

キャップ野球規則 2025 年 1 月版

目次

0. 本規則で用いられる語句の原則	4
1. 試合の目的	5
2. 競技場の設定	6
2.01 『競技場の設定』	
2.02 『ファウルライン』	
2.03 『パスボールライン』	
2.04 『アウトライン』	
2.05 『フィールドライン』	
2.06 『ゾーンについて』	
3. 用具	7
3.01 『キャップ』	
3.02 『バット』	
3.03 『ホームベース』	
3.04 『ラインテープ』	
3.05 『ユニフォーム』	
3.06 『その他の用具』	
3.07 『競技場内の用具』	
4. 試合の準備	9
4.01 『審判員の任務』	
4.02 『代表者』	
4.03 『打順表』	
4.04 『安全対策』	
5. 試合の進行	11
5.01 『試合の開始』	
5.02 『守備位置』	
5.03 『ピッチャー』	
5.04 『バッター』	
5.05 『ストライクカウント』	
5.06 『打撃結果』	
6. 反則行為	20
6.01 『妨害』	
6.02 『ピッチャーの反則行為』	
6.03 『バッターの反則行為』	

6.04 『守備につく選手の反則行為』	
6.05 『競技中のプレイヤーの禁止事項』	
6.06 『競技中のプレイヤー以外の人の禁止行為について』	
7. 試合の終了	24
7.01 『正式試合』	
8. 審判員	25
8.01 『審判員の権限』	
8.02 『審判員の裁定』	
8.03 『主審、副審、線審の任務』	
図1 フィールド図面概要	27
図2 ストライクゾーンの定義	28
語句集	29

0. 本規則で用いられる語句の原則

球..."キャップ"と同義として扱う。

投手..."ピッチャー"と同義として扱う。

打者..."バッター"と同義として扱う。

捕手..."キャッチャー"と同義として扱う。

プレーヤー...試合を行っている両チームの選手を指す。

フェンス...フェアゾーン内に置かれているフェンスを指す。

特に文脈等によって補足が行われていなければ、これらの語句は上記の意味を指すものとする。

1. 試合の目的

1.01 キャップ野球は、十分なスペースが取れる任意の屋内の場所で、五人のプレーヤーにより構成された二つのチームの間で、本規則に従って行われる競技である。

1.02 攻撃側チームのプレーヤーは、まずバッターが出塁してランナーを塁上に置き、塁上のランナーを本塁まで進塁させて得点することに努める。

1.03 守備側チームのプレーヤーは、相手のバッターがランナーとなることを防ぎ、ランナーとなった場合にはその進塁が最小限に留めるように努める。

1.04 各チームは、相手チームより多くの得点を記録して、勝利することを目的とする。

1.05 正式試合が終わったとき、本規則によって記録した得点の多い方のチームが、その試合の勝者となる。

1.06 後述の規則に則ってランナーが本塁まで進塁したとき、そのチームに一点が記録される。

2. 競技場の設定

2.01 『競技場の設定』

競技場は本規則 27 頁の図 1 のように設定する。

2.02 『ファウルライン』

ファウルラインは全長 13 m とし、ホームベースの辺に沿って直角に交差するものとする。フェンスはフェアゾーンが扇形になるように配置し、その高さは 70 ～ 80 cm を目安にする。

2.03 『パスボールライン』

パスボールラインは無限長の直線とし、実際に競技場内に示す長さは 3 m を目安にする。

2.04 『アウトライン』

アウトラインは、ホームベースから数えてファウルラインの 8 m 地点とピッチャーズラインの両端とを結ぶ直線とする。

2.05 『フィールドライン』

フェンスからファウルラインと垂直のファウル側に延長される無限長の直線とし、実際に競技場内に示す長さは 2 m を目安にする。フィールドライン及びその延長線上より奥側(= ホームベースと反対側)に選手は侵入して捕球することが出来ない。

注1 フィールドラインは打席結果における2BH、及びファウルの判定に用いるものである。投手、捕手含め守備の選手は、インプレー中にフィールドラインの先に侵入してはならない。

注2 パスボールラインやフィールドラインのように、無限長の直線における判断に関して、守備が弾いて体育館の壁にキャップがぶつかった場合は、その壁が無かったと仮定したときにキャップがそれぞれのラインを超えていたかどうかを考え、判断するものとする。

※フィールドラインを示す場合は、テープを用いるか、フェアゾーンのフェンスと離してフェンスを置くのが望ましい。

2.06 『ゾーンについて』

それぞれのゾーン上の空間はそのゾーンに属するものとし、アウトライン、プレート上はアウトゾーン、ファウルライン上はフェアゾーンとする。パスボールライン上はパスボールゾーンには含まれない。

また、フェアゾーンとはアウトゾーンとヒットゾーンを合わせた領域のことであり、ファウルゾーンとはファウルラインおよびその延長線とパスボールラインで囲まれた領域とパスボールゾーンを合わせた領域のことを指す。ただし、バッターズボックス内はすべてファウルゾーンとする。

3. 用具

3.01 『キャップ』

キャップは市販のペットボトルに付属しているものを用いる。ただし白または白色透明を基調とした色合いであり、材質はプラスチック、形状は円柱形、円となっている面の直径が26 ミリメートル以上 32 ミリメートル未満、円形の面を底面とした際の高さが10 ミリメートル以上 17 ミリメートル未満のものに限る。また、以上の規定を満たすものであっても、破損しているキャップ、形状に変化を加えたキャップ、もしくは形状が変化してしまったキャップは競技での使用を認めない。

3.02 『バット』

バットは滑らかな円いプラスチック製の棒であり、最も太い部分の直径が37 ミリメートル以上、44 ミリメートル未満。全長780 ミリメートル以上、810 ミリメートル未満であること。また、重量が140g以上170g以下であること。

また、バットの手持ち部分以外に物を付着させているもの、内部に物が混入しているものは競技での使用を禁止する。

3.03 『ホームベース』

五角形のマットで表示する。規格は図1-補足の通りである。

3.04 『ラインテープ』

市販のビニールテープのような、床の色と混同しない程度の色合い、キャップの進行を阻害しない程度の厚さ、床にしっかりと固定可能なものを使用する。

3.05 『ユニフォーム』

同一チームの各プレーヤーは、同色、同形、同衣装のユニフォームを着用しなければならない。その際、腕時計やガラスのボタン等光を反射してプレーに支障をきたすおそれのあるもの、また発光するものはつけてはならない。また、白を軸とするユニフォームは、競技面の観点から禁止とする。

3.06 『その他の用具』

原則として、投手を除く攻撃側、守備側の両チームのプレーヤーには、手の形状を大きく変えない範囲での手袋の着用が認められている。

(注：目安として、もう一方の手や他者からの補助なしで「ピースサイン」が自然に作れる程度の防具は着用を認める。)

また、保護ゴーグルの着用も身体の体積を著しく膨張させるもので無ければ認める。プロテクター、レガース等の防具の着用も、身体の面積及び体積を著しく膨張させるもので無ければ認める。ただし、施設借用におけるマナーの観点から、体育館を傷つける恐れのある、プラスチック製のレガース等の着用は認めない。

