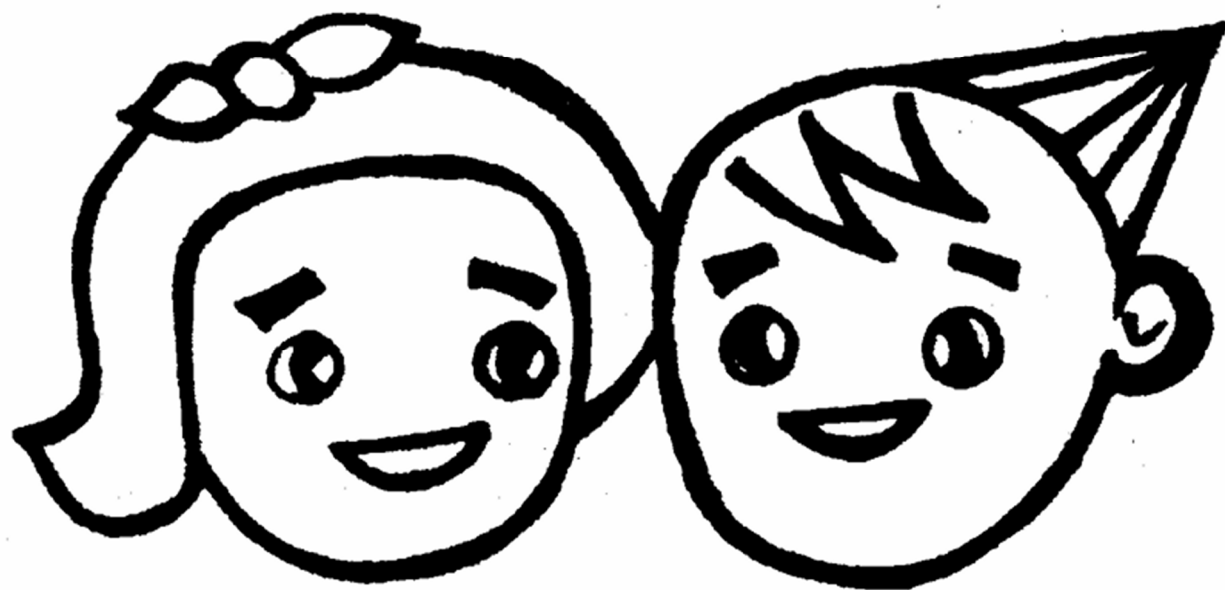


福山市フットベースボール 規 則

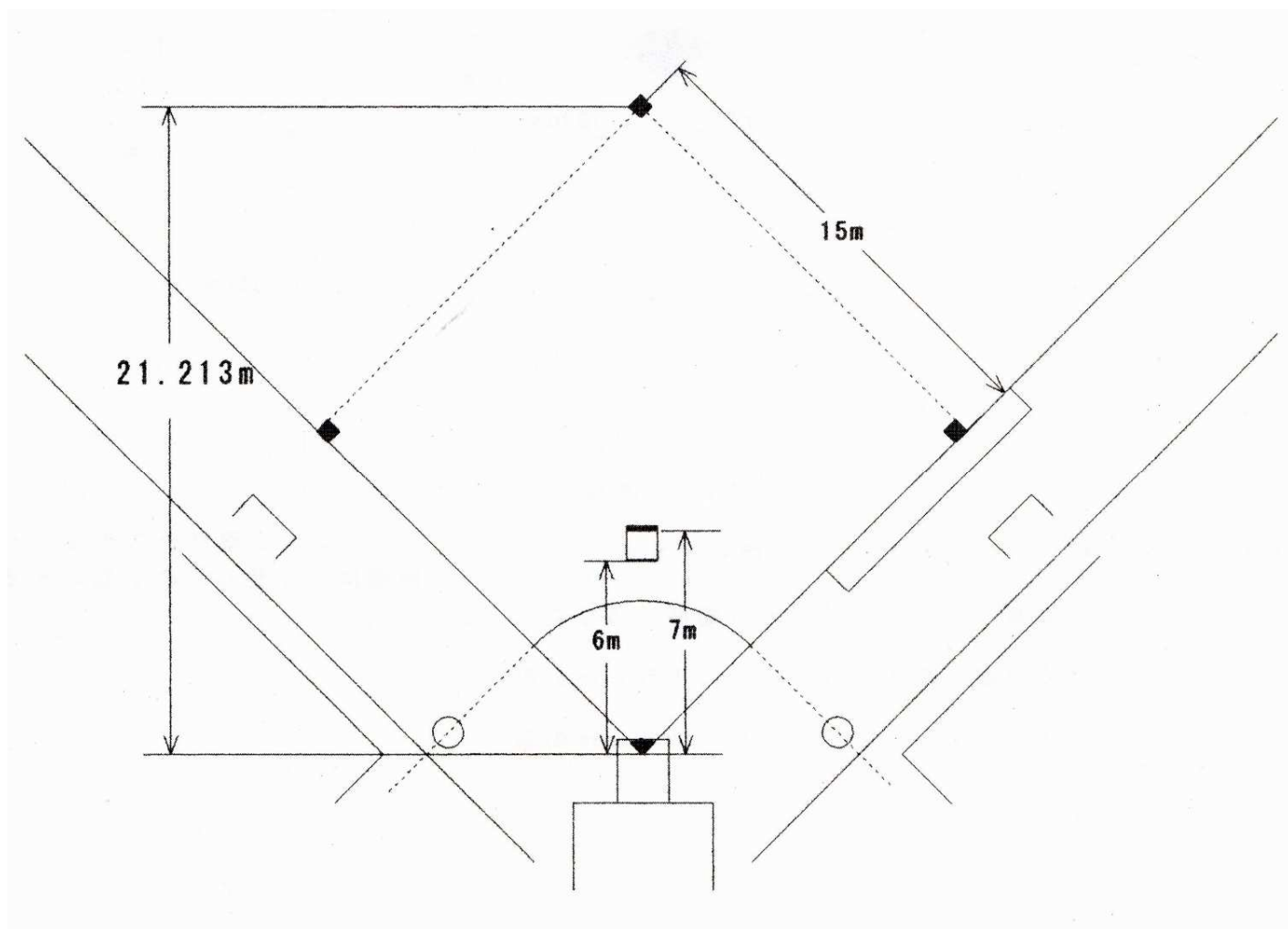


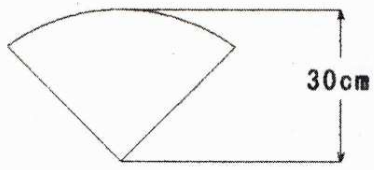
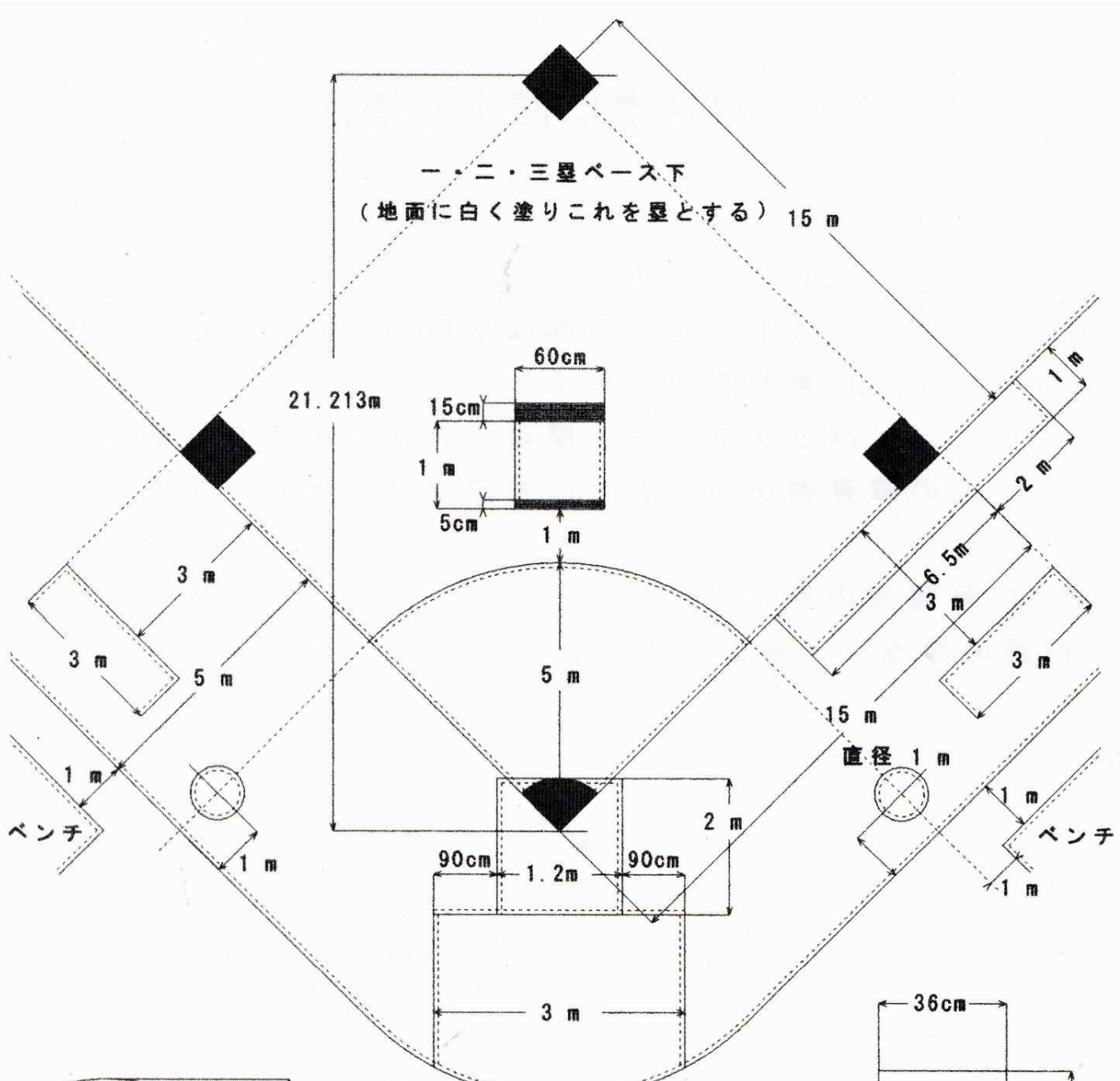
福山市子ども会育成協議会

