

2025年 審判員ルール資料

ルール 1 用語の定義

1 アルタードバット（変造バット） 【ルール1-1 P11】

検定された正規のバットの構造を改造したもので、バットの表面にペンキなどを塗ったり、握りの部分に余分なテープを巻いたり、コーングリップを取りつけたり、金属の握りの部分を木製のものに取り替えたりしたバットをいう。

また、バットに名前を彫ったり、刻んだりすることは、バットのノブ側末端のみ可能である。

2 アピールプレイ 【ルール1-2 P11・12】

審判員が、監督・コーチ・プレイヤーに要求されるまで判定することができないプレイで、正しい投球、不正投球にかかわらず次の投球動作に入る前にされなければならない。

また、イニングの終了のときは守備者全員がフェア地域を離れるか、審判員が試合終了の宣告をする前にしなければならないプレイをいう。

なお、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）に入ったのちにしかできない。

【例外】

無通告交代、再出場違反、D P違反、代替プレイヤー違反のアピール権は、当該プレイヤーが交代するまで継続され、消滅することはない。

〈アピールプレイの項目〉

- | | |
|----------------------|-----------------------------|
| (1) 走者が塁を空過したとき | (2) 飛球に対して走者の離塁が早すぎたとき |
| (3) 打順誤りがあったとき | (4) 打者走者が一塁通過後に二塁へ向かおうとしたとき |
| (5) 無通告交代したとき | (6) 代替プレイヤー違反があったとき |
| (7) 再出場違反があったとき | (8) D P違反があったとき |
| (9) タイブレーク走者違反があったとき | |

3 チャージド カンファレンス 【ルール1-14 P13】

監督またはコーチがタイムを要求して、チームのメンバーと打ち合わせをすることをいう。

(注) 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。

4 クローホップ 【ルール1-16 P14】

投球時、投手板以外の地面に軸足をずらして、その地点から投球することをいう。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、これは不正投球である。

(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）、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。

5 ディレドデッドボール 【ルール 1-19 P 14】

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をいう。

6 フェアボール 【ルール 1-23 P 15】

正しく打たれた次の打球のことをいう。

- 1 本塁と一塁、または本塁と三塁の間で、フェア地域に止まったとき。
- 2 一塁・三塁を含むフェア地域の地面、またはその上方空間をバウンドしながら外野に飛んだとき。
- 3 一塁・二塁・三塁のいずれかに触れたとき。
- 4 フェア地域および上方空間で審判員・プレイヤーの身体や衣服に触れたとき。
- 5 一塁・三塁を越えたフェア地域に最初に落下したとき。
- 6 フェア地域の上方空間を飛びながら外野フェンスを越えて場外に出たとき。
- 7 飛球がファウルボールに当たったとき。

7 ファウルボール 【ルール 1-29 P 16】

次の打球をいう。

- 1 本塁と一塁、または本塁と三塁の間のファウル地域に止まったとき。
- 2 内野から外野にバウンドしながら通過するとき、一塁または三塁の外側の上方空間のとき。
- 3 最初に落下した地点が一塁、または三塁を越えたファウル地域のとき。
- 4 ファウル地域およびその上方空間で、審判員・プレイヤー・その他の障害物に触れたとき。
- 5 打者席内の打者に触れたとき。
- 6 打者が打者席内にいるとき、打者の保持しているバットに二度当たったとき。

8 ファウルチップ 【ルール 1-30 P 16】

バットにチップした打球が、打者の頭よりも高くなく、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をいう。

（注）ファウルチップが捕球されたときは、インプレイでストライクである。捕球されないときはファウルボールである。

9 イリーガルバット（不正バット） 【ルール 1-31 P 16・17】

正規の検定バット以外のもの、または、使用後規格に合致しなくなったものをいう。

10 不正交代 【ルール 1-33 P 17】

次のような場合をいう。

- 1 無通告交代
- 2 再出場違反
- 3 DP違反
- 4 失格選手の出場
- 5 代替プレイヤー違反
- 6 タイブレイク走者違反

11 不正打球 【ルール 1-34 P17】

次の打球をいう。

- 1 打者が片足でも完全に打者席の外の地面に踏み出して打ったり、バットに当てたとき。
- 2 打者が片足の一部でも本塁に触れて打ったり、バットに当てたとき。
- 3 打者が不正バット・変造バットで打ったり、バットに当てたとき。
- 4 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、バットに当てたとき。
- 5 打者がバットを手から離して打ったり、バットに当てたとき。

12 インフィールドフライ 【ルール 1-38 P18】

無死または一死で、走者一塁・二塁もしくは満塁で、打者が内野に打ち上げた飛球で（ラインドライブ、バント飛球は除く）、野手が容易に守備できる飛球のことをいう。

13 インターフェアランス（守備妨害） 【ルール 1-41 P19】

攻撃側のプレイヤーまたはチームのメンバーが守備者のプレイを妨害することをいう。
（次打者の守備妨害、打者の守備妨害、走者の守備妨害、攻撃側メンバーの守備妨害）

14 リーピング 【ルール 1-42 P19】

投球動作を開始し、投手板から蹴り出し、身体全体が空中にある状態をいう。すなわち、正しく投手板を蹴り出した後、投手の軸足と自由足の両方を含む身体全体が空中にあって、ホームプレートに向かって動き、着地して、一連の動きの中で投球を行うことである。
これは合法的な投球動作である。

15 オブストラクション（守備側の妨害行為） 【ルール 1-47 P20】

次のことをいう。

- 1 守備側のプレイヤーまたはメンバーが、打者の投球に対する打撃行為を妨害したとき。
- 2 野手が球を持たないか、打球を処理しようとしていないとき、正しく進塁している走者の走塁を妨害したとき。
- 3 野手が球を持っていたり、塁上の走者を押し出したり、進塁中の走者を故意に妨害したとき。

16 競技用具 【ルール 1-49 P20】

競技用具とは、守備側や攻撃側チームによって、進行中のプレイの中で今まさに使用されている用具である。

17 監督の選択権 【ルール 1-51 P21】

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したとき。
- 2 不正投手が投球した球を打者が打ったとき。
- 3 打者が不正投球を打ったとき。
- 4 捕手や他の野手が打撃妨害をしたとき。
- 5 野手が不正用具でプレイをしたとき。
- 6 再出場違反したプレイヤーが守備でプレイをしたとき。

18 ストライクゾーン 【ルール1-65 P23】

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。

（注1） 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。

（注2） 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なくても）「ストライク」である。

（注3） ホームプレート上に想定される五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。ただし、正しい投球が地面につく前にホームプレートの後端を通過しなければ「ボール」である。

