

【チーム関係者用】

日本野球連盟（社会人野球）スピードアップ特別規程の解説

日本野球連盟 規則・審判委員会

日本野球連盟では、社会人野球の魅力をさらに高めることを目的として、『日本野球連盟（社会人野球）スピードアップ特別規程』（以下「JABA スピードアップ特別規程」）を定め、2023年シーズンから適用することとしました。このJABA スピードアップ特別規程は、2022年にMLBマイナーリーグで実施され、2023年シーズンからはMLBメジャーリーグにおいても適用される予定のスピードアップルールを参考に作成しました。

本書は、JABA スピードアップ特別規程を分かりやすく解説することを目的として編集したものです。よくご確認いただき、スムーズな適用をお願いします。

I. 投手の投球間隔（ピッチクロック）

1. 走者がいない場合の投手の投球間隔

投手は、走者がいない場合、捕手、その他の内野手または審判員からボールを受け取った後、12秒以内に投球動作を開始しなければならない。

違反した場合、球審はただちにボールを宣告する。この場合はボールデッドとなる。

- 従来、走者がいない場合は、『公認野球規則』（以下「規則」）5.07(c)および『社会人及び大学野球における試合のスピードアップに関する特別規則』（以下「社会人・大学共通スピードアップ規則」）でボールを受け取った後、12秒以内に「投球を完了」（投手が投球すること）しなければならなかった。しかし、このルールはすべての投球において、打者が打撃の準備ができたときに計時が始まるため、実際に適用されることは、ほとんど見受けられなかったことから、実質的なスピードアップのために改正するものである。
- 計時は主に2塁の塁審が担当することになり、これに違反した場合は2塁の塁審のサインにより、球審がただちにプレイを止め、ペナルティとして、そのつど、その打者の投球カウントに『ボール』が加算されることになる。
- この違反によって、審判員がプレイを止めたにもかかわらず、投球してしまった場合は、その時点でボールデッドになることから、その後のプレイは無効となる。
- ペナルティによって、これが四球目にあたる場合は、ボールデッドとなって、打者に一塁が与えられる。

2. 走者がいる場合の投球間隔

投手は、走者がいる場合、捕手、その他の内野手または審判員からボールを受け取った後、20秒以内に投球動作を開始しなければならない。

違反した場合、球審は警告を発することとし、同一の投手が繰り返したら、そのつどボールを宣告する。

この場合、ボールデッドとなり、これが四球によって打者に一塁が与えられたことにより押し出される走者以外は進塁できない。

- 従来、走者がいる場合は、社会人・大学共通スピードアップ規則により、20秒以内に投球を完了しなかった場合、2度目までは警告が発せられ、3度目からは『ボール』が宣告されていたため、ペナルティの実効性が課題となっていた。
- そこで、JABAスピードアップ特別規程では、実質的なスピードアップを図るため、規則に違反した場合には、その投手の1度目は警告が発せられる（これについては、従来と同様）。しかし、同じ投手が2度目以降も違反を繰り返した場合には、ペナルティが適用され、その打者に対しての投球カウントに『ボール』が加算される。
- その投手の1度目の違反については、計時を行う塁審が『タイム』を宣告して、その投手に向かって『警告』が発せられる。
- これまでは、計時終了のタイミングが『投球を完了したとき（投手がボールをリリースしたとき）』であったため、投球動作中にタイムオーバーとなり、塁審がただちにタイムをかけることによって、投手が投球を中断することで想定されない負荷がかかる懸念があったが、これが『投球動作を開始したとき』となったことで、この問題はほとんど回避されるものと思われる。ただし、投球動作の開始と審判員のタイムの宣告が同時になる事はあり得る。
- その投手の2度目以降の違反についても同様に、時間が経過した段階でただちに、計時する塁審が『タイム』を宣告する。それを受けた球審は投手に向かって『ボール』を宣告する。
- これらの違反によって、審判員がプレイを止めたにもかかわらず、投球してしまった場合は、その時点でボールデッドになることから、その後のプレイは無効となる。
- ペナルティ（ボール）によって、これが四球目にあたる場合は、ボールデッドとなって、打者に一塁が与えられ、これによって押し出される走者以外は進塁できない。