第1 競技場に関する規定

(1) 競技場

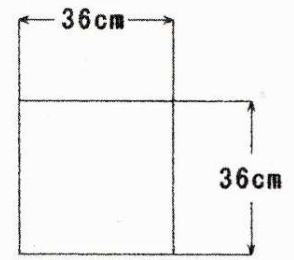
1. フットベースボール競技場は地域内に競技の進行を防げないよう障害物を取り除く。
2. 地域内にバックネット、塀垣、スタンドまたは観覧者その他の障害物があるときは特別グラウンドルールを制定する。
3. 内野諸線の引き方
内野の諸線は、別図の通り。





本塁ベース寸法

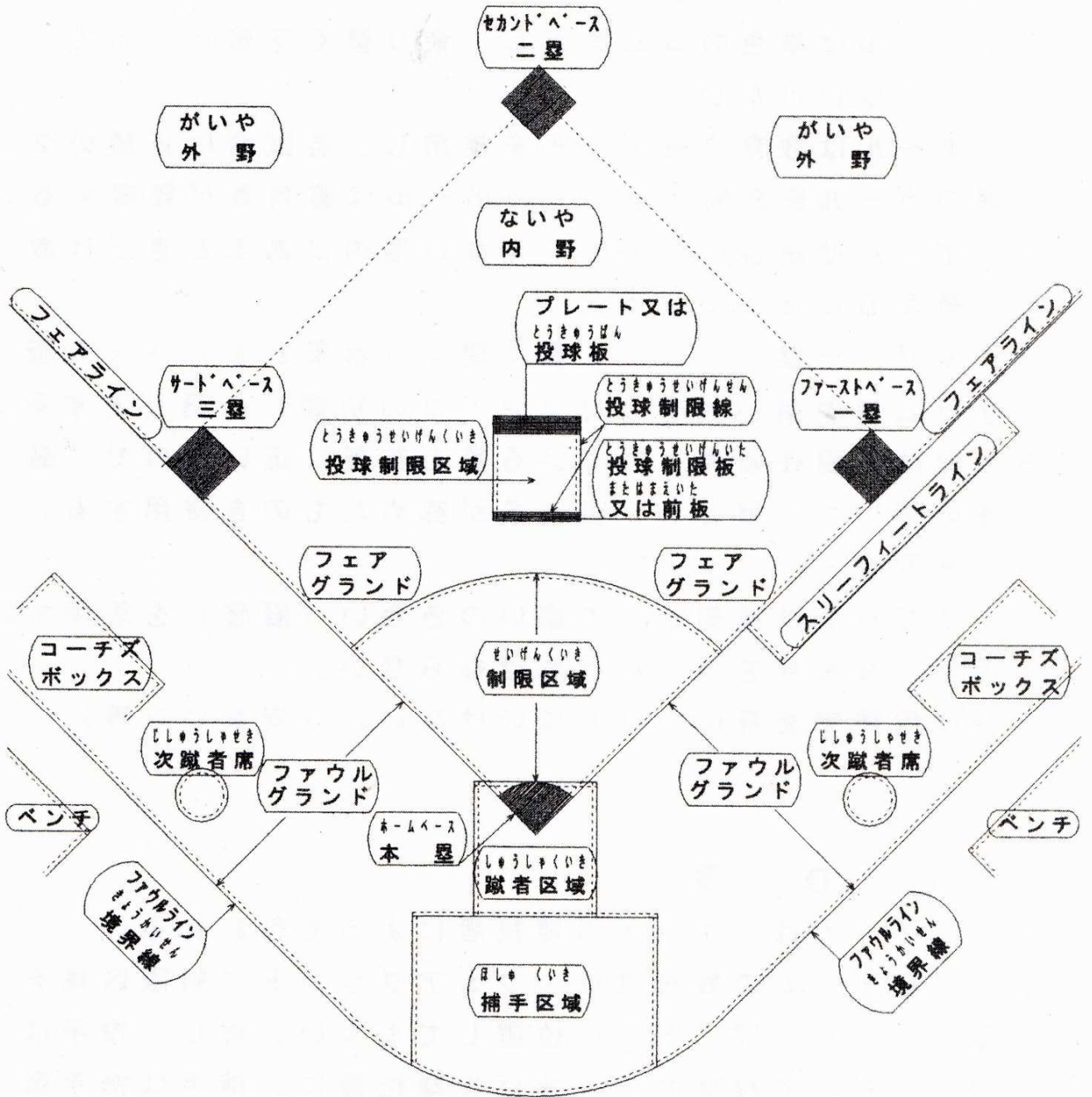
(注) ラインはすべて
5cm巾で内側
に線引きする。



一・二・三塁ベース寸法
(地面に白く塗りこれを塁とする)