ルール2 競技場

1 競技場の諸条件 【ルール2-1 P27】

- 2 フェア地域は、両ファウルラインと、本塁（ホームプレート）から、男子：68.58m以上、女子：60.96m以上の半径の円弧に囲まれた地域である。

（注）国際ルールでは、2002年から男子：76.20m以上、女子：67.06m以上に改正されている。新球場においては本塁から外野フェンスまでの距離は、76.20m以上の国際規格対応が望ましい。

また、競技種別においては男子76.20m以上、女子67.06m以上で設定できる球場・グラウンドを使用することが望ましい。

- 3 ファウル地域は、両ファウルラインの外側、および本塁とバックネットの間の地域である。

（注）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。

2 ダイヤモンド（内野）の諸線 【ルール2-3 P27】

- 1 塁間距離 男子：18.29m 女子：18.29m 小学生：16.76m

- 2 投球距離 男子：14.02m 女子：13.11m 小学生：12.19m

（注1）小学生、中学生女子、およびレディース、エルダー、エルデスト、ハイシニアは12.19mとし、シニアは13.11mとする。

（注2）距離の誤りが試合中に発見された場合は、次のイニングの開始前に誤りを訂正して試合を続ける。

3 ダブルベース 【ルール2-4 P32・33】

ダブルベースは、一塁の守備者と打者走者との接触などの危険防止のために用いるベース。白色部分（白色ベース）はフェア地域に、オレンジ部分（オレンジベース）はファウル地域に固定する。

- 1 打球が白色ベースに触れたときはフェアボール、オレンジベースのみに触れたときはファウルボールである。

- 2 一塁でプレイが行われた場合は、打者走者はオレンジベースに触れなければならない。

- 4 守備側のプレイヤーは、常に白色ベースを使用しなければならない。

〈特 例〉

一塁側のファウル地域からプレイが行われたときは、打者走者・守備者ともに、オレンジベース・白色ベースのどちらを使用してもよい。また、守備者がオレンジベースを使用しているときは、打者走者はフェア地域を走ることができる。

5 一塁でプレイが行われないときは、打者走者はどちらのベースに触塁してもよい。

ルール 3 用 具

1 バット 【ルール 3-1 P 35・36】

- 6 フレアバット・コーンバット、フレア状あるいはコーン状のアタッチメントをつけたものは変造バットとみなされる。
- 7 バットは、本協会の J S A 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。
- 8 バットには 3 号、2 号、1 号がある。3 号には「ゴム・革ボール用バット」と「ゴムボール用バット」がある。
(注) ゴムボール用バットで革ボールを打ってはならない。

2 ボール（球） 【ルール 3-2 P 36・37】

- 1 球は、本協会の J S A 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。
- 2 球には、3 号・2 号・1 号がある。
3 号球は 3 号バットを使用しなければならない。
2 号球は 2 号バット、1 号バットのどちらを使用してもよい。
1 号球は 1 号バット、2 号バットのどちらを使用してもよい。

3 グラブとミット 【ルール 3-3 P 37・38】

- 1 グラブは、すべてのプレイヤーが使用してよいが、ミットは捕手と一塁手だけが使用できる。ミットとは親指部分以外がまともな形状のグラブのことである。
- 2 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。
- 3 他のプレイヤーは、どのような色のグラブを使用してもよい。

〈効 果〉 3 項

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。

(1) 打球を処理した場合

プレイの結果を生かすか、打ち直し（打撃完了前のボールカウント）をする。

(2) 送球を処理した場合。

プレイの結果を生かすか、投球時に占めていた塁に戻らなければならない。

4 シューズ 【ルール 3-4 P 38・39】

- 1 靴はすべてのプレイヤーが使用しなければならない。
- 3 金属製スパイク・セラミック製スパイク、または硬い滑り止めは、靴底からの高さが、1.9 cm 以内のもが使用できる。
(注) 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・セラミック製スパイクの使用を禁止する。

5 マスク・プロテクター・レガーズ・ヘルメット 【ルール3-5 P39・40】

4 ヘルメット

- (1) 打者・打者走者・走者・次打者は同色のヘルメットを着用しなければならない。(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。

〈効 果〉(1)

審判員の指示にもかかわらず、打者・打者走者・走者がヘルメットを着用しないときはアウトになる。

- (4) ヘルメットは、本協会の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。
(守備者用を除く)

- (6) 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。

〈効 果〉(6)

- (1) 意図的に脱ぐと直ちにアウトになる。
- (2) ボールインプレイ。
- (3) フォースの状態はそのまま続く。

(注1) オーバーフェンスのホームランのときは適用しない。

(注2) 送球または打球が意図的に脱いだヘルメットに触れたときは、守備妨害が適用され、ボールデッドで走者は妨害発生時(送球または打球がヘルメットに触れたとき)に占めていた塁に戻らなければならない。

- (7) 打者・打者走者または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。

〈効 果〉(7)

- (1) ボールデッド。
- (2) 守備の妨害になったヘルメットを着用していたプレイヤーがアウトになる。
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。
- (3) 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) 打者・打者走者または走者の正しく着用されていたヘルメットが偶然脱げたと
しても、それが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
成り行きである。

6 用具の放置 【ルール3-6 P40・41】

用具は競技場内に放置してはならない。

〈効 果〉6項

球が競技用具以外の用具に触れたとき。

- 1 球が攻撃側の放置した用具に触れたとき。

- (1) ボールデッド。
- (2) プレイの対象になった走者がアウトになる。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。
- (3) プレイの対象になった走者がはつきりしないときは、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 球が守備側の放置した用具に触れたとき。

- (1) ボールデッド。
- (2) 投球が触れたときは、投球時に占めていた塁を基準にして、各走者に1個の安全進塁権が与えられる。

(3) 送球が触れたときは、野手の手を球が離れたときに占めていた塁を基準にして、各走者に2個の安全進塁権が与えられる。

(4) フェアの打球が触れたときは、投球時に占めていた塁を基準にして、各走者に2個の安全進塁権が与えられる。

(注1) 競技用具とは、守備側や攻撃側チームによって、進行中のプレイの中で今まさに使用されている用具である。放置した用具とは、守備側や攻撃側チームによって、進行中のプレイで使用されていない、競技用具以外の用具である。

(注2) 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。

7 ユニフォーム 【ルール3-7 P42・42・43】

1 ユニフォーム

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。

(注3) ショートパンツを着用する女子チームの監督・コーチは、上衣は同色・同意匠、ズボンは同色であればよい。

2 ユニフォームナンバー

ユニフォームナンバーは、背中と胸下につける。

監督は30、コーチは31・32、主将は10、他のプレイヤーは1から99までの番号とする。

ユニフォームの背中に、個人名・チーム名・R3-8項に規定された宣伝広告（企業名・商品等）に類するロゴマークをつけるときは、ユニフォームナンバーの上部に全員がつけること。（個人名はローマ字表記のみとする）

