2018　野球規則集

（注：黒字は公認野球規則など本文
青字は解説です。）

2018公認野球規則概説　目次

8.00　審判員

＜解説　審判という仕事　The Job　of　an　umpire＞
＜第3版解説　野球審判員の心得＞
＜第3版解説　野球審判員の仕事＞
＜第3版解説　試合前・試合後のミーティングの重要性＞
＜第3版解説　野球審判員の基本＞
＜第3版解説　野球審判員の態度＞
＜第3版解説　審判クルーの協議＞
＜第3版解説　ハーフスイング　2015規則改正に伴う追加2016条文変更＞
＜第3版解説　審判の「べからず」集＞
＜補足　第3版解説　野球規則の変遷＞
＜第3版解説　アンリトゥン・ルール＞

8.01 審判員の資格と権限
8.02 審判員の裁定
8.03 球審および塁審の任務
8.04 審判員の報告義務
審判員に対する一般指示

本規則における用語の定義
＜第3版解説　バント＞
＜第3版解説　キャッチ（“Legal　Catch”）＞
＜第3版解説　フェアボール、ファウルボール＞
＜第3版解説　没収試合＞
＜第3版解説　インフィールドフライと妨害＞
＜第3版解説　プレイの介在＞
＜第3版解説　ストライクゾーン＞
＜第3版解説　タッグ（触球）＞

2018年アマチュア内規

2018年度野球規則改正
＜第3版解説　1845年に初の野球規則が誕生＞

2018年全日本軟式野球連盟競技者必携【規則関連抜粋】

1.00　試合の目的
＜第3版解説 フェアプレイ　2018改正＞

2.00　競技場
2.01 競技場の設定
2.02 本塁
2.03 塁
＜2.03　第3版解説 なぜ二塁ベースだけがベースの置き方が違うのか?＞
2.04 投手板
2.05 ベンチ

3.00　用具・ユニフォーム
3.01 ボール
＜3.01　第3版解説　試合球【抜粋】＞
＜3.01　第3版解説　ボールを故意に汚す＞
3.02 バット
＜3.02　第3版解説　バットの太さ＞
＜3.02　第3版解説　木製バットの公認制度＞
＜3.02　第3版解説　コブバット＞
＜3.02　第3版解説　不適合バットと違反バット（2016改正）＞
＜3.02　第3版解説　着色バット＞
3.03 ユニフォーム
＜3.03　第3版解説　スパイクシューズ＞
3.04 捕手のミット
3.05 一塁手のグラブ
3.06 野手のグラブ
＜3.06　第3版解説　グラブの大きさ（2016新規追加）＞
＜3.06　第3版解説　野手のグラブ（2016新規追加）＞
＜3.06　第3版解説　野手のグラブの色＞
＜3.06　第3版解説　グラブのしめひも＞
3.07 投手のグラブ
＜3.07　第3版解説　投手用のグラブ＞
3.08 ヘルメット
＜3.08　第3版解説　ヘルメットの着用＞
3.09 商業的宣伝
＜3.09　第3版解説　個人名入りバット＞
＜3.09　第3版解説　バットに表示する印字＞
＜3.09　第3版解説　リストバンド＞
＜3.09　第3版解説　リストガード（2015年新規追加）＞
＜3.09　第3版解説　手甲ガード（2015年新規追加）＞
＜3.09　第3版解説　守備用手袋（2015年新規追加）＞
＜3.09　第3版解説　ストッキング＞
3.10 競技場内からの用具の除去
＜3.10　第3版解説　グランド内に何物も置いてはいけない　2018改正＞

4.00　試合の準備

4.01 審判員の任務

＜4.01　第3版解説　ロジンバック＞

4.02 監督

4.03 打順表の交換

＜4.03　第3版解説　ラインアップカード＞

4.04 競技場使用の適否の決定権

4.05 特別グラウンドルール

4.06 ユニフォーム着用者の禁止事項

4.07 安全対策

4.08 ダブルヘッダー

5.00　試合の進行

5.01 試合の開始

＜5.01　第3版解説　振り逃げの際のジェスチャーの統一＞

＜5.01　第3版解説　ストライク・ボールのカウント方法＞

5.02 守備位置

＜5.02　第3版解説　キャッチャースボックス＞

5.03 ベースコーチ

5.04 打者

a 打撃の順序

b 打者の義務

＜5.04b　第3版解説　打者の義務＞

＜5.04b　第3版解説　バッタースボックスルール＞

＜5.04b　第3版解説　投手に投球を命じる＞

c 打撃の完了

5.05 打者が走者となる場合

＜5.05　第3版解説　四球の場合の進塁義務　2018改正＞

＜5.05　故意四球の申告制　2018追加＞

＜5.05　第3版解説　捕手の妨害＞

＜5.05　第3版解説　正規の投球と打撃妨害＞

＜5.05　第3版解説　ボークと打撃妨害＞

＜5.05　第3版解説　打撃妨害と空振り＞

＜5.05　第3版解説　打撃妨害のペナルティを選択した場合に、走者は塁の踏み直しに戻れるか、あるいは守備側はアピールすることができるか＞

5.06 走者

a 塁の占有

＜5.06a　第3版解説　同一塁上に二人の走者＞

b 進塁

＜5.06b　第3版解説　投球、送球、ｺﾞﾛの打球を捕った勢いでﾎﾞｰﾙﾃﾞｯﾄﾞの個所へ＞

＜5.06b　第3版解説　用具を投球または送球に触れさせた場合＞

＜5.06b　第3版解説　フェンスに当たりスタンドインした打球＞

＜5.06b　第3版解説　プレイまたはプレイの企て＞

＜5.06b　第3版解説　悪送球による安全進塁権＞

＜5.06b　第3版解説　ボールの進路が変わって（Deflected）ボールデッドの箇所に入った　2018改正＞

＜5.06b　第3版解説　投球当時とは＞

＜5.06b　第3版解説　進塁の起点＞

＜5.06b　第3版解説　ボールが鳥または動物に当たる＞

＜5.06c　第3版解説　第3アウトのあとの四球押し出しの得点＞
c ボールデッド
＜5.06c　第3版解説　球審が捕手の送球動作を妨害＞
＜5.06c　第3版解説　スクイズプレイと反則打球が重なった＞
＜5.06c　第3版解説　打球または送球が偶然選手のユニフォームの中に入る＞
＜5.06c　第3版解説　中に位置した審判員に打球が当たった＞

5.07 投手
a 正規の投球姿勢
＜5.07a　第3版解説　サインの見方＞
＜5.07a　第3版解説　二段モーション　2018改正＞
＜5.07a　第3版解説　二段モーション2＞
＜5.07a　第3版解説　投手が投げる際にグラブを叩く　2018改正＞
＜5.07a　第3版解説　投手の投げ損ない＞
＜5.07a　第3版解説　イリーガルピッチのペナルティはどの時点で適用するのか　2018改正＞
(1) ワインドアップポジション
＜5.07a　第3版解説　ワインドアップポジション　2018改正＞
(2) セットポジション
＜5.07a　第3版解説　セットポジション＞
＜5.07a　第3版解説　二段モーション3＞
＜5.07a　第3版解説　投手がプレート上で手を動かす仕草＞
＜5.07a　第3版解説　走者がいないときはｾｯﾄﾎﾟｼﾞｼｮﾝで静止しなくてもよい　2018改正＞
＜5.07a　第3版解説　セットポジション2＞
b 準備投球
＜5.07b　第3版解説　投手のウォーミングアップの制限　2018改正＞
c 投手の遅延行為
＜5.07c　第3版解説　スピードアップ・ルール＞
d 塁に送球
e 軸足を外したとき
f 両手投げ投手
＜5.07f　第3版解説　両手投げ投手＞

5.08 得点の記録
＜5.08　第3版解説　得点の記録＞
＜5.08　第3版解説　タイムプレイ＞
＜5.08　第3版解説　タイムプレイのときの本塁空過＞
＜5.08　第3版解説　ツーアウト後にプレイの介在があった。得点は？＞
＜5.08　第3版解説　決勝点＞
＜5.08　第3版解説　正規の走塁＞
＜5.08　第3版解説　本塁に進塁を余儀なくされた走者は第3アウト後でも得点は認め

られる＞
＜5.08　第3版解説　最終回裏、満塁で四球＞
5.09 アウト
a 打者アウト
＜5.09a　第3版解説　打者走者が一塁ﾍﾞｰｽを踏まないで通り越したときのアンパイアリング＞
＜5.09a　第3版解説　三振振り逃げ＞
＜5.09a　第3版解説　打者がバッタースボックス内にて打球に当たった＞
＜5.09a　第3版解説　打球がヘルメットまたはバットに当たった＞
＜5.09a　第3版解説　キャッチ（“Legal　Catch”）＞
＜5.09a　第3版解説　故意落球＞
＜5.09a　第3版解説　インフィールドフライ＞
＜5.09a　第3版解説　スリーフットレーンの外側を走る＞
＜5.09a　第3版解説　バットがフェア地域またはファウル地域に飛んだ場合＞
＜5.09a　第3版解説　内野手がボールの進路を故意に妨害した場合＞
b 走者アウト
＜5.09b　第3版解説　送球がヘルメットまたはバットに当たる＞
＜5.09b　第3版解説　一塁に触れてすでに走者となったプレーヤーには打者走者は含まれるか（2015年　規則適用上の解釈の変更）2016条文変更＞
＜5.09b　第3版解説　ラインアウト＞
＜5.09b　第3版解説　本塁上でもラインアウトはあるのか？＞
＜5.09b　第3版解説　ファウルボールまたはファウルテリトリ上で捕えられた打球に対する妨害＞
＜5.09b　第3版解説　打者走者が一塁をオーバーランまたはオーバースライド＞
＜5.09b　第3版解説　次塁に触れた後、元の塁の方に離れた場合は、再びフォースの状態＞
＜5.09b　第3版解説　ボールデッド中の走者の追い越し＞
＜5.09b　第3版解説　逆走の走者はアウト＞
c アピールプレイ
＜5.09c　第3版解説　アピールプレイ　2018改正＞
＜5.09c　第3版解説　本塁の触塁を怠る＞
＜5.09c　第3版解説　本塁を空過、しかしタイムがかかった＞
＜5.09c　第3版解説　ボールデッド中の塁の踏み直し＞
＜5.09c　第3版解説　捕球後のオリジナルベースからの進塁＞
＜5.09c　第3版解説　ツーアウト、四球暴投、決勝点で打者一塁へ進まず＞
＜5.09c　第3版解説　ツーアウト、走者三塁、スリーストライク目の投球を空振り、それを後逸し、ダッグアウトへ、決勝点、しかし打者一塁へ進まず＞
＜5.09c　第3版解説　最終回裏に決勝点、しかし走者が進塁放棄＞
＜5.09c　第3版解説　三回裏、ツーアウト満塁、四球暴投で打者が一塁へ進まず＞
＜5.09c　第3版解説　第3アウトはフォースアウトか否か＞

＜5.09c　第3版解説　走者がフォースの状態で塁をオーバースライド＞
＜5.09c　第3版解説　フォースの状態の走者が塁を空過＞
＜5.09c　第3版解説　進塁放棄＞
d 前位の走者の触塁失敗
e 攻守交代

5.10 プレーヤーの交代
＜5.10　第3版解説　ダブルスイッチ（２０１５年追加）＞
＜5.10　第3版解説　投手の守備位置の変更＞
＜5.10　第3版解説　コーティシーランナー（臨時代走）＞
＜5.10　第3版解説　先発投手および救援投手の義務＞
＜5.10　第3版解説　交代発表のなかったプレーヤーの取扱い＞
＜5.10　第3版解説　ネクスト・バッタースボックス（“On-Deck　Circle”）＞
＜5.10　第3版解説　ダッグアウトから出てはいけない　2018改正＞
＜5.10　第3版解説　いったん試合から退いたプレーヤーの再出場　2018新規追加＞
ℓ マウンドに行く回数
＜5.10ℓ　第3版解説　マウンドに行く回数＞

5.11 指名打者
＜5.11　第3版解説　指名打者＞

5.12 〝タイム〟の宣告
＜5.12　第3版解説　突発事故のタイム＞
＜5.12　第3版解説　野手が捕球後にダッグアウトに入る＞

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

a 打者または走者の妨害

＜6.01a　第3版解説　攻撃側の妨害＞

＜6.01a　第3版解説　故意の妨害　2018追加＞

＜6.01a　第3版解説　四球を得た打者走者が捕手の送球動作を妨害＞

＜6.01a　第3版解説　振り逃げのあとの打者走者の妨害＞

＜6.01a　第3版解説　ファウルボールの進路を故意に狂わせた場合＞

＜6.01a　第3版解説　得点したばかりの走者の妨害＞

＜6.01a　第3版解説　走者が打球を拾い上げる（ホークルールの誕生）＞

＜6.01a　第3版解説　ベースコーチの肉体的援助＞

＜6.01a　第3版解説　ベースコーチ以外の肉体的援助＞

＜6.01a　第3版解説　捕手と一塁に向かう打者走者とが接触＞

＜6.01a　第3版解説　打球が走者に当たる＞

＜6.01a　第3版解説　ベースについている走者が妨害＞

＜6.01a　第3版解説　危険防止（ラフプレイ禁止）ルール＞

＜6.01a　第3版解説　本塁の衝突プレイ＞

b 守備側の権利優先

＜6.01b　第3版解説　攻撃側チームのメンバーによる妨害　2018改正＞

c 捕手の妨害

＜6.01c　第3版解説　打撃妨害と空振り＞

d 競技場内に入ることを公認された人の妨害

＜6.01d　第3版解説　インプレイのときベースコーチが使用球を受け取る＞

＜6.01d　第3版解説　インプレイのとき審判員が使用球を受け取る＞

＜6.01d　第3版解説　競技場内に入ることが許された人がプレイを妨害した場合＞

e 観衆の妨害

＜6.01e　第3版解説　観衆の妨害＞

f コーチおよび審判員の妨害

g スクイズプレイまたは本盗の妨害

h オブストラクション

＜6.01h　第3版解説　オブストラクション＞

＜6.01h　第3版解説　打者走者が一塁に到達する前に走塁を妨害された場合＞

＜6.01h　第3版解説　オブストラクションとインターフェアの事例＞

i 本塁での衝突プレイ

6.02 投手の反則行為

a ボーク

＜6.02a　第3版解説　偽投について＞

＜6.02a　第3版解説　偽投に引き続きけん制＞

＜6.02a　第3版解説　走者二塁のときの三塁への送球＞

＜6.02a　第3版解説　塁に踏み出す＞

＜6.02a　第3版解説　走者のいない塁に送球する＞

＜6.02a　第3版解説　本塁への送球＞
＜6.02a　第3版解説　投手の“山なりのけん制球”について＞
＜6.02a　第3版解説　ボーク＞
＜6.02a　第3版解説　ボークの罰則＞
＜6.02a　第3版解説　「その他」の解釈＞
＜6.02a　第3版解説　ボークの後の“タイム”（ボークのあと、どこでプレイを止めるのか　＞
＜6.02a　第3版解説　捕手が本塁の前方に出る＞
b 反則投球
c 投手の禁止事項
＜6.02c　第3版解説　投手が手を口に当てる＞
＜6.02c　第3版解説　ボールに異物を付ける；ボールを傷つける＞
＜6.02c　第3版解説　投手が異物を付ける（2015年　規則改正に伴う追加）＞
＜6.02c　第3版解説　故意に打者を狙って投球する　2018改正＞

6.03 打者の反則行為
a 打者の反則行為によるアウト
＜6.03a　第3版解説　打者のスイングの余勢でバットが捕手に触れる＞
＜6.03a　第3版解説　不適合バットと違反バット＞
＜6.03a　第3版解説　打者が捕手を妨害＞
＜6.03a　第3版解説　打者が捕手の投手への返球を妨害した＞
b 打順の誤り

6.04 競技中のプレーヤーの禁止事項

7.00　試合の終了
7.01 正式試合
＜7.01　第3版解説　タイブレーク　2018改正＞

7.02 サスペンデッドゲーム(一時停止試合)
＜7.02　第3版解説　サスペンデッドゲーム（一時停止試合）＞

7.03 フォーフィッテドゲーム(没収試合)
＜7.03　第3版解説　没収試合　2018改正＞
＜7.03　第3版解説　選手が8人になってしまった＞

7.04 プロテスティングゲーム(提訴試合)
補則ボールデッドの際の走者の帰塁に関する処置(再録)

２０１８年度　野球規則改正

日本野球規則委員会

(1)3.01【軟式注】の改正

3.01ボール【軟式注1を次のように改める。

①「A号」を「M号」と改め、その重量を「136.2㌘～139.8㌘」、反発を「70㌢～90㌢」とし、「20%圧縮荷重」「32㌔㌘～40㌔㌘」を追加する。

②後段の末尾に次を追加する。

M号の20%圧縮荷重は、ボール直径を20%つぶしたときの力を測る。

【解説】

軟式ボールに、これまでのA号に代わる新規格のM号が認定されたための改正です。

(2)3.10の改正

3.10の見出しを「競技場の用具」に改め、従来の本文を(a)とし、次の(b)を追加する。(b)シフトを取るために、野手の守備位置を示す、いかなる印も競技場内につけてはならない。

【解説】

「競技場からの用具の除去」の見出しを「競技場の用具」と改め、(b)項として、守備のポジショニングの参考とするために、フィールド上に何かを使ってマークしてはいけない、という規則を追加したものです。MLBでは、データの解析が進み、打者によって守備位置を極端に変えるシフトが定着しているようです。そして、あるチームがレーザーやGPSデバイスを使って、外野に守備の起点となるマークをつけていたらしく、これが問題となり今回の改正となりました。この規則は、フィールド内にはレーザーやGPSデバイスのほか、スプレー状のペイントやチョークなと、何らかの機器などで印をつけることの禁止を徹底するものです。日本では、このような事例はプロ・アマともにありませんが、OFFICIALBASEBALLRULES（以下「OBR」と表記)の改正を受けて規則書に反映することにしました。

(3) 5.03(b)、どうペナルティ、（5.03原注）の開聖

5.03ベースコーチ

(b)ベースコーチは、各チーム特に指定された2人に限られ、そのチームのユニフォームを着なければならない。

(c)ベースコーチは、本規則に従いコーチスボックス内にとどまらなければならない。ただし、コーチが、プレーヤーに「滑れ」「進め」「戻れ」とシグナルを送るために、コーチスボックスを離れて、自分の受け持ちのベースで指示することは、プレイを妨げない限り許される。ベースコーチは、用具の交換を除き、特にサイン交換がなされている場合などには、走者の身体に触れてはならない。

ペナルティ　コーチは、打球が自分を通過するまで、コーチスボックスを出て、本塁寄りおよびフェア地域寄りに立っていてはならない。相手チーム監督の異議申し出があったら、審判員は、規則を厳しく適用しなければならない。審判員は、そのコーチに警告を発し、コーチスボックスに戻るように指示しなければならない。警告にもかかわらず、コーチスボックスに戻らなければ、そのコーチは

試合から除かれる。加えて、リーグ会長が制裁を科す対象となる。

【解説】
ベースコーチに関する今回の改正は、これまでの5.03(b)、ペナルティおよび【5.03原注】の文章を再編集して、新たな5.03(b)(c)およびペナルティとしたものです。(c)項の「特にサイン交換がなされている場合などには、走者の身体に触れてはならない。」が新たに規定された部分ですが、他は、これまでの規定と変更はありません。なお、これまでどおり(b)項の「特に指定された2人に限る」については、5.03【注2】の規定によりアマチュア野球では適用されません。

(4)5.04(b)(2)【原注】の改正
5.04(b)打者の義務(2)【原注】の4段目冒頭「以下はメジャーリーグだけで適用される[原注]の追加事項である。」を削除し、5段目末尾の「5.04(b)(4)(A)に抵触する場合、審判員は自動的にストライクを宣告する。」を次のように改める。
打者のこのような行為は、バッタースボックスルールの違反として扱い、
5.04(b)(4)(A)に定められたペナルティを適用する。
【解説】
【原注】4段目の規定は、メジャーリーグだけでなく、我が国では従来から適用されており、また5段目の改正はマイナーリーグに適用されるものなので、我が国の規則適用に変更はありません。

(5)5.04(b)(4)(A)の改正
5.04(b)(4)バッタースボックスルール(A)後段末尾に次を追加する。
マイナーリーグでは、当該試合におけるその打者の2度目以降の違反に対して、投手が投球をしなくても球審はストライクを宣告する。この際、ボールデッドで、走者は進塁できない。
【解説】
バッタースボックスルールについては、我が国では各団体の規定に従うことになっており、プロ野球では独自のアグリーメントを、アマチュア野球ではアマチュア野球内規を引き続き適用することに変わりはありません。

(6)5.05(b)(1)【原注】の改正
5.05 打者が走者となる場合(b)(1)【原注】の前段冒頭を次のように改める。(下線部を追加)
監督からのシグナルを得て審判員より一塁を与えられた打者を含む、ボール4個を得て一塁への安全進塁権を得た打者は、一塁へ進んでかつこれに触れなければならない義務を負う。
【解説】
この改正は、故意四球の申告制の採用に伴うものです。故意四球の申告制については、後述の(20)定義7のところで詳細を説明します。

(7)5.06(b)(4)(H)【規則説明】の改正
5.06走者(b)進塁(4)(H)1個の塁が与えられる場合【規則説明】を次のように改める。
投手の投球が捕手を通過した後(捕手が触れたかどうかを問わない)、ダッグアウト、スタンドなどボールデッドの個所に入った場合、および投手板に触れている投手が走者をアウトにしょうと試みた送球が直接前記の個所に入った場合、1個の塁が与え

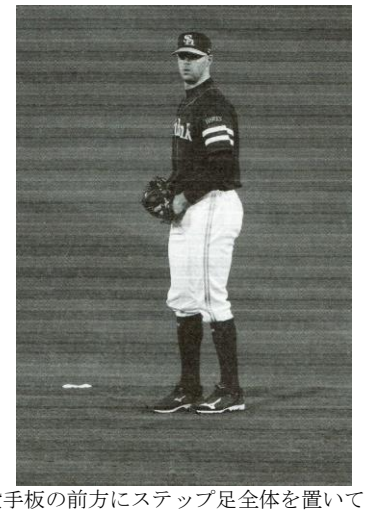
られる。
　しかしながら、投球または送球が、捕手または他の野手を通過した後、プレイングフイールド内にあるボールを捕手または野手が蹴ったり、捕手または野手にさらに触れたりして、前記の個所に入った場合は、投球当時または送球当時の走者の位置を基準として2個の塁が与えられる。
【解説】
前段は、(H)項本文の記述と同じことを述べている内容ですが、「原文に忠実に」という規則委員会の方針からOBRの記述と合わせることにしました。規則解釈には何ら変更はありません。

(8)5.06(b)(4)(I)【注】の改正
　5.06(b)(4)(1)【注】を次のように改める。(下線部を追加)
　打者の四球目または三振目の投手の投球が、(H)項[規則説明]後段の状態になったときは、打者にも二塁が与えられる。
【解説】
前記(7)の改正に伴うもので、解釈に変更はありません。

(9)5.07(a)【原注】の改正
　5.07(a)正規の投球姿勢【原注】の末尾に次を追加する。
　投手は投球に際して本塁の方向に2度目のステップを踏むことは許されない。塁に走者がいるときには、6.02(a)によりボークが宣告され、走者がいないときには、6.02(b)により反則投球となる。
【解説】
2016年にMLBで3Aから昇格してきた、ある投手の特異な投球動作が問題になりました。それは、投球動作の途中で軸足を投手板上から大きく本塁方向に踏み出して(ずらして)投球するものでした。この投球動作が、定義38に規定する、「投手板に触れないで投げた打者への投球」に該当するものとして、走者がいるときにはボークが、また走者がいないときには反則投球が宣告されることを明確に規定したものです。

(10) 5.07(a) (2) (原注) の開聖
　5.07(a)(2)セットポジション【原注】の末尾に次を追加する。
　塁に走者がいるときに、投手が投手板に軸足を平行に触れ、なおかつ自由な足を投手板の前方に置いた場合には、この投手はセットポジションで投球するものとみなされる。
【解説】
5.07(a)(1)のワインドアップポジションでは、「投手の軸足は投手板に触れ、弛の足の置き場所には制限がない。」と規定されています。また同(2)のセットポジションの規定では、「投手の軸足は投手板に触れ、他の足は投手板の前方に置く。」とされています。
　つまり、ワインドアップポジションで自由な足を投手板の前方において投球する投手と、セットポジションで投球する投手は、両足の置く位置が同じということになります。塁に走者がいる場合には、投手がワインドアップポジションで投球するのか、セットポジションで投球するのかは、走者の行動に大きな影響があります。ワインドアップの場合は、投球に関連する動作を開始したら、途中で動作を止めることはできませんが、セットポジションでは、打者に投球する前には、ボールを身体の前面で保持して、完全に動作を静止しなければならないからです。
　この改正は、軸足を投手板に並行に触れて、自由な足を投手板の前方に置いた投手

は、セットポジションから投球するものと見なすことによって、ワインドアップとセットポジションの区別がつきにくいという混乱をなくす目的で規定されたものです。
　なおアマチュア野球では、ワインドアップの姿勢を取る投手は、自由な足全体を投手板の前縁の延長線より前方に置くことはできないとされていますので(5.07(a)(1)[注1])、前記のような混乱はありません。



投手板の前方にステップ足全体を置いてワインドアップを始動する
スタイルはアマチュア野球では認められない

(11)5.08(b)【原注】の改正

5.08 得点の記録(b)【原注】冒頭の「本項は、記述されているとおりに取り扱われるべきである。」を削除する。

【解説】

「原文に忠実に」の方針から、OBRに記載のない最初の一文を削除しました。規則解釈に変更はありません。

(12)5.09(c)の改正

5.09(c)アピールプレイ[5.09c原注]の冒頭に次を追加する。

2人の走者がほぼ同時に本塁に達し、前位の走者が本塁を空過、しかし後位の走者が本塁に触れていた場合、前位の走者はタッグまたはアピールされればアウトになる。それが第3アウトにあたる場合、後位の走者の得点は5.09(d)により認められない。

【解説】

前記の(11)と同様、「原文に忠実に」の方針からOBRに記載のある文章を追加しました規則の解釈に変更はありません。

(13)5.09(c)の改正

5.09(c)アピールプレイに次の【注2】を追加し、以下繰り下げる。

【注2】投手または野手のアピールのための送球がボールデッドの個所に入った場合、それはアピールの企てとみなされ、アピール権は消滅する。したがって、その後、いずれの塁、いずれの走者に対するアピールは許されない。

【解説】

5.09(c)の本文中に、「アピールのための送球がスタンドの中などボールデッドの個所に入った場合は、同一走者に対して、同一塁についてのアピールは許されない。」との規定があります。ならば、他の走者に対する、他の塁でのアピールは許されるのかという疑問があり、これまでにも多くの質問が規則委員会に寄せられています。この疑問に対し、上記【注2】を設けて明確に結論付けしました。

(14)5.10(d)の改正

5.10プレーヤーの交代(d)の1段目を次のように改める。(下線部を追加)

いったん試合から退いたプレーヤーは、その試合に再出場することはできない。すでに試合から退いたプレーヤーが、何らかの形で、試合に再出場しようとしたり、または再出場した場合、球審はその不正に気付くか、または他の審判員あるいはいずれかのチームの監督に指摘されたら、ただちに当該プレーヤーを試合から除くよう監督に指示しなければならない。その指示がプレイの開始前になされたときは、退いたプレーヤーに代わって出場しているべきプレーヤーの出場は認められる。しかし、その指示がプレイの開始後になされたときは、すでに試合から退いているプレーヤーを試合から除くと同時に、退いたプレーヤーに代わって出場しているべきプレーヤーも試合から退いたものとみなされ、試合に出場することはできない。プレーヤー兼監督に限って、控えのプレーヤーと代わってラインアップから退いても、それ以後コーチスボックスに出て指揮することは許される。

【解説】

この規則はOBRでは2010年に改正され、我が国にも情報は入ってきていましたが、当時の規則委員会では、この規則が分かりづらいこと、またいったん退いた選手が再出場することは、我が国では考えられないことなどから改正を見送っていました。しかし、その後大学野球の公式戦で、実際にこのような事例が発生したこともあって、今回改めて採用することにしました。下記に具体例で説明します。

例1:5回の表、二塁手Aの打順にBが代打で出場し、内野ゴロを打って3アウトになった。監督はBがそのまま二塁に入ると球審に告げたが、なぜかAが二塁の守備に就いていた。5回の裏、これに誰も気づかず、投手が1球(ストライク)を投げた後に、相手チームが球審に指摘した。

処置:球審はAを試合から除き、Bも退かせ、代わりの者を二塁に就かせる。打者のカウントは1ストライクから再開される。

例2:例1と同じケースで、プレイが開始される前に塁審が気づき、球審に指摘した。

処置:球審はAを試合から除き、Bの出場は認められる。

(15)5.10(d)の改正

5.10プレーヤーの交代(d)【原注】末尾に次を追加する。

すでに試合から退いているプレーヤーが試合に出場中に起こったプレイは、いずれも有効である。プレーヤーが試合から退いたことを知っていながら再出場したと審判員が判断すれば、審判員は監督を退場させることができる。

【解説】

前記(14)の改正に伴う原注の追加事項です。

(16)6.01(b)の改正

6.01(b)守備側の権利優先【注2】の文を同(d)の末尾に移動し、同(b)【注1】を同(b)【注】とする。

【解説】

「原文に忠実に」の方針から、OBRの記載に従って【注】の配置等の変更を行いましたが、規則の解釈に変更はありません。

(17)6.01(h)(1)【付記】の改正

6.01(h)オブストラクション(1)【付記】末尾の「この規定に違反したとみなされる

捕手に対しては、審判員は必ずオブストラクションを宣告しなければならない。」を削除する。
【解説】
今回削除された記述は、1981年のプロ・アマ合同委員会で、危険なプレイ(捕手のブロック)の防止という観点から、我が国の規則書に書き加えられたもので、OBRには記載はありません。現在ではコリジョンルールもあることから、OBRの通り削除することとしました。

(18)6.02(c)(9)【原注】の改正
6.02(c)投手の禁止事項(9)【原注】の冒頭に次を追加する。
チームのメンバーは、本項によって発せられた警告に対し抗議したり、不満を述べたりするためにグラウンドに出てくることはできない。もし監督、コーチまたはプレーヤーが抗議のためにダッグアウトまたは自分の場所を離れれば、警告が発せられる。警告にもかかわらず本塁に近づけば、試合から除かれる。
【解説】
「原文に忠実に」の方針から、OBRの通りの記述を追加しました。

(19)9.14(d)の改正
9.14 四球・故意四球(d)を追加する。
(d)守備側チームの監督が故意四球とする意思を球審に示して、打者が一塁を与えられたときには、故意四球が記録される。
【解説】
故意四球の申告制の採用に伴う改正です。故意四球の申告制については次の(20)で詳しく説明します。

(20)定義7の改正
定義7 BASE ON BALLS(四球)を次のように改める。(下線部を追加)
打者が打撃中にボール4個を得るか、守備側チームの監督が打者を故意四球とする意思を審判員に示し、一塁へ進むことが許される裁定である。守備側チームの監督が審判員に故意四球の意思を伝えた場合(この場合はボールデッドである)、打者には、ボール4個を得たときと同じように、一塁が与えられる。
【解説】
MLBで2017年に採用されたルールを、我が国でも採用に踏み切ったものです。この規則の要点は以下の通りです。
①故意四球の場合は必ず申告制にしなければいけないわけではない。
②守備側監督が審判員に故意四球の意思を示せば、投手は実際に投球することなく、打者を一塁に歩かせることができる。この場合はボールデッドとなる。
③攻撃側が拒否することはできない。
④カウントの途中からでも、監督の意思表示があれば認められる。
⑤交代して出場した投手が、最初の打者を故意四球の申告により一球も投げないで歩かせた場合も、次の打者のときに交代することはできる。

(21)定義38の改正
定義38 ILLEGAL PITCH(反則投球)の【注】を削除する。
【注】投手が5.07(a)(1)および(2)に規定された投球動作に違反して投球した場合も、反則投球となる。
【解説】

反則投球に関する日本独自の上記【注】を、国際基準に合わせて削除することになりました。このことにより、いわゆる“二段モーション”と言われる投球動作に対しては、走者がいないときに限っては、これまでのように反則投球のペナルティとして“ボール”の宣告をすることはなくなります。MLBやWBSC(世界野球ソフトボール連盟)の国際大会において、“二段モーション”が反則投球とされないのは、定義38の【注】がOBRには書かれていないことが、一つの大きな理由でした。また、外国では“二段モーション”のような動作が、力強い投球をするためには理にかなっていないと考えられているのも理由の一つです。
我が国での“二段モーション”の始まりは、「何とかして打者のタイミングを外そう」、「打者を幻惑しよう」とする投球動作がる一つルーツです。マナーの問題としても許されない動作を規制するために、当時の規則委員会では日本独自の【注】を設けて今日まで対応してきましたが、“二段モーション”と言われる投球動作が根絶されていないことは事実です。
今回の改正により、走者がいない場合はペナルティを課すことはなくなり、これまでしばしば問題となっていた「反則投球とする基準が不明確」、「大会によって適用がまちまち」などの混乱はなくなるはずです。しかし、技術面においても、マナーの面においても“二段モーション”は望ましい投球動作ではないという考え方に変更はなく、我々はあくまでも正規の(ナチュラルな)投球動作の確立を目指すことに変わりはありません。
　なお、塁に走者がいる場合に“二段モーション”と言われる動作が行われた場合は、反則投球(6.02(a)(5))としてではなく、6.02(a)(1)および(3)に抵触するとして“ボーク”が宣告されることになります。

規則の改正ではありませんが、日本の野球界全体でり組むべき課題として、アマチュア野球規則委員会から以下の2点を提言し、実現に向けて進めていくことにしました。

1. ベンチ前のキャッチボールの禁止
　公認野球規則5.10(k)において、「試合中、両チームのプレーヤーは、実際に競技にたずさわっている者のほかには、ベースコーチ、次打者以外はベンチに入っていなければならない。」と規定されており、国際大会などでは、この規則が厳格に適用されています。しかし、我が国では以前から各国体の内規等で、投手や野手のベンチ前でのキャッチボールを許可しているため、2アウトになるとベンチ前でキャッチボールを始めることが通例となっています。アマチュア野球規則委員会ではプロ側とも協議して、東京オリンピックを2年後に控えたこの機会に規則の厳格適用を目指すことに合意しました。本来なら、プロを含めた日本の野球界全体で一斉に実施、したいところですが、長年の習慣として定着していることや、それぞれの団体で使用する球場設備の問題等の諸事情を勘案して、実施時期は各団体に任せることにしました。
　今年度は、社会人野球と東京六大学野球において実施することが決まっていますが2020年までには、完全実施を目標にしたいと考えています。

2. “ミットを動かすな”運動の展開
　投球を受けた捕手が、“ボール”をストライクに見せようとする意図でキャッチャーミットを動かしたり、球審のコールを待たずに、自分でストライクと判断して次の行動に移ろうとしたりすることには、2009年にアマチュア野球規則委員会から通達して、このような行為をやめさせる運動を展開しています。
　しかし、この運動が徹底されているとは言えないのが現状と言わざるを得ません。昨年3月に行われた2017WORLD BASEBALL CLASSICにおいて、日本戦の球審を担当した複

数の外国人審判員から、日本の捕手がミットを動かしているとの指摘があったとのことです。そこで、マナーアップ、フェアプレイの両面から、今一度、下記のような行為は慎むよう、再度通達しました。

(1) 捕手が投球を受けたときに意図的にミットを動かすこと。
(2) 捕手が自分でストライク・ボールを判断するかのような行動をとること。
(3) 球審の“ボール”の宣告にあたかも不満を示すように、しばらくミットをその場に置いておくこと。

以上で2018年度の改正規則の解説を終わります。

今回の改正はボリューム的にも内容的にも大きな、そして重要な改正となりました。指導者、選手、審判員には内容を正しく理解し、世界ランキングトップを目指す国に相応しい野球を展開して、日本の野球が世界の範となるようなプレースタイルやマナーを確立していくことを願いたいと思います。

＜第3版解説　1845年に初の野球規則が誕生　より＞

1.　1845年に初の野球規則が誕生

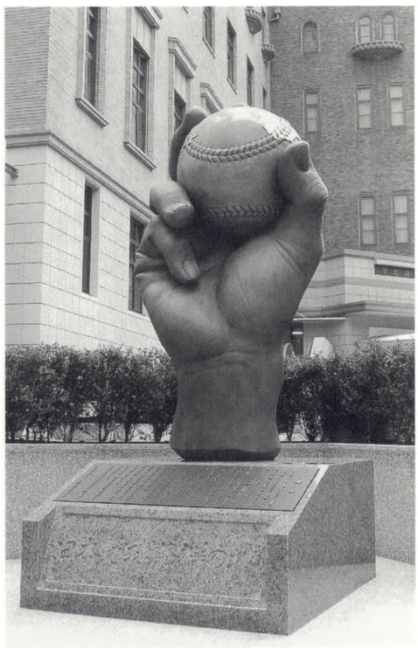
1845年、ニューヨーク・ニッカボッカーズ・クラブのアレキサンダー・ジョーイ・カートライト(25歳)が初めて20項目からなる野球規則を考案した。野球の起源は何か?クリケット説、ラウンダース説、タウンボール説いろいろあるが、これらの棒(バット)とボールを使った英国の遊びがアメリカにわたり、南北戦争を機に全米で人気を得るスポーツとしてベースボールが広まっていき、そして現代のベースボールへと発展していったのである。

わが国では、明治5年(1872年)米国人教師ホーレス・ウィルソンが当時の東京開成学校予科(現在の東京大学)でベースボールを教えたのが最初と言われる。

では、ベースボールを野球と名付けたのは誰か?野球好きの正岡子規が幼名の升(のぼる)にちなんで「野球」(の・ぼーる)という雅号を用いたので子規だとする説がある一方で、一高の野球部員であった中馬庚(ちゅうまんかなえ)が1894年野球部史を作るにあたって、“ball in the field”だからベースボールを「野球」と訳したのが最初と言われている。

それまでは、「玉遊び」「打球鬼ごっこ」「底球」などと呼ばれていた。

さて、1845年に作られた初の野球規則は現在の野球規則に受け継がれており、実に興味深い。



碑文

この地には、もと東京大学およびその前身の開成学校があった。

1872(明治5)年学制施行当初、第一大学区第一番中学と呼ばれた同校でアメリカ人教師ホーレス・ウィルソン氏(1843～1927)が学課の傍ら生徒達に野球を教えた。

この野球は翌73年に新校舎とともに立派な運動場が整備されると、本格的な試合ができるまでに成長した。これが「日本の野球の始まり」といわれている。76年初夏に京浜在住のアメリカ人チームと国際試合をした記録も残っている。

ウィルソン氏はアメリカ合衆国メイン州ゴーラム出身、志願して南北戦争に従軍した後、71年9月にサンフランシスコで日本政府と契約し、来日。77年7月東京大学が発足した後に満期解約、帰国した。

同氏が教えた野球は、開成学校から同校の予科だった東京英語学校(後に大学予備門、第一高等学校)その他の学校へ伝わり、やがて全国的に広まっていった。

2003年、同氏は野球伝来の功労者として野球殿堂入りした。

まさにこの地は「日本野球発祥の地」である。

2003年12月財団法人野球体育博物館

【最初の野球規則】

第1条　メンバーは決められた時間通りに集合すること。

第2条　メンバーが集合した時、会長(会長が不在の場合は副会長)は審判を指名する。審判は試合を記録用のノートに記録し、この規則に違反したすべての行為を書き留める。

第3条　会長(会長が不在の場合は副会長)は2人のメンバーをキャプテンに指名する。2人はその場を離れて相談し、試合に参加する選手を選ぶ。その際、両方の選手の技量ができるだけ同じになるように留意する。キャプテンは率いるチームをコイン・トスで決め、次に同じ方法で先攻を決める。

第4条　塁と塁との距離は、本塁から二塁まで42歩、一塁から三塁までが42歩で同距離とする。

第5条　通常の練習日には、対外試合は行わない。

第6条　練習開始時間にクラブのメンバーが足りない場合には、メンバー以外の人を選手に加えることができる。メンバーが後から現れても練習に参加させる必要はない。ただし、選手を選ぶ際にその場にいれば、いかなる場合でもメンバーに優先権がある。

第7条　試合開始後にメンバーが現れたときは、両キャプテンがお互いに同意すれば、選手に加えることができる。

第8条　試合は21点で成立する。ただし、試合終了時に両チームのアウト数は同じであること。

第9条　打者に対する投球はピッチで、スローではない。(注:投手は下手投げで打者が打ちやすいボールを投げていた)

第10条　打球がグラウンド外に(注：ノーバウンドで)出た場合、あるいは一塁または三塁の線外へ出た場合はファウルである。

第11条　投球を3回空振りして最後の投球が捕えられたらアウトとなる。捕えられなければフェアとみなされ、打者は走らなければならない。

第12条　バットで打ったか、かすったボールが直接またはワンバウンドで捕えられたら打者はアウト。

第13条　走者は、塁につく前に塁上の野手が捕球するか、ボールでタッチすればアウト。ただし、どんな場合でもボールを走者にぶつけてはならない。

第14条　守備側がボールを捕えようとするのを妨害する走者はアウト。

第15条　スリー・アウトで攻守交替。

第16条　打者は定められた順番で打つこと。

第17条　試合に関する紛争や異議は、すべて審判が裁定する。抗議は認められない。

第18条　打球がファウルのときは、得点も進塁もできない。

第19条　投手がボークを犯したとき、走者はワン・ベース進塁できる。この走者をアウトにすることはできない。

第20条　打球がバウンドしてグラウンド外に出た場合は、ワン・ベースが与えられる。

審判員に対する一般指示

審判員は、競技場においては、プレーヤーと私語を交わすことなく、またコーチスボックスの中に入ったり、任務中のコーチに話しかけるようなことをしてはならない。

制服は常に清潔を保ち、しかも正しく着用し、競技場においては、積極的に機敏な動作をとらなければならない。

クラブ役職員に対しては常に礼儀を重んずる必要はあるが、クラブ事務所を訪ねたり、特にあるクラブの役職員と親しくするようなことは避けなければならない。

審判員が競技場に入れば、ただその試合の代表者として試合を審判することだけに専念しなければならない。

提訴試合にもなりかねないほどの悪い事態が起こった場合、その事態の解決を回避したという非難を受けるようなことがあってはならない。常に規則書を携行し、紛糾した問題を解決するにあたっては、たとえ10分間試合を停止することがあっても、よく規則書を調べ、その解決に万全を期して、その試合を提訴試合あるいは再試合にしないように努めなければならない。

試合を停滞させてはならない。試合は、しばしば審判員の活気ある真剣な運びによって、より以上の効果をもたらすものである。

審判員は、競技場における唯一の代表者であって、強い忍耐と、よりよい判断とを必要とするようなつらい立場におかれることがしばしば起こるが、悪い事態に対処するにあたっては、感情を棄てて自制することが、いちばん大切なことである。

審判員は自己の決定について、誤りを犯しているのではないかと疑うようなことがあってはならないし、また、たとえ誤りを犯したとしても、埋め合わせをしようとしてはならない。すべて見たままに基づいて判定を下し、ホームチームとビジティングチームとに差別をつけるようなことがあってはならない。

試合進行中はボールから目を離してはならない。走者が塁を踏んだかどうかを知ることも大切ではあるが、飛球の落ちた地点を見定めたり、送球の行方を最後まで見きわめることがより重要なことである。**プレイの判定を下すにあたっては、早まることなく、正確を期さなければならず**、野手がダブルプレイをなしとげるために送球する場合にも、あまり早く向きを変えてはいけない。アウトを宣告した後、一応落球の有無を確かめる必要がある。

走りながら〝セーフ〟〝アウト〟の宣告の動作をすることなく、そのプレイが終わるのを待って、宣告を下さなければならない。

各審判員は簡単な1組のサインを用意しておく必要がある。これによって、自己のエラーを悟れば、その明らかに間違った決定を正すことができる。〝プレイを正しく見た〟という確信があれば、〝他の審判員に聞け〟というプレーヤーの要求に従う必要はない。確信がなければ、同僚の1人に聞くこともよいが、これもあまり度を越すようなことなく、機敏にプレイを十分に把握して審判しなければならない。しかしながら、正しい判定を下すことが第1の要諦であることを忘れてはならない。疑念のあるときは、ちゅうちょせず同僚と協議しなければならない。**審判員が威厳を保つことはもちろん大切であるが、〝正確である〟ということがより重要なこと**である。

審判員にとって最も大切な掟は、**〝あらゆるプレイについて最もよい位置をとれ〟**ということである。

たとえ判定が完璧であっても、審判員の位置が、そのプレイをはっきりと明確に見ることができる地点でなかったとプレーヤーが感じたときは、しばしば、その判定に異議を唱えるものである。

最後に、**審判員は礼儀を重んじ、しかも公平にして厳格でなければならない。そうすれば、すべての人々から尊敬される。**

＜解説　審判という仕事　The Job　of　an　umpire より＞

公認野球規則の 8.00 に審判員が明記されています。あなたが審判を目指すのなら、8.00 審判員から読むことをお勧めます。

審判はグランドでは唯一の代表者であり、試合進行に関する全ての権限と義務を持つものであります。したがって立場をよく理解し、プレーヤーと私語を交すことはもちろん、コーチにも話しかけるようなことをしてはなりません。

協会あるいは連盟の代行者であることを理解し、強い精神、忍耐、心を持ち、私的感情を棄て、公正、厳格、平静を保つよう努めています。

自己の判定に関しては信念を持ち、審判員同士では助け会う精神を大切にしています。日々努力、研究、反省し、お互いが尊敬、信頼できる関係を築くようにしなくてはなりません。仲間から信頼されなければ、グランドでも監督、コーチ、選手との信頼関係は築けません。

審判は常に正確であることを求められます。ミスは許されません。明確なジェスチャーによる正確なジャッジを目指し、常にハッスルする心がけが最低条件です。

ルールを熟知することは自己防衛、つまり武装することであり、正しく理解、解釈することは最大の武器となります。

権力とは審判員という地位についてきますが、権威とは各審判員の人格に結びついたものです。その人格とは実績、見識、能力、人間的魅力などです。

権力はごまかせても権威はごまかせません。

変遷

- 1950 年の改正の直後、審判員に対する一般指示が加えられました。
- 記録によると、1955 年のルールブックに現行と同様の文章が使われています。試合そのものはいろいろな変化を遂げ、審判に対する教育課程は大いに進展しましたが、このような基本的な指示は変わっていません。しかしながら、これらの意味自体は再検討することが必要です。
- 1876 年、審判はキャプテン以外のどの選手とも会話することを禁じられていました。この場合のキャプテンもルールの適用に関する疑問があるときだけに限定されていました。
- 1883 年、審判に給料が支払われるようになると、各審判の職務の遂行、制服(ユニフォーム)などリーグが保証するものとなりました。

１、ボールから決して目を離してはならない。

特に単独審判制を意図していますが、これは現在でも一番重要なことです。複数審判制においては、各審判にはそれぞれ役割分担があます。審判同士の協力で動く場合、少なくとも一人はボールから目を離してはなりません。

単独審判制では、走路を妨害したり、離塁が早かったり、走者のベルトを引っぱったり、近道したり、様々な反則行為が頻繁に行われていました。このようなゲームのイメージを認識することにより、複数審判制の必要性が強調されました。

２、あまり早くコールしてはならない。

タイミングは全ての熟練した審判が身に付けなくてはならない技能です。1800 年代後期の最も初期の規則では、審判が“ アンフェアーボール”（現在の“ ボール”）と宣言しても、その後その投球を打者が打てば、審判のコールは無視されて、プレイは続くと明細に記されています。これは初期の審判がタイミングの重要性を認識していなかった明確な証拠です。

一般指示では更にダブルプレイでのピボットから早く目を切らないことや、キャッチ、タッグでのコール、“ アウト” “ セーフ”をジャッジするときは静止することなどを忠告しています。これらの忠告はジャッジを決める前に、プレイが完了しているのを確かめる必要性があることを示しています。正しい目の使い方は正しいタイミングにつながり、最も重要なことです。

３、すべてのプレイが見える位置をとる。

いい位置がとれることと、いいタイミングは正確なジャッジにつながります。審判にとって最も優先されることはプレイがよく見える位置をとることです。例えばタッグプレイでは近くで、フォースプレイでは送球に対して 90° をとり、少し離れて見ることなどです。

４、すべての人々から尊敬される。

尊敬されるということは、フィールドで歩く姿、日頃の努力、精力的な動きなどから得られるものです。審判は疑いのない誠実さ、決して“ 埋め合わせ”をしない、不公平を感じさせない、選手や球団関係者と親密な関係にならないことなどによって敬意を得られます。審判は辛抱強さと優れた判断力が、試合で最も過酷な問題を解決させてくれます。

５、人間であり、間違うこともあることを認識する。

失敗から学び、常に平静さを保たなければなりません。他人に対して自分の基準を下げたり、自分自身が落ち着きを失ったりすることは、最善の努力をする上で逆効果になります。

６、仲間として協力する。

今日の審判はお互いに助け合うために、こそこそした“ 秘密”のサインなどは使いません。現在普及している複数審判制においては、それぞれが特定された責任を請け負います。他の審判からのアシストは、当該審判がプレイのすべての要素を見る上で視界をさえぎられて、正確な判定ができないなどの理由があるとき以外は受けません。アシストを求めることは最小限に押さえるべきで、それは審判の信頼性を崩し、複数審判制の有効性を否定することになるからです。

審判は提訴を受け入れる前に必ず協議しなくてはなりません。どのような状態でもパートナーのうちの１人がルールの適用を怠ったと察したときは、“タイムを”かけ、話し合いを持つように強要すべきです。

8.00　審判員

＜第３版解説　野球審判員の心得より＞

審判員が野球規則に精通する、それは言うまでもない。その上で、審判員の大事な仕事の一つは、プレイを正しく判定するということである。そのために、試合、審判講習会等を通じ、審判技術の向上に常に努めていかねばならない。審判技術に終点はない。完璧はない。どこまで行っても、何年やっても、勉強、勉強、そして基本の反復練習である。

規則書の「審判員に対する一般指示」の中で、次のように言われている。
「審判員は礼儀を重んじ、しかも公平にして厳格でなければならない。そうすれば、すべての人々から尊敬される。」、また、規則を良く知り、審判員にとって最も大切な掟である、“あらゆるプレイについて最もよい位置をとれ”と。
このことを常に頭に置いて、リスペクトされる審判員を目指してほしい。

以上のことは私たちの社会生活においても求められることである。リスペクトされるにはグラウンド上だけでなく、グラウンドを離れても、法規則、社会規範を守り、良き社会人、良き指導者として普段から行動していかねばならない。

もう一つ大事なのは、やはり「審判が好きになる」こと。

＜第３版解説　野球審判員の仕事より＞

審判員としての仕事は大きく分けて次の二つである。

1)プレイに対するJudgment

2)GameManagement

ひとたび試合が始まれば、すべてのプレイについて、また試合の完了、トラブル、試合の進行、大会規則の遵守等について、責任を持って“裁判官”としてその試合を裁いていかねばならない。

その際、これらに共通するキーワードは、

・ルールを守る
・フェア
・正しく
・スピーディー
・マネージメント(試合のコントロール、トラブルの処理、抗議の処理、悪天候の対処、突発事故の対処など)である。

＜第３版解説　試合前・試合後のミーティングの重要性より＞

■試合前ミーティング■

通常、審判員は試合の最低1時間前には球場に到着し、試合球の準備(必要なら)、ウォームアップなどをすると同時に、クルー間で次の点を確認しておく。

この試合前のミーティングは大変重要なので必ず励行しなければならない。

・基本的なルールの確認
・クルー間の約束事の確認

・試合への集中力の高揚
・選手登録の確認　――　球審
・グラウンドルールの確認

■試合終了後の反省■

試合終了後は、その日の試合で感じたこと、起きたこと等、お互いが率直に相互研鑽のため忌憚なく技術上の意見交換をすることが大きな意味を持つ。こんなことをいうと相手を傷つけるのではと思ったり、あるいは傷を舐めあって「(まずいプレイがあっても)良かったよ」とほめて、陰ではけなすというのは好ましいことではなく、審判技術の向上にはつながっていかない。もちろん、相手の人格を傷つけるような発言、一方的に叱り付けるような言い方は避けねばならず、注意の仕方、誉め方にも工夫が必要である。また、注意される方も謙虚に耳を傾ける姿勢でなければならない。大事なのは、正しい判定をする上で、**「もっといい位置はなかったか、もっといい動きはできなかったか、もっといい裁きはできなかったか」**を常に追求することである。

＜第3版解説　野球審判員の基本より＞

「審判メカニクスハンドブック」(第4版)(全日本野球会議・審判技術委員会編集)、**都道府県審判指導員マニュアル、審判員講習会マニュアル**および**キャンプゲームマニュアル**(アマチュア野球規則委員会編)をアマチュア野球統一の基本とする。

＜第3版解説　野球審判員の態度より＞

1)グラウンド上での態度

審判員は、グラウンド上でプロフェッショナルとして、ハッスル、集中かつ細心に、そして自信を持った振る舞いをしなければならない。

2)健康維持

審判員は、試合に耐え得る体力と、集中力を維持できるよう、日ごろから健康管理に努めなければいけない。

3)チームワーク

試合は、4人の審判員個人単位ではなく、クルーによって運営される。審判員はチームとして試合に臨み、またコミュニケートすべきであり、常にグラウンド上ではお互いを助け合い、サポートしなければならない。

4)姿勢

グラウンド上では、ユニフォームをきちんと着用し、姿勢は背筋を伸ばして構え、そして走るときはきびきびと動くよう努めねばならない。

5)規則に精通

平素から野球規則書に慣れ親しみ、規則の勉強を怠らず、また試合、審判講習会等を通じ、理解を深めていくことが大事である。

8.01　審判員の資格と権限<9.01>

(a)　リーグ会長は、1名以上の審判員を指名して、各リーグの選手権試合を主宰させる。審判員は、本公認規則に基づいて、試合を主宰するとともに、試合中、競技場における規律と秩序とを維持する責にも任ずる。

＜解説　審判という仕事　The Job of an umpireより＞

変遷

・1876 年、ビジターから審判の候補を 5 人あげ、ホームチームが 2 人選び、ビジターがその内の 1 人に要請していました。
・1877 年、リーグが各都市に 3 人の審判を指名し、ビジターがその内の 1 人を選んでいました。
・1879 年、両チームの同意により審判が選出されていました。
・1883 年、シーズン前のリーグの会議により、審判員が選出され、5 月～10 月まで契約し、$1,000 が支給されました。審判はこの時点では、リーグの書記長の直属に置かれていました。
・1908 年、ワールドシリーズで 2 人制、レギュラーシーズンは 1 人制
・1909 年、ワールドシリーズで 4 人制
・1911 年、レギュラーシーズンより 2 人制
・1934 年より、メジャーリーグでは 3 人制
・1939 年、ワールドシリーズで 6 人が割り当てられ、4 人制、2 人は控え
・1947 年、6 人制導入
・1953 年、レギュラーシーズンで 4 人制導入
・1956年度版のルールブックに初めて、今日の8.01aの原文が制定されました。

(b)　各審判員は、リーグおよびプロフェッショナルベースボールの代表者であり、本規則を厳格に適用する権限を持つとともに、その責にも任ずる。審判員は、プレーヤー、コーチ、監督のみならず、クラブ役職員、従業員でも、本規則の施行上、必要があるときには、その所定の任務を行なわせ、支障のあるときには、その行動を差し控えさせることを命じる権限と、規則違反があれば、規定のペナルティを科す権限とを持つ。

変遷

・1904 年、ルールブックに審判はリーグの代表者であり、規則を厳格に適用する権限を持つことが明記されました。
・1950年以前は審判が罰金を科す権限を持っていました。
・1950年に、リーグの会長だけが罰金を科すようになりました。

◆メジャーリーグでは、リーグ指示で、選手会合意の下、選手が道具を投げつけて審判を侮辱するような行為に対し、審判の判断で罰金を科すようになっています。実際は、審判がこのような行為に対してレポートを提出し、リーグ会長が最終決定するようになっています。これが通知された後、選手は長期にわたる出場停止を科せられます。

(c)　審判員は、本規則に明確に規定されていない事項に関しては、自己の裁量に基づいて、裁定を下す権能が与えられている。

変遷

・1954 年に制定されました。

・今日でも、ルールブックには明記されていないプレイが起こりうる可能性は多々あります。本文はこのような事態に対して、審判の裁量に基づいて、裁定を下す権能が与えられ、それが絶対であることを明記しています。

(d)　審判員は、プレーヤー、コーチ、監督または控えのプレーヤーが裁定に異議を唱えたり、スポーツマンらしくない言動をとった場合には、その出場資格を奪って、試合から除く権限を持つ。審判員がボールインプレイのとき、プレーヤーの出場資格を奪った場合には、そのプレイが終了して、初めてその効力が発生する。

変遷

・このルールは、少年少女のファンや女性にもっと魅力のあるゲームを観戦してもらうために、非難すべき行為や暴言などに対し、選手から出場資格を奪うことを目的に制定されました。

・1896年のルールブックに明記され、1957年には、そのプレーヤーの出場資格を奪った場合がボールインプレイのときには、そのプレイが終了してはじめてその効力が発生すると付け加えられました。

(e)　審判員は、その判断において、必要とあれば、次の人々を競技場から退場させる権限を持つ。すなわち、

(1)　グラウンド整備員、案内人、写真班、新聞記者、放送局員などのように、仕事の性質上、競技場に入ることを許されている人々。

(2)　競技場に入ることを許されていない観衆またはその他の人々。

変遷

・ルールブック 6.01ｄ【原注】，4.07ｂも関連しています。4.07ｂにある義務は1880 年のナショナルリーグの協定書より、1881 年のルールブックへと移されました。

・1957 年、選手意外のグラウンドにいる許可された人々の扱いについて定められました。

8.02　審判員の裁定<9.02>

(a)　打球がフェアかファウルか、投球がストライクかボールか、あるいは走者がアウトかセーフかという裁定に限らず、**審判員の判断に基づく裁定は最終のものであるから、プレーヤー、監督、コーチ、または控えのプレーヤーが、その裁定に対して、異議を唱えることは許されない。**

【原注】　ボール、ストライクの判定について異議を唱えるためにプレーヤーが守備位置または塁を離れたり、監督またはコーチがベンチまたはコーチスボックスを

離れることは許されない。もし、宣告に異議を唱えるために本塁に向かってスタートすれば、警告が発せられる。警告にもかかわらず本塁に近づけば、試合から除かれる。

変遷

- 初期のプロ野球のルールでは、チームのキャプテンだけがルールの解釈に関して審判に問い合わすことが許されていました。
- 1933 年のルールでは 8.01(a)に述べられていることを前提に、フェア／ファウル、ストライク／ボール、アウト／セーフなどのジャッジに関する決定に対して、アピールは許されないことが載せられました。
- 1976 年には 2 つの改正が行われました。 **(1)原注の導入で、ストライク／ボールの判定に対してポジションを離れることを厳しく禁止する。(2)球審が“ボール”の判定した後に、キャッチャーか守備側のチームの監督が、ハーフスイングに対してパートナー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。**

野球の試合の目立った特徴の 1 つに口論の激増があります。他のプロスポーツを見てみると、アメリカンフットボールでは“スポーツマンらしくない行為”に対してのペナルティがあり、バスケットボールでは、“テクニカルファウル”、アイスホッケーには“ペナルティボックス”などがあります。野球には審判に対する違法行為に、このような中間のペナルティは存在しません。“退場”という重いペナルティによる試合進行が、ルールによって野球の審判に唯一与えたものです。従って、判定へのわずかな異義は許容範囲とし、議論の余地があるプレイでは話し合いを許している現状が問われます。

(b)　審判員の裁定が規則の適用を誤って下された疑いがあるときには、監督だけがその裁定を規則に基づく正しい裁定に訂正するように要請することができる。

しかし、監督はこのような裁定を下した審判員に対してだけアピールする(規則適用の訂正を申し出る)ことが許される。

【注1】　イニングの表または裏が終わったときは、投手および内野手がフェア地域を去るまでにアピールしなければならない。

【注2】　審判員が、規則に反した裁定を下したにもかかわらず、アピールもなく、定められた期間が過ぎてしまったあとでは、たとえ審判員が、その誤りに気づいても、その裁定を訂正することはできない。

変遷

- 1800 年代では、キャプテンだけが審判に問うことを許していました。違反者は審判によって罰金を科せられていました。
- 1897 年には、ルールの適用が誤っているときだけ、キャプテンが主張することを認めました。
- 1900年初期に2人制が導入され、確立したころには、ルールの適用に疑いがあるときだけ、キャプテンがアピールする前に他の審判に聞くことを許していました。
-

(c)　審判員が、その裁定に対してアピールを受けた場合は、最終の裁定を下すにあたって、他の審判員の意見を求めることはできる。裁定を下した審判員から相談を受けた場合を除いて、審判員は、他の審判員の裁定に対して、批評を加えたり、変更を求めたり、異議を唱えたりすることは許されない。

審判員が協議して先に下した裁定を変更する場合、審判員は、走者をどこまで進めるかを含め、すべての処置をする権限を有する。この審判員の裁定に、プレイヤー、監督またはコーチは異議を唱えることはできない。異議を唱えれば、試合から除かれる。

【原注1】　監督は、審判員にプレイおよび裁定を変更した理由について説明を求めることはできる。しかし、いったん審判員の説明を受ければ、審判員に異議を唱えることは許されない。

【原注2】　ハーフスイングの際、球審がストライクと宣告しなかったときだけ、監督または捕手は、振ったか否かについて、塁審のアドバイスを受けるよう球審に要請することができる。球審は、このような要請があれば、塁審にその裁定を一任しなければならない。

塁審は、球審からの要請があれば、ただちに裁定を下す。このようにして下された塁審の裁定は最終のものである。

監督または捕手からの要請は、投手が打者へ次の１球を投じるまで、または、たとえ投球しなくてもその前にプレイをしたりプレイを企てるまでに行なわなければならない。イニングの表または裏が終わったときの要請は、守備側チームのすべての内野手がフェア地域を去るまでに行なわなければならない。

ハーフスイングについて、監督または捕手が前記の要請を行なってもボールインプレイであり、塁審がストライクの裁定に変更する場合があるから、打者、走者、野手を問わず、状況の変化に対応できるよう常に注意していなければならない。

監督が、ハーフスイングに異議を唱えるためにダッグアウトから出て一塁または三塁に向かってスタートすれば警告が発せられる。警告にもかかわらず一塁または三塁に近づけば試合から除かれる。監督はハーフスイングに関して異議を唱えるためにダッグアウトを離れたつもりでも、ボール、ストライクの宣告について異議を唱えるためにダッグアウトを離れたことになるからである。

＜第３版解説　審判クルーの協議　より＞

審判員にとって最も大事なことは正しい判定をすることである。審判員の権威も大事だが、それにも増して重要なのはプレイを正しく判定することである。それには普段から基本を常に意識して練習あるいは試合に臨む姿勢が大事である。

審判員の視界が遮られたり、またポジショニングが悪くてプレイの肝心なところが見えなかった場合、また判定および規則の適用に疑念が生じた場合には、躊躇せずに同僚の意見を聞くべきである。

ただし、確信がなければ、同僚の審判員全員に聞くこともよいが、これもあまり度を越すようなことがあってはならない。

協議を長引かせることでいたずらに試合を停滞させてはならない。試合は、しばしば審判員の活気ある真剣な運びによって、より以上の効果をもたらすものである。

規則書の「審判員に対する一般指示」にあるとおり、審判員にとって最も大事な掟は、**“あらゆるプレイについて最もよい位置をとれ”**ということである。

例題：走者一塁で、打者のボールカウントが3ボール1ストライクのとき、盗塁をした。投球はボールだった(四球)が、捕手は二塁に送球し、二塁塁審は誤ってアウトを宣告してしまった。そのため、走者はアウトと思って、塁を離れてしまい、ふたたび野手にタッグされた。
―――走者は、審判員がアウトを宣告したので塁を離れたわけだから、走者は二塁ベースに戻すべきである。これは正すことのできる審判員のエラーである。

ただし、大前提として、**規則8.02(c)**のとおり、「裁定を下した審判員から相談を受けた場合を除いて、審判員は、他の審判員の裁定に対して、批評を加えたり、変更を求めたり、異議を唱えたりすることは許されない。」
明らかに間違った裁定を下した審判員に対し、協議を勧める場合、「協議した方がいい」というサイン(その審判員に近づいていく、目立たない手の動作など)を、試合前に確認しておく必要がある。しかし、いうまでもなく、裁定を変えるかどうかの最終判断は、裁定を下した審判員にある。

＜第3版解説　ハーフスイング　より　2015規則改正に伴う追加2016条文変更＞

ハーフスイングの際、球審がボールと判定したとき、監督または捕手は振ったか否かについて、塁審のアドバイスを受けるよう球審に要請することができる。(8.02(c)[原注2])
また、ハーフスイングのアピールは、ボールの判定のときだけ可能であり、チェックスイング(ハーフスイングを塁審に聞くこと)は、要請があったときだけと規定されている。
チェックスイングのジェスチャーは、球審は一塁または三塁の方向に1～2歩踏み出して、左手で振ったかどうかを塁審に聞く、このジェスチャーは、アピールとストライクの混同を避ける意味がある。
公認野球規則では、球審は、監督または捕手から要請があれば塁審に聞かねばならない。捕手が一塁または三塁の塁審に対して直接指差してリクエストすることはできない。
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。
2015年度の改正で8.02(c)[原注2]の3段目に、次が追加になった。「監督または捕手からの要請は、投手が打者へ次の1球を投じるまで、またはたとえ投球しなくてもその前にプレイをしたりプレイを企てるまでに行わなければならない。イニングの表または裏が終わったときの要請は、守備側チームのすべての内野手がフェア地域を去るまでに行わなければならない。」
ハーフスイングの要請の期限を、アピールの規定に合わせて明記した。なお、投球に続いて、たとえば、捕手が盗塁を刺そうとして二塁に送球したとか、あるいは飛び出した走者を刺そうとして塁に送球するプレイは、投球に続く一連のプレイだからアピール消滅のプレイには当たらず、その直後にチェックスイングの要請をすることは可能である。しかし、ボールが一旦投手のもとに戻り、投手がプレイをしてしまうなど、アピール権が消滅するような状況になれば、もうチェックスイングの要請はできない。

変遷
- 1876 年の原本には、審判が捕球したかどうかを決定するために傍観者に問い合わすことを許していました。
- 1881 年にルールが書き替えられるまで、このシステムは続けられました。その後の要求は、審判は選手の証言や、傍観者の助言によって、判定を覆すことを許さないように定められました。
- 1900 年初期の 2 人制が確立され、認識され始めたころ、審判は裁定に対して監督やキャプテンのアピールを受けた場合、他の審判員の意見を求めることができるようになりました。

(d)　試合中、審判員の変更は認められない。ただし、病気または負傷のため、変更の必要が生じた場合はこの限りではない。
<9.03a>1人の審判員だけで試合を担当する場合には、その義務と権限は、競技場のあらゆる点、本規則のあらゆる条項に及び、その任務の遂行上、競技場内の最適と思われる場所に位置をとらなければならない。(通常は捕手の後方に、走者がいる場合は、ときとして投手の後方に位置をとる)

変遷
- 1876 年の原本では、試合中の審判員の変更は認められませんが、病気または負傷のためか、両軍のキャプテンの承諾によってのみ、変更が認められました。
- 1883年にリーグスタッフシステムが確立されるまで、ビジティングチームが審判を雇う義務がありました。これはホームチームに有利な判定をさせないためです。

(e)<9.03b>2人以上の審判員が試合を担当する場合は、1人はアンパイヤーインチーフ(球審)に、他はフィールドアンパイヤー(塁審)に指定されなければならない。

変遷
- 1876 年のオリジナルメジャーリーグ規則には、審判はボールインプレイ中はインフィールドに入ることを禁じられていました。
- 1888 年、現在でもいくつかのアマチュアで行われている単独審判制を、プロ野球審判が新しいシステムとして導入しました。
  走者がいない場合・・・キャッチャーの後ろに位置し、ストライク、ボールを判定する。
  走者がいる場合・・・・ピッチャーの後方に移動する。この位置より、ストライクゾーンを確認し、塁上でのプレイに備える。
- 1903 年には、単独審判制で、全てのルールを執行する義務、権限を与え、それらを遂行する上で必要なすべての位置を占有することを認めました。
- 1904 年、初めて公式に複数審判制についても、権力と義務について認めました。
  この規約によると、“2 人の審判が割り当てられた試合では、アシスタントアンパイヤーは全ての 1 塁、2 塁でのプレイを担当する”とあります。
- 1900 年初期に 2 人制が公式に定められました。(1911 年ごろ)
  メジャーリーグで 3 人制が採用される 1933 年には、“ストライク、ボール”を判定するのはアンパイヤーインチーフ、他の審判をフィールドアンパイヤーと称されました。これは今日のルールブックで使われている用語です。

8.03　球審および塁審の任務〈9.04〉

(a)　アンパイヤーインチーフ(通常球審と呼ばれている)は、捕手の後方に位置し、その任務は次のとおりである。

(1)　試合の適正な運行に関するすべての権限と義務とを持つ。

(2)　捕手の後方に位置し、ボールとストライクを宣告し、かつそれをカウントする。

(3)　通常塁審によって宣告される場合を除いて、フェアボールとファウルボールを宣告する。

(4)　打者に関するすべての裁定を下す。

(5) 通常塁審が行なうものとされているものを除いたすべての裁定を下す。

(6) フォーフィッテッドゲームの裁定を下す。

(7) 特定の時刻に競技を打ち切ることが決められている場合には、試合開始前にその事実と終了時刻を公表する。

(8)　公式記録員に打撃順を知らせる。また出場プレーヤーに変更があれば、その変更を知らせる。

(9)　球審の判断で特別グラウンドルールを発表する。

(b)　フィールドアンパイヤーは、塁におけるとっさの裁定を下すのに最適と思われる位置を占め、その任務は次のとおりである。

(1)　特に球審が行なう場合を除く塁におけるすべての裁定を下す。

(2)　タイム、ボーク、反則投球またはプレーヤーによるボールの損傷・汚色の宣告について、球審と同等の権限を持つ。

(3)　この規則を施行するにあたって、あらゆる方法で球審を援助し、規則の施行と規律の維持については、球審と同等の権限を持つ。ただし、フォーフィッテッドゲームの宣告はできない。

変遷

- 1898 年、複数審判制を実行するにあたって、単独審判制が行われていたとき以上の準備を整えました。2 人制が割り当てられた試合で、それぞれの審判の役割の細部について述べています。“アンパイヤー”はキャッチャーの後、“アシスタントアンパイヤー”は 1 塁、2 塁、3 塁の近くに位置する。この取り決めは試合中での“任務の変更”を禁じるものです。
  1898 年のルールでは、他に走者がいるとき、アシスタントアンパイヤーの責任は 3 塁以外の全てのプレイとしています。こうすることにより“アンパイヤー(アシスタントではない)”は全ての 3 塁上でのプレイに責任を負うことになりました。
- 1910 年、組織的な図表と今日のルールで普及している責任の分割が制定されました。
- 1957 年、ラインアップを公式記録員に伝えること、また変更を要求されたときには、それを知らせるのが球審の役目となりました
- **1976 年、ハーフスイングに対して、守備側の監督、キャッチャーに要請されれば、アドバイスを受けるようになりました。これは元来プレートアンパイヤーが“打者に関する全てを決定する”権限を与えた 8.03 (a)(4)を修正したものです。**

- クルーチーフ(球審ではなく)にはフォーフェィテッドゲームに関する唯一の決定権があります。8.03 (a)(6)

(c) 一つのプレイに対して、2人以上の審判員が裁定を下し、しかもその裁定が食い違っていた場合には、球審は審判員を集めて協議し(監督、プレーヤーをまじえず、審判員だけで)、その結果、通常球審(または、このような場合には球審に代わって解決にあたるようにリーグ会長から選任された審判員)が、最適の位置から見たのはどの審判員であったか、またどの審判員の裁定が正しかったかなどを参酌して、どの裁定をとるかを決定する。

このようにして、決定された裁定は最終のものであり、初めから一つの裁定が下された場合と同様に、試合は続行されなければならない。

変遷

- 1957 年に初めて、同一プレイで判定が食い違う場合について制定されました。クルーチーフは全ての審判と協議してどちらの判定をとるかを決定する義務があります。この裁定が優先し、ジャッジによるものなので、提訴は許されません。

最終決定がどちらのチームからも影響されないように、両軍のメンバーから離れて協議されなければならず、迅速に決定しなければなりません。

8.04 審判員の報告の義務〈9.05〉

(a) 審判員は、すべての規則違反またはその他の報告しなければならない出来事を、試合終了後、12時間以内にリーグ会長まで報告する義務がある。ただし、監督またはプレーヤーを退場させた試合には、その理由を付記することを必要とする。

変遷

- 1887 年、審判は規則違反、罰金を 24 時間以内にリーグの会長に届けることが定めら れました。
  審判がこれを怠った場合には、罰金の分だけ審判の給料から差し引かれました。
- 1899 年、選手が罰金を科せられたり、試合から退かれたりした件の各詳細を 12 時間以内に報告するように要請されました。

プロ野球の審判は試合終了後直ちに手書きの報告書をリーグ会長に報告します。目に余るような反則や、試合停止に値するような場合はできるだけ早くリーグ会長に報告しなければならなりません。(電話かＦＡＸ)
リーグ会長がそれぞれの報道陣やチームと接するときには、審判の報告書を備えていることが重要です。

(b) 審判員がトレーナー、監督、コーチまたはプレーヤーを次の理由で退場させた場合には、審判員はその詳細を4時間以内にリーグ会長に報告する義務がある。

すなわち、これらの人々が、審判員、トレーナー、監督、コーチまたはプレーヤーに、野卑不作法な言を用いて黙過できない侮辱を加えたためか、暴力を働いたことが

退場理由となった場合がそれである。

変遷

- 1899 年公式規則に目に余るような反則に対して報告義務４時間以内の時間制限を設けました。

リーグ会長が迅速な処置で重大な問題を処理するためには、審判はできるだけ早く報告し、会長に伝えることが不可欠です。
目に余るような侮辱、言動、暴力行為に対しては直ちに報告し、十分な法的根拠を示さなければなりません。

(c)　リーグ会長は、審判員から、監督、コーチ、トレーナー、プレーヤーを退場させた旨の報告を受けたならば、ただちに自己の判断で適当と思われる制裁を科し、その旨を当事者ならびにその所属クラブの代表者に通告しなければならない。

制裁金を科せられた当事者が、通告後5日以内に、リーグ事務局長にその総額を支払わなかった場合には、支払いが完了するまで、試合に出場することもベンチに座ることも禁止される。

変遷

- 1950 年までは審判が罰金を科す権限をもっていました。
- 1950 年の新しいルールで審判は罰金を科す権限を持たなくなりました。しかしながら、退場させて出場資格を奪う権限はあります。このルールでは、全ての退場に関する報告を義務づけ、リーグ会長が、審判のジャッジの正当性を主張するために、罰金を科すよう定めました。

プロ野球の審判はすべての退場に値する出来事、詳細を正確に報告するように指示されています。ペナルティを科すかどうかはリーグ会長に委ねられます。

＜第３版解説　審判の「べからず」集　より＞

1949年、ビル・マクゴワンの審判学校で使用された教科書に掲載されている「審判の『べからず』集」を参考までに紹介する。今でも十分通用する内容で、審判の基本はいつの時代も変わらないことを感じさせ、実に興味深い。

1. ボールから目を離すな
2. 野球に絶対はない
3. 早すぎるタイミングで判定をするな
4. 自分の判定を説明するな
5. 選手や監督と言い争うな
6. 挑発的な態度は禁物だ
7. トラブルを招くな
8. にやにやするな
9. 選手にケンカを売るな
10. ファンに言い返すな
11. 同僚の判定に口を出すな
12. 根に持つな
13. コーチに判定させるな
14. 投手がプレートを踏んだら絶対に目を離すな
15. グラウンド上ではおどけるな
16. 早すぎるタイミングでプレイから目を離すな
17. 注目を引きすぎるな
18. 防具は正しく付けろ
19. 選手やコーチと雑談するな
20. 余裕を持った立ち位置を確保しろ
21. 動きながらの判定は禁物だ
22. 守備妨害を宣告する際は速やかにしろ
23. 不測の事態にあわてるな
24. アメリカの国民的スポーツに携わっていることを自覚しろ
25. 自分を甘やかすな

＜補足　第３版解説　野球規則の変遷　より＞

野球のルールはその後幾度となく変更を繰り返し、現在の内容になっている。
その変更の狙いは「試合時間の短縮」と「試合のスリリング化」の2つが挙げられる。主な規則の変更を拾うと以下のとおりである。規則の歴史を知ることも野球を知るうえで大変参考になることと思う。

1857年　9回が正規となる(21点先取したとき終了から9回終了時に得点が多かったチームの勝ちとなる)。
1858年　見逃しに「ストライク(打て)」のコールがされるようになる。
1863年　真ん中付近を通らない球に「ボール」のコールがされるようになる。
1864年　ワンバウンド捕球のアウトが廃止され、インフライトの飛球が捕えられたら打者アウトとなる。
1872年　使用球の重さ、周囲の長さが設定される。
1872年　投手のスナップスローが解禁される。
1877年　4回以前に限ってプレーヤーの交代が許される。
1879年　すべての投球がストライクかボールに区分され、9ボールで一塁へ。
1880年　8ボールで一塁へ。捕手が3ストライク目の投球を直接捕球すれば打者は三振でアウトになる。
1882年　7ボールで一塁へ。投手の横手投げが解禁される。
1884年　6ボールで一塁へ。投手の上手投げが解禁される。投手の投法が自由となる。
1885年　メジャーリーグで初めてチェスト・プロテクターが着用される。
1887年
●打者が投手に打ちやすい球を要求することの廃止。
●ストライクゾーンの設定(打者の肩の上部からひざ頭の下部)。
●ストライク4個で三振。
●5ボールで一塁へ。
●一・三塁のベースの位置が現在のようにすべてラインの中にはいる。
1888年　ストライク3個で三振。
1889年　4ボールで一塁へ(四球がボール4個)。
1891年　プレーヤーは試合中自由に交代できるようになる。ただし再出場はできない。
1893年
●バットは完全に円い棒でなければならない。
●ピッチャースボックスからピッチャーズプレートに代わる。横12インチ、縦6インチ。
1894年　バントのファウルをストライクと数える。
1895年　投手板の大きさが横24インチ、縦6インチに決められる・本塁から60フィート6インチ。
1900年
●ホームプレートの設定(4角形から5角形に)(投手に面している辺17インチ)。
●一塁だけ偽投が禁止となる。

1903年　ピッチャーズプレートの高さがホームベースの水平面から15インチを越えない高さと設定される。

1909年

●ワールドシリーズで初めて審判4人制が採用される(1952年メジャーの全試合が4人制となる)。

●コルクを芯とした使用球の採用。

1950年　野球規則が現在の形態になる。

●用語の定義が新設される。

●ストライクゾーンが、自然に構えたときの腋の下からひざ頭の上部までの本塁上の空間と改正になる。

●投球姿勢をワインドアップポジションとセットポジションに区別する。

1951年　投手板の高さはホームベースの水平面から15インチの高さと定められる。

1955年　キャッチャースボックスが三角形から現在の長方形になる。

1962年　ストライクの定義の一部が、打者の打たなかった投球のうち、ボールの一部でもインフライトの状態でストライクゾーンのどの部分でも通過したものとなる(日本ではストライクゾーンの高低に関してだけボールの全部とした)。

1963年　ストライクゾーンは、打者が自然に構えたときの姿勢の肩の線から膝までの間の本塁上の空間をいうに改正。

1969年　ストライクゾーンは、打者がそれぞれ固有の打撃姿勢をとったときの、腋の下から膝頭の上部までの間の本塁上の空間をいうと再び改正。

1972年　米国で初の女性プロ審判員が誕生した。

1973年　投手用のグラブは白色、灰色以外で、しかも縫い目、しめひも網(ウェブ)を含む全体が一色でなければならないとなる.

