

『野球を正しく理解するための野球審判員マニュアルー規則適用上の解釈についてー第2版』

2015年・2016年修正一覧

ページ	現 行	修 正	備 考																						
21		<p>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。</p> <table border="1" data-bbox="981 659 1621 1343"> <thead> <tr> <th data-bbox="981 659 1279 738"><u>2015年の公認野球規則の目次</u></th> <th data-bbox="1279 659 1621 738"><u>2016年の公認野球規則の目次</u></th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="981 738 1279 818">1.00 試合の目的、競技場、用具</td> <td data-bbox="1279 738 1621 818">1.00 試合の目的</td> </tr> <tr> <td data-bbox="981 818 1279 898">2.00 本規則における用語の定義</td> <td data-bbox="1279 818 1621 898">2.00 競技場</td> </tr> <tr> <td data-bbox="981 898 1279 978">3.00 試合の準備</td> <td data-bbox="1279 898 1621 978">3.00 用具・ユニフォーム</td> </tr> <tr> <td data-bbox="981 978 1279 1058">4.00 試合の開始と終了</td> <td data-bbox="1279 978 1621 1058">4.00 試合の準備</td> </tr> <tr> <td data-bbox="981 1058 1279 1137">5.00 ホールインプレイとホールデット</td> <td data-bbox="1279 1058 1621 1137">5.00 試合の進行</td> </tr> <tr> <td data-bbox="981 1137 1279 1217">6.00 打者</td> <td data-bbox="1279 1137 1621 1217">6.00 反則行為</td> </tr> <tr> <td data-bbox="981 1217 1279 1297">7.00 走者</td> <td data-bbox="1279 1217 1621 1297">7.00 試合の終了</td> </tr> <tr> <td data-bbox="981 1297 1279 1377">8.00 投手</td> <td data-bbox="1279 1297 1621 1377">8.00 審判員</td> </tr> <tr> <td data-bbox="981 1377 1279 1457">9.00 審判員</td> <td data-bbox="1279 1377 1621 1457">9.00 記録に関する規則</td> </tr> <tr> <td data-bbox="981 1457 1279 1536">10.00 記録に関する規則</td> <td data-bbox="1279 1457 1621 1536">本規則における用語の定義</td> </tr> </tbody> </table>	<u>2015年の公認野球規則の目次</u>	<u>2016年の公認野球規則の目次</u>	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 ホールインプレイとホールデット	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	2016 新規追加
<u>2015年の公認野球規則の目次</u>	<u>2016年の公認野球規則の目次</u>																								
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 ホールインプレイとホールデット	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																								

		<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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】と表記を統一した。</p> <p>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。</p>	
27		<p>8 グラブの大きさ</p> <p>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</p>	2016新規追加 以下番号を繰り下げる

		<p>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。</p> <p>このことを踏まえ、プロ・アマ合同規則委員会では、公認野球規則 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 (33.0 ㍍) 以下とする。」という【注】を新設することとした。</p> <p>なお、この件は米国でも今年のウィンターミーティングにおいて問題提起され、2016 年の OBR には「13 ｲﾝﾁ」が明文化されたようである。</p>	
28		<p>9 野手のグラブ</p> <p>旧 1.14 (新 3.06) の冒頭部分の「一塁手、捕手以外の野手の皮製グラブの・・・」のうち、「一塁手」が削除になったことにより、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。</p> <p>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。</p>	2016 新規追加 以下番号を繰り下げる
29	<p>9 野手のグラブの色</p> <p>最後のパラグラフの 3 行目</p> <p>社会人、大学は 2014 年度は猶予期間とし、2015 年度から規則どおり適用することとしている。</p>	<p>9 野手のグラブの色</p> <p>最後のパラグラフの 3 行目</p> <p>社会人、大学は引き続き <u>2015 年度および 2016 年度の 2 年間に猶予期間とすることとした。</u></p>	2015 改正
30	<p>12 リストバンド 3 行目</p> <p>・・・商標はリストバンドまたはサポーターいずれか 1 個所とする。</p>	<p>12 リストバンド 3 行目</p> <p>・・・<u>サポーターへの商標は認められない。</u></p>	2015 改正

