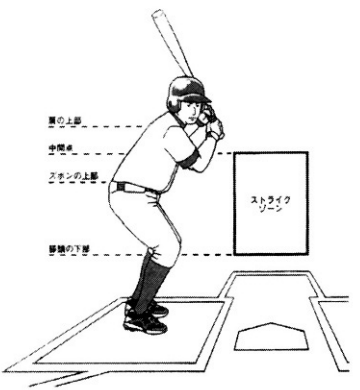
【打 者 に 関 す る 規 則】

1．ストライクゾーンとストライク（定義72、73）

⑴　ストライクゾーン

①　ストライクゾーンは、打者の肩の上部とユニフォームのズボンの上部との中間点に引いた水平のラインを上限とし、ひざ頭の下部のラインを下限とする本塁上の空間をいう。



②　このストライクゾーンは、打者が投球を打つための姿勢で決定されるべきである。

③　各打者の低めを決めるひざは、右打者なら左ひざ、左打者なら右ひざ、投手に向かう方が基準となる。

⑵　ストライク

打者が打たなかった投手の正規な投球のうち、ボールの一部分が上述のストライクゾーンのどの部分でもインフライトの状態で通過し、審判員によって“ストライク”と宣告されたものをいう。

2．打者が打者席をはずした時の扱い（5.04 (b)(2)）

⑴　打者は､投手がセットポジションをとるか､またはワインドアップを始めた場合には、バッタ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。

　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。

⑵　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。「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。打者には注意をする。

3．ヒットバイピッチ宣告の条件（5.05 (b)(2)）

⑴　ストライクゾーンを通過する投球に触れた場合は、打者が投球を避けようとしたか否かに関係なく、すべて「ストライク」を宣告する。

⑵　ストライクゾーンの外で触れた場合でも、安全対策のエルボガード等を突き出したりして投球に触れた場合は､「ボール」を宣告しなければならない。

⑶　投球を避けようとする体勢であったか、避けることができなかった投球または打撃姿勢であったかは、球審が落ち着いて判断しなければならない。

4．打撃妨害と選択権（5.05 (b)(3)、6.01 (c)）

(1) 捕手の打撃妨害にもかかわらず、プレイが続けられ、打者および各走者が一つ先の塁に達していない場合は、プレイが一段落するのを待って「タイム」を宣告し、打撃妨害によるペナルティを適用し処置を行う。その後、攻撃側チームからプレイを選択するかどうかの申し出を待つ。主将または伝令者から「プレイを選択する」旨の申し出があった場合には、そのプレイを認める。しかし、申し出がなかった場合は、打撃妨害によるペナルティを適用して試合を再開する。

※ 打撃妨害にもかかわらず、続けられたプレイと打撃妨害によるペナルティとの二つの場面が見られることで、攻撃側チームがどちらを選択すれば良いのか、判断しやすくなる。

（例）一死走者三塁で打者が捕手に妨げられながら、セカンドゴロを打って一塁でアウトとなった。その間に三塁走者は本塁を駆け抜け得点した。選択権が発生しているため、ただちに「タイム」をコールし、打撃妨害によるペナルティを適用、得点した三塁走者を元の塁へ戻し、打者には一塁を与える処置を行い、攻撃側チームからの選択を待つ。主将または伝令者から「プレイを選択する」旨の申し出があった場合には、プレイを認め、打者をアウトとし三塁走者の得点を認め、二死走者なしで試合を再開する。しかし、「プレイを選択する」旨の申し出がなかった場合は、このまま打撃妨害によるペナルティを適用、一死一・三塁で試合を再開する。

〔ジェスチャーの統一4〕

⑵　妨害にもかかわらず打者が安打、失策、四死球などで一塁に達し、かつ、他の全ての走者が少なくとも１個の塁を進んだときには、妨害とは関係なくプレイを続けさせる。

⑶　打撃妨害発生時の盗塁については走者に関する規則３参照。

５．インフィールドフライの適用（5.09 ⒜⑸、定義40）

⑴　インフィールドフライによる打者アウトの宣告は、内野手が普通の守備行為をすれば容易に捕球できるかどうかを判断基準とすべきであり、芝生やベースラインなどによって適用範囲を決めるべきではない。したがって、内野近くで守備する外野手が飛球を処理しようとする場合でも、通常、内野手によって容易に捕球されると審判員（原則として球審）が判断すれば、「インフィールドフライ」を宣告する。

