

監督や選手が知っておきたいルール 2018年度

ル=ルールブック2018 必=競技者必携2018 ケ=ケースブック第5版(2014発行)
ゴシック体は2018年改正点、確認点

1 競技場 →ルP25～29、必P32～34、ケP58～64

競技場の諸条件 →ルP25

競技場を画定する諸線は、それぞれの区域内に含まれる。ラインの幅は、7.62cmとする。ファウルラインはフェア地域に含まれる。

塁間距離 →ルP25、28

男子：18.29m 女子：18.29m 小学生：16.76m

投球距離 →ルP25、28

男子：14.02m 女子：13.11m 小学生：10.67m

(注) 中学生女子、レディース、エルダー、エルDEST、ハイシニアは12.19mとする。シニアは13.11mとする。

※高校生女子は2011年度(平成23年度)より、国際ルールに合わせ13.11m。

(注) 距離の誤りが試合中に発見された場合は、次のインニングの開始前に誤りを訂正して試合を続ける。

ダブルベース →ルP30～31、ケP59～64

ダブルベースは、一塁の守備者と打者走者との接触の危険防止のために用いるベースである。

①打球が内野に打たれるか、第三ストライクの落球で走る場合、打者走者はオレンジベースに触塁しなければならない。一塁で通常のプレイが行われているとき打者走者が白色ベースで守備者と接触すると守備妨害でアウトになる。 →ルP84

ただし、一塁側のファウル地域からプレイする場合は打者走者・守備者ともに白色ベース・オレンジベースのどちらを使用しても良い。ファウル地域からのプレイとは、打球及び投球処理のみとし、送球処理によるプレイは含まない。

②一塁ベースを走り越したのち、打者走者は白色(内側)ベースに帰塁しなければならない。(通過したのちは、オレンジベースはないものとする)

③内野を通過する打球を打ったり、四死球を得て、一塁でプレイが行われなときは、打者走者はどちらのベースに触塁しても良い。

④その他、帰塁・触塁等はいままでどおり白色ベースを使う。

⑤いったん白色ベースに帰塁した一塁走者が、そののち、オレンジベースのみに触れているときに触球されたり、投球時にオレンジベースからスタートした場合は、走者はアウトになる。

2 用具 →ルP33～41

バット →ルP33～34、必P35

JSA検定マークが入っているものを使用しなければならない。

※JSA検定マークが消滅しているバットは使用できない。証紙・SGマークはシールなので、はがけていてもやむを得ない。新しいバットでも検定マークのないものは使用を認めない。

※3号にはゴムボール用バット及びゴム・革ボール用バットがある。

※グリップテープはらせん状に連続して巻き、二重に巻いてはならない。また、規定以上の長さに巻いてはならない。これに違反したバットは「不正バット」となる。

※握りの部分には安全ノブをつけなければならない。

※打者が不正バットを持って打者席に入ると、ボールデッドで打者アウトとなる。

※打者が変造バットを持って打者席に入ると、ボールデッドで打者アウトで退場となる。

※バットの安全グリップ強化のため、グリップ部分のみにロジン・スプレー等を使用して良い。

※投手の準備投球時に、攻撃側のメンバーはグラウンドに出て投球に合わせて素振りをしてはいけないこと。 →必P41

※次打者は次打者席に検定バットを2本まで持ち込むことができる。 →ルP69

※次打者は次打者席を出て、三塁から本塁に進塁してくる走者に指示を与えることができる。

→ルP69

※バットリング、および素振り用の鉄棒は競技場内への持ち込みを禁止する。

※危険防止に注意する。

グラブとミット →ルP 35～36

ミットは捕手と一塁手のみが使用できる。

→野手が不正用具で打者・打者走者・走者に対してプレイをした場合は、攻撃側の監督に選択権が与えられる。 →オプション（監督の選択権）参照 ルP 19

投手が使用するグラブは、グラブのひもを含め、多色でもよいが、球以外の色でなければならない。革のつなぎ目（カット部分）は球と同色でも規制を受けない。これに違反した場合は不正グラブとなる。

投手以外のプレイヤーは、どのような色のグラブを使用してもよい。

→投手が不正グラブを使用して投球した場合は、不正投球となる。 →ルP 36

→投手が不正グラブで投球しただけの場合は、不正用具を使用したとはみなさない。

審判員が、投手の不正グラブの使用を発見したときは、投球前または投球後であっても直ちに試合を停止し、厳重注意のうえ是正させること。

（注）投手が不正グラブで打球や送球を処理した場合に、不正用具を使用したとみなされペナルティが適用される。

靴（シューズ） →ルP 36～37

靴の色については、チーム同色である必要はなくなった。

※スパイクの色はチームで揃える必要はなく、個人で左右の色が違っていても構わない。

小学生、中学生、一般男子、壮年、実年、シニア、ハイシニア、教員、レディース、エルダー、エルデストは金属製スパイクの使用を禁止する。

ボディプロテクター・レガーズ →ルP 37

捕手は、ボディプロテクターを着用しなければならない。

捕手は、膝当て付きレガーズを両足に着用しなければならない。

ペナルティ→指示しても従わないときは、そのプレイヤーは試合から除外される。

ヘルメット及びマスク →ルP 37～39 必P 35

※ヘルメット（守備者用を除く）は、両耳当てのあるものを使用しなければならない。（2004年度に義務化された）

※守備者用を除き、JSA検定マークが入っているものを着用しなければならない。

種別：1種・・・小学生、中学生、レディース、エルダー、エルデスト

2種・・・高校生、大学生、一般

兼用・・・全種別

※準備投球や競技場内で投球（ピッチング）練習をするときは、捕手（またはこれに代わる者）はスロートガード付きマスク・捕手用ヘルメットを着用しなければならない。

※捕手用ヘルメットで、マスクとヘルメットが完全一体型の形状のものは使用不可とする。

（平成17年2月 日本ソフトボール協会審判委員会確認）

※一・三塁のベースコーチも着用することが望ましい。高校生以下のベースコーチはヘルメットを着用しなければならない。

※プレイ進行中にヘルメットを意図的に脱いではならない。意図的に脱ぐと直ちにアウトになる。ボールインプレイでフォースの状態はそのまま続く。

（注）オーバーフェンスのホームランのときやプレイが一段落して塁上で汗を拭くために脱いだとき等は適用しない。

※打者・打者走者・走者の正しく着用されていたヘルメットが偶然脱げ、打球や送球が当たったり、守備者に触れたりして、守備の妨害になったときは、ボールデッドで、そのヘルメットを着用していたプレイヤーがアウトになり、そのプレイヤーが得点していた場合は、その得点は取り消される。他の走者は妨害発生時に占めていた塁に戻らなければならない。

（注）上記において、守備の妨害にならなければ、ペナルティはなく、ボールインプレイで成り行きとなる。

用具の放置 →ルP 39

用具は競技場内に放置してはならない。

①送球が攻撃側の放置した用具に触れたとき。

→ボールデッド。プレイの対象になった走者アウト。他の走者はボールデッドになったときに触れていた塁に戻らなければならない。プレイの対象になった走者がはっきりしないときは、すべての走者はボールデッドになったときに触れていた塁に戻らなければならない。