3.07 『競技場内の用具』

攻撃側、守備側の両チームのプレーヤー、また試合に携わる者は、審判員も含め何人であっても、競技場内には何物も残しておいてはならない。

4. 試合の準備

4.01 『審判員の任務』

審判員は、試合開始前に、次のことをしなければならない。

(A) 競技に使用される用具、およびプレーヤーの装具が、すべて規則にかなっているかどうかを厳重に監視する。

(B) 競技場の各ラインがはっきりと示されているか、またフェンスがある程度綺麗な円弧を描いているかどうかを確かめる。

(C) 主審はピッチャーから使用するキャップの予備を受け取る**ことができる**。試合中、必要に応じてその都度、予備のキャップの補充を要求する。これらのキャップを次の場合に使用する。**予備のキャップを主審に預けない場合は、選手が取り出したキャップを主審が都度確認する必要がある。**

- (1) キャップが競技場外へ出た場合。
- (2) キャップが汚れた、または変形、破損した場合。
- (3) バッテリーがキャップの交換を求めた場合。

4.02 『代表者』

(A) 各チームは試合開始までに、当該試合の主審に対して代表者を指定しなければならない。

(B) 代表者は自チームの行動、本規則の厳守、審判員への服従に関しては、全責任を持つ。

(C) 代表者が競技場を離れるときは、そのチームから自己の代理者を指定しなければならない。このような代表者の代理者は以降、代表者としての義務、権利、責任を持つ。代理者を指定しなかった場合、主審がチームの一員を代表者の代理者として指定する。

4.03 『打順表』

試合開始までに、下記の一連の動作を行う。

(A) **先攻、後攻を決められた方式に則り決める。**

(B) **各チームはそれぞれ打順表を作成する。この時、各プレーヤーの守備位置も明記しなければならない。**

(C) **主審は受領した打順表に誤りや記入漏れ等がないかを照合、確認する。この確認をもって打順表の確定とする。これ以降、代表者がプレーヤーを交代させるには規則に基づいて行わなければならない。**

注 両チームの打順表が主審に手渡されると同時に、競技場の全責任は、各審判員に託される。そして、その時を期して、主審は競技場の状態などに応じて、試合打ち切りの宣告、試合の一時停止あるいは試合再開などに関する唯一の決定者となる。

4.04 『安全対策』

試合中はユニフォームを着たプレーヤー、代表者、審判員、およびその他の従業員のほかは、競技場内に入ってはならない。

5. 試合の進行

5.01 『試合の開始』

(A) 守備側チームの各プレーヤーがそれぞれの守備位置につき、攻撃側チームのバッターがバッターズボックス内に位置したとき、主審が「プレイ」を宣告し、試合が開始される。

(B) 主審が「プレイ」を宣告、または下記の【補足事項α】の状態を満たした時にボールインプレーとなり、規定によりボールデッドとなるか、または審判員が「タイム」を宣告しない限り、ボールインプレーの状態は続く。

注1 主審が「プレイ」を宣告するタイミングについては、下記の時である。

① 試合開始時

② 何らかの理由により、「タイム」を宣告した後、再開する時

【補足事項α】 ボールデッドからボールインプレーへの移行について

上記の【5.01条 注1】で規定された以外のボールデッド状態から、ボールインプレーへの移行に関しては、主審がプレイを宣告せずとも移行することが可能である。ただし、この移行を行うタイミングに関しては、打者、投手双方の準備完了を以って、ボールデッドからボールインプレーに移行されたものとみなす。

※ただし、主審がタイムの後にプレイを宣告する前、もしくは打者の打撃準備完了前に投球を開始してしまった場合は、審判員、打者のいずれか指摘があった段階で、ボークではなく無効投球となる。しかし、誰かからの指摘がされないまま、該当の一球の結果が決まり、次の一球を投じた段階で、通常通り進行するものとする。

(C) まず、ピッチャーはバッターに投球する。その投球を打つか打たないかはバッターが選択する。

(D) また、代表者は以下の場合を除いて敬遠申告(四球と同等の進塁権をバッターに与えること)を主審に宣言することができる。

(a)敬遠申告を行ったとき、宣言された打者が当該試合の最終打者となる場合

(b)そのイニングにおける敬遠申告の合計回数が打者数と等しくなるか、それ以上になる場合

5.02 『守備位置』

(A) 守備側チームのプレーヤーの守備位置の内訳は、ピッチャーが一人、キャッチャーが一人、フィールド上の守備が二人、指名打者が一人である。

(B) 試合開始時、またはピッチャーが投球動作に入るときは、キャッチャーを除くすべてのフィールド上の守備側チームのプレーヤーはヒットゾーンに触れていなければならない。また、キャッチャーは、ピッチャーからみてバッターボックスの奥のラインより後方に位置しなければならない。

(C) バッテリーを除くすべてのフィールド上の守備側チームのプレーヤーは、キャップがピッチャーの手を離れるまではヒットゾーンに触れていなければならない。これに違反した場合、その投球はボークとなる。

5.03 『ピッチャー』

(A) 正規の投球姿勢

ピッチャーは投球する際、「セットポジション」または「(ノー)windアップ」のどちらかの型に沿ったうえで、以下の項目、流れを遵守しなければならない。

I 「セットポジション」

投球姿勢のうち、軸足ではない方(プレートに乗せない方)の足をプレートより前に置いて、投球姿勢をとるものを指す。以下のいずれかに違反した場合、その投球はボークとなる。ただし、打者の打撃準備完了前に投手が投球を開始してしまった場合、それ以外の違反が無ければ、その投球はボークではなく無効投球となる。

(1) ピッチャーズラインに軸足が触れた状態で両手を身体の前で重ね、完全に動作を静止する。

注 完全静止した際、ピッチャーが両手を身体の前で重ねる位置は常に同じでなければならない。

(2) バッターが打撃姿勢をとった後、一拍置き、投球動作を始める。

注 投球動作を始める前ならば、軸足をピッチャーズラインからフェンスの方向へと離し、投球姿勢を一度解除してよい。

(3) バッターへの投球に関連する動作を起こした後、途中で中断することなく、軸足をピッチャーズライン上から離さないでその投球を完了する。

II 「(ノー)windアップ」

投球姿勢のうち、軸足ではない方(プレートに乗せない方)の足をプレート上及びその延長線上、もしくはプレートより後ろに置いて、投球姿勢をとるものを指す。以下のいずれかに違反した場合、その投球はボークとなる。ただし、打者の打撃準備完了前に投手が投球を開始してしまった場合、それ以外の違反が無ければ、その投球はボークではなく無効投球となる。

(1) バッターが打撃姿勢をとった後、ピッチャーズラインに軸足が触れた状態で完全に動作を静止する。この時、両手を身体の前で重ねた状態で完全静止してもよい。

注1 完全静止した際、ピッチャーが両手を身体の前で重ねる位置は常に同じでなければならない。

注2 投球動作を始める前ならば、軸足をピッチャーズラインからフェンスの方向へと離し、投球姿勢を一度解除してよい。

(2) バッターが打撃姿勢をとった後、一拍置き、投球動作を始める。ただし、前項で両手を身体の前で重ね、完全静止していない場合は、投球動作の最初に、身体の前で両手を静止させ、一呼吸置いてから投球動作に入らなければならない。

(3) バッターへの投球に関連する動作を起こした後、途中で止めることなく、軸足をピッチャーズライン上から離さないでその投球を完了する。

(B) 準備投球

ピッチャーは、スターティングピッチャーとして初回の守備時に登板する際、あるいは他のピッチャーを救援する際には、キャッチャーを相手に五球の準備投球をすることが許される。また、前の回から引き続いて投球する際には、キャッチャーを相手に三球の準備投球をすることが許される。この間、プレーは停止される。

