

土器川リーグ 審判講習 資料

(目次)

☆ 試合装具 (安全具)、同一衣装、背番	P—1
☆ 試合開始と終了、雨天コールド処置、指名打者	P—2～5
☆ 公認野球規則からの抜粋 (トラベル解決書)	P—6～
① 走者に打球が当たった時の処置 (規則 6.01(a))	P—6
② 得点の記録 (規則 5.08)	P—6
③ 打球が塁審に当たった時の処置 (規則 5.05 (b)(4))	P—7
④ インフィールドフライ (用語の定義 40)	P—7
⑤ 故意落球 (規則 5.09 (a)(12))	P—8
⑥ 送球が走者に当たった場合の処置	P—8
⑦ 振り逃げ (規則 5.05 (a)(2))	P—8
⑧ 捕手の“正規の捕球”とは (規則 5.09 (a)(2))	P—8
⑨ 打者が空振りして、投球が身体に当たる (規則5.09(a)(6))	P—9
⑩ 打撃妨害 (規則 5.05 (b)(3)、6.01(C) 他)	P—9
⑪ 同一塁上の2走者 (規則 5.06 (a)(2)、(b)(2))	P—9, 10

- ⑫ アピールアウト ([規則 5.09 \(C\)](#)) P—10, 11
- ⑬ ホームベース付近での「ファウル」と「フェア」の判定 P—11
- ⑭ 投手板に当たった打球の行方 (「ファウル」と「フェア」) P—11
- ⑮ ボーク ([規則 6.02 \(a\)](#)、[関連 5.07— \(a\)~\(f\)](#)) P—12
- ⑯ 投球姿勢と動作 ([規則 5.07\(a\)他](#)) P—13
- ⑰ 安全進塁権 ([規則 5.06 \(b\)](#)) P—14, 15
- ⑱ 野手の悪送球による安全進塁権 ([5.06 \(b\)\(4\)](#)) P—15~17
- ⑲ コリジョンルール(「本塁での衝突プレイ」[6.01 \(i\)\(2\)](#)) P—17, 18
- ⑳ 打順の誤り ([規則 6.03 \(b\)](#)) P—19
- ㉑ 審判員の裁定とアピール (訂正の要請) ([8.02 \(b\)準拠](#)) P—20
- ㉒ プレーヤーの禁止事項 ([規則 6.04 準拠](#)) P—20
- ㉓ 「野球規則・審判技術委員会」でのトラブル対応([DL規定31項](#)) P—20／



(1) 土器川（特別）ルール

① 試合装具（安全具）着用の義務付け —— 完全実施！

☆ 当リーグの全試合にあたっては、下記の安全具着用を厳守のこと（強制着用）。

＊ 捕手・・・ヘルメット、レガーズ着用（プロテクターも使用が望ましい）とする。

＊ 打者・次打者・走者・・・・・・・・すべてヘルメット着用 とする（計5個～）。

—— 以上、2005年～ 実施 ——

☆ 試合前に上記安全具をベンチ横に並べて 審判員（塁審 → 主審に報告）が確認し、不足チームは、

1、1回目 → 警告・厳重注意（記録用紙に記入のこと）

2、2回目 → 7-0 処置（不戦敗）とする

3、何回も繰り返してルールを無視するチーム → 途中除籍

② 選手の 30分前集合 と ユニフォームの同一衣装（意匠）・背番号 について

☆ 大会試合規定13項 → 参加チームは試合開始時刻30分前までに試合場に到着のこと。またユニフォームは同一衣装（意匠）を厳守のこと。

同上（イ） → ユニフォームの一部（帽子など）を忘れるなどしたときは、登録番号を明示の上、審判員（球審）の許可をうけること。

同上（ロ） → 別ユニフォーム（上・下あるいはその何れかも含む）や、開始時刻に9名揃わない時は、相手チームの不戦勝として練習試合（審判員配置）を行う。

注 1： 帽子やストッキングの忘れ、スパイクシューズやアンダーシャツの色違いなどは許容範囲とし、審判員は 注意しての（イ）項 処置扱い とする。

注 2： 上・下 ユニフォーム 統一衣装（意匠）が「試合前提」の原則 となっており、従って、旧ユニフォームは不許可【（ロ）項の適用 をうけて不戦敗】となる。

☆ 大会試合規定14項 → 背番号は 監督 30、主将 10、それ以外の選手は「0～99以下の数字」とし、監督が出場できない時は当日の審判員（球審）に届け出ること。

独立リーグのため背番「0～99」迄を認めるが、他はアマチュアルールを守る。

背番号「00・01・02・03……や三桁以上（100・101……）」は認めない。

- ③ 試合開始時刻＝球審の「プレイ宣告」時点 ⇒ 記録表に記す（集合・挨拶時点ではない）こと。

↓

開始（５～８分）前にヘルメット等の安全具チェック（個数等 確認）。

↓

開始（３～５分）前に集合・挨拶を終えること。

↓

人数不足の時は、並べたまま定刻まで待ち、処置 のこと。

- ☆ 比較的にⅠ部の試合では、１時間３０分あれば７回終了のケースが多々あるが、他の部では６回前後での終了ケースが多く見られる。

「試合はスピーディーに行い、無駄な時間を省くこと。攻守交替は駆け足実行・・・速やかに・・・」 → 試合規定 **17** 項重視、審判員は声掛けを！

- ④ 試合終了処置 について（２０１５年～適用）

1 試合 7 回（1 時間 3 0 分前後）で終わるようなスピーディーな試合を目標とするも、実態的には 7 回に至らないケースが多々あります。

次の試合が控えており、ウォームアップの時間は少なくとも 20 分程度は必要です。

次試合開始時刻を守るために、以下の 大会試合規定 1 2 項 を定めての現地運用で統一していますので、解釈間違いのないようにして下さい。

（1 時間 3 0 分前後 ⇒ 1 時間 2 5 分 ～ 長くても 1 時間 4 0 分前 に終わるがベスト）

プレー後 **1 時間 3 0 分** を経過すればイニングに関係なく、審判員（主審）の状況判断により最終回宣告できる（また **大差がある場合は、その以前でも可** とする）。

