

令和4年11月25日

令和4年度各種規程・ルールの変更について（通知）

公益財団法人 全日本軟式野球連盟

令和4年度開催の第3回、第4回、第5回理事会において、各種連盟規程類の改訂が承認されました。2023年シーズンより適用するルールとなりますので、ご確認ください。

ご参考までに年度途中より適用しているルールも併せて通知いたします。

記

■連盟規程の改訂について

- ① 第6条の少年・学童部のチーム編成について、隣接都道府県のチームに所属している選手は「全大会登録者の1/3以内」の大会出場制限を設けていたが、過疎地域や女子チームが存在しないなどの地域性を理由に選手が不利益を被ることを回避するために「全大会登録者の1/3以内」の制限を撤廃した。（令和4年4月8日より適用）
- ② 第10条の会員の登録について、「年度内や選手等の異動を原則禁止とする。ただし、転居およびその他考慮すべき特別な理由を有する場合はこの限りでない。」とし、特別な理由（ハラスメント被害等）と支部長が判断すれば、選手の年度内異動を認めることとした。（令和4年7月11日付け全軟野連発第211号にて通達済み）

■連盟規程細則の改訂について

- ① チーム編成の上限を一般、少年、学童ともに **20名以内から25名以内に変更する。**
- ② ユニフォームにキャプテンマーク「Cマーク」をユニフォームシャツの右袖もしくは前面に付けることを認める。
- ③ 協賛社ロゴ、企業名を付ける品目は、ユニフォーム上下、帽子に加え、ヘルメットを追加する。（令和4年4月8日より適用）
- ④ 捕手（審判員含む）用マスクは、JSBBマークとともにSG基準合格品の着用が2022年度より義務付けとなったが、コロナ禍による原材料不足で製品が十分に流通していないため、現状義務付けを緩和している。今後状況を見て改めて検討する。

■連盟競技者規程および競技者規程細則について

- ① アマチュア復帰の改訂について、支配下登録歴のない育成契約選手はアマチュア復帰申請を不要とし、復帰申請は支配下登録選手のみとする。提出書類は、申請書と円満退団証明書の2つとし、履歴書と支部長意見書は不要とする。またアマチュア復帰した選手の登録は1チーム2名から5名に増やすこととする。

- ② 中学部活動地域移行の観点から、指導者が金銭に等しき報酬を受けることを許可する。
- ③ 職業野球競技者（現役プロ選手）からの指導等に全軟連承認を得ることを不要とする。

（検討）アパロコ野球のルール・器具適否検討委員会

■競技に関する連盟特別規則

- ① 全日本シニア大会および日本スポーツマスターズ大会の延長戦について、**直ちにタイブレーク方式に入る**こととする。
- ② 全軟連が主催する大会においては、**指名打者ルールを使用できる**とする。なお、少年・学童部は、中体連、スポーツ少年団と協議の上、今後導入を検討する。
- ③ 少年・学童部における特別継続試合の投球数は、元の試合で投じた球数を引き継ぎ残りの球数のみ、試合時間についても残りの試合時間のみで行うものとする。
- ④ 学童部（女子含む）の試合では、野球規則 9.02（ℓ）【原注】は適用せず、負傷治療に要した時間は試合時間に算入しないこととする。

■用具・装具に関する事項

- ① 投手のサングラスの使用を認める。ただし、ミラーレンズは除く。
- ② 野手がサングラスを庇の上に乗せることを認める。
- ③ 後付けフレアグリップの使用については、**専用テープ等で完全に固定・被覆されたならかな形状のものであれば使用を認める。**
- ④ 保護具の商標表示について、手袋、リストバンド、サポーター等の商標表示は、1箇所できさ 14 cm²以下、色の規制はない。アームスリーブの商標表示は1箇所できさ 14 cm²以下、野手は色の規制はなく片袖のみの着用でも可。**投手は、アンダーシャツと同色で、両袖着用とする。**

■改訂内容前後表

主な改定内容のみ前後表を添付する。

■参考情報

<一般部のBCクラス対象の全国大会の監督会議、開会式の実施について>

2018年～2022年に全国大会に出場したチームを対象に実施したアンケート調査の結果、一般部のBCクラスを対象とした全国大会における監督会議、開会式の開催を次のとおり変更する。

・**2025年度より全国大会の監督会議および開会式を実施しないこととする。**なお、2023年から2024年までの2年間は移行期間とし、対応可能な主管支部は2023年から導入可とする。

・BCクラスの全国大会とは、東日本1部、2部大会、西日本1部、2部大会、高松宮賜杯1部、2部大会、全日本シニア大会の7大会が対象となる。

以上

(別紙3)

保護具の商標表示等の規定一覧

(JABA/JUBF/JHBF/JSBB 4 団体 2023 年 2 月 8 日現在)

種別	全軟連	社会人	大学	高校
1. 手袋	<p>商標表示：1 か所 (手の甲側) 大きさ：14 cm以下 (色の規制なし)</p>			
2. リストバンド	<p>商標表示：1 か所 大きさ：14 cm以下 バンドの長さ：15 cm以下 (色の規制なし) 投手の使用は認めない。 15cm より長いもので前腕に装着するものはサポーター扱い</p>	<p>商標表示：1 か所 大きさ：14 cm以下 バンドの長さ：15 cm以下 (色の規制：単色) 投手の使用は認めない。 15cm より長いもので前腕に装着するものはサポーター扱い</p>	<p>商標表示：1 か所 大きさ：14 cm以下 バンドの長さ：15 cm以下 (色の規制：単色) 投手の使用は認めない。 15cm より長いもので前腕に装着するものはサポーター扱い</p>	<p>商標表示：素材と同色で1か所のみ 大きさ：7 cm以下 (色：ホワイトまたはブラック) 使用が認められていない</p>
3. サポーター	<p>商標表示：1 か所 大きさ：14 cm以下 (色の規制なし) 投手の使用は認めない。</p>	<p>商標表示：1 か所 大きさ：14 cm以下 (色の規制なし) ・野手：片袖可 ・投手：商標表示を認めない (色の規制：アンダーシャツと同色) 両袖の長さは同一。ユニフォームまたはアンダーシャツの下に着用する場合、商標表示の有無及び色は問わない。</p>	<p>商標表示：認めない (色：白、黒。アンダーシャツと同色) ※原則として、ユニフォームまたはアンダーシャツの下に着用するものとし、その場合は商標表示の有無は問わない。</p>	<p>商標表示：素材と同色で1か所のみ 大きさ：7 cm以下 (色：ホワイト/ブラック/ベージュの1色) ※肘のサポーターは、外から見えない部分には使用できない。</p>

種別	全軟連	社会人	大学	高校
4. アーム スリーブ	<p>商標表示：1か所 大きさ：14 cm以下</p> <ul style="list-style-type: none"> ・野手（色の規制なし）片袖可 ・投手（アンダーシャツと同色）両袖 	<p>商標表示：1か所 大きさ：14 cm以下</p> <ul style="list-style-type: none"> ・野手（色の規制なし）片袖可 ・投手商標表示認めない <p>（色の規制：アンダーシャツと同色）両袖の長さは同一。ユニフォームまたはアンダーシャツの下に着用する場合、商標表示の有無及び色は問わない。</p>	<p>商標表示：認めない</p> <p>（色：アンダーシャツと同色）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・投手：着用の場合は両袖とし、両袖の長さは同一 ・野手：片袖のみの着用可 	<p>使用が認められていない</p>
5. レッグ ガード	<p>商標表示：1か所 大きさ：14 cm以下</p> <p>（色の規制なし）</p>	<p>商標表示：1か所 大きさ：14 cm以下</p> <p>（色の規制なし）</p>	<p>商標表示：1か所 大きさ：14 cm以下</p> <p>（色：単色）</p>	<p>表面への商標表示を認めていない</p> <p>（色：ホワイト、ブラック、ネイビーのいずれか一色）</p>
6. エルボー ガード	<p>商標表示：1か所 大きさ：14 cm以下</p> <p>（色の規制なし）</p>	<p>商標表示：1か所 大きさ：14 cm以下</p> <p>（色の規制なし）</p>	<p>商標表示：1か所 大きさ：14 cm以下</p> <p>（色：単色）</p>	<p>表面への商標表示を認めていない</p> <p>（色：ホワイト、ブラック、ネイビーのいずれか一色）</p>
7. 手甲ガード	<p>商標表示：1か所 大きさ：14 cm以下</p> <p>（色の規制なし）</p>	<p>商標表示：1か所 大きさ：14 cm以下</p> <p>（色の規制なし）</p>	<p>商標表示：認めない</p> <p>（色：アンダーシャツと同色 or 黒色）</p>	<p>使用が認められていない</p>
8. リスト ガード	<p>商標表示：1か所 大きさ：14 cm以下</p> <p>（色の規制なし）</p>	<p>商標表示：1か所 大きさ：14 cm以下</p> <p>（色の規制なし）</p>	<p>商標表示：認めない</p> <p>（色：アンダーシャツと同色 or 黒色）</p>	<p>サポーターと同様</p>
9. ネック ウォーマー	<p>商標に関する規定なし。 （色の規制なし）</p>	<p>商標表示：1か所 大きさ：14 cm以下</p> <p>（色の規制なし）</p>	<p>公式戦での使用は認めない</p>	<p>使用が認められていない</p>

