



全日本女子野球内規 (2020年度)

用具について

1. バット
2. グラブ
3. ヘルメット
4. ユニフォーム
5. スパイク
6. 装飾品
7. マウスガード

試合について

1. 正式試合
2. 規定回数
3. 指名打者
4. 延長回の取り扱い
5. コールドゲーム
6. ベースコーチ
7. オーダー用紙の取り扱い
8. プレーヤーの交代
9. 盗塁時の守備妨害
10. 本塁での走塁妨害
11. 投手及び投球動作
12. ベンチ前のキャッチボール禁止

スピードアップに関する取り決め事項

マナーアップに関する取り決め事項



一般社団法人全日本女子野球連盟は、公認野球規則における国内の女子野球内規について、加盟団体および関係各所と協議の上、下記の通り定める。

用具について

1. バット

全日本女子野球連盟では、女子硬式野球各種大会（日本国内大会に限る）で利用できるバットについて以下のとおりとする。

- (1) 公認野球規則に準ずるものの使用を認める。ただし、金属製バットにおいては「中学硬式用」もしくは「硬式用」を使用しなければならない。
- (2) 金属製バットは、経済産業省認可の SG 基準に適合した SG マーク（下図参照）が押印されている製品の使用を認める。

- (3) 前項（2）にかかわらず、WBSC 女子野球ワールドカップ・BFA 女子野球アジアカップにおいて使用が認められている製品（ユニットー5以上）でなおかつ反発係数規格 BBCOR 製品に限り使用を認める。

【注】ユニット：重量[オンス]ー長さ[インチ] 例：26[オンス]ー31[インチ]＝5[ユニット]

- (4) 木製バット、木片接合バット、竹接合バットにおいては、全日本バット工業会から公示されているブランド以外の使用は認めない。

(2) SG マーク



(5) 色彩

- ①木製バットは、着色バットの使用を認める。

- ・使用を認める色は、黒色・ダークブラウン系・赤褐色系および淡黄色系とする。
- ・木目を目視できるものとする。※前項（4）のバットはこの基準を適用しないものとする。
- ・拙劣な塗装術を用いていないものとする。（例えばボールに塗装が付着するなど）

- ② 金属製バットの本体色、グリップ色についての色彩は問わない。

- (6) 表面のへこみ、ヒビ割れやグリップのゴム、皮のゆりみ、破れがある金属バットは使用を認めない。

- (7) バットのグリップエンド以外にチーム名および個人名を表記することはできない。

2. グラブ

- (1) 投手の使用グラブについて

- ①ボールとの見分けが困難となるため、白系・グレー系の使用は不可とする。

- ②公認野球規則 3.07 (a) 【注】に準じ、縁取り、しめひも、縫い糸を除くグラブ本体（捕球面、背面、ウェブ）は1色でなければならない。

- ③個人名の刺繍を入れる場合、その色はグラブ本体と同色とする。なお、個人名以外にチーム名および



背番号の刺繍入れも認めるが、個人名を含めそれらは親指の付け根部分 1 ヶ所に限るものとする。また、個人名刺繍は最長でもグラブの親指部分の半分を超えないものとする。

④投手用グラブのウェブには、同色であれば背番号のプレス、刻印（レーザー刻印）または切り抜きを認める。ただしその大きさは、縦 3.5 センチ横 3.5 センチ以内とする。

⑤投手用グラブのはみ出し部の色彩は、グラブ本体と同系色で目立たないもの、もしくは革の自然色とする。

⑥メッシュ入りの投手用グラブについて

- ・メッシュ入りのグラブを認める。ただし、本体（捕球面、背面、網、ウェブ）は 1 色でなければならない。
- ・メッシュの部分と他の皮部分の色が異なるグラブおよび他部分が、色褪せて本来の色から変色するなど、明らかに「2 色」に変わったグラブは、上記規則に抵触すると判断し、その使用を禁止する。

(2) 野手の使用グラブ

公認野球規則に準じ、守備位置に関係なく野手は PANTONE® の色基準 14 番よりうすい色のグラブを使用することはできない。

3. ヘルメット

(1) 公認野球規則 3.08 に準じて着用する。

(2) 経済産業省認可の SG 基準に適合した SG マークが貼付されたヘルメットのみ使用を認め、フェイスガードを含む改造製品の使用は認めない。

【注】フェイスガードを含む改造製品の使用は、原則禁止とするが過去に顔面への投球等により負傷した選手や心理的不安を抱える選手が改造された打者用ヘルメットの使用を希望申請後、承認された場合に限り、そのヘルメットの使用を認める。

