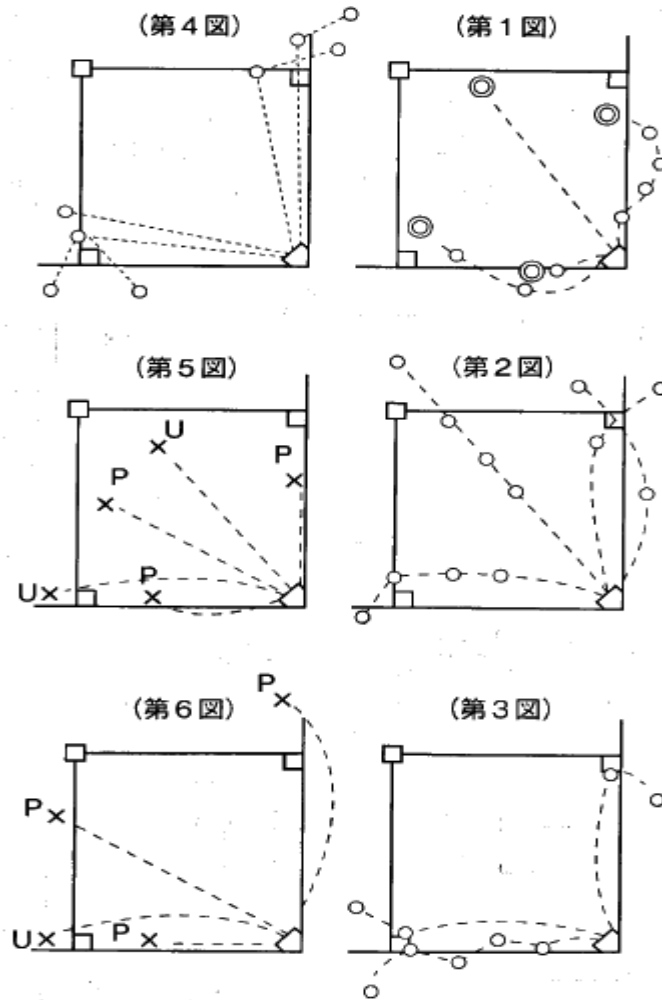


(学童部)



フェアボール

定義 25 参照

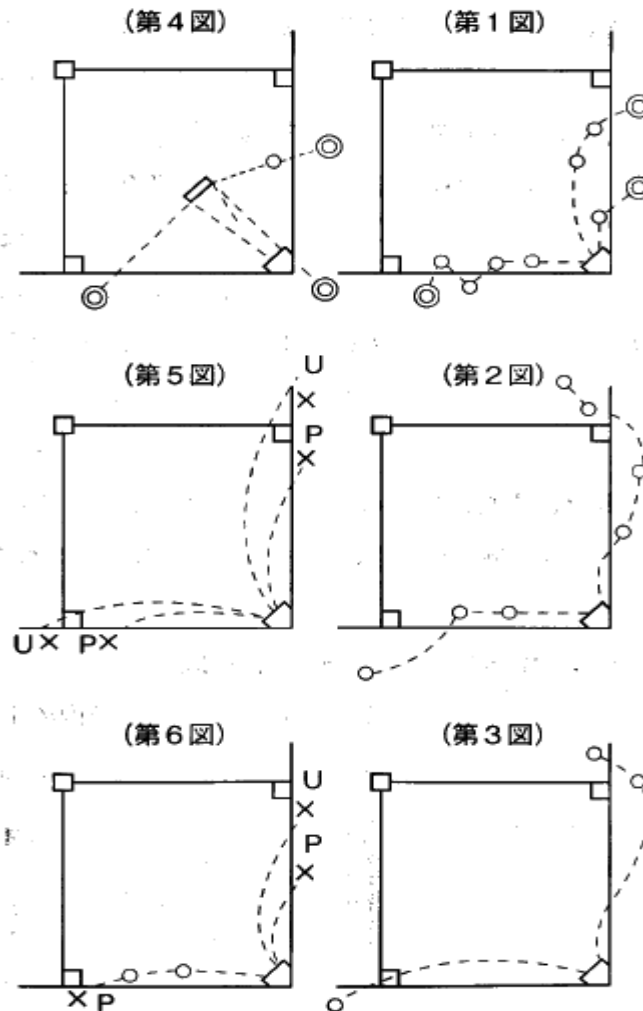


上図凡例 ○はボールが地上に落ちた地点、◎はボールが止まった地点、・・・は空間を通過した経路、
Pはプレーヤー、Uは審判員、×はボールが最初に野手または審判員に触れた位置。

