

上海軟式野球連盟 15 年秋季大会

■ 大会形式:

春季大会順位からスタートする全試合(変則)トーナメント、及び順位決定戦(※詳細は添付資料参照)

■ イニング、試合時間:

試合開始時刻は、原則として、試合開始予定時刻とする。但し、第 2-5 試合は、前の試合状況により、試合開始時刻は随時変更されるものとし、前の試合終了時刻から 10 分後に開始する。

7 イニング制とし、試合開始(プレーボール)から、1 時間 30 分を超えて新しいイニングには入らない。

※規定時間到達時に後攻チームが負けている場合、または同点の場合 ⇒ その回がラストイニング

※ " 後攻チームが勝っている場合 ⇒ その回の先行攻撃終了時の結果を反映

※規定時間到達時、または到達後、先行チームが 4 点以上のリードをしている/した場合 ⇒ 後攻チームの攻撃を待たず試合終了とし、終了時の結果を反映する(個人成績含む)。但し、サドンデスでは適用しない。

但し、決勝戦のみ、時間無制限 7 イニング制とする

引き分けの場合、①リーグ戦は引き分け、②本選/順位決定戦は延長サドンデスを実施することとする。

延長サドンデスは、試合開始から 1 時間 55 分を超えて新しいイニングには入らない。時間を超えて引き分けの場合、**塁打数(例:本塁打=4) + 四死球数の合計が多い方を勝ちとし(サドンデスは除く)、これが同数の場合は、最終的に出場している 9 人対 9 人によるジャンケンで決定する。**

但し、決勝戦は延長サドンデスに制限は設けず、決着がつくまで継続するものとする。

なお、15 年秋季大会は助っ人人数を 1 名に限定し、8 名未満の場合は没収試合とする。

主審は、規定時間、及びその 15 分前の時点で、両チームへ経過時間を知らせる。

■ ルールなど

コールドゲーム

3 回終了時以降 10 点差、**5 回以降は回終了時 7 点差**となった時点でコールドゲームとする。但し、決勝戦は、コールドゲームは適用しない。

DH

DH 採用は、各チームの自由とし、ピッチャーに対してのみ採用出来る。DH 採用時、ピッチャーが守備につく場合、DH は消滅し、DH の打順にピッチャーが入ることとする。

ボーク

明らかなボークについては、1 回目から適用するが、微妙なものは主審判断とする。

右投手の三塁牽制偽投はボークとする(※投手板を外した状態での偽投はボークとはならない)。

その他

- 1) 投球練習：初回、及びピッチャー交代時は最大 7 球、それ以外は最大 4 球とする。
 - 2) その他、本附則にないルールは、「全日本軟式野球連盟公認野球規則」に基づき、主審判断とする。
 - 3) **主審の裁定に異議がある場合は、キャプテンが異議を申し入れるものとし、主審判断が難しい場合、連盟役員の意見、裁定を取り入れることもある。コールドゲームの成立、不戦勝敗試合が成立した場合、次試合関係者の了解があれば、規定時間内で、グラウンドを使用することに制限は設けない。**
- その他ルール詳細については、連盟運営規則に基づく。

※今大会は 1 日 5 試合制、かつ日没が早いいため、試合時間が短くなっております(春季大会比▲10 分)。試合進行を早くするためイニング中のボール回しは原則禁止とし、攻守交代、及び投球間隔短縮など 出来る限りスピーディーな行動をお願い致します。