(C) 両手投げピッチャー

ピッチャーは、主審およびバッターに、各バッターに対する第一球を投じるためにピッチャーズラインに触れる際、どちらの手で投球するのかを明らかにしなければならない。またピッチャーは、バッターがアウトになるか、ランナーになるか、バッターに代打者が出るか、あるいはピッチャーが負傷するまでは、投球する手を変えることはできない。ピッ

チャーが負傷したために、同一バッターの打撃中に投球する手を変えれば、そのピッチャーは以降再び投球する手を変えることはできない。ピッチャーが投球する手を変えたときには、準備投球は認められない。投球する手の変更は、主審にはっきりと示さなければならない。

(D) キャップの交換

ピッチャーは、自身が必要だと認めるときは投球に用いるキャップを交換することができる。なお、キャップを交換する際は審判の立ち会いを必要とし、バッターの申し出があった際はどの種類のキャップを用いるかをバッターに申告する義務を負う。

5.04 『バッター』

(A) 打撃の順序

(1) 攻撃側チームのプレーヤーは、そのチームの打順表に記載されている順序に従って打たなければならない。

(2) 試合中、打撃順の変更は認められない。しかし、打順表に記載されているプレーヤーが控えのプレーヤーと代わることは許される。ただし、その控えのプレーヤーは退いたプレーヤーの打撃順を受け継がなければならない。

(3) 二回以降の各回の一人目のバッターは、前回正規に打撃を完了したバッターの次の打順のものである。

(B) バッターの義務

(1) バッターは自分の打順がきたら、速やかにバッターズボックスに入って打撃姿勢をとらなければならない。

(2) 打席選択・打席変更権

バッターは、左右どちらかのバッターズボックスを選択しなければならない。また、一打席につき一度まで打席中のバッターズボックスの変更を認める。ただし、この権利を行使した後で打席中に投手が変わった場合に限り、この権利を新たに一度、行使することが可能である。

(3) バッターは、ピッチャーが投球動作を始めた場合には、バッターズボックス外に出ることや、打撃姿勢をやめることは許されない。バッターが本項に違反した際、ピッチャーが投球すれば主審はその投球によってボールまたはストライクを宣告する。

(4) バッターがバッターズボックス内で打撃姿勢をとろうとしなかった場合、主審はストライクを宣告する。この場合は、ボールデッドとなる。このペナルティの後、バッターが正しい打撃姿勢をとれば、その後の投球は、その投球によってボールまたはストライクがカウントされる。バッターがこのようなストライクを三度宣告されるまでに、打撃姿勢をとらなかったときは、アウトが宣告される。

(5) バッターズボックスルール

(a) バッター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がバッターズボックス内に完全に立った状態かつ、もう一方の足もバッターズボックスに触れている状態で無ければならない。

これは、スイング完了直前、もしくはキャップが捕手に到達するまでの間、適応される。片足が完全にバッターボックスから出ている状態でスイングをかけた場合、その打撃結果は認められない。

(i) バッターが投球に対してバットを振った場合。

(ii) ハーフスイングのチェックが審判員にリクエストされた場合。

(iii) バッターが投球を避けてバランスを崩すか、バッターズボックス外に出ざるを得なかった場合。

(iv) 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。

(v) ワイルドピッチ、またはパスボールが発生した場合。

(vi) ピッチャーがキャップを受け取った後、マウンドを大きく離れた場合。

(b) バッターは、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外に出ることができる。

(i) 負傷または負傷の可能性がある場合。

(ii) プレーヤーの交代。

(6) バッターが正規の打撃姿勢をとるためには、バッターズボックス内にその両足を置くことが必要である。バッターズボックスのラインは、バッターズボックスの一部とみなされる。

(C) 打撃の完了

バッターは、アウトになるか、進塁権を得たときに、打撃を完了したことになる。

5.05 『ストライクカウント』

キャップ野球において、ピッチャーの投じたキャップがバットに触れることなく次の条件のいずれか、または両方を満たしていた場合、その投球をストライクとし、どちらも満たしていないものをボールとする。

(1) バッターが投球に対してバットを振った場合。

(2) キャップが一度も床や壁、プレーヤーに触れることなくストライクゾーンを通過していた場合。

注 ストライクゾーンを通過した後初めて床や壁、プレーヤーに触れた投球はストライクとする。なお、ストライクゾーンとは、

(a) ホームベースの上部

(b) バッターの膝頭の下部より上、バッターの肩の上部と腰の上部をむすんだ中間点より下の両方を満たしている空間である。(図2参照)

また、ランナーがいない際に審判員によってバークが宣告された場合、その投球はボールとなる。

5.06 『打撃結果』

(A) ファウル、フェア

キャップ野球において、ピッチャーの投じたキャップがバットに触れた場合、次の条件のうち少なくとも一つを満たすものをファウル、そうでないものをフェアとする。

この時、キャップが衝撃等で割れてしまった場合は、割れたキャップを比較し、面積の一番大きいものの打撃結果を当該打者の打撃結果とみなす。その判断にあたっては、比較の結果が明らかでない場合、主審の判断に従う。

なお、比較対象は、キャップの最も外側の、円状の面部分を参照する。この時、キャップの側面や内蓋等は比較対象には含まないものとする。

(1) 打球が守備側チームのプレーヤーに触れる前に、ヒットゾーン内を通過することなくファウルゾーン内で壁に触れた場合。

(2) 打球が守備側チームのプレーヤーに触れる前に、ファウルゾーン内で天井またはバッターに触れた場合。

(3) 打球が守備側チームのプレーヤーにアウトラインおよびその延長線よりも本塁側のファウルゾーン内、ノーバウンドで接触し、その後捕球されなかった場合。

(4) 打球がアウトラインおよびその延長線よりも本塁側のファウルゾーン内、一度床に触れた状態で、守備側チームのプレーヤーに触れた場合。

(5) 打球がアウトラインおよびその延長線を越えることなく、また守備側チームのプレーヤーに触れる前に、アウトラインおよびその延長線よりも本塁側のファウルゾーン内で完全に静止した場合。

(6) 打球が守備側チームのプレーヤーに触れる前に、アウトラインおよびその延長線よりも本塁側で一度床に触れ、アウトラインおよびその延長線を初めてファウルゾーン側で越えた場合。

(7) 打球がアウトラインおよびその延長線よりも本塁側で一度も床に触れることなく、守備側チームのプレーヤーにアウトラインおよびその延長線よりもフェンス側のファウルゾーン内、ノーバウンドで接触し、その後捕球されなかった場合。

(8) 打球がアウトラインおよびその延長線よりもフェンス側のファウルゾーン内の床に初めて触れた場合。

(9) 打球が一度も床に触れることなく、**フィールドライン及びその延長線上**を通過した場合。また、ホームランの判定時と同様に、**フィールドライン及びその延長線上より奥側に侵入してフライを捕球した場合、その捕球は認められずファウルとなる。**

バッターがファウルとなる打球を打った際、ストライクカウントが2未満であった場合はストライクカウントを一つ増やす。2以上であった場合、ストライクカウント・ボールカウントの増減はない。

(10) 二度打ちについて

一度の投球でバットに二回当たった場合について以下で規定する。

(a) バットに当たったキャップが一度もスイング軌道上を外れることなく一瞬の間にバットに二回当たった場合は、通常の打球として扱う。

(b) 一度目にバットに当たってから、スイング軌道上以外の空間を通過し、少し間をおいて二度目にバットに当たった場合（スイングで当たった後、フォロースルーでもう一度当たった場合など）に関しては、ファウルとして扱う。一度目にキャップがバットに当たってから、キャップが床に触れた後、再度バットに当たった場合も同様にファウルとして扱う。

