

2024年11月18日に日本野球規則委員会より、2025年度の野球規則改正が発表されました。

日本の野球規則は、アメリカの『Official Baseball Rules』の改正を受けて、「原文に忠実に」をモットーに通常1年遅れで改正されます。ただし、MLBで採用されているベースの拡大や極端な守備シフトの禁止については、【注】をつけて採用を見送っています。

発表された内容は以下のとおりで、**赤く**表示した部分が改正された内容です。イニング間に投球練習を始めた場合は打者1人以上への投球を義務付けることなどが新たに記載されました。

現 行	改 正 後
<p>2.01 競技場の設定</p> <p>最終段落前まで(省略)</p> <p>巻頭 1 図のグラスライン(芝生の線)および芝生の広さは、多くの競技場が用いている規格を示したものであるが、その規格は必ずしも強制されるものではなく、各クラブは任意に芝生および芝生のない地面の広さや形を定めることができる。</p> <p>ただし、内野の境目となるグラスラインは、投手板の中心から半径 95 呎(28.955 呎)の距離とし、前後各 1 呎については許容される。しかし、投手板の中心から 94 呎(28.651 呎)未満や 96 呎(29.26 呎)を超える箇所があってはならない。</p> <p>【注】我が国では、内野の境目となるグラスラインまでの距離については、適用しない。</p> <p>【軟式注】学童部では、投手板と本塁間および各塁間の距離を次のとおりとする。塁間の距離は 23 呎。投手板と本塁との距離は 16 呎。</p>	<p>2.01 競技場の設定</p> <p>最終段落前まで(省略。変更なし)</p> <p>巻頭 1 図のグラスライン(芝生の線)および芝生の広さは、多くの競技場が用いている規格を示したものであるが、その規格は必ずしも強制されるものではなく、各クラブは任意に芝生および芝生のない地面の広さや形を定めることができる。</p> <p>ただし、以下の場合を除く。</p> <p>(a) 内野の境目となるグラスラインは、投手板の中心から半径 95 呎(28.955 呎)の距離とし、前後各 1 呎については許容される。しかし、投手板の中心から 94 呎(28.651 呎)未満や 96 呎(29.26 呎)を超える箇所があってはならない。</p> <p>(b) 本塁一塁間のベースラインに沿ったフェアテリトリの内野のグラスライン(芝生の線)はベースラインから 18 呎(45.7 呎)以上、24 呎(61.0 呎)以下でなければならない。</p> <p>【注】我が国では、本項(a)および(b)については、適用しない。</p> <p>【軟式注】学童部では、投手板と本塁間および各塁間の距離を次のとおりとする。塁間の距離は 23 呎。投手板と本塁との距離は 16 呎。</p>
<p>3.01 ボール</p> <p>本文と【注1】まで(省略)</p> <p>【軟式注】軟式野球ボールは、外周はゴム製で、M号、J号、D号、H号の4種類がある。M号は一般用、J号、D号は少年用のいずれも中空ボールで、H号は一般用の充填物の入ったボールである。</p>	<p>3.01 ボール</p> <p>本文と【注1】まで(省略)</p> <p>【軟式注】軟式野球ボールは、外周はゴム製で、M号、J号、D号、H号の4種類がある。M号は一般用、J号、D号は少年用のいずれも中空ボールで、H号は一般用の充填物の入ったボールである。</p>

ボールの標準は次のとおりである。(反発は150㌢の高さから大理石板に落として測る。M号、J号の20%圧縮荷重は、ボール直径の20%をつぶしたときの力を測る。)

	直径	重量	反発	20%圧縮荷重
M号	71.5㌢～72.5㌢	136.2㌘～139.8㌘	70㌢～90㌢	(省略)
J号	68.5㌢～69.5㌢	127.2㌘～130.8㌘	60㌢～80㌢	(省略)
D号	64.0㌢～65.0㌢	105.0㌘～110.0㌘	65㌢～85㌢	
H号	71.5㌢～72.5㌢	141.2㌘～144.8㌘	50㌢～70㌢	

以下省略

3.08 ヘルメット

プロフェッショナルリーグでは、ヘルメットの使用について、次のような規則を採用しなければならない。

- (a) プレーヤーは、打撃時間中および走者として塁に出ているときは、必ず野球用ヘルメットをかぶらなければならない。
 - (b) マイナーリーグのプレーヤーは、打撃に際して両耳フラップヘルメットを着用しなければならない。
 - (c) メジャーリーグのプレーヤーは、片耳フラップヘルメット(プレーヤーが両耳フラップヘルメットを選んでもよい)を着用しなければならない。
- 【注】アマチュア野球では、所属する団体の規定に従う。
- (d) 捕手が投球を受けるときは、捕手の防護用のヘルメットおよびフェイスマスクを着用しなければならない。
 - (e) ベースコーチは、コーチボックスにいるときには、防護用のヘルメットを着用しなければならない。
 - (f) バットボーイ、ボールボーイまたはバットガール、ボールガールは、その仕事にたずさわっているときは、防護用の両耳フラップヘルメットを着用しなければならない。

