野球審判員マニュアル
【第4版　2020抜粋】

はじめに

1845年にたったの20条で誕生した野球規則は、野球の普及、発展とともに膨大な量となっています。それでもなお、実戦においては規則書に明記されていない出来事が起きたり、規則をどう解釈したらよいのか悩むプレイが発生したりしており、規則書は毎年改正が行われています。

本マニュアルは、「野球のルールは難解だ。」という声に応え、できるだけ野球規則の理解、普及に役立つようにということで、2012年10月に初版が、2014年に第2版が、そして、2017年に第3版が発行されました。

そして今回の第4版では、2018年から2020年までの規則改正を反映させ、MLB（メジャーリーグベースボール）およびWBSC（世界野球ソフトボール連盟）の最新のマニュアルを参考にしながら、規則の成り立ちや改正に至った経緯などを織り交ぜ、分かりやすく、具体的な“最新版アンパイアマニュアル”として発行できたと思います。このマニュアルが広く全国の審判員やプレーヤー、指導者にも活用され、日本の野球界のさらなる発展に寄与できれば幸いです。

今後も、アマチュア野球規則委員会では、さらに改正を加え不足あるいは不十分な点を補いながら、このマニュアルの精度を高めていきたいと考えています。

本マニュアルについてのご意見、ご質問や疑問点等がありましたら、巻末の「質問票」を使って遠慮なくアマチュア野球規則委員会(FAX 03 - 6262 - 5490)宛ご連絡下さい。

なお、規則の適用にあたっては各団体で取り扱いが異なる場合がありますので、 その点お含みおき願います。

2017年4月
2018年4月17日　2018年修正一覧
2019年3月8日　　2019年修正一覧
2020年5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

総　目　次

１、規則改正関連

■2021 年野球規則改正
■2020 年野球規則改正
■2019 年野球規則改正
■2018 年野球規則改正
■2017 年野球規則改正
■2016 年野球規則改正
■2015 年野球規則改正

■監督･コーチが投手のもと（マウンド）へ行く制限　8.06
■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

２、審判マニュアル目次

2021 年 1 月 27 日

2021 年度 野球規則改正

日本野球規則委員会
2021.02.04 県規則内容追加

(1) 3.02 (c)【原注】末尾の「また、そのプレイについて提訴は認められない。」を削除する。

3.02　バット〈1.10〉
(c)　バットの握りの部分(端から18㌅(45.7㌢))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㌅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㌅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 すべて有効である。~~また、そのプレイについて提訴は認められない。~~

(2) 5.07 (a)【原注】第 3 段落冒頭を次のように改める。(下線部を追加)
　投手は投球に際して、どちらの足も本塁の方向に 2 度目のステップを踏むことは許されない。(以下略)

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、どちらの足も本塁の方向に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。

(3) 5.09（a）(2)【原注】後段を次のように改める。

チップしたボールが、最初に捕手の身体または用具に触れて、はね返ったも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。

5.09　アウト

(a)〈6.05〉打者アウト

(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。

↓↓↓（改正）

チップしたボールが、最初に捕手の身体または用具に触れて、はね返ったも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。

(4) 5.10（g）【注】を追加する。

【注】本項後段については、メジャーリーグでも適用されるが、我が国では適用しない。

5.10　プレーヤーの交代

(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。

以下はマイナーリーグで適用される。先発投手または救援投手は、打者がアウトになるか、一塁に達するかして、登板したときの打者（または代打者）から連続して最低3人の打者に投球するか、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。

【注】本項後段については、メジャーリーグでも適用されるが、我が国では適用しない。

（5）6.01（a）（10）の最終段落として次を追加する。

走者がファウルボールに対する守備を妨害したとして、アウトを宣告され、これが第3アウトにあたる場合、打者走者は打撃を完了したものとみなされ、次のイニングの第1打者は次打者となる。（0（ノー）アウトまたは1アウトのときは、打者はそのまま打撃を続ける。）

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

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。

(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)

走者がファウルボールに対する守備を妨害したとして、アウトを宣告され、これが第3アウトにあたる場合、打者走者は打撃を完了したものとみなされ、次のイニングの第1打者は次打者となる。（0（ノー）アウトまたは1アウトのときは、打者はそのまま打撃を続ける。）

(6) 6.01 (d)【原注】第３段落の「しかし」以下を次のように改める。(下線部を改正)

しかし、ボールを拾い上げたり、捕ったり、意図的に触れたりすることや、押し戻したり、蹴ったりすれば、この行為は故意の妨害とみなされる。

(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。しかしボールを蹴ったり、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。

↓↓↓ (改正)

しかし、ボールを拾い上げたり、捕ったり、意図的に触れたりすることや、押し戻したり、蹴ったりすれば、この行為は故意の妨害とみなされる。

(7) 6.04 (d)【原注】を次のように改める。(下線部を改正)

出場停止処分中の監督、コーチ、プレーヤーは、ユニフォームを着てクラブの試合前の練習に参加することはかまわないが、試合中は、ユニフォームを着ることはできず、プレーヤーが試合にたずさわる場所から離れていなければならない。また、出場停止中の者は試合中、新聞記者席や放送室の中に入ることはできないが、スタンドから試合を見ることは許される。

6.04　競技中のプレーヤーの禁止事項〈4.06〉

(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。

↓↓↓（改正）

【原注】出場停止処分中の監督、コーチ、プレーヤーは、ユニフォームを着てクラブの試合前の練習に参加することはかまわないが、試合中は、ユニフォームを着ることはできず、プレーヤーが試合にたずさわる場所から離れていなければならない。また、出場停止中の者は試合中、新聞記者席や放送室の中に入ることはできないが、スタンドから試合を見ることは許される。

（8）7.04 を次のように改め、同【原注】および【注】を削除する。

審判員の判断に基づく裁定についての異議であろうが、審判員の裁定が本規則に違反して決定したことに対する異議かにかかわらず、どのような提訴も許されない。

7.04 プロテスティングゲーム(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。

↓↓↓(改正)

審判員の判断に基づく裁定についての異議であろうが、審判員の裁定が本規則に違反して決定したことに対する異議かにかかわらず、どのような提訴も許されない。

【原注】および【注】の削除

(9)「審判員に対する一般指示」第5段落を次のように改める。(下線部を改正)

試合中に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、その試合で不注意な規則適用の誤りをしないように努めなければならない。

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。

↓↓↓(改正)

試合中に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、その試合で不注意な規則適用の誤りをしないように努めなければならない。

(10) 9.01(b)(3)の「提訴試合または」および「提訴または」を削除し、また、同【原注】の「提訴試合において」以下の文を削除する。

(11) 定義34を次のように改め(波線部を削除)、【注】を削除する。

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。

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。

↓↓↓（改正）

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。~~

【注】の削除

（12）定義 46 の末尾「または提訴試合の裁定を行なうものとする。」を削除する。

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。~~

以上

2020 年度　改正規則の解説

～　改正規則と規則適用上の解釈について　～

解説　日本野球規則委員会

プロ・アマ合同の日本野球規則委員会は、1月27日に2020年度の改正規則16項目を発表しました。16項目の中で大きな変更となるものが2点あります。一つ目は、5.09(b)(7)走者が打球に触れた場合の規則の改正です。この改正に伴う関連規則3項目も併せて改正となりました。二つ目は、5.07(a)(2)【注2】いわゆる二段モーションに関する注釈文の改正です。投手の投球動作に関してはほかにも3項目が改正されました。

まず、規則解釈が大きく変更となる、この2点の改正について解説します。

(1)　5.09(b)(7)の改正

5.09(b)(7)前段を次のように改める。(点線部を削除、 実線部を中段から移動)

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。(5.06c6、6.01a11 参照)

【解説】

この改正は、「走者が、フェアボールにフェア地域で触れた場合」は原則として、すべてアウトであることを明確にしたものです。打球が内野手を通過したかどうかは問わないことになり、これまでのわれわれの規則解釈を変更するものです。ただし、これには例外があり、それは、5.06(c)(6)ボールデッドの項および6.01(a)(11)走者の妨害の項に記載されている、以下の二つのケースです。

・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。

・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と審判員が判断した場合。

この2つのケースは、いずれも守備側のミスした打球 (ボールに触れる、トンネルなど)まで避けることを走者に課すことはできないとの考え方から定められたものです。

以下、この改正による取り扱いについて具体例を挙げて説明します。

[例1]

ノーアウト満塁、内野手は前進守備態勢を取った。打者が三遊間を真っ二つに割る打球を放ち、このレフト前に抜けそうな打球に三遊間で走者が当たってしまった。

【裁定】 走者は、内野手(投手を含む)に触れておらず、 また内野手の股間、側方を通過したのでもない打球にフェア地域で触れたことによりアウトが宣告される。打者走者は一塁へ、一塁走者は押し出されて二塁が与えられ、三塁走者は三塁に戻されて、1アウト満塁で試合が再開される。

[例2]

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、一塁手はそれに飛びついたが捕れず、その直後、走者がこの打球に当たった。

【裁定】 この場合は、一塁手のミスとは考えられない。2つの例外には当たらないので、打球に触れたという理由で走者にはアウトが宣告され、打者には一塁が与えられる。

※内野手の側方とは、野手が一歩も動くことなく処理できる範囲のものを言います。

[例3]

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。2つのケース:(a)ショートは打球に対して守備しようとしていた。(b)ショートは打球を守備する位置にいなかった。

【裁定】 (a)(b)いずれのケースも、例外規則に該当しないフェアの打球にフェア地域で触れたので、二塁走者にはアウトが宣告される。

[例4]

走者一・二塁、三塁手はバントに備えて、ベースパスより少し前に位置していた。走者はダブルスチール。打者はバントと見せかけて打ったが、三塁手へのゴロとなった。これを三塁手がトンネルし、打球は三塁手のすぐ後方で二塁走者に当たった。2つのケース:(a)ショートは打球に対して守備しようとしていた。(b)ショートは守備する位置にいなかった。

【裁定】 (a)のケースでは、二塁走者はアウト。打球は三塁手の股間を通過したが、他の野手が守備する機会があった。(b)のケースでは、インプレイの状態に置かれる。打球は三塁手の股間を通過し、他の野手も守備する機会がなかった。

関連規則として、以下の3項目も改正されました。

(2) 5.05(a)(4)の改正

5.05(a)(4)末尾に(　)書きを追加する。(本文には変更なし)

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。(走者については、6.01(a)(11) 参照)

(3) 5.09(b)(7)【注2】①②の改正

5.09(b)(7)【注2】の①の冒頭および②の全文を削除する。(点線部を削除)

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。

(4) 補則「ボールデッドの際の走者の帰塁に関する処置」(1)(e)(2)の改正

(1)(e)(2)本文を次のように改める。(下線部を改正)

フェアボールが、内野手（投手を含む）に触れる前に、フェア地域で走者または審判員に触れた場合。または、フェアボールが、内野手（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。

【解説】

上記（2）（3）（4）は、5.09(b)(7)の改正に伴い、 走者がフェアボールに、フェア地域で触れた場合、内野手（投手を除く）を通過したかどうかに関係なく、例外を除き、走者にアウトが宣告されるとなったことによる改正です。

次に、投手の投球動作およびボークルールの改正点について説明します。

(5) 5.07(a)(2)【注2】の改正

5.07(a)(2)【注2】を次のように改める。（下線部を改正）

⑴⑵項でいう〝中断〟とは、投手が投球動作を起こしてから途中でやめてしまったり、投球動作を一時停止したりすることであり、〝変更〟とは、ワインドアップポジションからセットポジション（または、その逆）に移行したり、投球動作から塁への送球（けん制）動作に変更することである。

【解説】

昨年までの【注2】の記述は、以下のとおりでした。

「(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わずに、ことさら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。」

この注釈文は、1970年代から、わが国で当時問題となっていた投球動作（いわゆる二段モーションと言われるような投球動作）を規制しようとして、わが国の規則委員会で独自に定めた規則であり、英文の原文にはないものでした。

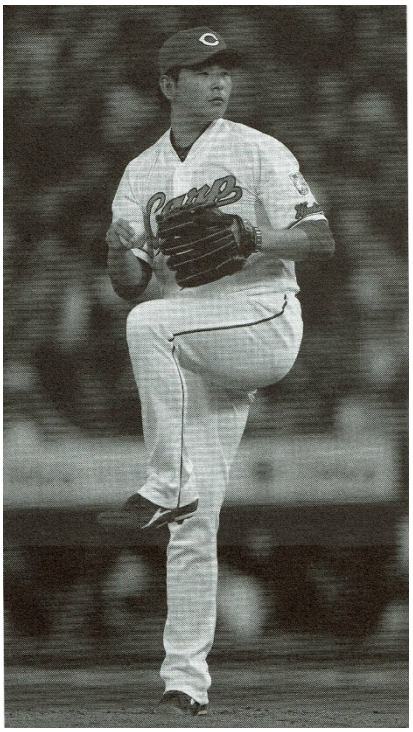
2018年の規則改正においては、反則投球の定義に関する【注】を削除して、投球動作を一時停止させたり、自由な足をぶらぶらと上下させたりする投球動作について、走者がいない場合には反則投球によるペナルティは課さないこととしました。しかし、当委員会としては、あくまでもこういった投球動作は自然な投球動作とは言えず、打者に対するマナーのうえでも、また投手自身のパフォーマンスにも良い影響を与えるものではないと考え日本野球科学研究会に、科学的観点から、これらの投球動作が打者の打撃のパフォーマンスにどのような影響を与えるのか、また投手自身の投球パフォーマンスや、投球障害に陥る危険性はないのかなどについて研究し、結果を報告していただくよう依頼をしていました。その研究結果の要旨は以下のとおりでした。

・二段モーションや一旦停止モーション（以下、変則足上げモーションと言う）は、フェアゾーンへの打球率、打球速度、打球方向に代表される打撃パフォーマンスに特段の影響を与えるものではない。

・変則足上げモーションによって、打者の重心移動は何らかの影響を受けている可能性はあるが、それは打者の踏み込み足の着地時にはほぼ解消され、投手がボールをリリースする際には、その影響はほぼ消失する。

・変則足上げモーションは、投球速度、制球力、ボールの回転数、ボールの回転軸、ボールの変化量に代表される投球パフォーマンスに特段の影響を及ぼさない。
・変則足上げモーションによって、片脚立位姿勢（バランスポジション）時の投球動作には若干の違いが認められたが、肘関節内反トルク、肩関節牽引力、肩関節剪断力に代表される投球障害因子にも影響を及ぼすものではない。

以上の報告を踏まえ、当委員会では、これまでの【注2】後段の記述、「投球動作をスムーズに行わずに、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」という文言を削除しました。自由な足を上下させたり、投球動作の途中でグラブを叩いたりすることは、規制する根拠がなくなり、今後は投球動作の一部とみなすという結論に至りました。従って、走者がいる場合に、このような動作を行って投球した場合にはボークは宣告しないことになります。しかし、塁への送球（けん制）に変更した場合は、投球動作から塁への送球に変更したという理由で“ボーク”が宣告されます。また、投球動作を一時停止した場合には、打者に投球しても、塁への送球に変更しても“ボーク”となるのは今までどおりです。



今季よりこれまで「二段モーション」と呼ばれてきた投球動作の一部は有走者時に行っても、ボークとはならない。（左図）

(6)　5.07(a)(1)①および(2)②の改正

5.07(a)(1)①および(2)②を次のように改める。（下線部を改正）

打者への投球動作を起こしたならば、中断したり、変更したりしないで、その投球を完了しなければならない。

(7)　5.07(d)の改正

5.07(d)本文中の「投球に関連する動作」を「投球動作」 に改める。

投手が、準備動作を起こしてからでも、打者への投球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、送球する塁の方向へ直接踏み出すことが必要である。

【解説】

ワインドアップポジションにおいては、自由な足を一歩後ろに引いたり、ボディスイングを始めたりすることは“投球動作”の開始であり、それらを伴わない、ヒジから先を動かして両手を合わせる動作は“投球に関連する動作”です。またセットポジションでは、ストレッチ(両手を頭上または前方に伸ばして両手を合わせる行為）は投球に関連する動作または準備動作と言います。これらは区別して考えなくてはなりません。“投球に関連する動作”においては、途中で投手板から

軸足を外すことができますし、塁への送球も許されます。“投球動作”を 開始したら途中でやめたり、一時停止することは許されず、打者への投球を完了しなくてはなりません。