3 帽子

(1) 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。

(2) 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。

4 アンダーシャツ

(2) アームスリーブ（腕の保護ガード）を着用する場合は、アンダーシャツの着用と同様のルールを適用し、片腕または両腕にアンダーシャツと同様のものを着用しなければならない。

8 ユニフォーム及び帽子・バイザー・ヘルメットの宣伝広告表示【ルール3-8 P43・44】

ユニフォーム及び帽子・バイザー・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。→ 表示方法については6項目ある。

ルール4 プレイヤーと交代

1 監督・コーチ 【ルール4-1 P45】

1 監督（ヘッドコーチ）は、打順表（ラインアップカード）にサインしなければならない。

2 監督・コーチは、チームと同色・同意匠のユニフォームを着用しなければならない。
帽子を着用する場合には、チームと同一のものでなければならない。

2 打順表（ラインアップカード） 【ルール4-2 P46】

1 打順表（ラインアップカード）は試合開始前に審判員・公式記録員に提出する。
一度提出された打順表の打順は変更できない。

- 4 控え選手の氏名、ユニフォームナンバーは指定された欄に記入する。なお、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。

3 指名選手 【ルール4-5 P47・48】

- 1 指名選手（DP）は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。
- 2 DPの守備者（FP／FLEX PLAYER）は守備専門のプレイヤーで、打順表の10番目に記入しなければならない。
- 3 DPの打順は、その試合中変更することはできない。
- 4 DP、FPがスターティングプレイヤーであれば、いったん試合から退いても、いつでも一度に限り「再出場」できる。
ただし、自己の元の打順を受け継いだプレイヤーと交代しなければならない。
- 5 DPはいつでもFPの守備を兼ねることができる。また、FPはいつでもDPの打撃・走塁を兼ねることができる。
- 6 DPはいつでもFP以外のプレイヤー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し、この選手を打撃専門選手（OPO／OFFENSIVE PLAYER ONLY）と呼ぶ。
- 7 DP、FPはいつでも控え選手と交代できる。
（注1）DPがFPの守備を兼ねるときには、FPはいったん試合から退いたことになる。
FPが再出場・交代しないとき、試合に出場している人数は10人から9人になる。
（注2）FPが再出場するとき、10番目の守備専門のプレイヤーに戻るか、DPを兼ねて打撃と守備の両方を行うことができる。
（注3）DP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。
（注4）DP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。
（注5）DPおよびFPのいずれの交代についても必ず通告しなければならない。
（注6）DP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。

〈効果〉5項

- （1）DP違反の場合には、4-7項〈効果〉7項を適用する。
- （2）FPがDP以外の打順で出場した場合には、4-6項3〈効果〉3を適用する。
- （3）再出場違反の場合には、4-6項3〈効果〉3を適用する。
- （4）無通告で再出場違反の場合には、両方の効果を適用する。
（注）これらの違反は、相手チームから審判員にアピールがあったときにペナルティを適用する。

4 再出場（リエントリー） 【ルール4-6 P48・49】

- 1 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、いつでも一度に限り「再出場」できる。
ただし、自己の元の打順を受け継いだプレイヤーと、交代しなければならない。
- 2 スターティングプレイヤー以外のプレイヤーが再出場したときは再出場違反になる。
- 3 再出場違反は、相手チームから審判員にアピールがあったときにペナルティを適用する。

〈効 果〉 3

(1) 監督と違反者が退場になる。ただし、高校生以下の試合の場合は違反者のみ退場になる。

(2) 違反者は正しい交代者と交代する。

1) 守備中にプレイに関与して発見された場合

①次の投球動作に入る前は、攻撃側の監督にプレイの結果を生かすか、打ち直し（打撃完了前のボールカウントで）をするかの選択権が与えられる。

②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。

2) 攻撃中に発見された場合

①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。

②打撃完了後、次の投球動作に入る前は、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。ただし、違反発見前のアウトは取り消さない。

③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。

(3) 違反者が、さらに出場した場合は、没収試合になる。

5 プレイヤーの交代 【ルール4-7 P49・50】

プレイヤーは、チームの打順表に名前が記入された控え選手（交代者）と交代することができる。

1 いつでも、投手を含むどのプレイヤーでも交代することができる。

2 プレイヤーを交代させようとするチームの監督は、球審に通告しなければならない。

3 監督が、球審に通告したときに交代が成立する。

5 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アピールがあったときにペナルティを適用する。

6 いかに競技が進行していても、相手チームがアピールする前に違反していたチームの監督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。

〈効 果〉 7 項

(1) 違反者は試合から除外され、失格選手になる。

(2) 違反者は正しい交代者と交代する。

1) 守備中にプレイに関与して発見された場合

①次の投球動作に入る前は、攻撃側の監督にプレイの結果を生かすか、打ち直し（打撃完了前のボールカウントで）をするかの選択権が与えられる。

②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。

2) 攻撃中に発見された場合

①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。

②打撃完了後、次の投球動作に入る前は、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。ただし、違反発見前のアウトは取り消さない。

③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。

(3) 違反者（失格選手）が、さらに出場した場合は、没収試合になる。

(注) 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 ③D P 違反 ④失格選手の出場 ⑤代替プレイヤー違反
- ⑥タイブレーク走者違反

6 プレイヤーのマナー【ルール4-8 P51】

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

〈効果〉3

- (1) ボールデッド
- (2) 打者に対してワンストライクが宣告される

7 ベンチの規制【ルール4-9 P52】

ベンチに入ること許された者は、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。

出ることが許されるのは、審判員が認めた場合とルールに基づいている場合だけである。

(注) 試合中、イニングのスタートのときに投手がウォーミングアップをするためにベンチを出ることは認められる。

8 代替プレイヤー【ルール4-10 P52・53】

- 1 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ず、その処置が完了するまで臨時の代替プレイヤーを使用することができる。
- 2 負傷発生時、ラインアップに入っているプレイヤー以外であれば、どのプレイヤーでも代替プレイヤーになることができる。(すでに試合から退いたプレイヤーでもよい。)
ただし、違反により退場・除外となったプレイヤーは代替プレイヤーになることはできない。
- 3 代替プレイヤーは、出血の処置のため一時的に退いたプレイヤーに代わり、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することができる。
- 5 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。
- 9 代替プレイヤーを使用するときは、必ず球審に通告しなければならない。
- 10 頭部外傷(死球時、送球時、走塁時、守備時、いかなる場合であっても)が発生した場合、代替プレイヤーを使用することができる。

(注) 頭部外傷とは、頭部・頸部に外傷が加わって損傷が起こることをいう。

〈効果〉10項

- (1) 代替プレイヤーとして出場する資格のないプレイヤーを出場させた場合は、再出場違反として扱われ、4-6項3〈効果〉3が適用される。その他にさらに該当する違反行為が重複して行われた場合は、その違反に該当する項目のペナルティが適用される。
- (2) 代替プレイヤーを無通告で出場させ、相手チームからアピールがあった場合は、無通告交代として扱われ、4-7項〈効果〉7項が適用される。
- (3) 試合から退いていたプレイヤーを無通告で試合に戻し、相手チームからアピールがあった場合は、無通告交代として扱われ、4-7項〈効果〉7項が適用される。