②送球が守備側の放置した用具に触れたとき。

→ボールデッド。野手の手を球が離れたときの塁を基準にして、各走者に2個の安全進塁権が与えられる。

※フェアの打球および投球が競技場内に放置した用具に触れたときは成り行きである。

※打球がファウル地域に放置した用具に触れたときはファウルボールである。

ユニフォーム・ユニフォームナンバー（背番号と胸番号） →ルP 40～41

同一チームの監督・コーチ・プレイヤーのユニフォームは、同色・同意匠でなければならない。

※ストッキング・ソックスはユニフォームの一部である。スライディングパンツ・アンダーシャツなどもチームで同色でなければならない。

ユニフォームナンバーは、背中と胸下につける。監督30、コーチ31・32、主将10、他のプレイヤーは1から99までの番号とする。

※登録したユニフォームナンバーは変更することはできない。試合中に番号の誤りに気づいた場合は正しい番号に修正する。

男子は、全員同色・同意匠の帽子をかぶらなければならない。

女子の帽子・バイザー・ヘッドバンドなどは、同色・同意匠のものを混用してもよく、無帽でもよい。

腕時計・ブレスレット・イヤリング・ネックレスのような身体の外に出る宝石装飾品、あるいは審判員によって危険と判断されたものは、試合中に着用してはならない。

ペナルティ→審判員が、正すよう指示したにもかかわらず、指示に従わない場合は、そのプレイヤーは試合から除外される。

ユニフォーム及び帽子・ヘルメットの宣伝広告表示 →ルP 41

ユニフォーム及び帽子・ヘルメットには、宣伝広告（企業名・商品等）に類するロゴマークを表示することができる。表示方法には、場所、大きさ等に制限がある。

オプション（監督の選択権） →ルP 19

守備側の不正行為により攻撃側の監督に与えられる権利で、次の場合は選択権となる。

①無通告交代したプレイヤーが守備でプレイをしたとき。 →ルP 48

→プレイの結果を生かすか、打撃完了前のボールカウントで打ち直しするか。

②不正投手が投球した球を打者が打ったとき。 →ルP 67

→プレイの結果を生かすか、それまでのプレイを無効にし打撃完了前のボールカウントで打ち直しするか。

③打者が不正投球を打ったとき。 →ルP 64

→プレイの結果を生かすか、不正投球をとるか。

（注）打者が一塁に進み、他のすべての走者が少なくとも1個の進塁をしたときは、不正投球は取り消される。

（注）不正投球のペナルティは、打者に対してワンボール、走者に1個の安全進塁権が与えられる。

④捕手が打撃妨害をしたとき。 →ルP 79

→打撃妨害による打者の一塁への安全進塁権をとるか、プレイの結果を生かすか。

（注）打撃妨害にもかかわらず、打者が安全に一塁に達し、かつ他のすべての走者が1個以上進塁したときには、打撃妨害はなかったものとしてプレイは続けられる。

（例）7回裏同点。一死走者三塁。打者（ボールカウント2-1）は捕手の打撃妨害でスイングすることができなかった。このときのボール判定は「ボール」であった。球審は打撃妨害を適用し、打者には一塁を与え、三塁走者はそのままとした。しかし、攻撃側の監督が、「打者のプレイの結果（ボール）を選択したい」と申し出た。この申し出は認められるか。 →ケP 146 CASE 8-8 一部加筆

認められる。投球すれば「打つ」「打たない」にかかわらずプレイが行われたとみなされる。攻撃側の監督に打撃妨害をとるか、プレイの結果を取るかの選択権が与えられる。

この場合は、打者のカウント3-1、走者三塁で再開する。

⑤野手が不正用具で守備をしたとき。 →ルP 3 6

打球を処理したとき→プレイの結果を生かすか、打撃完了前のボールカウントで打ち直し。
送球を処理したとき→プレイの結果を生かすか、走者を投球時に占めていた塁に戻す。
(盗塁やピックオフプレイなどの走者に対するプレイが該当する)

※プレイの結果を生かさない場合は、走者は投球時に占めていた塁に戻らなければならない。
その時の投球はカウントしない。

⑥再出場違反をしたプレイヤーが守備でプレイをしたとき。 →ルP 4 7

→プレイの結果を生かすか、打撃完了前のボールカウントで打ち直しするか。

3 プレイヤーと交代 →ルP 4 3～5 2

打順表に記載のない控え選手は当該試合に出場することはできない。(ベンチにも入れない)

→ルP 4 4

コーチ →ルP 4 3

※コーチズボックスやベンチ内からのアウト・セーフの発声はしないこと。コーチズボックスの
コーチは、走者に指示するときはプレイを妨害しないかぎりコーチズボックスを離れてもよい
が、プレイ中の走者には触れないこと。

※コーチズボックスにベースコーチが入っていないなくても試合は進行する。

指名選手 →ルP 4 5～4 6、必P 3 7、ケP 8 0～8 4

指名選手(DP)制を採用してもよい。

DP……DESIGNATED PLAYER (デシグネイティド プレイヤー)

打撃専門のプレイヤーで、どの守備者につけてもかまわないが、試合開始前に打順表にその
記号(DP)と氏名・ユニフォームナンバーを記入しなければならない。

FP……FLEX PLAYER (フレックス プレイヤー)

守備専門のプレイヤーで、打順表の10番目に守備位置と氏名・ユニフォームナンバーを記
入しなければならない。

[DP] 攻撃を行う選手

再出場できる(先発選手)

守備(どのポジションでも)にも参加できる

守備のみのプレイはできない

[FP] 守備を行う選手

再出場できる(先発選手)

攻撃にも参加できる(DPの打順)

攻撃のみのプレイはできない

指名選手を採用する場合は、打順表提出時に、DPは記載しておかなければならない。DPがFP
の守備を兼務する場合、打順表の最終確認終了後であれば、プレイボール宣告前であっても、そ
の交代は認められる。(この交代はスターティングプレイヤーの変更ではなく、通常の選手交代と
同様に扱う。DPが守備を兼務したFPは、いったん試合から退いたことになり、次に試合に出場
するときは「再出場」となる)

覚えておきたいポイント

①DPとFPは同時に攻撃はできない。

②DPはいつでもFPの守備を兼ねることができるが、この場合FPはいったん試合から退いた
ことになり、試合に出場している選手は10人から9人になる。

③FPはいつでもDPの打撃を兼ねることができるが、この場合DPはいったん試合から退いた
ことになり、試合に出場している選手は10人から9人になる。

FPはDPの打順以外の打席に入ることはできない。

④DPはいつでもFP以外の守備も兼ねることができる。そのとき、DPが守備を兼ねたプレ
イヤーは打撃のみを継続する。(打撃のみになったプレイヤーはOPO/OFFENSIVE
PLAYER ONLY オポ/オーピーオー/オフenseiveプレイヤーオンリーと呼
ぶ) このプレイヤーは試合に継続して出場している状態が続いているため、試合に出場し
ている選手は10人である。

⑤DP、FPはいつでも控え選手と交代できる。

⑥DPとFPが入れ替わって、二人同時に試合に出場することはできない。

DPは守備のみ、FPは攻撃のみのプレイをすることはできない。

⑦DPが再出場するとき、自己の元の打順に戻って再出場しないと再出場違反になる。

⑧DPおよびFPのいずれの交代についても必ず球審に通告しなければならない。この通告を
忘れていて相手チームより指摘されると、その選手は無通告交代(不正交代)となり、試合

から除かれる。

- ⑨DPがFPあるいはそれ以外のプレイヤーの守備を兼ねている状態で交代したとき、またはFPがDPの打撃を兼ねている状態で交代したときは、解除の通告がない限りは、そのままの状態を引き継いで交代したものとみなされる。

