

各アマチュア野球連盟申し合わせ事項一覧(1/2)

全軟連(一般)	全軟連(学童・少年)	日本野球連盟(社会人)	全大連(大学)	高野連(高校)
<b>2018__01.二段モーション 定義38【注】削除 全アマで正規の投球動作を確立する【投球動作 5.07(a)(1)①、5.07(a)(2)②】</b> 全野協320-41(2018/01/12)				
走者無:ペナルティ無 “ボール”とカウントしない。ただし、攻守交代時または試合終了時にその投球動作を注意し止めさせる。	走者無:ペナルティ無 “ボール”とカウントしない。ただし、攻守交代時または試合終了時にその投球動作を注意し止めさせる	走者無:ペナルティ無	走者無:ペナルティ無	走者無:反則投球(従来通り)
<b>2018__02.ベンチ前キャッチボールの禁止 5.10(k) 目標:2020年までに完全実施できるようにする</b> 全野協320-42(2018/01/12)				
規則適用しない(2組4名以内) 準備投球:初回七球、その他四球以内	規則適用しない(2組4名以内) 準備投球:初回七球、その他四球以内	規則適用 「準備投球」は規則5.07(b)準用	規則適用しない 準備投球:初回五球、その他四球以内	規則適用しない 準備投球:初回七球、その他四球以内
<b>2018__03.“ミットを動かすな”運動の展開(再周知) 審判員への欺瞞行為、侮辱行為を止めさせる(マナーアップ)</b> 全野協320-42(2018/01/12)				
(1)捕手が投球を受けたときに意図的にミットを動かすこと (2)捕手が自分でストライク・ボールを判断するかのような行動をとること (3)球審の“ボール”の宣告にあたかも不満を示すように、しばらくミットをその場に置いておくこと。				
運動の徹底	運動の徹底	運動の徹底	運動の徹底	運動の徹底
<b>2018__04.没収試合防止に向けて(再周知) 4.07【注1】【4.03原注】登録外選手が自チームの選手以外の場合だけに適用する</b> 全野協320-43(2018/01/12)				
上記の通り	上記の通り	上記の通り	上記の通り	自チームであっても登録外選手の出場した場合 特別規則4.ケース3 試合中:没収試合 試合後:チームの勝利を取り消す
<b>2018規則改正(20) 定義7 申告敬遠制</b>				
規則適用	規則適用	規則適用	規則適用	採用しない(特別規則27)
<b>■投手の遅延行為 5.07(c) 塁に走者がいないとき、投手はボールを受けた後12秒以内に打者に投球しなければならない。違反した場合、球審はボールを宣告する。</b>				
規則適用	規則適用	規則適用 走者がいる場合:20秒以内、警告し二度繰り返したら以後その都度ボール宣告	規則適用 走者がいる場合:20秒以内、警告し二度繰り返したら以後その都度ボール宣告	規則適用
<b>■監督またはコーチが投手のもとへ行くことに関して 5.10(l) アマでは各連盟の規定を適用する</b>				
(1)監督またはコーチがファウルラインを越えて投手のもと(マウンド)へ行った場合は必ず1回に数える。(但し投手交代の場合を除く) (2)インニングの途中で監督・コーチが投手のもとへ行き投手交代をする場合:新しい投手がマウンドに到着し、その投手がウォームアップを始めたならば、その監督・コーチはベンチに戻る。もし、そのまま留まっていた場合には『一度』に数えられる。 (3)新しいインニングの初めに監督・コーチがマウンドに行った場合には、『一度』に数えられる。 (4)球審(審判員)は、監督・コーチに投手のもと(マウンド)へ行った回数を知らせる。				
連盟規則(1)(4)採用 1試合(9イング)の回数:3回以内 延長回(タイブレーク含む):2イングに1回 打合せ時間:1分以内	連盟規則(1)(4)採用(監督に限る) 1試合(7イング)の回数:3回以内 延長回(タイブレーク含む):2イングに1回 打合せ時間:1分以内	規則適用(1)~(4)採用 1試合(9イング)の回数:3回以内 延長回(タイブレーク含む):規則適用 打合せ時間:45秒以内	規則適用(1)~(4)採用 1試合(9イング)の回数:3回以内 延長回(タイブレーク含む):規則適用 打合せ時間:45秒以内	連盟規則:適用しない 監督の指示を伝える伝令 1試合(9イング)の回数:3回以内 延長回(タイブレーク含む):1イングに1回 打合せ時間:30秒以内
<b>■内野手(捕手含む)が投手のもとへ行ける回数 5.10(l) 関連 アマでは各連盟の規定を適用する</b>				
1試合(9イング)の回数:3回以内 延長回(タイブレーク含む):2イングに1回 打合せ時間:1分以内 監督と行った場合は双方の1回	1試合(7イング)の回数:3回以内 延長回(タイブレーク含む):2イングに1回 打合せ時間:1分以内 監督と行った場合は双方の1回	1イングにつき1回1人だけ 打合せ時間:45秒以内	1イングにつき1回1人だけ 打合せ時間:45秒以内	内野手(捕手含む)が二人以上マウンドに行った場合1回とする。 1試合(9イング)の回数:3回以内 延長回(タイブレーク含む):1イングに1回 打合せ時間:30秒以内

各アマチュア野球連盟申し合わせ事項一覧(2/2)