———— **大会試合規定 1 2 項 改定** ————

主審は「試合の流れと経過時間に留意」して、イニング前に最終回通告をすること。

小差の場合 → 記録員は試合開始後、1 時間 3 0 分到達時点（その以前では「アト何分」）を主審に伝える。

大差の場合 → 記録員は試合開始後、1 時間 3 0 分以前に「開始～何十分経過」、または「アト何分で 1 時間 3 0 分に到達」を主審に伝える。

記録員からの伝達で試合経過時間を把握した主審は、両チームに「最終回宣告」または「最終回の可能性あり」の通告をして、スコア上 問題なき終了 とすること。



注： 勝越し後攻チームの攻撃中に1時間30分に到達（または接近）しても、3アウトまで試合を続行して、次回を最終回 とすること。

正しい処置の具体例

「最終回の可能性あり」での終了

①



チーム	1	2	3	4	5	6	7	計
A	0	0	1	2	4	0		7
B	0	0	2	2	0	1		5

5回終了時 A（先攻）勝越し状態
6回（裏）終了（3アウト時）で
1時間30分を超えたケース。

「最終回」

②



チーム	1	2	3	4	5	6	7	計
C	4	0	1	2	0	0	0	7
D	0	2	0	2	0	4	×	8

5回終了時 C（先攻）勝越し状態
6回（裏）途中で 1時間30分を
超えて、終回に入るケース。

「最終回の可能性あり」または「最終回宣告」での終了

③



チーム	1	2	3	4	5	6	7	計
E	1	0	0	2	1			4
F	2	4	2	5	×			13

5回表終了となるも、プレー後
1時間30分に至らないケース。

ケース①は最短コースでの終了を適用。②は6回裏、勝越し終了コースだが、最終回通告をしていないため、終回に入ったケース。③は大差のケース。 → **すべて主審に一任。**

⑤ 前の試合が長引く場合の処置

1、終了挨拶後、トンボ整備以外の選手は、速やかにベンチ清掃・撤去。次試合監督・選手等はベンチ入りを待たずして、メンバー表作成や空いたフィールドでの練習等を済ませておく。

2、最悪ケースでは、開始時刻が 5分・10分ズレる場合 あるも、仕方なし。

（担当主審に一任 → * 記録表（記入例）→ 15：05開始 ～16：38終了）

⑥ 雨天のため試合続行不可能と判断した時は、次の措置を採用する。(大会規定17.)

(イ) 雨天コールドゲームの採用(4回または50分) 個人記録は生かすこと

主審は雨とグラウンドの状態を見て、イニング前に「雨天コールド採用の可能性あり」を両チームに伝えなければならない。→ イニング(4回) or 時間(50分)の選択 は主審に一任する。

☆ 両チームとも4回を完了するか、先攻チームが4回終わった得点より後攻チームの3回までの得点が多い場合。

また後攻チームの勝越し状態で、5回表に先攻チームの攻撃(逆転勝越し)で終了した時は、その得点は無効とする。但し4回裏に得点があれば、5回が終回となる。

チーム	1	2	3	4	計	チーム	1	2	3	4	5	計
A	0	0	2	1	3	C	2	1	0	0	4	3
B	6	1	0	×	7	D	3	0	2	0		5

☆ 上記4回に至らない場合でも、試合時間が プレー後50分 を経過した時。

チーム	1	2	3	計	
A	4	1	5	10	← 2回裏の攻撃途中で50分経過するも、 B勝越し状態のため次回を終回とする。
B	2	1	1	×	
				13	

チーム	1	2	計	
C	1	2	7	← 2回終了時点で50分経過のケース。
D	5	8	13	

☆ 4回以降(5, 6回)での「雨天コールド措置」

チーム	1	2	3	4	5	6	計	
E	0	0	2	1	0	1	3	← 6回表の攻撃中または終了して 終えた(中断から中止)場合、 6回表の <u>得点は無効</u> で引分処理。
F	2	0	1	0	0		3	

チーム	1	2	3	4	5	6	計	
G	3	0	1	0	2	0	6	← 6回裏の攻撃中または終了して 終えた(中断から中止)場合、 6回裏の得点無効 ⇒ ×とする。
H	2	3	0	2	1	3	8	
								↑ 5回まで引分状態 ⇒ 6回裏を 1× で処理。

(ロ) 雨天ノーゲームの採用（雨天コールド不成立） 個人記録抹消のこと

- ☆ 試合時間がプレー後50分に至らない で、3回の攻守までしか終了していない時。
- ☆ 同様に 先攻チームの勝越し状態で、4回表の攻撃中か 終了時に中止した場合。

★ 上記（イ）（ロ）のケースは、当番者（主審）が現地状況を事務局に知らせ、その判断を仰ぐ（指示を求める）こと。審判員は試合主催者側の一員である、との自覚のもとに、また、チームの試合日条件も考慮して、試合消化の発想をベース（（イ）の成立を重視）とすべきである。