【3.08 原注】審判員は各項に対する規則違反を認めた場合には、これを是正するように命じる。審判員の判断で、適宜な時間がたっても是正されない場合には、違反者を試合から除く。

ボールの標準は次のとおりである。(反発は150㌢の高さから大理石板に落として測る。M号、J号の20%圧縮荷重は、ボール直径の20%をつぶしたときの力を測る。)

	直径	重量	反発	20%圧縮荷重
M号	71.5㌢～72.5㌢	136.2㌘～139.8㌘	70㌢～90㌢	(省略)
J号	68.5㌢～69.5㌢	127.2㌘～130.8㌘	60㌢～80㌢	(省略)
D号	64.0㌢～65.0㌢	105.0㌘～110.0㌘	65㌢～85㌢	
H号	71.5㌢～72.5㌢	141.2㌘～144.8㌘	70㌢～90㌢	

以下省略

3.08 ヘルメット

プロフェッショナルリーグでは、ヘルメットの使用について、次のような規則を採用しなければならない。

- (a) プレーヤーは、打撃時間中および走者として塁に出ているときは、必ず野球用ヘルメットをかぶらなければならない。
 - ~~(b)~~ 削除
 - (b) メジャーリーグのプレーヤーは、片耳フラップヘルメット(プレーヤーが両耳フラップヘルメットを選んでもよい)を着用しなければならない。
- 【注】 削除
- (c) 捕手が投球を受けるときは、捕手の防護用のヘルメットおよびフェイスマスクを着用しなければならない。
 - (d) ベースコーチは、コーチボックスにいるときには、防護用のヘルメットを着用しなければならない。
 - (e) バットボーイ、ボールボーイまたはバットガール、ボールガールは、その仕事にたずさわっているときは、防護用の両耳フラップヘルメットを着用しなければならない。

【3.08 注】アマチュア野球では、所属する団体の規定に従う。

【3.08 原注】審判員は各項に対する規則違反を認めた場合には、これを是正するように命じる。審判員の判断で、適宜な時間がたっても是正されない場合には、違反者を試合から除く。

5.04 打者

(b) 打者の義務

- (1) 打者は自分の打順がきたら、速やかにバッテースボックスに入って、打撃姿勢をとらなければならない。
- (2) 打者は、投手がセットポジションをとるか、またはウィンドアップを始めた場合には、バッテースボックスの外に出たり、打撃姿勢をやめることは許されない。

ペナルティ 打者が本項に違反した際、投手が投球すれば、球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。

【原注】打者は、思うままにバッテースボックスを出入りする自由は与えられていないから、打者が“タイム”を要求しないで、バッテースボックスを外したときに、ストライクゾーンに投球されれば、ストライクを宣告されてもやむを得ない。

打者が打撃姿勢をとった後、ロジンバッグやパイナールバッグを使用するために、打者席から外に出ることは許されない。ただし、試合の進行が遅滞しているとか、天候上やむを得ないと球審が認めたときは除く。

審判員は、投手がウィンドアップを始めるか、セットポジションをとったならば、打者または攻撃側チームのメンバーのいかなる要求があっても“タイム”を宣告してはならない。たとえば、打者が“目にごみが入った”、“眼鏡がくもった”、“サインが見えなかった”など、その他どんな理由があっても、同様である。球審は、打者が打者席に入ってからでも“タイム”を要求することを許してもよいが、理由なくして打者席から離れることを許してはならない。球審が寛大にしなければいけないほど、打者は打者席の中にいるのであり、投球されるまでそこにとどまっていなければならないということがわかるだろう。(5.04b4 参照)

打者が打者席に入ったのに、投手が正当な理由もなくぐずぐずしていると球審が判断したときには、打者がほんの僅かの間、打者席を離れることを許してもよい。走者が塁にいるとき、投手がウィンドアップを始めたり、セットポジションをとった後、打者が打者席から出たり、打撃姿勢をやめたのにつられて投球をはたさなかった場合、審判員はボークを宣告してはならない。投手と打者との両者が規則違反をしているので、審判員はタイムを宣告して、投手も打者もあらためて“出発点”からやり直させる。