9 テンポラリーランナー 【ルール4-11 P54】

投手・捕手が塁上の走者となっていて二死になったとき、あるいは二死後、投手・捕手が出塁し、走者となったとき、投手・捕手の代わりにテンポラリーランナーを使用することができる。

- 1 テンポラリーランナーと交代させるかどうかは、攻撃側チームの選択である。
- 2 二死後であれば、いかなる時点でもテンポラリーランナーを使用することができる。
- 3 テンポラリーランナーを使用するときは、塁上の走者以外の選手で、打順が最後に回ってくる者をテンポラリーランナーとする。

ルール5 試合と打ち合わせ

1 正式の試合 【ルール5-3 P55～57】

- 1 正式の試合は、7回（イニング）である。
- 2 延長試合
7回終了時、同点の場合は、8回からタイブレークにより試合を継続する。
※タイブレーク（ルール5-6）
8回の表から無死・走者二塁を設定して攻撃を継続する。二塁走者はその回の9番目に打順が回ってくる者とし、打者は前回から引き続く正位打者（正しい打順の打者）とする。
- 3 コールドゲーム（打ち切り試合）
（1）降雨・日没・その他、突発的な事情などにより、試合の継続が不可能と判断された場合、球審が試合の打ち切り終了を宣告する。
（注）コールドゲームは、担当球審が大会競技委員長・審判長と協議して決定する。
※ 得点差コールドゲーム（ルール5-5）
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。
- 5 サスペンデッドゲーム
引き分け試合が無効試合の場合のみ、一時停止試合（サスペンデッドゲーム）を大会要項により採用することができる。サスペンデッドゲームを採用した場合、一時停止したその場面から、試合を再開する。
（注）サスペンデッドゲームは、担当球審が大会競技委員長・審判長と協議して決定する。
- 6 没収試合
10項目ある。
（注）没収試合の決定は、大会競技委員長・審判長および担当審判員が協議して、球審が宣告する。（得点は7-0となる）

2 勝敗の決め方 【ルール5-4 P57】

試合の勝者は、正式の試合において相手チームより多く得点したチームである。

- 1 7回表裏終了時、先攻チームが後攻チームより多く得点していたとき。
- 2 先攻チームの7回表終了時の得点より後攻チームの得点が多いとき。
- 3 後攻チームが7回裏の攻撃中、先攻チームの7回表終了時の得点より多くなったとき。

3 得点 【ルール5-7 P58】

1 得点になる場合

走者が、その回の第3アウトになる前に、一塁・二塁・三塁・本塁に正しく触れた場合に1点が記録される。

2 得点にならない場合。

- (1) 打者走者が、一塁に触れる前に第3アウトになったとき。
- (2) 走者のフォースアウトが第3アウトのとき。(アピールアウトを含む)
- (3) 先行する走者がその回の第3アウトになったとき。
- (4) 走者が離塁違反でその回の第3アウトになったとき。
- (5) 第3アウトがアピールによって有利な第4アウトに置き換えられたとき。

4 打ち合わせ 【ルール5-8 P58~60】

1 攻撃側の打ち合わせ

攻撃側の打ち合わせは、監督またはコーチが「タイム」を要求して、攻撃側のメンバー(打者・走者・次打者・コーチ)と打ち合わせすることをいう。

攻撃側の打ち合わせは、1イニング中一度限りである。

〈効 果〉1

- (1) 打ち合わせを再度行くと監督が退場となる。ただし、高校生以下の試合は除く。
- (2) 守備側の打ち合わせ中、攻撃側が打ち合わせしたとしても、それは「打ち合わせ」とはみなさない。
- (3) 「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。

2 守備側の打ち合わせ

守備側の打ち合わせは、監督またはコーチが「タイム」を要求して、守備側のメンバーと打ち合わせすることをいう。

打ち合わせが内野内で行われた場合、打ち合わせが終了したとみなされるのは、ベンチに戻る際にファウルラインを越えたときである。

守備側の打ち合わせは、1回から7回までの間に三度、8回以降は1イニング中一度に限り行うことができる。

〈効 果〉2

- (1) 規定回数を超えて打ち合わせを行うと、投手は交代しなければならず、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。
- (2) 攻撃側の打ち合わせ中、守備側が打ち合わせしたとしても、それは「打ち合わせ」とはみなさない。
- (3) 「タイム」を要求しないで打ち合わせしたときは、審判員の判断により「打ち合わせ」とみなされる。
- (4) プレーイングマネージャー(守備者として出場中の監督・コーチ)が、「タイム」を要求しないで打ち合わせを繰り返したときは、警告を与え、審判員の判断により「打ち合わせ」とみなされる。
- (5) 選手交代の通告のために「タイム」を要求し、選手交代が行われている間に(「タイム」がかかっている間に)、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しても、それは「打ち合わせ」とはみなさない。

ルール 6 投 球

1 投球の準備 【ルール 6－1 P 6 1】

- 3 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。
(注) 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。
そのとき、一塁と三塁を結んだ線に両腰を合わせる。
- 4 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。
- 5 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しなければならない。
(注) 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後方に引いた場合は不正投球となる。

〈効 果〉1 項

- (1) ディレードデッドボール。
(2) 不正投球。

2 投球開始 【ルール 6－2 P 6 2】

投球動作は、両手を合わせて完全停止後、球をグラブから離れたときにはじまる。

3 正しい投球動作 【ルール 6－3 P 6 2・6 3】

- 1 投手はウインドミル、スリングショットなどのモーションで投球してよいが、速やかに球を投げなければならない。
- 2 投手は両手で球を持って、投球姿勢に入ったのちは、球を片手から離して前後左右に揺すったり、再び両手に戻してはならない。
- 3 一つの投球動作でウインドミルとスリングショットを組み合わせたり、途中で停止したり、逆回転したり、まぎらわしい投球動作をしてはならない。
- 4 投手は、ウインドミルで投球するとき、腕を2回転させてはならない。
(注) ウインドミルモーションをはじめる前に、腕を横あるいは後ろに落としてもよい。このとき腕は2回腰を通過することになる。
- 5 打者に対して下手投げで、手と手首が体側線を通りながら球を離さなければならない。
- 6 打者に対して自由足を一步前方に踏み出すと同時に、投球をしなければならない。
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。
- 7 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、投手板の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。
- 8 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、これは不正投球である。(クローホップ)

(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)、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。

- 9 投手は球を離れたのち、投球動作を続けてはならない。
- 10 投手は投球姿勢に入ったならば、打者の打撃を阻止するために故意に球を落したり、転がしたり、弾ませたりしてはならない。