⑦ 試合中の負傷選手の再出場の可否は、三者（主審・負傷本人・チーム）で決定する。

——— 大会規定19項

（イ）攻守を問わず9人で負傷選手の試合復帰が出来ない場合は、得点差に関係なく負傷者側チームの負け（没収試合【7—0】）とする（但し、個人記録は生かすこと）。

また臨時代走は試合復帰可能であれば、負傷選手から最も遠い打順の選手で認める。

（ロ）10人で 控え選手との交代後に負傷者が出た場合は、退いた選手の再出場を認める。

⑧ 試合途中で選手に急用ができ、退場する場合も大会規定19項に倣う処置をとる。

⑨ 当リーグの 指名打者ルール（ 規則 5. 11(a)、(b)【注2】 に準拠 ）

（1）一つのポジション・打順固定 → 試合前に指定（交換票明記）のこと。

- ・ 指名打者が守備（交代）についてもよいが、自分の指定打順で打撃を続けること。
したがって 10人の場合、DH指定守備者は 退いた守備者の打順を受け継ぐ。
- ・ 上記処置は指名打者の役割消滅を意味し、指名打者との交代守備者の再出場は、退きベンチ入りしているため 許されない。
- ・ DH指定守備者が指名打者に代わって打撃した場合や、他の守備位置についた場合も指名打者の役割は消滅する。

（2）指名打者の交代（代打・代走）は 一人のみ可 とする（記録表・複雑排除）。

- ・ 指名打者は、相手投手に対して 一度は打撃を完了しなければ交代できない 。
- ・ 指名打者が走者となり、それに替わる代走者は 以後、指名打者の役割を受け継ぐ。

(2) 公認規則からの抜粋（よく見られるトラブル—— 誤認 解決書）

① 走者に打球が当たった時の処置（ 一目表 ）

		野 手 に 守 備 機 会 が		
打 球 が 野 手 に	打球が野手に触れた	あった	なかった	
				故意に蹴った
	触れた	インプレイ・成り行き 規則 6. 01(a) 11(A)	インプレイ・成り行き 規則 6. 01(a) 11(A)	守備妨害・アウト 6. 01(a) 11 但し書き
	触れない	守備妨害・アウト 規則 6. 01 (a) 11	インプレイ・成り行き 規則 6. 01(a) 11(B)	守備妨害・アウト 6. 01(a) 11 但し書き

規則 6. 01(a) ⇒ 走者のインターフェア（妨害）に関する条文

(11) 野手（投手を含む）に触れていないフェアボールが走者に触れた場合 → 守備妨害で走者アウト、ボールデッド（打者は規則5. 06(b) (3) (B)②により安全に一塁へ）。

ただし、走者がフェアボールに触れても、

(A) いったん内野手（投手を含む）に触れたフェアボールに触れた場合

(B) 一内野手（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、他の何れの内野手も守備する機会がない場合

には、審判員は 走者が打球に触れたという理由で、アウトを宣告してはならない。

——（ 関連 5. 06(C)(6)、5. 09(b)(7) ）

② 得点の記録（規則 5. 08）

【 例外 】 第3アウトが次のような場合には、そのアウトにいたるプレー中に、走者が本塁に進んでも、得点は記録されない。

- (1) 打者走者が一塁に触れる前にアウトにされた時。（5. 09a、6. 03a 参照）
- (2) 走者がフォースアウトされた時。（5. 09b6 参照）
- (3) 前位の走者が塁に触れ損ねて アウトにされた時。（5. 09c1・2、同 d 参照）

③ 野手に触れていない打球が、内野の内側に入っている塁審に当たった時の処置

ボールデッドとなり打者（安全進塁権が発生）は一塁へ、後方塁が詰まっていれば、それぞれ次塁へ進む（一・三塁、三塁の場合は、三塁走者はそのままとなる）。

規則5. 05b(4) → 野手（投手を含む）に触れていないフェアボールが、フェア地域で審判員または走者に触れた場合。ただし、内野手（投手を除く）をいったん通過するか、または野手（投手を含む）に触れたフェアボールが審判員に触れた場合にはボールインプレイである。

④ インフィールドフライ（併殺プレーを防ぐためのルール） → **用語の定義 40**

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取れるように、直ちにインフィールドフライを宣告（打者は自動的にアウトになる）しなければならない。また、打球がベースラインの近くに上がった場合は、インフィールドフライ・イフ・フェアを宣告する（ファウルゾーンでの捕球は、ただのフライアウトである）。

(1) 適用条件

- ・ 無死または一死で、走者が一・二塁、または満塁の時（一塁、一・三塁は適用外）。
- ・ 野手（内野）が普通の守備行為をすれば捕球できる飛球（バント・ライナー除く）。

注： 上記（除 外）ケースは、別に「**故意落球**」規則あり。

(2) ボールインプレイ

- ・ 野手の落球を見越して離塁・進塁してもよい。
- ・ ただし、捕球されたら帰塁の義務が生じる。

(3) インフィールドフライと宣告された打球でも、フェアゾーンから転がってファウルゾーンで止まった場合。→ 野手に触れていなければ、その打球は、ただのファウルボールとなる。

(4) インフィールドフライと宣告された打球が、ファウルゾーンから転がってフェアゾーンで止まった場合。→ 野手に触れていなければ、フェアボールでありインフィールドフライとなる。

(5) インフィールドフライと宣告された打球が 走者に当たった場合は、**規則5. 09 (b)**（走者アウト）のルールに従う。

5. 09 (b) (7)

走者が、内野手（投手を含む）に触れていないか、または内野手（投手を除く）を通過していないフェアボールに、フェア地域で触れた場合。→ 走者アウト（ボールデッド）。

- ・ 塁を離れている走者に触れた場合は、打者および走者ともにアウト。
- ・ 但し、塁についている走者に触れた場合は、打者のみアウト。**(5. 09(b)(7)例外)**

⑤ 故意落球（併殺プレーを防ぐためのルール）→ **規則 5. 09(a)(12)**

ルール用語としての「故意落球」の“故意”とは、一般用語の故意（わざと）ではない。
容易に捕球できるはずの飛球または直球を、内野手が地面に触れる前に 片手または両手（グラブ）でボールに触れて落とした場合に適用され、“故意落球・バッターアウト”を宣告する。