　また、打球がベースラインの近くに上がった場合には、「インフィールドフライ・イフ・フェア」を宣告する。

〔ジェスチャーの統一5〕

⑵　「インフィールドフライ」を宣告した打球を野手が故意に落としても故意落球とはせず、インフィールドフライの規則を優先させる。したがって、打者はアウトとなるがボールインプレイである。

6．打者走者の走路

（5.09 (a)(11)、6.01 (a)(11)インターフェアに対するペナルティ）

打者走者は本塁一塁間の後半を走るに際して、両足をスリーフットレーンの中かレーンを形づくるライン上におかなければならない。この走路を外れて守備を妨げた場合は「インターフェア」を宣告し、打者走者をアウトにする。

この場合、他の走者は投手の投球当時の占有塁に戻す。ただし、妨害発生以前にプレイが介在していれば、アウト、セーフを問わずそのプレイを生かす。その後、全ての走者を妨害発生時に占有していた塁にとどめる。

（例）無死満塁で打者が内野ゴロを打ち、三塁走者が本塁でアウトかセーフになった後、打者走者が一塁への守備を妨害した場合は、本塁でのアウト、セーフいずれの場合も認め、打者走者を妨害でアウトとする。

また、各走者は、妨害発生時の占有塁にとどめる。

7．故意落球の適用（5.09 (a)(12)）

故意落球の宣告は、グラブと手首から先の片手または両手が飛球またはライナーに触れて落とした場合に適用する。

したがって、腕や胸などに当てて落とした場合には適用しない。

故意落球が宣告された場合は、ボールデッドであり、すべての走者の進塁は認められない。　〔ジェスチャーの統一7〕

8．本塁周辺における出会い頭のプレイ（6.01 (a)(10)【原注】）

本塁周辺で、捕手が打球を処理しようとしているときに、一塁に向かう打者走者と接触した場合は、守備妨害も走塁妨害もなかったものとみなし、ボールインプレイである。

この特例は、捕手と打者走者の本塁周辺における出会い頭のプレイに限られる。〔ジェスチャーの統一25〕

9．反則打球による打者アウト（6.03 (a)(1)）

打者が、片足または両足を完全に打者席の外に置いてバットにボールを当てた場合は、反則行為により「アウト」を宣告する。

ただし、打者が跳び上がったり、片足が宙に浮いた状態で投球を打った場合は、この規則を適用しない。

なお、打者席のラインは打者席に含まれる。

また、この規則は、投球がバットに触れた（フェア、ファウルを問わない）ときにだけ適用し、バットに投球が触れなかった場合は適用せずに通常の空振りとしてカウントする。

10．捕手の送球行為を打者が妨害したときの扱い

（6.03 (a)(3)、【6.03a ３・４例外】、【6.03a ３・４原注】）

(1) 走者が盗塁を企てたとき、捕手の送球を打者が妨害したか否かについては、次の点について注意して判定する。

① 捕手が通常の送球行為をしなければ、妨害の対象とはしない。

② 妨害は、打者が現実に捕手の送球動作を妨げたかどうかによ

ることを原則とするが、高校野球では、紛らわしい動作をしたときにも適用することがある。

〔高校野球特別規則19〕

⑵　打者に妨害行為があっても、走者を現実にアウトにしたときは、そのアウトを生かし、打者には妨害行為と関係なく打撃を継続させる。ただし、この場合でも、球審は打者に対し妨害行為について厳しく注意することとする。

⑶　捕手が打者の妨害にもかかわらず、送球をし

①　アウトの機会はあったが、野手の不手際で走者を生かした場合、走者が現実にアウトになっていないから、打者をアウトにし、他の走者は妨害が発生したときに占有していた塁にとどめる。　〔ジェスチャーの統一8〕

②　捕手からの送球によってランダウンプレイが始まろうとしたら、審判員はただちに「タイム」を宣告して、打者を妨害によるアウトとし、走者を元の塁に戻す。