以下はマイナーリーグだけに適用される〔原注〕の追加事項であ

5.04 打者

(b) 打者の義務

- (1) 打者は自分の打順がきたら、速やかにバッテースボックスに入って、打撃姿勢をとらなければならない。
- (2) 打者は、投手がセットポジションをとるか、またはウィンドアップを始めた場合には、バッテースボックスの外に出たり、打撃姿勢をやめることは許されない。

ペナルティ 打者が本項に違反した際、投手が投球すれば、球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。

【原注】打者は、思うままにバッテースボックスを出入りする自由は与えられていないから、打者が“タイム”を要求しないで、バッテースボックスを外したときに、ストライクゾーンに投球されれば、ストライクを宣告されてもやむを得ない。

打者が打撃姿勢をとった後、ロジンバッグやパイナールバッグを使用するために、打者席から外に出ることは許されない。ただし、試合の進行が遅滞しているとか、天候上やむを得ないと球審が認めたときは除く。

審判員は、投手がウィンドアップを始めるか、セットポジションをとったならば、打者または攻撃側チームのメンバーのいかなる要求があっても“タイム”を宣告してはならない。たとえば、打者が“目にごみが入った”、“眼鏡がくもった”、“サインが見えなかった”など、その他どんな理由があっても、同様である。球審は、打者が打者席に入ってからでも“タイム”を要求することを許してもよいが、理由なくして打者席から離れることを許してはならない。球審が寛大にしなければいけないほど、打者は打者席の中にいるのであり、投球されるまでそこにとどまっていなければならないということがわかるだろう。(5.04b4 参照)

打者が打者席に入ったのに、投手が正当な理由もなくぐずぐずしていると球審が判断したときには、打者がほんの僅かの間、打者席を離れることを許してもよい。走者が塁にいるとき、投手がウィンドアップを始めたり、セットポジションをとった後、打者が打者席から出たり、打撃姿勢をやめたのにつられて投球をはたさなかった場合、審判員はボークを宣告してはならない。投手と打者との両者が規則違反をしているので、審判員はタイムを宣告して、投手も打者もあらためて“出発点”からやり直させる。

る。走者が塁にいるとき、投手がwindアップを始めたり、セットポジションをとった後、打者が打者席から出たり、打撃姿勢をやめたのにつられて投球を果たさなかった場合、審判員はボークを宣告してはならない。打者のこのような行為は、バッターボックスルールの違反として扱い、5.04(b)(4)(A)に定められたペナルティを適用する。

(3) 省略

(4) バッテースボックスルール

(A) 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テースボックス内に置いていなければならない。この場合は、打者はバッテース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。

(i) 打者が投球に対してバットを振った場合。

(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、バッテースボックスの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) 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。

(vi) 打者がバントをするふりをした場合。

(vii) 暴投または捕逸が発生した場合。

(viii) 投手がボールを受け取った後マウンドの土の部分離れた場合。

(ix) 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。

打者が意図的にバッテースボックスを離れてプレイを遅らせ、かつ前記(i)～(ix)の例外規定に該当しない場合、当該試合におけるその打者の最初の違反に対しては球審が警告を与え、その後違反が繰り返されたときにはリーグ事務局が然るべき制裁を科す。マイナーリーグでは、当該試合におけるその打者の2度目以降の違反に対して、投手が投球をしなくても球審はストライクを宣告する。この際、ボールデッドで、走者は進塁できない。

【注】我が国では、所属する団体の規定に従う。

(B) 打者は、次の目的で“タイム”が宣告されたときは、バッテースボックスおよび“ホームプレート”を囲む土の部分、を離れる

削除

(3) 省略

(4) バッテースボックスルール

(A) 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テースボックス内に置いていなければならない。この場合は、打者はバッテース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。

(i) 打者が投球に対してバットを振った場合。

(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、バッテースボックスの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) 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。

(vi) 打者がバントをするふりをした場合。

(vii) 暴投または捕逸が発生した場合。

(viii) 投手がボールを受け取った後マウンドの土の部分離れた場合。

(ix) 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。

打者が意図的にバッテースボックスを離れてプレイを遅らせ、かつ前記(i)～(ix)の例外規定に該当しない場合、当該試合におけるその打者の最初の違反に対しては球審が警告を与え、その後違反が繰り返されたときにはリーグ事務局が然るべき制裁を科す。

