

社会人野球で使用できる木製バットについて

公益財団法人 日本野球連盟

日本野球連盟では、社会人野球で使用できる木製バットについて以下のとおりとする。ただし、2013年度は移行期間とし、2014年度より施行する。

1. 公認野球規則「1・10 バット」によるものとする。ただし、日本アマチュア野球規則委員会と全日本バット工業会との合意に基づくバットでなければならない。

※日本アマチュア野球規則委員会と全日本バット工業会の合意に基づくバットとは、所定の位置に「BFJ ロゴマーク」が押印されているものである。

2. 前項1.のただし書きにもかかわらず日本プロフェッショナル野球組織により承認を受けているバットについては使用を認める。

※日本プロフェッショナル野球組織により承認を受けているバットとは、所定の位置に「NPB ロゴマーク」が押印されているものである。

3. 前項1.にもかかわらず木片の接合バット及び竹の接合バットの使用を認める。ただし、全日本バット工業会より公示されているブランドのものでなければならない。

4. テーパー部を樹脂等で補強したバットの使用を認める。ただし、公認野球規則 1.10 (c) に記載の範囲内とする。また、前記1. から3. のいずれかに該当するものでなければならない。

5. 着色バットの使用を認める。ただし、使用できる着色バットは、日本アマチュア野球規則委員会運用基準によるものとする。

【着色バットに関する運用基準】

アマチュア野球で使用できる着色バットは以下のとおりとする。原則として、毎シーズン始めに当委員会にて認可をする。

- ①使用を認める着色バットは、黒色・ダークブラウン系、赤褐色系及び淡黄色系とする。
- ②木目を目視できるものとする。
- ③拙劣な塗装技術を用いていないものとする。(例えば、ボールに塗料が付着するなど。)

6. バットのグリップエンド以外にチーム名および個人名を表記することはできない。

以上

ユニフォーム等への宣伝広告に関する取扱要領

財団法人 日本野球連盟

1. 取り扱い

公認野球規則 1. 17 の規定のとおり、競技用具には、それらの製品のための不適当かつ過度な商業的宣伝が含まれてはならないこととなっている。

ただし、下記のとおり、一部の用具については、日本野球連盟会長の承認を得て、企業や商品等の宣伝広告に類するロゴマークを貼付することができるものとする。

2. 公認野球規則どおり適用されるもの

用 具	関連規則	備 考
バット	規則 1. 17 [付記] [注三] ① 日本野球連盟 (社会人野球) 内規 2. (5)	
グラブ・ミット	規則 1. 17 [付記] [注三] ③	
投手用グラブ	規則 1. 15 及び 1. 17 [付記] [注三] ③ 日本野球連盟 (社会人野球) 内規 3	
手袋・リストバンド	規則 1. 17 [付記] [注三] ④	一箇所に限定
アンダーシャツ	規則 1. 17 [付記] [注三] ②	大きさ 7平方センチ以下 ネック部分への商標表示は不可
ベルト・ソックス	規則 1. 17 [付記] [注三] ②	
スパイクシューズ	規則 1. 17	
捕手用具一式	規則 1. 17	
エルボガード・レッグガード	規則 1. 17	

3. 会長承認を要しないもの

ユニフォーム等 (帽子、ストッキングならびにダッグアウトに持ち込むグラウンドコートやバッグ等を含む) 及びヘルメットに貼付するロゴマークのうち、会長の承認を要せず認められるものは以下のとおりとする。

(1) 全チームに共通して認める。

チーム名、チーム章、都道府県名または都市町村名及びそれらの頭文字

(2) 会社登録チームに限りに認める。

チーム企業名、チーム企業の社章、チーム企業関連ブランド名及びそれらの頭文字

(3) その他

① アンダーシャツのネック部分への表示

チーム名、個人名、背番号の表示は認める。

② 帽子への表示

チーム名、チーム名の頭文字、チーム企業の社章またはチーム章、都市町村名を正面以外に表示する場合は、帽子の左横又は、後方部分のいずれか 1ヶ所とする。
また帽子の鏝 (つば) 部分には、一切の表示はできないものとする。

