

## 2019 ルール改正点 一覧

**【P21】 1-65項 ストライク ゾーン STRIKE ZONE** とは、打者が自然に構えたとき（スイングする前）の「みぞおち」（上限）と「膝の皿の底部」（下限）の間の、本塁上の上方空間をいう。

（※詳細はR 7-4項ストライクを参照のこと）

（注1） 高低においては、球の最上部（トップ）が上限に接するか、それより下を通過すれば「ストライク」である。

また、球の最下部（底部）が下限に接するか、それより上を通過すれば「ストライク」である。

（注2） 内・外角は、ホームプレートを上から見た状態で、ホームプレートに球が接すれば（球がホームプレート上にかかっていなくても）「ストライク」である。

（注3） ホームプレート上に想定される五角柱の空間のどこかを球が通過すれば「ストライク」である。ただし、正しい投球が地面につく前にホームプレートの後端を通過しなければ「ボール」である。

### 【P40】 3-7項 ユニフォーム

#### 2. ユニフォームナンバー (UN/UNIFORM NUMBER)

ユニフォームナンバーは、背中と胸下につける。

監督は30、コーチは31・32、主将は10、他のプレイヤーは1から99までの番号とする。

数字の大きさは、背中は15cm以上、胸は6cm～12cmとする。

ユニフォームの背中に、個人名・チーム名・R 3-8項に規定された宣伝広告（企業名・商品等）に類するロゴマークをつけるときは、ユニフォームナンバーの上部に全員がつけること。（個人名はローマ字表記のみとする）

### 【P41】 3-8項 ユニフォーム及び帽子・ヘルメットの宣伝広告表示

ユニフォーム及び帽子・ヘルメットには、宣伝広告（企業名・商品等）に類するロゴマークを表示することができる。ただし、表示方法は次の通りとする。

(1) ユニフォームに表示できる場所は左胸一箇所、背面（ユニフォームナンバーの上）一箇所、左袖一箇所、右袖一箇所、ズボン左右一箇所ずつとし、その大きさは、それぞれ「縦50mm×横120mm」を超えないものとする。

(2) 表示するロゴマークは全員が同じでなければならず、全員のユニフォームに表示しなければならない。

(3) 帽子・ヘルメットに表示できる場所は左右それぞれ一箇所ずつとし、すべての帽子・ヘルメットの同一箇所に表示する。

大きさは、それぞれ「縦50mm×横120mm」を超えないものとする。

(4) 広告表示は危険性のないように表示し、容易に欠落するような簡素な表示方法は避けること。光を反射させる素材や、ボールをかたどったり、またはボールを連想させるようなデザイン、あるいは公序良俗に反するものであってはならない。

(5) 表示されたロゴマークが不適當であると日本協会が判断した場合は、チームに対して広告表示

を停止させることができる。

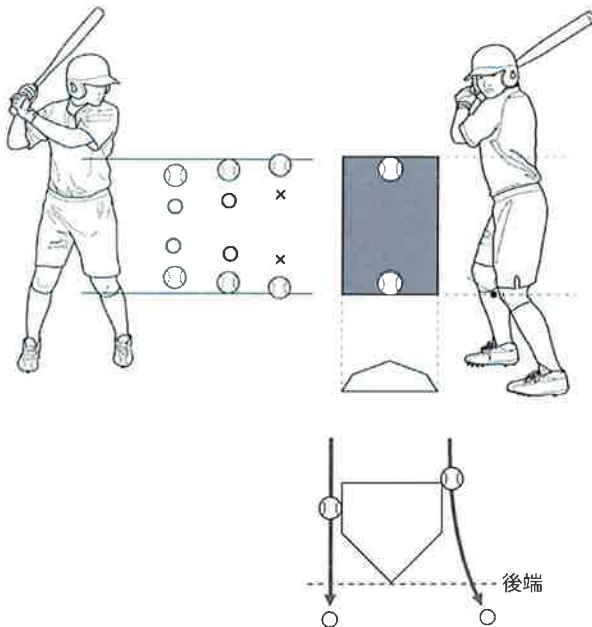
- (6) チーム名、ユニフォーム・帽子・ヘルメットの製造メーカー名・ロゴマークについては上記(1)～(5)までの規定は適用しない。

### 【P59】 6－1項 投球の準備

1. 投手は球を持たないで、投手板上またはその付近で投球姿勢をとってはならない。
2. 捕手が捕手席内にいないときは、投手は投球位置にいるとはみなさない。
3. 投手板を踏むときは、必ず両手を離して、軸足を投手板に触れておかなければならない。  
(注) 両足を投手板に触れておくか、軸足を投手板に触れながら自由足を後方（投手板の両端の後方延長線内）に置くことができる。  
そのとき、一塁と三塁を結んだ線に両腰を合わせる。
4. 捕手のサインを見るときは、投手板上で両手を離して、グラブあるいは投球する手に球を保持しなければならない。
5. 投球動作に入るときは、身体の前または横で球を両手で持ち、両足を投手板に触れている状態、もしくは軸足を投手板に触れながら自由足を後方に置いた状態で、2秒以上、5秒以内身体を完全に停止しなければならない。  
(注) 完全停止後、自由足を投手板から後方に引いたり、あらかじめ後方に置いていた自由足をさらに後方に引いた場合は不正投球となる。