- ◎ 本塁ベース・投球板及び前板は埋込むこと。
- ◎ 投球板・長さ60cm 巾15cmの板
- 投球前板・長さ60cm 巾5cmの板

競技場の名称



第2 用具と競技者に関する規定

[1] 用具

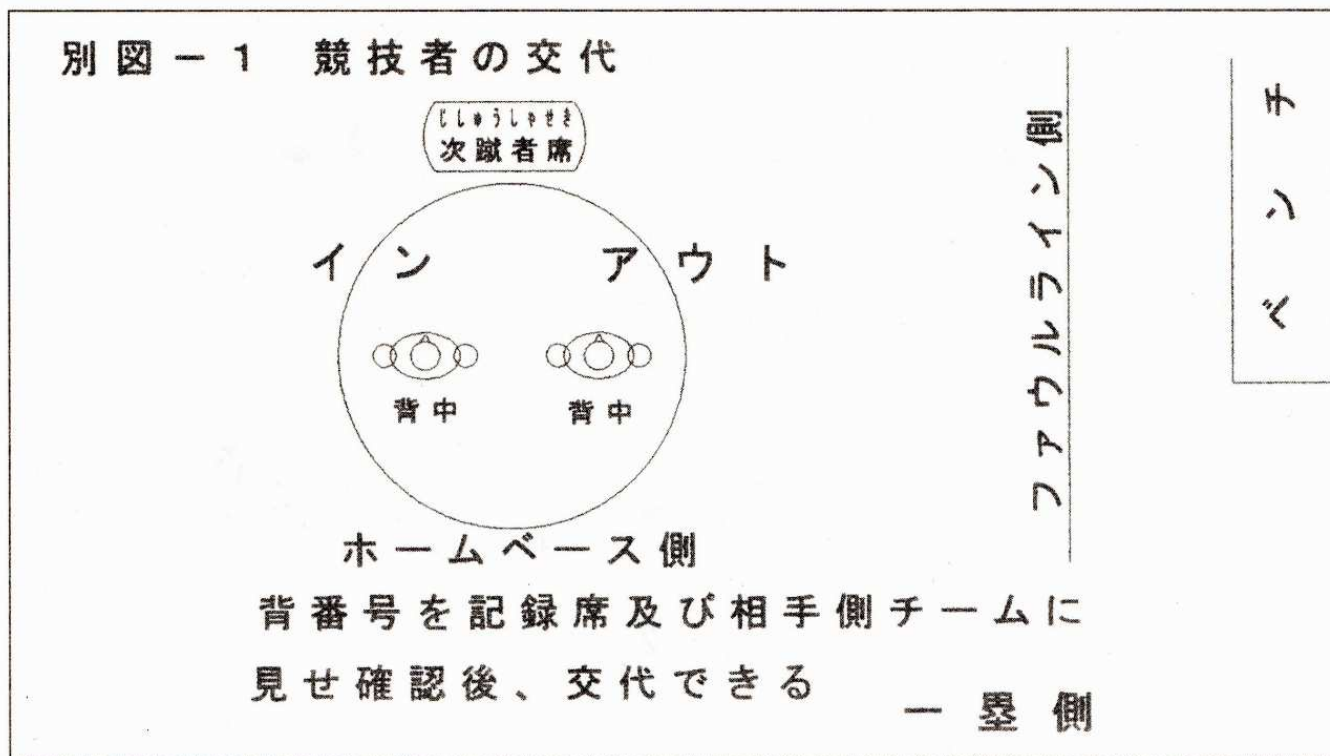
1. ボールは単色のゴム製とし、余り堅く空気がつめてあってはいけない。(空気圧0.38kgf/cm²を目安とする)
2. ボールは教育2号ボールを使用し、各試合に正規の2個のボールを準備する。そのボールは審判員が管理する。
3. ボールは試合中、やむをえない理由があるときだけ取り替えることができる。
4. 本塁、一塁、二塁、三塁に置く(移動ベースとする)ベース板はゴム製を用い大きさは(P-2の別図)の通りとする。
5. 靴は、運動靴(ひも付き)とし、審判員が認めたものを使用する。
6. 各競技者は原則として揃いの色合い(服装)を着用すると共に背番号をつけなければならない。
特に危険物を身につけてはいけない。(安全ピン等)

[2] 競技者

1. 1チームは、10名の競技者によって行われる。
2. 守備チームの競技者は、フェアグラウンド(制限区域を除く)内ならば、どこに位置してもよい。但し、投手は蹴者に対して投球するときは投球位置に、捕手は捕手区域内で守備をしなければならない。
3. 補欠競技者は自己チームの、攻撃順に記入されている競技者と交代することができる。但し、交代して退いた競技者は、その競技にコーチとして以外は再び参加出来ない。

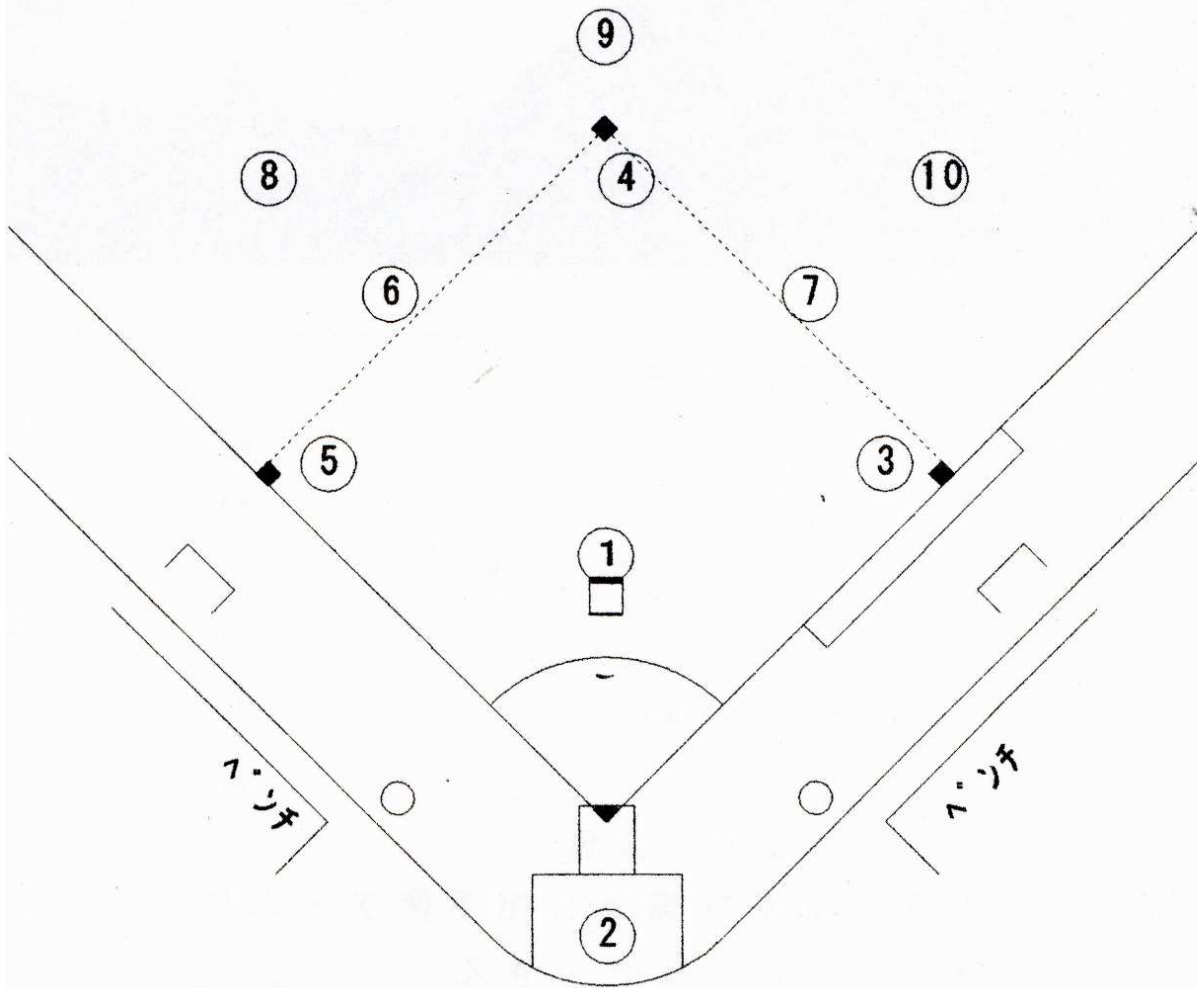
4. 競技者の交代（補欠の交代、守備位置の交代）は必ず監督により主審に通告しなければならない。

（交代方法は別図-1による）



5. 名称と守備位置

	名	称	略号	
バッテリー	1	投手	ピッチャー	投
	2	捕手	キャッチャー	捕
内野手	3	一塁手	ファースト	一
	4	二塁手	セカンド	二
	5	三塁手	サード	三
	6	左遊撃手	左ショート	左遊
	7	右遊撃手	右ショート	右遊
外野手	8	左翼手	レフト	左
	9	中堅手	センター	中
	10	右翼手	ライト	右



(6)

第3 競技の種類に関する規定

[1] 正式競技

競技は原則として両チーム7回の攻守を完了または50分を経過した後、得点を合計して総得点の多い方を勝ちとする。但し、次の場合は正式競技として競技は終了し、それまでの両チームの得点によって勝敗を決める。

1. 両チームの得点が7回完了しても同点のときは、さらに回を重ねて相手の得点を超過、または50分を経過するまで、競技を継続する。
2. 両チームとも5回以上の攻撃を完了、または30分を経過したとき、日没または不慮の事故（降雨、火災、その他）で審判員が競技の打ち切りを宣告したときは、得点差で勝敗を決定する。
3. 競技終了後、またはゲームの途中に「1」の2の理由で試合の中止をしたとき両チームの得点と同じの場合、正式引き分けとする。その場合の勝敗は抽選によって決定する。