種別	全軟連	社会人	大学	高校
10. 走塁ガード 手袋	商標表示：1か所 大きさ：14 cm以下 (色の規制なし)	商標表示：1か所 大きさ：14 cm以下 (色：本体、バンド、硬質部の色はそれぞれ単色で、黒・赤・青・紺のいずれかとする。また、全体で3色以内とする)	本体の大きさ：縦30 cm・横13 cm以下 両面指先部の硬質部の大きさ：縦12 cm・横10 cm以下 両面の手首を保護する硬質部の大きさ：手首から指先まで縦18 cm・横5 cm以下	使用が認められていない
11. フィンガー プロテクター	商標の表示：1か所 大きさ：14 cm以下 (色の規制なし) 投手の使用は認めない。	※ サポーターと同様		使用が認められていない

【全日本軟式野球連盟（全軟連）規定に関する補足】

- ①. 各保護具への「ネーム」「背番号」の刺繍は認めることとし、色の規制も行わない。
- ②. 少年部（中学生）の取り扱いは上記とするが、中体連の取り扱いは別に定める。

【日本野球連盟（社会人）規定に関する補足】

- ① 上記一覧に記載以外の保護具等に関する詳細については、日本野球連盟公式HPをご参照ください。

【全日本大学野球連盟（大学）の規定に関する補足】

- ①. 「5. レッグガード」「6. エルボーガード」の「単色」の適用は本体のみとする。（縁、バンド、固定具は含まない）

グラブの取り扱いについて

公益財団法人 全日本軟式野球連盟

	投手	野手
本体カラー	受・背・ウェブは同色 白/グレー/PANTONE の色基準 14番より薄い色以外は制限なし	制限なし
ハミダシ	本体同系色または 革の自然色	制限なし
ヘリ革	制限なし	制限なし
紐	白/グレー/PANTONE の色基準 14番より薄い色以外は制限なし	制限なし
縫い糸	制限なし	制限なし
指掛け	本体同色	制限なし
刺繍	<u>氏名・背番号・チーム名などの刺 繍糸の色、大きさ共に制限なし</u>	制限なし
<u>柄模様</u>	<u>使用禁止</u>	<u>制限なし</u>

令和5年2月現在

2 反則投球【定義 38, 6.02(b), 6.02(a)(5)】

(1) 反則投球

- ◎ 反則投球とは、次の投球のことをいいます。
 - ① 軸足を投手板に触れないで行われた投球
 - ② 打者の虚をつくことを意図した投球（クイックリターンピッチ）
- ◎ 2018年度の規則改正（定義 38【注】の削除）
 - ・ 2018年度の規則改正において、定義 38の【注】（投手が規則 8.01(a)および(b)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）が削除されました。
 - ・ この改正により、投手が投球するときに自由な足を上げてから一時的に止めたり、自由な足を上げるとき意図的に段階をつけたり（いわゆる「2段モーション」）しても、走者が塁にいないときはペナルティが課せられなくなりました。（走者がいる場合は「3 ボーク」を参照）
 - ・ また、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（打者のすきをついて意図的に止めなかった）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ります。

(2) 反則投球を捕手がキャッチ

- ◎ 1アウト、走者なし、ボールカウント 1 B-1 S。投手に反則投球を宣告したが、投手はかまわず投球し、これを捕手がキャッチした。
 - 当該審判員は、投手を指さして（球審は発声のみ）『反則投球』
“That’s an illegal pitch!” (“Illegal pitch!”)
 - 塁審が宣告した場合は、打者が打つかもわからないので、打者に正対する
 - 捕手がキャッチ → 反則投球を宣告した審判員は、前方に進み出て大きく『タイム』
（球審が反則投球を宣告した場合 → 『ボール』、続いて『タイム』）
 - 他の審判員も『タイム』
 - 反則投球を宣告した審判員は、投手を指さして『反則投球』
“That’s an illegal pitch!” (“Illegal pitch!”)
 - 塁審が宣告した場合は、左手の人差し指を立てて、球審に反則投球の

ためボールをカウントすることを伝える

- 球審は、公式記録員に向かって左手を上げて（人差し指を立てて）、今の投球にボールをカウントすることを示す
- 続いて、頭上でジェスチャーをしながら『ボールカウント 2 B-1 S』
◇ 投手が反則投球を宣告されても投球しなかった場合、規則違反はなかったこととなります。

(3) 反則投球を打者が打つ

- ◎ 1アウト、走者なし、ボールカウント 1 B-1 S。投手に反則投球を宣告したが、投手はかまわず投球し、これを打者が打ったが3塁ゴロとなり、1塁でアウトとなった。
 - 当該審判員は、投手を指さして（球審は発声のみ）『反則投球』
“That’s an illegal pitch!” (“Illegal pitch!”)
 - 塁審が宣告した場合は、打者が打つかもわからないので、打者に正対する
 - 1塁でアウト → 反則投球を宣告した審判員は、前方に進み出て大きく『タイム』
 - 他の審判員も『タイム』
 - 反則投球を宣告した審判員は、投手を指さして『反則投球』
“That’s an illegal pitch!” (“Illegal pitch!”)
 - 次に、打者走者を指さして『バッター、打ち直し』“You, back at bat!”と指示
 - 塁審が宣告した場合は、左手の人差し指を立てて、球審に反則投球のためボールをカウントすることを伝える
 - 球審は、公式記録員に向かって左手を上げて（人差し指を立てて）、今の投球にボールをカウントすることを示す
 - 続いて、頭上でジェスチャーをしながら『ボールカウント 2 B-1 S』
◇ 打者が安打、失策、匹死球、その他で1塁に達した場合は、プレイを反則投球と関係なく進めます。

3 ボーク【定義 3, 6.02(a)】

- ◎ 2020年度の規則改正
 - ・ 2020年度の規則改正において、5.07(a)(1)①、5.07(a)(2)②、5.07(a)(2)【注 2】、6.02(a)(1)が改正されました。

・5.07(a)(1)①および5.07(a)(2)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。

・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、wind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。

・6.02(a)(1)

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。

- この改正により、走者が塁にいるときに、投手が投球するとき自由な足を上げてから一時的に止めたり、自由な足を上げるとき意図的に段階をつけたりした場合(いわゆる「2段モーション」)、次のような取り扱いとなりました。

- 自由な足を上げてから一時的に止めた：ボーク
- 自由な足を上下させてから投球した：ペナルティなし
- 自由な足を上下させてからけん制動作に移行した：ボーク

(1) ボークのけん制球を野手がキャッチ

◎ 1アウト、走者1塁。投手にボークを宣告したが、投手はかまわず1塁に送球し、1塁手がこれをキャッチした。

- 当該審判員は、投手を指さして『ザッツ・ボーク』“That's a balk!”
- 1塁手がキャッチ → ボークを宣告した審判員は、前方に進み出て大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- ボークを宣告した審判員は、投手を指さして『ザッツ・ボーク』“That's a balk!”
- 次に、1塁走者を指さして
- 『1塁走者、2塁へ』“You, second base!”と指示
 - ランダウンプレイが始まるうとしたら、ただちに『タイム』を宣告してプレイを止め、ボークのペナルティを適用します。
 - 1塁走者が2塁に向かい、1塁手が悪送球をしても、1塁手が送球を捕ったときにボールデッドとなるので、走者の進塁は1個で

す。

(2) ボークのけん制球が悪送球

◎ 1アウト、走者1塁。投手にボークを宣告したが、投手はかまわず1塁に送球し、これが悪送球となってファウルグラウンドを転々とした。

- 当該審判員は、投手を指さして『ザッツ・ボーク』“That's a balk!”
- プレイが「一段落する」のを待つ
 - プレイが「一段落する」とは、ボールが内野手に戻り、走者が進塁を止めたときの状態を示します。
 - 1塁走者が2塁に進めば、プレイをボークと関係なく進めます。
 - 1塁走者が2塁に進まなければ(1塁にとどまっていたとき、または2塁でアウトになったとき)、ボークのペナルティを適用し、1塁走者を2塁に進めます。このときの手順は、上記(1)と同じです。
 - 悪送球がファウルグラウンドを転々とし、1塁走者が2塁を回って3塁(または本塁)に向かい、3塁(または本塁)でセーフ(またはアウト)になった場合、そのプレイはそのまま認められます。