1976年

●飛距離を伸ばすための改造バットの禁止。

●投手のセットポジションのとり方が明確に規定される。ボールを両手で身体の前に保持し、完全に静止しなければならない。

●ボールが投手の手を滑り落ちてファウルラインを越えたときボールと宣告されるが、その他は投球とみなさない。

●ハーフスイングのリクエストが可能となる。

1977年　投手は同一イニングで投手以外の守備位置に2度つくことは許されない。

1978年　走者がいないときの20秒ルールの設定。

1981年　用具に対するコマーシャリゼーション規定が追加される。

1981年　試合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一度は打撃を完了しなければ交代できない。

1986年　アマチュア野球では、ストライクゾーンの高低に関してだけ、ボールの全部が、打者のそれぞれの固有の打撃姿勢をとったときの、腋の下から膝頭の上部までの間を通過したものとする。

1987年

●プロ野球で着色バット(ダークブラウン)が許可される。

●2.44[注][原注]に〝すべての走者を戻す〟とあるが、妨害発生以前のプレイでアウトになるか、セーフとなった走者を除く。

1988年

●2.44[注][原注]に〝すべての走者を戻す〟とあるが、妨害発生以前のプレイでアウトになった走者を除く。と改正される。

●投手板の高さが、ホームプレートより10インチと改正。

1989年　ストライクゾーンは、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、膝頭の上部のラインを下限とする本塁上の空間をいうと改正。

1991年　投手が三塁へ踏み出して、腕を振って送球する動作(偽投)をした勢いで、軸足が投手板からはずれた(場所の如何を問わない)場合には、そのまま振り向いて一塁へ送球することは許される。

1993年　2.44(a)[注][原注]は、プレイが介在した後に妨害が発生した場合には、適用しない。

1994年

●アマチュア野球では試合終了の場合に限って、両チームが本塁に整列したとき、アピール権は消滅することとする。

●ボークルールの目的は、投手が走者を意図的に騙そうとするのを防ぐためであることを、審判員は心に銘記しなければならない。もし、審判員の判断で投手の〝意図〟に疑いを抱いたら、審判員は厳重に規則を適用すべきである(この[8.05原注]は以前から原文にはあったが、この年からわが国公認野球規則にも追加された)。

1995年　●打者を狙って投球することは非スポーツマン的である。特に頭を狙って投球することは非常に危険であり、この行為は許されるべきではない。

1997年　●ストライクゾーンの下限は、「膝頭の上部のラインを下限とする」を「膝頭の下部のラインを下限とする」と改める。

2001年　●アマチュア野球で金属製バットの制限規定が設けられる。

2006年　スクイズプレイと反則打球が重なった場合、反則打球をした打者をアウトにすると改める。

2007年

●捕球後にダッグアウトに踏み込む。ボールデッドで走者は1個の進塁。

●打者が打撃姿勢をとらなければ自動的にストライクを宣告。

●ダッグアウト内での捕球の禁止。

●ダートサークルを出たら打者アウト(三振振り逃げ)。

●日本で、投手板の踏み方(投手板に軸足が触れてればよい)および自由な足の置き方(どこでもよい)の制約が撤廃される。ただしアマは従来通りとする。

●走者がいないとき20秒以内から12秒以内と改正になる。

2008年

●メジャーで初めてホームランについてだけビデオ判定が導入され、9月6日ニューヨーク・ヤンキースのアレックス・ロドリゲスのホームランかどうかがビデオ判定第1号となった。

●走者の走路が、その走者と塁を結ぶ直線を中心として左右へ各3フィートと変更になる。

2009年

●得点したばかりの走者の妨害。

●ストライクゾーンについて、「アマチュア野球では、ストライクゾーンの下限に関してだけ、ボ_ルの全部がひざ頭の下部のラインより上方を通過したものとする。」とのアマ内規を廃止。

2010年　両手投げ投手の規定が追加。

2011年

●走者もヘルメットの着用義務。

●バットの最大直径が2.3/4から2.61インチに変更。

●捕球後、ダッグアウトに踏み込んでも倒れこまなければインプレイに。

●審判員の妨害が明確化される。

2012年　攻撃側メンバーによる妨害規定が整理される。

2013年

●フェアボール、ファウルボールの判断の基準点が、一塁または三塁のベース基準に改正になる。

●アマチュア野球においても、投手板の踏み方および自由な足の置き方について、規則どおりとなる。ただし、ワインドアップポジションで投げる場合、自由な足全体を投手板の前縁より前に置いてはいけないとのアマ注が加えられた。

2014年

●野手のグラブにも色規制が適用となる。

●投手板に触れた状態から三塁への偽投が禁止となる(二塁への偽投だけは許される)。

2015 年

●投手は「投げ手」だけでなく、「いずれの手、指または手首」に何もつけてはならない。（たとえば救急ばんそうこう、テープ、瞬間接着剤、ブレスレットなど）とされた。

2016 年

●マイナーリーグの規定であった「バッタースボックスルール」がメジャーリーグにも適用された。

●本塁での衝突プレイの規定（コリジョンルール）が採用され、走者の体当たり禁止、捕手のブロック禁止が明確になった。

2017 年

●一塁手のグラブ・ミット、捕手以外の野手のグラブの縦の大きさが、先端から下端まで「13インチ（３３．０センチ）」以下とされた。

●投手のグラブの色について、OBRの規定を採用した。

●捕球後、ダッグアウトに踏み込めばボールデッドとする。

●併殺の塁への「正しいスライディング」が規定される。

2018年

●定義 38 の［注］を削除し、5.07(a)(1)および(2)に規定された投 球動作に違反した投球を反則投球としないこととした。

●故意四球の申告制を採用した。

2.　2016年の規則書条文構成の大幅な変更

2015年のOfficial Baseball Rules （OBR）の改正を受けて､我が国でも2016年に大幅な条文構成の変更を行った。公認野球規則の目次を比較してみると、次表のようになる。

2015年の公認野球規則の目次	2016年の公認野球規則の目次
1.00　試合の目的、競技場、用具	1.00　試合の目的
2.00　本規則における用語の定義	2.00　競技場
3.00　試合の準備	3.00　用具、ユニフォーム
4.00　試合の開始と終了	4.00　試合の準備
5.00　ボールインプレイとボールデッド	5.00　試合の進行
6.00　打者	6.00　反則行為
7.00　走者	7.00　試合の終了
8.00　投手	8.00　審判員
9.00　審判員	9.00　記録に関する規則
10.00記録に関する規則	本規則における用語の定義

このように、新しい構成ではボールインプレイとボールデッド、打者、走者、投手に関する規則が、「5.00試合の進行」の章に集約されるとともに、打者、走者、投手それぞれの反則行為は、すべて「6.00反則行為」の章にまとめられた。

これまでの条項の番号は一新されたので、2016年の公認野球規則では新条項番号の後に〈　〉書きで旧番号を表示するとともに、巻末には前年との対比表を掲載して、できるだけ関係者が戸惑うことのないよう配慮された。

また、この機会に、原文の通りCommentは【原注】、Noteは【付記】、Approved Rulingは【規則説明】、EXCEPTIONは【例外】、EXAMPLEおよびPLAYは【例】と表記を統一した。

なお、アマチュア野球内規についても、掲載順を新条文の順に変更し、併せて規則書と同じ“横書き”とした。

＜第3版解説　アンリトゥン・ルール　より＞

大リーグには、ルールブックに記載されてはいないが、守らなければならないマナーが“アンリトゥン・ルール”（書かれていないルール）、いわゆる暗黙のルールというものが存在する。大リーグではこれらを破ると報復を受けるし、またこれらを知らないと国際大会ではブーイングを受け、ひんしゅくを買うことになる。参考までに、いくつか紹介する。

1. 初回から送りバントをしてはいけない。
2. 大量リード(概ね5点以上)しているときは、
   - ●盗塁をしてはいけない。
   - ●バントをしてはいけない。
   - ●スクイズバントをしてはいけない。
   - ●カウント3ボール0ストライクから打ってはいけない。
   - ●けん制球を投げてはいけない。
3. ツーアウトのときは、三塁盗塁をするな。
4. 一塁に走者がいる場合、敬遠をしてはいけない。
5. 内野手に向かってスパイクを高く上げてスライディングしてはいけない。
6. 完全試合・ノーヒットノーランが進行中のときは、絶対にその言葉をダッグアウトで口に出すな。
7. 相手チームには敬意を払え　―――　敵のメンツをつぶすな、とくにホームランを打ったあと派手なガッツポーズをするな。
8. 大差のついた試合で控えの選手をどんどん出場させたりするな。
9. 打席で後ろをのぞいて捕手のサインを盗み見してはいけない。
10. 選手は絶対に審判に恥をかかせたり、侮辱したりしてはいけない。

1.00　試合の目的

1.01〈1.01〉野球は、囲いのある競技場で、監督が指揮する9人のプレーヤーから成る二つのチームの間で、1人ないし数人の審判員の権限のもとに、本規則に従って行なわれる競技である。

1.02〈5.04〉攻撃側は、まず打者が走者となり、走者となれば進塁して得点することに努める。

1.03〈5.05〉守備側は、相手の打者が走者となることを防ぎ、走者となった場合は、その進塁を最小限にとどめるように努める。

1.04〈5.06〉打者が走者となり、正規にすべての塁に触れたときは、そのチームに1点が記録される。

1.05〈1.02〉各チームは、相手チームより多くの得点を記録して、勝つことを目的とする。

1.06〈1.03〉正式試合が終わったとき、本規則によって記録した得点の多い方が、その試合の勝者となる。

＜第3版解説　フェアプレイ　より＞

2009年よりアマチュア野球界挙げて、「キャッチャーミットを動かすな!」キャンペーンを展開している。

キャッチャーミットを動かすとはどういうことか、それはキャッチャーが投球を受けたときわどい球、あるいはボールの球をストライクにとってほしいとの思いで、捕球後にミットを左右または上下に意図的に動かすものである。この行為は球審の目をごまかそうとするアンフェアな行為であり、審判員を侮辱する行為に当たる。特に、国際大会においては、この行為は「判定を行う」球審を侮辱する行為として厳しく非難され、ややもすれば球審の心情を害し、かえって不利な判定を招く原因ともなっている。

審判講習会で投球判定の練習をするときに、インストラクターが口酸っぱく繰り返して言うのが、「トラッキング」である。「トラッキング」とは、ストライク・ボールの判定をするときに顔を動かさず、目だけで投球を追って、(捕球された)ミットを見ながら判定をしなさいということである。したがって、ミットを動かされたのでは、安定した判定を続ける上で、球審にとっては阻害要因となって、判定のばらつきの原因を作ってしまう。

このキャンペーンで止めさせようとしている行為は次のとおりである。

(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、ボールを判断するかのように、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(判定するのは球審の仕事)

(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

このような行為はアンフェアなので、審判員が気付いたらその都度キャッチャーに注意して止めさせるよう指導をする。

この「ミットを動かすな運動」にアマチュア野球界全体で取り組んできたが、

まだまだ徹底されているとは言えない現状があることや、2017年3月に行われた2017 WORLD BASEBALL CLASSIC において、日本戦の球審を担当した複数の外国人審判員から、日本の捕手がミットを動かしているとの指摘があったことなどを踏まえ、2018年2 月、アマチュア野球規則委員会は、マナーアップ、フェアプレイの両面から上記の(1)から(3)の行為を慎むよう、再度通達した。

余談になるが、国際大会において日本の審判員が、外国人審判員からたびたび次のような指摘を受けたことをお伝えしておく。

『日本のキャッチャーは、なぜミットを動かすのだ。我々をだまそうとしているのか。しかし、ジャッジはしやすい。きわどいコースのときは、彼（捕手）がミットを動かしたら、自己申告のとおりにボールとコールすればいい。』

2.00　競技場

2.01　競技場の設定〈1.04〉

競技場は、次にしるす要領により、巻頭1、2、3図のように設定する。

まず、本塁の位置を決め、その地点から二塁を設けたい方向に、鋼鉄製巻尺で、127フィート3 3/8インチ(38.795メートル)の距離を測って二塁の位置を定める。次に本塁と二塁を基点にしてそれぞれ90フィート（27.431メートル)を測り、本塁から向かって右側の交点を一塁とし、本塁から向かって左側の交点を三塁とする。したがって、一塁から三塁までの距離は127フィート3 3/8インチとなる。

本塁からの距離は、すべて一塁線と三塁線との交点を基点として測る。

本塁から投手板を経て二塁に向かう線は、東北東に向かっていることを理想とする。

90フィート平方の内野を作るには、まず各ベースライン(塁線)およびホームプレート(本塁)を同一水平面上に設け、続いて内野の中央付近に投手板をホームプレートより10インチ(25.4センチ)高い場所に設け、投手板の前方6インチ(15.2センチ)の地点から、本塁に向かって6フィート(182.9センチ)の地点まで、1フィート(30.5センチ)につき1インチ(2.5センチ)の傾斜をつけ、その傾斜は各競技場とも同一でなければならない。

本塁からバックストップまでの距離、塁線からファウルグラウンドにあるフェンス、スタンドまたはプレイの妨げになる施設までの距離は、60フィート(18.288メートル)以上を必要とする。(1図参照)

外野は、1図に示すように、一塁線および三塁線を延長したファウルラインの間の地域である。本塁よりフェアグラウンドにあるフェンス、スタンドまたはプレイの妨げになる施設までの距離は250フィート(76.199メートル)以上を必要とするが、両翼は320フィート(97.534メートル)以上、中堅は400フィート(121.918メートル)以上あることが優先して望まれる。

境界線(ファウルラインおよびその延長として設けられたファウルポール)を含む内野および外野は、フェアグラウンドであり、その他の地域はファウルグラウンドである。

キャッチャースボックス、バッタースボックス、コーチスボックス、スリーフット・ファーストベースラインおよびネクスト・バッタースボックスは巻頭1、2図のように描く。

図表中のファウルラインおよび太線で示されている諸線は、塗料、または無害かつ不燃性のチョーク、その他の白い材料で描く。

巻頭1図のグラスライン(芝生の線)および芝生の広さは、多くの競技場が用いている規格を示したものであるが、その規格は必ずしも強制されるものではなく、各クラブは任意に芝生および芝生のない地面の広さや形を定めることができる。

【付記】(a)1958年6月1日以降プロフェッショナル野球のクラブが建造する競技場は、本塁より左右両翼のフェンス、スタンドまたは左右両翼のフェアグラウンド上にあるプレイの妨げになる施設までの最短距離は325フィート(99.058メートル)、中堅のフェンスまでの最短距離は400フィート(121.918メートル)を必要とする。

(b)1958年6月1日以降現在の競技場を改造するにあたっては、本塁より左右両翼および中堅のフェンスまでの距離を、前記の最短距離以下に短縮することはできない。

【軟式注】学童部では、投手板と本塁間および各塁間の距離を次のとおりとする。

塁間の距離は23メートル。投手板と本塁との距離は16メートル。

2.02　本塁〈1.05〉
　本塁は五角形の白色のゴム板で表示する。この五角形を作るには、まず1辺が17㌅(43.2㌢)の正方形を描き、17㌅の1辺を決めてこれに隣り合った両側の辺を8½㌅(21.6㌢)とする。それぞれの点から各12㌅(30.5㌢)の2辺を作る。12㌅の2辺が交わった個所を本塁一塁線、本塁三塁線の交点に置き、17㌅の辺が投手板に面し、二つの12㌅の辺が一塁線および三塁線に一致し、その表面が地面と水平になるように固定する。(巻頭2図参照)

2.03　塁〈1.06〉
　一塁、二塁、三塁は、白色のキャンバスまたはゴムで被覆されたバッグで表示し、巻頭2図に示すように地面に正しく固定する。
　一塁と三塁のバッグは、完全に内野の内に入るように設置し、二塁のバッグは、図表の二塁の地点にその中心がくるように設置する。
　キャンバスバッグはその中に柔らかい材料を詰めて作り、その大きさは15㌅(38.1㌢)平方、厚さは3㌅(7.6㌢)ないし5㌅(12.7㌢)である。

2.04　投手板〈1.07〉
　投手板は横24㌅(61.0㌢)縦6㌅(15.2㌢)の長方形の白色ゴムの平板で作る。投手板は巻頭1、2、3図に示す個所の地面に固定し、その前縁の中央から本塁(五角形の先端)までの距離は60㌳6㌅(18.44㍍)とする。

2.05　ベンチ〈1.08〉
　ホームクラブは、各ベースラインから最短25㌳(7.62㍍)離れた場所に、ホームチーム用およびビジティングチーム用として、各1個のプレーヤースベンチを設け、これには左右後方の三方に囲いをめぐらし、屋根を設けることが必要である。

＜2.03　第3版解説 なぜ二塁ベースだけがベースの置き方が違うのか? より＞
　もともと一塁ベースも三塁ベースも二塁ベースのようにラインの交差点がベースの中心にあった。しかし、一塁と三塁ベースの半分がファウルラインの外に出た状態だとなかなかフェアかファウルの判定が難しいため、1887 年に現在のように完全に内野の中、つまりフェアテリトリに置かれるようになった。ところが、二塁ベースはフェアかファウルかの判定に関係ないためそのままの状態で残ったというわけである。ちなみに、本塁ベースももともと四角でラインの中に置かれていたが 1900 年に今の形の五角形に変わった。投手にとっても、審判員にとってもストライクゾーンが分かりやすいというのがその理由であった。(2.02、2.03)

3.00　用具・ユニフォーム

3.01　ボール〈1.09〉

ボールはコルク、ゴムまたはこれに類する材料の小さい芯に糸を巻きつけ、白色の馬皮または牛皮2片でこれを包み、頑丈に縫い合わせて作る。重量は5オンスないし5¼オンス(141.7グラム～148.8グラム)、周囲は9インチないし9¼インチ(22.9センチ～23.5センチ)とする。

【注1】我が国では牛皮のものを用いる。

【軟式注】軟式野球ボールは、外周はゴム製で、M号、B号、C号、D号、H号の5種類がある。M号は一般用、B、C、D号は少年用のいずれも中空ボールで、H号は一般用の充填物の入ったボールである。

ボールの標準は次のとおりである。(反発は150センチの高さから大理石板に落として測る) M号の20%圧縮荷重は、ボール直径を20%つぶしたときの力を測る。

	直　径	重　量	反　発	20%圧縮荷重
M号	71.5ミリ～72.5ミリ	136.2グラム～139.8グラム	70センチ～90センチ	32キログラム～40キログラム
B号	69.5ミリ～70.5ミリ	133.2グラム～136.8グラム	80.0センチ～100.0センチ	
C号	67.5ミリ～68.5ミリ	126.2グラム～129.8グラム	65.0センチ～85.0センチ	
D号	64.0ミリ～65.0ミリ	105.0グラム～110.0グラム	65.0センチ～85.0センチ	
H号	71.5ミリ～72.5ミリ	141.2グラム～144.8グラム	50.0センチ～70.0センチ	

〈3.02〉プレーヤーが、土、ロジン、パラフィン、甘草、サンドペーパー、エメリーペーパー、その他のもので、ボールを故意に汚すことは禁じられる。

ペナルティ　審判員は、そのボールの返還を求め、反則した者を試合から除く。さらに、反則者は自動的に以後10試合の出場停止となる。ボールを傷つけた投手に関しては6.02(c)(2)～(6)、6.02(d)参照。

【注2】アマチュア野球では、このペナルティを適用せず・審判員が・その反則者に注意して、そのボールの返還を求めるにとどめるが、その後も、故意に同様の行為を繰り返した場合には、試合から除く。

【原注】〈5.02原注〉ボールが試合中、部分的にはがれた場合は、そのプレイが完了するまで、ボールインプレイの状態は続く。

3.02　バット〈1.10〉

(a)　バットはなめらかな円い棒であり、太さはその最も太い部分の直径が2.61インチ(6.6センチ)以下、長さは42インチ(106.7センチ)以下であることが必要である。バットは1本の木材で作られるべきである。

【付記】接合バットまたは試作中のバットは、製造業者がその製造の意図と方法とについて、規則委員会の承認を得るまで、プロフェッショナル野球(公式試合および非公式試合)では使用できない。

【注1】我が国のプロ野球では、金属製バット、木片の接合バットおよび竹の接合バットは、コミッショナーの許可があるまで使用できない

【注2】アマチュア野球では、各連盟が公認すれば、金属製バット、木片の接合バットおよび竹の接合バットの使用を認める。ただし、接合バットについては、バット

内部を加工したものは認めない。(6.03a4参照)
【注3】アマチュア野球では、金属製バットを次のとおり規定する。
① 最大径の制限 -- バットの最大直径は、67ミリ未満とする。
② 質量の制限 -- バットの質量は、900グラム以上とする。なお、金属製バットの質量とは完成品であり、ヘッドキャップ(一体成形等により、ヘッドキャップを用いていないものにあっては、それと同等の部位)、グリップエンドノブ、グリップテープを除いた本体の質量は、810グラム±10グラム以上とする。
③ 形状の制限 -- 金属製バットの形状は、先端からグリップ部までは、なだらかな傾斜でなければならない。
なお、なだらかな傾斜とは、打球部からグリップ部までの外径の収縮率(全体傾斜率)が、10%を超えないことをいう。
また、テーパ部の任意の個所においても、50ミリの間での外径収縮率(最大傾斜率)は、20%を超えないことをいう。

【軟式注】 軟式野球では、この規定を適用しない。

(b) カップバット(先端をえぐったバット)
バットの先端をえぐるときには、深さ1 1/4インチ(3.2センチ)以内、直径1インチ以上2インチ(5.1センチ)以内で、しかもそのくぼみの断面は、椀状にカーブしていなければならない。なお、この際、直角にえぐったり、異物を付着させてはならない。

(c) バットの握りの部分(端から18インチ(45.7センチ))には、何らかの物質を付着したり、ザラザラにして握りやすくすることは許されるが、18インチの制限を超えてまで細工したバットを試合に使用することは禁じられる。

【付記】審判員は、打者の使用したバットが、打者の打撃中または打撃終了後に、本項に適合していないことを発見しても、打者にアウトを宣告したり、打者を試合から除いたりする理由としてはならない。

【原注】パインタールが18インチの制限を超えて付着していた場合には、審判員は、自らの判断や相手チームからの異議があれば、バットの交換を命じる。制限を超えた部分のパインタールが取り除かれた場合だけ、打者は以後その試合でそのバットを使用することができる。
バットの使用以前に指摘がなければ、本項に適合していないバットによるプレイはすべて有効であり、また、そのプレイについて提訴は認められない。

(d) プロフェッショナル野球では、規則委員会の認可がなければ､着色バットは使用できない。

【注1】我が国のプロ野球では、着色バットの色については別に定める規定に従う。
【注2】アマチュア野球では、所属する連盟、協会の規定に従う。

3.03 ユニフォーム〈1.11〉
(a)〈1.11a1〉同一チームの各プレーヤーは、同色、同形、同意匠のユニフォームを着用し、そのユニフォームには6インチ(15.2センチ)以上の大きさの背番号をつけなければならない。
(b)〈1.11a2〉アンダーシャツの外から見える部分は､同一チームの各プレーヤー全員が同じ色でなければならない。

投手以外の各プレーヤーは、アンダーシャツの袖に番号・文字・記章などをつけることができる。

(c)〈1.11a3〉自チームの他のプレーヤーと異なるユニフォームを着たプレーヤーは試合には参加できない。

【注】各プレーヤーはコートを着て競技にたずさわることはできない。ただし、ベースコーチと走者となった投手を除く。

(d)〈1.11b〉リーグは次のことを規定する。

(1) 各チームは、常に独自のユニフォームを着なければならない。

(2) 各チームは、ホームゲーム用として白色、ロードゲーム用として色物の生地を用いて作った2組のユニフォームを用意しなければならない。

【注】アマチュア野球では、必ずしもホームチームのときは白色､ビジティングチームのときは色物のユニフォームを着なくてもよい。

(e)〈1.11c〉各プレーヤーのユニフォームの袖の長さは、各人によって異なっていてもよいが、各自の両袖の長さは､ほぼ同一にしなければならない。

各プレーヤーは、その袖がボロボロになったり、切れたり、裂けたりしたユニフォームおよびアンダーシャツを着てはならない。

(f)〈1.11d〉各プレーヤーは、そのユニフォームの色と異なった色のテープまたはその他のものを、ユニフォームにつけることはできない。

(g)〈1.11e〉ユニフォームには、野球用ボールをかたどったり、連想させるような模様をつけてはならない。

(h)〈1.11f〉ガラスのボタンやピカピカした金属を、ユニフォームにつけることはできない。

(i)〈1.11g〉靴のかかとやつま先には、普通使われている部品以外のものをつけてはならない。ゴルフシューズ、または陸上競技用シューズに使われているスパイクに類似した、先のとがったスパイクをつけたシューズは使用できない。

(j)〈1.11h〉ユニフォームのいかなる部分にも、宣伝、広告に類する布切れまたは図案をつけてはならない。

【注1】我が国のプロ野球では、本項を適用しない。

【注2】アマチュア野球では、所属する連盟、協会の規定に従う。

(k)〈1.11f〉リーグは、所属するチームのユニフォームの背中にプレーヤーの名前をつけるように規定することができる。プレーヤーの姓以外の他の名前をつける場合は、リーグ会長の承認を必要とする。名前をつけることが決定した場合は、チーム全員のユニフォームにつけなければならない。

【注】アマチュア野球では、所属する連盟、協会の規定に従う。

3.04　捕手のミット〈1.12〉

捕手の皮製ミットの重量には制限がない。その大きさは、しめひも、皮のバンドまたはミットの外縁につけられているふちどりも含めて外周で38インチ(96.5センチ)以下、ミットの先端から下端までは15½インチ(39.4センチ)以下でなければならない。ミットの親指の部分と人さし指の部分との間隔は、その先端で6インチ(15.2センチ)以下、親指の叉状の部分で4インチ(10.2センチ)以下でなければならない。

親指と人さし指との間にある網は、両指の先端をつなぐ部分の長さは7インチ(17.8センチ)以下、先端から親指の叉状の部分までの長さは6インチ以下に作る。網はひもで編んだものでも、皮革で被覆したひもで編んだものでも、または、手のひらの部分の延長となるように皮革をひもでミットに結びつけたものでもよいが、前記の寸法を超えてはならない。

3.05　一塁手のグラブ〈1.13〉

一塁手の皮製グラブまたはミットの重量には制限がない。その大きさは、縦が先端から下端まで13インチ(33センチ)以下、親指の叉状の部分からミットの外縁まで測った手のひらの幅が8インチ(20.3センチ)以下、ミットの親指の部分と人さし指の部分との間隔は、ミットの先端で4インチ(10.2センチ)以下、親指の叉状の部分で3½インチ(8.9センチ)以下でなければならない。この間隔は一定に保ち、皮以外のものを用いたり、特殊な方法で間隔を大きくしたり、伸ばしたり広げたり、深くすることは許されない。

親指と人さし指との間にある網は、その先端から親指の叉状の部分まで長さが5インチ(12.7センチ)以下になるように作る。網はひもで編んだものでも、皮革で被覆したひもで編んだものでも、または、手のひらの部分の延長となるような皮革をひもでミットに結びつけたものでもよいが、前記の寸法を超えてはならない。しかし、網のひもに皮以外のものを巻きつけたり、ひもを皮以外のもので包んだり、または網を深くしてわな(トラップ)のようなあみ形にすることは許されない。

3.06　野手のグラブ〈1.14〉

捕手以外の野手の皮製グラブの重量には制限がない。グラブの寸法を測るには、計測具または巻尺をグラブの前面またはボールをつかむ側に接触させ、外形をたどるようにする。その大きさは、縦が4本の指の各先端から、ボールが入る個所を通ってグラブの下端まで13インチ(33センチ)以下、手のひらの幅は、人さし指の下端の内側の縫い目から、各指の下端を通って小指外側の縁まで7¾(19.7センチ)以下である。

親指と人さし指との間、いわゆる叉状の部分(クロッチ)に皮の網または壁形の皮製品を取りつけてもよい。網はクロッチをぴったりふさぐように2枚の普通の皮を重ね合わせて作っても、トンネル型の皮や長方形の皮をつなぎ合わせて作っても、または皮ひもを編んだもので作ってもよいが、わな(トラップ)のようなあみ形にするために皮以外のものを巻きつけたり、皮以外のもので包むことは許されない。

網がクロッチをきっちりふさいだとき、網は柔軟性があってもさしつかえない。数個の部品をつなぎ合わせて網を作るにあたって、それぞれをぴったりとくっつけなければならない。しかし、部品をわん曲させてくぼみを大きくさせてはならない。網はクロッチの大きさを常に制御できるように作らなければならない。

クロッチの大きさは、その先端の幅が4½インチ(11.4センチ)以下、深さが5¾インチ(14.6センチ)以下、下端の幅が3½インチ(8.9センチ)以下である。網はクロッチの上下左右どの部分にでも、きっちりと取りつけられていなければならない。皮のしめひもで結びつけられたものは、しっかりとつなぎ合わされ、伸びたりゆるんだりしたときには、正常の状態に戻さなければならない。

3.07　投手のグラブ〈1.15〉

(a)　投手~~用~~のグラブは~~縫い目、しめひも、網を含む全体が１色であることが必要で、しかもその色は、白色、灰色以外のものでなければならない。~~縁取りを除き白色、灰色以外のものでなければならない。審判員の判断によるが、どんな方法であっても幻惑させるものであってはならない。

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。

【注】アマチュア野球では、~~所属する連盟、協会の規定に従う。~~投手のグラブについては、縁取り、しめひも、縫い糸を除くグラブ本体（捕球面、背面、網）は1色でなければならない。

(b)　投手は、そのグラブの色と異なった色のものを、グラブにつけることはできない。

(c)　球審は、自らの判断または他の審判員の助言があれば、あるいは相手チームの監督からの異議に球審が同意すれば、本条(a)または(b)項に違反しているグラブを取り替えさせる。

3.08　ヘルメット〈1.16〉

プロフェッショナルリーグでは、ヘルメットの使用について、次のような規則を採用しなければならない。

(a)　プレーヤーは、打撃時間中および走者として塁に出ているときは、必ず野球用ヘルメットをかぶらなければならない。

(b)　マイナーリーグのプレーヤーは、打撃に際して両耳フラップヘルメットを着用しなければならない。

(c)　メジャーリーグのプレーヤーは、片耳フラップヘルメット(プレーヤーが両耳フラップヘルメットを選んでもよい)を着用しなければならない。

【注】アマチュア野球では、所属する連盟、協会の規定に従う。

(d)　捕手が投球を受けるときは、捕手の防護用のヘルメットおよびフェイスマスクを着用しなければならない。

(e)　ベースコーチは、コーチスボックスにいるときには、防護用のヘルメットを着用しなければならない。

(f)　バットボーイ、ボールボーイまたはバットガール、ボールガールは、その仕事にたずさわっているときは、防護用の両耳フラップヘルメットを着用しなければならない。

【3.08原注】審判員は各項に対する規則違反を認めた場合には、これを是正するように命じる。審判員の判断で、適宜な時間がたっても是正されない場合には、違反者を試合から除くことができる。

3.09　商業的宣伝〈1.17〉

ベース、投手板、ボール、バット、ユニフォーム、ミット、グラブ、ヘルメットその他本規則の各条項に規定された競技用具には、それらの製品のための不適当かつ過度な商業的宣伝が含まれていてはならない。

製造業者によって、これらの用具にしるされる意匠、図案、商標、記号活字および用

具の商品名などは、その大きさおよび内容において妥当とされる範囲のものでなければならない。
　本条は、プロフェッショナルリーグだけに適用される。

【付記】製造業者が、プロフェッショナルリーグ用の競技用具に、きわだった新しい変更を企図するときには、その製造に先立ちプロ野球規則委員会にその変更を提示して同意を求めなければならない。

【注1】製造業者には、販売業者を含む。
【注2】製造業者（販売業者を含む）以外のものの宣伝は、いずれの競技用具にも一切つけてはならない。
【注3】①バットの表面の焼印などの内容およびサイズなどは後記の範囲内にとどめなければならない
　バットの先端部分には、バットモデルと、バットの品名、品番、材種のみを表示するものとし、マーク類は表示できない。
　なお、これらの表示については、レーザー照射による文字入れを認める。
　これらの表示は、バットの長さに沿って、縦5㌢以下・横9.5㌢以下の範囲内におさめ、文字の大きさは、それぞれ縦2㌢以下、横2㌢以下でなければならない。
握りに近い部分には、製造業者または製造委託者の名称を含む商標を表示するものとし、これらの表示は、バットの長さに沿って、縦6.5㌢以下、横12.5㌢以下の範囲内におさめなければならない。
　前記商標などは、すべてバットの同一面に表示しなければならない。
② ユニフォーム(帽子、ストッキングを含む)、ベルト、ソックス、アンダーシャツ、ウィンドブレイカー、ジャンパー、ヘルメットの表面のいかなる部分にも商標などの表示をすることはできない。
③ ミットまたはグラブに表示する商標は、布片、刺繍または野球規則委員会の承認を受けた樹脂製の成型物によるものとし、これを表示する個所は背帯あるいは背帯に近い部分、または親指のつけ根の部分のうちのいずれか1カ所に限定し、その大きさは縦4㌢以下、横7㌢以下でなければならない。
　マーク類を布片、刺繍または樹脂製の成型物によって表示する場合(エナメル素材のように光る素材での表示は認められない)は、親指のつけ根に近い個所に限定し、その大きさは、縦3.5㌢、横3.5㌢以下でなければならない。
　投手用グラブに商標およびマーク類を布片または刺繍によって表示する場合、その色は、文字の部分を含み、すべて白色または灰色以外の色でなければならない。ただし、野球規則委員会が特に認めた場合は、この限りではない。
　品名、品番、マーク類などをスタンプによって表示する場合の色は、黒色または焼印の自然色でなければならない。
④ 手袋およびリストバンドに商標などを表示する場合は、1カ所に限定し、その大きさは、14平方㌢以下でなければならない。
⑤ 以上の用具以外の用具のコマーシャリゼーションについては、本条の趣旨に従い、野球規則委員会がその都度、その適否を判断する。
【注4】本条は、アマチュア野球でも適用することとし、所属する連盟、協会の規定に従う。

3.10　競技場内の用具〈3.14〉

(a) 攻撃側プレーヤーは、自チームの攻撃中には、グラブ、その他の用具を競技場内からダッグアウトに持ち帰らなければならない。フェア地域とファウル地域とを問わず、競技場内には何物も残しておいてはならない。

(b) シフトを取るために、野手の守備位置を示す、いかなる印も競技場内につけてはならない。

＜3.01　第3版解説　試合球　より【抜粋】＞

規則3.01に、ボールはコルク、ゴムまたはこれに類する材料の小さい芯に糸を巻きつけ、白色の馬皮または牛皮2片でこれを包み、頑丈に縫い合わせて作る。

重量は5オンスないし5¼オンス(141.7グラム～148.8グラム)、周囲は9インチないし9¼インチ(22.9センチ～23.5センチ)とする、と決められている。

ひと頃、飛ぶボール、飛ばないボールということが話題になり、2005年(平成17年)9月、アマチュア野球各団体と硬式野球ボール製造・販売業者との間で「硬式野球ボールの規格に関する合意書」が締結され、公認球の基準が決められ、現在に至っている。

〈合意書の内容は次のとおり〉

1)ゴム芯の反発性能について

ゴム芯の反発性能を4mの高さから大理石の板の上に落とす自然落下方式で、跳ね返りの高さを190cm±10cmとする。なお、条件は室内の常温、常湿とする。

2)縫い糸

ボールの表皮の牛革の縫い合わせ糸は綿糸を使用することとし、糸番手16番10本撚りの太さを基本とする。

3)販売と使用の開始

前2項該当硬式野球ボールの販売開始は06年10月1日からとする。また硬式野球ボール使用各競技団体は07年シーズンインから同該当球を使用球とする。

上記のとおり、新規格球(〝飛ばないボール〟)は2007年(平成19年)から使用されている。

反発力に関しては、アマチュア野球では、1962年基準を継承して、これまで13フィート4インチ(約4m)の高さからコンクリート上の厚さ4インチ(約10cm)の大理石の板の上に落として、反発が4フィート7インチ(124cm)から5フィート(152cm)までくらいのものを認めてきた。ただ、検査装置は、神宮球場および中沢佐伯記念会館にあるだけで、東京六大学および高野連の選抜および夏の大会ではすべての納品球が検査されるものの、ほとんどは公認メーカーの納品するボールを公認球としてみなしているのが実態といえる。

一方、わが国プロ野球ではどうかというと、「プロ野球試合使用球に関する規則」というのがあって、それによると、日本車両検査協会に設置されたボール反発係数測定器で検査、平均反発係数が0.4034～0.4234の範囲に収まるものを合格としている。反発係数とは、時速100キロのボールが鉄板にぶつかって50キロのスピードで跳ね返ってきた場合、反発係数は0.5となる。平均反発係数とは、検査日において、同日に開催される6球場で使用される統一試合球(未使用球)から、「1球場=1ダース」を抽出し、計測した全72球の反発係数の平均値を示す。

なお、プロ野球では、2011年度から従来球より飛距離が約1メートル落ちる、低反発という〝国際基準〟に近づけたボールを「統一球」として採用することを決定した。

＜3.01　第3版解説　ボールを故意に汚す　より＞

プレーヤーが、土、ロジン、パラフィン等でボールを故意に汚すことは禁じられている(3.01)。この場合、アマチュア野球では、反則者に注意を与え、そのボールの返還を求めるに

とどめるが、なお故意にくり返された場合には、その反則者を試合から除く。(3.01[注2])
なお、投手がボールを傷つけることに関しては、Ⅶ-28「ボールに異物をつける;ボールを傷つける」(規則6.02(c)(2)～(6))を参照。

＜3.02　第3版解説　バットの太さ　より＞

木製バットの最大直径は、2010年度(わが国の規則書では2011年度)に、2インチ4分の3(7.0センチ)から2.61インチ(6.6センチ)に縮小された。(3.02(a))

＜3.02　第3版解説　木製バットの公認制度　より＞

アマチュア野球規則委員会は、木製バットの折損が増えてきた実態を勘案し、バットの安全性を維持し、信頼できるバットを提供していくために、2012年度、木製バットの公認制度を導入し、全日本バット工業会との間で「木製バットの公認制度に関する覚書」を締結した。

「公認バット」とは、全日本バット工業会に加盟する会員(製造業者または販売業者)が製造または販売する木製バットをいい、所定の位置に「BFJロゴマーク」が押印されている。その会員名は日本野球連盟および全日本大学野球連盟のホームページに公表されている。

2013年度は猶予期間としてスタートし、2014年度から本実施となって、公式試合は一部の例外を除き「公認バット」以外は使用できないこととなった。

なお、日本プロフェッショナル野球組織により承認を受けているバット(所定の位置に「NPBロゴマーク」が押印されているバット)は「公認バット」として取扱い、その使用は認められる。ただし、外国製のバットで、BFJロゴマークまたはNPBロゴマークのないバットの使用は認められない。

＜3.02　第3版解説　コブバット　より＞

グリップ部分に意図的に取り付けた簡易グリップ(〝コブ〟)は、3.02(a)の「バットはなめらかな円い棒であり」に抵触すると判断し、認められない。たとえば、テープをバットの握りの部分(端から18インチ)に巻くことは許される(3.02(c))が、テープを何重にも巻いてコブ(第2のグリップ)を作ったり、凹凸のあるテープを巻きつけたりすることは認められない。また、リング状のものをグリップエンド代わりにつけたり、バットを削って二つのコブを作ることも認められない。

＜3.02　第3版解説　不適合バットと違反バット（2016改正）　より＞

3.02(c)[付記]審判員は、打者の使用したバットが、打者の打撃中または打撃終了後に、本項に適合していないことを発見しても、打者にアウトを宣告したり、打者を試合から除いたりする理由としてはならない。

6.03(a)(5)打者が、いかなる方法であろうとも、ボールの飛距離を伸ばしたり、異常な反発力を生じさせるように改造、加工したと審判員が判断するバットを使用したり、使用しようとした場合。　　(中略)

打者がこのようなバットを使用したために起きた進塁は認められない（バットの使用に起因しない進塁、たとえば盗塁、ボーク、暴投、捕逸を除く）が、アウトは認められる。打者はアウトを宣告される。

[原注]打者がこのようなバットを持ってバッタースボックスに入れば、打者は規則違反のバットを使用した、あるいは使用しようとしたとみなされる。

審判員は、違反したバットを発見した場合は、合法のバットと取り替えさせねばならない。また、相手チームから違反の疑いがあるとバットの検査を要請されたら、審判員は指摘されたバットを検査しなければならない。目視検査だけで違反かどうか断定できない場合は、その試合での当該バットの使用を保留する。

上記のように、不適合バットの場合には、打者にアウトを宣告できないが、規則6.03(a)(5)に該当する改造バットの場合は、打者は反則行為でアウトとなる。

また、同[原注]にあるように、そのようなバットを持ってバッタースボックスに入っただけで、使用した、あるいは使用しようとしたとみなされることに注意が必要である。

なお、2016 年の改正により、打者が規則違反のバットを持って打席に立った場合でも、そのバットに起因しない盗塁、ボーク、暴投、捕逸などにより打者が進塁したとき、その進塁は認められることが加筆された。これは、打順の誤りの場合（6.03(b)(5)）と取り扱いを同じにしたものである。

＜3.02　第3版解説　着色バット　より＞

現在アマチュア野球では、次の条件で着色バットを認めている。(3.02(d)[注2])

(1)使用を認める着色バットは、バットの素材そのものの色、ダークブラウン、赤褐色、淡黄色およびブラックとする。

(2)木目を目視できること

(3)拙劣な塗装技術を用いていないこと(たとえば、ボールに塗料が付着するなど)

なお、塗装ではなく、バットの表面にコーティングしたものは公認バットとしては認めない。

プロ野球では、メイプル他の散孔材バットなどで認めていた“メープルブラッグ”の着色バットを、2017年のシーズン終了後から使用を禁止することとした。アマチュアもプロに同調することとしたが、メーカー(2016年度で製造終了)やチームに在庫があることを考慮し、すでに流通しているものについては、使用を制限しないこととした。

参考:プロ野球では、淡黄色は認められていない。一方、認可した色同士の2色(ツートンカラー)とすることはできる。その場合は、バットの握り部分端から45.7センチ以内を境界線とする。日本野球連盟(社会人野球)および全日本大学野球連盟も許可色のツートンカラーバットを認めている。

＜3.03　第3版解説　スパイクシューズ　より＞

原則スパイクシューズは、ユニフォームの一部とみなし、チーム全員が同一メーカー、同色、同デザインでなければならないが、社会人野球および大学野球では、異なるメーカーのデザインであっても、同色であれば使用を認めている。なお、軟式野球では同色でなくても構わない。

＜3.06　第3版解説　グラブの大きさ（2016新規追加）＞

2015年に規則の規定をオーバーする大きさのグラブが使用されていることが発覚した。メーカーに対する調査の結果、ほとんどのメーカーが1ｲﾝﾁ以内のサイズオーバーのグラブを製造・販売していることが判明した。すでに1991年頃から市場に流通しており、現在ではプロ･アマ、硬式･軟式を問わず、外野手においては90パーセント以上の選手に使用されているという。野球規則では日米ともに「グラブの先端から下端までが12ｲﾝﾁ以下」とする規定は変わっていないが、米国では明文化されているかどうかは不明ながら、13ｲﾝﾁまで容認しているという事実も分かった。すでに20年以上に渡り規定を超えるサイズの

グラブや一塁手のミットが販売、使用され続け、事実上標準化されていることから、規則書で定める「12ｲﾝﾁ」を厳格に適用すると、メーカーだけでなく、選手にも大きな混乱が生じることが予測された。

このことを踏まえ、プロ・アマ合同規則委員会では、2016年度の改正で規則3.05および3.06の後に「我が国では、縦の大きさを先端から下端まで13インチ(33センチ)以下とする。」という[注]を新設した。

その後、2016年版OBRの3.05と3.06に「13インチ」が明文化されたため、公認野球規則においても2017年度の改正で、一塁手のミット・グラブと捕手以外の野手のグラブの「縦の大きさを、先端から下端まで“13インチ(33.0センチ)”以下」と変更するとともに、2016年度に追加した【注】は不要となったので削除した。

＜3.06　第3版解説（改訂）　野手のグラブ（2016新規追加）＞

2016年度の規則改正により、3.06の冒頭部分の「一塁手、捕手以外の野手の革製グラブの…」のうち、「一塁手」が削除され、一塁手はミット、グラブのどちらを使用してもよいことが明確になった。

なお、外野手などの野手が一塁手のミットを使用できないことも、プロ・アマ合同規則委員会において再確認された。

2017 年度の規則改正で、「皮」または「皮革」をすべて「革」に書き換えた。これは、OBR は全て“leather”となっていて、「皮」(“skin”)は加工される前の状態のものであり、実際にボールやグラブに使用されているものは加工した(なめした)後の「革」(“leather”)であるということによる。規則 3.04、3.05、3.06 において 20 個所を変更した。

＜3.06　第3版解説（改訂）　野手のグラブの色　より＞

2014年度より規則3.07(a)は、次のように改正になり、野手のグラブの色についても制限が加えられるようになった。

規則3.07

(a) (前段省略)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。

[注]アマチュア野球では、所属する連盟、協会の規定に従う。

この規則は、グラブ本体、パーツ(ひも革、縁取り、玉ハミ)にも適用するが、ハミ出し　(切ハミ)についてはこの限りではない。

PANTONE®とは、米国のカラー印刷用インクの会社で、そこの色見本帳が広く世界の標準として使われているのだが、ただ一般の人には14番と言っても、あるいはグラブを見ただけではまったく識別が不能である。次の色が14番の色でこれより明るいあるいはうすい色のグラブは認められないということである。(巻末資料を参照)

野手のグラブにまで色の制限が加わったのは、たとえば外野手が前進してラインドライブを地面すれすれでキャッチしようとしたとき、グラブの色とボールの色とが同じだとダイレクトキャッチだったのか、しようトバウンドだったのか判別が難しいケースがあるとの理由からである。確かに審判員にとってキャッチ、ノーキャッチの判定はトラブルボールと言って難しい判定の一つである。

なお、野手には捕手も含む。また、ツートンカラーのグラブの使用は認められるが、その場合でも規定に合致する色同士の2色でなければならない。

また、この規則は硬式用グラブ全体に適用されるが、アマチュア野球ではその影響が大きすぎることから、アマ[注]を挿入して、各団体の規定に従うこととした。社会人、大学は引き続き2015年度および2016年度の2年間を猶予期間としたが、2017年度から適

用している。また、高校野球では2015年度から投手、野手を問わず使用するグラブについて「本体カラーは、ブラウン系、オレンジ系、ブラック」となっている。そして、軟式はこの規則を適用せず、従来通りの対応となっている。

＜3.06　第3版解説（改訂）　グラブのしめひも　より＞

グラブのしめひもが長いと野手が走者にタッグに行った際、そのひもが走者の目に当たったりして危険なため、危険防止の観点から、グラブのしめひもは長すぎないこととし、目安としては親指の長さを限度とする。

2017年度の規則改正で、定義76(タッグ)に「グラブのひもだけが走者に触れても、タッグしたことにはならない」旨の規定が追加された。

＜3.07　第3版解説（改訂）　投手用のグラブ　より＞

投手のグラブの色を制限している規則3.07(a)の前段は、2017年度に次のように改正された。

2016年度までの規定

(a)投手用のグラブは縫い目、しめひも、網を含む全体が1色であることが必要で、しかもその色は、白色、灰色以外のものでなければならない。

後段省略。

【注】アマチュア野球では、所属する連盟、協会の規定に従う。

2017年度の改正

(a)投手のグラブは、縁取りを除き白色、灰色以外のものでなければならない。

審判員の判断によるが、どんな方法であっても幻惑させるものであってはならない。後段省略。

【注】アマチュア野球では、投手のグラブについては、縁取り、しめひも、縫い糸を除くグラブ本体(捕球面、背面、網)は1色でなければならない。

投手のグラブの色について、OBRでは、すでに2006年に上記規定に改正されていたが、日本では「“全体が1色でなければならない”という表現がなくなることによって予想される混乱を避けるため」という理由から、この改正を受け入れていなかった。しかし、各カテゴリーによる国際大会が頻繁に行われるようになった今、いつまでも日本だけのルールに縛られている時代でもなく、また、日本の規則委員会の“原文に忠実な規則書を”との方針からも、この改正に踏み切ることになった。

公認野球規則では、OBRの“piping”を「縁取り」と訳したが、メーカーのカタログでは「ヘリ革」と称しているものもある。巻末の資料で確認していただきたい。

なお、アマチュア野球では、「幻惑」(OBRでは“distracting”)の解釈に混乱が生じる ことのないよう、具体的な[注]を設定した。

また、最近個人名刺繍をグラブに入れるのが増えているが、その場合も色はグラブの色と同色でなければならず、場所は親指のつけ根部分1個所に限り、その長さはグラブの親指の半分を超えてはいけない。(社会人・大学・全軟連)なお、高校野球では個人名を入れることは認められていない。

投手用グラブの縫い糸の色については、白色、灰色、シルバー、光沢のある色および目立つ色は禁止とする。

投手用グラブについて整理すると次のようになる。

	社会人・大学・軟式	高校
グラブの色	縁取りを除き白色、灰色以外のもの。審判員の判断によるが、どんな方法であっても幻惑させないもの。 PANTONE®の色基準14番よりうすい色は使用できない。 縁取り、しめひも、縫い糸を除くグラブ本体（捕球面、背面、網（ウェブ））は1色とする。	同左 本体カラーは、ブラウン系、オレンジ系、ブラックとする。 使用できるカラーであれば、表部と裏部（平裏）部のカラーが違っていても使用可とする。
縁取り	特に規定なし	同左
しめひも	白色、灰色以外のもの	グラブ本体と同色でなければならない。ただし、グラブ本体と同系色で目立たないものについては差し支えない。
はみ出し	グラブ本体と同系色で目立たないもの、もしくは革の自然色。	同左
縫い糸	白色、灰色、シルバー以外とする。ただし、光沢のある色および目立つ色は認められない。	特にカラー制限を定めない
ウェブ	投手用グラブのウェブには、同色であれば、背番号のプレス、刻印（レーザー刻印）または切り抜きを認める。ただし、その大きさは、縦3.5センチ、横3.5センチ以内とする。 ウェブおよび小指の部分に個人名、学校名、チーム名等（イニシャルを含む）の刺繍を入れることは認めない。選手個人のデザイン（図案）または商標に類するデザインも不可とする。	特に規定なし
商標	材質：布片、刺繍または野球規則委員会の承認を受けた樹脂製の成型物によるもの 表示個所：背帯あるいは背帯に近い部分、また親指のつけ根部分のうちいずれか1個所 大きさ：縦4.0センチ、横7.0センチ以下 色：文字の部分を含み、すべて白色または灰色以外の色	材質：布片に刺繍または樹脂の成型物のほか、連盟が認めたものとする。 表示個所：同左 大きさ：同左 色：同左
マーク類	材質：布片、刺繍または野球規則委員会の承認を受けた樹脂製の成型物（エナメルによる表示は認められない）によるもの 表示個所：親指の近い個所に限定 大きさ：縦3.5センチ、横3.5センチ以下 色：文字の部分を含み、すべて白色または灰色以外の色 品名、品番、マーク類などをスタンプによって表示する場合の色は、ブラックまたは焼印の自然色でなければならない。	材質：布片に刺繍または樹脂の成型物のほか、連盟が認めたものとする。 表示個所：同左 大きさ：同左 色：同左 同左
個人名	個人名刺繍をグラブに入れる場合、その色はグラブ本体の色と同色とし、親指のつけ根部分1個所に限定する。大きさは最長でもグラブの親指部分の半分を超えてはならない。	グラブの表面（捕球面・背面）に氏名、番号、その他の文字を表記することを禁止する。
メッシュ	メッシュ入りのグラブを認める。 メッシュの部分と他の革の部分の色が異なるグラブおよび他の部分が、たとえば色褪せて本来の色を失ったり、変色したりして明らかに“二色”に変わったグラブは、3.07（a）【注】に抵触すると判断し、その使用を禁止する。	メッシュ入りのグラブは認めない。

＜3.08　第3版解説　ヘルメットの着用　より＞

2009年より、打者および走者とも両耳フラップヘルメットを着用しなければならないことになった。また、2010年よりベースコーチにもヘルメットの着用義務が課された(ただし、両耳フラップヘルメットでなくてもよい)。ただし、高校野球では「打者およびベースコーチは、必ず両耳付のものを着用すること」と規定されている。(「高校野球用具の使用制限」11ヘルメット)(3.08)

バットボーイ、ボールボーイも、その仕事に携わっているときは、防護用(両耳フラップ)ヘルメットを着用していなければならない。これらはすべて安全対策上の処置である。(3.08（ｆ）)

＜3.09　第3版解説　個人名入りバット（改訂）　より＞

社会人と大学は、「バットのグリップエンド以外にチーム名および個人名は表示できない」としている。

＜3.09　第3版解説　バットに表示する印字　より＞

バットに表示する印字(マーク、品名、品番、選手名等)の色については、白・黒・シルバー・ゴールドの4色に限る。

＜3.09　第3版解説　リストバンド　より＞

手袋およびリストバンドに商標を表示する場合は、1個所に限定し、その大きさは14平方センチ以下でなければならない。同時に、ひじ用のサポーターをつける場合は、サポーターへの商標は認められない。

＜3.09　第3版解説　リストガード（2015年新規追加）＞

使用を認める。ただし、商標表示、選手名等一切の表示は認めない。（サポータ扱いとする。）

色規制：アンダーシャツと同色（単色）もしくは黒色、肌色、白色一色とする。

なお、リストガードについては、2015年度は猶予期間とし、2016年度以降は一切商標の表示は認めないこととする。

また、現行サポータについては商標表示を認めているが、上記に伴い、2015年度より商標の表示は禁止する。

＜3.09　第3版解説　手甲ガード（2015年新規追加）（2016年改正）＞

プロ野球が2015年のシーズンから手甲ガードの使用を解禁したため、アマチュア野球でも2016年から各連盟の判断に任せることとした。社会人、大学、軟式では使用を許可し、高校は引き続き禁止とする。

なお、手甲ガードの色はアンダーシャツと同色(単色)もしくはブラック一色に限定し、その表面には商標、選手名など一切の表示を認めないこととしている。

＜3.09　第3版解説　守備用手袋（2015年新規追加）＞

使用を認める。ただし、商標は１ヶ所のみとし、その大きさは１４平方センチ以内とする。

＜3.09　第3版解説　ストッキング＞

ストッキングの商標が外部に露出することは認められない。

＜3.10　第3版解説　グランド内に何物も置いてはいけない＞

攻撃側プレーヤーは、自チームの攻撃中には、グラブ、その他の用具を競技場内からダッグアウトに持ち帰らなければならない。フェア地域とファウル地域とを問わず、競技場内には何物も残しておいてはならない。(3.10（a）)

2018 年(OBRは2017年)の改正により、規則3.10の見出しが「競技場内からの用具の除去」から「競技場内の用具」に変更され、それまでの本文が(a)項となり、新たに次の(b)項が追加された。

(b) シフトを取るために、野手の守備位置を示す、いかなる印も競技場内につけてはならない。

数年前からMLBでは極端な守備シフトが目に付くようになっていた。例えば、強打の左打者が打席に立つと一・二塁間に３人の内野手が位置するなどである。日本でも「王シフト」や「松井シフト」と言われる守備体系がとられたこともある。

この規定は、2016年にMLBのある球団が、変則的な守備位置にレーザーなどを活用してマークをつけていたことが明るみになったようで、これを禁止するために新設された。

規則書には、本項に違反した場合のペナルティの規定はないが、競技場内(ダッグアウトの縁を含む)に置かれた用具等にボールが当たったときはボールデッドとし、審判員は、もし用具等にボールが当たらなかったら競技はどのような状態になっていたかを判断して、ボールデッド後の処置をとる。(6.01(d)、6.01(b))

4.00　試合の準備

4.01　審判員の任務〈3.01〉

審判員は、試合開始前に、次のことをしなければならない。

(a)　競技に使用される用具、およびプレーヤーの装具が、すべて規則にかなっているかどうかを厳重に監視する。

(b)　塗料、チョーク、その他の白色材料で引かれた競技場の諸線(図表1、2の太線)が、地面または芝生からはっきりと見分けがつくようにできあがっているかどうかを確かめる。

(c)　正規のボール(リーグ会長がホームクラブに対して、その個数および製品について証明済みのもの)を、ホームクラブから受け取る。審判員はボールを検査し、ボールの光沢を消すため特殊な砂を用いて適度にこねられていることを確認する。審判員は、その単独判断でボールの適否を決定する。

【注】アマチュア野球では、ボールはホームチームまたは主催者が供給する。

(d)　正規のボールを少なくとも1ダース、必要に応じてただちに使用できるように、ホームクラブが準備しているかどうかを確かめる。

(e)　少なくとも2個のボールを予備に持ち、試合中、必要に応じてその都度、予備のボールの補充を要求する。これらのボールを、次の場合に使用する。

(1)　ボールがプレイングフイールドの外へ出た場合。

(2)　ボールが汚れた場合、あるいはボールがなんらかの理由で使えなくなった場合。

(3)　投手がボールの交換を求めた場合。

【原注】球審は、ボールデッドとなりすべてのプレイが終わるまで投手にボールを手渡してはならない。フェアの打球または野手の送球がプレイングフイールドの外へ出た場合は、走者および打者が与えられた塁に達するまで、予備のボールを渡してプレイを再開してはならない。また、打者がプレイングフイールドの外へ本塁打を打ったときは、その打者が本塁を踏み終わるまで球審は、新しいボールを投手または、捕手に手渡してはならない。

(f)　試合開始前に公認ロジンバッグが投手板の後方に置かれていることを確認する。

(g)〈4.14〉球審は、暗くなったので、それ以後のプレイに支障をきたすと認めたときは、いつでも競技場のライトを点灯するように命じることができる。

4.02　監督〈2.50〉

(a)　クラブは試合開始予定時刻30分前までに、リーグ会長、または当該試合の球審に対して監督を指定しなければならない。

(b)　監督は、プレーヤーまたはコーチにリーグの規約に基づく特別な任務を任せたことを、球審に通告することができる。

この通告があれば本野球規則は、この指名された代理者を公式のものとして認める。監督は自チームの行動、野球規則の遵守、審判員への服従に関しては、全責任を持つ。

(c)　監督が競技場を離れるときは、プレーヤー、またはコーチを自己の代理者として指定しなければならない。このような監督の代理者は監督としての義務、権利、責任を持つ。もし監督が競技場を離れるまでに、自己の代理者を指定しなかったり、これを拒否した場合には、球審がチームの一員を監督の代理者として指定する。

4.03　打順表の交換〈4.01〉

ホームクラブが試合の延期または試合開始の遅延をあらかじめ申し出た場合を除いて、1人ないし数人の審判員は、試合開始予定時刻の5分前に競技場内に入り、ただちに本塁に進み、両チームの監督に迎えられる。

(a)　まず、ホームチームの監督、または監督が指名した者が、球審に2通の打順表を手渡す。

(b)　次に、ビジティングチームの監督、または監督が指名した者が、球審に2通の打順表を手渡す。

(c)　球審に手渡される打順表には、各プレーヤーの守備位置も記載されなければならない。指名打者を使用する場合は、どの打者が指名打者であるのかを打順表に明記しなければならない。

(d)　球審は、受領した打順表の正本が副本と同一であるかどうかを照合した後、相手チームの監督にそれぞれ打順表の副本を手交する。球審の手元にあるものが正式の打順表となる。球審による打順表の手交は、それぞれの打順表の確定を意味する。したがって、それ以後、監督がプレーヤーを交代させるには規則に基づいて行なわなければならない。

(e)　ホームチームの打順表が球審に手渡されると同時に、競技場の全責任は、各審判員に託される。そして、その時を期して、球審は天候、競技場の状態などに応じて、試合打ち切りの宣告、試合の一時停止あるいは試合再開などに関する唯一の決定者となる。

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、打ち切りを命じてはならない。また球審はプレイ再開の可能性があると確信すれば、一時停止の状態を延長してもさしつかえない。

【4.03原注】球審は、試合開始の〝プレイ〟を宣告する前に、打順表における明らかな誤記を見つけた場合、まず誤記をしたチームの監督またはキャプテンに注意し、それを訂正させることができる。たとえば、監督が不注意にも打順表に8人しか記載しなかったり、同姓の2人を区別する頭文字をつけないで記載した場合、球審がこれらの誤記を試合開始前に見つけたら、訂正させなければならない。明らかな不注意や試合開始前に訂正できる誤りのために、試合が始まってからチームが束縛されるべきではない。

球審は、いかなる場合でも、試合を完了するように努力しなければならない。試合完了の確信があれば、球審は、その権限において、30分にわたる〝一時停止〟を何度繰り返しても、あくまで試合を続行するように努め、試合の打ち切りを命じるのは、その試合を完了させる可能性がないと思われる場合だけである。

4.04　競技場使用の適否の決定権〈3.10〉

(a)　ホームチームだけが、天候、競技場の状態が試合を開始するのに適しているかどうかを決定する権限を持っている。ただし、ダブルヘッダーの第2試合の場合を除く。

【例外】全日程が消化できず、そのリーグの最終順位が、実際の勝敗の結果によらずに決まることがないようにするために、最終の数週間、そのリーグに限って、本条の適用を中止する権限を、そのリーグの会長に全面的に付与することができる。たとえば、選手権試合の終期の節において、いずれか2チーム間の試合を延期したり、または挙行しなかったことが、リーグの最終順位に影響を及ぼすおそれのある場合には、そのリーグ所属チームの要請によって、本条によるホームチームに付与されている権限を、リーグ会長が持つことができる。

【注】アマチュア野球では、本項を適用しない。

(b)　ダブルヘッダーの第1試合の球審だけが、天候、競技場の状態がダブルヘッダーの第2試合を開始するのに適しているかどうかを決定する権限を持っている。

4.05　特別グラウンドルール〈3.13〉

観衆が競技場内にあふれ出ている場合、ホームチームの監督は、打球、送球が観衆内に入ったときはもちろん、不測の事態が生じた場合など、あらゆる点を考慮して、広範囲に及ぶグラウンドルールを作って、球審ならびに相手チームの監督に指示して承諾を求める。相手チームの監督がこれを承諾すれば、そのグラウンドルールは正規のものとなるが、万一承諾しないときは、球審は、プレイに関する規則に抵触しない範囲内で、競技場の状態から推測して必要と思われる特別グラウンドルールを作成して、これを実行させる。

4.06　ユニフォーム着用者の禁止事項〈3.09〉

ユニフォーム着用者は、次のことが禁じられる。

(1)　プレーヤーが、試合前、試合中、または試合終了後を問わず、観衆に話しかけたり、席を同じくしたり、スタンドに座ること。

(2)　監督、コーチまたはプレーヤーが、試合前、試合中を問わず、いかなるときでも観衆に話しかけたり、または相手チームのプレーヤーと親睦的態度をとること。

【注】アマチュア野球では、次の試合に出場するプレーヤーがスタンドで観戦することを特に許す場合もある。

4.07　安全対策

(a)〈3.15〉試合中は、ユニフォームを着たプレーヤーおよびコーチ、監督、ホームチームによって公認されている報道写真班、審判員、制服を着た警官、ならびにホームチームの警備員、その他の従業員のほかは、競技場内に入ってはならない。

(b)〈3.18〉ホームチームは、秩序を維持するのに十分な警察の保護を要請する備えをしておく義務がある。1人もしくは2人以上の人が試合中に競技場内に入り、どんな方法ででもプレイを妨害した場合には、ビジティングチームは、競技場からそれらの人々が退去させられるまで、プレイを行なうことを拒否することができる。

ペナルティ　ビジティングチームがプレイを行なうことを拒否してから、15分を経過した後、なお適宜な時間をかけても競技場からそれらの人々が退去させられなかった場合には、球審はフォーフィツテッドゲームを宣告してビジティングチームの勝ちとすることができる。

【注1】ここにいう〝適宜な時間〟とは、球審の判断に基づく適宜な時間を意味する。
フォーフィッテッドゲームは、同僚との協議の末、球審がとる最後の手段であって、すべての手段が尽き果てた後に、初めてこれを宣告するもので、料金を払って試合を見にきているファンを失望させることは極力避けなければならない。

【注2】アマチュア野球では、ホームチームに代わって大会主催者、連盟などがその責にあたる。

4.08　ダブルヘッダー〈4.13〉

(a)　(1)選手権試合は、1日2試合まで行なうことができる。サスペンデッドゲームを完了させるために、ダブルヘッダーとともに行なっても、本項に抵触することにはならない。

(2)もし、同じ日に、一つの入場料で2試合が組まれている場合には、第1試合をその当日における正規の試合としなければならない。

(b)　ダブルヘッダーの第2試合は、第1試合の完了後でなければ開始してはならない。

(c)　ダブルヘッダーの第2試合は、第1試合の終了20分後に開始する。ただし、この2試合の間にこれ以上の時間(30分を超えないこと)を必要とするときは、第1試合終了時に、球審はその旨を宣告して相手チームの監督に通告しなければならない。

【例外】ホームクラブが特別の行事のために、2試合の間を規定以上に延長したいと申し出て、リーグ会長がこれを承認した場合には、球審はこの旨を宣告して、相手チームの監督に通告しなければならない。どの場合でも、第1試合の球審は、第2試合が開始されるまでの時間を監視する任にあたる。

【注】両チーム監督の同意を得れば、ダブルヘッダーの第2試合を、第1試合の終了後20分以内に開始してもさしつかえない。

(d)　審判員は、ダブルヘッダーの第2試合をできる限り開始し、そして競技は、グラウンドコンディション、地方時間制限、天候状態などの許す限り、続行しなければならない。

(e)　正式に日程に組まれたダブルヘッダーが、降雨その他の理由で、開始が遅延した場合には、開始時間には関係なく開始されたその試合がダブルヘッダーの第1試合となる。

(f)　日程の変更により、ある試合をダブルヘッダーの一つに組み入れた場合は、その試合は第2試合となり、正式にその日の日程に組まれている試合が、第1試合となる。

(g)〈3.11〉ダブルヘッダーの第1試合と第2試合の間、または試合が競技場使用不適のために停止されている場合、競技場をプレイに適するようにするために、球審は球場管理人およびその助手を指図することができる。

ペナルティ　球場管理人およびその助手が球審の指図に従わなかった場合には、球審は、フォーフィッテッドゲームを宣告して、ビジティングチームに勝ちを与えることが許される。(7.03c)

＜4.01　第3版解説　ロジンバック　より＞

審判員は、試合開始に先立ち、公認ロジンバッグが投手板の後方に置かれていることを確認する。(4.01(f))

試合が始まると、ロジンバッグが投手板の横に置かれ、ロジンバッグの白が打者の目に飛び込んできたり、あるいは投手が頻繁にロジンバッグに触りに行く原因となったりするので、それを抑制するためにも、ロジンバッグは投手板の後方に置かれていることを審判員は常に確認しなければならない。

雨天の場合、球審の判断でロジンバッグを投手のユニフォームのポケットに入れることを認める。

＜4.03　第3版解説　ラインアップカード　より＞

ラインアップカードには、打順ごとに、選手名、背番号および守備位置を記載する。また、当該試合にベンチ入りする控えの選手全員の名前、背番号も記載する。その上で監督または代理者が署名をして所定の時間までに提出する。

審判員は、その提出されたラインアップカードと選手登録名簿との照合を試合前に必ず行わなければならない。

なお、フルネームで記載するかどうかは、各団体・連盟の規定による。同姓の場合は、選手の区別がつくように記載する必要がある。（4.03）

控え選手名も記載しなければならないか。国際大会では選手登録名簿がすでに提出されているので必ずしも記載する必要はないのではとの意見もあるが、WBSC の国際大会では控え選手名も含めて全選手の名前、背番号、守備位置(控えを除く)を記載することになっている。言葉が通じなかったり、選手交代がスムーズにいかないことがままあるので、審判員の立場からすればラインアップカードに控え選手名も記載されている方が選手交代をチェックしやすいし、間違いが防げるという利点がある。2010 年の Official Baseball Rules においては、あくまで礼儀上記載すると明文化されたが、公認野球規則では採用していない。

5.00　試合の進行

5.01　試合の開始

(a)〈4.02、5.01〉ホームチームの各プレーヤーが、それぞれの守備位置につき、ビジティングチームの第1打者が、バッタースボックス内に位置したとき、球審は〝プレイ〟を宣告し、試合が開始される。

(b)〈5.02〉球審が〝プレイ〟を宣告すればボールインプレイとなり、規定によってボールデッドとなるか、または審判員が〝タイム〟を宣告して試合を停止しない限り、ボールインプレイの状態は続く。

(c)〈5.03〉まず、投手は打者に投球する。その投球を打つか打たないかは打者が選択する。

5.02　守備位置〈4.03〉

試合開始のとき、または試合中ボールインプレイとなるときは、捕手を除くすべての野手はフェア地域にいなければならない。

(a)　**捕手は、ホームプレートの直後に位置しなければならない。**

故意の四球が企図された場合は、ボールが投手の手を離れるまで、捕手はその両足をキャッチャースボックス内に置いていなければならないが、その他の場合は、捕球またはプレイのためならいつでもその位置を離れてもよい。

ペナルティ　ボークとなる。(6.02a12参照)

(b)　投手は、打者に投球するにあたって、正規の投球姿勢をとらなければならない。

(c)　投手と捕手を除く各野手は、フェア地域ならば、どこに位置してもさしつかえない。

【注】投手が打者に投球する前に、捕手以外の野手がファウル地域に位置を占めることは、本条で禁止されているが、これに違反した場合のペナルティはない。

審判員がこのような事態を発見した場合には、速やかに警告してフェア地域に戻らせた上、競技を続行しなければならないが、もし警告の余裕がなく、そのままプレイが行なわれた場合でも、この反則行為があったからといってすべての行為を無効としないで、その反則行為によって守備側が利益を得たと認められたときだけ、そのプレイは無効とする。

5.03　ベースコーチ〈4.05〉

(a)攻撃側チームは、攻撃期間中、2人のベースコーチ ーーー 1人は一塁近く、他は三塁近く ーーー を所定の位置につかせなければならない。

(b) ベースコーチは、各チーム特に指定された2人に限られ、そのチームのユニフォームを着なければならない。

(c) ベースコーチは、本規則に従いコーチスボックス内にとどまらなければならない。ただし、コーチが、プレーヤーに「滑れ」「進め」「戻れ」とシグナルを送るために、コーチスボックスを離れて、自分の受け持ちのベースで指示することは、プレイを妨げない限り許される。ベースコーチは、用具の交換を除き、特にサイン交換がなされている場合などには、走者の身体に触れてはならない。

ペナルティ　コーチは、打球が自分を通過するまで、コーチスボックスを出て、本塁寄りおよびフェア地域寄りに立っていてはならない。相手チーム監督の異議申し出があ

ったら、審判員は、規則を厳しく適用しなければならない。審判員は、そのコーチに警告を発し、コーチスボックスに戻るように指示しなければならない。警告にもかかわらず、コーチスボックスに戻らなければ、そのコーチは試合から除かれる。加えて、リーグ会長が制裁を科す対象となる。

【注1】監督が指定されたコーチに代わって、ベースコーチとなることはさしつかえない。

【注2】アマチュア野球では、ベースコーチを必ずしも特定の2人に限る必要はない。

【注3】コーチがプレイの妨げにならない範囲で、コーチスボックスを離れて指図することは許されるが、たとえば、三塁コーチが本塁付近にまできて、得点しようとする走者に対して、「滑れ」とシグナルを送るようなことは許されない。

5.04　打者〈6.00〉

(a)〈6.01〉打撃の順序

(1)〈6.01a〉攻撃側の各プレーヤーはそのチームの打順表に記載されている順序に従って打たなければならない。

(2)〈4.04〉試合中、打撃順の変更は認められない。しかし、打順表に記載されているプレーヤーが控えのプレーヤーと代わることは許される。ただし、その控えのプレーヤーは退いたプレーヤーの打撃順を受け継がなければならない。

(3)〈6.01b〉第2回以後の各回の第1打者は、前回正規に打撃(タイムアットバット)を完了した打者の次の打順のものである。

(b)〈6.02〉打者の義務

(1)　打者は自分の打順がきたら、速やかにバッタースボックスに入って、打撃姿勢をとらなければならない。

(2)　打者は、投手がセットポジションをとるか、またはワインドアップを始めた場合には、バッタースボックスの外に出たり、打撃姿勢をやめることは許されない。

ペナルティ　打者が本項に違反した際、投手が投球すれば、球審はその投球によってボールまたはストライクを宣告する。

【原注】打者は、思うままにバッタースボックスを出入りする自由は与えられていないから、打者が〝タイム〟を要求しないで、バッタースボックスを外したときに、ストライクゾーンに投球されれば、ストライクを宣告されてもやむを得ない。

　打者が打撃姿勢をとった後、ロジンバッグやパインタールバッグを使用するために、打者席から外に出ることは許されない。ただし、試合の進行が遅滞しているとか、天候上やむを得ないと球審が認めたときは除く。

　審判員は、投手がワインドアップを始めるか、セットポジションをとったならば、打者または攻撃側チームのメンバーのいかなる要求があっても〝タイム〟を宣告してはならない。たとえ、打者が〝目にごみが入った〟〝眼鏡がくもった〟〝サインが見えなかった〟など、その他どんな理由があっても、同様である。球審は、打者が打者席に入ってからでも〝タイム〟を要求することを許してもよいが、理由なくして打者席から離れることを許してはならない。球審が寛大にしなければしないほど、打者は打者席の中にいるのであり、投球されるまでそこにとどまっていなければならないということがわかるだろう(5.04b4参照)

打者が打者席に入ったのに、投手が正当な理由もなくぐずぐずしていると球審が判断したときには、打者がほんの僅かの間、打者席を離れることを許してもよい。走者が塁にいるとき、投手がワインドアップを始めたり、セットポジションをとった後、打者が打者席から出たり、打撃姿勢をやめたのにつられて投球を果たさなかった場合、審判員はボークを宣告してはならない投手と打者との両者が規則違反をしているので、審判員はタイムを宣告して、投手も打者もあらためて〝出発点〟からやり直さ
せる。

以下はマイナーリーグで適用される〔原注〕の追加事項である。走者が塁にいるとき、投手がワインドアップを始めたり、セットポジションをとった後、打者が打者席から出たり、打撃姿勢をやめたのにつられて投球を果たさなかった場合、審判員はボークを宣告してはならない。打者のこのような行為は、バッタースボックスルールの違反として扱い、5.04(b)(4)(A)に定められたペナルティを適用する。

(3)　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。

このペナルティの後、打者が正しい打撃姿勢をとれば、その後の投球は、その投球によってボールまたはストライクがカウントされる。打者が、このようなストライクを3回宣告されるまでに、打撃姿勢をとらなかったときは、アウトが宣告される。

【原注】球審は、本項により打者にストライクを宣告した後、再びストライクを宣告するまでに、打者が正しい打撃姿勢をとるための適宜な時間を認める。

(4)〈6.02 d〉バッタースボックスルール

(A)　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スボックス内に置いていなければならない。この場合は、打者はバッタース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。

（ⅰ）打者が投球に対してバットを振った場合。

（ⅱ)チェックスイングが塁審にリクエストされた場合

（ⅲ）打者が投球を避けてバランスを崩すか、バッタースボックスの外に出ざるを得なかった場合。

（ⅳ）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。

（ⅴ）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。

（ⅵ）打者がバントをするふりをした場合。

（ⅶ）暴投または捕逸が発生した場合。

（ⅷ）投手がボールを受け取った後マウンドの土の部分を離れた場合。

（ⅸ）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。

打者が意図的にバッタースボックスを離れてプレイを遅らせ、かつ前記(i)～(viii)の例外規定に該当しない場合、当該試合におけるその打者の最初の違反に対しては球審が警告を与え、その後違反が繰り返されたときにはリーグ会長が然るべき制裁を科す。マイナーリーグでは、当該試合におけるその打者の2度目以降の違反に対して、投手が投球をしなくても球審はストライクを宣告する。この際、ボールデッドで、走者は進塁できない。

【注】我が国では、所属する団体の規定に従う。

(B)　打者は、次の目的で〝タイム〟が宣告されたときは、バッタースボックスおよび〝ホームプレートを囲む土の部分〟を離れることができる。
（ⅰ）負傷または負傷の可能性がある場合。
（ⅱ）プレーヤーの交代
（ⅲ）いずれかのチームの協議

【原注】審判員は、前の打者が塁に出るかまたはアウトになれば、速やかにバッタースボックスに入るよう次打者に促さねばならない。
(5)〈6.03〉打者は、正規の打撃姿勢をとるためには、バッタースボックスの内にその両足を置くことが必要である。

【規則説明】バッタースボックスのラインは、バッタースボックスの一部である。

(c)〈6.04〉打撃の完了
打者は、アウトになるか、走者となったときに、打撃を完了したことになる。

5.05　打者が走者となる場合〈6.09〉
(a)　次の場合、打者は走者となる。
(1)　フェアボールを打った場合。

【原注】〈2.04原注〉投球が地面に触れた後、打者がこれを打ってバットに当たった場合には、インフライトの投球を打ったときと同様に扱う。

(2)　(A)走者が一塁にいないとき、(B)走者が一塁にいても2アウトのとき、
捕手が第3ストライクと宣告された投球を捕らえなかった場合。

【原注】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〟を出たらただちにアウトが宣告される。

(3)〈2.04原注〉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り、そのバウンドした投球が打者に触れた場合は、球審の裁定で打者に一塁を与える。
ただし、2ストライク後打者が打ったがバットに当たらなかったときは、捕手がそのままつかんでも〝捕球〟したものとはみなされない。
(5.05b2、5.09a3)
(4)　野手(投手を除く)を通過したか、または野手(投手を含む)に触れたフェアボールが、フェア地域で審判員または走者に触れた場合。
(5)　フェア飛球が、本塁からの距離が250ﾌｨｰﾄ(76.199ﾒｰﾄﾙ)以上あるフェンスを越えるか、スタンドに入った場合、打者がすべての塁を正規に触れれば、本塁打が与えられる。
　フェア飛球が、本塁からの距離が250ﾌｨｰﾄ(76.199ﾒｰﾄﾙ)未満のフェンスを越えるか、スタンドに入った場合は、二塁打が与えられる。
(6)　フェアボールが、地面に触れた後、バウンドしてスタンドに入った場合、また

はフェンス、スコアボード、灌木およびフェンス上のつる草を抜けるか、その下をくぐるか、挟まって止まった場合には、打者、走者ともに2個の進塁権が与えられる。
【注】〝地面に触れた〟とあるのは、インフライトでない状態を指す。

(7) フェアボール(地面に触れたものでも、地面に触れないものでも)が、フェンス、スコアボード、灌木およびフェンス上のつる草を抜けるか、その下をくぐった場合、フェンスまたはスコアボードの隙間を抜けた場合、あるいはフェンス、スコアボード、灌木およびフェンスのつる草に挟まって止まった場合には、打者、走者ともに2個の進塁権が与えられる。

(8) バウンドしたフェアボールが、野手に触れて進路が変わり、フェア地域またはファウル地域のスタンドに入った場合か、フェンスを越えるか、くぐるかした場合、打者、走者ともに2個の進塁権が与えられる。

(9) フェア飛球が野手に触れて進路が変わり、
(A) ファウル地域のスタンドに入るか、またはファウル地域のフェンスを越えた場合 --- 打者に二塁が与えられる。
(B) フェア地域のスタンドに入るか、またはフェア地域のフェンスを越えた場合 --- 打者に本塁が与えられる。
ただし(B)の場合、そのスタンドまたはフェンスが、本塁から250ﾌｨｰﾄ(76.199ﾒｰﾄﾙ)未満の距離にあるときは、打者に二塁が与えられるだけである。

【注】(a)項各規定で、打者、走者ともに2個の進塁権が与えられる場合は、投手の投球当時に占有していた塁を基準とする。

(b)〈6.08〉打者は、次の場合走者となり、アウトにされるおそれなく、安全に一塁が与えられる。(ただし、打者が一塁に進んで、これに触れることを条件とする)
(1) 審判員が〝四球〟を宣告した場合。

【原注】監督からのシグナルを得て審判員より一塁を与えられた打者を含む、ボール4個を得て一塁への安全進塁権を得た打者は、一塁へ進んでかつこれに触れなければならない義務を負う。これによって、塁上の走者は次塁への進塁を余儀なくされる。この考え方は、満塁のときおよび代走者を出場させるときにも適用される。
打者への〝四球〟の宣告により、進塁を余儀なくされた走者が何らかのプレイがあると思い込んで塁に触れずにまたは触れてからでも、その塁を滑り越してしまえば、野手に触球されるとアウトになるまた、与えられた塁に触れそこなってその塁よりも余分に進もうとした場合には、身体またはその塁に触球されればアウトになる。

(2) 打者が打とうとしなかった投球に触れた場合。
ただし、(A)バウンドしない投球が、ストライクゾーンで打者に触れたとき、(B)打者が投球を避けないでこれに触れたときは除かれる。
バウンドしない投球がストライクゾーンで打者に触れた場合には、打者がこれを避けようとしたかどうかを問わず、すべてストライクが宣告される。
しかし、投球がストライクゾーンの外で打者に触れ、しかも、打者がこれを避けようとしなかった場合には、ボールが宣告される。

【規則説明】打者が投球に触れたが一塁を許されなかった場合も、ボールデッドとなり、各走者は進塁できない。

【注1】〝投球がストライクゾーンで打者に触れた〟ということは、ホームプレートの上方空間に限らず、これを前後に延長した空間で打者に触れた場合も含む。
【注2】投球が、ストライクゾーンの外で打者に触れた場合でも、その投球が、ストライクゾーンを通っていたときには、打者がこれを避けたかどうかを問わず、ストライクが宣告される。
【注3】打者が投球を避けようとしたかどうかは、一に球審の判断によって決定されるものであって、投球の性質上避けることができなかったと球審が判断した場合には、避けようとした場合と同様に扱われる。
【注4】投球がいったん地面に触れた後、これを避けようと試みた打者に触れた場合も、打者には一塁が許される。ただし、ストライクゾーンを通ってからバウンドした投球に触れた場合を除く。

(3)　捕手またはその他の野手が、打者を妨害(インターフェア)した場合。
　しかし、妨害にもかかわらずプレイが続けられたときには、攻撃側チームの監督は、そのプレイが終わってからただちに、妨害行為に対するペナルティの代わりに、そのプレイを生かす旨を球審に通告することができる。
　ただし、妨害にもかかわらず、打者が安打、失策、四球、死球、その他で一塁に達し、しかも他の全走者が少なくとも1個の塁を進んだときは、妨害とは関係なく、プレイは続けられる。
【原注】捕手の妨害が宣告されてもプレイが続けられたときは、そのプレイが終わってからこれを生かしたいと監督が申し出るかもしれないから、球審はそのプレイを継続させる。
　打者走者が一塁を空過したり、走者が次塁を空過しても、〔5.06b3付記〕に規定されているように、塁に到達したものとみなされる。
　監督がプレイを選ぶ場合の例。
①　1アウト走者三塁、打者が捕手に妨げられながらも外野に飛球を打ち、捕球後三塁走者が得点した。監督は、打者アウトで得点を記録するのと、走者三塁、一塁(打者が打撃妨害により出塁)とのいずれを選んでもよい。
②　0アウト走者二塁、打者は捕手に妨げられながらもバントして走者を三塁に進め、自らは一塁でアウトになった監督は、0アウト走者二塁、一塁とするよりも、走者三塁で1アウトとなる方を選んでもよい。
　三塁走者が盗塁またはスクイズプレイにより得点しようとした場合のペナルティは、6.01(g)に規定されている。
　投手が投球する前に、捕手が打者を妨害した場合、本項でいう打者に対する妨害とは考えられるべきではない。このような場合には、審判員は〝タイム〟を宣告して〝出発点〟からやり直させる。

【注1】監督がプレイを生かす旨を球審に通告するにあたっては、プレイが終わったら、ただちに行なわなければならない。なお、いったん通告したら、これを取り消すことはできない。
【注2】監督がペナルティの適用を望んだ場合、次のとおり解釈できる。
　捕手(または他の野手)が打者を妨害した場合、打者には一塁が与えられる。三塁走者が盗塁またはスクイズプレイによって得点しようとしたときに、この妨害があった場合にはボールデッドとし、三塁走者の得点を認め、打者には一塁が与えられ

る。
　三塁走者が盗塁またはスクイズプレイで得点しようとしていなかったときに、捕手が打者を妨害した場合にはボールデッドとし、打者に一塁が与えられ、そのために塁を明け渡すことになった走者は進塁する盗塁を企てていなかった走者と塁を明け渡さなくてもよい走者とは、妨害発生の瞬間に占有していた塁にとめおかれる。

(4)　野手(投手を含む)に触れていないフェアボールが、フェア地域で審判員または走者に触れた場合。
　ただし、内野手(投手を除く)をいったん通過するか、または野手(投手を含む)に触れたフェアボールが審判員に触れた場合にはボールインプレイである。

5.06　走者〈7.00〉

(a)〈7.01〉塁の占有

(1)　走者がアウトになる前に他の走者の触れていない塁に触れれば、その塁を占有する権利を獲得する。
　その走者は、アウトになるか、または、その塁に対する正規の占有権を持っている他の走者のためにその塁を明け渡す義務が生じるまで、その権利が与えられる。

【5.06a・c原注】走者が塁を正規に占有する権利を得て、しかも投手が投球姿勢に入った場合は、元の占有塁に戻ることは許されない。

(2)〈7.03a〉2人の走者が同時に一つの塁を占有することは許されない。ボールインプレイの際、2人の走者が同一の塁に触れているときは、その塁を占有する権利は前位の走者に与えられているから、後位の走者はその塁に触れていても触球されればアウトとなる。ただし本条(b)(2)項適用の場合を除く。

(b)　進塁

(1)〈7.02〉走者は進塁するにあたり、一塁、二塁、三塁、本塁の順序に従って、各塁に触れなければならない。逆走しなければならないときも、5.06(c)の各規定のボールデッドとなっていない限り、すべての塁を逆の順序で、再度触れて行かなければならない。前記のボールデッドの際は、途中の塁を踏まないで、直接元の塁へ帰ることはさしつかえない。

【注1】ボールインプレイ中に起きた行為(たとえば悪送球、ホームランまたは柵外に出たフェアヒットなど)の結果、安全進塁権が認められたときでも、走者が、進塁または逆走するにあたっては、各塁を正規に触れなければならない。
【注2】〝逆走しなければならないとき〟というのは、
① フライが飛んでいるうちに次塁へ進んだ走者が、捕球されたのを見て帰塁しようとする場合(5.09b5参照)
② 塁を空過した走者が、その塁を踏み直す場合(5.09c2参照)
③ 自分よりも前位の走者に先んじるおそれがある場合(5.09b9参照)
を指すものであって、このようなときでも、逆の順序で各塁に触れなければならない。

(2)〈7.03b〉打者が走者となったために進塁の義務が生じ、2人の走者が後位の走者が進むべき塁に触れている場合には、その塁を占有する権利は後位の走者に与えられているので、前位の走者は触球されるか、野手がボールを保持してその走者が進むべき塁に触れればアウトになる。(5.09b6参照)

(3)〈7.04〉次の場合、打者を除く各走者は、アウトにされるおそれなく1個の塁が与えられる。
(A)　ボークが宣告された場合。
(B)　打者が次の理由で走者となって一塁に進むために、その走者が塁を明け渡さなければならなくなった場合。
①　打者がアウトにされるおそれなく、一塁に進むことが許された場合。
②　打者の打ったフェアボールが、野手(投手を含む)に触れる前か、または野手(投手を除く)を通過する前に、フェア地域で審判員もしくは他の走者に触れた場合。

【原注】安全進塁権を得た走者が、与えられた塁に触れた後さらに進塁することはさしつかえないが、その行為の責任はその走者自身が負うだけで、たとえ与えられた塁に触れた後にアウトになった場合でも、他の走者の安全進塁権に影響を及ぼすことはない。
　したがって、2アウト後その走者が与えられた塁に触れた後にアウトになり、第3アウトが成立しても安全進塁権がある前位の走者は、そのアウトの後で本塁を踏んでも得点として認められる。
例---　2アウト満塁、打者四球、二塁走者が勢いこんで、三塁を回って本塁の方へ向かってきたが、捕手からの送球で触球アウトとなった。たとえ2アウト後であっても、四球と同時に三塁走者が本塁に押し出されたので、すべての走者に次塁へ進んで触れる必要が生まれたという理論に基づいて得点が記録される。

【注】　本項〔原注〕は、打者が四球を得たために、塁上の各走者に次塁への安全進塁権が与えられた場合だけに適用される。

(C)　野手が飛球を捕らえた後、ボールデッドの箇所に踏む込んだり、倒れ込んだ場合。

【原注】野手が正規の捕球をした後、ボールデッドの箇所に踏む込んだり、倒れ込んだ場合ボールデッドとなり、各走者は野手がボールデッドの箇所に入ったときの占有塁から１個の進塁が許される。

(D)　走者が盗塁を企てたとき、打者が捕手またはその他の野手に妨害(インターフェア)された場合。

【注】本項は、盗塁を企てた塁に走者がいない場合とか、進もうとした塁に走者がいても、その走者もともに盗塁を企てていたために次塁への進塁が許される場合だけに適用される。しかし、進もうとした塁に走者があり、しかもその走者が盗塁を企てていない場合には、たとえ盗塁行為があってもその走者の進塁は許されない。また単に塁を離れていた程度では本項は適用されない。

(E)　野手が帽子、マスク、その他着衣の一部を本来つけている個所から離して、投球に故意に触れさせた場合。
　この際はボールインプレイで、ボールに触れたときの走者の位置を基準に塁が与えられる。

【5.06b3付記】ボールインプレイのもとで1個の塁に対する安全進塁権を得た走者が、その塁を踏まないで次塁へ進もうとした場合、および2個以上の塁に対する安全進塁

権を得た走者が、与えられた最終塁に達した後はボールインプレイになる規則のもとで、その塁を踏まないで次塁へ進もうとした場合は、いずれもその走者は安全進塁権を失ってアウトにされるおそれがある状態におかれる。したがって、その進むことが許された塁を踏み損ねた走者は、その空過した塁に帰る前に、野手によってその身体またはその塁に触球されれば、アウトとなる。

【注】たとえば、打者が右中間を抜こうとするような安打を打ったとき、右翼手が止めようとしてこれにグラブを投げつけて当てたが、ボールは外野のフェンスまで転じ去った。打者は三塁を空過して本塁へ進もうとしたが、途中で気がついて三塁へ踏み直しに帰ろうとしたこの際、打者はもはや三塁へ安全に帰ることは許されないから、その打者が三塁に帰る前に、野手が打者または三塁に触球してアピールすれば、打者はアウトになる。(5.06b4C参照)

(4) 〈7.05〉 次の場合、各走者(打者走者を含む)は、アウトにされるおそれなく進塁することができる。

(A) 本塁が与えられ得点が記録される場合 --- フェアボールがインフライトの状態でプレイングフイールドの外へ出て、しかも、各走者が正規に各塁に触れた場合。また、フェアボールがインフライトの状態で、明らかにプレイングフイールドの外へ出ただろうと審判員が判断したとき、野手がグラブ、帽子、その他着衣の一部を投げつけて、その進路を変えた場合。

【注1】フェアの打球がインフライトの状態で、明らかにプレイングフイールドの外へ出ただろうと審判員が判断したとき、観衆や鳥などに触れた場合には、本塁が与えられる。

送球またはインフライトの打球が、鳥に触れた場合は、ボールインプレイでありインフライトの状態は続く。しかし、プレイングフイールド上(地上)の鳥または動物に触れた場合は、ボールインプレイであるが、インフライトの状態でなくなる。また、投球が鳥に触れた場合は、ボールデッドとしてカウントしない。犬などがフェアの打球、送球または投球をくわえたりした場合には、ボールデッドとして審判員の判断によって処置する。

【注2】〝その進路を変えた場合〟とあるが、インフライトの状態で、明らかにプレイングフイールドの外へ出ただろうと審判員が判断したフェアの打球が、野手の投げつけたグラブなどに触れて、グラウンド内に落ちたときでも、本項が適用される。

(B) 3個の塁が与えられる場合 --- 野手が、帽子、マスクその他着衣の一部を、本来つけている個所から離して、フェアボールに故意に触れさせた場合。

この際はボールインプレイであるから、打者はアウトを賭して本塁に進んでもよい。

(C) 3個の塁が与えられる場合 --- 野手が、グラブを故意に投げて、フェアボールに触れさせた場合。

この際はボールインプレイであるから、打者はアウトを賭して本塁に進んでもよい。

【注】ここにいうフェアボールとは、野手がすでに触れていたかどうかを問わない。

(D) 2個の塁が与えられる場合 --- 野手が、帽子、マスクその他着衣の一部を、本来つけている個所から離して、送球に故意に触れさせた場合。

この際はボールインプレイである。

(E)　2個の塁が与えられる場合　---　野手が、グラブを故意に投げて、送球に触れさせた場合。

この際はボールインプレイである。

【BCDE原注】投げたグラブ、本来の位置から離した帽子、マスクその他がボールに触れなければ、このペナルティは適用されない。

【CE原注】このペナルティは、打球または送球の勢いにおされて、野手の手からグラブが脱げたとき、あるいは正しく捕らえようと明らかに努力したにもかかわらず、野手の手からグラブが脱げた場合などには、適用されない

【BCDE注】野手により、各項の行為がなされた場合の走者の進塁の起点は、野手が投げたグラブ、本来の位置から離した帽子、マスクその他が打球または送球に触れた瞬間とする。

(F)　2個の塁が与えられる場合　---　フェアの打球が、

①　バウンドしてスタンドに入るか、または野手に触れて進路が変わって、一塁または三塁のファウル線外にあるスタンドに入った場合。

②　競技場のフェンス、スコアボード、灌木、またはフェンスのつる草を抜けるか、その下をくぐるか、挟まって止まった場合。

(G)　2個の塁が与えられる場合　---　送球が、

①　競技場内に観衆があふれ出ていないときに、スタンドまたはベンチに入った場合。(ベンチの場合は、リバウンドして競技場に戻ったかどうかを問わない)

②　競技場のフェンスを越えるか、くぐるか、抜けた場合。

③　バックストップの上部のつぎ目から、上方に斜めに張ってある金網に上がった場合。

④　観衆を保護している金網の目に挟まって止まった場合。

この際は、ボールデッドとなる。

審判員は2個の進塁を許すにあたって、次の定めに従う。すなわち、打球処理直後の内野手の最初のプレイに基づく悪送球であった場合は、投手の投球当時の各走者の位置、その他の場合は、悪送球が野手の手を離れたときの各走者の位置を基準として定める。

【規則説明】悪送球が打球処理直後の内野手の最初のプレイに基づくものであっても、打者を含む各走者が少なくとも1個の塁を進んでいた場合には、その悪送球が内野手の手を離れたときの各走者の位置を基準として定める。

【原注】ときによっては、走者に2個の塁が与えられないこともある。

たとえば、走者一塁のとき、打者が浅い右翼飛球を打った。走者は一塁二塁間で立ち止まっており、打者は一塁を過ぎて走者の後ろまできた。打球は捕らえられず、外野手は一塁に送球したが、送球はスタンドに入った。すべてボールデッドとなったときは、走者は進む権利を与えられた塁以上には進塁できないから、一塁走者は三塁へ、打者は二塁まで進む。

規則説明　〝悪送球がなされたとき〟という術語は、その送球が実際に野手の手を離れたときのことであって、地面にバウンドした送球がこれを捕ろうとした野手を通過したときとか、スタンドの中へ飛び込んでプレイから外れたときのことではない。

内野手による最初の送球がスタンドまたはダッグアウトに入ったが、打者が走者

となっていない(三塁走者が捕逸または暴投を利して得点しようとしたときに、アウトにしようとした捕手の送球がスタンドに入った場合など)ような場合は、その悪送球がなされたときの走者の位置を基準として2個の進塁が許される。(5.06b4Gの適用に際しては、捕手は内野手とみなされる)

例　走者一塁、打者が遊ゴロを打った。遊撃手は、二塁でフォースアウトしようとして送球したが間に合わなかった二塁手は打者が一塁を通り過ぎてから一塁手に悪送球した。---　二塁に達していた走者は得点となる。(このようなプレイで、送球がなされたとき、打者走者が一塁に達していなかったときは、打者走者は二塁が許される)

(H)　1個の塁が与えられる場合　---　打者に対する投手の投球、または投手板上から走者をアウトにしょうと試みた送球が、スタンドまたはベンチに入った場合、競技場のフェンスまたはバックストップを越えるか、抜けた場合。
　この際はボールデッドとなる。

【規則説明】投手の投球が捕手を通過した後（捕手が触れたかどうかを問わない）、ダッグアウト、スタンドなどボールデッドの個所に入った場合、および投手板に触れている投手が走者をアウトにしようと試みた送球が直接前記の個所に入った場合、1個の塁が与えられる。
しかしながら、投球または送球が、捕手または他の野手を通過した後、プレイングフィールド内にあるボールを捕手または野手が蹴ったり、捕手または野手にさらに触れたりして、前記の個所に入った場合は、投球当時または送球当時の走者の位置を基準として2個の塁が与えられる。

(I)　四球目、三振目の投球が、球審か捕手のマスクまたは用具に挟まって止まった場合、1個の塁が与えられる。
　ただし、打者の四球目、三振目の投球が(H)および(I)項規定の状態になっても、打者には一塁が与えられるにすぎない。

【原注1】走者がアウトにされることなく1個またはそれ以上の塁が与えられたときでも、与えられた塁またはその塁に至るまでの途中の塁に触れる義務を負うものである。
例---打者が内野にゴロを打ち、内野手の悪送球がスタンドに飛び込んだ。打者走者は一塁を踏まないで二塁に進んだ。打者走者は二塁を許されたわけだが、ボールインプレイになった後、一塁でアピールされればアウトになる。
【原注2】飛球が捕らえられたので元の塁に帰らなければならない走者は、グラウンドルールやその他の規則によって、余分の塁が与えられたときでも投手の投球当時の占有塁のリタッチを果たさなければならない。この際、ボールデッド中にリタッチを果たしてもよい。また、与えられる塁はリタッチを果たさなければならない塁が基準となる。

【注】打者の四球目または三振目の投手の投球が、(H)項〔規則説明〕後段の状態になったときは、打者にも二塁が与えられる。

(C)　ボールデッド
〈5.09〉次の場合にはボールデッドとなり、走者は1個の進塁が許されるか、または帰塁する。その間に走者はアウトにされることはない。

(1)　投球が、正規に位置している打者の身体、または着衣に触れた場合　---　次塁に進むことが許された走者は進む。
(2)　球審が、盗塁を阻止しようとしたり、塁上の走者をアウトにしようとする捕手の送球動作を妨害(インターフェア)した場合　---　各走者は戻る。

【付記】捕手の送球が走者をアウトにした場合には、妨害がなかったものとする。

【原注】捕手の送球動作に対する球審の妨害には、投手への返球も含む。
【注】捕手の送球によってランダウンプレイが始まろうとしたら、審判員はただちに〝タイム〟を宣告して、走者を元の塁に戻す。

〈5.02〉ボールデッドとなった際は、各プレーヤーはアウトになったり、進塁したり、帰塁したり、得点することはできない。
　ただし、ボールインプレイ中に起きた行為(たとえば、ボーク、悪送球、インターフェア、ホームランまたはプレイングフイールドの外に出たフェアヒット)などの結果、1個またはそれ以上の進塁が認められた場合を除く。

(3)　ボークの場合　---　各走者は進む。(6.02aペナルティ参照)
(4)　反則打球の場合　---　各走者は戻る。
(5)　ファウルボールが捕球されなかった場合　---　各走者は戻る。
　球審は塁上の走者が、元の塁にリタッチするまで、ボールインプレイの状態にしてはならない
(6)　内野手(投手を含む)に触れていないフェアボールが、フェア地域で走者または審判員に触れた場合、あるいは内野手(投手を除く)を通過していないフェアボールが、審判員に触れた場合　---　打者が走者となったために、塁を明け渡す義務が生じた各走者は進む。
　走者がフェアボールに触れても、次の場合には、審判員はアウトを宣告してはならない。なお、この際は、ボールインプレイである。
(A)　いったん内野手に触れたフェアボールに触れた場合。
(B)　1人の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すぐその後方で触れても、このボールに対して他のいずれの内野手も守備する機会がなかったと審判員が判断した場合。

【原注】打球が投手を通過してから、内野内に位置していた審判員に触れた場合は、ボールデッドとなる。フェア地域で野手によってそらされた打球が、まだインフライトの状態のまま、走者または審判員に触れ地上に落ちるまでに、内野手によって捕球されても、捕球とはならず、ボールインプレイの状態は続く。

【注】フェアボールがファウル地域で審判員に触れた場合、ボールインプレイである。

(7)　投球が、球審か捕手のマスク、または用具に挟まって止まった場合　---　各走者は進む。

【原注】チップした打球が、球審に当たってはね返ったのを、野手が捕らえても、ボールデッドとなって、打者はアウトにはならない。チップした打球が、球審のマスクや用具に挟まって止まっても、同様である。
　第3ストライクと宣告された投球が、捕手を通過して球審に当たったときは、ボー

ルインプレイである。球審に当たってはね返ったボールが、地上に落ちる前に捕球されても、打者はただちにアウトにはならないボールインプレイであり、打者は一塁に触れる前に、その身体または一塁に触球されて、初めてアウトになる。
　第3ストライクと宣告された投球または四球目の投球が、球審か捕手のマスクまたは用具に挟まって止まった場合、打者には一塁が与えられ、塁上の走者には1個の進塁が許される。

(8)　正規の投球が、得点しようとしている走者に触れた場合　---　各走者は進む。

5.07　投　手〈8.00〉

(a)〈8.01〉正規の投球姿勢

　投球姿勢にはワインドアップポジションと、セットポジションとの二つの正規のものがあり、どちらでも随時用いることができる。
　投手は、投手板に触れて捕手からのサインを受けなければならない。

【原注】投手がサインを見終わってから、投手板を外すことはさしつかえないが、外した後にすばやく投手板に踏み出して投球することは許されない。このような投球は、審判員によってクィックピッチと判断される。投手は、投手板を外したら、必ず両手を身体の両側に下ろさなければならない。
　投手が、サインを見終わるたびに投手板を外すことは許されない。
　投手は投球に際して本塁の方向に2度目のステップを踏むことは許されない。塁に走者がいるときには、6.02（a）によりボークが宣告され、走者がいないときには、6.02（b）により反則投球となる。

(1)　ワインドアップポジション

　投手は、打者に面して立ち、その軸足は投手板に触れて置き、他の足の置き場所には制限がない。
　この姿勢から、投手は、
①　**打者への投球に関連する動作を起こしたならば、中途で止めたり、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。**
②　実際に投球するときを除いて、どちらの足も地面から上げてはならない。ただし、実際に投球するときは、自由な足(軸足でない足)を1歩後方に引き、さらに1歩前方に踏み出すこともできる。
　投手が軸足を投手板に触れて置き(他の足はフリー)、ボールを両手で身体の前方に保持すれば、ワインドアップポジションをとったものとみなされる。