（１）適用条件

- ・ 無死または一死で、走者が一塁にいる場合（一塁、一・二塁、一・三塁、満塁）。
- ・ バンドでの小飛球も適用。

（２）審判員は 無用な混乱を避けるため、故意落球発生直後にコールする。

- ・ ボールデッドとなり、ランナー進塁不可。

⑥ 送球が走者に当たった場合の処置 （—— 関連 **規則 5・09 (a)(11)**）

- ・ 審判員が 走者の故意（わざと）と判断すれば、守備妨害でアウト。
- ・ 審判員が 故意でないと判断すれば、インプレイ・成り行き。

⑦ 振り逃げ（**規則 5. 05(a)(2)**）—— インプレイ。バットを振らなくても成立。

第三ストライク目を捕手が 正規に捕球できなかった場合 に、打者は走者になれる。

（１）適用条件

- ・ 無死または一死で、一塁にランナーがいない時。
- ・ 二死の時（走者の有無は関係なし = 一塁にいてもよい）。
- ・ ワンバウンドの投球を空振りし、それを捕手がミットで捕った時。
- ・ 投球が捕手のユニフォーム、マスク、プロテクターなどの用具に挟まった時。

⑧ 捕手の“正規の捕球”とは（**規則 5. 09 (a)(2)【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、球審に触れて跳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、最初に捕手の身体または用具に触れて跳ね返ったのを、捕手が地上に落ちる前に捕球した場合はストライクであり、第三ストライクにあたるときには、打者はアウトである。（関連——「ファールチップ」**規則 定義 3 4**）

- ⑨ 2ストライク後、打者がスイング（バントの場合も含む）したが、投球がバットに触れないで、打者の身体に触れた時。→ **用語の定義 73 (e)** によりストライクとなり、**規則 5. 09(a)(6)** により 打者アウト となる。
- ⑩ 打撃妨害（インターフェア **規則 5. 05 (b)(3)、6. 01(C)他**）

打者がスイングに入った時に、捕手が故意または偶然に 打者の打撃行為を妨害した場合（例えばバットにミットが当たった場合など）には、打撃妨害が成立して 打者に一塁が与えられる。この打撃妨害は複雑なルールではないが、特殊な例として **次の2つ** がある。

- (1) **投手にボークがつく場合**（スクイズプレイの妨害 **規則 6. 01(g)**）

三塁に走者がいて、スクイズまたはホームスチールによって得点しようとしている時に打撃妨害があった場合は、便宜上投手にボークが課せられ、打者は一塁へ進み、三塁走者の生還が認められる。また、この時はボールデッドとなる。

- (2) **監督の選択権**（**規則 6. 01(C)【原注】**）

打撃妨害が起きた時に、打者および走者のうち一人でも進塁できなかった時には、監督はそのままプレーを続行するか、打撃妨害による進塁を獲得するか、を選択する事ができる。例えば、一死三塁で、打者のバットにミットが触れたが打球は外野まで飛び犠牲フライになった場合 → 打撃妨害をとり一死一・三塁とするか、犠牲フライで1点取り二死走者なしとするか、を監督は選択することができる。しかし、打者および走者が全員進塁した場合は、打撃妨害はとられず そのままプレーが続行される。

- ⑪ 同一塁上の2走者（**規則 5. 06 (a)(2)、(b)(2)**）

同一塁上で二人の走者が重なってしまった場合、野球規則によれば、前位の走者に優先権がある という事になっている。一般的に考えられるケースとしては、次のような例が挙げられる。

- (例1) 無死または一死で三塁に走者A、二塁に走者Bの時に、打者Cが外野フライを打ち、A、Bともにタッチアップをしたが、Aが途中で引き返し三塁上にA、B二人の走者が重なった。この時、野球規則に照らし合わせると、前位の走者＝Aに権利があるので、Bにタッチすればアウトになるが、Aにタッチしてもアウトにはならない（またタッチの順序も関係ない）。

(例2) 無死または一死で一塁に走者Aの時に、打者Bが三塁前にボテボテのゴロを打ったが、Aは進塁せず一塁上にA、B二人の走者が重なった。この場合、Aは「前位の走者」だが、進塁の義務があるのでタッチされればアウトになる。Bはタッチされてもアウトにならない（タッチの順序も関係ない）。このケースでは、Bが一塁に到達する前であればダブルプレーも可能。ただし、先にAにタッチする事が必要。先に一塁に触塁または一塁に到達する前のBにタッチした場合は、Aの進塁義務はなくなるから、Aが一塁ベースを離れない限りダブルプレーは不可となる。

⑫ アピール アウト (規則 5.09 (C))

守備側のアピール (その塁または走者へのタッチ) で 走者がアウトになるケース

(1) 飛球が捕球された後、走者が帰塁できなかった場合。

(2) 走者がベースを踏まずに通過（空過）した場合。

(A) 後位の走者が得点した場合は空過した塁を踏み直しはできない。

(B) ボールデッド下では、次塁に達していると空過した塁を踏み直しできない。

【注3】 本塁を踏みそこなった場合、投手が投手板につけば踏み直しはできない。

(3) 走者が一塁をオーバーランまたはオーバースライドしてすぐに帰塁しない場合。

(4) 本塁に触れず、しかも踏み直そうとしない場合。

走者が塁を空過してアピールアウトとなった場合の扱い

(1) 打者走者が一塁を空過した場合（四球を含む）。

- ・ 一塁に達する前のアウトとして取り扱う。
- ・ これが第三アウトに当たる場合は、他の走者の得点は認められない（アウトの成立時期とホームインのタイミングは関係ない）。

