



日本高野連発第16-0097号  
平成29年2月10日

都道府県高等学校野球連盟 会長殿  
都道府県高等学校野球連盟  
理事長、専務理事、代表理事殿  
審判委員各位  
加盟校 学校長殿  
同 野球部 責任教師殿

公益財団法人 日本高等学校野球連盟



会長 八田 英二



### 2017年度野球規則改正についてのお知らせ

今般、一般財団法人 全日本野球協会（BFJ）のアマチュア野球規則委員会から「2017年度野球規則改正」と「アマチュア野球内規（2017年）」（当連盟HPには掲載済み）について、別紙の通り通知がありましたのでお知らせいたします。

また、当連盟審判規則委員会の「2017年度野球規則改正・規則適用上の解釈と要点解説」と「高校野球特別規則（2017年版）改正の要点解説」も添付いたしますのでご参照下さい。

併せて、今年度の「周知徹底事項」「重点指導事項」をお送りいたします。

なお、アマチュア野球内規の昨年度からの変更点は下記の通りです。

シーズン開幕へ向けて万全を期するべく、内容についてご確認いただき周知徹底のほどよろしくお願いいたします。

### 記

#### ▽ アマチュア野球内規の追加、変更について

(1) アマチュア野球内規②バッタースボックスルールの内容が追加された。

なお、猶予期間終了のため、本年度よりペナルティを適用する。

(2) アマチュア野球内規⑩危険防止（ラフプレイ禁止）ルールの一部を変更した。

以上

2017年1月24日

## 2017年度 野球規則改正

日本野球規則委員会



- (1) 3.05記載の一塁手のグラブまたはミットの縦の大きさを、先端から下端まで「13 ㇰ (33.0 ㇰ) 以下」とし、同【注】を削除する。
- (2) 3.06記載の捕手以外の野手のグラブの縦の大きさを、先端から下端まで「13 ㇰ (33.0 ㇰ) 以下」とし、同【注】を削除する。
- (3) 3.07 (a) の前段および同【注】を次のように改める。

投手のグラブは、縁取りを除き白色、灰色以外のものでなければならない。審判員の判断によるが、どんな方法であっても幻惑させるものであってはならない。

【注】 アマチュア野球では、投手のグラブについては、縁取り、しめひも、縫い糸を除くグラブ本体（捕球面、背面、<sup>ウェブ</sup>網）は1色でなければならない。

- (4) 【3.03～3.09原注】を【3.08原注】とする。
- (5) 5.04 (b) (4) を次のように改める。
  - ① 同 (A) に (ii) を追加し、以下繰り下げる。また、(iii) (従来の (ii)) を次のように改める。（下線部を追加）
    - (ii) チェックスイングが塁審にリクエストされた場合。
    - (iii) 打者が投球を避けてバランスを崩すか、バッタースボックスの外に出ざるを得なかった場合。
  - ② 同 (B) に次の (i) を追加し、以下繰り下げる。
    - (i) 負傷または負傷の可能性がある場合。
- (6) 5.06 (b) (3) (C) および同【原注】を次のように改める。（下線部を改正）

野手が飛球を捕らえた後、ボールデッドの個所に踏み込んだり、倒れ込んだ場合。

【原注】 野手が正規の捕球をした後、ボールデッドの個所に踏み込んだり、倒れ込んだ場合、ボールデッドとなり、各走者は野手がボールデッドの個所に入ったときの占有塁から1個の進塁が許される。

- (7) 5. 07 (a) (2) 【注1】を次のように改める。(下線部を改正)

アマチュア野球では、本項〔原注〕の前段は適用しない。

- (8) 5. 08 (b) を次のように改める。(下線部を改正)

正式試合の最終回の裏、または延長回の裏、満塁で、打者が四球、死球、その他のプレイで一塁を与えられたために走者となったので、打者とすべての走者が次の塁に進まねばならなくなり、三塁走者が得点すれば勝利を決する1点となる場合には、球審は三塁走者が本塁に触れるとともに、打者が一塁に触れるまで、試合の終了を宣告してはならない。