【原注1】ワインドアップポジションにおいては、投手は軸足でない足(自由な足)を投手板の上か、前方か、後方かまたは側方に置くことが許される。
【原注2】(1)項の姿勢から、投手は、
①　打者に投球してもよい。
②　走者をアウトにしょうとして塁に踏み出して送球してもよい。
③　投手板を外してもよい(ボールを両手で保持した投手は、投手板を外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)。投手板を外すときには、最初に軸足から外さなければならない。
　また前記の姿勢から、セットポジションに移ったり、ストレッチをすることは許されない。---　違反すればボークとなる。
【注1】アマチュア野球では、投手の軸足および自由な足に関し、次のとおりとする。

① 投手は、打者に面して立ち、その軸足は投手板に触れて置き、他の足の置き場所には制限がない。ただし、他の足を投手板から離して置くときは、足全体を投手板の前縁の延長線より前に置くことはできない。
② 投手が①のように足を置いてボールを両手で身体の前方に保持すれば、ワインドアップポジションをとったものとみなされる。

【注2】投手が投球に関連する動作をして、身体の前方で両手を合わせたら、打者に投球すること以外は許されない。したがって、走者をアウトにしょうとして塁に踏み出して送球することも、投手板を外すこともできない。違反すればボークとなる。

(2) セットポジション

投手は、打者に面して立ち、軸足を投手板に触れ、他の足を投手板の前方に置き、ボールを両手で身体の前方に保持して、完全に動作を静止したとき、セットポジションをとったとみなされる。

この姿勢から、投手は、

① 打者に投球しても、塁に送球しても、軸足を投手板の後方(後方に限る)に外してもよい。
② 打者への投球に関連する動作を起こしたならば、中途で止めたり、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。

セットポジションをとるに際して〝ストレッチ〟として知られている準備動作(ストレッチとは、腕を頭上または身体の前方に伸ばす行為をいう)を行なうことができる。しかし、ひとたびストレッチを行なったならば、打者に投球する前に、必ずセットポジションをとらなければならない。

投手は、セットポジションをとるに先立って、**片方の手を下に下ろして身体の横につけていなければならない。**この姿勢から、**中断することなく、一連の動作で**セットポジションをとらなければならない。

投手は、ストレッチに続いて投球する前には(a)ボールを両手で身体の前方に保持し、(b)完全に静止しなければならない。審判員は、これを厳重に監視しなければならない。投手は、しばしば走者を塁に釘づけにしようと規則破りを企てる。投手が〝完全な静止〟を怠った場合には、審判員は、ただちにボークを宣告しなければならない。

【原注】走者が塁にいない場合、セットポジションをとった投手は、必ずしも完全静止をする必要はない。

しかしながら、投手が打者のすきをついて意図的に投球したと審判員が判断すれば、クィックピッチとみなされ、ボールが宣告される。6.02(a)(5)[原注]参照。

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、なおかつ自由な足を投手板の前方に置いた場合には、この投手はセットポジションで投球するものとみなされる。

【注1】アマチュア野球では、本項〔原注〕の前段は適用しない。

【注2】(1)(2)項でいう〝**中途で止めたり、変更したり**〟とはワインドアップポジションおよびセットポジションにおいて、投手が投球動作中に、故意に一時停止したり、投球動作をスムーズに行なわずに、ことさらに段階をつけるモーションをしたり、手足をぶらぶらさせて投球することである。

【注3】投手がセットポジションをとるにあたっては、投手板を踏んだ後**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、いったん両手でボールを保

持して止めたならば、その保持した個所を移動させてはならず、完全に身体の動作を停止して、首以外はどこも動かしてはならない。

【注4】セットポジションからの投球に際して、自由な足は、

① 投手板の真横に踏み出さない限り、前方ならどの方向に踏み出しても自由である。

② ワインドアップポジションの場合のように、1歩後方に引き、そして更に1歩踏み出すことは許されない。

【注5】投手は走者が塁にいるとき、セットポジションをとってからでも、プレイの目的のためなら、自由に投手板を外すことができる。この場合、軸足は必ず投手板の後方に外さなければならず、側方または前方に外すことは許されない。投手が投手板を外せば、打者への投球はできないが、走者のいる塁には、ステップをせずにスナップだけで送球することも、また送球のまねをすることも許される。

【注6】ワインドアップポジションとセットポジションとの区別なく、軸足を投手板に触れてボールを両手で保持した投手が、投手板から軸足を外すにあたっては、必ずボールを両手で保持したまま外さねばならない。また、軸足を投手板から外した後には、必ず両手を離して身体の両側に下ろし、あらためて軸足を投手板に触れなければならない。

【問】投手がストレッチを行なってから、セットポジションをとるまでに、両手を顔の前で接触させ、そのまま下ろし、胸の前でボールを保持した。ボークになるか。

【答】たとえ顔の前で両手を接触させても、そのままの連続したモーションで、胸の前に下ろして静止すれば、ボークにはならない。しかし、いったん顔の前で停止すれば、そこでボールを保持したことになるから、その姿勢から両手を下に下ろせばボークとなる。

(b)〈8.03〉準備投球

投手は各回のはじめに登板する際、あるいは他の投手を救援する際には、捕手を相手に8球を超えない準備投球をすることは許される。この間プレイは停止される。

各リーグは、その独自の判断で、準備投球の数を8球以下に制限してもさしつかえない。このような準備投球は、いずれの場合も1分間を超えてはならない。

突然の事故のために、ウォームアップをする機会を得ないで登板した投手には、球審は必要と思われる数の投球を許してもよい。

(c)〈8.04〉投手の遅延行為

塁に走者がいないとき、投手はボールを受けた後12秒以内に打者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。

12秒の計測は、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、投手に面したときから始まり、ボールが投手の手から離れたときに終わる。

この規則は、無用な試合引き延ばし行為をやめさせ、試合をスピードアップするために定められたものである。したがって、審判員は次のことを強調し、それにもかかわらず、投手の明らかな引き延ばし行為があったときには、遅滞なく球審はボールを宣告する。

(1) 投球を受けた捕手は、速やかに投手に返球すること。

(2) また、これを受けた投手は、ただちに投手板を踏んで、投球位置につくこと。

(d)〈8.01c〉塁に送球

投手が、準備動作を起こしてからでも、打者への投球に関連する動作を起こすまでなら、いつでも塁に送球することができるが、それに先立って、送球しようとする塁の方向へ、直接踏み出すことが必要である。

【原注】投手は送球の前には、必ず足を踏み出さなければならない。スナップスロー(手首だけで送球すること)の後で、塁に向かって踏み出すようなことをすればボークとなる。

【注】投手が投手板を外さずに一塁へ送球する場合、投手板上で軸足が踏みかわっても、その動作が一挙動であればさしつかえない。しかし、送球前に軸足を投手板の上でいったん踏みかえた後に送球すれば、軸足の投手板上の移行としてボークとなる。

(e)〈8.01e〉軸足を外したとき

投手がその軸足を投手板の後方に外したときは、内野手とみなされる。したがって、その後、塁に送球したボールが悪送球となった場合には、他の内野手による悪送球と同様に取り扱われる。

【原注】投手は、投手板を離れているときならば、意のままに走者のいる塁などの塁に送球してもよいが、もしその送球が悪送球となれば、その送球は内野手の送球とみなされ、その後の処置は、野手の送球に関する規則が適用される。(5.06b4G)

(f)〈8.01f〉両手投げ投手

投手は、球審、打者および走者に、投手板に触れる際、どちらかの手にグラブをはめることで、投球する手を明らかにしなければならない。

投手は、打者がアウトになるか走者になるか、攻守交代になるか、打者に代打者が出るか、あるいは投手が負傷するまでは、投球する手を変えることはできない。投手が負傷したために、同一打者の打撃中に投球する手を変えれば、その投手は以降再び投球する手を変えることはできない。投手が投球する手を変えたときには、準備投球は認められない。

投球する手の変更は、球審にはっきりと示さなければならない。

5.08　得点の記録〈4.09〉

(a)　3人アウトになってそのイニングが終了する前に、走者が正規に一塁、二塁、三塁、本塁に進み、かつこれに触れた場合には、その都度、1点が記録される。

【例外】第3アウトが次のような場合には、そのアウトにいたるプレイ中に、走者(1、2にあたる場合は全走者、3にあたる場合は後位の走者)が本塁に進んでも、得点は記録されない。

(1)　打者走者が一塁に触れる前にアウトにされたとき。(5.09a、6.03a参照)
(2)　走者がフォースアウトされたとき。(5.09b6参照)
(3)　前位の走者が塁に触れ損ねてアウトにされたとき。(5.09c1・2、同d参照)

【原注】〈5.06原注〉たとえば、三塁走者が、飛球が捕らえられてから、離塁して本塁を踏んだ後、離塁が早かったと誤信して、三塁に帰ろうとした場合のように、走者が

正規の走塁を行なって本塁に触れたならば、その走者のそれ以後の行為によって、その得点は無効とはならない。

【注1】第3アウトがフォースアウト以外のアウトで、そのプレイ中に他の走者が本塁に達した場合、審判員は、その走者にアピールプレイが残っているか否かに関係なく、本塁到達の方が第3アウトより早かったか否かを明示しなければならない。
【注2】本項は打者および塁上の走者に安全進塁権が与えられたときも適用される。たとえば、2アウト後ある走者が他の走者に先んじたためにアウトになったときは、そのアウトになった走者よりも後位の打者または走者の得点が認められないことはもちろんであるが、たとえアウトになった走者より前位の走者でも第3アウトが成立するまでに本塁を踏まなければ得点は認められない。
　ただし、2アウト満塁で、打者が四球を得たとき、他のいずれかの走者がいったん次塁を踏んだ後にアウトになったときだけ、その第3アウトが成立した後に三塁走者が本塁を踏んでも、得点と認められる。(5.06b3B〔原注〕参照)

(b)　正式試合の最終回の裏、または延長回の裏、満塁で、打者が四球、死球、その他のプレイで一塁を与えられたために走者となったので、打者とすべての走者が次の塁に進まねばならなくなり、三塁走者が~~三塁走者が本塁に進まねばならなくなり、~~得点すれば勝利を決する1点となる場合には、球審は~~その~~三塁走者が本塁に触れるとともに、打者が一塁に触れるまで、試合の終了を宣告してはならない

【原注】例外として観衆が競技場になだれこんで、走者が本塁に触れようとするのを、または打者が一塁に触れようとするのを肉体的に妨げた場合には、審判員は観衆のオブストラクションとして走者の得点または進塁を認める。

ペナルティ　前記の場合、三塁走者が、適宜な時間がたっても、あえて本塁に進もうとせず、かつこれに触れようとしなかった場合には、球審は、その得点を認めず、規則に違反したプレーヤーにアウトを宣告して、試合の続行を命じなければならない。
　また、2アウト後、打者走者があえて一塁に進もうとせず、かつこれに触れようとしなかった場合には、その得点は認めず、規則に違反したプレーヤーにアウトを宣告して、試合続行を命じなければならない。
　0アウトまたは1アウトのとき、打者走者があえて一塁に進もうとせず、かつこれに触れようとしなかった場合には、その得点は記録されるが、打者走者はアウトを宣告される。

【注】たとえば、最終回の裏、満塁で、打者が四球を得たので決勝点が記録されるような場合、次塁に進んで触れる義務を負うのは、三塁走者と打者走者だけである。三塁走者または打者走者が適宜な時間がたっても、その義務を果たそうとしなかった場合に限って、審判員は、守備側のアピールを待つことなくアウトの宣告を下す。
　打者走者または三塁走者が進塁に際して塁に触れ損ねた場合も、適宜な時間がたっても触れようとしなかったときに限って、審判員は、守備側のアピールを待つことなく、アウトの宣告を下す。
【5.08原注】**規則説明**　打者走者のアウトが一塁に触れる前のアウトの形をとり、それが第3アウトにあたったときは、たとえ他の走者がそのアウトの成立前か、あるいはそのアウトが成立するまでのプレイ中に本塁に触れていても得点は記録されない。

〔例〕1アウト走者一・二塁のとき打者が安打したので、二塁走者は本塁に達したが、一塁走者は本塁への送球でアウトにされて2アウトとなった。この間、打者走者は二進していたが、途中一塁を踏んでいなかったので一塁でアピールされて打者はアウトになり、3アウトとなった。　－　二塁走者は〝打者走者が一塁に触れる前のアウトで、しかも第3アウトにあたる場合〟のプレイ中に本塁に触れたのであるから、その得点は記録されない。

規則説明　2アウト以前であれば、前位の走者の行為によって後位の走者が影響を受けることはない。
〔例〕1アウト走者一・二塁のとき、打者は場内本塁打を打った。二塁走者は本塁へ達する間に三塁を空過した。一塁走者と打者は正しく塁を踏んで本塁に達した。守備側は三塁に送球してアピールしたので、審判員は二塁走者に対してアウトを宣告して、2アウトとなった。　－　一塁走者と打者の得点は認められる。

規則説明　2アウト走者一・二塁のとき、打者が場内本塁打を打ち、3人とも本塁を踏んだが、二塁走者は三塁を空過したので、アピールによってアウトにされ、3アウトとなった。　－　一塁走者と打者は正しく本塁を踏んではいるが、得点には数えられない。

規則説明　1アウト走者二・三塁のとき、打者が中堅飛球を打ってアウトになり、2アウトとなった。三塁走者はそのフライアウトを利して本塁に触れ、二塁走者も本塁への悪送球によって得点した。このとき三塁走者に対してアピールがあり、捕球前に三塁を離れたものと判定されて、3アウトとなった。　－　無得点である。

規則説明　2アウト満塁のとき、打者はフェンス越えの本塁打を打って4人とも本塁を踏んだが、打者は一塁を踏まなかったのでアピールされて3アウトになった。
－　この場合、打者のアウトは一塁に触れる前の第3アウトの形をとるから、無得点である。

一般的にアピールと得点の関係は以下のとおりとなる。
塁を踏み損ねた走者または飛球が捕らえられたときにリタッチを果たさなかった走者に対して、守備側がアピールした場合、審判員がそれを認めたときにその走者はアウトになる。
2アウトのとき、後位の走者がアピールによって第3アウトとなった場合、前位の走者はそのアウトよりも先に正しい走塁を行って本塁に触れていれば得点となる。
また、フォースの状態での塁の空過や打者走者の一塁空過がアピールによって第3アウトになった場合、すべての走者は正しい走塁を行っていても得点とはならない。

規則説明　1アウト走者一・三塁のとき、打者の右翼飛球で2アウトとなった。三塁走者は捕球後三塁にリタッチして本塁を踏んだが、一塁走者は二塁へ向かっていたので一塁に帰塁しようと試みたが、右翼手の送球でアウトになった。三塁走者はそのアウトより早く本塁を踏んでいた。--　一塁走者のアウトはフォースアウトでないから、その第3アウトより早く本塁を踏んだ三塁走者の得点は記録される。

5.09　アウト

(a)〈6.05〉打者アウト

打者は、次の場合、アウトとなる。

(1)　フェア飛球またはファウル飛球(ファウルチップを除く)が、野手に正規に捕らえられた場合。

【原注1】野手は捕球するためにダッグアウトの中に手を差し伸べることはできるが、足を踏み込むことはできない。野手がボールを確補すれば、それは正規の捕球となる。ダッグアウトまたはボールデッドの個所(たとえばスタンド)に近づいてファウル飛球を捕らえるためには、野手はグラウンド(ダッグアウトの縁を含む)上または上方に片足または両足を置いておかなければならず、またいずれの足もダッグアウトの中またはボールデッドの個所の中に置いてはならない。正規の捕球の後、野手がダッグアウトまたはボールデッドの個所に倒れ込まない限り、ボールインプレイである。走者については5.06(b)(3)(C)〔原注〕参照。

〈2.15〉捕球とは、野手が、インフライトの打球、投球または送球を、手またはグラブでしっかりと受け止め、かつそれを確実につかむ行為であって、帽子、プロテクター、あるいはユニフォームのポケットまたは他の部分で受け止めた場合は、捕球とはならない。

また、ボールに触れると同時、あるいはその直後に、他のプレーヤーや壁と衝突したり、倒れた結果、落球した場合は〝捕球〟ではない。

野手が飛球に触れ、そのボールが攻撃側チームのメンバーまたは審判員に当たった後に、いずれの野手がこれを捕らえても〝捕球〟とはならない。

野手がボールを受け止めた後、これに続く送球動作に移ってからボールを落とした場合は、〝捕球〟と判定される。

要するに、野手がボールを手にした後、ボールを確実につかみ、かつ意識してボールを手放したことが明らかであれば、これを落とした場合でも〝捕球〟と判定される。

【原注2】野手がボールを地面に触れる前に捕らえれば、正規の捕球となる。その間、ジャッグルしたり、あるいは他の野手に触れることがあってもさしつかえない。

走者は、最初の野手が飛球に触れた瞬間から、塁を離れてさしつかえない。

野手はフェンス、手すり、ロープなど、グラウンドと観覧席との境界線を越えた上空へ、身体を伸ばして飛球を捕らえることは許される。また野手は、手すりの頂上やファウルグラウンドに置いてあるキャンバスの上に飛び乗って飛球を捕らえることも許される。しかし野手が、フェンス、手すり、ロープなどを越えた上空やスタンドへ、身体を伸ばして飛球を捕らえようとすることは、危険を承知で行なうプレイだから、たとえ観客にその捕球を妨げられても、観客の妨害行為に対してはなんら規則上の効力は発生しない。

ダッグアウトの縁で飛球を捕らえようとする野手が、中へ落ち込まないように、中にいるプレーヤー(いずれのチームかを問わない)によって身体を支えられながら捕球した場合、正規の捕球となる。

【注】捕手が、身につけているマスク、プロテクターなどに触れてからはね返ったフライボールを地面に取り落とさずに捕らえれば、正規の〝捕球〟となる(ファウルチップについては定義34参照)。ただし、手またはミット以外のもの、たとえばプロテクターあるいはマスクを用いて捕らえたものは、正規の捕球とはならない。

(2)　第3ストライクと宣告された投球を、捕手が正規に捕球した場合。

【原注】〝正規の捕球〟ということは、まだ地面に触れていないボールが、捕手のミットの中に入っているという意味である。ボールが、捕手の着衣または用具に止まった場合は、正規の捕球ではない。また、球審に触れてはね返ったボールを捕らえた場合も同様である。
　チップしたボールが、最初に捕手の手またはミットに触れてから、身体または用具に当たってはね返ったのを、捕手が地上に落ちる前に捕球した場合、ストライクであり、第3ストライクにあたるときには、打者はアウトである。また、チップしたボールが、最初に捕手の手またはミットに当たっておれば、捕手が身体または用具に手またはミットをかぶせるように捕球することも許される。

(3)　0アウトまたは1アウトで一塁に走者がいるとき、第3ストライクが宣告された場合。

【注】0アウトまたは1アウトで一塁(一・二塁、一・三塁、一・二・三塁のときも同様)に走者がいた場合には、第3ストライクと宣告された投球を捕手が後逸したり、またはその投球が球審か捕手のマスクなどに入り込んだ場合でも、本項が適用されて打者はアウトになる。

(4)　2ストライク後の投球をバントしてファウルボールになった場合。
(5)　インフィールドフライが宣告された場合。(定義40参照)
(6)　2ストライク後、打者が打った(バントの場合も含む)が、投球がバットに触れないで、打者の身体に触れた場合。
(7)　野手(投手を含む)に触れていないフェアボールが、打者走者に触れた場合。
　ただし、打者がバッタースボックス内にいて、打球の進路を妨害しようとする意図がなかったと審判員が判断すれば、打者に当たった打球はファウルボールとなる。
(8)　打者が打つか、バントしたフェアの打球に、フェア地域内でバットが再び当たった場合。
　ボールデッドとなって、走者の進塁は認められない。
　これに反して、フェアの打球が転がってきて、打者が落としたバットにフェア地域内で触れた場合は、ボールインプレイである。ただし、打者が打球の進路を妨害するためにバットを置いたのではないと審判員が判断したときに限られる。
　打者がバッタースボックス内にいて、打球の進路を妨害しようとする意図がなかったと審判員が判断すれば、打者の所持するバットに再び当たった打球はファウルボールとなる。

【原注】バットの折れた部分がフェア地域に飛び、これに打球が当たったとき、またはバットの折れた部分が走者または野手に当たったときは、プレイはそのまま続けられ、妨害は宣告されない。打球がバットの折れた部分にファウル地域で当たったときは、ファウルボールである。
　バット全体がフェア地域またはファウル地域に飛んで、プレイを企てている野手(打球を処理しようとしている野手だけでなく、送球を受けようとしている野手も含む)を妨害したときには、故意であったか否かの区別なく、妨害が宣告される。
　打撃用ヘルメットに、偶然、打球がフェア地域で当たるか、または送球が当たったときは、ボールインプレイの状態が続く。
　打球が、ファウル地域で打撃用ヘルメット、地面以外の異物に触れたときは、フ

ァウルボールとなり、ボールデッドとなる。
　走者がヘルメットを落としたり、ボールに投げつけて打球または送球を妨害しようとする意図があったと審判員が判断したときには、その走者はアウトとなり、ボールデッドとなって、他の走者は、打球に対してのときは投手の投球当時占有していた塁、送球に対してのときは妨害発生の瞬間に占有していた塁に帰らなければならない。

【注】本項前段を適用するにあたっては、打者がバットを所持していたかどうかを問わない。

(9)　打者が、打つか、バントした後、一塁に走るにあたって、まだファウルと決まらないままファウル地域を動いている打球の進路を、どんな方法であろうとも故意に狂わせた場合。
　ボールデッドとなって、走者の進塁は認められない。
(10)　打者が第3ストライクの宣告を受けた後、またはフェアボールを打った後、一塁に触れる前に、その身体または一塁に触球された場合。

【注】触球するに際しては、まずボールを保持して触れることが必要なことはもちろん、触球後においても確実にボールを保持していなければならない。
　また、野手がボールを手にしていても、そのボールをグラブの中でジャッグルしたり、両腕と胸とでボールを抱き止めたりしている間は、確実に捕らえたとはいえないから、たとえ打者が一塁に触れる前に野手が塁に触れながらボールを手にしていても、確捕したのが打者が一塁に触れた後であればその打者はアウトにならない。

(11)　一塁に対する守備が行なわれているとき、本塁一塁間の後半を走るに際して、打者がスリーフットラインの外側(向かって右側)またはファウルラインの内側(向かって左側)を走って、一塁への送球を捕らえようとする野手の動作を妨げたと審判員が認めた場合。この際は、ボールデッドとなる。
　ただし、打球を処理する野手を避けるために、スリーフットラインの外側(向かって右側)またはファウルラインの内側(向かって左側)を走ることはさしつかえない。

【原注】スリーフットレーンを示すラインはそのレーンの一部であり、打者走者は両足をスリーフットレーンの中もしくはスリーフットレーンのライン上に置かなければならない。

(12)　0アウトまたは1アウトで、走者一塁、一・二塁、一・三塁または一・二・三塁のとき、内野手がフェアの飛球またはライナーを故意に落とした場合。
　ボールデッドとなって、走者の進塁は認められない。

【規則説明】内野手が打球に触れないでこれを地上に落としたときには、打者はアウトにならない。ただし、インフィールドフライの規則が適用された場合は、この限りではない。

【注1】本項は、容易に捕球できるはずの飛球またはライナーを、内野手が地面に触れる前に片手または両手で現実にボールに触れて、故意に落とした場合に適用される。

【注2】投手、捕手および外野手が、内野で守備した場合は、本項の内野手と同様に扱う。また、あらかじめ外野に位置していた内野手は除く。

(13)　野手が、あるプレイをなし遂げるために、送球を捕らえようとしているか、または送球しようとしているのを前位の走者が故意に妨害したと審判員が認めた場合。

【原注】この規則は攻撃側プレーヤーによる許しがたい非スポーツマン的な行為に対するペナルティとして定められたものであって、走者が塁を得ようとしないで、併殺プレイのピボットマン(併殺の際、ボールを継送するプレーヤー。すなわち遊撃手 － 二塁手 － 一塁手とわたる併殺ならば二塁手、二塁手 － 遊撃手 － 一塁手の併殺ならば遊撃手がピボットマンである)を妨害する目的で、明らかにベースラインから外れて走るような場合に適用されるものである。

【注】まだアウトにならない前位の走者の妨害行為に対する処置は、本項では定めていないように見えるが、5.09(b)(3)に規定してあるとおり、このような妨害行為に対しては、その走者はもちろん打者もともにアウトにする規則であって、このような粗暴な行為を禁止するために規定された条項である。すでにアウトになった走者または得点したばかりの走者の妨害行為に対しては、6.01(a)(5)に規定されている。

(14)　2アウト、2ストライク後本盗を企てた三塁走者が、打者への正規の投球にストライクゾーンで触れた場合。
　この際、打者は〝第3ストライク〟の宣告を受けてアウトとなり、その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、打者は〝第3ストライク〟の宣告を受けてアウトとなり、ボールデッドになるが、その得点は認められる。

【注】0アウトまたは1アウトの場合には、他の塁の走者にも、次塁への走塁行為があったかどうかに関係なく、1個の進塁が許される。(5.06c8参照)

(15)　走者を除く攻撃側チームのメンバーが、打球を処理しようとしている野手の守備を妨害した場合。(6.01b参照。走者による妨害については5.09b3参照)

(b)〈7.08〉走者アウト

次の場合、走者はアウトとなる。

(1)　走者が、野手の触球を避けて、走者のベースパス(走路)から3フィート以上離れて走った場合。
　ただし、走者が打球を処理している野手を妨げないための行為であれば、この限りではない。
　この場合の走者のベースパス(走路)とは、タッグプレイが生じたときの、走者と塁を結ぶ直線をいう。

【注1】通常走者の走路とみなされる場所は、塁間を結ぶ直線を中心として左右へ各3フィート、すなわち6フィートの幅の地帯を指すが、走者が大きく膨らんで走っているときなど最初からこの走路外にいたときに触球プレイが生じた場合は、その走者と塁を結ぶ直線を中心として左右へ各3フィートが、その走者の走路となる

【注2】本項の〝ただし〟以下は、野手が走者の走路内で打球を処理しているとき、これを妨げないために走者が走路外を走っても、アウトにならないことを規定しているものであって、打球処理後に触球プレイが生じたときには、本項前段の適用を受けることはもちろんである。

(2)　一塁に触れてすでに走者となったプレーヤーが、ベースパスから離れ、次の塁に進もうとする意思を明らかに放棄した場合。

【原注】一塁に触れてすでに走者となったプレーヤーが、もはやプレイは続けられていないと思い込んで、ベースパスを離れてダッグアウトか守備位置の方へ向かったとき、審判員がその行為を走塁する意思を放棄したとみなすことができると判断した場合、その走者はアウトを宣告される。この際、たとえアウトが宣告されても、他の走者に関しては、ボールインプレイの状態が続けられる。この規則は、次のプレイなどに適用される。
例　---　0アウトまたは1アウトで、同点の最終回、走者一塁のとき、打者が競技場の外へサヨナラ本塁打を打った。一塁走者は、二塁を過ぎてから、本塁打で自動的に勝利が決まったと思い込み、ダイヤモンドを横切って自分のベンチに向かった。この間、打者は、本塁に向かって進んでいたような場合、走者は、〝次塁に進もうとする意思を放棄した〟という理由で、アウトを宣告され、打者走者は各塁を踏んで行って本塁打を生かすことが許される。もし、2アウト後ならば、本塁打は認められない(5.09d参照)。
これはアピールプレイではない。
例　---　走者が一塁または三塁で触球されてアウトを宣告されたと思い込んでダッグアウトに向かいだし、依然としてアウトだと思い込んでいる様子が明らかだと審判員が認めるのに適当な距離まで進んでいるときには、走者は進塁を放棄したという理由でアウトを宣告される。
【注】フォースの状態におかれている走者に対しては、本項を適用しない。

(3)　走者が、送球を故意に妨げた場合、または打球を処理しようとしている野手の妨げになった場合。
ペナルティ　走者はアウトとなり、ボールデッドとなる。〔6.01a妨害に対するペナルティ〕参照。

【注1】〝**野手が打球を処理する**〟とは、野手が打球に対して守備しはじめてから打球をつかんで送球し終わるまでの行為をいう。したがって、走者が、前記のどの守備行為でも妨害すれば、打球を処理しようとしている野手を妨げたことになる。
【注2】走者が5.09(a)(11)、5・09(b)(1)項規定の走路を走っていた場合でも、打球を処理しようとしている野手の妨げになったと審判員が判断したときには、本項の適用を受けて、走者はアウトになる。

(4)　ボールインプレイで走者が塁を離れているときに触球された場合。

【例外】打者走者が一塁に走るときは、ただちに帰ることを条件としてならば、オーバーランまたはオーバースライドして一塁を離れているとき触球されても、アウトにはならない。

【規則説明A】走者がいったん安全に塁に達した後、走者の衝撃で塁のバッグが定位置から離れたときは、その走者に対していかなるプレイもできない。
【規則説明B】あるプレイ中に塁のバッグまたはホームプレートが定位置から離れたとき、引き続いて、次の走者が進塁してきて、元の塁が置かれていた地点に触れるか、またはその地点にとどまれば、その走者は正規に塁に触れたもの、または正規に塁を占有したものとみなされる。

【注1】四球を得た打者が一塁に進むに際しては、ただちに帰ることを条件としてなら、一塁に触れた後、走り越すことは許される。
【注2】野手が走者に触球しょうとするときには、走者もアウトを免れようと、激しく触塁する場合が多く、野手と走者とが衝突した結果、野手がボールを落としたときは、触球後にボールを確実に保持していないことになるから、走者はアウトにはならない。また、野手が走者に触球した後も、これを確実に握っていなければならず、たとえボールを地上に落とさなくても、手の上でジャッグルなどした場合には、走者はアウトにはならない。野手が触球した後、どのくらい確保すればよいかは、一に審判員の判定に待つべきである。(定義15参照)

(5)　フェア飛球、ファウル飛球が正規に捕らえられた後、走者が帰塁するまでに、野手に身体またはその塁に触球された場合。
　ただし、投手が打者へ次の1球を投じてしまうか、または、たとえ投球しなくてもその前にプレイをしたりプレイを企ててしまえば、帰塁をしていないという理由によって走者がアウトにされることはない。この場合は、アピールプレイである。

【原注】走者は、ファウルチップの際はタッグアップする必要はないから、盗塁することもできる。しかし、チップしたボールを捕手が捕らえなかった場合は、ファウルボールとなるから、走者は元の塁へ戻らなければならない。
【注】飛球が捕らえられたとき、走者が帰塁しなければならない塁とは、進塁の起点となる塁、すなわち、投手の投球当時走者が占有していた塁を指す。

(6)　打者が走者となったために、進塁の義務が生じた走者が次の塁に触れる前に、野手がその走者またはその塁に触球した場合。(このアウトはフォースアウトである)
　ただし、後位の走者がフォースプレイで先にアウトになれば、フォースの状態でなくなり、前位の走者には進塁の義務がなくなるから、身体に触球されなければアウトにはならない。
　また、走者が塁に触れた後、余勢でオーバースライドまたはオーバーランした場合には、塁に触れた瞬間に進塁の義務を果たしたことになるから、その走者は身体に触球されなければアウトにはならない。(このアウトはフォースアウトではなく、タッグアウトである)
　しかし、進塁の義務の生じた走者が次塁に触れた後、どのような理由にせよ、その塁を捨てて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、野手にその身体または進塁すべき塁に触球されれば、その走者はアウトとなる。(このアウトはフォースアウトである)

【原注】オーバースライド、またはオーバーランは二塁および三塁で起こり、一塁ではこの状態は起こらない。
　たとえば、0アウトまたは1アウトで走者一・二塁、もしくは一・二・三塁とする。

打球は内野手に飛び、その内野手はダブルプレイを試みた。一塁走者は二塁への送球より早く二塁に触れたが、オーバースライドした。ボールは一塁にリレーされ、打者はアウトになった。一塁手は、二塁走者が離塁しているのを見て二塁に送球して、その走者をアウトにしたが、その間に、他の走者は本塁に入った。
〔問〕これはフオースプレイーか。打者が一塁でアウトになったとき、フォースプレイでなくなったのか。このプレイ中に、二塁で走者がアウトにされて第3アウトになる前に、本塁に入っていた走者の得点は認められるか。
〔答〕フォースプレイではなく、タッグプレイであるから、得点は記録される。

【注1】本項は、フォースアウトの規定であり、打者が走者となったために、塁にいた走者に進塁の義務が生じたときに、野手が、
① その走者が次の塁に触れる前に、その塁に触球した場合
② その走者が次の塁に触れる前に、その走者に触球した場合
③ その走者が次の塁へ進もうとしないで、元の塁にとどまっているとき、その走者に触球した場合を指し、特に3の場合は、自己より後位の走者がアウトにならない限り、その塁の占有権はすでに失われているから、たとえその走者が塁に触れていても、野手がその走者に触球すればアウトになる。(5.06b2参照)
【注2】たとえば、一塁走者が打球とともに走り出して、いったん二塁に触れた後、その打球が飛球として捕らえられようとするのを見て、一塁へ戻ろうとしたとき、フライを落とした野手からの送球を受けた二塁手は、走者が再び二塁に達するまでに二塁に触球した。この場合、はじめに二塁を踏んだことは取り消され、フォースアウトと認められる。

(7) 走者が、内野手(投手を含む)に触れていないか、または内野手(投手を除く)を通過していないフェアボールに、フェア地域で触れた場合。
この際はボールデッドとなり、打者が走者となったために次塁への進塁が許された走者のほかは、得点することも、進塁することも認められない。
(5.06c6、6.01all参照)
インフィールドフライと宣告された打球が、塁を離れている走者に触れたときは、打者、走者ともにアウトになる。

【例外】インフィールドフライと宣告された打球が、塁についている走者に触れた場合、その走者はアウトにならず、打者だけがアウトとなる。

【原注】2人の走者が同一のフェアボールに触れたときは、最初に触れた1人だけがアウトになる。これは打球が走者に触れたとき、ただちにボールデッドとなるからである。

【注1】打者の打ったフェアボールが、野手に触れる前に走者に触れたときは、走者が守備を妨害しようとして故意に打球に触れた場合(併殺を行なわせまいとして故意に打球を妨害した場合を除く)と、走塁中やむなく触れた場合との区別なく、走者はアウトとなる。
また、いったん内野手に触れた打球に対して守備しようとする野手を走者が妨げたときには、5.09(b)(3)によってアウトにされる場合もある。
【注2】① 内野手を通過する前に、塁に触れて反転したフェアボールに、走者がフェア地域で触れた場合、その走者はアウトになり、ボールデッドとなる。
② 内野手を通過した直後に、塁に触れて反転したフェアボールに、走者がその内野手の直後のフェア地域で触れた場合、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かった場合に限り、打球に触れたという理由でアウトにはならない。

【注3】一度塁に触れて反転したフェアボールが、ファウル地域で走者に触れた場合は、その走者はアウトにはならず、ボールインプレイである。

【注4】本項でいう〝塁〟とは、飛球が打たれたときの投手の投球当時に走者が占有していた塁をいう。

【注5】インフィールドフライと宣告された打球が走者に触れた場合は、その走者が塁についていてもいなくても、ボールデッドとなる。

(8)　0アウトまたは1アウトで、走者が得点しようとしたとき、打者が本塁における守備側のプレイを妨げた場合。2アウトであればインターフェアで打者がアウトとなり、得点は記録されない。(6.01a1・3、6.03a3参照)

【注1】ここにいう〝本塁における守備側のプレイ〟とは、野手(捕手も含む)が、得点しようとした走者に触球しょうとするプレイ、その走者を追いかけて触球しようとするプレイ、および他の野手に送球してその走者をアウトにしょうとするプレイを指す。

【注2】この規定は、0アウトまたは1アウトで、走者が得点しようとした際、本塁における野手のプレイを妨げたときの規定であって、走者が本塁に向かってスタートを切っただけの場合とか、一度本塁へは向かったが途中から引き返そうとしている場合には、打者が捕手を妨げることがあっても、本項は適用されない。

たとえば、捕手がボールを捕らえて走者に触球しょうとするプレイを妨げたり、投手が投手板を正規に外して、走者をアウトにしょうとして送ったボール(投球でないボール)を打者が打ったりして、本塁の守備を妨げた場合には、妨害行為を行なった打者をアウトにしないで、守備の対象である走者をアウトにする規定である。

【注3】本項は、本塁の守備を妨げたのが打者であった場合に限って適用されるのであって、打撃を完了して打者から走者になったばかりで、まだアウトにならない打者が妨害を行なったときには適用されない。たとえば、スクイズバントをした打者が、バントした打球に触れるか、または打球を処理しようとする野手の守備を妨げたために、三塁走者が本塁でのアウトを免れることになったような場合には、打者はすでに走者となっているから、5.09(a)(7)、5.09(b)(3)によって、その打者走者がアウトとなり、ボールデッドとなって、三塁走者を投手の投球当時すでに占有していた塁、すなわち三塁へ帰らせる。

打者が第3ストライクの宣告を受けただけで、まだアウトにならないとき、および四球の宣告を受けたときの妨害に関しては、6.01(a)(1)〔注〕に示されている。

(9)　後位の走者がアウトとなっていない前位の走者に先んじた場合。(後位の走者がアウトとなる)

【注1】ボールインプレイ中に起きた行為(たとえば、悪送球、ホームランまたは柵外に出たフェアヒットなど)の結果、走者に安全進塁権が認められた場合にも、本項は適用される。

【注2】本項は、走者の位置が入れ代わったときに、後位の走者をアウトにすることを意味し、たとえば、二塁の走者を甲、一塁の走者を乙とすれば、一塁走者乙が二塁走者甲を追い越したときはもちろん、逆走の際など、二塁走者甲が一塁走者乙を追い越す形をとって、本来本塁から遠くにあるべき乙と、近くにあるべき

甲との位置が入れ代わった場合でも、常に後位の乙がアウトになることを規定している。

(10)　走者が正規に塁を占有した後に塁を逆走したときに、守備を混乱させる意図、あるいは試合を愚弄する意図が明らかであった場合。
この際、審判員はただちにタイムを宣告して、その走者にアウトを宣告する。

【原注】走者がまだ占有していない塁に到達した後、飛球が捕らえられたと思ったり、元の占有塁に帰るようにおびき出されて元の塁に帰ろうとした場合、途中で触球されればアウトになる。しかし、元の占有塁に帰りついたら、その塁についている限り、触球されてもアウトにはならない。

【注】たとえば、一ゴロを打った打者が一塁手の触球を避けようとして、側方に離れて走らない限り、逆走するようなことはさしつかえないが、本塁に達するとアウトになる。

(11)　走者が一塁をオーバーランまたはオーバースライドした後、ただちに一塁に帰塁しなかった場合。
一塁をオーバーランまたはオーバースライドした走者が二塁へ進もうとする行為を示せば、触球されればアウトとなる。
また、一塁をオーバーランまたはオーバースライドした走者が、ただちに帰塁しないでダッグアウトまたは自己の守備位置に行こうとした場合も、野手が走者または塁に触球して、アピールすればアウトとなる。

【原注】2アウト後、一塁に触れてオーバーランしたが、審判員によって〝セーフ〟の宣告を受けた打者走者は、5.08(a)を適用する上では〝一塁に達した〟ことになり、〝ただちに〟一塁に帰塁しなかったために第3アウトになっても、このプレイ中にアウトよりも先に本塁に達していた走者は、得点として認められる。

(12)　走者が本塁に走り込むか、または滑り込んだ際に、本塁に触れないで、しかも本塁に触れ直そうとしないときに、野手がボールを持って本塁に触れて、審判員にアピールした場合。(5.09c4参照)

【原注】本項は、本塁に触れなかった走者がベンチに向かっており、アウトにするためには捕手がその走者を追いかけなければならないような場合に適用される。本塁を踏み損ねた走者が、触球される前に踏み直そうと努力しているような普通のプレイが行なわれているときには適用されない。この場合には、走者は触球されなければアウトにはならない。

(13)　走者を除く攻撃側チームのメンバーが、ある走者に対して行なわれた送球を処理しようとしている野手の守備を妨害した場合。(6.01b参照。走者による妨害については5.09b3参照)

(c)〈7.10〉アピールプレイ
次の場合、アピールがあれば、走者はアウトとなる。
(1)　飛球が捕らえられた後、走者が再度の触塁(リタッチ)を果たす前に、身体あるいはその塁に触球された場合。

【原注】ここでいう〝リタッチ〟とは、捕球後、塁に触れた状態から次塁へスタートすることをいう。
したがって、塁の後方からスタートして、走りながら塁に触れて次塁へ進もうとするいわゆるフライングスタートは、正規なリタッチの方法ではない。

(2) ボールインプレイのとき、走者が進塁または逆走に際して各塁に触れ損ねたとき、その塁を踏み直す前に、身体あるいは触れ損ねた塁に触球された場合。(5.06b1参照)

【規則説明】塁を空過した走者は、
(A) 後位の走者が得点してしまえば、その空過した塁を踏み直すことは許されない。
(B) 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、その空過した塁を踏み直すことは許されない。

【原注】例 --- 打者が競技場の外へ本塁打を打つか、スタンドに入る二塁打を打って、一塁を空過した(ボールデッド)。打者は二塁に触れる前ならば、誤りを正すために一塁に帰ることはできる。しかし、二塁に触れてしまうと、一塁に戻ることはできない。守備側がアピールすれば、一塁でアウトが宣告される。
例 --- 打者が遊撃手にゴロを打ち、遊撃手はスタンドに飛び込む悪送球をした(ボールデッド)。打者は一塁を空過したが、悪送球によって二塁が与えられた。打者走者は、審判員によって二塁が与えられても、二塁に進む前に一塁に触れなければならない。
いずれもアピールプレイである。

【注1】本項〔規則説明〕(A)は、ボールインプレイとボールデッドとを問わず適用される。
【注2】本項〔規則説明〕の場合、塁を空過した走者は、アピールがなければアウトにはならない。
【注3】本塁を空過した走者は、ボールデッドのもとでは、投手が新しいボールか、元のボールを持って正規に投手板に位置すれば、本塁を踏み直すことは許されない。
【注4】本項〔規則説明〕は、飛球が捕らえられたときのリタッチが早かった走者にも適用される。

(3) 走者が一塁をオーバーランまたはオーバースライドした後、ただちに帰塁しないとき、身体または塁に触球された場合。(5.09b11参照)
(4) 走者が本塁に触れず、しかも本塁に触れ直そうとしないとき、本塁に触球された場合。(5.09b12参照)

本項規定のアピールは、投手が打者へ次の1球を投じるまで、または、たとえ投球しなくてもその前にプレイをしたりプレイを企てるまでに行なわなければならない。
イニングの表または裏が終わったときのアピールは、守備側チームのプレーヤーが競技場を去るまでに行なわなければならない。
アピールは、その消滅の基準となるプレイまたはプレイの企てとはみなさない。
投手がアピールのために塁に送球し、スタンドの中などボールデッドの個所にボールを投げ込んだ場合には、同一走者に対して、同一塁についてのアピールを再びすることは許されない。

第3アウトが成立した後、ほかにアピールがあり、審判員が、そのアピールを支持した場合には、そのアピールアウトが、そのイニングにおける第3アウトとなる。
また、第3アウトがアピールによって成立した後でも、守備側チームは、このアウトよりもほかに有利なアピールプレイがあれば、その有利となるアピールアウトを選んで、先の第3アウトと置きかえることができる。
〝守備側チームのプレーヤーが競技場を去る〟とあるのは、投手および内野手が、ベンチまたはクラブハウスに向かうために、フェア地域を離れたことを意味する。

【5.09c原注】2人の走者がほぼ同時に本塁に達し、前位の走者が本塁を空過、しかし後位の走者が本塁に触れていた場合、前位の走者はタッグまたはアピールされればアウトになる。それが第3アウトにあたる場合、後位の走者の得点は5.09（d）により認められない。
アピールするときに、投手がボークをした場合には、その消滅の基準となるプレイとみなされる。
アピールは言葉で表現されるか、審判員にアピールとわかる動作によって、その意図が明らかにされなければならない。プレーヤーがボールを手にして塁に何げなく立っても、アピールをしたことにはならない。アピールが行なわれているときは、ボールデッドではない。

【注1】アピール権消滅の基準となるプレイには、投手のプレイはもちろん、野手のプレイも含まれる。たとえば打者がワンバウンドで外野席に入る安打を放って二塁に達したが、途中一塁を空過していた。プレイ再開後、投手が一塁へアピールのために送球したところ、悪送球となって、プレイングフイールド内を転々とした。これを拾った一塁手が一塁でアピールをすることはできるが、二塁走者がその悪送球を利して三塁へ走ったのを見て三塁へ送球してしまえば、一塁でのアピール権は消滅する。
【注2】 投手または野手のアピールのための送球がボールデッドの個所に入った場合、それはアピールの企てとみなされ、アピール権は消滅する。したがって、その後、いずれの塁、いずれの走者に対するアピールは許されない。
【注3】攻守交代の場合と試合終了の場合との区別なく、いずれの場合でも投手および内野手が、フェア地域を離れたときに、アピール権が消滅することとする。
アマチュア野球では、試合終了の場合に限って、両チームが本塁に整列したとき、アピール権は消滅することとする
【注4】アピールするには、言葉と動作とで、はっきりとその旨を表示しなければならない。
なお、ある一つの塁を2人以上の走者が通過した際、その塁の空過を発見してアピールするには、どの走者に対するアピールであるかを明示しなければならない。たとえば、甲、乙、丙の3人の走者が、三塁を通過し、乙が三塁を踏まなかったときは、乙に対するアピールである旨を明示しなければならないが、もしこのとき甲が空過したと誤って申し出て、審判員に認められなかった場合でも、その塁を通過した走者の数までは、アピールを繰り返して行なうことができる。

【問】1アウト走者一・三塁のとき、打者は外野に大飛球を打ったので、2人の走者はともに進塁しはじめたが、外野手はこの飛球を好捕した離塁の少なかった三塁走者は三塁へ帰って捕球後あらためて本塁へ入った。一塁走者は二塁に触れた後に三塁近くまで行ったが、一塁に帰ろうと逆走しはじめたので、外野手は二塁に送球、二塁手は一塁走者が二塁に触れる前に、塁上でボールを持ってアピールした。ダブル

プレイか
【答】ダブルプレイではない。その走者が一塁に帰るためには二塁を通る必要があるからといって、二塁に触球してもアウトにはできない。その走者に触球するか、または進塁の起点となる塁、すなわち一塁に触球しなければ、アウトにはできない。

【問】1アウト走者一塁のとき、打者が外野へ大飛球を打ち、走者が二塁を回って三塁近くまで行ったとき、飛球が捕らえられたので、二塁に触れないで一塁へ帰ろうとした。どんな方法でアピールすれば走者をアウトにできるか。
【答】走者に触球するか、二塁または一塁に触球してアピールすればよい。

【問】2アウト走者二塁のとき、打者が三塁打を打ち、走者を得点させたが、打者は一塁も二塁も踏まなかった。守備側は二塁に触球してアピールし、アウトが宣告された。得点となるか。
【答】得点は認められる。しかし守備側が最初から一塁でアピールしておれば、得点は認められない。また二塁から一塁に転送球して再びアピールすれば、一塁でのアピールアウトを、先の第3アウトと置きかえることができるから、得点とはならない。

【問】1アウト走者一・二塁、打者が右翼へ大飛球を打ったとき、安打になると思った2人の走者は、フライが飛んでいる間進塁し続け、右翼手がこれを捕らえたにもかかわらず、二塁走者はそのまま本塁を踏んだ。しかし一塁走者は捕球されたのを見て一塁に引き返そうとした。右翼手は一塁へ送球、一塁手は一塁走者が帰塁するより先に、塁に触球して、アウトにした。二塁走者は、一塁走者が一塁でアウトになるより先に、本塁を踏んでいるが、その得点は認められるか。
【答】守備側が二塁でアピールしない限り、二塁走者の得点は認められる。しかし、守備側は、アピールによる第3アウトの成立後であっても、このアウトよりも有利となるアピールアウトを先の第3アウトと置きかえることができるから、二塁でアピールすれば、リタッチを果たしていない二塁走者はアウトになり、得点とはならない。

(d)〈7.12〉前位の走者の触塁失敗

0アウトまたは1アウトのとき、前位の走者が、ある塁に触れ損ねるか、リタッチを果たさなかったとしても、正しく各塁に触れて進んだ後位の走者は、前位の走者の責を負ってその正しい走塁を取り消されることはない。

ただし、2アウト後、前位の走者がアピールによって3人目のアウトとなったときには、また後位の走者が正規に本塁に触れていても、その走者の得点は認められない。また、その第3アウトがフォースアウトの形をとったときには、他のすべての走者が正規に本塁に触れていても、その得点は認められない。

(e)〈5.07〉攻守交代

攻撃側チームは、3人のプレーヤーが正規にアウトにされると守備につき、その相手チームが攻撃に移る。

5.10　プレーヤーの交代

(a)〈3.03〉プレーヤーの交代は、試合中ボールデッドのときなら、いつでも許される。代わって出場したプレーヤーは、そのチームの打撃順に従って、退いたプレーヤーの順番を受け継いで打つ。
(b)〈3.06〉監督は、プレーヤーの交代があった場合には、ただちにその旨を球審に通

告し、あわせて打撃順のどこに入るかを明示しなければならない。

【原注】守備側チームのプレーヤーが2人以上同時に代わって出場したときは、その代わって出場したプレーヤーが守備位置につく前に、監督はただちにそのプレーヤーの打撃順を球審に示し、球審はこれを公式記録員に通告する。
　この通告がなかったときは、球審は、代わって出場したプレーヤーの打撃順を指定する権限を持つ。
　ダブルスイッチ(投手交代と同時に野手も交代させて、打撃順を入れ替える)の場合、監督はファウルラインを越える前に、まず球審に複数の交代と入れ替わる打撃順を通告しなければならない。監督またはコーチがファウルラインを越えたら、それ以後ダブルスイッチはできない。
　試合から退いたプレーヤーは、ベンチに入って、そのチームとともに残ることはできる。また、投手のウォームアップの相手をすることもできる。プレーヤー兼監督が控えのプレーヤーと代わって退いた場合、ベンチまたはコーチスボックスから指揮を続けることはできる。
　審判員は、試合から退いてベンチに残ることを許されたプレーヤーが相手チームのプレーヤー、監督または審判員に対して、やじをとばすことは許さない。

【注】我が国では、本項〔原注〕の〝ダブルスイッチ〟以下の段については、所属する団体の規定に従う。

(c)〈3.07〉交代通告を受けた球審は、ただちにその旨を自ら発表するか、または発表させる義務がある。
(d)〈3.03〉いったん試合から退いたプレーヤーは、その試合に再出場することはできない。すでに試合から退いたプレーヤーが、何らかの形で、試合に再出場しようとしたり、または再出場した場合、球審はその不正に気付くか、または他の審判員あるいはいずれかのチームの監督に指摘されたら、ただちに当該プレーヤーを試合から除くよう監督に指示しなければならない。その指示がプレイの開始前になされたときは、退いたプレーヤーに代わって出場しているべきプレーヤーの出場は認められる。しかし、その指示がプレイの開始後になされたときは、すでに試合から退いているプレーヤーを試合から除くと同時に、退いたプレーヤーに代わって出場しているべきプレーヤーも試合から退いたものとみなされ、試合に出場することはできない。プレーヤー兼監督に限って、控えのプレーヤーと代わってラインアップから退いても、それ以後コーチスボックスに出て指揮することは許される。
　守備側チームのプレーヤーが2人以上同時に交代する場合、監督はその代わって出場したプレーヤーが守備位置につく前に、速やかにそれぞれの打撃順に示し、球審はこれを公式記録員に通告しなければならない。
　球審にただちに通知がなされなかったときは、球審が代わって出場したプレーヤーの打撃順を指定する権限を持つ。

【原注】同一イニングでは、投手が一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域外の守備位置に移ることもできない。
　投手以外の負傷退場した野手に代わって出場したプレーヤーには、5球を限度としてウォームアップが許される。(投手については、5.07bに規定がある)
　すでに試合から退いているプレーヤーが試合に出場中に起こったプレイは、いずれも有効である。プレーヤーが試合から退いたことを知っていながら再出場したと審判員が判断すれば、審判員は監督を退場させることができる。

【注】アマチュア野球では、試合から退いたプレーヤーが、ベースコーチとなることを認めることもある。

(e)〈3.04〉打順表に記載されているプレーヤーは、他のプレーヤーの代走をすることは許されない。

【原注】この規則は〝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)の禁止を意味している。試合に出場しているプレーヤーは、他のプレーヤーのために、コーティシーランナーになることを許されず、いったん試合から退いたプレーヤーも同様である。打順表に記載されていないプレーヤーでも、一度走者として出たならば、代わって出場したプレーヤーと同様にみなす。

(f)〈3.05a〉4.03(a)、同(b)の手続きによって球審に手渡された打順表に記載されている投手は、第1打者またはその代打者がアウトになるかあるいは一塁に達するまで、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、投球が不可能になったと球審が認めた場合を除く。

(g)〈3.05b〉ある投手に代わって救援に出た投手は、そのときの打者または代打者がアウトになるか一塁に達するか、あるいは攻守交代になるまで、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、それ以後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。

(h)〈3.05c〉規則で代わることが許されていない投手に代わって他のプレーヤーが出場した場合には、審判員は、規則を正しく適用するために、正規の投手に試合に戻ることを命じなければならない。

万一、誤って出場した投手が、指摘されないまま打者へ1球を投げるか、または塁上の走者がアウトになった場合には、その投手は正当化されて、以後のプレイはすべて有効となる。

【原注】監督が規則に違反して投手を退かせようとしたときには、審判員はその監督に不可能である旨を通告しなければならない。たまたま、球審が看過して規則で許されていない投手の出場を発表してしまった場合でも、その投手が投球する前なら正しい状態に戻すことができる。万一、誤って出場した投手が1球を投じてしまえば、その投手は正規の投手となる。

(i)〈3.05d〉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、その投手は、第1打者がアウトになるかあるいは一塁に達するまで、投球する義務がある。ただし、その打者に代打者が出た場合、または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。

また、投手が塁上にいるとき、または投手の打席で前のイニングが終了して、投手がダッグアウトに戻らずにマウンドに向かった場合は、その投手は、準備投球のために投手板を踏まない限り、そのイニングの第1打者に投球する義務はない。

(j)〈3.08〉交代発表のなかったプレーヤーの取り扱い

代わって出場したプレーヤーは、たとえその発表がなくても、次のときから、試合に出場したものとみなされる。

(1) 投手ならば、投手板上に位置したとき。
(2) 打者ならば、バッタースボックスに位置したとき。
(3) 野手ならば、退いた野手の普通の守備位置についてプレイが始まったとき。
(4) 走者ならば、退いた走者が占有していた塁に立ったとき。

本項で出場したものと認められたプレーヤーが行なったプレイ、およびそのプレーヤーに対して行なわれたプレイは、すべて正規のものとなる。

(k)〈3.17〉両チームのプレーヤーおよび控えのプレーヤーは、実際に競技にたずさわっているか、競技に出る準備をしているか、あるいは一塁または三塁のベースコーチに出ている場合を除いて、そのチームのベンチに入っていなければならない。

試合中は、プレーヤー、控えのプレーヤー、監督、コーチ、トレーナー、バットボーイのほかは、いかなる人もベンチに入ることは許されない。

ペナルティ　本項に違反したときは、審判員は、警告を発した後、その反則者を競技場から除くことができる。

【注1】次打者席には、次打者またはその代打者以外入ってはならない。

【注2】ベンチあるいはダッグアウトに入ることのできる者に関しては、プロ野球では各リーグの規約によって定め、アマチュア野球では協会、連盟ならびに大会などの規約に基づいて定めている。

(ℓ)〈8.06〉マウンドに行く回数

プロフェッショナルリーグは、監督またはコーチが投手のもとへ行くことに関して、次の規則を適用しなければならない。

(1)　この項は、監督またはコーチが、1イニングに同一投手のもとへ行ける回数を制限する規則である。

(2)　監督またはコーチが、1イニングに同一投手のもとへ2度目に行けば、その投手は自動的に試合から退かなければならない。

(3)　監督またはコーチは、そのときの打者が打撃を続けている限り、再びその投手のもとへ行くことはできない。

(4)　攻撃側がその打者に代打者を出した場合には、監督またはコーチは再びその投手のもとへ行ってもよいが、その投手は試合から退かなければならない。

監督またはコーチが投手のもとへ行った後、投手板を囲んでいる18フィートの円い場所を離れたら、1度行ったことになる。

【5.10l原注】監督(またはコーチ)が、捕手または内野手のところへ行き、その野手がそのままマウンドに行ったり、投手が、守備位置にいるその野手のところへ行ったときは、監督(またはコーチ)がマウンドに行ったものと同様に扱われる。ただし、1球が投じられた後、またはプレイが行なわれた後は、この限りではない。

監督(またはコーチ)が、捕手または内野手のところへ行き、その野手が投手と相談するためにマウンドに行って、規則の適用をのがれようとしたり、規則を出し抜こうとするいかなる企ても、すべてマウンドへ行った回数に数えられる。

コーチがマウンドに行って投手を退け、新しく出てきた投手に指示を与えるために監督がマウンドに行ったときは、そのイニングで新しい投手のもとへ1度行ったことになる。

監督がすでに1度投手のもとへ行っているので、同一イニングで同一投手へ、同一打者のときには、もう1度行くことはできないと審判員が警告したにもかかわらず、監督が行った場合、その監督は試合から除かれ、投手はただちに退かないでその打者がアウトになるか、走者になるまで投球し、その義務を果たした後に試合から退かなければならない。この場合、監督は、その投手は1人の打者に投球したら交代しなければならないのだから、リリーフ投手にウォームアップさせておかねばならない。リリーフ投手は、審判員の適宜な判断において、8球またはそれ以上の準備投球が許される。

投手が負傷を受けたとき、監督がその投手のもとへ行きたいときには、審判員にその許可を要請することができる。許可があれば、マウンドに行く回数には数えられない。

【注1】我が国では本項にある〝投手板を囲んでいる18フィートの円い場所〟を〝ファウルライン〟と置きかえて適用する。
【注2】監督(またはコーチ)が投手のもとへ行った後、ファウルラインを越えて引き上げたら、その投手は、そのときの打者がアウトになるか、走者になるか、または攻守交代になるまで投球した後でなければ退くことはできない。ただし、その打者に代打者が出た場合は、この限りではない。
【注3】監督(またはコーチ)が投手のもとへ行った回数を数えるにあたって、イニングの途中で投手交代の通告が行なわれた後、プレイが再開されるまでに新しく出てきた投手のもとへ監督(またはコーチ)が行った場合、監督(またはコーチ)がマウンドに行って投手を退け、そのままとどまって新しく出てきた投手に指示を与えて引き上げた場合、いずれも1度とは数えないが、次の場合は、いずれも監督(またはコーチ)が投手のもとへ行った回数として数える。
① 監督(またはコーチ)がファウルライン近くまできて投手に指示を与えた場合。ただし、ファウルライン近くまできたが、投手に指示を与えることもなくそのまま思い直して引き返した場合を除く。
② 投手の方からファウルラインを越えて、監督(またはコーチ)の指示を受けた場合。
③ コーチがマウンドに行って投手を退け、ファウル地域まで戻ってきて監督と打ち合わせてから、新しく出てきた投手のもとへ行った場合。
【注4】コーチ(または監督)が、マウンドに行って投手を退け、新しく出てきた救援投手に指示を与えるために監督(またはコーチ)がマウンドに行った後、そのときの打者に代打者が出されたとき、監督(またはコーチ)が再びその投手のもとへ行くことは許されるが、その投手はただちに試合から退くことはできず、その代打者がアウトになるか、走者になるか、攻守交代になるまで投球した後に、退かなければならない。
【注5】アマチュア野球では、本項については、各連盟の規定を適用する。

5.11 指名打者〈6.10〉

リーグは、指名打者ルールを使用することができる。
(a)〈6.10b〉指名打者ルールは次のとおりである。
(1) 先発投手または救援投手が打つ番のときに他の人が代わって打っても、その投球を継続できることを条件に、これらの投手に代わって打つ打者を指名することが許される。
投手に代わって打つ指名打者は、試合開始前に選ばれ、球審に手渡す打順表に記載されなければならない。監督が打順表に10人のプレーヤーを記載したが、指名打者の特定がされておらず、球審がプレイを宣告する前に、審判員またはいずれかの監督(またはその指名する者)がその誤りに気づいたときは、球審は、監督に投手以外の9人のプレーヤーのうち誰が指名打者になるのかを特定するように命じる。

【原注】指名打者特定の明らかな誤りは、試合開始前であれば訂正することができる。(4.03〔原注〕参照)

(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) チームは必ずしも投手に代わる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。指名打者に代わった打者は、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。したがって、投手は退いた守備者の打撃順を受け継ぐことになる。
　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)　指名打者に代わって代走者が出場することができるが、その走者が以後指名打者の役割を受け継ぐ。指名打者が代走者になることはできない。
(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指名打者の打撃の順番を変えることは許されない。
(8)　投手が一度他の守備位置についた場合、それ以後指名打者の役割は消滅する。
(9)　代打者が試合に出場してそのまま投手となった場合、それ以後指名打者の役割は消滅する。
(10)　投手が指名打者に代わって打撃するかまたは走者になった場合、それ以後指名打者の役割は消滅する。試合に出場している投手は、指名打者に代わってだけ打撃または走者になることができる。
(11)　監督が打順表に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、相手チームの監督がその誤りを球審に指摘した場合は、
(A)　チームが守備についた後では、投手は、守備につかなかったプレーヤーの打撃順に入る。
(B)　チームがまだ守備についていないときには、投手は、そのチームの監督が指定した打撃順に入る。
　いずれの場合も、投手が置きかわったプレーヤーは交代したとみなされ、試合から退き、それ以後指名打者の役割は消滅する。誤りが球審に指摘される前に起きたプレイは、6.03(b)により有効となる。
(12)　指名打者が守備位置についた場合それ以後指名打者の役割は消滅する。
(13)　指名打者に代わって出場させようとするプレーヤーは、指名打者の番がくるまで届け出る必要はない。
(14)　他の守備位置についていたプレーヤーが投手になれば、それ以後指名打者の役割は消滅する
(15)　指名打者は、ブルペンで捕手を務める以外は、ブルペンに座ることはできない。

(b)〈6.10a〉指名打者ルールを使用しているリーグに所属するチームと、これを使用していないリーグに所属するチームとが試合を行なうときには、これを使用するかどうかは次の定めによる。
(1)　ワールドシリーズまたは非公式試合では、ホームチームがこれを使用しているときには、使用する。ホームチームが使用していないときには、使用しない。
(2)　オールスターゲームでは、両チームと両リーグが同意したときだけ、使用する。

【注1】我が国のプロ野球では、(b)項(1)におけるワールドシリーズを日本シリーズと置きかえて適用する。なお、非公式試合において、(b)項(1)により指名打者ルールを使用しない試合でも、両チーム監督の合意があれば、指名打者ルールを使用することができる。
【注2】アマチュア野球では、指名打者ルールについては、各連盟の規定を適用する。

5.12　〝タイム〟の宣告

(a)〈3.12〉審判員が試合を停止するときは〝タイム〟を宣告する。球審が〝プレイ〟を宣告したときに停止状態は終わり、競技は再開される。タイムの宣告からプレイの宣告までの間、試合は停止される。

(b)〈5.10〉審判員が〝タイム〟を宣告すれば、ボールデッドとなる。

次の場合、球審は〝タイム〟を宣告しなければならない。

(1)　天候、暗さのためなどで、これ以上試合を続行するのは不可能であると球審が認めた場合。

(2)　ライトの故障のために、審判員がプレイを見るのに困難となるか不可能となった場合。

【付記】　各リーグは、ライトの故障により試合が中断された場合の特別規則を、独自に設けてもよい。

【注1】プレイの進行中にライトの故障が生じたとき、その瞬間完了されていないプレイは無効とする。ダブルプレイおよびトリプルプレイが行なわれている間に、ライトの故障が生じた場合には、たとえ最初のアウトが成立した後であっても、そのプレイは完成されたものとはみなされない。

ライトが復旧したときには、ライトの故障のために無効とされたプレイが始まる前の状態から再開しなければならない。

【注2】打球、投手の投送球または野手の送球が5.06(b)(4)に規定される状態となったとき、および四球、死球、ボーク、捕手またはその他の野手の妨害、走塁妨害などで、走者が安全に進塁できる状態となったときにライトが消えた場合に限って、たとえ各走者の走塁が完了していなくても、そのプレイは有効とする。

【注3】プレイが行なわれているとき、一部のライトが消えた場合(たとえば電圧が急に低下した場合とか、1、2基が故障を起こした場合)などには、ただちにタイムとするか、またはプレイが終了するまでボールインプレイの状態におくかは、審判員の判断で決定する。

(3)　突発事故により、プレーヤーがプレイできなくなるか、あるいは審判員がその職務を果たせなくなった場合。

プレイングフイールドの外への本塁打、または死球の場合のように、1個またはそれ以上の安全進塁権が認められた場合、走者が不慮の事故のために、その安全進塁権を行使することができなくなったときは、その場から控えのプレーヤーに代走させることができる。

(4)　監督がプレーヤーを交代させるため、またはプレーヤーと協議するために〝タイム〟を要求した場合。

【注】監督は、プレイが行なわれていないときに、〝タイム〟を要求しなければならない。投手が投球動作に入ったときとか、走者が走っている場合などのように、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〟を要求してはならない。

もし、このような要求があっても、審判員は〝タイム〟を宣告してはならない。なお〝タイム〟が発効するのは、〝タイム〟が要求されたときではなく、審判員が〝タイム〟を宣告した瞬間からである。

(5) 審判員がボールを検査する必要を認めるか、監督と打ち合わせをするためか、またはこれに準ずる理由のある場合。

(6) 野手が飛球を捕らえた後、ベンチ、またはスタンド内に倒れ込んだり、ロープを越えて観衆内(観衆が競技場内まで入っているとき)に倒れ込んだ場合。走者に関しては5.06(b)(3)(C)の規定が適用される。

野手が捕球後ベンチに踏み込んでも、倒れ込まなかったときは、ボールインプレイであるから、各走者はアウトを賭して進塁することができる。

(7) 審判員がプレーヤーまたはその他の人に、競技場から去ることを命じた場合。
(8) 審判員はプレイの進行中に、〝タイム〟を宣告してはならない。ただし、(2)項、または(3)項後段に該当するときは、この限りではない。

〈5.11〉ボールデッドになった後、投手が新しいボールか、元のボールを持って正規に投手板に位置して、球審がプレイを宣告したときに、競技は再開される。
投手がボールを手にして投手板に位置したら、球審はただちにプレイを宣告しなければならない。

5.00 試合の進行【解説】

5.01 試合の開始

＜第3版解説　振り逃げの際のジェスチャーの統一＞

振り逃げの状態にあることを他の塁審に分からせるため、球審はストライクのコールをした後、左手で(下向きで)打者を小さくポイントするシグナルを出す。なお、参考までに“ノーキャッチ”のシグナルを出す方法もある。

＜第3版解説　ストライク・ボールのカウント方法＞

ストライク・ボールのカウント方法については、なぜかわが国では、国際的慣行とは異なり、以前からストライクを先にコールしてきた(スコアボードの表示もSBO)。高校野球では、1997年の春の選抜大会からボール先行型に踏み切っていたが、野球界全体が足並みを揃えるまでには至っていなかった。しかし、2010年、プロもボール先行を決断し、続いてアマ全体がそれをフォローする形で変更した。

2011年には主要球場の表示もBSOに変わり、春の選抜大会からNHKの放送もボール先行で放送されるようになった。

5.02守備位置

＜第3解説　キャッチャースボックス＞

規則5.02(a)は次のように規定している。「捕手は、ホームプレートの直後に位置しなければならない。」故意の四球が企図された場合は、ボールが投手の手を離れるまで、捕手はその両足をキャッチャースボックス内に置いていなければならないが、その他の場合は、捕球またはプレイのためならいつでもその位置を離れてもよい。

ペナルティ　ボークとなる。(6.02(a)(12))

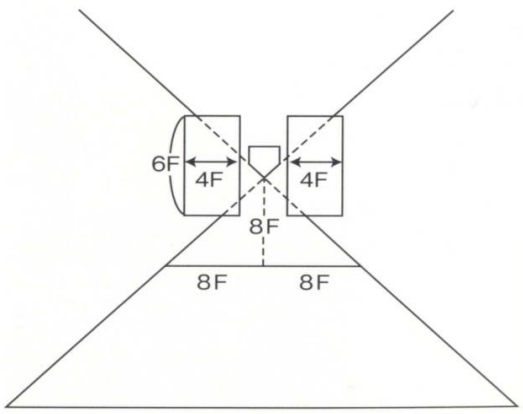
キャッチャースボックスは、1954年までは一塁線および三塁線を延長してできる、底辺が16フィート、高さ8フィート(ホームプレートの頂点まで)の三角形であった。ところが、この三角形の大きさだと、あまりに大きすぎて捕手が端の方に構えると、打者のバットが到底届かず、打者に打たせない、打者を歩かせるといったプレイが横行し、野球の原点である「打って、走る」という面白みを損なうということが問題となり、当時のMLBコミッショナーの一声で、三角形から今の狭い矩形に捕手は押し込められることになった(1955年)。

1955年
定義17「キャッチャースボックス」
「投手が投球するまで、捕手が位置すべき場所である。」
5.02(a)
「捕手は、ホームプレートの直後に位置しなければならない。」
故意の四球が企図された場合は、ボールが投手の手を離れるまで、捕手はその両足をキャッチャースボックス内に置いていなければならないが、その他の場合は、捕球またはプレイのためならいつでもその位置を離れてもよい。

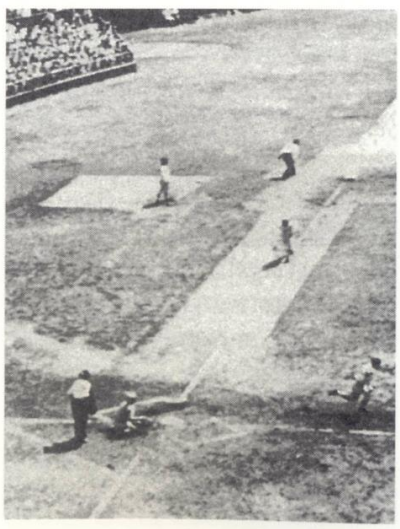
故意の四球の場合は、ボールが投手の手から離れるまで、捕手はその両足をキャッチャースボックス内に置いておかねばならない、違反すればボークとなると明記されているが、では走者がいない場合あるいは走者がいても故意四球でない場合に、捕手がキャッチャースボックスから足を出して構えたときはどうなるのだろうか。

規則ではその点ははっきりしない。しかしながら、捕手はホームプレートの直後に位置しなければならないと明記されていること、ならびにキャッチャースボックスがなぜ規定されているのか、キャッチャースボックスがなぜ今の形に変わったのかを勘案すれば、捕手がボックスから大きく足を出して構えることは規則違反と考えられる。ただし、規則上は違反に対するペナルティは明記されていない。

最近、たとえばツーストライクから、中途半端なボールを投げないよう、あるいははっきりとしたボールを投げるよう、捕手がキャッチャースボックスから大きくはみだして構える光景が目立つ。本来は違反行為である。野手がファウル地域に位置したとき(5.02(c)[注])と同様、審判員が捕手に注意・指導していくことが必要である。打たせないようにするのではなく、打てというのが野球である。また投手にはストライクを投げさせ、ストライクで勝負する投手を育てていかなければならない。野球の正しい姿、世界に通用する投球技術を見失ってはいけない。



※図中のF＝フィート(1フィート＝0.3048メートル)
1954年までのキャッチャースボックス


三角形だったキャッチャースボックス(1946年、終戦翌年に復活を遂げた夏の全国高校選手権の前身、第28回全国中等学校優勝野球大会より)

1954年までの野球場にはこのようにキャッチャースラインが白塗で示されていた。ボールインプレイ中に打者又は得点しようとする走者のほかは、この三角形の地帯(バックストップラインの内側)を横切ってはいけないと規定されていた。

キャッチャースボックスが現在の矩形に改正されたのは、1955年。三角形のボックスでは、故意四球(敬遠)が多すぎて試合進行上時間がかかりすぎるし、観衆の不満を買うので米国のルール委員会が故意四球の減少をはかる目的で、捕手を狭い場所に閉じ込めてしまおうとした改正である。

5.04　打　者

5.04 (b) 打者の義務

＜第3版解説　打者の義務＞

打者は、思うままにバッタースボックスを出入りする自由は与えられていない。また打者は、投手がセットポジションをとるか、またはワインドアップを始めた場合には、バッタースボックスの外に出たり、打撃姿勢をやめることは許されない。(5.04(b)(2)[原注])

ペナルティ:打者が本項に違反した際、投手が投球すれば、球審はその投球によってボールまたはストライクを宣告する。(5.04(b)(2))

審判員は、投手がワインドアップを始めるか、セットポジションをとったならば、打者または攻撃側チームのメンバーのいかなる要求があっても“タイム”を宣告してはならない。また、球審は、理由なくして打者が打者席から離れることを許してはならない。(5.04(b)(2)[原注])

打者が、たとえば判定に不服で、あるいはサイン交換が異常に長くて、球審の督促にもかかわらず、なかなかバッタースボック内で打撃姿勢をとろうとしなかった場合、球審は以前のように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。(5.04(b)(3))

＜第3版解説　バッタースボックスルール＞

2016年(米国では2015年)、旧規則6.02(d)がメジャーリーグにも適用されることになり、「バッタースボックスルール」として改正された(5.04(b)(4)(A)・(B))。

この規則のペナルティは、「打者が意図的にバッタースボックスを離れてプレイを遅らせ、かつ例外規定に該当しない場合、当該試合におけるその打者の最初の違反に対しては球審が警告を与え、その後違反が繰り返されたときにはリーグ会長が然るべき制裁を科す。」とされた。

このペナルティについて、アマチュア野球では「リーグ会長が然るべき制裁を科す」という規定は採用できない事項であり、また、プロ野球も今までのスピードアップに関する取り組みを継続していくということで、「我が国では、所属する団体の規定に従う。」という注を挿入した。その上で、アマチュア野球では、アマチュア野球内規に「②バッタースボックスルール」を追加した。なお、この内規のペナルティ(2度目までの規則違反に対しては警告を与え、3度目からはストライクを宣告する)については、2016年は猶予期間とし、2017年のシーズンから適用することとした。

2017年度の規則改正で、5.04(b)(4)の(A)に「(ⅱ)チェックスイングが塁審にリクエストされた場合。」と、(B)に「(i)負傷または負傷の可能性がある場合。」が追加された。この「負傷」の対象には、打者、守備側の選手、審判員などが考えられる。

＜第3版解説　投手に投球を命じる　より＞

規則5.04(b)(3)の違反に対するペナルティ ――― 以前は、打者がバッタースボックスになかなか入らない場合、審判員は投手に投球を命じ、すべてストライクをコールすると規定されていた ――― は改正された。現在は、審判員は打者に対し自動的にストライクをコールする(このときはボールデッドとする)。

5.05　打者が走者となる場合

5.05(b)(1)四球

＜第3版解説　四球の場合の進塁義務　より＞

ボール４個を得て、または故意四球の申告により、打者はアウトにされる恐れなく一塁に進むことができる。(5.05(b)(1))

したがって、四球で一塁への安全進塁権を得た打者は、一塁へ進み、かつこれに触れなければならない義務を負う。これは満塁のときおよび代走が出たときにも適用される。（同［原注］）

打者(四球を得て走者になった)は、一塁に進みかつこれに触れることを条件にアウトにされる恐れなく一塁に進塁できる(5.05(b))。同じことが打者が四球を得たため進塁を余儀なくされた走者にも適用される。もし、進塁の際、プレイがあると勘違いし、ベースに触れる前または触れた後に、ベースを滑りこしてしまえば、タッグされればアウトになる。（同［原注］）

もし、走者が安全進塁権を得た塁を踏まないで次塁へ進もうとした場合、守備側が走者にタッグするか、踏み損ねた塁に触球すればその走者はアウトになる。(5.05(b)(3)[付記])

なお、故意四球の申告が行われるときはボールデッドであるから、上記のように走者が安全進塁権を得た塁を滑りこしたり、踏み損ねたりしてアウトになるケースは、通常では起こりえない。　(定義 7)

付記：打者走者は四球を得て一塁ベースを走り越すことは構わない。(すなわち、打者走者は四球を得て直ちに帰塁することを条件に一塁をオーバーランすることができる。アウトにされることはない。)(5.09(b)(4)[例外]、5.09(b)(11)、5.09(c)(3))

＜第3版解説　故意四球の申告制　より＞

2018年（OBRは2017年）の改正により、次の「故意四球の申告制」に関する規定が追加された（下線部が追加部分）。

5.05(b)(1)原注：監督からのシグナルを得て審判員より一塁を与えられた打者を含む、ボール４個を得て一塁への安全進塁権を得た打者は、一塁へ進んでかつこれに触れなければならない義務を負う。

9.14(d)　：守備側チームの監督が、打者を故意四球とする意思を球審に示して、打者が一塁を与えられたときには、故意四球が記録される。

定義 7：打者が打撃中にボール４個を得るか、守備側チームの監督が打者を故意四球とする意思を審判員に示し、一塁へ進むことが許される裁定である。守備側チームの監督が審判員に故意四球の意思を伝えた場合(この場合はボールデッド

である)、打者には、ボール４個を得たときと同じように、一塁が与えられる。

申告制の故意四球は、試合時間の短縮を図るために新設されたもので、要約すると次のようになる。

① 故意四球とする場合、必ず申告制にしなければいけないわけではない。

② 守備側チームの監督が審判員に故意四球の意思を示せば、投手は実際に投球することなく、打者を一塁に歩かせることができる。この場合はボールデッドとなる。

③ 攻撃側チームが拒否することはできない。

④ カウントの途中からでも、守備側チームの監督の意思表示があれば認められる。

⑤ 交代して出場した投手が、最初の打者を故意四球の申告により１球も投げないで歩かせた場合も、規則5.10(g)の義務を果たしたことになるので、次の打者のときに交代することができる。また、一塁に進んだ打者はこの投手の自責点の対象となる。

この故意四球の申告制は、WBSC（世界野球ソフトボール連盟）の大会においても、2018年のシーズンから適用される。

なお、故意四球の申告制は、2006年に台湾で開催されたインターコンチネンタルカップで採用されたことがある。当時の国際野球連盟（IBAF）が導入し、 監督の申告後、投手に１球を投げさせてから球審が打者に一塁を与えた。

5.05(b)(3)打者を妨害

＜第3版解説　捕手の妨害　より＞

捕手の打者への妨害が宣告されてもプレイが続けられたときには、監督がプレイを選択することができるから審判員はプレイを継続させる。ただし、打者走者が一塁に達し、かつ他のすべての走者が1個の塁を進んだ場合は、プレイはそのまま続けられ、監督は妨害のペナルティを選択することはできない。

審判員は、捕手の妨害があったことをポイントで示し、妨害をコールする。プレイが一段落したら、審判員は妨害によるペナルティ(打者に一塁を与えるなど)の処置をとり、監督の選択権を待つ。監督は、プレイが終わってから直ちに、プレイを生かすか、妨害のペナルティを選択するかを審判員に通告せねばならない。そして一旦通告したらその選択は変えることはできない。

打者走者が一塁を空過したり、走者が次塁を空過した場合、規則5.05(b)(3)[原注]、5.06(b)(3)[付記]、6.01(c)[原注]および6.02(a)[規則説明2]に規定されているように、次塁に達したものとみなされる。

一塁ベースを空過し、アピールでアウトになった走者は、この規則の適用に当たっては1個の塁を進んだものとみなされる。

走者が盗塁をしようとしていたときに捕手が打者を妨害した場合、走者には妨害で塁が与えられる。盗塁行為をしていないか塁を明け渡さなくてもよい走者は、妨害発生の瞬間に占有していた塁に留まる。ただし規則6.01(g)が適用される場合を除く。規則6.01(g)では、走者が本盗しようとしたとき、捕手が本塁の上または前方に出て打者を妨害すれば、ボークのペナルティが追加で課せられ、すべての走者は盗塁行為があったかどうかに関係なく1個の塁が与えられる。(規則5.05(b)(3)、5.06(b)(3)(D)、6.01(c)、6.01(g))

5.05(b)(3)打者を妨害

＜第3版解説　正規の投球と打撃妨害　より＞

正規の投球に捕手または野手による打撃妨害があった場合;

例題1：ワンアウト走者二塁、正規の投球に対して捕手の打撃妨害があり、打球はファウルボールとなった。このとき二塁走者は盗塁を企てていなかった。

――― 打者は打撃妨害で一塁へ、ワンアウト走者一・二塁で試合再開となる(5.05(b)(3)、6.01(c))

例題2：ワンアウト走者二塁、正規の投球に対して捕手の打撃妨害があり、打球はファウルボールとなった。このとき二塁走者に盗塁の企てがあった。

――― 打者は打撃妨害で一塁へ、盗塁の企てがあった二塁走者は三塁へ。ワンアウト走者一・三塁で試合再開となる(5.06(b)(3)(D))。二塁走者は記録上盗塁となる。

例題3：走者二塁。打者は捕手に妨げられながらもバントして走者を三塁に進め、自らは一塁でアウトになった。

――― 打撃妨害で打者を一塁に進め、走者一・二塁で試合再開か、あるいはワンアウト走者三塁で試合再開か、攻撃側の監督に選択権がある。(5.05(b)(3)、同[原注]②)

例題4：ワンアウト走者二塁。二塁走者が盗塁。投手の投球に対し打者のバットが捕手のミットに触れ、打撃妨害が宣告されたが捕手は捕球した。捕手はそのまま三塁へ送球したが悪送球となって二塁走者は一気にホームインした。この得点は認められるか。

――― 得点は認められない。なぜなら、妨害にもかかわらずプレイが続けられたときには、攻撃側のアドバンテージが認められるが、例題のように、捕手が捕球をしてしまえば、その時点でプレイは終わったとみなされ、そこでボールデッドとなる。したがって、捕手の悪送球およびその後のプレイは無効となり、規則5.06(b)(3)(D)により二塁走者は三塁へ、打者は打撃妨害で一塁へ進み、ワンアウト走者一・三塁で試合再開となる。

例題5：ワンアウト走者一・三塁。打者は打撃妨害を受けながらも打ってセカンドゴロ。二塁手は捕って遊撃手に送球。4-6-3のダブルプレイのケース。一塁走者はフォースアウト。しかし、遊撃手から一塁への送球が悪送球となってボールは転々として、打者走者は二塁まで進んだ。ダブルプレイ崩れの間に三塁走者もホームイン。さて、プレイはどこで止めるか。一塁走者が二塁でアウトになったときか？

――― 打撃妨害の場合、攻撃側の選択権が残るので、一塁走者の二塁でのアウトの時点ではタイムはかけられず、プレイが落ち着いてからタイムとなって打撃妨害の処置をとり、攻撃側の選択権を待つ。つまりワンアウト走者満塁をとるか、プレイを生かし、ツーアウト走者二塁、得点1をとるかということになる。また、この状況が9回裏で起きれば、実際のゲームは試合終了となるであろうが、理屈からいけば上記の処置となる。

5.05(b)(3)打者を妨害

＜第3版解説　ボークと打撃妨害　より＞

ボーク後の投球に捕手または野手による打撃妨害があった場合を考えてみるが、まず次の点を頭にいれておくと理解がしやすい。

・打者は打撃妨害で一塁に行くケースと打ち直しのケースとがある。
・最低でも走者はボークで1個進塁できる。
・走者が、打者が一塁へ進んだことで押し出されるような場合は、そのままプレイは続く。
・走者に盗塁行為があったときは盗塁が認められる。
・打者が打撃妨害で一塁へ行けたとしても、走者が1個進んでいなかったような場合は、ボークが適用され、打者は打ち直しとなる。(ただし、規則6.01(g)のケースを除く)
・時間的にもボークが先に発生しているので、打者、走者ともに1個進んでいないような場合は、ボークの処置が優先される。

・打者も走者も各1個進塁したときは、そのままプレイは続く。

次に事例で見てみる。

例題1：走者一塁、一・二塁、または満塁のときは、打撃妨害で打者は一塁が与えられ、各走者は押し出されて1個進塁する(6.02(a)ペナルティ後段)。

例題2：走者二塁、打者が打撃妨害を受けながら三塁ゴロを打ち、一塁でアウトになった。このとき、二塁走者には盗塁行為がなかった。

―――ボークにより二塁走者は三塁へ。走者三塁、打者は打ち直しで試合再開(6.02(a)ペナルティ前段)

例題3：同上のケースで、二塁走者に盗塁行為があった。

―――二塁走者は三塁へ(記録は盗塁)、打者には打撃妨害で一塁が与えられ、走者一・三塁で試合再開。盗塁の企てがあれば、規則5.06(b)(3)(D)同様、その走者に盗塁を与えるとの解釈をとる。

例題4：走者二塁。打者は打撃妨害を受けながら二塁ゴロ。打者は二塁手のエラーで一塁に生きたが、二塁走者は二塁にとどまった。

―――打者は一塁に進んだが、走者が1個進んでいないので、ボークが適用され、走者三塁、打者打ち直しで試合再開となる。(6.02(a)ペナルティ前段)

例題5：三塁走者が盗塁またはスクイズによって得点しようとしたときに打撃妨害があった。

―――ボークにより三塁走者の得点を認め、打者には打撃妨害で一塁が与えられる。(6.01(g))

例題6：走者一・三塁でスクイズが行われた。このとき打者に打撃妨害があった。

――― 一塁走者、三塁走者ともボークで1個進塁し、打者には打撃妨害で一塁が与えられる。得点1、走者一・二塁で試合再開。(6.01(9))

例題7：走者二・三塁でスクイズが行われた。このとき打者に打撃妨害があった。しかし、二塁走者には盗塁行為がなかった。

―――2009年度から規則6.01(g)[注3]が、「本条は、正規の投球、不正規の投球を問わず適用される」と改正になったことから、打者は打撃妨害で一塁へ、二塁走者、三塁走者ともボークで1個進塁し、得点1、走者一・三塁で試合再開となる。

5.05(b)(3)打者を妨害

＜第3版解説　打撃妨害と空振り　より＞

例題1：規則5.05(b)(3)、6.01(c)の「その他」の解釈に関して、いわゆる振り逃げの状況で打者が捕手に妨害されながらスイングしたが、投球に触れず、捕手が後逸して、ボールは転々とした。この場合の処置は？

――― まず空振りでも捕手の打撃妨害は成立する。つぎに、打撃妨害+振り逃げ+捕手後逸のケースも「その他」に含まれるので、捕手が後逸して、打者が振り逃げで一塁に生き、他の走者も1個進塁していれば、妨害はなかったものとしてプレイは続けられる。

例題2：走者満塁、初球を打者が捕手の妨害で空振り。その投球を捕手が後逸し、2走者が生還。一塁走者は三塁まで進んだ。このケースで監督の選択権はあるのか、あるとすれば、

① 打撃妨害で打者は一塁へ、三塁走者は押し出されて本塁へ、得点1、満塁で試合再開か

② 得点2、走者三塁、打者のカウントは1ストライクで試合再開のいずれかとなる。

――― 捕手の妨害(打撃妨害)にもかかわらずプレイが続けられたときは、攻撃側の監督は常にペナルティをとるか、プレイを生かすかの選択権を有する。空振りでも間違いなく捕手の妨害に当たる。したがって、攻撃側の監督は上記いずれかを選択できる。

5.05(b)(3)打者を妨害

＜第3版解説　打撃妨害のペナルティを選択した場合に、走者は塁の踏み直しに戻れるか、あるいは守備側はアピールすることができるか　より＞

例題：　走者三塁。打者は打撃妨害されながらも外野に飛球を打ち(アウト)、走者はタッグアップしてホームインした。審判員は打撃妨害の処置をとり、三塁走者を三塁に戻し、打者を一塁に進めた。このとき離塁が早かったと思った三塁走者は三塁を踏み直すことができるのか、あるいは守備側が離塁が早かったとアピールすることができるのか？

――― プレイが止まったらただちに打撃妨害の処置はとられるので通常は守備側がアピールする時間はないが、しかし守備側がその処置の前にアピールをすることがあれば審判員はそのアピールを受けざるを得ないと考える。

打撃妨害のペナルティの処置がとられた後は、走者は元の塁に立っているので、仮に離塁が早かったとしても、その違反は無視され、もはや踏み直しの必要はなく、またそれに対する守備側のアピールも認められない。

なお、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、もしそのプレイにアピールのリスクがあってもそれを承知の上で攻撃側は選択したことになる。離塁が早かったという事実は、打撃妨害の処置をとられたからといって消えるものではない。したがって、仮に離塁が早かったときにアピールがあれば走者はアウトとなって得点は認められないことになる。審判員が打撃妨害の処置をとったことで守備側のアピールの機会を封じてしまうのは合理性があるとは言えず、守備側にとっては納得のいかない処置となる。(6.01(c)、5.09(c)(1))

5.06　走者(a)(2)

＜第3版解説　同一塁上に二人の走者　より＞

規則5.06(a)(2)　2走者が同時に一つの塁を占有することは許されない。ボールインプレイの際、2走者が同一の塁に触れているときは、その塁を占有する権利は前位の走者に与えられているから、後位の走者はその塁に触れていても触球されればアウトとなる。

例題1：走者二・三塁で、打者がしようトゴロを打った。三塁走者は本塁に向かいかけたが思いとどまって三塁に戻ろうとし三・本間でランダウンになった。その間に、二塁走者は三塁まで進んだ。三塁走者はうまく三塁に戻ることができた。三塁ベース上に二人の走者が立った。野手がボールを持って二塁走者に触球すれば、二塁走者はたとえ三塁ベースに触れていても、そのベースの占有権は三塁走者にあるので、アウトとなる。

例題2：三・本間で挟撃された走者が妨害によってアウトを宣告された場合には、後位の走者はその妨害発生以前に、たとえ三塁を占めることがあっても、その占有は許されず二塁に帰らなければならない。また、二・三塁間で挟撃された走者が妨害によってアウトになった場合も同様、後位の走者は一塁に帰らなければならない。妨害が発生した場合にはいずれの走者も進塁できないこと、および走者は正規に次塁に進塁するまでは元の塁を占有しているとみなされることがその理由である。(6.01(a)[原注2])

【注】走者一・三塁のとき三塁走者が三・本間で挟撃され、妨害によってアウトを宣告された場合、一塁走者がその妨害発生以前に二塁を占めていれば、一塁走者には二塁の占有が許される。(6.01(a)[原注2][注])

規則5.06(b)(2)　打者が走者となったために進塁の義務が生じ、二人の走者が後位の走者

が進むべき塁に触れている場合には、その塁を占有する権利は後位の走者に与えられているので、前位の走者は触球されるか、野手がボールを保持してその走者が進むべき塁に触れればアウトになる。

規則5.09(b)(6) 打者が走者となったために、進塁の義務が生じた走者が次の塁に触れる前に、野手がその走者またはその塁に触球した場合。(このアウトはフォースアウトである)ただし、後位の走者がフォースプレイで先にアウトになれば、フォースの状態ではなくなり、前位の走者には進塁の義務がなくなるから、身体に触球されなければアウトにはならない。

例題3:走者一塁で、打者が一塁手の後方に小フライを上げた。一塁走者は捕られるものと思い、一塁ベースについていた。ところが二塁手は落球し、すぐボールを拾って一塁に送球した。一塁ベースには一塁走者がついていたが、打者走者は一塁に達していなかった。野手がどう行動するかで走者に対する処置が変わってくる。つまり、一塁手が先にベースを踏んでから一塁走者にタッグしたときは、打者走者が一塁でアウトになるだけで、一塁走者は、先に打者走者がアウトになっているので(フォースアウトの状態は消える)次塁に進む必要はなくなり、そのまま一塁に残ることができる。

しかし、一塁手が先に一塁走者(ベースを踏んでいると否とを問わず)にタッグしてから、打者走者が一塁に到達する前に一塁ベースを踏めば、二人ともアウトになる。

フォースの状態で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(例題3の場合は打者走者)にある。

5.06 走者(b)進塁(3)

<u>＜第3版解説 投球、送球、ゴロの打球を捕った勢いでボールデッドの個所へ より＞</u>

例題:投球、送球、ゴロの打球を捕った勢いでそのままボールデッドゾーンに出てしまった場合も、規則5.06(b)(3)(C)、5.12(b)(6)が適用されるのか?