■ 表彰

チーム表彰：優勝、準優勝、3 位

個人表彰：MVP（優勝チーム）、敢闘賞（準優勝チーム）、特別表彰（連盟委員長選出）

【打者】打率(上位 3 名)、打点、ホームラン、盗塁

【投手】最多勝、防御率(上位 3 名)、最多奪三振、最多イニング

⇒ 打率規定打席は「試合数×2.1 打席」、防御率規定投球回は「試合数×2.7 回」とする。

※個人成績は、全チーム統一とする。

※試合終了後、記録員と共に、両チームはスコアブック内容(特に、安打やエラー項目)の確認、修正を行う。

(例) エラー性のヒット(落下点に入りながら触らずにボールが落ちた場合)、強襲ヒット、内野安打、など。

■ 試合球、スコアブック

最終試合の責任審判チームが、①試合球を回収・保管するとともに Drop Box 内のボール回収関連ファイルに詳細事項を記入する、②その日の全ての試合のスコアブックを翌月曜午前中までに Drop Box 内指定場所にアップする。なお、責任審判チームによって回収された試合球は、納会時に各チームが持参し、連盟幹部へ返納する。連盟幹部は、次回大会で使用が難しいと判断するものを選び、納会時に各チームへ等分に配布する。

【これまでに出たルール上の問題／共通認識事項】

牽制球に関する動作の反則／Wikipedia より抜粋]

- ① 投手板に触れた状態で、塁へ送球する動作を起こして実際に送球しなかった(偽投)。
二塁に限り、投手板に触れた状態で偽投しても差し支えない。ただし、二塁走者がいない場合はボークになる。また、自由な足を振って、投手板の後縁を越えたにもかかわらず、打者に対して投球せず、二塁以外に送球した場合もボークとなる。投手板を外せば、一・三塁に対して偽投してもボークにならない。
- ② 投手板に触れた状態で、自由な足を牽制方向に踏み出さずに牽制した。
正規に投手板を外せば、どのような投げ方であってもボークにはならない。
- ③ 投手板に触れて、走者のいない塁に送球した、あるいはその動作を起こした。
正規に投手板を外してから塁にボールを投げれば、それは送球とみなされる。しかし投手板を外さずに本塁にボールを投げた場合、それは打者への投球とみなされる。

【補足①】 右投手、左投手に関わらずプレートを外さないで1塁へ偽投した場合はボークとなります。

【補足②】 サインを見ている状態(ワインドアップポジション)、及び投球準備動作中(セットポジションの静止状態も準備動作のひとつ)に、①プレートを外しての牽制(軸足から外す必要あり)、②プレート上から塁方向へ直接踏み出して牽制、いずれも可能です。

但し、アマチュア規定では、ワインドアップポジションから、右ピッチャーが右回り(左ピッチャーは左回り)をして投げてはいけないというルールがあります(動作が紛らわしいため)。

打撃姿勢

野球規則 6.03 打者は、正規の打撃姿勢をとるためには、バッタースボックス内にその両足を置くことが必要である。【付記】バッタースボックスのラインは、バッタースボックスの一部である。

野球規則 6.06 次の場合、打者は反則行為でアウトになる。

(a) 打者が片足または両足を完全にバッタースボックスの外に置いて打った場合。

原則論、打者は、打撃姿勢をとる(構えた)とき、バッターボックスの内にその両足を置かなければならない。

【付記】でバッターボックスのラインは、バッターボックスの一部である、とあるので「ライン上は OK」、でも内とあるので「はみ出てはならない」。投球を打ったとき、打者の足(スパイク)の一部分がラインに残っておれば反則ではない。また、「かかと部分が打者席のラインに残っており、爪先部分がホームベースに触れていても打者席を出たことにはならない」と解釈するそうです(全日本軟式野球連盟技術委員会)。

連盟認識としては、①構えたときは、ラインをはみ出てはならない。

②打ったときは、かかとがラインにかかっているか、前後左右はみ出ても反則とならない。

死球について

野球規則 6.08 『バッターが安全に進塁できる場合』バッターは次の場合ランナーとなりアウトにされるおそれなく、安全に1塁が与えられる。(ただし、バッターが1塁に進んで、これに触れることを条件とする。)

(b) バッターが打とうとしなかった投球に触れた場合。ただし、(1)バウンドしない投球が、ストライクゾーンでバッターに触れたとき (2) バッターが投球を避けないでこれに触れたときは除かれる。バウンドしない投球がストライクゾーンでバッターに触れた場合にはバッターがこれを避けようとしたかどうかを問わず、すべてストライクが宣告される。しかし、投球がストライクゾーンの外でバッターに触れ、しかもバッターがこれを避けようとしなかった場合には、ボールが宣告される。