【例1】走者満塁のとき

- ・各塁上の走者は押し出される形となり、3塁走者は本塁（得点）、2塁走者は3塁、1塁走者は2塁へそれぞれ進塁できる。

【例2】走者2・3塁のとき

- ・3塁走者および2塁走者の進塁は認められない。

3. 計時開始のとき

- (1) イニングが始まる時、またはボールデッドになったときは、球審がプレイを宣告したとき。
- (2) ボールインプレイの状態のときは次のとおりとする。
 - ① 新しい打者が打席に立つときは、投手がボールを所持し、打者が打席に入って打撃の準備ができたとき。
ただし、このケースにおいて捕手が守備のためのシグナルを送る場合、捕手がそれを終えてキャッチャースボックスに座ったとき。
 - ② 打者が打撃を継続しているときは、投手が捕手または他の野手からボールを受け取ったとき。
このケースにおいて捕手が守備のためのシグナルを送る場合も、計時を開始するときは変わらず、ボールを受け取ったときとなる。
 - ③ 次のケースにより打者がバッタースボックスの外に出ざるを得なくなったときは、投手がボールを所持し、打者が打席に入って打撃の準備ができたとき。
 - a) 打者が投球に対してバットを振るか、または投球を避けるかしてバランスを崩し、バッタースボックスの外に出ざるを得なかった場合。
 - b) 打者がバントをするふりをした場合。
 - c) 暴投または捕逸が発生した場合。

- 走者がいない場合の 12 秒および走者がいる場合の 20 秒を計時するにあたっての『スタート』のときを明文化した。
- 各イニングが始まる最初の打者は、まだプレイがかかっていない状態のため、球審のプレイが宣告されたときに計時をスタートする。
- 打者が打撃中、または打撃を完了した後、審判員により、タイムが宣告される等して、ボールデッドとなった場合には、その後に球審がプレイを宣告したとき、計時をスタートする。
- ボールインプレイ中である場合、新しい打者（前の打者が打撃を完了した後の次の打者）が打席に立つ際は、①投手がボールを受け取り、②打者が打席に入って、打撃の準備ができたときに、計時をスタートする。
- ボールインプレイ中である場合、同じ打者が打撃を継続していれば、打者は原則として、バッタースボックスの中に入っていないなければならない。また、実質的なスピードアップとするため、投手がボールを受け取ったときに、計時をスタートする。
- ただし、上記（2）の③の a)～c)のケースで打者がバッタースボックスの外に出てしまった場合には、再び打者が打席に入るまでの準備が必要なため、①投手がボールを受け取り、②打者が打席に入って、打撃の準備ができたときに、計時をスタートする。

- 捕手が守備のためのシグナルを送る場合、新しい打者が打席に立つ際は、キャッチャースボックス内またはキャッチャースボックスから離れてシグナルを送った後、捕手がキャッチャースボックスに座ったときが、計時のスタートになる。
- 同じ打者が打撃を継続している際は、捕手がシグナルを送るためにキャッチャースボックスから離れば、下記5の『投手の離脱』とみなされる。キャッチャースボックス内でシグナルを送る場合でも、投手がボールを受け取ったときが計時のスタートとなる。

4. 計時終了のとき（リセットされるとき）

- (1) 打者への投球動作が開始されたとき。
- (2) 投手が軸足を投手板から外したり、牽制球を投げたり、塁に偽投したりして、投手が投手板を離れた（以下「離脱」）とき。
- (3) 打者への警告、ペナルティが宣告されたとき。
- (4) その他、審判員のタイムが宣告され、ボールデッドとなったとき。

- 走者がいない場合の 12 秒および走者がいる場合の 20 秒を計時するにあたっての『リセット』のときを明文化した。
- 従来、計時のリセットは『投球が完了したとき』（ボールが投手の手を離れたとき）としていたが、これを『投球動作が開始されたとき』とした。
- 従来の規定では、投手が投球動作を開始した後に 12 秒または 20 秒が経過して、審判員がタイムをかけて投球が中断されることもあるため、「投球動作を開始したとき」に計時が終了することとした。ただし、投球動作の開始と審判員のタイムの宣告が同時になることはあり得るので、その場合も審判員によるタイムの宣告は有効となる。
- 投球動作の開始とは、windup ポジションからの投球動作およびセットポジションにおける両手を体の前面で保持し、動作を完全に静止した後の投球動作の開始をさす。
- 走者がいない場合、軸足を投手板から外すことは、審判員がこれを必要と認めなければ（タイムを宣告しなければ）、計時はリセットされない。
- 下記5の『投手の離脱』の際、走者がいる場合において計時はリセットされるが、審判員のタイムは宣告されず、ボールインプレイの状態である。
- バッターズボックスルール（下記II）における打者への警告やペナルティが宣告されたときは、球審が『タイム』を宣告して、ボールデッドとなるため、投手に対する計時はリセットされる。