- 第1図 1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 1度塁に触れれば、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

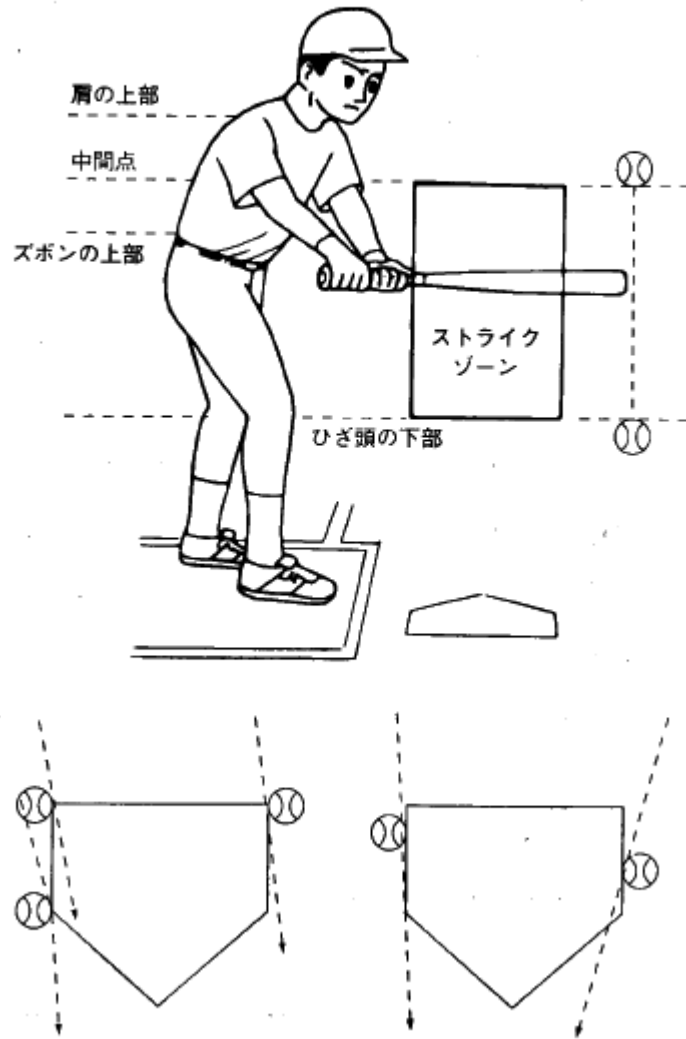
定義 32 参照



- 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 パ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。

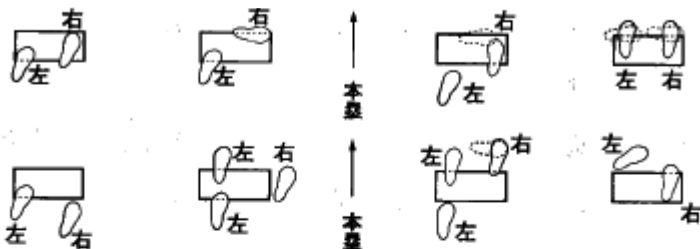
【注】 打つための姿勢とは、まさに打者が踏み出して打とうとするときの姿勢をいう。

投球姿勢

(規則 5.07a1 注 1、a2 注参照)

windアップポジション

良い例 (軸足は右) 悪い例 (軸足は右)



軸足が投手板から離れているから、いけない

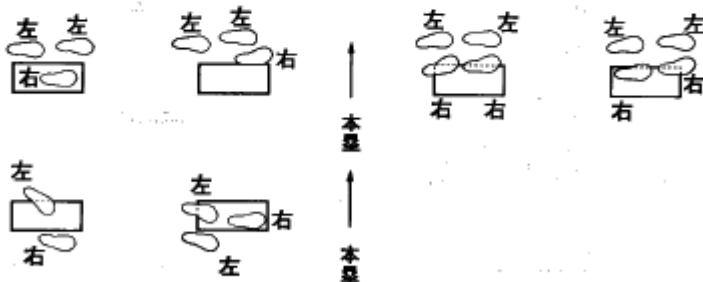
軸足は、投手板に触れて置かなければならない

最初軸足は投手板に触れているが、投球に際して投手板から離れるから、正しくない

自由な足全体が投手板の前縁より前方にあるから、正しくない

セットポジション

良い例 (軸足は右) 悪い例 (軸足は右)