(3) ヘルメットに協賛社等のステッカーを貼付することを認める。大きさ、内容、貼付位置については、別に定める「マーケティングガイド」を遵守する。

4. ユニフォーム

(1) 同一チームのプレーヤー、監督、コーチは、全員が同色、同形、同意匠のユニフォームを着用し、そのユニフォームには 6 インチ（15.2 センチ）以上の背番号を付けなければならない。

【注】 特別な事由により着用出来ない場合は、リーグおよび大会の規定に従う。

(2) 前項(1)にかかわらず、ユニフォーム下の裾長はチームで揃っていない場合も着用を認める。

(3) ユニフォームの素材、形、色に制限を設けないが、チーム名や背番号がはっきりと確認できるように



着用しなければならない。

- (4) ユニフォームに協賛社等のパッチをつけることを認める。大きさ、内容、貼付位置については、プレイに支障の無い適当な範囲とする。
- (5) 背番号は、1 番から 9 9 番の算用数字とする。ただし、0 0 番ならびに 0 番の着用は、2025 年度まで猶予期間を設けることとする。

5. スパイク

- (1) 金属製またはポイントシューズを使用しなければならない。ただし、球場の仕様により指定する場合がある。
- (2) スパイクカラーはチーム統一とする。ただし、メーカーは問わないものとする。(例：白系ベースに赤ライン、黒一色、白・紺 2 色ベースに赤ライン等) 監督、コーチ等スタッフはこの限りではない。
- (3) 足首防護目的のハイカットスパイク、ミドルカットスパイクの使用を認める。

6. 装飾品

- (1) サングラスを含む、腕時計、ブレスレット、ピアス、イヤリング、ネックレス等の装飾品について、プレイに影響が出る場合はその着用を認めない。試合中、審判員によって危険と判断されたものは、直ちに外さなければならない。
- (2) サングラスに関しては、著しく反射するサングラスの使用は認めない。また、目に着用せず、帽子に乗せる、首から提げる等の行為については、プレイ中の危険を伴うため認めない。

7. マウスガード (マウスピース)

白または透明なものに限り使用を認める。

試合について

1. 正式試合

女子硬式野球各種大会において、正式試合は通常 7 イニングから成る。同点のために試合が延長された場合、あるいは試合が特別な事由によって短縮された場合は、大会規定でこれを定めることとする。

2. 規定回数

公認野球規則 7.01(c)に準じ、球審によって打ち切りを命じられた試合(コールドゲーム)が正式試合となる規程回数を「5 回」とする。



3. 指名打者

指名打者(DH)ルールを採用する。(公認野球規則 5.11)

【注】リーグおよび大会の規定を定め、そのルールの採用を別に定めることができる。

4. 延長回の取り扱い

両チームが7回の攻撃を完了してなお得点が等しい時は、「延長回に関わる特別規則(タイ・ブレイク)」を適用する。 【注】「延長回における特別規則(タイ・ブレイク)」は、リーグならびに大会の規則において、その適用イニングを別に定めることができる。

(1) 延長回に関わる特別規則(タイ・ブレイク)

- ①無死、走者1、2塁から行う。
- ②打順は、継続とする。
- ③走者は、前項による打者の前の打順のものが1塁走者、1塁走者の前の打順のものが2塁走者となる。(例：5番打者からその回の攻撃が始まる場合は、4番打者が1塁走者、3番打者が2塁走者となる)
- ④この場合の代打及び代走は認められる。

(2) チーム及び個人記録

チーム及び個人記録は公式記録とするが、以下に掲げる事項に留意する。

① 投手成績

- ・規定により出塁した2走者は、投手の自責点とはしない。
- ・完全試合は認めない。
- ・無安打無得点試合(ノーヒットノーラン)は認める。

② 打撃成績

- ・規定により出塁した2走者の出塁の記録はないものとする。ただし、盗塁、盗塁刺、得点、残塁等は記録する。
- ・規定により出塁した2走者を絡めた打点、併殺打などはすべて記録する。