(c) バッターが意図的に二度打ちを行った場合（フライを打ち上げた後、再度そのキャップを打った場合など）に関しては、その時点で打者をアウトとし、試合を進行する。

(B) ヒット

バッターの打った打球がフェアの場合、次の条件のうち少なくとも一つを満たした打球はヒットとなり、【5.07 条】に従ってバッターとランナーに進塁権が与えられる。

(1) バッターの打った打球がヒットゾーンの床に触れた、または一度床に触れてからヒットゾーンに触れた場合。

(2) バッターの打った打球がフェンスに触れた、または越えた場合。

(3) バッターの打った打球に対して守備側チームのプレーヤーがヒットゾーン内、ノーバウンドで接触し、その後捕球されなかった場合。

注1 キャップ野球における捕球とは、守備側チームのプレーヤーがその体をもって打球の動きを停止させることを言う。手以外の部分（足、腕、腹など）でキャップの動きを停止させた場合であっても、それは捕球されたとみなす。ただし、キャップが壁や床、審判員に触れた場合、それは捕球されたと認めない。またキャップに触れると同時に、あるいはその直後に他のプレーヤーや壁と衝突したり倒れたりした結果落球した場合、それは捕球されたと認めない。

注2 (3)で守備側チームのプレーヤーが打球に接触した後フェンスに衝突し、動かした又は倒した場合であっても、実際のフェンスの有無に関わらず、フェンスは床に固定されて存在しているものとみなして主審が打撃結果を判定する。

注3 審判員によってボークが宣告された際の打撃結果がヒットである場合、ボークでなくヒットの際の処理が適用される。

(C) アウト

バッターは次の場合、アウトになる。

(1) バッターがフェアゾーン内に打った打球が、ヒットでなかった場合。

(2) バッターがファウルゾーン内に打った打球を、守備側チームのプレーヤーがノーバウンドで接触し、その後捕球した場合。

注 バッターの打った打球で、投球の勢いを損なわず、またその軌道を変えないと審判員が判断した場合、守備側チームのプレーヤーが捕球してもアウトにはならず、代わりにストライクが宣告される。

(3) バッターが一度打った打球を故意にもう一度打った又は打とうとした場合。

(4) 審判員によって第三ストライクが宣告され、キャッチャーがその投球を捕球またはパスボールゾーンの床に触れずに完全に止めた場合。

注 振り逃げについて

第三ストライクが宣告された際、その投球をキャッチャーが捕球することなく、そのキャップがパスボールゾーンに触れた場合、バッターはアウトにならず、バッターに一つ進塁権が与えられる。(5.07 条参照) また、バッターがアウトになった場合、バッターとランナーに進塁権は与えられない。

(D) その他

(1) バッターの打った打球が天井に当たった場合は、基本的にインプレーとなる。ただし、ヒットゾーン内の天井でノーバウンドの打球のときに、天井が無ければフェンスを越えると判断した場合は四つずつ進塁権を与える。

※ただし、以下の二つの場合については、主審の判断でファウルを宣告する。

・明らかに選手が侵入できない空間（二階観客席上など）の天井に当たったと判断される場合

・明らかなファウルゾーン上の天井に当たった後、フェンスの向こう側にキャップが落下した場合

なお、その大会や会場独自のフィールドルールが設けられている場合は、そちらが優先される。また、天井に乗ったキャップが返ってこなかった場合に関しては、アウトゾーン内の天井ならばアウト、ファウルゾーン内の天井ならファウルとする。ヒットゾーン内の天井でノーバウンドの打球ならば、天井がなかったと仮定した際にフェンスを越えないと審判員が判断した場合はバッターとランナーにそれぞれ二つずつ進塁権を与え、越えると判断した場合は四つずつ進塁権を与える。

(2) 守備側チームのプレーヤーが身に着けていたもの（眼鏡等）を投げつけて、意図的に打撃結果を変えた際は、その打球が本来であればノーバウンドでフェンスを越えないと審判員が判断した場合はバッターとランナーにそれぞれ三つずつ進塁権を与え、越えると判断した場合は四つずつ進塁権を与え、【5.07 条】に従って処理を完了するものとする。

(3) 第三者などの介入により打撃結果の判定が困難である場合は審判員の判断による。

5.07 『進塁、得点』

(A) 打撃結果に伴う進塁

(1)打球がヒットとなり、且つ下記(2)～(4)の条件を満たしていない場合、バッターとランナーにそれぞれ一つずつ進塁権が与えられる。

(2) 次の場合、バッターとランナーにそれぞれ二つずつ進塁権が与えられる。

(a) 打球が一度でも床に触れ、かつフェアと判断された打球のうち、フェンスに触れた場合。

(b) 打球が一度でも床に触れ、かつフェアと判断された打球のうち、且つフェンスを越えた場合。

(c) 打球が一度でも床に触れ、かつフェアと判断された打球のうち、フィールドライン及びその延長線を通してした場合。

※守備がノーバウンドで打球に干渉し、フェアと判断された打球が、バウンドすることなくフィールドラインを通してした場合でも、二つずつ進塁権が与えられる。

(3) 打球が一度も床に触れることなくフェンスに触れ、かつフェンスを越えなかった場合、バッターとランナーにそれぞれ三つずつ進塁権が与えられる。

(4) 打球が一度も床に触れることなくフェンスを越えた場合、バッターとランナーにそれぞれ四つずつ進塁権が与えられる。

※フェンスに触れ、かつフェンスを超えた場合も同様に四つの進塁権が与えられる。

また次の場合、バッターにのみ進塁権が一つ与えられる。

(i) バッターがアウトとなる前にピッチャーがボールとなるキャップを四球投じた場合。もしくは、敬遠申告を宣言された場合。

(ii) バッターが打とうとしなかった投球がバッターの首または首より上の部位に触れた場合。ただし、床に触れない投球がストライクゾーンを通過して(ii)をみたす場合はすべてストライクが宣告される。ストライクゾーンを通過せずともバッターがこれを避けようとしなかったと審判員が判断した場合はすべてボールが宣告される。

(iii) 守備側チームのプレーヤーがバッターを妨害した場合。しかし、妨害にもかかわらずプレーが進行された場合、攻撃側チームの代表者はそのプレーが終わった後、直ちに妨害行為に対するペナルティの代わりにそのプレーを生かす旨を主審に通告することができる。なお、いったん通告したら、これを取り消すことはできない。

(B) 打撃結果を伴わない進塁

次の場合、塁上のランナーにそれぞれ一つずつ進塁権が与えられる。

(1) ピッチャーの投じたキャップをキャッチャーが捕球することができず、そのキャップがボールインプレー中にパスボールゾーンに触れてパスボールまたはワイルドピッチとなった場合。

注1 パスボールとワイルドピッチの区別

捕手が捕球出来なかったもののうち、ストライクゾーンまたはその下部を通過しているものをパスボール、それ以外をワイルドピッチとする。ただし、ホームベース上及びそれより手前の床に投球したキャップが触れている場合はワイルドピッチとする。

注2 パスボールラインの延長線より手前の壁に当たった場合、キャップが衝突した壁がなかったと仮定した場合、明らかに捕手が止められないと主審が認めた場合はワイルドピッチ(またはパスボール)とみなす。

