



高校野球のマナーとルールを学ぼう (第78回)



一般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ます。

マナー編 プレーヤーが判定を決めつける行為

打者のカウントは、3B-1S。外角低めに投げられた投球を打者は見逃し、すぐさま1塁へ走り出そうとしています。球審はストライクを宣告した後、打者をバッタースボックス内に呼び戻し、打者に何か説明(指導)しているようです。何を説明(指導)しているのでしょうか。

球審は、投球判定の宣告を確認せず、自らの判断でボールと決めつけて四球と思い込み、1塁へ走り出した行為に対し、注意したものと解されます。

すべてのプレーヤーは、ストライク・ボール、アウト・セーフなど審判員の判定に基づいてプレイをしているのであり、試合そのものが成り立っています。プレーヤーが、その判定を確認せず勝手に自分で決めつけて行動をしたことに対して指導をしたのです。

野球というスポーツは、相手チームの存在があってゲームができているのであり、このような行為は、正々堂々と真っ向勝負している相手チームの投手を侮蔑する行為にもなるのではないのでしょうか。

もし、打者が自分勝手な行動で走り出したことにより、他の走者までもが塁を飛び出してしまうことがあれば、本来のプレイでは想定しない不要な事象を招くことにつながり、野球そのものの醍醐味を失ってしまう可能性があります。このようなプレーヤーが判定を決めつける行為は他にも色々あります。第42回のマナー編でも紹介していますので、この機会に今一度確認しておきましょう。



ルール編 本塁上のプレイに関するルール

春季兵庫県大会では、ホームスチール(本塁盗塁)を試みるチームがありました。ホームスチールなど本塁上のプレイに関連するルールについて教えてください。

ホームスチールやスクイズの際、本塁上で起こるプレイでは、走者、野手(主に捕手)、打者、ボール(投球・送球)が瞬時に絡み合う複雑なプレイになります。

様々なプレイや反則が発生する可能性があり、それぞれの事象によってルールの適用も異なります。いくつかのケースについて、ルールの違いを見ていきましょう。

● ケース1

ホームスチールやスクイズなど三塁走者が得点しようとした際、打者が本塁における守備側のプレイを妨げた場合
⇒ 打者の守備妨害が適用され、無死または1死であれば三塁走者がアウト。二死であれば打者がアウトになります。(公認野球規則 5.09(b)(8))

例えば、投手がプレート板を正しく外して、三塁走者をアウトにしようとして捕手に送球したボールを打者が打った

とします。この場合、打者は「投球」でなく「送球」を打ったことになり、打者に対し守備妨害が適用されることとなります。

● ケース2

ホームスチールをした3塁走者が、打者に対する投球にストライクゾーンで触れた場合

⇒ 2死2ストライクであれば、打者は三振でアウトとなり、得点が認められません。

しかし、無死または1死であれば、打者はアウトでボールデッドとなりますが、得点は認められます。(公認野球規則 5.09(a)(14))

なお、無死又は1死の場合には、他の塁の走者には1個の進塁が許されます。(公認野球規則 5.09(a)(14)【注】)

● ケース3

ホームスチールやスクイズの際、捕手がボールを持たないで本塁上や本塁の前方に出た場合

⇒ 投手にボークを課して各塁の走者は1個の塁が与えられるとともに、打者には捕手の打撃妨害によって1塁が与えられます。(公認野球規則 6.01(g))

また、捕手がボールを持たないで本塁上やその前方に出た場合のほか、打者又は打者のバットに触れた場合もこの規則が適用されます。



● ケース4

無死三塁、2ストライクの時に三塁走者がホームスチール。打者は、バウンドした投球を空振りした際、投球を処理しようとした捕手を妨害した場合

⇒ 打者走者(第3ストライクを宣告されただけでまだアウトになっていない状態)を守備妨害でアウトにし、ボールデッドとなって三塁走者は、投球当時に占有していた三塁に戻すこととなります。(公認野球規則 6.01(a)(1))

以上、代表的なケースを紹介しましたが、この他にも「打者による反則打球 6.03(a)(1)」や「捕手の走塁妨害 6.01(h)」など、本塁上や本塁周辺においては、様々な事象がありルールの適用もそれぞれ異なります。

本塁上のプレイは、得点に密接に関係する重要なプレイとなりますので、この機会に知識を深めましょう。

イラスト協力：兵庫県立姫路工業高等学校デザイン科
マナー編：藤本実紀さん（2年）
ルール編：播磨陽香さん（2年）