(3) ボークの投球を捕手がキャッチ

◎ 1アウト、走者1塁。ボールカウント1B-1S。投手にボークを宣告したが、投手はかまわず投球し、捕手がこれをキャッチした。

- 当該審判員は、投手を指さして(球審は発声のみ)『ザッツ・ボーク』“That's a balk!”
- 塁審が宣告した場合は、打者が打つかもわからないので、ハンズ・オン・ニーズ・セットポジションにもどる
- 捕手がキャッチ → ボークを宣告した審判員は、前方に進み出て大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- ボークを宣告した審判員は、投手を指さして『ザッツ・ボーク』“That's a balk!”
- 次に、1塁走者を指さして『1塁走者、2塁へ』“You, second base!”と指示
- 塁審が宣告した場合は、球審に向かって『ボールカウント1B-1S』(今の投球はボークのためカウントしないことを伝える)
- 球審は、公式記録員に向かって、頭上でジェスチャーをしながら『ボールカウント1B-1S』

- ✧ ボークの投球を捕手が確捕できなかったときは、上記（２）と同じ処置をとります。
- ✧ ランダウンプレイが始まろうとしたら、ただちに『タイム』を宣告してプレイを止め、ボークのペナルティを適用します。
- ✧ 走者が１塁、１塁・２塁、満塁のとき、ボークの投球が四死球にあたった場合、プレイをボークと関係なく進めます。このため、球審は、たとえボークを宣告しても、フォアボール目のボールの投球には『ボール』をコールします。

（４）ボークの投球を打者が打つ

- ◎ **１アウト、走者１塁。ボールカウント１Ｂ－１Ｓ。投手にボークを宣告したが、投手はかまわず投球し、これを打者が打ったが３塁ゴロとなり、１塁走者は２塁でアウトとなった。**
 - 当該審判員は、投手を指さして（球審は発声のみ）『ザッツ・ボーク』
“That's a balk！”
 - 塁審が宣告した場合は、打者が打つかもわからないので、ハンズ・オン・ニーズ・セットポジションにもどる
 - ２塁でアウト → ボークを宣告した審判員は、前方に進み出て大きく『タイム』
 - 他の審判員も『タイム』
 - ボークを宣告した審判員は、投手を指さして『ザッツ・ボーク』
“That's a balk！”
 - 次に、１塁走者を指さして『１塁走者、２塁へ』“You, second base！”と指示
 - 次に、打者走者を指さして『バッター、打ち直し』“You, back at bat！”と指示
 - 塁審が宣告した場合は、球審に向かって『ボールカウント１Ｂ－１Ｓ』（今の投球はボークのためカウントしないことを伝える）
 - 球審は、公式記録員に向かって、頭上でジェスチャーをしながら『ボールカウント１Ｂ－１Ｓ』
 - ✧ ランダウンプレイが始まったら、そのプレイを継続させ、打者走者を含む走者がアウトになるか元の塁に戻れば、（打者走者を含む全ての走者が１個進塁できなかったの）ボークを適用し、走者は１個進塁、打者は打ち直しとなります。
 - ✧ 打者が安打、失策、四死球、その他で１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は、プレイをボー

クと関係なく進めます。このため、球審は、たとえボークを宣告しても、フォアボール目のボールの投球（走者が１塁、１塁・２塁、満塁または暴投のとき）には『ボール』をコールし、また、スリーストライク目の暴投など（振り逃げのケース）には『ストライク』をコールします。

（５）よくあるボークの例

- ◎ ボークは、塁上に走者がいるときの、投手の反則行為のことで。
- ◎ ボークルールの目的は、投手が走者を意図的にだまそうとするのを防ぐことです。審判員は、投手の“意図”に疑いを抱いたら、厳重に規則を適用しなければなりません。
- ◎ よくあるボークの例
 - ① 投球動作を起こしながら、投球を中断または変更する。
 - 捕手のサインを見ながらストレッチを開始したが、途中でやめる。
(準備動作の中断)
 - 軸足の膝を折った後に、反動をつけて塁へ送球する。
 - けん制しようとする塁と反対方向に肩を動かし、投球動作に入ったように見せかけて塁へ送球する。
 - 自由な足をゆっくり上げながら一瞬止めた後に、投球または塁へ送球する。
 - 自由な足を振って投手板の後縁線を越えた後に、１塁または３塁へ送球する。
 - ② 塁に送球する前に、足を直接その方向に踏み出さない。
 - 自由な足を本塁方向に踏み出して、塁へ送球する。
 - 自由な足を上げたが、そのままもとの位置に下ろして塁へ送球する。
 - 自由な足のつま先は塁に向いているが、かかととはほとんど地面から離れず足を回転させて、塁へ送球する。
 - ③ セットポジションから完全に動作を静止しないで投球する。
 - 両手を顔の前で接触させながらベルトのあたりまで下したが、完全に動作を静止しないで投球する。

4 打者の妨害

(1) 打者が捕手の送球を妨害【6.03(a)(3)】

◎ 1アウト、走者1塁、ボールカウント1B-1S。次のストライクの投球のとき1塁走者が盗塁し、捕手の送球を打者が妨害した。1塁走者は2塁でセーフとなった。

- 捕手が投球をキャッチ → 『ストライク』
- 打者が捕手の送球を妨害 → 球審は、打者を右手で指さして『インターフェアランス』“That's interference!”
- 2塁で1塁走者がセーフ → 球審は前方に進み出て大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 球審は、打者を右手で指さして『インターフェアランス』“That's interference!”
- 続いて、『バッター、アウト』“Batter is out!”
- 次に、1塁走者を指さして『1塁走者、1塁へ』“You, back to first!”と指示

◇ ランダウンプレイが始まろうとしたら、ただちに『タイム』を宣告してプレイを止め、打者の妨害のペナルティを適用します。

◇ 1塁走者が2塁でアウトになれば、プレイを妨害と関係なく進めます。

◇ この妨害のとき塁上に他の走者がいた場合は、妨害発生の瞬間の占有塁を与えます。

※ 打者がバッテースボックスの外に出るか、あるいはなんらかの動作によって、捕手の送球動作を妨害したと球審が判断した場合は、打者の意思(故意であるかどうか)に関係なく、妨害のペナルティを適用しなければなりません。なお、妨害の判断に当たっては、捕手と打者(またはバッター)が接触したかどうかや、捕手が実際に送球できたかどうかは関係ありません。

(2) 三振した打者が捕手の送球を妨害【6.01(a)(5)】

◎ 1アウト、走者1塁、ボールカウント1B-2S。次の投球を打者が空振りした。このとき1塁走者が盗塁し、捕手の送球をすでにアウトになった打者が妨害した。1塁走者は2塁でセーフとなった。

- 捕手が投球をキャッチ → 『ストライク』
- 打者が捕手の送球を妨害 → 球審は、打者を右手で指さして『インターフェアランス』“That's interference!”

- 2塁で1塁走者がセーフ → 球審は前方に進み出て大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 球審は、打者を右手で指さして『インターフェアランス』“That's interference!”
- 続いて、『バッター、三振でアウト』“Batter is out for strike out swinging!” (“Batter is struck out!”)
- 次に、1塁走者を指さして『1塁走者、打者の守備妨害でアウト』“Runner is out for batter's interference!”
 - ◇ ランダウンプレイが始まろうとしたら、ただちに『タイム』を宣告してプレイを止め、打者の妨害のペナルティを適用します。
 - ◇ 1塁走者が2塁でアウトになれば、プレイを妨害と関係なく進めます。
 - ◇ この妨害のとき塁上に他の走者がいた場合は、妨害発生の瞬間の占有塁を与えます。
 - ◇ 第3ストライクの宣告を受けただけで、まだアウトになっていない打者走者(振り逃げの状態)が妨害した場合は、1塁走者ではなく、打者走者をアウトにします。【6.01(a)(1)】

(3) スイングの余勢でバッターが捕手に触れる【6.03(a)(3)・(4)原注】

◎ 1アウト、走者1塁、ボールカウント1B-1S。次の投球のとき1塁走者が盗塁した。打者は空振りしたが、スイングの余勢でバッターが捕手に触れたため、捕手は落球して2塁に送球できなかった。

- 打者が空振りをした → 『ストライク』
- バッターが捕手に触れた → 球審は、打者を右手で指さして『インターフェアランス』“That's backswing interference!” (“Backswing hit the catcher!”)
- 捕手が送球できなかった(プレイが止まった) → 球審は、前方に進み出て大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 球審は、打者を右手で指さして『インターフェアランス』“That's backswing interference!” (“Backswing hit the catcher!”)
- 次に、1塁走者を指さして『1塁走者、1塁へ』“You, back to first!”と指示
 - ◇ 捕手が送球して1塁走者がアウトになれば、プレイを妨害と関係なく進めます。
 - ◇ ランダウンプレイが始まろうとしたら、ただちに『タイム』を宣

告してプレイを止め、1塁走者を1塁に戻します。

- ◇ このプレイのとき塁上に他の走者がいた場合は、投球当時の占有塁に戻します。
- ◇ 第3ストライクのときにこの妨害が発生した場合は、『タイム』に続いて打者に三振によるアウトを宣告（第1、第2ストライクのときはただのストライクを宣告）し、1塁走者を1塁に戻します。

(4) 打者がスクイズプレイのときに反則打球【6.03(a)(1)】

◎ 1アウト、走者3塁、ボールカウント1B-1S。次の投球のときスクイズプレイが行われた。打者は片足を完全に打者席から踏み出して、バントした。

- 打者がバント → 球審は、前方に進み出て大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 球審は、打者を指さして『反則打球』
“That’s an illegal batted ball !”
- 続いて、『バッター、アウト』“Batter is out !”
- 次に、3塁走者を指さして『3塁走者、3塁へ』“You, back to third !”と指示
 - ◇ 投球がバットに触れなければ、反則打球にはなりません。
 - ◇ 投球がバットに触れた瞬間に反則打球となるので、打球がフェアかファウルかは、反則打球とは関係ありません。また、チップした打球を捕手がキャッチしても、反則打球を適用します。
 - ◇ スクイズプレイでない通常の送りバントの場合も、このペナルティが適用されます。
 - ◇ 反則打球のとき、塁上に他の走者がいた場合は、投手の投球当時の占有塁に戻します。

(5) 打者がスクイズプレイのときに捕手の守備を妨害【5.09(b)(8)】

◎ 1アウト、走者3塁、ボールカウント1B-1S。次の投球でスクイズプレイが行われた。打者は投球を空振りしたあと、3塁走者にタッグする捕手の守備を妨害した。

- 打者が空振り → 『ストライク』
- 打者が捕手を妨害 → 球審は、前方に進み出て大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 球審は、打者を指さして『インターフェアランス』
“That’s interference !”