全軟連(一般)	全軟連(学童・少年)	日本野球連盟(社会人)	全大連(大学)	高野連(高校)
<b>■攻撃側の話し合い 5.10(ℓ)関連 アマでは各連盟の規定を適用する</b>				
1試合(9イニング)の回数:3回以内 延長回(タイブレーク含む):2イニングに1回 打合せ時間:1分以内	1試合(9イニング)の回数:3回以内 延長回(タイブレーク含む):2イニングに1回 打合せ時間:1分以内	1試合(9イニング)の回数:3回以内 延長回(タイブレーク含む):3イニングに1回 打合せ時間:45秒以内	1試合(9イニング)の回数:3回以内 延長回(タイブレーク含む):3イニングに1回 打合せ時間:45秒以内	1試合(9イニング)の回数:3回以内 延長回(タイブレーク含む):1イニングに1回 打合せ時間:30秒以内
<b>■コーティシーランナー(相手の行為で適宜に許される代走者)の禁止 5.10(e) アマでは各連盟の規定を適用する</b>				
頭部死球時に可能:試合に出ている9人の中から(打順の前位の者、ただし投手および捕手を除く)代走を認めて試合を進行させる。	頭部死球時に可能:試合に出ている9人の中から(打順の前位の者、ただし投手および捕手を除く)代走を認めて試合を進行させる。	規則適用	北陸大学野球連盟特別規則 頭部死球時に可能:試合に出ている9人の中から(打順の前位の者、ただし投手および捕手を除く)代走を認めて試合を進行させる。	<b>特別規則11.臨時代走者 不慮の事故時 打者の場合:投手を除いた打順の前位の者 塁上の走者:投手を除いた、その時の打者の前位の者</b>
<b>■タイブレーク制の採用 アマでは各連盟の規定を適用する</b>				
開始回:連盟特別規則により実施 (1)延長13回より実施 (天皇杯・国体除く) (2)試合開始後3時間30分を経過した時 打順:前回からの打順を引き継ぐ <b>走者:無死満塁の状態</b>	開始回:連盟特別規則により実施 (1)延長8回より実施 (2)試合開始後2時間30分を経過した時 2イニングを限度とし、同点の場合は抽選で決める(決勝戦には適用しない) 打順:前回からの打順を引き継ぐ <b>走者:無死満塁の状態</b>	開始回:各大会規約により実施 打順:前回からの打順を引き継ぐ <b>走者:無死一塁二塁の状態</b>	開始回:13回より 打順:12回からの打順を引き継ぐ <b>走者:無死一塁二塁の状態</b>	開始回:13回より 打順:12回からの打順を引き継ぐ <b>走者:無死一塁二塁の状態</b> 続行不可の場合:翌日再試合 15回以降:継続、ただし一人の投手は15イニングまでしか投球できない 決勝戦:適用しない(再試合には適用)
<b>■審判員に対して規則適用上の疑義を申し出る場合 8.02(b) 監督だけが要請することができる アマでは各連盟の規定を適用する</b>				
監督、主将、当該プレーヤーのうち1名	監督か当該プレーヤー	監督と当該プレーヤー もしくは主将と当該プレーヤー	監督と当該プレーヤー もしくは主将と当該プレーヤー	主将、伝令または当該選手に限る
<b>■同一イニングでは、投手が一度ある守備位置についたら、再び投手となる以外他の守備位置に移ることはできないし、投手に戻ってから投手域外の守備位置に移ることもできない。 5.10(d)【原注】前段 アマでは各連盟が特別規則を定める</b>				
上記規則は適用しない(特別規則) (できる例)投手―野手―野手―投手、 投手―野手―投手―野手	上記規則は適用しない(特別規則) (できる例)投手―野手―野手―投手、 投手―野手―投手―野手	規則適用	規則適用	上記規則は適用しない(特別規則) (できる例)投手―野手―野手―投手、 投手―野手―野手
<b>■【用具】サングラス</b>				
大会本部の承認なしに使用できる (ミラーレンズ使用可能)	大会本部の承認なしに使用できる (ミラーレンズ使用可能)	使用できる	使用できる	<b>試合前(メンバー交換時)に許可を得て使用できる(著しく反射するレンズの使用は認めない)</b>
<b>■【用具】手袋</b>				
打撃用手袋:使用可能 走塁用手袋:使用可能 (二塁打を打ち、走塁用手袋に変えるタイムは禁止) 守備用手袋:使用可能	打撃用手袋:使用可能 走塁用手袋:使用可能 (二塁打を打ち、走塁用手袋に変えるタイムは禁止) 守備用手袋:使用可能	打撃用手袋:使用可能 走塁用手袋:使用可能 守備用手袋:使用可能	打撃用手袋:使用可能 走塁用手袋:使用可能 (二塁打を打ち、走塁用手袋に変えるタイムは禁止) 守備用手袋:使用可能	打撃用手袋:使用可能(白・黒一色) <b>走塁用手袋:使用不可</b> 守備用手袋:使用可能
<b>■【用具】スパイク</b>				
色は自由とし、全員同色でなくても構わない	色は自由とし、全員同色でなくても構わない	異なるメーカーのデザインであっても、同色であれば使用を認める	異なるメーカーのデザインであっても、同色であれば使用を認める	<b>表面カラーは黒一色、エナメルおよび光沢のある素材は使用できない</b>