③ ヘルメットへの表示

チーム名、チーム名の頭文字、チーム企業の社章またはチーム章、都市町村名、背番号の表示は認める。(個人名の表示は不可とする。) ただし、背番号を表示する場合は、後方部分のみに限定する。

4. 会長の承認を要するもの

ユニフォーム等（帽子、ストッキングならびにダッグアウトに持ち込むグラウンドコートやバッグ等を含む）およびヘルメットについては、会長の承認を得て企業や商品等の宣伝広告に類するロゴマーク等を貼付することができる。ただし、以下に記載の事項に留意するものとする。

- (1) ユニフォームに貼付できる場所は、胸部と左袖のみとする。左袖については、1箇所に限定し、その大きさは「縦40mm×横120mm」を超えないものとする。
- (2) 貼付するロゴマークは、全員が同じでなければならない。ただし、各競技者（監督、コーチ及び選手）の所属企業名を貼付する場合のみ例外として以下のとおりとする。
 - * 貼付場所は左袖に限定する。
 - * 「縦40mm×横120mm」を超えないものとする。
 - * 字体及び色調はすべて統一する。

(3) 帽子への貼付は認めない。

- (4) ヘルメットに貼付する場合は以下のとおりとする。
 - * 左右どちらか一箇所に限定する。ただし、この場合、チーム名等の表示は正面部分のみとする。
 - * 貼付する全体の面積は48平方センチ(縦40mm以内、横120mm以内)を超えないものとする。
- (5) 背番号の上には選手の名前を入れることとする。ただし、ファミリーネーム(姓)としニックネームは認めない。
- (6) プレイに支障のある内容及びデザインは認めない。
 - * 光を反射させる素材によりプレイに支障があるもの
 - * 野球用ボールをかたどったり、連想させるような模様
 - * 内容やデザインが相応しくないと判断したもの
 - * その他プレイに支障があると判断したもの
- (7) 試合中のプレイで容易に欠落するような簡素な取り付け方法は避けること。
- (8) 主催者の決定により(各チームスポンサーとは別に)大会等に対する協賛(冠スポンサー等)や記念行事等のキャンペーンとしての統一ロゴマークを全(参加)チームのユニフォームにつけてもらうことがある。

5. 不明な点、疑義がある場合は事前に日本野球連盟に照会し、必要があれば会長の承認と取り付けること。

以上

2000年	2月22日	理事会承認
2003年	5月29日	一部変更
2006年	8月24日	一部変更
2008年	1月1日	一部変更
2012年	2月1日	一部変更

「2014年度スピードアップ・マナーアップ要綱」

～ファンに愛される、魅力ある社会人野球をつくるためにスピードアップ・マナーアップを目指そう～

戦略に富んだ日本の野球の良い点を消さずに、現行で“長い”“無駄な時間が多い”と言われている試合時間を短縮し、魅力あるかつ国際基準に適合した社会人野球を実現するには、監督・チームならびに審判員が一体となった協力が不可欠である。

