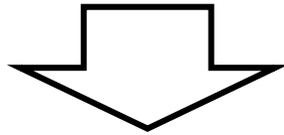


セットポジションとは

投手は、打者に面して立ち、軸足を投手板に触れ、他の足を投手板の前方に置き、ボールを両手で身体の前方に保持して完全に動作を停止する。



- ① 打者に投球しても、塁に送球しても、軸足を投手板の後方に外しても良い。
- ② 投球動作を起こしたならば、中断や変更してはならない。
 - * ストレッチ動作は可能であるが、ストレッチ動作後は
 - (a) ボールを両手で体の前方の保持し
 - (b) 完全に静止しなければならない。
- ③ 軸足を外す場合は、必ず投手板後方へ

セットポジションの解除

セットポジションを解除する場合は、軸足を投手板から外し、両手を解く。

軸足のみを後方に外し、両手を解かないで再度投手板に触れ投球動作に移った場合は、「プレートに触れないで投球動作を行った」とみなされ、ボークの対象となる。

セットポジションのグラブの位置は、同一打者の時は、同じ位置でなければならない。

ボークの対象とはなっていないが、打者を惑わす意図があると判断できる。

高校野球では、同一投手は1試合を通じて同じ位置でなくてはならないとなっているため、リトルシニアとしても高校野球に準じて指導することが望ましい。

投手の反則行為（ボーク）

- ① 投手板に触れている投手が、投球動作に違反したとき（windup・セットポジションともに）

自由な足が投手板の後縁を超えたら、打者へ投球しなければならない。

ただし、2塁への送球や偽投は可能である。

- ② 投手板に触れている投手が、1塁または3塁へ偽投した場合

(a) 投手が軸足を投手板の後方へ外せば、偽投は可能である。側方または前方へ軸足を外すことは、正規の外しといえない。

(b) 2塁への偽投は可能である。

投手の反則行為（ボーク）

③ 投手板に触れている投手が、塁に送球する際、正しく踏み出さなかった場合

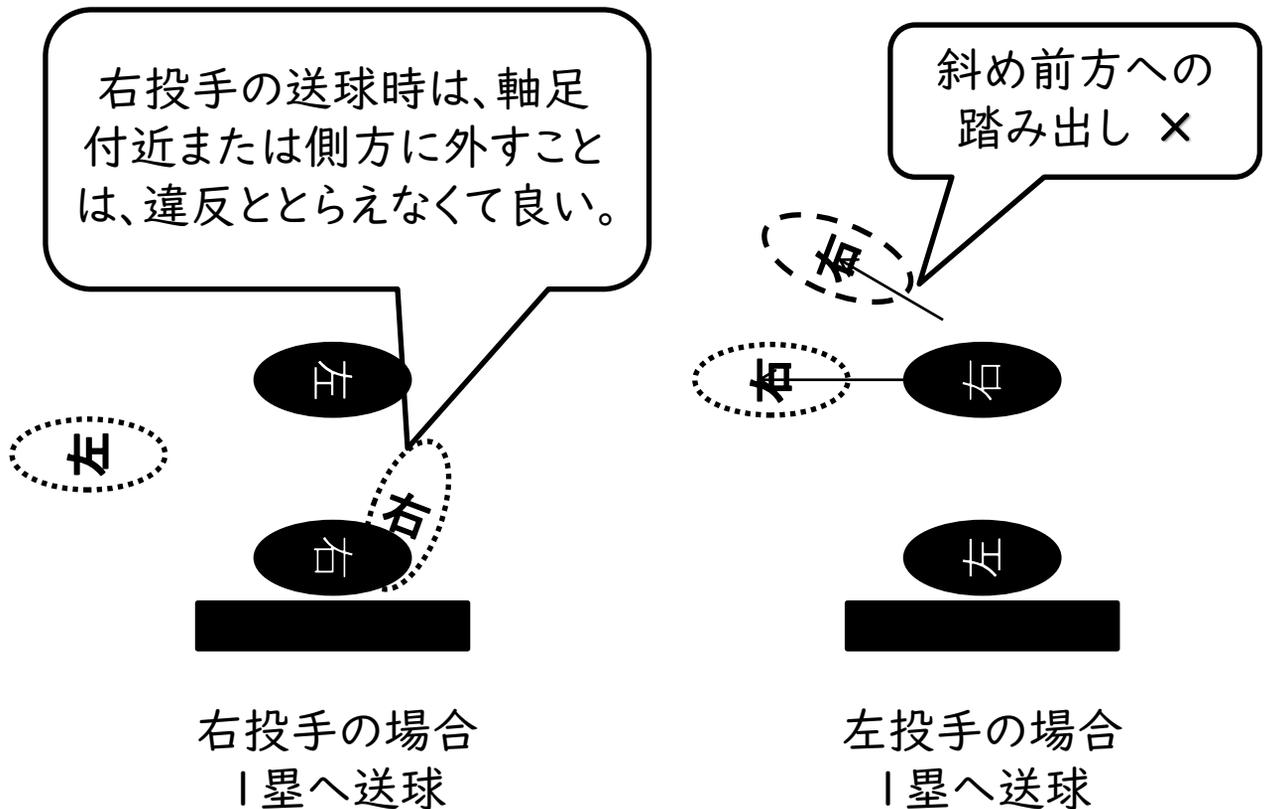
送球する塁へ踏み出さなくてはならない。

(a) 自由な足の向きを変える

(b) ちょっと上に上げただけ

(c) 踏み出す前に体の向きを変える

上記のような場合は、ボークとなる。



投手の反則行為（ボーク）

- ④ 投手板に触れている投手が、走者のいない塁へ送球したり偽投した場合

プレイの介在があればボークとはならない。
例：走者1塁、投手は2塁へ送球した。その際、1塁走者が盗塁を試みた。
上記で、盗塁がなければボークである。

- ⑤ 投手が反則投球をした場合

クイックピッチは反則投球である。打者が十分な構えが出来ていない場合に投球した場合はクイックピッチとし、走者がいればボーク、いなければボールを宣告する。

投手の反則行為（ボーク）

- ⑥ 投手が打者に正対しないうちに投球した場合
- ⑦ 投手が投手板に触れないで、投球に関する動作をした場合