- 次に、3塁走者を指さして『3塁走者、打者の守備妨害でアウト』
“Runner is out for batter’s interference !”
 - ◇ 2アウトのときは、打者をアウトにします。
 - ◇ 第3ストライクの宣告を受けてアウトになった打者が妨害した場合は、打者と3塁走者の両者をアウトにします。【6.01(a)(5)】
 - ◇ 第3ストライクの宣告を受けただけで、まだアウトになっていない打者走者（振り逃げの状態）が妨害した場合は、3塁走者ではなく、打者走者をアウトにします。【6.01(a)(1)】
 - ◇ この妨害のとき塁上に他の走者がいた場合は、妨害発生の瞬間の占有塁を与えます。

(6) 打者走者が打球を処理する捕手の守備を妨害【5.09(b)(9)】

◎ 1アウト、走者1塁。打者がバントした。打球は1塁側のフェア地域を転がった。打者走者が打球を処理しようとしている捕手を妨害した。

- 打者走者が捕手の守備を妨害 → 球審は、前方に進み出て大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 球審は、打者走者を指さして『インターフェアランス』
“That’s interference !”
- 続いて、『バッター、アウト』“Batter is out !”
- 次に、1塁走者を指さして『1塁走者、1塁へ』“You, back to first !”と指示
 - ◇ この妨害のとき塁上に他の走者がいた場合は、投手の投球当時の占有塁に戻します。

(7) 打者走者と捕手が本塁周辺で出合い頭に接触【6.01(a)(10)原注】

◎ 1アウト、走者1塁。打者がバントした。打球は1塁側のフェア地域を転がった。打球を処理しようとした捕手と打者走者が、本塁のすぐ近くで出合い頭に接触した。

- 捕手と打者走者が接触 → 球審は、セーフのジェスチャーで両手を広げ『ナッシング』“That’s nothing !”
- 球審は、プレイを見届け、打球がフェアになればポイント、ファウルになれば『ファウル（ボール）』

(8) 打者走者がスリーフットレーンの枠外を走る【5.09(a)(11)】

◎ 1アウト、走者3塁。スクイズプレイが行われた。打球を処理した投手は

本塁へトスしようと腕をふったがあきらめ、1塁に投げた。この送球がスリーフットレーンより内側を走っていた打者走者に当たり、1塁はセーフとなった。

- 送球が打者走者に当たる → 球審は前方に進み出て大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 球審は、打者走者を指さして『インターフェアランス』
“That's interference!”
- 続いて、『バッター、アウト』“Batter is out!”
- 次に、3塁走者を指さして『3塁走者、3塁へ』“You, back to third!”と指示
 - ◇ この妨害のとき塁上に他の走者がいた場合は、投手の投球当時の占有塁に戻します。
 - ◇ 送球が打者走者に触れなくても、送球や捕球の妨げになったと審判員が判断すれば、妨害を適用します。
 - ◇ スリーフットレーンを示すライン（ファウルラインとスリーフットレーン）は、レーンの一部です。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りません。したがって、打者走者の右足がファウルラインの上にあるとき、または左足がスリーフットラインの上にあるときに、送球が打者走者に当たれば、妨害となります。

(9) 打者走者がスリーフットレーンの枠外を走る（プレイの介在）

【定義 44, 5.09(a)(11)】

- ◎ 1アウト、走者3塁。スクイズプレイが行われた。打球を処理した投手は本塁へトスしたが、セーフとなった。その後、捕手は1塁に送球したが、スリーフットレーンより内側を走っていた打者走者にボールが当たり、1塁もセーフとなった。
 - 送球が打者走者に当たる → 球審は前方に進み出て大きく『タイム』
 - 他の審判員も『タイム』
 - 球審は、打者走者を指さして『インターフェアランス』
“That's interference!”
 - 続いて、『バッター、アウト』“Batter is out!”
 - ◇ 3塁走者の得点は記録されます。ただし、2アウトのときは、3塁走者の得点は記録されません。
 - ◇ この妨害のとき塁上に他の走者がいた場合は、妨害発生の瞬間の占有塁を与えます。

◇ ここでいう「プレイ」とは、内野手（投手と捕手を含む）の「送球を果たす行為」、走者や塁への「触球行為」、そして、「走者をアウトにしようと走者に向かっていく行為」を示します。

5 走者の妨害

(1) 走者が打球を処理する野手の守備を妨害【5.09(b)(3)】

- ◎ 1アウト、走者1塁。打者が2塁へのゴロを打った。1塁走者が打球を処理しようとしている2塁手に接触した。
 - 1塁走者が2塁手に接触 → 当該審判員は、大きく『タイム』
 - 他の審判員も『タイム』
 - 当該審判員は、1塁走者を指さして『インターフェアランス』
“That's interference!”
 - 続いて、『1塁走者、アウト』“Runner is out!”
 - 次に、打者走者を指さして『バッター、1塁へ』“You, first base!”と指示
 - ◇ 「打球を処理しようとしている」とは、野手が打球に対して守備し始めてから、ボールをつかんで送球するまでの行為のことです。
 - ◇ この妨害のとき塁上に他の走者がいた場合は、投手の投球当時の占有塁に戻します。

(2) 走者が投手等に触れた打球を処理する野手の守備を妨害

【5.09(b)(3)】

- ◎ 1アウト、走者1塁。投手のはじいた打球が、2塁手の近くに転がった。これを守備しようとしていた2塁手に、1塁走者が接触した。
 - 1塁走者が2塁手に接触 → 当該審判員は、大きく『タイム』
 - 他の審判員も『タイム』
 - 当該審判員は、1塁走者を指さして『インターフェアランス』
“That's interference!”
 - 続いて、『1塁走者、アウト』“Runner is out!”
 - 次に、打者走者を指さして『バッター、1塁へ』“You, first base!”と指示
 - ◇ この妨害のとき塁上に他の走者がいた場合は、投手の投球当時の占有塁に戻します。
 - ◇ 例題のように、走者が投手や内野手に触れた打球を守備しようと

している野手を妨害した場合も、上記(1)と同様に守備妨害を適用します。

- ✧ 他方、野手が、単にはじかれて転がっているボールの方向へ動いていった(または野手が打球の後ろを追いかけていった)ときに、走者と接触した場合は、走塁妨害が適用されます【6.01(h)(2)】。

(3) 走者がフェアの打球に、フェア地域で触れる。【5.09(b)(7)】

◎ 1アウト、走者2塁・3塁。内野手は前進守備。打球は内野手に触れることなく3・遊間を抜けるゴロとなったが、この打球に2塁走者が触れた。

- 2塁走者が打球に接触 → 当該審判員は、大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 当該審判員は、2塁走者を指さして『インターフェアランス』
“That’s interference!”
- 続いて、『2塁走者、アウト』“Runner is out!”
- 次に、3塁走者を指さして『3塁走者、3塁へ』“You, back to third!”と指示
- 次に、打者走者を指さして『バッター、1塁へ』“You, first base!”と指示

- ✧ 2020年度の規則改正により、走者がフェアの打球に、フェア地域で触れた場合は、原則アウトになるとされました。

例外(走者がアウトにならない)は、次の2つのケースです。

- ① 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
- ② 1人の内野手(投手を除く)に触れないでその股間または側方を通過したフェアボールに、すぐその後方で触れても、この打球に対して、他のいずれの内野手も守備する機会がない場合

- ✧ この妨害のとき塁上に他の走者がいた場合は、投手の投球当時の占有塁に戻します。

- ✧ いったん投手や内野手に触れた打球に、走者が故意ではなく接触した場合は、ボールインプレイです。このときはセーフのジェスチャーで『ナッシング』“That’s nothing!”と発声し、ボールインプレイであることを知らせます。