これまで、規則書の中では“投球動作”と“投球に関連する動作”とを同じ意味合いで使っている個所がありましたので、今回の改正で明確に区別しました。

(8) 6.02 (a)(1)の改正

6.02 (a)(1)を次のように改める。(下線部を改正)

投手板に触れている投手が、5.07(a)(1)および(2)項に定める投球動作に違反した場合。

【解説】

塁に走者がいるときに、投手にボークが宣告される13項目の最初に記載されている規則です。これまでは、「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。」との記述でしたが、 投球を途中でやめてしまったときだけではなく、5.07(a)に定める、正規の投球姿勢に違反した場合もすべて含めて“ボーク”が宣告されることを明確にしたものです。

次に、その他の改正点について説明します。

(9) 5.05(b)(2)の改正

5.05(b)(2)【原注】の追加

【原注】 投球が打者の身に着けているネックレス、ブレスレットなどの装身具にだけ触れた場合には、その打者が投球に触れたものとはみなさない。

【解説】

投手の投球が打者に触れたときの規則ですが、ネックレスやブレスレットにだけ触れた場合は、ヒット・バイ・ピッチと認めないこととしました。

(10) 5.06(b)(4)(I)の改正

5.06(b)(4)(I)を次のように改める。(下線部を改正)

四球目、三振目の投球が、捕手のマスクまたは用具、 あるいは球審の身体や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。

(11) 5.06(c)(7)の改正

5.06(c)(7)を次のように改める。(下線部を改正)

投球が、捕手のマスクまたは用具、あるいは球審の身体や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。

【解説】

(10)、(11)の改正は、投球が球審の身体に挟まって止まった場合も、マスクや用具に挟まって止まった場合と同様に、ボールデッドとなり、1個の進塁を許すことがあると定めたものです。ボールデッドにするか否かの判断は、すべて球審に委ねられます。

(12)　5.10(g)の改正

5.10(g)の後段として次を追加する。

以下はマイナーリーグで適用される。先発投手または救援投手は、打者がアウトになるか、一塁に達するかして、登板したときの打者（または代打者）から連続して最低3人の打者に投球するか、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。

【解説】

先発投手、救援投手は、最低3人の打者に投球するか攻守交代になるまで交代が許されないことになります。 ただし、この規則は冒頭の文章にあるように、2019年にマイナーリーグで試験的に採用された規則です。メジャーリーグで今年から正式に採用されるとの情報がありますが、わが国では今年からの採用は見送ることにしています。

(13) 5.10(m)の改正

5.10(m)を次のように改める。

① 同(1)の（マウンドに行ける回数）「6回」を「5回」 に改める。

② 同(2)本文の最終の文「ただし、次の場合を除く。」 を次のように改める。

ただし、すでにマウンドで行われている相談に途中から監督、コーチまたは野手が加わっても、新たな回数には数えない。さらに次の場合もマウンドに行く回数には数えない。

③ 同(2)(B)を次のように改める。（下線部を改正）

野手が投手と話すためでなく、単にスパイクの汚れ を払うためにマウンドに行った場合。

④ 同(2)(D)を次のように改める。（下線部を追加）

攻撃側チームによる選手交代の通告後、投手が次の1球を投じるか、または、プレイをする前に、野手がマウンドに行った場合。

⑤ 同(2)(E)～(G)を追加する。

(E) 審判員のタイム（たとえば、審判員が負傷したり、 観客、物体、または球場整備員がフィールド上に現れたり、あるいは監督がリプレイ検証を要求したときなど）による試合の中断の際、野手が再開を遅らせることなく、マウンドに行った場合。

(F) フェンス越えの本塁打を打たれた後に、野手がマウンドに行った場合。ただし、打者走者が本塁に達する前には自分の守備位置に戻らなければならない。

(G) イニングの間および投手交代の間に適用された時間制限の中で、野手がマウンドに行った場合。

⑥ 同を追加する。

(4) マウンドに行く回数制限の施行―監督またはコーチが、チームに与えられたマウンドに行ける回数を使い果たした後に、マウンドに向かうためにファウルラインを越えてしまえば、その救援投手の第1打者が打撃中でない限り、その投手を交代させなければならない。もし第1打者の打撃中であれば、規則5.10(g)により、その打者が打撃を完了するまで投げ続けなければ

ならない。

監督またはコーチが、マウンドに行く回数に例外が適用されると思う場合は、ファウルラインを越える前に審判員に確認しなければならない。

本規則の適用によって突発的な投手交代を行わなければならないとき、救援投手がブルペンでウオームアップをしていなかった場合、監督またはコーチは、マウンドに行く回数制限を超えて違反したことにより、試合から退けられる。この場合、審判員は、その救援投手に対して、試合に出場するために必要な準備の時間を与えることができる。

野手が、チームに与えられたマウンドに行ける回数を使い果たした後に、審判員に自分の守備位置に戻るよう注意されたにもかかわらずマウンドに行けば、その野手は試合から退けられる。しかし、この場合、投手交代の必要はない。

【解説】

5.10(m)は、メジャーリーグに適用されるスピードアップルールです。わが国ではこの規則は適用せず、それぞれの団体や連盟の定めた規則に従うことになります。

(14)　9.01の改正

9.01を次のように改める。

①　同(a)の2段目を次のように改める。(下線部を追加)

記録員は、ホームチームにより割り当てられた新聞記者席内の所定の位置で試合の記録をとり、記録に関する規則の適用に関して、例えば打者が一塁に生きた場合、それが安打によるものか、失策によるものかなどを、独自の判断で決定する権限を持つ。

②　同(a)の4段落目以降を次のように改める。(下線部を改正)

クラブ職員およびプレーヤーを含むすべての人は、その決定について記録員に異議を唱えることはできない。

記録員は、あらゆる記録を決定しなければならない。記録員の判断を要することが起きたとき、記録員は、プレイの進行に沿って次の打者が打席に入るまでに記録を決定するように最善の努力をする。記録員は、その裁量で、試合終了後あるいはサスペンデッドゲーム宣告後24時間以内に、当初の決定を最後の決定にするか、変更するかを決定する。

メジャーリーグのプレーヤーまたはクラブは、試合終了後あるいは決定の変更後72時間以内に、書面または認められた電子的手段によってコミッショナー事務局へ通知して、運営部門責任者に記録員の決定を見直すように要求することができる。(以下省略)

③　同(c)後段を次のように改める。(下線部を追加)

記録員は、その任務の遂行にあたり、監督、プレーヤー、クラブ役職員、報道関係者から侮辱的言動を受けた場合には、いかなるものでも然るべきリーグ役職員まで報告しなければならない。

【解説】

記録員に関する改正ですが、プレイングルールの改正ではないので、説明は省略します。

(15) 定義76の改正

定義76の最終段落として次を追加する。

本定義では、プレーヤーが身に着けているネックレス、ブレスレットなどの装身具はプレーヤーの身体の一部とはみなさない。

(16) 定義80の改正

定義80を次のように改める。(下線部を追加)

プレーヤーまたは審判員の身体はもちろん、着用しているユニフォームあるいは用具(ただし、プレーヤーが身に着けているネックレス、ブレスレットなどの装身具は除く)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。

【解説】

(15)は「タッグ」の定義、(16)は「タッチ」の定義の改正です。いずれも、(9)で説明した5.06(b)(2)の改正に伴うものです。

2019 年 1 月 28 日

2019 年度 野球規則改正

【PDF 版】 2019 年度 野球規則改正

日本野球規則委員会

（1）3.01【軟式注】を次のように改める。（下線部を改正）

【軟式注】軟式野球ボールは、外周はゴム製で、M 号、J 号、D 号、H 号の 4 種類がある。M 号は一般用、J 号、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、J 号の 20%圧縮荷重は、ボール直径の 20%を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
J 号	68.5 ミリ～69.5 ミリ	127.2 グラム～130.8 グラム	60 センチ～80 センチ	27 キログラム～37 キログラム

（以下略）

（2）4.08（c）および同【注】を次のように改める。（下線部を改正）

（c）ダブルヘッダーの第 2 試合は、第 1 試合の終了 30 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（45 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。

【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 30 分以内に開始してもさしつかえない。

（3）5.07（b）を次のように改める。（下線部を改正、~~取り消し線部~~を削除）

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、準備投球の数や時間を制限してもさしつかえない。~~この~~ ~~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。~~（以下略）

（4）5.09（c）（1）【原注】後段を次のように改める。（下線部を追加）

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。このような走者は、アピールがあればアウトとなる。

(5) 5.10 (ℓ) の項目名を「監督・コーチがマウンドに行ける回数」に改める。

(6)【5.10 ℓ 原注】4 段落目の末尾の文を次のように改める。(下線部を改正)

リリーフ投手は、審判員の適宜な判断において、必要な準備投球が許される。

(7) 5.10 (m) および同【注】を追加する。

(m) マウンドに行く回数の制限

以下の規則は、メジャーリーグで適用される。マイナーリーグでは、1 試合のマウンドに行ける回数について、本項規定と異なる制限を設けてもよいし、制限を設けないこともできる。

(1) 投手交代を伴わないでマウンドに行くことは、9 イニングにつき 1 チームあたり 6 回に限られる。延長回については、1 イニングにつき 1 回、マウンドに行くことができる。

(2) 監督またはコーチが投手と話すためにマウンドに行った場合、回数に数える。また、野手が投手と相談するために守備位置を離れた場合や投手が野手と相談するためにマウンドを離れた場合も、位置や時間にかかわらず回数に数える。ただし、次の場合を除く。

(A) 打者が打撃を完了して次の打者が打席に入るまでの間、投手と野手がいずれも守備位置から離れずに話し合いが行なわれた場合。

(B) 雨天時に野手がスパイクの汚れを払うためにマウンドに行った場合。

(C) 投手の負傷、または負傷の可能性があるために、野手がマウンドに行った場合。

(D) 攻撃側チームによる選手交代の通告後、野手がマウンドに行った場合。

(3) サインの確認――1 試合 (または延長回) で決められたマウンドに行くことができる回数を使い果たした後に、捕手が出したサインについて投手と意思の確認ができていないと球審が判断した場合には、捕手からの要求があれば球審は捕手に少しだけマウンドに行くことを認めてもよい。決められた制限回数を使い果たす前にサインの確認のためにマウンドに行った場合は、回数に数える。

【注】我が国では、所属する団体の規定に従う。

(8) 6.01 (a) (5)【原注】を次のように改める。(下線部を改正)

【原注】打者または走者が、アウトになった後、進塁を続けたり、帰塁したり、正規の占有していた塁に戻ろうと試みたりしても、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。

(9) 7.03 (a) (7) 前段を次のように改める。(下線部を改正)

ダブルヘッダーの第 2 試合の際、第 1 試合終了後 30 分以内に、競技場に現われなかった場合。

(10) 8.02 (b)【注 1】を削除し、【注 2】を【注】とする。

(11) 8.02 (c) の末尾に次の文を追加する。

投球カウントの誤りの訂正は、投手が次の打者へ 1 球を投じるまで、または、イニングや試合の最終打者の場合には守備側チームのすべての内野手がフェア地域を離れるまでに行なわなければならない。

(12) 定義 44 (d) を次のように改める。(下線部を改正)

(d) 観衆の妨害――観衆が競技場内に入ったり、スタンドから乗り出したり、または競技場内に物を投げ込んで、インプレイのボールを守備しようとしている野手の邪魔をした場合に起こる。

以上

2018 年 1 月 29 日

日本野球規則委員会より、2018 年度の野球規則改正が発表されました。

今回の規則改正では、いわゆる“二段モーション”を反則投球とすることを定めた定義 38 の【注】を削除。また、昨年 MLB で採用された故意四球の申告制も採用となるなどの改正が行われています。

◆2018 ルール改正について◆　四国アイランドリーグ plus 審判部の解説

今シーズンのルール改正が日本野球規則委員会から 1 月 29 日に発表され、今年は全部で 21 項目の改正がありました。昨年は 18 項目、一昨年は 12 項目でした。過去には 30 項目以上改正された年もありましたが、いずれにしても審判側もチーム側も早く新しいルールに慣れて公式戦を迎える必要があります。

ちなみに今回のこのルール改正はあくまで日本のルールブックの改正です。すべての元になるのはアメリカのルールブックで、こちらも毎年改正を重ねているのですが、これを毎年翻訳しながら日本のルールブックが作られます。しかしこのアメリカのルールブックというのはメジャーリーグやマイナーリーグなど、広大な土地で飛行機で数時間、バスなら 10 時間を超えるような移動距離で、ほぼ毎日試合があって、数ヶ月に及ぶ長いシーズンを通して順位をつけるというアメリカのベースボールに合わせて作られている側面が強いので、日本の野球の実情に合わないルールも中にはあるのです。

例えばアメリカ版ルールブックで改正された中には、ダブルヘッダーの取り扱いがあります。アメリカのプロの試合（特にマイナーリーグ）では雨天中止があるとすぐにダブルヘッダーが組まれます。次に対戦するのが数ヶ月先になったり、中止になった 1 試合のためだけに移動することが困難だからです。そしてメジャーリーグ以外では通常 2 試合とも 7 イニングに短縮して行われ、非常にスピーディーに消化されていきます。

しかし日本の野球事情では日程的にそれほどダブルヘッダーを頻繁に行う必要がなかったりするのと、試合方式については各連盟やリーグできちんと整備された独自のものがあるので、あえて改正の必要がないということになります。

また、最近メジャーリーグでは極端な守備シフトを敷くことが多くなっていますが、例えば一塁手が 1 塁ベースにおらず、二塁手が 1 塁ベース近くにいるような場合、誰がファーストミットを使うのか、というルール改正もありました。

しかしこちらも日本の野球事情には到底合っていません。

その他、ボールがフェンスやつる草に引っかかった場合の取り扱いの変更、一塁や本塁を空過した走者の取り扱いの変更、1 イニングに 2 度目に投手になった場合の投球練習の数などにも改正がありました。

そこで、今回の日本のルール改正を含め、アメリカでの改正箇所や日本とは違った規則運用について、当 Facebook をご覧の皆さまの中には興味がある方も多いと思いますので、YouTube チャンネルで動画を交じえながら数回に分けて解説をしていきたいと思います。中には日本国内では使えないアメリカのルールもありますので、あくまで参考程度にしていただければ、と思います。

動画での解説がある項目は**青色リンク**にしてあります。

.. **（1）軟式野球ボール変更に伴う改正**

3.01　ボール【軟式注】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 グラム～139.8 グラム」、反発を「70 センチ～90 センチ」とし、「20%圧縮荷重」「32 キログラム～40 キログラム」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。

（2）競技場内の用具に関する改正

3.10 の見出しを「競技場内の用具」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。

（3）ベースコーチに関する改正

5.03（b）、同ペナルティ、【5.03 原注】を次のように改める。【ベースコーチ】
https://www.youtube.com/watch?v=dwyLT5bx3Xk&feature=youtu.be&t=7

（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。

(4) 打者の義務に関する改正

5.04（b）(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。

(5) バッタースボックスルールに関する改正

5.04（b）(4)（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。

(6) 打者が走者となる場合（四球を宣告した場合）に関する改正

5.05（b）(1)【原注】前段冒頭の文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。

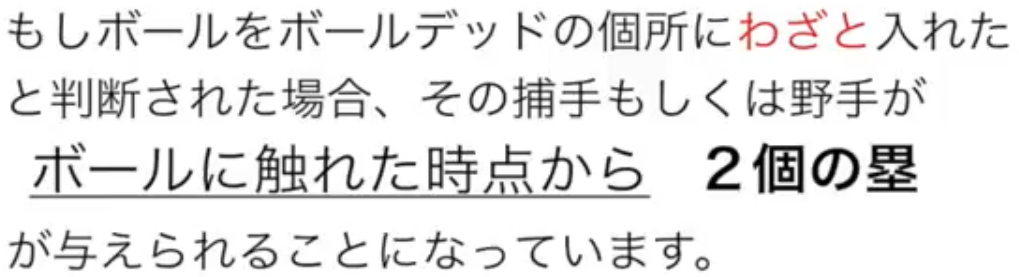
(7) 走者（各走者（打者走者含む）の安全進塁）に関する改正

5.06（b）(4)（H）【規則説明】を次のように改める。【ワイルドピッチ・パスボール・投手の悪送球】

https://youtu.be/IKIXSi7wmHo?t=15

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。



(8) 走者（各走者（打者走者含む）の安全進塁）に関する改正

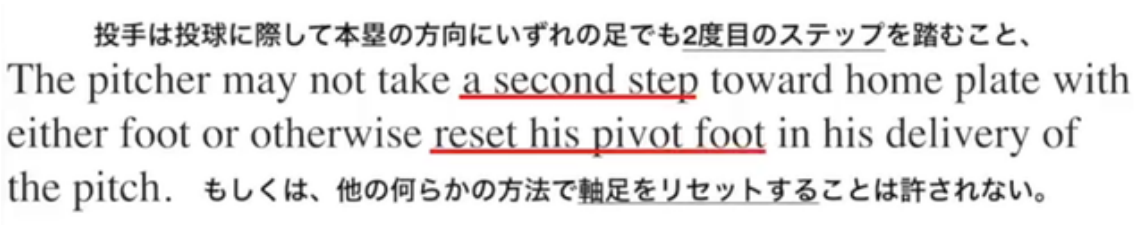
5.06（b）(4)（I)【注】を次のように改める。(下線部を追加)

打者の四球目（フォアボール）または三振目（スリーストライク）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。

(9) 正規の投球姿勢に関する改正

5.07（a)【原注】の末尾に次を追加する。
https://youtu.be/cYYzmZYT-fg?t=40　【正しい投球モーション】

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。



(10) セットポジションに関する改正

5.07（a）(2)【原注】の末尾に次を追加する。【セットポジション】
https://youtu.be/AANSxyT9etQ?t=139

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。

With a runner or runners on base, a pitcher will be presumed to be pitching from the Set Position if he stands with his pivot foot in contact with and parallel to the pitcher's plate, and his other foot in front of the pitcher's plate, unless he notifies the umpire that he will be pitching from the Windup Position under such circumstances prior to the beginning of an at-bat.