[2] 没収試合

次の場合、主審は没収競技を宣告し過失のないチームを勝利とする。

1. 正式競技開始時刻に到着しないか、競技を行うことを拒絶したとき。
2. 主審が「プレー」を宣告しても、競技に参加しないとき。
3. 審判員の警告を無視し、故意に反則を重ねたとき。
4. 競技者が9人以下となったとき。

[3] 攻守と競技場の選定の方法

最初に蹴るか、守るかの選択権は原則として「ジャンケン」によって決定する。

[4] 作戦タイムの回数

作戦タイムは1試合各チーム5回までとし、1イニング2回までとする。(1イニングとは自チーム守備、攻撃を含む)

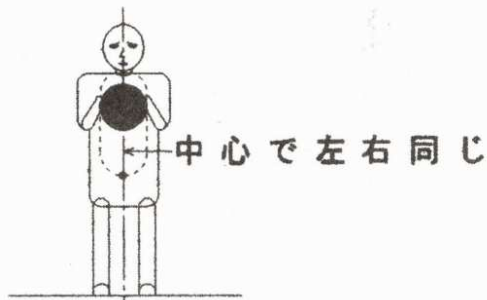
第4 投手に関する規定

[1] 投手規定

1. 投手は、投球するとき、本塁ベースに向かって正体(別図-2)し、両手で球を胸の前(別図-3)で保持し両足の爪先及びかかとを正しく地に着け、プレートに触れて(別図-5)立ち、バックスイングを始める前に1秒間以上完全停止し、片手で投球しなければならない。
2. 捕手は投手の投球が終わるまでは捕手区域に位置していなければならない。
3. 投手が投球するには、軸足でない足を投球板の前方に一步踏み出すことができる。軸足は投球が終わる(ボールが手から離れる)まで投球板に触れていなければならない。
4. 投手は、投球制限区域(投球制限区域内に第1バウンドする)内に投げなければならない。(別図-6)
5. 次の場合は無効投球とする。
 - ア. 競技停止中に投球したとき。
 - イ. 蹴者が蹴者区域内に入っていないうちに投球したとき。
 - ウ. 捕手が捕手区域内に位置していないとき投球したとき。
 - エ. 走者が離塁アウトになったとき。但し、主審のコールの方が早いときは、有効投球とする

別図 - 2

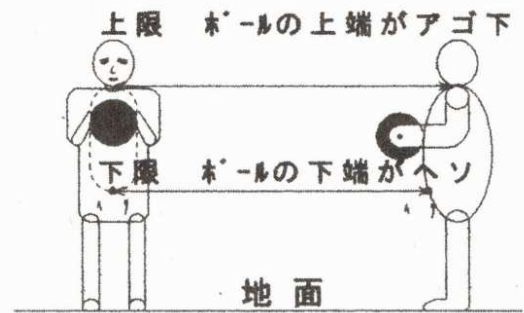
投手の正体



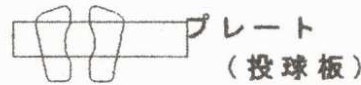
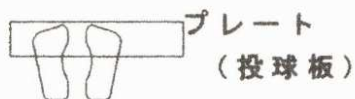
ホームベースを見、ホームベースに向かって左右対称

別図 - 3

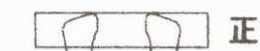
球の保持



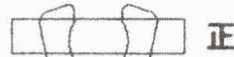
別図 - 5 両足の爪先



両足の爪先、かかとを正しく地に付けプレートに触れて立つ



離れてもよい



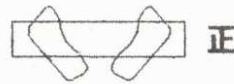
離れてもよい



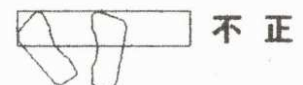
爪先が平行でない



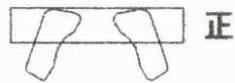
爪先を開いても
左右同じ



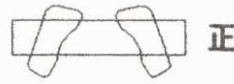
爪先を開いても
左右同じ



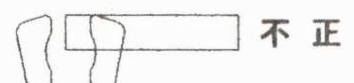
正体 (左右別々)
にならない



かがとを開いても
左右同じ



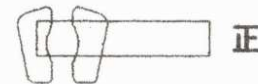
かがとを開いても
左右同じ



片足がプレートより
はずれている



一方の足が半分以内
(片足の一部)



一方の足が半分以内
(片足の一部)

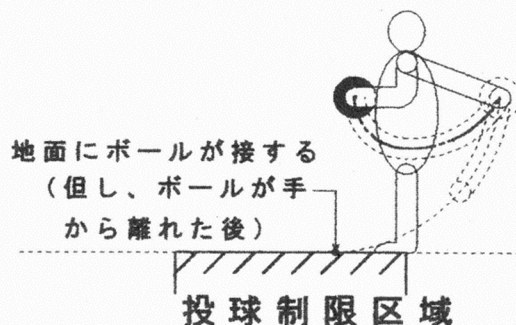
別図-4 投球の一連動作



球を1秒間以上保持した後、
バックスイングに入り、片手で投球
(球が手から離れるまで)
するまでを一連の動作とする

別図-6

投球制限区域の
第1バウンド



[2] 不正投球

次の場合には、審判員は不正投球を宣告（別図-7）し、蹴者にはワンボールを宣告する。（不正投球が宣告されると同時に球は「死せる」ものとみなされ、その後の競技は停止となる。以後ボールデッドと称する）

1. 「1」の1の規定に反して蹴者に投球したとき。
2. 「1」の3の規定に反して投球したとき。
3. 「1」の4の規定に反して投球したとき。
4. 投手が20秒以上投球準備姿勢にあるとき。
5. 投手が投球動作を起こしながら蹴者に投球しなかったとき。
6. 投手の投球が一連の動作と審判員が認めなかったとき。

別図-7 不正投球の宣告

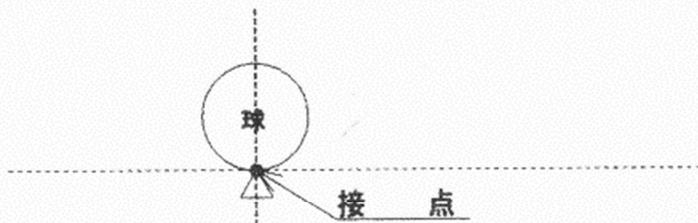
審判はホイッスルを吹き投手に向かって指差し
「不正投球」と宣告する。

[3] ス ト ラ イ ク

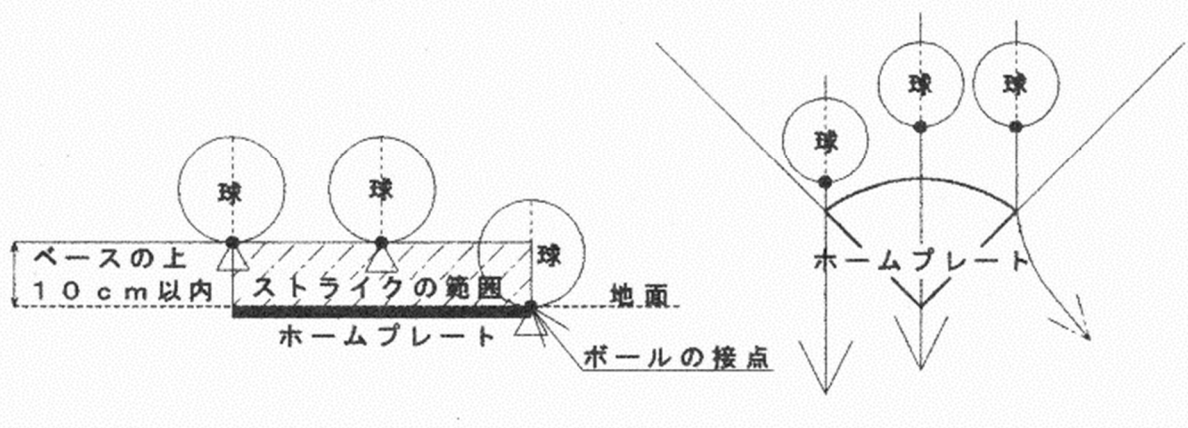
1. ストライクとは投手が規定通りの投球をし、ホームプレートにボールが触れて通過したものをいう。但しホームプレート上10cm以内はプレートに触れたものとする。(別図-9)
2. 投手が蹴者に正式に投じた球を蹴者が蹴ったが球に触れなかったとき。(蹴者がクラブリ)
3. 蹴者区域内で投手の投球した球に触れたとき。
(ファウルボール)
4. 蹴ったファウルキックが地面に落ちたとき。
5. キックしたボールが制限区域内に停止したとき。
(ファウルボール)