ページ	現 行	修 正	備 考
30		<p>13 リストガード 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する。 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する。</p>	2015新規追加 以下番号を繰り下げる。
30	<p>14 不適合バットと違反バット 第3パラグラフ 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が、アウトは認められる。</p>	<p>14 不適合バットと違反バット 第3パラグラフ 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。 最後のパラグラフの次に追加 なお、2016年の改正により、打者が規則違反のバットを持って打席に立った場合でも、そのバットに起因しない盗塁、ボーク、暴投、捕逸などにより打者が進塁したとき、その進塁は認められることが加筆された。これは、打順の誤りの場合(6.03(b)(4))と取り扱いを同じにしたものである。</p>	2016改正
30		<p>18 手甲ガード その使用を認めない。</p>	2015新規追加

ページ	現 行	修 正	備 考
30		<p>18 手甲ガード</p> <p><u>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。</u></p> <p><u>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。</u></p>	2016 改正
31		<p>19 守備用手袋</p> <p>使用を認める。ただし、商標は1ヵ所のみとし、その大きさは14平方センチ以内とする。</p>	2015 新規追加
53	2 コーティシーランナー（臨時代走） 上から3つ目のパラグラフの冒頭 わが国では・・・	2 コーティシーランナー（臨時代走） わが国の・・・	2015 修正
53	2 コーティシーランナー（臨時代走） （参考）臨時代走者の・・・もとの走者の記録と扱われる。（規則 3.04 [原注]）	2 コーティシーランナー（臨時代走） （参考）臨時代走者の・・・もとの走者の記録と扱われる。	2015 修正：「(旧規則 3.04 [原注])」を削除
55		<p>4 ダブルスイッチ</p> <p>ダブルスイッチ（投手交代と同時に野手も交代させて、投手を含めて打撃順を入れ替えること）の場合、監督はファウルラインを越える前に、まず球審に複数の交代と入れ替わる打撃順を通告しなければならない。監督またはコーチがファウルラインを越えたら、それ以後ダブルスイッチはできない」との規定が 2015 年度の規則改正で <u>5.10(b)[原注]</u>に追加になった。</p> <p>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</p>	<p>2015 年 <u>5.10(b)[原注]</u>に伴う追加</p> <p>2016 規則条文変更 以下番号を繰り下げる</p>

		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。	
59	9 スピードアップルール 最後のパラグラフ 社会人野球では、・・・・・・・・	9 スピードアップルール 最後のパラグラフ 社会人野球および大学野球では、・・・・・・・・	2015 特別規則の改正
59		11 バッターズボックスルール 2016年(米国では2015年)、旧規則6.02(d)がメジャーリーグにも適用されることになり、「バッターズボックスルール」として改正された(5.04(b)(2)(A)・(B))。 この規則のペナルティは、「打者が意図的にバッターズボックスを離れてプレイを遅らせ、かつ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。そこで、アマチュア野球では、アマチュア野球内規に「②バッターズボックスルール」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ている。	2016 規則改正に伴う追加 以下番号を繰り下げる

ページ	現 行	修 正	備 考
60	12 ハーフスイング	<p>12 ハーフスイング 最後尾に次を追加する。 <u>8.02(c)[原注2]</u>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。」</p> <p>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。</p>	<p>2015 規則改正に伴う追加 2016 規則条文変更</p>
79	<p>16 インフィールドフライと妨害 例題(2)の回答 ——打者はインフィールドフライでアウトが宣告され、一塁へ進むことができなかったので、ボークのペナルティが適用され、走者二・三塁で打者は打ち直しとなる。</p>	<p>16 インフィールドフライと妨害 例題(2)の回答 ——打者は<u>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。</u></p>	2015 訂正

ページ	現 行	修 正	備 考
85	1 ワインドアップポジション 例題の3行目、カッコ内 ……、左投手の場合は二塁側回り)	1 ワインドアップポジション ……、左投手の場合は <u>一塁側</u> 回り)	2015 訂正
86	2 セットポジション 下から3行目 しかし、ひとたびストレッチを行ったならば、必ずセットポジションをとらなければならない。	2 セットポジション 下から3行目 しかし、ひとたびストレッチを行ったならば、 <u>打者に投球する前に</u> 、必ずセットポジションをとらなければならない。	2016 修正
89	9 偽投について 第3パラグラフ 偽投とは、二塁に向かって直接踏み出す（ステップする）ことが必要で、さらに両手を離すとかして投げる形を作ることが求められる。ただし、単独塁の場合は投げる形を省略することができる。なお、プロ野球では、偽投はステップだけでよいとしている（腕を振り、両手を離す行為は必要ない）。	9 偽投について 第3パラグラフ 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、	2016 変更