投手が、毎打席が始まる前に審判員に対し、軸足のポジショニングにかかわらずワインドアップから投げることを申告すれば、この限りではない。

（11）得点に関する改正

5.08（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。【得点】

（12）アピールプレイに関する改正

【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。

（13）アピールプレイに関する改正

5.09（c）に次の【注 2】を追加し、以下順次繰り下げる。

【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。

（14）プレーヤー交代に関する改正

5.10（d）1 段目を次のように改める。（下線部を追加）【一度退いたプレイヤーの再出場】 https://youtu.be/UEt5Vb3W1NM

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。

補則説明

この追加は、何を意味するのか。例えば、Ａの代打にＢが出場したとする。ルール上、Ａは守備には就けないはずだが、誤って守備位置に就いたとする。プレイ開始前に指摘された場合はＢへの交代ができるが、開始後に指摘後された場合はＡもＢも退場となり、代わりにＣを出場させなければいけない、ということだ。

10 年に米国ではルールブックに記載されていたが、日本ではありえないプレーとして野球規則に追加していなかった。しかし、大学野球でこの事象が発生したため、今年から加えることになった。

（15）プレーヤーの交代に関する改正

5.10（d）【原注】の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。

（16）守備側の権利優先に関する改正

6.01（b）【注 2】の文を同（d）【原注】の末尾に移動し、同（b）【注 1】を同（b）【注】とする。

（17）オブストラクションに関する改正

6.01（h）（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。

（18）投手の禁止事項に関する改正

6.02（c）（9）【原注】の冒頭に次を追加する。【故意に打者をねらった投球】
https://youtu.be/4_fb-4xLer0?t=8

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。

(19)【記録】9.14（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。

(20)【申告敬遠制】定義 7 を次のように改める。（下線部を追加）
https://youtu.be/fZ_grzrcIfs?t=14

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。

補則説明

守備側チームの監督は

・敬遠しようとする打者の打席が始まる前、

・敬遠しようとする打者の打席の途中、

のいずれでも敬遠のリクエストを行うことができ、

また、従来通り投球による敬遠も可能である。

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。

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、投手は一人の打者と対戦したとみなされ、交代できるようになる。

リクエストにより敬遠を行った場合、以下のアピールする権利を失う。

・塁でのアピール（空過、早く離れた）

・ハーフスイング

・打順間違い

・ルール間違いの指摘・提訴

(21)【イリーガルピッチ】定義 38 の【注】を削除する。（二段モーション）

補則説明

【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。

今年度の改正では、国際基準に合わせて、上記【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”とい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。

<u>変遷</u>

【２００５年度改正規則】規則項番は（旧）

■“二段モーション”の禁止について
投球の際、プロの一部の投手に見られる自由な足をブラブラさせたり、二度三度とことさら段階をつけたりする投法(以下、便宜的に“二段モーション”と呼ぶについては、アマ側は一貫して規則違反だと主張し、プロ側の是正をこれまで何度も要請してきました。

最近は国際大会も増え、また、昨年はアテネオリンピックも開催され、日本の投手の、この“二段モーション”が内外で話題となりました。海外の国際審判員ならびに

米・大リーグの審判員は、公然とは違反と指摘しなかったものの、「我が国にはあんな投げ方をする投手はいない」と暗に日本の投手はおかしいと批判しており、国際審判員の間ではフェアではないと大変な顰蹙(ひんしゅく)を買っているのが実態で、中にははっきりと「イリーガルだ」と言っている人もいました。

そもそもこの問題は横浜ベイズターズの三浦投手にさかのぼり、1996 年プロ・アマ合同規則委員会ではこの投法は許されるのかを議論し、プロ・アマ一致して「あれは規則違反だ。今後疑わしき投法は厳しく対処していこう」と合意済みであります。ところが、最近はとどまるどころかエスカレートするばかりで、ほぼ全球団に違反がまん延し、その影響がアマにも及んできています。

規則違反を容認するプロ野球、その悪いまねをする青少年野球を憂慮し、昨年 12 月 27 日付で日本アマチュア規則委員会はプロあて「投球動作是正のお願い」の文書を提出しました。そして、今年の 1 月、プロ・アマ合同規則委員会でこの問題を再度取り上げましたが、プロ側は「問題ない」の一点張りで、残念ながら今年も平行線のままで終わってしまいました。規則 8.01(b)[原注][注一]は、1974 年に改正になり、一部を太字で強調していますが、この文章をプロ側の人はどう解釈するのでしょうか。
あえてここに記載しておきますので、皆さんもよくそしゃくしていただきたいと思います。

本条(a)(b)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。

三浦投手、岩隈投手(東北楽天ゴールデンイーグルス)の投法が、この条文に照らし合わせて「まったく問題ない」と言えるでしょうか。筆者にはどう考えても、プロが言っていることは強弁としか思えません。
「病原菌がまん延し過ぎて手をつけられなくなってしまった状態にある」ことはよく理解できますが、かといって規則違反を放置することが許されるはずがなく、一般社会では通用する話ではありません。

プロも、これからは国際大会の機会が増えていくはずです。だれも何とも言わないから違反し続けるのではなく、世界の中でトップグループに位置する日本の野球が国際大会でマナーが悪過ぎると言われないよう、また、それ以上に青少年に与える影響を真摯(しんし)に受け止めて(プロ野球は今こそ意識改革が求められています!)、早期に規則に則った、フェアな野球を実践していただくよう、アマは粘り強くプロ側に要請していこうと考えています。

なお、日本アマチュア野球規則委員会では、この“二段モーション”投法は規則違

反であることを徹底するため、あらためて次の通り 2 月 9 日付でアマチュア各団体あて“二段モーション”禁止の通知を出しました。

(1)プロの一部の投手に見られる、手足をブラブラさせたり、ことさら段階をつけて投げる動作は、規則 8.01 の“中途で止めたり、変更したり”に抵触し、正規の投球とはみなさない。(規則 8-01(a)(b)[原注][注一])
(2)規則 2.38[注]により反則投球となる。
(3)したがって、塁に走者がいるときはボークとなり、いないときはボールを宣告する。

【２００６年度改正規則】規則項番は（旧）

■“二段モーション”の禁止について

改正規則の解説に入る前に、喜ばしいニュースを紹介します。1996 年以来、アマ側から毎年プロ側に是正方の要請を行ってきた、反則投球(いわゆる“二段モーション”)が、今シーズンからプロでもようやく禁止の措置がとられることになりました。プロ側のご理解と大英断に、心から敬意を表したいと思います。プロ側の心を動かしたのは、何といっても、プロ野球が青少年に与える影響への配慮と国際大会の増加だと考えられます。

昨年 2 月、日本アマチュア規則委員会は、投球動作の乱れを懸念し、以下のような通達をアマ各団体に出状しました。

「日本アマチュア野球規則委員会の見解：

(1)プロの一部の投手に見られる、手足をブラブラさせたり、ことさら段階をつけて投げる動作は、規則 8.01 の“中途で止めたり、変更したり”に抵触し、正規の投球とはみなさない。(規則 8.01 (a) (b) [原注] [注一])
(2)規則 2.38[注]により反則投球となる。
(3)したがって、塁に走者がいるときはボークとなり、いないときはボールを宣告する。

以上の通り、アマチュア野球では、“natural motion”とは見られない、このような投法を禁止し、今後とも、アマチュア各団体におかれましては、国際化も視野に入れながら、“規則破り”をしようとする投手に対して、正しい、フェアな野球に努めるようご指導いただくと同時に、審判員はかかる疑わしき投球動作に対し厳格に対処されるようお願いいたします。

以下に関連規則を抜粋します。規則書ではわざわざ太字で記されているように、正しい野球、フェアな野球を進めていく上で大変重要な条文です。あらためて、しっかりと熟読ください。

8.01　正規の投球

(a)ワインドアップポジション

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。

(b)セットポジション

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。

[注一]本条(a)(b)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。

このように規則書では正規の投球とはいかにあるべきか、はっきりと明示してあり、これを守る限り、国際試合でも問題視されることはありません。“natural motion”で投げなさいという趣旨は、そもそも野球は打者の要求するところへ打ちやすいボールを投げる、それを打つ(strike)ところから出発しており、投法で打者を幻惑したり、だまそうとしたりすることは許されない、それがフェアプレイなのです。

プロは、今シーズンは足の問題(止まったり、二度三度揺らす行為)については徹底して取り組むが、腕の問題(ワインドアップモーションを起こしてから、腕の動きが止まったり、ノッキングをしたり)については、打者への影響も小さく、一気に両方を厳格に規則通り適用することはかえって混乱が大きいので、腕については従来通りとし、明らかに打者のタイミングを外す、あるいは本来の投球目的から離脱して著しく停止しない限り、常識の範囲内で処理していくとの方針が出されました。

一方、アマはこれまでも足の動き、腕の動きを問わず、規則通りに対応してきており、前述のプロの方針にかかわらず、日本アマチュア野球規則委員会ではあらためて、規則通りに、投球動作を起こしたならば“中途で止めたり、変更したり”してはいけないことを確認しました。

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

今年度の規則改正とは別に、我が国の野球界全体で取り組むべき課題として標題の2点を当委員会から提言いたします。各団体において周知徹底の上、全面実施に向けてご指導いただきますよう、お願いいたします。

1、 ベンチ前のキャッチボール等の禁止について

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団体の内規等で、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。当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、それぞれで使用する球場設備等の問題や諸事情を勘案して、実施時期は各団体にお任せすることにします。しかし遅くとも2020年までに完全実施できるよう、ご理解とご協力をお願いいたします。

2、“ミットを動かすな”運動の展開について

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ついては、審判員の判定を欺いたり、審判員を侮辱する行為に相当するとして、2009年の当委員会からの通達により、このような行為を止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。改めて今一度下記のような行為についてはマナーアップ・フェアプレイの両面から止めさせる運動を継続して指導するよう一層の徹底・ご指導をお願いいたします。

(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。

なお、 昨年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からは、ミットを動かすことの他に、捕手の構える位置

が打者（ホームプレー ト）から遠いため、きわどい低めの投球が“ボール”に見えるとの指摘があったとのことです。打撃妨害や、外国選手のスイングの振り戻しなどに対応するための位置取りと思われますが判定に不利になるのであれば無視できない問題です。

上記3点の行為と同様、ご指導をお願いいたします。

以上

2017 年度 野球規則改正

【PDF 版】 2017 年度 野球規則改正

日本野球規則委員会

（1）3.05 記載の一塁手のグラブまたはミットの縦の大きさを、先端から下端まで「13 インチ（33.0 センチ）以下」とし、同【注】を削除する。

（2） 3.06 記載の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」とし、同【注】を削除する。

（3） 3.07（a）の前段および同【注】を次のように改める。

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。

【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（ウェブ））は 1 色でなければならない。

（4）【3.03～3.09 原注】を【3.08 原注】とする。

（5）5.04（b）（4）を次のように改める。

①同（A）に（ⅱ）を追加し、以下繰り下げる。また、（ⅲ）〈従来の（ⅱ）〉を次のように改める。（下線部を追加）

（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。

②同（B）に次の（ⅰ）を追加し、以下繰り下げる。

（ⅰ）負傷または負傷の可能性がある場合。

（6）5.06（b）（3）（C）および同【原注】を次のように改める。（下線部を改正）

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。

【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。

（7）5.07（a）（2）【注 1】を次のように改める。（下線部を改正）

アマチュア野球では、本項〔原注〕の前段は適用しない。

（8）5.08（b）を次のように改める。（下線部を改正）

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。

（9）【5.08 原注】の表現を一部改め、配列を変更する。

（10）5.09（a）（1）【原注 1】の末尾を次のように改める。（下線部を改正）

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 5.06（b）（3）（C）〔原注〕参照。

（11）5.09（b）（9）【原注】を追加する。

【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。

（12）5.09（c）（3）を次のように改める。（下線部を追加）

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、一塁に帰塁する前に身体または塁に触球された場合。

（13）5.12（b）（6）の前段を次のように改め（下線部を改正）、後段を削除する。

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。

（14）6.01（a）（1）の前段を次のように改める。（下線部を追加）

捕手に捕球されていない第 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。

（15）6.01（j）および同【注】を追加する。

（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。

（16）6.03（a）（4）を追加し、従来の（4）を（5）とする。また、6.03（a）（3）の後段を【6.03a3・4 例外】とし、同【原注】を【6.03a3・4 原注】とする。

（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。

（17） 定義 76 の冒頭を次のように改める。（下線部を追加）

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。

（18）定義 80 を次のように改める。（下線部を改正）

プレーヤーまたは審判員の身体はもちろん、着用しているユニフォーム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。

以上

2016 年 1 月 28 日

２０１６年度　野球規則改正

日本野球規則委員会

（1）2015 年の Official Baseball Rules の改正に伴い、条文構成を大幅に改める。
（以下、昨年の条項を〈 〉で示す。）

（2）2．01〈1．04〉【注】を削除する。

（3）3．05〈1．13〉に次の【注】を追加する。
【注】我が国では、縦の大きさを先端から下端まで 13 インチ（33.0 センチ）以下とする。

（4）3．06〈1．14〉の冒頭の「一塁手、捕手以外」を「捕手以外」に改め、次の【注】を追加する。
【注】我が国では、縦の大きさを先端から下端まで 13 インチ（33.0 センチ）以下とする。

（5）3．08（d）〈1．16（d）〉を次のように改める。（下線部を改正）
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。

（6）5．04（b）（2）〈6．02（b）〉【原注】の 3 段目以降を次のように改める。（下線部を追加）
　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。……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）。
　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。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。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。

（7）5．04（b）（4）〈6．02（d）〉を次のように改める。
① 「マイナーリーグでは、以下の規則を実施する。」を削除する。
② 5．04（b）（4）（A）〈6．02（d）（1）〉の後段を次のように改め（下線部を改正）、【注】を追加、同【原注】を削除する。

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。

【注】我が国では、所属する団体の規定に従う。

（8）6．01（a）（10）〈7．09（j）〉【原注】後段を次のように改める。（下線部を改正）
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。

（9） 6．01（i）（【原注】および【注】含む）を追加する。
（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。

（10）6．03（a）（4）〈6．06（d）〉の 3 段目を次のように改める。（下線部を追加）
　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。

（11）7．02（a）（3）〈4．12（a）（3）〉を次のように改める。（下線部を改正）
　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）。

（12）7．03（c）〈4．16〉を次のように改める。（下線部を追加）
　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。