―――― 規則は正規の野球場を想定して規定されているが、白線等でボールデッドゾーンを表示している球場も数多くみられる。規則適用上の解釈としては、次のとおり整理できるが、球場の形状もさまざまなので、試合前にその球場の特別規則を確認しておく必要がある。

(1) 投球をそらした捕手または野手が、ボールを追っかけていって捕った後、余勢で捕手または野手がボールデッドの個所に踏み込んだ場合
　捕手または野手がボールデッドの個所に踏み込んだが倒れなかった場合、踏み込んで倒れこんでしまった場合のいずれを問わず、規則5.06(b)(4)(H)[規則説明]を適用して、捕球後、捕手または野手がボールデッドの個所に踏み込んだ時点でボールデッドとなり、投手の投球当時の各走者の位置を基準として、各走者に2個の塁を与える。

(2) たとえば悪送球となった送球を追っかけて行った野手が、捕球後余勢でボールデッドの個所に踏み込んだ場合
　この場合も、野手が捕球後ボールデッドの個所に踏み込んで倒れこんだ場合、倒れこまなかった場合を問わず、規則5.06(b)(4)(G)を適用して、送球がボールデッドの個所に入ったときと同様、野手がボールデッドの個所に踏み込んだときの各走者の位置を基準に2個の塁が与えられる。

(3) ゴロの打球を捕った野手が、その勢いでボールデッドの個所に踏み込んだ場合
　上記(2)同様、野手がボールデッドの個所に踏み込んだときの各走者の位置を基準に2個の塁が与えられる。

ポールがボールデッドの個所に入った場合の安全進塁権について分かり易く整理すると次のとおりとなる。

飛球を	捕球後ダッグアウトへ踏み込めば	デッドで踏み込んだときから1個	5.06(b)(3)(C) [原注]
	捕球後スタンドへ踏み込めば	デッドで踏み込んだときから1個	5.06(b)(3)(C) [原注]
投球を	①捕手がそらしボールがボールデッドの個所へ ②再び捕手または野手に触れてボールがボールデッドの個所へ ③そらした投球を追っかけて捕球した余勢で捕手または野手がボールデッドの個所へ	①デッドで投球当時から1個 ②デッドで投球当時から2個 ③デッドで投球当時から2個	5.06(b)(4)(H) 5.06(b)(4)(H) [規則説明] 5.06(b)(4)(H) [規則説明]
投手板上からの送球が	①ボールデッドの個所へ（野手に触れたかどうかを問わない） ②その塁を守る野手を通過後、再び野手に触れてボールデッドの個所へ	①デッドで投球当時から1個 ②デッドで投球当時から2個	5.06(b)(4)(H) 5.06(b)(4)(H) [規則説明]
投手板をはずしてからの送球が	①ボールデッドの個所へ	①デッドで投球当時から2個	5.06(b)(4)(G)
野手の送球が	ボールデッドの個所へ ①ファーストプレイのとき ②セカンドプレイのとき	①デッドで投球当時から2個 ②デッドで悪送球がなされたときから2個	5.06(b)(4)(G) 5.06(b)(4)(G)
送球を	追っかけて捕球した勢いで野手がボールデッドの個所へ	デッドで踏み込んだときから2個	5.06(b)(4)(G)
フェアのゴロの打球を	捕った勢いで野手がボールデッドの個所へ	デッドで踏み込んだときから2個	5.06(b)(4)(F)

上表のとおり、そらした投球、悪送球またはゴロの打球を追っかけて、そのボールを捕球した勢いでボールデッドの個所へ踏み込んでしまったような場合、ボールが野手に触れてボールデッドの個所へ入ったときと同じ取扱いになる(ただし、上表中最後の2例を除く)。

5.06　走者(b)安全進塁権（4)

＜第3版解説　用具を投球または送球に触れさせた場合　より＞

守備側プレーヤーが意図的に用具(たとえばマスク、帽子など)をはずして投球に触れさせた場合、アウトの恐れなくすべての走者は用具に触れたときから1個の塁が与えられる。この際は、ボールインプレイで、すべての走者は危険を冒して与えられた塁以上に進むことができる。(5.06(b)(3)(E))

本来、安全進塁権の個所にこの1個の進塁の規定があってもおかしくないのに2006年

(わが国は2007年)になって初めてこの規定が追加された。このプレイが実際に大リーグであった。あのピアザ捕手が投球をはじいて、それをマスクで拾い上げようとした。それが契機となってこの規則が明記されたということである。

この件に関して、こんな裏話がある。日本の規則委員からMLBの規則委員会に「なぜ、ミットを除いたのか」と質問したところ、「そんなプレイは見たこともないし、これからもあり得ない」と一笑に付されたという。フェアの打球(5.06(b)(4)(C))や送球(同(E))に対しては、グラブを故意に投げて触れさせた場合の規定があるのだから、捕手がミットを投げて投球に触れさせるケースも考えられると思うが、いかがだろうか。なお、仮にこのようなプレイが起きたら、規則5.06(b)(3)(E)を準用することになるだろう。

守備側プレーヤーがフェアテリトリ上の打球に故意にグラブなどの用具をはずして触れさせた場合、打者走者を含むすべての走者はアウトの恐れなく用具に触れたときから3個の塁が与えられる。この際は、ボールインプレイで、すべての走者は危険を冒して与えられた塁以上に進むことができる。(5.06(b)(4)(B)、(C))

守備側プレーヤーがファウルテリトリ上の、フェアの可能性が明らかにない打球に故意に用具をはずして触れさせたと審判員が判断した場合、それはファウルボールである。(5.06(b)(4)(C))

＜第3版解説　フェンスに当たりスタンドインした打球　より＞

規則1.01、定義41および5.06(b)(4)(A)により、フェンスに当たってスタンドインした打球は、インフライトの状態でなくなったのちにスタンドインしたことから本塁打には該当せず、二塁打とする。ラバーフェンスの上にある金網のフェンスをプレイングフイールドの内と外を分ける境界線と定め、この境界線をインフライトの状態で越えた打球を本塁打とする。なお、フェンスの頂上部に当たってスタンドインした打球は本塁打として取り扱う。また、球場固有の理由でグラウンド特別ルールを設けた場合はこの限りではない。(注:球場によって構造が異なるので境界線がどこか確認することが必要である。)

＜第3版解説　プレイまたはプレイの企て　より＞

“プレイまたはプレイの企て”の解釈は、安全進塁権(5.06(b)(4)(G))　およびアピールプレイ(5.09(c))の両方に共通して適用される。

“プレイまたはプレイの企て”とは、走者をアウトにするために守備側がボールを保持して実際に行動を起こしたことをいい、たとえば走者にタッグする行為、走者をフォースアウトまたはタッグに行こうとボールを持って野手が塁または走者に向かう行為、または走者をアウトにしようと他の守備側の野手に送球する行為をいう(走者がアウトになるかどうかは関係ない)。

送球するマネまたは偽投は、“プレイまたはプレイの企て”とはみなさない。

妨害に係るプレイの介在については、後記「29.プレイの介在」を参照。

例題:

プレイまたはプレイの企てになるケース;

(1) 走者一・二塁でショートゴロ。遊撃手は二塁走者にタッグに行った(スワイプタッグ)が

ノータッグ、その後一塁に送球するもそれが悪送球となってスタンドに入ってしまった。

ーーー遊撃手によるスワイプタッグは、プレイの企てとなる。したがって、一塁への送球は内野手のファーストプレイ(たとえそれがファーストスローではあっても)とはならないので、進塁の基準は悪送球がなされたときとなる。(5.06(b)(4)(G))

(2) 走者一塁でセカンドゴロ。二塁手は遊撃手にトスしたが一塁走者はセーフ。遊撃手は一塁に送球し、それが悪送球となってスタンドに入ってしまった。

ーーー二塁手の遊撃手へのトスは、プレイの企てとなる。したがって、一塁への悪送球はファーストプレイではないので、走者には悪送球がなされたときを基準に2個の塁が与えられる。一塁走者は本塁へ、そして打者走者には二塁が認められる。(同上)

プレイまたはプレイの企てにならないケース;

(1) 野手が送球しようとして、たとえ腕を後ろへ引いても、塁へは実際には投げない偽投または送球するマネ。

(2) ある塁にアピールする前に、投手が他の塁の走者をけん制するために行った偽投。

(3) 走者一塁。しようトゴロ。二塁手へトスしようとしたが止めて、一塁へ悪送球、ボールデッドの個所に入った。

ーーー二塁手へ投げるマネはプレイまたはプレイの企てとはみなさない。したがって、この場合の進塁の基準は投球当時の走者の位置となる。(同上)

(4) 走者一・三塁。打球がしようトゴロとなったとき、一塁走者は盗塁のスタートを切っていた。遊撃手は、本塁へ送球しようとしたがやめて一塁に送球。それが悪送球となってスタンドに入った。この間、一塁走者は二塁を回っていた。

ーーー遊撃手の本塁へ投げるマネはプレイまたはプレイの企てとはならず、したがって、一塁への送球は内野手のファーストプレイであるから、進塁の基準は投球当時となる。(同上)

<u>＜第3版解説　悪送球による安全進塁権　より＞</u>

規則5.06(b)(4)(G) に規定する悪送球による安全進塁権を与える基準は次のとおり整理される。

(1) 送球が内野手によるファーストプレイで、かつ送球がなされたとき打者走者がまだ一塁に達していなかった場合、進塁は投球当時を基準とする。

(2) 送球が内野手によるファーストプレイで、かつ打者走者を含むすべての走者が1個の塁を進んでいた場合は、悪送球がなされたときの走者の位置が基準となる。

(3) 送球が内野手によるファーストプレイでない場合、あるいは送球が外野手によってなされた場合は、悪送球がなされたときの走者の位置が基準となる。

内野手が打球をはじいた場合、以前「内野手が打球をはじいてもすく拾えばその後のプレイは“最初のプレイ”とする」とか「内野手がワンステップ(内野手の“リーチ”の範囲内)の範囲内でのプレイを“最初のプレイ”とする」といった解釈をとった時期もあったが、現在は打球をはじいた範囲に関係なく、その後の打球処理は“最初のプレイ”としている。

規則5.06(b)(4)(G)[規則説明]では、内野手によるファーストスローであっても、打者走者を含むすべての走者が1個の塁を進んでいた場合には、送球のときを基準に2個の塁が与えられる、と規定している(上記(2))。このケースは高いフライのときに起こり得る。内野手がバックして捕ろうとしたが落としてしまった。この間、明らかに打者も走者も1個進んでいた。

野手は一塁を回っていた打者走者を刺そうと送球したが、送球はスタンドに入ってしまった。これは内野手によるファーストスローであるが、打者走者を含むすべての走者が1個進んでいたので、悪送球がなされたときに占有していた塁を基準に2個の塁が与えられる。**2個の塁を与えるに当たり、審判員は打者走者を含むすべての走者が1個進んでいたことを確認する必要がある。**

“悪送球がなされたとき”とは、その送球が実際に野手の手を離れたときを言い、送球が地面に当たったり、受けようとした野手を通過したり、送球がスタンドに入りボールデッドになったときを言うのではない。また、わが国では、“悪送球が野手の手を離れたときの走者の位置”については、走者の占有塁を基準にするのではなく、“各走者の立っているところ”との解釈をとっている。(1980年プロ・アマ合同規則委員会の結論を2015年に同委員会にて再確認)

例題:1アウト、走者一・二塁。二塁走者がけん制で誘い出され、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、二塁手の送球が悪送球となってボールデッドの個所に入った。
ーーー　2人の走者に本塁を与える。

ボールがボールデッドの個所に入って、走者がアウトの恐れなく進塁できる場合でも、走者は正規に塁を踏んでいかねばならない。

塁を与えるに当たって、正確を期すため、複数の走者がいるときは、審判員は他の審判員と協議することを勧める。協議に当たっては、進塁の基準が“投球当時”か、あるいは“悪送球がなされたとき”か、そして打者走者を含む走者がどこにいたかを確認し、素早く走者に進塁を指示することが肝要である。協議にだらだらと時間をかけてはいけない。

＜第3版解説　ボールの進路が変わって（Deflected）ボールデッドの箇所に入った＞
投球を捕手がそらし直接ボールデッドの個所に入った場合、投球当時の塁から1個の塁が与えられる。(5.06(b)(4)(H))
同様に、投手板上からの投手の送球を野手がそらし直接ボールデッドの個所に入った場合も1個の塁が与えられる。
しかし、規則説明では、投球または投手板上からの投手の送球が捕手または野手を通過し、プレイングフィールド内に残っている状態で、野手によって蹴飛ばされたり、進路が変わったりしてボールデッドの個所に入った場合は、投球当時から2個の塁が与えられるとしている。
規則 5.06(b)(4)(H)[規則説明]は、2018年の規則改正によりOBRと同じ記述に変更されたが、その内容には変わりはない。
この規定は、進路が変わったことが野手の故意でない場合に適用される。もし、野手が打球または送球のボールを故意に蹴ったり、進路を変えた結果、ボールデッドの個所に入ったと審判員が判断すれば、**ボールが蹴られたとき**または**進路が変えられたときから2個の塁**が与えられる。

以下は、**ボールの進路が変わってボールデッドの個所に入った場合の事例**である。

(1) 投球を捕手がそらし、直接ボールデッドの個所に入った場合、投球当時から1個の塁が与えられる。

(2) 投手板上からの投手の送球を野手がそらし、直接ボールデッドの個所に入った場合、送球のときから1個の塁が与えられる･

(3) 投球または投手板上からの送球が捕手または野手を通過し、プレイングフィールド内に残っている状態で、再び蹴られたり、進路が変えられたり(いずれも故意ではない)して、ボールデッドの個所に入った場合、投球当時の塁から2個の塁が与えられる。もし蹴られなかったら、あるいは進路が変えられなかったら、ボールはボールデッドの個所に入ったかどうかは関係ない。(5.06(b)(4)(H)[規則説明])

(4) 送球が野手からそれて直接ボールデッドの個所に入った場合、それが内野手によるファーストプレイのときは投球当時から2個の塁が与えられる。(5.06(b)(4)(G))

(5) 送球が野手を通過し、プレイングフィールド内で再び野手に蹴られたり、進路を変えられたりしてボールデッドの個所に入った場合(いずれも故意ではない)、送球のときから2個の塁が与えられる。(同上)

(6) フェアの飛球がインフライトの状態で野手に触れて、インフライトでフェアテリトリを越えてプレイングフィールドの外に出た場合、それはホームランである。(5.06(b)(4)(A)、定義41)

(7) フェアの飛球がインフライトの状態で野手に触れて、ファウルラインの外のボールデッドの個所に入った場合、投球当時から2個の塁が与えられる。(5.06(b)(4)(F)①)

(8) フェアボール(ただしインフライトの状態ではない)が野手に触れてボールデッドの個所に入った場合、投球当時から2個の塁が与えられる。(同上)

(9) 野手が打球または送球を確捕した後、ボールの進路を変えたり、蹴ってしまってボールデッドの個所に入ってしまった場合、ボールが蹴られたり、進路が変えられたりしたときの走者の位置から2個の塁が与えられる。(5.06(b)(4)(F)、(G))

(10) 野手が打球または送球を確捕した後ボールを落とし、それがボールデッドの個所に入った場合、ボールを落としたときの走者の位置から2個の塁が与えられる。(同上)

(11) 野手が故意に打球または送球を蹴るか、進路を変えてボールデッドの個所に入ったと審判員が判断した場合は、ボールを蹴るか、進路を変えたときから2個の塁が与えられる。(同上)

＜第3版解説　投球当時とは　2016修正＞

アマチュア野球では、“**投球当時**”の解釈を、“**オン･ザ･ラバー**” すなわち投手が投手板を踏んだときの走者の位置としていた。しかし、2016年よりプロ野球およびMLBと同様に“**投手が打者に対する投球動作を開始した時**”と改めた。したがって、走者一塁で、投手がプレートに触れている間に二塁に進塁した場合は、実際に投球動作を開始した塁、すなわち二塁が投球当時の塁となる。

投球に移る前の動作、いわゆる“ストレッチ”は投球動作の開始とはみなさない。

＜第3版解説　進塁の起点　より＞

走者の安全進塁権は、どこを起点とするのだろうか。次のとおり整理できる。

(1) 投球当時の占有塁

(2) 悪送球が野手の手を離れたときの走者の位置

(3) 用具に触れたとき

1) 野手がグラブ等を投げつけて打球に触れさせたとき･････打球に触れたときの走者(打者走者を含む)の位置を基準に3個の塁が与えられる。(5.06(b)(4)(B)(C))

2） 野手がグラブ等を投げつけて送球に触れさせたとき・・・・・送球に触れたときの走者（打者走者を含む）の位置を基準に2個の塁が与えられる。(5.06(b)(4)(D)(E))

3） 野手がマスク等を投げつけて投球に触れさせたとき・・・・・投球に触れたときの走者（打者走者を含む）の位置を基準に1個の塁が与えられる。(5.06(b)(3)(E))

(4) ボールを蹴るか、進路を変えたときの走者の位置

後記「21.ボールの進路が変わって、ボールデッドの個所に入った」の(9)(11)を参照。

(5) ボールを落としたときの走者の位置

後記「21.ボールの進路が変わって、ボールデッドの個所に入った」の(10)を参照

＜5.06b　第３版解説　ボールが鳥または動物に当たる＞

打球または送球が飛んでいる鳥またはプレイングフィールド上の動物に当たった場合、ボールインプレイである。

もし投球が飛んでいる鳥またはプレイングフィールド上の動物に当たった場合は、その投球は無効となり、カウントしない。(5.06(b)(4)(A)[注1])

＜5.06b　第3版解説　第3アウトのあとの四球押し出しの得点＞

ツーアウト後、ある走者が他の走者に先んじたためにアウトになったときは、そのアウトになった走者よりも後位の打者または走者の得点が認められないことはもちろんであるが、たとえアウトになった走者より前位の走者でも第3アウトが成立するまでに本塁を踏まなければ得点は認められない。(**タイムプレイ**)

ただし、**ツーアウト満塁で、打者が四球を得たとき**、他のいずれかの走者がいったん次塁を踏んだ後にアウトになったときだけ、その第3アウトが成立した後に三塁走者が本塁を踏んでも、得点と認められる。(5.08(a)[原注][注2]、5.06(b)(3)(B)[原注])

安全進塁権を得た走者が、与えられた塁に触れた後さらに進塁することはさしつかえないが、その行為の責任はその走者自身が負うだけで、たとえ与えられた塁に触れた後にアウトになった場合でも、他の走者の安全進塁権に影響を及ぼすことはない。

したがって、ツーアウト後その走者が与えられた塁に触れた後にアウトになり、第3アウトが成立しても安全進塁権がある前位の走者は、そのアウトの後で本塁を踏んでも得点として認められる。

例――――ツーアウト満塁、打者四球、二塁走者が勢い込んで、三塁を回って本塁の方へ向かってきたが、捕手からの送球で触球アウトとなった。たとえツーアウト後であっても、四球と同時に三塁走者が本塁に押し出されたので、すべての走者に次塁へ進んで触れる必要が生まれたという理論に基づいて得点が記録される。

本項は、**打者が四球を得たために、塁上の各走者に次塁への安全進塁権が与えられた場合だけに適用される**。(5.06(b)(3)[原注][注])

5.06（c）ボールデッド

＜第3版解説　球審が捕手の送球動作を妨害　より＞

球審が捕手の送球動作を妨害した場合、ボールデッドとなって、各走者は戻る。ただし、捕手の送球が走者をアウトにした場合には、妨害がなかったものとする。(5.06(c)(2)、同[付記])

また、捕手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、走者を元の塁に戻す。(同[注])

捕手の送球動作には、盗塁を阻止しようとしたり、塁上の走者をアウトにしようとした動作とか、また投手への返球も含まれる。(定義44(c)(1)、5.06(c)(2)[原注])

例題1:走者一塁、盗塁をした。捕手が盗塁を阻止しようと二塁へ送球しようとしたところ、球審が捕手の送球動作を妨害した。

――― ボールデッドにして、走者を元の塁に戻す。

例題2:第3ストライクを確捕できなかったとき、ボールを拾って塁へ送球しようとした捕手の送球動作を球審が妨害した。

――― ボールデッドにして、打者をアウトにし、走者を元の塁に戻す。

＜第3版解説　スクイズプレイと反則打球が重なった　より＞

ワンアウト三塁で、カウントが0ボール1ストライクから打者がスクイズを試みたが、チップした打球を捕手が確捕。本塁へ走ってきた三塁走者は三本間に挟まれダッグアウトになった。その際、打者の右足が打席を完全に踏み出しホームベースを踏んでいた。いかに処置するか。

――― 反則打球には、バットが投球に触れれば、フェアでもファウルでも、またチップした場合(捕手が捕ったときを含む)でも含まれるので、このケースは反則打球(この時点でボールデッドだからランダウンプレイは問題にならない)で打者をアウトにし、ツーアウト、走者は三塁に帰塁させ、次打者で試合再開となる。(5.09(b)(8)[注2]、6.03(a))

スクイズプレイと反則打球が重なった場合、以前は5.09(b)(8)[注2]を適用して、三塁走者をアウトにしていたが、2006年に規則改正を行い、同[注2]の後段からスクイズプレイに係る記述(「スクイズプレイの際、打者がバッタースボックスの外に出て、バントを企て、ボールをバットに当てて反則打球をしたり」)を削除し、反則打球をした打者をアウトにするようにした。

(ケーブハーツ事件)

同[注2]が生まれた背景は、さかのぼること64年前の昭和25年(1950年)に開催された日米チャンピオン同士による東西両半球選手権での、全米チャンピオンのクラブチーム(ケープハーツ)と都市対抗優勝チームの全鐘紡との試合で起きたスクイズプレイであった。この試合の8回表、ケープハーツはワンアウト走者三塁でスクイズを行った。球審は、打者(左打者で三塁走者の動きが良く見えた)が三塁走者を生かそうとして反則打球(打者は足を大きくバッタースボックスから踏み出していた)をしたから、三塁走者がアウトと判定したが、米国チームは反則打球で打者アウトを主張して譲らなかった。親善試合だったのでひとまず日本側が折れて打者アウト、三塁走者帰塁で試合再開となった。試合は6-1でケープハーツが勝った。しかし、試合が終わっても日本側はこの処置に疑問を持ち、米・大リーグのジョージ・バーに質問状を出したところ、日本側の結論で正しいと次のような回答を得て、翌昭和26年にこの[注2]が生まれた経緯がある。

「反則打球は打者アウトが原則であるが、例外はある。三塁走者とのスクイズプレイのとき、打者がボックスから足を踏み出して、投球をバットに当てたときは、フェアでもファウルでも、打者をアウトにするかわりに、三塁走者をアウトにする。反則打球を本塁の守備妨害と

みなすわけである。しかし、三塁走者が本塁の方向にはしつてきでいなければ、反則打球で打者をアウトにするべきである。」

わが国は、このようなケースでは、打者が反則行為で捕手の守備を妨害したと解釈し、規則6.03(a)(1)の適用除外例として打者ではなく、守備の対象である三塁走者をアウトにしてきた。

この解釈は、当時の議論はわからないが、スクイズの成功がおぼつかないとき、三塁走者を生かそうとして打者が意図的に反則打球を行い、犠牲になってアウトになれば、攻撃側はもう一度スクイズの機会をつかめるではないか。しかし、そんなずるい野球を許してはいけない、アンフェアだ、だから守備妨害を適用して、懲罰的に、打者ではなく守備の対象である三塁走者をアウトにすべきと先達たちは考えた結果だと推測している。

このように5.09(b)(8)を適用したのは、三塁走者を生かそうとして反則打球を意図的に行うことを防止する“教育的”な狙いがあったと思われるが、現実はスクイズプレイの際、打者は必死にバットにボールを当てようとし、無意識のうちに片足をバッタースボックスの外に出していたというのが普通ではなかろうか。意図的かそうでないか、球審が見分けるのは大変難しいことである。

この我が国の解釈が果たして妥当なのか、長い間規則委員会で疑問になっていた。その疑問は、5.09(b)(8)の「打者が本塁における守備側のプレイを妨げた場合」というのは同[注1][注2]の説明のように素直に受け取るべきではないのか、反則打球のケースにまで適用して同[注2]の中の例示に含めるのは無理があるのではないかという意見、反則打球はあくまで打者の反則行為により打者をアウトにすべきであるという意見、そして国際的にも打者をア
ウトにしているという意見である。

日本野球規則委員会は、これらの意見を支持し、反則打球とスクイズプレイがかさなったときも、反則打球で打者をアウトにすべきであると考え、思い切って同[注2]の改正に踏み切った。こうして2006年に日本独自の解釈から国際基準にあった解釈へとようやく決着を見たということである。大改正といってよいと思う。

＜第3版解説　打球または送球が偶然選手のユニフォームの中に入る　より＞

打球または送球が偶然選手またはコーチのユニフォームの中に入ったり、あるいは捕手のマスクまたは用具の中に入り込んだりしたら(捕手のマスクまたは用具の中に挟まって止まった場合を含む)、審判員は“タイム”を宣告する。そして、審判員の判断で、走者を次塁に進めるか、その塁に留めるかの処置をする。走者にアウトが宣告されることはない。(定義15)

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)野手の手を離れたときとする。

例題:ファウル飛球を捕手がいったんミットではじき、再び捕球しようとしたがボールがプロテクターと身体の間に入った。その後、捕手は一連の動作でボールを取り出し、球審に保持しているのを示した。

―――定義15にいう正規の捕球とは言いがたく、ファウルボールとするのが妥当である。

＜第3版解説　中に位置した審判員に打球が当たった　より＞

打球が投手を通過してから、内野内に位置していた審判員に触れた場合は、ボールデッ

ドとなる。この場合、打者には一塁が与えられ、記録上は打者の安打となる。なお、塁上に走者がいた場合、打者が一塁に進むために塁を明け渡す走者以外は、投球当時の占有塁に戻る。(5.06(c)(6)、9.05(a)(5))

一方、フェアボールがファウル地域で審判員に触れた場合は、ボールインプレイである。(5.06(c)(6)[注])

5.07 投手(a)

＜第3版解説　サインの見方＞

投手は、投手板の上に立って、あるいは投手板に触れて捕手からのサインを見なければならない。投手が、投手板をまたいだり、投手板の後方に立ってサインを受け取ってはならない。(5.07(a))

投手がサインを見終わってから投手板をはずすことは差し支えないが、はずした後に素早く投手板を踏んで投球することはできない。このような投球は、審判員によって、クイックリターンピッチと判断される。クイックリターンピッチは、イリーガルピッチとなり、また危険なので許してはならない。

投手は、投手板をはずしたら必ず両手を身体の両側に下さなければならない。投手がサインを見終わるたびに投手板をはずすことは許されない。(5.07(a)[原注])

＜第3版解説　二段モーション　より＞

投手が、投球の途中で自由な足を止めたり、ことさら段階をつけたり、ぶらぶらさせたりすることは、投球の中断・変更に当たることから認められない。

自由な足と同様、投手がワインドアップポジションから振りかぶった両手を頭の上で長く止めたり、あるいはノーワインドアップで投球動作を起こしてから自由な足を後ろに引いたまま暫く体の動きを止めたままにすることも、投球の中断・変更に当たるので認められない。(5.07(a)(2)[注2])

2017年のシーズンまでは、上記のような規定となっていて、審判員は走者がいないときはボールを、走者がいるときはボークを宣告していた。しかし、2018年の規則改正で、定義38(反則投球)の[注]が削除された。

[注]投手が5.07(a)(1)および(2)に規定された投球動作に違反して投球した場合も、反則投球となる。

この改正は、我が国の投手の投球動作に関するものだけでなく、野球のマナーに関する大きな、そして重要なものである。

まずは、アマチュア野球規則委員会の通達(2018年2月)の全文を掲載したい。

今年度の改正では、国際基準に合わせて、定義38の[注]が削除されることになりました。これにより、いわゆる“二段モーション”といわれる投球動作に対しては、走者がいないときにはペナルティを課すことがなくなります。つまり、走者がいない場合に違反しても、これまでのように“ボール”を宣告することはなくなります。

MLBやWBSCの国際大会において、“二段モーション”が反則投球とされないのは、定義38の[注]が英文の規則書にはないのが、一つの大きな理由でした。さらに、外国では“二段モーション”のような動作が、威力のある強い投球をするためには理にかなっていないと考え

られていることも理由の一つです。この点については、投手の投球動作について、科学的視点からの理論付けを日本野球科学研究会の専門家にお願いすることにしています。

我が国での“二段モーション”の始まりは、何とかして打者のタイミングを外そう、打者を幻惑しようとする投球動作がルーツです。マナー面の問題としても許されない動作を規制するため当時の規則委員会では日本独自の[注]を設けて対応してきましたが、現在では打者にとっての不利益を与えるような問題はなくなってきているものの、ナチュラルな投球動作とは言えない“二段モーション”と言われる動作が根絶されていないことは事実です。

今回の改正で、走者がいない場合はペナルティを課すことはなくなり、これまでしばしば問題となっていた、反則投球とする基準が不明確、大会によって適用がまちまち等の混乱はなくなるはずです。

しかし、技術的な面においても、マナーの面においても“二段モーション”は望ましい投球フォームではないという考え方に変更はなく、我々はあくまでも正規の（ナチュラルな）投球動作の確立を目指すことは変わりありません。

コリジョンルールの採用によって、捕手の“ブロック”というプレイがなくなったことにより“ブロック”という言葉も使われなくなってきました。同じように、我が国の野球界から“二段モーション”という言葉が忘れ去られる日を目指したいと思います。

今回の改正は、反則投球の取り扱いについて大きな改正ですが、指導者、選手、審判員には改正の趣旨を正しく理解していただけるよう周知・徹底をお願いいたします。

この規則改正の経緯について整理しておきたい。

・1971(S46)年、定義38の[注]が追加された。これは、当時の王選手の一本足打法に対して、何とかタイミングを外すため背面投法をする投手も現れるなどしたため、打者のタイミングを外したり、打者を幻惑したりする投球動作を禁止するために規定された。

・1995(H7)年頃から、プロ野球で自由な足を上下させてから投球する投手が出始めた。

・1996(H8)年のプロ・アマ合同野球規則委員会において、自由な足を上下させたり、ぶらぶら振るのは”natural”な投球動作ではないから許されないことが確認され、プロ・アマを問わず正しい野球に向けて取り組んでいくこととした。

参考：1996公認野球規則の「はしがき」（抜粋）

今年は、・・・野球が正式種目になって二度目のオリンピックがアトランタで開催される。全世界に通用する一本化された野球規則を目標に審議を重ねた。規則8.01(a)の①（現 5.07(a)(1)①）、同 (b)の②（現 5.07(a)(2)②）を太字にして注意を喚起するのも、いま見過ごされている疑わしい投球動作に釘をさそうという狙いがある。

・1997(H9)年以降、毎年のようにプロ・アマ合同野球規則委員会において、いわゆる投手の“二段モーション”について意見交換が行われた。その際、アマチュア側から、プロ野球が与える影響が大きいため、プロ側の規則適用に関する要請が行われた。

・2005(H17)年（アテネ五輪の翌年）、アマチュア側の要請にプロ側も動き、NPB野球規則委員会が、“二段モーション”の投手がさらに増加し、国際大会やアマチュアへの影響を考えるとこのまま放置できないとして、2006年のシーズンから規則 8.01(a)・(b)（現 5.07(a)(1)・(2)）を遵守・実行する旨を決定した。これにより10年間にわたる“二段モーション”論争もやっと終止符が打たれ、正しい投球動作の徹底に向けて、プロとアマがそろって一歩を踏み出すことができた。

この頃、すでにアマチュアでも年齢に関わらず“二段モーション”で投球する投手が増えていて、上記通達に書かれている「反則投球とする基準が不明確、大会によって適用がまちまち等の混乱」が「しばしば問題」となっていった。

・2016(H28)年、WBSCのU23ワールドカップ（メキシコ）の韓国対メキシコ戦において、球審を務めた日本の審判員が走者なしのケースで反則投球を適用した。守備側の監督から抗議があり、WBSCの審判長を含めて協議した結果、反則投球の判定を取り消した。

・2017(H29)年、西武ライオンズの菊池雄星投手などに反則投球が適用され、投手の“二段モーション”が話題になった。

・2018(H30)年、プロ・アマ合同野球規則委員会において、定義 38［注］を削除する改正が決定された。

ここで強調しておきたいのは、上記通達の中にある「技術的な面においても、マナーの面においても“二段モーション”は望ましい投球フォームではないという考え方に変更はなく、我々はあくまでも正規の（ナチュラルな）投球動作の確立を目指すことに変わりはない」ということを、プロ・アマ合同野球規則委員会で確認していることだ。

定義 38 の［注］の削除により、走者がいる場合のボークの適用を整理すると、 次の表のようになる。

	事　　例	罰則	適用規則
1	ｽﾄﾚｯﾁをしようと動作を開始したが、途中でやめた。	ボーク	6.02(a)(1) 5.07(a)(2)
2	ｽﾄﾚｯﾁの途中でいったん動作が止まったが、そのまま両手を合わせてｾｯﾄﾎﾟｼﾞｼｮﾝをとった。	ボーク	6.02(a)(1) 5.07(a)(2)
3	投球動作を開始して自由な足を上げたが、途中でやめて投球しなかった。	ボーク	6.02(a)(1) 5.07(a)(1),(2)
4	投球動作を開始して自由な足を上げ、いったん動作が止まったが、そのまま投球した。	ボーク	6.02(a)(1) 5.07(a)(1),(2)
5	投球動作を開始して自由な足を上げ、いったん動作が止まったが、そのまま塁に送球した。	ボーク	6.02(a)(1)　6.02(a)(3) 5.07(a)(1),(2)
6	投球動作を開始して、自由な足を上げ下げして、そのまま投球した。	ボーク	6.02(a)(1) 5.07(a)(1),(2)
7	投球動作を開始して、自由な足を上げ下げしてから、塁に送球した。	ボーク	6.02(a)(1) 6.02(a)(3) 5.07(a)(1),(2)

※プロ野球では、ケース6について、自由な足を上げ下げして投球することは「一連の投球動作」との考えからボークとしない。

※アマチュア野球では、走者が塁にいないとき、セットポジションをとった投手が完全に静止しないで投球した場合、規則 5.07(a)(2)[原注]の後段に該当すると審判員が判断すれば、クイックピッチとみなしてボールを宣告する場合がある。（下記「7走者がいないときはセットポジションで静止しなくてもよい」参照）

※上記の表に該当しなくても、ボークルールの原点である［6.02a 原注］を厳格に適用することが求められる。

最後に、投球動作を開始してから自由な足をいったん止めたり、または上げ下げしてから投球することに関する、ロドリゲスWBSC審判長（USA）のコメントを紹介したい。

『そのような投球動作をする投手が増えてきている。サンフランシスコ・ジャイアンツのジョニー・クウェイト投手は、いろいろ奇妙な動きをしてから投球している。しかし、ルールブックは、そのような投球をイリーガルピッチとしていない。U23ワールドカップのとき、日本の審判員がイリーガルピッチを宣告したが、アメリカの塁審がそれを変更したのも、それが理由だ。

ところで、そのような投球動作は、アジアの投手がアメリカに来てから多く見かけるようになった。』

投手がクラウチングスタイルから体だけ起こした後、それから腕を動かしてセットポジションに入る動作は、“二つの動作”となって、ストレッチの中断とみなし、ボークとなる。また、クラウチングスタイルで両手を合わせた状態で膝の上に置き、サインを見て、そこからセットに入るのは投球動作の中断・変更でこれもボークとなる。なお、体を起こしながら両腕も一緒に動かしてセットに入ることは正規の動作であり問題ない。（6.02(a)(1)）

＜第3版解説　ワインドアップポジション　より＞

ワインドアップポジションには次の三つの方法がある。（5.07(a)(1)）

(1) 打者に面して立ち、**両手を合わせて**、軸足を投手板に触れて置く。他の足はフリー。このポジション(両手を合わせた状態)から、投手は投球に関連する一連の動作(自然な動き)を起こしたならば中断することなく、その投球を完了しなければならない。

(2) 打者に面して立ち、**両手を離した状態で**(通常は体の脇に下ろして)、軸足を投手板に触れて置く。他の足はフリー。このポジションから、投手は直接打者への投球に入る。このワインドアップポジションから、投手が一旦投球に関連して手、腕または足を動かせば、その投球を完了しなければならない。

(3) 打者に面して立ち、両手を離した状態で、軸足を投手板の上に置く。他の足はフリー。このポジションから(両手を離して)、投手は捕手からサインを受け、投球する前に両手を**一定の位置**(“ポーズ”〈静止〉)に持ってくる。このワインドアップポジションの場合、両手を身体の前方に持ってくる動作は、身体の他の部分が同時に動きを開始し、実際に投球に関連する動作を伴わない限り、投球動作が実際に始まったとはみなされない。

この三つの方法のいずれもが正規のワインドアップポジションであるが、この姿勢から(両手が離れているか合わさっているかを問わない)、投手は、

(1) 打者に投球することができる。

(2) 走者をアウトにしようとして塁に踏み出して送球することができる(たとえば最初に投手板をはずす必要はない)。投手が塁に送球する前に投球に関連する動作を起こさない限りそれは合法である。

(3) 投手板をはずすことができる。まず軸足からはずすことが必要である。（両手が離れているか合わさっているかに関係なく、塁上に走者がいるとき、投手がフリーの足を最初に投手板から外せばボークとなる）。（5.07(a)(1)[原注2]）

ただし、アマチュア野球では、ワインドアップポジションの投手に対して、次のような制限を設けている。

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。(アマチュア内規③)

この動作は、投球動作と同じ足の動きとなるため、以前三塁走者がばたばたとこのけん制で三塁でアウトになるという事件が起きたので、アマチュア野球では上記のような制限を設けた。

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。(アマチュア内規③)

例題:走者満塁。投手はワインドアップポジションをとった。打者への投球に関連する動作を起こす前に、投手が走者をアウトにしようと一連の動作で二塁(右投手の場合は三塁側回り、左投手の場合は一塁側回り)に(または右投手が三塁に、左投手が一塁に)振り向いて、踏み出して送球した。

―――正規の動きである。(ただし、アマチュア野球では、ボークとなる)。(5.07(a)(1)[原注2]②、アマチュア内規③)

解説:

(1) 打者への投球を開始する前に、投手が両手を身体の前方で一定の位置で合わせても、両手を合わせる準備動作はまだ投球動作の開始とはみなさない。しかし、準備動作が投球に関連する自然な動きを伴えば、そのときは投手は、変更または中断することなく、その投球を完了しなければならない。

(2) 投手が実際の投球の前に一定の位置で、両手を合わせる姿勢をとらない場合、投球に関連する動作を起こしたらその投球を完了させねばならない。

ワインドアップポジションから投手はセットポジションまたはストレッチに移ることはできない。走者が塁にいればボークとなる。(同[原注2]③)

ワインドアップポジションでは、投手は両足をぴったりと地面に置かねばならない。(5.07(a)(1)②)

2007年の規則改正によって、投手は軸足を全部ではなく、軸足の一部が投手板に触れていれば構わないと改正になった。さらに、投手はワインドアップポジションにおいて自由な足を投手板の横(いずれでもよい)、投手板の前、投手板の上、または投手板の後ろに置き、投手板の横にステップすることが許される。これらは現在、普通に行われている動作である。これまで規則書では禁止をしていた。

改正になった規則のもとでは、

(a) 投手の軸足は一部(全部ではない)が投手板に触れていなければならない。これはワインドアップポジションとセットポジションの両方に適用される。改正規則では、投手は、軸足の一部が投手板に触れている限り、投手板の端から離れて投球しても構わない。

(b) ワインドアップポジションにおいて、投手の自由な足は、投手板の上であっても、前、横または後ろであってもいずれでも構わない。
(c) ワインドアップポジションにおいて、投手は投球に当たって横にステップすることも許される(以前は禁止)。

ただし、**アマチュア野球**では、投球姿勢が混乱することを懸念して、2007年の規則改正は採用せず、従来どおりの投手板の踏み方および自由な足の位置の制限を踏襲してきたが、**2013年度から**規則書どおりに改め、従来の投手の軸足および自由な足に関する規制をした[注]を削除して、5.07(a)(1)[注1]を次のとおり改正した。

[注1] アマチュア野球では、投手の軸足および自由な足に関し、次のとおりとする。
(1) 投手は、打者に面して立ち、その軸足は投手板に触れて置き、他の足の置き場所には制限がない。ただし、他の足を投手板から離して置くときは、足全体を投手板の前縁の延長線より前に置くことはできない。
(2) 投手が(1)のように足を置いて、ボールを両手で身体の前方に保持すれば、ワインドアップポジションをとったものとみなされる。

＜第3版解説　セットポジション　より　2016修正＞
投手は、打者に面して立ち、軸足を投手板に触れ、他の足を投手板の前方に置き、ボールを両手で身体の前方に保持して、完全に動作を静止したとき、セットポジションをとったとみなされる。この姿勢から、投手は、
① 打者に投球しても、塁に送球しても、軸足を投手板の後方(後方に限る)にはずしてもよい。
② 打者への投球に関連する動作を起こしたならば、中途で止めたり、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。
なお、アマチュア野球においても、投手の軸足および自由な足に関し、2013年度から規則書どおりに改め、従来の投手の軸足および自由な足に関する規制をした[注]を削除した。

セットポジションをとるに際して“ストレッチ”として知られている準備動作(ストレッチとは、腕を頭上または身体の前方に伸ばす行為をいう)を行うことができる。しかし、ひとたび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とらなければならない。
投手は、セットポジションをとるに先立って、**片方の手を下に下ろして身体の横につけていなければならない**。この姿勢から、**中断することなく、一連の動作で**セットポジションをとらなければならない。

投手は、ストレッチに続いて投球する前には、(a)ボールを両手で身体の前方に保持し、(b)完全に静止しなければならない。審判員は、これを厳重に監視し、投手が“完全な静止”を怠った場合には、ただちにボークを宣告しなければならない。(5.07(a)(2))
投手がセットポジションをとるにあたっては、投手板を踏んだ後、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。いったん、両手でボールを保持して止めたならば、その保持した個所を移動させてはならず、完全に身体の動作を停止して、首以外はどこも動かしてはな

らない。(同[注3])
　なお、ボールを身体の前面ならどこで保持して止めてもよいが、同一打者のときに止める位置を1球1球変えたりすることは、打者を幻惑する意図がありと判断して、許されない。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構わない。高校野球では、同一投手は、1試合を通じて同じ位置でグラブを止めなければならない、と指導している。

　セットポジションからの投球に際して、自由な足は、①投手板の真横に踏み出さない限り、前方ならどの方向に踏み出しても自由である。②ワインドアップポジションの場合のように、一歩後方に引き、そして更に一歩踏み出すことは許されない。(同[注4])
　投手は走者が塁にいるとき、セットポジションからでも、プレイの目的のためなら、自由に投手板をはずすことができる。この場合、軸足は必ず投手板の後方にはずさなければならず、側方または前方にはずすことは許されない。(同[注5])

＜第3版解説　二段モーション　より＞
　投手が、投球の途中で自由な足を止めたり、ことさら段階をつけたり、ぶらぶらさせたりすることは、投球の中断・変更に当たることから認められない。
　自由な足と同様、投手がワインドアップポジションから振りかぶった両手を頭の上で長く止めたり、あるいはノーワインドアップで投球動作を起こしてから自由な足を後ろに引いたまま暫く体の動きを止めたままにすることも、投球の中断・変更に当たるので認められない。
(5.07(a)(2)[注2])

　投手がクラウチングスタイルから体だけ起こした後、それから腕を動かしてセットポジションに入る動作は、“二つの動作”となって、ストレッチの中断とみなし、ボークとなる。また、クラウチングスタイルで両手を合わせた状態で膝の上に置き、サインを見て、そこからセットに入るのは投球動作の中断・変更でこれもボークとなる。なお、体を起こしながら両腕も一緒に動かしてセットに入ることは正規の動作であり問題ない。(6.02(a)(1))

＜第3版解説　投手が投げる際にグラブを叩く　より＞
　投手が投球動作に移り、投げる際に両手を大きく離し、その後もう一度グラブを叩いてから投球する動作は、アマチュア野球では、投球動作の変更とみなすが、上記「4“二段モーション”」の項で書いた理由により、走者がいる場合にのみ指導事項とする。ただし、注意にもかかわらず繰り返されたときは、ボークを宣告する。(5.07(a)(2)[注 2]、 6.02(a)(1))

＜第3版解説　投手がプレート上で手を動かす仕草　より＞
　投手がプレート上で捕手とサイン交換時、捕手や野手にサインを出すため胸マークや腕を触ることは、投球動作の変更・中断となり、ボークとなる。(6.02(a)(1))

＜第3版解説　走者がいないときはセットポジションで静止しなくてもよい　より＞
　2006年のOBRの改正で、規則5.07(a)(2)に次の[原注]が追加された。
　[原注]走者が塁にいない場合、セットポジションをとった投手は、必ずしも完全静止をする必要はない。
　しかしながら、投手が打者のすきをついて意図的に投球したと審判員が判断すれば、クィ

ックピッチとみなされ、ボールが宣告される。6.02(a)(5)参照。
　これは、当時のMLBの実態に合わせた改正といえる。セットポジションから投球する場合、ボールを両手で身体の前方に保持し、完全に静止しなければならない。なぜか?セットポジションは通常、走者がいるときに盗塁を防ぐ目的で用いる投球姿勢である。もし投手が「完全静止」しないで投球したら走者は盗塁できないので、フェアプレイの精神から規制しているルールだ。しかし、走者がいないときに、「完全静止」しなくても同じ動作で投球していれば、打者がタイミングを狂わされることはないということだ。
　2007年のプロ・アマ合同委員会では、このOBRの改正を協議したが、止まっても止まらなくてもいいとなると、投手が作為的に動作を変えて投球することが想定され、そうなると打者も幻惑されるので認めるべきでないという結論になり、次の[注1]を追加した。
　[注1]我が国では、本項[原注]の前段は適用しない。

　2017年1月のプロ・アマ合同委員会において、プロ側から、この[注1]を削除するか、または「所属する団体の規定に従う」と改正することが提案された。アマチュア側としては、外国人投手が多く在籍するプロ側の事情は理解できるが、走者がいるときのセットポジションからの投球が乱れるのではないかとの懸念があるため、今しばらくは走者の有無にかかわらず、完全静止を義務付ける必要があるとの判断から、次のようにアマチュア野球限定の規則として残すこととした。
　[注1]アマチュア野球では、本項[原注]の前段は適用しない。

　2018年の規則改正において、定義38の［注］が削除された（上記「4“二段モーション”」参照）。アマチュア野球では、走者が塁にいないとき、セットポジションをとった投手が完全に静止しないで投球した場合、規則5.07(a)(2)[原注]の後段に該当すると審判員が判断すれば、クイックピッチとみなしてボールを宣告する場合がある。

＜第3版解説　投手の投げ損ない　より＞
　6.02(b)[原注]は、「投球動作中に、投手の手からとび出したボールがファウルラインを越えたときだけボールと宣告されるが、その他の場合は、投球とはみなされない。塁に走者がいれば、ボールが投手の手から落ちたときただちにボークとなる。」と規定している。
　投球かどうか常識で判断するしかないが、投球とは、ボールが投手の手からとび出してファウルラインを越えるか、あるいはある程度の速度を持って本塁方向に向かってきたものをいう。

＜第3版解説　イリーガルピッチのペナルティはどの時点で適用するのか　より＞
　イリーガルピッチでも打者は打てるので、即ボールデッドではなく、球審は“イリーガルピッチ！”と発声するのみで、投球が完了し、打者が一塁へ進めなかったことを確認した時点で、イリーガルピッチのペナルティを適用する。ただし、投手が投げなかったときは、投手に投球を最初からやり直させる。
　2018 年の規則改正（定義38の［注］の削除。前掲の「4“二段モーション”」 参照。 ）により、自由な足の一時停止や二段モーションなどは、走者がいない場合はペナルティがなくなった。したがって、イリーガルピッチは、定義38のとおり投手板に触れないで投げた投球と、クイックリターンピッチに限定された。（6.02(b)、定義 38）

5.07 投手(b)準備投球

＜第3版解説　投手のウォーミングアップの制限　より＞

投手は各回のはじめに登板する際、あるいは救援で登板する際には、8球を超えない準備投球をすることが許される。各リーグは、その独自の判断で、準備投球の数を制限しても構わない。ただし、いずれの場合も1分間を超えてはならない。(5.07(b))

もし突発事故で投手がウォームアップの時間もなく(たとえば登板中の投手が負傷したり、退場したりした場合)試合にでてきた場合、審判員はその新たに出てきた投手に必要と思われる数の投球を許すことができる。この投手は、ブルペンではなく、マウンドでウォームアップすることになる。

もし投手が同じイニングに別の守備位置につき再びマウンドに戻った場合(イニングに一度だけ許される)、審判員は通常の8球を認める。

新しい投手が告げられたとき、その投手は審判員のコールで速やかに投手板を踏まなければならない。

なお、社会人野球および大学野球では、2015年に「社会人及び大学野球における試合のスピードアップに関する特別規則」を定め、投手の準備投球を5球以内とした。

しかし、社会人野球では、2018年のシーズンから規則5.10(k)を厳格適用することとし、投手のベンチ前でのキャッチボールを禁止した。このため、日本野球連盟(社会人野球)内規を「準備投球については規則5.07(b)に準ずる」と変更し、投手の準備投球を1分、8球以内とし、その1分の計時は、「投手が準備投球をスタートした時点から」とし、また、ベンチ前での野手のキャッチボールも同様に禁止した。なお、球場内にあるブルペンでのキャッチボールは認めることとしている。

5.07 投手(c)投手の遅延行為

＜第3版解説　スピードアップ・ルール　より＞

12秒ルール

規則5.07(c)は、次のように規定している。「塁に走者がいないとき、投手はボールを受けた後12秒以内に打者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。

12秒の計測は、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、投手に面したときから始まり、ボールが投手の手から離れたときに終わる。」

この規則は、無用な試合引き延ばし行為をやめさせ、試合をスピードアップするために定められたものである。

社会人野球および大学野球では、塁に走者がいないときは12秒以内、塁に走者がいるときは投手がボールを受け取ってから20秒以内に打者に投球しなければならない、との特別規則を適用している。

5.07 投手(f)両手投げ投手

＜5.07f　第 3 版解説　両手投げ投手＞

わが国の規則書では、2010年に両手投げ投手の規定が追加された。規則5.07(f)では、「投手は、球審、打者および走者に、投手板に触れる際、どちらかの手にグラブをはめること

で、投球する手を明らかにしなければならない。」と規定している。つまり、投手は、投手板に触れるときに、どちらの手で投げるかを明確にする。それはグラブをはめた手で判断する。そうすることで、打者がどちらのボックスに入るかで投手が投げ手を自由に変えたり、あるいは投手がどちらの手で投げるかで打者が右打席に入るか左に入るかを自由に決めたりすることを防止した,

また、同一打者の打撃中に、原則投げ手を変えることはできないとも規定されている。

日本では、1987年に当時の南海ホークスに両手投げ投手が入団し、話題を呼んだ。このときのパ・リーグの規則委員会は、「投手板につく前にどちらで投げるかを打者に知らせる」と取り決めたという。その後、日本で両手投げ投手が登場したというニュースは耳にしていない。

ところが、2008年に米国のマイナーリーグでパット・ベンディッドという投手が現れ、デビュー戦で登板したときの打者がスイッチヒッターだった。最初に打者が左打席に入るのを見て、ベンディッドは特注グラブ(指が6本、網が2つ)を右手にはめると、それを見た打者が右打席に移動、するとベンディッドはグラブを左手にはめる、または打者は…と、これが延々5分間も繰り返された。最後は見かねた球審が両監督と協議の末、「打者が最初に左右を決める」と裁定し、結局右対右で三振だった。この事件が引き金となって、2009年のOBRに5.07(f)が追加された。これは「パット・ベンディッド・ルール」と呼ばれている。

5.08 得点の記録

＜第3版解説　得点の記録　より＞

第3アウトが次のような場合には、そのアウトにいたるプレイ中に、走者((1),(2)に当たる場合は全走者、(3)に当たる場合は後位の走者)が本塁に進んでも、得点は記録されない。

(5.08(a)[例外])

(1)打者走者が一塁に触れる前にアウトにされたとき。(5.09(a)、6.03(a))

(2)走者がフォースアウトされたとき。(5.09(b)(6))

(3)前位の走者が塁に触れ損ねてアウトにされたとき。(5.09(c)(1)、(2)、5.09(d))

規則5.08は、得点の記録に関する規定であり、[5.08原注]においては、フォースアウトやアピールアウトとアウトカウントによる得点の記録との関係などを、具体例を織り交ぜながら説明している。2017年度の規則改正により、規則説明や例の配列、具体例の走者の位置の設定などをOBRに忠実に再現するとともに、一部の表現も変えた。その中の「一般的な説明」では、次のようにまとめている。

一般的にアピールと得点の関係は以下のとおりとなる。

塁を踏み損ねた走者または飛球が捕らえられたときにリタッチを果たさなかった走者に対して、守備側がアピールした場合、審判員がそれを認めたときにその走者はアウトになる。

2アウトのとき、後位の走者がアピールによって第3アウトとなった場合、前位の走者はそのアウトよりも先に正しい走塁を行って本塁に触れていれば得点となる。

また、フォースの状態での塁の空過や打者走者の一塁空過がアピールによって第3アウトになった場合、すべての走者は正しい走塁を行っていても得点とはならない。

[注1]第3アウトがフォースアウト以外のアウトで、そのプレイ中に他の走者が本塁に達した場合、球審は、その走者にアピールプレイが残っているか否かに関係なく、本塁到達の方が第3アウトより早かったか否かを明示しなければならない。

[注2]本項は打者および塁上の走者に**安全進塁権が与えられたときも**同様に適用される。たとえば、ツーアウト後、ある走者が**他の走者に先んじた**ためにアウトになったときは、そのアウトになった走者よりも後位の打者または走者の得点が認められないことはもちろんであるが、たとえアウトになった走者より前位の走者でも第3アウトが成立するまでに本塁を踏まなければ得点は認められない(タイムプレイ)。ただし、ツーアウト満塁で、**打者が四球を得た**とき、他のいずれかの走者がいったん次塁を踏んだ後にアウトになったときだけ、その第3アウトが成立した後に三塁走者が本塁を踏んでも、得点と認められる。(5.06(b)(3)[原注])

＜第3版解説　タイムプレイ　より＞

タイムプレイにおいて、走者が得点したかどうかを判断するに当たり、審判員は、走者がタッグが生じる前に本塁に触れたのか、タッグが生じた後に本塁に触れたのかを見極めねばならない。

アマチュア内規⑥記載のとおり、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。つまり、タイムプレイが生じるケースでは審判員は通常より早いタイミングでアウトを宣告する。

例題:攻撃側は1点を得点し、なおもツーアウト満塁。打者はライト線にヒット。しかし、一塁走者は三塁でタッグアウトになった(スリーアウト)。このアウトより前に三塁走者と二塁走者は本塁に触れていた。この場合、球審が出すシグナルは、3点(タイムプレイの前のプレイでの得点1を含める)、2点または1点(タイムプレイの判断基準となった得点のみを示す)のいずれか?

―― タイムプレイにおける審判員の得点を示すシグナルは、「タイムプレイが起きたときの一連のプレイにおける得点、つまり例題のケースでは2点」を示す。

＜第3版解説　タイムプレイのときの本塁空過　より＞

走者が本塁を空過したときにタイムプレイが発生。走者は得点したとみなされるのか?

例題1:ツーアウト走者二塁。打者が長打を打った。打者走者が二塁でアウトになったとき、二塁走者は本塁を通過(しかし空過)していた。三塁手からアピールのために捕手に送球された。二塁走者は本塁を踏み直しに戻り、タッグを避けてセーフとなった。しかし、守備側はただちに第三アウトの後の得点だから得点は認められないと抗議した。

―― 本塁の触塁は第3アウト後になされたので得点は認められない。(5.08(a))

例題2:ツーアウト走者二塁。打者ヒット。打者走者が二塁でアウトになる前に、二塁走者は本塁を通過(しかし空過)していた。審判員はタイムプレイで得点を表示した。そのと

き二塁走者は本塁を踏み直した。守備側はフィールドを離れていた。
第3アウト前に本塁を通過した場合得点は認められる?あるいは第3アウト後に本塁に触れた場合は得点は認められない?
―― 走者が本塁を空過し、踏み直しに戻らなかった場合、タイムプレイは走者が本塁を通過したときで判断する。ただし、守備側のアピール権は残っている。走者が本塁を踏み直しに戻れば、本塁の通過は無視し、実際に本塁に触れたときでタイムプレイを判断する。(通常のタイムプレイと同じ) (5.08(a))

整理すると次のようになる。
a.二塁走者がそのままダッグアウトまたは自分の守備位置に進み、かつすべての内野手がフェア地域を去ってしまえば(アピールなし)、二塁走者の得点は認められる。(5.08(a)、5.09(c))
b.守備側が二塁走者の本塁空過をアピールすれば、二塁走者はアウトになって得点は認められない。(5.08(a)、5.09(c))
c.二塁でアウトになった後、二塁走者が本塁を踏み直しても、本塁の"触塁"は、スリーアウト後に生じたので、得点は認められない。これはタイムプレイである。(5.08(a))

注:審判員は、たとえ走者が本塁を空過していても、最初の"触塁"があった時点で、ただちにタイムプレイの判定(得点かどうか)をする。つまり、その走者にアピールプレイが残っているかどうかに関係なく、本塁到達と第3アウトのどちらが早かったかを審判員は必ず明示しなければならない("スコア!1点!"と明示する)。もし守備側からアピールがあってアピールが認められれば、その得点を取り消す。同様に、走者が本塁を踏み直しに戻れば、実際に本塁に触れたときでタイムプレイを判断し、それがスリーアウト後であれば、審判員は先ほどの判定を変更し、得点を取り消す。

以上のとおり、走者が本塁を空過し、踏み直しに戻った場合、得点は走者が本塁に触れるまで実現しない。一方、走者が本塁を空過し、踏み直しに戻らなかった場合、守備側のアピール権が消滅するまでは得点とはならない。

＜第3版解説　ツーアウト後にプレイの介在があった。得点は?　より＞
ツーアウトで、プレイが介在した後に妨害が発生した場合、
① 得点が認められるのは、守備(あるいはアウト)の対象がフォースの状態でない走者のとき
② 得点が認められないのは、守備(あるいはアウト)の対象が打者走者またはフォースの状態にある走者のとき
と整理できる。

得意が認められる例:ツーアウト走者一・二塁。打者が外野へのヒット。外野手がバックホームしたが、二塁走者は本塁でセーフ。捕手は三塁に向かった一塁走者をアウトにしようとしたが、先にホームインした二塁走者に妨害されて、送球できなかった。
----- 守備の対象である一塁走者を、得点したばかりの走者の妨害でアウト(スリーアウト)にして、打者走者が一塁に到達していたかどうかに関係なく、(二塁走者

の)得点を認める。一塁走者は、二塁を越えて三塁に向かったことでフォースの状態は消えており、このようにツーアウトでフォースアウトでない状態で、プレイの介在があった場合には、打者走者が一塁に達していなくても、規則5.08(a)[例外]には該当せず、得点が認められる。(6.01(a)インターフェアに対するペナルティ[注]、6.01(a)(5))

＜第3版解説　決勝点　より＞

ホームチームの9回裏または延長回の裏の攻撃中に、勝ち越し点にあたる走者が得点すれば、そのときに試合は終了して、ホームチームの勝ちとなる。(7.01(g)(3))

例外：試合の最終回の裏、打者がプレイングフィールドの外へ本塁打を打った場合、打者および塁上の各走者は、正規に各塁に触れれば得点として認められ、打者が本塁に触れたときに試合は終了し、打者および各走者の得点を加えて、ホームチームの勝ちとなる。

規則説明：9回の裏または延長回の裏に、プレイングフィールドの外へ本塁打を打った打者が、前位の走者に先んじたためにアウトになった場合は、塁上の全走者が得点するまで待たないで、勝ち越し点にあたる走者が得点したときに試合は終了する。ただし、ツーアウトの場合で、走者が前位の走者に先んじたときに勝ち越し点にあたる走者が本塁に達していなければ、試合は終了せず、追い越すまでの得点だけが認められる。

最終回の裏、または延長回の裏、満塁で打者が四球、死球、その他のプレイで一塁を与えられたために走者となったので、打者とすべての走者が次の塁に進まねばならなくなり、三塁走者が得点すれば勝利を決する1点となる場合には、球審は三塁走者が本塁に触れるとともに、打者が一塁に触れるまで、試合の終了を宣告してはならない。(5.08(b))

ペナルティ　前記の場合、三塁走者が、適宜な時間がたっても、あえて本塁に進もうとせず、かつこれに触れようとしなかった場合には、球審は、その得点を認めず、規則に違反したプレーヤーにアウトを宣告して、試合の続行を命じなければならない。

規則5.08(b)　ペナルティを適用するのは、押し出しサヨナラのときだけに限られる。

“適宜な時間”とは、アマチュアの場合、試合終了時にアピール権が消滅する時期「両チームが本塁に整列するまで」が、ここでいう適宜な時間である。

また、ツーアウト後、打者走者があえて一塁に進もうとせず、かつこれに触れようとしなかった場合には、その得点は認めず、規則に違反したプレーヤーにアウトを宣告して、試合続行を命じなければならない。

ノーアウトまたはワンアウトのとき、打者走者があえて一塁に進もうとせず、かつこれに触れようとしなかった場合には、その得点は記録されるが、打者走者はアウトを宣告される。(5.08(b)ペナルティ)

最終回裏または延長回の裏で決勝点となる場合を要約すると次のとおりとなる。

状況	打者	進塁義務	進塁せず	参照
ツーアウト満塁	四球、死球	三塁走者と打者	適宜な時間が経っても三塁走者または打者が進塁をしなかった場合は球審はアウトを宣告する。	5.08（b）
走者三塁		規則6.01（g）規定のプレイで三塁走者に本塁が与えられる。 打者は一塁に進む義務はない。		5.08（b） 6.01（g） アマ内規④
走者三塁	ツーアウト。四球目が暴投または捕逸	打者が一塁に進まず	守備側のアピールが必要	アマ内規⑤

＜第3版解説　正規の走塁　より＞

規則5.08(a)に次のような[原注]がある。

「たとえば、三塁走者が、飛球が捕えられてから、離塁して本塁を踏んだ後、離塁が早かったと誤信して、三塁に帰ろうとした場合のように、走者が正規の走塁を行なって本塁に触れたならば、その走者のそれ以後の行為によって、その得点は無効とはならない。」

この[原注]から最終塁は他の塁とは違うということがわかる。次の例題を見比べてほしい。

例題1：走者が二塁と三塁にいて打者が左翼深くにフライを打ち上げた。三塁走者は捕球後やすやすと得点して、二塁走者も三塁に進んだ。ところが一度得点した三塁走者は、三塁を早く離れすぎたと思い込んで三塁に駆け戻った。三塁手はボールを要求して、三塁上に立っている走者二人に触球した。正しい裁定はどうか?

―――もし、得点した走者の離塁が早かったならば審判員は後位の走者(二塁走者)のアウトを宣告すべきである。なぜなら、三塁の占有権はもともと占有していた走者(三塁走者)にあるからである。しかし、もし三塁走者が捕球後リタッチしていたならば、審判員は前位の走者(三塁走者)にただ塁からはなれるように命令すべきである。なぜなら、彼は正規に得点しているからである。(5.08(a)[原注]、5.06(a)(2))

例題2：走者一・二塁。打者のフライは左中間の大飛球。2走者とも捕球後、それぞれ次塁に進んだ。ところが二塁走者は離塁が早かったと思い込んで三塁から二塁へ戻ろうとした。外野からの返球で二塁走者は、二塁に戻る前に触球された。審判員は二塁走者は正規に三塁に進んでいるのだからと、アウトを宣告しなくてもよいのか?三塁にもう一度進ませるのだろうか?

―――規則5.09(b)(10)[原注]で、「走者がまだ占有していない塁に到達した後、飛球が捕えられたと思ったり、元の占有塁に帰るようおびき出されて元の塁に帰ろうとした場合、途中で触球されればアウトになる。しかし、元の占有塁に帰りついたら、その塁についている限り、触球されてもアウトにはならない。」とある。

5.09(a)打者アウト

＜第3版解説　打者走者が一塁ベースを踏まないで通り越したときのアンパイアリングより＞

例題:打者が内野ゴロを打ち、打者走者は一塁手が野手からの送球を捕球する前に一塁ベースを駆け抜けていた。しかし、このとき打者走者は一塁ベースを踏んでいなかった。アンパイアリングはどうすべきか?何もしないのか?それともセーフのジェスチャーを出すのか?

MLBのアンパイア・マニュアルでは、「審判員の正しいメカニックとしては打者走者の足が早かったのでセーフをコールする。守備側が、打者走者が一塁に戻る前に、走者または塁に触球してアピールすれば、打者走者はアウトが宣告される。」とある。

しかし、わが国では、ベースを踏んでないのにセーフを出すのは抵抗があるし、かえってセーフを出すことで混乱を招きかねないので、何もせずにその後のアクションで判定することにしている。本塁での触塁もなし、触球もなしというプレイと同じ取り扱いをする。

なお、このケースは、打者走者が一塁ベースを踏まずに通り越し、一塁手もベースに触れていない場合に起こる。打者走者が一塁ベースを踏まずに通り越した状態で、一塁手がベースに触れ捕球すれば、打者走者はアウトになることはいうまでもない。

＜第3版解説　三振振り逃げ　より＞

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”(直径26フィートの円。通常**“ダートサークル”**と呼ぶ)を出たらただちにアウトが宣告される。(5.05(a)(2)[原注])

以前は、打者がベンチまたは守備位置に向かっても、途中から気がついて一塁に行くことは許されていたので、守備側にとってはその打者をアウトにするための処置が必要だったが、2007年の改正で、振り逃げで一塁に走れるのに、その打者が気がつかずに(一塁に向かう意思がないと判断)ダートサークルを出ればただちにアウトを宣告できるようになった。これはスピードアップの改正の一つで、これによって守備側が次のプレイに容易に移れることになった。審判員が、打者の素振り、打者の行動を見て“一塁に向かう意思がない”と判断したらアウトを宣告する。

＜第3版解説　打者がバッタースボックス内にて打球に当たった　より＞

「野手(投手を含む)に触れていないフェアボールが、打者走者に触れた場合。ただし、打者がバッタースボックス内にいて、打球の進路を妨害しようとする意図がなかったと審判員が判断すれば、打者の当たった打球はファウルボールとなる。」(5.09(a)(7))

では、「打者がバッタースボックス内にいて」とは、どういう状態を指すのであろうか。以下のように整理されるが、これはあくまで机上の話であって、実際プレイが動いている中で、打者がボックスの中で打球に当たったのか外で当たったのかは、一に球審の判断である。あくまで一つの目安として参考にして頂きたい。

どんな状態で打球に当たったか	処　置
①片方の足がボックス内、片方がボックスの外の上方空間	ファウルボール
②片方の足がボックスの上方空間、片方がボックスの外	打者アウト
③両足ともボックスの外	打者アウト
④両足ともボックスの中	ファウルボール
⑤片方の足がボックスの中、片方が外、いずれも地面についている	打者アウト

バッタースボックスは一部フェアテリトリにはみ出している(ホームベースもフェアテリトリにある)。一般的には、フェアテリトリで打球に当たれば打者または走者はアウトになるが、しかし、規則5.09(a)(7)により、バッタースボックス内にいて打者が打球に当たった場合はファウルボールとすると規定されている。

また、片足がバッタースボックス内に残り、そしてもう片方の足がライン上にあってつま先がボックスの外に出てた状態で打球に当たっても(踵はライン上に残っている)、ラインは、バッタースボックスの一部であるので、ファウルボールとなる。(5.04(b)(5)[規則説明])

＜第3版解説　打球がヘルメットまたはバットに当たった　より＞

打球が偶然(走者に妨害の意図がなかった)**フェアテリトリで脱げたヘルメットに当たった**場合、そのままボールインプレイである。

打球が偶然(走者に妨害の意図がなかった)**ファウルテリトリでヘルメットに当たった**場合、それはファウルボールである。

打球が偶然(走者に妨害の意図がなかった)**ファウルテリトリでバットに当たった**場合、それはファウルボールである。(5.09(a)(8)[原注])

打球が転がってフェアテリトリで**打者の落としたバットに当たり**、審判員が、打者走者は意図的に打球の進路を妨害したものではないと判断した場合、ボールインプレイである。

フェアボールを打つかバントした後、打者のバットがフェアテリトリで再び打球に当たった場合、打者はアウトとなってボールデッドとなる。(5.09(a)(8))

走者(打者走者を含む)が意図的にヘルメットまたはバットを落としたり、投げつけたりして打球(フェア、ファウルを間わない)を妨害したと審判員が判断した場合、走者はアウトとなって、ボールデッドとなる。すべての走者は投球当時に占有していた塁に戻る。(同[原注])

＜第3版解説　送球がヘルメットまたはバットに当たる　より＞

送球がフェアテリトリまたはファウルテリトリで偶然(走者に妨害の意図がない)ヘルメットまたはバットに当たった場合、ボールインプレイである。

走者(打者走者を含む)が意図的にヘルメットまたはバットを落としたり、投げつけたりして送球を妨害したと審判員が判断すれば、その走者はアウトとなり、ボールデッドとなって、すべての走者は妨害が発生したときに占有していた塁に戻る。(5.09(a)(8)[原注])

＜第3版解説　キャッチ（“Legal　Catch”）　より＞

野手がボールを手にした後、ボールを確実につかみ、かつ意識してボールを手放したことが明らかであれば、これを落とした場合でも“捕球”と判定される。野手がボールを受け止めた後、これに続く送球動作に移ってからボールを落とした場合は、“捕球”と判定される。(定義15、5.09(a)(1))

ボールに触れると同時、あるいはその直後に、他のプレーヤーや壁と衝突したり、倒れた結果、落球した場合は“捕球”ではない。

野手が、グラブを身体にかぶせるようにしてボールを捕らえたときは「キャッチ」とみなし、ボールを両腕と胸とで抱き止めていたり、脇に挟んでいる状態では「キャッチ」とはみなされない。

例:ゴロを捕った三塁手からの一塁送球がバウンドして、一塁手はこれを両腕と胸とで抱きとめ、打者走者より早く一塁に触れた。打者走者が一塁を通過した後、一塁手はボールを取り出し、ボールを所持していることを審判員に主張した。

――― 打者走者はセーフである。ボールを両腕と胸とで抱き止めている状態では、ボールを捕球している(手またはグラブでしっかり受け止め、かつ、それを確実につかんでいる)とは認められない。(5.09(a)(10)[注])

例題:チップしたボールが、最初に捕手のミットに触れてから身体に当たってはね返り、捕手はこれを地面に触れる前に、ミットを胸にかぶせるようにして捕らえた。

――― 正規の捕球である。(定義34、5.09(a)(2)[原注])

規則5.09(a)(2)[原注]には、次のように規定してある。

「“正規の捕球”ということは、まだ地面に触れていないボールが、捕手のミットの中に入っているという意味である。ボールが、捕手の着衣または用具に止まった場合は、正規の捕球ではない。また、球審に触れてはね返ったボールを捕えた場合も同様である。

チップしたボールが、最初に捕手の手またはミットに触れてから、身体または用具に当たってはね返ったのを、捕手が地上に落ちる前に捕球した場合、ストライクであり、第三ストライクにあたるときには、打者はアウトである。また、チップしたボールが、最初に捕手の手またはミットに当たっておれば、捕手が身体または用具に手またはミットをかぶせるように捕球することも許される。」

＜第3版解説　故意落球　より＞

ノーアウトまたはワンアウトで、走者一塁、一・二塁、一・三塁または満塁のとき、内野手がフェアの飛球またはライナーを故意に落とした場合、打者にはアウトが宣告され、ボールデッドとなって、走者の進塁は認められない。(509(a)(12))

容易に捕球できるはずの飛球またはライナーを、内野手が地面に触れる前に片手または両手で現実にボールに触れて、故意に落とした場合に、この規則が適用され、内野手が打球に触れないでこれを地上に落としたときには、打者はアウトにはならない。

また、投手、捕手および外野手が、内野で守備した場合は、内野手と同様に扱う。なお、あらかじめ外野に位置していた内野手は除かれる。

＜第3版解説　インフィールドフライ＞

ノーアウトまたはワンアウトで、走者が一・二塁、満塁のとき、打者が打った飛球(ライナーおよびバントを企てて飛球となったものを除く)で、内野手が普通の守備行為をすれば、捕球できるものをインフィールドフライといい、審判員によって“インフィールドフライ”と宣告された場合には、打者はアウトになる。この場合、投手、捕手および外野手が、内野で前記の飛球に対して守備したときは、内野手と同様に扱う。(定義40、5.09(a)(5))

1956年の条文では、「この項を適用するに当たっては、普通外野に位置していた外野手でも内野に位置していたならば、内野手と同様に扱う」となっていたが、1977年には「この場合、投手、捕手及び外野手が、内野で前記の飛球に対して守備したときは、内野手と同様に扱う」となっている。つまり、外野手がいわゆるインフィールドフライを捕球したときの扱いが

1977年を境に違っている。したがって、前進してきた外野手が、内野手が捕れるはずであった飛球を内野で捕ったときもインフィールドフライが宣告される。

審判員は、打球が明らかにインフィールドフライになると判断した場合には、走者が次の行動を容易にとれるように、ただちに“インフィールドフライ”を宣告しなければならない。インフィールドフライは、審判員が宣告して初めて効力を発する。

また、打球がファウルラインの近くに上がった場合には“インフィールドフライ・イフ・フェア”を宣告する。たとえ、審判員の宣告があっても、打球がファウルボールとなれば、インフィールドフライとはならない。

インフィールドフライが宣告されてもボールインプレイであるから、走者は離塁しても進塁してもよいが、その飛球が捕らえられれば、リタッチの義務が生じ、これを果たさなかった場合には、普通のフライの場合と同様、アウトにされるおそれがある。

なお、インフィールドフライと宣告された飛球を内野手が故意落球したときは、5.09(a)(12)の規定にもかかわらずボールインプレイである。インフィールドフライの規則が優先する。

インフィールドフライと宣告された打球が、塁についている走者に触れた場合、その走者はアウトにならず、打者だけがアウトとなる。内野手に触れる前にインフィールドフライが塁についていた走者にフェアテリトリで触れた場合は、ボールデッドとなっていずれの走者も進塁できない。(5.09(b)(7)[例外][注5])
また、インフィールドフライと宣告された打球が、塁を離れている走者に触れたとき(ただし打球が内野手に触れていないこと、または通過していないことが条件)は、打者、走者ともにアウトになってボールデッドとなる(5.09(b)(7))。インフィールドフライと宣告された打球が、走者に触れた場合は、その走者が塁についていてもいなくても、ボールデッドとなる。(同[注5])

＜第3版解説　スリーフットレーンの外側を走る＞
規則5.09(a)(11)は次のように規定している。「一塁に対する守備が行われているとき、本塁ー塁間の後半を走るに際して、打者がスリーフットラインの外側(向かって右側)またはファウルラインの内側(向かって左側)を走って、一塁への送球を捕らえようとしている野手の動作を妨げたと審判員が認めた場合、打者はアウトとなる。」
そして、同[原注]では、「スリーフットレーンを示すラインはそのレーンの一部であり、打者走者は両足をスリーフットレーンの中もしくはスリーフットレーンのライン上に置かなければならない。」といっている。
したがって、一塁に対する守備が行われているとき、本塁ー塁間の後半を走るに際しては、打者はスリーフットレーンの中を走らねばならず、ファウルラインの内側を走って捕手からの送球に当たったりして一塁手の守備を妨害すれば、打者走者は守備妨害でアウトになる。
打者走者は両足をスリーフットレーンの中もしくはスリーフットレーンのライン上に置かねばならないということは、たとえば打者走者の左足がファウルライン上
(または右足がスリーフットライン上)にある場合は問題ないが、打者走者の右足がファウルラ

イン上(または左足がスリーフットライン上)にあるときに捕手からの送球に当たれば守備妨害でアウトになるということを意味する。

＜5.09a　第3版解説　バットがフェア地域またはファウル地域に飛んだ場合＞

最近木製バットが折れてフェア地域またはファウル地域に飛んでいくケースが目立つ。ここで注意してほしいのは、バット全体がフェア地域に飛んでいった場合と折れたバットが飛んでいった場合とでは、どちらも危険性には変わりはないが、規則の適用が違うということである。

規則上は、バットの折れた部分がフェア地域に飛び、これに打球が当たったとき、またはバットの折れた部分が走者または野手に当たったときは、プレイはそのまま続けられ、妨害は宣告されない。打球がバットの折れた部分にファウル地域で当たったときは、ファウルボールである。

しかし、バット全体がフェア地域またはファウル地域に飛んでプレイを企てている野手(打球を処理しようとしている野手だけでなく、送球を受けようとしている野手も含む)を妨害したときには、故意であったか否かの区別なく、打者に妨害が宣告され、打者はアウトとなる。(5.09(a)(8)[原注])

＜5.09a　第3版解説　内野手がボールの進路を故意に妨害した場合＞

打球が一塁線または三塁線に沿ってフェアテリトリを転がっているとき、野手が身を落としてボールに息を吹きかけたり、あるいは他の方法でボールをファウルテリトリに押し出したと審判員がみなせば、それはフェアボールとなり、ボールインプレイである。

5.09アウト(b)走者アウト

＜第3版解説　一塁に触れてすでに走者となったプレーヤーには打者走者は含まれるか（2015年　規則適用上の解釈の変更）　2016条文変更＞

規則5.09(b)(2)は「一塁に触れてすでに走者となったプレーヤーが、ベースパスから離れ、次の塁に進もうとする意思を明らかに放棄した場合。(走者はアウトとなる)」と規定しているが、この「走者」には「打者走者」は含まれるのだろうか。

ある試合で、次のようなプレイが発生した。ワンアウト満塁、打者はスクイズバント。投手が打球を捕って捕手に送球、三塁走者はフォースアウト(ツーアウト)。捕手はその後どこにも送球せずにボールを持っていた。打者走者は一塁を駆け抜けた後、アウトカウントを勘違いしたのかダッグアウトに戻ろうとしていた。攻撃側ベンチから「一塁に戻れ！」と叫ばれ、打者走者は一塁に戻ろうとしたが、捕手からボールが送られ一塁に触れる前にタッグされた。

このケースのように、一塁に触れた走者がアウトになったと思い込んでダッグアウトに向かったような場合、打者走者も含まれるとすれば、5.09(b)(2)によって審判員は走塁放棄でアウトを宣告できる。しかし、含まれないとすれば、守備側がアピールしなければアウトを宣告できないことになる。いずれの解釈をとるか。

1980年1月のプロ･アマ合同委員会では、「ここでいう走者には打者走者を含まない。その理由は、含むとなると5.09(b)(11)が死文化してしまうからである。」との結論が出されていた。

これに対して、2015年1月のプロ･アマ合同委員会では、次のような意見が出された。

① アピールがないとなると、ダッグアウトに向かった打者走者をダッグアウトに入るまでアウトにできないことになってしまう。走者に対してあまり長い時間を与えなくてもよいの

ではないか。

② 打者の振り逃げの場合も、ダートサークルを出たらアウトにすると変わってきている。したがって、アピールがあってもなくても、走塁放棄で審判員がアウトにできるとした方がよい。

③ アピールがあってもなくても、審判員が走塁放棄と判断すればアウトにできるということでよいのではないか。

このような検討を経て、次のような結論とした。

5.09(b)(2)の「一塁に触れてすでに走者となったプレーヤー」とは、一塁に到達してオーバーランをし、ただちに帰塁をして一塁に触れなおした走者のことを言う。したがって、オーバーランをしたままでただちに帰塁しなかった打者走者は含まない。

一塁に触れた打者走者がアウトと思いこんでダッグアウトか守備位置に向かったとき、アピールの有無に関係なく、審判員がその行為を走塁する意思を放棄したと判断した場合、その打者走者に審判員はアウトを宣告できる。

審判員は、守備側からアピールがあった場合、また走塁を放棄したと判断した場合、いずれの場合でもその打者走者にアウトを宣告できることとする。(5.09(b)(2)、5.09(b)(11))

＜第3版解説　ラインアウト　より＞

従来は、塁間を結ぶ直線を中心に左右3フィートの地帯を通常走者の走路と定義づけ、走者がこの走路外にいたときに触球プレイが生じた場合、走路から遠ざかるようにして野手の触球を避けたときは、ただちにアウトとなっていた。

しかし、2008年に、走者がやむを得ず膨らんで走っているときに触球プレイが生じた場合、走者と塁を結ぶ直線を中心に左右各3フィートがその走者の走路と変わった。したがって、走者が基準となり、分かりやすく言えば、走者が左右3フィートの竹ざおを持って走っているイメージである。

走者が、野手の触球を避けて、走者のベースパス(走路)から3フィート以上離れて走った場合、その走者にはアウトが宣告される(ラインアウトでアウト)(5.09(b)(1))。通常の走者の走路とみなされる場所は、塁間を結ぶ直線を中心として左右へ各3フィート、すなわち6フィートの幅の地帯を指すが、走者が大きく膨らんで走っているときなど最初からこの走路外にいたときに触球プレイが生じた場合は、その走者と塁を結ぶ直線を中心として左右へ各3フィートが、その走路となる。(同[注1])

では、「走者と塁を結ぶ直線」とあるが、「塁」とはどちらの塁を指すのだろうか。それは、走者が向かおうとしている塁(あるいは走者の体が向いている方の塁)と解釈している。したがって、理屈上は、ランダウンプレイではその塁がくるくる代わることになる。

ただし、走路内を走っているからといって、打球を処理している野手を避けないで野手に接触すれば守備妨害になることは言うまでもない。守備優先である。このときは走路から3フィート以上離れて走っても違反行為ではなく、むしろ正当行為で、そこで触球行為が起きた場合は、瞬間的に野手を避けた走者の位置を基準に3フィートが適用される。

＜第3版解説　本塁上でもラインアウトはあるのか？　より＞

本塁に触れ損なった走者が、触球される前に触れ直そうと努力しているような普通のプレイの場合には、走者をアウトにするには触球が必要である。(5.09(b)(12)[原注])

したがって、そのケースでは走者には走路の規則が適用される。つまり、走者が野手の触球を避けて走者のベースパス(走路)から3フィート以上離れて走れば、走者はラインアウトで

アウトが宣告される。(5.09(b)(1))

＜第3版解説　ファウルボールまたはファウルテリトリ上で捕えられた打球に対する妨害＞

　野手が守備可能な打球で結果としてファウルになるか、またはファウルテリトリ上で捕らえられたような打球を走者が妨害した場合、走者は妨害でアウトとなって、打者はワンストライクがカウントされる(通常のファウルどおり)。なお、明らかに捕球不能なファウルの打球の場合は、妨害は適用されない。

　打球がフェアになれば、走者は妨害でアウトとなって、打者には一塁が与えられる。(ただし打者走者がインフィールドフライおよびその他の理由でアウトになった場合を除く)(5.09(b)(3))

＜第3版解説　打者走者が一塁をオーバーランまたはオーバースライド　より＞

　打者走者が一塁を走るときは、ただちに帰ることを条件としてならば、オーバーランまたはオーバースライドして一塁を離れているときに触球されても、アウトにはならないと規定している(5.09(b)(4)[例外])。

　しかし、打者走者が一塁に触れた後、本塁寄りに来て、ベースを離れたまま、たとえばユニフォームの泥を払ったりしているときに、タッグされれば、そのときはアウトになる。

　一塁をオーバーランまたはオーバースライドした打者走者が、二塁へ進もうとする行為を示せば、野手に触球されれば、その走者はアウトになる。(5.09(b)(11))

＜第3版解説　次塁に触れた後、元の塁の方に離れた場合は、再びフォースの状態　より＞

　5.09(b)(6)では、「打者が走者となったために、進塁の義務が生じた走者が次の塁に触れる前に、野手がその走者またはその塁に触球した場合。(このアウトはフォースアウトである)……しかし、進塁の義務の生じた走者が次塁に触れた後、どのような理由にせよ、その塁を捨てて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、野手にその身体または進塁すべき塁に触球されれば、その走者はアウトとなる。(このアウトはフォースアウトである)」と規定している。

　大リーグ、セネタースとオリオールズの試合。オリオールズの攻撃で一塁走者アル・ピラーシック。ヒット・エンド・ランで打者ジャッキー・ブラントがライトへ飛球を打ち上げた。ピラーシックは二塁を回ったが、コーチャーは捕球されそうだとみて一塁へ戻れと合図した。ピラーシックは二塁から一塁へ戻ろうとしたところ、打球はライトの足元に落ちヒットとなった。ピラーシックはまた二塁へ滑り込んだが、それより先に塁についていた遊撃手が送球をつかんだ。だが、遊撃手のタッグは遅れてしまった。

　これに対し、セネタース側は「これはフォースプレイだ。タッグの必要はない。」と主張した。一方、オリオールズ側は「ピラーシックが最初に二塁に触れたときにフォースの状態は消えた。したがって、ピラーシックはタッグされない限り、二塁を占有する権利を持っている。」と主張した。

　その当時の規則7.01には、「アウトになっていない走者が、他の走者の触れていない塁に触れればその塁に対する権利を得る。」となっており、これだけ読むとピラーシックはアウトで

はないようにも思える。
　しかし、審判団は「ピラーシックが二塁を離れて一塁の方へ戻った瞬間に再びフォースの状態に置かれたことになる。」としてフォースアウトを宣告した。
　こうして、1962年に現在の後段の規定が規則書に挿入された。

＜第3版解説　走者の追い越し　より＞
　規則5.09(b)(9)では、「後位の走者がアウトになっていない前位の走者に先んじた場合。(後位の走者がアウトとなる)」、走者がアウトとなると規定されている。
　また、同[注2]では、逆走の際など、二塁走者が一塁走者を追い越す形をとって、本来本塁から遠くにあるべき走者と、近くにあるべき走者との位置が入れ代わった場合でも、常に後位の走者がアウトになると規定している。
　2017年度の規則改正で、5.09(b)(9)に次の[原注]が追加された。
　[原注]後位の走者の行動または前位の走者の行動によって、後位の走者は前位の走者に先んじたとみなされる場合がある。
　例――　1アウト走者二・三塁のとき、三塁走者(前位の走者)が本塁へ進塁しようとして三塁本塁間のランダウンプレイとなった。二塁走者(後位の走者)は前位の走者がタッグアウトになると思い、三塁に進んだ。三塁走者は触球されずに、三塁に戻り、左翼方向に塁を踏み越えてしまった。このとき、後位の走者は、前位の走者の行動によって前位の走者に先んじたことになる。結果として、後位の走者はアウトとなり、三塁は占有されていないことになる。前位の走者が三塁を放棄してアウトと宣告されていない限り、前位の走者はアウトになる前に三塁に戻れば三塁を占有する権利がある。5.06(a)(1)参照。
　これは、MLB2015年シーズンで実際に起きたプレイに対応するために、規定されたものである。二塁走者が三塁ベース上に達しているときに、三塁走者が戻って来て三塁ベースを通り越してしまえば、二塁走者は三塁走者を追い越したとみなされてアウトになる場合がある。その場合、三塁走者は走塁放棄を宣告されていない限り、タッグされる前に三塁ベースに戻れば三塁の占有が許される。走塁放棄を宣告するか否かは、審判員の判断に委ねられることになるが、例えば、三塁走者が、一気に左翼ポール方向に駆け抜けて行ったり、ファウルテリトリへ逃げて行った場合には、走塁放棄で三塁走者にアウトが宣告され、二塁走者が追い越しでアウトになることはない。
　規則5.09(b)(9)[注1]には、ボールインプレイ中に起きた行為(たとえば、悪送球、ホームランまたは柵外に出たフェアヒットなど)の結果、走者に安全進塁権が認められた場合にも、本項は適用される、とある。

　1951年、後楽園球場での選抜都市対抗野球東京大会にて、ワンアウト走者一・二塁で打者が右翼スタンドにホームランを打ちこんだ。二塁走者は三塁を回ったところで一塁走者を待って握手をしようとして2、3歩引き返した瞬間、二人の位置が入れ代わった。三塁コーチャーが二人を正しい順序に戻して、そのまま二人は本塁を踏んだ。打者走者も本塁をその後踏んだ。ほぼ同時に守備側の監督から「追い越しがあった」と抗議があった。審判団は、このとき「試合停止球でも追い越しは適用できるのか?」と迷ったが、「試合停止球でもインプレイでも走者の順序は同じである」との結論をだし、得点2を認めた。
　たまたまこの日、ナショナルリーグ審判歴19年、1953年に米国で初めて審判学校を創設したジョージ・バー氏が観戦しており、確認したところ、「審判団の処置は正しい。試合停止球

のときでも追い越したら、ただちにアウトを宣告すべきだ」との回答を得た。
1952年、規則書に上記[注1]が追加された。

＜第3版解説　逆走の走者はアウト　より＞
規則5.09(b)(10)では、「走者が正規に塁を占有した後に塁を逆走したときに、守備を混乱させる意図、あるいは試合を愚弄する意図が明らかであった場合。この際、審判員はただちにタイムを宣告して、その走者にアウトを宣告する。」と規定している。

1911年、デトロイト・タイガースとシカゴとの試合。ツーアウト走者一・三塁。打者が打てそうもなかったので、一塁走者はダブルスチールを考えた。そして1球目に二塁へ盗塁したが捕手は二塁に送球しなかったため三塁走者は本塁に走れなかった。次の投球のとき、二塁にいた走者は一塁に向かって走った。捕手は見ているばかりであった。そして、次の投球で一塁走者は二塁への盗塁をもう一度試み、捕手が二塁へ送球する間に、三塁走者はホームを陥しいれた。記録員と審判員は盗塁の数に困ったが、結局盗塁1と記録された。
そして、翌1912年逆走を禁止する規則が規定された。