「注3」バッターが投球を避けようとしたかどうかは、1に球審の判断によって決定されるものであって、投球の性質上避けることができなかつたと球審が判断した場合には、避けようとした場合と同様に扱われる。

連盟認識としては、死球の際、避けていないのに死球とコールされる場合がありますが、「注3」をベースに球審判断(※球審が判断に文句は言わない)。

事例②: バットを振ってピッチャーゴロも、当たったのは手だった ⇒ この際、球審はファールと判定。

ストライク投球において、①指だけに当たった場合は、空振り扱い(打球ではないという判断)で、ボールデッド(2ストライク後ならば三振)。②指とバット両方に当たった場合はインプレー(打球)。なお、ボール投球の場合はデッドボール扱いとなります(例え打ちに行つてたとしても)。但し、「注3」にあるように、球審判断が最終。

インフィールドフライ

野球規則 2・40 無死または1死でランナーが1・2塁、1・2・3塁にあるとき、バッターが打った飛球(ライナー及びバントを企てて飛球となったものを除く)で内野手が普通の守備行為をすれば捕球できるものをいう。この場合、ピッチャー、キャッチャー及び外野手が内野で前記の飛球に対して守備したときは、内野手と同様に扱う。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、ランナーが次の行動を容易にとれるように、直ちにインフィールドフライを宣告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にはインフィールドフライ・イン・フェアを宣告する。インフィールドフライが宣告されてもボールインプレイであるから、ランナーは離塁しても進塁してもよいが、そのフライが捕らえられればリタッチの義務が生じ、これを果たさなかった場合には普通のフライの場合と同様アウトにされる。たとえ審判員の宣告があっても、打球がファウルボールとなれば、インフィールドフライとはならない。

「付記」インフィールドフライと宣告された打球が、最初に(何物にも触れないで)内野に落ちて、ファウルボールとなれば、インフィールドフライとはならない。またこの打球が、最初に(何物にも触れないで)ベースラインの外へ落ちて、結局フェアボールとなれば、インフィールドフライとなる。

「原注」審判員はインフィールドフライの規則を適用するにあたって、内野手が普通の守備行為をすれば捕球できるかどうかを基準とすべきであって、例えば、芝生やベースラインなどを勝手に境界線として設定すべきではない。たとえ、フライが外野手によって処理されても、それは内野手によって容易に捕球されるはずだったと審判員が判断すればインフィールドフライとすべきである。インフィールドフライはアピールプレイであると考えられるような要素はどこにもない。審判員の判断が優先し、その決定は直ちに下さなければならない。インフィールドフライが宣告されたとき、ランナーは危険を承知で進塁してもよい。インフィールドフライと宣告された飛球を内野手が故意落球したときは6・05(l)の規定にもかかわらずボールインプレイである。インフィールドフライの規則が優先する。「注」インフィールドフライは、審判員が宣告して初めて効力を発する。

連盟認識としては、①0 or 1 アウト 1.2 塁、もしくは満塁での内野フライ時に適用されバッターアウトとなる。

②ランナーは常時インプレーである(注:インフィールドフライはボールデッドにはならない)。

③打球がファウルになった場合は、インフィールドフライとはならない。

インフィールドフライの宣告については、審判員のレベル統一は難しく、審判の宣告ベースだけでは問題解決はできない。従って、連盟認識としては、インフィールドフライか否かは、故意落球が可能な状況(ライナー、バントフライは除く)を基準とします。

※当該状況で内野フライとなった際、両軍ベンチも含め声を掛けあい、審判の宣告を促す協力をお願いします。

共通事項

ルール上の問題が発生した場合、主審は1・2・3塁の審判を集め、話し合いを行い、裁定を下してください。

なお、審判の裁定がルールと矛盾あるとその場で判明した場合は、協議解決願います。

以下サイトを携帯に登録し、問題が発生した場合、これを基準としてルール確認し、対処願います。

公認野球規則(抜粋) <http://urawa-senior.net/kisoku.html>

監督会議検討事項: プレーのやり直しについて(審判関連討議)

以上