以　上

2015 年 1 月 27 日

2015年度　野球規則改正

日本野球規則委員会

（1）1．17【注 3】を次のように改める。

《1》①の 3 段目として次を追加する。

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。

《2》③の 1･2 段目を次のように改める。（下線部を改正）

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。

（2）3．06【原注】の冒頭に次を加え、同【注】を追加する。

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。

【注】我が国では、本項〔原注〕前段については、所属する団体の規定に従う。

（3）4．05【原注】の末尾に次を追加する。

ベースコーチは、用具の交換を除き、走者の身体に触れてはならない。

（4）6．10（b）(10)を次のように改める。（下線部を改正）

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。

（5）8．02（b）【原注】および同【注】を追加する。

【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。

（6）8．05（d）【原注】を追加する。

【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。

（7） 9．02（c）【原注 2】の 3 段目として、次を追加する。

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。

以　上

監督・コーチが投手のもと（マウンド）へ行く制限　8.06

1. **監督・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一回に数えられる規則である。**

2. **イニングの途中で監督・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・コーチはベンチに戻る。もし、そのまま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・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・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1月14日

・全日本軟式野球連盟では上記「1」と「4」は採用するが、「2」と「3」は採用しない。2017年競技者必携改訂
・全日本野球連盟でも2019年より 「２」 「３」 を採用した。2019年競技者必携改訂

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

公益財団法人日本野球連盟
公益財団法人全日本大学野球連盟

公益財団法人日本野球連盟並びに公益財団法人全日本大学野球連盟は、試合のスピードアップを図るため、以下のとおり共通の特別規則を制定することに合意する。

１．投手の「準備投球」は公認野球規則 5.07（b）に準ずる。（時間、球数の制限はない。）また、試合に出場している投手のベンチ横及びブルペン（室内を含む）でのキャッチボールを禁止する。

２．投手は、捕手、その他の内野手または審判員からボールを受けた後、走者がいない場合には１２秒以内に、走者がいる場合は２０秒以内に投球しなければならない。

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

なお、塁に牽制球を送球したときは、２０秒の計時をリセットする。

３．監督またはコーチが投手のもとへ行くことに関して、規則8.06を適用する。

４．監督またはコーチが１試合（９イニングス）に投手のもとへ行ける回数を３回までとする。この場合、投手を交代させた場合は回数には数えない。

３回投手のもとへ行った後、４回目以降に行けば、そのときの投手は自動的に試合から退かなければならない。

スピードアップの観点から、監督またはコーチが捕手を呼びよせる行為も同様とする。

なお、延長回に入った場合には、規則8.06の規定を適用する。

５．イニングの途中で投手を交代させる際に監督またはコーチが投手のもとへ行き、新しい投手が準備投球を始めた後もそのまま留まっていた場合には１回に数える。

また、イニングの初めから投手を交代させる場合においても、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。

６　.監督またはコーチが４回目に投手のもとへ行くとき、または１イニングに２回目に投手のもとへ行くときは、監督は投手のもとへ行く前に球審に投手の交代を告げなければならない。

７．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超える前に、複数の交代と入れ替える打撃順を球審に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超えてしまえば、その後にダブルスイッチすることはできない。(3.06【原注】)

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に行ったときも１人の内野手だけ（この場合は捕手を含まない）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。

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、打者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、それ以前の回数に関係なく、３イニングスにつき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。

附則

この規則は、平成２７年２月３日より施行する。

この規則は、平成３１年２月１５日より一部を改正する。

目次

Ⅰ　審判員の行動規範

1. 野球審判員の心得
2. 野球審判員の仕事
3. 試合前・試合後のミーティングの重要性
4. 野球審判員の基本
5. 野球審判員の態度
6. 審判クルーの協議（2020新）

Ⅱ　野球規則の変遷

1. 1845年に初の野球規則が誕生
2. 2016年の規則書条文構成の大幅な変更

Ⅲ　競技場および用具とユニフォーム

1. なぜ二塁ベースだけがベースの置き方が違うのか?
2. 試合球
3. ボールを故意に汚す
4. バットの太さ
5. 木製バットの公認制度
6. コブバット
7. 不適合バットと違反バット
8. 着色バット
9. 個人名入りバット
10. バットに表示する印字
11. グラブの大きさ
12. 投手用のグラブ
13. 野手のグラブ
14. 野手のグラブの色
15. グラブのしめひも
16. ヘルメットの着用
17. 捕手および審判（球審）用のマスク
18. リストガード
19. 手甲ガード
20. リストバンド
21. 守備用手袋
22. ストッキング
23. スパイクシューズ
24. グランド内に何物も置いてはいけない

Ⅳ　試合の準備

1. ロジンバック
2. ラインアップカード

Ⅴ　試合の進行

1. ストライク・ボールのカウント方法
2. プレイの宣告
3. 捕手の位置（キャッチャースボックス）
4. キャチャーミットを動かすな（2020新）
5. 打者の義務
6. 自動的にストライクをコールする（2020新）
7. バッタースボックスルール
8. 三振振り逃げ
9. 振り逃げの際のジェスチャーの統一
10. 走者がフォースの状態で塁をオーバースライド
11. フォースの状態の走者が塁を空過
12. 四球の場合の進塁義務
13. 故意四球の申告制
14. 同一塁上に二人の走者
15. 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
16. フェンスに当たりスタンドインした打球
17. 進塁の起点
18. 投球当時とは
19. プレイ、プレイの企て、プレイの介在
20. 悪送球による安全進塁権
21. 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
22. 打球または送球が偶然選手のユニフォームの中に入る
23. 打球または送球がグラブにはさまる
24. 正規の走塁
25. 得点の記録
26. タイムプレイ
27. タイムプレイのときの本塁空過
28. 3回裏、ツーアウト満塁、四球暴投で打者が一塁へ進まず
29. 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
30. インフィールドフライ
31. スリーフットレーンの外側を走る

Ⅴ　試合の進行（続き）

32. 故意落球
33. ラインアウト
34. 進塁放棄
35. 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
36. 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
37. 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
38. 第3アウトはフォースアウトか否か
39. 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
40. 走者の追い越し
41. 逆走の走者はアウト
42. 本塁上でもラインアウトはあるのか
43. 本塁の触塁を怠る
44. 本塁を空過、しかしタイムがかかった
45. アピールプレイ
46. 捕球後のオリジナルベースからの進塁
47. ボールデッド中の塁の踏み直し
48. ダブルスイッチ
49. コーティシーランナー（臨時代走）
50. いったん試合から退いたプレーヤーの再出場
51. 交代発表のなかったプレーヤーの取扱い
52. ベンチ前のキャッチボール
53. ネクスト・バッタースボックス（“On-Deck　Circle”）
54. 指名打者（Designated　Hitter）
55. 突発事故の際のタイム
56. 投球カウントの誤りの訂正
57. ハーフスイング

Ⅵ　投手に関する規則

1. ワインドアップポジション(2021年改正)
2. セットポジション
3. サインの見方
4. 二段モーション
5. 投手が投げる際にグラブを叩く
6. 投手がプレート上で手を動かす仕草
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

Ⅵ　投手に関する規則（続き）

8. 投手のウォーミングアップの制限
9. スピードアップ・ルール
10. 両手投げ投手
11. 投手の守備位置の変更
12. 先発投手および救援投手の義務
13. 監督・コーチがマウンドに行ける回数
14. マウンドに行く回数の制限
15. 捕手が本塁の前方に出る
16. ボーク
17. ボークの罰則
18. 「その他」の解釈
19. 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か）
20. ボークと打撃妨害
21. 本塁への“送球”
22. 偽投について
23. 走者二塁のときの三塁への送球
24. 塁に踏み出す
25. 走者二・三塁のときの偽投に引き続きけん制
26. 投手の“山なりのけん制球”について
27. 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
28. 投手の投げ損ない
29. 投手が手を口に当てる
30. ボールに異物を付ける；ボールを傷つける
31. 投手が異物をつける
32. 故意に打者を狙って投球する

Ⅶ　反則行為

1. 攻撃側の妨害
2. 攻撃側チームのメンバーによる妨害
3. 打者がバッタースボックス内にて打球に当たった
4. 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. スクイズプレイと反則打球が重なった
6. 打者が捕手を妨害
7. 四球を得た打者走者が捕手の送球動作を妨害

Ⅶ　反則行為（続き）

8. 打者が捕手の投手への返球を妨害した
9. 打者のスイングの余勢でバットが捕手に触れる
10. 振り逃げのあとの打者走者の妨害
11. ファウルボールの進路を故意に狂わせた場合
12. プレイの介在と得点の記録
13. 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
14. 打球が走者に触れる
15. 得点したばかりの走者の妨害
16. 走者が打球を拾い上げる（ホークルールの誕生）
17. インフィールドフライと妨害
18. ベースについている走者が妨害
19. 故意の妨害
20. 危険防止（ラフプレイ禁止）ルール
21. 本塁の衝突プレイ
22. ベースコーチの肉体的援助
23. ベースコーチ以外の肉体的援助
24. 捕手の妨害
25. 打撃妨害と空振り
26. 正規の投球と打撃妨害
27. 打撃妨害のペナルティを選択した場合に、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
28. 捕手と一塁に向かう打者走者とが接触
29. オブストラクション
30. 打者走者が一塁に到達する前に走塁を妨害された場合
31. 内野手がボールの進路を故意に妨害した場合
32. 球審が捕手の送球動作を妨害
33. 内野内に位置した審判員に打球が当たった
34. 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
35. インプレイのとき審判員が使用球を受け取る
36. 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
37. 観衆の妨害
38. ボールが鳥または動物に当たる
39. 打球がヘルメットまたはバットに当たった
40. 送球がヘルメットまたはバットに当たった
41. オブストラクションとインターフェアランスの事例（まとめ）

Ⅷ 試合の終了

1. **決勝点**
2. **最終回裏、満塁で四球**
3. **ツーアウト、四球暴投、決勝点で打者一塁へ進まず**
4. **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. **サスペンデッドゲーム（一時停止試合）**
6. **タイブレーク**
7. **没収試合**
8. **選手が8人になってしまった**

Ⅸ 用語の定義

1. **バント**
2. **キャッチ（“Legal Catch”）**
3. **フェアボール、ファウルボール**
4. **ストライクゾーン**
5. **タッグ（触球）**
6. **タッチ**

Ⅹ **アンリトゥン・ルール**（Unwritten Rules）

Ⅺ **審判の「べからず」集**

付表

公認野球規則**アマチュア野球内規（2020改正）**

巻末資料

日本の野球団体図/関連団体連絡先/野球規則に関する質問票

グラブパーツ名称 / PANTONE⑪14番イメージ

Ⅰ　審判員の行動規範

1. 野球審判員の心得

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提である、“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。

2. 野球審判員の仕事

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）Game Management
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。

3. 試合前・試合後のミーティングの重要性

■ 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
・選手登録の確認ー球審
・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。

4. 野球審判員の基本

「審判メカニクスハンドブック」（第5版）（日本野球協議会オペレーション委員会・審判部会編集）、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。

5. 野球審判員の態度

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。

審判員に対する一般指示（抜粋）

〇審判員は、競技場における唯一の代表である。
〇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。
〇試合進行中はボールから目を離してはならない。
〇プレイの判定を下すにあたっては、早まることなく、正確さを期さなければならない。
〇走りながら“セーフ” “アウト”の宣告の動作をしてはいけない。
〇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。
〇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。
〇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。

6） 審判クルーの協議

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。

Ⅱ　野球規則の変遷

1）　1845年に初の野球規則が誕生

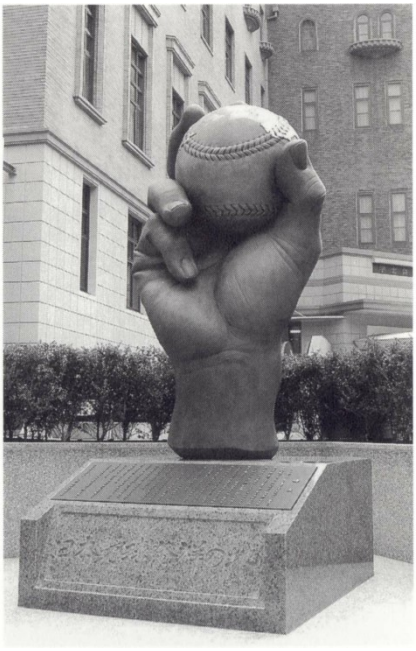
1845年、ニューヨーク・ニッカボッカーズ・クラブのアレキサンダー・ジョーイ・カートライト(25歳)が初めて20項目からなる野球規則を考案した。野球の起源は何か?クリケット説、ラウンダース説、タウンボール説いろいろあるが、これらの棒(バット)とボールを使った英国の遊びがアメリカにわたり、南北戦争を機に全米で人気を得るスポーツとしてベースボールが広まっていき、そして現代のベースボールへと発展していったのである。

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。

1. **野球規則の変遷**

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。

2019 年

●投手の準備投球に関する「8球以内、1分間以内」の制限がなくなる。これに伴い社会人野球と大学野球は、投手がイニング間にベンチ前やブルペンでキャッチボールすることを禁止した。

●1 チーム（監督、コーチ、選手）が 1 試合あたりにマウンドに行ける回数の制限が新規に規定された。

●投球カウントの誤りがあっても、そのままプレイが続行された場合のルールが明確になった。

2020 年

●自由な足を上下させてから投げる動作は、投球動作の一部とみなすこととした。

●走者が、フェアボールに、フェア地域で触れた場合は、一部の例外を除いて、原則アウトになることとした。

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。

Ⅲ　競技場および用具とユニフォーム

1. なぜ二塁ベースだけがベースの置き方が違うのか?

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)

2. 試合球

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、白色の馬革または牛革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

ボールの表革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、日本の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. ボールを故意に汚す

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。

4. バットの太さ

木製バットの最大直径は、2010年度（日本の規則書では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)）

プロ野球では、2020年シーズンからグリップの太さを直径2.25㌢以上とし、公認バットにはシールを貼ることとした。アマチュア野球では、今後メーカーと相談しながら検討していく。

5. 木製バットの公認制度

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、木製バットの公認制度を導入し、全日本バットエ業会との間で「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、全日本バットエ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年は猶予期間としてスタートし、2014年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。

6. コブバット（2019追加）

　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。
　なお、バットのグリップエンドの先端が太く長い「こけし型バット」については、規則3.02(a)において特に制限されていないので、極端に大きく長いものでなければ認めることとしている。

7. 不適合バットと違反バット（2016改正）

　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、捕逸などにより走者が進塁したとき、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)(4)）と取り扱いを同じにしたものである。

8. 着色バット（2019追加）

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。

また、″赤褐色”の着色バットについて、プロ野球では2019年からは「仕上がったときの表面の色がパントーンカラ―.コート（1665c)に限りなく近いこと」としているが、アマチュア野球ではあくまで「赤褐色系」とし、現行のまま規制をかけないこととしている。

フレームテンパー（焼き加工）については、2018 年のシーズンから、①バットの握り部分端から18インチ（45.7 ㎝）より先端に施すこと、②塗装カラーではないので、表示が容易に見える濃さまでの焼き加工とすること、③それぞれの表示は焼印によるか、焼印の自然色または黒色とすることとされた。

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。社会人野球および大学野球も許可色のツートンカラーバットを認めている。

9. 個人名入りバット

社会人野球と大学野球は、「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。

10. バットに表示する印字

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。

11. 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。

12. 投手用のグラブ

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。(次頁)

	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）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）の刺締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、刺編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、刺練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 表雑所：親指の近い個所に設定 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：布片に刺練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	個人名刺締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。

13. 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。

14. 野手のグラブの色（2015改正）

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。

15. **グラブのしめひも**

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。

16. **ヘルメットの着用(2019追加)**

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))

2018年シーズンの頃から NPBの一部の選手が「フェイスガード付き打者用ヘルメット」を使用し始めたが、アマチュア野球ではSG基準(一般財団法人製品安全協会が認定)を満たす製品ではないため、使用を認めない方針とした。

なお、社会人野球では、2020年シーズンから顔面への投球等により負傷したプレーヤーのうち承認された者に、「フェイスガード付き打者用ヘルメット」の使用を認めることとした。

17. 捕手および審判(球審)用のマスク

2016年、安全性に問題があると思われる捕手用マスクが流通していることが判明した。その問題とは、ブランド名や種目表示がない、生産国は不明、ネット販売や直売で流通(主要メーカーのマスクよりかなり安価)、フレーム強度が弱い、SG基準(2014年10月制定)が満たされていない、などであった。

そこで、アマチュア野球規則委員会は、2016年2月に注意喚起の通達を出したが、2017年1月からSGマーク合格品の捕手(審判)用マスクが販売されることを受け、「捕手(審判を含む)用マスクのSG基準の義務化」に関する通達を出状した。