		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。	
90	<p>11 走者二塁のときの三塁への送球 第5パラグラフ以降</p> <p>つぎに、「必要なプレイ」とは……………。</p> <p>このことから、三塁への偽投の禁止とは、投球当時に三塁に走者がいるときに偽投をした場合はボークとなることわかる。</p> <p>このような整理をした上で、単独二塁のケースを考えてみると、次のような事例が想定されるが、これらはいずれもそのプレイが三塁への偽投禁止に抵触するというより、そのプレイがその走者に対する必要なプレイとみなせるかどうかということがポイントとなる。つまり、「必要なプレイ」とは、二塁走者に三塁への進塁行為があったかどうかで判断され、盗塁の素振りがみられない、あるいはただ単にスタートを切っただけという場合、投手が二塁へ偽投した後、投手板を踏んだまま、三塁へ送球したり、送球するまねをしたら。それはボークとなる。</p> <p>しかし、走者に進塁行為があれば、投手が二塁へ偽投した後、三塁へ送球したり、送球するまねをすることは、必要なプレイとして合法である。</p>	<p>11 走者二塁のときの三塁への送球 第5パラグラフ以降</p> <p>三塁への偽投禁止とは、投球当時三塁に走者がいるときに投手が投手板を踏んだまま三塁に送球するまねをした場合(6.02(a)(2))、および投球当時三塁に走者がいなくて、投手が投手板を踏んだまま三塁に送球するまね(送球を止めた場合を含む)をした場合(6.02(a)(4))はボークとなるということである。三塁に送球すれば問題ない。ただし、走者が三塁にいなくても必要なプレイと判断された場合には、6.02(a)(4)[原注]により三塁に送球することは認められる。</p> <p>では「必要なプレイ」とはどういう場合を言うのであろうか。2015年度の規則改正で、6.02(a)(4)[原注]に、つぎの規定が追加された。</p> <p>「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。」</p> <p>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</p>	<p>2015 規則改正に伴う変更</p> <p>2016 規則条文変更</p>

	<p>・・・・・・・・判断である。</p>	<p>言っている。</p> <p>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。</p> <p>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、<u>6.02(a)(2)</u>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。<u>6.02(a)(4)</u>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。</p> <p>以上のおおりに、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。・・・・・・・・判断である。</p> <p>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。(アマ内規⑩)</p>																						
<p>91</p>	<table border="1"> <tr> <td colspan="3">11 走者二塁のときの三塁への送球</td> </tr> <tr> <td></td> <td>事例</td> <td>処置 (8.05(d))</td> </tr> <tr> <td>1</td> <td></td> <td>必要なプレイ</td> </tr> </table>	11 走者二塁のときの三塁への送球				事例	処置 (8.05(d))	1		必要なプレイ	<table border="1"> <tr> <td colspan="3">11 走者二塁のときの三塁への送球</td> </tr> <tr> <td></td> <td>事例</td> <td>処置 <u>6.02(a)(4)</u></td> </tr> <tr> <td>1</td> <td></td> <td><u>ボークである。</u></td> </tr> <tr> <td>2</td> <td></td> <td><u>必要なプレイとし</u></td> </tr> </table>	11 走者二塁のときの三塁への送球				事例	処置 <u>6.02(a)(4)</u>	1		<u>ボークである。</u>	2		<u>必要なプレイとし</u>	<p>2015 規則改正に伴う変更 2016 規則条文変更</p>
11 走者二塁のときの三塁への送球																								
	事例	処置 (8.05(d))																						
1		必要なプレイ																						
11 走者二塁のときの三塁への送球																								
	事例	処置 <u>6.02(a)(4)</u>																						
1		<u>ボークである。</u>																						
2		<u>必要なプレイとし</u>																						

			として認められる			<u>て認められる。</u>	
	2		同上		3	<u>ボークである。</u>	
	3		同上		7	<u>ボークである。</u>	
	7		審判員の判断で、プレイの必要があったとみなされれば必要なプレイとして許される。マウンドを降りる際は、軸足を正しく投手板から外す必要がある。		8	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。	
	8		審判員の判断によるが、必要なプレイなプレイとはみなせず、ボークとなる。				
100	22 ボークの後の”タイム”			22 ボークの後の”タイム “ (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			2015 新規追加 以下番号を繰り下げる。