(4) アウトになった走者が野手の送球を妨害

【5.09(a)(13), 6.01(a)(5), 6.01(j)】

◎ 0アウト、走者1塁。ゴロを捕った3塁手が2塁に送球し、1塁走者をアウトにした。続いて1塁に転送しようとした2塁手を、1塁走者が妨害した。

- 1塁走者が2塁手を妨害 → 当該審判員は、大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 当該審判員は、1塁走者を指さして『インターフェアランス』
“That’s interference!”
- 次に、打者走者を指さして『バッター、1塁走者の守備妨害でアウト』
“Batter is out for first runner’s interference!”
- ✧ この妨害のとき塁上に他の走者がいた場合は、妨害発生の瞬間の占有塁を与えます。

(5) 走者が危険な接触・スライディングで野手を妨害(タッグプレイ) 【ラフプレイ禁止ルール アマ内規⑩, 6.01(i)(1)】

◎ 1アウト、走者2塁。打者の安打により2塁走者が本塁に向かい、送球を受けた捕手が明らかにボールを保持して走者にダッグしようとしたところ、走者は捕手の落球を誘おうとして故意に接触した。このため捕手は落球し、走者は本塁に触れた。

- 2塁走者が捕手に故意に接触し、捕手が落球 → 球審は、前方に進み出て大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 球審は、2塁走者を指さして『インターフェアランス』
“That’s interference!”
- 続いて、『2塁走者、アウト』“Runner is out!”
- 球審は、打者走者が妨害発生の瞬間にどの塁に達していたかを判断できれば、打者走者の進塁・帰塁を指示します。
- しかし、そのことが判断できない場合、4人の審判員で協議し、打者走者が妨害発生の瞬間に達していた塁を確認した後、進塁・帰塁を指示します。

- ✧ この規則は、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、攻撃側のプレーヤーが野手の落球を誘おうとして、あるいは触塁しようとして、意図的に野手に体当たりする、あるいは乱暴に接触することを禁止するものです。

- ✧ ダッグプレイのとき、野手が明らかにボールを保持している場合、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りません。

- ✧ 走者は①野手との接触が避けられた、②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に乱暴に接触したと審判員が判断すれば、その行為は故意とみなされ、たとえ野手はその接触によって落球しても、走者にはアウトが宣告されます。
- ✧ この場合ただちにボールデッドとなり、全ての走者は妨害発生の瞬間の占有塁に戻します。
- ✧ なお、走者の行為が悪質な場合は、その走者を試合から除く場合もあります。

(6) 走者が危険な接触・スライディングで野手を妨害 (フォースプレイ)
【ラフプレイ禁止ルール アマ内規⑩, 6.01(j)】

◎ 0アウト、走者1塁。ゴロを捕った3塁手が2塁に送球した。1塁走者はベースパスから外れて2塁手に向かって滑り、2塁手の守備を妨害した。

- 1塁走者が2塁手を妨害 → 当該審判員は、大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 当該審判員は、1塁走者を指さして『インターフェアランス』
 “That’s interference !”
- 続いて、『1塁走者、アウト』“Runner is out !”
- 次に、打者走者を指さして『バッター、1塁走者の守備妨害でアウト』
 “Batter is out for first runner’s interference !”

✧ この規則は、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、攻撃側のプレーヤーが野手の落球を誘おうとして、あるいは触塁しようとして、意図的に野手に体当たりする、あるいは乱暴に接触することを禁止するものです。

✧ フォースプレイのとき、次の場合には、たとえ身体の一部が塁に向かっていてとしても、走者には妨害が宣告されます。

- 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いません）。
 - ◆ 走者は、まっすぐベースに向かって滑らなければなりません。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す。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、それは許されます。
- 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。

✧ この規則違反に対するペナルティは次のとおりです。

- ① 0アウトまたは1アウトの場合、妨害した走者と、打者走者にアウトを宣告し、他の走者は進塁できません。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もアウトが宣告され、他の走者は妨害発生時に占有していた塁に戻します。
- ② 2アウトの場合、妨害をした走者にアウトを宣告します。他の走者は進塁できません。
- ③ 走者のスライディングが極めて悪質な場合は、走者を試合から除く場合もあります。

6 ベースコーチの肉体的援助【6.01(a)(8)】

(1) プレイが行われている走者への肉体的援助

◎ 1アウト、走者2塁。センター前ヒットで2塁走者が本塁に向かったので、中堅手は本塁へ送球した。ベースコーチは走者を止めようとして、3塁を回った2塁走者に接触した。

- コーチが2塁走者に接触 → 当該審判員は、前方に進み出て大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 当該審判員は、コーチを指さして『インターフェアランス』
 “That’s interference !”
- 次に、2塁走者を指さして『2塁走者、コーチの肉体的援助でアウト』
 “Physical assistance, runner is out !”
- 当該審判員は、妨害発生の瞬間の打者走者の占有塁を確認できていれば、打者走者の進塁・帰塁を指示します。
- しかし、そのことが確認できていない場合、4人の審判員で協議し、

打者走者が妨害発生の瞬間に達していた塁を確認した後、進塁・帰塁を指示します。

☆ この妨害のとき塁上に他の走者がいた場合は、妨害発生の瞬間の占有塁を与えます。

(2) プレイが行われていない走者への肉体的援助

◎ 1アウト、走者2塁。センター前ヒットで2塁走者が本塁に向かって、中堅手は打球を処理しようとしたが前にはじき、2塁へ送球した。ベースコーチは走者を止めようとして、3塁を回った2塁走者に接触した。

- コーチが2塁走者に接触 → 当該審判員は、コーチを指さして『インターフェアランス』“That's interference!”
 - 当該審判員は、すべてのプレイが終わるのを待って、前方に進み出て大きく『タイム』
 - 他の審判員も『タイム』
 - 当該審判員は、コーチを指さして『インターフェアランス』“That's interference!”
 - 次に、2塁走者を指さして『2塁走者、コーチの肉体的援助でアウト』“Physical assistance, runner is out!”
- ☆ 塁上の他の走者（打者走者を含む）への守備側のプレイは有効です。たとえば、例題のケースで、打者走者が2塁でアウトになれば、攻守交代となります。
- ☆ 2アウトのときにこの妨害が発生した場合は、コーチが走者に接触した瞬間にボールデッドとし、その走者をアウトにします。

7 守備側の妨害

(1) 捕手の本塁での走塁妨害【6.01(h)(1), アマ内規⑩, 6.01(i)(2)】

◎ 1アウト、走者2塁。打者のヒットで2塁走者が得点しようとしたが、ボールを持たない捕手が走塁を妨害した。このため走者は本塁に触れる前に、捕手にタッグされた。

- 捕手が2塁走者を妨害 → 球審は、前方に進み出て大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 球審は、捕手を指さして『オブストラクション』“That's obstruction!”
- 次に、2塁走者に『2塁走者、得点』“You, score!”と指示（本塁を

踏ませる)

- 次に、公式記録員に向かって『1点』“Score that run!”
 - 球審は、妨害がなければ打者走者がどの塁に達していたかを判断できれば、打者走者の進塁・帰塁を指示します。
 - しかし、そのことが判断できない場合、4人の審判員で協議し、妨害がなければ打者走者が達していたと思われる塁を確認したのち、進塁・帰塁を指示します。
- ☆ この妨害のとき塁上に他の走者がいた場合は、妨害がなければ達していたと思われる塁に、進塁または帰塁させます。
- ※ 捕手はボールを持たないで、得点しようとしている走者の進路をふさぐ権利はありません。塁線（ベースライン）は走者の走路ですから、捕手は、次のときだけしか、塁線上に位置することはできません。
- ① 捕手が、まさに送球を捕ろうとしているとき。
 - ② 送球が直接捕手に向かってきており、しかも充分近くにきていて、捕手がこれを受け止めるにふさわしい位置をしめなければならなくなったとき。
 - ③ 捕手が、すでにボールを持っているとき。
- ※ 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りません。
- ※ 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ため禁止されています。また、同様の行為で送球を待つことも禁止されています。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をアウトにしますが、審判員はその捕手または野手に警告を發します。このような行為が繰り返されたら、その選手を試合から除く場合もあります。

(2) ランダウンプレイのときの走塁妨害【6.01(h)(1)】

◎ 1アウト、走者1塁・3塁。投手のけん制球により3塁・本塁間でランダウンプレイが始まり、3塁走者は、ボールを持たない野手に走塁を妨害されたので、3塁にとどまった。

- 野手が3塁走者を妨害 → 当該審判員は、前方に進み出て大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』

- 当該審判員は、妨害した野手を指さして『オブストラクション』
“That's obstruction！”
- 次に3塁走者を指さして『3塁走者、本塁へ』“You, score！”と指示
- 当該審判員は、妨害がなければ打者走者がどの塁に達していたかを判断できれば、打者走者の進塁・帰塁を指示します。
- しかし、そのことが判断できない場合、4人の審判員で協議し、妨害がなければ1塁走者が達していたと思われる塁を確認したのち、進塁・帰塁を指示します。
✦ 走塁を妨げられた走者は、どちらの塁へ向かっていたかに関係なく、妨害発生の瞬間の占有塁を基準に、少なくとも1個の塁を与えます。