この通達では、選手および審判員の安全を確保することを目的に、捕手（審判を含む）用マスクについてSGマーク合格品であることを、2020年シーズンから義務付けた。なお、2017年から2019年シーズンまでは、猶予期間とされた。

18. **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。（サポーター扱いとする。）

色規制：アンダーシャツと同色（単色）もしくはブラック、ベージュ、ホワイト一色とする。

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した。

また、現行サポーター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した。

19. **手甲ガード（2015年新規追加、2016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。

20. **リストバンド（2015改正）**

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。

21. **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。

22. **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。

23. **スパイクシューズ**

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。

高校野球では、これまで表面が黒色の単色のものだけの使用が認められていたが、 熱中症対策の一環として、2020年のシーズンインから白色単色のものも認められた。なお、当面の2年間はチーム内での黒色と白色の混在を認めている。

24. 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(b)、6.01(d))

Ⅳ　試合の準備

1. ロジンバック

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。

2. ラインアップカード

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。

Ⅴ　試合の進行

1. 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。

2. プレイの宣告

球審が、プレイを宣告すれば、試合開始となり、ボールインプレイとなる。

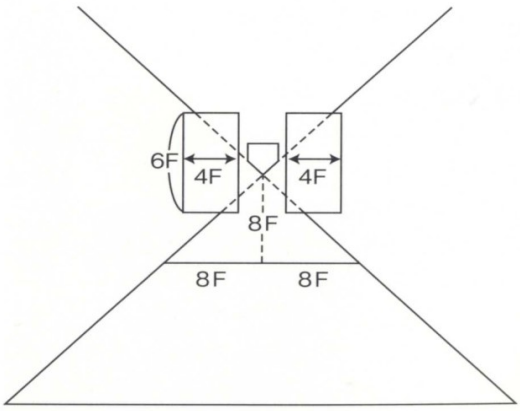
投手と捕手を除く各野手は、フェア地域ならば、どこに位置してもさしつかえない(5.02(c))が、投手が捕手に投球する前に、捕手以外の野手がファウル地域に位置を占めていた場合(たとえば一塁手が足をファウル地域に置いて構えるなど)には、審判員は、速やかに野手に警告してフェア地域に戻らせた上で、試合を続行する。つまり、フェア地域に戻るまではプレイを宣告することはできない。

3. キャッチャースボックス

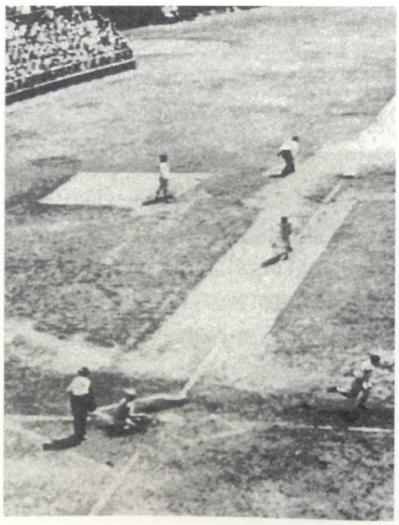
規則5.02(a)は次のように規定している。**「捕手は、ホームプレートの直後に位置しなければならない。」**故意の四球が企図された場合は、ボールが投手の手を離れるまで、捕手はその両足をキャッチャースボックス内に置いていなければならないが、その他の場合は、捕球またはプレイのためならいつでもその位置を離れてもよい。

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)。



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線で示されていた。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。

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。

4. キャッチャーミットを動かすな

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。』

5. 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])

6. 自動的にストライクをコールする

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、2007年の改正により、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0 (5.04(b)(3))

7. バッタースボックスルール(2016規則改正に伴う追加、2017年より適用)

2016年(OBR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。

8. 三振振り逃げ

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。

9. 振り逃げの際のジェスチャーの統一

振り逃げの状態になったとき、球審は塁審、両チーム、観客が分かるように何らかの動作を行う。WBSCのクリニックでは右手で横(上ではない)にポイントを出し、一塁塁審に分かるようにしばらくそのままの状態にする。そして、捕手のタッグ行為を注視し、タッグできなかった場合には両手を広げながら“ノータッグ”と発声するよう指導している。

10. 走者がフォースの状態で塁をオーバースライド

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])

11. フォースの状態の走者が塁を空過

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 ， 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])

12. 四球の場合の進塁義務

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は、タッグされればァウトになる。（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。（5.06(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、踏み損ねたりしてァ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)）

13. 故意四球の申告制

2018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攻幣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。

⑥たとえば、二人の打者を連続して故意四球の申告する場合は、まず一人の打者を申告し、その打者が一塁に達した後、二人目を申告する。二人同時にはできない。なお、高校野球では、一度に二人の申告を認めるが、故意四球を得る打者は、いずれも必ず打者席に入ってから一塁に向かうこととしている（故意四球の意思を審判員に伝えるのは、伝令者だけである）。

この故息四球の申告制は、WBSCの大会においても、2018年のシーズンから適用された。

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。

14. 同一塁上に二人の走者

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。

15. 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入る

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は、2007年の規則改正により、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。)

そして、2017年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、<u>ボールデッドの個所に踏み込んだり、 倒れ込んだ場合。</u>

規則5.06 (b)(3)(C)[原注] 野手が正規の捕球をした後、<u>ボールデッドの個所に踏み込んだり、倒れ込んだ場合</u>、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、 またいずれの足もグ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5.06 (b)(3)(C)[原注]参照。

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。

この規則改正で、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。

ボ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やすく整理すると、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	①デッドで投球当時から1個	5.06(b)(4)(H)
	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	②デッドで投球当時から2個	5.06(b)(4)(H)[規則説明]
	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	③デッドで投球当時から2個	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）	①デッドで投球当時から1個	5.06(b)(4)(H)
	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	②デッドで投球当時から2個	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いかけて、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）。

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。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。

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込んでしまった。
——— 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) 捕手がフア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込み、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ヤッチをして、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。

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。

16. フェンスに当たりスタンドインした打球

フェンスに当たってスタンドインした打球の取り扱いについて、本塁打なのか二塁打なのか、アマチュア野球とプロ野球で意見が分かれていた。そこで、2002年1月のプロ ・アマ合同野球規則委員会で協議し、次のように規則解釈を整理することとした。

・ 5.06 (b)(4)(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ィールドの外へ出て.・・・.」

・1.01 :「野球は、囲いのある競技場で ・・・」

・上記規則の下線部から、プレイングフィールドの内と外は囲いによって分けられるものであり、その囲いにはフェンス、ネット、あるいはフェンスの上にネットを設置してあるものが含まれる。

・内と外との境界線はそれぞれフェンス-ネット等の最上部にあり境界線は一本であるはずで、フェンス上にネットが設置されている球場の境界線はネットの最上部となる。

・飛球がフェンス上に当たり、その上にあるネットを越えて場外に出たケースについては、定義41「インフライト」(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。)の規定から、フェンスは野手以外のものに相当し、打球がフェンスに当たった時点でインフライトの状態は消え、かつ打球が当たった地点より上方に境界線があるため5.06 (b) (4) (A) による本塁打とする根拠はない。

・フェンス、ネットあるいはフェンスの上にあるネットなど競技場の内・外を定める境界線となるそれらの最上部にインフライトの打球が当たったときだけ、その後打球が場外に出たら本塁打を与え(ボールデッド)、打球が場内にはね返ったらボールインプレイであり、しかもインフライトの状態ではないので 野手が直接捕球してもアウトにならないことになる。

こうした経過を経て、フェンスに当たってスタンドインした打球については、次のように取り扱うこととした。なお、球場によって構造が異なることから、球場ごとに境界線がどこか確認することが必要である。

①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。

②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ィ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。

③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。

④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。

17.進塁の起点

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（ボールインプレイ）。(5.06 (b)(4)(B)(C))

なお、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))

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（ボールインプレイ）。
(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（ボールインプレイ）。
(5.06(b)(3)(E))

本来、安全進塁権の規則にこの1個の進塁の規定があってもおかしくないのだが、OBRでは2006年（日本は2007年）になって初めてこの規定が追加された。2006年までの日本の規則書には、次の[注]が書かれていたが、この改正により削除された。

7.05 (e)[注2]:投球または投手板上からの送球に対して、本条(d)、(e)(注：現5.06b4D、E)項の状態が生じたときは2個の塁が与えられ、走者はアウトを賭してそれ以上進塁してもよい。

この規則改正の原因となったプレイが実際にMLBであった。ロサンゼルス・ドジャースのピアザ捕手(野茂英雄投手とバッテリーを組んで日本では有名になった) 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。フェアの打球や送球に対しては、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。

(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

18.投球当時とは

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。

19.プレイ、プレイの企て、プレイの介在

″プレイ、プレイの企て、プレイの介在”の解釈は、安全進塁権(5.06 (b)(4)(G))、 アピールプレイ(5.09 (c))、打者または走者の妨害(6.01 (a))について同じ解釈としている。

以前は、この″プレイ、プレイの企て、プレイの介在″の″プレイ″の解釈、たとえば、送球するマネまたは偽投はそれらに該当するのか、また、内野手がゴロをはじいてすぐ拾った場合やジヤッグルした場合は“内野手の最初のプレイ”なのかどうか、それがプロ野球とアマチュア野球で異なっていた。

そこで、2004年1月及び2006年1月のプロ・アマ合同野球規則委員会において、MLBマニュアルを参考に、次の解釈とすることで合意した。

(1)“プレイ、プレイの企て、プレイの介在”の“プレイ”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①走者にタッグする行為、②走者をフォースアウトまたはタッグしよ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③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”とはみなさない。

(2)内野手が打球をはじいた場合は、審判員の判断で、内野手が打球をはじいてすぐ拾った範囲がワンステップ(リーチの範囲内)のときは、″最初のプレイ”とする。

なお、(2)の解釈は、現在で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。

悪送球に係るケースについては、後記「20悪送球による安全進塁権」を参照。妨害に係るケースについては、後記のⅧ反則行為「[12プレイの介在と得点の記録」 と「15得点したばかりの走者の妨害」を参照。

アピールに係るケースについては、後記「45アピールプレイ」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

一タッグ、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。
――― 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。
――― 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。ショートゴロ。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。
――― 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。打球がショー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。
――― 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）

20.悪送球による安全進塁権

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ぐ拾えばその後のプ

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、日本では、“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 ・アマ合同野球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。
―――― 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。

21.ボールの進路が変わって（Deflected） ボールデッドの個所に入った

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、プレイングフイ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ツ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、フア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)

22.打球または送球が偶然選手のユニフォームの中に入る

打球または送球が偶然選手またはコーチのユニフオ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、フアウルボールとするのが妥当である。

23.打球または送球がグラブにはさまる

打球または送球がグラブにはさまった場合、ボールはライブでインプレイである。野手はグラブにライブのボールがはさまったまま、そのグラブを他の野手に投げることは正規のプレイである。ボールがはさまったグラブを受け取った野手は規則どおりにボールを保持したとみなされる。たとえば、野手は、ボールがはさ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。

以前は、規則定義15に「野手がインフライトの送球を手またはグラブでしっかり受け止め」とあることから、グラブにはさまったままでは「インフライトの送球」 を受けとめたことにはならず、そのグラブを受け取ってもアウトにはならず、ボールインプレイであるに過ぎないとの解釈をとっていたが、2007年のプロ・アマ合同野球規則委員会で、MLBの解釈に倣い、上記の解釈に改めた。

例題:打者が投ゴロを打った。投手はその打球をグラブに収めるもボールがなかなかグラブから取り出せず、投手はボールがはさまったままグラブを一塁手に投げ、それを一塁手が打者走者が一塁に到達する前に捕った。
――― 打者アウト。ボールがはさまったグラブを受け取ることは正規のキヤッチとなる。

2012年10月、プロ野球セ・リーグのクライマックスシリーズ、中日対巨人の第2戦。強い当たりのゴロが投手のグラブにはさまり抜けなくなったので、仕方なくグラブごと一塁手へトスした。一塁手は、そのグラブを両腕と胸で抱き止めるように捕った。タイミングはアウトであったが、判定はセーフ。これは、規則定義15にある「ボールを手またはグラブでしっかり受け止め、かつ確実につかむ行為」と認められなかったからである。

例題の「ボールのはさまったグラブを受け取る」とは、「手やグラブでしっかりつかんでいる」ということである。

24.正規の走者

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。

25.得点の記録

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、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])

26.タイムプレイ

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。(5.08(a)【注1】)

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。

27.タイムプレイのときの本塁空過

　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3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(アピール権なし)、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)(5.08 (a)[注1])。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。

28.3回裏、ツーアウト満塁、四球暴投で打者が一塁へ進まず

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守備側がアピールしたときは、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。

29.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])

30.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・ニ塁、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。そのタイミングは、「飛球が頂点から落下しはじめたとき」である。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])。ただし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。

インフィールドフライと妨害の関係については「Ⅶ反則行為:17インフィールドフライと妨害」を参照。

31.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。

32.故意落球

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。(5.09 (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。

このルールは、インフィールドフライの規定と同じように、守備側がダブルプレイを容易に完成させることを防ぐ目的で設けられた。外野手が故意落球をした場合も打者がアウトになるという規定が、1939年に加えられた。このときは、「走者はリタッチする必要なく、アウトを賭して進塁することができる」（つまりボールインプレイ）となっていた。

これが、1976年（OBR1975年）の規則改正で、故意落球の対象を内野手に限定、ボールデッド、走者は進塁できない、となった。

33. ラインアウト

従来は、塁間を結ぶ直線を中心に左右3ウイ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。

　たとえば、打球を捕った野手が走者にタッグしようとしたとき、その走者がタッグされまいとしてすでに大きく走路から外れていた場合、その走者をアウトにするためには、野手がその走者を追いかけ、しかもタッグする行為が必要なのか、その間に打者走者や他の走者をアウトにする機会を失ってしまう、ということが議論になった。そこで、2019年1月のプロ・アマ合同野球規則委員会では、次のような解釈をとることとした。
　①単に野手がボールを保持した状態で、その保持されたボールが収まったグラブあるいはボールをつかんでいる手で走者にタッグしに行くことに限らず、②打球(送球)を処理して、ボールを保持した状態の野手がステップしただけで走者の方を向いた場合でも、たとえ手を差し出す行為がなくとも、アウトにしようとする行為だと審判員が判断できれば、「触球行為」とみなす。

34.進塁放棄

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か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。
――― 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])

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：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))

1985年の規則改正で、次の[注]が追加された。
[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。

例題：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、延畏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。打者は一塁に進んだが、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。両チームが本塁に整列したためサヨナラゲームとなった。

この試合の後で、「7.08 (a) (2)(現5.09 (b)(2))は、進塁の義務のある走者が、次の塁へ進むのをやめた場合にも適用するのではないか」という疑問が持ち上がった。そこで、1985年1月のプロ ・アマ合同野球規則委員会では、「7.08 (a) (2)は特殊な場合にだけ適用される。フォースプレイの走者が“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。」ということを明確にするために、[注3](現5.09 (b)(2)[注])を追加した。
なお、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。(5.09(c)[注3])

例題：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おかれているので、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)

35. 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

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・アマ合同野球規則委員会では、「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 ・アマ合同野球規則委員会では、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ダ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つた場合、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))

36. 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

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))

37. 打者走者が一塁ベースを踏まないで通り越したちときのアンパイアリング

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ヤーを出すのか？

MLBのアンパイア・マニュアルでは、「審判員の正しいメカニクス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、日本では、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。

38.第3アウトはフォースアウトか否か

例題1:ワンアウトー・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かけたが、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ダし、アウトを宣告され、三死となった。タッダ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、このアウトはフオ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))

39. 次塁に触れた後、元の塁の方に離れた場合は、再びフオースの状態

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走者一塁。ヒット・エンド・ランで打者がライトへ飛球を打ち上げた。一塁走者は二塁を回ったが、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。一塁走者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つた。一塁走者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「一塁走者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、一塁走者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、これだけ読むと一塁走者はアウトではないようにも思える。

しかし、審判団は「一塁走者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。

40.走者の追い越し

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)」、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ダ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。

41.逆送の走者はアウト

　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、一塁走者はグ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。

42.本塁上でもラインアウトはあるのか？

　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フイ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))

43.本塁の触塁を怠る

　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)、[5.09c原注]、5.09 (d))

44.本塁を空過、しかしタイムがかかった

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つた。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つた。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。

45. アピールプレイ

以下は、アピールブレイに適用される。

(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(後記の例題(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、それはプレイの企てとみなされ、アピール権は消滅する。したがって、その後、いずれの塁、いずれの走者に対しても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3])