競技力向上委員会/規則・審判委員会

項目	具体的内容	罰則	対応方法	関連規則	
スピードアップ	1) 12・20秒ルールの徹底	走者がいない場合は12秒ルールを適用し、走者がいる場合は従来通り20秒ルールを適用する。ただしいずれの場合も投手がボールを受けてからカウントする。(内規改訂) ①打者は理由なくして打席を外すことはできない。(軸足を動かさない指導の徹底) ②捕手は速やかに投手へ返球し、サインの交換も迅速に行う。 ③次打者は速やかに打席に入る。 * 12・20秒ルールは、捕手・打者の行動が影響するのでお互いにスピードアップの精神を尊重すること。	・走者がいない場合、球審はボールを宣告する。 ・走者がいる場合、現行通り球審が警告を発する。同じ投手が2度までの警告には罰則はないが、3度目は球審の裁量で1ボールを宣告する。(走者に進塁権は無い)しかし、審判員が遅延行為と判断すれば、規則に則りボールを宣告する。 打者が理由無く、打席に入ろうとしないか、打撃姿勢をとろうとしなかった場合、球審はただちにストライクを宣告する。	・投手に対して、早く投手板を踏むよう、及び早く投球姿勢を取るよう審判員が積極的に促す。 ・打者に対して、早く打席に入るよう、又早く打撃姿勢をとるよう積極的に促すとともに、むやみに打席を外さないよう注意する。 ・二塁塁審がストップウォッチで計測する ・「塁に牽制球を送球したとき」及び「走者一・三塁のケースで、三塁への偽投のみで一塁へ送球しなかったとき」はリセットする。	・規則 8.04 ・規則 6.02 (打者の義務) ・社会人野球内規 19
	2) 30秒ルールの徹底	球審がタイムをかけてから30秒以内に打合せを終了する。(内規追加) タイムをかけた際には、監督またはコーチは小走りで集まる習慣をつける。	30秒を超えた場合は審判員が強い態度でプレーを促す。但し、球審の裁量で猶予を与えることがある。1度目は球審が警告し、2度目に30秒を超えると3度目のタイム権利(監督がフリートリップでマウンドに行く権利)は消滅する。	同上。 2度目に30秒を超えた場合は球審より3度目の権利消滅をチームに宣告する。	・日本野球連盟(社会人野球)内規15④ ・スピードアップに関する監督申し合わせ事項(監督の行動)
	3) 内野手	内野手(捕手を除く)は1イニングに1回一人だけ投手のところに行くことが許される。			
	4) 攻撃タイム	攻撃側は9イニングに3回の作戦タイムをとることができる。			
	5) 投手交代	投手交代時、監督はマウンドに行く前(ファールラインを横切る前)に球審に投手交代を告げる。あるいはコーチがマウンドに行った時は、監督が同時に球審に投手交代を告げるものとする。	罰則は無いが、監督がタイムをかけ、投手交代を告げずにマウンドに行き、その後投手を交代した場合は、タイム1回とみなす。		
	6) 準備投球	投手交代時およびイニング間の投球練習を5球以内とする。	投球練習が長引く場合(目安として1分を超えた場合)球審の判断で投球数を制限することができる。		・規則 8.03 ・社会人野球申し合わせ事項 13
	7) 攻守交替	ゲーム中の全ての行動を迅速に行う。(歩かない、小走りで)	7. 8. 9項についての罰則はないが、審判員が選手及び監督に厳重注意する。		
	8) サインの伝達	ランナーズコーチャーも歩かずに小走りで移動する。 打者が打席を離れてサインを見ることを禁止する。 (少なくとも軸足は打席内においてサインを見ること。)			
	9) 防具の着脱	走者はフットガード、アームガードを着脱を速やかに行う。			
	10) その他	ファールグラウンドでの速投練習を禁止する。			
マナーアップ	1) ミットの移動の禁止	捕手が投球を受けたときボールの球をストライクに見せる意図でミットを動かす行為を禁止する。			
	2) サイン盗み行為の厳禁	走者から打者へのサインの伝達禁止。粉らわしい動作をしない。	審判員(控審判員含む)が疑わしき行為と認めた場合、当該監督に厳重注意し、違反と認められた場合は監督の退場もあり得る。	控審判員がそのような行為があるか否かを監視する。又は相手チームの抗議があり、その後違反行為とみなされるか否か大会本部委員も監視する。	・社会人野球申し合わせ事項 14
	3) 汚い野次の禁止	相手チーム・審判員への中傷的な野次の禁止。	当該監督に厳重注意し、その後野次が続いた場合は退場もあり得る。	同上。	・社会人野球申し合わせ事項 3
	4) ユニフォーム着用時の喫煙についての注意事項	ユニフォーム着用時の喫煙を一切禁止する。	罰則は無いが、判明した場合は連盟より警告状をチーム野球部長へ送付する。		
	5) バットの素振りの禁止	初回または投手交代時に全員がベンチ前に出て投手のモーションに合わせバットの素振りをするのを禁止する。			
	6) サインの伝達	走者・打者間の手を上げるなどのタイミング合わせ、監督の長いサインを禁止する。			
	7) ユニフォームのズボン	ズボンの広いストレートタイプのズボンの着用を禁止する。(通達事項)			・社会人野球申し合わせ事項 19
	8) ネックウォーマー	ネックウォーマーは、公式戦での使用は認めない。ただし、ベンチ内および試合前のウォームアップ中の着用は認める。			・社会人野球申し合わせ事項 22
	9) 首輪(リング)の禁止	首輪(リング)については、ユニフォームの外から見えないように身に着けるべきものとし露見するものは禁止する。(通達事項)			
	10) 出迎え禁止	本塁打・投手交代・攻守交替などベンチから出での出迎え入れを禁止する。			
審判員	1) 権威を持って厳正にジャッジする	ゲームの進行役としての意識付けを行う。 ①審判の役割として、スピーディかつエキサイティングに進行するように積極的に監督・選手に働きかける。 ②警告・罰則に関しては適正かつ厳正に行わせる。			
	2) ストライクゾーンについて	ルール通りのストライクゾーンの徹底を図る。			・規則 2.74