〈効 果〉 1～10

- (1) ディーレッドデッドボール。
- (2) 不正投球。

- 11 投手は球を受けるか、球審がプレイの指示をしたのち、20秒以内に次の投球をしなければならない。

〈効 果〉 11

- (1) 不正投球ではなく、ボールデッド。
- (2) 打者に対してワンボールが宣告される。

4 守備位置 【ルール6-4 P63・64】

- 1 投手が投球するとき、野手はファウル地域に守備してはならない。ただし、捕手席にいる捕手を除く。

(注) このとき、投手が投球すると不正投球になる。

〈効 果〉 1

- (1) ディーレッドボールデッド。
- (2) 不正投球。

- 2 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、打者を故意に惑わすような行為をしてはならない。

〈効 果〉 2

- (1) ボールデッド。
- (2) 不正投球。
- (3) その守備者は退場になる。

5 異物の使用 【ルール6-5 P64】

- 2 投球する手の指にテープを巻いたり、手首や前腕部に汗とりバンド(リストバンド)、腕輪、またはこれに類するものを着用してはならない。

＊ 『競技者必携 P41』

投手は投球する手の指および手の平にテープを巻いたり、貼ったり、手首や前腕部に汗取りバンド(リストバンド)、腕輪、またはこれに類するものを着用してはならない。

〈効 果〉 1～3

- (1) ボールデッド。
- (2) 不正投球。

6 塁への送球 【ルール6-7 P65・66】

- 1 投手はボールインプレイ中に、投球姿勢をとったのち、足を投手板に触れたまま塁に送球してはならない。

2 投手が投手板を外すことの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。

(注) 投手が投手板を外すときは、両手を離す前に、足を投手板の後方に外さなければならない。

〈効 果〉 1 項～7 項

(1) 投手が不正投球をし、打者が打たなかった場合。(空振りのときを含む)

- 1) ディレードデッドボール。
- 2) 打者に対してワンボールが宣告される。
- 3) 走者に1個の安全進塁権が与えられる。

(2) 投手が不正投球をし、打者が打った場合(空振りのときを除く)

- 1) ディレードデッドボール
- 2) 攻撃側の監督にプレイの結果を生かすか、不正投球をとるかの選択権が与えられる。

(注) 不正投球を打者が打って一塁に進み、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、その不正投球は取り消される。

(3) 不正投球が打者に当たった場合は、打者には一塁への、走者には1個の安全進塁権が与えられる。(攻撃側の監督に選択権は与えられない)

(4) 突発的事情で投手が投手板を外した場合は、審判員の判断で“タイム”が宣告される。

7 故意四球 【ルール6-8 P66・67】

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をいう。

(注2) 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。

(注3) 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。

(注4) 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。

8 準備投球 【ルール6-9 P67】

1 準備投球は、初回と投手が交代したとき、1分間を限度として5球以内で、次回からは3球以内である。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。

(注) 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。

〈効 果〉 1

投手が規定の投球数を超えて準備投球を続けたときは、1球ごとにワンボールが宣告される。

2 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。

9 無効投球（ノーピッチ） 【ルール6-10 P68】

- 1 ボールデッド中に投球したとき。
- 2 打者がまだ打撃姿勢をとっていないとき、または前回の投球後、バランスを崩しているときに、すばやく次の投球（クイックリターンピッチ）をしたとき。
- 3 投球のため球を離す前に、走者が塁を離れたため、「離塁アウト」になったとき。
- 4 ボールインプレイ中、投手が球を持っているときに監督・プレイヤーが“タイム”と叫んだり、何らかの野次や行為で不正投球をさせようとしたとき。

（注）違反したチームに対して警告が与えられ、再度繰り返した場合は、違反者は退場になる。

〈効 果〉 1～4 ボールデッド。その投球にともなうすべてのプレイは無効になる。

10 不正投手（イリーガルピッチャー） 【ルール6-12 P68・69】

打ち合わせ違反で不正投手となった投手は、その試合では再び投手として登板することはできない。（投手以外の守備につくことはできる）

〈効 果〉 12項

- （1）不正投手が再登板し、相手チームから申し出があれば、違反者は退場になり、失格選手になる。（不正投手が再登板したとみなされるのは、投球動作に入ったときである）
- （2）違反者は、正しい交代者と交代する。
- （3）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、攻撃側の監督に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すかの選択権が与えられる。
- （4）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。

ルール7 打 撃

1 次打者 【ルール7-1 P71】

- 1 次打者は打順表（ラインアップカード）で打者の次に名前が記入されているプレイヤーである。
- 2 次打者は次打者席内で待機しなければならない。なお、安全面を考慮し、打席にいる打者が右打者の場合は三塁側、左打者の場合は一塁側の次打者席で待機しなければならない。
- 4 次打者は次の場合は次打者席を離れてもよい。
 - （1）打者になるとき。
 - （2）三塁から本塁に進塁してくる走者に指示を与えるとき。
 - （3）打球・送球を避けるとき。
- 5 次打者は、守備側のプレイを妨げてはならない。

〈効 果〉 5

ボールデッド

- （1）次打者が走者をアウトにしようとしている野手を妨害したときは、本塁に最も近い走者がアウトになり、他の走者は妨害発生時に達していた塁に戻らなければならない。

(2) 次打者が飛球に対する守備を妨害したときは、打者走者はアウトになり、他の走者は投球時に占めていた塁に戻らなければならない。

2 打撃の順序 【ルール 7-2 P 72・73】

- 2 攻撃側のプレイヤーは、打順表に記載された順序で打者にならなければならない。
また、打順は試合の途中で変更することはできない。
プレイヤーの交代を行うときは、交代者は交代したプレイヤーの打順に入らなければならない。
- 3 各回（イニング）の先頭打者は、前の回に打撃を完了した打者の次の打順の者である。

〈効 果〉 2 項

打順の誤りはアピールプレイである。守備側の監督・コーチ、あるいはプレイヤーによってのみ行うことができる。（ボールデッド中でもできる）

守備側チームは、すべての野手が守備位置からベンチへ向かってフェア地域を離れたとき、打順誤りに対するアピールの権利を失う。

- (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は、
 - 1) 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。
 - 2) 不正位打者の打撃中の走者の進塁・得点は、すべて有効である。
- (2) 不正位打者の打撃が完了し、次の打者に対して投球動作に入る前（正しい投球・不正投球にかかわらず）にアピールされたときは、
 - 1) 不正位打者の打撃によるか、その打者が失策・四球・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。
 - 2) 打順を抜かされた正位打者がアウトになる。
 - 3) 次の打者は、打順誤りのためにアウトを宣告された打者の次の打順の者である。ただし、次打者が不正位打者でアウトになった打者のときは、さらに次の打順の者になる。
 - 4) 打順誤りのアピールで第 3 アウトが成立したとき、次の回の先頭打者は打順を抜かされてアウトになった打者の次の打順の者である。
- (3) 次の打者に対して投球動作に入ったのちは、打順誤りのアピールの権利を失い、アウトは宣告されない。
 - 1) 不正位打者の打撃は、すべて有効である。
 - 2) すべての走者の進塁および得点は認められる。
 - 3) 次の打者は、不正位打者の次の打順の者である。
 - 4) 打順を抜かされた打者は、正しい打順が回ってくるまで打席に入ることはいない。
 - 5) 不正位打者が走者になっているときに、正しい打順が回ってきても、その占有する塁にとどまる。

