

1

ルールと審判員の処置

2014.2

吉成野球スポーツ少年団

2

1. 暴投・悪送球と安全進塁権

- ① **投球**がボールデッドゾーンに入った場合
(ワイルドピッチ、パスボールとなった場合)
→ **投球時に占有していた塁**から**1個**の安全進塁権
- ② 投手が**プレート**を踏んだまま投じた**牽制球**が
ボールデッドゾーンに入った場合
→ **牽制球を投じた時点の占有塁**から**1個**の安全進塁権
- ③ 投手が**プレート**を外して投じた**牽制球**が
ボールデッドゾーンに入った場合
→ **牽制球を投じた時点の占有塁**から**2個**の安全進塁権

3

- ④ 打球を処理した直後の内野手のプレーに基づく悪送球が
ボールデッドゾーンに入った場合
→ **投球時に占有していた塁**から**2個**の安全進塁権

- ⑤ その他の送球がボールデッドゾーンに入った場合
→ **送球が野手の手を離れる時に占有していた塁**から
2個の安全進塁権

「その他」とは... 外野手の本塁送球が悪送球となった場合
ライトゴロを狙った送球が悪送球となった場合
挟殺プレー中の送球が悪送球となった場合 など

4

〔ポイント〕

- * 投手がプレートから軸足を外して投じた牽制球は
「野手の送球」と同様に扱う
- * 走者の安全進塁権について、基準が2パターンある
①「投球当時」 ②「送球・牽制球が手を離れる時」
- * ボールデッドゾーンに入った時の安全進塁権は、
投手のプレーの場合は1個、野手のプレーの場合は2個

〔処置の仕方〕

投球・牽制球・送球がボールデッドゾーンに入った時点で
「タイム」を宣告し、走者の進塁できる個数を右手で示す

5

2. 守備妨害(インターフェア)

〔原則〕

- * 走者よりも、打球を処理する野手が優先
- * 妨害を行った者をアウトとする
- * 他の走者は、妨害が起きた時に占有していた塁に戻す
(走者による妨害の場合、打者に1塁を与える)

〔処置の仕方の基本〕

- ①妨害が発生したら「タイム」をかけ、ボールデッドにする
- ②妨害を行った者を指差し、「インターフェア」を宣告する
- ③「バッターアウト」および「ランナーアウト」を宣告する
- ④走者に関する処置を行う

6

〔打者による守備妨害の例〕

- * 打者が、捕手の送球を打席の外に出て妨害した場合
- * 打者が打者走者として本塁・1塁間の後半を走る際に、スリーフットレーン外を走って野手の送球に触れた場合
→ 打者をアウトとする

〔走者による守備妨害の例〕

- * 走者が、打球を処理しようとする野手にぶつかった場合
- * 走者が、野手に触れていないフェアの打球に触れた場合
→ 妨害を行った走者をアウトとし、打者を1塁に生かす

- ※例外：アウトになった走者による「併殺崩し」
→ 守備の対象であった打者走者もアウトとする

7

〔その他、攻撃側プレイヤーによる守備妨害の例〕

- * ベースコーチが、走者に対して肉体的援助を行った場合
→ 援助を受けた走者をアウトとする
- * ネクストバッターズサークルで待機する次打者が、打球や送球を処理しようとしている野手のために場所を譲らず、野手の守備を妨害した場合
→ その守備の対象であった打者or走者をアウトとする

8

〔審判員の守備妨害の例〕

- * 審判員(特に球審)が、捕手の送球を妨害した場合
→ 走者を投球当時の占有塁に戻す
- * 審判員(特にダイヤモンド内の2塁塁審)が、野手を通過していないフェアの打球に触れた場合
→ 打者に1塁を与える

〔その他の守備妨害〕

- * ボールボーイが、フェアの打球やボールインプレー中の投球・送球に触れたり、捕球したりした場合
→ 妨害がなければプレイはどのような状態になったかを判断し、処置を行う

9

3. 走塁妨害(オブストラクション)

〔原則〕

- * 野手がボールを持たないときor処理しようとしていないとき
→ 走者に走路を譲らなければならない
- * 妨害を受けた走者に対してプレイが行われていたか否かによって処置の仕方(タイムをかける時機)が変わる
- * 妨害を受けた走者に対して、妨害発生時に占有していた塁から1個以上の塁を与える
(妨害がなければどこまで進塁できたかも考慮する)

10

〔妨害された走者に対してプレイが行われていた場合の例〕

- * 挟殺プレイ中に走塁を妨げられた場合
- * 本塁に突入してくる走者が、野手からの送球を待っている捕手に走塁を妨げられた場合
- * 野手が走者をアウトにするために塁に送球した際、その走者が走塁を妨げられた場合

処置の仕方

- ①妨害が発生したら直ちに「タイム」を宣告する
- ②走塁を妨害した野手を指差し「オブストラクション」を宣告
- ③妨害を受けた走者に1個以上の安全進塁権を与える
(それによって塁を明け渡す必要のある走者も進塁できる)