5. 投手の離脱

- (1) 投手の離脱とみなされるケースは次のとおりとする。

- ① 軸足を投手板から外した場合。
 - ② 牽制球を投げた場合。
 - ③ 塁に偽投した場合。
 - ④ 守備側チームがタイムを要求し、審判員がこれを認めてタイムを宣告した場合。ただし、本項（２）の①および②の場合を除く。
 - ⑤ 捕手が同一打者の投球間（２球目以降）に守備のサインを送るためにキャッチャースボックスから離れた場合。
 - ⑥ 投手が投手板についた後にボールの交換を要求した場合。
 - ⑦ その他、審判員が上記に類似する行為と認めた場合。
- （２） 投手の離脱とみなされないケースは次のとおりとする。
- ① 規則 5.10(ℓ)および社会人・大学共通スピードアップ規則において制限された回数の範囲内で、監督等が投手のもとに行った場合。
 - ② ケガ等やむを得ない事情で守備側のチームがタイムを要求し、審判員がこれを認めてタイムを宣告した場合。
 - ③ 投手がアピールのために投手板を外した場合。
 - ④ 捕手が新しい打者が打席に入る際に、守備のサインを送るためにキャッチャースボックスから離れた場合。
 - ⑤ 攻撃側チームがタイムを要求した場合。
 - ⑥ 投手が投手板につく前にボールの交換を要求した場合。
 - ⑦ その他、審判員が投手の離脱と認めない場合。

- 従来は、社会人・大学共通スピードアップ規則「３」で、走者がいる場合、走者への牽制球があった際には、20 秒の計時はリセットされ、牽制球を行う回数には制限がなかったが、これにより、牽制球の回数を制限することになる。この際は、審判員は原則として『タイム』を宣告せず、ボールインプレイである。
- 監督や捕手および内野手が投手のもとに集まる際は、規則 5.10(ℓ)および社会人・大学共通スピードアップ規則に基づく、タイムの回数としてカウントするため、離脱の回数としてはカウントしない。
- 新しい打者が打席に入る際に、捕手が守備のサインを送るためにキャッチャースボックスから離れることは離脱の回数にカウントしないが、同じ打者が打撃の継続中に捕手が守備のサインを送るためにキャッチャースボックスから離れた場合には、離脱としてカウントする。
- 投手がボールを受け取って、一度、投手板についた後、ボール交換を要求した場合には、これも離脱としてカウントする（ボール交換を要求する場合は、投手板につく前に行くこと）。
- 投手が牽制球を投げたときなどにボークが宣告された場合、離脱としてはカウントされない。

- なお、アマチュア野球規則委員会は「投手の不必要な牽制球による試合の遅延行為」を禁止するため、次の「アマチュア野球特別指導事項」を定めている。

『走者がリードしていないにもかかわらず、投手が塁へ無用と思われる“山なりの、ゆるい”牽制球を投げる行為は、牽制球とは見なしがたく、規則6.02(a)(8)「投手の不必要な試合の遅延行為」に該当し、「ボーク」を宣告する。』

この特別指導事項は次のようなケースに適用され、離脱としてカウントされず、ボークが宣告される。

【例】走者2塁、投手は2塁走者がほとんどリードしていないにもかかわらず、2塁手も遊撃手も塁に入ろうとしていない状況で、ゆるく、大きな山なりのボールを2塁に向かって投げた。その後遊撃手は2塁に移動してそのボールを捕った。

6. 投手の離脱等の回数制限

- (1) 走者がいないときは、投手が投手板を外す回数に制限はない。ただし、審判員がタイムを宣告した場合を除き、12秒の計時は継続される。
- (2) 走者が塁にいるときは、投手は同一打者が打席についている間、2回まで離脱することが許され、その場合は20秒の計時がリセットされる。3回目以降は、走者をアウトにするか、走者が進塁するか、あるいはランダウンプレイとなった以外、ボークが課せられる。

- 走者が塁にいるときは、同じ打者が打席にいる間、走者が何人いようとも、合計2回までは、牽制球を投げたり、軸足を投手板から外すことなどの離脱が認められる。
- この際は、計時がリセットされる。
- 離脱があった場合、上記「5」(1)⑦のケースでは、審判員は離脱に該当するシグナルを投手に出すが、その他のケースでは、審判員は投手や守備側チームにシグナルを出すことはない。
- 3回目以降は、そのつど、牽制球によって走者がアウトになるか、走者が進塁するか、ランダウンプレイとなった（走者のアウト・セーフの結果は問わない）場合以外は、その時点でボークとなる（3回目によるボークが適用後、離脱回数はリセットされない）。
- 離脱に関する例示