(例1) 4回にDPがFPの守備を兼ねて出場したことにより、FPはいったん試合から退いた。5回になってこのFPが再出場した。

(1)元の打順表の10番目に入り、守備のみをする。

(2)DPの打順に入り、攻撃と守備の両方のプレイをする。

これらは認められるか。

処置：FPがスターティングプレイヤーであれば、(1)(2)どちらの再出場も認められる。

(2)では、DPは5回の交代でいったん試合から退いたことになるが、スターティングプレイヤーであれば、再出場の権利がある。(1)では、DPは継続して試合に出場していることになる。

(例2) 日本チーム (先攻)

打順	守備位置	選手名
1	7	本 多
2	8	増 山
3	6	狩 野
4	DP	坂 田
5	4	島 田
6	3	小 川
7	9	藤 田
8	2	佐 藤
9	5	黒 山
FP	1	山 本

日本チームは左のようなスターティング・ラインアップで試合を始め、0-0のまま、7回表の攻撃を迎えた。

二死後、4番・DP・坂田に代え、「FP・山本がDPの打撃を兼務する」ことを監督が通告した。山本が中前安打で出塁すると、監督は「代走・木村」を通告して一塁走者を交代させ、続く五番・島田の右翼線を抜く長打で木村が生還した。

1点をリードした日本チームは、7回裏の守備につき、先発の山本がそのままマウンドに上がり、先頭打者を三塁ゴロに打ち取った直後に、攻撃側の監督から「山本は無通告交代ではないか」とアピールがあった。これは認められるか。

処置：このアピールは認められる。無通告交代が適用され、山本は試合から除外されて失格選手となり、正しい交代者と交代しなければならない。攻撃側の監督には、打撃完了前のカウントで打ち直すか、打撃の結果を生かすかの選択権が与えられる。

解説：DPの打撃を兼務した状態の山本に代走が送られた時点で、山本はいったん試合から退いたことになり、7回裏の守備につくには「山本が再出場する」との通告必要となる。

代走を送る際に、山本をFPの位置に戻し、試合に出場し続けている状態を保ちたいのであれば、「代走の木村がDPに入り、山本をFPの位置に戻す」ことを通告しておかなければならない。

その通告がなく、「代走・木村」とだけ通告があったのであれば、それはDPの打撃を兼務したFP・山本の状態をそのまま引き継いだ交代とみなされ、代走・木村が出場した時点で山本はいったん試合から退いたことになり、FP・山本が登板するには再出場の権利を行使しなければならない。

また、7回裏の守備につくとき、「山本が再出場し、ピッチャーに入る」とだけ通告があった場合には、「代走・木村」がDPの打撃を兼務したFP・山本の状態をそのまま引き継いでおり、山本がその木村と交代したということは、そのままの状態を引き継いで交代したものとして取り扱われ、山本は打順・4番で打撃を兼務した状態での再出場とみなされる。

仮に、7回表の交代が「代走・木村」でなく、「DP・坂田が一塁走者として再出場する」とだけ通告があった場合にも、再出場の坂田は攻守兼務の状態をそのまま引き継いだ交代とみなされ、7回裏の守備で山本を登板させるのであれば、再出場の権利を行使し、それを通告して試合に戻らなければ、これも無通告交代となる。ただし、「DP・坂田が一塁走者として再出場し、山本をFPに位置に戻す」との通告が行われていれば、7回裏の守備につくときには特に通告の必要はない。

(例3) Aチームは3番打者にDP・B、FPに二塁手のCが先発として入っていた。

4回表の攻撃で、Aチームの監督が「DP・Bに代わってFP・Cが打席に入る」と通告してきた。さらに、その裏の守備につくとき「FP・Cがそのまま3番に残って打撃のみを継続し、二塁の守備には控え選手のDが入る」と通告してきた。

処置：FP・CがDP・Bの打撃を兼ねることは問題ないが、CはFPであるから「打撃のみ」を継続するプレイヤーになることはできない。相手チームから審判員に申し出があれば、D

P違反としてペナルティを適用する。違反者Cは試合から除外され、失格選手となる。違反者は正しい交代者と交代する。→(ルP 45, 46参照)

F Pが試合に出場できるのは、F Pとして守備のみを行うか、D Pの打撃を兼ね攻撃と守備の両方を行う場合だけである。F Pが「打撃のみ」を行うことはできない。

(例4) Aチームは3番打者にD P・B、F Pに二塁手のCが先発として入っていた。

4回裏の守備のとき、Aチームの監督は「D P・Bが左翼手・Dの守備を兼ねる」と通告してきた。5回裏、今度は「Dが左翼に戻り、Bが遊撃手・Eの守備を兼ねる」と交代を告げ、さらに6回裏には、「Eが遊撃の守備に戻り、Bが右翼手・Fの守備を兼ねる」と通告してきた。これらの交代は認められるか。

処置：D PはいつでもF P以外のプレイヤーの守備を兼ねることもできる。そのとき、D Pが守備を兼ねたプレイヤーは打撃のみを継続することができるので、これらの交代は認められる。D P・Bは、いつでも試合に出場しているすべてのプレイヤーの守備を兼ねることができ、また、その回数に制限はない。→R 4-5項6 (ルP 45)

(例5) Aチームは3番打者にD P・B、F Pに二塁手のCが先発として入っていた。

5回裏の守備で、Aチームの監督が「D P・Bが左翼手・Dの守備を兼ねて守備につく」と通告し、6回表の攻撃で「F P・CがD P・Bの打撃を兼ねて三番の打順に入る」と通告してきた。

処置：D P・Bが左翼手・Dの守備を兼ね守備につくことはできるが、D P・Bが左翼手・Dの守備を兼務した状態のままで、F P・CがD P・Bの打撃を兼ねることはできない(すでに二塁手として出場しているF P・Cが、左翼手・Dの守備を兼務した状態のD P・Bと交代することはできない。これではF P・Cが一人で二塁手と左翼手の2つのポジションをこなさなければならなくなってしまう)。

F P・CがD P・Bの打撃を兼ねるのであれば、まずD P・Bの兼務の状態を解除する通告が必要であり、F P・CがD P・Bの打撃を兼務した場合は、兼務した時点でD P・Bは試合からいったん退くことになる。

D Pが試合に出場できるのは、D Pとして打撃のみを行うか、F Pあるいはそれ以外のプレイヤーの守備を兼ね、攻撃と守備の両方を行う場合だけで、「守備のみ」を行うことはできない。

(例6) Aチームは3番打者にD P・B、F Pに投手のCが先発として入っていた。3回裏のAチームの攻撃でBがヒットで出塁した。Aチームの監督が「代走にF P・Cが入る」と通告した。4回表、守備につく時に監督は何も通告しなかった。5回裏の攻撃、三番打者の打撃のところで、監督が「Cに代わりD P・Bが代打として再出場する」と通告し、Bは二塁打で出塁した。ここでまた監督が「代走にF P・Cが入る」と通告してきた。

処置：D P・Bは3回裏の攻撃で一旦退いたが再出場の権利があるため、5回裏の再出場は当然できる。5回裏に退いたところで、この試合には出場できないことになる。F P・Cが3回裏に代走に出た時点ではAチームは9人で試合をしていることになり、5回裏D P・Bが再出場した時点では10人で試合をしていることになり、Cが再び代走に出た時点では、また9人で試合をしていることになり、なお、F P・Cは一度も退くことなく継続して試合に出場している状態である。

再出場(リエントリー) →ルP 46~47

スターティングプレイヤーは、いったん試合から退いても、いつでも一度にかぎり「再出場」できる。ただし、自己の元の打順を引き継いだプレイヤーと交代しなければならない。