日本野球連盟（社会人野球）内規

（2014年1月）

1. 使用バットについて

日本野球連盟では、社会人野球で使用できる木製バットについて以下のとおりとする。

- (1) 公認野球規則「1・10 バット」によるものとする。ただし、BFJアマチュア野球規則委員会と全日本野球バット工業会との合意に基づくバットでなければならない。
※BFJアマチュア野球規則委員会と全日本バット工業会の合意に基づくバットとは、
所定の位置に「BFJロゴマーク」が押印されているものである。
- (2) 前項1. のただし書きにもかかわらず日本プロフェッショナル野球組織により承認を受けているバットについては使用を認める。
※日本プロフェッショナル野球組織により承認を受けているバットとは、所定の位置に「NPBロゴマーク」が押印されているものである。
- (3) 前項1. にもかかわらず木片の接合バット及び竹の接合バットの使用を認める。
ただし、全日本バット工業会より公示されているブランドのものでなければならない。
（全日本バット工業会加盟ブランドはJABA ホームページに掲載）
- (4) テーパ部を樹脂等で補強したバットの使用を認める。ただし、公認野球規則 1.10 (c) に記載の範囲内とする。また、前記1. から3. のいずれかに該当するものでなければならない。
- (5) 着色バットの使用を認める。ただし、使用できる着色バットは、BFJアマチュア野球規則委員会運用基準によるものとする。

【着色バットに関する運用基準】

アマチュア野球で使用できる着色バットは以下のとおりとする。原則として、毎シーズン始めに当委員会で認可をする。

- ①使用を認める着色バットは、黒色・ダークブラウン系、赤褐色系及び淡黄色系とする。
- ②木目を目視できるものとする。
- ③拙劣な塗装技術を用いていないものとする。（例えば、ボールに塗料が付着するなど。）

- (6) バットのグリップエンド以外にチーム名および個人名を表記することはできない。

2. 投手用グラブについて

- (1) 投手用のグラブに個人名の刺繍を入れる場合、公認野球規則（1. 15 b）どおり、その色はグラブ本体と同色とする。なお、個人名以外にチーム名および背番号の刺繍入れも認めるが、個人名を含めそれらは親指の付け根部分1ヶ所に限るものとする。また、個人名刺繍は最長でもグラブの親指部分の半分を超えないものとする。
- (2) 投手用グラブのウェッジには、同色であれば背番号のプレス、刻印（レーザー刻印）または切り抜きを認める。ただしその大きさは、縦3. 5センチ横3. 5センチ以内とする。
- (3) 投手用グラブのはみ出し部の色彩は、グラブ本体と同系色で目立たないもの、もしくは革の自然色とする。
- (4) メッシュ入りの投手用グラブについて
 - ・メッシュ入りのグラブを認める。ただし、公認野球規則1. 15 (a) に規定のとおり、投手用のグラブは**全体が一色である**ことが必要である。
 - ・メッシュの部分と他の皮の部分の色が異なるグラブおよび他の部分が、たとえば色褪せて本来の色を失ったり、変色したりして明らかに“二色”に変わったグラブは、上記規則に抵触すると判断し、その使用を禁止する。