(2) 審判員によりボークを宣告された場合。上記(1),(2)が起こった際にランナーが三塁にいた場合、そのランナーを本塁へと進塁させ、攻撃側チームに一点を加える。

(C) 進塁操作

上記(A),(B)のいずれかに該当するプレーが発生したとき、進塁操作を行う。進塁操作の手順は以下のとおりである。

- (1) 進塁権を持つプレーヤーを、それぞれ進塁権の数だけ先の塁へ進める。この際、本塁へとランナーが進塁した場合、攻撃側チームに一点を追加する。
- (2) (1)の操作を終えて一、二、三塁上に二人以上のランナーがいる状態である場合、先にその塁にいたランナーの一つ進塁権を与え、一つ先の塁へ進塁させる。この際、本塁へとランナーが進塁した場合、攻撃側チームに一点を追加する。
- (3) 同一の塁上に二人以上のランナーがいなくなるまで(2)の操作を繰り返す。

5.08 『プレーヤーの交代』

(A) プレーヤーの交代は試合中ボールデッドのときなら、いつでも許される。代わって出場したプレーヤーは、そのチームの打撃順に従って、退いたプレーヤーの順番を受け継いで打つ。

(B) 代表者は、プレーヤーの交代があった場合には、直ちにその旨を主審に通告し、あわせて打撃順のどこに入れるかを示さなくてはならない。

注 守備側チームのプレーヤーが二人以上同時に代わって出場したときは、その代わって出場したプレーヤーが守備位置に着く前に、代表者は直ちにそのプレーヤーの打撃順を主審に示さなくてはならない。

(C) いったん試合から退いたプレーヤーは、その試合に再出場することはできない。すでに試合から退いたプレーヤーが何らかの形で試合に再出場しようとする、または再出場した場合、審判員はその不正に気付く、または他のチームのプレーヤーに指摘されたら、直ちに当該プレーヤーを試合から除くよう代表者に指示しなければならない。その指示がプレーの開始前になされたときは、退いたプレーヤーに代わって出場しているべきプレーヤーの出場は認められる。しかし、その指示がプレーの開始後になされたときは、すでに試合から退いているプレーヤーを試合から除くと同時に、退いたプレーヤーに代わって出場しているべきプレーヤーも試合から退いたものとみなされ、試合に出場することはできない。

(D) 試合開始時の打順表に記載されたピッチャーは、試合の最初のバッターまたは代打者が、アウトになるか一塁に達するまで投球する義務がある。ただし、そのピッチャーが負傷または病気のために、それ以降ピッチャーとしての競技続行が不可能になったと主審が認めた場合を除く。

(E) あるピッチャーに代わって救援に出たピッチャーは、そのときのバッターまたは代打者がアウトになるか一塁に達するか、あるいは攻守交代になるまで投球する義務がある。ただし、そのピッチャーが負傷または病気のために、それ以降ピッチャーとしての競技続行が不可能になったと主審が認めた場合を除く。

(F) 上記(D),(E)で代わることが許されていないピッチャーに代わって他のプレーヤーが出場した場合には、審判員は、本条を正しく適用するために、正規のピッチャーに試合に戻ることを命じなければならない。

万一、誤って出場したピッチャーが指摘されないままバッターへ一球を投じた場合には、そのピッチャーは正当化されて以降のプレーはすべて有効となる。

(G) プレーヤーの守備位置の変更は、試合から退かない限り何度でも行うことができるが、ピッチャーについてはその限りではない。一度ピッチャーとしてバッターに対して投球

を行ったプレーヤーAが他のピッチャーBと交替した場合、Aは、その他の守備位置で試合に出場していたとしても、その試合中ピッチャーとして再度登板することはできない。

(H) キャップ野球においては、指名打者も守備位置の一つとして扱う。そのため、守備として試合開始時に出場していたプレーヤーAが指名打者となること、またそのプレーヤーが再び守備に就くことも可能である。

5.09 『ボールデッド』

(A) キャップ野球においては、次の場合にプレーが止まり、ボールデッドとなる。

- (1) 審判員がタイムを宣告した場合。
- (2) 妨害行為が発生した場合。(6.01 条参照)
- (3) ピッチャーの投じたキャップがバッターに触れた場合。

注 ただし、打撃結果が確定した投球ではパスボールやワイルドピッチは発生しない。また、投球が審判員に当たった場合、それがパスボールであるかどうかは主審が判断する。

(B) 審判員が試合を停止するときは、「タイム」を宣告する。主審が「プレイ」を宣告したときに停止状態は終わり、試合が再開される。「タイム」の宣告から「プレイ」の宣告までの間、試合は停止される。

(C) 次の場合、主審は「タイム」を宣告しなければならない。

- (1) 天候、暗さのためなどでこれ以上試合を続行するのは不可能であると主審が認めた場合。
- (2) 突発事故によりプレーヤーがプレーできなくなるかあるいは審判員がその職務を果たせなくなった場合。
- (3) 代表者がプレーヤーを交代させるために、「タイム」を要求した場合。
- (4) プレーヤー同士で協議するために、代表者またはプレーヤーが「タイム」を要求した場合。

注 (3),(4)において、代表者またはプレーヤーはプレーが行われていないときに、「タイム」を要求しなければならない。ピッチャーが投球動作に入った後は、その投球がキャッチャーに到達するか、またはバッターの打撃が完了するまでタイムを要求することはできない。なお、「タイム」が発効するのは「タイム」が要求されたときではなく、審判員が「タイム」を宣告した瞬間からである。

(5) 審判員がキャップを検査する必要を認めるか、代表者と打ち合わせをするためか、またはこれに準ずる理由のある場合。プレー中に投球、打撃、あるいは守備の結果としてキャップが破損している恐れがあると審判員が判断した場合もこれに当たる。

(6) その他プレーヤーが何らかの理由で審判員に「タイム」を要求し、審判員が「タイム」をかけるべきであると認めた場合。

6. 反則行為

6.01 『妨害』

(A) バッターの妨害

次の場合は、バッターによる守備妨害行為となる。

(1) バットがキャップに触れなかった場合において、キャッチャーの捕球を明らかに妨げた場合。その投球にはストライクが宣告され、投じられたキャップがパスボールゾーンに触れてもパスボール、ワイルドピッチは発生しない。

(2) バッターの打った、まだ打撃結果のついていないキャップの進路を故意に狂わせたと主審が認める場合、または守備するプレーヤーを明らかに妨害したと主審が認める場合。ボールデッドとなり、バッターはアウトになる。

(B) 守備側の権利優先

攻撃側チームのプレーヤーは、守備側チームのプレーヤーの守備を妨げないように、必要に応じて自己の占有している場所を譲らなければならない。これを妨害した場合、ボールデッドとなって、バッターはアウトとなる。

注 たとえば、バッターがファウルフライを打ち、取り残されたバットに守備側チームのプレーヤーがつまずき捕球し損ねた場合、審判員が守備妨害と判断すればバッターはアウトになる。

(C) 守備側チームのプレーヤーの妨害

守備側チームのプレーヤーが、バッターの打撃を妨害した場合、打撃妨害行為となりバッターに一つ進塁権が与えられる。(5.07 条参照)

注 バッターがバットを振った際、キャッチャーの手に当たった場合は、普通バットの振り始めなら打撃妨害、振り終わりなら守備妨害を適用する。ただし、審判員は状況に応じてこれを判断する。