		<p>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。</p> <p>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。</p>	
101		<p>25 投手が異物をつける</p> <p>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。</p> <p>[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。</p> <p>[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。</p>	<p>2015 規則改正に伴う追加</p> <p>2016 規則条文変更</p> <p>以下番号を繰り下げる</p>

		<p>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。昨シーズン、メジャーで首筋に松ヤニをつけてそれをボールにこすりつけていた投手が見つかり退場になった例があった。したがって、右投手の左手、すなわちグラブをはめた手、指に何か異物をつけることが今後起きるかもしれない。そのようなことが起きる前に、あらかじめ予防措置を講じておこうというのが今回の改正と理解できる。</p> <p>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、フェアの精神に悖る行為であることに間違いない。</p> <p>参考までに、社会人および全日本大学野球選手権大会などの大学野球では、6.02(c)(7)本文および[原注]の適用に際しては、異物を「投球に影響を及ぼすもの」と解釈し、監督から申し出があり、審判員が認めたものに限って許可することとしている。(日本野球連盟(社会人野球)内規 11、全日本大学野球選手権大会特別規則 7 など)</p>	
104	26 マウンドに行く回数	<p>26 マウンドに行く回数</p> <p>第5パラグラフ（・・・数えられる。）の後に新たに次のパラグラフを追加する。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p><u>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</u></p> <p>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。</p> </div>	2015 新規追加 2016 規則条文変更

		<p>ただし、投手交代の場合を除く。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>（2015年2月10日アマチュア野球規則委員会通達）</p> <p>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き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、<u>5.10(1)(2)</u>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。</p>	
105	26 マウンドに行く回数 上から4つ目のパラグラフ	26 マウンドに行く回数 上から4つ目のパラグラフ全体を次のように入れ替える。	2015「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

	<p>社会人野球では、スピードアップのために監督またはコーチがマウンドに行く回数を以下のとおり制限している。(社会人野球内規14)</p> <p>14.</p> <p>③内野手(捕手を除く)が</p> <p>.</p>	<p>社会人および大学野球で「社会人及び大学野球における試合のスピードアップに関する特別規則」を制定することに2015年2月3日に合意した。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>監督またはコーチが投手のもとへ行ったときも1人の内野手だけ(この場合は捕手は含まない)が投手のもとへ行くことが許され、そしてそれは内野手が投手のもとへ行った回数に数えられる。</p> <p>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。</p>	<p>則」の制定による修正</p>
105	<p>26 マウンドに行く回数 最後のパラグラフ なお、社会人野球では、.(社会人野球内規15)</p> <p>15. 一試合につき攻撃側の</p> <p>ただし、攻撃側の責めに帰せないタイム中(例えば、守備側がマウンドに集まっているとき、. . . .)に話し合いを持って、さらに遅延を招かない限り、回数にはカウントされない。</p>	<p>26 マウンドに行く回数 最後のパラグラフ なお、社会人および大学野球では、.(同上特別規則10)</p> <p>10. <u>1</u>試合につき攻撃側の</p> <p>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<u>投手のもと</u>に集まっているとき、. . . .)に話し合いを持って、さらに<u>試合を遅延させない限り</u>、回数には数えない。</p>	<p>2015「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」の制定による修正</p>
111	<p>5 打球が走者に当たる 下から10行目太字の部分</p>	<p>5 打球が走者に当たる 下から10行目太字の部分</p>	<p>2015表現の修正</p>

	野手が打球を処理しようとしているときは別である。	はじいた打球を処理しようとしている野手を妨害した場合は別である。				
111	5 打球が走者に当たる 下から6行目 ……、走者はアウトが宣告される。……	5 打球が走者に当たる 下から6行目 ……、走者は <u>5.09(b)(3)</u> によってアウトにされる場合もある。……	2015 表現の修正 2016 規則条文変更			
123	19 ボークと打撃妨害 例題1：走者一塁、一・二塁、または満塁とのときは、	19 ボークと打撃妨害 例題1：走者一塁、一・二塁、または <u>満塁</u> のときは	2015 修正：「と」を削除			
132	31 打者のスイングの余勢でバットが捕手に触れる	31 打者のスイングの余勢でバットが捕手に触れる 事例の表に次を追加 <table border="1" data-bbox="958 703 1572 906"> <tr> <td>5</td> <td>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</td> <td>同上</td> </tr> </table>	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	2015 事例の追加 以下番号を繰り下げる
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				
133		33 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	2016 新規追加			