3. ヘルメットの着用について
 - (1) ベースコーチは、攻撃期間中、コーチボックス内においてヘルメットを着用しなければならない。
 - (2) 攻撃期間中、打者および塁上の走者は両耳フラップヘルメットを着用しなければならない。
4. 試合から退いたプレーヤーが、ベースコーチになることを認める。(3.03【注】)〔社〕
5. 球審によって打ち切りを命じられた試合(コールドゲーム)が正式試合となる規程回数「五回」を「七回」に置きかえて、規則 4.10(c)の規程を適用する。
〔アマ関連・社〕
6. 社会人野球では、各大会の規約・申し合わせ等の定めにより次の「延長回に関わる特別規則(タイ・ブレイク)」を適用することができる。
 - (1) 延長回に関わる特別規則(タイ・ブレイク)
 - ①各大会規約等により定められた回の攻撃を完了し、両チームの得点が等しいとき、以降の回の攻撃は、一死走者満塁の状態から行うこととする。
 - ②チームは、攻撃を開始する打順を選択することができるものとし、監督は両チームの攻撃が始まる前に選択する打順を球審に申告しなければならない。また、以後延長回が続く場合は、継続打順とする。
 - ③この場合の走者は、前項による打者の前の打順のものが1塁走者、1塁走者の前の打順のものが2塁走者、そして、2塁走者の前の打順のものが3塁走者となる。
 - ④この場合の代打及び代走は認められる。
 - (2) チーム及び個人記録
※チーム及び個人記録は公式記録とするが、以下に掲げる事項に留意することとする。
 - ① 投手成績
 - ・規定により出塁した3走者は、投手の自責点とはしない。
 - ・完全試合は認めない。
 - ・無安打無得点試合は認める。
 - ② 打撃成績
 - ・規定により出塁した3走者の出塁の記録はないものとする。ただし、盗塁、盗塁刺、得点、残塁等は記録する。
 - ・規定により出塁した3走者を絡めた打点、併殺打などはすべて記録する。
7. 正式試合の最終回の裏かまたは延長回の裏に規則 7.07 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。〔アマ〕
8. 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と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 7.07 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。〔アマ〕
9. 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。(8.01(a)原注ニ)〔アマ〕
10. 投手が規則 8.02(a)の規定に違反した場合、ペナルティに代えて、審判員はそのつど警告してそのボールを交換させる。〔アマ〕
11. 「投手が如何なる異物でも、身体につけたり、所持すること」を禁止する規則の適用に際しては、「投球に影響を及ぼすようなもの」との解釈とし、監督より申し出があり、審判員が認めたものに限って許可することとする。(8.02(b))〔社〕

