

試合前ミーティングの進め方

1. 本日の試合のチームの確認

2. 攻守の立合い

(次の事柄は最低確認及び伝達)

- ・ 捕手（正・控え）のファウルカップの持参と確認
- ・ テーピング及びサポーターを付けている選手の背番号と位置確認
- ・ サングラスの持参と確認（但しミラーレンズの使用禁止）
 - ・ サングラス使用は気象条件によって認めること
- ・ 主将に審判より伝達（お願い事項）
 - ・ ベースコーチはミニユテングに参加しないでコーチスボックスに着くこと（特にベンチより遠いコーチスボックス）
 - ・ 試合中の靴紐のタイムはルール上ないので、必ずベンチで確認すること

3. 審判の確認

- ・ 球審 ○○です ⇒ 一塁 ○○です ⇒ 二塁 ○○です ⇒ 三塁 ○○です の順番

4. 球審からの攻守立合いの報告と確認

(次の事柄は最低確認)

- ・ テーピング及びサポーターをつけている選手の背番号と位置を報告
- ・ サングラスの有無報告
- ・ ライン際の打球の責任分担
- ・ 内野フライの責任分担
- ・ 内野への低い打球へ（トラブルボール）の責任分担
- ・ インフィールドフライ・フォーメーション・タイムプレイなどのサインの確認
- ・ 走者3塁の時のバックネット後方のファウルフライを球審が追った場合
 - 一塁塁審、三塁塁審の本塁カバー
- ・ ハーフスイングのリクエストについて（走者の有無等の状況の確認）

5. 塁審の確認（2塁塁審を中心に）

- ・ 外野飛球の三分割（二塁塁審が外）
- ・ 外野飛球の二分割（二塁塁審が内）
(基本はオープングラブポリシーに則る)

6. その他

- ・ 給水方法の確認など
- ・ 天候・グラウンドコンディション（風、前日の雨）

試合後ミーティングの進め方

1. 各審判員からの反省

・三塁塁審 ⇒ 二塁塁審 ⇒ 一塁塁審 ⇒ 球審 の順番
(途中で反省内容について、割り込まないこと)

- ① フォーメーションについて
- ② 規則に関すること
- ③ 選手のマナーと試合の進め方について

2. 控え審判員（責任審判員）からの質問と意見

・試合中のフォーメーションについて
・選手へどのように声をかけたかについて

3. 担当審判員からの質問

4. 審判長、副審判長、技術員からのアドバイス（具体的に）

審判部 確認事項

1. フォーマーションに関してクルー間でのサイン導入 (添付資料参照)

① 無死・一死・二死、走者1塁の際に三塁塁審が打球判定(GO-OUT)した場合
⇒球審は三塁へ、一塁塁審は本塁へのカバー、二塁塁審は対応の確認

② 無死・一死・二死、走者2塁、1.2塁、1.3塁、2.3塁、満塁の際に三塁塁審が打球判定(GO-OUT)した場合
⇒球審は本塁でステイ、一、二塁塁審は、二、三塁へスライドしてカバーの確認

③ タイムプレー
⇒二死1.2塁、一死2.3塁(各走者タッグアップ)、一死1.3塁(各走者タッグアップ)など、走者の本塁到着と各塁でのアウトの時期によるタイムプレーがある事の確認

23 メカニクスのサイン交換

(1) メニューのポイント

- ① 4人制メカニクスの練習を行う前に、3塁塁審が打球を追う場合の球審、1塁塁審および2塁塁審の動き方の確認方法（サイン交換）を練習します。
- ② サイン交換は、ボールが投手に戻り、プレイが一段落したとき（もはや走者が進塁する意思がない状態のとき）に行いますが、このタイミングを確認します。
 - A) 投手がボールを持って投手板についたら、審判員はボークなどの規則違反を見逃さないため、投手から目を離してはいけません。
 - B) したがって、球審は、走者が塁について進塁をする意思がない状態になった後、投手が投手板につく前に、塁審にサインを送らなければなりません。
 - C) 各塁審は、この状態になったとき、投手から目を離さないようにしながら、球審の動作をチラッ、チラッと確認します。
- ③ 先に球審が自分の行動（3塁をカバーするのか、または本塁にとどまるのか）のサインを出し、それを見て1塁塁審と2塁塁審とがそれぞれの動き方を確認し合うという順序を練習します。
- ④ この「球審がサインを出すタイミング」と「各塁審が球審をチラッと見るタイミング」が合うことが重要ですので、このタイミングを十分に確認します。

(2) メニューの進め方

- ① 4人制メカニクスの練習をする前に、審判指導員が基本的なサインのジェスチャーを説明します。
- ② 次に、審判指導員が本塁、1塁および2塁に位置して、サイン交換のデモンストレーションを行います。