軸足が投手板から離れているし、自由な足も投手板の前縁にないから、いけない

軸足は投手板上に正しく置いているが、自由な足が投手板の前縁より後方にあるから、いけない

正 式 試 合

連盟ではすべて均等回の得点とする。(連盟特別規則(一般)1-(3))
 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	0	1	0	2			ノーゲーム
乙	1	0	2	0	0+x			

[例2]

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

[例3]

	1	2	3	4	5	6	7	
甲	0	2	0	1	0	5		3
乙	0	1	0	4	0	0+x		5

9回戦の場合

[例1]

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
甲	0	0	2	0	0	1	0			ノーゲーム
乙	0	0	2	0	0	0	0+x			

[例2]

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

[例3]

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

全国大会に参加するチームの注意事項

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。ただし、少年部、学童部は背の高い順に行進する。
- 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。(ウインドブレイカ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、手を大きく振ってテレ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。

競技運営に関する注意事項(各大会共通)

連盟主催全国大会は、本年度公認野球規則、競技者必携に定める規則及び本取り決め事項を適用して行う。

- 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。(国体は別に定める)
- 4 ベンチは、組み合わせ番号の若い方を一塁側とする。
- 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、登録されユニフォームを着用した監督30番を含む選手20名以内と、チーム責任者、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。(国体、少年部・学童部、女子学童、マスターズは別に定める)
- 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。(少年・学童は別に定める)
- 8 シートノック
 - (1) 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服装(スパイクを含む)並びに、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 球場内ではトスバッティングのみ認める。
- 10 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、終了あいさつ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。
- 11 次の試合のバッテリーは、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。
- 12 **突発事故の際のタイムについて(規則5.12(b)(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に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。

- 13 打者が頭部にヒット・バイ・ピッチを受けたときには、球審は攻撃側監督と協議し臨時代走の処置を行うことができる。
- 14 ベンチ内での電子機器類(携帯電話、パソコン等)及び携帯マイクの使用を禁止する。メガホンは、ベンチ内に限り1個の使用を認める。
- 15 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。
- 16 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。
- 17 組み合わせ表にある試合開始時刻はあくまでも予定であり、第2試合以降のチームは、予定時刻の60分前までに集合し、大会本部へ到着を届けること。
- 18 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。
- 19 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、气象台等の状況を掌握し、その後の処置を行う。
- 20 サングラスは、大会本部の承認なしに使用できる。
- 21 試合中、ファウルグラウンド(ブルペン等)でウォームアップを行う場合、その人数は2組(4名)以内とする。

(国体)

- 1 参加申込書(登録原簿)提出後は、選手の追加、変更及び背番号などの変更は認めない。ただし、疾病、傷害等の特別な場合は、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細則第5条、第6条を参照のこと。
- 2 ベンチに入れる人員は、登録されユニフォームを着用した監督30番を含む選手16名以内と、チーム責任者、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。

(少年部・学童部)

- 1 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) 第2試合以降は前の試合の4回終了までに

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。

2 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。ただし、監督、コーチは成人者でなければならない。

(2) 熱中症対策として、保護者(女性)2名以内をベンチに入れることができる。

3 シートロック時の補助員としてコーチ(背番号28・29番)を認める。

4 学童大会において守備の時間が長い場合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。(ロスタイムとして処理)

(女子学童)

ベンチに入れる人員は、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30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、コーチは成人者でなければならない。

(マスターズ)

ベンチに入れる人数は、登録された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、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、スコアラーが選手を兼ねる場合には、選手登録をし、選手の20名以内の範囲とする。

競技に関する連盟特別規則

(一般)

1 正式試合

(1) 9回戦

- ① ゲームは9回戦であるが、暗黒、降雨などで9回までイニ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 日本スポーツマスターズは7回戦とする。また同大会は指名打者制を採用することができる。(公認野球規則5.11)。~~なお、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とする。~~
- ③ 国民体育大会の順位決定戦は7回戦とする。なお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とする。