(D) その他の妨害

打撃、守備に関して上記以外の明らかな妨害行為があった場合、審判員は、もし妨害がなかったら競技はどのようなになったかを判断して、ボールデッド後の処置をとる。

6.02 『ピッチャーの反則行為』

(A) ボーク

塁にランナーがいるときは、次の場合ボークとなる。

(1) ピッチャーズラインに触れているピッチャーが、【5.03 条(A)】の項目のいずれかに違反した場合。

(2) ピッチャーが反則投球をした場合。

(3) ピッチャーが不必要に試合を遅延させた場合。

(4) ピッチャーがキャップを持たないで、ピッチャーズラインに立つか、これをまたいで立つか、あるいはピッチャーズラインに触れないで投球に関連する動作をした場合。

(5) ピッチャーズラインに触れているピッチャーがキャップを落とした場合。

注 ピッチャーの投じたキャップが、ホームベースに触れることなくフェアゾーン内に止まった場合も(5)を適用する。また、投じたキャップが天井に乗ってしまった場合も、ボークを適用し、それ以外はボールとする。落ちてきた場合は、落ちた軌道や場所で判断する。

(6) バッテリーを除くフィールド上の守備側チームのプレーヤーが、キャップがピッチャーの手を離れる前にヒットゾーンに触れていなかった場合。

(7)キャップを交換した際、バッターからの申し出があったにも関わらず、新たに用いるキャップの種類を申告せずに投球した場合。

上記の(1)ないし(7)によってボークが宣告された際、ボールデッドとなり、ペナルティとして塁上のランナーにそれぞれ一つずつ進塁権が与えられる（5.07 条(B)(2)参照）。

ただし、ボークにもかかわらずバッターが進塁し、かつ、他のランナーが少なくとも一つの塁を進んだ時には、このペナルティを適用せず、プレーを続行する。

(B) 反則投球

塁にランナーがいないときに、ピッチャーが反則行為をした場合、その投球はボールとなる。ただし、その投球でバッターが進塁した場合は除く。

(C) ピッチャーの禁止事項

ピッチャーは次のことを禁じられる。

(1) 投球する手指や使用するキャップに異物や傷をつけること。

(2) バッターを狙って投球すること。

(3) バッターがバッターズボックス内で打撃姿勢をとっているときに、故意に試合を遅延させること。

(4) 3.01 に違反するキャップを使用すること。

(5) ボールインプレー中に競技場内にキャップを複数個持ち込むこと。このような反則行為が起きたと審判員が判断した場合、審判員は次のうちのいずれかを選ぶことができる。

(a) そのピッチャーまたはそのピッチャーとそのチームの代表者を試合から除く。

(b) そのピッチャーと両チームの代表者に、再びこのような行為が行われたら、そのピッチャー（またはそのピッチャーの後に出場したピッチャー）と代表者を退場させる旨の警告を発する。

審判員は、反則行為が起きそうな状況であると判断したときには、試合開始前、あるいは試合中を問わず、いつでも両チームに警告を発することができる。また、主審が違反を宣告したにもかかわらずプレーが続けられたときには、攻撃側チームの代表者はそのプレーが終わってから直ちにそのプレーを生かす旨を主審に通告することができるが、バッターが進塁した時には反則と関係なくプレーは続行される。ただし、この場合でもピッチャーの反則行為が消滅するわけではない。攻撃側チームの代表者がそのプレーを生かすことを選択しなかった場合は、主審はランナーがいなければボールを宣告、ランナーがいればボークとなる。ピッチャーが各項に違反したかどうかは審判員が唯一の決定者である。

6.03 『バッターの反則行為』

次の場合、バッターは反則行為でアウトになる。

(1) バッターが片足または両足を完全にバッターズボックス外に置いて打った場合。

(2) ピッチャーが投球姿勢にはいったとき、バッターが一方のバッターズボックスから他方のバッターズボックスに移った場合。

(3) バッターがいかなる方法であろうとも、キャップの飛距離を伸ばしたり、異常な反発力を生じさせるように改造、加工したと審判員が判断するバットを使用したり、使用しようとした場合。

(4) 打順表に記載されたその番の正規プレーヤー以外のプレーヤー（非正規プレーヤー）が、打撃を完了したことが判明した場合。

注1 非正規プレーヤーの打撃完了前ならば、正規プレーヤーがストライクおよびボールのカウントを受け継いで、これに代わって打撃につくことはできる。

注2 アピールのタイミングは、非正規プレーヤーの打撃完了後から、次のバッターに対するピッチャーの投球前である。

注3 審判員や記録員、プレーヤーからのアピールがなかった場合、非正規プレーヤーはその番の正規プレーヤーとして認められ、試合は続行される。

6.04 『守備につく選手の反則行為』

(A) 意図的にユニフォームなどの衣服を伸ばしてフライの捕球を試みてはならない。当該行為を行って捕球した場合、その捕球は認められず、打球がその行為の影響を受けなかったと仮定して、打撃結果を判断するものとする。

(B) 守備につくプレーヤーはフェンスを越えたところ（ホームベースと反対側）に足をつけてキャップを捕ることは出来ない。また、空中で打球を止めようと、ジャンプをした場合に関しても、フェンスを越えたところに着地してはならない。以上のいずれかに違反した場合、捕球および打球阻止は認められず、その阻止行為がなかった場合を想定して、打撃結果を判定する。

6.05 『競技中のプレーヤーの禁止事項』

(A) 両チームの代表者及びプレーヤーは、どんなときでも、競技場のいかなる場所でも、次の行為は禁止される。

(1) 言葉、サインを用いて、観衆に騒ぎ立たせるようにあおる、あおろうとすること。

(2) どんな方法であろうとも、相手チームのプレーヤー、審判員または観衆に対して、悪口や暴言を吐くこと。

(3) ボールインプレー中に「タイム」と叫ぶか、他の言葉または動作で明らかにピッチャーにボークを行わせようと企てること。

(4) どんな形であろうとも、審判員に故意に接触すること。（審判員の身体に触れることはもちろん、審判員に馴れ馴れしい態度をとること）

(5) 公序良俗に反する服装や行為をすること。

(B) フィールド上の守備側チームのプレーヤーはボールインプレー中に、キャップを隠し持つ、また競技場内にキャップを複数個持ち込んではいない。

(C) 守備側チームのプレーヤーはスポーツ精神に反する意図で故意にバッターを惑わしてはならない。

(D) ホームベース及びその平行線上よりも捕手側、及びセンターフェンス裏(具体的には、90°に張られたフェンスの内、中央部分の30°)へは、フィールドでプレーしていない選手に関しては、インプレー中は侵入及び滞在してはならない。ただし、最低限の時間で物を取りに行く、投球準備場所がセンターにしかない、などのやむを得ない場合はこの限りではない。

(E) 攻撃側のチームのプレーヤーは、投手がサイン交換を始めた時、または投球準備が整った時、のいずれか早い方から、投球が一球完了するまでの間は、打者に向けて、球種・配球に関しては、直接的な声かけをしてはならない。

6.06 『競技中のプレーヤー以外の人の禁止行為について』

(A) 試合中、プレーを行っていないプレーヤーが集まっているスペース及びその付近には、当該試合に出場していないチームの人は侵入及び滞在してはならない。観戦の際は、ファウルゾーンで観る場合はベンチから離れて見る、またはフェンス裏などの決められた場所で見なければならず、競技中の選手の妨害をしてはならない。