※判定はボールの接点です。(別図-8)

別図-8 ボールの接点

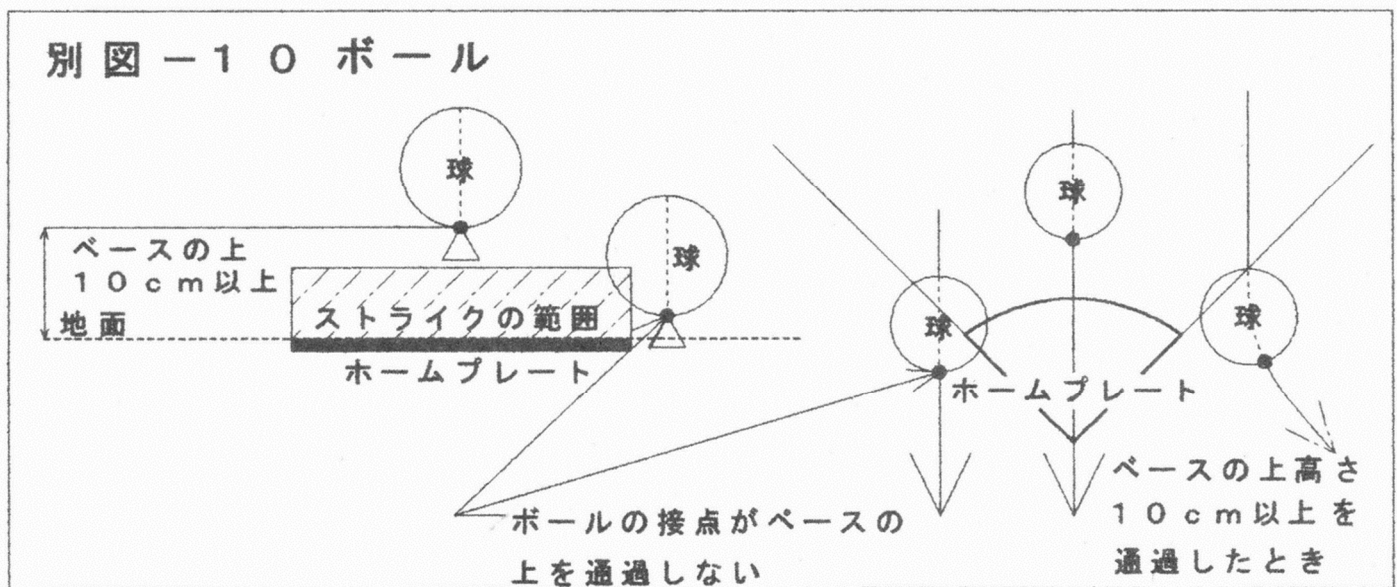


別図-9 ストライクの範囲



[4] ボール

1. ボールとは、投手が蹴者に規定通り投球してホームプレートにボールが触れないで蹴者の身体にも触れなかったものと、プレートに触れても通過しなかったものをいう。(別図-10)
2. 不正投球が宣告されたとき。(第4の[2]の1から6まで)
(別図-7)
3. 蹴者がキックする前に野手が制限区域内に入ったとき。
又は、野手がファウルグラウンドに出たとき。
(この場合にはボールデッドとなる)
※判定はボールの接点です。(別図-8)



第5 蹴者に関する規定

[1] 蹴者の位置

攻撃側のチームの競技者は、順序（提出したメンバー表）に従って蹴者区域内に立たなければならない。

（次蹴者は、次蹴者席で低い姿勢で待つ、このとき地面にお尻をおろさない）

[2] 蹴者順

1. 両チームの監督は、そのチームの蹴者順を競技開始前に記録席に提出しなければならない。
2. 第1回以後の各回の第1蹴者は前回に最後の攻撃をした蹴者の次の攻撃順位にある競技者が蹴者となる。

但し、塁上の走者が離塁が早すぎたため「離塁アウト」となり、それが第3アウトとなったときは、次回は再びその蹴者が第1蹴者となる。

[3] フェアキックボール（別図—12）

フェア・キックとは、蹴者が正式に蹴った球であって次にあげるものを言う。

1. 本塁・一塁または本塁・三塁間のフェアグラウンド内に止まったもの。但し、制限区域内に止まったものは除く。
2. バウンドしながら外野の方に越す場合にフェアグラウンドに触れながら通過したもの。
3. 一塁または、三塁のベースに当たったもの。
4. フェアグラウンドで審判員に触れたもの。
5. 最初に落ちた地点が一塁もしくは三塁を越した外野の方のフェアグラウンド内にあったもの。

6. 蹴者が蹴者区域内に居て投球したボールが蹴者に当たり、フェアグラウンド内に入ったとき。

7. フェアグラウンドで野手が触れたもの。

※判定はすべてボールの接点です。(別図—8)

[4] ファウル・キックボール(別図—13)

ファウルキックボールとは、蹴者が正式に蹴った球であって次にあげるものを言う。

この場合すべてボールデッドとなる。

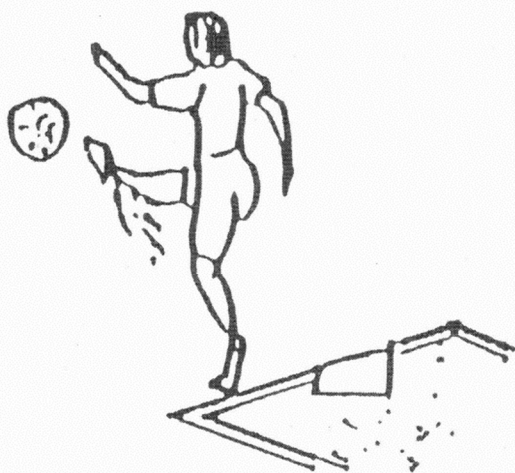
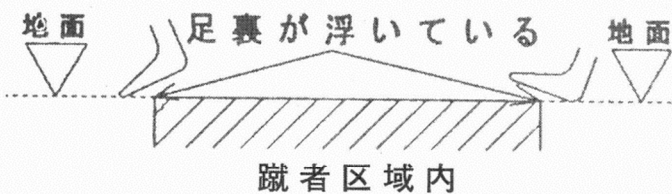
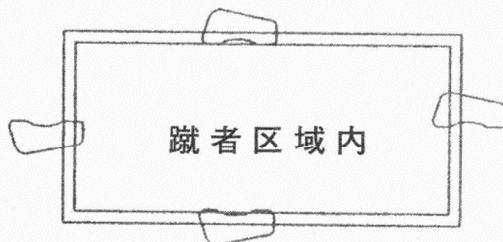
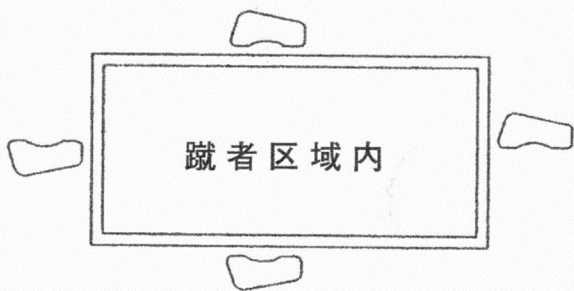
1. 本塁・一塁間または本塁・三塁間のファウルグラウンド内に止まったもの。
2. 一塁または、三塁をバウンドしながら外野の方へ越したときにファウルグラウンドに触れながら通過するか、または、ファウルグラウンド上を通過したもの。
3. 最初に落ちた地点が、一塁もしくは三塁を越した外野のファウルグラウンド内であったもの。
4. ファウルグラウンドで審判員に触れたもの。
5. 制限区域内に止まったもの。
6. 蹴者が蹴者区域内にいて投球したボールが、蹴者にあたりファウルグラウンド内に止まったとき。
7. 蹴者区域内でのダブルキック又は、両足でバンドをしたとき。
8. ファウルグラウンドで野手が触れたもの。

※判定はすべてボールの接点です。(別図—8)