(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4])

(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(空過またはリタツチの失敗) 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、ペナルテイ(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ア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すセーフとなった。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。打者は浅い外野フライを打った。三塁走者は、タッグアップしようとしているが、少しでも加速をつけて走ろうと三塁ベースの後方からスタートした。外野手からの返球があったが、本塁はセーフとなった。三塁走者は、外野手が捕球した時点よりも後に、走りながら三塁に触れていた。これは、正規なリタッチの方法か。また、走者をアウトにするにはアピールが必要か。

――― 正規なリタッチの方法ではない。守備側がアピールすれば、走者はアウトになる。

いわゆる“フライングスタート”が正規なリタッチでないことは規定されていたが、そのような行為を行った走者に対して、審判員が自らアウトを宣告できるのか、それともアピールが必要なのかはっきりしていなかった。2019年の改正で5.09 (c)(1)【原注】の末尾に「このような走者は、アピールがあればアウトとなる。」が追加され、“フライングスタート”は守備側のアピールがあればアウトが宣告されることが明確になった。

(14)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。

(15)ワンアウト走者ニ・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。

(16)次のプレイがMLB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、走者はニ・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0 (5.08 (a))

(17)次のプレイが2019年の社会人日本選手権で発生した。

例題:ワンアウト走者一・二塁、打球は右翼への大飛球となり、右翼手が背走しながらフェンス手前で好捕した(ツーアウト)。一塁走者および二塁走者は、ヒットになると思い進塁を続けた。これを見た右翼手が一塁へ返球、一塁手がボールをもって一塁ベースを踏んだ(スリー

アウト）。二塁走者は、一塁でのアウトよりも先に本塁を駆け抜けていた。一塁手は一塁ベースコーチにボールを手渡し、そのボールをコーチが受け受け取った。守備側の投手と野手は攻守交代となったことにより、ファウルラインを超えて自軍（一塁側）ダッグアウトに向ったが、三塁手だけはダイヤモンド内に残っていた。この状況で、一度ファウルラインを越えた二塁手が、そのベースコーチからボールを引き取り、二塁ベースを踏んで二塁走者へのアピールを行った。

このアピールは、認められるのであろうか。

・三塁手はファウルラインを越えずに内野内にとどまっていたので、5.09 (c)に規定するアピール権の消滅には該当しない。

・アマチュア野球内規⑧では、スリーアウトと勘ちがいした守備側が渡した試合球をベースコーチが受け取った場合、受け取ると同時にボールデッドとするが、走者はボールデッドになったときに占有していた塁にとどめる(規則6.01 (d))、としている。

この件についてプロ側と協議した結果、5.09 (c)は守備側が試合球を攻撃側ベースコーチに手渡すことは想定していないこと（世界標準では、攻守交代の際、守備側はボールをマウンド方向に転がし、攻撃側コーチに手渡すことはしない。）、守備側の行為は常識的にアピール権を放棄したと判断されてもやむを得ないこと、アマチュア野球内規⑧は攻撃側ベースコーチが試合球を受け取った時点でボールデッドにすると規定していることなどから、例題のようなケースは次のよう取り扱うこととした。

・コーチなどの攻撃側がボールを受け取った場合、ボールデッドとし、守備側のアピール権は消滅することとする。

・例題のケースは、守備側のアピールを認めず、二塁走者の得点を認める。

・審判員が誤ってボールを受け取った場合、ボールデッドとするが、この状態ではまだアピール権は消滅しないこととする。

このプレイが発生したことから、社会人野球と大学野球においても、守備側は攻守交代の際に攻撃側コーチなどへ試合球を手渡すことをせず、マウンド方向に転がすことを励行するよう指導している。

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。

46.捕球後のオリジナルベースからの進塁

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。

47.ボールデッド中の塁の踏み直し

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

――― アマチユ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、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。

48.ダブルスイッチ

「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。

このダブルスイッチの規定について、2018年の規則改正に向けた検討の中で、OBRの5.10(b)[原注]および5.10（ℓ） [原注]の記述を精査したところ、次のように書かれていることが分かった。

①監督はファウルラインを横切る前、ファウルラインを横切った後、マウンドにいる間、または球審に投手交代を告げるためマウンドから離れても、ダブルスイッチをすることができる。

②いずれの場合も、監督はブルペンに合図を送る（球審に投手交代を告げる）前に、ダブルスイッチを球審に告げなければいけない。監督がブルペンに先に合図を送れば、もはやダブルスイッチはできない。

これは、日本の規則書と異なる点があるが、現行の手法が定着していてスピードアップにつながっていること、日本では監督が投手交代に際してブルペンに合図を送る（これにより球審に投手交代を示す）ことがないこと、国際大会も含めDH制を採用している大会・団体が多いことなどを考慮し、現行のままとした。

49.コーティシー・ランナー（臨時代走）

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、コーテイシー・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。

日本の高校野球、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」では、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。

⑴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。

⑵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「規則適用上の解釈」では、次のようになっている。

試合に出ているプレーヤーの代走が認められる場合（コーティシー・ランナー＝相手の好意で適宜に許される代走者）

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、

試合に出ている九人の中から代走（打順の前位の者、ただし投手を除く）を認めて試合を進行させる。

50.いったん試合から退いたプレーヤーの再出場

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年に日本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。

51.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。(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MLB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一塁手Aが“用具の修理”のためロッカールームに引つ込んでいる間に、控え選手B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A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、タイガースの監督が「Bが弓Iっ込んだAの守備位置についたと同時にB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。

52.ベンチ前のキャッチボール

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、日本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。

こうしたことから、アマチュア野球規則委員会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2018年2月、規則の厳格適用を目指すこととした通達を出した。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だが、ベンチ前のキャッチボールが長年の習慣として定着していることや、アマチュア野球の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た。

これを受けて、社会人野球と一部の大学野球リーグでは、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、投手と野手のベンチ前でのキャッチボールを禁止するとともに、投手の準備投球を規則通り1分以内、8球以内としたが、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た。

しかし、2019年の規則改正で、投手の準備投球に関する「8球以内、1分間以内」の制限がなくなった(5.07 (b)、5.10ℓ原注)。社会人野球と大学野球は、この改正を採用し、2019年のシーズンから投手は制限なしで準備投球をしてもよいことにしたが、これに伴い、イニング間の投手や野手のベンチ前やブルペンでのキャッチボールを禁止した。なお、2019年シーズンの途中から、イニング間の時間を2分10秒以内に制限した。

このことに関する規則上の裏付けを整理すると、次のようになる。

まず、規則定義12 “BENCH or DUGOUT”では、次のように規定している。

> ユニフォームを着たプレーヤーおよび控えのプレーヤー、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、入っていなければいけない施設である。

この定義12により、大原則として、プレイをしている者以外は競技場内に入ることは許されない。しかしながら、5.10 (k)には次のように書いてある。

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。

5.10 (k)は、試合を円滑に進めるために、特例としてベースコーチと次打者についてはベンチにいなくてもよいこととしており、規則書巻頭の競技場の区画線にもその場所が定められている。

また、この規則の《競技に出る準備をしている》(OBRでは*preparing to enter the game″)とは、これから試合に出場する選手のことであり、具体的には、ブルペンで投球練習を行う投手を指すものである。すなわち、試合開始前であれば先発投手であり、試合が始まってからは、これから救援で出場する予定の投手のことである。

なお、「ブルペン」という言葉は、公認野球規則の定義の中に記述はなく、また競技場の区画線の図表の中にも記載はない。ちなみに、「ブルペン」を辞書で引くと、「野球場にある、試合に出ていない投手の投球練習場であり、かつては、安価な客席と兼用となっていた「牛の固い場」を意味するものである」とある。

53.ネクスト・バッタースサークル(“On-Deck Circle”)

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。

54.指名打者(Designated Hitter)

指名打者については、2011年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。

指名打者の役割が消滅する場合は、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)

55.突発事故の際のタイム

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捕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ヤーをした（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。

56.投球カウントの誤りの訂正

2019年の改正で8.02 (c)の末尾に次の一文が追加された。

「投球カウントの誤りの訂正は、投手が次の打者に1球を投じるまで、または、イニングや試合の最終打者の場合には、守備側チームのすべての内野手がフェア地域から離れるまでに行わなければならない。」

投球カウントの誤りがあり、そのままプレイが続けられた場合の取り扱いについて、2018年までは明確ではなかったが、この改正によってその処置方法が規定された。

例題1：2ストライク後の投球を打者が見逃してストライクが宣告されたが、打者はそのまま打者席に残り、守備側も審判員も気づかずプレイが続けられ、打者は次の投球を打ってヒットとなった。

例題2：2アウトのとき、3ボール後の投球がボールとなったが、打者が一塁に行かずプレイが続行され、打者は次の投球を打ってアウトとなった。

例題1の場合はその打者の次の打者に対して投手が1球を投じる前に、例題2の場合は守備側チームのすべての内野手がフェア地域から離れるまでに、誤りに気づいて訂正を申し出れば、正しい状態に戻せる。訂正を申し出るのは、監督や選手、審判員など誰でもできる。また、公式記録員は9.01(b)(2)【注】に定めるように誤りを知らせることができる。

このOBR改正の採用を検討する際に、この改正文は8.02 (b)の末尾に追加したほうが適当ではないかという意見があった。確かに、8.02(b)は審判員の規則適用に関するアピールを規定していて、8.02 (c)はアピールに対して他の審判員の意見を求めることができることを定めている。このため、この規則改正の趣旨をMLB関係者に確認したところ、「8.02(b)は監督だけがアピールできるケースの規定であるが、8.02 (c)は監督以外でもアピールできるケースの規定であるため8.02 (c)に加えた」との回答であった。

なお、この改正に伴い、8.02 (b)【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。」は、5.09 (c)のアピールプレイの項の本文に記載があり、8.02 (b)で重複記載する必要はないのとの判断から削除し、同【注2】を【注】とした。

57.ハーフスイング

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、このジェスチヤーは、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。

Ⅵ　投手に関する規則

正規の投球姿勢には、ワインドアップポジションとセットポジションの二つがあり、どちらでも随時用いることができる。(5.07(a))

1.ワインドアップポジション

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、投手は投球動作(自然な動き)を起こしたならば中断または変更することなく、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、実際に投球動作を伴わない限り、投球動作が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、投球動作を変更して送球したとみなされるから、ボークとなる。(6.02 (a)(1)、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。

投手が投球動作を起こして両手を合わせた後、再び両手をふりかぶることは、投球を中断したものとみなされる。投球動作を起こしたときは、投球を完了しなければならない。（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、準備動作が投球動作と思われる自然な動きを伴えば、そのとき投手は、中断または変更することなく、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ヨンにおいて、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ヨンをとったものとみなされる。

2018年の改正により、5.07 (a)[原注]の末尾に次の一文が追加された。

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。

2015年、MLBのマーリンズに在籍していたカーター・キャップス投手(右投げ)の投球スタイルが話題になった。セットポジションから投球動作を始め、踏み出した左足が地面に着く直前、投手板についている右足をホームプレート方向に50センチほど移動させ、そこから左足をさらに踏み出して投げる。MLBでは当初は黙認されていたが、2017年から規則違反の投球動作とされた。~~今回の改正は、このような動作を禁止するためのものである。~~

また、公認野球規則は 2021 年に「投手は投球に際して、どちらの足も本塁の方向に2度目のステップを踏むことは許されない。」と改正した(下線部を追加)。これは、OBR には 2017 年の改正で("The pitcher may not take a second step toward home plate with either foot")2度目のステップを踏む"足"は軸足、自由な足のいずれも規則違反であると書かれていたが、2018 年時点ではなぜ禁止したのか("自由な足を2度ステップする"とはどのような投げ方なのか)が分からなかったので、ただ単に「2度目のステップを踏むことは許されない」とした。しかし、MLB カブスのカール・エドワーズJrが自由な足を本塁方向に2度ステップ

して投球していたことが映像で確認できたため、「どちらの足も」を追加することになった。

なお、MLB UMPIRE MANUAL の 2020 年バージョンには、投球動作が開始された後に自由な足が地面に接触することについて、①一度だけ、②接触地点が足の最初の位置より本塁に近づいていない、③明らかな一時停止や中断がない、という条件で許されるとの解釈が加えられた。

参考資料

①軸足の二度目のステップ　カーター・キャップス

画像：https://www.youtube.com/watch?v=arpzIOWm0oQ

②自由な足の二度目のステップ　カール・エドワーズ・ジュニア

画像：https://www.mlb.com/news/carl-edwards-jr-s-delivery-ruled-illegal-by-mlb

5.07(a)【原注】（２度目のステップ）の 2021 年改正について

１． 2021 年公認野球規則改正の経緯

2017 年 OBR 改正で 5.07(ａ)【原注】の末尾に次のパラグラフが追加された。

The pitcher may not take a second step toward home plate with either foot or otherwise reset his pivot foot in his delivery of the pitch. If there is a runner, or runners, on base it is a balk under Rule 6.02(a); if the bases are unoccupied it is an illegal pitch under Rule6.02(b).

この改正では、２度目のステップを踏む“足”は“軸足”、“自由な足”のいずれも規則違反であることが書かれていた。（“The pitcher may not take a second step toward home plate with either foot・・・”）

2018 年時点の日本野球規則委員会は、軸足を本塁方向へ大きくずらして投球する投手（カーター・キャップス）は確認していたが、なぜ両方の足を禁止したのか（“自由な足を 2 度ステップする”とは、どのような投げ方なのか）が分からなかったので、公認野球規則改正ではただ単に「２度目のステップを踏むことは許されない」とした。

しかし、2020 年に実際に自由な足を本塁方向に２度ステップして投球していた投手（カール・エドワーズ・ジュニア）の映像を確認できたため、2021 年の公認野球規則の改正において「どちらの足も」を追加することにした。

2020年の改正で、投手の投球姿勢に関する規則の中で、“投球に関連する動作”を“投球動作”に変更した。ワインドアップポジションにおいては、自由な足を一歩後ろに引いたり、ボデイスイングを始めたりすることは“投球動作”の開始であり、それらを伴わない肘から先を動かして両手を合わせる動作は、“投球に関連する動作”である。

また、セットポジションでは、ストレッチ（腕を頭上または身体の前方に伸ばす行為）は“投球に関連する動作”または“準備動作”とされている。これらは区別して考えなくてはならな

い。

“投球に関連する動作”においては、途中で投手板から軸足を外すことができるし、塁へ送球することも許される。“投球動作”を開始したら途中でやめたり、一時停止することは許されず、打者への投球を完了しなくてはならない。

これまで、規則書の中では“投球動作”と“投球に関連する動作”とを同じ意味合いで使っている個所があったので、今回の改正で明確に区別した。

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）にはずしてもよい。

②打者への投球動作を起こしたならば、中断したり、変更したりしないで、その投球を完了しなければならない。

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])

3.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])

4. “二段モーション”

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しばら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、国際基準に合わせて定義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。

これにより、いわゆる“二段モーション”(自由な足を上げてから、ことさら段階をつけたり、

ぶらぶらさせたりすること）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はなくなった。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、この定義38の[注]がOBRに書かれていないからだった。

そして、2020年には5.07 (a)(2)[注2]を改正した。

2019年版5.07 (a)(2)[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わずに、ことさら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。

2020年版5.07 (a) (2)[注2]

(1)(2)項でいう〝中断〟とは、投手が投球動作を起こしてから途中でやめてしまったり、投球動作中に一時停止したりすることであり、〝変更〟とは、ワインドアップポジションからセットポジション（または、その逆）に移行したり、投球動作から塁への送球（けん制）動作に変更することである。

この注釈文は、1970年代から問題となっていた“二段モーション”を規制しようとして、日本野球規則委員会が独自に定めた規則であり、OBRには書かれていない。

2018年の規則改正においては、反則投球の定義に関する[注]を削除して、投球動作を一時停止させたり、自由な足をぶらぶらと上下させたりする投球動作について、走者がいない場合には反則投球によるペナルティは課さないこととした。

しかし、アマチュア野球規則委員会は、あくまでもこういった投球動作は自然な投球動作とは言えず、打者に対するマナーのうえでも、また投手自身のパフォーマンスにもよい影響を与えるものではないと考え、日本野球科学研究会に科学的観点から、これらの投球動作が打者の打撃のパフォーマンスにどのような影響を与えるのか、また投手自身の投球パフォーマンスや、投球障害に陥る危険性はないのかなどについての研究を依頼していたが、次のような要旨の研究結果の報告をいただいた。