(3) プレイが行われていないときの走塁妨害【6.01(h)(2)】

◎ 1アウト、走者2塁。レフト前ヒットで2塁走者が3塁に向かったが、3塁の手前で3塁手に走塁を妨害された。

- 3塁手が2塁走者を妨害 → 当該審判員は、3塁手を指さして『オブストラクション』“That's obstruction！”
- 当該審判員は、すべてのプレイが終わるのを待って、前方に進み出て大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 当該審判員は、妨害がなければ2塁走者が本塁に達していたか、また、打者走者がどの塁に達していたかを判断できれば、各走者の進塁・帰塁を指示します。
- しかし、そのことが判断できない場合、4人の審判員で協議し、各走者の進塁・帰塁を指示します。妨害を受けた走者が、妨害がなければ達していたと思われる塁よりも、先の塁へ進みアウトになった場合、このアウトを認めます。

(4) 捕手が打者の打撃を妨害【5.05(b)(3), 6.01(c)】

◎ 0アウト、走者2塁。打者は捕手に妨害されながらも2塁へのゴロを打ち、1塁でアウトになった。この間に盗塁していなかった2塁走者は3塁に進んだ。

- 捕手が打者を妨害 → 球審は、捕手を右手で指さして『インターフェアランス』“That's interference！”
- 打者走者が1塁でアウト → 球審は前方に進み出て大きく『タイム』

- 他の審判員も『タイム』
- 球審は、捕手を右手で指さして『インターフェアランス』
“That's interference！”
- まずは打撃妨害の処置をとります。
- 球審は、2塁走者を指さして『2塁走者、2塁へ』
“You, back to second！”と指示
- 次に、打者走者を指さして『バッター、1塁へ』“You, first base！”と指示
- 次に、公式記録員に向かって左手の甲を右手でたたき、打撃妨害があったことを知らせます。
- このとき、攻撃側の監督がプレイを生かすことを申し出る場合があります。そのときは、1アウト、走者3塁とします。
- 監督からの申し出がないときは、最初の処置のとおり、0アウト、走者1塁・2塁で試合を再開します。
✦ この妨害のとき、打者が安打、失策、四死球、その他で1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は、プレイを打撃妨害と関係なく進めます。
✦ また、塁上の走者が盗塁を企てていた場合は、最初にその走者に1個の塁を与える処置をとります(例題のケースでは、0アウト、走者1塁・3塁とし、打撃妨害のシグナルを出します)。

(5) 捕手が打者の打撃を妨害(スクイズプレイ)【6.01(g)】

◎ 1アウト、走者2塁・3塁。スクイズプレイが行われた。このとき捕手がベースの前に出て投球を受けたので、打者はバントができなかった。

- 捕手が投球をキャッチ → 球審は、前方に進み出て大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 球審は、捕手を指さして『インターフェアランス』
“That's interference！”
- 次に、3塁走者を指さして『3塁走者、本塁へ』“You, score！”と指示
- 次に、2塁走者を指さして『2塁走者、3塁へ』“You, third base！”と指示
- 次に、打者走者を指さして『バッター、1塁へ』“You, first base！”と指示
✦ このケースでは、攻撃側の監督に選択権はありません。
✦ 3塁走者と2塁走者の進塁は、バークのペナルティを適用します。

このため、かりに2塁走者が投球と同時にスタートしていなくとも、3塁へ進めます。

- ◇ 打者が、投手が投手板をはずして投げたボール（走者をアウトにしようとした送球）を打ったり、またはそのボールを捕えようとする捕手の守備を妨げたりすれば、打者の守備妨害（5.09(b)(8)が適用）となり、3塁走者にアウトを宣告し、他の走者には妨害発生の瞬間の占有塁を与えます。

8 投球・送球がボールデッドの個所に入る

(1) 投球【5.06(b)(4)(H)】

◎ 走者1塁。投球が暴投となり、ダッグアウトに入った。

- ボールがダッグアウトに入る → 球審は、大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 球審は、1塁走者を指さして『1塁走者、2塁へ』“You, second base!”と指示
 - ◇ 投球がボールデッドの個所に入った場合、塁上の走者には、投手の投球当時の占有塁から1個の塁を与えます。
 - ◇ 四球目の投球または三振目の投球（振り逃げの状態）がボールデッドの個所に入った場合も、塁上の走者と打者走者には、投手の投球当時の占有塁から1個の塁を与えるに過ぎません。
 - ◇ 投球が捕手を通過したあと（捕手が触れたかどうかを問いません）、さらに野手に触れて（故意ではなく）ボールデッドの個所に入った場合、投手の投球当時の占有塁から2個の塁を与えます。
 - ◇ 四球目の投球または三振目の投球（振り逃げの状態）が、捕手を通過したあと（野手が触れたかどうかを問いません）、さらに野手に触れて（故意ではなく）ボールデッドの個所に入った場合も、塁上の走者と打者走者には、投手の投球当時の占有塁から2個の塁を与えます。

(2) 投手板上からの送球【5.06(b)(4)(H)】

◎ 走者1塁。投手板上からのけん制球が悪送球となり、スタンドに入った。

- ボールがスタンドに入る → 当該審判員は、大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 当該審判員は、1塁走者を指さして『1塁走者、2塁へ』

“You, second base!”と指示

- ◇ 投手板上からの送球がボールデッドの個所に入った場合、塁上の走者には、投手の投球当時の占有塁から1個の塁を与えます。
- ◇ 悪送球がその塁を守る野手を通過したあと（野手が触れたかどうかを問いません）、さらに野手に触れて（故意ではなく）ボールデッドの個所に入った場合、塁上の走者には、投球当時の占有塁から2個の塁を与えます。

(3) 投手板をはずした送球【5.07(e)】

◎ 走者1塁。投手板を正規にはずしたけん制球が悪送球となり、スタンドに入った。

- ボールがスタンドに入る → 当該審判員は、大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 当該審判員は、1塁走者を指さして『1塁走者、3塁へ』

“You, third base!”と指示

- ◇ 投手板をはずした送球がボールデッドの個所に入った場合、塁上の走者には、ボールが投手の手を離れたときの占有塁から2個の塁を与えます。
- ◇ 悪送球がその塁を守る野手を通過したあと（野手が触れたかどうかを問いません）、さらに野手に触れて（故意ではなく）ボールデッドの個所に入った場合でも、塁上の走者に与えられる塁は、ボールが投手の手を離れたときの占有塁から2個です。

(4) 内野手の最初のプレイに基づく送球【5.06(b)(4)(G)】

◎ 走者1塁。ゴロの打球を捕った3塁手は1塁に送球したが、これが悪送球となりスタンドに入った。

- ボールがスタンドに入る → 当該審判員は、大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 当該審判員は、1塁走者を指さして『1塁走者、3塁へ』

“You, third base!”と指示

- 次に、打者走者を指さして『バッター、2塁へ』“You, second base!”と指示

- ◇ 打球処理直後の内野手の最初のプレイに基づく送球が、ボールデッドの個所に入った場合、打者走者と塁上の走者には、投手の投球当時の占有塁から2個の塁を与えます。したがって、4人の審判員で走者の進塁・帰塁について協議する必要はありません。

- ◇ 投手、捕手が打球を処理した場合も、内野手とみなします（(4)～(9)共通です）。

(5) 内野手の最初のプレイに基づく送球（打球をファンブル）

【5.06(b)(4)(G)】

- ◎ 走者1塁。打者は3塁へのゴロを打った。3塁手は打球をはじいたが、すぐに拾って打者走者が1塁に達する前に1塁へ送球した。これが悪送球となりスタンドに入った。

- ボールがスタンドに入る → 当該審判員は、大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 当該審判員は、1塁走者を指さして『1塁走者、3塁へ』
“You, third base!”と指示
- 次に、打者走者を指さして『バッター、2塁へ』“You, second base!”と指示
 - ◇ 内野手が打球をはじいた場合、打者走者が1塁に達する前に送球したときは、はじいた範囲に関係なく、打球処理直後の最初のプレイとします。

(6) プレイが介在したあとの内野手の送球【5.06(b)(4)(G)】

- ◎ 1アウト、走者2塁。ゴロの打球を捕った3塁手は2塁走者にタッグしようとしたが失敗した後、打者走者が1塁に達する前に送球した。これが悪送球となりスタンドに入った。

- ボールがスタンドに入る → 当該審判員は、大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 当該審判員は、2塁走者を指さして『2塁走者、本塁へ』“You, score!”と指示
- 次に、打者走者を指さして『バッター、2塁へ』“You, second base!”と指示
 - ◇ 当該審判員が、ボールが3塁手の手を離れたときに、打者走者が1塁に達していなかったことを確認できていれば、そのまま走者に指示します。
 - ◇ しかし、当該審判員がそのことを確認できていない場合、4人の審判員で協議します。
 - ◇ ここでいう「プレイ」とは、内野手の「送球を果たす行為」、走者や塁への「触球行為」、そして、「走者をアウトにしようとする走者に向かっている行為」を示します。