削除

【注】我が国では、所属する団体の規定に従う。

(B) 打者は、次の目的で“タイム”が宣告されたときは、バッテースボックスおよび“ホームプレート”を囲む土の部分、を離れる

ことができる。

- (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
- (iii) いずれかのチームの協議

【原注】 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。

5.09 アウト

(a) 打者アウト

打者は、次の場合、アウトとなる。

(1) ~ (10) 省略

(11) 一塁に対する守備が行なわれているとき、本塁一塁間の後半を走るに際して、打者がスリーフットラインの外側（向かって右側）またはファウルラインの内側（向かって左側）を走って、一塁への送球を捕らえようとする野手の動作を妨げたと審判員が認めた場合。この際は、ボールデッドとなる。

ただし、打球を処理する野手を避けるために、スリーフットラインの外側（向かって右側）またはファウルラインの内側（向かって左側）を走ることはさしつかえない。

【原注】 スリーフットレーンを示すラインはそのレーンの一部であり、打者走者は両足をスリーフットレーンの中もしくはスリーフットレーンのライン上に置かなければならない。

5.10 プレーヤーの交代

(g) ある投手に代わって救援に出た投手は、そのときの打者または代打者

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
- (iii) いずれかのチームの協議

【原注】 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。

5.09 アウト

(a) 打者アウト

打者は、次の場合、アウトとなる。

(1) ~ (10) 省略

(11) 一塁に対する守備が行なわれているとき、本塁一塁間の後半を走るに際して、打者がスリーフットラインの外側（向かって右側）またはファウルラインの内側（向かって左側）を走って、一塁への送球を捕らえようとする野手の動作を妨げたと審判員が認めた場合。この際は、ボールデッドとなる。

ただし、打球を処理する野手を避けるために、スリーフットラインの外側（向かって右側）またはファウルラインの内側（向かって左側）を走ることはさしつかえない。

【原注】 スリーフットレーンを示すラインはそのレーンの一部であり、打者走者は両足をスリーフットレーンの中もしくはスリーフットレーンのライン上に置かなければならない。

審判員は、(A) 打者走者が本塁一塁間の後半に達した際、もしくは(B) 野手が一塁への送球にあたりボールをリリースした際のいずれか遅いときに、打者走者の両足がスリーフットレーン内もしくはスリーフットライン上にあった場合、打者走者は5.09 (a) (11) に従ったと判断する。

【注】 我が国では、本項〔原注〕後段については、適用しない。

5.10 プレーヤーの交代

(g) **最小限必要とする打者への投球**

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、その投手が負傷または病気のために、それ以後投手としての競技続行が不可能になったと球審が認めた場合を除く。

以下はマイナーリーグで適用される。先発投手または救援投手は、打者がアウトになるか、一塁に達するかして、登板したときの打者（または代打者）から連続して最低3人の打者に投球するか、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、その投手が負傷または病気のために、それ以後投手としての競技続行が不可能になったと球審が認めた場合を除く。

【注】 本項後段については、メジャーリーグでも適用されるが、我が国では適用しない。

(m) マウンドに行く回数の制限

以下の規則は、メジャーリーグで適用される。マイナーリーグでは、1試合のマウンドに行ける回数について、本項規定と異なる制限を設けてもよいし、制限を設けないこともできる。

(1) 投手交代を伴わないでマウンドに行くことは、9イニングにつき1チームあたり5回に限られる。延長回については、1イニングにつき1回、マウンドに行くことができる。

(2) 以下省略

6.02 投手の反則行為

(d) **ペナルティ** 投手が(c)項(2)～(7)に違反した場合、球審は次のような処置をしなければならない。

(1) 投手はただちに試合から除かれ、自動的に出場停止となる。マイナーリーグでは、自動的に10試合の出場停止となる。

(1) 先発投手または救援投手は、打者がアウトになるか、一塁に達するかして、登板したときの打者（またはその代打者）から連続して最低3人の打者に投球するか、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、その投手が負傷または病気のために、それ以後投手としての競技続行が不可能になったと球審が認めた場合を除く。

【注】 本項前段については、我が国では適用せず以下のとおりとする。

救援投手は、そのときの打者（またはその代打者）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。先発投手については5.10(f)参照。

(2) イニングの初めに準備投球を行なった投手は、少なくともそのときの第1打者（またはその代打者）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、その投手が負傷または病気のために、それ以後投手としての競技続行が不可能になったと球審が認めた場合を除く。

(m) マウンドに行く回数の制限

削 除

(1) 投手交代を伴わないでマウンドに行くことは、9イニングにつき1チームあたり4回に限られる。延長回については、1イニングにつき1回、マウンドに行くことができる。