		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。	
133		<p>34 本塁の衝突プレイ</p> <p>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にふさいでしまう“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。こういった事態に対して、2015年にメジャーリーグもようやく重い腰を上げ、6.01(i) “collision rule”を採用するに至った。我が国では、2013年に「危険防止（ラフプレイ禁止）ルール」としてアマチュア野球内規が定められ、すでに運用しているが、今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。</p> <p>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ィングを禁止するルールが採用されたようである。</p> <p>以下に2016年版アマチュア内規の抜粋を記載する。下線部は、新ルール 6.01(i)に対応するため変更した部分である。</p> <p>⑩ 危険防止（ラフプレイ禁止）ルール</p> <p>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</p>	2016新規追加

		<p>図的に野手に体当たりあるいは乱暴に接触することを禁止するものである。</p> <p>1. タッグプレイのとき、野手がボールを明らかに保持している場合、走者は(たとえ走路上であっても)野手を避ける、あるいは減速するなどして野手との接触を回避しなければならない。審判員は、</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 <p>と審判員が判断すれば、その行為は故意とみなされ、たとえ野手はその接触によって落球しても、走者にはアウトが宣告される。ただちにボールデッドとなり、他の走者は妨害発生時に占有していた塁に戻る。なお、走者の行為が極めて悪質な場合は、走者は試合から除かれる場合もある。(規則 6.01 i (1))</p> <p>2. 次の場合には、たとえ身体の一部が塁に向かっていても、走者には妨害が宣告される。</p> <p>(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)。</p> <p>《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)内に留まる必要がある。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</p>	
--	--	---	--

		<p>ることを避けるためであれば、それは許される。》</p> <p>(2) 走者が体を野手にぶついたりして、野手の守備を妨害した場合。</p> <p>(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。</p> <p>(4) 走者がいずれかの足で野手を払うか、蹴った場合。</p> <p>(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。</p> <p>ペナルティ (1) ~ (5)</p> <p>1) <u>フォースプレイのときの0アウトまたは1アウト</u>の場合、妨害した走者と、打者走者にアウトが宣告される。すでにアウトになった走者が妨害した場合も、打者走者にアウトが宣告される。ただちにボールデッドとなり、他の走者は進塁できない。</p> <p>2) <u>フォースプレイのときの2アウトの場合</u>、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。</p> <p>3) <u>タッグプレイの場合</u>、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。</p> <p>4) <u>走者のスライディングが極めて悪質な場合は</u>、</p>	
--	--	---	--

		<p>走者は試合から除かれる場合もある。(規則 5.09 b (3)、規則 6.01 i (1))</p> <p>3. <u>タッグプレイ</u>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。</p> <p>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。</p> <p>ペナルティ</p> <p>捕手または野手がボールを保持していて、上記の行為で走者の走路をふさいだ場合、正規にタッグされればその走者はアウトになるが、審判員は捕手または野手に警告を発する。走者が故意または意図的に乱暴に捕手または野手に接触し、そのためたとえ捕手または野手が落球しても、その走者にはアウトが宣告される。ただちにボールデッドとなり、他の走者は妨害発生時に占有していた塁に戻る。(規則 6.01 h、6.01 i (2))</p> <p>アマチュア野球内規では、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</p>	
--	--	---	--

		<p>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。</p> <p>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。</p>	
157	6 悪送球による安全進塁権	<p>6 悪送球による安全進塁権 最後から3つ目のパラグラフの後に、次を追加する。</p> <p>”悪送球がなされたとき”とは、・・・・・・・・・・言うのではない。また、わが国では、”悪送球が野手の手を離れたときの走者の位置”については、走者の占有塁を基準にするのではなく、”各走者の立っているところ”との解釈をとっている。(1980年プロ・アマ合同規則委員会の結論を2015年に同委員会にて再確認)</p>	2015 規則適用上の解釈再確認
157	7 投球当時とは アマチュア野球では、“投球当時とは”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統一している。 プロ野球およびMLBでは、投手が打者への投球動作を起こしたときとしている。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、アマチュアの場合はその走者の投球当時の塁は一塁となり、プロお	<p>7 投球当時とは アマチュア野球では、“投球当時とは”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“<u>投手が打者に対する投球動作を開始した時</u>”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、<u>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。</u></p>	2016 修正