5.09 アウト（c）アピールプレイ
＜第3版解説　アピールプレイ　より＞
以下は、アピールプレイに適用される。
(1) 規則5.09(c)のアピールは、次の投球または、プレイまたはプレイの企ての前に行われなければならない。
(2) アピールのときに投手がボークを犯せば、それはプレイとみなされる。その後のアピールは許されない。(5.09(c)[原注])
(3) 投手または守備側のいずれかの野手がアピールのために送球して、それが悪送球となってボールデッドの個所に入った場合、それはアピールの企てとみなされる。その後、プレイ再開後、いずれの塁、いずれの走者へのアピールは許されない。
規則5.09(c)では、「投手がアピールのために塁に送球し、スタンドの中などボールデッドの個所にボールを投げ込んだ場合には、同一走者に対して、同一塁についてのアピールを再びすることは許されない。」とある。この文章からは、それなら他の塁、あるいは他の走者に対してはアピールができるように読み取れる。その誤解を避けるためにも日本野球規則委員会はかつて条文の改正をMLB規則委員会に申し入れたが残念ながら採用されるまでには至らなかった。
上記のように、「アピールの送球が悪送球となってボールデッドの個所に入れ」ば、それは「プレイの企て」とみなされ、その後、プレイ再開後にアピールをしようと思っても、「プレイの企て」がなされた後は、すでにアピール権は消滅しているので、いずれの塁、いずれの走者へのアピールは許されないということになるわけである。
このことを明確にするため、2018年の改正で次の[注2]を追加した（次ページの例題(7)、(10)参照）。
[注2]：投手または野手のアピールのための送球がボールデッドの個所に入った場合、それはアピールの企てとみなされ、アピール権は消滅する。したがって、その後、いずれの塁、いずれの走者に対するアピールは許されない。

(4) イニングの表または裏が終わったときのアピールは、守備側チームのプレーヤーがフェア地域を去るまでに行わなければならない。(「競技場を去る」とは、投手およびすべての内

野手がファウルラインを越えたことをいう。）

攻守交代の場合と試合終了の場合との区別なく、いずれの場合でも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。

ただし、アマチュア野球では、試合終了の場合に限って、両チームが本塁に整列したとき、アピール権は消滅することとしている。(5.09(c)[注2])

(5) アピールはプレイまたはプレイの企てとはならない。したがって、ある塁にアピールして、引き続き他の塁にアピールすることは認められる。もちろん、投手は、アピールのためであれば、走者のいない塁に送球することができる。

(6) 投手板に触れている投手が、アピールするためであれば、走者のいない塁に送球してもボークではない。投手はアピールプレイのために投手板をはずす必要はない。(6.02(a)(4))

(7) アピールは言葉で表現されるか、または審判員にアピールとはっきり分かる動作によって、アピールの意図が明確にされなければならない。(5.09(c)[原注])

なお、ある一つの塁を二人以上の走者が通過した際、その塁の空過をアピールするには、どの走者に対するアピールであるかを明示しなければならない。アピールを受けた審判員は、どの走者に対するアピールかを確認する必要がある。

たとえば、甲、乙、丙の三走者が、三塁を通過し、乙が三塁を踏まなかったときは、乙に対するアピールである旨(「乙が空過した」と)を明示しなければならないが、もしこのとき甲が空過したと誤って申し出て、審判員に認められなかった場合でも、その塁を通過した走者の数までは、アピールをくり返して行うことができる。(5.09(c)[注3])

(8) アピールの場所と時期。

守備側チームが、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、審判員は、そのアピールの原因となった塁の責任審判員に裁定を一任しなければならない。もしアピールが来たが自分がその塁の責任審判員でない場合、責任審判員を指差して、その審判員の裁定を仰ぐか、あるいはアピールがなされたとき責任審判員が進み出て裁定を直ちに下すことが望ましい。

また、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れば、当該審判員は「いまタイム中だ」ということとする。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。(アマチュア内規⑦)

(9) タイムの後のプレイ再開後、アピールするときは、捕手を除くすべての野手はフェアテリトリにいなければならない。もし(捕手以外の)いずれかの野手がファウルテリトリにいた場合、審判員はプレイをかけてはいけない。審判員がうっかりプレイをかけてしまった場合、ペナルティ(特に、ボークにはならない)はないし、またプレイが正式に再開後、引き続いて同一走者へアピールすることもできる。野手は、プレイ再開後であれば、アピールプレイをバックアップするためにファウルテリトリに行っても構わない。(5.02)

例題:

(1) ワンアウト走者一塁。打者が二塁打を打った。一塁走者は本塁に滑り込んだ。捕手はタッグできず、走者も本塁に触れることができなかった。捕手はタッグしようと走者を追いかけ始めたとき、打者走者は三塁に向かっていた。これを見た捕手は打者走者をアウトにしようと三塁手に送球、走者はアウトになった。依然守備側は一塁走者に対してアピールは

できるか。

———できる。捕手の打者走者に対する三塁でのプレイは、打球後に生じた一連の動きである。したがって、本塁に達した走者または三塁に達した打者走者に対する守備側のアピール権は残り、本塁でのアピールも依然可能である。

(2) ワンアウト走者一塁。投手が一塁にけん制のため送球したが、それがフィールド内を転々とした。走者は二塁を空過し、三塁に向かった。三塁で走者をアウトにしようと、右翼手は三塁に送球、三塁手がタッグしたがセーフとなった。守備側は二塁ベースでアピールできるか。

———できる。三塁でのプレイは、けん制球から生じた一連の動きである。したがって、アピール権は残り、守備側は三塁に達した走者にアピールすることができる。

(3) ツーアウト走者一・三塁。投手の投球は暴投となり、バックネットに達した。捕手がそのボールを追いかけている間に、三塁走者は本塁を踏んだ。一塁走者は、二塁を空過し三塁に向かった。捕手から三塁への送球は悪送球となり、走者はさらに本塁に向かった。三塁手をバックアップした遊撃手がボールを捕って本塁に送球したが間に合わずセーフとなった。守備側は一塁走者の二塁空過をアピールできるか。

———できる。守備側の一塁走者に対する三塁ならびに本塁でのプレイは、暴投後に生じた一連の動きであるから、アピール権の消滅にはならず一塁走者を二塁でアピールすることは可能である。

(4) ワンアウト走者一塁。打者はヒット。一塁走者は二塁を空過し三塁に達した。ボールは内野手に戻り、投手の手に渡った。投手はプレートを踏んでセットポジションに入った後、二塁へアピールのためプレートを外した。三塁走者は投手が二塁へ送球しようとするのを見て本塁に走った。投手はアピールプレイを途中で止めて三塁走者を刺そうと本塁に送球したがセーフとなった。守備側は二塁にまだアピールできるか。

———できない。守備側の本塁で走者をアウトにしようとしたプレイは、打球後に生じた一連のプレイが明らかに中断された後に行われたものである。したがって、守備側が本塁でプレイを行った途端にアピール権は消滅し、二塁その他の塁でアピールすることはできない。

(5) ワンアウト走者一塁。打者はヒット。一塁走者は二塁を空過して三塁に達した。守備側は二塁での空過をアピールしようとして、外野からの返球を受け取った二塁手は二塁に入ろうとした遊撃手に送球した。それをみて、三塁に達していた一塁走者は本塁に向かった。そのため、遊撃手はアピールをするのを中断して本塁に送球した。本塁はセーフ。その後、守備側は二塁にまだアピールできるか。

———できない。一塁走者が三塁に達していて、さらに進塁する行為はなく、走者の進塁行為が終わった状態であれば(走者が進塁をストップし、かつ野手が内野でボールを保持した状態)、本塁でのプレイは打球後に生じた一連のプレイとはいえず、したがって本塁でプレイを行った途端にアピール権は消滅し、二塁でのアピールはできない。ただし、一塁走者が、三・本間にいて本塁を伺う素振りを見せていたような場合には、遊撃手が本塁に送球したプレイは、打球後に生じた一連のプレイと見なされ、本塁がセーフとなった後に守備側は二塁でのアピールをすることができる。

(6) ワンアウト走者一塁。打者ヒットで、一塁走者は三塁に向かった。このとき、二塁を空過していた。タッグをかいくぐって三塁はセーフとなった。ボールは投手に戻り、投手はプレートを踏んでセットポジションに入った。守備側はアピールしようとしたが、投手がプレートを正しく外さずにボークを宣告された。ボークのペナルティが課された後、守備側はまだ二塁でアピールできるか。

———できない。三塁でのプレイは打球後に生じた一連の動きであるから、守備側の三

塁に達した走者へのアピール権の消滅にはならない。しかし、ボークはプレイまたはプレイの企てとみなされ、守備側はプレイまたはプレイの企てをした後は、アピールすることはできないから、投手のボークは守備側のアピール権を消滅させることになる。

注:投手はアピールのため塁に送球する際にプレートを外す必要はない。(6.02(a)(4))

(7) ワンアウト走者二塁。二塁走者はヒットで本塁に向かったがこのとき三塁を空過していた。本塁はセーフとなった。本塁への送球の間に打者走者は二塁にすべりこんでセーフとなった。タイムがかけられた。投手はプレートを踏んで(プレイ再開)、セットポジションに入った。守備側は三塁でアピールするため、投手は正規にプレートを外して、二塁走者をけん制しながら三塁に送球した。しかし、投手の三塁への送球は悪送球となってボールデッドの個所に入り、二塁走者には本塁が与えられた。守備側は、プレイ再開後、もう一度三塁でアピールできるか。

———できない。二塁走者を本塁で、または打者走者を二塁でアウトにしようとしたプレイは、打球後に生じた一連の動きの間に起こったものであり、守備側のアピール権を消滅することにならない。しかしながら、三塁でアピールの際に生じた守備側のミス(すなわち送球がボールデッドの個所に入った)は守備側のアピール権を消滅させる。この場合、送球がボールデッドの個所に入ったことは一連の動きが明らかに中断したあとに生じたプレイの企てとみなされる。

(8) 走者なし。打者は二塁打を打ったが一塁を空過した。タイムがかけられた。投手はプレートを踏んでセットポジションに入った。守備側は一塁でアピールしようとした。投手は正規にプレートを外し、二塁走者をけん制して一塁にアピールのため送球した。しかし、その送球は逸れてフィールド内を転がった。走者はそれを見て三塁まで進んだ。守備側は再び一塁にアピールすることができるか。

———できる。ボールはインプレイで生きているから、もしボールが拾われて直ちに一塁に投げ返されれば(すなわちプレイの介在はない)、アピールは認められる。

(9) ワンアウト走者一塁。打者がヒットを打った。一塁走者は二塁を空過し、三塁にすべりこんでセーフとなった。タイムがかけられた。投手がプレートを踏んでセットポジションに入った後、投手がアピールのため正規にプレートを外した。これを見て三塁走者は本塁へ向かう素振りを見せた。(プレートを外している)投手は三塁へ踏み出し、腕を振って偽投をした(しかし投げなかった)。守備側はまだ二塁にアピールができるか。

———できる。走者が三塁へ進んだプレイは打球後に生じた一連の動きであるからアピール権の消滅にはならない。三塁走者への投手のブラフ(踏み出して腕を振ったこと)はプレイまたはプレイの企てにはならない。したがって、二塁でのアピールは認められる。

(10) ワンアウト走者一塁。打者が場外本塁打を打った。一塁走者は二塁を空過し、打者走者は一塁を空過した。打者走者が本塁を踏んだ後、審判員は新しいボールを渡した。投手はプレートを踏んだが、打者走者の一塁空過をアピールするためプレートを外した。しかし、投手の送球は悪送球となってスタンドに入ってしまった。審判員はまた新しいボールを渡し、投手は再びプレートを踏んだが、アピールのためプレートを外した。このとき投手は一塁走者の二塁空過をアピールした。このアピールは可能か。

———できない。投手のアピールのための送球がボールデッドの個所に入った場合、それはプレイの企てとみなされる。その後のいずれの走者、いずれの塁に対するアピールは認められない。

(11) ワンアウト走者一・三塁。一塁走者が盗塁した。打者は右翼へ飛球を打ったが捕らえられツーアウトとなった。三塁走者は捕球後タッグアップして本塁を踏んだ。一塁走者は飛球が捕らえられたのを見て一塁へ戻ろうとしたが、右翼手の返球で第3アウトになった。三

塁走者は一塁での第3アウトの前に本塁を踏んでいた。
———得点は認められる。これはタイムプレイであってフォースプレイではない。
(12) 塁を空過した走者はダッグアウトに入ってしまった後に、空過した塁を踏みなおすことができるか。
———できない。
(13) ワンアウト走者三塁。打者は外野フライを打ち、三塁走者はタッグアップして本塁へ。外野手から本塁への送球は、悪送球となってボールデッドの個所に入ってしまった。プレイ再開後、守備側は三塁でのアピールはできるか?
———できる。アピールを企てた送球がボールデッドの個所に入ってしまえば、以後アピールはできないが、このケースはそれとは違い、打球処理直後の送球がボールデッドの個所に入ったケースなので、プレイ再開後守備側の三塁でのアピールは認められる。
(14) ワンアウト走者二・三塁。打者は外野フライを打ち、三塁走者はタッグアップして本塁へ。本塁はセーフとなった。この後、捕手は、三塁へ向かった二塁走者をアウトにしようと三塁へ送球した。セーフ。その後、守備側は、依然三塁走者の離塁が早かったとのアピールは可能か?
———できる。本塁でのプレイ後、引き続き三塁に向かっている二塁走者をアウトにしようと三塁に送球したのであれば、打球が打たれた後の一連のプレイは続いているので、その後の三塁でのアピールは可能となる。「プレイが止まった」状態で、三塁でのプレイが行われたのなら、アピールの前に「(他の)プレイをした」をしたことになり、その後のアピールはできないが、それにはこのケースは当たらない。
(15) 次のプレイが大リーグで発生し、多くの質問が寄せられた。以下の例はアピールと安全進塁権に関する規則適用上の解釈である。

例題:ノーアウト走者一塁でヒットエンドラン。打者は投手の背中を直撃するライナーを放ち、それが空中にはね、三塁手がそれを捕らえてアウトとなった。打球が捕球されたとき、一塁走者は二塁ベース寸前まで来ていた。三塁手はダブルプレイを狙って一塁に送球した。しかし、それが悪送球となってスタンドに入ってしまった。悪送球が野手の手を離れたとき、一塁走者は二塁ベースには達していなかったが、ボールデッドになったときは、一塁走者は二塁を回って(二塁に触れて)いた。
(a) どこまで進塁できるか。
———三塁まで。このプレイは内野手のファーストプレイであるから投球当時に占有していた塁から二個が与えられる。(5.06(b)(4)(G))

(b) 悪送球が野手の手を離れたとき走者が二塁ベースを越えていたらどうなるか。本塁が与えられるのか?
———違う。内野手のファーストプレイである限り、三塁しか与えられない。
注:悪送球が野手の手を離れたときの走者の位置を基準に二個が与えられる状況にありながら、オリジナルベースから二個与えられるケース。(5.06(b)(4)(I)[原注2])
(c) オリジナルプレイに関してボールデッド中に走者は一塁に戻り、踏み直すことができるか。
———三塁に触れる前なら踏み直しができる。(進塁も帰塁も正しい順序で各塁に触れなければならない)。5.09(c)(2)[規則説明](B)参照。これは非常に大事なポイントである。走者は離塁が早すぎたため、一塁を踏み直さなければならない。また、ボー

ルデッド中だから走者は次の塁に触れる前に一塁に帰塁しなければならない。走者の“次の塁”はボールデッドになったときの走者の位置によって決まる。ボールデッドになったとき、走者は二・三塁間にいた。したがって、走者は(次の塁である)三塁に触れる前に一塁に戻り踏み直さないといけない。

(d) 走者は三塁に触れた後に一塁を踏み直すことができるか。
———できない。

(e) 走者が三塁に触れた後に一塁に戻ろうとしたらどうするか。審判員はそれを止めるべきか。
———違う。審判員は、走者が三塁に触れた後の一塁の踏み直しは意味がないことを自覚する以外何もできない。三塁ベースに触れた後、もし走者がボールデッド中に順に帰塁し、そして一塁から順に三塁まで進もうとしても、審判員は走者のその動きを止めることはできない。しかしながら、この行為が、走者の離塁が早かったという事実を修正することにはならない。なぜなら、ボールデッド中に走者は次の塁に触れる前に走塁のミスを正さないといけないからである。(5.09(c)(2)[規則説明](B))

(f) このプレイで、ボールデッドになったとき、走者はすでに二塁を回っていた。走者は離塁の早かった塁の先の塁(すなわち次の塁)にいるのではないか。したがって、走者は(次の塁である)二塁に達していたので一塁には戻れないのではないか。
———違う。“先の塁”または“次の塁”はボールデッドになったときの走者の位置で決まる。この例では、走者の“次の塁”は三塁である。

(g) このケースで、一塁ベースの離塁が早かったのを走者が訂正するにはどうしたらよいか。
———ボールデッドになったとき、走者は三塁への進塁を止め、逆順で正しく二塁、一塁と踏み直すことである(三塁ベースに達する前に)。その後、二塁を踏んで、安全進塁権を得た三塁まで進む。

(h) 走者が安全進塁権を得た三塁に直接行ってしまった場合(ボールデッド中に一塁を踏み直さずに)、守備側は一塁の離塁が早かったことに対してアピールができるか。
———できる。ボールインプレイになったとき、守備側は走者または一塁に触球することでアピールが可能である。(5.09(c)(1))

(i) ボールインプレイになったとき、守備側は二塁ベースでアピールして走者をアウトにすることができるか。
———できない。走者をアウトにするには、走者にタッグするか、離塁が早かった一塁ベースに触球しなければならない。(5.09(c)(1))

(j) 三塁手がボールデッドの個所に送球した行為は引き続きアピールすることを無効にするのではないか。
———違う。三塁手による悪送球は、打球処理直後に生じた一連のプレイの一部であり、プレイがとまった後の連続アピールを無効にするものとは違う。

(k) 守備側が二塁でアピールし、審判員がセーフを宣告(守備側のアピールを確認済み)

した場合、その後一塁でアピールできるか。
――――できる。なぜならアピールそのものは、プレイまたはプレイの企てとはならないからである。

(l) 守備側が一塁でアピールしようとして、投手がアピールのときにボークを犯した場合は?
――――ボークはプレイとみなされるので、以後アピールは認められない。(5.09(c)[原注])

(m) 守備側がアピールしようとして、投手がスタンドに送球を投げ込んでしまった場合は?
――――これはプレイの企てとみなされ、以後アピールは認められない。

(n) 二塁手は一塁でのアピールプレイをバックアップ(カバー)できるか。
――――ボールインプレイになった後に二塁手はファウルテリトリに走りこむことはできるが、審判員はすべての野手(捕手を除く)がフェアテリトリに位置するまでインプレイにしてはならない。(5.02)

(o) 守備側が一塁でアピールしようとして、投手が悪送球、そのボールがライト線を転々とした場合は?
――――その悪送球を拾ってすぐに一塁に返球すれば(つまりプレイの介在はない)、アピールは可能である。

(p) アピールの前に、投手は投手板をはずし、走者にブラフをかけるため、送球するまねをした。これはプレイの企てか。
――――プレイの企てとはならない。

(q) 投手がアピールのために投手板をはずしたとき、走者が本塁に向かった。そのため、投手は捕手に送球、ランダウンになったが、結局三塁でセーフとなった。その後、一塁へのアピールは可能か。
――――できない。

(r) 走者は第3アウトの後空過した塁を踏み直しに戻ることはできるか。
――――できない。(5.08(a))

例題:ツーアウト走者二塁。打者がヒットを打ったが、二塁を欲張り二塁でアウトになった。二塁走者は第3アウトになる前に本塁を通過していた。しかし、本塁を踏んでいなかった。二塁での第3アウトの後、本塁を空過した走者が本塁を踏み直すことはできるか。守備側は内野を離れる前に本塁でアピールした。
――――第一義的には得点は認められる(走者は第3アウトになる前に本塁に達したので)。しかしながら、守備側のアピールが認められ、二塁走者はアウトが宣告される。
なぜなら第3アウトの後の得点は認められないからである。(5.08(a))

アピールプレイに関する上述の例に加えて、規則5.08にアピールプレイに関連する説明が記載されている。特に、公認野球規則が強調している考え方は次の3点である。
(1)打者走者が一塁に触れる前にアウトにされ、それが第3アウトに当たる場合は、打者走者

によって起きたプレイで走者が本塁に進んでも得点にはならない。
(2)第3アウトがフォースアウトに当たる場合得点にはならない。
(3)後位の走者は、ツーアウト以前の場合、前位の走者の行為による影響は受けない。

＜第3版解説　本塁の触塁を怠る　より＞

走者が本塁を踏み損ねてベンチに向かった場合(踏み直そうとしないで)、野手が本塁に触れてアピールすればその走者はアウトになる。しかし、この規則は、走者がベンチに向かって、捕手が追いかけないとならなくなった場合のみ適用される(5.09(b)(12)、5.09(c)(4))。走者が本塁を踏み損ね、タッグされる前に直ちに本塁を踏み直そうとしている通常のプレイには適用されない(5.09(b)(12)[原注])。

その場合、走者をアウトにするにはタッグが必要である。そのケースでは、走路の規則が走者に適用される(すなわち、走者は、走者と本塁を結ぶ“ベースライン”から3フィート以上離れて走ることはできない)。(5.09(b)(1))

本塁でのプレイにおいて、走者が塁を踏み損ね、かつ野手のタッグがなかった場合、審判員は何もシグナルを出さない。上述のように、走者が踏み直そうとしたとき、走者をアウトにするにはタッグが必要であり、走者がベンチに向かった場合はアピールが必要である。

走者が一旦ダッグアウトに入ってしまえば、もう踏み損ねた塁(本塁ほか)を踏み直しに戻ることはできない。

もし二人の走者がほぼ同時に本塁に達し、前位の走者が本塁を踏んでいなかったような場合、もはや前位の走者は本塁を踏み直しに戻ることはできず、アピールがあればアウトになる。そのアウトが第三アウトに当たる場合は、その後の得点は認められない。
(5.09(c)(2)[規則説明](A))

＜第3版解説　本塁を空過、しかしタイムがかかった　より＞

走者が本塁を空過したので踏み直しに戻ろうとしたらタイムがかかってしまった。
次のようなケースが考えられる。(5.09(b)(12)、5.09(c)(2)、5.09(c)(4))

・走者が戻ろうとしていたときに塁審が不注意にもタイムをかけてしまった
・攻撃側が、守備側にアピールさせないようタイムを求めた
・守備側が、走者が本塁に戻るのを防ぐためにタイムを求めた

走者が塁を空過した場合、または本塁を通過していた場合、その走者または攻撃側がタイムをかけ、タイムになった場合、走者はアピールの状態におかれる。しかしながら、タイムが不注意で認められたとき、または守備側が得点を防ぐ意図でタイムをかけたときは、タイムがかけられなかったらスコアになっていたかどうかを判断して、アピールを認めるか、または却下の処置をとる。

例題1:打者がヒットを打ち、一塁を空過して二塁に進み、セーフとなった。打者走者はタイムをかけ、認められた。そして打者走者は一塁の踏み直しに戻ろうとした。
－－　打者走者の帰塁は認められない。打者走者はアピールがあればアウトになる。

例題2：走者二塁、打者はヒットを打ち、二塁を狙った。二塁でのプレイに気をとられ、二塁走者は本塁を踏み損なってしまった。打者走者は二塁でセーフとなった。
二塁走者はまだダッグアウトに入ってはいなかった。

(a) 打者走者が泥を払うためタイムをかけ、塁審はそれを認めた。二塁走者は本塁を踏み直そうとしており、タイムになったとき、二塁走者は本塁に触れていた。守備側はインプレイになってから二塁走者の本塁空過をアピールした。
　――　アピールは認められず、得点1となる。

(b) 二塁走者はダッグアウトに戻ろうとしていた。本塁空過に気付いていた一塁コーチャーは塁審にタイムを求めた。塁審はタイムを認めた。守備側は本塁でアピールしたが(二塁走者は踏み直しに戻ろうとはしなかった)、球審は、タイム中だったのでアピールを認めなかった。守備側はインプレイになってから本塁でアピールをした。
――アピールは認められる。その理由は、走者が踏み直しに戻ろうとしておらず、またチームの一員がタイムをかけたからである。

(c) 二塁走者は踏み直しに戻ろうとしていた。投手はアピールが間に合わないと見て、投手は二塁走者が本塁を踏む前に塁審にタイムを求めた。タイムは認められた。二塁走者はタイム後に本塁に触れた。守備側はインプレイになってからアピールをした。
――アピールは認められない。守備側は得点を防止するためにタイムをかけたのであり、タイムはうっかり認められたからである。

＜第3版解説　ボールデッド中の塁の踏み直し　より＞

塁を空過した場合も、飛球が捕らえられた際のリタッチの場合も、走者が「次の塁」に達してしまえば、ボールデッド中の塁の踏み直しはできない。(5.09(c)(2)[規則説明](B)関連)

例題1：走者二塁、センターフライでタッグアップ(しかしリタッチが早かった)、センターからの送球が悪送球となり、これを見て走者は三塁を回って本塁に行った。悪送球はボールデッドの個所に入った。
―――二塁走者が本塁に達してしまえば、もう二塁の踏み直しはできないが、まだ本塁に達していない場合は、三塁を踏み直し、二塁に戻り、二塁を踏み直すことができる。このケースでの走者の「次の塁」は本塁である。

例題2：走者三塁。打者が外野飛球を打ち、三塁走者はタッグアップして本塁を踏んだ。外野からの返球は悪送球となってダッグアウトに入ってしまった。そのあと、三塁走者はリタッチが早かったと思い、三塁ベースに戻ろうとした。すでに本塁を踏んでいた三塁走者の踏み直しは認められるか
―――アマチュア野球では次のとおりの解釈をとっている。

① 送球がボールデッドの個所に入ったとき、まだ走者が三本間にいた場合には、その走者の「次の塁」は本塁であるから、「次の塁」に到達していない三塁走者は三塁の踏み直しに戻ることができる。
② しかし、ボールデッドの間に、「次の塁」である本塁に触れてしまえば、三塁の踏み直しはもはや許されない。
③ 三塁走者が本塁に達した後に、送球がボールデッドの個所に入った場合は、その走者には「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わない限り、三塁の踏み直しに戻ることは許される。

例題3：走者二塁、ライトにヒット。二塁走者は三塁を空過して本塁へ。一方、右翼手は一塁へ

ースを回っていた打者走者をアウトにしようと一塁に送球、しかしその送球はダッグアウトに入ってしまった。ボールがデッドの個所に入ったとき、本塁に触れた二塁走者は;

a.ダッグアウトに向かっていた

b.三塁を踏み直そうと本塁方向に戻っていた

c.三塁ベースを踏み直しに戻る途中で本塁を踏んでいた

―――二塁走者は踏み直しに戻る正当な理由があるので、いずれの場合も三塁および本塁を踏み直しに戻り、進塁することが認められる。ただしaの場合は、ダッグアウトに入ってしまえば、もう踏み直しに戻ることはできない。

例題4:走者二塁、ライトにヒット。二塁走者は三塁に触れ三・本間にいた。一方、右翼手は一塁ベースを回っていた打者走者をアウトにしようと一塁に送球。二塁走者は、一塁でのプレイに気をとられ、本塁を踏み損ねてしまった。送球は悪送球となってダッグアウトに入ってしまった。ボールデッドになった後、二塁走者は本塁を踏み直した。

―――送球はボールデッドの個所に入ったので、走者には本塁が与えられ、本塁を踏み直すことができる。ただし、走者がダッグアウトに入ってしまえばもう踏み直しはできない。

＜第3版解説　捕球後のオリジナルベースからの進塁　より＞

走者がある塁を空過した場合、野手がその空過した塁上で、あるいは飛球が捕らえられた後もともと走者によって占有されていた塁上(オリジナルベース)で、ボールを保持してアピールすれば、その走者はアウトになる。(5.09(c)(2))

プレイ:走者一塁。打者は外野の深いところへ打球を打ち、走者は三塁まで向かった。しかし、打球は捕らえられ、外野手から遊撃手に返球された。遊撃手は二塁ベース上で、審判員に一塁での離塁が早かったとアピールした。

―――遊撃手のアピールは無効である。走者は一塁に戻る前にタッグされるか、一塁ベースに触球された場合のみアウトになる。

プレイ:走者一塁、打者は外野の深いところに打球を打ち、一塁走者は抜けると思って二塁を回っていた。しかし、捕球されたのを見て二塁ベースを踏み直して慌てて一塁に戻ろうとした。外野手はその走者をアウトにしようと一塁に返球、しかしそれが悪送球となってボールデッドの個所に入ってしまった。悪送球が野手の手を離れたとき、走者は一・二塁間にいた。

―――この場合の、走者の進塁の基準は、野手の手を離れたときの位置ではなく、オリジナルベース(この場合は一塁)から2個、したがって三塁が走者に与えられることになる。(5.06(b)(4)(I)[原注2])

もし、このプレイで、走者が二塁を踏まずに一塁に戻り、悪送球がボールデッドの個所に入ってしまった場合、走者が一塁を踏み、二塁、三塁と正しく踏んで進塁すれば、帰塁のときの二塁の空過のエラーは帳消しとなる。

＜第3版解説　ツーアウト、四球暴投、決勝点で打者一塁へ進まず　より＞

最終回裏、走者三塁、打者の四球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。
　打者が一塁へ進まないまま、守備側が何らの行為をしないで、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)[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、打者が気付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、
　㋑打者が一塁に進もうとしないとき
　㋺打者が一塁へ進もうとしたが途中から引き返したとき
である。(5.08(b)、5.09(c)[注2]、アマチュア内規⑤)

＜第3版解説　ツーアウト、走者三塁、スリーストライク目の投球を空振り、それを後逸し、ダッグアウトへ、決勝点、しかし打者一塁へ進まず　より＞

例題:同点で最終回の裏、ツーアウト走者三塁。打者はスリーストライク目の投球を空振り、捕手はその投球を捕り損ね、大きく横にそらし、ボールはボールデッドの個所に入ってしまった。三塁走者はホームイン。打者は歓喜の余り三塁走者と抱き合って一塁へ進もうとしなかった。アピールもなく両チームは本塁に整列してしまった。さて、このケース、一塁に行かなかった打者走者に球審はアウトを宣告できるのか、それともアピールプレイなのか、もしアピールだとしたら、守備側のアピールの要求をどう処置したらよいか?

――――規則上、明確な規定はないが、規則5.08(b)のケースと異なり、球審が自ら打者のアウトを宣告して三塁走者の得点を無効にすることはできない。そのため、アマ内規⑤の「(最終回裏)ツーアウト、(走者三塁)、四球暴投、決勝点で打者一塁へ進まず」を準用して、打者をアウトにするには、アピールが必要と考える。もちろん、アピールは本塁整列前に行う必要があるが、守備側がアピールをしようとしても例題のようにボールがデッドの個所に入ってしまうと、デッド中のためアピールができないまま両チームが本塁整列して試合終了となってしまう惧れがある。

そのため、2013年度、アマチュア野球規則委員会は、アマ内規⑦を改正し、「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。」とした。したがって、例題のケース、守備側はボールデッド中でも、球審にボールを要求し、本塁整列前に打者走者が一塁に行かないことに対してアピールすることが可能である。アピールが認められれば、三塁走者の得点は認められず、延長回に入ることになる。

なお、規則5.06(b)(4)(1)ただし以下により、投手の三振目の投球がボールデッドの個所に入った場合、三塁走者には本塁が、そして打者走者には一塁が与えられることになる。投球がボールデッドの個所に入った時点でタイムが宣告され、審判員は各走者に1個の進塁を指示する。つまり、実際の試合では審判員が打者走者を含め走者に1個進みなさいと指示をすることからこういう例は起きないと思われる。

＜第3版解説　最終回裏に決勝点、しかし走者が進塁放棄　より＞

例題1：マークル事件

1908年、大リーグジャイアンツとシカゴ・カブス戦、同点の9回裏、ジャイアンツがツーアウト走者一・三塁で打者はセンター前ヒット、三塁走者は決勝のホームを踏んだ。しかし、一塁走者の新人フレッド・マークルは決勝点が入ったのを見て、二塁へ進むのをやめてダッグアウトに引き上げてしまった。カブスの二塁手ジョニー・エバースが二塁を踏んでフォースアウトを主張し、それが認められて決勝点は取り消された。観衆がグラウンドになだれ込んでしまったため、延長戦に入ることができず、この試合引き分け試合となった。因みに、シーズン最終日に両チーム同率となりプレイオフの結果、カブスがナショナルリーグで優勝した。

例題2：同点の9回裏、走者一・三塁。打者三塁ゴロ。三塁手の一塁への送球は悪送球となってスタンドに入った。三塁走者ホームインでサヨナラゲーム。ところが、一塁走者は勝ったと思って二塁に行かず本塁整列に向かってきて、そのまま試合終了となってしまった。試合後、

① 一塁走者は走塁放棄でアウト、この場合はタイムプレイである。
② 一塁走者はフォースの状態であるからアピールがあればアウトである。
③ ボールデッドに入って安全進塁権を得たのだから進塁義務はない。

といった意見が出された。正しい処置は?

――― 正しくは、②の一塁走者はフォースの状態に置かれているので、本塁整列前に守備側からアピールがあれば、一塁走者はアウトになる。ツーアウトであれば、得点は認められない。なお、このケースのように決勝点に当たるような場合は、ボールデッド中でも守備側は球審にボールを要求してアピールすることが可能である。(5.09(b)(2)[注]、アマチュア内規⑦)

例題3：1984年8月14日、第66回全国高校野球選手権大会の京都西高校対新潟南高校の試合、延長14回裏、ツーアウト満塁で打者は三遊間のヒット、三塁走者はホームインしたが、一塁走者、二塁走者とも次塁への進塁を完了せず途中で引き返してしまった。両チーム整列したためサヨナラゲームとなったが、京都西高校が二・三塁ベースのどちらかに触れてアピールしていたらスリーアウト(フォースアウト)となって得点にならなかった。

この甲子園大会のプレイは、当時の規則7.08(a)(2)(現5.09(b)(2))を適用すると守備側のアピールがなくても「アウト」とみなされる。アウトを宣告すべきか、それとも「アピールがなかったから黙認」するか、で協議され、結局ホームインが認められたが、ルール上明確にしておこうと、1985年に同条に[注3](現5.09(b)(2)[注])が追加されることになった。フォースプレイの走者は、「明らかに進塁の意思を放棄」したとしても、それだけでは「アウト」にならず、守備側のアピールが必要であることが明確に規定された。

＜第3版解説　三回裏、ツーアウト満塁、四球暴投で打者が一塁へ進まず　より＞

規則5.08(b)ペナルティの決勝点となる場合と違って、この場合は進塁放棄で打者走者にアウトを宣告することはできない。一塁への安全進塁権を得た打者走者が一塁に進もうとしなかった場合、その打者走者をアウトにするには守備側のアピールが必要

である。アマチュア内規⑤を準用する。

したがって、

① 打者が一塁に進まないまま、守備側がアピールをしなかった(アピール権が消滅してしまった)ときは、四球の打者は一塁に進んだものと記録され、得点1が認められる。

② 守備側がアピールを行ったときは、アピールを認めて打者走者をアウトにする。打者走者は一塁に到達するまでのアウト(スリーアウト)になって、三塁走者の得点は認められない。

＜第3版解説　第3アウトはフォースアウトか否か　より＞

例題1:ワンアウト一・三塁。打者はライトにヒット。三塁走者は生還。一塁走者は一気に三進した。打者走者はライトの三塁送球の間に二塁を狙ったが、三塁手からの送球でタッグアウトになった(ツーアウト)。この後で、二塁手は、二塁ベース上で、一塁走者が二塁を空過したとアピール、これが認められてスリーアウトとなった。さて、得点は1点?それとも0点?

―――結論から言えば、「得点ゼロ」となる。なぜなら、フォースの状態で走者が塁を空過しても、フォースの状態は依然残るので、第3アウトのアピールアウトはフォースアウトとなり、したがって得点は認められない。参考までに、規則5.09(b)(6)は、2008年の改正で次のようになっている。

「打者が走者となったために、進塁の義務が生じた走者が次の塁に触れる前に、野手がその走者またはその塁に触球した場合。(このアウトはフォースアウトである。)ただし、後位の走者がフォースアウトで先にアウトになれば、フォースの状態でなくなり、前位の走者には進塁の義務がなくなるから、身体に触球されなければアウトにはならない。」

例題2:走者一塁、ヒットエンドラン。打者が一塁頭上にフライを打ち上げた。しかし、一塁手はこれを落球、たまたま一塁ベースを回って目の前に走ってきた打者走者に触球してアウト。このとき、一塁走者はフライが捕られると思い、二塁ベース近くまで来ていたのを慌てて一塁へ戻りがけたが、一塁手が落としたため、再び二塁ベースに向かおうとして一・二塁間にいた。一塁走者の二塁でのプレイはフォースプレイか。

例題3:同じようなケースで、打者が今度は外野飛球を打ち上げた。捕球されそうなので、一塁走者は一塁ベースの方へ戻っていた。しかし、外野手はその飛球を落としてしまった。このとき、打者走者は一塁を回って打球を見ていた一塁走者を追い越してしまい、追い越しアウトとなってしまった。一塁走者の二塁でのプレイは?

この二つの例は、いずれも後位の走者がフォースプレイでアウトになったわけではないので前位の走者のフォースの状態は消えず、フォースの状態が残っているのかという疑問が生じる。しかし、野球の常識からいって、どうみても一塁走者の二塁でのプレイはフォースプレイではない。理論的には次のように解釈する。

「後位の走者がアウト(アウトの性質を問わず)になった時点で、フォースの状態で追い出された前位の走者が進むべき次の塁に到達していない場合でも、前位の走者には進塁の義務がなくなるから前位の走者のフォースの状態は消え、その走者は触球されなければアウトにならない。」シンプルに言えば、打者走者がアウトになった時点ですべての走者のフォー

スの状態は消えるわけである。ただし、フォースの状態で走者が塁を空過した場合は、後位の走者がアウトになっても、フォースの状態は残る。(5.09(b)(6))

なお、前記「ただし書き」は、そもそもリバース・フォース・ダブルプレイを想定したものといえる。

例題4:ツーアウト走者一・三塁で、打者は三塁線にセーフティバント。投手が捕って一塁に送球したがセーフ。この間三塁走者はホームイン。しかし一塁走者は二塁に達した後、ファウルと勘違いして一塁に戻ってきた。それを見た二塁手が走者にタッグし、アウトを宣告され、三死となった。タッグアウトより先にホームインした三塁走者の得点は認められるか?
――――得点は認められない。なぜなら二塁を踏んだ後に、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ので、野手にその身体または進塁すべき塁に触球されれば、その走者はアウトとなる。したがって、このアウトはフォースアウトであるから、三塁走者の得点は認められないことになる。(5.09(b)(6))

＜第3版解説　走者がフォースの状態で塁をオーバースライド　より＞

ツーアウト、走者はフォースの状態で塁に触れずに滑り越した。走者が戻ろうとしたとき、塁に触れる前にタッグされてアウトになった。一方、タッグアウトの前の得点はタイムプレイで認められた。走者の空過に対するアピールは認められるのか(フォースアウトになって得点は取り消される)?

例題:ツーアウト走者一・三塁。投手の右横を抜けたゴロを捕って、遊撃手は、塁ではなく走者にタッグに行った。タッグは失敗、しかし一塁走者は二塁ベースに触れずに滑りこしてしまった。一塁走者は這うようにしてベースに戻ろうとしたとき、遊撃手が走者にタッグした(アピールではなく、またフォースアウトでもない)。
一塁走者がタッグされる前に三塁走者は本塁を踏んだ(タイムプレイ)。その後に、守備側はフォースアウトを得る(有利な第4のアウトの選択)ために一塁走者の二塁空過をアピールして、得点を取り消すことができるか。
――― オーバースライドの場合は、その塁に達していたものとみなされ、走者が塁を離れた状態でタッグされれば、アウトになる(これはフォースアウトではない)。アピールプレイでもない。その後、その走者の塁の空過に対するアピールは認められない。(5.05(b)(1)[原注])

＜第3版解説　フォースの状態の走者が塁を空過　より＞

フォースの状態の走者が塁を空過 ――― その塁へのアピールは常にフォースアウトか？後に続くプレイが終われば(後位の走者がアピールでアウトになった)フォースの状態はなくなるのか？

例題:ワンアウト満塁。打者が三塁打を打った。一塁走者は二塁を空過、また打者走者は一塁を空過。守備側は最初に打者走者に対してアピール、それから一塁走者に対してアピールをした。打者走者に対するアピールアウトは、一塁走者のフォースの状態はなくなるのか？もし一塁走者の二塁でのアピールアウトがフォースアウトであれば

（スリーアウト）、三塁走者の得点は認められない。しかし、それがフォースアウトでなければ、三塁走者の得点は認められることになる。

――― 打者が走者となったために前位の走者が押し出されてフォースの状態になり、進むべき塁をその走者が空過したときには、その塁へのアピールは常にフォースアウトである。

打者走者のアピールアウトは一塁走者が二塁を空過したときフォースの状態であったという事実を取り消すものではない。フォースは連続したプレイ中でのみ消える。一塁走者のアピールアウト(スリーアウト)はフォースアウトである。したがって、二塁走者および三塁走者の得点は認められない。((5.05(b)(1)[原注])

＜第3版解説　進塁放棄　より＞

一塁に触れてすでに走者になったプレーヤーが、もはやプレイは続けられていないと思い込んで、ベースラインから離れてダッグアウトか守備位置の方へ向かったとき、審判員がその行為を走塁する意図を放棄したとみなすことができると判断した場合、その走者はアウトを宣告される(5.09(b)(2))。この際、たとえアウトが宣告されても、他の走者に関しては、ボールインプレイの状態が続けられる。

例題：ノーアウトまたはワンアウトで、同点の最終回、走者一塁のとき、打者が競技場の外へサヨナラ本塁打を打った。一塁走者は、二塁を過ぎてから、本塁打で自動的に勝利が決まったと思い込み、ダイヤモンドを横切って自分のベンチに向かった。この間、打者走者は、本塁に向かって進んでいた。

このような場合、走者は“次塁に進もうとする意思を放棄した”という理由で、アウトを宣告され、打者走者は各塁を踏んで行って本塁打を生かすことが許される。もし、二死後ならば、本塁打は認められない(5.09(b)(2)[原注]、5.09(d))。これはアピールプレイではない。

例題：走者が一塁または三塁で触球されてアウトを宣告されたと思い込んでダッグアウトに向かいだし、依然としてアウトだと思い込んでいる様子が明らかだと審判員が認めるのに適当な距離まで進んでいるときには、走者は進塁を放棄したという理由でアウトを宣告される。(5.09(b)(2)[原注])

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のケース(5.05(a)(2))とは異なる。

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、ただちにアウトを宣告される。

この解釈は、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、適宜な時間が経っても一塁に進もうとしない打者にも適用される。球場によって、ダートサークルの有無、形の違いがあるが、いずれにしても打者が一塁に進もうとしないでダートサークルを出れば、アウトが宣告される。

審判員は、走者が進塁放棄でアウトを宣告された場合、タイムプレイに注意しておかねばならない。

例題1：ツーアウト満塁、同点で9回の裏。打者が場外に本塁打を打った。一塁走者は、二塁に触れた後に自動的に勝利が決まったと思い込み、走路から離れてダッグアウトに向かった。一塁走者は、三塁走者が本塁を踏む前にアウトが宣告された。他の走者は各塁を踏んで本塁に達した。

――― 得点は認められない。三塁走者が本塁を踏む前に第三アウトになったからである。試合は同点のまま延長に入る。もしノーアウトまたはワンアウトの場合であれば、二塁走者、三塁走者および打者走者が本塁を踏んだときに3点が記録され、試合終了となる。(5.09(b)(2)[原注]、5.09(d))

例題2：ツーアウト満塁、同点で延長14回裏。打者は三遊間のヒット、三塁走者はホームインしたが、一塁走者、二塁走者とも次塁への進塁を完了せず途中で引き返してしまった。両チームが整列したためサヨナラゲームとなった。

――― フォースプレイの走者は、「明らかに進塁の意思を放棄」しても、それだけでは「アウト」にならない。守備側のアピールが必要である。(5.09(b)(2)[注])

イニングの表または裏が終わったときのアピールは、守備側チームのプレーヤーが競技場を去るまでに行わなければならない。そして、“守備側チームのプレーヤーが競技場を去る”とあるのは、投手および内野手が、ベンチまたはクラブハウスに向かうために、フェア地域を離れたことを意味する、と規則5.09(c)では規定している。また、同[注2]では、「攻守交代の場合と試合終了の場合との区別なく、いずれの場合でも投手および内野手が、フェア地域を離れたときに、アピール権が消滅することとする。(筆者注：投手および内野手全員がフェア地域を離れたときにアピール権は終了し、投手および内野手のうち一人でもフェア地域に残っていれば、アピール権は消滅せずに残っている。)

アマチュア野球では、試合終了の場合に限って、「両チームが本塁に整列したとき、アピール権は消滅することとする。」と規定されている。

＜第3版解説　本塁に進塁を余儀なくされた走者は第3アウト後でも得点は認められる＞

ツーアウト後、ある走者が他の走者に先んじたためにアウトになったときは、そのアウトになった走者よりも後位の打者または走者の得点が認められないことはもちろんであるが、たとえアウトになった走者より前位の走者でも第3アウトが成立するまでに本塁を踏まなければ得点は認められない。(**タイムプレイ**)

ただし、**ツーアウト満塁で、打者が四球を得たとき**、他のいずれかの走者がいったん次塁を踏んだ後にアウトになったときだけ、その第3アウトが成立した後に三塁走者が本塁を踏んでも、得点と認められる。(5.08(a)[原注][注2]、5.06(b)(3)(B)[原注])

安全進塁権を得た走者が、与えられた塁に触れた後さらに進塁することはさしつかえないが、その行為の責任はその走者自身が負うだけで、たとえ与えられた塁に触れた後にアウトになった場合でも、他の走者の安全進塁権に影響を及ぼすことはない。

したがって、ツーアウト後その走者が与えられた塁に触れた後にアウトになり、第3アウトが成立しても安全進塁権がある前位の走者は、そのアウトの後で本塁を踏んでも得点として認められる。

例―――ツーアウト満塁、打者四球、二塁走者が勢い込んで、三塁を回って本塁の方へ

向かってきたが、捕手からの送球で触球アウトとなった。たとえツーアウト後であっても、四球と同時に三塁走者が本塁に押し出されたので、すべての走者に次塁へ進んで触れる必要が生まれたという理論に基づいて得点が記録される。

本項は、**打者が四球を得たために、塁上の各走者に次塁への安全進塁権が与えられた場合だけに適用される。**(5.06(b)(3)[原注][注])

＜第3版解説　最終回裏、満塁で四球＞

最終回裏、満塁で、打者が四球を得たので決勝点が記録されるような場合、次塁に進んで触れる義務を負うのは、三塁走者と打者走者だけである。三塁走者または打者走者が適宜な時間が経っても、その義務を果たそうとしなかった場合に限って、審判員は、守備側のアピールを待つことなくアウトの宣告を下す。

打者走者または三塁走者が進塁に際して塁に触れ損ねた場合も、適宜な時間が経っても触れようとしなかったときに限って、審判員は、守備側のアピールを待つとなく、アウトの宣告を下す。(5.08(b)[原注][注])

5.10プレーヤーの交代

＜第3版解説　ダブルスイッチ（2015年追加）　より＞

「ダブルスイッチ(投手交代と同時に野手も交代させて、投手を含めて打撃順を入れ替えること)の場合、監督はファウルラインを越える前に、まず球審に複数の交代と入れ替わる打撃順を通告しなければならない。監督またはコーチがファウルラインを越えたら、それ以後ダブルスイッチはできない」との規定が2015年度の規則改正で3.06[原注](現行5.10(b)[原注])に追加になった。

それは監督がマウンドに行ってから選手交代を考えたり、球審に告げたりすると、球審はその確認に時間はかかるし、混乱も生じるから、それを避ける意味で球審に告げてからマウンドに行きなさいとした。

[注]我が国では、所属する団体の規定に従う。

＜第3版解説　投手の守備位置の変更　より＞

投手は同一イニングで一度だけ投手以外の守備位置に変わることができる(5.10(d)参照)。つまり、投手が他の守備位置に移り、その後同一イニングで投手に戻ることはできるが、そのイニングに再びマウンドを離れることはできない(もちろん、試合から退く場合は別)。もし同一インニングで投手がマウンドに戻った場合、その投手は通常どおり8球の準備投球が許される。

もっともこの規定は、同一イニングで投手が投手以外の守備位置に2度以上つくことを禁じているだけで、イニングがちがえば何度でもほかの守備位置と投手板を往復できることはいうまでもない。

高校野球では、特別規則で、投手→野手→野手→投手および投手→野手→野手を認めている。(高校野球特別規則９.)

軟式野球では競技に関する連盟特別規則（各大会共通）２で、守備位置の変更ができる例として、投手ー野手ー野手ー投手、投手ー野手ー投手ー野手を表示している。

＜第3版解説　コーティシーランナー（臨時代走）　より＞

規則5.10(e)には、「打順表に記載されているプレーヤーは、他のプレーヤーの代走をすることは許されない。」と規定され、さらに同[原注]には、「この規則は“コーティシーランナー”(相手の行為で適宜に許される代走者)の禁止を意味している。」とある。

米国の1876年のルールでは、「いかなるプレーヤーも、各塁を走るときに補欠(交代要員)を使うことは許されない。ただし、病気または負傷の場合は除く。このような場合には、相手チームの主将が補欠(交代要員)として走るべき者を選ぶこととする。」とあり、それが1949年には、「走者は打順に記載してある他のプレーヤーに代走してもらうことはできない。ただし、相手チームの監督または主将の承諾があればこの限りでない。[原注]もし守備側チームの主将が、一塁に到達した打者の代わりに走る他のプレーヤーを指名し、攻撃側チームが守備に回ったときに、その打者が再び守備につくことを認めたならば、何人も異議をさしはさむことはできない。」と変わった。

この[原注]から判断すると、コーティシーランナーの指名権は、相手チームの主将(または監督)にあったわけで、主将の気持ち次第でどうにでもなったと言える。そこにはフェアプレイの精神が働いたのだろう。そして、1950年には、ただし書きが消え、現在のような条文となった。

わが国の高校野球、一部の大学野球および軟式野球では、プレーヤーが試合中に負傷して大事をとったり、治療するためにダッグアウトにさがり、そのため試合の中断が長引くと判断された場合、プレーヤーの身体の安全を第一に、そして試合進行を考慮して、この臨時代走(あるいは特別代走)を認めている。

高校野球の特別規則11.は、次のようになっている。

試合中、攻撃側選手に不慮の事故などが起き、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、相手チームに事情を説明し、臨時の代走者を許可することができる。この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。

●臨時代走はその代走者がアウトになるか、得点するか、またはイニングが終了するまで継続する。

●臨時代走者に替えて別の代走を送ることはできる。この場合、負傷した選手に代走が起用されたことになり、負傷選手は以後出場できない。

(1) 打者が死球などで負傷した場合

投手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。

(**参考**)臨時代走者の記録上の取り扱いは、盗塁、得点、残塁などすべてもとの走者の記録と扱われる。

ここで注意が必要なのは、臨時代走者に代走を送ることはできるが、その場合には、負傷した選手に代走が起用されたことになり、負傷した選手は、試合に戻ろうとしてももはやそれはできなくなるという点である。

また、全日本軟式野球連盟の競技に関する連盟特別規則(各大会共通)4では、次のよう

になっている。

4 試合に出ているプレーヤーの代走が認められる場合(臨時代走者)

審判員は(追加)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。(規則5.01e【原注】関連)

＜第3版解説　先発投手および救援投手の義務　より＞

規則5.10の中に先発および救援投手の義務が記載されている。

(f)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あるいは一塁に達するまで、投球する義務がある。

(g)ある投手に代わって救援に出た投手は、そのときの打者または代打者がアウトになるか一塁に達するか、あるいは攻守交代になるまで、投球する義務がある。

(h)規則で代わることが許されていない投手に代わって他のプレーヤーが出場した場合には、審判員は本条を正しく適用するために、正規の投手に試合に戻ることを命じなければならない。万一、誤って出場した投手が、指摘されないまま打者へ1球を投げるか、または塁上の走者がアウトになった場合には、その投手は正当化されて、以後のプレイはすべて有効となる。(5.10(f)(g)(h))

上記(h)で、「塁上の走者がアウトになった場合には」、とあるが、でけん制をして走者がアウトにならなかった場合、あるいはけん制球が悪送球になった場合は、どのように考えたらいいのか。この場合、その投手は正当化されずに、正規の投手に戻るよう命じるのかといった疑問が生じる。

―――「打者へ1球を投げるか、または塁上の走者がアウトになった場合」とは、「打者へ1球を投げるか、または投球しなくても、その前に投手が塁上の走者に**プレイをしたり(アウト、セーフに関係ない)、プレイを企てた場合**」と解釈する。

監督が本項に違反して投手を退かせようとしたときには、審判員はその監督に不可能である旨を通告しなければならない。たまたま、球審が見過ごして規則で許されていない投手の出場を発表してしまった場合でも、その投手が投球する前なら正しい状態に戻すことができる。万一、誤って出場した投手が1球を投じてしまえば、その投手は正規の投手となる。(5.10(h)[原注])

2013年、新たに規則5.10(i)として、「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、その投手は、第1打者がアウトになるかあるいは一塁に達するまで、投球する義務がある。ただし、その打者に代打者が出た場合、または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。」が追加された。

これはいうまでもなく、投手がマウンドに行ってから監督がやおら出てきて投手交代をするとなると、意図的に時間稼ぎができて、試合の進行の遅延を招くことになるので、それを防止するために、投手がファウルラインを越えてしまえばもうその投手はその回の先頭打者に対して投球する義務があるとしたわけである。

では、投手が塁上にいてチェンジになったり、投手が打者でアウトになってチェンジになった場合などは、どうなるのかという疑問が生じる。このように、すでに投手はファウルラインを

越えて、ダイヤモンドの中にいる場合でも、先頭打者への投球義務はあるのだろうか?
　当然のことながら生じたこの疑問を解決するために、2014年の規則改正で、「投手が塁上にいるときまたは投手の打席で前のイニングが終了して、投手がダッグアウトに戻らずにマウンドに向かった場合は、その投手は、準備投球のために投手板を踏まない限り、そのイニングの第1打者に投球する義務はない。」との条文が追加された。

＜第3版解説　交代発表のなかったプレーヤーの取扱い　より＞
　代わって出場したプレーヤーは、たとえその発表がなくても、次のときから、試合に出場したものとみなされる。(5.10(j))
(1) 投手ならば、投手板上に位置したとき。
(2) 打者ならば、バッタースボックスに位置したとき。
(3) 野手ならば、退いた野手の普通の守備位置についてプレイが始まったとき。
(4) 走者ならば、退いた走者が占有していた塁に立ったとき。

　「プレイが始まったとき」とは、ボールデッドの状態のときは、“プレイ”がかかったとき、またボールインプレイの状態のときは、まさに次のプレイが始まったときと解釈する。

　上記で出場したものと認められたプレーヤーが行ったプレイ、およびそのプレーヤーに対して行われたプレイは、すべて正規のものとなる。

　規則5.10(j)(3)では、「野手ならば、退いた野手の普通の守備位置についてプレイが始まったとき」に交代発表のなかったプレーヤーは出場したものとみなすと規定されている。
　こんなことがあった。1979年大リーグニューヨーク・ヤンキースとデトロイト・タイガースの試合途中、攻守交代のときにヤンキースのクリス・シャンブリス一塁手が“用具の修理”のためロッカールームに引っ込んでいる間に、ルウ・ピネラがダッグアウトから駆け出してきて一塁手を務め内野手を相手に守備練習をしていた。プレイ再開になる前にシャンブリスが戻ってきて一塁の守備について、球審が“プレイ”を宣したが、タイガースのスパーキン・アンダーソン監督が「ピネラが引っ込んだシャンブリスの守備位置についたと同時にピネラが自動的に新しく出場した一塁手になるはずだ」と抗議した。球審はこの抗議を認めなかったが、翌1980年にルールブックに「プレイが始まったとき」という語句が追加されることになった。

＜第3版解説　ネクスト・バッタースボックス (“On-Deck　Circle”)　より＞
　次打者は、ネクスト・バッタースサークルで待機しなければならない。これは試合進行上、次打者を待機させるものであって、次打者以外のプレーヤーがネクスト・バッタースサークルに入り、待機することは認められないし、攻撃中に、打者、走者、次打者およびベースコーチ以外の者はグラウンドに出ることはできない。(5.10(k))
　なお、ネクスト・バッタースサークルにマスコットバット等次打者が持ち込めるものについては各団体・連盟の規定による。

＜第3版解説　ダッグアウトから出てはいけない　より＞
　両チームのプレーヤーおよび控えのプレーヤーは、実際に競技にたずさわっているか、競技に出る準備をしているか、あるいは一塁または三塁のベースコーチに出ている場合を除

いて、そのチームのベンチに入っていなければならない。
　試合中は、プレーヤー、控えのプレーヤー、監督、コーチ、トレーナー、バットボーイのほかは、いかなる人もベンチに入ることはできない。(5.10(k))

　「競技に出る準備をしている」プレーヤーとは、たとえばブルペンが競技場内にある場合に、ブルペンで投球練習をしているバッテリーとか、ブルペンで送球練習をしている野手とか、あるいは次打者席に入っている次打者をいう。

　したがって、わが国で慣習として行われている、たとえばツーアウトになると投手がダッグアウトから出てきてダッグアウト横で投球練習をするとか、あるいは守備の交代に備えてダッグアウト横で送球練習をするといった光景は、実は規則違反ということになる。国際大会では、厳しく注意され、罰金をとられることもある。わが国でも早期にこの規則違反の慣行が是正されることを望んでいる。

　なお、アマチュア野球では、ベンチに入ることができる者に関して連盟ごとに取り決めがなされている。

＜第3版解説　いったん試合から退いたプレーヤーの再出場　より＞
　2018年の改正により、5.10(d)の１段目が改正され(下線部を追加)、また、同[原注]の末尾に下線部のセンテンスが追加された。
　5.10(d):いったん試合から退いたプレーヤーは、その試合に再出場することはできない。すでに試合から退いたプレーヤーが、何らかの形で、試合に再出場しようとしたり、または再出場した場合、球審はその不正に気付くか、または他の審判員あるいはいずれかのチームの監督に指摘されたら、ただちに当該プレーヤーを試合から除くよう監督に指示しなければならない。その指示がプレイの開始前になされたときは、退いたプレーヤーに代わって出場しているべきプレーヤーの出場は認められる。しかし、その指示がプレイの開始後になされたときは、すでに試合から退いているプレーヤーを試合から除くと同時に、退いたプレーヤーに代わって出場しているべきプレーヤーも試合から退いたものとみなされ、試合に出場することはできない。プレーヤー兼監督に限って、 控えのプレーヤーと代わってラインアップから退いても、それ以後コーチスボックスに出て指揮することは許される。
　5.10(d) [原注]:すでに試合から退いているプレーヤーが試合に出場中に起こったプレイは、いずれも有効である。プレーヤーが試合から退いたことを知っていながら再出場したと審判員が判断すれば、審判員は監督を退場させることができる。

　この規則は、OBRでは2010年に追加された。日本野球規則委員会では2011年の規則改正の際に、この規則の採用について検討したが、この規則が分かりづらいこと(OBRの“substitute player”と“substituted-for player”の訳し方が難しい)、また、再出場は考えられないことなどから、改正を見送った経緯がある。しかし、アマチュア野球では過去に交代したプレーヤーが再出場して問題となったケースがあり、また、最近になって大学の公式戦で実際に起こったことから、「原文に忠実に」の方針から、2018年に我が国の規則書に追加することとされた。なお、“substitute player”を「退いたプレーヤーに代わって出場しているべきプレーヤー」、“substituted-for player”を「すでに試合から退いているプレーヤー」と訳した。

例1：5回の表、二塁手Aの打順にBが代打で出場し、内野ゴロを打って3 アウトになった。監督はBがそのまま二塁に入ると球審に告げたが、なぜかAが二塁の守備についていた。5回の裏、プレイが開始される前に塁審が気づき、球審に指摘した。
処置1：球審はAを試合から除き、Bの出場は認められる。

例 2：例 1 と同じ状況で、5回の裏、これにだれも気付かず、投手が1球（ス トライク）を投げた後に、相手チームが球審に指摘した。
処置 2：球審は A を試合から除き、B も退かせ、代わりの者を二塁につかせる。打者のカウントは1S から再開される。

例 3：5 回の表、二塁手 A の打順に B が代打で出場し、内野ゴロを打って 3 アウトになり、B がそのまま二塁の守備についた。9 回の裏、なぜか A が二塁の守備についたが、誰にも指摘されず投手が1球（ストライク） を投げた後、相手チームが球審に指摘した。
処置3：球審はAを試合から除き、Bも退かせ、代わりの者を二塁につかせる。それまでのプレイはすべて有効とされ、打者のカウントは1Sから再開される。

＜第3版解説　マウンドに行く回数　より＞
監督またはコーチが、同一イニングに同一投手のもとへ二度目に行けば、その投手は**自動的に試合から除かれる。**(5.10(ℓ)(2))
監督またはコーチが、そのときの打者が打撃を続けている限り、再びその投手のもとへ行くことはできない(同(3))。しかし、その打者に代打者が出たときは、監督またはコーチは再びマウンドに行ってもよいが、そのときはその投手は試合から退かねばならない。(同(4))
打者の打撃時間は、前位の打者がアウトになるか走者になった時点から始まる。
マウンドに行く回数は、監督またはコーチがファウルラインを越えたときに始まり、そして、投手板を囲む18フィートのサークルを離れたときに終わる。
注：わが国では、規則5.10(ℓ)にある“投手板を囲んでいる18フィートの円い場所”を“ファウルライン”と置き換えて適用している。([5.10(ℓ)原注][注1]参照)

監督またはコーチがひとたびファウルラインを越えて引き上げたら、その投手は、そのときの打者に投球を続けねばならない(または攻守交代する)。ただし代打者が出てきたときまたはつぎの状況のときはこの限りではない。([5.10(ℓ)原注][注2]参照)
(a) 監督またはコーチがマウンドに行っている間に(またはマウンドに行った後、同一打者がまだ打撃中に)試合がサスペンデッドになった場合、試合が再開したとき新しい投手に交代することができる。
(b) 監督またはコーチがマウンドに行っている間に(またはマウンドに行った後、同一打者がまだ攻撃中に)雨で試合進行が遅れた場合、雨で中断の後、試合が再開したとき、新しい投手に交代することができる。

監督またはコーチが、捕手または内野手のところへ行き、その後、その野手がマウンドに行ったり、投手が守備位置にいるその野手のところに行ったときは、監督またはコーチがマウンドに行ったものと同様に扱われる。ただし、プレイの介在(1球が投じられたり、他のプレイがあったり)の後は、この限りではない。
捕手または他の野手がダッグアウトまたは監督のところへ行き、その後、その野手がすぐ

マウンドに向かえば、それもマウンドに行った回数に含まれる。

投手が退けられ、監督またはコーチがその場に留まって、新しく出てきた投手に指示を与えることは、回数には数えない。

コーチがマウンドに行って投手を退け、そのとき監督が新しく出てきた投手に指示を与えるためにマウンドに行けば、そのイニングで新しい投手のもとへ一度行ったことになる。

監督が投手を代え、ファウルラインを越えた場合、監督(またはコーチ)は、同一打者が攻撃中に再度マウンドに行くことはできるが、そのイニングで新しい投手のもとへ一度行ったことになる。(5.10(ℓ)[原注])

監督と投手が同時に退場になった場合、コーチまたは監督代行は試合再開の前に新しく出てきた投手のところに行くことができる。それは1回に数えない。ただし退場になった監督がそれ以前に新しい投手と話し合いをしていないことが条件である。

たとえば、投手と監督が同時に退場となり、新しい投手が一人でマウンドに来た場合、コーチがダッグアウトを出て、新しい投手がウォームアップをしている間にマウンドに行くことはできる。それは1回に数えない。一方、退場になった監督が新しい投手がマウンドに来るまでマウンドに残った場合は、プレイ再開前にコーチが再びマウンドに行けばそれは新しい投手のもとへ1回行ったことになる。

審判員の判断で、本規則を出し抜こうとするいかなる企ても、すべてマウンドに行った回数に数えられる。

監督またはコーチが投手のもと(マウンド)に行く制限について

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)に行った場合は必ず1回に数えられる規則である。
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を始めたならば、その監督またはコーチはベンチに戻る。もし、そのまま(マウンドに)留まっていた場合には「一度」に数えられる。

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には、「一度」に数えられる。

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。

(2015年2月10日アマチュア野球規則委員会通達)

なお、イニングの初めに監督またはコーチがマウンドに行って新しく交代した投手を待ち(1回)、さらにその投手がウォームアップを始めてもマウンドに留まっていれば(1回)、2回となって、5.10(ℓ)(2)に抵触し、その投手は自動的に試合から退くことになってしまう。これでは、まだ1球も投げないうちに退くことになるので、この場合は、その打者がアウトになるか、走者になるまで投球し、その後に退くことになる。

審判員としては、これを看過せずに、投手のウォームアップが始まったら監督またはコーチにベンチに下がるよう注意し、そのままいたらさらに1回となりますよと警告を与えることが望ましい。

監督またはコーチがすでにマウンドに行き、その後、同一イニングに、同一打者のときに、

同一投手のところへ二度目に行こうとした場合、審判員は行けないと警告する。もし監督またはコーチがこの警告を無視すれば、その監督またはコーチは試合から除かれ、投手はそのときの打者がアウトになるか、走者になる(または攻守交代になるか)まで投球し、その義務を果たした後に試合から退かねばならない。この場合、監督は、その投手は一人の打者に投球したら交代させられるので、交代の投手にウォームアップをさせておかねばならない。交代で出てきた投手は、審判員の判断で、場合によっては8球以上の準備投球をすることができる。

注:もし審判員が監督またはコーチへの警告を見過ごしたり、しなかったため、監督またはコーチが同一打者(行くことはできないと警告を受けないまま)のとき、うっかりして再びマウンドに行けば、この投手は打者がアウトになるか、走者になる(または攻守交代になるか)まで投球し、その義務を果たした後に試合から退かねばならない。しかし、審判員が、監督またはコーチに、同一打者のとき再び投手のところへ行けないとの警告を怠ったことから、この場合は、監督またはコーチが試合から除かれることはない。監督またはコーチが警告を無視したときだけ退場が適用される。(5.10(ℓ)[原注])

投手が負傷または具合が悪くなったときは、監督は、審判員の許可を得て、投手のところへ行くことができる。このとき、球審が許可すればトレーナーも同行できる。この場合は回数に数えない。球審は監督またはコーチに同行し、その場に立ち会い、規則に違反していないことを確認する。相手チームの監督に、終わったら、これは一回には数えないことを知らせる。1回に数えるか、数えないかは、一に審判員の権限である。

監督兼選手の場合、どれが1回となるかは審判員の判断による。審判員は、監督兼選手および相手チームの監督に、マウンドに行く回数が数えられた都度、その旨知らせなければならない。

コーチ兼選手の場合、その特権の乱用がない限り、プレイ中は選手として扱われる。特権を利用したと審判員が判断すれば、コーチ兼選手および監督に、その後マウンドに行けば回数に数えられることを通告する。

社会人および大学野球では「社会人及び大学野球における試合のスピードアップに関する特別規則」を制定することで2015年2月3日に合意した。

8. 監督またはコーチが投手のもとに行った場合、審判員がタイムをかけてから45秒以内に打ち合わせを終了する。
9. 内野手(捕手を含む)が投手のもとへ行ける回数を、1イニングにつき1回1人だけとする。

   監督またはコーチが投手のもとへ行ったときも1人の内野手だけ(この場合は捕手は含まない)が投手のもとへ行くことが許され、そしてそれは内野手が投手のもとへ行った回数に数えられる。

   なお、投手交代により新しく出てきた投手が準備投球を終えた後、捕手が投手のもとへ行っても、捕手が投手のもとへ行った回数には数えない。

なお、社会人および大学野球では、スピードアップルールとして、次のように攻撃側のタイムも制限している。

10. 1試合につき攻撃側の話し合いを3回まで認める。攻撃側の話し合いは、監督が打者、走者、打席に向かう次打者またはコーチと話し合うためにタイムをとって試合が遅れる場合にカウントされる。なお、延長回に入った場合は、それ以前の回数は関係なく、3イニン

グにつき、1回の話し合いが認められる。
ただし、攻撃側の責めに帰せないタイム中(例えば、守備側が投手のもとに集まっているとき、選手が負傷したとき、選手の交代のときなど)に話し合いを持っても、さらに試合を遅延させない限り、回数には数えない。

アマチュア野球では、所属する団体または連盟によって、スピードアップルールの取り決めがなされている。

5.11　指名打者

＜第3版解説　指名打者　より＞

指名打者については、2011年度の規則改正で詳細にかつ箇条書きに分かりやすく規定されている(5.11(a))。指名打者を使うかどうかは、チームの任意である。
指名打者が消滅する場合は、次のとおりである。

1) 指名打者が守備についた場合
2) 投手が他の守備位置についた場合
3) 代打者または代走者が試合に出て、そのまま投手となった場合
4) 投手が指名打者の代打者または代走者になった場合
5) 試合開始後に、指名打者の特定漏れが発見された場合
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
7) 登板中または新しく出場する投手を打順表に入れた場合

指名打者に代えてピンチヒッターを出すこともできるし、代走を出すこともできる。いずれの場合も交代した打者または走者が、指名打者の役割を受け継ぐ。ただし、試合前提出の打順表に記載された指名打者は、相手先発投手が交代しない限り、その投手に少なくとも一度は打撃を完了しなければならない(指名打者にいわゆる“当て馬”は使えない)。なお、試合中のグラウンドでのケガなど、球審が交代を認めた場合はこの限りではない。

指名打者に代わって出場させようとするプレーヤーは、指名打者の番がくるまで届け出る必要はない。

なお、指名打者で届け出たが、たとえば1回表の守備で、いきなり指名打者を守備につかせることは、自ら指名打者を放棄するもので、規則上は問題ない。(指名打者は消滅する)
(5.11)

5.12　タイムの宣告

＜第3版解説　突発事故のタイム　より＞

プレーヤーの人命に関わるような事態など、プレイを中断すべき事態であると審判員が判断したときには、人命尊重第一で、プレイの進行中であっても、審判員は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っ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。
(5.12(b)(3))

1977年4月29日川崎球場での大洋・阪神戦9回裏に事件が起きた。ワンアウト走者一塁で飛球を追った阪神の佐野仙好左翼手が捕球後フェンスに激突して倒れ、駆け寄った中堅手が痙攣する佐野選手のために「担架」を持ってくるように叫び、左翼線審は佐野選手がボー

ルを確補しているのを確認してアウトを宣告し、救援を求めるジェスチャーをした(タイムは宣告せず)。この間、一塁走者は一挙にホームインして同点とした。阪神は、「5.12(b)(3)項の突発事故として適当な処置をとるべきだ」と激しく抗議、34分間、試合は中断された。審判団は「ボールデッドにする権限はない」と抗議を退け、結局阪神は「5.12(b)(3)項適用違反として連盟に提訴する」ことを条件に試合を再開したが、時間切れのため7-7で引き分けとなった。

このあとセ・リーグは、「タイムをかけるケースではないことは、規則5.12(b)(8)項で決められている」として阪神の提訴を却下するとともに、「佐野事件を人道上の問題として、ルールを改正できないものか、規則委員会で検討する」と会長名で声明を出した。

規則5.12(b)(8)、5.12(b)(3)を見てみよう。

規則5.12(b)(8)項では、「審判員はプレイの進行中に“タイム”を宣告してはならない。ただし、5.12(b)(2)、または5.12(b)(3)後段に該当するときは、この限りではない。」とある。つまり、規則5.12(b)(3)後段でいう“突発事故”があっても、5.12(b)(3)後段にある“安全進塁権”が走者に与えられている場合だけしか、プレイの進行中に“タイム”を宣告できないことになっているのである。したがって、ルールどおりにいけば、佐野選手の突発事故の場合、一塁走者がホームインしたときに“タイム”を宣告することになる。

プロ野球規則委員会は、野球規則細則(プロ野球内規)の「審判員のとるべき措置」に、次の1項目を加えることを決めた。

「プレーヤーの人命にかかわるような事態など、プレイを中断すべき事態であると審判員が判断したときには、プレイの進行中であっても、審判員は“タイム”を宣告することができる。この際、審判員は、その宣告によってボールデッドとならなかったら競技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。」

一方、アマチュア野球規則委員会は、プレーヤーが試合中に人命にかかわるような事故にあった場合は、「ルール以前」の問題であり、ルールの条文などにこだわるべきではなく、審判員は即刻、適切な処置をとるのが当然であるということを確認した。

そして、2005年の夏の甲子園大会(遊学館高校対秋田商業戦)で次のようなプレイがあった。

ワンアウト走者一塁、4-6-3の併殺プレイで遊撃手から一塁への送球が封殺された一塁走者の頭部(ヘルメット)を直撃し、ボールはライト方向に跳ね、走者はその場に倒れた。ダイヤモンド内に位置していた二塁塁審は、走者が倒れた瞬間にボールデッドの宣告をした。走者は担架で運ばれ、交代した。突発事故として5.12(b)(3)を適用することとし、「妨害はなかったのでツーアウト走者一塁で再開します」と球審が場内放送して試合を再開した。

アマチュア野球では、前記のような経緯で文書化はされなかったが、この事件を踏まえて、2006年2月日本アマチュア野球規則委員会総会で、人命尊重を第一に「人命にかかわる突発事故の際はプレイの進行中であっても審判員は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っ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。」と改めて確認し、規則適用上の解釈として文書で各団体宛その旨通知をした。

＜第3版解説　野手が捕球後にボールデッドの個所に入る　より＞

野手が捕球後にダッグアウトやスタンドなどのボールデッドの個所に入る規則について、2017年度に次のように改正された(下線部が改正個所)。

規則5.06(b)(3)(C)　野手が飛球を捕らえた後、ボールデッドの個所に踏み込んだり、倒れ込んだ場合。

規則5.06(b)(3)(C)[原注]　野手が正規の捕球をした後、ボールデッドの個所に踏み込んだり、倒れ込んだ場合、ボールデッドとなり、各走者は野手がボールデッドの個所に入ったときの占有塁から1個の進塁が許される。

規則5.09(a)(1)[原注1]　野手は捕球するためにダッグアウトの中に手を差し伸べることはできるが、足を踏み込むことはできない。野手がボールを確捕すれば、それは正規の捕球となる。ダッグアウトまたはボールデッドの個所(たとえばスタンド)に近づいてファウル飛球を捕らえるためには、野手はグラウンド(ダッグアウトの縁を含む)上または上方に片足または両足を置いておかなければならず、またいずれの足もダッグアウトの中またはボールデッドの個所の中に置いてはならない。正規の捕球の後、野手がダッグアウトまたはボールデッドの個所に踏み込んだり、倒れ込んだ場合、ボールデッドとなる。走者については506(c)(3)[原注]参照。

規則5.12(b)(6)　野手が飛球を捕らえた後、ボールデッドの個所に踏み込んだり、倒れ込んだ場合。各走者は、アウトにされるおそれなく、野手がボールデッドの個所に入ったときの占有塁から1個の進塁が許される。

2007年度の規則改正により、ダッグアウト内での捕球は認められないこととなった(5.09(a)(1)[原注1])。 これは、プレーヤーにとって危険だからという理由からだ。しかし、正規の捕球後にダッグアウトに入っても倒れ込まない限りボールインプレイである点は変更されなかったため、スタンドに野手が入り込んだときは(倒れ込まなくても)ボールデッドになる場合と、取り扱いが異なっていた。(規則条文上は「野手が捕球した後、スタンドで倒れ込まない限りボールインプレイ」と書かれていたが、実際には観衆の妨害などを考慮して「スタンドに入り込んでしまえばボールデッド」としていた。)

2017年度の規則改正で、スタンドやダッグアウトなどのボールデッドの個所が全て同じ扱いとなり、審判員のみならず、プレーヤーにも分かりやすくなった。

記録に関することは次のようになる。

例：ワンアウト走者三塁、野手がファウル飛球をキャッチした後、三塁側ダッグアウトに踏み込んだので、三塁走者に本塁が与えられた。

このような場合、打者には打点を与え、進塁は「フライアウトの間の進塁」として取り扱う。

例題：

(1)　捕手がファウル飛球を捕らえた後、勢いでダッグアウトの中に入ってしまった。捕手は、ダッグアウトの中で送球しようとしてボールを落としてしまった。

―――正規の捕球である。タイムが宣告され、各走者は、捕手がダッグアウトに入ったと

きを基準に1個の塁が与えられる。

(2) 捕手がファウル飛球を捕らえた後、勢いでダッグアウトの中に入ってしまった。そしてダッグアウトの中で倒れこんでしまった。

———正規の捕球である。タイムが宣告され、各走者には捕手がダッグアウトに踏み込んだときの占有塁から1個の塁が与えられる。

(3) 捕手がファウル飛球を捕らえた後、勢いでダッグアウトの中に入ってしまった。そしてダッグアウトの中で倒れこみ、ボールを落としてしまった。

———ファウルボール。

(4) 捕手がダイビングキャッチをして、捕球した後、ダッグアウトの中に滑り込んでしまった。捕手はボールを持ったままうつぶせで倒れた。

———正規の捕球である。タイムが宣告され、各走者にはダッグアウトに入り込んだときの占有塁から1個の塁が与えられる。

(5) ワンアウト満塁。野手は飛球を捕らえた後、勢い余ってスタンドに入ってしまった。野手はそこから送球することができるか?

———できない。タイムが宣告され、各走者は野手がスタンドに入り込んだときの占有塁から1個の進塁が認められる。

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

(a)〈7.09〉打者または走者の妨害

次の場合は、打者または走者によるインターフェアとなる。

(1)　第3ストライクの後、打者走者が投球を処理しようとしている捕手を明らかに妨げた場合。

　打者走者はアウトになり、ボールデッドとなって、他の走者は投手の投球当時占有していた塁に戻る。

【原注】投球が、捕手または審判員に触れて進路が変わり、その後に打者走者に触れた場合は、打者走者が投球を処理しようとしている捕手を明らかに妨げたと審判員が判断しない限り、妨害とはみなされない。

【注】①　第3ストライクの宣告を受けただけでまだアウトになっていないか、または四球の宣告を受けて一塁へ進むべき打者走者が、三塁からの走者に対する捕手の守備動作を明らかに妨害した場合は、その打者走者をアウトとし、三塁からの走者は、投手の投球当時占有していた三塁へ帰らせる。その他の各走者も、同様に帰塁させる。

②　第3ストライクの宣告を受けて5.09(a)(2)または同(3)でアウトになった打者が、三塁走者に対する捕手の守備動作を明らかに妨害したときは、6.01(a)(5)によって三塁から走ってきた走者もアウトにする。

③　②の場合で、重盗を防ごうとする捕手の守備動作を明らかに妨害したときは、その対象となった走者をアウトとして、他の走者は妨害発生の瞬間にすでに占有していた塁へ帰らせる。もしも、捕手の守備動作がどの走者に対してなされたかが明らかでない場合には、本塁に近い走者をアウトにする。(6.01a5〔注〕参照)

(2)　打者または走者が、まだファウルと決まらないままファウル地域を動いている打球の進路を、どんな方法であろうとも、故意に狂わせた場合。(5.09a9参照)

(3)　0アウトまたは1アウトで、走者三塁のとき、打者が本塁における野手のプレイを妨げた場合。

　この場合、走者がアウトになるが、2アウト後の場合は打者がアウトになる。(5.09b8、6.03a3参照)

【注】本項は、5.09(b)(8)と異なる文字を用いているにすぎないから、ただ離塁しているにすぎない三塁走者をアウトにしょうとする捕手のプレイを打者が妨げた場合などには、適用されない。

(4)　1人または2人以上の攻撃側メンバーが、走者が達しようとする塁に接近して立つか、あるいは、その塁の付近に集合して守備側を妨げるか、惑乱させるか、ことさらに守備を困難にした場合、その走者は、味方のメンバーが相手の守備を妨害(インターフェア)したものとしてアウトを宣告される。

(5)　アウトになったばかりの打者または走者、あるいは得点したばかりの走者が、味方の走者に対する野手の次の行動を阻止するか、あるいは妨げた場合は、その走者は、味方のプレーヤーが相手の守備を妨害(インターフェア)したものとして、アウトを宣告される。(5.09a13参照)

【原注】打者または走者が、アウトになった後走り続けてもその行為だけでは、野手を惑乱したり、邪魔したり、またはさえぎったものとはみなされない。

【注】本項を適用するにあたって、2人または3人の走者がいる場合、妨げられた守備動作が直接1人の走者に対して行なわれようとしていたことが判明しているときは、その走者をアウトにし、どの走者に対して守備が行なわれようとしていたか判定しにくいときは、本塁に最も近い走者をアウトにする。

前掲によって1人の走者に対してアウトを宣告したときは、ボールデッドとなり、他の走者は守備妨害の行なわれた瞬間すでに占有していた塁に帰らせる。

ただし、打球を直接処理した野手が打者走者に対して守備を行なわず、他の走者に対して行なおうとした守備が妨害された場合には、その走者をアウトにし、その他の走者は、投手の投球当時占有していた塁へ戻らせる。しかし打者走者だけは、再びバッタースボックスに帰せないから、一塁の占有を許す。

なお、打者が走者となって一塁へ進んだために、走者に一塁を明け渡す義務が生じたときは、その走者を二塁へ進ませるたとえば、0アウト満塁のとき、打者が遊ゴロして、三塁からの走者がフォースアウトされ、その際、その走者が、捕手がさらに三塁にボールを送ってダブルプレイを企てようとするのを、突きとばして妨害したような場合、その走者と三塁に向かった走者とはアウトになるが、打者に一塁が与えられるので、一塁の走者は二塁に進むことが許されるような場合がそれである。

(6)　走者が、明らかに併殺を行なわせまいとして故意に打球を妨げるか、または打球を処理している野手を妨害したと審判員が判断したとき、審判員は、その妨害をした走者にアウトを宣告するとともに、味方のプレーヤーが相手の守備を妨害したものとして打者走者に対してもアウトを宣告する。この場合、ボールデッドとなって他の走者は進塁することも得点することもできない。

(7)　打者走者が、明らかに併殺を行なわせまいとして故意に打球を妨げるか、または打球を処理している野手を妨害したと審判員が判断したとき、審判員は打者走者に妨害によるアウトを宣告するとともに、どこで併殺が行なわれようとしていたかには関係なく、本塁に最も近い走者に対してもアウトを宣告する。
この場合、ボールデッドとなって他の走者は進塁することはできない。

(8)　三塁または一塁のベースコーチが、走者に触れるか、または支えるかして、走者の三塁または一塁への帰塁、あるいはそれらの離塁を、肉体的に援助したと審判員が認めた場合。

(9)　走者三塁のとき、ベースコーチが自己のボックスを離れて、なんらかの動作で野手の送球を誘発した場合。

(10)　走者が打球を処理しようとしている野手を避けなかったか、あるいは送球を故意に妨げた場合。

ただし、2人以上の野手が接近して、打球を処理しようとしており、走者がそのうち1人か2人以上の野手に接触したときには、審判員は、それらの野手のうちから、本項の適用を受けるのに最もふさわしい位置にあった野手を1人決定して、その野手に触れた場合に限ってアウトを宣告する。(5.09b3参照)

【原注】捕手が打球を処理しようとしているときに、捕手と一塁へ向かう打者走者とが接触した場合は、守備妨害も走塁妨害もなかったものとみなされて、何も宣告されない。打球を処理しようとしている野手による走塁妨害は、非常に悪質で乱暴な場合にだけ宣告されるべきである。たとえば、打球を処理しようとしているからと

いって、走者を故意につまずかせるようなことをすれば、オブストラクションが宣告される。
　捕手が打球を処理しようとしているのに、《他の野手(投手を含む)》が、一塁へ向かう打者走者を妨害したらオブストラクションが宣告されるべきで、打者走者には一塁が与えられる。

(11)　野手(投手を含む)に触れていないフェアボールが、フェア地域で走者に触れた場合。

　ただし、走者がフェアボールに触れても、
(A)　いったん内野手(投手を含む)に触れたフェアボールに触れた場合
(B)　1人の内野手(投手を除く)に触れないでそ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ても、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には、審判員は走者が打球に触れたという理由でアウトを宣告してはならない。
　しかし、内野手が守備する機会を失った打球(内野手に触れたかどうかを問わない)でも、走者が故意にその打球をけったと審判員が認めれば、その走者は、妨害(インターフェア)をしたという理由でアウトの宣告を受けなければならない。(5.06c6、5.09b7参照)

インターフェアに対するペナルティ　走者はアウトとなり、ボールデッドとなる。
〈2.44a〉審判員が打者、打者走者または走者に妨害によるアウトを宣告した場合には、他のすべての走者は、妨害発生の瞬間にすでに占有していたと審判員が判断する塁まで戻らなければならない。ただし、本規則で別に規定した場合を除く。
〈2.44a原注〉打者走者が一塁に到達しないうちに妨害が発生したときは、すべての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。
　ただし、0アウトまたは1アウトのとき、本塁でのプレイで走者が得点した後、打者走者がスリーフットレーンの外を走って守備妨害でアウトが宣告されても、その走者はそのままセーフが認められて、得点は記録される。

【注】前記の〝打者走者が一塁に到達しないうち〟以下の段は、プレイが介在した後に妨害が発生した場合には適用しない。

【原注1】〈7.08b原注1〉打球(フェアボールとファウルボールとの区別なく)を処理しようとしている野手の妨げになったと審判員によって認められた走者は、それが故意であったか故意でなかったかの区別なく、アウトになる。
　しかし、正規に占有を許された塁についていた走者が、フェア地域とファウル地域との区別なく守備の妨げになった場合、審判員がその妨害を故意と判断したときを除いて、その走者はアウトにはならない。審判員が、その妨害を故意と宣告した場合には次のペナルティを科す。
　0アウトまたは1アウトのときは、その走者と打者とにアウトを、2アウト後のときは、打者にアウトを宣告する。

【問】1アウト走者三塁のとき、三塁に触れている走者が、三塁横に上がったファウルフライを捕らえようとする三塁手の守備の妨げになったので、三塁手は捕球できなかった。いかに処置すべきか
【答】その走者が故意に守備を妨げたと審判員が認めればその走者と打者にアウトを宣告する。

【原注2】〈7.08b原注2〉三塁本塁間で挟撃された走者が妨害によってアウトを宣告された場合には、後位の走者はその妨害行為発生以前に、たとえ三塁を占めることがあっても、その占有は許されず二塁に帰らなければならないまた、二塁三塁間で挟撃された走者が妨害によってアウトになった場合も同様、後位の走者は一塁に帰らなければならない。妨害が発生した場合にはいずれの走者も進塁できないこと、および走者は正規に次塁に進塁するまでは元の塁を占有しているものとみなされることがその理由である。

【注】走者一・三塁のとき三塁走者が三塁本塁間で挟撃され、妨害によってアウトを宣告された場合、一塁走者がその妨害行為発生以前に二塁を占めておれば、一塁走者には二塁の占有が許される。

(b)〈7.11〉守備側の権利優先

攻撃側チームのプレーヤー、ベースコーチまたはその他のメンバーは、打球あるいは送球を処理しようとしている野手の守備を妨げないように、必要に応じて自己の占めている場所(ダッグアウト内またはブルペンを含む)を譲らなければならない。

走者を除く攻撃側チームのメンバーが、打球を処理しようとしている野手の守備を妨害した場合は、ボールデッドとなって、打者はアウトとなり、すべての走者は投球当時に占有していた塁に戻る。

走者を除く攻撃側チームのメンバーが、送球を処理しようとしている野手の守備を妨害した場合は、ボールデッドとなって、そのプレイの対象であった走者はアウトとなり、他のすべての走者は妨害発生の瞬間に占有していた塁に戻る。

【原注】〈2.44b〉守備側の妨害とは、投球を打とうとする打者を妨げたり、邪魔をする野手の行為をいう。

【注】たとえば、プレーヤーが2本のバットを持って次打者席に入っていたとき、打者がファウル飛球を打ち、これを捕手が追ってきたので、そのプレーヤーは1本のバットを持って場所を譲ったが、捕手は取り残されたバットにつまずいたために、容易に捕らえることができたはずのファウル飛球を捕らえることができなかったような場合、プレーヤーの取り残したバットが、明らかに捕手の捕球を妨げたと審判員が判断すれば、打者はアウトになる。

(c)〈6.08c〉捕手の妨害

捕手またはその他の野手が、打者を妨害(インターフェア)した場合、打者は走者となり、アウトにされるおそれなく、安全に一塁が与えられる。(ただし、打者が一塁に進んで、これに触れることを条件とする)

しかし、妨害にもかかわらずプレイが続けられたときには、攻撃側チームの監督は、そのプレイが終わってからただちに、妨害行為に対するペナルティの代わりに、そのプレイを生かす旨を球審に通告することができる。

ただし、妨害にもかかわらず、打者が安打、失策、四球、死球、その他で一塁に達し、しかも他の全走者が少なくとも1個の塁を進んだときは、妨害とは関係なく、プレイは続けられる。

【原注】捕手の妨害が宣告されてもプレイが続けられたときは、そのプレイが終わってからこれを生かしたいと監督が申し出るかもしれないから、球審はそのプレイを継続させる。

打者走者が一塁を空過したり、走者が次塁を空過しても、〔5.06b3付記〕に規定されているように、塁に到達したものとみなされる。

監督がプレイを選ぶ場合の例

① 1アウト走者三塁、打者が捕手に妨げられながらも外野に飛球を打ち、捕球後三塁走者が得点した。監督は、打者アウトで得点を記録するのと、走者三塁、一塁(打者が打撃妨害により出塁)とのいずれを選んでもよい。

② 0アウト走者二塁、打者は捕手に妨げられながらもバントして走者を三塁に進め、自らは一塁でアウトになった。監督は、0アウト走者二塁、一塁とするよりも、走者三塁で1アウトとなる方を選んでもよい。

三塁走者が盗塁またはスクイズプレイにより得点しようとした場合のペナルティは、6.01(g)に規定されている。

投手が投球する前に、捕手が打者を妨害した場合、打者に対する妨害とは考えられるべきではない。このような場合には、審判員は〝タイム〟を宣告して〝出発点〟からやり直させる。

【注1】監督がプレイを生かす旨を球審に通告するにあたっては、プレイが終わったら、ただちに行なわなければならない。なお、いったん通告したら、これを取り消すことはできない。

【注2】監督がペナルティの適用を望んだ場合、次のとおり解釈できる。

捕手(または他の野手)が打者を妨害した場合、打者には一塁が与えられる。三塁走者が盗塁またはスクイズプレイによって得点しようとしたときに、この妨害があった場合にはボールデッドとし、三塁走者の得点を認め、打者には一塁が与えられる。

三塁走者が盗塁またはスクイズプレイで得点しようとしていなかったときに、捕手が打者を妨害した場合にはボールデッドとし、打者に一塁が与えられ、そのために塁を明け渡すことになった走者は進塁する。盗塁を企てていなかった走者と塁を明け渡さなくてもよい走者とは、妨害発生の瞬間に占有していた塁にとめおかれる。

(d)〈3.15〉競技場内に入ることを公認された人の妨害

競技場内に入ることを公認された人(試合に参加している攻撃側メンバーまたはベースコーチ、そのいずれかが打球または送球を守備しようとしている野手を妨害した場合、あるいは審判員を除く)が競技を妨害したとき、その妨害が故意でないときは、ボールインプレイである。

しかし故意の妨害のときには、妨害と同時にボールデッドとなり、審判員は、もし妨害がなかったら競技は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。(4.07a参照)

【原注】本項で除かれている攻撃側メンバーまたはベースコーチが、打球または送球を守備しようとしている野手を妨害した場合については6.01(b)参照。審判員による妨害については5.06(c)(2)、同(6)および5.05(b)(4)、走者による妨害については5.09(b)(3)参照

妨害が故意であったか否かは、その行為に基づいて決定しなければならない。

たとえば、バットボーイ、ボールボーイ、警察官などが、打球または送球に触れないように避けようとしたが避けきれずに触れた場合は、故意の妨害とはみなされない。しかしボールをけったり、拾い上げたり、押し戻した場合には、本人の意思とは関係なく故意の妨害とみなされる。