(注) 塁にとどまった走者は自分の打席を失い、このときの正位打者はこの走者の次の打順の者である。

3 打撃姿勢 【ルール7-3 P73～75】

- 1 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。

〈効 果〉1

- (1) ボールデッド。
(2) 打者に対してワンストライクが宣告される。

- 2 打者は投球が始まるときは完全に両足を打者席内に置かなければならない。打者の足が打者席の線に触れてもよいが、投球前に足の一部を打者席の線の外側に出してはならない。
3 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。

〈効 果〉3

- (1) ボールデッド。
(2) 打者に対してワンストライクが宣告される。

(注) 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。

- 4 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。

〈効 果〉4

- (1) ボールデッド。
(2) 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、ファウルに関わらず、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。

4 ストライク 【ルール7-4 P76・77】

- 1 正しい投球が地面につく前にストライクゾーンを通過したとき。

(注1) 「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。

(注2) 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。

(注3) 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なくても）「ストライク」である。

(注4) ホームプレート上に想定される五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。ただし、正しい投球が地面につく前にホームプレートの後端を通過しなければ「ボール」である。

5 ボール 【ルール7-5 P77・78】

- 1 投球がストライクゾーンを通過しなかったとき。

6 打者がアウトになる場合 【ルール7-6 P78～80】

- 1 打者が空振りして第3ストライクになった球が、打者の身体の一部に触れたとき。

〈効 果〉1 ボールデッド。

- 2 第3ストライクが捕手に正しく捕球されたとき。

〈効 果〉2 ボールインプレイ。（走者は進塁できる）

- 3 無死または一死で、一塁に走者がいて、打者が第3ストライクになったとき。

〈効 果〉3 ボールインプレイ。（走者は進塁できる）

（注）無死または一死で一塁に走者がいないとき、または二死のときは走者が一塁にいても、捕手が第3ストライクを捕球できなければ、打者には一塁に進む権利がある。
（第3ストライクルール）

- 4 打者がツーストライク後にバントした打球が、ファウルボールになったとき。
（スリーバントアウト）

【例外】ファウル地域でバント飛球を捕ろうとしている野手を走者が妨害したときは、その走者はアウトで、打者はファウルボールで打撃を継続する。

- 5 打者が片足でも完全に打者席の外に踏み出したり、本塁に触れたりして打ったとき。
6 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、バットに当てたりしたとき。
7 打者がバットを手から離して打ったとき。
8 打者が不正バット（未検定のバットを含む）を持って打者席に入ったとき。

〈効 果〉4～8

- （1）ボールデッド。
（2）打者アウト。（走者は進塁できない）

- 9 打者が変造バットを持って打者席に入ったとき。

〈効 果〉9

- （1）ボールデッド。
（2）打者アウトで退場。（走者は進塁できない）

- 10 打者が投手の軸足が投手板に触れたのち、反対側の打者席に移ったとき。

〈効 果〉10

- （1）ボールデッド。
（2）打者アウト。（走者は進塁できない）

- 11 打者が打者席外に足を踏み出して、捕手の捕球や送球を妨害したとき。
12 打者が打者席内にいても、故意に捕手を妨害したり、本塁上のプレイを妨害したとき。
13 打者が打者席内または打者席外で故意に送球を妨害したとき。

〈効 果〉11～13

- （1）ボールデッド。
（2）打者アウト。
（3）各走者は審判員の判断により、妨害発生時に占めていた塁に戻らなければならない。

ルール 8 走 塁

1 打者が打者走者になる場合 [ルール 8-1 P 81~84]

- 1 打者がフェアボールを打ったとき。
- 3 打者が四球を得たとき。
- 4 打者が投球を打つのを捕手や他の野手が妨害したとき。 = 打撃妨害

〈効 果〉 4

- (1) ディレードデッドボール
- (2) 攻撃側の監督に、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の選択権が与えられる。
- (3) 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。
- (4) 打撃妨害による打者の一塁への安全進塁権を選択した場合、他の走者はフォースの場合を除いて進塁できない。

(注 1) 「選択権の申し出」は、プレイが終わったら直ちにしなければならない。
いったん申し出たのちに変更できない。

(注 2) 打撃妨害のときの投球が「不正投球」であったときは、打者およびすべての走者が少なくとも 1 個進塁しない限り、「不正投球」が適用される。

(注 3) 走者が塁を通過したとき、たとえ空過であってもその塁に達したものとする。

(注 4) 打撃妨害のときの投球を捕逸している間に、打者は一塁に達し、すべての走者が少なくとも 1 個進塁したときは、打撃妨害はなかったものとする。

(注 5) スクイズプレイを妨害したときは 6-4 項 3 を参照。

- 5 打者が打者席内で、投球を打とうとせずに明らかに避けようとしていたにもかかわらず、投球を避けることができず身体や衣服に触れたとき。(死球)

〈効果〉 5

- (1) ボールデッド。
- (2) 打者には一塁への安全進塁権が与えられる。

(注 1) 打者の手はバットの一部分とはみなさない。

(注 2) 打者が明らかに投球を避けようとしなかったとき、または打者席の線外に片足の一部が出ていたときは、審判員の判断により、“ボール”か“ストライク”が宣告される。

(注 3) ストライクゾーンで打者が投球に触れたときはストライクである。

(注 4) 不正投球が「死球」になったときは、打者には一塁への、他の走者には 1 個の安全進塁権が与えられる。

2 打者走者がアウトになる場合 [ルール 8-2 P 84~87]

- 1 飛球を打ち、野手に捕球されたとき。
- 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。
- 3 捕手が第 3 ストライクを落球し、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。

(注 1) 野手が球を確保して、身体の一部が一塁に触れれば、一塁に触球したことになる。

(注2) 野手が球を確保して、身体の一部が一塁に触れるのと、打者走者の触塁が同時のときはセーフである。

4 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。

5 インフィールドフライが宣告されたとき。

(注) インフィールドフライが宣告された打球が、塁を離れている走者に触れたときは、その走者もアウトになり、ボールデッドである。

ただし、塁に触れている走者に触れたときは走者にはアウトにならず、ボールデッドである。

〈効 果〉 1～5

(1) ボールインプレイ。

(2) 打者走者アウト。(走者はアウトになる危険を承知で進塁できる。)