※スターティングプレイヤー以外が再出場した場合は、再出場違反を適用する。

※再出場違反者は監督とともに退場となる。高校生以下の試合は違反者のみ退場となり、監督退場はない。違反者は正しい交代者と交代する。違反者が走者の場合は代走を出す。プレイはすべて有効である。違反者が、さらに出場した場合は、没収試合になる。

※再出場違反は、相手チームから審判員に申し出があったときにペナルティを適用する。

(アピールプレイの対象)

プレイヤーの交代 →ルP 47~49、必P 37

監督が球審に告げ、球審が記録員、副審、相手チームに告げる。

※交代は打順に影響するため、OUT（退く選手）を先に言ってから、IN（入る選手）を告げる。

（悪い例）ショート・阿部がピッチャー、ピッチャー・高橋がセカンド、ショートに山本雄一・ユニフォームナンバー16が入ります。セカンドの山田が退きます。

（良い例）セカンド・山田に代わって、山本雄一・ユニフォームナンバー16が入りショート、ショートの阿部がピッチャー、ピッチャーの高橋がセカンドに入ります。

※無通告で交代をした場合、次の投球動作に入ったときに不正交代となり、相手チームから審判員に、申し出があったときにペナルティを適用する。試合が進行していても、相手チームが申し出る前に違反していたチームが審判員に申し出たときはペナルティはなく、その交代は正しいものとなる。（アピールプレイの対象）

ペナルティ→違反者は試合から除かれ、失格選手となる。違反者は正しい交代者と交代する。

（注）違反者はその試合では選手として出場することはできないが、ベンチにいることは許され、ベースコーチになることもできる。

違反者が攻撃中に発見された場合

- ・打撃完了前に発見された場合は、正しい交代者がそのボールカウントを引き継ぎ、それまでのプレイは有効である。
- ・打撃完了直後は、打撃によるすべてのプレイは無効で、違反者はアウトになる。
- ・打撃完了後、次の投球動作に入ったのちは、それまでのすべてのプレイは有効である。

違反者が守備中に発見された場合は、前記「監督の選択権①」参照。次の投球動作に入ったのちは、プレイはすべて有効である。

※代打の通告があれば、代打で出場したその選手が次にそのまま通告なしで守備位置についても、無通告交代にはならない。

※守備位置の変更を通告しなかった監督には、審判員が厳重注意する。→必P39

（例）無通告でレフトとセンターが守備位置を交代した。→すでに出場している選手同士なので無通告交代にはならない。（ペナルティなし、監督厳重注意）

※不正交代とは次のような場合をいう。

①無通告交代 ②再出場違反 ③DP違反 ④失格選手の出場

- ・DP違反の場合は、無通告交代と同じペナルティを適用する。
- ・無通告で再出場違反の場合には、両方のペナルティを適用する。
- ・不正投手（「打ち合わせ →ルP56」参照）が再登板した場合は、相手チームから申し出があれば、違反者は退場になり、失格選手となる。違反者は、正しい交代者と交代する。プレイに関与して、次の投球動作に入る前に発見されたときは「監督の選択権②」参照。プレイに関与し、次の投球動作に入ったのちは、プレイはすべて有効になる。

→ルP67

- ・失格選手が出場した場合は、没収試合になる。
- ・アピール権はその試合が終了するまで消滅しない。
- ・守備中、攻撃中でもアピールはできる。

プレイヤーのマナー →ルP49

チームのメンバーは、審判員の判定に対し、不服の言動（ののしったり、汚い言葉を言うこと）や不満の態度を示してはならない。違反した場合は、チームに対して警告が与えられ、再度繰り返すと、その違反者を退場させる。

チームのメンバーは、競技施設内（ベンチを含む）で喫煙してはならない。（競技施設内では指定された場所以外で喫煙してはならない）

チームのメンバーは声を出したり、動作で投球のコースを教えるてはならない。→必P46

※二塁走者が打者に投球のコースを身振りなどで教えるてはならない。

攻撃側チームのメンバーは、試合中いかなるときも、故意に打者席のラインを消してはならない。

ペナルティ→ボールデッド。打者に対してワンストライクが宣告される。2018年度より適用。

※次の打者が打席に入る前や選手交代時に、監督・コーチや攻撃側のメンバーがラインを消した場合には、次の打順のプレイヤーに対してワンストライクが宣告される。インニングが終了した場合は次のインニングの先頭打者に対してワンストライクが宣告されることになる。

ベンチの規制 →ルP49、必P45～46

ベンチ入りメンバーは、試合中、競技に携わるとき以外はベンチを出てはならない。

試合中に相手側の投球練習を見に行ったり、ネット裏に回って投球を見るなどしてはならない。

試合中、メガホンを使用できるのは監督のみである。

代替プレイヤー →ルP20、50～51、必P38、ケP53

代替プレイヤーとは出血で一時的にその試合を離れるプレイヤーに代わって、治療・止血措置などの間、臨時に出場することが認められたプレイヤーをいう。

この臨時に出場するプレイヤーは、

- ①負傷した時点で、ラインアップ以外でベンチにいる控えのプレイヤー。
- ②すでに試合から退いたプレイヤーでもよい。
- ③違反で除外・退場になったプレイヤーは代替プレイヤーになれない。
- ④そのイニングから次のイニングの終了までプレイを継続できる。
- ⑤それ以上の新しいイニングに入るときは、正しい交代者と交代しなければならない。
- ⑥代替プレイヤーの途中での交代はできない。

(注) 出血で一時的にその試合を離れるプレイヤーにとって代替プレイヤーは1人であり、代替プレイヤーが交代する場合は、正式な交代となる。

- ⑦代替プレイヤーとしての試合への出場は、正式な交代とは異なり、試合出場や再出場の権利を妨げない。

※試合中、プレイヤーが出血した場合、ただちに止血などの処置を行わなければならない。出血したプレイヤーはその処置が完了するまで試合に戻ることはできない。出血の処置が完了したプレイヤーは、いつでも試合に戻ることはできる。ただし、上記の④の期間を経過して試合に戻る場合には、再出場のルールが適用され、再出場の資格を持たないプレイヤーは試合に戻ることはできない。

テンポラリーランナー →ルP51～52 →テンポラリーランナーは2015年度より適用。

捕手が塁上の走者になっていて二死となったとき、あるいは二死後、捕手が出塁し、走者になったとき、捕手の代わりに走者となる選手のことである。交代させるかどうかは、攻撃側チームの選択である。テンポラリーランナーとなる選手は、塁上の走者を除き、打順が最後に回ってくる者である。つまり、テンポラリーランナーを出場させる時点での打者の前の打者となる。その選手が走者で出場している場合は、さらにその前の打者となる。テンポラリーランナーに間違った選手が出た場合には、正しい選手と交代させる。(間違った選手が出場してもペナルティはない・・・無通告交代でもペナルティはない)

4 試合 →ルP53～57

得点差コールドゲーム →ルP55

3回15点、4回10点、5回以降7点以上の差が生じたときは、得点差コールドゲームとする。

※2015年から採用されたオフィシャルルールなので、競技細則等に記述する必要はない。

5 打ち合わせ →ルP56～57、ケP24～25

監督またはコーチが「タイム」を要求して、選手と打ち合わせをすること。

※守備側の打ち合わせは、守備側のメンバーと打ち合わせをいう。

1回から7回までの間に三度、8回以降のタイブレーカーでは1イニング中に一度に限り行うことができる。打ち合わせを規定以上行くと、投手は交代しなければならない、この試合では再び投手として登板することはできなくなり、不正投手となる。(この場合、投手以外の守備につくことはできる。) →ルP57、66