(2) 塁が詰まっている時、ある走者が次塁を空過した場合。

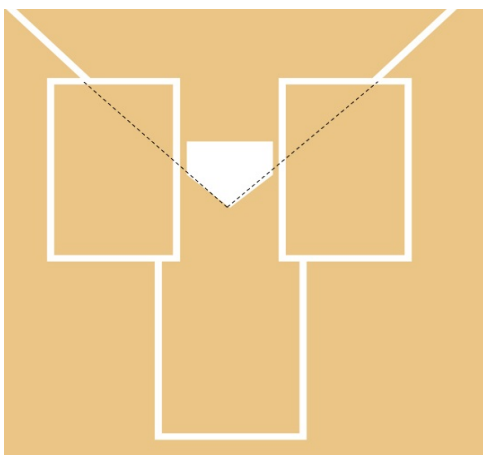
- その塁におけるフォースアウトとして取り扱う。
- これが第三アウトにあたる場合は、
 - ☆ 後位の走者の得点は認められない（アウトの成立時期とホームインのタイミングは関係ない）。
 - ☆ 前位の走者の得点は、アピールによるアウトの宣告があった時点を基準に判断される。

第三アウトの置き換え

第三アウトが成立した後、他により有利なアピールがあり、審判がそれを認めた場合には、それが第三アウトになる。その第三アウトが アピールアウトの場合も同様。

（例）二死二塁でセンター前ヒットで二塁走者が生還。バックホームの間に打者走者は二進を試みたが、タッチアウトとなった。このケースで打者走者が一塁を空過していた場合、これをアピールすれば、こちらが第三アウトとなり、得点は認められなくなる。

⑬ ホームベース付近での「フェア」と「ファウル」の判定



ホームベース付近での「フェア」か「ファウル」かの判定は、1 塁または 3 塁線のラインをホームプレートへ向かう延長線上にラインを引いたイメージで判定する。

左のイラストのように点線をイメージして線より内側で捕球、またはボールが停止すれば「フェア」、線より外側であれば「ファウル」となる。

ホームベース上であれば「フェア」となる。

- ⑭ 野手に触れない打球が投手板（＝ 地面（石）扱い）に当たり、1 塁・3 塁ベースより内野側のファウル地域に出た場合は「ファウル」、外野側のファウル地域に出た場合は「フェア」となる。 （ —— 関連 [用語の定義 3 2【原注】](#) ）

⑮ ボーク（規則 6.02 (a) および 関連 5.07— (a)～(f)）

ボークとは、投手が「塁に走者がいる時に行う投球上の反則行為」のことで、ボークが宣告されるとボールデッドとなり、走者には一個の進塁が認められる（以下ボーク列挙）。

- (1) プレートに触れている投手が、投球動作（モーション）を途中で止めた場合。
 - ・ ポジション（windアップ・セット）、ストレッチ（準備動作）、モーション（どこからが投球に関連する動作か）の区別と見極めが重要。→（次頁参考）
- (2) プレートに触れている投手が、一塁または三塁に偽投（投げる真似）をした場合。
 - ・ プレートに触れた状態で、走者のいる二塁へは偽投できる（例外）。
 - ・ プレートを正規に外せば、偽投できる。
- (3) プレートに触れている投手が塁に送球（牽制）する時に、足を直接その塁に踏み出さなかった（不自然なものも含む）場合。
- (4) プレートに触れている投手が不必要に走者のいない塁に送球、または偽投した場合。
 - ・ ただし、プレイの必要性（盗塁阻止を目的）があり、かつ第一初動で次塁方向に正しくステップすればボークにならない。
- (5) 反則投球をした場合。
 - ・ 打者が十分に構えていないのに、投球したとき。
 - ・ 規定された投球動作に違反した投球。
 - ・ シャインボール、スピットボール、マッドボール、エメリーボールを投球したとき。
- (6) 打者に正対しないで投球をした時。
- (7) プレートに触れないうで、打者に投球、または投球動作をしたとき。
- (8) 不必要な遅延行為を行った場合（走者なしの 5.07(C)(12秒)規定 ではない）。
 - ・ 無意味で、ふざけた様な山形（やまなり）の牽制球を投げる → 審判判断による。
 - ・ セットポジションでの両手保持（静止状態）が、不自然に長い（最初は警告）。
- (9) ボールを持たない投手がプレートを踏むかまたぐかして、投球するまねをした時。
- (10) 正規の投球姿勢をとった後で、ボールから一方の手を離したとき（実際に投球したり、塁に送球する場合を除く）。
 - ・ セットポジションからプレートを外す時は、まず軸足を外して 次に両手を両側に下ろさなければならない。
- (11) プレートに触れている投手がボールを落とした時（故意か偶然かによらない）。
- (12) 故意四球（敬遠）の時、キャッチャースボックスの外にいる捕手に投球した場合。
- (13) セットポジションから投球する際に、完全に静止しないで投球した場合。

☆ 走者一・三塁での 上記(2)(3)関連の動作 については、規則 6.02 (a)(3)【原注】を必読されたし。

⑩ 投球姿勢と投球動作（ボーク関連のため 重要）

（１）windupポジションからの投球（規則 5.07(a)(1)）

投手板に位置（軸足はプレートに触れている状態）して、捕手のサインを見る（両手は合やす・合わさない—どちらでもよい）＝windupポジションをとった→投球動作（windup・ノーwindup）→投球