11

〔妨害された走者に対してプレイが行われていない場合の例〕

- * 打者走者が外野へヒットを打ち、打球が外野にある間に1塁を回ったところで走塁を妨害された場合
- * 外野へのヒットで、2塁走者が3塁を回ろうとした際に走塁を妨害された場合

処置の仕方

- ①走塁を妨害した野手を指差し「オブストラクション」を宣告
- ②プレイが一段落してから「タイム」をかけ、走者の不利益を取り除くよう適切な対処をとる
- * 走塁妨害によって審判員が認める進塁を超えて進塁を試み、アウトになった場合は、アウトが有効となる

12

4. 打撃妨害(インターフェア)

〔原則〕

- * 打者に1塁を与える
- * 1塁を明け渡さなければならない走者も進塁できる
(走者に関する処置は、死球の時と同様)

〔よくある打撃妨害の例〕

- * 打者がスイングしたバットに、捕手のミット等が触れた場合
- * 打者がスクイズを試みた際、捕手が本塁ベースよりも前に出てきた場合

13

〔処置の仕方〕

- * プレイが継続しなかった場合（空振り、ファウル等）
 - ①「タイム」をかける
 - ②左手の甲を右手で叩くジェスチャーで「インターフェア」を宣告する
 - ③走者に関する処置を行う
- * プレイが継続した場合（打球がフェアゾーンに飛んだ場合）
 - プレイが一段落してから「タイム」をかける
（以降、上記②→③の流れで処置を行う）

※打者が出塁し、塁上の走者も1個以上進塁できた場合、
打撃妨害と関係なくプレイを継続する

14

5. インフィールドフライ

〔インフィールドフライ適用の条件〕

- ①～③の全てに該当する場合
 - ①0アウトor1アウト
 - ②走者1・2塁or満塁
 - ③内野手がフライを普通の守備行為を行えば捕球できる
フライが上がった場合
※ライナーやバントの小フライは対象外

〔審判員の取り決め〕

- 上記①②の条件になった場合、審判員は右手を胸に当てるシグナルでインフィールドフライが起こりうることを確認し合う
（球審も塁審も、必ずこのシグナルを行うこと）

15

〔処置の仕方〕

内野にフライが上がリ、野手が捕球体勢に入った時点で
審判員が右手で上空を指差し「インフィールドフライ、
バッターアウト」を宣告する

〔注意点〕

- * ボールインプレーであり、走者にはリタッチの義務が生じる
- * 落球した場合も打者はアウトになるが、走者には進塁する義務はない（フォースの状態でなくなるため）
- * 打者がアウトになっていることに気付かずプレイを継続している場合があるので、速やかにグラウンドから除く
- * ファウルライン付近に上がったインフィールドフライには「インフィールドフライ・イフ・フェア」を宣告する

16

6. 反則打球

〔反則打球が適用される場合の例〕

- * 打者が、片足を完全に打席の外に置いた状態で打撃を行った場合（足の一部でも打席内に残っていればよい）
- ※バントの場合に起こりやすい
- ※バットに当たった時点で適用し、打球のフェア・ファウルは問わない（ファウルチップでも適用）

〔処置の仕方〕

- * 直ちに「タイム」をかけ、「反則打球、バッターアウト」を宣告
- * 塁上の走者は投球当時に占有していた塁に戻す

17

7. ハーフスイング

〔処置の仕方〕

- * 投球がボールで、捕手または守備側の監督から要請があった場合、球審は、
右打者の場合は1塁塁審、左打者の場合は3塁塁審を左手で指差し、スイングか否かをリクエストできる
- * リクエストされた塁審は、
スイングを認めればアウトと同様のジェスチャーで「スイング」、スイングを認めなければセーフと同様のジェスチャーで「ノースイング」とコールする

18

8. ボーク(反則投球)

〔よくあるボークの例〕

- * セットポジションで静止しなかった
- * セットポジションで静止した後、投球動作に入りかけて途中で止めた(投球動作の中断)
- * セットポジションに入りかけて途中で両手を下ろした
- * セットポジションを解くとき、軸足をプレートから外す前に手を横に下ろしたり、自由な足を上げたりした
- * 打者が打撃姿勢をとる前に投球した(クイックピッチ)
- * 軸足をプレートから外さずに3塁へ偽投した(2014年～)

19

〔処置の仕方〕

プレイが一段落した時点で投手を指差し「ボーク」または「ザッツ・ボーク」と宣告し、走者に関する処置を行う
(投球はカウントしない)

〔注意点〕

- * ボークの投球を打った場合はプレイが継続される
(攻撃側に有利な結果になった場合はそちらを生かす)
- * 走者がいない場面でボークと同様の動作を行った場合、それが投球として認められる場合は「反則投球」として1ボールをカウントする
(投球時にバランスを崩して転倒したが、その投球がファウルラインを超えなかった場合は投球とはならない)