※攻撃側の打ち合わせは、1イニング中一度限りで、再度行くと高校生以下の試合を除き監督が退場となる。

※球審は「打ち合わせ」したことを、回数を示して監督、副審、公式記録員に通告する。

※タイムを要求しないで打ち合わせをしたときは、審判員の判断により「打ち合わせ」とみなされる場合もある。

※守備側がタイムを取り、選手のみで打ち合わせ(打ち合わせとしてはカウントされない)をしているときに、攻撃側が監督と打ち合わせしても、打ち合わせとはみなさない。

※タイムは1分以内とする。

※投手の交代を球審に通告する前後に、監督・コーチが投手と打ち合わせをしても、それは「打ち合わせ」とはみなさない。

※「守備側の打ち合わせ中、攻撃側が打ち合わせをしたとしても」「攻撃側の打ち合わせ中、守

備側が打ち合わせをしたとしても」、それは「打ち合わせ」とはみなさない。

6 投 球 →ルP59～67

投球の準備及び正しい投球動作 →ルP59～61

- ①投手板を踏むときは、必ず両手を離して、軸足を投手板に触れておかなければならない。
※両足を投手板に触れておくか、もしくは軸足を投手板に触れながら、自由足を後方（投手板の両端の後方延長線内）に置くことができる。
- ②投球前には、一塁と三塁を結んだ線に両腰を合わせる。
- ③捕手のサインを見るときは、投手板上で両手を離して、グラブあるいは投球する手に球を保持しなければならない。
- ④投球動作に入るときは、身体の前または横で球を両手で持ち、両足を投手板に触れている状態、もしくは軸足を投手板に触れながら自由足を後方に置いた状態で、2秒以上、5秒以内身体を完全に停止する。
※完全停止後、自由足を投手板から後方に引いたり、あらかじめ後方に置いていた自由足をさらに引いた場合は不正投球となる。
※2秒は時計的な2秒ではなく、しっかりと完全に停止していることが求められている。
→ケP58
- ⑤自由足を踏み出す範囲は、投手板の両端の前方延長線内でなければならない。
- ⑥投手の軸足は、前方へ引きずったり、跳んだりする前は、投手板に触れていなければならない。
(注1) 軸足は、投手板に触れたままであれば、投手板上でスライドさせてもよい。軸足を投手板から持ち上げて、再び置き直すと不正投球となる。
(注2) 投手板から蹴り出していれば、軸足を引きずったり、跳んだりして着地し、投球することは合法的である。軸足を投手板から離し、前方へ移動させ、投手板に触れていない地点から投球すると不正投球となる。
- ⑦投手板から軸足をずらして（投手板から離れた地点から）投球を開始し、投手板以外の地点を蹴り出して投球すれば、不正投球となる。（クローホップ →ルP12）
(注) 投手は、投手板から蹴り出していれば、跳んで（リーピング →ルP17）、着地し、一連の動作の中で投球してもよい。軸足が投手板から蹴り出され、その後に軸足が一連の動作として動き続けている場合は、フォロースルーとみなし、クローホップとはみなさない。
- ⑧投手は走者の有無に関係なく、球を受けるか、球審がプレイを指示したのち、20秒以内に次の投球をしなければならない。
ペナルティ→不正投球ではなく、ボールデッドで打者にワンボールが宣告される。

守備位置 →ルP61～62、必P41

- ※捕手以外の野手がファウル地域に守備していて、投手が投球した場合は不正投球になる。
- ※野手が、打者の視界内に位置したり、守備位置を変えたりして、打者を故意に惑わせたときは不正投球で、違反者は退場となる。投手の手から球が離れる前に、野手が極端に前進守備することは、打者の視界内となり、打者が危険を感じる行為として禁止する。

異物の使用（投手の試合中の禁止事項 不正投球になる） →ルP62 必P41

- ※投球する手の指にテープを巻いたり、手首や前腕部にリストバンド、腕輪、またはこれに類するものを使用してはならない。ただし、投手が投球腕に肌と同じ色のテーピングやサポーターを使用することは認められる。（投球腕の指先にテーピングすることは認められない）
- ※球やグラブの中にロジンをつけたり、それからすぐにグラブの中に球を入れたりしてはならない。ロジンは手や指につけるものである。
- ※どの守備者も試合中は、球にいかなる異物をつけてはいけない。

捕手 →ルP63

- ※捕手が、投球のため投手が球を離す前に、捕手席を出れば不正投球が宣告される。
- ※無走者のとき、投球後の球を捕手が投手に直接返球しなかったときは打者に対しワンボールが宣告される。これはボールインプレイ、ボールデッドにかかわらず適用する。
ただし、次の場合を除く。
 - ①走者が塁にいるとき。
 - ②打者が三振したとき。

- ③打者が打者走者になったとき。
- ④ファウルライン付近でファウルかフェアかはっきりしない打球（結果的にファウルでも）を処理して、打者走者をアウトにしようとして一塁へ送球したとき。
- ⑤ツーストライク後の打者のチェックスイング（結果的にボールの判定でも）を落球して、打者走者をアウトにしようとして一塁へ送球したとき。

塁への送球 →ルP 6 3

※セットしたのち、投手板を外すことができる場合は次の通りである。

- ①走者が塁を離れているとき。
- ②打者が打者席を出たとき。
- ③アピールプレイをしようとしたとき。
- ④突発的事情によるとき。

これ以外で外すと不正投球になる。投手が投手板を外すときは、両手を離す前に、両足を投手板の後方に外さなければならない。軸足・自由足はどちらが先でも良い。

故意四球 →ルP 1 6、6 4

※守備側チームが、投球せずに故意に打者を一塁に歩かせるため、投手、捕手、あるいは監督が、球審にその旨を通告すること。

※通告は投球とみなされ、四球を与えるのに必要な投球数がカウントされる。

※通告は、打席の初めでも、いかなるボールカウントのときでも行うことができる。

※故意四球が球審に通告されると、ボールデッドとなり、走者はフォースのとき以外は進塁できない。

※2人の打者に故意四球を与えたいときは、最初の打者が一塁に達するまでは、2番目の打者を歩かせることができない。

準備投球 →ルP 6 5

※各回のはじめと投手交代のときは、1分間を限度として5球以内（次回からは3球以内）で、捕手または他のチームメンバー（監督・コーチを含む）を相手に行う。超過すると1球ごとにワンボールが宣告される。

※初回と投手が交代したとき以外の準備投球で1分を超えたとき、または超えそうなときは、審判員は「残り1球」と制限することができる。→2015年度より適用。

1分間は球審の腹時計による。→これは、審判員確認事項

攻守交代のとき、捕手の準備が遅れ、また、その間に代わりに準備投球を受ける者がいない状態で準備投球が行えず、1分間を超過しそうなときも、審判員は「残り1球」と制限することができる。