■内野手のプレイが介在した後の送球や外野手の送球が、ボールデッドの個所に入った場合の処置

- ◇ 内野手のプレイが介在した後の送球や外野手の送球が、ボールデッドの個所に入った場合、打者走者と塁上の走者には、「ボールが野手の手を離れたときの占有塁」（以下「占有塁」）から2個の塁を与えます。
- ◇ したがって、2塁走者と3塁走者は自動的に得点になるので、当該審判員が1塁走者と打者走者の占有塁を確認できていれば、4人で協議する必要はありません。
- ◇ しかし、両方またはどちらかの走者の占有塁が確認できていない場合は、4人の審判員が集まって、1塁走者と打者走者の進塁・帰塁について協議します。

(7) プレイが介在したあとの内野手の送球（ピボットマンの送球①）

【5.06(b)(4)(G)】

- ◎ 1アウト、走者1塁。ゴロの打球を捕った3塁手は2塁に送球し、1塁走者をアウトにした。2塁手は打者走者が1塁に達する前に転送したが、これが悪送球となりダッグアウトに入った。

- ボールがダッグアウトに入る → 当該審判員は、大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 当該審判員は、打者走者を指さして『バッター、2塁へ』
“You, second base!”と指示
 - ◇ 当該審判員が、ボールが2塁手の手を離れたときに、打者走者が1塁に達していなかったことを確認できていれば、そのまま走者に指示します。
 - ◇ しかし、当該審判員がそのことを確認できていない場合、4人の審判員で協議します。
 - ◇ このケースにおいて、ボールが2塁手の手を離れたときに、打者走者が1塁に達していれば、打者走者を3塁に進めます。

(8) プレイが介在したあとの内野手の送球（ピボットマンの送球②）

【5.06(b)(4)(G)】

- ◎ 1アウト、走者1塁。ゴロの打球を捕った3塁手は2塁に送球したが、2塁はセーフだった。2塁手は打者走者が1塁に達する前に転送したが、これが悪送球となりダッグアウトに入った。

- ボールがダッグアウトに入る → 当該審判員は、大きく『タイム』

- 他の審判員も『タイム』
- 当該審判員は、1塁走者を指さして『1塁走者、本塁へ』“You, score!”と指示
- 次に、打者走者を指さして『バッター、2塁へ』“You, second base!”と指示
 - ◇ 当該審判員が、ボールが2塁手の手を離れたときに、打者走者が1塁に達していなかったことを確認できていれば、そのまま走者に指示します。
 - ◇ しかし、当該審判員がそのことを確認できていない場合、4人の審判員で協議します。
 - ◇ このケースにおいて、ボールが2塁手の手を離れたときに、打者走者が1塁に達していれば、打者走者を3塁に進めます。

(9) 外野手の送球【5.06(b)(4)(G)】

- ◎ 1アウト、走者1塁・2塁。打者はレフト前のヒットを打った。左翼手は本塁に送球したが、これが悪送球となりダッグアウトに入った。ボールが左翼手の手を離れたとき、塁上の走者と打者走者は次塁に達していた。
 - ボールがダッグアウトに入る → 当該審判員は、大きく『タイム』
 - 他の審判員も『タイム』
 - 当該審判員は、2塁走者を指さして『2塁走者、本塁へ』“You, score!”と指示
 - 次に、1塁走者を指さして『1塁走者、本塁へ』“You, score!”と指示
 - 次に、打者走者を指さして『バッター、3塁へ』“You, third base!”と指示
 - ◇ 当該審判員が、ボールが外野手の手を離れたときに、1塁走者と打者走者が次塁に達していたかどうかを確認できていれば(2塁走者は自動的に得点となります)、そのまま各走者に指示します。
 - ◇ しかし、当該審判員がそのことを確認できていない場合、4人の審判員で協議します。
 - ◇ このケースにおいて、ボールが左翼手の手を離れたときに、1塁走者と打者走者が次塁に達していなければ、1塁走者を3塁に、打者走者を2塁に進めます。

9 故意落球、インフィールドフライ

(1) 故意落球【5.09(a)(12)】

- ◎ 1アウト、走者1塁。送りバントがマウンド付近の小飛球となった。投手はボールをグラブに当てて故意に落とし、1-4-3のダブルプレイを成立させた。
 - 投手が落球 → 当該審判員は、前方に進み出て大きく『タイム』
 - 他の審判員も『タイム』
 - 当該審判員は、投手を指さして『故意落球』
“That’s an intentionally dropped ball!”
 - 次に、バッターに対し『バッター、アウト』“Batter is out!”
 - 次に、1塁走者を指さして『1塁走者、1塁へ』“You, back to first!”と指示
 - ◇ 0アウトまたは1アウトで、走者が1塁、1塁・2塁、1塁・3塁、満塁のとき、内野手がフェアの飛球またはライナーを、片手または両手でボールに触れて故意に落としたと審判員が判断した場合、故意落球を適用します。
 - ◇ この場合、ボールデッドとなって、打者にはアウトを宣告し、塁上の走者を投球当時の占有塁に戻します。

(2) インフィールドフライ(野手が落球)【定義40】

- ◎ 1アウト、走者1塁・2塁。打球は2塁ベース上空の飛球となった。
 - 投手の投球前に4人の審判員が胸に右手を当てて、インフィールドフライのケースであることを確認しあいます。
 - 当該審判員は、飛球が頂点から落下し始めたら、人差し指を立てて右腕を上げ → 『インフィールドフライ』“Infield fly!”
 - 他の審判員も同じジェスチャーで『インフィールドフライ』
“Infield fly!”
 - 当該審判員は、バッターに対し『バッター、アウト』“Batter is out!”
 - 野手が落球した場合、当該審判員は、まずセーフのジェスチャーをしながら『ノー・キャッチ』“No catch!”
 - 次に、バッターに対しアウトのジェスチャーを繰り返しながら『バッター、アウト』、『バッター、アウト』
“Batter(He) is out!” “Batter(He) is out!”
 - ◇ 0アウトまたは1アウトで、走者が1塁・2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全てて飛球になったもの

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ます。

- ✧ インフィールドフライが宣告されると、打者はアウトになりますが、ボールインプレイです。
- ✧ 飛球がベースラインの近くに打たれたら、『インフィールドフライ・イフ・フェア』“Infield fly, if fair!”を宣告します。
- ✧ 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(打者はアウトになり、走者がフォースの状態ではなくなるのが分かるように)、ただちにインフィールドフライを宣告しなければなりません。
- ✧ インフィールドフライと宣告された打球が、最初に(何物にも触れないで)内野内に落ちて、ファウルボールとなれば、インフィールドフライとはなりません。また、この打球が、最初に(何物にも触れないで)ベースラインの外に落ちて、結局フェアボールとなれば、インフィールドフライとなります。

10 タイムプレイ

(1) タイムプレイ (得点) 【5.08(a)】

◎ 2アウト、走者1塁・2塁。ライト前ヒットで1塁走者が3塁に向かったが、タグアウトとなった。2塁走者はそのアウトより前に本塁に達していた。

- 投手の投球前に、4人の審判員が左手首を指さすシグナル(腕時計をたたきようにしぐさ)を送り、タイムプレイのケースであることを確認しあいます。
- 球審は、2塁走者の本塁到達が、1塁走者のアウトよりも早かったと判断した瞬間に、アピールプレイが残っているか否かに関係なく、本塁を指さしながら『1点』“That run scores!”
- 次に、公式記録員に向かって『1点』“Score that run!”と明示
 - ✧ 守備側のアピールを認めて得点を取り消す場合は(例えば、2塁走者が3塁を空過したときなど)、球審は、公式記録員に向かって頭上で腕を大きく交差させながら、『ノーラン・スコア』『ノーラン・スコア』“No run scores!” “No run scores!”と明示します。

(2) タイムプレイ (得点なし) 【5.08(a)】

◎ 2アウト、走者1塁・3塁。1塁・2塁間でランダウンプレイが始まった。野手が1塁走者にタグした後、3塁走者が本塁に達した。

- 球審は、頭上で腕を大きく交差させながら、『ノーラン・スコア』『ノーラン・スコア』“No run scores!” “No run scores!”
- 次に、公式記録員に向かって頭上で腕を大きく交差させながら、『ノーラン・スコア』『ノーラン・スコア』“No run scores!” “No run scores!”と明示

◎ タイムプレイの主な例

- ① 1アウト、走者2塁・3塁。打者が外野に飛球を打った。外野手が捕球すると二人の走者がタグアップ。3塁走者は本塁に触塁したが、2塁走者は3塁でアウトになった。
- ② 1アウト、走者1塁・3塁。1塁走者が盗塁したが、同時に打者が外野に飛球を打った。1塁走者は1塁へ帰塁を始め、3塁走者はタグアップして本塁へ向かった。外野からの返球で1塁走者はアウトになった。
- ③ 2アウト、走者1塁・2塁。打者がセンター前ヒットを打ち、2塁走者は本塁に生還したが、1塁走者は3塁でアウトになった。
- ④ 1アウト、走者1塁・3塁。打者が1塁ゴロを打ち、1塁手はまず1塁を踏み、その後2塁へと転送した。1塁走者は2塁でアウトになったが、その間に3塁走者は本塁に到達した。

- ✧ タイムプレイは1アウトからでも起こりますから、状況をしっかりと把握して、必要ならシグナルを交わします。
- ✧ 球審または本塁をカバーした塁審が、タイムプレイに備える場合は、第3アウトの地点と本塁とを結ぶ直線の延長線上で、第3アウトのプレイと走者の本塁到達の両方を視野に入れられる場所に位置します。

1.1 ラインアウトとノータグ

(1) ラインアウト 【5.09(b)(1)】

◎ ランダウンプレイが始まり、走者が野手のタグを避けて、走者のベースパスから3フィート以上離れて走った。

当該審判員は、ベースパスから3フィート以上離れた地点を指さして『アウト・オブ・ザ・ベースパス』

“Out of the base path !”