【例1】単純にその走者が塁に戻って、タッグされたが『セーフ』となった場合

→『セーフ』が確定した時点で『タイム』、『ボーク』を宣告して、各走者は進塁できる。

【例2】走者が元の塁に戻れず、ランダウンプレイとなった場合

→その走者が結果的に『セーフ』となっても、『ボーク』とはならない。

【例3】牽制球を投じたものの、野手が他の走者をアウトにしようと、ただちに送球してしまった場合

→次のプレイを行った走者が実際にアウトになるか、進塁するかランダウンプレイとならない限りは、【例1】と同様に『ボーク』が課せられる。

【例】走者1・3塁、投手は1塁へ牽制球を投げたが、それを見た3塁走者が本塁へスタートした。これにより、1塁手は牽制球を受け、直ちに本塁へ送球を行った。

ケース	ボーク
① 3塁走者がアウトになる	×
② 3塁走者が本塁でセーフとなる	×
③ 3塁走者が直ちに3塁に戻ってセーフとなる	○
④ 3塁走者が3・本塁間に挟まれる	×

【例4】牽制球が悪送球となった場合

→ボークが課せられることになるが、ボークにもかかわらずプレイは関係なく続けられる。

【例】走者1塁で牽制球が悪送球となる

① 1塁走者が2塁へ進塁できなければ、その時点でボールデッドとなり、1塁走者を2塁へ進塁させる。

② 1塁走者は2塁から3塁へと進塁することができるが、3塁への送球で1塁走者がアウトとなれば、このアウトは認められる。

II. 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るか、投球を避けるかしてバランスを崩し、バッターズボックスの外に出ざるを得なかった場合
- ② 打者がバントをするふりをした場合
- ③ 暴投または捕逸が発生した場合
- ④ チェックスイングが塁審にリクエストされた場合。
- ⑤ 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。
- ⑥ 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。
- ⑦ 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。
- ⑧ 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がある場合。
- 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、速やかにバッタース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スボックスを離れてプレイを遅らせ、かつ(1)の①～⑧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、その試合でその打者の最初の違反に対しては警告を与え、2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。この場合は球審がタイムを宣告して(ピッチクロックの計時を止め)、ボールデッドとする。

もし打者がバッタースボックスまたは“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)、アマチュア野球内規「②」)

- このルールは、打者側に対するスピードアップを目的としたものであり、規則5.04(b)(4)およびアマチュア野球内規「②」に定められていて、打者は速やかにバッタースボックスに入って、打撃姿勢の準備をとらなければならない。
- 違反した場合の従来(アマチュア野球内規「②」)のペナルティは、同じ打者に対して、2度目までは『警告』、3度目以降は、そのつど、投球をさせずに『ストライク』を宣告することになっている。しかし、JABAスピードアップ特別規程では、このルールの目的を達成するため1度目は『警告』、2度目以降が、そのつど、投球をさせずに『ストライク』を宣告することになる。
- 上記(1)の規則違反の対象になる行為の例
 - ・ 打者が投球に対してバットを振っていない、または、投球を避けてバランスを崩していないにもかかわらず、バッタースボックスから両足を出した場合。これは主に打者が打撃中に素振りをするために見受けられる行為である。
 - ・ 例えば、すでに1度目の警告を受けている打者が、2ストライク目を見逃した後、バッタースボックスから両足を出した場合、3ストライクが宣告されてアウトになる。
 - ・ 監督またはコーチからのサインを受けるときに、バッタースボックスから両足を出した場合。

- ・ ファウルを打って打席に戻るとき、または投球を避けて両手または片手が地面に着いたときのぞき、グリップの滑り止めを使用して試合を遅らせた場合。
- 上記（２）の規則違反の対象になる行為の例
 - ・ 打者がバントをするふりをした場合（空振りも含む）、バッタースボックスから両足が出ても「ホームプレートを囲む土の部分、（以下「ダートサークル」）から離れなければ、上記（１）のペナルティは適用されない。しかし、ダートサークルから離れた場合、上記（２）のペナルティが適用されることになる。なお、「ダートサークルから離れる」とは、両足がダートサークルの外へ出ることをいう。
- 『警告』および『ストライク』の宣告にあたっては、球審は『タイム』をかけることになり、ボールデッドとなる。
- ピッチクロックの計時はリセットされる。
- 上記「（１）の⑤」（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）と「（２）の③」（いずれかのチームの協議）の違い
 - ・ （２）の③に記された『協議』にあたるものとして、守備側の監督や捕手および内野手が投手のもとに集まる場合や、攻撃側の監督と打ち合わせをする場合（守備側および攻撃側が１試合に認められているタイムの回数にカウントする状況）を指す。
 - ・ （１）の⑤の『タイムの要求』は、それ以外の協議を伴わない守備側および攻撃側の監督や選手がタイムを要求したものを指す。

以上