(2) 以下省略

6.02 投手の反則行為

(d) **ペナルティ** 投手が(c)項(2)～(7)に違反した場合、球審は次のような処置をしなければならない。

(1) 投手はただちに試合から除かれ、自動的に出場停止となる。削 除

7.01 正式試合

- (a) 正式試合は、通常9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——
- (1) ホームチームが9回裏の攻撃の全部、または一部を必要としない場合。
 - (2) 球審がコールドゲームを宣告した場合。
- 【例外】マイナーリーグは、ダブルヘッダーのうちの1試合またはその2試合を7回に短縮する規定を採用することが許される。
この際、本規則で9回とあるのを7回と置きかえるほかは、すべて本規則に従うべきである。

- (c) 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）が次に該当する場合、正式試合となる。
- (1) 5回の表裏を完了した後に、打ち切りを命じられた試合。（両チームの得点の数には関係がない）
 - (2) 5回表を終わった際、または5回裏の途中で打ち切りを命じられた試合で、ホームチームの得点がビジティングチームの得点より多いとき。
 - (3) 5回裏の攻撃中にホームチームが得点して、ビジティングチームの得点と等しくなっているときに打ち切りを命じられた試合。
- (d) 正式試合が両チームの得点が等しいまま終了した場合、その試合はサスペンデッドゲームとなる。7.02 参照
- 【注】 我が国では、所属する団体の規定に従う。

7.01 正式試合

- (a) 正式試合は、通常9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——
- (1) ホームチームが9回裏の攻撃の全部、または一部を必要としない場合。
 - (2) 球審もしくはリーグ事務局がコールドゲームを宣告した場合。

削 除

- (c) 球審もしくはリーグ事務局は、天候、フィールドまたは球場のコンディション、設備（開閉式屋根、防水シートなど）の故障または意図しない操作ミス、大気の状態、外出禁止令、電気または照明の喪失、地域や国家の緊急事態、災害や政府の規制、暗闇、ファンおよび選手を含むチーム関係者と球場職員の健康と安全、または試合の安全な実施と継続を妨げる異常事態のために、試合を延期または中止することができる。
- 【注】 我が国では、所属する団体の規定に従う。
- (d) コールドゲームが次に該当する場合、正式試合となる。
- (1) 5回の表裏を完了した後に、打ち切りを命じられた試合。（両チームの得点の数には関係がない）
 - (2) 5回表を終わった際、または5回裏の途中で打ち切りを命じられた試合で、ホームチームの得点がビジティングチームの得点より多いとき。
 - (3) 5回裏の攻撃中にホームチームが得点して、ビジティングチームの得点と等しくなっているときに打ち切りを命じられた試合。
- コールドゲームとなった正式試合の得点はゲームが宣告された時点での得点となる。
- 上記にかかわらず、両チームの得点が等しいままコールドゲームが宣告された場合、またはイニングの途中で、そのイニングが終了する前にコールドゲームが宣告された場合であって、ビジティングチームが同点またはリードするために1点またはそれ以上の得点をして、ホームチームがリードを奪い返していない場合、通常であれば正式試合となるコールドゲームとなる。

(e) 正式試合となる前に、球審が試合の打ち切りを命じた場合には、“ノーゲーム”を宣告しなければならない(7.02(a)(3)~(5)に従い、サスペンデッドゲームが宣告される場合を除く)。異常事態によって試合を打ち切らなければならない場合には、リーグ事務局の判断でサスペンデッドゲームとする。

(f) 正式試合または本条(c)に規定された時点まで進行したサスペンデッドゲームには、雨天引換券を発行しない。

(g) 正式試合においては、試合終了時の両チームの総得点をもって、その試合の勝敗を決する。

(1) ビジティングチームが9回表の攻撃を終わったとき、ホームチームの得点が相手より多いときには、ホームチームの勝ちとなる。

(2) 両チームが9回の攻守が終わったとき、ビジティングチームの得点が相手より多いときにはビジティングチームの勝ちとなる。

(3) ホームチームの9回裏または延長回の裏の攻撃中に、勝ち越し点にあたる走者が得点すれば、そのときに試合は終了して、ホームチームの勝ちとなる。

【例外】試合の最終回の裏、打者がプレイングフィールドの外へ本塁打を打った場合、打者および塁上の各走者は、正規に各塁に触れれば得点として認められ、打者が本塁に触れたときに試合は終了し、打者および走者のあげた得点を加えて、ホームチームの勝ちとなる。

【規則説明】 9回の裏または延長回の裏に、プレイングフィールドの外へ本塁打を打った打者が、前位の走者に先んじたためアウトになった場合は、塁上の全走者が得点するまで待たないで、勝ち越し点にあたる走者が得点したときに試合は終了する。ただし、2アウトの場合で、走者が前位の走者に先んじたときに勝ち越し点にあ