5. コールドゲーム

コールドゲームを適用する。

【注】コールドゲームを適用するイニング数、得点は、リーグならびに大会の規則に定める。



6. ベースコーチ

- (1) 公認野球規則 5.03(b) 【注 2】 に準じ、ベースコーチは必ずしも特定の 2 人に限る必要はない。
- (2) 試合から退いたプレーヤーがベースコーチになることを認める。

7. オーダー用紙の取り扱いについて

オーダー用紙の誤記に関する事例の取り扱いを次の通り定める。登録選手とは、当該リーグおよび大会に選手登録された選手をいう。オーダー用紙とは、当日ベンチ入りする選手すべてを記載したものをいう。

- (1) 試合前のオーダー用紙交換時点で大会本部の登録原簿照合により誤記に気付いた場合

[処置] 出場選手、控え選手を問わず、氏名、背番号の誤記を発見した場合、注意を与えて書き改めさせ、罰則は適用しない。登録原簿以外の選手が記載されていた場合は、当該選手の記名は不可とする。

- (2) オーダー用紙交換終了後、試合開始までに誤記が判明した場合

[処置] 誤記に関する訂正は認められない。登録原簿通り記載された選手しか出場資格はないため当該選手の出場は差し止めとなるが、チーム全体の没収試合とはしない。

- (3) 試合中に誤記が判明した場合

[処置 1] 登録選手間の背番号の付け間違いは、判明した時点で正しく改めさせ、罰則は適用しない。

[処置 2] 登録外選手が判明したときは、実際に試合に出場する前であれば、その選手の出場を差し止め、チーム自体の没収試合とはしない。(代打などの通告を本部で原簿照合して判明したときなど)

[処置 3] 登録外選手が試合に出場、これがプレイ後判明したときは、試合中であれば没収試合とし、試合後であればそのチームの勝利を取り消し、相手チームに勝利を与える。

8. プレーヤーの交代

- (1) 公認野球規則 5.10 (b) に準じ、監督がプレーヤーの交代を球審に告げなければならない。
- (2) 突発事故による一時的な代走を認める。この場合、原則として(投手、捕手を除き)前回の最終打者が臨時走者を務める。

9. 盗塁時の守備妨害

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どうかの判断は、打者が現実的に捕手の守備行為を妨げたかどうかによることを原則とする。



10. 本塁での走塁妨害

捕手のブロックの適用について、捕手は『ボールを保持しているときしか塁線上に位置することはできない』こととする。

(1) 走塁妨害適用外であってもそのような行為があった場合は、試合を停止したうえで、捕手に対して厳重に注意すること。

(2) 捕手はボールを持たないで、得点しようとしている走者の進路をふさぐ権利はない。

塁線（ベースライン）は走者の走路であるから、捕手は、まさに送球を捕ろうとしているか、送球が直接捕手に向かってきており、しかも充分近くにきていて、捕手がこれを受け止めるにふさわしい位置を占めなければならなくなったり、すでにボールを持っているときだけしか、塁線上に位置することができない。この規定に反したとみなされる捕手に対しては、審判員は必ずオブストラクションを宣告しなければならない。（6.01h [付記]、アマ内規⑩3）

11. 投手及び投球動作

(1) ワインドアップポジションの投手

ワインドアップポジションをとった右投手が三塁（左投手が一塁）に踏み出して送球することは、投球動作を変更して送球したとみなされるから、バークとなる。投球動作を起こして両手を合わせた後、再び両手をふりかぶることは、投球を中断したものとみなされる。投球動作を起こしたときは、投球を完了しなければならない。（アマ内規③）

(2) 打者の背後にウェストボールを投げる

投手がスクイズプレイを防ぐ目的で、意識的に打者の背後へ投球したり、捕手が意識的に打者の背後に飛び出したところへ投球したりするような非スポーツマン的な行為に対しても規則 6.01(g)を適用し、走者には本塁を与え、打者は打撃妨害で一塁へ進ませる。（アマ内規⑨）

(3) 投手の遅延行為

走者が塁にいるとき、投手が投手板から軸足をはずして、走者のいない塁に送球した（送球するマネも含む）場合、または、投手板上からでも軸足を投手板からはずしても、塁に入ろうとしていない野手に送球した場合には、投手の遅延行為とみなす。（アマ内規⑪）