- (9) 【5. 08原注】の表現を一部改め、配列を変更する。

- (10) 5. 09 (a) (1) 【原注1】の末尾を次のように改める。(下線部を改正)

正規の捕球の後、野手がダッグアウトまたはボールデッドの個所に踏み込んだり、倒れ込んだ場合、ボールデッドとなる。走者については5. 06 (b) (3) (C) 〔原注〕参照。

- (11) 5. 09 (b) (9) 【原注】を追加する。

【原注】 後位の走者の行動または前位の走者の行動によって、後位の走者は前位の走者に先んじたときみなされる場合がある。

例——1アウト走者二・三塁のとき、三塁走者（前位の走者）が本塁へ進塁しようとして三塁本塁間のランダウンプレイとなった。二塁走者（後位の走者）は前位の走者がタッグアウトになると思い、三塁に進んだ。三塁走者は触球されずに、三塁に戻り、左翼方向に塁を踏み越えてしまった。このとき、後位の走者は、前位の走者の行動によって前位の走者に先んじたことになる。結果として、後位の走者はアウトとなり、三塁は占有されていないことになる。前位の走者が三塁を放棄してアウトと宣告されていない限り、前位の走者はアウトになる前に三塁に戻れば三塁を占有する権利がある。5. 06 (a) (1) 参照。

- (12) 5. 09 (c) (3) を次のように改める。(下線部を追加)

走者が一塁をオーバーランまたはオーバースライドした後、ただちに帰塁しないとき、一塁に帰塁する前に身体または塁に触球された場合。

- (13) 5. 12 (b) (6) の前段を次のように改め（下線部を改正）、後段を削除する。

野手が飛球を捕らえた後、ボールデッドの個所に踏み込んだり、倒れ込んだ場合。各走者は、アウトにされるおそれなく、野手がボールデッドの個所に入ったときの占有塁から1個の進塁が許される。

- (14) 6. 01 (a) (1) の前段を次のように改める。(下線部を追加)

捕手に捕球されていない第3ストライクの後、打者走者が投球を処理しようとしている捕手を明らかに妨げた場合。

- (15) 6. 01 (j) および同【注】を追加する。

(j) 併殺を試みる塁へのスライディング

走者が併殺を成立させないために、“正しいスライディング”をせずに、野手に接触したり、接触しようとするれば、本条によりインターフェアとなる。

本条における“正しいスライディング”とは、次のとおりである。走者が、

- (1) ベースに到達する前からスライディングを始め(先に地面に触れる)、
- (2) 手や足でベースに到達しようとし、
- (3) スライディング終了後は(本塁を除き)ベース上にとどまろうとし、
- (4) 野手に接触しようとして走路を変更することなく、ベースに達するように滑り込む。

“正しいスライディング”をした走者は、そのスライディングで野手に接触したとしても、本条によりインターフェアとはならない。また、走者の正規の走路に野手が入ってきたために、走者が野手に接触したとしてもインターフェアにはならない。

前記にかかわらず、走者がロールブロックをしたり、意図的に野手の膝や送球する腕、上半身より高く足を上げて野手に接触したり、接触しようとするれば、“正しいスライディング”とはならない。

走者が本項に違反したと審判員が判断した場合、走者と打者走者にアウトを宣告する。その走者がすでにアウトになっている場合については、守備側がプレイを試みようとしている走者にアウトが宣告される。

【注】 我が国では、所属する団体の規定に従う。

- (16) 6. 03 (a) (4) を追加し、従来の(4)を(5)とする。また、6. 03 (a) (3) の後段を【6. 03 a 3・4例外】とし、同【原注】を【6. 03 a 3・4原注】とする。

(4) 走者がいるとき、または投球が第3ストライクのと看、打者がフェア地域またはファウル地域にバットを投げて、投球を受けようとしていた捕手(またはミット)に当たった場合。

- (17) 定義76の冒頭を次のように改める。(下線部を追加)

野手が、手またはグラブに確実にボールを保持して、その身体を塁に触れる行為、あるいは確実に保持したボールを走者に触れるか、手またはグラブに確実にボールを保持して、その手またはグラブ (ひもだけの場合は含まない) を走者に触れる行為をいう。