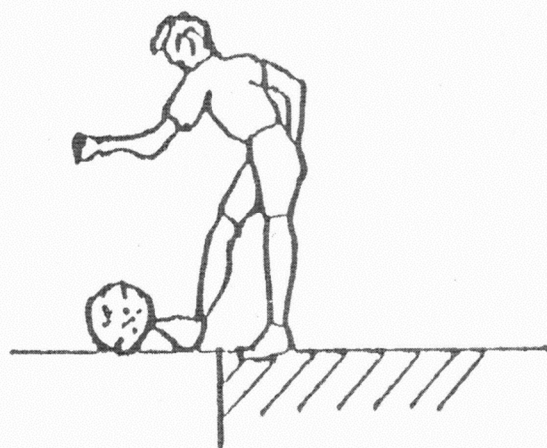
[5] 不正蹴球

不正蹴球とは、蹴者が軸足または蹴る足を蹴者区域外に完全に踏み出して蹴ったもの(別図—11)と、進行方向をかえる場合のダブルキックをいう。この場合、すべてボールデッドとなる。

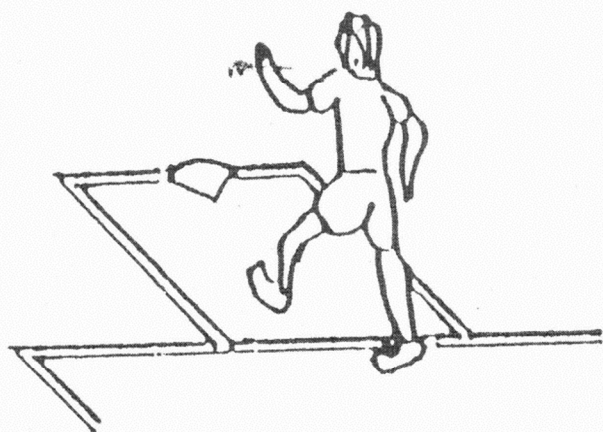
別図 - 1 1 不正蹴球



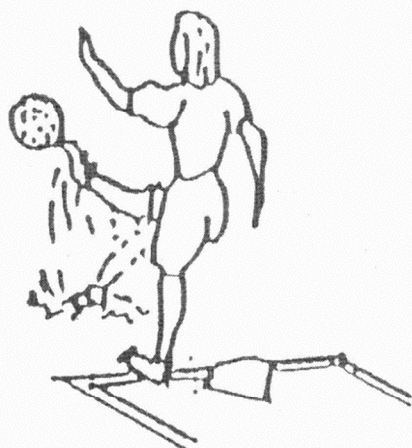
キックする前に軸足が蹴者区域外に踏み出している。かがとが浮いている。



キックすると同時に蹴る足が蹴者区域外の地面に触れてキックしたとき



蹴る前に一旦蹴者区域外へ踏み出した後、蹴者区域内でキックしたとき。



キックする前に蹴る足が蹴者区域外の地面に触れた後、キックしたとき。

[6] 蹴者がアウトとなる場合

次の場合には、蹴者がアウトとなる。

1. その順番ではない蹴者(不正位者)が蹴ったとき。
不正位蹴者のキックが完了し、投手が次の蹴者に投球する前にアピールされたときは、正位蹴者がアウトを宣告される。
但し、次の場合には、蹴者はアウトにならない。
 - ア. 不正位蹴者がキックを完了する以前に、その誤りが発見されたときは正当順位の蹴者がボールカウントを引き継ぎ代ってキックに着くことが許される。
 - イ. 不正位蹴者のキックが完了し、投手が次の蹴者に第1球を投げたならば[6]の1.の効力はなくなり、キックは正当化される。この場合、次の蹴者順は正当順位ではなくキックを完了した次の蹴者である。
2. 蹴者が主審の催促があってから1分以内に定位置につくことを怠ったとき。
3. フェアまたはファウル・フライが正規に野手に捕られたとき。
4. 第3ストライクを宣告されたとき。
5. 蹴者が不正蹴球をしたとき。([5] 不正蹴球の行為)
この場合は、ボールデッドとなる。
6. 蹴者が定位置外に踏み出して捕手の捕球・守備動作を妨げようとしたり、妨げたとき。この場合は、ボールデッドとなる。
7. 蹴者がキック前、蹴者区域外に一旦出て、再度区域内に入りボールに触れたとき。この場合は、ボールデッドとなる。
8. 蹴者がキック後、蹴者区域外でボールに触れたとき。
この場合、ボールデッドとなる。

9. 蹴者が投球したボールをさけるため、蹴者区域外に出てボールに触れたとき。

この場合、ボールデッドとなる。

10. 蹴者走者がフェアキックにより、一塁に達するまでに野手の攻撃をさけるため後退、停止、走塁のスピードをゆるめたと、審判員が判断したとき、又は走塁線上より左右1 m以上離れたとき。

この場合、ボールデッドとなる。

11. 無死または一死で走者が一塁・一二塁・一二三塁・一三塁のとき、ダイヤモンド内で野手がフェアの飛球を故意に落としたとき、審判員が判断したとき。

この場合は、ボールデッドとなる。

12. 野手が飛球を捕えようとするのを観衆が明らかに妨害したとき。

この場合、ボールデッドとなる。

第6 走塁に関する規定

[1] 走 塁 の 順 序

走塁は、一塁・二塁・三塁・本塁の順序で、ベースに触れて進む。
また前に居た塁に帰塁する必要があるときは、その反対の順で触れて戻らなければならない。

[2] 蹴者が走者となる場合

次の場合には蹴者は直ちに走者となる。

(一塁に着くまでは蹴者走者と呼ぶ)

1. 蹴者がフェアキックをしたとき。
2. 主審が「四球」を宣告したとき。(安全進塁)
(この場合、ボールデッドとなる)
3. 捕手が蹴者の蹴球を妨害したとき。(安全進塁)
(ボールデッド)

[3] 走 者 の 進 塁

1. 各走者は自分より手前の塁に全て走者が居る場合には、蹴者がゴロのフェアキックをしたとき、又は四球のときには必ず次の塁に進塁しなければならない。
 - ア. 進塁しないで塁上にそのまま居て守備側にボールを当てられるか、又はタッチされるとその走者はアウトとなる。
 - イ. 進塁しなければならない走者より後位の走者がその塁に着くまでにアウトになったときは、その走者はそのまま居ることができる。
2. 2人の走者が同時に同一の塁を占めたときは、最初に正しくその塁を占めた前位の走者がその権利を有する。(ホースの場合は除く)。

[4] 走者が安全に進塁し得る場合

次の場合には、走者はアウトにされることなく1個の塁を進むことができる。この場合すべてボールデッドとなる。

1. 蹴者が蹴ろうとした場合、捕手に妨害されたとき。
(蹴者が一塁に)
2. 投手の蹴者に対する投球が境界線を通じたときは、すべての走者に1個の進塁が与えられる。この場合ボールデッドとなる。
3. 走者が野手の妨害によって走塁を阻止された場合。
この場合には、状況に応じて四氏審判が協議する。
4. 送球及び返球された球が境界線を通じたときは、すべての走者に1個の進塁が与えられる。(パスボール)
この場合ボールデッドとなる。
5. フェアキックの球が境界線を越したときは、すべての走者に1個の進塁が与えられる。(パスボール)
この場合ボールデッドとなる。
6. 塁間の走者に野手が球を投げ、その球が走者に当たり地面に落ちる以前に境界線を越したときは、他の走者に1個の進塁が与えられる。(パスボール)
この場合ボールデッドとなる。
7. 第6の「2」 2. (「四球」の宣告) のときは、それぞれのすぐ前の走者は1個の進塁が与えられる。

[5] 走者が塁に戻る場合

走者は次の場合、アウトにされることなく、元の塁に帰らなければならない。

1. 主審がファウルキックと宣告したとき。
この場合ボールデッドとなる。
2. 主審が不正蹴球を宣告したとき。
この場合ボールデッドとなる。
3. 守備妨害をした蹴者、蹴者走者および走者にアウトを宣告したとき。(アウト以外の走者)
この場合ボールデッドとなる。
4. 投手が投球準備姿勢(主審がホイッスルを吹いた瞬間)となったとき塁間にある走者。この場合ボールデッドとなる。
5. 一塁を走り越してファウルグラウンドより帰塁するとき(別図-14)
6. 野手の投げた球がそれて、一塁ベースを踏んで通り越した走者に球が触れたとき。
この場合セーフのボールデッドとなる。
7. 野手の投げた球がランナーコーチまたは次蹴者に触れた場合即ボールデッドとなる。
但し、野手が故意に当てたと審判員が認めたときは、フリーである。