13. 規則 8.02(c)のペナルティの後段を適用せず、このような遅延行為が繰り返されたときは、ボールを宣告する。(8.02(c)ペナルティ【注二】)〔アマ〕
14. 走者がいるとき、投手が、投手板から軸足をはずして、走者のいない塁に送球した場合、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。
(8.02(c)、8.05(d)、8.05(h))〔アマ〕
15. ①監督またはコーチが投手のもとへ行くことに関して、規則 8.06 を適用する。
②監督またはコーチが一試合(九イニングス)に投手のもとへ行ける回数を三度迄とする(投手を交代させた場合は回数として数えない)。三度投手のもとへ行ったら四度目以降に行けば、そのときの投手は自動的に試合から退かなければならない。尚、延長回に入った場合は、それ以前の回数に関係なく、三イニングスにつき一度だけ行くことが許される。
③内野手(捕手を除く)が投手のもとへ行ける回数を一イニングにつき1回一人だけとする。
野手(捕手を除く)が投手のもとへ行ったら回数を数えるにあたっては、塁及び塁間を結ぶ線と投手板の中間を基準とし、それを越えて投手板の方へ近づいたと審判員が判断したら、ボールデッド、ボールインプレイに関係なく、投手のもとへ行ったらと裁定され、その旨宣告される。〔社〕
④監督またはコーチが投手のもとへ行ったら場合、審判員がタイムをかけてから30秒以内に打ち合わせを終了する。30秒を超えた場合、審判員は警告を発し、二度繰り返されたときは、監督またはコーチがマウンドに行ける三度目の権利(三度目のフリートリップの権利)を失うものとする。
16. 一試合につき攻撃側の話し合いを3回まで認める。攻撃側の話し合いは、監督が打者、走者、打席に向かう次打者またはコーチと話し合うためにタイムをとって試合が遅れる場合にカウントされる。なお、延長回に入った場合は、それ以前の回数は関係なく、三イニングスにつき、1回の話し合いが認められる。ただし、攻撃側の責めに帰せないタイム中(例えば、守備側がマウンドに集まっているとき、選手が負傷したとき、選手の交代ときなど)に話し合いを持っても、さらに遅延を招かない限り、回数にはカウントされない。
17. 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、監督と当該プレーヤー、または主将と当該プレーヤーだけが、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。(9.02(b))〔社〕
18. 指名打者ルールを使用する。(6.10)〔社〕
19. 投手は、捕手またはその他の野手または審判員からの返球を受けてから走者が塁にいない場合は12秒以内に、走者がいる場合は20秒以内に投球しなければならない(20秒ルール)。違反した場合、走者が塁にいない場合はただちにボールを宣告し、走者がいる場合は警告を発することとし、同一の投手が二度繰り返したら、以後審判員の判断でその都度ボールを宣告する。

2014年1月27日

2014年度 野球規則改正

日本野球規則委員会



(1) 1. 15冒頭の「投手のグラブ」を「投手を含む野手のグラブ」に改め、同(a)を次のように改める。

①末尾に次を追加する。

守備位置に関係なく、野手はPANTONE®の色基準14番よりうすい色のグラブを使用することはできない。

②次の【注】を追加する。

【注】アマチュア野球では、所属する連盟、協会の規定に従う。

(2) 1. 17【注】③の3段目の末尾に次を追加する。

ただし、日本野球規則委員会が特に認めた場合は、この限りではない。

(3) 2. 40【原注】の3段目として次を追加する。

インフィールドフライが宣告されたときに妨害が発生した場合、打球がフェアかファウルかが確定するまでボールインプレイの状態は続く。打球がフェアになれば、野手の守備を妨害した走者と、打者がアウトになる。打球がファウルになれば、野手の守備を妨害した走者だけがアウトとなり、その打球が捕球されたとしても、打者は打ち直しとなる。

(4) 2. 44(a)【原注】の後段として次を追加し、同【注】の「本項【原注】」を「本項【原注】前段」に改める。

ただし、0アウトまたは1アウトのとき、本塁でのプレイで走者が得点した後、打者走者がスリーフットレーンの外を走って守備妨害でアウトが宣告されても、その走者はそのままセーフが認められて、得点は記録される。

(5) 2. 44の末尾の文、「妨害が起きた場合は、ボールデッドとなる。」を削除する。

(6) 3. 05(d)の末尾に次を追加する。

また、投手が塁上にいるとき、または投手の打席で前のイニングが終了して、投手がダッグアウトに戻らずにマウンドに向かった場合は、その投手は、準備投球のために投手板を踏まない限り、そのイニングの第1打者に投球する義務はない。

(7) 4. 12 (b) (4) を次のように改める。(下線部を改正)

(4) 両クラブ間の最終試合までに一時停止試合が完了していなかった場合は、次のとおりコールドゲームとなる。その試合が、

(i) 正式試合となる回数が行われており、かついずれかのチームがリードしている場合は、リードしているチームの勝ちが宣告される。(ピジティングチームがある回の表にリードを奪う得点を記録したが、その回の裏にホームチームがリードを奪い返す得点を記録しないうちにコールドゲームが宣せられた場合は除く。この場合は、両チームが完了した最終均等回の総得点で勝敗を決する。)