(18) 定義80を次のように改める。(下線部を改正)

プレーヤーまたは審判員の身体はもちろん、着用しているユニフォームあるいは用具の  
どの部分に触れても「プレーヤーまたは審判員に触れた」ことになる。

以 上

## 2017 年度野球規則改正・規則適用上の解釈と要点解説

日本高等学校野球連盟  
審判規則委員会

- (1) 原文通り
- (2) 原文通り
- (3) 投手のグラブの色について「アマチュア野球では、所属する連盟、協会の規定に従う。」としていた【注】が原文通り改正された。
- (4) 原文通り
- (5) バッターボックスルールの(A)(B)項に、それぞれ原文通りの追加があった。
- (6) 野手が飛球を捕えた後、ボールデッドの個所に倒れ込まなくても踏み込めば、ボールデッドとなることが追加された。
- (7) 【原注】の前段である「走者が塁にいない場合、セットポジションをとった投手は、必ずしも完全静止をする必要はない。」の適用外を「我が国では」から「アマチュア野球では」に限定した。
- (8) 原文通り
- (9) 原文通り
- (10) 正規の捕球の後、野手がダッグアウトまたはボールデッドの個所に倒れ込まない限り、ボールインプレイであるとしていたものを、踏み込めばボールデッドとなることに改正された。
- (11) 三塁・本塁間でランダウンプレイが発生した際、後位の走者が三塁ベースについているときに、前位の走者がレフト方向に塁を踏み越してしまった場合、後位の走者は前位の走者を追い越したとみなされ、アウトが宣告されることもあり得るとされた。これは攻撃側のミスであり、前位の走者が三塁に戻る前にタグされればダブルプレイとなっても仕方がない。ただし、前位の走者が走塁放棄でアウトを宣告された場合は別である。
- (12) 原文通り
- (13) 野手が飛球を捕えた後、ボールデッドの個所に倒れ込まなくても踏み込めばボールデッドとなることに改正され、塁上の走者は「1個の進塁が許される。」を追加した。また、後段の「捕球後ベンチに踏み込んでも、倒れ込まなかったときは、ボールインプレイであるから、各走者はアウトを賭して進塁することができる。」を削除した。
- (14) 原文通り
- (15) 6.01 インターフェア、オブストラクションおよび本塁での接触プレイの項に「(j)併殺を試みる塁へのスライディング」を追加し、正しいスライディングについて記載された。また、アマチュアではアマチュア野球内規の危険防止ルールを適用することから、「【注】我が国では、所属する団体の規定に従う。」を追加した。
- (16) 6.03(a)の項に、新たに(4)の文言を追加した。
- (17) タッグの定義にボールを保持したグラブでのタッグに関し、ひもだけの場合は含まないと明記した。
- (18) タッチの定義の文言の一部である「着衣」を「着用しているユニフォーム」と改めた。

## アマチュア野球内規（2017年）

（※下線部が変更箇所）

### 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、2017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。

2017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

### 目 次

- ① 次回の第1打者
- ② バッターズボックスルール
- 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

## 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 バッターズボックスルール

(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ズボックス内に置いていなければならない。この場合は、打者はバッターズ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) チェックスイングが塁審にリクエストされた場合。
- 3) 打者が投球を避けてバランスを崩すか、バッターズボックスの外に出ざるを得なかった場合。
- 4) 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。
- 5) 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。
- 6) 打者がバントをするふりをした場合。
- 7) 暴投または捕逸が発生した場合。
- 8) 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。
- 9) 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、バッターズボックスおよび“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) 負傷または負傷の可能性のある場合。
- 2) プレーヤーの交代
- 3) 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、速やかにバッターズ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ズボックスを離れてプレイを遅らせ、かつ(1)の1)～9)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)～3)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ズボックスまたは“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、攻撃側および守備側のプレーヤーが意図的に相手に対して体当たりあるいは乱暴に接触するなどの行為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。
  - 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)、6.01 i (1)、6.01 j)

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。(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)