7. 試合の終了

7.01 『正式試合』

(A) 正式試合は、通常 6 イニングから成るが、次の例外がある。

すなわち同点のために試合が延長された場合、あるいは試合が次の理由によって短縮された場合である。

(1) 後攻チームが六回裏の攻撃の全部、または一部を必要としない場合。

(2) 主審がコールドゲームの宣告をした場合。また、両チームが六回の攻撃を完了してなお得点が等しいときは、さらに回数を重ねていき、以下の場合に試合を終了する。

(i) 延長回の表裏が終わって、先攻チームの得点が後攻チームの得点より多い場合。

(ii) 後攻チームが延長回の裏の攻撃中に決勝点を記録した場合。

注 大会規定等によって、タイブレーク制度が使用される際、規定等で走者・アウト数の指定が特に無ければ、一死満塁の状況から始めるものとする。

(B) また、一方のチームが次の事を行った場合は、相手チームに勝利が与えられる。

(1) 主審が試合の打ち切りを宣告していないにもかかわらず、試合の続行を拒否した場合。

(2) 審判員が警告したにもかかわらず、故意または執拗に反則行為を繰り返した場合。

8. 審判員

8.01 『審判員の権限』

(A) 審判員は、本公認規則に基づいて、試合を主宰するとともに、試合中、競技場における規律と秩序を維持する責にも任ずる。

(B) 各審判員は、本規則を厳格に適用する権限を持つとともに、その責にも任ずる。

(C) 審判員は、本規則に明確に規定されていない事項に関しては、自己の裁量に基づいて、裁定を下す権利が与えられている。

(D) 審判員は、両チームの代表者及びプレーヤーが裁定に異議を唱えたり、スポーツマンらしくない行動をとったりした場合には、その出場資格を奪って、試合から外す権限を持つ。審判員がボールインプレーのときにプレーヤーの出場資格を奪った場合、そのプレーが終了して、初めてその効力が発生する。

8.02 『審判員の裁定』

(A) 打球がフェアかファウルか、投球がストライクかボールか、打撃結果が何であるかという裁定に限らず、審判員の判断に基づく裁定は最終のものであるから、両チームの代表者及びプレーヤーがその裁定に対して、異議を唱えることは許されない。

(B) 審判員の裁定が規則の適用を誤って下された疑いがあるときには、代表者だけがその裁定を規則に基づく正しい裁定に訂正するように要請することができる。しかし、代表者はこのような裁定を下した審判員に対してだけアピールすることが許される。

(C) 審判員がその裁定に対してアピールを受けた場合は、最終の裁定を下すにあたって、他の審判員の意見を求めることはできる。審判員が協議して先に下した裁定を変更する場合、審判員はすべての処置をする権限を有する。この審判員の裁定に、両チームの代表者及びプレーヤーは異議を唱えることはできない。異議を唱えれば、試合から除かれる。投球カウントの誤りの訂正は、ピッチャーが次のバッターに一球を投じるまで、またはイニングや試合の最終バッターの場合には守備側チームの全プレーヤーがフェアゾーンを離れるまでに行わなければならない。

注1 代表者は、審判員にプレー及び裁定を変更した理由について説明を求めることはできる。

注2 ハーフスイングの際、主審はストライクと宣告しなかった時、代表者、キャッチャー及びバッターは振ったか否かについて、主審に要請することができる。この時、判定が難しく、主審一人では判断が付かない場合も、主審から能動的に副審にたずねても良い。この上記の要請があった場合、この時の裁定は、副審によって決められるものとする。

8.03 『主審、副審、線審の任務』

(A) 主審は、キャッチャーの後方に位置し、その任務は次の通りである。

(1) 試合の適切な運営に関するすべての権限と義務を持つ。

(2) キャッチャーの後方に位置し、ボールかストライクかを宣告し、かつそれをカウントする。

(3) 通常線審によって宣告される場合を除いて、フェアとファウルを宣告する。

(4) 塁にランナーがいる場合、ピッチャーの投じたキャップをキャッチャーが捕球することができず、そのキャップがボールインプレー中にパスボールゾーンに触れた時はパスボールを宣告する。また第三ストライクとなった投球がパスボールゾーンに触れたか否かも確認する。(5.07 条(B)参照)

(5) バッターに関するすべての裁定を下す。

(6) 通常線審が行うものとされているものを除いたすべての裁定を下す。

(7) 特定の時刻に競技を打ち切ることが決められている場合には、試合開始前にその事実と終了時刻を公表する。

(8) 公式記録員に打撃順を知らせる。また出場プレーヤーに変更があれば、その変更をしていない方のチームに知らせる。

(9) 主審の判断で特別フィールドルールを発表する。

(10) 主審は、プレーヤーからランナーの状況を確認された際、もしくは主審が能動的にランナー状況をプレーヤーに伝える際は、必ず記録員に対して確認を取ったうえで、齟齬が無いのを確認してから伝えなければならない。

(B) 副審は、バッターの入っているバッターズボックスの反対側の、ホームベースから十分離れた場所で、投球の高さにおけるとっさの裁定を下すのに最適と思われる位置を占める。

※この時、目線が打者の打撃姿勢の腰の位置と合っているのが望ましい。その為、完全に腰を落として座る姿勢は非推奨である。

副審の任務は次の通りである。

(1) 投球の高さを裁定し、ボールかストライクかを主審に伝える。

注 その投球がボールかストライクかの最終的な決定権は主審にある。あくまで参考という形で主審にボールかストライクかを伝える。

(2) ハーフスイングの際、主審からのリクエストがあれば、直ちに裁定を下す。この副審の裁定は最終のものである。

(3) タイム、ボーク、反則投球またはプレーヤーによるキャップの損傷、汚色の宣告について、主審と同等の権限を持つ。

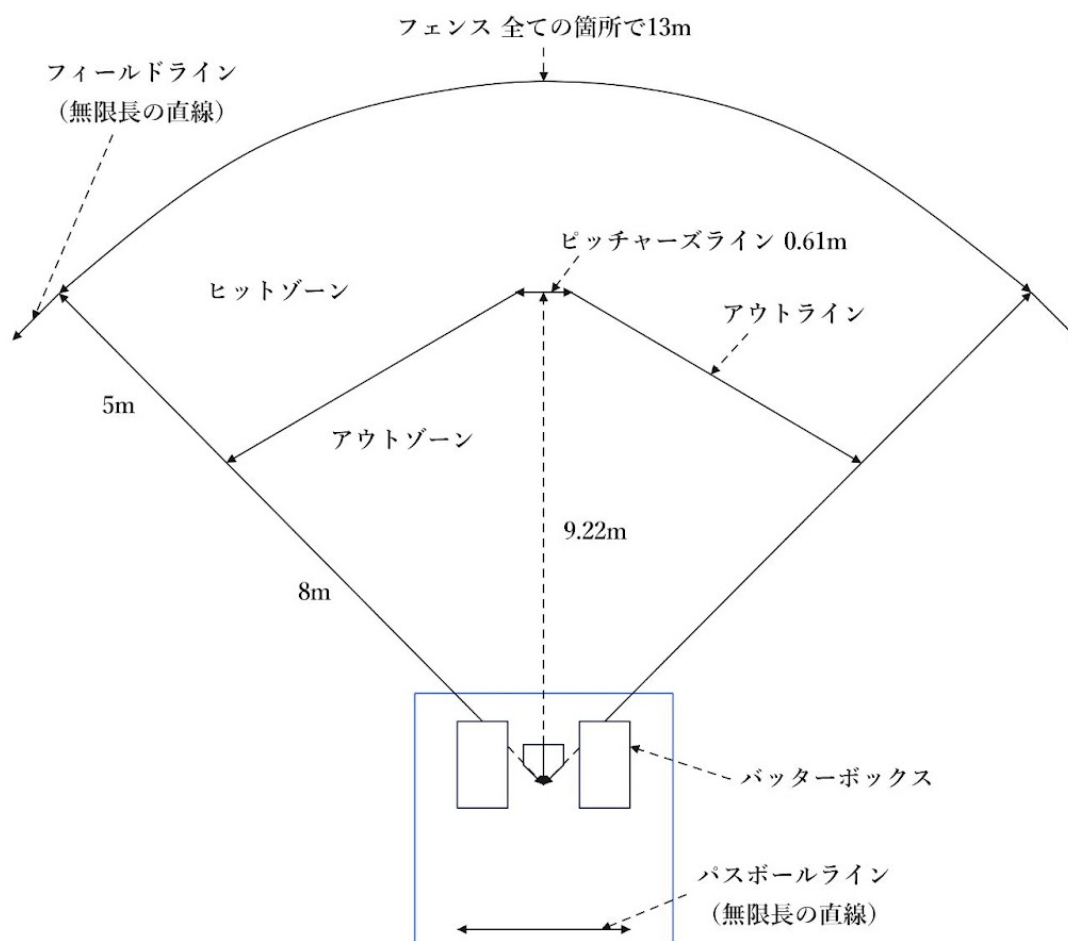
(4) この規則を施行するにあたって、あらゆる方法で主審を援助し、規則の施行と規律の維持については、主審と同等の権限を持つ。

