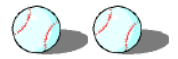


保土ヶ谷区少年野球 グラウンドルール



このグラウンドルールは、各グラウンドのボールデッドライン(グラウンド境界線)及びグラウンド内に設置してある体育器具などの周辺のボールデッド箇所を明確にし、野球規則に準じて円滑に運営するとともに、子供たちの危険防止を目的とする。

< 共通事項 >

① ベンチ周りの取り扱いについて(ベンチがグラウンド境界線の内側にある場合)

- イ) 送球がベンチ及び選手などの体に当たって跳ね返り、守備側の選手が危険なくプレーを続行できる場合は、『インプレイ』とする。
(ベンチ後方のネット等に当たり、瞬時に跳ね返って来た時も同様とする)
- ロ) 送球がベンチの後方及びバット、ヘルメットなどの間に止まった場合、ベンチ内の選手がボールを掴んだ場合は『ボールデッド』とし、規則7・05gの「送球がベンチに入った場合」を適用し『2個の塁をあたえる』とする。
(但し、ベンチの外で選手がボールを掴んだ場合は、状況により『守備妨害』を適用することもある)

* 上記の場合のボールの状態、選手の動きは、審判員の判断による。

② バックネット周りの取り扱いについて

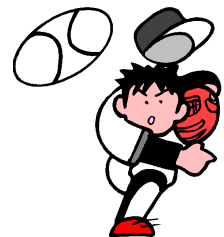
- イ) ネットの両端部分の隙間は、控えのロープなど危険な場所でもあるため、ネットの延長線部分より後方をボールデッドの箇所とする。

③ 「野球規則」アマチュア内規の『エンタイトル・ワンベース』は適用しない。

④ 困いのない部分及びプレイに影響を及ぼす部分などボールデッドの箇所は、

- * 保土ヶ谷少年球場
- * 星川グラウンド
- * 川島公園野球場
- * 矢シ塚公園野球場

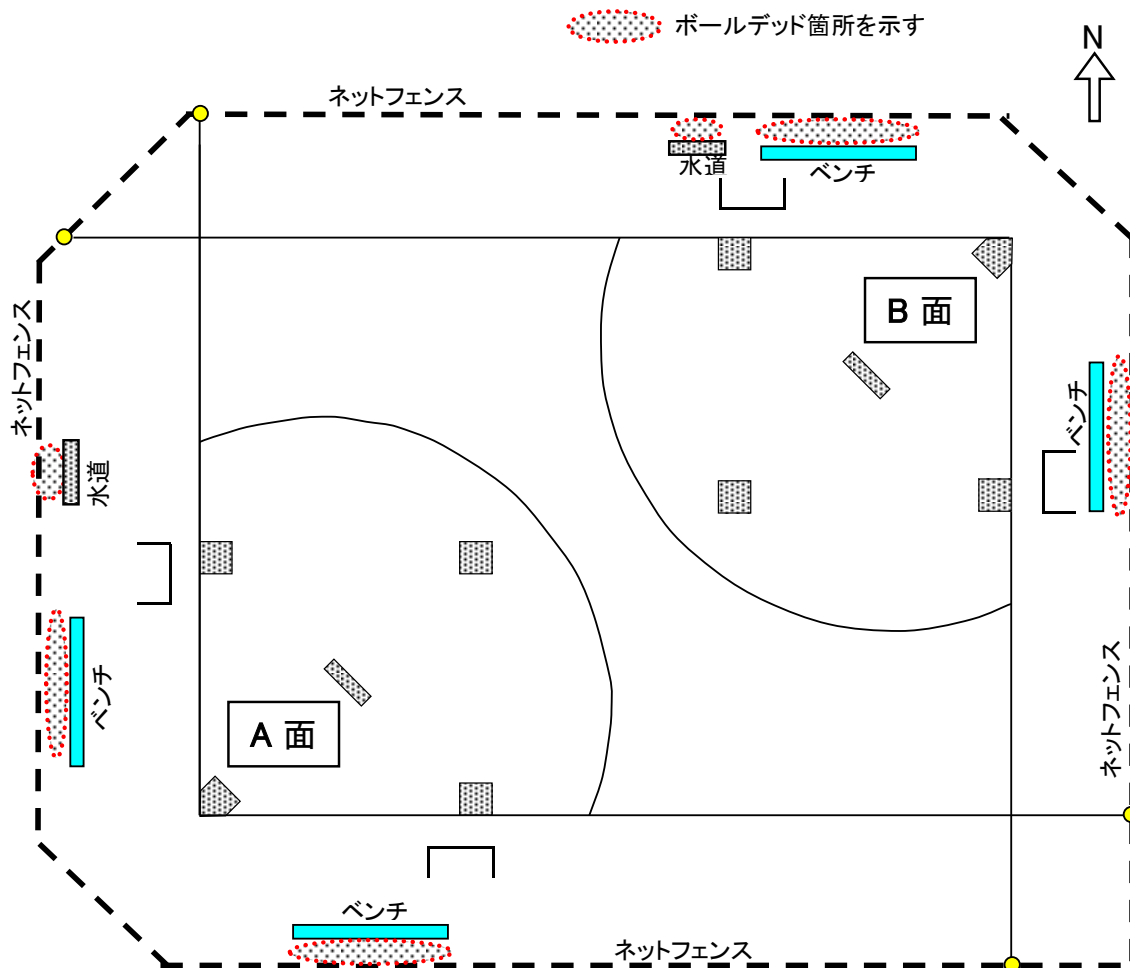
- * 坂本小学校
- * くぬぎ台小学校
- * 桜台小学校
- * 藤塚小学校