(3) 球審のサイン

- ① 走者が単独1塁のとき、3塁塁審が打球を追う場合、球審が3塁でのプレイに備えるために、3塁に向かうことを1塁塁審に伝えるサイン。1塁塁審を見ながら、右手または左手で3塁方向を指さします。（次頁の写真①）
- ② 走者がスコアリングポジション（2塁または3塁）にいるとき、3塁塁審が打球を追っても、球審は本塁にとどまることを2塁塁審に伝えるサイン。2塁塁審を見ながら、両手で自分の足元（地面）を指さします。（同写真②）
- ③ 球審がインフィールドフライの適用されるケースであることを、各塁審に伝えるサイン。右手を胸に当てます（同写真③）。最近の国際大会では、右手の人差し指を帽子のつばに当てるサインを用いているよう

です。(写真④)

- ④ 0アウトまたは1アウト、走者2塁または1塁・2塁のとき、3塁塁審が打球を追う場合、2塁走者がタッグアップする可能性のあるケースであることを伝えるサイン。2塁塁審を見ながら、両手のコブシを上下に合わせてトントンとたたきます。(写真⑤)

A) このサインは、2塁走者がタッグアップした場合の3塁のプレイを担当する審判員を確認する（球審ではなく、2塁塁審が担当する）もので、走者が3塁にいて、3塁走者がタッグアップする可能性のあるケース（走者3塁、1塁・3塁、2塁・3塁、満塁）のときは、このサインは用いません。

B) このジェスチャーは、最近の国際大会では、あるサインを送った審判員に対する、他の審判員のアンサー（了解したこと）のサインに使われているようです。

- ⑤ アウトカウントが2アウトで、走者がスコアリングポジション（2塁または3塁）にいるとき、タイムプレイの可能性のあることを、球審が他の審判員に伝えるサイン。右手の人差し指と中指とで左の手首（腕時計を示します）をトントンとたたきます。(写真⑥)



写真①



写真②



写真③



写真④ (国際大会)



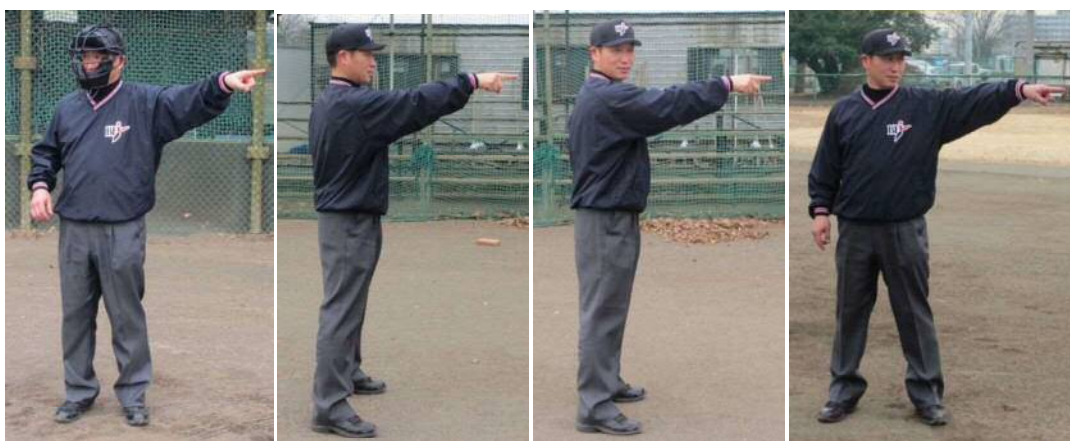
写真⑤



写真⑥

(4) 走者1塁のとき

- ① ボールが投手に戻り、安打や四球などで進塁した打者走者が1塁についた（戻った）とき（もはや進塁する意思がない状態です）、球審は、投手が投手板に触れる前に、マスクを付けた状態で、1塁塁審を見ながら3塁方向を指さし、3塁に向かうサインを出します。（写真①）
- ② 1塁塁審は、球審を見ながら本塁方向を指さし、本塁をカバーするサインを球審に返します。（写真②）
- ③ 次に1塁塁審は、本塁方向を指さしながら2塁塁審を見て、本塁に向かうことを伝えます。（写真③）
- ④ 2塁塁審は、1塁塁審を見ながら1塁方向を指さし、1塁をカバーするサインを返します。（写真④）



