



高校野球のマナーとルールを学ぼう (第5回)



財団法人兵庫県高等学校野球連盟

グラウンドでの試合を振り返り、高校野球の大切なマナーとルールを学びましょう。

あなたの「なぜ? どうして?」にわかりやすくお答えしていきます。

今回はいつもの「マナーとルール」の解説とは少し離れて、打撃妨害時の審判の取り扱いについて、今年度改められた部分について解説します。

特集編 打撃妨害が発生した場合のプレイの選択権と審判の取り扱いについて

【事例】

1死三塁の場面、打者はぼてぼてのショートゴロを放ちました。どう見てもキャッチャーミットにバットが触れたように見えたが、ショートは素早いプレイで一塁で間一髪アウトにしました。しかしこの間に三塁走者は一気に本塁を駆け抜け得点しました。ここで球審は「タイム」を宣告し、捕手に打撃妨害があったことを示しました。



公認野球規則6・08(C)ノ打撃妨害とプレイ選択権に関して、昨年度までは事例のようにプレイが一段落するのを待って球審が「タイム」を宣告し、打撃妨害のシグナルで攻撃側ベンチに知らせていました。その上で攻撃側チームは今のプレイを生かすのか、打撃妨害でペナルティを受けるのかという選択をしたのです。

今年度から高校野球では、こうした攻撃側チームの判断をしやすくするため、打撃妨害が発生した場合の審判の扱いが次のように改正されました。

- ①球審が捕手を指さして「**インターフェア!**」をコール、プレイは進行する。
- ②プレイが続き、打者及び塁上の各走者が一つ先の塁に達していない時は、プレイが一段落するのを待って「タイム!」を宣告、改めて捕手を指差して「ザッツ・インターフェアランス」が宣告される。
- ③**打撃妨害によるペナルティの適用措置(打者を一塁へ、走者は元の塁へ戻す)をとる。**
- ④攻撃側ベンチに向かって「打撃妨害」を知らせる。
- ⑤攻撃側チームの主将、伝令から「打撃妨害のペナルティ」を受けるのか、「タイム宣告までのプレイ」を生かすのか、どちらを選択するか申し出を待つ。
- ⑥プレイ選択の申し出がない場合は、そのまま打撃妨害を適用した場面から試合を再開する。

以上が進行の順序です。基本的には、打撃妨害があれば打者には一塁が与えられるというのが大原則で、それが攻撃側有利に展開した時はプレイを認める…というアドバンテージ(有利)・ルールが加わったのです。

今年度から、審判はプレイが一段落したのを見計らってタイムを宣告したあと、これらのプレイの前に打撃妨害が発生していたことを明確に示すために、必ず打者を一塁へ進め、走者は元の塁へ戻します。(事例であれば、1死一塁・三塁の状況になります。)その上で攻撃側ベンチの申し出を待つこととなります。つまり「プレイ」と「打撃妨害によるペナルティ」との両場面を確認できることで、どちらを選択するか攻撃側チームの判断がしやすくなったわけです。

ただしこの規則6・08(C)では、攻撃側チームが「プレイを選択」した場合に、ベースの空過や離塁が早かった走者に対する守備側チームのアピール権は残っていることを明記しています。攻撃側チームは一度「プレイの選択」を申し出たら、それ以後の変更もできません。攻撃側にとって結果的に有利な形になる選択権ですが、守備側チームもケースによってはアピール権を生かせることもあります。攻撃側、守備側ともルールを知っているのと知らないのとでは試合の流れに大きく影響する判断となります。しっかり学んでおきましょう。