	<p>よびMLBの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という違いがある。</p> <p>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。</p>	<p>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。</p>	
170	<p>23 進塁放棄 例題1の回答 ——得点は認められない。……………</p> <p>もしノーアウトまたはワンアウトの場合であれば、三塁走者が本塁を踏んだときに決勝点となって試合終了となる。</p>	<p>23 進塁放棄 例題1の回答 ——得点は認められない。……………</p> <p>もしノーアウトまたはワンアウトの場合であれば、<u>三塁走者、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。</u></p>	2015 訂正
107		<p>24 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</p> <p><u>5.09(b)(2)</u>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。</p> <p>一塁に触れた打者走者がアウトと思いきんでダッグアウトか守備位置に向かったとき、アピールの有無に関係なく、審判員がその行為を走塁する意思を放棄したと判断した場合、その打者走者に審判員はアウトを宣告できる。</p> <p>審判員は、守備側からアピールがあった場合、また走塁を放棄したと判断した場合、いずれの場合でもその打者走者にアウトを宣告できることとする。<u>(5.09(b)(2)、5.09(b)(11))</u></p>	<p>2015 規則適用上の解釈の変更により新規追加</p> <p>2016 規則条文変更</p> <p>以下番号を繰り下げる</p>

ページ	現 行	修 正	備 考
177		<p style="text-align: center;">公認野球規則 アマチュア野球内規 2016</p> <p>目次</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 次回の第1打者 ② バッテ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 <p style="text-align: center;">序</p> <p>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。</p> <p>なお、この内規は、2016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</p>	2016年改正により全部差し替え

		<p>が加えられるかもしれないことをお断りしておく。 2016年2月</p> <p style="text-align: center;">アマチュア野球内規 (規則適用上の解釈)</p> <p>① 次回の第1打者 たとえば2アウト、打者のボールカウント1ボール2ストライク後の投球のときに、三塁走者が本盗を企てたが得点とならないで攻守交代になったような場合、次回の第1打者を明らかにするため、球審は、打者が三振でアウトになったのか、走者が触球されてアウトになったのかを明示しなければならない。(規則 5.04 a (3)、5.09 a (14))</p> <p>② バッターズボックスルール (1) 打者は打撃姿勢をとった後は、次の場合を除き、少なくとも一方の足をバッターズボックス内に置いていなければならない。この場合は、打者はバッターズボックスを離れてもよいが、「ホームプレート」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) 打者が投球を避けてバッターズボックスの外に出ざるを得なかった場合。 3) 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。 4) 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。 5) 打者がバントをするふりをした場合。</p>	
--	--	---	--

		<p>6) 暴投または捕逸が発生した場合。</p> <p>7) 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。</p> <p>8) 捕手が守備のためのシグナルを送るためキャッチャー ボックスを離れた場合。</p> <p>(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。</p> <p>1) プレーヤーの交代</p> <p>2) いずれかのチームの協議</p> <p>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。</p> <p>ペナルティ (1)・(2)</p> <p>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)～8)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)～2)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。</p> <p>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。</p> <p>なお、球審は、再びストライクを宣告するまでに、</p>	
--	--	--	--

	<p>打者が正しい姿勢をとるための適宜な時間を認める。 (規則 5.04 b (4)(A)、同(B))</p> <p>③ ワインドアップポジションの投手 ワインドアップポジションをとった右投手が三塁(左投手が一塁)に踏み出して送球することは、投球に関連した足の動きをして送球したとみなされるから、ボークとなる。 投手が投球に関連する動作をして両手を合わせた後、再び両手をふりかぶることは、投球を中断または変更したものとみなされる。投球に関連する動作を起こしたときは、投球を完了しなければならない。(規則 5.07 a (1))</p> <p>④ 最終回裏の決勝点 正式試合の最終回の裏かまたは延長回の裏に、規則 6.01(g)規定のプレイで三塁走者に本塁が与えられて決勝点になる場合には、打者は一塁に進む義務はない。(規則 5.08 b、6.01 g)</p> <p>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</p>	
--	--	--