※同一イニング中に、いったん交代した投手が再び投手に戻るときは、準備投球は認められない。準備投球を行ったときは、1球毎にワンボールが宣告される。

※準備投球のときや競技場内のいかなる場所で投球練習をするときも、投球を受ける者は、マスク・捕手用ヘルメットを必ず着用しなければならない。→ルP 3 7

7 打 撃 →ルP 6 9～7 7

次打者 →ルP 6 9

次打者は次打者席内で待機しなければならない。なお、一塁側・三塁側どちらの次打者席で待機してもよい。→2015年度より適用。

打撃の順序 →ルP 7 0

※打順の誤りはアピールプレイである。

※打順の誤りのアピールの時期と処置は、

- ①不正位打者が打席に入っている間にアピールされたとき

正位打者が打席に入って不正位打者のボールカウントを引き継ぐ。不正位打者の打撃中の走者の進塁・得点は、すべて有効でペナルティはない。

- ②不正位打者の打撃完了直後にアピールされたとき

不正位打者の打撃や失策・四死球などで出塁したことによる走者の進塁および得点はすべて取り消される。ただし、違反発見前のアウトは取り消さない。アウトは有効となり、

打順を抜かされた正位打者もアウトになる。

③不正位打者の打撃完了後、次の投球動作に入ったのちは、アピール権は消滅してしまい、アウトは宣告されない。不正位打者の打撃およびそれによる進塁や得点は有効となる。

(例) 無死走者一塁。4番打者の打順で6番打者が打席に入り、4-6-3のダブルプレイとなった。その直後、守備側から打順の誤りがアピールされた。

処置：ダブルプレイによる一塁走者と6番打者のアウトは取り消されないので二死。打順を抜かされた正位打者の4番打者もアピールアウトで三死。攻守交代で次のインングの先頭打者は5番打者となる。

※その他アピールプレイには、次の場合がある。 →ルP100～102

- ①走者が進塁または帰塁するとき、塁を空過したとき。
- ②タッチアップが早過ぎたとき。
- ③打者走者が一塁を走り越したのち、続いて二塁に進塁しようとしたとき。
- ④本塁を空過し、触れ直そうとしないでベンチに向かっているとき。
- ⑤不正交代があった場合。 →ルP49

※アピール権の消滅時期

上記①～④について、次のような場合は守備側はアピールの権利を失う。

- ・次の投球動作に入ったとき。
- ・攻守交代ですべての守備者がフェア地域を離れたとき。
- ・球審により試合の終了が宣告されたとき。
- ・投手がアピールをしようとして投手板に足を触れたまま塁に送球したとき。

※ボールインプレイ中のアピールの仕方

- ①塁を空過したとき。
空過した塁上で球を持つか、その塁に触球するか、その塁を離れている走者に触球する。
- ②タッチアップが早過ぎたとき。
タッチアップの早過ぎた塁上で球を持つか、その塁に触球するか、その塁を離れている走者に触球する。
- ③一塁を通過したのち、二塁に向かおうとしたとき。
球を保持して、塁を離れている走者に触球する。
- ④本塁を空過し、触れ直そうとしないでベンチに向かっているとき。
球を持って本塁に触れ、審判員にアピールする。

※ボールデッド中のアピールの仕方

- ・ボールデッドになり、球が内野に戻ったときに野手が球を持っていてもいなくても、守備チームのメンバーが言葉だけで、走者の塁の空過とタッチアップが早過ぎたことをアピールできる。
- ・球が場外に出たときは球審が新しい球を投手に渡すまで、ボールデッド中のアピールはできない。
- ・プレイが宣告されるまでは、ボールデッドであり、走者はこの間離塁することはできない。
- ・監督やコーチによるボールデッド中のアピールは、競技場内（ベンチを含まない）に入った後にしかできない。 →ルP9

(注) 塁を空過した走者やタッチアップの早過ぎた走者が次の塁に達してボールデッドになっても、空過した塁やタッチアップの早過ぎた塁に戻って触れ直すことができる。

ただし、ボールインプレイ中、ボールデッド中を問わず、ベンチに入ったり、境界線外に出た走者は、触れ直すことができない。 →ルP86

打撃姿勢 →ルP71～72

※打者は球審が「プレイ」を指示したのち、10秒以内に打撃姿勢をとらなければならない。

ペナルティ→ボールデッド。打者に対してワンストライクが宣告される。

打者に対する10秒ルールは、審判員が打者席に入るよう指示した時点からはじまる。

→必P42

※打者は、投球間にサインの確認や素振りをするとき、打者席内に片足を置いておかなければならない。ペナルティ→ボールデッド。打者に対してワンストライクが宣告される。

<例外>

- ①フェア、ファウルにかかわらず、打者が投球を打ったとき。
- ②スイングしたとき。あるいはスイングを試みたとき（チェックスイングを含む）。
- ③投球を避けるため、打者席を出ざるを得なかったとき。

④ワイルドピッチやパスボールがあったとき。

⑤本塁上でプレイが行われたとき。

⑥タイムが宣告されたとき。

⑦投手がピッチャーズサークルを離れたとき。または、捕手が捕手席を離れたとき。

※投手が軸足を投手板に触れたのち、打者がタイムを要求しないで打者席を外し、投手が投球したときは、投球により「ストライク」または「ボール」が宣告される。このとき投手が投げるのをやめた場合は直ちにタイムとなる。 →ルP 7 2

※第3ストライクでアウトになった打者は、一塁に走らせない →必P 4 4

※攻撃側チームのメンバーは、試合中いかなるときも、故意に打者席のラインを消してはならない。ペナルティ→ボールデッド。打者に対してワンストライクが宣告される。

ストライク →ルP 7 3

※ストライクゾーンとは、打者が自然に構えたとき（スイングする前）の「みぞおち」（上限）と「膝の皿の底部」（下限）の間の本塁上の上方空間をいう。

※高低においては、球の最上部（トップ）が上限に接するか、それより下を通過すれば「ストライク」である。また、球の最下部（底部）が下限に接するか、それより上を通過すれば「ストライク」である。

※内・外角は、ホームプレートを上から見た状態で、ホームプレートに球が接すれば（球がホームプレート上にかかっているなくても）「ストライク」である。

※ホームプレート上に想定される5角柱の空間のどこかを球が通過すれば「ストライク」である。

※球審がプレイを指示したのち、打者が10秒以内に打撃姿勢をとらなかったときは、投球しなくてもボールデッドで打者に対してワンストライクが宣告される。 →ルP 7 1

※打者は、試合中いかなるときも、故意に打者席のラインを消してはならない。ペナルティ→ボールデッドで、打者に対してワンストライクが宣告される。 →ルP 7 2

※打者は、投球間にサインの確認や素振りをするとき、打者席内に片足を置いておかなければならない。ペナルティ→ボールデッドで、打者に対してワンストライクが宣告される。 →ルP 7 2

ファウルチップ →ルP 1 4、7 4、ケP 3 5～3 7

※バットにチップした打球が、打者の頭より高くなく、捕手のミット（グラブ）・手に直接触れて、地面につく前に捕手により正しく捕らえられること。

※インプレイでストライクであり、捕球されないときはファウルボールである。

※判定は今までどおり打球が直線的にきた場合に適用し、打者の頭より高くなくても捕手が打球を捕りに行った場合はファウルチップとはしない。

打者がアウトになる場合（不正打球） →ルP 7 5～7 7

※打者が片足でも完全に打者席の外に踏み出したり、本塁ベースに触れたりして打ったときは、不正打球で打者はアウトになる。

※打者が打者席外に足を完全に踏み出し、再び打者席内に戻って投球を打ったり、バットに当たったりしたときは、不正打球で打者はアウトになる。

※「打った」とは、打者のバットスイングにより打球が生じたことをいい、そのときの打球のフェア、ファウルには関係しない。

※不正打球はボールデッドとなるので、走者は進塁することはできず、投球時に占めていた塁に戻らなければならない。

※バットに当たらなかったときは、不正打球にはならず、ボールインプレイである。

8 走 塁 →ルP 7 9～1 0 2

打者走者がアウトになる場合 →ルP 8 2～8 5

※境界線付近の飛球を捕球する場合（正しい捕球） →ルP 8 2、必P 4 3

①野手の両足が境界線内または線上にあって、捕球したとき。この場合、足の一部が出ていてもよい。

②ジャンプして捕球する場合は、身体の大部分が競技場内にあればよい。

③打球や送球を追って、いったん競技場外に出た野手が、再び競技場内に戻ってプレイすることは合法的である。この場合は、両足が完全に競技場内に戻っていることが必要である。