（２）setポジションからの投球（規則 5.07(a)(2)）

投手板に位置→準備動作（ストレッチ：しなくてもよい）→両手保持・完全静止＝setポジションをとった→投球動作（モーション）→投球

☆ 上記（１）（２）ポジション（投球姿勢）を止める場合は、投手板から軸足を最初に後方に外して、両手を身体の両側に下ろさなければならない。

☆ 上記（１）（２）モーション（投球動作）の中断はできない。

中断した時、審判員の処置は

- ・ 塁に走者あり → ボークを宣告。
- ・ 塁に走者なし → １回目は注意・警告、２回目は「ボールを宣告」（5.07C 関連）。

また、規定された姿勢・動作に違反した投球（＝反則投球）となった場合は、

- ・ 塁に走者あり → ボークを宣告。
- ・ 塁に走者なし → ボールを宣告。

*（例）規則誤認により、よく見られる間違い。

↓

走者なし。投手はフォークボールを投げようとしたのかどうか（？）投球動作を終えるも球がスッポ抜け、ボールが地面にバウンドして打者まで届かなかった。捕手は前へ出てこのボールをとった。

（このケースで、ボールを宣告（カウント）する審判員が多く見られる）← ミス

正しい処置 → ノーカウント・やり直し（ただし、注意は必要— 5.07 C 関連）。

理由：定義 6.0「ピッチ」（投球）及び規則 6.02（b）【原注】により、ベースラインを超えていないから、投球と見なされない（反則投球にも該当しない）。

6.02（b）【原注】：投球動作中に投手の手から飛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見なされない。塁に走者がいれば、ボールが投手の手から落ちた時、ただちにボークとなる。

⑰ 安全進塁権（公認規則 5.06(b)）に関する審判の処置

DL使用グラウンドの外郭ライン（アウトライン）は、バックネットとベンチを結ぶ延長線上と外野フェンスであり、このライン外がボールデッドゾーンとなる。

- (1) 野手がプレイングゾーン内で飛球を捕えた後（＝捕球と認められ、アウトの宣告がある）に、その勢いで身体（片足・両足も含む）がアウトラインを越えた場合は、ボールデッドとなり、無死または一死の走者には1個の進塁を与える。

（規則5.06(b)(3)(C)）【原注】

→ 審判員は直ちにタイムを宣告して処置

- (2) 野手がプレイングゾーン内で飛球を捕えた後（＝捕球と認められ、アウトの宣告がある）に、その勢いで身体がアウトラインを越えて転倒した場合は、ボールデッドとなり、無死または一死の走者には1個の進塁を与える。

（規則5.06(b)(3)(C)）【原注】

→ 審判員は直ちにタイムを宣告して処置

- (3) 野手がアウトライン際で飛球を捕えつつ（＝まだ捕球と認められない）勢いで身体も球もラインを越えた場合は、場外エリアでの捕球となり、よって単なるファールボールにすぎない（ボールデッド）。 → 球審は「プレイ」をかけ 試合続行

- (4) 野手がアウトラインを越えた（場外エリアの）飛球をプレイングゾーン内に立ち（足が線上を踏んでいる、または片足がボールデッドゾーンの空中にあるを含む）捕球すれば、アウトである（インプレイ）。

- (5) 野手がプレイングゾーン内の飛球を、アウトライン外（ベンチ含む）に片足または両足を踏み込み捕球した場合は、ファウル（ボールデッド）である。

→ 球審は「プレイ」をかけ 試合続行

- (6) 外野手がフェンス際でフェアボールの飛球を捕えた後（捕球と認められる、またはアウトの宣告あり）に、場外へ踏み込んだり倒れこんだ場合はボールデッドとなり、無死または一死の走者には一個の進塁を与える。

（規則5.06(b)(3)(C)）【原注】

→ 審判員は直ちにタイムを宣告して処置

- (7) 外野手がフェンス際でフェンスより高いホームラン性の飛球をジャンプして捕球して、その勢いで場外に転倒した場合は「アウト」であるが、ボールデッドゾーンであり 無死または一死の走者には一個の進塁が与えられる。

（規則5.06(b)(3)(C)）【原注】

→ 審判員は直ちにタイムを宣告して処置

(8) ファールライン (ポール) 際のフェア飛球が野手に触れて (身体・グラブ) 進路が変わり、ファウル地域の外野フェンス (またはライン) を越えた時はボールデッドとなり、打者に二塁を与える (走者がいれば、P 投球時の占有塁を基準に 2 個進塁)。(規則 5. 06 (b) (4) (F) ①) → 審判員は直ちにタイムを宣告して処置

(9) フェアの打球が外野フェンスを越える (バウンド・くぐり抜け) か、または野手に触れて (身体・グラブ) 弾き、ボールデッドゾーンに入れば打者に二塁が与えられる (走者がいれば、P 投球時の占有塁を基準に 2 個進塁)。

(規則 5. 06 (b) (4) (F))

→ 審判員は直ちにタイムを宣告して処置

(10) ホームラン性の打球 (明らかにフェア地域の外野フェンスを越えたであろうと審判員が判断している飛球) を、野手がグラブ・帽子・着衣の一部を投げつけて、その進路を変えた (落下含む) 場合は、打者に本塁が与えられる。

(規則 5. 06 (b) (4) (A)【注2】)

→ 審判員はホームランとして処置

(11) 外野フェンス近くの飛球が、地面に落ちることなく外野手の身体やグラブをかすめて (当たり)、フェア地域の外野フェンスを越えれば打者はホームランとなる。但し、外野手の捕球ミス (グラブの土手に当たるなど) であれば、本塁は与えられるが、記録上は外野手の失策 (エラー) であり、ホームランは認められない。

(関連規則 9. 06)

(4ベースエラー)

(12) フェアの打球を野手がグラブや帽子など、身に着けているものを故意にボールに当てて止めると、打者や走者に3個の安全進塁権が認められる。

(規則 5. 06 (b) (4) (B) (C) 注: **インプレイ**)

(13) 野手がグラブや帽子、その他着衣の一部を本来つけている個所から離して、送球に故意に触れさせた場合は2個の塁を与える (規則 5. 06 (b) (4) D・E **インプレイ**)。