走者1塁、投手が投手板をまたいだままストレッチ動作を始めたがボールを落球した。
上記の場合⑦項に該当しボークとなる。

- ⑧ 投手が不必要に試合を遅延させた場合

投手の反則行為（ボーク）

- ⑨ 投手がボールを持たないで投手板に立つか、またいで立つか、あるいは投手板を離れて投球するまねをした場合

- ⑩ 投手が正規の投球姿勢をとり、投球または塁への送球以外でボールから一方の手を離した場合

- ⑪ 投手板に触れている投手が故意・偶然に関わらずボールを落とした場合

投手の反則行為（ボーク）

- ⑫ 故意四球が企図されたとき、投手がキャッチャースボックスの外にいる捕手に投球した場合

捕手は、キャッチャースボックス内に両足をを入れておかなければならない。ボールが投手の手を離れるまでは、両足ともにキャッチャースボックス内になければボークを宣告する。

- ⑬ 投手がセットポジションからの投球の際完全静止しなかった場合

ペナルティ

- ・ ボークが宣告されれば、ボールデッドとなり、走者には1つの進塁が許される。ただし、ボークにも関わらず安打等で打者が1塁に達し、尚且つ走者が1つ以上進塁した場合は、ボークとは関係なく続けられる。
- ・ ペナルティを適用した際、走者が進塁しようとする最初の塁を空過し先の塁へ進んだが、守備者からのアピールがあった。しかしこの場合のアピールは、1個の塁を進んだものと解釈し、アピールは成立しない。

事例

事例	走者なし	走者あり
投球動作を開始したが、途中でやめてしまった。	なし	ボーク
投球動作を開始して、自由な足を上げ、一旦動作が止まったが、そのまま投球した。	なし	ボーク
投球動作を開始して、自由な足を上下させ、そのまま投球した。	なし	ボーク
ストレッチ動作を開始したが、途中でやめた。	なし	ボーク
投球動作を開始して、自由な足を上げ、一旦動作が止まったが、そのまま塁へ送球した。		ボーク
投球動作を開始して、自由な足を上下させ、塁に送球した。		ボーク

事例

事例1：1死1・2塁。投手は完全静止を怠り
ブークを宣告されたが、そのまま投
球した。打者の足に当たりボールは
バックネット方向へ転がった。2塁走
者はその間に本塁へ達した。

得点は認められない。死球のため、1死満
塁で再開。

ただし、四球でワイルドピッチの場合、打者
が1塁に達し走者が1つ以上の塁を進むこ
とができたので、得点は認められる。

事例

事例2: 1死2塁。投手はボークを宣告されたが、そのまま投球したが、打者に当たった。

打者に当たった時点でタイムとなり、ボークを宣告。1死3塁でもとのカウントで再開。
*死球ですべての走者が進塁できていないので、打者は「あたり損」である。

事例3: 走者1塁。牽制球がボークで、悪送球となった。1塁走者はスタートが遅れ1・2塁間でランダウンプレーとなった。

ランダウンプレーが終わるまで見守り、進塁できればそのまま続け、アウトになればボークを宣告し2塁へ進める。
早々にタイムをかけてはならない。