④野手が球を確捕したままネットの上に倒れたときは場内捕球である。

※フェアボールを打ったり、四球や第3ストライクの落球により打者走者になったが、一塁に向かわないで味方のベンチに入ったときはアウトになる。 →ルP 8 2

ただし、死球の場合を除く。(ベンチに入らない場合は、まだ生きている。)

※一塁を走り越した打者走者が、競技場外に出たと審判員が判断したときは、進塁放棄としてアウトが宣告される。ただし、ファウルラインと境界線の距離が規程(7.62m~9.14m)より短い場合は、特別ルールを適用する。 →必P 4 3 7.62mより短い場合はアウトにしない。

※一塁を走り越した打者走者が、フェア地域か、ファウル地域かにかかわらず、二塁に向かって進塁を企てた場合は、アピールプレイの対象となり、タッチされればアウトになる。走り越した打者走者が進塁を企てなければ、フェア地域にいてタッチされてもアウトにならない。

※インフィールドフライ →ルP 1 6、8 2、ケP 4 0~4 2

①無死または一死。

②走者一・二塁もしくは満塁。

③打者が内野に打ち上げた飛球で、野手が容易に守備(捕球)できるフェアの飛球。ラインドライブやバント飛球は除く。野手には投手、捕手、外野手も含まれる。

効果：ボールインプレイ。打者走者アウト。走者はアウトになる危険を承知で進塁することができる。

(注)ボールインプレイで落球しても打者走者はアウトとなり、他の走者に対してフォースの状態はなくなる。野手が他の走者をアウトにする場合は、タッチプレイとなる。

(注)打球がファウルになったらボールデッドとなり、宣告は取り消しされる。

(注)塁から離れている走者に打球が当たればボールデッドで、走者もアウトとなる。

(注)投球時の塁上の走者に飛球が当たっても、走者はアウトにならない。ボールデッドで打者走者がアウトになる。

※故意落球 →ルP 8 4

①無死または一死

②走者一塁、一・二塁、一・三塁、または満塁(走者が一塁にいるすべてのとき)

③野手が容易に捕球できるフェアの飛球(バント飛球およびラインドライブを含む)を地面に落ちる前に、手またはグラブで打球に触れたのち、故意に地面に落としたとき。
ただし、外野への飛球には適用しない。

効果：ボールデッド。打者走者アウト。走者は投球時に占めていた塁に戻る。

※トラップトボール →ルP 2 2、8 4、ケP 5 6

ラインドライブを含む飛球で、一度地面に触れたあと守備者が捕球した打球。

(例)無死走者一・二塁。打者の送りバントが投手頭上の飛球となった。投手は、ショートバウンドで捕球し、三塁・二塁と転送してダブルプレイを成立させた。攻撃側監督はインフィールドフライであると抗議した。

処置：インフィールドフライはバント飛球には適用しない。飛球に触れていないので故意落球も適用できない。この場合はトラップトボールで正しいプレイである。
抗議などできない内容である。

同時はセーフの定義

※打者走者がアウトになる場合 →ルP 8 2

フェアボールを打ったのち、打者走者が一塁に触れる前に身体または一塁に触球されたとき。

※走者がアウトになる場合 →ルP 9 5

タッチプレイ：ボールインプレイ中、走者が塁に触れていないときに野手に正しく触球されたとき。

フォースプレイ：走者が進塁しなければならなくなった塁に触れる前に、野手が球を確捕して触塁するか走者に触球したとき。

上記3件について、下線を引いた部分を考慮し、同時はセーフとする根拠としている。

進塁と逆走塁 →ルP 8 6~8 8

※走者がベースに触れたのち、ベースが定位置から移動してしまったとき →ルP 8 7

移動したベースに触れていなくもアウトにならない。

そののち次塁に向かおうとした走者の帰る塁は、当初ベースキャンバスが置かれていた地面である。また、後位の走者が進塁してきたときは、各塁の正規の位置(当初ベースキャンバスが置かれていた地面)に触れなければならない。

※二人の走者が同一の塁にいるとき、塁上で二人の走者が触球された。 →ルP 8 7

①押し出しのとき（フォースの状態）は後位の走者に占有権があるため、前位の走者がアウトになる。

②後の塁が空いているときは、前位の走者に占有権があるため、後位の走者がアウトになる。

※走者が空過した塁およびタッチアップの早すぎた塁に戻れないとき →ルP 8 7

①後位の走者が得点したとき。

②走者がベンチに入ったり、境界線外に出たとき。

③ボールデッドのとき、本塁を空過した走者は、試合再開が宣告されると、本塁に戻って触れ直すことができない。

(注) 塁を空過した走者やタッチアップの早すぎた走者が、次の塁に達してボールデッドになっても塁に戻って触れ直すことができる。 →ルP 8 6

(注) ボールデッド中のアピールの時期は、ボールが内野に戻ったとき、または球審から投手に新しい球（アザーボール）が渡されたのちになる。 →ルP 1 0 1

走者に安全進塁権が与えられる場合 →ルP 8 8～9 3

※2004ルールブックP 7 6にあった、

【特例】 (注) 二死走者満塁のとき、打者が四球を選び、三塁走者が本塁を踏む前に二塁走者が三塁を走り越してタッチアウトになったときは三死であるが、打者には四球による一塁への安全進塁権があるため、三塁走者による得点は認められる。

この特例は、ISFルールに準拠したため2005年に削除され、タイムプレイとなった。

※悪送球（オーバースロー） →ルP 9 0

ボールデッドで野手の手から球が離れたときの各走者の位置を基準とし、2個の安全進塁権が与えられる。

※野手が触球しようとした球が手から離れて、境界線外に出たときは、すべての走者に球が境界線外に出たときに達していた塁から、さらに1個の安全進塁権が与えられる。

※守備者がグラブを投げてフェアの打球に当たった場合（不正捕球）は、走者（打者走者を含む）に、投球時占めていた塁を基準にして3個の安全進塁権が与えられるが、そのあとの送球が悪送球になった場合は、打者走者には本塁までの安全進塁権が与えられる。

※走塁妨害を適用する場合 →ルP 8 8

①野手が球を持たないで走者の走塁を妨害したとき。

②野手が打球の処理をしようとしていないで走者の走塁を妨害したとき。

③野手が空タッチをしたとき。 →ルP 1 3

④野手が球を持って、走者を塁（ベース）から押し出そうとしたとき。

(注) 走塁妨害（オブストラクション）を受けた走者は、その塁間ではアウトになることはなく、審判員の判断によって次の塁へ進むか、触れていた塁に戻すかすることになる。このときの審判員の判断基準は、走者の走塁の向きではなく走者が妨害を受けた位置である。

→必P 4 4

(注) 走者には審判員の判断により、妨害がなかったならば達していたであろうと思われる塁までの安全進塁権が与えられる。

(注) 打者走者が一塁に達する前に妨害を受けても、直ちにボールデッドにはならない。

(注) 走塁妨害は野手が走者に触れなくても、走者の走塁に影響を与えたかどうかを審判員が判断する。ボールが来ないのにベースの近くやベース上または走路上に立って走塁の妨げになっている野手が多数みられるが、これは走塁妨害である。