るゲームは、以下の7.02に適用されるサスペンデッドゲームとして扱われる。

リーグ事務局はまた、試合を打ち切らなければならない状況が非常に特殊または異常であれば、公正を期するためにその試合をサスペンデッドゲームとして扱うか、別の方法で扱う必要があるかを判断することができる。

【注1】 我が国では、正式試合となる前に、球審もしくはリーグ事務局が試合の打ち切りを命じた場合には、“ノーゲーム”を宣告することができる。

【注2】 我が国では、所属する団体の規定に従う。

削 除

削 除

(e) 正式試合においては、試合終了時の両チームの総得点をもって、その試合の勝敗を決する。

(1) ビジティングチームが9回表の攻撃を終わったとき、ホームチームの得点が相手より多いときには、ホームチームの勝ちとなる。

(2) 両チームが9回の攻守が終わったとき、ビジティングチームの得点が相手より多いときにはビジティングチームの勝ちとなる。

(3) ホームチームの9回裏または延長回の裏の攻撃中に、勝ち越し点にあたる走者が得点すれば、そのときに試合は終了して、ホームチームの勝ちとなる。

【例外】試合の最終回の裏、打者がプレイングフィールドの外へ本塁打を打った場合、打者および塁上の各走者は、正規に各塁に触れれば得点として認められ、打者が本塁に触れたときに試合は終了し、打者および走者のあげた得点を加えて、ホームチームの勝ちとなる。

【規則説明】 9回の裏または延長回の裏に、プレイングフィールドの外へ本塁打を打った打者が、前位の走者に先んじたためアウトになった場合は、塁上の全走者が得点するまで待たないで、勝ち越し点にあたる走者が得点したときに試合は終了する。ただし、2アウトの場合で、走者が前位の走者に先んじたときに勝ち越し点にあ

る走者が本塁に達していなければ、試合は終了せず、追い越すまでの得点だけが認められる。

【注】 9回の裏または延長回の裏、0アウトまたは1アウトで、打者がプレイングフィールドの外へ本塁打を打ったときに、ある走者が前位の走者に先んじたためにアウトになった場合は、打者に本塁打が認められ、試合は打者が本塁に触れたときに終了する。

(4) 7.02(a)によりサスペンデッドゲームにならない限り、コールドゲームは、球審が打ち切りを命じたときに終了し、その勝敗はその際の両チームの総得点により決する。

【注】 我が国では、正式試合となった後のある回の途中で球審がコールドゲームを宣告したとき、次に該当する場合は、サスペンデッドゲームとしないで、両チームが完了した最終均等回の総得点でその試合の勝敗を決することとする。

① ビジティングチームがその回の表で得点してホームチームの得点と等しくなったが、表の攻撃が終わらないうち、または裏の攻撃が始まらないうち、あるいは裏の攻撃が始まってもホームチームが得点しないうちにコールドゲームが宣告された場合。

② ビジティングチームがその回の表でリードを奪う得点を記録したが、表の攻撃が終わらないうち、または裏の攻撃が始まらないうち、あるいは裏の攻撃が始まってもホームチームが同点または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告された場合。

7.02 サスペンデッドゲーム（一時停止試合）

(a) 試合が、次の理由のどれかによって打ち切られた場合、後日これを完了することを条件としたサスペンデッドゲームとなる。

- (1) 法律による娯楽制限。
- (2) リーグ規約による時間制限。
- (3) 照明の故障、またはホームクラブが管理している競技場の機械的な装置（たとえば開閉式屋根、自動キャンバス被覆装置などの排水設備）の故障（オペレーターの過失を含む）
- (4) 暗くなったのに、法律によって照明の使用が許されていないため、試合続行が不可能となった場合。

る走者が本塁に達していなければ、試合は終了せず、追い越すまでの得点だけが認められる。

【注】 9回の裏または延長回の裏、0アウトまたは1アウトで、打者がプレイングフィールドの外へ本塁打を打ったときに、ある走者が前位の走者に先んじたためにアウトになった場合は、打者に本塁打が認められ、試合は打者が本塁に触れたときに終了する。

(4) **コールドゲームが宣告された正式試合の得点は、試合終了時の両チームの総得点をもって、その試合の勝敗を決する。**

【注】 我が国では、正式試合となった後のある回の途中で球審**もしくはリーグ事務局**がコールドゲームを宣告したとき、次に該当する場合は、**削除** 両チームが完了した最終均等回の総得点でその試合の勝敗を決することとする。