6 打者走者がフェアボールを打ち、一塁でのプレイが行われたときに、ダブルベースの白色部分のみに触れて通過したとき。

〈効 果〉 6

(1) ボールインプレイ。

(2) 一塁を空過したことになり、打者走者が通過したのち、塁に戻る前に守備側からアピールがなければ打者走者をアウトにする権利を失う。

7 打者走者がスリーフットレーン以外を走って一塁で送球を処理しようとしている野手の守備を妨害したと審判員が判断したとき。

〈効 果〉 7

(1) ボールデッド。

(2) 打者走者アウト。

(3) 他の走者は、直接プレイのときは投球時に占めていた塁に、介在プレイがあったときは、妨害発生時に占めていた塁に戻らなければならない。

8 打者走者が打球を処理しようとしている野手の守備を妨害したり、送球を故意に妨害したとき。

(注1) 明らかにダブルプレイを阻止するために妨害したと審判員が判断したときは、妨害発生時に本塁に最も近い走者もアウトになる。

(注2) 打球を処理しようとしている捕手と打者走者が本塁前で衝突したときは、守備妨害で打者走者がアウトになる。

9 打者走者が明らかに本塁上でアウトになるようなプレイを妨害したとき。

(注) 本塁に向かってきた三塁走者もアウトになる。

12 打者走者が野手の触球を避けようとして本塁の方向に後ずさりしたとき。

＝後ずさりアウト

14 攻撃側のメンバーが、野手がファウル飛球を捕球しようとしているのを妨害したとき。

(注1) 走者がいる場合は、打者走者をアウトにしないで、本塁に最も近い走者がアウトになる。

(注2) 走者が妨害した場合は、その走者がアウトになる。

(注1、注2とも打者はファウルボールとして打撃を継続する。

- 15 無死または一死で走者が一塁にいるとき、野手が容易に捕球できるはずのフェアの飛球（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。＝故意落球

（注１）トラップトボールは故意落球とはみなさない。

（注２）インフィールドフライが宣告されている場合は、故意落球は適用しない。

（注３）外野への飛球には故意落球は適用しない。

〈効 果〉 8～15

（１）ボールデッド。

（２）打者走者アウト。

（３）他の走者は、投球時に占めていた塁に戻らなければならない。

3 進塁と逆走塁 【ルール 8－3 P 88～90】

- 1 進塁するときは、一塁・二塁・三塁・本塁の順に各塁に触れなければならない。

- 2 ボールインプレイ中に逆走塁するときは、本塁・三塁・二塁・一塁の順に各塁に触れて戻らなければならない。

（３）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。

（注）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、空過した塁やタッチアップの早過ぎた塁に戻って触れなおすことはできない。

- 5 2人の走者が同時に同一の塁を占めてはならない。

〈効 果〉 5

最初に正しくその塁を占めた前位の走者に占有権がある。後位の走者は触球されるとアウトになる。ただし、フォースの場合は後位の走者に占有権がある。

- 7 ボールインプレイ中、ボールデッド中を問わず、後位の走者が得点したのちは、前位の走者は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はできない。

〈効 果〉 6～8

次の投球動作に入る前にアピールされたときは、その走者がアウトになる。

4 走者に安全進塁権が与えられる場合 【ルール 8－4 P 90～95】

- 2 野手が走者の走塁を妨害したとき。＝走塁妨害

次の場合は走塁妨害を適用する。

（１）野手が球を持っていないとき。

（２）野手が打球の処理をしようとしていないとき。

（３）野手が空タッチをしたとき。

（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。

〈効 果〉 2

走塁妨害が発生したとき（ランダウンプレイを含む）は、

（１）ディレードデッドボール。

（２）走塁を妨害された走者および他の走者は、審判員の判断により妨害がなければ達していたと思われる塁までの安全進塁権が与えられる。

- (注1) 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。
- (注2) 走者が塁に達しようとしているとき、野手は塁の前縁を空けなければならない。野手がこれに違反したため、走者が塁に触れることができなかったときは、走塁妨害が適用される。(走塁妨害は走者が帰塁するときにも適用される)
- (注5) 「空タッチ」も走塁妨害であり、審判員の判断により退場になる場合もある。

※ 1 個の安全進塁権

- ・ 四球、死球、不正投球、打撃妨害
- ・ 暴投あるいは捕逸した球がバックネットの下に入ったり、挟まったり、競技場外に出たとき。
- ・ 打者に死球または打撃妨害で一塁が与えられたために、塁を空けなければならなかったとき。(フォースの状態)
- ・ 野手が帽子、マスク、手から離したグラブ・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、投球に投げ当てたり、捕ったりしたとき。
- ・ 三塁走者がスクイズプレイまたはホームスチールを試みたとき、捕手または他の野手が本塁を踏んだり、その前に立ったり、打者やバットに触れ、打撃を妨害したとき。
- ・ 野手がボールインプレイの球を持ったまま、無意識に競技場外に出たとき。

※ 2 個の安全進塁権

- ・ 野手が帽子、マスク、手から離したグラブ・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、送球に投げ当てたり、捕ったりしたとき。
- ・ インプレイの送球がブロックボールまたはオーバースローになったとき。
- ・ フェアボールが地面に触れて、バウンドしたり、転がったりして、競技場外に出たとき。
- ・ 野手がボールインプレイの球を故意に競技場外に出したと審判員が判断したとき。
→ 達していた塁から、さらに2個。
- ・ 守備側の放置していた用具に送球が触れたとき。

※ 3 個の安全進塁権

- ・ 野手が帽子、マスク、手から離したグラブ・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、フェアボールに投げ当てたり、捕ったりしたとき。
→ 塁を与える基準は打ったとき(投球時)である。

※ 4 個の安全進塁権

- ・ フェアの飛球がフェンスを越えるか、ファウルボールに触れたとき。(ボールデッド)

※ 審判員の判断による進塁権

5 走者がアウトになる場合 [ルール8-6 P97~104]

