

日本野球連盟(社会人野球)内規

(2021年度)

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「3. 02 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。
※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。
(全日本バット工業会加盟ブランドはJABAホームページに掲載)
- (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3. 02(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。

- 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) 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。
- (7) 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. 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(3. 07 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、グラブ本体と同色系で目立たないもの、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
 - ①メッシュ入りのグラブを認める。ただし、公認野球規則3. 07(a)【注】に規定の通り、本体(捕球面、背面、^{フープ}網)は1色でなければならない。
 - ②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。
- (5) 野手のグラブについて
公認野球規則3. 07(a)「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。」を2017年度より適用する。(白系のグラブ)

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。
 - (3) 打者、捕手、ベースコーチが使用するヘルメットは、(一財)製品安全協会が定めたSG基準に適合する製品でなければならない。
 - (4) 前項にもかかわらず、顔面への投球等により負傷したプレーヤーで、日本野球連盟が承認した場合、フェイスガード付きの打者用ヘルメットの使用を認める。
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。(5. 10 d【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7. 01(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、無死走者1、2塁の状態から行うこととする。
 - ② 打者は、前回正規に打撃を完了した打者の次の打順のものとする。
 - 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2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2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2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6. 01 (g)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6. 01 (g)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。(5. 07(1))〔アマ〕
10. 投手が規則6. 02(c)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。(6. 02(c) (7)ならびに同【原注】および【注】)〔社〕
12. 規則6. 02(8)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。(6. 02(c)【注2】)〔アマ〕

13. 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。(6. 02(c)(8)、6. 02(d)(4)、6. 02(d)(8))〔アマ〕
14. 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を遵守する。
15. 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。
16. 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。(8. 02(b))〔社〕
17. 指名打者ルールを使用する。(5. 11)〔社〕
18. 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。