(2) 得点差によるコールドゲームの採用

一般「9回戦」のすべての大会に適用－7回以降7点差

(3) コールドゲームの得点の扱い

連盟では、すべて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。

2 延長戦

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) 延長戦の回数は、最長12回までとする。(天皇賜杯大会、国民体育大会は除く)
- (2) 試合開始後、3時間30分を経過した場合は、新しい延長イニングに入らない。
- (3) 前記(1)または(2)を終了しても同点のときは、タイブレーク方式とする。

3 タイブレーク方式

継続打順で、前回の最終打者を一塁走者とし、二塁、三塁の走者は順次前の打者とする。すなわち、0アウト満塁の状態にして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

- (1) 暗黒、降雨などで7回以前に中止になった場合、また7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。ただし、決勝戦は再試合とする。
- (2) 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。
 - ① 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 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が、7回に達した場合は、**暗黒**コールドゲームが適用される。

(3) 翌日特別継続試合を行う場合は、9回完了(7回戦の場合は7回完了)まで行うこととし、完了以前に中止になった場合は、再び特別継続試合として行う。また、延長戦になった場合は、再び試合を中断して、特別継続試合にする。

(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、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。

5 抗議権を有する者

監督、主将、当該プレーヤーのうち1名とする。

(少年部・学童部)

1 正式試合

(1) 7回戦

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。ただし、健康維持を考慮し、5回終了時以降、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。

「学童部3年生以下」5回戦

(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回を完了して同点の場合は、健康維持を考慮し延長戦は行わず直ちにタイブレーク方式とする。

3 タイブレーク方式

(1) 7回を完了して同点の場合は、タイブレーク方式とする。

- (2) 試合開始後2時間30分を経過し同点の場合は、タイブレーク方式とする。(タイブレーク方式は2イニングを限度とする。)
- (3) 9回を完了しても決着がつかないときは、抽選で勝敗を決定する。ただし、決勝戦の場合は、投手の投球制限を遵守の上、勝敗が決するまでタイブレーク方式を続行する。
- (4) 抽選方法
 - 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あいさつの状態に整列する。
 - 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ち合いのもとに開封し、○印の多い方を抽選勝ちとする。
- (5) 得点の記録
 - ① タイブレーク方式で勝敗が決定した場合は、合計得点とする。

(例) 4-3(特) (1-1)

- ② 抽選で勝敗が決定した場合。(例) 3-3(抽選勝)

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ことがある。ただし、決勝戦は再試合とする。
- (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が、5回に達した場合は、**暗黒**コールドゲームが適用される。

5 抗議権を有する者

監督か当該プレーヤー

- 6 監督に限り、グラウンドに出て指示することができる。

7 変化球に関する事項

学童部の投手は、変化球を投げることを禁止する。関節の障害防止のため、まだ骨の未熟な学童部の投手に対して変化球を投げることを禁じ、変化球を投げた場合は次のペナルティを課すこととする。変化球を投げた場合とは、投球が審判員によって変化球と判断された場合をいう。

なお、ペナルティは少年の肘・肩の障害防止が目的で、骨の未熟な投手が、特に肘や手首などをひねって投げるような投球方法を禁じているのであるから、監督・コーチは、この点に十分留意して指導しなければならない。

<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厳重注意する。

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、その他で一塁に生き、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。

8 投球制限

投手の投球制限については、肘・肩の障害防止を考慮し、1日7イニングまでとする。ただし、タイブレーク方式の直前のイニングを投げ切った投手に限り、1日最大9イニングまで投げる事ができる。タイブレークとなった場合に投げる事ができる投手は、タイブレーク方式の直前を投げ切った投手か、新たな投手(その日1球も投げていない選手)に限り、1日2イニングまで投げる事ができる。なお、学童部3年生以下にあっては、1日5イニングまでとする。投球イニングに端数が生じたときの取り扱いについては、3分の1回(アウト1つ)未満の場合であっても、1イニング投球したものと数える。

9 少年部・学童部とも1日2試合を限度とする。

10 少年部・学童部の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。

11 試合時間の制限について

1. 少年・学童の大会では7回戦とし、2時間30分を越えて新しいイニングに入らない。
2. 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。
3. 制限時間に達した時は、審判はそのことを両チームに通告すること。

【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分を越えた時点で試合終了となるが、審判員は、最後の打者の打撃開始前に