	<p>る前に守備側がアピールすることが必要である（規則 5.09(c) [5.09 c 原注] [注 2]）。しかし、守備側がアピールしても、打者は一塁への安全進塁権を与えられているので、打者が気づいて一塁に到達すれば、アピールは認められない。</p> <p>守備側のアピールを認めて打者をアウトにする場合は、</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 <p>である。（規則 5.08 b、5.09 c [5.09 c 原注] [注 2]）</p> <p>⑥ アウトの時機</p> <p>アウトが成立する時機は、審判員が宣告したときではなくて、アウトの事実が生じたときである。第3アウトがフォースアウト以外のアウトで、そのアウトにいたるプレイ中に走者が本塁に達するときなどのように、状況によっては速やかにアウトを宣告しなければならない。（規則 5.08 a [注 1]）</p> <p>⑦ アピールの場所と時期</p> <p>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。</p> <p>アピールは、ボールインプレイのときに行わなければな</p>	
--	--	--

		<p>らないので、ボールデッドのときにアピールがあった場合は、当該審判員は「タイム中だ」ということとする。 (規則 5.09 c)</p> <p>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。</p> <p>⑧ 審判員がインプレイのとき使用球を受け取る 3アウトと勘ちがいした守備側が、使用球を審判員に手渡したのを審判員が受け取った場合は、規則 6.01(d)を準用する。審判員が使用球を受け取ると同時にボールデッドとし、受け取らなかったらどのような状態になったかを判断して、ボールデッド後の処置をとる。また、ベースコーチが同様のケースで試合球を受け取った場合も、受け取ると同時にボールデッドとするが、走者はボールデッドになったときに占有していた塁にとどめる。 (規則 6.01 d)</p> <p>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 6.01 g)</p> <p>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</p>	
--	--	--	--

		<p>一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あるいは乱暴に接触することを禁止するものである。</p> <p>1. タッグプレイのとき、野手がボールを明らかに保持している場合、走者は（たとえ走路上であっても）野手を避ける、あるいは減速するなどして野手との接触を回避しなければならない。審判員は、</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 <p>と審判員が判断すれば、その行為は故意とみなされ、たとえ野手はその接触によって落球しても、走者にはアウトが宣告される。ただちにボールデッドとなり、他の走者は妨害発生時に占有していた塁に戻る。なお、走者の行為が極めて悪質な場合は、走者は試合から除かれる場合もある。（規則 6.01 i (1)）</p> <p>2. 次の場合には、たとえ身体の一部が塁に向かっていても、走者には妨害が宣告される。</p> <p>(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）。</p> <p>《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</p>	
--	--	---	--

	<p>される。》</p> <p>(2) 走者が体を野手にぶついたりして、野手の守備を妨害した場合。</p> <p>(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。</p> <p>(4) 走者がいずれかの足で野手を払うか、蹴った場合。</p> <p>(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。</p> <p>ペナルティ (1) ~ (5)</p> <p>1) フォースプレイのときの0アウトまたは1アウトの場合、妨害した走者と、打者走者にアウトが宣告される。すでにアウトになった走者が妨害した場合も、打者走者にアウトが宣告される。ただちにボールデッドとなり、他の走者は進塁できない。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>4) 走者のスライディングが極めて悪質な場合は、走者は試合から除かれる場合もある。(規則 5.09 b (3)、規則 6.01 i (1))</p> <p>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</p>	
--	--	--

	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>ペナルティ</p> <p>捕手または野手がボールを保持していて、上記の行為で走者の走路をふさいだ場合、正規にタッグされればその走者はアウトになるが、審判員は捕手または野手に警告を発する。走者が故意または意図的に乱暴に捕手または野手に接触し、そのためたとえ捕手または野手が落球しても、その走者にはアウトが宣告される。ただちにボールデッドとなり、他の走者は妨害発生時に占有していた塁に戻る。(規則 6.01 h、6.01 i (2))</p> <p>⑪ 投手の遅延行為</p> <p>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 6.02 a (4)、6.02 a (8)、6.02 c (8))</p> <p>⑫ 投球する手を口または唇につける</p>	
--	--	--

		<p>規則 6.02(c)(1)のペナルティに代えて、審判員はその都度警告してボールを交換させる。(規則 6.02 c)</p> <p>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 7.01 c)</p> <p style="text-align: right;">2016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</p>	
--	--	---	--