⑱ 野手の悪送球による安全進塁権 (規則 5. 06 (b) (4))

当リーグの河川敷グラウンド3面は、本塁から外野フェンス (ライン) までの距離が 250 フィート (≒ 76. 2 M) 以上 (センター 100 M、両翼 90 M) あり、競技エリアの適用を満たしているものの、ベースライン (ファールライン) と、バックネットとベンチを結ぶ延長ラインの間隔が狭く、制限されたものとなっている。

つまり、ファールグラウンドが狭いため、野手の悪送球や捕球ミスにより、ボールが場外ラインを超え、ボールデッドゾーンに入るケースが多々ある。

- (1) 投手の打者に対する投球が捕手を通過（捕手に触れたかを問わない）して、バックネットをくぐり抜けたりボールデッドゾーンに入った場合は、投手としてのルールが適用され、走者に一個の安全進塁権が与えられる。（規則5. 06(b)4(H)）
- (2) 投手の打者に対する投球が捕手を通過（捕手の身体やミットに触れ、球を弾く）した後、なお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さらに触れたり（蹴ったり）してボールデッドゾーンに入った場合は、投球当時の走者の位置を基準として二個の塁が与えられる。（規則5. 06 b 4 (H) 【規則説明】）
- (3) 投手のプレートを踏んだ（軸足が前縁に触れている）状態での牽制球がボールデッドゾーンに入った場合は、投手としてのルールが適用され、走者に一個の安全進塁権が与えられる。（規則5. 06 b 4 (H)）
- (4) 投手のプレートを外した（軸足を後方に置き）状態での牽制球がボールデッドゾーンに入った場合は、野手としてのルールが適用され、走者に二個の安全進塁権が与えられる。（規則5. 06 b 4 (G)）
- (5) 打球処理の内野手の悪送球や、それを受ける塁野手の捕球ミスにより、ボールがボールデッドゾーンに入った場合（ベンチの中に入りリバウンドしてプレイングフィールドに戻るを含む）は、以下を基準に 二個の進塁が与えられる。
（規則5. 06 b 4 (G)）

- ・悪送球が 内野手の手を離れたときの各走者の位置（占有塁） が起点となる。
- ・まともな送球が 捕球ミスした塁の野手を離れたときの各走者の位置（占有塁） が起点となる。

注：悪送球や捕球ミスのボールが、ベンチの前面フレームに当たりリバウンドしてプレイングフィールドに戻れば、そのまま**インプレイ**となる。

具体例 （ケース1）

- 1, 走者一塁の場面で打者は内野ゴロを打った。
- 2, 捕球した遊撃手は一塁へ送球したが悪送球となった。
- 3, 遊撃手が送球を手から離したときに一塁走者は1-2 塁間、打者走者は一塁へ達していなかった。

このケースでは一塁走者は1-2 塁間にいるため、一塁を起点として三塁までの進塁が与えられる。

打者走者は一塁へ到達していないため、本塁を起点として二塁までの進塁が与えられる。

具体例 (ケース2)

- 1, 走者一塁の場面で打者は内野ゴロを打った。
- 2, 捕球した三塁手は二塁へ送球したがセーフとなった。
- 3, 二塁手は捕球後一塁へ転送したが悪送球となった。
- 4, 二塁手が送球を手から離したときに、打者走者は一塁へ達していなかった。

(ケース1) と似ている場面になるが、起点となる野手の送球は打球を捕球して二塁へ送球した三塁手ではなく、悪送球をした二塁手が起点となる。

よって、二塁に達している一塁走者は二塁を起点として本塁までの進塁が与えられ、打者走者には一塁へ到達していないため、本塁を起点として二塁までの進塁が与えられる。

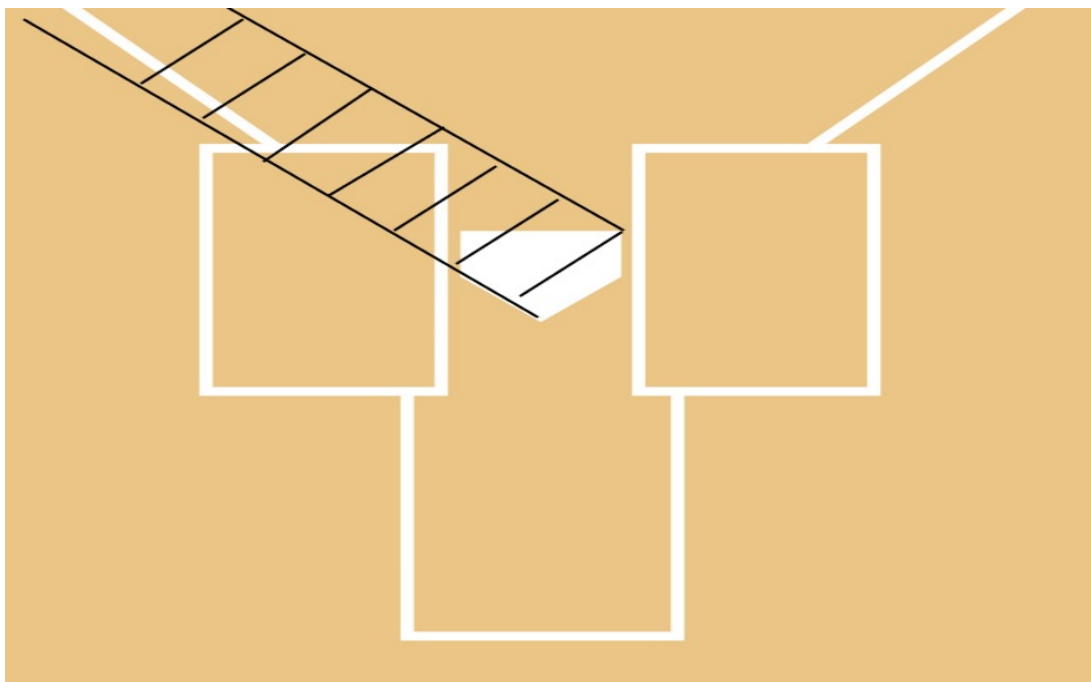
⑨ コリジョンルール (本塁での「衝突プレイ防止」—— 2016年～ 採用)