- 1 走者が野手の触球を避けようとして、走路の両側0.91m以上(3フィート以上)離れて走ったとき。

- (注1) 走路上で野手が守備動作をしているとき、その野手の前方または後方に0.91m以上離れて走ってもよい。

(注2) 走者がふくらんで走り、進塁・帰塁中に野手の触球を避けるために、その走者の位置と塁とを結ぶ線の両側に0.91m以上離れると直ちにアウトになる。

- 6 走者が塁を離れ、進塁する意思を明らかに放棄してベンチに入ったり、競技場外へ出たとき。

〈効 果〉1～6

ボールインプレイ。その走者はアウトになる。

- 7 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。

- 8 後位の走者がアウトになっていない前位の走者を追い越したとき。＝追い越しアウト

(注) 走者が安全進塁権を与えられ、進塁しているときも、追い越しアウトは適用される。

〈効 果〉7～8

ボールインプレイ中、ボールデッド中にかかわらず、その走者はアウトになる。

- 9 走者が離塁中、投手を含む内野手に触れる前か、または投手を除く他の内野手を通る前のフェアボールにフェア地域で触れたとき。

〈効 果〉9

(1) ボールデッド。走者アウト。

(2) 打者走者には一塁までの安全進塁権を与えられ、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。

(注1) 打球が内野手を通った直後に離塁中の走者に触れたときは、通過後、他の野手はその打球を守備していずれかの走者をアウトにする機会があったと審判員が判断したときは、その球に触れた走者がアウトになる。

(注3) 触塁中の走者に、フェアボールが触れたときは走者はアウトにならない。

① 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。

② 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。打者走者には一塁までの安全進塁権が与えられる。

- 11 走者が打球を処理しようとしている野手を妨害したり、あるいは送球を故意に妨害したとき。

〈効 果〉10～11

(1) ボールデッド。走者アウト。

(2) 打者走者には一塁までの安全進塁権を与えられ、他の走者はフォースの場合を除き、妨害発生時に占めていた塁に戻らなければならない。

(注2) 走路上を走っていた走者が、打球を処理しようとしている野手または打球に触れて守備の妨害になったときは、たとえ偶然であっても走者アウトである。

(注3) ファウル飛球を捕球しようとしている野手を、走者が妨害したときは、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。

(注4) 「野手の打球処理」とは、野手が打球に対する守備をはじめて、捕球し、送球するまでのプレイをいう。

- 12 アウトになった打者・打者走者・走者または得点した直後の走者が、他に走者がいるときに守備側のプレイを妨害したとき。

〈効 果〉12

ボールデッド。本塁に最も近い走者がアウトになる。

- 13 投球が投手の手から離れる前に走者が塁から離れたとき。 = 離塁違反・離塁アウト

〈効 果〉13

ボールデッド。走者アウト。（無効投球になる）

（注1）同一投球時、2人以上の走者が同時に離塁違反をしたときは、“アウト”の宣告の早いほうがアウトになる。

“アウト”の宣告が、ほぼ同時の場合は、本塁に近いほうの走者がアウトになり、他の走者は投球時に占めていた塁に戻らなければならない。

- 21 走者が進塁または帰塁するとき、塁を空過したとき。
- 22 走者が捕球された飛球（ラインドライブを含む）が野手に触れる前に進塁のため塁を離れたとき。（タッチアップが早過ぎたとき）
- 23 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。
- 24 走者が本塁に走り込んだり、滑り込んだりしたが、本塁に触れないで、触れ直そうとしなかったとき。

（注）触れ直す意思がなく、ベンチに向かっているときのみ適用される。

〈効 果〉21～24

これらはすべてアピールプレイである。正しいアピールがなされなければ、アウトにはならない。

（1）アピールはボールインプレイ中でもボールデッド中でもできる。

しかし、次のような場合は、守備側はアピールの権利を失う。

- 1) 次の投球動作に入ったとき。
- 2) 攻守交代ですべての守備者がフェア地域を離れたとき。
- 3) 球審により試合の終了が宣告されたとき。
- 4) 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。

（2）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) 本塁に触れないで、触れ直そうとしなかったとき。
球を持って本塁に触れ、審判員にアピールする。

（3）ボールデッド中のアピールの仕方

- 1) 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、競技場内（ベンチを含まない）にいる守備チームのメンバー（監督・コーチを含む）は、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。

- 2) 担当審判員はアピールを認めてプレイの判定をする。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。
- (注1) 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。
- (注2) 球審によって“プレイ”が宣告されたときに投手がアピールを申し出た場合は、審判員は再び“タイム”を宣告してアピールの手順を認めればよい。
- (注3) 投手が球を持って投手板に触れているとき、野手が声だけのアピールをしても、不正投球は宣告されない。
- (4) アピールは、第3アウト後にも行うことができる。

ルール9 ボールデッドとボールインプレイ

1 ボールデッド [ルール9-1 P105~106]

ボールデッドは試合停止球であり、34の項目がある。

2 ボールインプレイ [ルール9-2 P106~108]

ボールインプレイは試合進行球であり、27の項目がある。

3 ディレドデッドボール [ルール9-3 P108]

- 1 不正投球があったとき。
- 2 打撃妨害があったとき。
- 3 走塁妨害があったとき。
- 4 野手がグラブ・ミット・帽子などを故意に投げて投球や送球またはフェアの打球に触れたとき。
- 5 球審が捕手の塁への送球を妨害したとき。

ルール10 審判員

1 球審の任務 [ルール10-2 P110~111]

- 1 球審は、捕手の背後に位置し、試合の適切な運営のために全責任を負う。
- 2 ボール・ストライクを宣告する。
- 3 球審は、塁審と協力してプレイ、フェアかファウルか、合法的に捕球されたかどうかを宣告する。
塁審が打球を追ったために塁での判定ができないときは、その代わりに務める。
- 4 球審は、次の事項を決定する。
 - (1) 打者がバントしたかどうか。
 - (2) 打球が身体や打者の衣服に触れたかどうか。
- 5 必要なときに塁を与える決定する。
- 6 没収試合を宣告する。

2 塁審の任務 【ルール10-3 P111】

- 1 塁審は判定するのに、最も適していると判断される位置につく。
- 2 塁審は試合のルールを実施するため、あらゆる方法で球審を助ける。

3 審判員の判定 【ルール10-5 P111・112】

打球のフェア・ファウル、走者のセーフ・アウト、投球のストライク・ボールなどの審判員の判定に対しては抗議することはできない。

審判員の判定は、明らかにルール違反が認められない限り変更されることはない。

4 プレイの中断 【ルール10-6 P112・113】

- 4 審判員は、投手が投球動作に入ったのちは、タイムを宣告してはならない。
- 6 負傷した場合は、審判員が重大な負傷と判断した場合を除き、進行中のすべてのプレイが完了するか、あるいは走者がその占有する塁を確保するまでは、タイムは宣告してはならない。ただし、タイムを宣告した場合には、走者には審判員の判断により、その走者が達していたと思われる塁が与えられる。

ルール11 抗議

1 抗議できる場合 【ルール11-2 P115・116】

- 1 プレーイングルールの解釈の間違い
- 2 審判員のルールの適用の間違い。
- 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。プレイヤーには抗議権はない。

2 抗議の裁定 【ルール11-4 P116】

- 3 審判員が、ルールの解釈や適用を間違っていないと判断したときは、抗議の継続を拒否し、直ちに試合を再開する。
- 4 チームのメンバーがこれに応じないときは、警告が与えられ、さらに抗議を続けたときは退場になる。