(C) 線審は、アウトラインとファウルラインの交点付近のファウルゾーン内で、打撃結果におけるとっさの裁定を下すのに最適と思われる位置を占め、その任務は次の通りである。

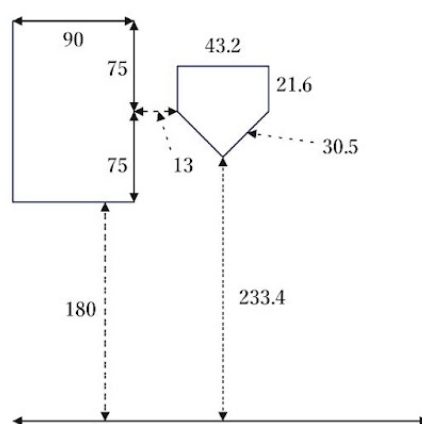
(1) 打球がフェアかファウルか、またその打撃結果を宣告する。

(2) 守備側チームのプレーヤーが、キャップがピッチャーの手を離れるまでヒットゾーンに触れているか否か確認する。

(3) 【8.03 条(B)】の(3),(4)と同じ任務を受け持つ。



図Ⅰ フィールド図面概要



図Ⅰ- 補足 青枠内の詳細図面概要 (単位:cm)

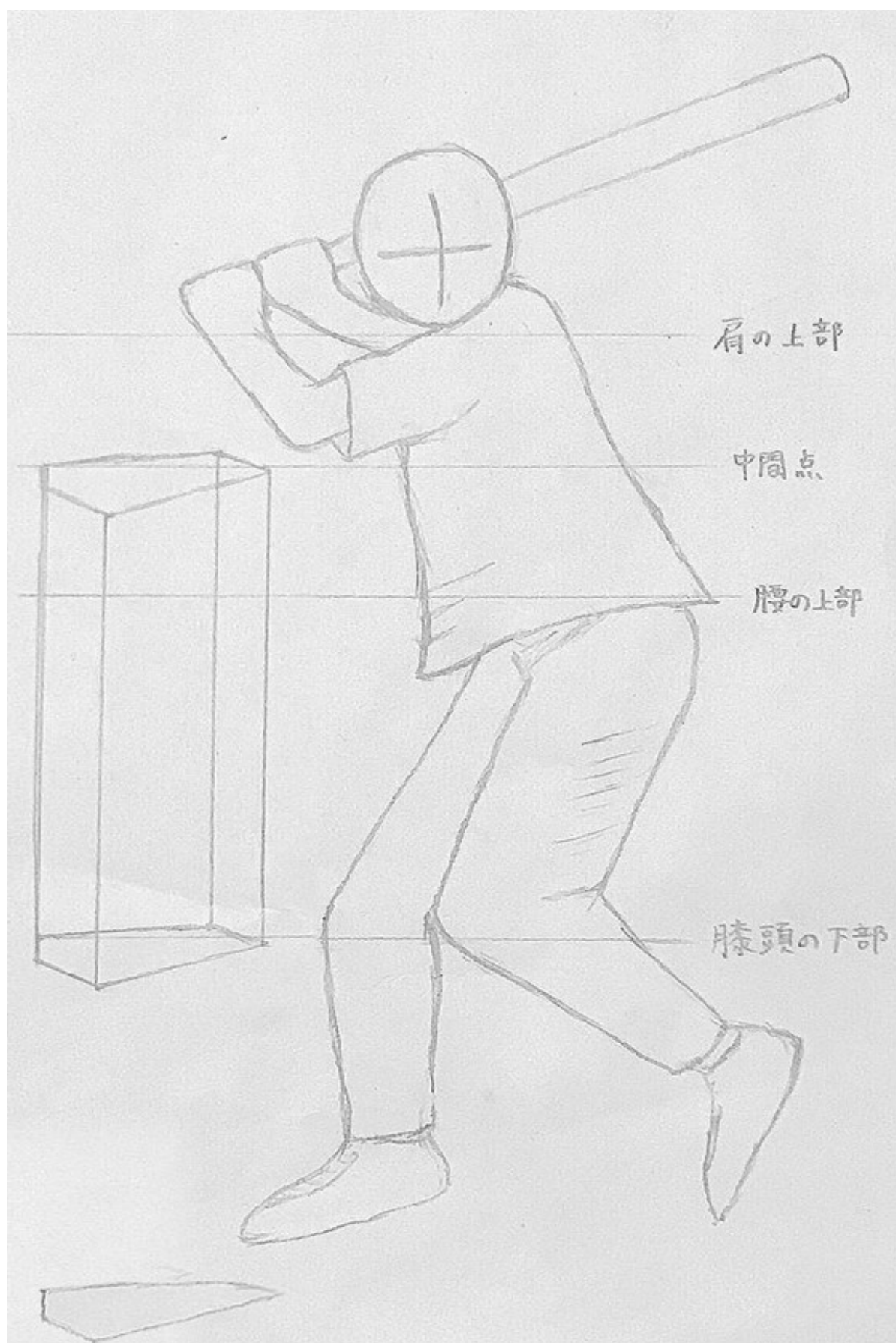


図2 ストライクゾーンの定義

語句集-\

ボールインプレーへの移行	11
プレイ	11,19
防具	7
敬遠申告	11,17
セットポジション	12
windアップ	12
打席変更権	13
二度打ち	15
フィールドライン	6,15,17
天井	15,16,20
ボーク	11,12,14,16,17,[20],21,22,26
ワイルドピッチ	14,[17],19,20
コールドゲーム	24
タイブレーク	24
ハーフスイング	13,25,26
ランナーの状況(を確認)	26
体育館の壁(にキャップがぶつかった)	6
ライン上	6,12
予備のキャップ	9
正規の投球姿勢	12
準備投球	12,13
キャップの交換	9,13
打撃姿勢	12,13,14,21,26
振り逃げ	16
打撃結果に伴う進塁	17
打撃結果を伴わない進塁	17
指名打者	11,19