[6] 走者がアウトになる場合

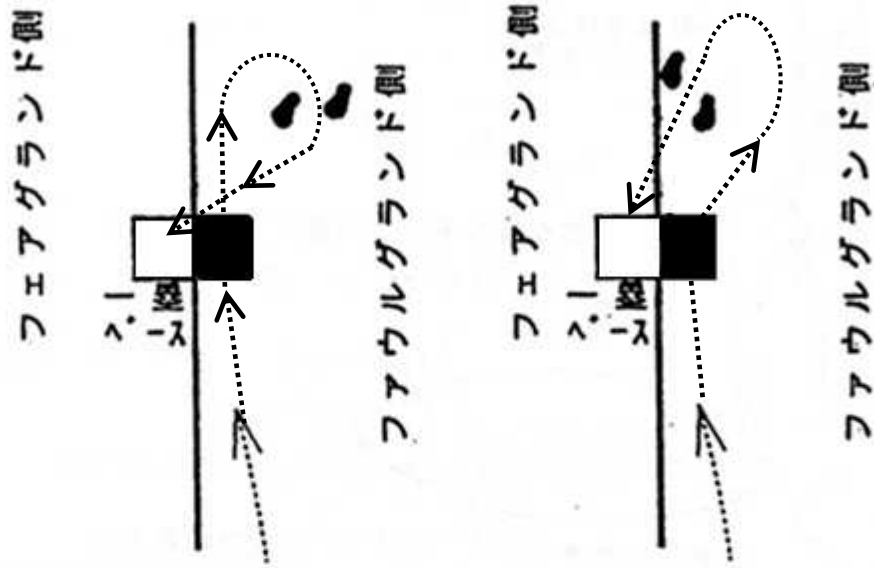
1. 蹴者のフェアキックにより、走者が塁に達する以前に野手が塁に触れて球を保持したとき。(ホースプレーの場合)
2. 蹴者のキックした球に、蹴者走者が塁に達する以前に触れたとき。この場合ボールデッドとなる。

3. 走者が進塁・帰塁(安全進塁・帰塁を除く)の別なく、野手の守備を妨害したと審判員が認めたとき。
この場合ボールデッドとなる。
4. 走者が進塁・帰塁(安全進塁・帰塁を除く)の別なく、野手の投げた球、またはころがっている球に触れたとき。この場合球に触れたときはアウトで、球が走者に触れた後地面に落ちたときはボールデッドとなる。
5. 走者が、進塁・帰塁の別なく野手の保持する球に触れられることをさける為、走塁線より左右1 m以上離れたとき。この場合ボールデッドとなる。
6. 競技進行中走者が一塁に身体の一部に触れてないで野手の保持する球に触れたとき。(タッチプレー)
7. フェアキックまたはファウルキックの球が地面に触れる前に野手に捕られ、走者が蹴るまでに居た塁に帰るとき帰塁に先立ち野手が塁上で球を保持したとき。
但し、この場合ベースに触れていた走者はそのフライボールが野手の身体または衣服に触れた瞬間に進塁する権利をもつ。
(タッチアッププレー)
8. 蹴球された球が塁間で走者に触れたとき。
この場合即ボールデッドとなる。
9. 競技進行中走者が正規の順序で進塁・帰塁する場合、塁に触れない(ノーベース)で通過したときは、その塁上で野手が球を保持し審判員に申告(アピール)した場合はその走者はアウトとなる。
(この場合守備側よりベースに触れなかった走者の背番号または触れなかった走者の順番を審判員に申告しなければならない)

- 1 0. 各走者は蹴者がキックするまで塁を離れてはいけない。キックする前に塁を離れた場合は、その走者は「離塁アウト」となる。この場合ボールデッドとなる。
- 1 1. 前位の走者がアウトにされない前に後位の走者が追い越した場合(進塁・帰塁共)は後位の走者が直ちに「追い越しアウト」となる。この場合ボールデッドとなる。
- 1 2. ランナーコーチが走者に触れるか、または支えるかして、肉体的行為の援助をしたと審判員が認めたとき。この場合ボールデッドとなる。
- 1 3. 一塁を走り越してフェアグラウンドから帰塁した場合、タッチがあったとき。(タッチプレーはアウトのみ)
但し、野手の投げた球が走者に触れた後、地面に落ちた場合、ボールデッドとなる。(別図-15)
- 1 4. 一塁を走り越してフェアグラウンド内で二塁を伺おうとした後、ファウルグラウンドから帰塁した場合、タッチがあったとき。
(タッチプレーはアウトのみ)
但し、野手の投げた球が走者に触れた後、地面に落ちた場合、ボールデッドとなる。(別図-15)
- 1 5. 一塁を走り越してファウルグラウンドから帰塁をする場合、すみやかに帰塁をしない(塁審がすみやかに帰塁しないと認めたときのみとする)でタッチがあったとき。但し、野手の投げた球が走者に触れた後、地面に落ちた場合、ボールデッドとなる。
- 1 6. 走者がファウルライン(境界線)を越えたとき。
この場合ボールデッドとなる。
(ただし、主審の判断により走者として戻ることがある)
但し、ホームの場合はこの限りではない。

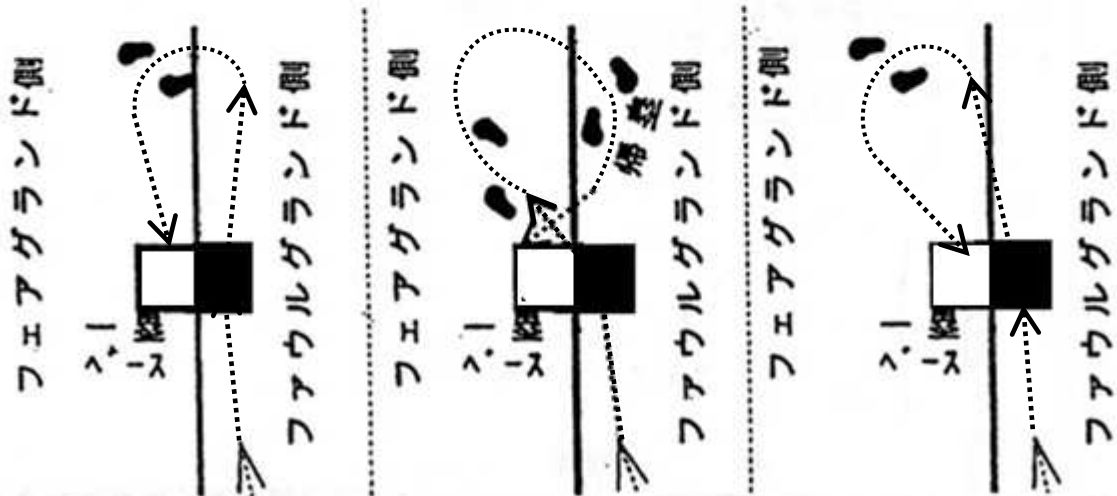
一塁に帰塁中に球に触れ（当てられ）てもセーフ

セーフ



一塁に帰塁中で球に触れ（当てられ）たらアウト

アウト



走者の足が二塁に向かっている時

[7] アピールプレー（申告）

次の場合、守備側は審判員に対してアピール（申告）することができる。

1. 競技進行中走者が正規の順序で進塁・帰塁をするとき、塁に触れないで通過したとき。（ノーベース）
（アピールのときベースに触れなかった走者の背番号またはその走者の順番を審判員に告げなければならない）
2. タッチアッププレーで、飛球（フライ）が野手の身体または衣服に触れた瞬間より走者の離塁が早いとき。
 - ア. 1. 2. の場合で、インプレー中その塁に送球した球がそれて境界線を通じたときは、パスボール（ボールデッド）となりアピール権はなくなる。
 - イ. 1. 2. の場合で、ボールデッド後その塁に送球した球がそれて境界線を通じたときは、パスボールはないが、アピール権はそのままある。
以上のアピール（申告）は投球準備姿勢（ボールデッド）以後でもできる。但し、次蹴者に1球目を投じた後は、アピール権はなくなる。
3. 順番でない蹴者（不正位蹴者）が蹴ったとき。
4. 競技終了後、集合の合図がされると、アピール権はなくなる。