(ii) 正式試合となる回数が行われており、かつ同点の場合は、“タイゲーム”が宣告される。(ピジティングチームがある回の表に得点を記録してホームチームの得点と等しくなったが、その回の裏にホームチームが得点を記録しないうちにコールドゲームが宣せられた場合は除く。この場合は、両チームが完了した最終均等回の総得点で勝敗を決する。)
この場合は、・・・

(8) 6. 05 (h) 【原注】の2段目を次のように改める。(下線部を追加)

バット全体がフェア地域またはファウル地域に飛んで・・・

(9) 6. 06 (c) 【原注】の2段目を次のように改める(下線部を改正)。また、7. 00 補則 (B) (a) (4) も同様に改める。

打者が空振りし、スイングの余勢で、その所持するバットが、捕手または投球に当たり、審判員が故意ではないと判断した場合は、打者の妨害とはしないが、ボールデッドとして走者の進塁を許さない。・・・

(10) 7. 09 (a) を次のように改め(下線部を追加)、【原注】を追加する。また、同【注】①②③の「捕手の守備動作を妨害」をそれぞれ「捕手の守備動作を明らかに妨害」に改め、7. 00 補則 (A) (g) の「捕手の守備を妨げた」を「捕手の守備を明らかに妨げた」に改める。

(a) 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。

打者走者はアウトになり、ボールデッドとなって、他の走者は投手の投球当時占有していた塁に戻る。

【原注】投球が、捕手または審判員に触れて進路が変わり、その後に打者走者に触れた場合は、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と審判員が判断しない限り、妨害とはみなされない。

(11) 8. 0 2 (a) (1) ペナルティを次のように改める。(下線部を追加)

ペナルティ 投手が本項に違反した場合には、球審はただちにボールを交換させ、投手に警告を発する。投手がさらに違反した場合には、ボールを宣告する。・・・

(12) 8. 0 5 (b) および同【注】を次のように改める。(下線部を改正)

(b) 投手板に触れている投手が、一塁または三塁に送球するまねだけして、実際に送球しなかった場合。

【注】投手が投手板に触れているとき、走者のいる二塁へは、その塁の方向に直接ステップすれば偽投してもよいが、一塁または三塁と打者への偽投は許されない。・・・

(13) 8. 0 5 (c) 【原注】を次のように改め(下線部を改正)、同【注】を削除する。

【原注】・・・ボークである。投手は、塁に送球する前に塁の方向へ直接踏み出さなければならず、踏み出したら送球しなければならない。(二塁については例外)
走者一・三塁のとき、投手が走者を三塁に戻すために三塁へ踏み出したが実際に送球しなかったら(軸足は投手板に触れたまま)、ボークとなる。

(14) 1 0. 0 1 (a) の3～5段目を次のように改める。(下線部を改正)

(a)・・・助言を与える。

クラブ職員およびプレーヤーは、その決定について記録員と意見を交換することはできない。

記録員は、試合終了後あるいはサスペンデッドゲーム宣告後24時間以内に、あらゆる記録を決定しなければならない。

メジャーリーグのプレーヤーまたはクラブは、試合終了後(またはサスペンデッドゲーム宣告後)72時間以内、あるいは記録員が本項の規定により試合終了後(またはサスペンデッドゲーム宣告後)24時間以内に試合中に下した決定を変更した場合はその変更から72時間以内に、書面または認められた電子的手段によってコミッショナー事務局へ通知して、運営部門責任者に記録員の決定を見直すように要求することができる。運営部門責任者は、すべての関連する利用可能な映像を入手しなければならない、検討が必要と認めたあらゆる証拠をよく考慮して、記録員の決定が明らかに誤っていると判断した場合には、記録員にその決定を変更するように命じることができる。以後、この決定を変更することはできない。運営部門責任者は、プレーヤーまたはクラブがくり返し見直しに値しない申し立てをしたり、不誠実な行為をして、申し立て手続きを悪用したとみなした場合には、警告の後にプレーヤーまたはクラブに適宜な制裁を科すことができる。

マイナーリーグのプレーヤーまたはクラブは、リーグの規則に基づいて、リーグ会長に記録員の決定を見直すように要求することができる。

記録員は、試合終了後(フォーフィッテッドゲーム・・・

以上