

日本野球連盟（社会人野球）内規 現改比較表

現行	改正（案）	備考
<p>1. 使用バットについて</p> <p>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。</p> <p>(1) 公認野球規則（以下「規則」）3.0 2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。</p> <p>※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。</p> <p>(2) 前記（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。</p> <p>※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」が押印または認証シールが貼付されているものである。</p> <p>(3) 前記（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</p>	<p>1. 使用バットについて</p> <p>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。</p> <p>(1) 公認野球規則（以下「規則」）3.0 2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。</p> <p>※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。</p> <p><u>(2) 前記</u>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</p>	<p>(2) を全部削除</p> <p>以下の（ ）番号を繰り上げ</p> <p>番号の繰り上げおよび「(1)」を削除</p>

<p>工業会加盟ブランドは JABA ホームページに掲載)</p> <p>(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、規則 3.0 2(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。</p> <p>(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。</p> <p><b>【着色バットに関する運用基準】</b></p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>②木目を目視できるものとする。</p> <p>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。)</p> <p>(6) 前記(3)によるバットについては、着色バットに関する運用基準の②を適用しないものとする。</p> <p>2. ヘルメットの着用について</p>	<p>加盟ブランドは JABA ホームページに掲載)</p> <p><u>(3)</u> 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、規則 3.0 2(c)に記載の範囲内とする。また、前記(1) <u>および(2)</u>のいずれかに該当するものでなければならない。</p> <p><u>(4)</u> 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。</p> <p><b>【着色バットに関する運用基準】</b></p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>②木目を目視できるものとする。</p> <p>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。)</p> <p><u>(5)</u> 前記 <u>(2)</u> によるバットについては、着色バットに関する運用基準の②を適用しないものとする。</p> <p>2. ヘルメットの着用について</p>	<p>番号の繰り上げおよび「(1) から (3)」を「(1) および (2)」に変更</p> <p>番号の繰り上げ</p> <p>番号の繰り上げおよび「(3)」を「(2)」に変更</p>
--	--	---

<p>(1) ~ (3) 省略</p> <p>3. 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。(規則 5.10(d)[注])</p>	<p>(1) ~ (3) 省略</p> <p>3. 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。(規則 5.10(d)[注])</p> <p><u>4. 臨時代走</u></p> <p><u>投球が打者の頭部に強く当たり走者となる時、審判員の判断により、臨時代走を適用することができる。</u></p> <p><u>臨時代走者は、走者となっている者、投手を除く直前の打順の者とする。</u></p> <p><u>臨時代走を適用してから5分以内に攻守交代となった場合は、その適用から5分を経過する時間を目安として観察を続ける。「社会人野球申し合わせ事項」4)</u></p> <p><u>攻撃側の監督は、観察終了後、選手を交代させるか、試合に復帰させるかを判断し、審判員に通告しなければならない。なお、選手を交代させる場合は、観察時間を待たずに通告することができる。</u></p> <p><u>臨時代走の役割は、アウトになるか、得点するか、またはイニングが終了するまで継続する。臨時代走者に代走を起用することはできるが、元の選手はその後試合に出場できない。</u></p> <p><u>また、臨時代走者の盗塁、得点、残塁等は、実際に塁上にいる選手(臨時代走者)に記録される。</u></p>	<p>「臨時代走」の規定を挿入 以下の項番を繰り下げ</p>
---	---	------------------------------------

<p>4. 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「5回」を「7回」に置きかえて、規則7.0 1(c)の規程を適用する。 〔アマチュア野球内規⑬〕</p> <p>5. サスペンデッドゲーム(一時停止試合)の適用について、次のとおりとする。</p> <p>(1) 次の状態で、7.0 2(a)(3)~(5)の理由により打ち切られた試合は、サスペンデッドゲームとする。</p> <p>①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</p> <p>②正式試合となった後に同点の状態で、球審が試合の打ち切りを命じた場合(規則7.0 1(d)、7.0 2(a)(6))</p> <p>ただし、本項②において、下記(2)「A.」および「B.」のケースは除く。</p> <p>また、本項②において、同「A.」および「B.」のケースを除き、各大会規約等により、その試合をサスペンデッドゲームとはせず、引き分けとすることもできる。</p> <p>(2) 次の状態で、規則7.0 2(a)(3)~(5)の理由により打ち切られた試合は、サスペンデッドゲームとはせず、試合終了となる。</p>	<p><u>5.</u> 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「5回」を「7回」に置きかえて、規則7.0 1(<u>d</u>)の規程を適用する。 〔アマチュア野球内規⑬〕</p> <p><u>6.</u> サスペンデッドゲーム(一時停止試合)の適用について、次のとおりとする。</p> <p>(1) 次の状態で、<u>7.0 1(c)</u>の理由により打ち切られた試合は、サスペンデッドゲームとする。</p> <p>①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</p> <p>②正式試合となった後に同点の状態で、球審が試合の打ち切りを命じた場合(規則7.0 1(d)、7.0 2(a)(<u>2</u>))</p> <p>ただし、本項②において、下記(2)「A.」および「B.」のケースは除く。</p> <p>また、本項②において、同「A.」および「B.」のケースを除き、各大会規約等により、その試合をサスペンデッドゲームとはせず、引き分けとすることもできる。</p> <p>(2) 次の状態で、規則<u>7.0 1(c)</u>の理由により打ち切られた試合は、サスペンデッドゲームとはせず、試合終了となる。</p>	<p>項番の繰り下げ 野球規則改正に伴い(c)を(d)に変更</p> <p>項番の繰り下げ 野球規則改正に伴い「7.0 2(a)(3)~(5)」を「7.0 1(c)」に変更</p> <p>野球規則改正に伴い「7.0 2(a)(6)」を「7.0 2(a)(2)」に変更</p> <p>野球規則改正に伴い「7.0 2(a)(3)~(5)」を「7.0 1(c)」に変更</p>
--	--	---

<p>①正式試合となった後に、同点ではない状態で、球審が試合の打ち切りを命じた場合、打ち切られた際の両チームの総得点でその試合を決する。(規則7.01(g)(4))</p> <p>②正式試合となった後のある回の途中において、次の状態で、球審が試合の打ち切りを命じた場合、両チームが完了した最終均等回の総得点でその試合を決する。(規則7.01(g)(4)[注]①・②)</p> <p>A.先攻チームが打ち切られた回の表で得点して、後攻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後攻チームが得点しないうちに、球審が試合の打ち切りを命じた場合</p> <p>B.先攻チームが打ち切られた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後攻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、球審が試合の打ち切りを命じた場合</p> <p>以下省略</p>	<p>①正式試合となった後に、同点ではない状態で、球審が試合の打ち切りを命じた場合、打ち切られた際の両チームの総得点でその試合を決する。(規則7.01(e)(4))</p> <p>②正式試合となった後のある回の途中において、次の状態で、球審が試合の打ち切りを命じた場合、両チームが完了した最終均等回の総得点でその試合を決する。(規則7.01(e)(4)[注]①・②)</p> <p>A.先攻チームが打ち切られた回の表で得点して、後攻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後攻チームが得点しないうちに、球審が試合の打ち切りを命じた場合</p> <p>B.先攻チームが打ち切られた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後攻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、球審が試合の打ち切りを命じた場合</p> <p>以下省略</p>	<p>野球規則改正に伴い 「規則7.01(g)(4)」を「7.01(e)(4)」に変更</p> <p>野球規則改正に伴い 「規則7.01(g)(4)」を「7.01(e)(4)」に変更</p>
--	--	---