### 【P73～74】 7－4項 ストライク

1. 正しい投球が地面につく前にストライクゾーンを通過したとき。



- (注1) 「ストライクゾーン」とは、打者が自然に構えたとき（スイングする前）の「みぞおち」（上限）と「膝の皿の底部」（下限）の間の本塁上の上方空間をいう。

- (注2) 高低においては、球の最上部（トップ）が上限に接するか、それより下を通過すれば「ストライク」である。  
また、球の最下部（底部）が下限に接するか、それより上を通過すれば「ストライク」である。
- (注3) 内・外角は、ホームプレートを上から見た状態で、ホームプレートに球が接すれば（球がホームプレート上にかかっていなくても）「ストライク」である。
- (注4) ホームプレート上に想定される五角柱の空間のどこかを球が通過すれば「ストライク」である。ただし、正しい投球が地面につく前にホームプレートの後端を通過しなければ「ボール」である。

## 【P88～89】 8－4項 走者に安全進塁権が与えられる場合

2. 野手が走者の走塁を妨害したとき。

次の場合は走塁妨害を適用する。

- (1) 野手が球を持っていないとき。
- (2) 野手が打球の処理をしようとしていないとき。
- (3) 野手が空タッチをしたとき。
- (4) 野手が球を持って、走者を塁（ベース）から押し出そうとしたとき。

### 〈効果〉 2

走塁妨害が発生したとき（ランダウンプレイを含む）は、

- (1) ディレードデッドボール。
- (2) 走塁を妨害された走者および他の走者は、審判員の判断により妨害がなければ達していたと思われる塁までの安全進塁権が与えられる。

- (注1) 走塁妨害は野手が走者に触れなくても走者の走塁に影響を与えたかどうかを審判員が判断する。
- (注2) 走者が塁に達しようとしているとき、野手は塁の前縁を空けなければならない。  
野手がこれに違反したため、走者が塁に触れることができなかったときは、走塁妨害が適用される。（走塁妨害は走者が帰塁するときにも適用される）
- (注3) 走塁を妨害された走者は、その塁間ではアウトになることはない。この走者は次の塁に進むか、触塁した塁に戻らなければならない。  
ただし、走塁妨害のちに、引き続き守備妨害が発生したときは、守備妨害を優先する。
- (注4) 走塁を妨害された走者は、審判員の判断により、妨害がなければ達していたと思われる塁より先に進んで触球されたときは、アウトになる。
- (注5) 「空タッチ」も走塁妨害であり、審判員の判断により退場になる場合もある。

## 【P103～104】 9－1項 ボールデッド

1. 審判員が“タイム”を宣告したとき。
2. 球審がプレイと直接関係のない他の義務を果たすためにその位置を離れたとき。
3. 投手が球を受けるか、あるいは球審がプレイを指示したのち、20秒以内に次の投球をしなかったとき。
4. 無効投球が宣告されたとき。
5. 投球が場外に出たりバックネットに挟まったとき。

6. 投球が打者の身体や衣服に触れたとき。
7. 次打者が守備の妨害をしたとき。
8. 球審が“プレイ”を宣告したのち、打者が10秒以内に打撃姿勢をとらなかったとき。
9. 打者が片足を完全に打者席外に踏み出して打ったり、バットに当てたとき。
10. 打者が不正バットあるいは変造バットを持って、打者席に入ったとき。
11. 投手が投球のため投手板に触れたのち、打者が反対側の打者席に移ってアウトになったとき。
12. 打者が捕手の守備を妨害したとき。
13. 打球がファウルボールになったとき。
14. 打球が直接あるいは間接に競技場外へ出たとき。
15. 打者走者が、スリーフットレーンの外側を走って野手の守備を妨害したとき。
16. 打者走者が後ずさりアウトになったとき。
17. 打者走者が本塁上のプレイを妨害したとき。
18. フェアボールが投手を含む内野手に触れる前、あるいは投手を除く内野手を通過する前に、フェア地域上の離塁中の走者が審判員に触れたとき。
19. 走者が投球より早く塁を離れ、アウトを宣告されたとき。
20. 走者が野手の処理し損なった打球を故意に蹴ったとき。
21. アウトを宣告された打者・打者走者・走者が守備妨害をしたとき。
22. 走者が故意に逆走して守備を混乱させたとき。
23. 走者が球を持っている野手に落球を狙って衝突したとき。
24. 送球やフェアの打球が**ブロックボール**やオーバースローになったとき。
25. 野手が“故意落球”をしたとき。
26. 野手が打者の視界内に位置したり、守備位置を変えたりして、故意に打者を惑わすような行為をしたとき。
27. 野手がボールインプレイの球を競技場外に出したとき。
28. ベースコーチが本塁方向に走って本塁への送球を誘ったとき。
29. 攻撃側のメンバーが守備妨害をしたとき。
30. 放置された用具に送球が触れたとき。
31. 打球・送球および守備者が、打者・走者の頭から離れたヘルメットに触れて守備の妨害になったとき。
32. チームメンバー以外の者が競技場内に入り守備妨害したとき。
33. 打者が故意四球を得たとき。
34. ボールインプレイになる場合を除くすべてのとき。