コリジョンとは「衝突」「激突」という意味があり、ホームベース付近で捕手と走者の衝突による危険なプレイを防止するルールを、コリジョンルールと呼んでいる(野球規則では **6.01(i)(2)**「**本塁での衝突プレイ**」として記載)。

このルールは「捕手が走路に入ってはいけないルール」という認識があるが、走者も捕手(野手)も、どちらも注意しなければいけないルールである(審判員の判断により「オブストラクション」(走塁妨害)または「インターフェア」(守備妨害)と、全く違うルールの適用になる可能性がある)。

走者の本塁走路

下図のイラストのライン部分に捕手の身体が入るとコリジョンの対象となる。したがって捕手は、基本的にベースの前(または後ろ)に立ちランナーにタッチしなければならない。また、野球規則には「ボールを持たずに・・・」と記載があるが、ボールを保持した状態でレガースや体を使いブロックすることもオブストラクション(走塁妨害)の対象となる。



捕手（野手）は基本的に走路に入ることにはできないが、以下のケースでは走路に入るを許される。

- ・ 野手からの送球が偶然走路上に行き、捕手が捕球するために走路に入った場合。
- ・ 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場合。
- ・ フォースプレイの場合。
- ・ 走者の本塁到達より野手からの返球が明らかに早く、走者を待ち構える場合。

——— この4つに該当する場合は、走路に入っても良いとされている。

【・・・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。】 **（野球規則 6.01 (i) (2)）**

注：「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」との記載がある。これは、走者がスライディングすることで捕手の股をくぐり、本塁に到達することが出来れば違反しないと解釈できるが、球審が「故意に走路に入っのプレイ」と見なせば、「走塁妨害でアウト」を宣告できる。

② 打順の誤り（規則 6.03 (b)）

- (1) 打順表に記載されている打者が、その番のときに打たないで、番でない打者（不正位打者）が打撃を完了した（走者となるか、アウトとなった）後、相手方がこの誤りを発見してアピールすれば、正位打者はアウトを宣告される。
- (2) 不正位打者の打撃完了前ならば、正位打者は、不正位打者の得たストライクおよびボールのカウントを受け継いで、打撃につくことができる。→「**タイム**」を掛け球審に「**打順の誤りを申告**」して、継続（ペナルティーなし）。
- (3) 不正位打者が打撃を完了したときに、守備側チームが「投手の投球、前に球審にアピール」すれば、球審は、
 - (A) 正位打者にアウトを宣告する。
 - (B) 不正位打者の打球によるものか、または不正位打者が安打、失策、四球、死球、その他で一塁に進んだことに起因した、すべての進塁および得点を無効とする。
- (4) 走者が、不正位打者の打撃中に盗塁、ボーク、暴投、捕逸などで進塁することは、正規の進塁とみなされる。
- (5) 不正位打者が打撃を完了した後、「投手の投球、前にアピールがなかった場合には」、不正位打者は正位打者として認められ、試合はそのまま続けられる。
- (6) 正位打者が、打撃順の誤りを発見されてアウトの宣告を受けた場合には、その正位打者の次の打順の打者が正規の次打者となる。
- (7) 不正位打者が「投手の投球、前にアピールがなかったために」、正位打者と認められた場合には、この正位化された不正位打者の次に位する打者が正規の次打者となる。不正位打者の打撃行為が正当化されれば、ただちに、打順はその正位化された不正位打者の次の打者に回ってくる。

【6.03 b 原注】審判員は、不正位打者がバッタースボックスに立っても、何人にも注意を喚起してはならない。→ アピールを待ち、記録員に確認して処置のこと。

【注1】(3) (5) (7)項 でいう「投手の投球」とは、投手が次に面した打者へ1球を投じた場合はもちろん、たとえ投球しなくても、その前にプレイをしたりプレイを企てた場合も含まれる。

② 審判員の裁定と、アピール（裁定訂正の要請）について

① 本来（公認野球規則 8.02 (b)）、審判員の裁定が規則の適用を誤って下した疑いがある時は、監督だけがその判定を規則に基づく正しい判定に訂正するように要請することが出来るのであるが、当リーグの場合は実態に合わせて、監督・主将・当該プレーヤーのうち的一名のみとしている（DL大会試合規定 27 項）。
よって、複数の者が異議を唱えることは許されない。

② 上記は主にルール適用・処理に関わることであるが、単純な「ストライク・ボール・アウト・セーフ・ハーフスイング・フェア・ファウル等の判定に対する異議は認めない（厳禁する）」（DL大会試合規定 28 項）。

② プレーヤーの禁止事項（規則 6.04）→ 審判員は反則者を退場させる権限あり。

どんな方法であろうとも、相手チームのプレーヤーや審判員に対して、悪口を言ったり暴言を吐いてはいけない。また、審判員に故意に接触（身体に触れる・なれなれしい態度で話しかけるなど）してはいけない。—— DL大会試合規定 29 項

③ DL事務局審判部の「野球規則・審判技術委員会」について

ルール上のトラブル防止と解決、審判員のレベルアップのために当委員会を設置する。現地審判員の裁定に疑義があるときは 試合終了後 に、チーム監督、当該の選手・審判員、それぞれが ルール疑問提出書（トラブル報告書）を事務局審判部に提出して、当委員会での対応を求めることができる（DL大会試合規定 31 項）。

—— 以上