その旨を両チームに通告し、この打者の記録までを有効とする。

(各大会共通)

- 1 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A号ボールを使用する試合で、B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。
- 2 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―野手―野手―投手、投手―野手―投手―野手
- 3 交代して一度退いた選手は、ウォーミングアップなどの相手のほか、ベースコーチも許される。(5.10d注)
- 4 試合に出ているプレーヤーの代走が認められる場合(コーティシーランナー=相手の好意で適宜に許される代走者)
審判員はスピード化を図るため、プレーヤーが負傷などで治療が長引く場合は、相手チームに伝え、試合に出ている9人の中から代走(打順の前位の者、ただし投手および捕手を除く)を認めて試合を進行させる。(5.10e原注関連)
- 5 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)
- 6 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。
- 7 規則6.02(c)項中の、(4)の「ボールに異物をつけること」および(5)の「どんな方法であってもボールに傷をつけること」は規則どおり実施するが(1)、(2)、(3)は採用しない。
- 8 かくし球についてマ
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。(6.02a9)
- 9 監督またはコーチ等が投手の所へ行く回数の制限
(1) 監督またはコーチ等が1試合に投手の所へ行ける回数は3回以内とする。なお、延長戦(タイブレーク方式を含む)は、2イニングに1回行くことができる。
(2) 監督またはコーチ等が、同一イニングに同一投手の所へ2度目に行くか、行った

とみなされた場合(伝令を使うか、捕手または他の野手に指示を与えて直接投手の所へ行かせた場合)は、投手は自動的に交代しなければならない。連盟では交代した投手が、他の守備位置につくことが許される。なお、他の守備位置についたときは、同一イニングには再び投手に戻れない。(5.100)

(3) 少年部・学童部は監督に限る。

10 守備側のタイムの回数制限

(1) 捕手または内野手が、1試合に投手の所へ行ける回数は、3回以内とする。なお、延長戦(タイブレーク方式を含む)となった場合は、2イニングに1回行くことができる。野手(捕手も含む)が投手の所へ行った場合、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、監督またはコーチのみ回数には含まない。

(2) 監督またはコーチ等がプレーヤーとして出場している場合は、投手の所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、監督またはコーチ等が投手の所へ1度行ったこととし通告する。

11 攻撃側のタイムの回数制限

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、2イニングに1回とする。

12 タイムは、1分以内を限度とする。

試合中の禁止事項

- 1 トラブルの際、審判員や相手側プレーヤーに手をかけることを厳禁する。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、試合に関連して暴力行為を行った選手とそのチームに対して、試合に関連して現実に暴力行為を行った者に対して、その年度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課すこととする。このペナルティを最低として処理する。
- 2 相手チームや審判員に対する聞き苦しい野次は厳禁する。また、スタンドからの応援団の野次及び目に余る行為はチームの責任とする。
- 3 競技場内(ベンチを含む)では、喫煙およびガム等をさらしむ嘔むことを禁止する。
- 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パイプ及びリングの使用を禁止する。
- 5 投手が手首にリストバンド、サポーターなどを使用することを禁止する。なお、負傷で手首に包帯等を巻く必要があるときは、大会本部等の承認が必要である。
- 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 プレーヤーが塁上に腰を下ろすことを禁止する。
- 9 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。
- 10 試合が開始されたら、控えの選手は試合に出場する準備(交代選手のキャッチボール)をしている者の他は、ベンチ内にいなければならない。
ただし、攻守交代時に限り、控え選手がファウルグラウンドで外野の方向へランニングすることを認める。
- 11 次打者は、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。投手も必ず実行すること。(5.10k 注1)
- 12 塁上の走者、あるいはコーチ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。