写真①

写真②

写真③

写真④

(5) 走者2塁のとき（0アウトまたは1アウト）

- ① ボールが投手に戻り、2塁走者が塁についた（戻った）とき（もはや進塁する意思がない状態です）、球審は、投手が投手板に触れる前に、マスクを付けた状態で、2塁塁審を見ながら両手で自分の足元（地面）を指さし、本塁にとどまるサインを出します。（次頁の写真①）
- ② 2塁塁審は、球審を見ながら3塁方向を指さし、3塁でのプレイに備えるサインを返します。（同写真②）
- ③ 次に球審は、2塁塁審を見ながら、両手のコブシを上下に合わせてトントンとたたき、2塁走者がタッグアップするケースであることを伝えます。（同写真③）
- ④ 2塁塁審は、球審を見ながら同じジェスチャーをして、2塁塁審のタッグアップに備えること球審に伝えます。（同写真④）
- ⑤ 次に2塁塁審は、1塁塁審を見ながら3塁方向を指さし、3塁でのプ

レイに備えることを伝えます。(写真⑤)

- ⑥ 1塁塁審は、2塁塁審を見ながら2塁方向を指さし、2塁をカバーするサインを返します。(写真⑥)



写真①



写真②



写真③



写真④



写真⑤



写真⑥

(6) 走者1塁・2塁のとき (0アウトまたは1アウト)

- ① ボールが投手に戻り、塁上の走者が各塁についた(戻った)とき(もはや進塁する意思がない状態です)、球審は、投手が投手板に触れる前に、マスクを付けた状態で、右手を胸に当てるジェスチャーをしながら各塁審を見て、インフィールドフライのケースであるサインを送ります。(次頁の写真①)
- ② 各塁審は、球審を見ながら同じジェスチャーをして、インフィールドフライに備えること球審に伝えます。(同写真②)
- ③ これ以降は、上記「(5) 走者2塁のとき (0アウトまたは1アウト)」と同じサイン交換を行います。



写真①



写真②

(7) 2アウト、走者がスコアリングポジションにいるとき

- ① ボールが投手に戻り、塁上の各走者が塁についた（戻った）とき（もはや進塁する意思がない状態です）、球審は、投手が投手板に触れる前に、マスクを付けた状態で、2塁塁審を見ながら両手で自分の足元（地面）を指さし、本塁にとどまるサインを出します。（写真①）
- ② 2塁塁審は、球審を見ながら3塁方向を指さし、3塁でのプレイに備えるサインを返します。（写真②）
- ③ 次に球審は、2塁塁審を見ながら、右手の人差し指と中指とで左の手首（腕時計を示します）をトントンとたたき、タイムプレイの可能性のあることを伝えます。（写真③）
- ④ 2塁塁審は、球審を見ながら同じジェスチャーをして、タイムプレイの可能性を確認したこと球審に伝えます。（次頁の写真①）
- ⑤ 次に2塁塁審は、1塁塁審を見ながら3塁方向を指さし、3塁でのプレイに備えることを伝えます。（同写真②）
- ⑥ 1塁塁審は、2塁塁審を見ながら2塁方向を指さし、2塁をカバーするサインを返します。（同写真③）



写真①



写真②



写真③



写真①



写真②



写真③

アマチュア野球内規（2016年）

（※下線部が変更箇所）

目次

- ① 次回の第1打者
- ② バッタ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

序

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。

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

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

アマチュア野球内規

(規則適用上の解釈)

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))

② バッタースボックスルール

(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スボックス内に置いていなければならない。この場合は、打者はバッタース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ス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。
- 6) 暴投または捕逸が発生した場合。
- 7) 投手がボールを受け取った後マウンドの土の部分から離れた場合。
- 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スボックスを離れた場合。

(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。

- 1) プレーヤーの交代
- 2) いずれかのチームの協議

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。

ペナルティ (1)・(2)

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。

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。

なお、球審は、再びストライクを宣告するまでに、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))

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))

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)

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時、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。

守備側のアピールを認めて打者をアウトにする場合は、

- 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

である。(規則 5.08 b、5.09 c [5.09 c 原注] [注 2])

⑥ アウトの時機

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])

⑦ アピールの場所と時期

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。

アピールは、ボールインプレイのときに行わなければならないので、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）

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。

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）

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）

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。

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、
 - 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
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))

2. 次の場合には、たとえ身体の一部が塁に向かっていたとしても、走者には妨害が宣告される。

(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）。

《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、それは許される。》

(2) 走者が体を野手にぶつけたりして、野手の守備を妨害した場合。

(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。

(4) 走者がいずれかの足で野手を払うか、蹴った場合。

(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。

ペナルティ (1) ~ (5)

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。

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。

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。

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))

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。

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。

ペナルティ

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。ただし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))

⑪ 投手の遅延行為

走者が塁にいるとき、投手が投手板から軸足はずして、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))

⑫ 投球する手を口または唇につける

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)

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、得点差によってワールドゲームとし、正式試合とする特別規則もある。(規則 7.01 c)

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