(4) 投球する手を口または唇につける

ペナルティに代えて、審判員はその都度警告してボールを交換させる。（アマ内規⑫）

12. ベンチ前のキャッチボール禁止

公認野球規則5.10(k)に準じ、禁止する。



【注】リーグおよび大会の規定を定め、指定の場所および人数に限り、キャッチボール等を行うことができる。

スピードアップに関する取り決め事項

- (1) 投手の準備投球を5球以内、または、3アウト後、90秒が経過して「ワンモアピッチ」とする。
- (2) 投手は、捕手、その他の内野手または審判員からボールを受けた後、走者がいない場合は12秒以内、走者がいる場合は20秒以内に投球しなければならない。違反した場合、球審は走者が塁にいない場合はただちにボールを宣告し、走者がいる場合は警告を発することとし、同一の投手が2度繰り返したら、3度目からはその都度ボールを宣告する。なお、塁に牽制球を送球したときは、20秒をリセットする。
- (3) 捕手が、投手と話すためにマウンドへ行くことに回数制限は定めないが、速やかに行うこととする。ただし、ここに捕手以外の野手が集った場合、1回と数える。
- (4) 捕手を除く野手1人以上がマウンドに行ける回数は、7イニングで3回までとする。
- (5) 監督、コーチ（伝令を含む）がマウンドへ行ける回数を7イニングで3回までとする。この場合、投手を交代させた場合は回数に数えない。3回投手のもとへ行った後、4回目以降に行けば、そのときの投手は自動的に試合から退かなければならない。監督、コーチ（伝令を含む）が捕手を呼びよせる行為も同様とする。
- (6) イニング途中で投手を交代させる際に、監督、コーチ（伝令を含む）、捕手以外の選手が投手のもとへ行き、新しい投手が準備投球を始めた後もそのまま留まっていた場合には1回に数える。また、イニングの初めから投手を交代させる場合においても、監督、コーチ（伝令を含む）、捕手以外の選手がマウンドへ行ったら、1回に数える。
- (7) 監督、コーチ（伝令を含む）、捕手以外の選手が4回目に投手のもとへ行った場合、または1イニングに2回投手のもとへ行くときは、監督は投手のもとへ行く前に球審に投手の交代を告げなければならない。
- (8) ダブルスイッチ（投手交代と同時に野手も交代させて、打撃順を入れ替える）の場合、監督はファウルラインを超える前に、複数の交代と入れ替える打撃順を球審に通告しなければならない。監督またはコーチがファウルラインを超えてしまえば、その後にダブルスイッチすることはできない。
- (9) 監督、コーチ（伝令を含む）、捕手以外の選手が投手のもとに行ったら、審判員がタイムをかけてから45秒以内に打ち合わせを終了する。
- (10) 監督、コーチ（伝令を含む）が投手のもとに行ったら、捕手を含まない野手もマウンドへ行くことができる。



- (11) 1試合につき攻撃側の話し合いを3回まで認める。攻撃側の話し合いは、監督が打者、走者、打者席に向かう次打者またはコーチと話し合うためにタイムをとって試合が遅れる場合にカウントされる。
- なお、延長回に入った場合は、それ以前の回数に関係なく、1イニングにつき1回の話し合いが認められる。ただし、攻撃側の責めに帰せないタイム中（例えば、守備側が投手のもとに集まっているとき、選手が負傷したとき、選手の交代のときなど）に話し合いを持っても、さらに試合を遅延させない限り、回数には数えない。
- (12) 申告敬遠を採用する。
- (13) 試合中、プレーヤーならびにスタッフは移動等、全ての行動は迅速に行い、走者はフットガード、アームガード等の着脱は速やかに行う。

マナーアップに関する取り決め次項

- (1) 走者から打者へのサインの伝達や、紛らわしい動作も禁止する。
- (2) 打者は、打席を離れてサインを見ることを禁止し、少なくとも軸足は打席内においておくこと。
- (3) 相手チームや審判員等への暴言や中傷的な野次を禁止する。
- (4) 公認野球規則 5.10 (k) に準じ、本塁打や得点時、選手交代時等にベンチから出て、迎え入れる行為を禁止する。
- (5) ユニフォーム着用時の喫煙を禁止する。審判員も含む。
- (6) 「ミットを動かすな運動」として以下を禁止する。
- ① 捕手が投球を受けたときに意図的にミットを動かすこと。
 - ② 捕手が自分でストライク・ボールを判定するかのような行動をすること。
 - ③ 球審の「ボール」宣告にあたかも不満を示すようにしばらくミットをその場に置くこと。