(1)二段モーションや一旦停止モーション（以下「変則足上げモーション」という）は、フェアゾーンへの打球率、打球速度、打球方向に代表される打撃パフォーマンスに特段の影響を与えるものではない。

(2)変則足上げモーションによって、打者の重心移動は何らかの影響を受けている可能性はあるが、それは打者の踏み込み足の着地時にはほぼ解消され、投手がボールをリリースする際には、その影響はほぼ消失する。

(3)変則足上げモーションは、投球速度、制球力、ボールの回転数、ボールの回転軸、ボールの変化量に代表される投球パフォーマンスに特段の影響を及ぼさない。

(4)変則足上げモーションによって、片脚立位姿勢(バランスポジション)時の投球動作には若干の違いが認められたが、肘関節内反トルク、肩関節牽弓|力、肩関節勢断力に代表される投球障害因子にも影響を及ぼすものではない。

※この報告書は全日本野球協会のホームページに掲載されている。

以上の報告を踏まえ、2020年1月のプロ・アマ合同野球規則委員会では、2019年までの[注2]後段の記述、「投球動作をスムーズに行わずに、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」という文言を削除することとした。自由な足を上下させたり、投球動作の途中でグラブを叩いたりすることは、規制する根拠がなくなり、今後は投球動作の一部とみなすという結論にいたった。したがって、走者がいる場合に、このような動作を行って投球した場合にはボークは宣告しないこととなった。しかし、塁への送球(けん制)に変更した場合は、投球動作から塁への送球に変更したという理由でボークが宣告される。また、投球動作を一時停止した場合には、打者に投球しても、塁への送球に変更してもボークとなるのは以前と変わっていない。

定義38の[注]の削除(2018年)および5.07(a)(2)[注2]の改正(2020年)により、投球動作を一時停止させたり、自由な足を上下させたりする投球動作について、反則投球およびボークの適用を整理すると次のようになる。

(1)走者がいない場合

	事 例	罰 則	適用規則
1	投球動作を開始したが、途中でやめて投球しなかった。	なし	5.07(a)(1)(2) 定義38
2	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。	なし	同上
3	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。	なし	同上

※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。(後記「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)

(2)走者がいる場合

	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ポジションをとった。	ボーク	同上
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	同上
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。	なし	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	同上

※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。

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年版公認野球規則の「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、すでにアマチュア野球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、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年、西武ライオンズ（当時）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。

・2020年、プロ・アマ合同野球規則委員会において、5.07 (a)(2)[注2]および6.02 (a)(1)の改正が決定された。

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(2017年）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・ジヤ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))

5.投手が投げる際にグラブを叩く

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し、2017年までは走者の有無にかかわらず指導事項とし、注意にもかかわらず繰り返されたときは、走者のいないときは反則投球(ボール)、走者のいるときはボークを宣告することとしていた。そして、定義38 [注]を削除した2018年からは、走者がいるときのみを対象とした。

しかし、2020年に5.07 (a)(2)[注2]および6.02 (a)(1)が改正されたことにより、投手が投げる際にグラブを叩く行為は投球動作の一部とみなし、規制しないこととした。

6.投手がプレート上で手を動かす仕草

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、投球動作の中断となり、ボークとなる。(6.02 (a)(1))

以前は、投手がプレート上で胸のマークや腕を何回か触り、捕手とサイン交換をしていた。アマチュア野球は1996年から、プロ野球は1997年からボークを適用することとして、禁止した。

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

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、クイ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・アマ合同野球規則委員会では、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・アマ合同野球規則委員会において、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。

8.投手のウォーミングアップの制限

2019年の改正で、5.07(b)と「[5.10ℓ原注]の4段落目末尾」が次のように改められた。（実線部を改正、点線部を削除）

5.07(b)：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、準備投球の数や時間を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。
（以下略）

【5.10ℓ原注】：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必要な準備投球が許される。

投手が各回のはじめにマウンドに上がって行う準備投球について、2018年までの規則で定められていた球数（8球以内）および時間（1分間以内）ともに制限がなくなった。

この改正は、一見、試合時間の短縮に逆行するものではないかと思われる。しかし、MLBの実情からすると、2018年（OBRは2017年）の故意四球の申告制の採用(5.05 (b)(1)原注、定義7)や、2019年（同2018年）の「マウンドに行ける回数の制限」(5.10 (m))の新設と同じく、スピードアップのルールのようだ。2018年のシーズンからイニング間の時間を、地元テレビ局で中継される公式戦の場合は2分25秒から2分5秒に、全米中継では2分45秒から2分25秒に、それぞれ20秒短縮し、準備投球はイニング間の制限時間の20秒前になったらできなくなるとのこと。こうすることにより、投手は8球以内、1分間以内の準備投球が保証されなくなった。

5.07 (b)では各リーグが準備投球の数や時間を制限することは許されるので、日本のプロ野球や高校野球、軟式野球では、2018年までの取り決めや運用をそのまま適用することとした。

社会人野球と大学野球では、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球以内としたが、2018年のシーズンからは（大学は一部のリーグで実施）、規則5.10 (k)を厳格適用することとし、投手と野手のベンチ前でのキャッチボールを禁止するとともに、投手の準備投球を当時の規則通り1分間以内、8球以内としたが、ブルペンでのキャッチボールは認めることとした。
そして、2019年の改正を受けて、投手は準備ができるまで制限なしで準備投球ができることとし、これに伴い、イニング間の投手や野手のベンチ前やブルペンでのキャッチボールを禁止するように上記「特別規則」を改正した。（「V試合の進行52ベンチ前のキヤッチボール」を参照。）
これは、両団体の規則・審判所管委員会が、WBSCのランキングが1位である(2019年2月現在）日本が、世界標準の規定であり、国際大会では厳守されている5.10 (k)(ベンチ前でのキャッチボールの禁止など）を遵守すべきである、遵守できないはずはないという考えから、「投手の準備投球」と「ベンチ前のキャッチボール」の両方を「OBR（世界標準）とおり」とするために、特別規則の改正に踏み切ったものだ。

ところが、2019年のシーズンが始まると、イニング間の準備投球において、まず捕手を立たせた状態で3～4球、それから捕手を座らせて7～8球、合計で10～12球程度投げる投手が続出した。中には20球以上も投げる投手もいた。これにより、試合時間が平均で15～~20分程度長くなり、運営面で支障をきたすとともに、一部観客から不評の声も上がった。
そこで、イニング間の時間は2分10秒以内、1分40秒が経過したら1球だけ投球することができる、それまでの球数制限なし、などを主な内容とする上記「特別規則」の改正を、第68回全日本大学野球選手権大会前に行ったが、ベンチ前やブルペンでのキャッチボールの禁止は堅持した。

なお、WBSCのイニング間ブレークルール（2019年版）の主な内容は、イニング間は第3アウトが成立したときから90秒以内、投手の準備投球は8球以内、捕手は残り30秒になったときに二塁へ送球するよう指示される、制限時間をオーバーした場合、1回目は監督への警告、同一チームで2回目からはイニングの先頭打者へ“ワンボール”が与えられる、という厳しいものになっている。

9.スピードアップ・ルール

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。

2020年より全日本軟式野球連盟においても同特別規則を適用した。(競技者必携35頁

8　投手は、捕手、その他の内野手または審判員からボールを受けた後、走者がいない場合には 12 秒以内、走者がいる場合は 20 秒以内に投球しなければならない。違反した場合、走者が塁にいない場合はただちにボールを宣告し、走者がいる場合は警告を発することとし、 同一投手が 2 度繰り返したら、3 度目からはその都度ボールを宣告する。)

10.両手投げ投手

日本の規則書では、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、パット・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、するとパット・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。

11.投手の守備位置の変更

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)。もし同一イニングで投手がマウンドに戻った場合、その投手は必要な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。

軟式野球では「規則適用上の解釈」で、守備位置の変更ができる例として、投手→野手→野手→投手、投手→野手→投手→野手を表示している。

12.先発投手および救援投手の義務

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。

OBRの2019年改正において、5.10 (g)の後段に、次の規定が追加された。

以下はマイナーリーグで適用される。先発投手または救援投手は、打者がアウトになるか、一塁に達するかして、登板したときの打者(または代打者)から連続して最低3人の打者に投球するか、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。

これは試合時間の短縮を目的とした改正のようだが、先発投手または救援投手は、最低3人の打者に投球するか攻守交代になるまで交代することができないことになった。この規則は2019年にマイナーリーグで試験的に採用されたが、2020年シーズンからメジャーリーグでも適用されることになった。我が国では2019年の採用は見送ったが、今後WBSCなどの動向

を見ながら検討していくことになる。
　(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、では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ダが終了して、投手がダッダ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。

13.監督、コーチがマウンドに行ける回数

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:日本では、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"フアウルライン"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、必要な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。

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。

14.マウンドに行く回数の制限

2018年のOBR改正で、試合のスピードアップのため、監督、コーチ、野手（捕手を含む）が試合にマウンドに行ける回数を制限する5.10（m）“ Limitation on the Number of Mound Visits Per Game”が新設された。これを受けて公認野球規則では、2019年の改正で5.10（m）「マウンドに行く回数の制限」として追加したが、以前から各団体で定められているスピードアップルールを継続することとし、「我が国では、所属する団体の規定に従う。」という[注]を設置した。

また、2020年（OBRは2019年）の改正で、投手交代を伴わないで9イニングにマウンドに行ける回数を6回から5回に変更する一部改正や、5.10 (m)の(2)に(E) (F) (G)と(4)が追加された。

なお、5.10 (ℓ)の表題が2018年のOBR改正により“Visits to the Mound Requiring a Pitchers Removal From the Game”（それまでは **Visits to the Mound”「マウンドに行く回数」）となったので、公認野球規則では2019年に「監督・コーチがマウンドに行ける回数」と変更した。

15.捕手が本塁の前方に出る

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)

16.ボーク

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19参照。

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。(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)をとった後、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))

17.ボークの罰則

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、または二・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、または二・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。

18.「その他」の解釈

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。

19.ボーク後の"タイム"(ボークのあと、どこでプレイを止めるか)

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―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(走者が進塁をストツブし、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・ニ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 ・ニ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ダされればアウト、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。

20.ボークと打撃妨害

ボーク後の投球に捕手または野手による打撃妨害があつ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 (g))

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。

21.本塁への“送球”

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))

22.偽投について

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年からOBRにおいて三塁への偽投が禁止された(日本では2014年から)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))

23.走者二塁のときの三塁への送球

2014年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。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。	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三塁に送球した。	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。	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。	同上
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。

24.塁に踏み出す

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))

前掲「16ボーク」の項の“ボークに関する規則” (d)から(f)参照。

25.走者ニ・三塁のときの偽投に引き続きけん制

走者ニ・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。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。複数の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。投手板を外さないといけない。

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は、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。

26.投手の“山なりのけん制球”について

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))

27.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

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)

28.投手の投げ損ない

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。

29.投手が手を口に当てる

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)

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))

30.ボールに異物を付ける;ボールを傷つける

規則6.02(c)⑵～⑹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力嚇続されたときには、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。

31.投手が異物をつける

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、メジヤ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、社会人野球および大学野球では、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。

32.故意に打者を狙って投球する

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年の改正で日本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審判員の判断において、必要な準備投球が許される。

Ⅶ　反則行為

1.攻撃側の妨害

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よ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).、[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1:三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2:三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[原注2][注1])

例題3:ワンアウト、走者三塁、ボールカウント1B−1S。攻撃側はスクイズプレイを試みた。このときバッテリーが大きく外し、打者は飛びついたが空振り。捕手が三塁に戻ろうとしていた走者をアウトにするため追いかけようとしたが、打者に妨害された。この場合、三塁走者がアウトか？打者がアウトか？

―――――― 打者をアウトにする。その理由は、三塁走者は三塁ベースに戻ろうとしていたからである。このケースで大事なことは、「走者が得点しようとしていたかどうか」を、走者の位置、状況等から適切に判断することだ。「走者が得点しようとしていた」ということは、常識的に、走者が本塁に向かってきていて、本塁に近い場所で起きたプレイということになる。(6.03 (a) (3))

上記のケースで、三塁走者がそのまま得点しようとして本塁に滑り込もうとしていた場合は、5.09.(b) (8)により走者をアウトにする。

2.攻撃側チームのメンバーによる妨害

2012年の規則改正により6.01(d)の競技場内に入ることが許された人の妨害(後記36参照)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)

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オームアップをしているプレーヤー、ベンチまたはダッダアウト内のプレーヤー(スコアラ

一、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。したがつて、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))

3.打者がバッタースボックス内にいて打球に当たった

「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。」(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])

4.バットがフェア地域またはフア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ア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つたときは、フアウルボールである。

しかし、バット全体がフェア地域またはフア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.スクイズプレイと反則打球が重なった

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はこほ確捕。本塁へ走ってきた三塁走者は三本間に挟まれタ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、フェアでもフアウルでも、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。

（ケープハーツ事件）

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ってきていなければ、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。

6.打者が捕手を妨害

2017年の規則改正で、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))

7.四球を得た打者走者が捕手の送球動作を妨害

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。

8.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。

9.打者のスイングの余勢でバットが捕手に触れる

規則[6.03 (a) 3 ・4原注]後段では、2014年の規則改正で「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 umpires 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ー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“フアウルチップ”も含む）

10.振り逃げのあとの打者走者の妨害

「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。	5.05 (a) (2) 5.06 (c) (6) (A) 6.01 (a) (1) [原注]
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

11.ファウルボールの進路を故意に狂わせた場合

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ヤ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。

12.プレイの介在と得点の記録

ノーアウトまたはワンアウトのとき、本塁でのプレイで走者が得点した後（プレイの介在）に妨害が発生した場合、その走者の得点は認められる。

ツーアウトのとき、本塁でのプレイで走者が得点した後（プレイの介在）に妨害が発生した場合、得点の記録については次のように整理できる。

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枕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。

例題1:得点しようとした走者が本塁でセーフになった後、捕手が打者走者をアウトにしようと一塁に送球した。打者走者はファウルラインの内側を走ったため、妨害でアウトが宣告された。

①ノーアウトまたはワンアウトのとき：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。

②ツーアウトのとき：打者走者が一塁に到達する前に妨害でアウトになったので、走者が本塁に達していたとしても、得点は認められない。(6.01 (a)インターフェアに対するペナルティ、同[注])

例題2: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、同[注]、6.01 (a) (5))

13.ファウルボールまたはファウルテリトリ上で捕ら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塁から離れている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)。

ツーアウトのとき、妨害が故意ではない場合は走者アウトで、打者は次回打ち直しとなる。審判員が故意と判断した場合は、打者をアウトにする。(5.09 (b) (3)、6.01 (a)(2))

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))

14.打球が走者に触れる

2018年版OBRの5.09 (b) (7)(走者アウト)

He is touched by a fair ball in fair territory before the ball has touched or passed an infielder.(以下省略)

「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。」

OBR 6.01 (a) (11)(打者または走者の妨害)

A fair ball touches him on fair territory before touching a fielder.(以下省略)

「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。」

例題:走者満塁、内野手は前進守備。打球は三遊間を抜けるヒット(三塁手も遊撃手も打球に触れない)になると思われたが、二塁走者がその打球に触れた。

この例題の回答(フェアの打球が走者に触れた場合の解釈)については、次の2通りのものがあり、MLBのアンパイアでも意見が分かれていたようであった。

①5.09(b)(7)(2018年版OBR)に基づき、“内野手”を通過した(しかも“内野手”に触れていない)フェアボールに、フェア地域で触れた場合に該当するので、走者はアウトにならずボールインプレイとする(日本ではこの解釈をとっていた)。
②6.01 (a) (11)に基づき、“野手”(これは“内野手”だけではない)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に該当するので、走者はアウトとなる。

そして、2019年版OBRでは5.09(b) (7)が次のように改正された。

He is touched by a fair ball in fair territory before the ball has gone through, or by, an infielder and no other infielder has a chance to make a play on the ball.(以下省略)

これを直訳すると、「走者が、1人の内野手の股間または側方を通過する前で、かつ他のいずれの内野手も守備する機会がないフェアボールに、フェア地域で触れた場合。」となる。この改正は、上記例題の②の解釈を明確にするためのものであるとの情報から、2020年1月のプロ ・アマ合同野球規則委員会では、シンプルに次のように改正することとした。

5.09(b)(7):走者が、フェアボールに、フェア地域で触れた場合。(5.06c6、6.01a11参照)