【注】例－打者が遊撃手にゴロを打ち、それを捕った遊撃手が一塁に悪送球した。一塁ベースコーチは送球に当たるのを避けようとしてグラウンドに倒れ、悪送球を捕りに行こうとした一塁手と衝突した。打者走者は三塁にまで到達した。妨害を宣告するかどうかは審判員の判断による。コーチが妨害を避けようとしたが避けきれなかったと判断すれば、妨害を宣告してはならない。

(e)〈3.16〉観衆の妨害

打球または送球に対して観衆の妨害があったときは、妨害と同時にボールデッドとなり、審判員は、もし妨害がなかったら競技は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。

【規則説明】観衆が飛球を捕らえようとする野手を明らかに妨害した場合には、審判員は打者に対してアウトを宣告する。

【原注】打球または送球がスタンドに入って観衆に触れたら、たとえ競技場内にはね返ってきてもボールデッドとなる場合と、観衆が競技場内に入ったり、境界線から乗り出すか、その下またはあいだをくぐり抜けてインプレイのボールに触れるか、あるいはプレーヤーに触れたり、その他の方法で妨げた場合とは事情が異なる。後者の場合は故意の妨害として取り扱われる。打者と走者は、その妨害がなかったら競技はどのような状態になったかと審判員が判断した場所におかれる。

野手がフェンス、手すり、ロープから乗り出したり、スタンドの中へ手を差し伸べて捕球するのを妨げられても妨害とは認められない。野手は危険を承知でプレイしている。しかし、観衆が競技場に入ったり、身体を競技場の方へ乗り出して野手の捕球を明らかに妨害した場合は、打者は観衆の妨害によってアウトが宣告される。

例　---　1アウト走者三塁、打者が外野深く飛球(フェアかファウルかを問わない)を打った。観衆がそれを捕球しようとする外野手を明らかに妨害した。審判員は観衆の妨害によるアウトを宣告した。その宣告と同時にボールデッドとなり、審判員は、打球が深かったので、妨害されずに野手が捕球しても捕球後三塁走者は得点できたと判断して、三塁走者の得点を認める。本塁からの距離が近いほんの浅いフライに対しては、妨害があっても、このような処置をとるべきではない。

(f)〈5.08〉コーチおよび審判員の妨害

送球が偶然ベースコーチに触れたり、投球または送球が審判員に触れたときも、ボールインプレイである。しかし、ベースコーチが故意に送球を妨害した場合には、走者はアウトとなる。

【原注】〈2.44c〉審判員の妨害は、(1)盗塁を阻止しようとしたり、塁上の走者をアウトにしようとする捕手の送球動作を、球審が邪魔したり、はばんだり、妨げた場合、(2)打球が、野手(投手を除く)を通過する前に、フェア地域で審判員に触れた場合に起こる。

捕手の送球動作には、投手への返球も含む。

(g)〈7.07〉スクイズプレイまたは本盗の妨害

三塁走者が、スクイズプレイまたは盗塁によって得点しようと試みた場合、捕手またはその他の野手がボールを持たないで、本塁の上またはその前方に出るか、あるいは打者または打者のバットに触れたときには、投手にボークを課して、打者はインターフェアによって一塁が与えられる。この際はボールデッドとなる。

【注1】捕手がボールを持たないで本塁の上またはその前方に出るか、あるいは打者または打者のバットに触れた場合は、すべて捕手のインターフェアとなる。
　特に、捕手がボールを持たないで本塁の上またはその前方に出た場合には、打者がバッタースボックス内にいたかどうか、あるいは打とうとしたかどうかには関係なく、捕手のインターフェアとなる。また、その他の野手の妨害というのは、たとえば、一塁手などが著しく前進して、投手の投球を本塁通過前にカットしてスクイズプレイを妨げる行為などを指す。
【注2】すべての走者は、盗塁行為の有無に関係なく、ボークによって1個の塁が与えられる。
【注3】本項は、投手の投球が正規、不正規にかかわらず適用される。
【注4】投手が投手板を正規に外して走者を刺そうと送球したときには、捕手が本塁上またはその前方に出ることは、正規なプレイであって、打者がこの送球を打てば、かえって打者は守備妨害として処置される。

(h)〈7.06〉オブストラクション

　オブストラクションが生じたときには、審判員は〝オブストラクション〟を宣告するか、またはそのシグナルをしなければならない。
(1) 走塁を妨げられた走者に対してプレイが行なわれている場合、または打者走者が一塁に触れる前にその走塁を妨げられた場合には、ボールデッドとし、塁上の各走者はオブストラクションがなければ達しただろうと審判員が推定する塁まで、アウトのおそれなく進塁することが許される。
　走塁を妨げられた走者は、オブストラクション発生当時すでに占有していた塁よりも少なくとも1個先の進塁が許される。
　走塁を妨げられた走者が進塁を許されたために、塁を明け渡さなければならなくなった前位の走者(走塁を妨げられた走者より)は、アウトにされるおそれなく次塁へ進むことが許される。

【付記】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。塁線(ベースライン)は走者の走路であるから、捕手は、まさに送球を捕ろうとしているか、送球が直接捕手に向かってきており、しかも十分近くにきていて、捕手がこれを受け止めるにふさわしい位置を占めなければならなくなったときか、すでにボールを持っているときだけしか、塁線上に位置することができない。

【原注】走塁を妨げられた走者に対してプレイが行なわれている場合には、審判員は〝タイム〟を宣告するときと同じ方法で、両手を頭上にあげてオブストラクションのシグナルをしなければならない。オブストラクションのシグナルが行なわれたときは、ただちにボールデッドとなる。しかし、審判員のオブストラクションの宣告がなされる前に、野手の手を離れていたボールが悪送球となったときには、オブストラクションが発生しなければ、その悪送球によって当然許されるはずの塁がその走者に与えられるべきである。走者が二塁三塁間で挟撃され、すでに遊撃手からの送球がインフライトの状態のときに、三塁へ進もうとした走者が三塁手に走塁を妨げられたとき、その送球がダッグアウトに入った場合、その走者には本塁が与えられる。この際、他の走者に関しては、オブストラクションが宣告される以前に占有していた塁を基準として2個の塁が与えられる。

【注1】内野におけるランダウンプレイ中に走者が走塁を妨げられたと審判員が判断した場合はもちろん、野手が、走者(一塁に触れた後の打者走者を含む)をアウトにしようとして、その走者が進塁を企てている塁へ直接送球していたときに、その走

者が走塁を妨げられたと審判員が判断した場合も同様、本項が適用される。

【注2】たとえば、走者二・三塁のとき、三塁走者が投手に追い出されて三塁本塁間で挟撃され、この間を利して二塁走者は三塁に達していたところ、挟撃されていた走者が三塁へ帰ってきたので二塁走者は元の塁へ戻ろうとし、二塁三塁間で挟撃された。しかし、このランダウンプレイ中に二塁走者はボールを持たない二塁手と衝突したような場合、審判員が二塁手の走塁妨害を認めれば〝オブストラクション〟を宣告し、ボールデッドとして、二塁走者を三塁へ、三塁走者を本塁へ進める処置をとる。

【注3】たとえば、走者一塁、打者が左翼線に安打したとき、左翼手は一塁走者の三塁への進塁をはばもうとして三塁へ送球したが、一塁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ような場合、審判員が遊撃手の走塁妨害を認めれば、オブストラクションを宣告して、ボールデッドにし、一塁走者に三塁の占有を許す。打者については、審判員がオブストラクション発生時の状況を判断して、二塁へ達したであろうとみれば二塁の占有を許すが、二塁へ進めなかったとみれば一塁にとどめる

【注4】たとえば、走者一塁、打者が一ゴロしたとき、ゴロをとった一塁手は一塁走者をフォースアウトにしょうと二塁へ送球したが、一塁へ向かっている打者と一塁へ入ろうとした投手とが一塁の手前で衝突したような場合、審判員が投手の走塁妨害を認めれば、オブストラクションを宣告して、ボールデッドにする。この際、審判員がオブストラクションよりも二塁でのフォースアウトが後に成立したと判断したときには、打者走者を一塁に、一塁走者を二塁に進める。これに反して、オブストラクションより二塁でのフォースアウトが先に成立していたと判断したときには、打者走者の一塁占有を認めるだけで、一塁走者の二塁でのフォースアウトは取り消さない。

(2)　走塁を妨げられた走者に対してプレイが行なわれていなかった場合には、すべてのプレイが終了するまで試合は続けられる。審判員はプレイが終了したのを見届けた後に、初めて〝タイム〟を宣告し、必要とあれば、その判断で走塁妨害によってうけた走者の不利益を取り除くように適宜な処置をとる。

【原注】本項規定のようにオブストラクションによってボールデッドとならない場合、走塁を妨げられた走者が、オブストラクションによって与えようと審判員が判断した塁よりも余分に進んだ場合は、オブストラクションによる安全進塁権はなくなり、アウトを賭して進塁したこととなり、触球されればアウトになる。このアウトは、審判員の判断に基づく裁定である。

【注1】たとえば、走者二塁のとき打者が左前安打した。左翼手は本塁をうかがった二塁走者をアウトにしょうと本塁へ送球した打者走者は一塁を越えたところで一塁手にぶつかったので、審判員は〝オブストラクション〟のシグナルをした。左翼手の本塁への送球は捕手の頭上を越す悪送球となったので、二塁走者はやすやすと得点することができたオブストラクションを受けた打者走者は、ボールが転じているのを見て二塁を越え、三塁をうかがったところ、ボールを拾った投手からの送球を受けた三塁手に三塁到達前に触球されたような場合、審判員が、打者走者にはオブストラクションによって二塁しか与えることができないと判断したときには、三塁でのアウトは認められる。

　これに反して、打者走者が三塁手の触球をかいくぐって三塁に生きたような場合、その三塁の占有は認められる。いずれの場合も、二塁走者の得点は認められる。

【注2】たとえば、打者が三塁打と思われるような長打を放ち、一塁を空過した後、二塁を経て三塁に進もうとしたとき、遊撃手に妨げられて、三塁へ進むことができなかったような場合、審判員は、この反則の走塁を考慮することなく、妨害がなければ達したと思われる三塁へ進めるべきである。もし野手が打者の一塁空過を知ってアピールすれば、その打者はアウトになる。走塁の失敗はオブストラクションとはなんら関係がないからである。

(i)　本塁での衝突プレイ

(1)　得点しようとしている走者は、最初から捕手または本塁のカバーに来た野手(投手を含む、以下「野手」という)に接触しようとして、または避けられたにもかかわらず最初から接触をもくろんで走路から外れることはできない。もし得点しようとした走者が最初から捕手または野手に接触しようとしたと審判員が判断すれば、捕手または野手がボールを保持していたかどうかに関係なく、審判員はその走者にアウトを宣告する。その場合、ボールデッドとなって、すべての他の走者は接触が起きたときに占有していた塁(最後に触れていた塁)に戻らなければならない。走者が正しく本塁に滑り込んでいた場合には、本項に違反したとはみなされない。

【原注】走者が触塁の努力を怠って、肩を下げたり、手、肘または腕を使って押したりする行為は、本項に違反して最初から捕手または野手と接触するために、または避けられたにもかかわらず最初から接触をもくろんで走路を外れたとみなされる。走者が塁に滑り込んだ場合、足からのスライディングであれば、走者の尻および脚が捕手または野手に触れる前に先に地面に落ちたとき、またヘッドスライディングであれば、捕手または野手と接触する前に走者の身体が先に地面に落ちたときは、正しいスライディングとみなされる捕手または野手が走者の走路をブロックした場合は、本項に違反して走者が避けられたにもかかわらず接触をもくろんだということを考える必要はない。

(2)　捕手がボールを持たずに得点しようとしている走者の走路をブロックすることはできない。もし捕手がボールを持たずに走者の走路をブロックしたと審判員が判断した場合、審判員はその走者にセーフを宣告する。前記にかかわらず、捕手が送球を実際に守備しようとして走者の走路をふさぐ結果になった場合(たとえば、送球の方向、軌道、バウンドに反応して動いたような場合)には、本項に違反したとはみなされない。また、走者がスライディングすることで捕手との接触を避けられたならば、ボールを持たない捕手が本項に違反したとはみなされない。
　本塁でのフォースプレイには、本項を適用しない。

【原注】捕手が、ボールを持たずに本塁をブロックするか(または実際に送球を守備しようとしていないとき)、および得点しようとしている走者の走塁を邪魔するか、阻害した場合を除いて、捕手は本項に違反したとはみなされない。審判員が、捕手が本塁をブロックしたかどうかに関係なく、走者はアウトを宣告されていたであろうと判断すれば、捕手が走者の走塁を邪魔または阻害したとはみなされない。また、捕手は、滑り込んでくる走者に触球するときには不必要かつ激しい接触を避けるために最大限の努力をしなければならない。滑り込んでくる走者と日常的に不必要なかつ激しい接触(たとえば膝、レガース、肘または前腕を使って接触をもくろむ)をする捕手はリーグ会長の制裁の対象となる。

【注】我が国では、本項の(1)(2)ともに、所属する団体の規定に従う。

6.02　投手の反則行為

(a)〈8.05〉ボーク

塁に走者がいるときは、次の場合ボークとなる。

(1)　投手板に触れている投手が、投球に関連する動作を起こしながら、投球を中止した場合。

【原注】左投げ、右投げ、いずれの投手でも、自由な足を振って投手板の後縁を越えたら、打者へ投球しなければならない。ただし、二塁走者のピックオフプレイのために二塁へ送球することは許される。

(2)　投手板に触れている投手が、一塁または三塁に送球するまねだけして、実際に送球しなかった場合。

【注】投手が投手板に触れているとき、走者のいる二塁へは、その塁の方向に直接ステップすれば偽役してもよいが、一塁または三塁と打者への偽投は許されない。投手が軸足を投手板の後方へ外せば、走者のいるどの塁へもステップしないで偽投してもよいが、打者にだけは許されない。

(3)　投手板に触れている投手が、塁に送球する前に、足を直接その塁の方向に踏み出さなかった場合。

【原注】投手板に触れている投手は、塁に送球する前には直接その塁の方向に自由な足を踏み出すことが要求されている。投手が実際に踏み出さないで、自由な足の向きを変えたり、ちょっと上にあげて回したり、または踏み出す前に身体の向きを変えて送球した場合、ボークである。投手は、塁に送球する前に塁の方向へ直接踏み出さなければならず、踏み出したら送球しなければならない(二塁については例外)走者一・三塁のとき、投手が走者を三塁に戻すために三塁へ踏み出したが実際に送球しなかったら(軸足は投手板に触れたまま)、ボークとなる。

(4)　投手板に触れている投手が、走者のいない塁へ送球したり、送球するまねをした場合。
　ただし、プレイの必要があればさしつかえない。

【原注】投手が走者のいない塁へ送球したり、送球するまねをした場合、審判員は、それが必要なプレイかどうかを、走者がその塁に進もうとしたか、あるいはその意図が見られたかで判断する。

【問】走者一塁のとき、走者のいない二塁に送球したり、または送球するまねをしたらボークか。
【答】ボークである。しかし一塁走者が二塁に盗塁しようとしたのを防ぐ目的で、第1動作で二塁の方向に正しく自由な足を踏み出せば、ボークにならない。なお投手が投手板を正規に外せば、ステップをしないで送球してもかまわない。

(5)　投手が反則投球をした場合。

【原注】クィックピッチは反則投球である。打者が打者席内でまだ十分な構えをしていないときに投球された場合には、審判員は、その投球をクィックピッチと判定する。塁に走者がいればボークとなり、いなければボールである。クィックピッチは

危険なので許してはならない。

(6)　投手が打者に正対しないうちに投球した場合。
(7)　投手が投手板に触れないで、投球に関連する動作をした場合。

【問】走者一塁のとき、投手が投手板をまたいだままストレッチを始めたがボールを落とした。ボークとなるか。
【答】投手が投手板に触れないで、投球に関連する動作を起こしているからボークとなる。

(8)　投手が不必要に試合を遅延させた場合。

【原注】本項は、6.02(c)(8)により警告が発せられたときは、適用されない。投手が遅延行為を繰り返して6.02(c)(8)により試合から除かれた場合には、あわせて本項のボークも課せられる。5.07(c)は、塁に走者がいないときだけ適用される。

(9)　投手がボールを持たないで、投手板に立つか、これをまたいで立つか、あるいは投手板を離れていて投球するまねをした場合。
(10)　投手が正規の投球姿勢をとった後、実際に投球するか、塁に送球する場合を除いて、ボールから一方の手を離した場合。
(11)　投手板に触れている投手が、故意であろうと偶然であろうと、ボールを落とした場合。
(12)　故意四球が企図されたときに、投手がキャッチャースボックスの外にいる捕手に投球した場合。

【注】〝キャッチャースボックスの外にいる捕手〟とは、捕手がキャッチャースボックス内に両足を入れていないことをいう。したがって、故意四球が企図されたときに限って、ボールが投手の手を離れないうちに捕手が片足でもボックスの外に出しておれば、本項が適用される。

(13)　投手がセットポジションから投球するに際して、完全に静止しないで投球した場合。

ペナルティ　(a)項各規定によってボークが宣告されたときは、ボールデッドとなり、各走者は、アウトにされるおそれなく、1個の塁が与えられる。
　ただし、ボークにもかかわらず、打者が安打、失策、四球、死球、その他で一塁に達し、かつ、他のすべての走者が少なくとも1個の塁を進んだときには、このペナルティの前段を適用しないで、プレイはボークと関係なく続けられる。

【規則説明1】投手がボークをして、しかも塁または本塁に悪送球(投球を含む)した場合、塁上の走者はボークによって与えられる塁よりもさらに余分の塁へアウトを賭して進塁してもよい。
【規則説明2】(a)項ペナルティを適用するに際して、走者が進塁しようとする最初の塁を空過し、アピールによってアウトを宣告されても、1個の塁を進んだものと解する。
【注】前掲〔規則説明1〕の〝悪送球〟には、投手の悪送球だけではなく、投手からの送球を止め損じた野手のミスプレイも含まれる。走者が、投手の悪送球または野手のミスプレイによって余塁が奪えそうな状態となり、ボークによって与え

られる塁を越えて余分に進もうとしたときには、ボークと関係なくプレイは続けられる。

【6.02a原注】ボークルールの目的は、投手が走者を意図的に騙そうとするのを防ぐためであることを、審判員は心に銘記しなくてはならない。もし、審判員の判断で投手の〝意図〟に疑いを抱いたら、審判員は厳重に規則を適用すべきである。

(b)〈8.01d〉反則投球

塁に走者がいないときに、投手が反則投球をした場合には、その投球には、ボールが宣告される。ただし、打者が安打、失策、四球、死球、その他で一塁に達した場合は除く。

【原注】投球動作中に、投手の手からとび出したボールがファウルラインを越えたときだけボールと宣告されるが、その他の場合は、投球とみなされない。塁に走者がいれば、ボールが投手の手から落ちたときただちにボークとなる。

【注】球審は、反則投球に対してボールを宣告したならば、それが反則投球によるものであることを投手に指摘する

なお、6.02(c)(6)に違反した場合には、6.02(d)を適用する。

(c)〈8.02〉投手の禁止事項

投手は次のことを禁じられる。

(1) 投手が投手板を囲む18ﾌｨｰﾄの円い場所の中で、投球する手を口または唇につけた後にボールに触れるか、投手板に触れているときに投球する手を口または唇につけること。

投手は、ボールまたは投手板に触れる前に、投球する手の指をきれいに拭かなければならない。

【例外】天候が寒い日の試合開始前に、両チーム監督の同意があれば、審判員は、投手が手に息を吹きかけることを認めることができる。

ペナルティ 投手が本項に違反した場合には、球審はただちにボールを交換させ、投手に警告を発する。投手がさらに違反した場合には、ボールを宣告する。その宣告にもかかわらず、投手が投球して、打者が安打、失策、死球、その他で一塁に達し、かつ走者が次塁に達するか、または元の塁にとどまっていた(次塁に達するまでにアウトにならなかった)ときには、本項の違反とは関係なくプレイは続けられる。なお、違反を繰り返した投手は、リーグ会長から罰金が科せられる。

(2) ボール、投球する手またはグラブに唾液をつけること。
(3) ボールをグラブ、身体、着衣で摩擦すること。
(4) ボールに異物をつけること。
(5) どんな方法であっても、ボールに傷をつけること。
(6) (2)～(5)項で規定されている方法で傷つけたボール、いわゆるシャインボール、スピットボール、マッドボール、あるいはエメリーボールを投球すること。

ただし、投手は素手でボールを摩擦することは許される。

【注】シャインボール　---　ボールを摩擦してすべすべにしたもの。
スピットボール　---　ボールに唾液を塗ったもの。
マッドボール　---　ボールに泥をなすりつけたもの。
エメリーボール　---　ボールをサンドペーパーでザラザラにしたもの。
なお、ボールに息を吹きかけることも禁じられている。

(7)〈8.02b〉投手がいかなる異物でも、身体につけたり、所持すること。

【原注】投手は、いずれの手、指または手首に何もつけてはならない(たとえば救急ばんそうこう、テープ、瞬間接着剤、ブレスレットなど)。審判員が異物と判断するかしないか、いずれの場合も、手、指または手首に何かをつけて投球することを許してはならない。

【注】我が国では、本項〔原注〕については、所属する団体の規定に従う。

(8)〈8.02c〉打者がバッタースボックスにいるときに、捕手以外の野手に送球して、故意に試合を遅延させること。ただし、走者をアウトにしょうと企てる場合は除く。
ペナルティ　審判員は1度警告を発し、しかもなお、このような遅延行為が繰り返されたときには、その投手を試合から除く。

【注1】投手が捕手のサインを投手板から離れて受けるので、しばしば試合を遅延させている。これは悪い習慣であるから、監督およびコーチはこれを是正するように努めなければならない。
【注2】アマチュア野球では、本項ペナルティの後段を適用せず、このような遅延行為が繰り返されたときは、ボールを宣告する。

(9)〈8.02d〉打者を狙って投球すること。このような反則行為が起きたと審判員が判断したときには、審判員は次のうちのいずれかを選ぶことができる。
(A)　その投手またはその投手とそのチームの監督とを試合から除く。
(B)　その投手と両チームの監督に、再びこのような投球が行われたら、その投手(またはその投手の後に出場した投手)と監督を退場させる旨の警告を発する。
審判員は、反則行為が起きそうな状況であると判断したときには、試合開始前、あるいは試合中を問わず、いつでも両チームに警告を発することができる。
リーグ会長は、8.04に規定された権限によって、制裁を加えることができる。

【原注】チームのメンバーは、本項によって発せられた警告に対し抗議したり、不満を述べたりするためにグラウンドに出てくることはできない。もし監督、コーチまたはプレーヤーが抗議のためにダッグアウトまたは自分の場所を離れれば、警告が発せられる。警告にもかかわらず本塁に近づけば、試合から除かれる。
打者を狙って投球することは、非スポーツマン的である。特に頭を狙って投球することは、非常に危険であり、この行為は許されるべきではない。審判員はちゅうちょなく、本項を厳格に適用しなければならない。

(d)　**ペナルティ**　投手が(c)項(2)～(7)に違反した場合、球審は次のような処置をしなければならない。
(1)　投手はただちに試合から除かれ、自動的に出場停止となる。マイナーリーグでは、自動的に10試合の出場停止となる。

(2)　球審が違反を宣告したにもかかわらずプレイが続けられたときには、攻撃側の監督は、そのプレイが終わってからただちにそのプレイを生かす旨、球審に通告することができる。ただし、打者が安打、失策、四球、死球、その他で一塁に達し、しかも他の全走者が次塁に達するか、元の塁にとどまっていた(次塁に達するまでにアウトにならなかった)ときには、反則とは関係なくプレイは続けられる。
(3)　(2)項の場合でも、投手の反則行為は消滅せず、(1)項のペナルティは適用される。
(4)　攻撃側の監督がそのプレイを生かすことを選択しなかった場合は、球審は走者がいなければボールを宣告し、走者がいればボークとなる。
(5)　投手が各項に違反したかどうかについては、審判員が唯一の決定者である。

【6.02d原注1】投手が(c)項(2)または(3)に違反しても、その投球を変化させる意図はなかったと球審が判断した場合は、本項のペナルティを適用せずに警告を発することができる。しかし、投手が違反を繰り返せば、球審はその投手にペナルティを科さなければならない。
【6.02d原注2】ロジンバッグにボールが触れたときは、どんなときでも、ボールインプレイである。
　雨天の場合または競技場が湿っている場合には、審判員は投手にロジンバッグを腰のポケットに入れるよう指示する。(1個のロジンバッグを交互に使用させる)
　投手はこのロジンバッグを用いて、素手にロジンをつけることを許されるが、投手、野手を問わず、プレーヤーは、ロジンバッグで、ボールまたはグラブにロジンをふりかけたり、またはユニフォームのどの部分にも、これをふりかけることは許されない。

【注】アマチュア野球では、本項のペナルティを適用せず、1度警告を発した後、なおこのような行為が継続されたときには、その投手を試合から除く。

6.03　打者の反則行為

(a)〈6.06〉打者の反則行為によるアウト

次の場合、打者は反則行為でアウトになる。
(1)　打者が片足または両足を完全にバッタースボックスの外に置いて打った場合。

【原注】本項は、打者が打者席の外に出てバットにボールを当てた(フェアかファウルを問わない)とき、アウトを宣告されることを述べている。球審は、故意四球が企てられているとき、投球を打とうとする打者の足の位置に特に注意を払わなければならない。打者は打者席から跳び出したり、踏み出して投球を打つことは許されない。

(2)　投手が投球姿勢にはいったとき、打者が一方のバッタースボックスから他方のバッタースボックスに移った場合。

【注】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、打者が一方から他方のバッタースボックスに移った場合、本項を適用して打者をアウトとする。

(3)　打者がバッタースボックスの外に出るか、あるいはなんらかの動作によって、本塁での捕手のプレイおよび捕手の守備または送球を妨害した場合。
　しかし例外として、進塁しようとしていた走者がアウトになった場合、および得点しようとした走者が打者の妨害によってアウトの宣告を受けた場合は、打者はア

ウトにはならない。

【原注】打者が捕手を妨害したとき、球審は妨害を宣告しなければならない。打者はアウトになり、ボールデッドとなる。妨害があったとき、走者は進塁できず、妨害発生の瞬間に占有していたと審判員が判断した塁に帰らなければならない。しかし、妨害されながらも捕手がプレイをして、アウトにしようとした走者がアウトになった場合には、現実には妨害がなかったものと考えられるべきで、その走者がアウトとなり、打者はアウトにはならない。その際、他の走者は、走者がアウトにされたら妨害はなかったものとするという規則によって、進塁も可能である。このような場合、規則違反が宣告されなかったようにプレイは続けられる。

打者が空振りし、スイングの余勢で、その所持するバットが、捕手または投球に当たり、審判員が故意ではないと判断した場合は、打者の妨害とはしないが、ボールデッドとして走者の進塁を許さない。打者については、第1ストライク、第2ストライクにあたるときは、ただストライクを宣告し、第3ストライクにあたるときに打者をアウトにする。(2ストライク後の〝ファウルチップ〟も含む)

【注1】打者が空振りしなかったとき、投手の投球を捕手がそらし、そのボールがバッタースボックス内にいる打者の所持するバットに触れた際はボールインプレイである。

【注2】本項は、捕手以外の野手の本塁でのプレイを打者が妨害した場合も含む。

打者に妨害行為があっても、走者を現実にアウトにすることができたときには、打者をそのままとして、その走者のアウトを認め、妨害と関係なくプレイは続けられる。しかしアウトの機会はあっても、野手の失策で走者を生かした場合には、現実にアウトが成立していないから、本項の前段を適用して打者をアウトにする。

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、審判員はただちに〝タイム〟を宣告して打者を妨害によるアウトにし、走者を元の塁に戻す。

(4)　打者が、いかなる方法であろうとも、ボールの飛距艇を伸ばしたり、異常な反発力を生じさせるように改造、加工したと審判員が判断するバットを使用したり、使用しようとした場合。

このようなバットには、詰めものをしたり、表面を平らにしたり、釘を打ちつけたり、中をうつろにしたり、溝をつけたり、パラフィン、ワックスなどでおおって、ボールの飛距離を伸ばしたり、異常な反発力を生じさせるようにしたものが含まれる。

打者がこのようなバットを使用したために起きた進塁は認められないバットの使用に起因しない進塁、たとえば盗塁、ボーク、暴投、捕逸を除くが、アウトは認められる。

打者はアウトを宣告され、試合から除かれ、後日リーグ会長によってペナルティが科せられる。

【原注】打者がこのようなバットを持ってバッタースボックスに入れば、打者は規則違反のバットを使用した、あるいは使用しようとしたとみなされる。

【注】アマチュア野球では、このようなバットを使用した場合、打者にはアウトを宣告するにとどめる。

(b)(6.07〉 打順の誤り

(1)　打順表に記載されている打者が、その番のときに打たないで、番でない打者(不正位打者)が打撃を完了した(走者となるか、アウトとなった)後、相手方がこの誤りを発見してアピールすれば、正位打者はアウトを宣告される。

(2)　不正位打者の打撃完了前ならば、正位打者は、不正位打者の得たストライクおよびボールのカウントを受け継いで、これに代わって打撃につくことはさしつかえない。

(3)　不正位打者が打撃を完了したときに、守備側チームが〝投手の投球〟前に球審にアピールすれば、球審は、

(A)　正位打者にアウトを宣告する。

(B)　不正位打者の打球によるものか、または不正位打者が安打、失策、四球、死球、その他で一塁に進んだことに起因した、すべての進塁および得点を無効とする。

【注1】(3)(5)(7)項でいう〝投手の投球〟とは、投手が次に面した打者(いずれのチームの打者かを問わない)へ1球を投じた場合はもちろん、たとえ投球しなくてもその前にプレイをしたりプレイを企てた場合も含まれる。
　ただし、アピールのための送球などは、ここでいう〝プレイ〟に含まれない。

【注2】不正位打者の打球によるものか、不正位打者が一塁に進んだことに起因した、すべての進塁および得点を無効とするとあるが、進塁だけに限らず、不正位打者の打撃行為によるすべてのプレイを無効とする。すなわち、不正位打者のニゴロで一塁走者が二塁でフォースアウトにされた後、アピールによって正位打者がアウトの宣告を受ければ、一塁走者のフォースアウトは取り消される。

(4)　走者が、不正位打者の打撃中に盗塁、ボーク、暴投、捕逸などで進塁することは、正規の進塁とみなされる。

(5)　不正位打者が打撃を完了した後、〝投手の投球〟前にアピールがなかった場合には、不正位打者は正位打者として認められ、試合はそのまま続けられる。

(6)　正位打者が、打撃順の誤りを発見されてアウトの宣告を受けた場合には、その正位打者の次の打順の打者が正規の次打者となる。

(7)　不正位打者が〝投手の投球〟前にアピールがなかったために、正位打者と認められた場合には、この正位化された不正位打者の次に位する打者が正規の次打者となる。不正位打者の打撃行為が正当化されれば、ただちに、打順はその正位化された不正位打者の次の打者に回ってくる。

【6.03b原注】審判員は、不正位打者がバッタースボックスに立っても、何人にも注意を喚起してはならない。各チームの監督、プレーヤーの不断の注意があって、初めて本項の適用が可能となる。

【規則説明】打順を次のように仮定して、打順の誤りによって生じる種々の状態を例証する。

打順……	1	2	3	4	5	6	7	8	9
打者……	A	B	C	D	E	F	G	H	I

【例題1】Aの打順にBがバッタースボックスに入って、投球カウントが2-1となったとき、

(a)　攻撃側が打順の誤りに気づいた。

(b)　守備側はアピールした。

【解答】どちらの場合も、Aはカウント2-1を受け継いでBと代わる。この際アウトはない。

【例題2】Aの打順にBが打ち、二塁打を放った。この場合、
(a)　守備側はただちにアピールした。
(b)　守備側はCに1球が投じられた後、アピールした。

【解答】(a)　正位打者Aはアウトの宣告を受け、Bが正規の次打者となる。
(b)　Bはそのまま二塁にとどまり、Cが正規の次打者となる。

【例題3】A、Bともに四球、Cはゴロを打ってBをフォースアウトとして、Aを三塁へ進めた後、Dの打順にEがバッタースボックスに入った。その打撃中に暴投があって、Aは得点し、Cは二塁へ進んだ。Eがゴロを打ってアウトとなり、Cを三塁に進めた。この場合、
(a)　守備側はただちにアピールした。
(b)　守備側は、次にバッタースボックスに入ったDへの1球が投じられた後、アピールした。

【解答】(a)　正位打者Dがアウトの宣告を受け、Eの打撃行為のために三塁に進んだCは二塁へ戻されるが、暴投によるAの得点およびCの二塁への進塁は、Eの打撃行為とは関係なく行なわれた進塁だから有効となる。Eは次打者となって再び打たなければならない。
(b)　Aの得点は認められ、Cは三塁にとどまる。正位化したEの次のFが正規の次打者となる。

【例題4】2アウト満塁で、Fの打順にHが出て三塁打し、全走者を得点させた。
この場合、
(a)　守備側はただちにアピールした。
(b)　守備側はGに1球が投じられた後、アピールした。

【解答】(a)　正位のFはアウトの宣告を受け、得点は全部認められない。Gが次回の第1打者となる。
(b)　Hは三塁にとどまり、3点が記録される。Iが正規の次打者となる。

【例題5】2アウト満塁で、Fの打順にHが出て三塁打し、全走者を得点させ3点を記録し、続いてバッタースボックスに入ったGへの1球が投じられた後、
(a)　Hは三塁で投手の送球によりアウトになり、攻守交代となった。
(b)　Gが飛球を打ってアウトとなり攻守交代したが、アピールがなく、相手チームが攻撃に移った。
　この二つの場合では誰が次回の第1打者となるか。

【解答】(a)　Iである。Gへの1球が投じられたのでHの三塁打は正当化され、Iが正規の次打者となる。
(b)　Hである相手チームの第1打者への1球が投じられるまでにアピールがなかったので、Gの打撃行為は正当化されるから、Hが正規の次打者となる。

【例題6】Aの打順にDが出て四球を得た後、Aがバッタースボックスについて、1球が投じられた。その際、Aへの投球前にアピールがあれば、正位打者のAがアウトの宣告を受けて、Dの四球は取り消され、Bが正規の次打者となるが、すでにAに1球が投じられたために、Dの四球は正当化され、Eが正規の次打者となる。ところが、不正位のAはそのまま打撃を続けてフライアウトとなり、Bがバッタースボックスについてしまった。この際も、Bに1球が投じられるまでにアピールがあれば、正位打者のEがアウトの宣告を受けて、Fが正規の次打者となるはずだが、またしてもアピールがなく、Bに1球が投じられたので、こんどはAの打撃行為が正当化されて、Bが正規の次打者となった。そのBが四球を得てDを二塁へ進め、次打者のCは飛球を打ってアウトとなった。Dが正規の次打者であるはずだが、二塁走者となっている。この際、だれが正規の次打者となるか。

【解答】Dは打順を誤っているが、すでに正当化され、しかも塁上にいるから、Dを抜かして、Eを正規の次打者とする。

6.04　競技中のプレーヤーの禁止事項〈4.06〉

(a)　監督、プレーヤー、控えのプレーヤー、コーチ、トレーナーおよびバットボーイは、どんなときでも、ベンチ、コーチスボックス、その他競技場のどの場所からも、次のことをしてはならない。

(1)　言葉、サインを用いて、観衆を騒ぎたたせるようにあおったり、あおろうとすること。

(2)　どんな方法であろうとも、相手チームのプレーヤー、審判員または観衆に対して、悪口をいったりまたは暴言を吐くこと。

(3)　ボールインプレイのときに〝タイム〟と叫ぶか、他の言葉または動作で明らかに投手にボークを行なわせようと企てること。

(4)　どんな形であろうとも、審判員に故意に接触すること。(審判員の身体に触れることはもちろん、審判員に話しかけたり、なれなれしい態度をとること)

(b)〈3.09〉ユニフォーム着用者は、次のことが禁じられる。

(1)　プレーヤーが、試合前、試合中、または試合終了後を問わず、観衆に話しかけたり、席を同じくしたり、スタンドに座ること。

(2)　監督、コーチまたはプレーヤーが、試合前、試合中を問わず、いかなるときでも観衆に話しかけたり、または相手チームのプレーヤーと親睦的態度をとること。

【注】アマチュア野球では、次の試合に出場するプレーヤーがスタンドで観戦することを特に許す場合もある。

(c)　野手は、打者の目のつくところに位置して、スポーツ精神に反する意図で故意に打者を惑わしてはならない。

ペナルティ　審判員は反則者を試合から除き、競技場から退かせる。なお投手がボークをしても無効とする。

(d)〈4.07〉監督、プレーヤー、コーチまたはトレーナーは、試合から除かれた場合、ただちに競技場を去り、以後その試合にたずさわってはならない。

試合から除かれた者はクラブハウス内にとどまっているか、ユニフォームを脱いで野球場構内から去るか、あるいはスタンドに座る場合には、自チームのベンチまたはブルペンから離れたところに席をとらなければならない。

【原注】出場停止処分中の監督、コーチ、プレーヤーは、試合中ダッグアウト、クラブハウス、新聞記者席に入ることはできない。

(e)〈4.08〉ベンチにいる者が、審判員の判定に対して激しい不満の態度を示した場合は、審判員は、まず警告を発し、この警告にもかかわらず、このような行為が継続された場合には、次のペナルティを適用する。

ペナルティ　審判員は、反則者にベンチを退いてクラブハウスに行くことを命じる。もし、審判員が反則者を指摘することができなければ、控えのプレーヤーを全部ベンチから去らせる。しかし、この場合そのチームの監督には、試合に出場しているプレーヤーと代えるために必要な者だけを競技場に呼び戻す特典が与えられる。

6.00　反則行為【解説】

＜6.01a　第3版解説　攻撃側の妨害　より＞

攻撃側の妨害とは、攻撃側プレーヤーが、プレイをしようとしている野手を妨げたり、遮ったり、じゃましたり、混乱させる行為をいう。走者が打球を処理しようとしている野手を避けなかったり、あるいは打球に対してプレイをしようとしている野手を妨害した場合、走者は妨害によるアウトを宣告される。(定義44(a))

規則にあるとおり、**打球処理の行為中は野手が保護されている。さらに、打球を処理したあとのプレイの行為中もまた保護されている。**もし、野手が打球を処理した後、しかし送球の前に、走者が野手を妨害した場合、走者は妨害によりアウトが宣告される。また、打球に対してプレイをしょうとしている野手を妨害したとみなされれば、走者は故意と否とを問わずアウトが宣告される。(5.09(b)(3)、同[注1])

タッグ行為が行われているときに、野手と走者が接触することがあるが、走者は手または腕を使って明らかに悪質またはスポーツマンらしくない行為を行ってはならない。たとえば、つかんだり、ひっぱったり、故意にボールを叩いたり、蹴ったり、必要以上に腕を用いたりして、進塁とは関係のない故意の妨害をしてはいけない。もし、故意の妨害行為が併殺を防ぐために行われたと審判員が判断した場合は、打者走者もアウトになる。(6.01(a)(6))

走者または打者走者が、打球を処理しようとしている一人または複数の野手と接触した場合、審判員はもともとどの野手がこの規則の適用を受けるのかを決定し、その野手以外の野手と接触したからといって走者にアウトを宣告してはならない。(6.01(a)(10))

審判員が打者、打者走者または走者に妨害によるアウトを宣告した場合には、他のすべての走者は、妨害発生の瞬間にすでに正規に占有していたと審判員が判断する塁まで戻らなければならない。ただし、規則で別途規定した場合を除く。(6.01(a)インターフェアに対するペナルティ)

例題:三本間のランダウンプレイ中に、三塁走者が妨害でアウトを宣告された。このとき、二塁走者はすでに三塁に立っていた。

――――三塁に立っていた走者を二塁に戻す。その理由は、三塁ベースの正規の占有権はランダウン中の走者にあるからである。後続の走者は妨害発生のときに三塁に正規に達したことにはならないから、正規の占有塁である二塁に戻らねばならない。

(6.01(a)インターフェアに対するペナルティ[原注2])

例題:三本間のランダウンプレイ中、三塁走者が妨害でアウトを宣告されたとき、一塁走者は二塁に達していた。

――――　一塁走者の二塁占有を認める。その理由は、すべての走者は、妨害発生の瞬間に正規に占有していた塁に戻るからである。(6.01(a)インターフェアに対するペナルティ[原注2][注])

＜6.01a　第3版解説　故意の妨害　より＞

走者または打者走者が併殺を行わせまいとして、打球または打球を処理しようとしている野手を妨害したときは、さらに罰則を付加するため規則6.01(a)(6)および(7)が追加された。

走者が塁に触れようとするよりもむしろ、ベースラインを離れて明らかに併殺プレイのピボ

ットマンを倒そうとするような巧妙かつ不当な、スポーツマンらしくない行為に対して攻撃側に罰則を適用するため規則5.09(a)(13)が追加された。
　併殺を阻止するために、走者が、送球を捕ろうとしたり、または送球しようとしている野手を故意に妨害したと、審判員が判断したときは、走者に妨害によるアウトを宣告するとともに、またチームメートによる妨害で打者走者にもアウトを宣告する。
　2017年度の改正(OBRは2016年改正)で、規則6.01(j)が追加された。
(j)　併殺を試みる塁へのスライディング
　走者が併殺を成立させないために、〝正しいスライディング〟をせずに、野手に接触したり、接触しようとすれば、本条によりインターフェアとなる。
　本条における〝正しいスライディング〟とは、次のとおりである。走者が、
　(1)　ベースに到達する前からスライディングを始め(先に地面に触れる)、
　(2)　手や足でベースに到達しようとし、
　(3)　スライディング終了後は(本塁を除き)ベース上にとどまろうとし、
　(4)　野手に接触しようとして走路を変更することなく、ベースに達するように滑り込む。
　〝正しいスライディング〟をした走者は、そのスライディングで野手に接触したとしても、本条によりインターフェアとはならない。また、走者の正規の走路に野手が入ってきたために、走者が野手に接触したとしてもインターフェアにはならない。
　前記にかかわらず、走者がロールブロックをしたり、意図的に野手の膝や送球する腕、上半身より高く足を上げて野手に接触したり、接触しようとすれば、〝正しいスライディング〟とはならない。
　走者が本項に違反したと審判員が判断した場合、走者と打者走者にアウトを宣告する。その走者がすでにアウトになっている場合については、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。
[注]我が国では、所属する団体の規定に従う。

　2015年のMLBポストシーズン、ナ・リーグの地区シリーズ、ドジャース対メッツの第2戦。メッツが2対1でリードの7回裏ドジャースの攻撃、ワンアウト一・三塁、打者が二塁ゴロを打った。メッツは4-6-3のダブルプレイを試みたが、一塁走者が遊撃手に激しく接触し(一塁走者はアウトの判定、三塁走者が生還して同点)、遊撃手は右足を骨折し、その後の試合も欠場した。
　このプレイでは、遊撃手が骨折して退場したこと、MLB機構がこのプレイを重く見て、一塁走者を第3戦、第4戦の出場停止処分としたことに加え、チャレンジによるビデオ確認の結果、遊撃手がボールをキャッチする前にベースから離れていたことが明らかになり、判定が覆って一塁走者がセーフとされたため、いろいろ議論された。

　走者が併殺を免れようとしたり、アウトになった打者や走者が野手のプレイを妨げた場合の規定としては、これまでも5.09(a)(13)[原注]や、6.01(a)(5)に定めがあったが、上記のプレイがきっかけとなり、新しい規定が追加された。
　この改正では、具体的にどのようなスライディングが〝正しいスライディング〟で(原文では“bona fide slide”)、規則違反となるスライディングがどのようなものかを示した。本文中の“ロールブロック(rollblock)”という言葉は、「身体を回転させながら野手に接触しようとする行為」と訳せばイメージできると思われる。
　この、いわゆる“併殺崩し”のプレイでは、本塁での衝突プレイ(6.01(i))と同様、過去に多くの選手が回復に多くの時間を要するような負傷を負っている。ルールの厳格な適用によって、これ以上の犠牲者を出さないように願いたいものだ。
　なお、アマチュア野球では、2013年に制定した危険防止ルール(アマチュア内規⑩)を引き続き適用していくことになるため、新たな[注]も加えられた。

例題：規則5.09(a)(13)、5.09(b)(3)、6.01(a)(5)、6.01(j)、アマチュア内規⑩参照
(1)ノーアウト満塁でショートゴロ。ダブルプレイが予想される状況で、二塁走者は、まさにショートが二塁に送球しようとしたとき、故意にショートにぶつかっていった。
――― 二塁走者は明らかにダブルプレイを防ぐ目的で故意に野手を妨害しているので、二塁走者はもちろん打者走者もアウトとなる。走者は、一・三塁に戻る。
(2)ノーアウト走者一・三塁。打者はショートゴロ、このとき一塁走者は盗塁していた。ダブルプレイが予想される状況で、一塁走者は、ショートからの送球を二塁上で待っていた二塁手にぶつかっていった。(5.09(a)(13))
――― 一塁走者は明らかにダブルプレイを防ぐ目的で故意に野手を妨害しているので、一塁走者はもちろん打者走者もアウトになる。三塁走者は三塁に戻る。
(3)ノーアウト満塁でショートゴロ。ショートからの送球で一塁走者は二塁で封殺。二塁手がまさに一塁へ送球しようとしたとき、一塁走者は故意にベースラインからはずれ、二塁手にぶつかった。
――― 走者は明らかにダブルプレイを防ぐ目的で故意に野手を妨害しているので、打者走者も走者の妨害行為でアウトが宣告される。走者は、二塁、三塁にそれぞれ戻る。このケースで、走者が二塁でアウトにならなかった場合(たとえば野手のオフ・ザ・バッグ)でかつ走者が例題のように故意に妨害したような場合、その場合でもその走者および打者走者ともにアウトが宣告される。
(4)ノーアウト走者一塁でセカンドゴロ。二塁手は走者にタッグしょうとした。ところが、走者は二塁手がプレイできないよう、故意に二塁手のグラブをはたいたり、二塁手に抱きついたりしたと、審判員が判断した。
――― 走者は明らかにダブルプレイを防ぐ目的で故意に野手を妨害したので、一塁走者および打者走者ともアウトが宣告される。

妨害行為かどうか、審判員は走者にその意図があったかどうかで判断する。もし審判員が、走者が明らかに併殺を防ぐ意図で野手を妨害したと判断すれば、その走者と打者走者をアウトにする。そうでない場合は、走者だけがアウトになる。しかし、すでにアウトになった走者が守備を妨害した場合は、対象となった走者にアウトを宣告する。(6.01(a)(5))
したがって、前ページの例題(3)のケースで、ショートからの送球を受けた二塁手が、一塁は間に合わないと考えて、三塁をオーバーランした二塁走者をアウトにするため三塁に送球しようとしていたとき、すでにアウトになっている一塁走者に妨害された場合、守備の対象であった(三塁にいる)二塁走者がアウトを宣告される。

＜6.01a　第3版解説　四球を得た打者走者が捕手の送球動作を妨害　より＞
四球を得た打者走者が捕手の送球動作を明らかに妨害した場合(打者の妨害ではなく打者走者の妨害)、妨害した打者走者をアウトにして(この時点でボールデッド)、走者を投球当時の塁に戻す。(6.01(a)(1)[注])

例題：ワンアウト走者二塁、打者のカウント3ボール0ストライク、次の投球がボールとなって打者は四球を得る。このとき、二塁走者が三塁に盗塁、しかし四球を得た打者走者が捕手の送球動作を明らかに妨害したため、打者走者にはインターフェアが宣告された。妨害にもかかわらず、捕手はそのまま三塁に送球し二塁走者を三塁でアウトにした。この場合、三塁でのアウトを認め妨害はなかったものとみなすのか。
――― 打者走者の妨害であり、アウトになれば妨害がなかったものとみなす処置は打者の妨害のときに適用されるものであることから、このケースは妨害した打者走者をアウトにし

て(この時点でボールデッド)、走者を投球当時の塁に戻す。ツーアウト走者二塁で試合再開する。

＜6.01a　第3版解説　振り逃げのあとの打者走者の妨害　より＞

「第3ストライクの後、打者走者が投球を処理しようとしている捕手の守備を明らかに妨害した場合」、打者走者はアウトになり、ボールデッドとなって、他の走者は投手の投球当時占有していた塁に戻る。(6.01(a)(1)[注])

例題:一塁ベースが空いているかまたはツーアウトの場合。第3ストライクの宣告を受けたが捕球されなかった(振り逃げのケース)。打者走者が、捕手によって捕球されなかった投球を、蹴ったり、触れたり、あるいは他の方法で進路を変えた(故意ではない)。そのため捕手はプレイをすることができなかった。

――― これがホームプレートの周辺で起きた場合はそのままボールインプレイである。しかし、打者走者が数歩走って一塁線上で発生した場合(打者走者は避ける時間があったとみなす)、インターフェアが宣告され、打者走者はアウトとなり、走者は投球当時の塁に戻る。2014年度の改正で「明らかに」という言葉が追加になった。「明らかに」ということは、だれが見ても「明らかに」ということだが、たとえば打者走者に故意性がかなり認められる場合とか、あるいは打者走者が投球または投球を処理しようとしている捕手を邪魔しないよう避ける時間があった(あるいは避けられた)と判断される場合が、「明らかに」に相当すると考えられる。あくまで審判員の判断だが、“出会い頭”的あるいは偶然の場合は明らかな妨害とは言えない。

また、規則6.01(a)(1)[原注]に、「投球が、捕手または審判員に触れて進路が変わり、その後に打者走者に触れた場合は、打者走者が投球を処理しようとしている捕手を明らかに妨げたと審判員が判断しない限り、妨害とはみなされない。」が追加になった。

なお、振り逃げではないケース(ツーアウト以前で一塁に走者がいる)のときに、打者が勘違いして一塁へ走り出したとき、捕手がはじいたボールに打者が触れた場合は、ボールデッドにして、走者を投球当時の塁に戻す。

参考までに、このケースを整理すると次のようになる。

	事　例	処　置	関連条文
1	第3ストライクの投球を捕手がはじき、そのボールをホームベースのすぐ前面で一塁に向かおうとした打者(走者)が蹴ってしまった(当たってしまった)	ボールインプレイ(球審はナッシングのジェスチャー)。したがって、打者走者、塁上の各走者とも進塁は可能。	5.06(c)(6)(A) 5.05(a)(2)
2	同上のケースで、打者走者が数歩一塁方向に走り出しているときに蹴ってしまった(当たってしまった)	打者走者はボールを避ける時間はあったとみなし、打者走者にはインターフェアを宣告し、打者走者アウトで、走者は投球当時の塁に戻る。	5.05(a)(2) 6.01(a)(1)
3	同上のケースで、打者走者が故意にボールを蹴ってしまった	打者走者はインターフェアでアウトが宣告され、走者は投球当時の塁に戻る。	同上
4	第3ストライクの宣告によって直ちにアウトになった打者が、勘違いで一塁に向かおうとして、故意ではなく捕手がはじいたボールを蹴ってしまった(当たってしまった)	タイムを宣告して、守備側の不利益を取り除くため、走者を投球当時の塁に戻す。(アクシデントという考え方)	8.01(c)
5	事例4の状況で、ヒットエンドラン(または盗塁)で塁上の走者がスタートしていた	同上	同上

＜6.01a　第3版解説　ファウルボールの進路を故意に狂わせた場合　より＞

打者または走者がいかなる方法であろうとまだファウルと決まらないままファウル地域を動いている打球の進路を故意に狂わせた場合、打者または走者はアウトとなる。(6.01(a)(2))

ファウルボールを拾い上げたり、触れたこと自体は、ボールの進路を狂わせたことにはならなくても、もし触れなければフェアになっていたかもしれないと審判員が判断すれば、審判員は進路を狂わせた行為とみなす。

攻撃側チームのいずれもファウルボールを拾い上げたり、その他何らかの方法でファウルボールに触れないほうが良い。一塁または三塁コーチャーがベースを通過した後のファウルボールを拾い上げて審判員に返すことは構わないが、フェアの可能性のあるボールにはコーチャーは触れるべきではない。(5.09(a)(9))

フェア地域に入って来そうな打球を打者または走者が、故意に打球の進路を狂わせた場合は、打者または走者はアウトを宣告される。打球がそのままファウル地域を進みそうな場合には、ファウルボールとなる。これらはいずれも審判員の判断による。

規則6.01(a)(2)の走者の妨害事例を整理すると以下のようになる。

①	2ストライク以前	打者のボールカウントはストライクにカウントする。
②	ツーアウト以前	確実に併殺プレイが完成すると審判員が判断した打球(インフライト)を妨害した場合は、打者と走者の二人にアウトを宣告する。
③	ツーアウト以前	打者のボールカウントが2ストライク以後にスクイズプレイやバントが行われ、その打球を妨害した場合は、打者と走者の二人にアウトを宣告する。
④	ツーアウト後	ツーアウト後に妨害が発生した場合は、ボールカウントに関係なく、打者にアウトを宣告する。次回の先頭打者は次打者となる。

＜6.01a　第3版解説　得点したばかりの走者の妨害　より＞

規則6.01(a)(5) アウトになったばかりの打者または走者、あるいは得点したばかりの走者が、味方の走者に対する野手の次の行動を阻止するか、あるいは妨げた場合は、その走者は、味方のプレーヤーが相手の守備を妨害したものとして、アウトを宣告される。

例題1：ワンアウト走者三塁。打者が投手左前に当たり損ねのゴロを打った。投手はそれを捕って本塁に突っ込んできた三塁走者をアウトにしようと本塁に送球した。しかし、走者はうまくスライディングして本塁はセーフ。その後、捕手は一塁へ転送しようとしたが、その走者に足を払われ、送球することができなかった。この場合の審判員の処置は？

――― 規則6.01(a)(5) の「得点したばかりの走者」の妨害に当たり、守備の対象になった打者走者がアウトを宣告され、得点1、ツーアウト走者なしで試合再開となる。

例題2：ツーアウト走者三塁で、前記と同じように、投手は本塁に送球した。セーフ。その後、その走者が捕手の足を払ったため、捕手は一塁に送球することができなかった。この場合の審判員の処置は？

――― 例題1と異なり、ツーアウトの場合は状況が変わってくる。本塁を踏んだ三塁走者は、まだ「得点したばかりの走者」とはいえず、厳密には「仮に得点したばかりの走者」となり、「得点したばかりの走者の妨害」ではなく、「味方のプレーヤーの妨害」によって、打者走者にアウトが宣告される。したがって、ツーアウトで、打者走者が一塁に達するまでのアウトだから、規則5.08(a)[例外]および同(1)によって、得点は記録されないことになる。

例題3：走者二・三塁で、打者がレフト前にヒット。二塁走者も三塁を回って本塁に突っ込んできた。ところが、先に生還していた三塁走者が、走者にスライディングの指示などを与えるために本塁ベース付近にいて、二塁走者に対する捕手の守備の邪魔をした。

――― 得点したばかりの走者の妨害となって、守備の対象になった二塁走者はアウトを宣告される。

＜6.01a　第3版解説　走者が打球を拾い上げる（ホークルールの誕生）　より＞

1957年、シンシナティ・レッズの攻撃、走者一・二塁でハプニングが起きた。打者ウォーリー・ポストの打ったゴロを二塁走者ドーン・ホークがすくいあげるとすぐ後方にいたミルウォーキーのジョニー・ローガン遊撃手にトスした。ローガンは確実にその打球を処理できたし、一塁走者ガス・ベルをアウトにし、ダブルプレイも可能であった。二塁塁審のフランコ・セコリは、規則7.08(f)(当時、現5.09(b)(7))により二塁走者のホークをアウトにした。その当時、「フェアの打球が内野手に触れるか、内野手を通過するよりも前にフェア地域で走者に触れたときは走者アウトで、打者には一塁が与えられる。」というルールしかなかった。打者のポストには安打が記録され、一塁走者のベルは二塁に進んだ。

この1週間後、「ダブルプレイを阻止しようとする意図が明らかで、走者が自ら進んで故意に打球を妨害したと審判員が判断したときは、審判員はその走者に対して妨害によるアウトを宣告するとともに、その走者のすぐ後の走者に対してもチームメートの行為によるアウトを宣告しなければならない。この場合、進塁も得点も許されない。」という特別措置が発表された。この特別措置は大リーグ内規の形をとっていたが、この後も同じことが繰り返されたため1964年に正式に規則書に加えられた。これが“ホークルール”と言われる。規則書では、打者走者をアウトにすると変わっていた。(6.01(a)(6))

＜6.01a　第3版解説　ベースコーチの肉体的援助　より＞

三塁またはー塁ベースコーチが、走者に触れるか、または支えるかして、走者の三塁またはー塁への帰塁、あるいはそれらの離塁を、肉体的に援助したと審判員が認めた場合、(守備の対象であった)走者の守備妨害として、その走者にはアウトが宣告される。(6.01(a)(8))

1972年までは、走者に対してプレイが行われている場合という条件付きだったが、1973年からはプレイがあったか否かに関係なく、援助そのものが罰せられるようになった。

塁に複数の走者がいる場合、1走者に対するベースコーチの肉体的援助があったとき、その走者に対して送球されるなど直接プレイが行われていた場合は、即ボールデッドとするが、直接プレイが行われていない場合には、即ボールデッドとするのではなく、すべてのプレイが落ち着いてからタイムをかけ、その後に審判員は肉体的援助のあった走者をアウトにするなどして適切な処置をとる。ただし、ツーアウト後にベースコーチの肉体的援助があった場合には、即アウトにする。なお、即ボールデッドにしないケースでは、アンパイアリングとして、オブストラクション(2)項のように、肉体的援助があったことを示すために右手で小さくポイントしておくことが望ましい。

例題1:走者三塁で、打者がー塁ゴロを打った。ー塁手は本塁に送球し、三・本間でランダウンが始まった。打者はー塁手がー塁ベースを踏んだ、したがって自分はアウトだと思って、走るのを止めたが、ー塁ベースコーチが、その打者走者を押してー塁に触れさせた。

――― このケースは、肉体的援助があった打者走者に対して直接プレイが行われていないので、即ボールデッドにするのではなく、三・本間でのランダウンプレイが落ち着いてから、審判員はタイムをかけ、肉体的援助のあったー塁走者をアウトにする。これは、直接プレイが行われていないのに(よそでプレイが行われている)、即ボールデッドにしてプレイを止めてしまうのは不自然だとの考え方による。

例題2:ノーアウト走者二塁。打者がレフト前にヒット。二塁走者が三塁を回ったところで三塁ベースコーチの肉体的援助があった。レフトからの送球は、7-2-4と渡って、打者走者を二塁でアウトにしようとした。

――― この場合、二塁走者に直接プレイが行われていたのか、あるいはそうではなく、プレイを流してしまうのか(つまり打者走者に対する二塁でのアウトまたはセーフのプレイを生かす)といった議論がある。しかし、事例のように、送球が走者の方に向かってきていたとすれば、その走者に対して直接プレイが行われていたと解するのが妥当と考える。

したがって、このケースは、即ボールデッドとなって二塁走者はアウト、打者走者はー塁に戻るというのが正しい処置となる。

ー方、走者二塁。打者がレフト前にヒットを打った。二塁走者が三塁を回ったところで三塁ベースコーチの肉体的援助があった。レフトは、本塁にではなく、打者走者をアウトにしようと二塁に送球したような場合、打者走者は二塁でアウトになるかセーフになるか、そのままプレイを流す。プレイが落ち着いた後に、タイムをかけ、二塁走者に肉体的援助でアウトを宣告する。

＜6.01a　第3版解説　ベースコーチ以外の肉体的援助　より＞

ベースコーチ以外の者が、走者に肉体的援助(後位の走者が前位の走者をつかんだり、向きを変えたり、次打者が本塁を踏み損ねた走者を押したりなど)を行った場合は？

――― “追い越し”をしないように後位の走者が前位の走者の背中を押したり、また次打者が本塁を踏み損ねた(?)走者をもう一度踏みなおすよう押し戻したりなどの肉体的援助を行うことはさしつかえない。ただし、走者がダッグアウトに入ってしまえば、もう(本)塁の踏み直しには戻れない。(5.09(c)(2)[規則説明](B))

なお、関連して規則定義15[原注]にあるように、ダッグアウトの縁で飛球を捕えようとしている野手が、中へ落ち込まないように、中にいるプレーヤー(いずれのチームか問わない)によって身体を支えられながら捕球した場合でも、正規の捕球となる。プレーヤーの安全面から、どちらのチームのプレーヤーによって支えられても、その行為は正当なものとして認められている。

＜6.01a　第3版解説　捕手と一塁に向かう打者走者とが接触　より＞

規則6.01(a)(10)[原注]には、「捕手が打球を処理しようとしているときに、捕手と一塁へ向かう打者走者とが接触した場合は、守備妨害も走塁妨害もなかったものとみなされて、何も宣告されない。打球を処理しようとしている野手による走塁妨害は、非常に悪質で乱暴な場合だけに宣告されるべきである。」と規定されている。

いわゆる“出会い頭”の接触で、これはほとんど本塁の直前の、ごく狭い範囲に限られ、審判員の一瞬の判断だが、“ナッシング”(球審は、両手を広げ、“出会い頭で妨害はなかったよ”という意味で“ナッシング”)のジェスチャーを出し、そのままプレイは続けられる。球審は、打球を処理しようとしている捕手と一塁に向かう打者走者とが接触した場合、ナッシングか、打者走者の守備妨害か、あるいは捕手の走塁妨害かをその行為によって一瞬に判断することが求められる。

この規則ができた経緯を説明する。それは1975年のワールドシリーズで大事件が発生した。

シンシナティ・レッズとボストン・レッドソックスの第3戦が5-5の同点で延長10回裏に入った。レッズは一塁に走者を置いて、代打エド・アームブリスターが本塁前にバントした。カールトン・フィスク捕手が打球を捕ろうとしたときに、走り抜けようとしたアームブリスターと両者が接触した。バランスを崩したフィスク捕手は二塁に高投、走者は二・三塁となった。ボストン側は球審ラリー・バネットに「打者のインターフェアだ」と抗議したが、球審は「単なる接触だ。打者走者に妨害の意図がないときはインターフェアではない」との判定を押し通した。結局、このプレイが勝敗を分けてレッズは次打者ジョー・モーガンの安打でサヨナラ勝ちをおさめたが、この判定を巡って米国中に非難の声が巻き起こった。

「打球を処理しようとする野手に走者が接触すればインターフェアだ。故意も偶然もない。」という声が圧倒的だった。「おそらく球審はダブルプレイを阻止しようとして走者が故意に妨害したルールと勘違いしたのだろう」という、あざけりの声もあった。バネット球審に脅迫状が舞い込んだりする始末でFBIが護衛する事態になった。そのうち、バネット球審は「本塁付近は捕手も打者も出会い頭で接触する場合が多いので、ともに避けられないのだから、走塁妨害も守備妨害も認めるわけにはいかない」という大リーグの内規どおりに判定したことが分かった。ルールブックには載っていないことなので一般の人にはわからなかった。

「内規も公開すべきだ」という意見が持ち上がり、米国ルール委員会は、翌年1976年に、大量の大リーグ内規を[原注]としてルールブックに挿入した。全部で64項目の[原注]を挿入するとともに、規則本文15項目を新設あるいは改訂するという大改革を断行した。

わが国の公認野球規則は1977年にわが国の実情に照らし合わせて取捨選択しながらこれらを採用した。

＜6.01a　第3版解説　打球が走者に当たる　より＞

打球が内野手を通過し、他の内野手がまだ守備する機会がある状態で、打球が走者に当たり、走者がアウトにされる規定は、打球が最初の内野手に触れることなく、または内野手に触れて進路が変わることもなく、その内野手を通過した場合だけに適用される。このことは、たとえ他の内野手がその打球に守備する機会があっても、打球が最初の内野手に触れたり、触れて進路が変わった場合には適用されない。

換言すれば、打球がいずれかの内野手(投手を含む)に触れた(あるいは触れて進路が変わった)後に、その打球が偶然走者に当たった場合、たとえ他の内野手に守備の機会があっても、ボールインプレイである。(5.06(c)(6)、5.09(b)(7)、6.01(a)(11))

この理由は、走者は走塁中に進路が変わった打球を避けることは求められていないので、その打球に当たったことでアウトにすべきではないからである。もちろん、内野手に触れて進路が変わった後でも、走者が故意に打球の進路を変えたり、避けられたにも拘らず打球に当たった場合、走者は故意の妨害とみなされる。打球が内野手によって進路が変わったことで走者が故意に妨害しても良いと言うことにはならない。(6.01(a)(11))

打球が内野手に触れた(進路が変わった)後に、走者に(故意ではなく)当たった場合、他の内野手に守備機会があったにしても、ボールインプレイである。**はじいた打球を処理しようとしている野手を妨害した場合**は別である。特に、打球が内野手によって進路が変わり、他の内野手がその打球に対してプレイをしている場合は走者は野手を避けねばならない。もし打球が他の野手に触れていたとしても、走者がプレイをしている野手を妨害した場合は、走者は5.09(b)(3)によってアウトにされる場合もある。ルール上、打球に対してプレイしている野手が優先である。(5.09(b)(7)[注1])

一方、打球が野手(投手を除く)の股間または脇を野手に触れずに通過し、その直後その内野手の後ろで走者に当たった場合、審判員はその打球に対して他の内野手が守備する機会があったかどうかを判断し、もし**そうであれば**走者には**アウトが**宣告され、守備する機会が**ないと判断すれば**打球は**ボールインプレイ**である。

“フェアボールが内野手を通過し、そのすぐ後で走者に当たった”(6.01(a)(11)および5.06(c)(6))とは、打球が内野手の股間またはすぐ側方を通過し、その内野手のすぐ後ろで走者に当たった場合をいう。

例題：

(1) ワンアウト走者二塁。打者は三遊間にゴロを打った。三塁手は打球をカットしようとした。ショートは三遊間深く打球を捕ろうと動いた。走者は三塁に向かっていた。打球は三塁手に触れることなく、三塁手を通過し、走路上で走者に当たった。ショートはこの打球に対してプレイしようとしていた。

――― 二塁走者はアウト、打者走者には一塁が与えられる。打球は内野手を通過したが

走者に当たる前に投手以外の内野手には触れていない。しかし、走者の後ろで他の野手が守備する機会を失した。

(2) ワンアウト走者二塁。打者は三遊間にゴロを打った。三塁手、遊撃手ともに打球を追った。打球は三塁手がはじいて遊撃手の方に転がった。遊撃手が守備しようとしたが、三塁に向かっていた走者に当たってしまい、守備することができなかった。

――― 二塁走者はアウトにはならず、ボールインプレイである(故意ではない場合)。もし走者に当たらなかったら遊撃手は守備ができたであろうが、打球は最初の野手に触れて進路が変わったので走者には責めがない。

(3) ワンアウト走者一塁。走者は盗塁。打者の打球はピッチャーゴロ。投手はそれをはじき、打球は二塁手の方に転がった。二塁手は確かにその打球を守備する機会があった。しかし、打球は二塁手の前で走者に当たった。

――― 一塁走者はアウトではない。ボールはインプレイである(故意による妨害ではない場合)。次のプレイと比較しなさい。

(4) ワンアウト走者一塁。走者は走っていた。打者はピッチャーゴロ。投手はそれをはじき、打球は二塁手の方に転がった。走者は二塁ベースに向かっていたので進路が変わった打球に守備しようとしていた二塁手を避けることができずにぶつかってしまった。

――― 妨害が宣告され、一塁走者はアウトになる。進路が変わったとはいえ、このケースはまだ打球であり、走者は野手を避けねばならない。打者走者には一塁が与えられる。

(5) 走者一・二塁でダブルスチール。打者はバントの構えをし、一塁手および三塁手は前進し、ショートは三塁のカバーに入った。打者はバントをせずに打ち、ゴロとなって打球はショートの位置に転がった。しかし、ショートは三塁のカバーに入ったため、誰も守備することができなかった。このとき打球は二塁走者に当たった。

――― 二塁走者は打球に当たったことでアウトが宣告される。打者走者には一塁が与えられる。このプレイでは、打球が内野手を通過したとはみなされない。

(6) 走者一・二塁で、一塁手および三塁手はバントに備えて前進守備、このとき走者はダブルスチールをした。打者はバントと見せかけて打って、打球は前進守備の三塁手の頭を超える高いゴロ(チョッパー)となった。打球は二塁走者に当たった。二つのケース:(a)ショートは打球に守備しようとしていた(b)ショートが守備する位置にいなかった場合

――― (a)のケースでは、二塁走者はアウト。打球は三塁手を通過したが、他の野手が守備する機会があった。(b)のケースでは、打球はインプレイの状態に置かれる。打球は三塁手を通過し、他の内野手も守備する機会がなかった。

(7) 走者一塁でヒット・エンド・ラン。打者は二塁手の定位置方向にゴロを打った。(二塁手は二塁ベースのカバーに行き、そこは空いていた。)打球は一塁走者に当たった。

――― 一塁走者は打球に当たりアウト。打者走者は一塁。この場合、打球は内野手を通過したとはみなされない。

(8) ワンアウト走者一塁。走者が走った。打者はピッチャーゴロ。投手はそれをはじき、ボールは二塁手の方向に転がった。二塁手は確かに守備の機会があった。しかし、ボールは二塁手の前で走者に当たった。走者に当たったボールは、遊撃手のグラブに入り、遊撃手は打者走者を一塁でアウトにしようと一塁へ送球した。その間、打球に当たった一塁走者は二塁に進んだ。

――― ボールはインプレイ(故意の妨害はなかった場合)。打者走者はアウト、一塁走者は二塁が認められる。

(9) 走者一塁。一塁手は走者の前で守備していた。打者は一塁手の横にゴロを打ち、一塁手はそれを捕ろうと飛びこんだが、捕れず、その直後打球は走者に当たった。
――― この場合、打球は内野手の横を通過したとみなされる。審判員は他の内野手に守備する機会があったかどうかを判断する。あれば、走者はアウト、なければ、そのままインプレイである。
(10) ノーアウト満塁。内野手は前進守備体制。打者は鋭い三塁ゴロ、三塁手はこれを遊撃手の方向にはじく。二塁走者は、遊撃手が守備するだろうと見て、当たりに行った。ボールはレフトの方に転がり、すべての走者は進塁した。
――― 二塁走者は併殺を防ぐため故意に打球を妨害した。二塁走者と打者走者がアウトとなる。走者は一・三塁に戻る。二塁走者は規則6.01(a)(6)に違反した。
(11) ノーアウト走者三塁。打者は三塁線に強いゴロを打ち、三塁ベースについていた三塁走者にフェアテリトリで当たった。走者は故意に妨害する意図はなかったが、三塁手は走者の後ろでプレイしようとしていた。
――― 走者はアウト。ボールデッドとなって、打者走者には一塁が与えられる。打球に当たったとき、走者がベースについていたかどうかは関係ない。(例外は、ベースについていて走者がインフィールドフライに当たったときである)。(定義25[問答])
(12) ノーアウト走者二塁。打者は三塁線にバントした。投手と三塁手が追って、ファウルにならないか見ていた。打球はラインの内側(フェアテリトリ)を転がり続け、三塁ベースに当たり、そしてベース上にいた二塁からの走者に当たった。
――― 打球は技術的には野手を通過していないが、野手が守備する機会を持ちながらそれを選択しなかったので、そのままボールはインプレイである。走者はこの場合アウトにはならない。

まとめ:
次の場合を除き、故意ではなく打球に当たった走者はアウトとなる。
(1) ボールが内野手にすでに触れた場合
(2) ボールが内野手を通過(すなわち内野手の股間または守備しようとした内野手の側方を通過)し、かつ他の内野手が守備する機会がなかった場合
また、走者は、たとえボールが野手に触れて進路が変わったとしても、打球に対して守備しようとしている野手を避けねばならない。

なお、打球が野手を通過していたかどうかは、走者が打球に触れた地点が、野手とファウルラインを垂直に結ぶ線よりも前か後かで判断する。

<u>＜6.01a　第3版解説　ベースについている走者が妨害＞</u>
走者が正式に占有を許されたベースについていて打球に対して守備しようとした野手の邪魔になった場合、その妨害(フェアテリトリまたはファウルテリトリ、どちらで起きたかを問わない)が故意ではないと審判員が判断すればその走者はアウトにはならない。しかし、審判員が故意と判断した場合、次のペナルティを課す。
ノーアウトまたはワンアウトの場合、その走者と打者の両方をアウトにする。ツーアウトの場合、打者をアウトにする。(6.01(a)インターフェアに対するペナルティ[原注1])

＜6.01a　第3版解説　危険防止（ラフプレイ禁止）ルール＞

2012年に韓国で行われた18Uの世界大会で、日本チームの捕手が米国の選手に2度にわたって体当たりされ、しばらく立ち上がれなかったシーンをご記憶の方も多いと思う。また、プロ野球中継で、しばしばホームで体当たりのシーンが見られ、「ナイスプレイ！」とか「ナイスブロック！」とか、体を張った捕手のプレイが称賛されることもある。

わが国のアマチュア野球では、目に余るような危険な接触プレイがそれほど起きているわけではないが、青少年を危険なプレイでけがをさせ、将来の夢を失わせてはいけないとの考えから、2013年に「危険防止(ラブプレイ禁止)ルール」をアマチュア野球内規に追加した。(アマチュア内規⑩)

＜6.01a　第3版解説　本塁の衝突プレイ＞

本塁上で、得点をめぐって走者と捕手が激しく接触するプレイは、これまでに米国でも日本でも度々繰り返されてきた。走者の無法ともいえる捕手への体当たりや、捕手がホームプレートをふさいでしまう〝ブロック〟によって、過去には多くの選手が傷つき、最悪の場合には選手生命を断たれるような大けがを負うケースもあった。

2011年5月、MLBのジャイアンツ対マーリンズ戦、2010年シーズンのナ・リーグ新人王、ジャイアンツの捕手のバスター・ポージーは、本塁のタッグプレイで三塁走者と激しく衝突した。走者は明らかに落球を狙って肩から突進してきた。ポージーは左脚骨折と足首靱帯断裂の重傷を負い、その後シーズンを欠場した。

MLBではこのプレイを機に、捕手を守ろうとする動きが出てきて、2015年にようやく6.01(i)“collision rule”を採用するに至った。我が国では、2013年に「危険防止(ラフプレイ禁止)ルール」としてアマチュア野球内規⑩が定められ、すでに運用しているが、2016年からはプロ野球においても独自の内規を制定して対応することになった。

また、メジャーリーグにおいて、2016年のシーズンから、二塁での併殺プレイのときのピボットマンに対する、走者の危険なスライディングを禁止するルールが採用された。(6.01(j))(前記の「10.故意の妨害」参照)

アマチュア野球内規⑩では、攻撃側および守備側に対して、規則本文の規定と比べてより厳しい制約を課すことによって、塁上での接触を極力避け、プレーヤーの安全が確保できるような規定を採用している。走者は、たとえ走路上であっても野手との接触を避ける努力を怠ってはいけないし、捕手または野手は、たとえボールを保持していても〝ブロック〟することは許されない。

また、この内規の適用は、本塁でのプレイのみに限定されてはいない。たとえば、二塁のピボットマンに対しての、走者の併殺崩しの危険なスライディングなども対象となる。**すべての審判員、プレーヤー、指導者がこの規則の趣旨を正しく理解して、的確な運用をすることによって、試合中の衝突事故を根絶したいものだ。野球は決して格闘技ではない。**

＜6.01b　第3版解説　攻撃側チームのメンバーによる妨害　より＞

規則6.01(d)の競技場内に入ることが許された人の妨害から、試合に参加している攻撃側チームのメンバーまたはベースコーチの妨害、または審判員による妨害は除かれ、それらは別に定められている。

妨害を整理すると、次のようになる。

誰が守備を妨害したか	適用規則
競技場内に入ることが許された人 （バットボーイ、ボールボーイ、警察官など）	6.01（d）
攻撃側メンバーまたはベースコーチ	6.01（b）、6.01（f）
審判員	5.05（b）(4) 5.06（c）(6)、6.01（f）
走　者	5.09（b）(3)

例題：打者が遊撃手にゴロを打ち、それを捕った遊撃手が一塁に悪送球した。一塁ベースコーチは送球に当たるのを避けようとしてグラウンドに倒れ、悪送球を捕りに行こうとした一塁手と衝突した。打者走者は三塁にまで到達した。妨害を宣告するかどうかは審判員の判断によるが、コーチが妨害を避けようとしたが避けきれなかったと判断すれば、審判員は妨害を宣告してはならない。（あえて避けようとせず野手と衝突した場合は“故意”とみなす）。（6.01(b)[注2]）

2018年公認野球規則の6.01(d)[原注]の“例”は、OBRには以前から記載されていたが、我が国では2012年の改正で採用した。そして、2013年の改正で、 この“例”は一塁ベースコーチの妨害の事例を紹介しているので6.01(b)（攻撃側メンバーまたはベースコーチの妨害を規定）に記載したほうが適切との考えから、6.01(b)の【注2】として移動させた。しかし、この“例”は「妨害をした者」を問題にしているのではなく、「故意か否か」の判断の参考例としてOBR には記載されているのではないかとの判断から、また、「原文に忠実に」の観点から、2018 年の改正でOBRのとおり6.01(d)[原注] “例”とした。

走者を除く攻撃側チームのメンバーが、打球を処理しようとしている野手の守備を妨害した場合は、打者がアウトとなる。(5.09(a)(15))

攻撃側チームのメンバーによる妨害とは、どんな場合だろうか。たとえば、次打者、ベースコーチ、外野のファウルテリトリにあるブルペンで投球練習をしているバッテリー、コーチ、ブルペンで待機しているバッテリー、安全監視員、あるいはダッグアウト横で出場に備えて投送球のウォームアップをしているプレーヤー、ベンチまたはダッグアウト内のプレーヤー(スコアラー、トレーナー、監督、コーチを含む)などが、自分の占める場所を譲らなかったり、打球を蹴ったり、拾い上げたり、押し戻したり、あるいは野手の守備の妨げになったりして、打球を処理しようとしている野手の守備を妨害した場合が、これにあたる。

ある走者に対して行われた送球を処理しようとしていた野手の守備を、走者を除く攻撃側のメンバーが妨害した場合、プレイの対象となった走者をアウトにする。(5.09(b)(13))

送球を処理しようとしている野手には当然のことながらバックアップに来た野手も含まれる。送球が偶然ベースコーチに触れたり、投球または送球が審判員に触れたときも、ボールインプレイである。しかし、ベースコーチが故意に送球を妨害した場合には、守備の対象とな

った走者はアウトを宣告される。(6.01(f))

なお、アマチュア野球では、バットボーイを攻撃側の控えの選手が務めることが多いが、このバットボーイがバットを拾おうとして**ダイヤモンドの中に入ってしまい**、そして捕手の守備の邪魔になったり、送球に当たってしまったような場合、バットボーイの“代役”といえどもボールインプレイ中にフェア地域に入ることは許されず、入ってはいけないところに入ったということで攻撃側チームのメンバーによる“故意”の妨害とみなして、ボールデッドにしてプレイを止め、審判員はもし妨害がなかったらどうなっていたかを判断して、ボールデッド後の処置をとる。したがって、バットボーイを攻撃側の選手が務める場合、守備の妨害にならないよう注意する必要がある。

6.01(b)では、5.09(a)(15)および5.09(b)(13)の妨害処理について次のように規定している。
走者を除く攻撃側チームのメンバーが、打球を処理しようとしている野手の守備を妨害した場合は、ボールデッドとなって、打者はアウトとなり、すべての走者は投球当時に占有していた塁に戻る。(5.09(a)(15))
走者を除く攻撃側チームのメンバーが、送球を処理しようとしている野手の守備を妨害した場合は、ボールデッドとなって、そのプレイの対象であった走者はアウトとなり、他のすべての走者は妨害発生の瞬間の占有していた塁に戻る。(5.09(b)(13)、6.01(b))

＜6.01c　第3版解説　打撃妨害と空振り＞

例題1:規則5.05(b)(3)、6.01(c)の「その他」の解釈に関して、いわゆる振り逃げの状況で打者が捕手に妨害されながらスイングしたが、投球に触れず、捕手が後逸して、ボールは転々とした。この場合の処置は？

――― まず空振りでも捕手の打撃妨害は成立する。つぎに、打撃妨害+振り逃げ+捕手後逸のケースも「その他」に含まれるので、捕手が後逸して、打者が振り逃げで一塁に生き、他の走者も1個進塁していれば、妨害はなかったものとしてプレイは続けられる。

例題2:走者満塁、初球を打者が捕手の妨害で空振り。その投球を捕手が後逸し、2走者が生還。一塁走者は三塁まで進んだ。このケースで監督の選択権はあるのか、あるとすれば、

① 打撃妨害で打者は一塁へ、三塁走者は押し出されて本塁へ、得点1、満塁で試合再開か

② 得点2、走者三塁、打者のカウントは1ストライクで試合再開のいずれかとなる。

――― 捕手の妨害(打撃妨害)にもかかわらずプレイが続けられたときは、攻撃側の監督は常にペナルティをとるか、プレイを生かすかの選択権を有する。空振りでも間違いなく捕手の妨害に当たる。したがって、攻撃側の監督は上記いずれかを選択できる。

＜6.01d　第3版解説　インプレイのときベースコーチが使用球を受け取る　より＞

ボールインプレイのとき、野手がスリーアウトになったと勘違いしてベースコーチにボールを渡すことがある。アマチュア野球では、トラブルを防ぐために、スリーアウトになったときは、ボールをマウンドに転がすか、投手板の上に置くように指導しているが、依然ベースコーチに投げて渡す行為がよくみられる。

野手の投げたボールをうっかりベースコーチが受け取ってしまった場合、ベースコーチが

ボールをすぐに手放せばそのままプレイは続行されるが、ベースコーチが暫くボールを保持してしまったときは、ボールデッドとし、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。(6.01(d)、アマチュア内規⑧)

＜6.01d　第3版解説　インプレイのとき審判員が使用球を受け取る　より＞

前記同様、スリーアウトと勘違いした野手が、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)を準用し、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。(6.01(d)、アマチュア内規⑧)

なお、前記の「33.インプレイのときベースコーチが使用球をうっかり受け取る」と同様、審判員が使用球を受け取った場合も、守備側のうっかりミスだが、ベースコーチと審判員の場合とで処置が異なるのは、審判員は観客が受け取ったときと同様第三者であることから、審判員が受け取った時点で即ボールデッドとなる。しかし、ベースコーチの場合は、ベースコーチがボールを保持してしまわない限り、つまりベースコーチがボールを受けてもすぐ手放せば(“触れた”と同じ状態)、プレイに支障はないとしてプレイを優先し、そのままプレイを続けさせる。

＜6.01d　第3版解説　競技場内に入ることが許された人がプレイを妨害した場合＞

規則6.01(d)で競技場内に入ることが許された人が、任意に(自発的に)インプレイのボールに触れてしまった場合、“故意の”妨害とみなされる。ボールに触れた瞬間、ボールデッドとなって、もし妨害がなかったら競技はどうなったかを判断してペナルティを課す。

規則6.01(d)で競技場内に入ることが許された人に“偶然”ボールが触れたと審判員が判断した場合は、“故意とはみなさず”、ボールインプレイの状態に置かれる。もし競技場内に入ることが許された人がプレイをしようとしている野手を妨害したが、それが意図的でない場合はボールインプレイである。

妨害が故意であったか否かは、その人の行為に基づいて決定される。たとえば、バットボーイ、ボールボーイ、警備員等が、送球または打球に触れないように避けようとしたが避けきれずに触れた場合は、故意の妨害とはみなさない。しかし、ボールを蹴ったり、拾い上げたり、押し出したりした場合は、本人の意思とは関係なく故意の妨害とみなされる。(6.01(d)[原注])

ペナルティの適用に当たっては、審判員はもし妨害がなかったらどうなっていたかを判断して合理的に決めなければならない。

＜6.01e　第3版解説　観衆の妨害＞

観衆がインプレイのボール(打球または送球)を妨害した場合、またはインプレイのボールを守備しようとしている野手に触れたり、じゃまをした場合、ボールデッドとなって、審判員は妨害がなかったらどうなっていたかを判断して措置をする(6.01(e))。観衆が明らかにプレーヤーが飛球を捕えるのを妨げたと審判員が判断すれば打者はアウトになる(同[規則説明])。また審判員は妨害が発生しなかったら達していたであろう塁に打者と走者を進める。

打球または送球がスタンドに入って観衆に触れたら、たとえ競技場内にはねがえってきてもボールデッドとなる場合と、観衆が競技場内に入ったり、境界線から乗り出すか、その下または間をくぐり抜けてインプレイのボールに触れたり、あるいは何らかの方法でプレーヤーを妨害した場合とでは事情が異なる。後者の場合は故意の妨害として取り扱われる(規則

6.01(d)競技場内に入ることが許された人の妨害)。審判員は、打者とすべての走者をその妨害がなかったらどうなっていたかと判断して進める。

野手がフェンス、手すりまたは境界線の上に手を差し伸べて捕球することはできる。野手が手すりの上に乗ってプレイをすることもできる。

野手が捕球のためにフェンス、手すり、ロープから身を乗り出したり、スタンドの中へ手を差し伸べたりした場合は、野手が危険を承知でプレイをしているので、捕球を妨げられても(観衆の)妨害とはならない。しかし、観衆がフェンス、手すり、ロープを越えて競技場の方へ乗り出して捕球を妨げた場合は、観衆の妨害となって打者はアウトが宣告される。

審判員は、まずプレイを止めるために“タイム”(両手を頭上に)をかけ、そして頭上で左手首を右手で握ることで、観衆の妨害が起きたことを示す。

観衆または競技場内に入ることが許された人(規則6.01(d))によってインプレイのボールに故意の妨害があった場合、妨害が発生した瞬間にボールデッドとなる。妨害を宣告した審判員(誰が宣告してもよい)は、もし妨害が発生しなかったらどうなっていたかを決定するために他の審判員と協議をする。

観衆の妨害の規則は、審判員の判断で妨害を取り除くペナルティを課し、そして妨害発生の瞬間にボールデッドになると明確に規定している。

打者への投球を観衆が妨害することもある。もし暴投のボールがスタンドには入らず、インプレイの状態にあるとき、観衆に妨害された場合、観衆の妨害が適用される。同じプレイのように見えても、球場の大きさ、走者の足の速さ等によって判断が異なってくるので、審判員は観衆の妨害に対するペナルティの決定に当たっては、色んな要素を考慮にいれなければならない。(6.01(e))

＜6.01h　第3版解説　オブストラクション　より＞

オブストラクションとは、野手がボールを保持していないとき、またはボールを守備していないときに、走者の進塁を妨げる行為をいう。

野手がまさに送球を捕ろうとし、ボールが野手に直接かつ十分に近くまできており、野手がそのボールを受ける位置を占めねばならなくなった場合は、野手は**“ボールを守備する行為にある”**と判断する。これは一に審判員の判断にかかっている。

野手が守備しようとしたが失敗した場合、もはやボールを守備している行為にあるとはいえない。たとえば、内野手がゴロに飛びついたが捕れず、グラウンドに横たわったままでいたために走者の進塁を遅らせることになった場合、その内野手は走者の進塁の妨害になったと考えられる。

オブストラクションが発生した場合、審判員はその後の処置につき、他の審判員の助言を求めた方が良い。オブストラクションを見ていた審判員は他の走者の位置まで確認することは難しい。オブストラクションで“タイム”になったとき、走者をどこまで進めるか少しでも疑問があれば、他の審判員と協議することを勧める。

オブストラクションには次の二つのケースがある。

①走塁を妨げられた走者に対してプレイが行われている場合(6.01(h)(1))

たとえば次のような場合、

(1) ランダウンプレイ中に走塁を妨げられた
(2) 野手が走者をアウトにしようと塁へ直接送球したときにその走者が走塁を妨げられた
(3) 打者走者が内野ゴロを打ち、一塁へ到達する前に走塁を妨げられた
(4) 打者がライト前に打ち、いわゆる“ライトゴロ”のようなケースで、打者走者が一塁へ到達する前に走塁を妨げられた
(5) その他走塁を妨げられた走者に対して直接プレイが行われているとき

この(1) 項の場合、審判員は直ちに“タイム”(両手を頭上に)をかけ、“ザッツ・オブストラクション”とはっきりと大きな声で宣告し、妨害した野手を指差す(ポイントする)。ただちに、ボールデッドになり、すべての走者はオブストラクションがなければ達したであろう塁まで進塁できる。また、妨害された走者は、妨害発生のときに占有していた塁よりも少なくとも1個の塁が与えられる。

(1) 項は、送球がインフライトの状態にあるときにオブストラクションが発生した場合にも適用される。この場合、審判員は塁を与えるに当たって送球の結果を考慮に入れる。たとえば、**オブストラクションが発生したとき(審判員はタイムをかけた)、送球はインフライトの状態**にあり、そして送球が悪送球となってボールデッドの個所に入った場合、すべての走者には**2個の塁**が与えられる(5.06(b)(4)G)
(たとえボールデッドの前に審判員がタイムをかけていても)。こういうケースでは、審判員は、送球がオブストラクションの**前になされたのか後なのか**を判断しなければならない。審判員がオブストラクションの後に送球がなされたと判断した場合、妨害を受けた走者は妨害発生のときに占有していた塁から1個の塁が与えられるにすぎない。

②走塁を妨げられた走者に対してプレイがなされていなかった場合(6.01(h)(2))
たとえば、
(1) 打者走者がヒットを打って打球が外野にある間に一塁を回ったところで走塁を妨害された
(2) 打者走者が外野にヒットを打って一塁に到達する前に走塁を妨害された
(3) 一塁走者が二塁に盗塁。捕手の送球が悪送球となってセンターに抜けた。走者は三塁に進もうとしたところ走塁を妨害された。オブストラクションが発生したときボールは外野を転がっていた。
(4) 二塁走者が外野へのヒットで三塁を回ろうとして走塁を妨害された
(5) その他オブストラクションが発生したときその走者に直接プレイがなされていない場合

(2)項の場合、審判員はオブストラクションが発生したところをポイントし、“ザッツ・オブストラクション”と声を出してはっきりとコールする。しかし、ボールデッドにはならず、プレイが一段落(すべてのプレイが止まり、次のプレイがないと思われる状態)してから審判員はタイムをかけ、オブストラクションの弊害を取り除く。(2)項では、すべてのプレイが一段落するまで審判員はタイムをかけてはいけない。

注1. (2) 項の場合、たとえ、オブストラクションを受けた走者にプレイがなされていてもプレイは一段落するまで続けられる。しかし、オブストラクションを受けた走者がオブストラクションで与えられるであろう塁に到達する前にダッグアウトになった場合、審判員はタッグアウトになったときにタイムをかける。その後、審判員はその走者へのオブストラクションの弊害

を取り除く。

注2. （2） 項では、どの塁まで進塁を許すか、審判員は妨害発生のときの走者、ボールおよび野手の位置と走者のスピードを考慮に入れて決定する。しかし、最終決定はプレイが一段落するまでボールデッドにしてはならない。またオブストラクションを受けた走者はオブストラクションが発生しなければ行けたであろう塁まで進むことができる。

例題：打者走者がライト線にヒットを打ち、一塁ベースを回ったところで妨害された。オブストラクションが発生したとき、右翼手はまだボールを守備しておらず、打者走者は悠々二塁打（スタンドアップ・ダブル)と思われた。しかし、プレイはそのまま進み、右翼手が打球に追いつき、打者走者は三塁に向かった。打者走者は三塁で間一髪アウトになった。

――― オブストラクションが発生したとき、審判員は走者、打球および野手の位置を見て、当初打者走者は二塁止まりと予測したかもしれない。しかし、プレイは進み、もし一塁ベースを回ったところで妨害を受けなかったら打者走者は三塁に安全に到達していたであろうことが明らかになった。そこで、打者走者が三塁でタッグアウトになった瞬間、タイムをかけ、打者走者に三塁を与える。審判員はプレイが一段落するまでプレイを見届け、それからどこまで進塁を許すかを決定する。この例で、もし審判員が打者走者が三塁でアウトになったことがオブストラクションの影響はないと判断すれば、アウトは成立する。

＜6.01h　第3版解説　打者走者が一塁に到達する前に走塁を妨害された場合　より＞

打者走者が一塁に到達する前に走塁を妨害された場合、どんな場合でも打者走者に一塁が与えられるわけではない。たとえば、打者走者が飛球またはライナーを打ち、それが捕らえられた場合、打者走者が一塁の手前で走塁を妨害されてもアウトはアウトである。それは、飛球を捕らえられたことはオブストラクションによってなんら影響を受けないからである。同様に、ファウルボールの場合も、捕らえられなかったら、たとえ一塁の手前で走塁を妨害されてもファウルボールである。その理由も、オブストラクションとファウルボールは関係ないからである。

打者走者が一塁に到達する前に走塁を妨害されるケースは、概して三つのケースがある。繰り返すが、ケースによって、必ずしも即座に“タイム”にはならず、また打者走者に一塁が与えられるわけではないということである。

ケース1：打者走者が**内野ゴロ**を打ったときに、一塁に到達する前に走塁を妨げられた。普通のプレイの場合である。

――― このケースは、規則6.01(h)(1)でいうオブストラクションであり、直ちに“タイム”がかけられ、打者走者には一塁が与えられる。

ケース2：打者走者が内野への**ポップフライまたはライナー**を打ったときに、一塁に到達する前に走塁を妨げられた。

――― オブストラクションが発生した地点をポイントし、審判員は“ザッツ・オブストラクション”とコールする。しかし、ボールはインプレイの状態に置く。もしポップフライまたはライナーが捕らえられれば打者走者はアウトになる。しかし、それを落とした場合(フェアボール)かつこのときまだ打者走者が一塁に達していなかった場合は、“タイム”がコールされ、打者走者には一塁が与えられる。(6.01(h)(1))他の走者はもしオブストラクションがなかったら

達したであろう塁に進塁できる。(このケースでは、上記のケース1の適用に戻る。)一方、飛球を落としたとき、打者走者が明らかに一塁ベースに到達するか、回っていた場合、プレイはそのまま続けられ、プレイが一段落してから必要ならオブストラクションを取り除く措置がとられる(このケースは、(2)項に該当する)。

ケース3:打者走者が外野へのヒットを打ったときに、一塁に到達する前に走塁を妨げられた。

――― オブストラクションが発生した地点をポイントし、審判員は“ザッツ・オブストラクション”とコールする。しかし、プレイは一段落するまで継続する。その後、“タイム”をかけ、必要ならオブストラクションのペナルティの措置をとる。飛球が捕らえられたら打者走者はアウトである。もし打球が捕らえられずにフェアとなった場合、打者走者は必ず最低一塁は与えられる。

ケース4:ライトゴロになるようなケースで、打者走者が一塁に到達する前に走塁を妨げられた。

――― 外野手から直接打者走者に対するプレイがあった場合(“ライトゴロ”のケース)、内野ゴロのケースと同様、(1)項扱いとする。

＜6.01h　第3版解説　オブストラクションとインターフェアの事例　より＞

(1) 走者一塁。打者走者が一・本間ではさまれた。本塁に戻るときにオブストラクションの宣告はあるのか。

――― オブストラクションが故意でないかぎり、それはない。

注:打者走者が一・本間ではさまれて、打者走者が本塁方向に戻り、ホームプレートを踏んでしまえば、アウトが宣告される。(5.09(b)(10)[注])

(2) 打者走者が一塁に到達する前に走塁を妨げられた。ただしその走者にプレイは行われていなかった。(たとえば、外野へのヒット)

――― オブストラクションが発生した地点をポイントし、審判員は“ザッツ・オブストラクション”をコールする。しかし、プレイは一段落するまで、そのまま生かす。それから、オブストラクションの必要な措置を講ずる。もし飛球が捕らえられた場合は打者走者はアウトである。打球がフェアとなって捕らえられなかった場合は、打者走者は必ず最低一塁は与えられる。(6.01(h)(1))

(3) 走者満塁。打者はショートに強いゴロを打ち、それをショートがはじいた。ショートが追っかけようとして二塁走者とぶつかった。

――― ボールをはじいた後、ボールが**野手のすぐそば(リーチ)にあるとき**は、走者が野手を避けねばならず、もしその状況で接触すれば、**インターフェアランス**が宣告され、走者はアウトになる(5.09(b)(3))。(この場合、野手はまだ“打球を処理する行為”中にあり、規則定義51(オブストラクション)の“(守備機会を)失った”ケースには該当しない)。しかし、野手が打球をはじき、ボールが**野手のリーチの範囲内にないとき**は、その場合は野

手が走者を避けねばならず、もし走者と接触すれば規則6.01(h)(2)で**オブストラクション**が宣告される。

(4) 走者一塁、打者はピッチャー返しのライナーを打ち、打球は投手のグラブをはじいて二

塁手の方に転がった。二塁手がそのボールを守備しようとしたとき、一塁から走ってきた走者とぶつかった。

――― 審判員が、二塁手がまさに守備しようとしていたと判断すれば、一塁走者が守備妨害でアウトとなる(5.09(b)(3))。妨害発生の瞬間ボールデッドとなり、打者走者は一塁が与えられる(ただし妨害が故意でなかった場合。故意の場合は、走者、打者走者ともアウトが宣告される)(6.01(a)(6))。

しかし、二塁手が守備するような状況ではなかったと審判員が判断すれば(すなわち二塁手が転がった打球の方に動いただけのような場合)、オブストラクションが宣告される。(6.01(h)(2))

なお、上記のケースで、投手がはじいた打球に一塁走者が触れた場合(故意ではなく)、ボールインプレイである。(6.01(a)(11)(A))

(5) ノーアウト走者一塁。ヒットエンドランがかかり、打者はライト線にヒットを打った。一塁走者は二塁を回って三塁に向かおうとしたところで、ショートとぶつかって倒れてしまった。ぶつかったため、走者は三塁に進めず、ボールが内野に返球されたとき二塁へ戻った。もしショートとぶつからなければ、走者は容易に三塁に進めたであろう。

――― ぶつかったときに、オブストラクションがコールされるが、走塁を妨げられた走者にプレイが行われていなかったので、プレイはそのまま続けられる。すべてのプレイが一段落してから“タイム”がかけられ、走塁を妨害された走者に、妨害がなければ達していたであろう三塁が与えられる。打者走者も妨害がなければ達していたであろう塁にまで進む。(一塁止まりか二塁かは審判員の判断による)。(6.01(h)(2))

注:このプレイで、もし一塁走者が二塁への返球でアウトになった場合、走者がタッグアウトになった時点で審判員は“タイム”をかける。そして、走者には(オブストラクションがなければ達したであろう)三塁が与えられ、打者走者もまたオブストラクションがなければ達したであろう塁にまで進むことができる。

(6) 打者が一・本間にゴロまたはポップフライを打ち、投手と一塁手が守備しようとした。一塁へ向かった打者走者がこのときどちらか(または両方)にぶつかった。

――― 規則6.01(a)(10)参照。打球を処理するのにふさわしい野手はどちらであったかの審判員の判断によって、インターフェアランスかオブストラクションが決まる。もし打球を処理するのに最もふさわしい野手以外の野手と走者が接触した場合、その野手は走者の走塁を妨害したことになる。(5.09(b)(3)、6.01(h)(1))

(7) ノーアウト走者二塁。投手が二塁にけん制、走者は二・三塁間にはさまれる。ランダウン中、ショートからの送球がまだインフライトの状態にあるとき走者が三塁手によって走塁を妨害された。ショートの送球は悪送球となってダッグアウトに入ってしまった。

――― 走者には本塁が与えられる(悪送球がなされたときの位置から2個の塁(5.06(b)(4)(G))。走塁を妨げられた走者にプレイが行われており(前掲27.の“ケース1”)、審判員はオブストラクション発生の瞬間に“タイム”をかける。しかし、規則6.01(h)(1)では、オブストラクションが宣告される前に、ボールがインフライトの状態にあれば、すべての走者には妨害がなければ達したであろう塁が与えられると同様に、悪送球によって与えられる塁が与えられる。つまり、走塁を妨げられた走者にプレイが行われていた場合でも、このケースの場合、送球がなされたときから2個の塁が与えられる。(オブストラクションが発生する前に占有していた塁より少なくとも1個ということではない。)

(8) ノーアウト走者一塁。ゴロが一塁線に転がった。一塁手がそれを捕って二塁に送球、フォースアウト。二塁でのアウトの後、打者走者が投手によって走塁を妨害された。
――― “タイム”がかけられ、打者走者には一塁が与えられる。二塁でのアウトは成立する。(6.01(h)(1)[注4])

(9) ツーアウト走者一塁。打者はライト線深くヒット。右翼手は打者走者を二塁でアウトにしようと二塁に送球した。送球はそれ、レフトの方に転がった。打者走者はさらに先に行こうとした。ショートがボールを追っかけようとして打者走者と衝突した。打者走者は走り続け、本塁で間一髪アウトになった。
――― ショートと打者走者が接触した時点でオブストラクションがコールされる。走塁を妨げられたときに走者にプレイが行われていたわけではないので、プレイはそのまま続けられる。走者が本塁でアウトになった後、審判員が、走者は妨害がなければ本塁に達していたと判断すれば(すなわち、オブストラクションのせいで本塁でアウトになった)、“タイム”となって打者走者には本塁が与えられる。(6.01(h)(2))

(10) ワンアウト走者三塁。打者は右中間に飛球を打ち、三塁走者はタッグアップした。三塁手は走者の前に立ち、行ったり来たりして、意図的に走者の視界を遮った。
――― これはオブストラーションである(6.01(h)(2))。審判員は妨害を宣告し、適切な処置をする。

(11) 走者一塁。一塁手 ―― 走者を塁に釘付けするというよりむしろ ―― がベースを離れて走者の前を行ったり来たりした。審判員は一塁手が意図的に投手に対する走者の視界を遮っていると判断した。
――― 野手はフェアテリトリであればどこでも位置することができる(5.02(c))が、野手の行為が意図的に走者から投手の視界を遮ろうとしたと審判員が判断すれば、それはイリーガルであり、明らかにルールの精神に反する。一塁手にその行為を止めるように警告し、それでも繰り返せば、退場させる。

(12) ノーアウト走者一塁、カウント0ボール0ストライクで、盗塁した。投手はピッチドアウトした。打者はピッチドアウトされたのをみて、スイングするふりをして意図的にバットを捕手に投げつけた。バットは、投球を捕ろうとしていた、または送球しようとしていた捕手に当たった。打者はこの間バッタースボックス内にいた。
――― 守備妨害となる。捕手の送球が走者をアウトにした場合(この場合はプレイは続行される)を除き、打者にはアウトが宣告される。走者は一塁に戻る。(6.03(a)(4)、[6.03a3・4例外])

(13) 打者のカウントが3ボールのとき、一塁走者が盗塁。打者はハーフスイングでボールと宣告された。打者走者は一塁に向かおうとし、バッタースボックスを出て捕手の二塁への送球を妨害した。二塁はセーフとなった。ハーフスイングについてアピールがあり、塁審はスイングと認めた。
――― 打者の妨害。打者はアウト、そして走者は一塁へ戻る。もし2ストライクで同様のプレイが起きた場合、打者と走者の両方がアウトになる。(6.03(a)(3)、6.01(a)(5))

＜6.02a　第3版解説　偽投について　2016変更＞

塁に走者がいる場合、投手は二塁への偽投は許されるが、一塁および三塁への偽投は許されない。なぜ一塁への偽投が許されないのかというと、偽投が制限なく行われると野球の醍醐味の一つである盗塁ができなくなってしまうからである。

また、2013年度からオフィシャルベースボールルールズにおいて三塁への偽投が禁止された(わが国では2014年度から)のは、多分に無駄なプレイをなくすというスピードアップの観点およびボークと疑わしきプレイを明確に禁止する観点からと思われる。

偽投とは、「投手板に触れている投手が塁に送球するまねをして実際には送球しないこと」なのか、または、「投手板をはずして送球するまねをすること」も偽投とするのか?