試合のスピード化に関する事項

- 1 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90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。
- 2 投手(救援投手を含む)の準備投球は初回に限り、8球以内(1分を限度)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。
- 3 攻守交代はかけ足でスピーディに行うこと。ただし、投手に限り内野地域内は歩いても差支えない。監督、コーチが投手のもとへ往き来する場合も、小走りでスピーディに行うこと。
- 4 投球を受けた捕手は、その場から速やかに投手に返球すること。また、捕手から返球を受けた投手は、速やかに投手板に触れて投球姿勢をとること。
- 5 打者は速やかにバッタースボックスに入ること。また、バッタースボックス内でベンチ等からのサインを見ること。
- 6 試合中、スパイクの紐を意図的に結び直すためのタイムは認めない。
- 7 内野手間の転送球は一回りとする。(状況によっては中止することもある)最後にボールを受けた野手は、定位置から速やかに投手に返球すること。
- 8 攻守交代時に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。
- 9 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、「代打」または「代走」と告げること。
- 10 打者が二塁打を打ち、打撃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。
- 11 投手と捕手について
あまりインターバルが長かったり、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。
- 12 打者について
 - (1) 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。
 - (2) 打者が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。
- 13 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。
打者がタイムを要求するときは、投手が投球動作に入る前でなければならない。
また打者は、投手が投球動作に入ったらバッタースボックスを出てはならない。
- 14 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 プレイ中みだりにベンチを出る行為
- 7 野手が走者の視界を遮る行為(6.01h2)
 - (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

用具に関する事項

- 1 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)
- 2 ネックウォーマーの着用は季節を考慮し着用することができる。
- 3 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。打者、次打者、走者及びベースコーチは、必ずヘルメットを着用すること(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禁止する。
- 4 **スパイクの色は自由とし、全員同色でなくても構わない。**

規則適用上の解釈

- (1) 内野手に触れないで、その股間または側方を通過した打球には、内野手の股間または側方だけでなく守備できる範囲の頭上を越えた打球も含まれる。(5.06c6(b))
- (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、ファウルボー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。(定義13、5.09a4)
- (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。(5.08a注1、アマチュア野球内規⑥)
- (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(5.09b1)
走者の現在地と塁を結ぶ直線の左右の各3フィートが走者の走路とみなされる。したがって、走者が触球を避けて3フィート以上遠ざかればラインアウトが宣告される。
- (6) 塁の占有権(5.06a)と走塁放棄(5.09b2)との関連
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。(5.07a1、a2)
- (9) 投手の投球当時とは、投手が打者に向かって投球に関連した自然の動作を始めたときをいう。セットポジションの際の「ストレッチ」は投球動作の開始とはみなさない。
- (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。(6.02a4、a8)

(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。(6.02a8)

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。(6.02a8)

(12) 投手板に触れている投手が、投げる方の手にボールを持たないで、塁に送球するまねだけして実際に送球しなかった(偽投)ときには、遅延行為とみなされボークとなる。(6.02a8)

(13) アマチュア野球決定事項(6.02a8)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、(6.02a8)の「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、6.02a12)

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、投手にボークを課さないものとする。

(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(5.09a1、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(5.09a1、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(5.09c)

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」という。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。

い。アピール権は消滅する。

(19) 球審が捕手の送球動作を妨害した場合について(5.06c2)

盗塁の阻止、走塁に対する刺殺行為に限らず「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)。

(20) ベースコーチの肉体的援助について(6.01a8)

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。

(21) 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(5.09c2【規則説明】、【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。

(22) 投手が投球動作を起こした後、投球動作を止めて(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。

(23) 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。(6.04c)

(24) 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。プレイングフィールドに戻ればボールインプレイとする。

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。

(25) 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素振りがない、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。(5.09c、注1関連)

(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(5.06b4G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、ランダウンプレイにおいて二塁手が三塁へ悪送球してボールデッド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、一塁走者には二塁から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(6.02a4・a8関連)

1アウト走者二・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(5.10i 関連)

「すでに試合に出場している投手がインニングの初めにファウルラインを越えてしまえば」とあるのを「投球練習をするために投手板に位置してしまえば」に読み替える。

(29) 監督またはコーチがマウンドへ行く制限について(5.10l 関連)

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は、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、下記の1~4が提示されたが、全日本軟式野球連盟では下記「1」と「4」は採用するが、「2」と「3」は採用しない。

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. インニングの途中で、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. 新しいインニングの初めに、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。

アマチュア野球内規（2017年）

（※下線部が変更箇所）注：必携は2016版ですが2017版に更新しました。

目次

- ① 次回の第1打者
- ② バッターズボックスルール
- ③ ワインドアップポジションの投手
- ④ 最終回裏の決勝点
- ⑤ 2アウト、四球暴投、決勝点で打者一塁へ進まず
- ⑥ アウトの時機
- ⑦ アピールの場所と時期
- ⑧ 審判員がインプレイのとき使用球を受け取る
- ⑨ 打者の背後にウェストボールを投げる
- ⑩ 危険防止（ラフプレイ禁止）ルール
- ⑪ 投手の遅延行為
- ⑫ 投球する手を口または唇につける
- ⑬ 正式試合となる回数