① ビジティングチームがその回の表で得点してホームチームの得点と等しくなったが、表の攻撃が終わらないうち、または裏の攻撃が始まらないうち、あるいは裏の攻撃が始まってもホームチームが得点しないうちにコールドゲームが宣告された場合。

② ビジティングチームがその回の表でリードを奪う得点を記録したが、表の攻撃が終わらないうち、または裏の攻撃が始まらないうち、あるいは裏の攻撃が始まってもホームチームが同点または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告された場合。

7.02 サスペンデッドゲーム（一時停止試合）

(a) **ポストポンドゲーム（開始前に中止、延期された試合）やサスペンデッドゲーム（以下の状況で打ち切られた試合）は、開始または再開して完了できるよう、直ちに予定されなければならない。**

- (1) **正式試合となる前。**
 - (2) **両チームの得点が等しい。**
 - (3) **インニングの途中で、そのインニングが終了する前に、ビジティングチームが1点またはそれ以上の得点をして、同点またはリードを奪ったが、ホームチームがリードを奪い返していない。**
- (b) **ポストポンドゲームおよびサスペンデッドゲームは、両クラブ間で**

(5) 天候状態のために、正式試合となる前に打ち切りを命じられた場合、または正式試合のある回の途中でコールドゲームを宣せられた試合で、打ち切られた回の表にビジティングチームがリードを奪う得点を記録したが、ホームチームがリードを奪い返すことができなかった場合。

(6) 正式試合として成立した後に、同点で打ち切られた場合。

リーグ事務局による指示がない限りは、本項の(1)(2)(6)によって終了となった試合については、7.01(c)の規定による正式試合となりうる回数が行なわれていない限りこれをサスペンデッドゲームとすることはできない。

本項の(3)～(5)の理由で打ち切りが命じられたときは、行なわれた回数には関係なく、これをサスペンデッドゲームとすることができる。

(b) 一時停止試合を再開して、これを完了するには、次の要項に従う。

(1) その球場での両クラブ間の日程の、次のシングルゲームに先立って行なう。

(2) その球場での両クラブ間の日程に、ダブルヘッダーしか残っていない場合には、その最初のダブルヘッダーに先立って行なう。

(3) その都市での両クラブ間の日程の最終日に停止された場合には、都市を移して、相手クラブの球場で、なるべく、

(A) 両クラブ間の日程の、次のシングルゲームに先立って行なう。

(B) 両クラブ間の日程にダブルヘッダーしか残っていない場合には、その最初のダブルヘッダーに先立って行なう。

(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、

(A) 正式試合となる回数が行なわれており、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。(ビ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。)

(B) 正式試合となる回数が行なわれており、かつ同点の場合は、“タイゲーム”が宣告される。(ビ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

予定されているシーズン中(すなわち、両クラブ間で次に予定されている試合の前)に、できれば同じ球場で、両クラブの試合のない日に開始または再開して完了できるよう、直ちに予定されなければならない。

(c) ポストポンドゲームおよびサスペンデッドゲームが、シーズン中に完了する予定が立たない場合、またはシーズン中に実施可能な選択肢が片方もしくは両方のチームに過度の負担を及ぼす場合、リーグ事務局は、関連するすべての要素を考慮して、シーズンの完了後を含めて、試合を行なうか決定する。

(d) サスペンデッドゲームが、シーズン中に再開されなかった場合、その試合がコールドゲームを宣告された時点ですでに正式試合となる回数が行なわれていたときは、次のようになる。

(1) コールドゲームが宣告された時点でリードしているチームの勝ちとなる。

(2) コールドゲームが宣告された時点で得点が同点であった場合、その試合はタイゲームとなる。

ただし、(1)および(2)にかかわらず、インニングの途中で、そのインニングが終了する前にコールドゲームが宣告され、ビジティングチームが1点もしくはそれ以上の得点でリードを奪うかまたは同点に追いつき、ホームチームがリードを奪い返すか再び同点に追いつくことができなかった場合、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。

(e) ポストポンドゲームがシーズン中に再び予定されなかった場合、またはサスペンデッドゲームがシーズン中に再開されなかった場合であって、その試合がコールドゲームを宣告された時点で正式試合となる回数が行なわれていなかったとき、その試合は“ノーゲーム”となり、いかなる目的においても試合としてカウントされない。

位置で試合の記録をとり、記録に関する規則の適用に関して、たとえば打者が一塁に生きた場合、それが安打によるものか、失策によるものかなどを、独自の判断で決定する権限を持つ。