規則6.02(a)(2)[注]では、投手板をはずしたときにも“偽投”という言葉を使っている。投手板に触れているときだけを偽投と定義するのであれば、[注]の言葉を変える必要があるのではないか、という疑問が出た。

そこで、アマチュア野球規則委員会では、次のように定義した。

“偽投とは、投手板に触れている投手が塁に送球するまねをして実際には送球しないことも偽投、投手板をはずして送球のまねをすることも偽投である。ただし、規則に抵触してボークを宣告されるのは、投手板に触れた状態で行なう一塁または三塁への偽投である。”

このようなことから、現行の規則6.02(a)(2)[注]の文言の変更はしないこととした。

また、アマチュア野球では、偽投の完了(省略)には、自由な足を塁の方向にステップし、両手を離して腕を振ることを要求していた。しかし、三塁への偽投も禁止された今、我が国のプロ野球も含めた世界標準の解釈と同様に、投手が自由な足を塁の方向にステップしただけでも偽投であり、両手を離したり、腕を振ったりする必要はないこととした。

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。(6.02(a)(8))

＜6.02a　第3版解説　偽投に引き続きけん制　より＞

たとえば走者二塁で、投手は二塁へ偽投したところ、走者が三塁へ走ったのを見て、投手は投手板を踏んだまま三塁に送球した。これは、規則6.02(a)(4)の但し書きの「必要なプレイ」に該当するので問題ない。

次に、走者二・三塁で、投手が二塁へ偽投をしたところ、三塁走者が大きくリードをとったのを見て投手板を踏んだまま三塁へ送球した。これは許されるか。このプレイのように、二塁に偽投をし、引き続き他の塁にプレイ(送球)する場合は投手板をはずさねばならない。投手板をはずさないで送球すればボークとなる。複数走者が塁にいる場合は、投手板を踏んだまま連続して他の塁にプレイをすることはできない。投手板をはずさないといけない。

＜6.02a　第3版解説　走者二塁のときの三塁への送球　より＞

2014年度の規則改正で三塁への偽投が禁止された。規則6.02(a)(2)は、「投手板に触れている投手が、一塁または三塁に送球するまねだけして、実際に送球しなかった場合」、ボークとなると改められた。また、同[注]では、「投手が軸足を投手板の後方にはずせば、走者のいるどの塁へもステップしないで偽投してもよいが、打者にだけは許されない。」と規定している。

さらに、規則6.02(a)(4)では、投手板に触れている投手が、走者のいない塁に送球したり、送球するまねをすれば、ボークであるが、プレイの必要があればボークではないと規定している。

では、ここで、「送球するまね(偽投」)」とはどういうことか、および「必要なプレイ」とはどういう場合かを見てみる。

まず、偽投とは、上記の規則から、投手が投手板に触れている、触れていないにかかわらず、塁へ送球するまねだけして実際に送球しなかった投手の行為を言っている。

三塁への偽投禁止とは、投球当時三塁に走者がいるときに投手が投手板を踏んだまま三塁に送球するまねをした場合(6.02(a)(2))、および投球当時三塁に走者がいなくて、投手が投手板を踏んだまま三塁に送球するまね(送球を止めた場合を含む)をした場合(6.02(a)(4))はボークとなるということである。三塁に送球すれば問題ない。ただし、走者が三塁にいなくても必要なプレイと判断された場合には、6.02(a)(4)[原注]により三塁に送球することは認められる。

では「必要なプレイ」とはどういう場合を言うのであろうか。2015年度の規則改正で、6.02(a)(4)[原注]に、つぎの規定が追加された。

「投手が走者のいない塁へ送球したり、送球するまねをした場合、審判員は、それが必要なプレイかどうかを、走者がその塁に進もうとしたか、あるいはその意図が見られたかどうかで判断する。」

この追加条文に見られるように、「必要なプレイ」とは、走者の行為によって審判員が判断するということである。そして、走者が次の塁に進もうとしたか、あるいはその意図が見られたかが審判員の判断基準となると言っている。

次の塁にまで走ってしまえば判断に迷うことはないが、たとえば途中で走るのを止めた、途中から戻ったというときにどう判断するか、審判員として一つの目安となるのが、走者が塁間の半分を越えていたかどうかである。越えていれば途中で走るのを止めても次の塁に進もうとしていた、あるいはその意図が見られたと判断してよい。したがって、スタートを切っただけというのは、必要なプレイには該当しない。

ここで注意してほしいのは、必要なプレイであれば三塁に偽投または送球するのを止めてもよいのかという点だが、6.02(a)(2)により三塁の場合は、いずれの場合も投手板上から偽投または送球するのを止めることはできない。一塁の考え方と全く同じである。6.02(a)(4)により、投手板上からプレイの必要があっても送球するまねができるのは、二塁だけとなる。

以上のとおり、走者に進塁行為があれば、投手が二塁へ偽投した後、投手板を踏んだまま三塁へ送球することは、必要なプレイとして合法である。これにはランダウンになった場合も含まれる。また、途中で二塁へ戻った場合も含まれる。「進塁行為」があって「途中で戻った」というのは、一に審判員の判断である。

なお、関連して、走者がいるとき、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または送球するまねをした場合、投手の遅延行為とみなしてボークとなることにも注意が必要である。(アマチュア内規⑪)

具体的な事例で整理すると次のようになる。

	事　例	処　置(6.02(a)4)
1	二塁走者がスタートしたので、投手は三塁にステップして送球しようとしたが、間に合わないとみて三塁への送球を止めてしまった。	~~必要なプレイとして認められる。~~ ボークである
2	二塁走者のリードが大きかったので投手は投手板を踏んだまま二塁へ偽投したところ、二塁走者が三塁に走ったので、投手は投手板を踏んだまま二塁に送球した。	~~同上~~ 必要なプレイとして認められる。
3	同上の状況で、投手は三塁は間に合わないとみて三塁への送球を止めてしまった。	~~同上~~ ボークである。
4	同上2.の状況で、三塁へ向かいかけた走者は途中から二塁へ戻ったが、投手はかまわず三塁に送球した。	進塁行為があったとみるかは審判員の判断である。進塁行為とみれば必要なプレイで許される。
5	二塁走者はほとんどリードしていないにもかかわらず、投手は直接三塁へ送球した。	ボークである。
6	二塁走者はスタートを切っただけだったが、投手は二塁へ偽投した後、投手板を踏んだまま、走者の動きにつられて三塁へ送球しようとして止めた。	同上
7	二塁走者がスタートしたので、投手は三塁へ投げようとしたところ、走者が途中で止まったので、投手は三塁への送球を止めて、マウンドを降り、二・三塁間に走者を追った。	~~審判員の判断で、プレイの必要があったとみなされれば必要なプレイとして許される。マウンドを降りる際は、軸足を正しく投手板から外す必要がある。~~ ボークである。
8	二塁走者がスタートしたので、投手は三塁へ投げようとしたところ、走者が途中で止まったが、投手はかまわず投手板を踏んだままの状態で三塁に送球した。	審判員の判断によるが、必要なプレイとはみなせず、ボークとなる。

　また、走者が二・三塁のとき、投手が二塁へ偽投した後に、軸足が投手板に触れたまま三塁へ送球するケースについては、従来と解釈は変わっていない。つまり、投手が二塁へ直接ステップして両手を離して投げるまねをしたが、実際には送球しなかった場合、引き続き三塁へ送球する、または送球するまねをする場合は、投手は軸足を投手板から正しく外さなければならない。理由は、二塁への偽投に引き続いて三塁にプレイをする場合は、先の「偽投」のプレイを一区切りしなければならないということである。

　なお、二塁へステップして腕を振った勢いで軸足が投手板から外れた場合も、従来の解釈は変わっていない。つまり、この場合、投手は内野手になるから、三塁に送球しても、偽投しても、ステップせずに投げても構わない。何ら制限はない。

＜6.02a　第3版解説　塁に踏み出す　より＞

　投手板に触れている投手は、塁に送球するときは、その塁の方向に直接踏み出さねばならない。もし直接踏み出さずに、自由な足の向きを変えたり、回しただけの場合は、ボークとなる。

　塁に踏み出すとき、投手は、自由な足全体を地面から離し、最初においていた場所とは違うところへ、しかも塁の方向におろさねばならない。自由な足全体が塁の方向ならびに距離をもって動かねばならない。投手は、自由な足をもち上げて、その同じ場所におろすことは許されない。踏み出したとき、投手の自由な足のかかとが同じ場所についてはいけない。それはステップとはみなされない。(6.02(a)(3))

　Ⅶ投手に関する規則13ボークの項の“ボークに関する規則”(d)から(f)参照。

＜6.02a　第3版解説　走者のいない塁に送球する　より＞

投手板に触れている投手が、プレイの必要があった場合を除き、走者のいない塁に送球すれば、ボークとなる。(6.02(a)(4))

例題:

(1) 走者一・二塁、投手はセットポジション。走者が三塁に走ったので、投手は三塁に送球した。

―――正規のプレイである。

(2) 走者一・二塁、投手はセットポジション。走者が三塁に走る素振りをしたので投手は三塁に送球した。しかし、走者は走らなかった。

―――ボークである。(規則6.02(a)(4))

この二つのプレイを理解する鍵は、走者が実際に三塁に進塁しようとしていたか、あるいは単なるブラフだったかを見極める審判員の判断力である。このプレイは通常カウント3ボール2ストライク、ツーアウトのケースでよく起こる。

規則6.02(a)(4)とアピールプレイ。投手板に触れている投手が、アピールするためであれば、走者のいない塁に送球してもボークではない。(投手はアピールプレイのために投手板をはずす必要はない。)

＜6.02a　第3版解説　本塁への送球　より＞

走者三塁、三塁走者が本塁へ走ったのを見て、投手は投手板を踏んだまま本塁に“送球”した。これは必要なプレイとして許されるのか、それともボークか。

―――まず、投手板上からの偽投は一塁、三塁および本塁には許されないことを銘記すべきである。また、投手が投手板を踏んで本塁に“送球する”こともあり得ない。したがって、本塁に“送球する”には、投手板をはずさねばならない。投手が投手板を踏んだまま本塁に投げることは投球にあたり、その際正しい投球動作で投球されなければボークとなることは言うまでもない。(6.02(a)(2))

＜6.02a　第3版解説　投手の“山なりのけん制球”について　より＞

走者がリードしていないのに、投手が打者のタイミングをはずそうとして塁に送球するのは、けん制球とはみなしがたく、投手の遅延行為としてボークを宣告する。(6.02(a)(8))

＜6.02a　第3版解説　ボーク　より＞

ボークは、投手を指差しながら、声で“ザッツ・ア・ボーク！”とコールする(球審の場合は声だけ)。しかし、ボークがコールされても自動的にボールデッドにはならない。ボークのコールの後、審判員が“タイム”をかけたときにボールはデッドとなり、“タイム”のコールはプレイが止まったとき(すなわち、打者走者を含むすべての走者が進塁しないことが明白なとき)にかけられる。“ボーク”のコールの後、“タイム”をかける個別のケースについては後記16.参照。

ボークに関する規則:

(a) 投手板に触れている投手が、明らかに一塁走者をアウトにする意図が見られずに、一塁ベースの前方または後方に位置する一塁手に送球すれば、ボークとなる。しかし、この場合、一塁ベースに直接送球すればボークとはならない。

(b) 投手が二塁ベースに牽制球を投げようとしたが、いずれの野手もベースカバーに入らないのを見て、ベースの近くにもいない、また走者をアウトにしようとする行為も見られない、遊撃手または二塁手に送球した場合には、投手の遅延行為でボークとなる。(アマチュア内規⑪)(参考:MLBアンパイアマニュアルでは、この場合もボークにはならないとされている。)

***アマチュア内規⑪ 投手の遅嬉行為**

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。(6.02(c)(8)、6.02(a)(4)、6.02(a)(8))

(c) 投手が自由な足を振って投手板の後縁を越えれば、二塁ベースへの牽制(または偽投)を除いて、打者に投球しないとボークになる。(6.02(a)(1))

以下(d)から(f)はステップに関するボークである。

(d) 投手板に触れている投手は、塁に送球する前に足を直接その塁の方向に踏み出さなければならない(6.02(a)(3))。もし投手が自由な足を、実際にステップせずに、回しただけであったり、あるいはステップする前に身体を回転させて送球すれば、それはボークである。(同[原注])

注:投手は塁へ偽投するとき塁の方向に直接踏み出さねばならない。

(e) 監督はボークの理由をたずねるために出てくることは許される。もし監督が説明を受けた後に抗議をすれば退場となることがある。

(f) 投手は塁に送球または偽投する前にその塁の方向に直接踏み出さねばならない。

(g) セットポジションをとったとき、投手は自由な足を地面につけた状態で完全静止をしなければならない。(5.07(a)(2))

(h) 投手板に触れている投手が、偶然であると否とを問わず、ボールを落とした場合はボークとなる。(6.02(a)(11))

(i) ワインドアップポジションから投げるとき、投手が自由な足を先に投手板からはずせばボークとなる。(それは投球動作の開始とみなされる。)(同(1))

(j) 投手が走者を騙す意図でロジンバッグをグラブの中に入れたと審判員が判断した場合、ボークとなる。

(k) 正規の投球姿勢(ワインドアップまたはセットポジション)に入る前に投手がグラブの中で瞬間的にボールを調整することは許される。この動きは、瞬間的で自然な動作でなければならない。もし投手がセットポジションに入った、またはワインドアップポジションを開始したと審判員が判断するのに十分なほど長く両手を合わせ、その後、離したら、それはボークとなる。(同(10))

(l) 正規の投球姿勢(ワインドアップまたはセットポジション)に入った後、投手が実際に投球するときまたは塁に送球するときを除いて、ボールから片方の手を離せば、それはボークとなる。(同(10))

(m) 走者が本盗しているとき捕手が打者を妨害すれば、ボークのペナルティが付加され、盗塁行為があったかどうかに関係なく、塁上のすべての走者は1個の塁を進塁できる。

(6.01(g))

(n) **例題**:走者三塁。投手が投手板を踏んでワインドアップで投球動作を開始し、両腕を頭上に持ってきたところ、三塁走者が本塁に向かって走ったので、投手は慌てて軸足を投手板の後方にはずし、または投手板の前方にはずし、本塁に投げた。これは正当なプレイか。投球とすれば打者は打つことができるのか。あるいは送球とすればもし打者がこのボールを打てば妨害になるのか。

――――投手は投球動作を起こしながら、それを中断した場合、たとえ投手が軸足を投手板から前方または後方にはずしても、投球を中断した時点で即ボークとなり、ボールデッドとなって、以後のプレイはすべて無効にする。したがって、例題のケースは、ボークで三塁走者は本塁が与えられる。投球動作を中断した時点で即ボークでボールデッドになっているので、打者が打つことが出来ないのはもちろん、本塁への送球、および仮にそれが悪送球になったとしても、それらボールデッド後のプレイはすべて無効となる。(6.02(a)(1))

＜6.02a　第3版解説　ボークの罰則　より＞

規則6.02(a)のボークに対する罰則は次のとおり(同ペナルティ)。ボールデッド(ただし**プレイが止まったとき**)となり、各走者はアウトにされるおそれがなく1個の塁を進塁することができる。ただし、ボークにもかかわらず、打者が安打、失策、四球、死球、その他で一塁に達し、かつ、他のすべての走者が少なくとも1個の塁を進んだときには、プレイはボークと関係なく続けられる。

もし打者走者および他のすべての走者が進塁できなかった場合は、ボークが適用され、ボークの投球はノーカウントで打者打ち直しとなり、走者はボークで1個の塁を進む。

進塁権を得て一塁を空過し、アピールでアウトを宣告された走者は、このルールの適用に当たっては、1個の塁を進んでいたものとみなされる。(同[規則説明2])

四球目の投球がボークとなった場合は、打者がボークの球を打って、安打または失策で一塁に生きた場合と同様の取扱いとなる。ただし、すべての走者が、そのプレイで、少なくとも1個進むことが条件である。したがって、走者一塁、一・二塁、または満塁で、四球目の投球がボークとなった場合、打者は一塁に行き、各走者は少なくとも1個塁を進む。もし走者が1個の塁以上に進もうとすれば、それは自分の危険を冒して行うものである。

しかし、一塁ベースが空いていて、他のすべての走者が少なくとも1個の塁を進むことにならなかった場合は、ボークの規則が適用される。ボールデッドとなって、打者は同じカウントで打ち直しとなり、すべての走者はボークで1個の塁を進むことができる。

ボークの球が塁または本塁への悪送球となった場合、走者は自分のリスクで与えられた塁を越えて進むことができる。

2012年の規則改正で、6.02(a)(旧8.05)ペナルティ[注1]を削除した。

[注1]投手の投球がボークとなり、それが四死球にあたった場合、走者一塁、一・二塁または満塁のときには、そのままプレイを続けるが、走者が二塁だけ、三塁だけ、またはニ・三塁、一・三塁のときには、ペナルティの前段を適用する。

その理由は、同[注1]の後段に、「走者が二塁だけ、三塁だけ、またはニ・三塁、一・三塁のときには、ペナルティの前段を適用する。」との文章がある。つまり、ボーク後の投球が四

球または死球にあたった場合、打者が一塁に行くことによってすべての塁上の走者が押し出されないような場合は、ボークが適用されるということを親切に説明をしたものである。しかしながら、同ペナルティのただし以下の条文の「その他」について、現在は「原則何でもよい」との解釈に変わってきていることから、たとえば、走者二塁でも、四球目の投球がボークとなって、そのボールを捕手が後逸し、打者と走者が1個進んだような場合、あるいはボーク後の投球が暴投または捕逸で三振振り逃げが成立し、走者も1個進んだ場合や、さらに同じケースで捕手が一塁に悪送球して打者も一塁に達し、走者も1個進んだような場合は、ペナルティの規定により、ボークと関係なく、プレイは続けられることになる。[注1]があることで、走者二塁等の場合は、字面でボークが適用されると誤解が生じかねないことから思い切って[注1]を削除したものである。

例題:ワンアウト走者一・二塁。ボールカウントは3ボール2ストライク。投手はセットポジションで完全静止を怠り、ボークを宣告されたがそのまま投球した。その投球が打者の膝に当たりバックネット方向に転々とした。二人の走者はフルカウントだったのでそれぞれスタートしており、二塁走者は三塁を回って本塁を踏んだ。
一塁走者は三塁へ進んだ。この場合の二塁走者の得点は認められるか。
―――得点は認められない。なぜなら投球が打者の身体に当たった時点でボールデッドとなり、ワンアウト走者満塁で試合再開となる。打者は一塁へ、一塁走者、二塁走者とも押し出されて1個進むので、6.02(a)ペナルティにより、プレイはボークと関係なく続けられる。また、死球以外で、たとえば四球目の投球がワイルドピッチになって上記のように転々とした場合もプレイはボークと関係なく続けられ、一塁走者の三塁、二塁走者の得点は認められることになる。
　このように四球と死球の場合とで対応が変わってくる場合があるので、従来の「四死球」という表記を、四球と死球にできるだけ分けて表示することとした。

＜6.02a　第3版解説　「その他」の解釈　より＞
　規則書には、あちこちに「その他」が出てくる。たとえば、この「その他」には打撃妨害は含むのかとか、含まないのかとかいった議論が長年規則委員会でなされてきた。しかし、現在は「その他」は何でもよいとの考え方をとっている。

　規則6.02(a)ペナルティ後段の「その他」は原則何でもよいとの考え方から、それには暴投または捕逸+三振振り逃げ、暴投または捕逸+三振振り逃げ+捕手の悪送球も含まれる。

例題1:走者二塁、ボールカウント2ストライク。次の投球のとき審判員がボークを宣告したが、投手はかまわず投球した。打者はこれを空振りした(振り逃げのケース)が、捕手が後逸したので、二塁走者は三塁へ、打者は一塁に達した。
例題2:上記のケースで、打者が空振りした投球を捕手が横にはじいた。打者が一塁に走り出したところ(振り逃げのケース)、これをアウトにしようとした捕手の送球が悪送球となり、二塁走者は三塁へ、打者は一塁に達した。
―――上記いずれも、ボークにもかかわらず、打者が一塁に達し、二塁走者も1個の塁を進んだので、6.02(a)ペナルティの後段を適用し、プレイはボークと関係なく続けられる。

＜6.02a　第3版解説　ボークの後の“タイム”　より　（ボークのあと、どこでプレイを止めるのか　＞

打者とすべての走者がボーク後の投球で(たとえば実際の投球を打者が打った結果)1個の塁を進めば、ボークと関係なくプレイは続けられる。審判員はボークの後プレイが止まるまで“タイム”をかけてはいけない。問題は**どの時点で“タイム”をかけるか**である。次のケースが、プレイが“止まった”と思われるときおよび“タイム”をかけるときの参考となる。(6.02(a)ペナルティ)

(1) 投手がボークをして、投げなかった。そのときは、“ザッツ・ア・ボーク”“タイム”、そしてボークを適用する。
(2) ボークのボールが打たれた場合は、打者とすべての走者の進塁は明らかにないと思われるまでプレイは続けられる。その後、“タイム”がかけられ、ボークが適用となる。しかし、打者が一塁に達し、すべての走者が少なくとも1個の塁を進んだ場合は、プレイは**ボークと関係なく**続けられる。

例題:
(a) ボークの球が打たれ、それが飛球となって捕らえられた場合は、飛球が捕らえられた時点で“タイム”となる。そしてボークが適用となる。
(b) ボークの球が打たれ、それがゴロとなって前の走者が(ボークで進んだであろう)塁でアウトになった場合、アウトの時点で“タイム”となる。そしてボークが適用となる。
(3) ボークの投球を捕手が捕球した場合、捕手が**捕球したとき**“タイム”となる。そしてボークが適用となる。(例外：四球の場合下記(5))
(4) 塁へのけん制がボークとなった場合、野手が**捕球したとき**“タイム”となる。そしてボークが適用となる。
(5) 投球がボークとなってそれが四球になった場合、四球ですべての走者が1個の塁を進まないかぎり、“タイム”となる。すべての走者が1個の塁を進んだ場合は**ボークと関係なく**プレイは続けられる。
(6) 投球がボークとなってそれが死球となった場合、死球ですべての走者が押し出されて1個の塁を進まないかぎり、打者に当たった時点で“タイム”となる。このとき球審はボークを宣告し、打者は打ち直しとなる(“当たり損”)。すべての走者が1個の塁を進んだ場合は、**ボークと関係なく**プレイは続けられる。
(7) 塁への牽制がボークとなって、それが悪送球となった場合、走者は自分のリスクでボークで与えられた塁以上に進むことができる(6.02(a)[規則説明1])。
この場合、通常どおりの方法でボークをコールするが、審判員は、**すべてのプレイが止まる(走者が進塁をストップし、かつ野手が内野でボールを保持した状態)**まで“タイム”をかけてはいけない。

例題：走者一塁、一塁へのけん制の送球がボークとなり、それが悪送球となった。ファウルグラウンドを転々とし、そのボールを拾った一塁手または他の野手が二塁に送球。一塁走者はスタートが遅れていたため、一・二塁間でランダウンプレイになってしまった。以下いずれの処置が正しいか。
① 悪送球を野手が拾った時点で一塁走者が二塁に到達していなければタイムをかけ、ボー

クを適用して一塁走者を二塁へ進塁させる。

② 一・二塁間でランダウンが始まったら即タイムをかけボークを適用し一塁走者を二塁へ進める(走者は動いていても内野手がボールを保持したから)。与えられた塁以上に走者が進んでランダウンになったときはボークと関係なくプレイを続けさせる。

③ ボールは内野に戻っても、一塁走者は動いている(ランダウン中)ので走者が進塁をストップしているとの条件にはあてはまらない。したがって、プレイを続けさせて、二塁に到達する前に走者がアウトになれば、タイムをかけ、ボークを適用して二塁へ進塁させるが、ランダウンプレイ中に守備側のエラーが発生する可能性もあり、ボークで与えられる塁以上に進塁できる可能性もあるため、すべてのプレイが止まるまでプレイを続けさせる。与えられた塁以上のところでタッグされればアウト、セーフになればセーフとなる。

―――③が正しい処置である。

(8) ボークの球が**暴投**になった場合、走者は自分のリスクでボークで与えられた塁以上に進むことができる(6.02(a)[規則説明1])。この場合、通常どおりの方法でボークをコールするが、審判員は**すべてのプレイが止まる(走者が進塁をストップし、かつ野手が内野でボールを保持すること)**まで、“タイム”をかけてはいけない。

ボークの後の暴投で走者が与えられた塁以上に進んでも、ボークは依然有効である。つまり、投球は無効となり、次の場合を除き、ボークが発生したときのカウントで打者は打ち直す。

(a) 暴投が四球に当たり、それですべての走者が一個の塁を進んだとき。このとき球審はボークの宣告に続き、“ボール”をコールする。

(b) 暴投が第3ストライクに当たり、それで打者およびすべての他の走者が1個の塁を進んだとき。このとき球審はボークの宣告に続き、“ストライク”をコールする。

上記(a)および(b)の場合、打者走者を含むすべての走者がボークの後の投球で1個の塁を進んだことから、プレイは**ボークと関係なく**続けられる。

(9) ボーク後の投球または送球を捕手または野手が前にこぼした、あるいははじいたがすぐ拾った場合、どの時点でタイムをかけるのか。

野手が前にこぼしてすぐ拾った、あるいははじいたがすぐ拾ったような場合、「捕球」と同じ扱いにして、拾った時点でタイムにしてはどうかという意見もあるが、一方では「すぐ」とはどこまでか定義することは難しいし、また「捕球」されていない限り、走者は、自分のリスクでアウトを賭して余塁を奪うことも可能だから、その可能性が残されている限りプレイは続けるべきだとの意見もある。

結局、プロ・アマ合同規則委員会では、「ボーク後の投球または送球が、野手によって第一動作で捕球されない限りインプレイの状態を続け、すべてのプレイが止まった時点または走者が余塁を奪いそうにないと審判員が判断した時点で、審判員はタイムをかけてプレイを止めボーク後の処置をとる。ただし、野手がボールをすぐ拾い上げ、かつ走者に全く進塁の動作が見られないと審判員が判断したとき、および単独走者三塁でランダウンプレイになったときは、その時点でタイムをかけプレイを止める。」との結論を出した。

(10) 走者一・三塁で、投手が三塁へ偽投して投げずに、そのまま振り向いて一塁へ送球し、それが悪送球となってボールデッドの個所に入ってしまった。さて、どこで、プレイを止めるのか。

―――三塁への偽投はボークとなり、その時点で“タイム”でプレイを止める。

＜6.02a　第3版解説　捕手が本塁の前方に出る　より＞

三塁走者が、スクイズプレイまたは盗塁によって得点しようと試みた場合、捕手またはその他の野手がボールを持たないで、本塁の上またはその前方に出るか、あるいは打者または打者のバットに触れたときには、投手にボークを課して、打者はインターフェアによって一塁が与えられる。この際はボールデッドとなる。(6.01(g))

捕手がボールを持たないで本塁の上またはその前方に出た場合には、打者がバッターズボックス内にいたかどうか、あるいは打とうとしたかどうかには関係なく、捕手のインターフェアとなる。(同[注1])

すべての走者は、盗塁行為の有無に関係なく、ボークによって1個の塁が与えられる。(同[注2])

本条は、投手の投球が正規、不正規にかかわらず適用される(同[注3])。2008年度までは、「本条は投手の正規の投球に基づいたときだけに適用される。しかし、投手の投球が正規の投球でなかったときは、投手にボークが課せられるだけで、打者には一塁が与えられない。」となっていた。しかしながら、正規の投球のときには打者には打撃妨害で一塁が与えられるが、不正規の投球のときには、打者は打とうと思えば打てる状態なのに、打撃妨害が認められずに、一塁が与えられないというのは不合理だとの理由から、2009年に「不正規の投球も含む」と改正になった。

(打者の背後にウェストボールを投げる行為)

投手がスクイズを防ぐ目的で、意識的に打者の背後に投球したり、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)を適用する。走者に本塁を与え、打者は打撃妨害で一塁へ進ませる。(アマチュア内規⑨)

＜6.02c　第3版解説　投手が手を口に当てる　より＞

投手が、投手板を囲む18フィートの円い場所の中で、投球する手を口または唇につけた後、ボールに触れたり、または投手板に触れているときに投球する手を口または唇につけることは禁止されている。(6.02(c)(1))

2014年度の規則改正で、規則6.02(c)(1)のペナルティの1行目は、「投手が本項に違反した場合には、球審はただちにボールを交換させ、投手に警告を発する。投手がさらに違反した場合には、ボールを宣告する。……」と変更になった。

なお、アマチュア野球では、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。(アマチュア内規⑫、高校野球特別規則17)

したがって、投手は、18フィートの円い場所の中、外を問わず、投球する手を口または唇につけた場合、ボールに触れる前あるいは投手板を踏む前に、きれいに拭き取らねばならない。

寒い天候の場合、審判員は、両チームの監督に通知して、投手が手に息を吹きかけるために、投球する手を口または唇につけることを認めてもよい。

投手は、投球する手を口または唇につけずに、いつでも息を吹きかけることはできる。ただし、唾を手につけることは許されない。(6.02(c)(2))

＜6.02c　第3版解説　ボールに異物を付ける；ボールを傷つける　より＞

規則6.02(c)(2)～(6)で、いかなる方法であれ投手がボールを傷つけることならびにボールに異物を付けることを禁止している。アマチュア野球では、審判員がこれを見つけたら、そのボールを交換し、警告を発し、なおこのような行為が継続されたときには、その投手を試合から除く。(6.02(d)ペナルティ[注])

投手は、いかなる異物も身体につけたり、保持してはいけない。(6.02(c)(7))

本項に違反した場合、アマチュア野球では、一度警告を発し、なおこのような行為が継続されたときには、その投手を試合から除く。(6.02(c)(7)[注])

審判員は、投球の前後において、異物またはボールの傷を見つける責任を持つ。もし、審判員がボールに異物が付いていることを見つけた場合、またはその疑いを持った場合、あるいは何らかの方法で傷つけられていることを見つけた場合、またはその疑いを持った場合、審判員は投手(または捕手)にそのボールを審判員に返すよう要請する。検査の結果、ボールにグリース、機械油、タールなどの異物が付いていたり、あるいはボールに唾が付いていたり、あるいはボールが何らかの方法で傷つけられていることが確認されれば、審判員はそのボールを交換し、その投手に一度警告を発する。

審判員は、プレーヤーの用具に対し(異物の)検閲を求めることができる。もしプレーヤーがその審判員の要請を拒否した場合、試合から除かれる旨警告を与える。相手チームの監督から異物について投手を調べるよう要請があっても、審判員はそうする義務はない。

投手が退いた場合、交代で出てきた投手は、負傷で交代したときと同様、準備投球のための十分な時間が与えられる。

(参考)

2007年、規則6.02(c)(2)～(6)の違反に対するペナルティである6.02(d)が改正された。以前の罰則(ボールを宣告し、違反があったことを放送し、そして投手に警告を与える。)は削除され、ただちに投手を試合から除くと改正になった。

規則6.02(c)(2)～(6)の[6.02(d)原注1]では、投手が、6.02(c)(2)(手、ボールまたはグラブに唾液をつけること)または6.02(c)(3)(ボールをグラブ、身体、着衣で摩擦すること)に違反した場合、投手はボールの性質を変える意図がなかったと審判員が判断すれば、審判員はその投手を試合から除くのではなく警告を与えることもできる。もし投手が違反を繰り返せば、その場合はその投手は試合から除かれる。

規則6.02(c)(2)～(6)の違反に対するペナルティである6.02(d)はまた、違反にもかかわらずプレイがあれば、攻撃側の監督は、投手の退場に加えて、そのプレイの結果を選択することもできると規定している。もし監督がプレイを生かすことを選択しなかった場合には、塁に走者がいなければボール、塁に走者がいればボークが課せられる。

＜6.02c　第3版解説　投手が異物を付ける　(2015年　規則改正に伴う追加)　より＞

規則6.02(c)(7)で、投手はいかなる異物でも、身体につけたり、所持することは禁止されている。そして、2015年度の改正で、[原注]および[注]が次のとおり追加された。

[原注]投手は、いずれの手、指または手首に何もつけてはならない(たとえば救急ばんそうこう、テープ、瞬間接着剤、ブレスレットなど)。審判員が異物と判断するかしないか、いず

れの場合も、手、指または手首に何かをつけて投球することを許してはならない。
　[注]我が国では、本項[原注]については、所属する団体の規定に従う。
　この規定で注目すべきは、「投げ手の」ではなく、「いずれの」と言っていることである。投げ手に異物をつけてはいけないというのは容易に理解できるが、「いずれの」と言っているのはどういうことだろう。2014年のシーズン、メジャーで首筋に松ヤニをつけてそれをボールにこすりつけていた投手が見つかり退場になった例があった。したがって、右投手の左手、すなわちグラブをはめた手、指に何か異物をつけることが今後起きるかもしれない。そのようなことが起きる前に、あらかじめ予防措置を講じておこうというのが今回の改正と理解できる。
　見えなければいいのか、隠れていたらいいのかという質問が来るが、それは誰も見ていないから悪いことをしてもいいのかと同じ類の愚問であり、フェアの精神にもとる行為であることに間違いない。
　参考までに、社会人および全日本大学野球選手権大会などの大学野球では、6.02(c)(7)本文および[原注]の適用に際しては、異物を「投球に影響を及ぼすもの」と解釈し、監督から申し出があり、審判員が認めたものに限って許可することにしている。(日本野球連盟(社会人野球)内規11、全日本大学野球選手権大会特別規則7など)

＜6.02c　第3版解説　故意に打者を狙って投球する　より＞
　投手は意図的に打者を狙って投球してはいけない(6.02(c)(9))。打者を狙って投球することは、非スポーツマン的行為であり、また非常に危険であることから、審判員はこのような行為を許してはいけない。審判員は、躊躇なく、本規則を厳格に適用しなければならない。(6.02(c)(9)[原注])
　2018年の改正で、6.02(c)(9)[原注]冒頭に、次が追加された。
　チームのメンバーは、本項によって発せられた警告に対し抗議したり、 不満を述べたりするためにグラウンドに出てくることはできない。もし監督、コーチまたはプレーヤーが抗議のためにダッグアウトまたは自分の場所を離れれば、警告が発せられる。警告にもかかわらず本塁に近づけば、試合から除かれる。
　この規定は、OBR には以前から書かれていたものであるが、「原文に忠実に」 の観点から、2018年の改正で我が国の規則書に採用されたものである。
　なお、6.02(c)(9)の太枠の囲いについても2018年の改正で削除されたが、その経緯は1981年OBR採用、’95年日本規則書採用、’96年OBR削除、2018年日本規則書削除となっている。

**　警告は、発せられたことが誰にも分かるように強く、明確になされなければならない(“That’s　warning！”)。審判員はホームプレートの後方から投手を指差し、はっきりと警告をする。その後、まず投手のチームのダッグアウトに指さして警告し、最後に打者のチームのダッグアウトを指さして警告する。**
　問題は投手が意図的に打者を狙って投球したかどうかである。その意図がなければ規則は適用されない。投球が意図的であったかどうかは一に審判員の判断による。判断に当たっては、投手の技術レベルを考慮し、意図的な投球であったかどうかを見極めないといけない。審判員は投球が意図的であったかどうかよりむしろ打者の頭に投げられたかどうかに留意すべきである。審判員は意図的かどうかを決定するに当たってこういった点を念頭に置かねばならない。

規則6.02(c)(9)の下、投手が退場になったとき、代わって出てきた投手は適当に準備投球が許される。

＜5.07b　第3版解説　投手のウォーミングアップの制限　より＞

投手は各回のはじめに登板する際、あるいは救援で登板する際には、8球を超えない準備投球をすることが許される。各リーグは、その独自の判断で、準備投球の数を制限しても構わない。ただし、いずれの場合も1分間を超えてはならない。(5.07(b))

もし突発事故で投手がウォームアップの時間もなく(たとえば登板中の投手が負傷したり、退場したりした場合)試合にでてきた場合、審判員はその新たに出てきた投手に必要と思われる数の投球を許すことができる。この投手は、ブルペンではなく、マウンドでウォームアップすることになる。

もし投手が同じイニングに別の守備位置につき再びマウンドに戻った場合(イニングに一度だけ許される)、審判員は通常の8球を認める。

新しい投手が告げられたとき、その投手は審判員のコールで速やかに投手板を踏まなければならない。

なお、社会人野球および大学野球では、投手の準備投球を5球以内としている。

＜6.03a　第3版解説　打者のスイングの余勢でバットが捕手に触れる　より＞

規則[6.03(a)3・4原注]後段では、2014年度の規則改正で「打者が空振りし、スイングの余勢で、その所持するバットが、捕手または投球に当たり、審判員が故意ではないと判断した場合は、打者の妨害とはしないが、ボールデッドとして走者の進塁を許さない。」と改められた。

原文では、“…and swings so hard he carries the bat all the way around and in the umpire’s Judgment unintentionally hits the catcher or the ball in back of him on the backswing…”となっており、つまり「激しく振り回されたバットが捕手またはボールに当たった」と言っている。それを規則委員会では「スイングの余勢」と訳した。なお、従来の規則では「振り戻し」という言葉も入っていたが、振り戻すということは、振ったバットをまた同じ軌道で戻すということであり、それは自然の打撃動作とは言い難く、そのバットが捕手またはボールに当たればむしろそれは妨害と判断すべきと考え、「振り戻し」の言葉は今回の改正では削除した。

また、バットが触れたために捕手が確捕できなかったのかどうか、それも大変難しい判断が審判員に求められることから、その言葉も今回の改正で消えて、「当たったのが故意だったのかどうか」を審判員は判断すればよいことになった。したがって、確捕できたかどうかは問わないということである。つまり、スイングの余勢でバットが捕手に当たり、結果捕手が投球を確捕できなくても故意でないと判断すれば妨害にならないし、逆にバットが捕手に当たったが、しかし捕手が投球を確捕できたとしても故意と審判員が判断すれば打者の妨害もあり得るということである。

打者が空振りをし、バッタースボックスの中でフォロースルーもしくはバックスイングのときに打者の背後で捕手またはボールに当たった場合(故意ではない)、ストライクだけが宣告される。しかし、ボールデッドとなってすべての走者は進塁ができない。

妨害にもかかわらず捕手の送球で走者がアウトになった場合には、妨害行為がなかった

ようにプレイは進む。振り逃げのケースでこの妨害が発生すれば、ボールはデッドとなって、打者にはアウトが宣告される。

これには捕手の送球行為も含まれる。すなわち、打者がバッタースボックスの中にいて、捕手が送球しようとしているときに、フォロースルーまたはバックスイングが、捕手またはボールに当たった(故意ではない)場合、“タイム”を宣告して走者を元の塁に戻す(ただし捕手の送球で走者がアウトになった場合を除く)。

規則適用上の解釈として、バットが捕手に触れることは触れたが、捕手が普通に送球した場合は、妨害行為はなかったように進む。ボールインプレイとする。つまり、ただ単にスイングの余勢のバットが捕手に触れたからといって、あるいは何が何でも捕手に触れればすべてボールデッドとなるのではないということである。ボールデッドにするかどうかは一に審判員の判断である。

事例を整理すると次のようになる。

	事　例	処　置
1	捕手またはミットに触れることは触れたがその後のプレイに問題ないようなケース	そのままプレイを続ける。何でも触れたからといってデッドにするものではない。
2	捕手またはミットに触れたが捕手は構わずプレイをして、たとえば塁上の走者をアウトにしたケース	そのままプレイは生きる。 他の走者の進塁も認められる。
3	捕手またはミットに触れ、捕手のその後のプレイに邪魔になったり、支障をきたしたケース	ボールデッドにして走者を戻す。
4	捕手またはミットに触れ、まったく捕手が次のプレイをできなかったケース	同上
5	捕手またはミットに触れたが捕手は構わずプレイをして、たとえば塁上の走者がランダウンになったケース	同上
6	打者が故意に捕手またはミットに触れさせたケース	打者の妨害。打者のアウトで走者は戻る。妨害行為はあっても、走者をアウトにできれば妨害はなかったものとしてそのアウトを認め妨害と関係なくプレイは続けられる。第３ストライクに当たるときは、それによって確捕できなかった場合は、打者にはアウトが宣告される。

6.03(a)(3)[原注]ではまた次のように規定している。「打者が空振りし、スイングの余勢で、その所持するバットが捕手または投球に当たり、審判員が故意ではないと判断した場合は、打者の妨害とはしないが、ボールデッドとして走者の進塁を許さない。打者については、第1ストライク、第2ストライクにあたるときは、ただストライクを宣告し、第3ストライクに当たるときに打者をアウトにする。(2ストライク後の“ファウルチップ”も含む)

＜6.03a　第3版解説　不適合バットと違反バット　より＞

3.02(c)[付記]審判員は、打者の使用したバットが、打者の打撃中または打撃終了後に、本項に適合していないことを発見しても、打者にアウトを宣告したり、打者を試合から除いたりする理由としてはならない。

6.03(a)(5)打者が、いかなる方法であろうとも、ボールの飛距離を伸ばしたり、異常な反発力を生じさせるように改造、加工したと審判員が判断するバットを使用したり、使用しようとした場合。(中略)

打者がこのようなバットを使用したために起きた進塁は認められない(バットの使用に起因しない進塁、たとえば盗塁、ボーク、暴投、捕逸を除く)が、アウトは認められる。打者はアウトを宣告される。

[原注]打者がこのようなバットを持ってバッタースボックスに入れば、打者は規則違反のバットを使用した、あるいは使用しようとしたとみなされる。

審判員は、違反したバットを発見した場合は、合法のバットと取り替えさせねばならない。また、相手チームから違反の疑いがあるとバットの検査を要請されたら、審判員は指摘されたバットを検査しなければならない。目視検査だけで違反かどうか断定できない場合は、その試合での当該バットの使用を保留する。

上記のように、不適合バットの場合には、打者にアウトを宣告できないが、規則6.03(a)(5)に該当する改造バットの場合は、打者は反則行為でアウトとなる。

また、同[原注]にあるように、そのようなバットを持ってバッタースボックスに入っただけで、使用した、あるいは使用しようとしたとみなされることに注意が必要である。

なお、2016年の改正により、打者が規則違反のバットを持って打席に立った場合でも、そのバットに起因しない盗塁、ボーク、暴投、捕逸などにより打者が進塁したとき、その進塁は認められることが加筆された。これは、打順の誤りの場合(6.03(b)(5))と取り扱いを同じにしたものである。

＜6.03a　第3版解説　打者が捕手を妨害＞

2017年度の規則改正で、規則6.03(a)に次の規定が追加された。

(4) 走者がいるとき、または投球が第3ストライクのとき、打者がフェア地域またはファウル地域にバットを投げて、投球を受けようとしていた捕手(またはミット)に当たった場合。

打者が捕手のプレイを妨害してアウトになるケースとして、走者がいるとき、または投球が第3ストライクのとき、フェア地域、ファウル地域を問わずバットを投げて、捕手の身体またはミットに当たった場合を追加した。

それまでの6.03(a)(3)本文の2段目「しかし例外として、進塁しようとしていた走者がアウトになった場合、および得点しようとした走者が打者の妨害によってアウトの宣告を受けた場合は、打者はアウトにはならない。」は、OBRでは以前から[例外]として独立していた。2016年のOBR改正で6.03(a)(4)が追加されたことから、(3)と(4)の両方に適用される[例外]となるため、[6.03a3・4例外]とされた。また、6.03(a)(3)[原注]も同様の理由で[6.03a3・4原注]となった。なお、従来の6.03(a)(3)[注1]と[注2]は、(3)の内容に関する[注]のため、規則改正後も(3)の本文の後に記載することとした。

打者がバッタースボックスの外に出て捕手の送球を妨害した場合、または、走者がいるときか、投球が第3ストライクのとき、打者がバットを投げて捕手の身体またはミットに当たった場合、審判員は“インターフェアランス”を宣告する(6.03(a)(3)、(4))。打者はアウト、ボールデッドとなる。(攻撃側の)妨害が発生したときはいずれの走者も進塁できず、妨害発生の瞬間に正規に占有していた塁に戻らねばならない。

妨害にもかかわらず捕手の送球で走者がアウトになったような場合、妨害はなかったもの

としてプレイは続き、走者はアウトで打者はアウトにはならない。この場合、他の走者は実際妨害がなかったときと同様進塁することができる。プレイは妨害がなかったものとして続けられる。([6.03a3・4原注])

この妨害が打者が三振アウトのときに発生すれば、走者は打者の妨害でアウトが宣告される。(6.01(a)(5))

＜6.03a　第3版解説　打者が捕手の投手への返球を妨害した＞

打者がバッタースボックスの外に出て捕手の投手への返球を妨害した場合(走者には進塁行為がない)、規則6.03(a)により妨害とはならない。その場合、審判員は“タイム”のみをかけ(妨害ではない)、ボールデッドとし、いずれの走者も進塁できない。

しかし、打者が故意に捕手の返球を妨害した場合は、もちろん打者はアウトとなる。打者が四球となって、そのとき捕手の送球が打者走者またはバットに当たった場合、ボールはインプレイである。(故意でない場合)

打者がバッタースボックスの外に出て、走者を刺そうとした捕手の送球を妨害した場合、規則6.03(a)(3)により打者の妨害が宣告される。

しかし、打者がバッタースボックスの中にいて、捕手の投手への返球(または塁への送球)が打者またはバットに当たった場合、審判員が故意ではないと判断すれば、ボールインプレイである。

7.00　試合の終了

7.01　正式試合〈4.10〉

(a)　正式試合は、通常9イニングから成るが、次の例外がある。
　すなわち同点のために試合が延長された場合、あるいは試合が次の理由によって短縮された場合　---
(1)　ホームチームが9回裏の攻撃の全部、または一部を必要としない場合。
(2)　球審がコールドゲームを宣告した場合。

【例外】マイナーリーグは、ダブルヘッダーのうちの1試合またはその2試合を7回に短縮する規定を採用することが許される。
　この際、本規則で9回とあるのを7回と置きかえるほかは、すべて本規則に従うべきである。

(b)　両チームが9回の攻撃を完了してなお得点が等しいときは、さらに回数を重ねていき、
(1)　延長回の表裏を終わって、ビジティングチームの得点がホームチームの得点より多い場合
(2)　ホームチームが延長回の裏の攻撃中に決勝点を記録した場合に試合は終了する。
(c)　球審によって打ち切りを命じられた試合(コールドゲーム)が次に該当する場合、正式試合となる。
(1)　5回の表裏を完了した後に、打ち切りを命じられた試合。(両チームの得点の数には関係がない)
(2)　5回表を終わった際、または5回裏の途中で打ち切りを命じられた試合で、ホームチームの得点がビジティングチームの得点より多いとき。
(3)　5回裏の攻撃中にホームチームが得点して、ビジティングチームの得点と等しくなっているときに打ち切りを命じられた試合。
(d)　正式試合が両チームの得点が等しいまま終了した場合、その試合はサスペンデッドゲームとなる。7.02参照。

【注】我が国では、所属する団体の規定に従う。

(e)　正式試合となる前に、球審が試合の打ち切りを命じた場合には、〝ノーゲーム〟を宣告しなければならない。
(f)　正式試合または本条(c)項に規定された時点まで進行したサスペンデッドゲームには、雨天引換券を発行しない。
(g)〈4.11〉正式試合においては、試合終了時の両チームの総得点をもって、その試合の勝敗を決する。
(1)　ビジティングチームが9回表の攻撃を終わったとき、ホームチームの得点が相手より多いときには、ホームチームの勝ちとなる。
(2)　両チームが9回の攻守を終わったとき、ビジティングチームの得点が相手より多いときにはビジティングチームの勝ちとなる。
(3)　ホームチームの9回裏または延長回の裏の攻撃中に、勝ち越し点にあたる走者が得点すれば、そのときに試合は終了して、ホームチームの勝ちとなる。

【例外】試合の最終回の裏、打者がプレイングフイールドの外へ本塁打を打った場合、打者および塁上の各走者は、正規に各塁に触れれば得点として認められ、打者が本塁

に触れたときに試合は終了し、打者および走者のあげた得点を加えて、ホームチームの勝ちとなる

【規則説明】9回の裏または延長回の裏に、プレイングフイールドの外へ本塁打を打った打者が、前位の走者に先んじたためにアウトになった場合は、塁上の全走者が得点するまで待たないで、勝ち越し点にあたる走者が得点したときに試合は終了する。ただし、2アウトの場合で、走者が前位の走者に先んじたときに勝ち越し点にあたる走者が本塁に達していなければ、試合は終了せず、追い越すまでの得点だけが認められる。

【注】9回の裏または延長回の裏、0アウトまたは1アウトで、打者がプレイングフイールドの外へ本塁打を打ったときに、ある走者が前位の走者に先んじたためにアウトになった場合は、打者に本塁打が認められ、試合は打者が本塁に触れたときに終了する。

(4)　7.02(a)によりサスペンデッドゲームにならない限り、コールドゲームは、球審が打ち切りを命じたときに終了し、その勝敗はその際の両チームの総得点により決する。

【注】我が国では、正式試合となった後のある回の途中で球審がコールドゲームを宣したとき、次に該当する場合は、サスペンデッドゲームとしないで、両チームが完了した最終均等回の総得点でその試合の勝敗を決することとする。

①　ビジティングチームがその回の表で得点してホームチームの得点と等しくなったが、表の攻撃が終わらないうち、または裏の攻撃が始まらないうち、あるいは裏の攻撃が始まってもホームチームが得点しないうちにコールドゲームが宣せられた場合。

②　ビジティングチームがその回の表でリードを奪う得点を記録したが、表の攻撃が終わらないうち、または裏の攻撃が始まらないうち、あるいは裏の攻撃が始まってもホームチームが同点またはリードを奪い返す得点を記録しないうちにコールドゲームが宣せられた場合

7.02　サスペンデッドゲーム(一時停止試合)〈4.12〉

(a)　試合が、次の理由のどれかによって打ち切られた場合、後日これを完了することを条件としたサスペンデッドゲームとなる。

(1)　法律による娯楽制限。

(2)　リーグ規約による時間制限。

(3)　照明の故障、またはホームクラブが管理している競技場の機械的な装置《(たとえば開閉式屋根、自動キャンバス被覆装置などの排水設備)の故障(オペレーターの過失を含む)》。

(4)　暗くなったのに、法律によって照明の使用が許されていないため、試合続行が不可能となった場合。

(5)　天候状態のために、正式試合のある回の途中でコールドゲームが宣せられた試合で、打ち切られた回の表にビジティングチームがリードを奪う得点を記録したが、ホームチームがリードを奪い返すことができなかった場合。

(6)　正式試合として成立した後に、同点で打ち切られた場合。

本項の(1)(2)(5)(6)によって終了となった試合については、7.01の規程による正式な試合となりうる回数が行われていない限りこれをサスペンデッドゲームとすることはできない。

本項の(3)または(4)の理由で打ち切りが命じられたときは、行なわれた回数には関

係なく、これをサスペンデッドゲームとすることができる。

【付記】コールドゲームをサスペンデッドゲームとするかどうかを決定するにあたっては、天候状態およびこれに類する理由　---　本項(1)～(5)　---　が優先される。
試合が、天候状態で停止した後に、照明の故障、娯楽制限、時間制限により続行ができなくなった場合は、サスペンデッドゲームとすることはできない。試合が、照明の故障で停止した後に、天候状態や競技場の状態で再開できなくなった場合も、サスペンデッドゲームとすることはできない。本項に規定されている理由だけで打ち切られた試合がサスペンデッドゲームとなる。

(b)　一時停止試合を再開して、これを完了するには、次の要項に従う。
(1)　その球場での両クラブ間の日程の、次のシングルゲームに先立って行なう。
(2)　その球場での両クラブ間の日程に、ダブルヘッダーしか残っていない場合には、その最初のダブルヘッダーに先立って行なう。
(3)　その都市での両クラブ間の日程の最終日に停止された場合には、都市を移して、相手クラブの球場で、なるべく、
(A)　両クラブ間の日程の、次のシングルゲームに先立って行なう。
(B)　両クラブ間の日程にダブルヘッダーしか残っていない場合には、その最初のダブルヘッダーに先立って行なう。
(4)　両クラブ間の最終試合までに一時停止試合が完了していなかった場合は、次のとおりコールドゲームとなる。その試合が、
(A)　正式試合となる回数が行なわれており、かついずれかのチームがリードしている場合は、リードしているチームの勝ちが宣告される。(ビジティングチームがある回の表にリードを奪う得点を記録したが、その回の裏にホームチームがリードを奪い返す得点を記録しないうちにコールドゲームが宣せられた場合は除く。この場合は、両チームが完了した最終均等回の総得点で勝敗を決する。)
(B)　正式試合となる回数が行なわれており、かつ同点の場合は、〝タイゲーム〟が宣告される。(ビジティングチームがある回の表に得点を記録してホームチームの得点と等しくなったが、その回の裏にホームチームが得点を記録しないうちにコールドゲームが宣せられた場合は除く。この場合は、両チームが完了した最終均等回の総得点で勝敗を決する。)この場合は、リーグ優勝に影響しないという理由で再試合の必要がないとリーグ会長が判断しない限り、開始からやり直さなければならない。
(C)　正式試合となる回数が行なわれていなかった場合は、〝ノーゲーム〟が宣告される。この場合は、リーグ優勝に影響しないという理由で再試合の必要がないとリーグ会長が判断しない限り、開始からやり直さなければならない。

(c)　続行試合は、元の試合の停止された個所から再開しなければならない。すなわち、停止試合を完了させるということは、一時停止された試合を継続して行なうことを意味するものであるから、両チームの出場者と打撃順は、停止されたときと全く同一にしなければならないが、規則によって認められる交代は、もちろん可能である。したがって、停止試合に出場しなかったプレーヤーならば、続行試合に代わって出場することができるが、停止試合にいったん出場して他のプレーヤーと代わって退いたプレーヤーは、続行試合には出場することはできない。

停止された試合のメンバーとして登録されていなかったプレーヤーでも、続行試合のメンバーとして登録されれば、その試合には出場できる。さらに、続行試合の出場資格を失ったプレーヤー(停止試合に出場し、他のプレーヤーと代わって退いたため)の登録が抹消されて、その代わりとして登録された者でも、続行試合には出場できる。

【原注】交代して出場すると発表された投手が、そのときの打者(代打者を含む)がアウトになるか一塁に達するか、あるいは攻守交代となるまで投球しないうちに、サスペンデッドゲームとなった場合、その投手は続行試合の先発投手として出場してもよいし、出場しなくてもよい。しかし、続行試合に出場しなかった場合には、他のプレーヤーと交代したものとみなされて、以後その試合に出場することはできない。

【注】我が国では、サスペンデッドゲームについては、所属する団体の規定に従う。

7.03　フォーフィッテッドゲーム(没収試合)

(a)〈4.15〉一方のチームが次のことを行なった場合には、フォーフィッテッドゲームとして相手チームに勝ちが与えられる。

(1)　球審が試合開始時刻にプレイを宣告してから、5分を経過してもなお競技場に出ないか、あるいは競技場に出ても試合を行なうことを拒否した場合。
　ただし、遅延が不可避であると球審が認めた場合は、この限りではない。

(2)　試合を長引かせ、または短くするために、明らかに策を用いた場合。

(3)　球審が一時停止または試合の打ち切りを宣告しないにもかかわらず、試合の続行を拒否した場合。

(4)　一時停止された試合を再開するために、球審がプレイを宣告してから、1分以内に競技を再開しなかった場合。

(5)　審判員が警告を発したにもかかわらず、故意に、また執拗に反則行為を繰り返した場合。

(6)　審判員の命令で試合から除かれたプレーヤーを、適宜な時間内に、退場させなかった場合。

(7)　ダブルヘッダーの第2試合の際、第1試合終了後20分以内に、競技場に現われなかった場合。
　ただし、第1試合の球審が第2試合開始までの時間を延長した場合は、この限りではない。

(b)〈4.17〉一方のチームが競技場に9人のプレーヤーを位置させることができなくなるか、またはこれを拒否した場合、その試合はフォーフィッテッドゲームとなって相手チームの勝ちとなる。

(c)〈4.16〉球審が、試合を一時停止した後、その再開に必要な準備を球場管理人に命じたにもかかわらず、その命令が《意図的に》履行されなかったために、試合再開に支障をきたした場合は、その試合はフォーフィッテッドゲームとなり、ビジティングチームの勝ちとなる。

【注】アマチュア野球では、本項を適用しない。

(d)〈4.18〉球審がフォーフィッテッドゲームを宣告したときは、宣告後24時間以内に、その旨を書面でリーグ会長に報告しなければならない。
　ただし、球審がこの報告をしなかったからといって、フォーフイツテッドゲームであることに変わりはない。

7.04　プロテステイングゲーム(提訴試合)〈4.19〉

審判員の裁定が本規則に違反するものとして、監督が審議を請求するときは、各リーグは試合提訴の手続きに関する規則を適用しなければならない。審判員の判断に基づく裁定については、どのような提訴も許されない。提訴試合では、リーグ会長の裁定が最終のものとなる。

審判員の裁定が本規則に違反するとの結論が出た場合であっても、リーグ会長において、その違反のために提訴チームが勝つ機会を失ったものと判断しない限り、試合のやり直しが命ぜられることはない。

【原注】監督が試合を提訴するには、提訴の対象となったプレイが生じたときから、投手が次の1球を投じるか、または、たとえ投球しなくてもその前にプレイをしたりプレイを企てるまでに、その旨を審判員に通告していない限り、提訴は認められない。

試合終了のときに生じたプレイについて提訴するときは、翌日の正午までにリーグ事務局に申し出ればよい。

【注】アマチュア野球では提訴試合を認めない。

補則　ボールデッドの際の走者の帰塁に関する処置(再録)

ボールデッドとなって各走者が帰塁する場合、ボールデッドとなった原因によって、帰るべき塁の基準がおのおの異なるので、その基準をここに一括する。

(Ⅰ)　投手の投球当時に占有していた塁に帰らせる場合。
(a)　ファウルボールが捕球されなかった場合。(5.06c5)
(b)　打者が反則打球した場合。(5.06c4、6.03a1)
(c)　投球が正規に位置している打者の身体または着衣に触れた場合。(5.06c1、5.09a6)
(d)　0アウトまたは1アウトで、走者一塁、一・二塁、一・三塁または一・二・三塁のとき、内野手がフェアの飛球またはライナーを故意に落とした場合。(5.09a12)
(e)　打球を守備しようとする野手を妨げた場合。
(1)　フェアボールが、内野手(投手を含む)に触れる前に打者走者に触れた場合。(5.09a7)
(2)　フェアボールが、内野手(投手を含む)に触れる前、または内野手(投手を除く)を通過する前に、フェア地域で走者または審判員に触れた場合。(5.05b4、5.06c6、5.09b7、6.01a11)
(3)　打者が打つかバントしたフェアの打球に、フェア地域内でバットが再び当たった場合。(5.09a8)
(4)　打者または走者が打球を処理しようとしている野手の守備を妨げた場合。(5.09b3、6.01a6・7・10)
(5)　打者または走者が、まだファウルと決まらないままファウル地域を動いている打球の進路を、どんな方法であろうとも、故意に狂わせた場合。(5.09a9、6.01a2)
(6)　攻撃側プレーヤーまたはベースコーチが、必要に応じて自己の占めている場所を譲らないで、打球を処理しようとしている野手を妨げて、守備妨害を宣告された場合。(5.09a15、6.01b)
(f)　打者走者が、本塁から一塁へ走る際に、一塁への送球を受けようとしている野手の動作を妨げた場合。(5.09a11、定義44)　---　特に規定した場合を除く。
(g)　第3ストライクの宣告を受けただけでまだアウトになっていない打者走者、または四球の宣告を受けた打者走者が、捕手の守備を明らかに妨げた場合。(6.01a1)

(Ⅱ)　妨害発生の瞬間すでに占有していた塁に帰らせる場合。
(a)　投手の打者への投球に始まった守備を妨げた場合。
(1)　球審が捕手の送球動作を妨げた場合。(5.06c2)
(2)　打者が捕手の送球動作を妨げた場合。(6.03a3)
(3)　0アウトまたは1アウトで、走者が得点しようとしたとき、打者が本塁における守備側のプレイを妨げた場合。(5.09b8、6.01a3)
(4)　打者が空振りした後、スイングの余勢で、その所持するバットが捕手または投球に当たり、審判員が故意ではないと判断した場合。(6.03a3原注)
(b)　捕手またはその他の野手が、打者の打撃を妨害した場合。(5.05b3、6.01c)
(c)　走者が故意に送球を妨げた場合。(5.09b3)
(d)　攻撃側チームのプレーヤーまたはベースコーチが、必要に応じて自己の占めている場所を譲らないで、送球を処理しようとしている野手を妨げたために、守備妨害でアウトを宣告された場合。(5.09a15、6.01b)
(e)　内野手が守備する機会を失った打球(内野手に触れたかどうかを問わない)を走者が故意にけったと審判員が認めた場合。(6.01a11B)　---　ボールをけったときを基準とする

(f) アウトを宣告されたばかりの打者または走者、あるいは得点したばかりの走者が、野手の次の行為を妨げた場合。(6.01a5) --- 次の行為に移ろうとしたときを基準とする。
(g) 1人または2人以上の攻撃側メンバーが、走者が達しようとする塁に接近して立つか、あるいはその塁の付近に集合して守備を妨害するか、惑乱させるか、ことさらに守備を困難にした場合。(6.01a4) --- その守備が起ころうとしたときを基準とする。

(Ⅲ) 走者三塁のとき、ベースコーチが自己のボックスを離れてなんらかの動作で野手の送球を誘発した場合、またはベースコーチが意識的に送球を妨げた場合(6.01a9、6.01f)には、その送球がなされたときにすでに占有していた塁に帰らせる。

7.00試合の終了（解説）

＜7.01　第3版解説　タイブレーク　より＞

わが国のアマチュア野球では、サスペンデッドゲームを適用せずに、「延長回に関わる特別規則」(“タイプレーク”)を導入している場合がある。その主たる理由は、試合時間が長引き、応援客に迷惑がかかること、および試合日程に影響を及ぼすことを回避するためである。

このタイブレーク制度は、もともとソフトボールでは以前から導入されていたが、社会人野球で初めて2003年第74回都市対抗野球大会から採用した。この背景には、平均試合時間が3時間を超え、暑い中を応援に来てくれた人を外で長時間待たせるのは失礼だ、もっと試合展開をスピーディーにする必要があるとの問題意識があった。当初は、「延長12回を終え、両チームの得点が等しいときにおいて、試合時間が4時間を超えている場合、13回から延長回に関わる特別規則(タイブレーク)を適用し、ワンアウト走者満塁の状態から試合を行う。」というものであった。

国際大会においてタイブレークが話題になったのは、2008年の北京オリンピックのときであった。当時のシラー・IBAF(当時の国際野球連盟)会長が、野球は時間がかかりすぎる、テレビ放映を考慮すればもっと短時間内に試合を終了させなければならない、だらだらとやっていたのでは、ファンからそっぽを向かれるし、オリンピックへの復帰に向けて多くの人から野球の支持が得られないとの危機感を表明し、オリンピックに初めてタイブレークが採用された経緯がある。

その後、国際大会はもちろん、国内の大会でもタイブレークの適用が主流となっている。2017年の各連盟によるタイブレークの規定は、次のとおりであった。

WBSC(世界野球ソフトボール連盟):10回から、ノーアウト、一・二塁、選択打順制
社会人:10回または12回から(大会ごとの規定)、ワンアウト、満塁、選択打順制
大学:10回から、ワンアウト満塁、選択打順制
高校:10回または13回から(主催連盟の選択)、ノーアウト、一・二塁、選択打順制
軟式:13回から、ノーアウト満塁、継続打順制

WBSCが継続打順制に変えたことから、国際大会の規定に合わせるため、2018年のシーズンから社会人、大学、高校がノーアウト一・二塁、継続打順制に変更した。
WBSC(世界野球ソフトボール連盟):10回から、ノーアウト一・二塁、継続打順制
社会人:10回または12回から、ノーアウト一・二塁、継続打順制
大学:10回から、ノーアウト一・二塁、継続打順制
高校:13回から、ノーアウト一・二塁、継続打順制
軟式:13回から、ノーアウト満塁、継続打順制

チームおよび個人記録は公式記録となるが、投手成績については、規定により出塁した走者は、投手の自責点とはしない。また規定により出塁した走者の出塁の記録は

ないが、盗塁、盗塁刺、得点、残塁等は記録され、走者を絡めた打点、併殺打などはすべて記録となる。

＜7.02　第3版解説　サスペンデッドゲーム（一時停止試合）　より＞

サスペンデッドゲームというのは、本来プロ野球のように同一カードで何試合も行うという、リーグ戦形式の野球のために作られたもので、ほとんどトーナメント形式で大会を行うアマチュア野球では、日程の関係もあってサスペンデッドゲームの適用はない。(7.02)

現在、アマチュア野球では、全日本軟式野球連盟だけが特別継続試合という方式で、サスペンデッドゲームのルールを準用している。競技に関する特別規則三、で以下のように取り決められている。

1　暗黒、降雨などで試合が途中で中止になった場合は、9回戦は7回、7回戦は5回以前に中止になった場合(ノーゲーム)でも、7回(5回)を過ぎ正式試合になって同点で試合が中止の場合でも、再試合にしないで、翌日の第1試合に先立って行う。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、あらかじめ両軍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(5回)に満たない場合は、打ち切りになったところがら試合を行うが、7回(5回)に達した場合は、当然、日没コールドゲームが宣告される。

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について

(1) もとの試合の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ている交代は許される。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。

＜7.03　第3版解説　没収試合　2018改正＞

没収試合とは、規則違反のために、球審が試合終了を宣告して、9対0で過失のないチームに勝ちを与える試合である、と規定されている。(定義31)

そして、規則7.03では、次の場合に、没収試合とする旨の記載がある。

(a) 球審がプレイを宣告してから5分を経過しても競技場に出ないか、出ても試合を行うことを拒否した場合

(b) 試合を長引かせ、または短くするために、明らかに策を用いた場合

(c) 試合の続行を拒否した場合
(d) 一時停止試合を再開するために、球審がプレイを宣告してから、1分以内に競技を再開しなかった場合
(e) 警告にもかかわらず、故意に、または執拗に反則行為をくり返した場合
(f) 試合から除かれたプレーヤーを、適宜な時間内に、退場させなかった場合
(g) ダブルヘッダーの際、第1試合終了後20分以内に、競技場に現れなかった場合

没収試合は、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ことはいうまでもない。

アマチュア野球では、登録外選手が試合に出場するケースが続出したことから、上記に加え、2007年に日本アマチュア野球規則委員会(当時)の通達により、次の場合も没収試合とした。
(1) 登録外選手が試合に出場した場合
(2) 主催者または各団体が特に定めた場合

ところが、その後も登録外選手の出場あるいはメンバー表の誤記などの単純ミスによる没収試合があったこと、また、2018年の規則改正により 5.10(d)[原注]に「いったん試合から退いたプレーヤーの再出場」に関する規定が追加されたことから、2018年2月にアマチュア野球規則委員会が上記(1)の内容を一部変更する(単純な登録ミスの場合には没収試合とはしない)通達を出した。

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は、大会規定により試合中であれば没収試合とし、試合後であればそのチームの勝利を取り消し、相手チームに勝利を与える。

ただし、上記は、
① 登録外選手が、自チームの所属以外の選手であった場合に適用することとする。
② 単純なミスの場合(監督とマネージャーの連絡ミスで、登録外選手が自チームの所属選手である場合など)には適用しない。
a) 試合中に判明した場合は、その時点で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、当該選手のプレイはすべて有効とし、処置3は適用されない。

この通達にある「登録」とは、「試合ごとに試合前に提出されるメンバー表に記載されたこと」を示す。

なお、アマチュア野球では、試合中に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(たとえば代打などの通告を本部で原簿照合して判明したときなど)。

＜7.03　第3版解説　選手が8人になってしまった　より＞

チームが攻撃中に8人になってしまった。攻撃を続けることができるか(空いた打順が来るまで)?もしできるとすれば、空いた打順が来たときどうするのか?そしてツーアウト以前だったら?

公認野球規則(7.03(b))では、チームが9人でプレイすることができないときは没収になると規定している。ただ、規則ではチームが攻撃中に9人を割ってしまったときのことについては規定がない。チームはただちに没収になるのか?それとも欠けた打順が来たときに没収となるのか?それとも欠けた打順は単純にワンアウトになって、チームが守備につくまでは没収にならないのか?