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、2017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。

2017年2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

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、“ホームプレート周囲の土の部分”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“ホームプレート周囲の土の部分”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“ホームプレート周囲の土の部分”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“ホームプレート周囲の土の部分”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、投球に関連した足の動きをして送球したとみなされるから、ボークとなる。

投手が投球に関連する動作をして両手を合わせた後、再び両手をふりかぶることは、投球を中断または変更したものとみなされる。投球に関連する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時、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 打者の背後にウエ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。審判員は、
 - 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)内に留まることが必要である。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も、打者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、他の走者は進塁できない。

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(c)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、得点差によってワールドゲームとし、正式試合とする特別規則もある。(規則7.01 c)

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ボールの宣告をする。
- (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。

3 外審

ポールと一・三塁塁審との間で、ファウルラインから1メートルないし2メートルフェア地域内に位置する。この際、塁審や野手と重なり視野の妨げとならないように注意すること。

任務は次の通りである。

通常一・三塁塁審を越えた打球を判定する。

外審の任務は直接得点に影響するものが多いだけに十分な注意が必要である。特にポール際の飛球は、あまり打球を追わずに眼で迎えながら身体を回し、ラインをまたいで打球がポールのどちら側を通過したかを見極めて判定する。

また、フェア地域のフェンス付近や地上寸前で捕球するようなプレイには、適切な角度をとり近づいて判定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。

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5回終了時に使用球を新しいボールと交換する。なお審判員は季節によっては、随時水分を補給する。
- 8 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 ファウルライン付近を転がる打球は、一・三塁ベースまでは球審、一・三塁ベースを含む以遠のものは塁審が宣告する。ただし、塁に触れた打球は球審とし、外野方向への打球は塁審が宣告する。

内野フライ、インフィールドフライおよび故意落球は原則として球審が宣告し、外野フライ、ファウルフライは捕球した野手に近い審判員が宣告する。なお、内野へのライナーに対しては、一番よく見える位置にいる審判員(オープン・グラブ・ポリシー)が原則として、キャッチまたはノーキャッチを判定する。

- 2 ファウルボールの宣告は、身体の向きは特に規制しないが、フェア地域の方を向いてはいけない。
- 3 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。
- 4 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バ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。
- 5 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「テイク・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、「ヒー・イズ・アウト」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。(身体が打者席の捕手寄りではなく後方向に移動すること)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ボールである。

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ボールである。

(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1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、ハーフスイングの判定

球審が下したハーフスイングの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受けるよう、球審に要請することができる。

なお、バントはスイングではないから、ハーフスイングについての要請は受けられな

い。ただし、捕手の陰で打者の行為が判然としないようなときは、球審は独自の判断で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. 03a3原注、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. 06c2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. 06c2)。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. 03a1・5. 06c4)

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. 09a13、5. 09b3)
- (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. 01a6)

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. 01a7)

- 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。(5.09a13、6.01a5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(5.06a2)。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、b項適用の場合を除く。
- 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いてタッグされたときは前位の走者がアウトになる。(5.06b2)

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。(5.09b6)

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。(5.06b4G)

- 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)(5.06b4G付記)
- 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。(5.06b4原注2、5.09c2規則説明B、注4)

1 5、正しい投球姿勢の徹底(5.07a1、a2)

- 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 投手が投球する際に1度離れた両手を再び合わせたり、投げ手でグラブをたたいたりすることを禁止する。(注意指導)
- 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、打者あるいは走者の位置によってその保持する箇所を変えることは欺瞞行為にあたる。したがって、同一投手は、1試合を通して同じ位置でボールを保持しなければならない。(注意指導)

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、実際にはタッグが無かったときは、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。(5.12b8、5.04b2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。

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。そのためにも、以下記載されている諸事項と併せて、プロアマを問わず、我が国統一の審判マニュアルとして、全日本野球会議審判技術委員から、基本のジェスチャー及び基本のメカニクスを、冊子にまとめた「[審判メカニクス・ハンドブック](#)」が発行されておりますので、審判技術の確立に活用されるよう、お願いいたします。