※本塁での走塁妨害：

本塁で走塁妨害された走者も、正しく本塁に触れなければ得点は認められない。球審の「オブストラクション」の宣告により本塁を与えられた走者が、本塁に触れないでベンチに入った場合、野手が本塁に触球しアピールすれば走者はアウトになる。これは、走塁妨害を受けた場合でも、そのために走者が有利となることはなく、安全進塁権が与えられるだけである。

捕手による走塁妨害が発生した場合は、球審が妨害した野手を指さして「オブストラクション」を宣告し、右手人差し指で妨害を受けた走者に対して本塁への触塁を促す。この場合、後位の走者がホームインしても走塁妨害を受けた走者はベンチに入らない限り、本塁を踏み直すことができる。

走塁妨害を適用するのは、あくまでも捕手のその行為が無ければ当然本塁に到達できたと判断できる場合である。

走者がアウトになる場合 →ルP 9 5～1 0 2

※(例) 7回裏同点。二死走者満塁で打者は四球を得た。打者走者は一塁を踏み、三塁走者も本塁を踏んだが、一塁走者は二塁に進塁しないで挨拶隊形に並んだ。

処置：進塁放棄で一塁走者はアウトになり、第3アウトがフォースアウトで得点は認められない。アピールプレイではなく審判員の判断による。 →ケP107

※投手が投球のため球を持ってピッチャーズサークル内に両足が入っているとき、四球で一塁に向かう打者走者は、一塁ベースの直前、または一塁上に停止したのちに、突然走り出してはならない。 →ルP99

※インターフェアランス(守備妨害) →ルP17

①塁間の線上を走っている走者が、打球を処理しようとしている野手または打球に触れたため、野手が球の処理を誤ったときは、守備する野手が優先で、たとえ偶然でも走者がアウトになる。打者には一塁までの安全進塁権が与えられ、他の走者はフォースの場合を除き、投球時に占めていた塁に戻らなければならない。 →ルP97

②走者が、ファウル飛球を捕球しようとしている野手を妨害した場合は、その走者はアウトで、打者はファウルボールとして打撃を継続する。スリーバント失敗なのに打撃を継続する場合もある。 →ルP98

(例) 一死走者三塁。打者がボールカウント3-2からスリーバントスクイズを試みた。打球は三塁ファウルフライとなり、これを捕ろうとした三塁手と三塁走者が衝突したため、三塁手は捕球することができなかった。

処置：守備妨害で三塁走者アウト。打者はファウルボールでボールカウント3-2で打撃を継続する。 →ケP157 CASE8-50

※例外：走者がアウトにならない場合

・フェアの打球がフェア地域で走者に当たったとき →ルP96

①投手以外の内野手を通過したあと。

②投手を含む内野手に触れたあと。

①、②ともボールインプレイで、打球に当たってもアウトではない。

・フェアの打球が触塁中の走者に触れたとき →ルP97

③守備者が塁より前方で守備していたときはボールインプレイ。

④守備者が塁より後方で守備していたときはボールデッドで、打者に一塁までの安全進塁権が与えられる。他の走者はフォースの場合を除き、投球時占めていた塁に戻る。

※バットを拾いに出たプレイヤーに送球が触れて妨害になった場合は「守備妨害」となり、ボールデッドでプレイの対象となった走者がアウトになる。他の走者は、妨害発生時に達していた塁に戻る。送球が触れても妨害でなければアウトにならない。

※ボールインプレイ中、ボールデッド中にかかわらず、他の走者以外の者が走者の身体に触れ、走塁を援助したときは、当該走者は直ちにアウトになる。ボールインプレイ中は、当該走者にアウトを宣告し(走者に速やかにベンチに戻ってもらい)、インプレイの状態は続く。

特にベースコーチによる走塁援助が想定されるが、援助を受けたかどうかは審判員の判断による。

9 ディレード・デッドボール →ルP12、106

プレイが完了するまでボールインプレイで、そのプレイが一段落したのち、審判員が適切な処置をすることで、次の場合に適用される。

①不正投球があったとき。 →ルP59～

②打撃妨害があったとき。 →ルP79

③走塁妨害があったとき。 →ルP88

④野手が帽子、マスク、手から離れたグラブ・ミット、またはユニフォームの一部を本来つけている箇所から離し、投球や送球、またはフェアの打球に投げ当てたり、捕ったりしたとき。

→ルP89

・投球のとき →打者走者を含む走者に、投球時占めていた塁から1個の安全進塁権が与えられる。

・送球のとき →打者走者を含む走者に、その送球が野手の手を離れたときに占めていた塁を基準にして2個の安全進塁権が与えられる。

・打球のとき →打者走者を含む走者に、打られたとき(投球時)に占めていた塁を基準にして3個の安全進塁権が与えられる。

(注) 与えられた塁に達したのちも、走者はアウトになる危険を承知で進塁できる。

(注) フェアの飛球が、不正な捕球・触球がなければフェンスを越えたと審判員が判断した

ときは、本塁までの安全進塁権が与えられる。

⑤球審が捕手の盗塁を阻止するための送球やピックオフプレイを妨害したとき。

→ルP94

(注) 球審の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ときはボールインプレイ。セーフのときはボールデッドになる。捕手の送球で直接走者がアウトにならず、ランダウンプレイが始まったときは、ボールデッドになる。

10 抗議 →ルP113～114

抗議できない場合

- ①投球がストライクかボールか。
- ②投球が正しいか不正か。
- ③打球がフェアかファウルか。
- ④打球が直接フェンスを越えたかどうか。
- ⑤飛球が捕られたかどうか。
- ⑥飛球がインフィールドフライかどうか。
- ⑦走者がセーフかアウトか。
- ⑧走者が塁に触れたかどうか。
- ⑨走者のタッチアップが早過ぎたかどうか。
- ⑩守備妨害かどうか。
- ⑪打撃妨害・走塁妨害かどうか。
- ⑫プレイヤーまたは球が競技場外に出たかどうか。
- ⑬試合を続行したり、再開するのに適しているか。
- ⑭試合を続行するのに十分な照明があるかどうか。
- ⑮単に審判員の判定の正確性という点に含まれている、いろいろな事項。

(注) これらの判定内容についてチームは説明を求めることはできないし、審判員もこれに応じてはならない。特に、チームのメンバーは、審判員の判定に対して、不服の言動や不満の態度を示してはならない。このような場合は、警告が与えられ、再度繰り返すと違反者は退場となる。

抗議できる場合

- ①プレイングールの解釈の間違い。
- ②審判員のルール適用の間違い。
- ③違反に対するペナルティ適用の間違い。
- ④チームメンバーの適格性。

(注) 試合中、抗議できるのは監督だけである。コーチが抗議できるときは監督が不在で監督代行となっている場合に限る。プレイヤーには抗議権はない。

抗議の時期

- ①抗議に関する意図の通告は、次の投球動作に入るまでか、守備者の全員がフェア地域を離れるまでに、速やかになさなければならない。
(注) 「チームメンバーの適格性」は、そのチームの次の試合が開始される前まで抗議することができる。
- ②両チームの関係者は、問題を解決するにあたって、正しい判定を下せるように努力しなければならない。

11 大会要項に記載を要する事項

- ①登録選手全員の氏名を打順表に記載すること。
※2011年度より「打順表に記載のない控え選手は、当該試合に出場することはできない。」とルールブックに記載されたが、当分の間は大会要項に記載するとよい。
- ②時間制コールドゲームの採用。
※時間制コールドゲームを採用する場合は、大会要項に試合時間について明記する。
※オフィシャルルールには時間制限はない。
- ③サスペンデッドゲームの採用。