―― チームが守備に9人つくことができないか、あるいはその打順で打つことができなくなったときは、没収試合となって相手チームに勝ちが与えられる。

試合が正式試合となった後に、フォーフィッテッドゲーム(没収試合)になった場合は、試合終了となるまでに記録された個人およびチームの記録は、すべて公式記録に算入される。

しかし、試合が正式試合となる前にフォーフィッテッドゲームになった場合は、すべての記録は公式記録に算入しない。(9.03(e)(2))

本規則における用語の定義

（各文末尾の数字は関係条文を示す）

＜解説　　The Job of an umpire　より＞

1950 年の改正前には、様々な定義がルールブックを通じて巻き起こっていました。この改正ではこれらの用語を統合して、ルールを入念に学ぶため参考になるように準備を整えました。実際には、今日の本規則における用語の定義で使われている説明の多くが後の項を理解する上での語源となっています。例えば、オブストラクション、インフィールドフライ、フェア／ファウル、ストライクなどです。

1950年度の公認野球規則には69の用語がリストされています。1992年までには、82の定義が含まれました。用語と定義は1950年に初めてリストされて以来記載されています。

1　ADJUDGED「アジャッジド」〈2.01〉---　審判員が、その判断に基づいて下す裁定である。

変遷

・この用語は 1950 年の定義のリストに含まれていて、審判によって表現され、裁定を合法と認めるものです。

・「アジャッジング」とは審判による正式に威厳を持った公式の見解です。

例 ---　観衆による妨害で、審判は妨害がなければ走者は三塁まで達していただろうとアジャッジドし、走者に 2 つの塁を与えました。

2　APPEAL「アピール」〈2.02〉---　守備側チームが、攻撃側チームの規則に反した行為を指摘して、審判員に対してアウトを主張し、その承認を求める行為である。

変遷

・今日の定義は 1950 年のルールで使われていた説明と全く同じです。

・上に挙げられた相互参照は、アピールをする過程に関わる多くの偶発事を明確にしています。

手短に言うと、アピールは次の状況で可能です。

(1)走者が進塁や帰塁している最中に、塁を空過したり、触塁を果たさなかった場合

(2)一塁をオーバーランした走者が、ただちに帰塁しない場合

(3)走者が本塁に触れないで、しかも触れ直そうとしない場合

(4)攻撃側が打順を間違えた場合

・本条規定のアピールは、投手が打者へ次の一球を投じるまで、または、たとえ投球しなくてもその前にプレイをしたりプレイを企てるまでに行なわなければなりません。また、イニングの表または裏が終わったときのアピールは、守備側チームの内野手がダイヤモンドを去るまでに行なわなければなりません。

打順の誤りの場合は監督か守備側チームによって求められます。（アメリカのオリジナルのルールブックでは、アピールは野手によって行われる行為となっています。）

3　BALK「ボーク」〈2.03〉---　塁上に走者がいるときの、投手の反則行為である。その場合には、全走者に各1個の進塁を許す。(6.02a)

変遷
・1950 年の定義では、ボークは走者が一人でもいれば、ピッチャーかキャッチャーによる反則行為であると明記していました。
いわゆるキャッチャーズボークとは、
(1)故意四球が企図されたときに、投手がキャッチャースボックスの外にいる捕手に投球した場合
(2)捕手が、ホームスチールを試みる走者やスクイズプレイの時の走者がいるときに、打者を妨害した場合。
・50 年代の初期には“キャッチャー”は定義からは削除され、定義は今日のものへと展開されました。
・1876 年のオリジナルのメジャーリーグコードでは、ボークは以下のように定義されていました。
(1)打者への投球するにおいてのモーションで、何か失敗したとき
(2)不必要な遅延行為
(3)打者への投球する際、どの部分でもラインからはみ出したとき（ピッチャーズボックスは 6 インチの正方形でした。）
・このオリジナルコードが定義されて以来は、ボークのペナルティは常に、各走者に一つベースを与えるようになっています。
・1876 年には“ファウル　ボーク”の用語が使われ、打者への投球の際に、ピッチャーの腕を振るときに外へ出ることが反則であることを説明していました。ルール違反に値するのは、垂直が基準であることが説明されていました。（これは今日のソフトボールの解釈に似ています。）
・“ファウル　ボーク”が 1 イニングに 3 回あれば没収試合となりました。
・1884 年までには、ほとんどのルールがピッチャーの腕に関しては触れなくなり、その結果“ファウル　ボーク”の実現性は消えていきました。
・今日のルール 6.02a には 13 通りのボークを具体的に挙げています。ルール 5.02a と 6.01g も他の理由でボークとして数えられます。
・6.04(a)(3)，5.04(b)【原注】のように攻撃側のチームの反則行為によって誘発された場合は、取り消されます。

4　BALL「ボール」〈2.04〉---　ストライクゾーンを通過しなかった投球、または地面に触れた投球で、いずれも打者が打たなかったものである。
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。
変遷
・1950 年の定義は今日のものと全く同じです。【原注】はその後まもなく加えられました。（5.05a3）
・1887 年までは、バッターがどこに投球するかを要求することが可能でした。
・何年もの間にストライクゾーンは変化を遂げ、従ってボールの定義も変わっていきました。
・“ボール”がペナルティとして宣告されることがあります。
(1)塁に走者がいないとき、投手は 20 秒（現在は 12 秒）以内に打者に投球しなければならない
(2)投手がマウンドで、投球する手を口または唇につけること
(3)6.02 に違反する場合
(4)塁に走者がいないとき、反則投球をした場合

5　BASE「ベース」(塁)〈2.05〉---　走者が得点するために、触れなければならない四つの地点の一つである。通常その地点を表示するために、キャンバスバッグとゴムの平板が用いられる。

6　BASE　COACH「ベースコーチ」〈2.06〉---　一塁、または三塁のコーチスボックス内に位置して、打者または走者を指図する、ユニフォームを着用したチームの一員をいう。(5.03)

7　BASE　ON　BALLS「ベースオンボールス」(四球)〈2.07〉---　打者が打撃中にボール4個を得るか、守備側チームの監督が打者を故意四球とする意思を審判員に示し、一塁へ進むことが許される裁定である。守備側チームの監督が審判員に故意四球の意思を伝えた場合（この場合はボールデッドである）、打者には、ボール4個を得たときと同じように、一塁が与えられる。(5.05b1)

変遷
- 今日の定義は1950年のルールで使われていた説明と全く同じです。
- キャッチャーは故意四球が企図されたときは、5.02(a)と6.02(a)12のように限定された位置に限られます。
- 1876年には“BASE ON BALLS”は9個の**ボール**を得なければなりませんでした。
- 1880年8個の**ボール**、1881年7個の**ボール**、1884年6個の**ボール**、1886年5個の**ボール**を得るというふうな変遷をたどっています。
- 1889年から今日までは“BASE ON BALLS”は4個の**ボール**となっています。
- 打者は“four ball”を得ることによって、安全に一塁を与えられる権利を得ますが、代走にかわる場合でも、必ず塁へ触れなければなりません。
- 審判が打者が一塁に触れる前に、代走を認めた場合でも、5.10にあるようにボールデッドの状態にあるので、この交代は認められます。しかしながら審判はタイムを宣告する前に打者に一塁に触れるようにできる限り要求しなければなりません。当然これは選手が怪我や病気のときは例外です。

8　BATTER「バッター」(打者)〈2.08〉---　バッタースボックスに入って攻撃するプレーヤーである。

変遷
- 初期の規則ではこの攻撃するプレーヤーを“Striker”「ストライカー」と呼んでいました。
- 1876年までには、“Striker”から“Batsman”「バットマン」へと変わってきました。
- 今日のコードではまだ若干のルールでこの個人を“Batsman”と呼んでいます。
- 1950年の定義は同じものでした。
- 1887年までは打者は、各投球どこへ投球するかを要求するという、今以上の権利を与えられていました。

9　BATTER-RUNNER「バッターランナー」(打者走者)〈2.09〉---　打撃を終わった打者がアウトになるまでか、または走者となったことに対するプレイが終了するまでの間を指す術語である。

変遷

この概念は1962年の定義によって導入され、一層攻撃側のプレーヤーの地位を定義することによって、ある特定の規則を明確にするのに役立てました。

10　BATTER'S　BOX「バッタースボックス」〈2.10〉---　打者が打撃に際して立つべき場所である。

変遷
・　1876 年のルールでは、バッタースボックスは 6 フィート×3 フィートの長方形で、本塁から 1 フット離れたところに置かれると定義しました。
・このときは、プレートは完全にファウル地域にあり、ファウルラインは 12 インチのプレートの四角の一点で交差していました。
・1877 年には四角のプレートはフェア地域に置かれ、バッタースボックスはプレートを二分しているラインの真上に置かれました。
・1885年に、打席は6フィート×4フィートに広がり、プレートから6インチ離れたところになりました。（現在の基準）

11　BATTERY「バッテリー」〈2.11〉---　投手と捕手とをあわせて呼ぶときに用いる。

12　BENCH　or　DUGOUT「ベンチ」または「ダッグアウト」〈2.12〉---　ユニフォームを着たプレーヤー、控えのプレーヤー、その他チームのメンバーが実際に競技にたずさわっていないときに、入っていなければならない施設である。(2.05、5.10k、6.04e)

13　BUNT「バント」〈2.13〉---　バットをスイングしないで、内野をゆるく転がるように意識的にミートした打球である。

変遷
- 1950 年の定義は本質的には同じで、1 つだけ例外がありました。
  それはバントを“・・・合法的な打球・・・”と定義していました。
  1956 年には“合法的な”という形容詞が外されました。
  バントされたボールが 6.05(d)によって規則違反によりアウトになる場合もあります。
- 投球がバントされたかどうかを判定するのは、意図が要因です。
- バットに対する手の位置ではなく、意図がバントをしようとしたかどうかを定義します。
- 守備側をだますために手が離れた状態でスイングした打球をバントと考えるべきではありません。
- バントとは、スイングをしない、意図的にミートする、ゆるくころがす、ことが定義付ける上での概念となります。
- “インフィールドフライ”はバントされた打球には適用しませんが、“故意落球”には適用します。

＜第3版解説　バント　より＞

バントとは、バットをスイングしないで、内野をゆるく転がるように意識的にミートした打球である。自分の好む投球を待つために、打者が意識的にファウルするような、いわゆる“カット打法”は、そのときの打者の動作(バットをスイングしたか否か)により、審判員がバントと判断する場合もある。(定義13、5.09(a)(4)、高校野球特別規則8)

ファウルで粘って四球を選ぶ“カット打法”については議論のあるところではあるが、高校野球特別規則8が設けられるきっかけとなったのは、1972年(昭和47年)第54回全国高校野球選手権大会、東洋大姫路対習志野戦で、東洋大姫路の選手の“カット打法”が「もっとスイングしないとバントとみなす」と球審に注意され、このことが日本アマチュア野球規則委員会

でも議論され、1973年2月に「バントの定義」について確認された。その後に高校野球特別規則が前記のとおり設けられた。因みに、“カット打法”がバントとみなされたケースは、1992年
（平成4年)の第64回選抜高校野球大会決勝、帝京対東海大相模戦で、3回裏東海大相模の先頭打者が3ボール1ストライクからファウルを4本続けたところで球審から三振を宣告された。高校野球特別規則が適用され、スリーバント失敗とみなされたわけである。
この“カット打法”については賛否両論がある。しかし、野球は、本来打つゲーム。意図的にファウルを打つのは、大変な技術ではあるが、野球本来の姿ではない。“カット打法”で投手を疲弊させ体力を奪っていくという行為は、野球文化の違いはあるが、アメリカをはじめ国際野球では、フェアプレイの精神に反すると批判を浴びることは間違いない。

14　CALLED　GAME「コールドゲーム」〈2.14〉---　どのような理由にせよ、球審が打ち切りを命じた試合である(7.01)

15　CATCH「キャッチ」(捕球)〈2.15〉---　野手が、インフライトの打球、投球または送球を、手またはグラブでしっかりと受け止め、かつそれを確実につかむ行為であって、帽子、プロテクター、あるいはユニフォームのポケットまたは他の部分で受け止めた場合は、捕球とはならない。
　また、ボールに触れると同時、あるいはその直後に、他のプレーヤーや壁と衝突したり、倒れた結果、落球した場合は〝捕球〟ではない。
　野手が飛球に触れ、そのボールが攻撃側チームのメンバーまたは審判員に当たった後に、いずれの野手がこれを捕らえても〝捕球〟とはならない。
　野手がボールを受け止めた後、これに続く送球動作に移ってからボールを落とした場合は、〝捕球〟と判定される。
　要するに、野手がボールを手にした後、ボールを確実につかみ、かつ意識してボールを手放したことが明らかであれば、これを落とした場合でも〝捕球〟と判定される。(5.09a1)

【原注】野手がボールを地面に触れる前に捕らえれば、正規の捕球となる。その間、ジャッグルしたり、あるいは他の野手に触れることがあってもさしつかえない。
　走者は、最初の野手が飛球に触れた瞬間から、塁を離れてさしつかえない。
　野手はフェンス、手すり、ロープなど、グラウンドと観覧席との境界線を越えた上空へ、身体を伸ばして飛球を捕らえることは許される。また野手は、手すりの頂上やファウルグラウンドに置いてあるキャンバスの上に飛び乗って飛球を捕らえることも許される。しかし野手が、フェンス、手すり、ロープなどを越えた上空やスタンドへ、身体を伸ばして飛球を捕らえようとすることは、危険を承知で行なうプレイだから、たとえ観客にその捕球を妨げられても、観客の妨害行為に対してはなんら規則上の効力は発生しない。
　ダッグアウトの縁で飛球を捕らえようとする野手が、中へ落ち込まないように、中にいるプレーヤー(いずれのチームかを問わない)によって身体を支えられながら捕球した場合、正規の捕球となる。

【注】捕手が、身につけているマスク、プロテクターなどに触れてからはね返ったフライボールを地面に取り落とさずに捕らえれば、正規の〝捕球〟となる(ファウルチップについては定義34参照)ただし、手またはミット以外のもの、たとえばプロテクターあるいはマスクを用いて捕らえたものは、正規の捕球とはならない。

変遷

- メジャーリーグの規約の前に、アレキサンダー・ニッカーボッカールールでは、ファウルボールは“グランドに触れる前か、初めのバウンドでキャッチ”すれば、正規の捕球とされていました。フェアボールはグランドに触れる前に捕球されなくてはなりませんでした。
- 1876 年のルールでは、ファウルボールはインフライトの状態で捕球するか、ワンバウンドしてから捕球しても正規の捕球とされていました。フェアボールはインフライトの状態で捕球されなくてはなりませんでしたが、ハットやキャップを用いての捕球は認められませんでした。
- 1882 年には、体から用具を離して使用した場合のペナルティが設けられました。
- 1883 年には今日同様、このルールの本質が確立されました。
  この年になると、ファウルボールが一度地面に触れると、キャッチを認めなくなりました。
  キャッチは、野手以外の他の物に触れる前にされなくてはなりません。ハットやキャップを用いてのキャッチは、一つの進塁を与えるペナルティとなりました。
- この時代の素手でプレイしている選手には、ただ一瞬捕球していればキャッチとみなされていました。ユニフォームと野球道具の進化によって、正規の捕球を決定づけるガイドラインも厳しくなってきました。（プロテクター、マスク、ポケットつきのユニフォームなど）
- 20 世紀初期のグローブの使用が受け入れられてきた時には、一瞬捕球していればという解釈が変わりました。
- 1950 年の定義に今日の基礎となる解釈が初めて現れました。
- 1955 年までには、今日同様の解釈が加わりました。ルールに【原注】を載せ、定義を明確にしました。

捕球

確実につかんでいるか、しっかりと保持しているか、送球動作に移ってからの落球か、十分に持っているかどうか、完全にコントロールされているかどうか、意識してボールを放したかどうかなどを見て決定しなければなりません。

＜第3版解説　キャッチ（“Legal　Catch”）　より＞

野手がボールを手にした後、ボールを確実につかみ、かつ意識してボールを手放したことが明らかであれば、これを落とした場合でも“捕球”と判定される。野手がボールを受け止めた後、これに続く送球動作に移ってからボールを落とした場合は、“捕球”と判定される。（定義15、5.09(a)(1)）

ボールに触れると同時、あるいはその直後に、他のプレーヤーや壁と衝突したり、倒れた結果、落球した場合は“捕球”ではない。

野手が、グラブを身体にかぶせるようにしてボールを捕らえたときは「キャッチ」とみなし、ボールを両腕と胸とで抱き止めていたり、脇に挟んでいる状態では「キャッチ」とはみなされない。

例:ゴロを捕った三塁手からの一塁送球がバウンドして、一塁手はこれを両腕と胸とで抱きとめ、打者走者より早く一塁に触れた。打者走者が一塁を通過した後、一塁手はボールを取り出し、ボールを所持していることを審判員に主張した。
――― 打者走者はセーフである。ボールを両腕と胸とで抱き止めている状態では、ボールを捕球している(手またはグラブでしっかり受け止め、かつ、それを確実につかんでいる)とは認められない。(5.09(a)(10)[注])

例題:チップしたボールが、最初に捕手のミットに触れてから身体に当たってはね返り、捕手はこれを地面に触れる前に、ミットを胸にかぶせるようにして捕らえた。
――― 正規の捕球である。(定義34、5.09(a)(2)[原注])
規則5.09(a)(2)[原注]には、次のように規定してある。
「“正規の捕球”ということは、まだ地面に触れていないボールが、捕手のミットの中に入っているという意味である。ボールが、捕手の着衣または用具に止まった場合は、正規の捕球ではない。また、球審に触れてはね返ったボールを捕えた場合も同様である。
チップしたボールが、最初に捕手の手またはミットに触れてから、身体または用具に当たってはね返ったのを、捕手が地上に落ちる前に捕球した場合、ストライクであり、第三ストライクにあたるときには、打者はアウトである。また、チップしたボールが、最初に捕手の手またはミットに当たっておれば、捕手が身体または用具に手またはミットをかぶせるように捕球することも許される。」

16　CATCHER「キャッチャー」(捕手)〈2.16〉---　本塁の後方に位置する野手である。

17　CATCHER'S　BOX「キャッチャースボックス」〈2.17〉---　投手が投球するまで、捕手が位置すべき場所である。

18　CLUB「クラブ」〈2.18〉---　プレイングフイールドとこれに付属する施設を用意してチームを形成し、かつリーグに所属するチームであると表明することに責任が持てる人、または人々の団体である。

19　COACH「コーチ」〈2.19〉---　コーチはチームのユニフォームを着用した一員であってベースコーチを務めるだけでなく、監督の指示する任務を果たすために、監督によって選ばれた人である。

20　DEAD　BALL「デッドボール」〈2.20〉---　規則によって、プレイが一時停止されたために、プレイから外されたボールをいう。(5.06c)

変遷
- 本質は、1876 年のオリジナルメジャーリーグコードは、“タイムを宣告して、再びプレイを宣告するまでプレイを中断する”という審判の権威に関係するデッドボールの概念を制定しました。
- 特に初期のルールでのデッドボールは、スイングしないでバットに当たったり、打者に当たったり、審判に当たったり、フェアボールに外部の人間が触れた（観衆の妨害）場合を意味していました。

- 1950 年には今日のルールが確立しました。今日、5.09 は審判によってボールデッドであると判定される前にルール上、ボールデッドであるという条件を簡潔に要約しています。
- 5.12b は審判が“タイム”を宣告すれば、ボールデッドになることを述べています。
- 5.12はボールデッドの状態から、正式にプレイを再開させる手順を描いています。5.12はプレイを再開する前に、打者が打席に入り、準備ができているかどうかということが抜けています。

21　DEFENSE　or　DEFENSIVE「ディフェンスまたはディフェンシィブ」(守備側)〈2.21〉---　競技場内における守備側チームまたはそのプレーヤーをいう。

22　DOUBLE-HEADER「ダブルヘッダー」〈2.22〉---　相次いで行なう2試合をいい、この2試合はあらかじめ日程に組まれた場合もあり、日程を修正して組み入れられる場合もある。(4.08)

23　DOUBLE　PLAY「ダブルプレイ」(併殺)〈2.23〉---　守備側プレーヤーが連続した動作で、2人の攻撃側プレーヤーをプットアウトにするプレイであるが、この二つのプットアウトの間に失策が介在したものはダブルプレイとみなされない。(9.11)

(a)　フォースダブルプレイは、フォースアウトの連続によるダブルプレイである。

(b)　リバースフォースダブルプレイは、その第1アウトがフォースプレイで行なわれ、第2アウトがフォースアウトされるはずの走者に対して行なわれたダブルプレイである。

例---　1アウト走者一塁、打者が一塁手にゴロを打ち、打球をつかんだ一塁手が一塁に触れ(2アウト)、続いて二塁手または遊撃手に送球して走者をアウト(タッグプレイ)にした場合。

例---　0アウト満塁、打者が三塁手にゴロを打ち、打球をつかんだ三塁手が三塁に触れ(1アウト)、続いて捕手に送球して三塁走者をアウト(タッグプレイ)にした場合。

変遷

- 1950 年の改定で定義されました。
- ダブルプレイは、フォースプレイ、タッグプレイやアピールプレイなどによって完了されます。

24　DUGOUT「ダッグアウト」〈2.24〉---「ベンチ」の定義参照。

25　FAIR　BALL「フェアボール」〈2.25〉---　打者が正規に打ったボールで、次に該当するものをいう。(巻頭図参照)

(a)　本塁一塁間、または本塁三塁間のフェア地域内に止まったもの。

(b)　一塁または三塁を、バウンドしながら外野の方へ越えて行く場合に、フェア地域に触れながら通過するか、またはその上方空間を通過したもの。

(c)　一塁、二塁または三塁に触れたもの。

(d)　最初に落ちた地点が一塁二塁および二塁三塁を結ぶ線上であったか、あるいはその線を越えた外野の方のフェア地域内であったもの。

(e)　フェア地域内またはその上方空間で、審判員またはプレーヤーの身体に触れたもの。

(f)　インフライトの状態でプレイングフイールドを越えて行く場合に、フェア地域の上方空間を通過したもの。

フェア飛球は、ボールとファウルライン(ファウルボールを含む)との、相互の位置によって判定しなければならない。野手がボールに触れたときに、フェア地域にいたか、ファウル地域にいたかによって判定してはならない。

【原注】飛球が、最初一塁本塁間または三塁本塁間の内野に落ちても、一塁または三塁を通過する前に、プレーヤーまたは審判員に触れないで、ファウル地域へ転じ去った場合は、ファウルボールである。飛球がファウル地域で止まるか、ファウル地域でプレーヤーに触れた場合も、ファウルボールである。

飛球が一塁または三塁ベースに当たるか、あるいは、一塁または三塁を越えた外野のフェア地域に落ちれば、その後ファウル地域にバウンドして出た場合でも、フェアボールである。

審判員が、フェア、ファウルを正確に判定できるように、ファウルボールのフェンスより上に出ている部分に、フェア地域に向かって金網を張り出して取りつけることが望ましい。

【注】打球が地面以外のもの、たとえば打者が捨てたバット、捕手が外したマスクなどに、フェア地域で触れたときは、ボールインプレイである。

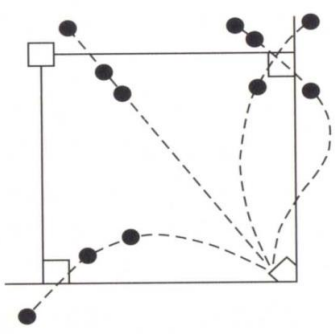
【問】打球が三塁についている走者に触れてから、フェア地域に反転した場合は、いかに判定すべきか。また、これがファウル地域に反転した場合はどうか。

【答】ボールが走者と接触した位置によって、フェアかファウルかを判定すべきものであり、フェア地域で触れたときは、フェアボールとなる。したがって、走者はフェアの打球に触れたという理由でアウトになる。(5.09b7参照)

＜第3版解説　フェアボール、ファウルボール　より＞

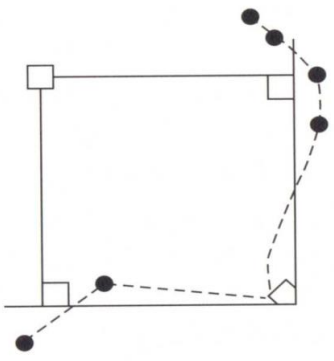
2013年に巻頭フェアボール第2図および第8図の説明は次のように改正された。

■フェアボウル (2.25)



バウンドしながら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、フェア地域内またはその上方空間にあった場合は、その後ファウル地域に出てもフェアボールである。

■ファウルボール (2.32)



バウンドしながら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にあった場合は、ファウルボールである。

これまで長い間わが国では、フェアボール、ファウルボールの基準をAB両点で判定してきた。A点は一塁ベースの外野寄りの角、B点は三塁ベースの外野寄りの角を指し、打球がバウンドしながらAB両点を過ぎるときに、フェア地域内かその上方空間にあった場合は、その後ファウル地域に出てもフェアボール、ファウル地域内かその上方空間にあった場合は、ファウルボールとされてきた。つまり、一塁線のゴロが一塁ベースの上方をA点の手前で横切れば、それはファウルボールであった。

しかし、規則定義25(b)では、フェアボールは「一塁または三塁を、バウンドしながら外野の方へ越えていく場合に、フェア地域に触れながら通過するか、またはその上方空間を通過したもの」と、そして規則定義32(b)では、ファウルボールは「一塁または三塁を、バウンドしながら外野の方へ越えていく場合に、ファウル地域に触れながら通過するか、あるいはファウル地域上の空間を通過したもの」と定義されている。

条文には、「一塁または三塁を」と書いてあるだけだったため、先達者たちは、一塁または三塁ベースのどこが基準になるのだろうかを研究し、外野寄りのベースの角を基準にすると決め、それが継承されてきた。

しかしながら、AB両点を基準にするのは、国際的にも異なるし、また打球がベースに当たった場合はフェアボールにしていること、および条文を読んでもベースの上方を横切ったものはフェアボールと解釈できることから、こうした矛盾を解決するために、2013年に伝統的なわが国の解釈である“AB両点基準”を“ベース基準”へと大改正に踏み切ったのである。

26　FAIR　TERRITORY「フェアテリトリ」(フェア地域)〈2.26〉---　本塁から一塁、本塁から三塁を通って、それぞれ競技場のフェンスの下端まで引いた直線と、その各線に垂直な上方空間との内側の部分を指す。各ファウルラインは、フェア地域に含まれる。

27　FIELDER「フィールダー」(野手)〈2・27〉---　守備側のプレーヤーをいう。

28　FIELDER'S　CHOICE「フィールダースチョイス」(野手選択)〈2.28〉---　フェアゴロを扱った野手が一塁で打者走者をアウトにする代わりに、先行走者をアウトにしょうと他の塁へ送球する行為をいう。また、(a)安打した打者が、先行走者をアウトにしょうとする野手の他の塁への送球を利して、1個またはそれ以上の塁を余分に奪った場合や、(b)ある走者が、盗塁や失策によらないで、他の走者をアウトにしょうとする野手の他の塁への送球を利して進塁した場合や、(c)盗塁を企てた走者が守備側チームが無関心のためになんら守備行為を示さない間に進塁した場合などにも(9.07g)、これらの打者走者または走者の進塁を記録上の用語として野手選択による進塁という。

29　FLY　BALL「フライボール」(飛球)〈2.29〉---　空中高く飛ぶ打球をいう。

30　FORCE　PLAY「フォースプレイ」〈2.30〉---　打者が走者となったために、塁上の走者が、規則によって、その塁の占有権を失ったことが原因となって生じるプレイである。(5.09b6)

【注】次の原注に述べられているフォースプレイによるアウト、すなわちフォースアウト(封殺)と得点との関係は、5.08に明示されている。

【原注】フォースプレイを理解するために最も注意を要する点は、最初はフォースの状

態であっても、その後のプレイによっては、フォースの状態でなくなるということである。
例---　1アウト満塁、打者一塁に強いゴロを放ったが、一塁手がこれを止めてただちに塁に触れ、打者をアウトにすれば、フォースの状態でなくなるから、二塁に向かって走っている走者は触球されなければアウトにはならない。したがって、一塁走者が二塁で触球アウトになる前に、二塁、三塁にいた走者が本塁を踏んだ場合には、この得点は認められる。しかし、これに反して、ゴロを止めた一塁手がただちに二塁に送球して一塁走者をフォースアウトにした後、さらに一塁への返球で打者もアウトにして3アウトとなった場合には、二塁、三塁の走者が本塁を踏んでいても得点とは認められない。
例---　封殺でない場合。1アウト走者一・三塁のとき、打者は外野に飛球を打ってアウトになり、2アウトとなった。三塁に触れていた走者は、捕球を見て本塁を踏んだ。しかし、一塁の走者は、捕球当時離塁していたので帰塁しょうとしたが、外野手からの返球で一塁でアウトになり、3アウトとなった。この場合は、フォースアウトではないから、一塁走者のアウトより前に、三塁走者が本塁に触れたと審判員が認めれば、その得点は記録される。

変遷

どんな時でも後位の走者か打者走者がアウトになった時は、前位の走者の全てのフォースプレイが取り消されることは重要です。

・走者は投球当時に占有している塁を越えてフォースとは考慮されません。
例えば、二死走者満塁。打者は本塁打を打ちました。三塁走者はホームまで押し出されます。二塁走者はサードまでがフォース、一塁走者はセカンドまでがフォース、打者走者はファーストまでがフォースとなります。
このようなフォースの状態でのアピールは、第三アウトがフォースプレイとなるので全ての得点を無効にします。5.08(a)(2)、5.09ｄ
他のアピールはタイムプレーで5.08(a)、5.09ｄに定められています。
・間違って、フォースプレイを走者にタッグをしないプレイと思いこんではいけません。
リタッチの義務を怠った走者にアピールする場合などは、フォースプレイではありません。（タッグアップ）
・飛球が捕球され打者走者が退いた場合は、全てのフォースプレイは取り消されます。

31　FORFEITED　GAME「フォーフィッテッドゲーム」(没収試合)〈2.31〉---　規則違反のために、球審が試合終了を宣告して、9対0で過失のないチームに勝ちを与える試合である。(7.03)

＜第3版解説　没収試合　より＞

没収試合とは、規則違反のために、球審が試合終了を宣告して、9対0で過失のないチームに勝ちを与える試合である、と規定されている。(定義31)

そして、規則7.03では、次の場合に、没収試合とする旨の記載がある。

(a) 球審がプレイを宣告してから5分を経過しても競技場に出ないか、出ても試合を行うことを拒否した場合
(b) 試合を長引かせ、または短くするために、明らかに策を用いた場合
(c) 試合の続行を拒否した場合

(d) 一時停止試合を再開するために、球審がプレイを宣告してから、1分以内に競技を再開しなかった場合
(e) 警告にもかかわらず、故意に、または執拗に反則行為をくり返した場合
(f) 試合から除かれたプレーヤーを、適宜な時間内に、退場させなかった場合
(g) ダブルヘッダーの際、第1試合終了後20分以内に、競技場に現れなかった場合

没収試合は、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ことはいうまでもない。

アマチュア野球では、登録外選手が試合に出場するケースが続出したことから、上記に加え、次の場合も没収試合としている。(平成19年(2007年)日本アマチュア野球規則委員会通達)
(1) 登録外選手が試合に出場した場合(登録外選手が出場したとか、および本来退いたはずの選手(たとえば代打を出された)が再び出場してしまったとか)
(2) 主催者または各団体が特に定めた場合

ところが、その後も登録外選手の出場あるいはメンバー表の誤記などの単純ミスによる没収試合があったこと、また、2018年の規則改正により 5.10(d)[原注]に「いったん試合から退いたプレーヤーの再出場」に関する規定が追加されたことから、2018年2月にアマチュア野球規則委員会が上記(1)の内容を一部変更する(単純な登録ミスの場合には没収試合とはしない)通達を出した。

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は、大会規定により試合中であれば没収試合とし、試合後であればそのチームの勝利を取り消し、相手チームに勝利を与える。

ただし、上記は、
③ 登録外選手が、自チームの所属以外の選手であった場合に適用することとする。
④ 単純なミスの場合(監督とマネージャーの連絡ミスで、登録外選手が自チームの所属選手である場合など)には適用しない。
a) 試合中に判明した場合は、その時点で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、当該選手のプレイはすべて有効とし、処置3は適用されない。

この通達にある「登録」とは、「試合ごとに試合前に提出されるメンバー表に記載されたこと」を示す。

なお、アマチュア野球では、試合中に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(たとえば代打などの通告を本部で原簿照合して判明したときなど)。

32　FOUL　BALL「ファウルボール」〈2.32〉---　打者が正規に打ったボールで、次に該当するものをいう。(巻頭図参照)
(a)　本塁一塁間または本塁三塁間のファウル地域内に止まったもの。
(b)　一塁または三塁を、バウンドしながら外野の方へ越えて行く場合に、ファウル地域

に触れながら通過するか、あるいはファウル地域上の空間を通過したもの。
(c)　一塁または三塁を越えたファウル地域内に、最初に落下したもの。
(d)　ファウル地域内またはその上方空間で、審判員またはプレーヤーの身体、あるいは、地面以外のものに触れたもの。

ファウル飛球は、ボールとファウルライン(ファウルボールを含む)との、相互の位置によって判定しなければならない。野手がボールに触れたときに、フェア地域にいたか、ファウル地域にいたかによって判定してはならない。

【原注】野手に触れない打球が、投手板に当たり、リバウンドして本塁一塁間または本塁三塁間のファウル地域に出て止まった場合には、ファウルボールである。

【注1】打者の所持するバットに、打球(バントを含む)がファウル地域で触れたときは(もちろん故意でなく)、ファウルボールである。
　また、打者が打ったり、バントしたボールが反転して、まだバッタースボックス内にいる打者の身体およびその所持するバットに触れたときも、打球がバットまたは身体と接触した位置に関係なく、ファウルボールである。
【注2】打球が地面以外のもの、すなわちバックネットやフェンスはもちろん、打者が捨てたバット、捕手が外したマスク、地上に置いてある審判員のほうきなどに、ファウル地域でいったん触れれば、その後転じてフェア地域内に止まってもファウルボールである。

変遷
- 1876 年のプロのルールによると、“初めにグランドに触れ、プレーヤーか他のどんな物にでもファウルライン内かファウルライン上のグランドで触れれば、フェアとみなされる。”と明記されていました。
  つまり、打球が初めにファウル地域で触れるか、プレーヤーか他のものにファウル地域で触れたものはファウルとみなされました。
  これらの解釈は、打球が最初にフェア地域か、ファウル地域に触れたかの判断であり、一塁や三塁に触れる前にどのように転がるかという考慮はされていませんでした。
- 1877 年には、これらの解釈を補うために、今日の基本的な解釈に書き直されました。
- 1931 年以前には、球場を越える飛球のフェア、ファウルは審判が最後に見た時の打球の位置で判定されていました。
- 1931 年にはこれらのガイドラインは改正され、正確な位置を球場で決めることによって、ボールが球場を越える時のフェア、ファウルの判定をするよう指示されました。
  この改正は、ルール委員に要求され、やっと打者に公平になりました。
- プレーヤーはフェア地域、ファウル地域にあるどんな打球、送球に対してプレイをしてもかまいません。
  加えると、プレーヤーはまだ地面に触れていない、フェンスの向こうの人や他のど

んな物にも触れていない場合は、競技場を越えるようなボールに対してプレイを試みてもかまいません。

例えば、プレーヤーはフェンスの上からスタンドに手を伸ばしてプレイしてもかまいません。しかし、この場合は自らが危険を冒しているため、観衆による妨害とはなりません。

・ 1950年代に各クラブは、ファウルポールのフェンスより上に出ている部分に、フェ
・ ア地域に向かって金網を張り出して取り付けることがのぞましいという【付記】がオフィシャルルールに掲載されました。そして、今日でもプロ野球場では義務化となり、審判がフェア、ファウルを判定する上で大きなヘルプとなっています。

33　FOUL　TERRITORY「ファウルテリトリ」(ファウル地域)〈2.33〉---　本塁から一塁、本塁から三塁を通って、競技場のフェンスの下端まで引いた直線と、その線に垂直な上方空間との外側の部分を指す。(各ファウルラインはファウル地域に含まれない)

34　FOUL　TIP「ファウルチップ」〈2.34〉---　打者の打ったボールが、鋭くバットから直接捕手の手に飛んで、正規に捕球されたもので、捕球されなかったものはファウルチップとならない。ファウルチップはストライクであり、ボールインプレイである。前記の打球が、最初に捕手の手またはミットに触れておれば、はね返ったものでも、捕手が地面に触れる前に捕らえれば、ファウルチップとなる。(5.09a2)

【注】チップしたボールが、捕手の手またはミット以外の用具や身体に最初に触れてからはね返ったものは、たとえ捕手が地面に触れる前に捕らえても、正規の捕球ではないから、ファウルボールとなる。

変遷

・ 1896 年のルールの定義では、打者の頭より上に上がらないで、ホームプレートの 10 フィート以内でキャッチャーに捕られたファウルボールをファウルチップとしていました。
・ 1897 年の改訂版には、今日のルールの基礎が現れ、“鋭くバットから捕手の手に飛んで・・・”という打球がファウルチップとして定義されました。
・ 1904 年にはルールは、鋭くバットから直接捕手の手にいく打球がファウルチップとして定義されました。この時代にはキャッチャーのグローブに関しては述べられていませんが、これはこの時代にはグローブが使われていなかったからです。
・ 1950年の改正では、キャッチャーのどの用具に触れて、はねかえって捕球されたものはファウルチップとは考えないとされました。もしグローブか手に最初に触れ、はねかえって捕球されたものは、キャッチでファウルチップとしました。

35　GROUND　BALL「グラウンドボール」〈2.35〉---　地面を転がるか、または地面に低くバウンドしていく打球をいう。

36　HOME　TEAM「ホームチーム」〈2.36〉---　あるチームが自分の球場で試合を行なう場合、相手チームに対して、そのチームを指して呼ぶ術語である。試合が中立の球場で行なわれる場合には、ホームチームは相互の協定によって指定される。

【注】ホームチームの相手チームをビジティングチームまたはビジターと呼ぶ。

37　ILLEGAL　or　ILLEGALLY「イリーガルまたはイリガリー」〈2.37〉---　本規則に反することをいう。

38　ILLEGAL　PITCH「イリーガルピッチ」(反則投球)〈2.38〉---　(1)投手が、投手板に触れないで投げた打者への投球、(2)クィックリターンピッチ、をいう。---　走者が塁にいるときに反則投球をすれば、ボークとなる。

39　INFIELDER「インフィールダー」(内野手)〈2.39〉---　内野に守備位置をとる野手をいう。

40　INFIELD　FLY「インフィールドフライ」〈2.40〉---　0アウトまたは1アウトで、走者が一・二塁、一・二・三塁にあるとき、打者が打った飛球(ライナーおよびバントを企てて飛球となったものを除く)で、内野手が普通の守備行為をすれば、捕球できるものをいう。この場合、投手、捕手および外野手が、内野で前記の飛球に対して守備したときは、内野手と同様に扱う。

審判員は、打球が明らかにインフィールドフライになると判断した場合には、走者が次の行動を容易にとれるように、ただちに〝インフィールドフライ〟を宣告しなければならない。また、打球がベースラインの近くに上がった場合には〝インフイールドフライ・イフ・フェア〟を宣告する。

インフィールドフライが宣告されてもボールインプレイであるから、走者は離塁しても進塁してもよいが、その飛球が捕らえられれば、リタッチの義務が生じ、これを果たさなかった場合には、普通のフライの場合と同様、アウトにされるおそれがある。

たとえ、審判員の宣告があっても、打球がファウルボールとなれば、インフィールドフライとはならない。

インフィールドフライと宣告された打球が、最初に(何物にも触れないで)内野に落ちても、ファウルボールとなれば、インフィールドフライとはならない。また、この打球

が、最初に(何物にも触れないで)ベースラインの外へ落ちても、結局フェアボールとなれば、インフィールドフライとなる。

【原注】審判員はインフィールドフライの規則を適用するにあたって、内野手が普通の守備行為をすれば捕球できるかどうかを基準とすべきであって、たとえば、芝生やベースラインなどを勝手に境界線として設定すべきではない。たとえ、飛球が外野手によって処理されても、それは内野手によって容易に捕球されるはずだったと審判員が判断すれば、インフィールドフライとすべきである。インフィールドフライはアピールプレイであると考えられるような要素はどこにもない。審判員の判断がすべて優先し、その決定はただちに下されなければならない。

インフィールドフライが宣告されたとき、走者は危険を承知で進塁してもよい。インフィールドフライと宣告された飛球を内野手が故意落球したときは、5.09(a)(12)の規定にもかかわらずボールインプレイである。インフィールドフライの規則が優先する。

インフィールドフライが宣告されたときに妨害が発生した場合、打球がフェアかファウルかが確定するまでボールインプレイの状態は続く。打球がフェアになれば、野手の守備を妨害した走者と、打者がアウトになる。打球がファウルになれば、野手の守備を妨害した走者だけがアウトとなり、その打球が捕球されたとしても、打者は打ち直しとなる。

【注】インフィールドフライは、審判員が宣告して、初めて効力を発する。

変遷

- 1894 年に初めてインフィールドフライのオリジナルが、プロ野球のコードに現れました。
  “一死だけで、走者が一塁にいる時に、打者が内野手によって捕らえられるフライボールを打った時”打者はアウトとなります。
- このルールは、ダブルプレイを誘発させたり、より早い走者を退かせたりする守備側のチームによるだますような行為を制定したものです。
- ルールが改正された翌年の 1895 年には、一死で、走者が一・二塁、一・二・三塁にあるときに適用されました。

  ルールメーカーは走者一塁だけの時はダブルプレイをとることが実質的には難しいことに気付きました。
  しかしながら、二人かそれ以上の走者が塁にいる時は、トリックダブルプレイが可能です。
  不思議なことに、インフィールドフライルールが、この状況で無死か一死の状態というふうに書き直されたのは 1901 年まではありませんでした。勿論、これが今日のルールとなっています。
- 初期には審判は走者に注意を喚起するために、“内野か外野”のいずれかに打たれた時は直に宣告することを要求されていました。
- 今日のプロの審判は、ボールがその頂点に達し、そして内野手が普通にボールを処理することができるようなポジションにきた後に、インフィールドフライを宣告するように訓練されています。
- このルールの趣旨により、外野手でも内野手が普通にプレイするところに位置すれば、内野手と見なします。
- 芝生やペイントされたラインがインフィールドフライの最適な境界線と決定するのに使われるべきではありません。
- インフィールドフライはバントによる打球には適用しません。しかしながら、故意落球 6.05(1)にはバントは適用されます。
- “インフィールドフライ”が宣告された時は打者は常にアウトとなり、ボールがキャッチされないならば、走者はタッグアップしなくても、進むことができます。

＜第3版解説　インフィールドフライと妨害　より＞

（1）インフィールドフライが宣告されたときに妨害が発生した場合、打球がフェアかファウルが確定するまではボールインプレイの状態が続く。打球がフェアになれば、野手の守備を妨害した走者と、インフィールドフライが宣告された打者がアウトになる。打球がファウルになれば、その打球が捕球されても、走者だけが守備妨害でアウトになり、打者は打ち直しとなる。

この規則は、定義40[原注]にわが国では2014年度に追加された。打球がフェアになれば、インフィールドフライでアウトが宣告された打者と、野手の守備を妨害した走者がアウトになる(インフィールドフライが捕球されたかどうかを問わない)。一方、ファウルになった場合、インフィールドフライは成立せず、ファウルボールを捕球しようとした野手を妨害した走者

をアウトにし(審判員は、野手が捕球の前に、妨害を宣告しているはずだから、その後ファウルフライを捕球できたかどうかは問わない)、打者はファウルボールだから打ち直しとなる。

インフィールドフライを宣告するタイミングは、「飛球が頂点から落下し始めたとき」と指導している。ということは、高い飛球のときなど、審判員がインフィールドフライを宣告する前に、(故意ではなく)妨害が発生することが考えられる。この場合は、通常の妨害と同様、規則5.09(b)(3)が適用され、妨害発生の瞬間にボールデッドとし、妨害した走者をアウトにして、塁上の他の走者を投球当時の占有塁に戻し、打者走者に一塁を与える。ノーアウト走者一・二塁で、一塁走者が妨害した場合、ワンアウト、走者一・二塁で試合再開となる。

走者が故意に妨害した場合は、規則6.01(a)(6)を適用して、妨害した走者と打者走者とをアウトにする。また、インフィールドフライ・バッターアウトを宣告された打者走者が妨害した場合は、規則6.01(a)(7)を適用して、打者走者と本塁に近い走者とをアウトにする。

例題:インフィールドフライが宣告された。一塁走者は飛球を捕らえようとした二塁手を故意ではないが妨害した。

――― インフィールドフライの場合、ボールインプレイである。したがって、走者は守備妨害でアウト、打者はインフィールドフライでアウトとなる。他の走者は投球当時に占有していた塁に戻る。(定義40[原注])

インフィールドフライのケースではないのに、誤ってインフィールドフライが宣告されたり、または打球がバントフライのときにインフィールドフライと宣告されたような場合、打者がアウトになることはない。両チームは、たとえ間違ってインフィールドフライと宣告されても、その飛球はインフィールドフライではないと理解して行動しないといけない。(誤って)宣告されたインフィールドフライは取り消され、そのままプレイは続く。

インフィールドフライのケースであるにもかかわらず、インフィールドフライと宣告されなかった場合、それはインフィールドフライとはならない。インフィールドフライは審判員が宣告して初めて効力を発するので、そのままプレイは認められる(定義40[注])。ただ野手が落球してダブルプレイが成立した場合は、ダブルプレイ阻止という、このインフィールドフライの意図からしてダブルプレイは認めるべきではなく、その場合は打者走者だけアウトにして走者を投球当時の塁に戻す。

(2) ノーアウト走者一・二塁。投手がボークをおかしながら投球し、その投球を打者が打った。打者は打撃妨害をされながら打ち、インフィールドフライになった。どう処置したらよいか?

――― 打者は打撃妨害で一塁に進み、各走者は押し出されて、走者満塁で再開となる。(6.01(c)、6.02(a)ペナルティ)

41 IN FLIGHT「インフライト」〈2.41〉--- 打球、送球、投球が、地面かあるいは野手以外のものにまだ触れていない状態を指す。

42　IN　JEOPARDY「インジェパーディ」〈2.42〉---　ボールインプレイのとき、攻撃側プレーヤーがアウトにされるおそれのある状態を示す術語である。

43　INNING「イニング」(回)〈2.43〉---　各チームが攻撃と守備とを交互に行なう、試合の一区分である。この間、各チームは守備の際、それぞれ3個のプットアウトを果たす。各チームは1イニングの半分ずつをその攻撃にあてる。

【注】本規則では、ビジティングチーム(先攻チーム)の攻撃する間を表といい、ホームチーム(後攻チーム)の攻撃する間を裏という。

44　INTERFERENCE「インターフェアランス」(妨害)〈2.44〉
(a)　攻撃側の妨害　---　攻撃側プレーヤーがプレイしょうとしている野手を妨げたり、さえぎったり、はばんだり、混乱させる行為である。(6.01aペナルティ参照)

＜第3版解説　プレイの介在　より＞

例題:得点しようとした走者が本塁でセーフになった後、その後の打者走者のプレイで、打者走者はスリーフットレーンの外側を走ったため妨害でアウトが宣告された。

――― ノーアウトまたはワンアウトの場合、得点は認められ、打者走者にはアウトが宣告される。その理由は、妨害発生前にプレイが介在していたからである。他の走者は、妨害発生の瞬間正規に占有していた塁に戻らなければならない。ツーアウトで、打者走者が一塁に到達する前に妨害でアウトになったときは、走者が本塁に達していたとしても、得点にはならない。(6.01(a)インターフェアに対するペナルティ)

変遷

・攻撃側の妨害は打者、打者走者、走者、ベースコーチによって起こります。

オリジナルのルールブックでは、“【原注】 打者走者が一塁に到達しないうちに妨害が発生したときは、すべての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。”しかありません。しかしプロ野球の解釈では、“プレイが介在した後に妨害”のケースではこの裁定を無効にします。
以下はプレイが介在した後に妨害が起こるケースの例です。

例　走者三塁、打者は三塁手へのゴロを打ち、ホームへと転送されました。三塁走者はセーフとなりました。キャッチャーはそれから打者走者をアウトにするために一塁へ転送しました。その送球はファウルラインの左側のフェア地域を走っていた打者走者に当たりました。これは野手の一塁への送球を妨げとなりました。

ルール　ホームでのプレイはインターフェアが起こる前なので、得点はカウントします。打者走者は走路を外れて走って送球を妨害しましたのでアウトとなります。

・上記の例で、三塁走者がホームでアウトとなる場合もあります。よってプレイが介在した後の妨害については、すべての走者は投手の投球当時占有していた塁に戻らなくてもいいわけです。

日本のルールブックでは【注】によってカバーされています。上記の例ではない場合、打者走

者が一塁に到達しないうちに妨害が発生したときは、すべての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りません。

(b)　守備側の妨害　---　投球を打とうとする打者を妨げたり、邪魔をする野手の行為をいう。

変遷

- 守備側の妨害は、他の野手が、打者が打とうとする投球を妨げることがあるかもしれませんが、一般的にキャッチャーの妨害とされています。
- ここで重要なのは、このような妨害が起こった瞬間は、“ボールデッド”と考えないことです。
  6.01(c)にあるように、インターフェアランスが起こってプレイが続いた場合、攻撃側の監督は、ある特定の状態を選択できます。
- 6.01gでは同じく、打者が投球を打つことを阻まれる状態が記されています。このプレイはバントで前進してきた一塁手がホームスチールをしようとしている走者にタッグをしようとしたり、スクイズプレイにおいて走者をアウトにしようとするような時に起こります。
  このような守備側の妨害では“ダブルペナルティ”が課せられます。
  日本では“ダブルペナルティ”の適用は、“【注ニ】便宜上設けられたものにすぎないと解釈”としていますのでありません。

(c)　審判員の妨害　---　(1)盗塁を阻止しようとしたり、塁上の走者をアウトにしようとする捕手の送球動作を、球審が邪魔したり、はばんだり、妨げた場合、(2)打球が、野手(投手を除く)を通過する前に、フェア地域で審判員に触れた場合に起こる。

(d)　観衆の妨害　---　観衆がスタンドから乗り出したり、または競技場内に入って、(1)インプレイのボールに触れた場合、(2)インプレイのボールを守備しようとしている野手に触れたり、邪魔をした場合に起こる。

45　LEAGUE「リーグ」〈2.45〉---　あらかじめ組まれたスケジュールによって、所属リーグの選手権試合を本規則に従って行なうチームを保有するクラブの集まりである。

46　LEAGUE　PRESIDENT「リーグプレジデント」(リーグ会長)〈2.46〉---　リーグ会長は

本規則の施行の責任者であり、本規則に違反したプレーヤー、コーチ、監督または審判員に制裁金または出場停止を科したり、規則に関連する論争を解決し、または提訴試合の裁定を行なうものとする。

【原注】メジャーリーグでは、本規則のリーグ会長の職務はコミッショナーの指名した者によって遂行される。

【注】我が国のプロ野球では、本規則のリーグ会長の職務はコミッショナーの指名した者によって遂行される。

47　LEGAL　or　LEGALLY「リーガルまたはリーガリー」〈2.47〉---　本規則に準拠したことをいう。

48　LIVE　BALL「ライブボール」〈2.48〉---　インプレイのボールをいう。

49　LINE　DRIVE「ラインドライブ」(ライナー)〈2.49〉---　打者のバットから鋭く、直線的に、地面に触れないで飛んだ打球である。

50　MANAGER「マネージャー」(監督)〈2.50〉---　プレイングフイールドにおける自己のチームの行動に責任を持ち、チームを代表して審判員ならびに相手チームと協議するように、クラブから指定された人である。プレーヤーが監督に指定されることも許される。(4.02)

51　OBSTRUCTION「オブストラクション」(走塁妨害)〈2.51〉---　野手がボールを持たないときか、あるいはボールを処理する行為をしていないときに、走者の走塁を妨げる行為である。(6.01hl・2)

【原注】ここにいう〝野手がボールを処理する行為をしている〟とは、野手がまさに送球を捕ろうとしているか、送球が直接野手に向かってきており、しかも十分近くにきていて、野手がこれを受け止めるにふさわしい位置を占めなければならなくなった状態をいう。これは一に審判員の判断に基づくものである野手がボールを処理しようとして失敗した後は、もはやボールを処理している野手とはみなされない。たとえば、野手がゴロを捕ろうとしてとびついたが捕球できなかった。ボールは通り過ぎていったのにもかかわらずグラウンドに横たわったままでいたので、走者の走塁を遅らせたような場合、その野手は走塁妨害をしたことになる。

52　OFFENSE「オフェンス」(攻撃側)〈2.52〉---　攻撃中のチーム、またはそのプレーヤーをいう。

53　OFFICIAL　SCORER「オフィシャルスコアラー」(公式記録員)〈2.53〉---　9.00参照。

54　ORDINARYEFFORT「オーディナリーエフォート」(普通の守備行為)〈2.54〉---　天候やグラウンドの状態を考慮に入れ、あるプレイに対して、各リーグの各守備位置で平均技量を持つ野手の行なう守備行為をいう。

【原注】この用語は、定義40のほか記録に関する規則でたびたび用いられる。個々の野手に対する客観的基準である。言い換えれば、ある野手が、その野手自身の最善のプ

定義55～67

レイを行なったとしても、そのリーグの同一守備位置の野手の平均的技量に照らして劣ったものであれば、記録員はその野手に失策を記録する。

55　OUT「アウト」〈2.55〉---　守備側チームが攻撃側となるために、相手チームを退けるのに必要な三つのプットアウトのうちの一つである。

56　OUTFIELDER「アウトフィールダー」(外野手)〈2.56〉---　競技場の内で、本塁から最も遠い、いわゆる外野に守備位置をとる野手である。

57　OVERSLIDE　or　OVERSLIDING「オーバースライドまたはオーバースライディング」〈2.57〉---　攻撃側プレーヤーが、滑り込みの余勢のために塁から離れて、アウトにされるおそれのある状態におかれる行為をいう。本塁から一塁に進む場合には、ただちに帰ることを条件として、滑り込みの余勢のために塁を離れることは許されている。

58　PENALTY「ペナルティ」〈2.58〉---　反則行為に対して適用される規則をいう。

59　PERSON　of　player　or　umpire「パースン・オブ・プレーヤー・オア・アンパイヤー」(プレーヤーまたは審判員の身体)〈2.59〉---　その身体、着衣および身につけているものをいう。

60　PITCH「ピッチ」(投球)〈2.60〉---　投手が打者に対して投げたボールをいう。

【原注】あるプレーヤーから他のプレーヤーに送られるボールは、すべて送球である。

61　PITCHER「ピッチャー」(投手)〈2.61〉---　打者に投球するように指定された野手をいう。

62　Pitcher’s　PIVOT FOOT「ピッチャース・ピボットフット」(投手の軸足)〈2.62〉---投手が投球の際、投手板に触れている足をいう。

63〝PLAY〟「プレイ」〈2.63〉---　球審が試合を開始するとき、およびボールデッドの状態から競技を再開するときに用いる命令をいう。

64　QUICK　RETURN　Pitch「クィックリターンピッチ」〈2.64〉---　打者の虚をつくことを意図した投球をいう。これは反則投球である。

65　REGULATION　GAME「レギュレーションゲーム」(正式試合)〈2.65〉---　7.01参照

66　RETOUCH「リタッチ」〈2.66〉---　走者が、規則によって、帰塁しなければならない塁へ帰る行為をいう。

【注】〝リタッチ〟には、飛球が捕らえられたときに離塁していた走者が、進塁の起点となった塁に帰塁する行為と、飛球が打たれたとき塁にタッチしていて、野手が捕球したのを見て次塁へスタートする行為の二つがある。(5.09b5、5.09c1参照)

67　RUN　or　SCORE「ランまたはスコア」(得点)〈2.67〉---　攻撃側のプレーヤーが打者から走者となって、一塁、二塁、三塁、本塁の順序で各塁に触れた場合に、与えられる得点をいう。(5.08)

68　RUN-DOWN「ランダウン」(挟撃)〈2.68〉---　塁間で走者をアウトにしようとする守備側の行為をいう。

69　RUNNER「ランナー」(走者)〈2.69〉---　塁に向かって進んだり、触れたり、戻ったりする攻撃側プレーヤーをいう。

70〝SAFE〟「セーフ」〈2.70〉---　走者にその得ようとしていた塁を占有する権利を与える、審判員の宣告をいう。

71　SET　POSITION「セットポジション」〈2.71〉---　二つの正規な投球姿勢のうちの一つである。

72　SQUEEZE　PLAY「スクイズプレイ」〈2.72〉---　三塁に走者がいる場合、バントによって走者を得点させようとするチームプレイを指す術語である。

73　STRIKE「ストライク」〈2.73〉---　次のような、投手の正規な投球で、審判員によって〝ストライク〟と宣告されたものをいう。
(a)　打者が打った(バントの場合も含む)が、投球がバットに当たらなかったもの。
(b)　打者が打たなかった投球のうち、ボールの一部分がストライクゾーンのどの部分でもインフライトの状態で通過したもの。
(c)　0ストライクまたは1ストライクのとき、打者がファウルしたもの。
(d)　バントして、ファウルボールとなったもの。

【注】普通のファウルは、2ストライクの後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、ボールカウントには関係なく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ボールとなれば、打者は三振となる。ただし、バントがフライとして捕らえられた場合は、フライアウトとなる。

(e)　打者が打った(バントした場合も含む)が、投球がバットには触れないで打者の身体または着衣に触れたもの。
(f)　バウンドしない投球がストライクゾーンで打者に触れたもの。
(g)　ファウルチップになったもの。

74　STRIKE　ZONE「ストライクゾーン」〈2.74〉---　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、膝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】投球を待つ打者が、いつもと異なった打撃姿勢をとってストライクゾーンを小さく見せるためにかがんだりしても、球審は、これを無視してその打者が投球を打つための姿勢に従って、ストライクゾーンを決定する。

＜第3版解説　ストライクゾーン　より＞

1997年にストライクゾーンの低目の下限が「ひざ頭の上部」から「ひざ頭の下部」に改正になった際、アマチュア野球は、混乱を避ける意味で、アマチュア内規を設けて、「ストライクゾーンの下限に関してだけ、ボールの全部がひざ頭の下部のラインより上方を通過したものとする」とした。

しかし、2009年には、野球の一番の根幹であるストライクゾーンについて規則どおりとする、また審判用具の改良によって(インサイドプロテクターの採用)低目の下限が見やすくなり、低目の判定技術が向上してきていることから、思い切ってこれまでのアマチュア内規を廃止し、規則書どおり低目の下限については「ひざ頭の下部のラインを下限とする」ことにした。(定義74)

75　SUSPENDED　GAME「サスペンデッドゲーム」(一時停止試合)〈2.75〉---　後日、その続きを行なうことにして、一時停止された試合をいう。(7.02)

76　TAG「タッグ」(触球)〈2.76〉---　野手が、手またはグラブに確実にボールを保持して、その身体を塁に触れる行為、あるいは確実に保持したボールを走者に触れるか、手

またはグラブに確実にボールを保持して、その手またはグラブを走者に触れる行為をいう。
しかし、塁または走者に触れると同時、あるいはその直後に、ボールを落とした場合は〝触球〟ではない。
野手が塁または走者に触れた後、これに続く送球動作に移ってからボールを落とした場合は、〝触球〟と判定される。
要するに、野手が塁または走者に触れた後、ボールを確実につかんでいたことが明らかであれば、これを落とした場合でも〝触球〟と判定される。

＜第3版解説　タッグ（触球）より＞

野手が、手またはグラブに確実にボールを保持して、その身体を塁に触れる行為、あるいは確実に保持したボールを走者に触れるか、手またはグラブに確実にボールを保持して、その手またはグラブ(ひもだけの場合は含まない)を走者に触れる行為をいう。

野手が塁または走者に触れると同時に、あるいはその直後に、ボールを落とせば、それは“触球”とはならない。野手が塁または走者に触れた後、これに続く送球動作に移ってからボールを落とした場合は、“触球”と判定される。たとえば、本塁上で捕手が走者にタッグしたがその直後に捕手のミットからボールが飛び出したり、あるいはタッグした後に、投げ手にボールが確実に移る前にボールを落とした場合には、触球とはならない。

要するに、野手が塁または走者に触れた後、ボールを確実にコントロールしていたことが明らかであれば、これを落とした場合でも“触球”と判定される。(定義76)

また、タッグしようとした野手のグラブのひもが、走者に触れた場合は、タッグしたものとはみなさない。

77　THROW「スロー」(送球)〈2.77〉---　ある目標に向かって、手および腕でボールを送る行為をいい、常に投手の打者への投球(ピッチ)と区別される。

78　TIEGAME「タイゲーム」〈2.78〉---　球審によって終了を命じられた正式試合で、両チームの得点が等しかったものをいう。

79〝TIME〟「タイム」〈2.79〉---　正規にプレイを停止させるための審判員の宣告であり、その宣告によってボールデッドとなる。

80　TOUCH「タッチ」〈2.80〉---　プレーヤーまたは審判員の身体はもちろん、その着衣あるいは用具のどの部分に触れても〝プレーヤーまたは審判員に触れた〟ことになる。

81　TRIPLE　PLAY「トリプルプレイ」(三重殺)〈2.81〉---　守備側プレーヤーが連続した動作で、3人の攻撃側プレーヤーをプットアウトにするプレイであるが、この三つのプットアウトの間に失策が介在したものは、トリプルプレイとはみなされない。

82　WILD　PITCH「ワイルドピッチ」(暴投)〈2.82〉---　捕手が普通の守備行為で処理することができないほど高すぎるか、低すぎるか、横にそれるかした、投手の正規な投球をいう。

83　WIND-UP　POSITION「ワインドアップポジション」〈2.83〉---　二つの正規な投球姿勢のうちの一つである。

アマチュア野球内規（２０１８年）

（※下線部が変更箇所）

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、2018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。

2018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

目 次

① 次回の第1打者
② バッタースボックスルール
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(ラブプレイ禁止)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

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5.04a(3)、5.09a(14))

② バッタースボックスルール

(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スボックス内に置いていなければならない。この場合は、打者はバッタース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、バッタース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を離れた場合。
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、バッタースボックスおよび〝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がある場合。
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、速やかにバッタース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ス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スボックスまたは〝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5.04b(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5.07a(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5.08b、6.01g)

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)【5.09c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5.08b、5.09c【5.09c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5.08a【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5.09c)

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6.01d)

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6.01g)

⑩ 危険防止(ラブプレイ禁止)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、たとえ野手が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6.01i(1))

2. 次の場合には、たとえ身体の一部が塁に向かっていたとしても、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けたりして、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5.09b(3)、6.01i(1)、6.01j)

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6.01h、6.01i(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6.02a(4)、6.02a(8)、6.02c(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6.02c)

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7.01c)

2018年全日本軟式野球連盟競技者必携【規則関連抜粋】

2018 野球規則改正に伴う全日本軟式野球連盟の規則適用上の解釈解説

１ 全野協３２０－４１「反則投球に関する規則改正について」

(21)定義38 の【注】を削除する。

３８ ＩＬＬＥＧＡＬ ＰＩＴＣＨ「イリーガルピッチ」（反則投球）－ （１）投手が、投手板に触れないで投げた打者への投球、（２）クリックリターンピッチ、をいう。－ 走者が塁にいるとき反則投球すれば、ボークになる。

【注】投手が５．０７（ａ）（１）および（２）に規定された投球動作に違反して投球した場合にも、反則投球となる。

解釈の根拠

５．０７投手 （ａ）正規の投球姿勢

投球姿勢にはワインドアップポジションと、セットポジションとの二つの正規のものがあり、どちらでも随時用いることができる。

打者への投球に関連する動作を起したならば、中途で止めたり、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。

【注２】（１）（２）項でいう“中途でとめたり、変更したり”とはワインドアップポジションおよびセットポジションにおいて、投手が投球動作中に、故意に一時停止したり、投球動作をスムーズに行なわずに、ことさらに段階をつけるモーションをしたり、手足をぶらぶらさせて投球することである。

① 反則投球に関する規則改正について 走者がいる場合の取り扱い 事項

事項	全軟連	BFJ	NPB
自由な足を一時停止して投球、塁に送球	ボーク	ボーク	ボーク
自由な足を上げ下げして投球	ボーク	ボーク	ボークとはしない
自由な足を上げ下げして塁に送球	ボーク	ボーク	ボーク
グラブを叩いて投球	指導	ボーク	ボークとはしない

※グラブを叩いての投球は、２０１８年度は徹底指導事項とし、２０１９年度からBFJと同様にする。

② 走者がいない場合の取り扱い

5.07(a)(１)および(２)に違反した投球動作は定義38に規定する反則投球ではなくなり、走者がいない場合にはペナルティを課さないことになる。ただし、自由な足を２度、３度と上下させた場合は、自然な投球動作ではないので、注意してやめさせる。

２ 全野協３２０－４２

「ベンチ前のキャッチボールの禁止および“ミットを動かすな”運動の展開について」

全日本軟式野球連盟においては、球場設備等の関係で「ベンチ前のキャッチボールの禁止（5.10(k)）」を採用しないこととするが、アマチュア野球規則委員会の決定に従い「2020年までに完全実施できるよう」指導していくこととする。

３ 全野協３２０－４３「没収試合の防止に向けて」

競技者必携２０１８ 規則適用上の解釈（３８）参照

４．申告故意四球について

(6)５．０５（b）（１）【原注】、９．１４、

定義７

打者が打撃中にボール４個を得るか、守備側チーム監督が打者を故意四球とする意思を審判員に示し、一塁へ進むことが許される裁定である。守備側チームの監督が審判員に故意四球の意思を伝えた場合（この場合はボールデッドである）、打者には、ボール４個を得たときと同じように、一塁（が与えられる。）へ進ことが許される。

※申告故意四球の確認事項

① 従来通り、投手が敬遠するために実際に投球して四球にすることも可能。

② 打撃中の投球カウント途中においても守備側の監督が申告することが可能。

③ 守備側の監督から申告されれば、球審はボールデッドとして打者に一塁を与える。

④ 申告による四球は実際に投球されていない場合、その投手の投球数としてカウントはしない。

⑤ 攻撃側チームが代打を告げた場合、先に代打の手続きを行ってから敬遠のリクエストを受ける。

⑥ 投手が交代した最初の打者が申告による敬遠で一塁に進んだ場合、投手は１人の打者と対戦したとみなされ、交代することができるようになる。

⑦ リクエストにより敬遠を行った場合、その時点でアピール権が消滅する。

⑧申告故意四球の例

「例」最終回の裏０－０の同点。攻撃側は１アウト走者三塁、３番打者Ｃのケース

①守備側の監督がタイムを要求

②審判員はタイムのジェスチャー

③守備側チーム監督が、審判員に故意四球の意思を伝えた

④球審は打者に一塁へ進塁の指示を行う
⑤打者走者が一塁に到達し、４番打者Ｄが打席に入り球審は「プレイ」を宣告
⑥打者Ｄのボールカウント２ｂ－０ｓ時に、守備側の監督はタイムを要求
⑦守備側チーム監督が、審判員に故意四球の意思を伝えた
⑧以下省略

2018 年度競技者必携改訂

Ⅰ　巻頭に「チェックリスト」を新設する。

指導者および選手、関係者の倫理意識向上をはかるために、チェックリスト「あなたの考えや行動をチェックしてみましょう」を新たに掲載する。

Ⅱ「連盟規程細則」の以下の項を改定する。

第 3 条(チーム編成等)を改定する。

現行	改正
(チーム編成等)	(チーム編成等)
第 3 条　チームの編成は、次により編成しなければならない。 2　一般チームは、監督を含む選手 10 名以上 20 名以内で編成しなければならない。ただし、国体および日本スポーツマスターズは別に定める。 (1)　大会でベンチに入れる人員は、監督を含む選手 20 名以内と、選手として登録しない部長(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。 (2)　総監督、コーチ、マネージャー、スコアラー、トレーナーを選手として登録することはできるが、20 名の範囲内でユニフォームを着用し、背番号を付けなければならない。 (3)　背番号は、監督 30 番、コーチ 29 番、28 番、主将を 10 番とし、選手は 0 番から 99 番とする。 3　少年チーム(少年部・学童部)は、監督 1 名、コーチ 2 名以内、選手 10 名以上 20 名以内で編成しなければならない。ただし、監督、コーチは、成人者でなければならない。 (1)　大会でベンチに入れる人員は、監督、コーチ、選手及びチーム責任者(引率責任者)、マネージャー、スコア	第 3 条　各種大会の出場にあたっては、登録人数に関わらず、次により編成しなければならない。 2　一般チームは、監督を含む選手 10 名以上 20 名以内で編成しなければならない。ただし、国体および日本スポーツマスターズは別に定める。 (1)　大会でベンチに入れる人員は、監督を含む選手 20 名以内と、選手として登録しない部長(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。 (2)　総監督、コーチ、マネージャー、スコアラー、トレーナーを選手として登録することはできるが、20 名の範囲内でユニフォームを着用し、背番号を付けなければならない。 (3)　背番号は、監督 30 番、コーチ 29 番、28 番、主将を 10 番とし、選手は 0 番から 99 番とする。 3　少年チーム(少年部・学童部)は、監督 1 名、コーチ 2 名以内、選手 10 名以上 20 名以内で編成しなければならない。ただし、監督、コーチは、成人者でなければならない。ただし、ガールズトーナメントは別に定める。 (1)　大会でベンチに入れる人員は、監

現行	改正
(チーム編成等) ラー、トレーナー(有資格者)の各 1 名とする。 (2)　背番号は、監督 30 番、コーチ 29 番、28 番、主将を 10 番とし、選手は 0 番から 99 番とする。 4　一般チームは、競技及び開会式には 10 名以上参加しなければならない。少年チームは、競技及び開会式には監督・コーチ・参加届に記載された選手全員参加しなければならない。 ただし、特別の事情が生じたと大会委員長が認めた場合は、この限りではない。 	(チーム編成等) 督、コーチ、選手及びチーム責任者(引率責任者)、マネージャー、スコアラー、トレーナー(有資格者)の各 1 名とする。 (2)　背番号は、監督 30 番、コーチ 29 番、28 番、主将を 10 番とし、選手は 0 番から 99 番とする。 4　一般チームは、競技及び開会式には 10 名以上参加しなければならない。少年チームは、競技及び開会式には監督・コーチ・参加届に記載された選手全員参加しなければならない。 ただし、特別の事情が生じたと大会委員長が認めた場合は、この限りではない。

第12条(用具、装具等)のボールの関する以下の太字部分を改定する。

(用具、装具等)

第12条　連盟主催大会及び支部等で開催する大会で使用する用具、装具及びユニフォームは、次により定められたもの以外は使用できないものとする。

2　連盟公認球は、次のとおりとする。

種目	種類	直径(ミリ)	重量(グラム)	反発(センチ)
一般	**M号**	**71.5～72.5**	**136.2～139.8**	**70～90**
少年部(中学生)	B号	69.5～70.5	133.2～136.8	80～100
学童部(小学生)	C号	67.5～68.5	126.2～129.8	65～85
学童低学年	D号	64.0～65.0	105.0～110.0	65～85
準硬式	H号	71.5～72.5	141.2～144.8	50～70

※M号規格に、ボールをつぶす力の基準として20%圧縮荷重32～40キログラムを追加導入する。(学童部J号についても導入予定)

20%圧縮荷重とは、ボール直径を20%つぶした時の力を計測した数値。

※反発は150センチの高さから大理石板に落とし、計測された数値。

3　バットは、公認野球規則で規定されるもののほか、次による。

(3)　バットの使用区分は、次による。

ア　少年用と表示されているものは、C号及びD号ボールに使用

イ　少年用と表示されているもの以外は、**M号**、B号及びC号ボールに使用

Ⅲ　競技運営に関する注意事項のうち、以下の2項目を改定する

①　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。

⇓

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　日本スポーツマスターズに関する事項

1 日本スポーツマスターズは、延長戦の回数を最長9回とする。

2 試合開始後、2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、2を終了しても同点のときは、タイブレーク方式とする。

Ⅳ「規則適用上の解釈」に新たに下記項目を設ける。

(38) 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、没収試合の防止に向けて、とるべき行動は次のとおりとする。

(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、当日の試合にベンチ入りメンバー表との照合を試合前に実施すること。

②　メンバー表は、自チーム用、両チーム交換用、球審用、大会本部用、放送席用、公式記録用、控審判用その他必要な部数を作成すること。

③　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、必ずメンバー表のチェックを行うこと。

(2)　想定される事態

①　登録原簿と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(名前漏れ)

④　メンバー表への守備位置のダブリ記載

⑤　登録外選手がベンチ入りまたは出場

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)今年度改正規則のとおり)

(3)　上記①～⑤への対応

《ケース1》試合前のメンバー表交換時点で大会本部の登録原簿照合により誤記に気づいた場合

(処置)　出場選手、控選手を問わず、氏名、背番号の誤記を発見した場合、注意を与えて書き直させる。罰則は適用しない。登録原簿以外の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は、大会規定により試合中であれば没収試合とし、試合後であればそのチームの勝利を取り消し、相手チームに勝利を与える。

ただし、上記(処置3)は、

①　登録外選手が・自チームの所属以外の選手であった場合に適用することとする。

②　単純なミスの場合(監督とマネージャーの連絡ミスで、登録外選手が自チームの所属選手である場合など)には適用しない。

a)　試合中に判明した場合は、その時点で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、当該選手のプレイはすべて有効とし、処置3は適用されない。

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）
◆天皇賜杯、国民体育大会、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
§1　競技運営に関する注意事項
§2　競技に関する連盟特別規則
◆少年部、学童部、女子大会
§1　競技運営に関する注意事項
§2　競技に関する連盟特別規則
◇各大会共通
§3　試合中の禁止事項
§4　試合のスピード化に関する事項

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）プレイングルールズ

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

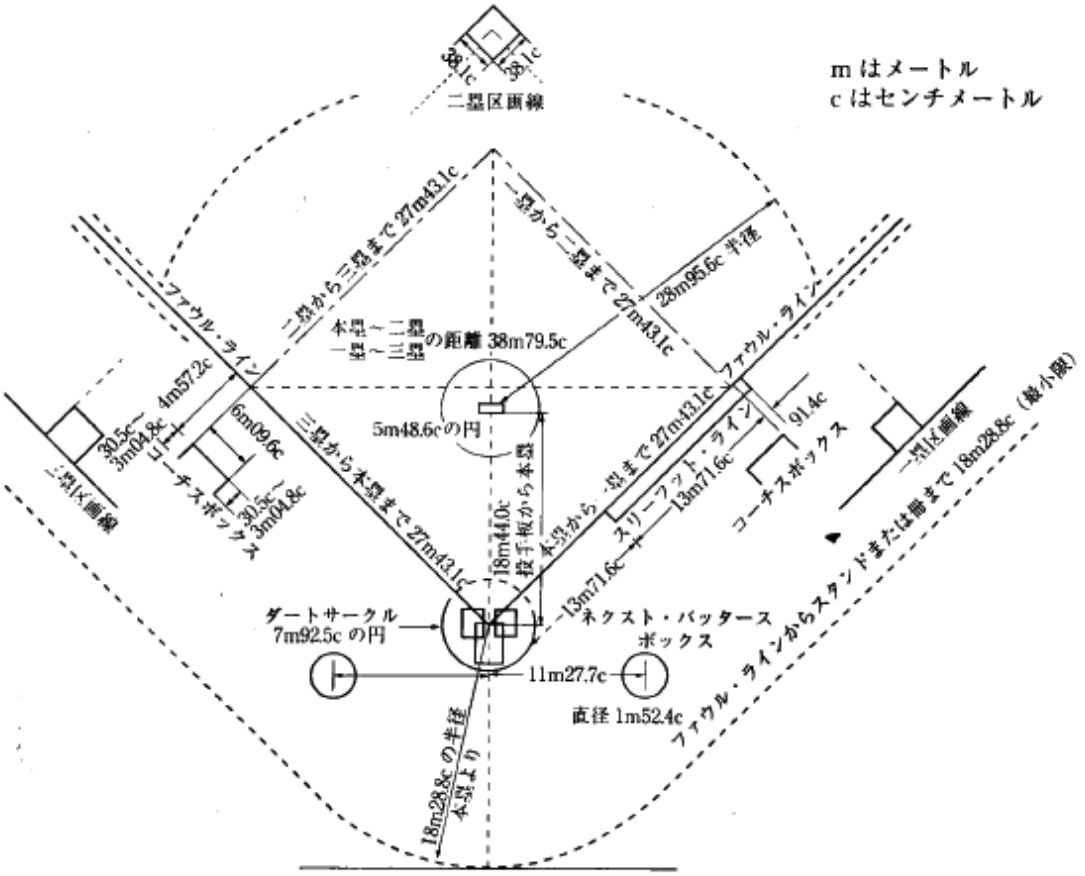
　用具、装具等

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

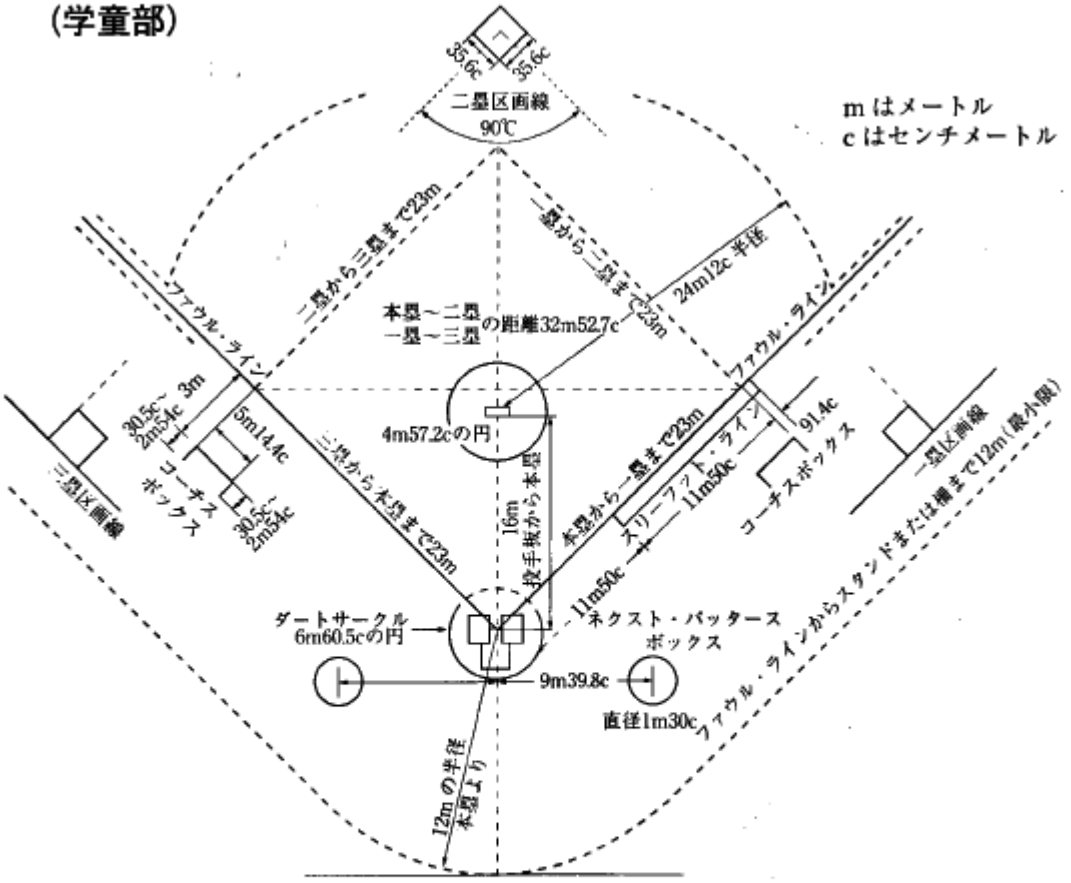


バックストップ

凡例

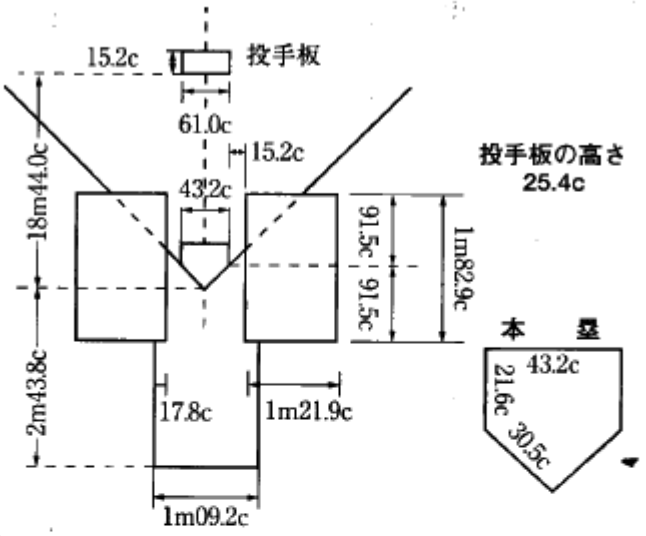
- ベース・ライン、バッターズ・ボックス、キャッチャーズ・ボックス、ファウル・ライン、コーチス・ボックス、投手板、本塁、スリーフット・ライン
- 塁間の線（一塁～二塁、二塁～三塁）
- 芝生の線、スタンドまたは柵の線
- 長さの寸法を示す線
- 長さの寸法を示す線

野球競技場区画線
（学童部）

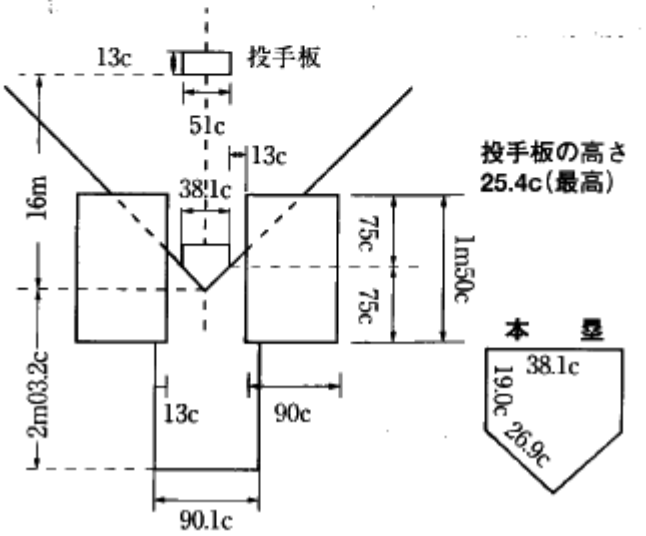


（注）1　本塁からフェンス、または境界線までの距離の標準
　　本塁→両翼　70メートル
　　本塁→中堅　85メートル
　2　少年部は一般と同じ

バッターズ・ボックス、キャッチャーズ・ボックス 区画線

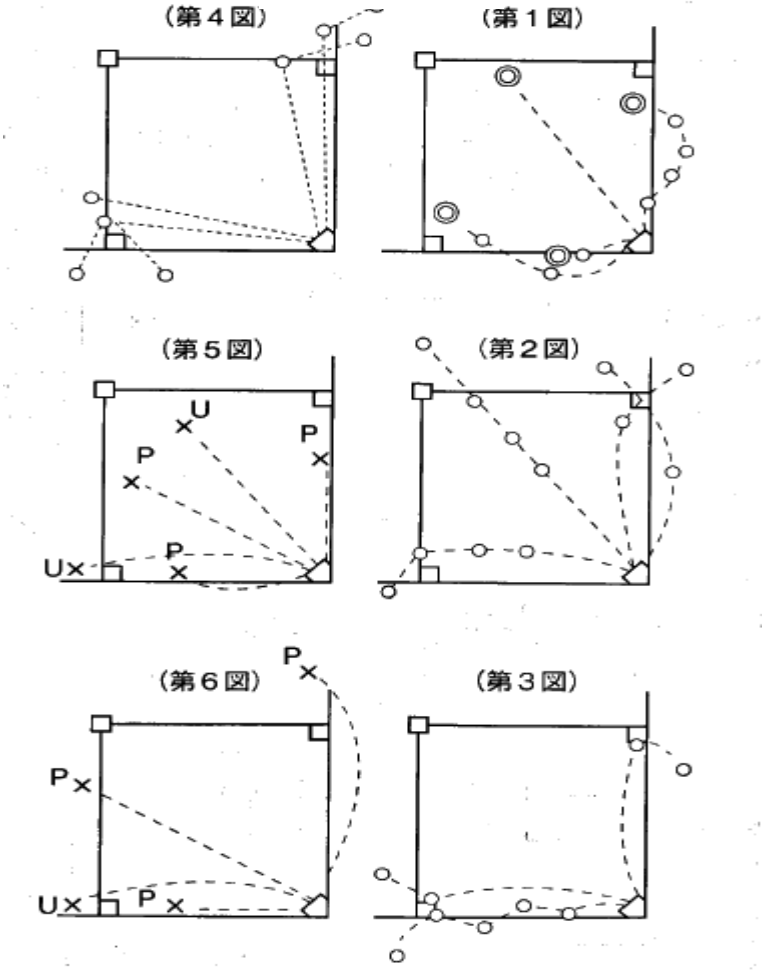


（学童部）



フェアボール

定義 25 参照



上図凡例　〇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。

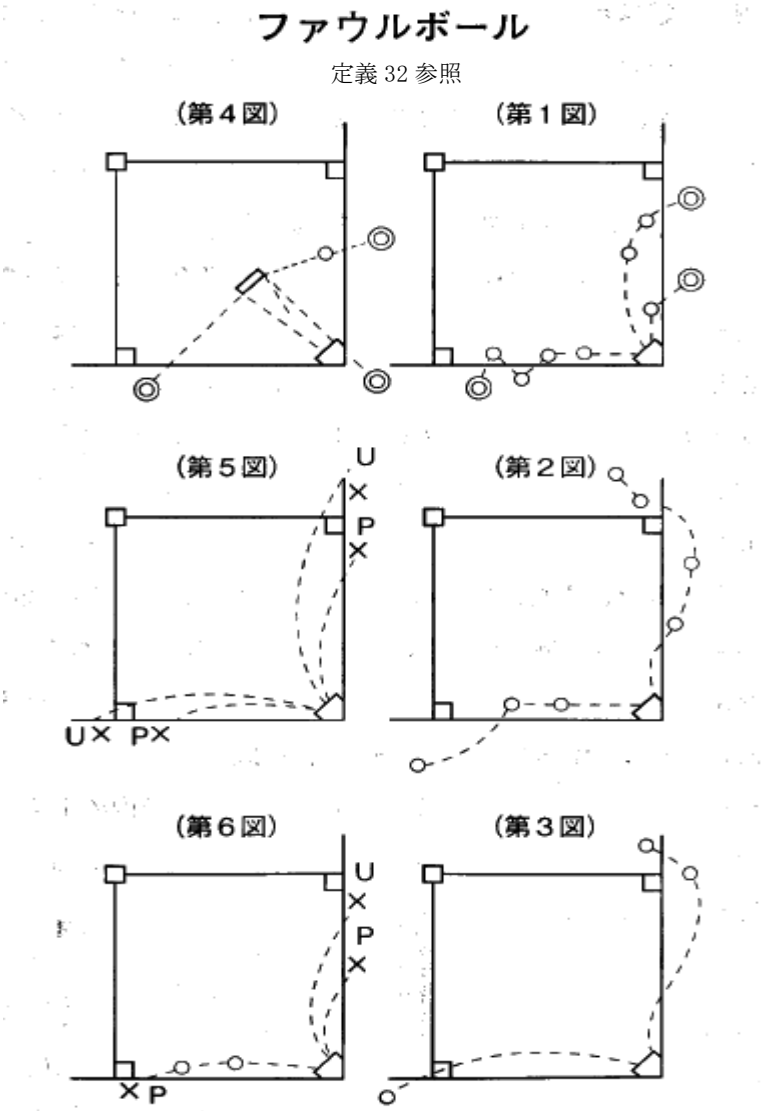
第4図　最初に落ちた地点が、内野と外野との境である一・二塁間、二・三塁間の線上、または外野のフェア地域であれば、その後内外野を問わずファウル地域に出ても、すべてフェアボールである。

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も、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も、ファウルボールである。

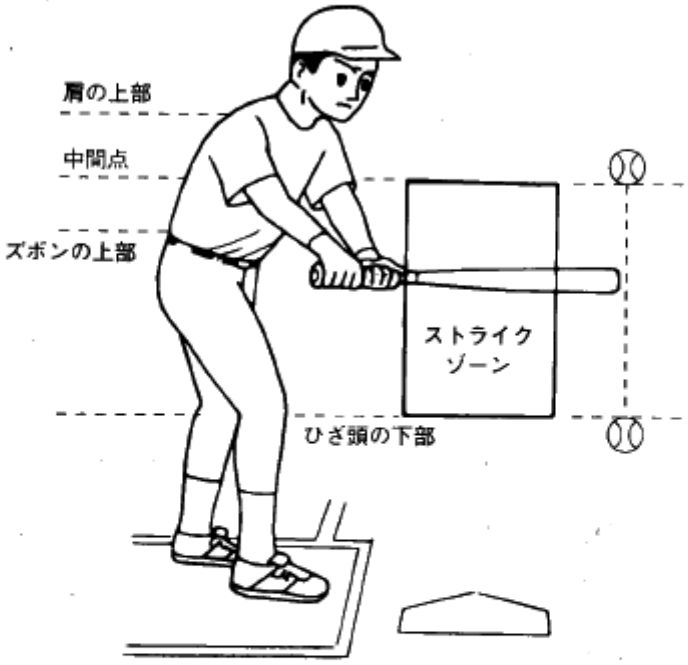
第4図　ボールが野手に触れずに投手板に当たって、リバウンドして本塁を越えるか、一・本塁間または三・本塁間のファウル地域に出て止まった場合は、ファウルボールである。

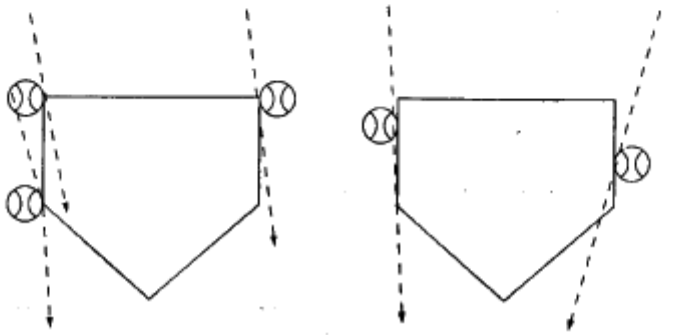
第5図　ボールが最初野手または審判員に触れた位置がファウル地域の上方空間であれば、野手または審判員の足がフェア地域内にあったとしても、それには関係なくファウルボールである。

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

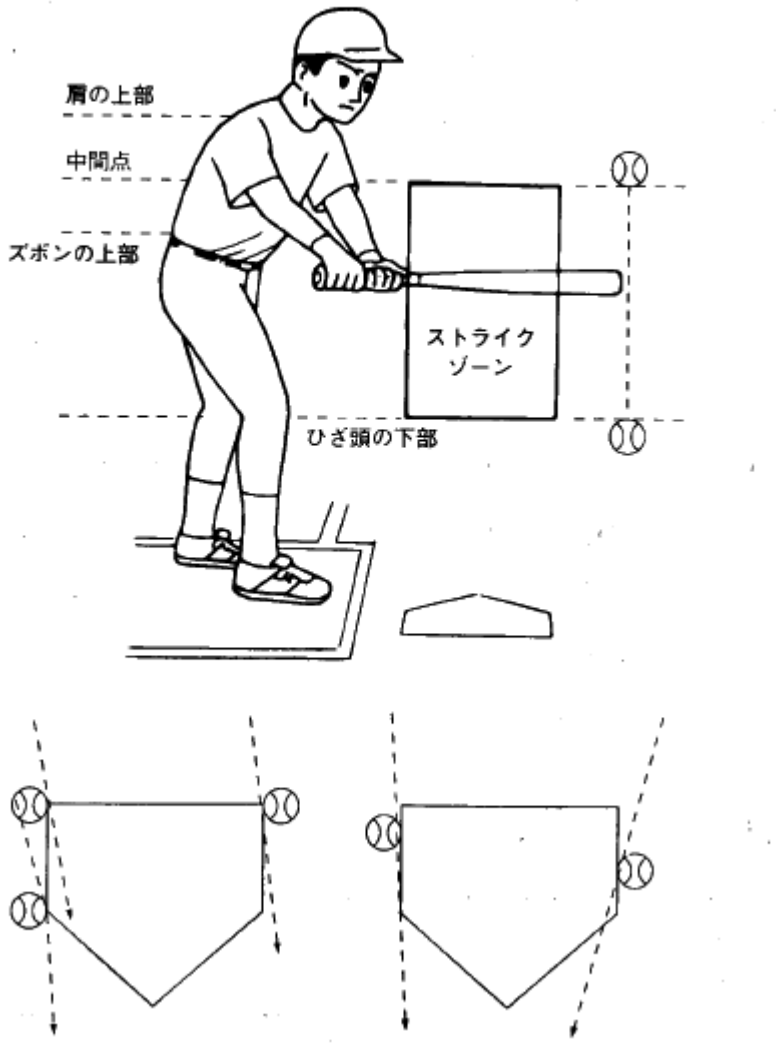
（規則2.74参照）





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。

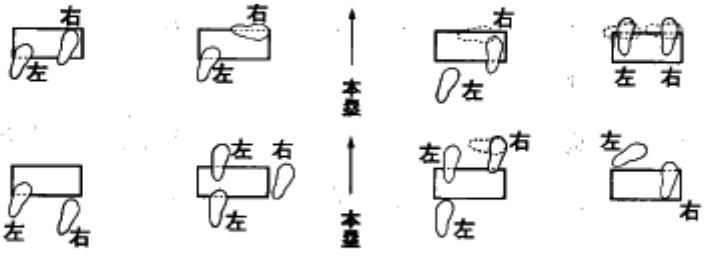
【注】打つための姿勢とは、まさに打者が踏み出して打とうとするときの姿勢をいう。

投 球 姿 勢

（規則 5.07a1 注 1、a2 注参照）

ワインドアップポジション

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

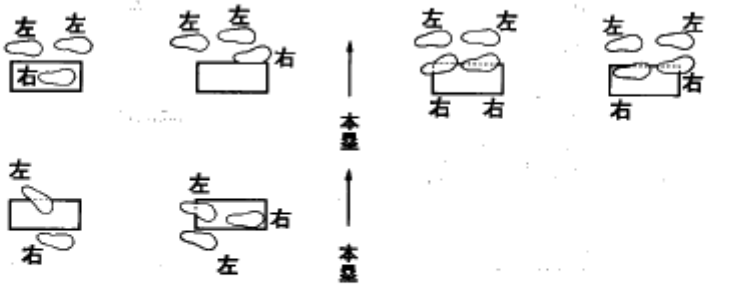
軸足は、投手板に触れて置かなければならない

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方にないから、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			
乙	1	0	2	0	0+x			ノーゲーム

〔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			
乙	0	0	2	0	0	0	0+x			ノーゲーム

〔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。

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。

◆天皇賜杯、国民体育大会、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

§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。

国民体育大会は、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細則第5条、第6条を参照のこと。

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、公益財団法人日本体育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。

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

(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20名以内(国民体育大会は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。

(2)　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。

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(マスターズは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)　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、シートノックを行な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。

12　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っ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　ダブルヘッダーに関する事項

　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[

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、気象台等の状況を掌握し、その後の処置を行う。

20　試合中、ファウルグラウンド(ブルペン等)でキャッチボールを行う場合、その人数は2組(4名)以内とする。

§2競技に関する連盟特別規則

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　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。

(2)　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　国民体育大会の順位決定戦は、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　日本スポーツマスターズ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)

2　延長戦

9回(7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・国民体育大会を除く大会は、最長12回までとする。

(2)　マスターズの延長戦の回数は、最長9回までとする。

(3)　試合開始後、3時間30分(マスターズは2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。

(4)　前記(1)～(3)を終了しても同点のときは、タイブレーク方式を行う。

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。7回に達した場合は、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。

6　監督またはコーチ等が投手のもとへ行く回数の制限

(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、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もとへ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もとへ行かせた場合)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。(5.10ℓ)

7　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)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、監督またはコーチ等が投手のもとへ1度行ったこととし通告する。

8　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。

9　タイムは、1分以内を限度とする。

◆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、変更及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。

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20名以内(女子学童は30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。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)　第2試合以降は前の試合の4回終了時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。

8　シートノック

(1)　補助員としてコーチ(背番号28・29)を認める。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服装並びに、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、シートノックを行な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　球場内での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、打順表の提出時には、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。

12　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っ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分を目安に次の試合を開始する。

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、気象台等の状況を掌握し、その後の処置を行う。

20　試合中、ファウルグラウンド(ブルペン等)でキャッチボールを行う場合、その人数は2組(4名)以内とする。

§2　競技に関する連盟特別規則

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

③　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。(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回を完了または試合開始後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。

(2)　タイブレーク方式は継続打順で、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。タイブレーク方式は2イニングを限度とし、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。

(3)　2イニング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0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、〇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)1-1(タイ1回)4-3

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、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。

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ことができる。タイブレークとなった場合に投げることのできる投手は、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ことができる。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して数える。

9　1日2試合を限度とする。

10　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。

【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、そのときの打者の打撃中にその旨を両チームに通告し、この打者の記録までを有効とする。

12　監督が投手のもとへ行く回数の制限

(1)　監督が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、タイブレークは、2イニングに1回行くことができる。

(2)　監督が、同一イニングに同一投手のもとへ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もとへ行かせた場合)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。(5.10ℓ)

13　守備側のタイムの回数制限

　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、タイブレークとなった場合は、2イニングに1回行くことができる。野手(捕手も含む)が投手のもとへ行った場合、そこへ監督が行けば、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、監督のみ回数には含まない。

14　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、タイブレークは、2イニングに1回とする。

15　タイムは、1分以内を限度とする。

競技運営に関する注意事項(各大会共通)

§3　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噛むことを禁止する。

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　作為的な空タッグを禁止する。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。

§4　試合のスピードアップ化に関する事項

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。
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て、「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

8　打者は準備投球が終わるまで次打者席で待機すること

用具・装具に関する事項

1　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。

2　スパイクの色は自由とし、全員同色でなくても構わない。

3　サングラスは、大会本部の承認なしに使用できる。

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。3.03〔注〕

7　グラブについて

〔投手用〕　①縁取りを除き白色・灰色以外のもの。

②PANTONE®の色基準14番よりうすい色は使用できない。

③縁取り、しめひも、縫い糸を除く本体(捕球面・背面・網(ウェブ))は、1色とする。

〔野手用〕　①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。

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。(5.09a4、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。(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(5.09b1)

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、「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、ボールが狭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。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】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わない限り、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トにして、以後のプレイはすべて無効にする。
(6.02a1)

(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。プレイングフイ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後段【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。

(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。

(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、A・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、プレイが落着したときに正規のボールと取り換えるものとする。

(31) 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。(5.10d【注】)

(33) 試合に出ているプレーヤーの代走が認められる場合(臨時代走者)
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。(規則5.10e【原注】関連)

(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) 規則6.02c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。

(37) 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))

(38) 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、没収試合の防止に向けて、とるべき行動は次のとおりとする。

(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、当日の試合にベンチ入りメンバー表との照合を試合前に実施すること。

② メンバー表は、自チーム用、両チーム交換用、球審用、大会本部用、放送席用、公式記録用、控審判用その他必要な部数を作成すること。
③ 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、必ずメンバー表のチェックを行うこと。

(2) 想定される事態
① 登録原簿と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(名前漏れ)
④ メンバー表への守備位置のダブリ記載
⑤ 登録外選手がベンチ入りまたは出場
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)今年度改正規則のとおり)

(3) 上記①～⑤への対応
《ケース1》試合前のメンバー表交換時点で大会本部の登録原簿照合により誤記に気づいた場合
(処置)出場選手、控選手を問わず、氏名、背番号の誤記を発見した場合、注意を与えて書き直させる。罰則は適用しない。登録原簿以外の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は、大会規定により試合中であれば没収試合とし、試合後であればそのチームの勝利を取り消し、相手チームに勝利を与える。

ただし、上記(処置3)は、

① 登録外選手が、自チームの所属以外の選手であった場合に適用することとする。

② 単純なミスの場合(監督とマネージャーの連絡ミスで、登録外選手が自チームの所属選手である場合など)には適用しない。

a)試合中に判明した場合は、その時点で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、当該選手のプレイはすべて有効とし、処置3は適用されない。

アマチュア野球内規（２０１８年）

（※下線部が変更箇所）注：必携は2017版ですが2018版に更新しました。

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、2018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。

2018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

目　　次

① 次回の第1打者
② バッタースボックスルール
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（ラブプレイ禁止）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

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5.04a(3)、5.09a(14))

② バッタースボックスルール

(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スボックス内に置いていなければならない。この場合は、打者はバッタース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、バッタース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を離れた場合。
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、バッタースボックスおよび〝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がある場合。
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、速やかにバッタース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ス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スボックスまたは〝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5.04b(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5.07a(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5.08b、6.01g)

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)【5.09c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5.08b、5.09c【5.09c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5.08a【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5.09c)

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6.01d)

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6.01g)

⑩　危険防止(ラブプレイ禁止)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、たとえ野手が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6.01i(1))
2. 次の場合には、たとえ身体の一部が塁に向かっていたとしても、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けたりして、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5.09b(3)、6.01i(1)、6.01j)

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6.01h、6.01i(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6.02a(4)、6.02a(8)、6.02c(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6.02c)

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7.01c)

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、次のことが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。活気のあふれた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

審判員は大勢の人の前で、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)　フォーフィッテッドゲーム(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、出場プレー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・三塁塁審との中間で、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。

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、「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ときは「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ことが条件である。(身体が打者席の捕手寄りで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　バッタースボックス内で当たったときはファウルボールである。

2　バッタースボックス外(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、バッタース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ス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ったときは、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（1）・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(5.09a13、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)

１２、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、b項適用の場合を除く。ただし、（6.01ｈ（2））適用の場合を除く。

2　フォースの状態で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。(5.06b（2）)

１３、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)義務は無くなるから、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)

１４、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。(5.06b4I原注2、5.09c2規則説明B、注4)

１５、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)

１６、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。

１７、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)

１８、タイムを宣告する時期

プレーヤーは、投手がワインド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)

１９、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回できそうだと思える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。