「走者が、フェアボールに、フェア地域で触れた場合、走者はアウトになる。」という原則のみを書き、“touch an infielder”(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)がOBR5.09(b)(7)から削除されたことを反映し、5.06(c) (6)及び6.01 (a) (11)を合わせ読むことにより理解するという考え方をとった。

また、関連規則として、以下の3項目も2020年に改正された。
(1)5.05(a)(4)の改正
5.05(a) (4)末尾に(　　)書きを追加する。(本文には変更なし)
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。(走者については、6.01(a)(11)参照)

(2) 5.09(b) (7)【注2】①②の改正
5.09(b)(7)【注2】の①の冒頭および②の全文を削除する。(点線部を削除)
①内野手を通過する前に、一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。

(3)補則「ボールデッドの際の走者の帰塁に関する処置」(1)(e)(2)の改正

(1)(e)(2)本文を次のように改める。(下線部を改正)

フェアボールが、内野手(投手を含む)に触れる前に、フェア地域で走者または審判員に触れた場合。または、フェアボールが、内野手(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。

2020年の改正は、「走者が、フェアボールに、フェア地域で触れた場合」は原則として、すべてアウトであることを明確にしたものだ。打球が内野手を通過したかどうかは問わないことになった。ただし、これには例外があり、それは、5.06(c)(6)(ボールデッド)および6.01 (a) (11)(走者の妨害)に記載されている、以下の二つのケースである。

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かったと審判員が判断した場合。

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触れた場合、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、その打球に触れ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触れた場合、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))

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)の股間または側方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触れた場合、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。ボールインプレイの場合、審判員は両手を広げて“That's nothing！”と発生し、ボールインプレイであることを両チームに知らせることが望ましい。

“フェアボールが内野手を通過し、そのすぐ後で走者に触れた” (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触れた場合をいう。

“内野手の側方”とは、野手が一歩も動くことなく処理できる範囲のものをいう。

例題:

(1)ノーアウト満塁、内野手は前進守備。打者が三遊間を真っ二つに割る打球を放ち、このレフト前に抜けそうな打球に三遊間で二塁走者が触れた。

—— 走者は、内野手(投手を含む)に触れておらず、また内野手の股間、側方を通過したのでもない打球にフェア地域で触れたことによりアウトが宣告される。打者走者は一塁へ、一塁走者は押し出されて二塁が与えられ、三塁走者は三塁に戻されて、1アウト満塁で試合が再開される。

(2)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、一塁手はそれに飛びついたが捕れず、その直後、走者がこの打球に触れた。

—— このケースは、一塁手の“側方”を通過した打球とはみなされない。2つの例外規定には当たらないので、フェアの打球に、フェア地域で触れたという理由で走者にはアウトが宣告され、打者走者には一塁が与えられる。

(3)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。打球は二塁走者に触れた。2つのケース:(a)遊撃手は打球に対して守備しようとしていた。(b)遊撃手は打球を守備する位置にいなかった。

—— (a) (b)いずれのケースも、例外規定に該当しないので、フェアの打球に、フェア地域で触れたという理由で、二塁走者にはアウトが宣告される。

(4)走者一・二塁、三塁手はバントに備えて、ベースパスより少し前に位置していた。走者はダブルスチール。打者はバントと見せかけて打ったが、三塁手へのゴロとなった。これを三塁手がトンネルし、打球は三塁手のすぐ後方で二塁走者に触れた。2つのケース:(a)遊撃手は打球に対して守備しようとしていた。(b)遊撃手は守備する位置にいなかった。

—— (a)のケースでは、二塁走者はアウト。打球は三塁手の股間を通過したが、他の野手が守備する機会があった。(b)のケースでは、インプレイの状態におかれる。打球は三塁手の股間を通過し、他の野手も守備する機会がなかった。

(5)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打球が触れてしまい、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)。もし走者に触れ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。

(6)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触れた。

―― 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）。次のプレイと比較すること。

(7)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。

(8)走者一塁でヒットエンドラン。打者は二塁手の定立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。）打球は一塁走者に触れた。

―― 一塁走者はフェアの打球に触れたのでアウト。打者走者には一塁が与えられる。

（2019年までは、「打球は内野手を通過したとはみなされない。したがって、内野手を通過していないフェアの打球に触れた」という理由で走者をアウトとしていた。）

(9)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触れた。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。打球に触れたとき、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触れたときである）。（定義25 [問答]）

(10)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触れた。

―― 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。

15.得点したばかりの走者の妨害

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:走者ニ・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、走者にスライデイ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。

16.走者が打球を拾い上げる(ホークルールの誕生)

1957年、シンシナティ・レッズの攻撃、走者一・ニ塁でハプニングが起きた。打者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遊撃手にトスした。遊撃手は確実にその打球を処理できたし、一塁走者をアウトにし、ダブルプレイも可能であった。二塁塁審は、規則7.08 (f)(当時、現5.09 (b)(7))により二塁走者をアウトにした。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。打者には安打が記録され、一塁走者は二塁に進んだ。

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))

17.インフィールドフライと妨害

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])

インフィールドフライと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]に日本では2014年に追加された。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」である。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])

例題: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)

18.ベースについている走者が妨害

走者が正規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アウルテリトリ、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])

19.故意の妨害

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年の改正で、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(roll block)”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、一塁、二塁にそれぞれ戻る。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ようとした。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、上記の例題（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。

20.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（ラフプレイ禁止）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）

21.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靭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。日本では、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ポットマンに対する、走者の危険なスライデイングを禁止するルールが採用された0 (6.01 (j))(前記「19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、二塁のピポ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。

22.ベースコーチの肉体的援助

三塁または一塁ベースコーチが、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、(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の(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、打者が一塁ゴロを打った。一塁手は本塁に送球し、三・本間でランダウンが始まった。打者は一塁手が一塁ベースを踏んだ、したがって自分はアウトだと思って、走るのを止めたが、一塁ベースコーチが、その打者走者を押して一塁に触れさせた。

―― 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打者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、打者走者は一塁に戻るというのが正しい処置となる。

一方、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。

23.ベースコーチ以外の肉体的援助

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。

24.捕手の妨害

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右手でポイントして示し、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))

25.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イをとるか、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。

26.正規の投球と打撃妨害

正規の投球に捕手または野手による打撃妨害があつた場合:'

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、実際のゲームで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。

27.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

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))

28.捕手と一塁に向かう打者走者とが接触

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”)のジェスチヤーを出し、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。

シンシナチ・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、代打が本塁前にバントした。捕手が打球を捕ろうとしたときに、走り抜けようとした打者走者と両者が接触した。バランスを崩した捕手は二塁に悪送球、走者はニ・三塁となった。ボストン側は球審に「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。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、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。

日本の公認野球規則は1977年に日本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。

29.オブストラクション

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けられた

(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、妨害した野手を右手で指差す(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つた場合(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)三塁手がタッグアップしようとしている三塁走者の前に立ち視界をさえぎった

(6)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す、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タ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ではならない。またオブストラクシヨ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ダ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。

30.打者走者が一塁に到達する前に走塁を妨害された場合

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。

31.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。

32.球審が捕手の送球動作を妨害

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ので、捕手は送球できなかった。
――― 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ので、捕手は送球できなかった。
――― 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。

33.内野内に位置した審判員に打球が当たった

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])

34.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

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)、アマチユア内規⑧)

インプレイのとき、コーチが試合球を受け取ることとアピール権の消滅の関係については、「V試合の進行:45アピールプレイ」を参照。

35.インプレイのとき審判員が使用球を受け取る

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34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。

36.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、“故意とはみなさす”、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―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。

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(d)[原注])

6.01(d)[原注]の"例”は、OBRには以前から記載されていたが、日本では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。

37.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、または競技場内に入ったり、スタンドから乗り出したり、または競技場内に物を投げ込んで（2019年の規則改正で定義44 (d) “観衆の妨害”に「観衆が物を投げ込んだ場合」が追加された）、インプレイのボールを守備しようとしている野手のじゃまをした場合、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か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、いろいろな要素を考慮にいれなければならない。(6.01(e))

38.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])

39.打球がヘルメットまたはバットに当たった

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―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つた場合、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、フアウルを問わない)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])

40.送球がヘルメットまたはバットに当たった

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る。(5.09 (a)(8)[原注])

41.オブストラクションとインターフェアランスの事例(まとめ)

(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す、もし走者と接触すれば規則6.01 (h)(2)で**オブストラクシヨン**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、走者はニ・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ダ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29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]）　ー

(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。

――― これはオブストラクションである（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))

試合の終了

1.決勝点

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。
規則脱明: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。(5.09 (c)[注3])

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

2.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ことなく、アウトの宣告を下す。（5.08 (b)[原注][注]）

3.ツーアウト、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)

4. 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

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おそれがある。

そのため、アマチュア野球規則委員会は2013年にアマ内規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)(I)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。

5.サスペンデッドゲーム(一時停止試合)

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。「競技に関する連盟特別規則」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から試合を行うが、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。

6.タイブレーク

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」（“タイブレーク”）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。

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。
2018年以降の各連盟によるタイブレークの規定は、次のとおりとなっている。
WBSC :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　トー・二塁、継続打順制
高校：:13回(国体及び明治神宮大会は10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　一・二塁、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.没収試合

　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30分（2019年に「20分」から改正）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

⑵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⑴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)。

また、登録外選手が試合に出場することを防止するために、アマチュア野球では試合前に選手登録原簿と当日の試合入りメンバー表との照合ならびに控え選手も記載したメンバー表の作成の励行を徹底することとしている。また、球審は必ずベンチ入りした選手全員を記載したメンバー表を試合中に携帯する。

8.選手が8人になってしまった

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、フォーフイッテッドゲーム（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イ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0 (9.03 (e) (2))

Ⅸ　用語の定義

1.バント　　、

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。

2.キャッチ(“Legal　Catch”)

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]）

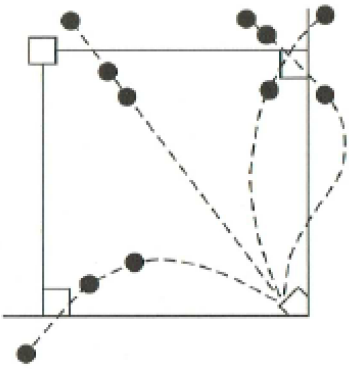
例題：チップしたボールが、最初に捕手のミットに触れてから身体に当たってはね返り、捕手はこれを地面に触れる前に、ミットを胸にかぶせるようにして捕らえた。
――― 正規の捕球である。（定義34、5.09 (a)(2)[原注]）

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良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.フェアボール，フアウルボール

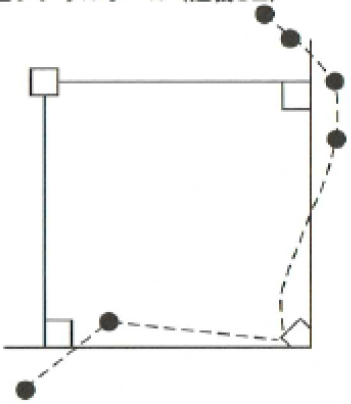
2013年に巻頭フェアボール第2図および第8図の説明は次のように改正された。

■フェアボウル（定義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（定義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、バヴ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」と書いてあるだけたったため、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−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年に伝統的な日本の解釈である“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。

4.ストライクゾーン

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）

5.タッグ（触球）

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)

2017年の改正で、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とされた。

また、2020年の規則改正で、「プレーヤーが身につけているネックレス、ブレスレットなどの装身具はプレーヤーの身体の一部とはみなさない」との内容が追加された。これは、同年の5.06(b)(2)の改正(「投球が打者の身に着けているネックレス、ブレスレットなどの装身具にだけ触れた場合には、その打者が投球に触れたものとはみなさない。」という[原注]を追加)に伴うものである。

6.タッチ

2017年の規則改正で、定義80 (タッチ)が次のように改正された(下線部が改正)。

定義80:プレーヤーまたは審判員の身体はもちろん、着用しているユニフォーム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。

この規定は、プレーヤーや審判員の身体に直接でなくても、その着用しているユニフォームや帽子、ベルト等の用具も含めて、どの部分にでも触れればプレーヤーや審判員に触れたことになり、特に審判員に触れた場合には退場を宣告されることもあるということを明記したものだ。

また、MLB2015年シーズンで、タッグしようとした野手のグラブが走者のズボンのポケットから出ている手袋に触れる、というプレイが起きた。このケースは、ポケットからはみ出した手袋にタッグされれば「プレーヤーに触れた」ことになり、走者はアウトになるとされた。しかし逆に、はみ出した部分が投球に触れても死球と認められることはない。つまり、用具の着用の仕方によって不利益となることはあっても、利益に結び付くことはないということだ。前記「5タッグ」のグラブのひもと同様、常識的に判断すればよいわけである。

なお、公認野球規則では採用しなかったが、2016年のOBRでは次の[原注]が追加されている。

[原注]用具は、プレーヤーまたは審判員が意図する個所に接していれば、着用しているとみなす。

また、2020年の規則改正で、「プレーヤーまたは審判員が着用している用具」について「プレーヤーが身につけているネックレス、ブレスレットなどの装身具は除く」という記述が追加さ

れた。これは、上記「5タッグ」にも書いているが、同年の5.06(b)(2)の改正に伴うものである。

X　アンリトゥン・ルール（Unwritten Rules）

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。

XI　審判の「べからず」集

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. フアンに言い返すな
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

付表

公認野球規則**アマチュア野球内規2020**

巻末資料

日本の野球団体図/関連団体連絡先/野球規則に関する質問票

グラブパーツ名称/PANTONE⑪14番イメージ

アマチュア野球内規（2020年）

序

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

なお、この内規は、2020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。

2020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（ラフプレイ禁止）ルール**
⑪ 投手の遅延行為
⑫ 投球する手を口または唇につける
⑬ 正式試合となる回数

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、投球動作を変更して送球したとみなされるから、ボークとなる。（規則 6.02a(1)）

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

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

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

1）野手との接触が避けられた

2）走者は野手の落球を誘おうとしていた

3）野手の落球を誘うため乱暴に接触した

と審判員が判断すれば、その行為は故意とみなされ、たとえ野手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）

■グラブパーツ名称

縁取り（ヘリ革）

ハミ出し

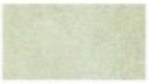
①ハミ出し

②ハイビングハミ出し

ひも革

ひも革（白）

カラー



シルバー（03）

ブラック（09）

Iブラック（092）

オレンジ（54）

スプレンディッドオレンジ（52）

ロイヤルブルー（22）

Dブルー（29）

ナチュラルライム（40）

ナチュラル（47）

USAコルク（59）

レッド（62）

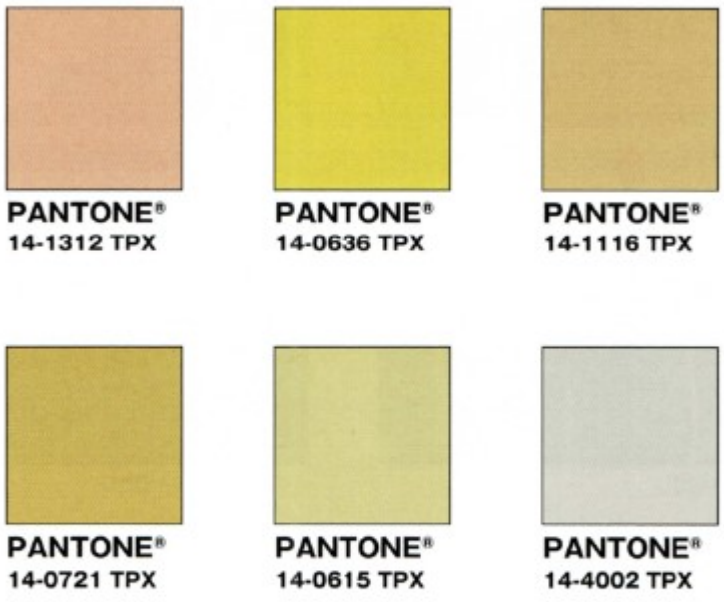
ローズブラウン（66）

ローズブラウン（66）

チェスナッツ（31）

これらのカラーの中で
シルバー（ホワイト）は使用不可。
なお、PANTONE®14番の
色のイメージは次ページのとおり

■ PANTONE 14番 イメージ



［注意］この色見本は、イメージです。あくまで"色のうすさ"の程度の理解を助けるための参考として、類似した色を掲載したものです。実際のPANTONE®の色彩を忠実に再現したものではありません。