[8] 得点の記録

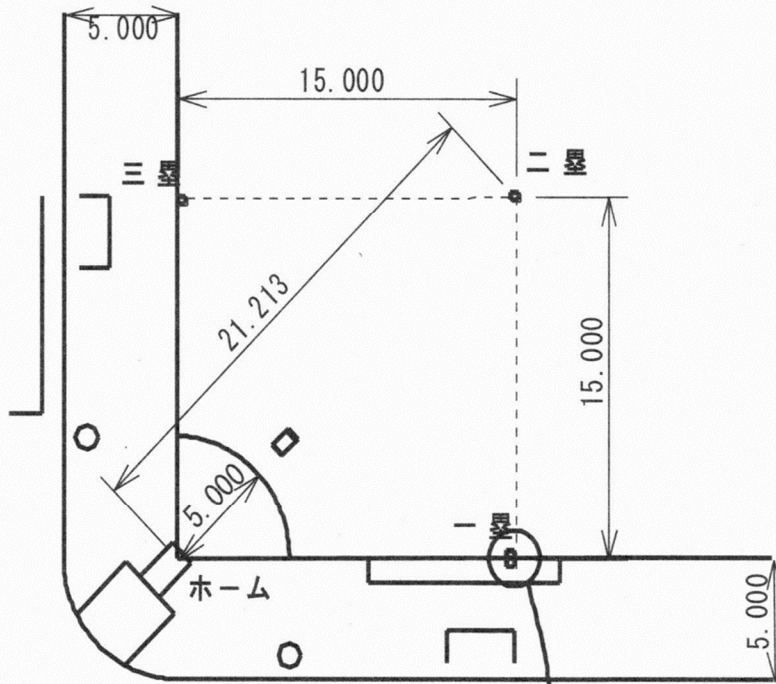
有効蹴球または安全進塁により3人アウトされる以前に走者が一塁・二塁・三塁に触れた後、さらに本塁に触れたときは、その都度1点を記録する。

但し、二死後のノーベース・タッチアップでアピールが成立した場合はどの走者であっても得点は記録されない。

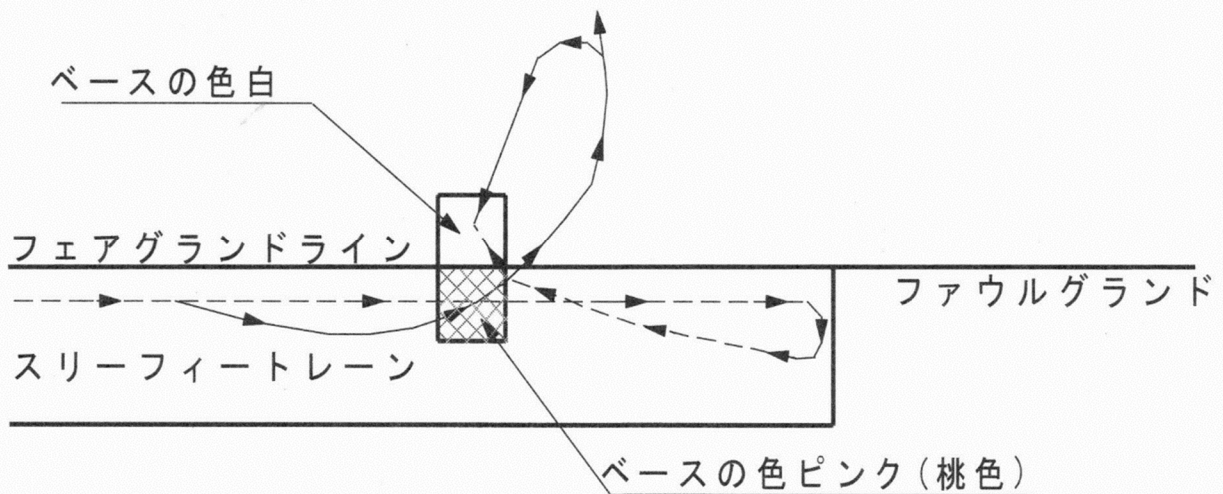
[9] 安全性を高める為、一塁ベースをダブルベースとする。

1. 蹴者走者の走塁ベースをフェアラインの外側に設置し、守備側の捕球するベースはフェアラインの内側に設置する。
2. ベースの大きさは、 $36\text{ cm} \times 36\text{ cm}$ の正方形とする。
3. 内側のベースは白色とし、外側のベースはピンク(桃色)とする。

コート概略図



拡大図



4. 一塁ダブルベースの解説

(1) 守備側は、白いベース（内側）を使用してボールを捕球する。

（守備側は、ピンクのベースを使用した場合ノーベースとなる）

(2) 蹴者走者は、ピンクベース・白ベースのどちらを踏んで走塁しても良い。

ア. 蹴者走者が、ピンクのベースを踏み走り抜けた後は、白ベースを踏みピンクのベースは、無いものとする。

イ. 守備側は、一塁ベース（白色）を踏んでボールを捕球する場合、フェアラインの内側捕球を基本とする。ただし、スリーフットレイン内で捕球した場合捕球後、蹴者走者の妨げにならないように、素早く移動する。

(3) フォアボールの場合、ピンクベース・白ベースのどちらを踏んでもよい。なお、ピンクベースを踏んだ場合はその後、白ベースに移動する。

（白ベースを踏んだ後、ピンクベースは無いものとする）

第7 審判に関する規定

[1] 審判員とその任務

審判員は会の代表であって、本規則の条項を執行する権限と義務がある。

1. 主 審

主審は、競技に関するすべての権限と競技を正当に遂行する責任がある。

主審はボール・ストライクの宣告及びその数の計算、フェア・ファウルボール、またはパスボールの判定並びに蹴者に対するすべての判定をする。

2. 塁 審

塁審は競技場内において塁に関する裁断を下すに最も適当と認めるところに位置し、一塁・二塁・三塁における判定を下し投手に対する不正投球の宣告は主審と同等の権限を有するものとする。

塁審は競技執行にあたりすべて主審を補佐すべきものであって放棄試合の宣告以外、違反者に対し制裁する権限がある。

3. シグナル

ア. 試合開始は、右手を高く挙げ前に向けて開くと同時に「プレーボール」・再開は「プレー」を宣告する。

イ. ストライクを示すには、右手を高く挙げ「ストライク」を宣告する。

- ウ. ボールを示すには、「ボール」のコールのみで腕によりシグナルは用いない。
- エ. ボールとストライクの総計を示すには、ボールは左指、ストライクは右指でそれぞれの数を両手を高く挙げて示しボールから先にコールする。
- オ. フェアを示すには、内野側の腕をフェアグラウンドに向かって横に延ばして「フェア」とコールする。
- カ. ファウルボールを示すには、ボールの方向に向かって両手を斜め上に挙げて「ファウルボール」とコールする。
- キ. 四球はゲージを確認して、左手で一塁を指差しながら「フォアボール」とコールする。
- ク. ホームインは右手でゼスチャーをしながら「ホームイン」とコールする。
- ケ. 不正投球・離塁アウトを宣告するときは、ホイッスルを吹いた後、指差しながら「不正投球」・「離塁アウト」と言ってコールする。

4. 権限に対する干渉

- ア. いずれかひとりの審判員が自己の権限に基づき下した宣告に対して、他の審判員は、これに批判を加えたり干渉することは一切出来ない。
- イ. 宣告が規則上誤りである旨を主審に申し出て、その変更を要求できるのは、監督に限られる。
宣告の適否に疑問をいただいたときは四氏審判員で協議した上で返答する。
しかし最終決定は、その判定を下した審判員にある。

5. 規則違反に対する制裁

- ア. ランナーコーチ、攻撃側の競技者あるいは監督は、コーチ・観衆・競技者・審判員を非難したり、振舞ってはいけない。
- イ. 審判員の判定に対して、やじったり、不平を叫んだときは警告を与え、なおも違反したときは退場を命ずることができる。

[2] 審判の宣告に対する抗議の厳禁

審判員の判定を基礎としてくださった次の宣告に対してその宣告が正しくないのを理由として抗議を提出することはできない。

1. 蹴者が蹴った球がフェアキックかファウルキックか。
2. 走者がアウトかセーフか。
3. 投手が蹴者に投げた球がストライクかボールか。
4. 投手が蹴者に投げた球が不正投球かどうか。
5. 走者が球に触れたかどうか。
6. 飛球が捕えられたかどうか。
7. 走者の離塁が早すぎたかどうか。
8. 妨害行為があったかどうか。
9. その他審判員の判断を基礎としてくださった宣告。

福山市子ども会育成協議会
指 導 部 発 行

昭和	38年	4月		新規
昭和	56年	5月	18日	一部改正
平成	14年	4月	1日	一部改正
平成	28年	4月	1日	一部改正
令和	7年	5月	1日	一部改正
令和	8年	5月	1日	一部改正

禁 無 断 転 載