記録員は、その決定を手で合図するか、記者席用拡声器によって記者席および放送室に伝達し、また要求があれば、そのような決定事項について場内放送員に助言を与える。

クラブ職員およびプレーヤーを含むすべての人は、その決定について記録員に異議を唱えることはできない。

記録員は、あらゆる記録を決定しなければならない。記録員の判断を要することが起きたとき、記録員は、プレイの進行に沿って次の打者が打席に入るまでに記録を決定するように最善の努力をする。記録員は、その裁量で、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、当初の決定を最終の決定とするか、変更するかを決定する。

メジャーリーグのプレーヤーまたはクラブは、試合終了後あるいは決定の変更後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ず、検討が必要と認められ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繰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、各リーグ事務局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（フォーフィテッドゲームおよびコールドゲームを含む）、メジャーリーグではコミッショナー事務局、マイナーリーグでは各リーグ事務局が規定した様式に従って、次の各項を記載した報告書を作成する。すなわち、試合の日時、球場名、試合したチーム名および審判員名、試合のフルスコア、記録に関する規則に特に規定した方式に従って作成した各プレーヤーの個人記録である。記録員は、この報告書を試合終了後できる限り速やかにメジャーリーグではコミッショナー事務局、マイナーリーグでは各リーグ事務局に提出する。

記録員は、サスペンデッドゲームが完了するか、または7.02(b)(4)

位置で試合の記録をとり、記録に関する規則の適用に関して、たとえば打者が一塁に生きた場合、それが安打によるものか、失策によるものかなどを、独自の判断で決定する権限を持つ。

記録員は、その決定を手で合図するか、記者席用拡声器によって記者席および放送室に伝達し、また要求があれば、そのような決定事項について場内放送員に助言を与える。

クラブ職員およびプレーヤーを含むすべての人は、その決定について記録員に異議を唱えることはできない。

記録員は、あらゆる記録を決定しなければならない。記録員の判断を要することが起きたとき、記録員は、プレイの進行に沿って次の打者が打席に入るまでに記録を決定するように最善の努力をする。記録員は、その裁量で、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、当初の決定を最終の決定とするか、変更するかを決定する。

削除 プレーヤーまたはクラブは、試合終了後あるいは決定の変更後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ず、検討が必要と認められ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繰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。

削除

記録員は、試合終了後（フォーフィテッドゲームおよびコールドゲームを含む）、リーグ事務局

が規定した様式に従って、次の各項を記載した報告書を作成する。すなわち、試合の日時、球場名、試合したチーム名および審判員名、試合のフルスコア、記録に関する規則に特に規定した方式に従って作成した各プレーヤーの個人記録である。記録員は、この報告書を試合終了後できる限り速やかにリーグ事務局に提出する。

記録員は、サスペンデッドゲームが完了するか、または7.02(b)(4)

によってコールドゲームとなった試合は、いずれもできる限り速やかにその報告書を提出する。(9.03 参照)

【原注】 記録員は、リーグから指示された場合には、公式記録の報告書を、リーグ事務局でなくリーグの統計員に提出しなければならない。統計員と記録員の間で食い違いがある場合は、その報告書を照合して確認しなければならない。統計員と記録員は食い違いを解決するため協力すべきである。

【9.22 注】 我が国のプロ野球では、“組まれている試合総数、を”行なった試合数、に置きかえて適用する。数の算出にあたり、端数は本条(a)(b)各 [原注] に準ずる。

定義 1 4 CALLED GAME「コールドゲーム」——どのような理由にせよ、球審が打ち切りを命じた試合である。(7.01)

によってコールドゲームとなった試合は、いずれもできる限り速やかにその報告書を提出する。(9.03 参照)

【原注】 記録員は、リーグから指示された場合には、公式記録の報告書を、リーグ事務局でなくリーグの統計員に提出しなければならない。統計員と記録員の間で食い違いがある場合は、その報告書を照合して確認しなければならない。統計員と記録員は食い違いを解決するため協力すべきである。

【9.22 注】 我が国のプロ野球では、“組まれている試合総数、を”行なった試合数、に、“マイナーリーグ、を”イースタン・リーグおよびウエスタン・リーグ、に置きかえて適用する。数の算出にあたり、端数は本条(a)(b)各 [原注] に準ずる。

定義 1 4 CALLED GAME「コールドゲーム」——どのような理由にせよ、球審もしくはリーグ事務局が、その試合の完了する前に打ち切りを命じた試合である。(7.01)

定義 6 3 POSTPONED GAME「ポストポンドゲーム」——どのような理由にせよ、予定された日に開始できず、延期された試合である。

以下、番号を繰り下げる。

以上