- 次に、走者に向かって『ランナー、アウト』“He is out !”

◇ 走者のベースパスとは、タグプレイが生じたときの、走者と走者が向かっている塁を結ぶ直線のことです。

(2) ノータグ 【5.09(b)(1)】

◎ ランダウンプレイが始まり、走者が野手のタグを避けたが、走者のベースパスから3フィート以上離れていなかった。

- 野手のタグが届かなかった → 当該審判員は、セーフと同じジェスチャーで『ノータグ』“No tag !”

1.2 走者の追い越し 【5.09(b)(9)】

◎ 1アウト、走者1塁。ライト方向への飛球が打たれたが、右翼手が落球した。このとき、1塁・2塁間で打球を見ていた1塁走者を、打者走者が追い越した。

- 打者走者が1塁走者を追い越した → 当該審判員は、打者走者を指さして『バッター、追い越しでアウト』“That's passing ! He is out !”

◇ 走者の追い越しがあったときは、常に後位の走者がアウトになります。

◇ ボールインプレイ中に起きた行為（たとえば、悪送球、ホームランまたはエンタイトル・ツーベースなど）の結果、走者に安全進塁権が認められた場合も、追い越しの規定は適用されます。

1.3 塁の占有権

(1) 後位の走者がアウト 【5.06(a)(2)】

◎ 1アウト、走者2塁・3塁。3塁・本塁間でランダウンされた3塁走者が、2塁走者が触れている3塁に戻った。3塁に二人の走者が触れていたが、野手は3塁走者、2塁走者の順にタグした。

- 当該審判員は、3塁走者を指さして『3塁走者、セーフ』“You, safe !”
- 次に、2塁走者を指さして『2塁走者、アウト』“ You, out !”
 - ◇ フォースの状態でないときは、塁の占有権は前位の走者にあるので、後位の走者がアウトになります。

(2) 前位の走者がアウト 【5.06(b)(2)】

◎ 1アウト、走者1塁。送りバントが投手前の小飛球となった。投手はボールに触れることなくワンバウンドで捕球し、1塁へ送球した。1塁手は塁上にいる1塁走者にタグした後、打者走者より早く1塁に触れた。

- 当該審判員は、1塁走者を指さして『1塁走者、アウト』
“On the tag ! He is out !”
- 次に、打者走者を指さして『バッター、アウト』“He is out !”
 - ◇ フォースの状態のときは、塁の占有権は後位の走者にあるので、前位の走者が投球当時の占有塁に触れていても、タグされればアウトになります。

ウィキペディア フリー百科事典 ベースボール5

出典: フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia)』

ベースボール5（英: Baseball5）は、**野球**（ストリートベースボール）を原型として考案されたスポーツ。2018年に世界野球ソフトボール連盟（WBSC）によって考案された。WBSCからは、野球・ソフトボールに次ぐ第3の競技として認定されている^[1]。ゴムボールさえあればどこでもプレーできるのが特徴で、フィールドも野球・ソフトボールと比べてコンパクト化されている。男女混合でプレーすることが想定されルールが作られている^[2]。

ルール

出典:^[3]

イニング

5イニング制で行われ、同点の場合はタイブレーク方式の延長戦を行う。3回終了時点で15点差、4回終了時点で10点差がついた場合にはコールドゲームとなる。

チーム編成

1チームは5 - 8人で編成される。試合は5人で行われる。また男女混合で行う大会の場合、守備時に男女各2名以上が入らなければならない。

選手交代

先発メンバーに関してはリエントリーが認められる。

フィールド

内野の形は正方形であり、塁間は13メートルである。外野にはフェンスが置かれる（フェンスがない場合には、線を引くなどローカルルールが認められるケースもある）。フェアゾーンは18メートル×18メートルで、バッターボックスは本塁の後方である。一塁には衝突回避のため、ベースが2枚置かれる。

攻撃

打者は自分でトスしたボールを手のひらか拳で打つ。打球はフェアゾーン内の本塁より3メートル以上離れた地点で少なくとも1回はバウンドさせなければならない（フェンスオーバーやフェンス直撃もファウルアウト）。ファウル打球を打ってしまった場合アウトとなる。打球がフェアゾーンでバウンドするまでバッターボックス内に留まらなければならない。また走者は打球がフェアゾ

ベースボール5



#playeverywhere

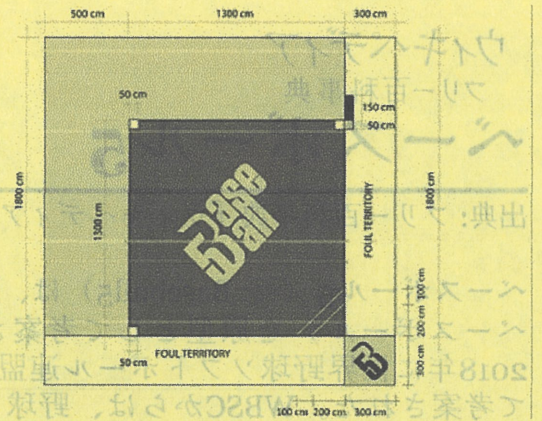
ロゴ

統括団体	世界野球ソフトボール連盟
通称	B5
起源	2018年
特徴	
身体接触	無
選手数	5から8人 (コート上5人)
男女混合	有
カテゴリ	屋外競技 (屋内でも可)
用品	専用ボール
世界選手権	2022年 -

会大烈国

典出

ーンでバウンドする前に塁を離れてはならない。離れてしまうとアウト。一塁到達時は、走者はベースもしくはその前方1.5メートル先までのセーフエリア内にとどまらなくてはならず、一步でもエリアから出た状態でタッチされた場合はアウトとなる。あとは野球と同様、打順間違い、走者の追い越しをするとアウト。1つの塁に2人走者がいる状態でタッチされた場合は後ろの走者がアウト。走者は可能な限り守備選手との衝突を避けなければならない。守備妨害と判断された場合はアウト。守備選手が触れる前の打球にも触れてはならない。二死満塁の場合は次の打者が3塁にいる状況があり得るが、その場合は3塁走者が次の打者に、2塁・1塁走者がそれぞれ3塁・2塁走者に、そしてその回で最初にアウトになった選手が1塁走者になる。得点が入った後二死満塁になった場合はこれが成立しない場合があるが、ルールブックにはその状況に関する記述がないためその際の対処は不明。



守備

グラブはなく素手で守る。守備位置は、一塁、二塁、三塁、遊撃手、ミッドフィルダーの5つ。フェアゾーン内であれば戦略に応じてシフトを変えるのは可能。後は野球と同様、ノーバウンドでの打球キャッチやフォースアウトや塁から離れた走者へのタッチで打者や走者をアウトにできる。

普及

今まで野球やソフトボールが盛んではなかった地域でも普及活動が行われ、69カ国で行われている[4]。

日本国内ではアマチュア野球の国内統括団体である全日本野球協会がソフトボールの国内統括団体である日本ソフトボール協会と協力しながら普及が始められている。全日本野球協会は2019年にWBSCからインストラクターを招いてプロ・アマ野球関係者向けの講習会を開き、2020年3月には日本ソフトボール協会の協力を得て「Baseball5 JAPAN」を発足させ、事務局を全日本野球協会内に置いた。2021年12月には公式サイトを開設している[5]。

国際大会

2018年には、欧州やカリブ地域で国際大会がすでに開かれている[6][7]。2020年12月にはWBSC主催による第1回ワールドカップがメキシコで開催される予定[8]だったが、新型コロナウイルス感染拡大の影響で開催予定が2021年6月、さらに2022年へと変更となった。また、2022年8月にはマレーシアのクアラルンプールで第1回 WBSC-ASIA Baseball5 アジアカップが開催され、日本からも初のBaseball5 日本代表チームが派遣される予定となっている[9]。

また、2026年に開催されるダカールユースオリンピックの開催競技への追加が決まっている[10]。

出典

1. ^ Baseball5 世界の動き: KENKO NEWS (<http://kenkonews.sblo.jp/article/185451722.html>) KENKO (2019年1月28日) 2019年12月1日閲覧