平成15年3月

保土ヶ谷区少年野球連盟 競技部・審判部

■ 保土ヶ谷少年球場

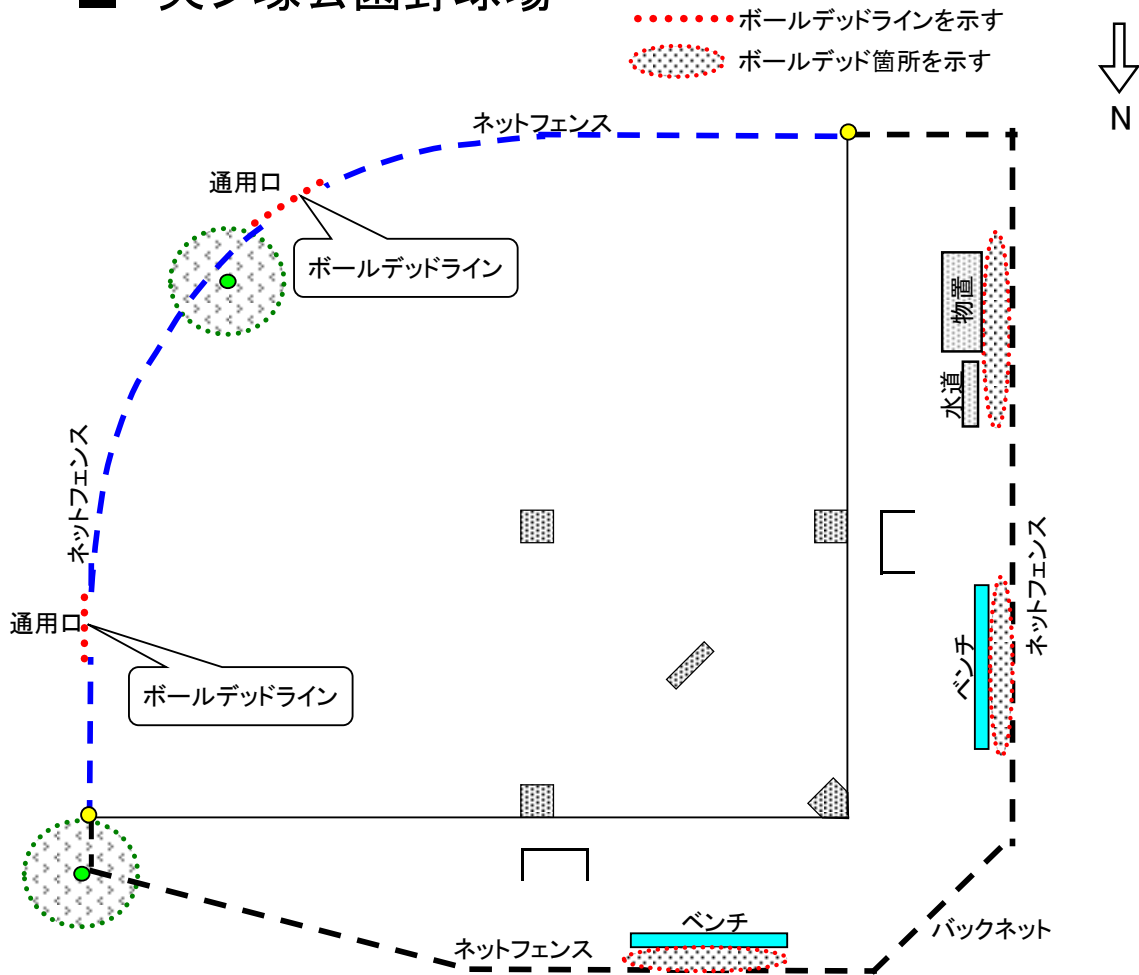


<グラウンドルール>

- 1、 フェンス及びバックネットで囲まれた正規の競技場として扱う。
但し、ベンチ周りは、<共通事項>の(1)による。
- 2、 次の場合は『ボールデッド』とし、審判員は★印の野球規則に準じて処置する。
 - ① ボールがネットフェンス等をバウンドして越えた場合(送球の場合は直接越えた場合も含む)、くぐり抜けた場合、はさまって止まった場合
 - ② ボールがベンチ後方の「ボールデッド箇所」で止まった場合
 - ③ ボールが水道の裏側の「ボールデッド箇所」で止まった場合

★ フェアーの打球の場合は、『エンタイトル・ツーベース』(走者は投球時の塁を基準(7・05f))
 ★ 送球の場合は、『テイク・ツー』 (7・05g)
 (最初の打球処理の送球は投手の投球時の塁を基準、その他の送球は野手の手を離れた時の各走者の位置を基準とする)
 ★ 投手の投球または投手板から走者をアウトにしようと試みた送球は『テイク・ワン(7・05h)』
- 3、 『場外本塁打』は、フェアーの打球がノーバウンドでフェンスを直接越えるか又は、触れて越えて出た場合。
- 4、 フェアーの打球が、ゴロで反対側のグラウンドにあるベンチ又は水道周りの「ボールデッド箇所」に入り、止った場合の処置は以下とする。
 - ① 守備側の選手が反対側の「ボールデッド箇所」付近で、明らかに妨害を受けたり、ボールを処理することが困難な状態になった場合は、審判員が協議して打者及び走者を適切な塁へ留める。
 - ② 守備側の選手が反対側の「ボールデッド箇所」内で、安全にかつ速やかにボールを処理することができた場合は、『インプレイ』として扱う。

■ 矢シ塚公園野球場

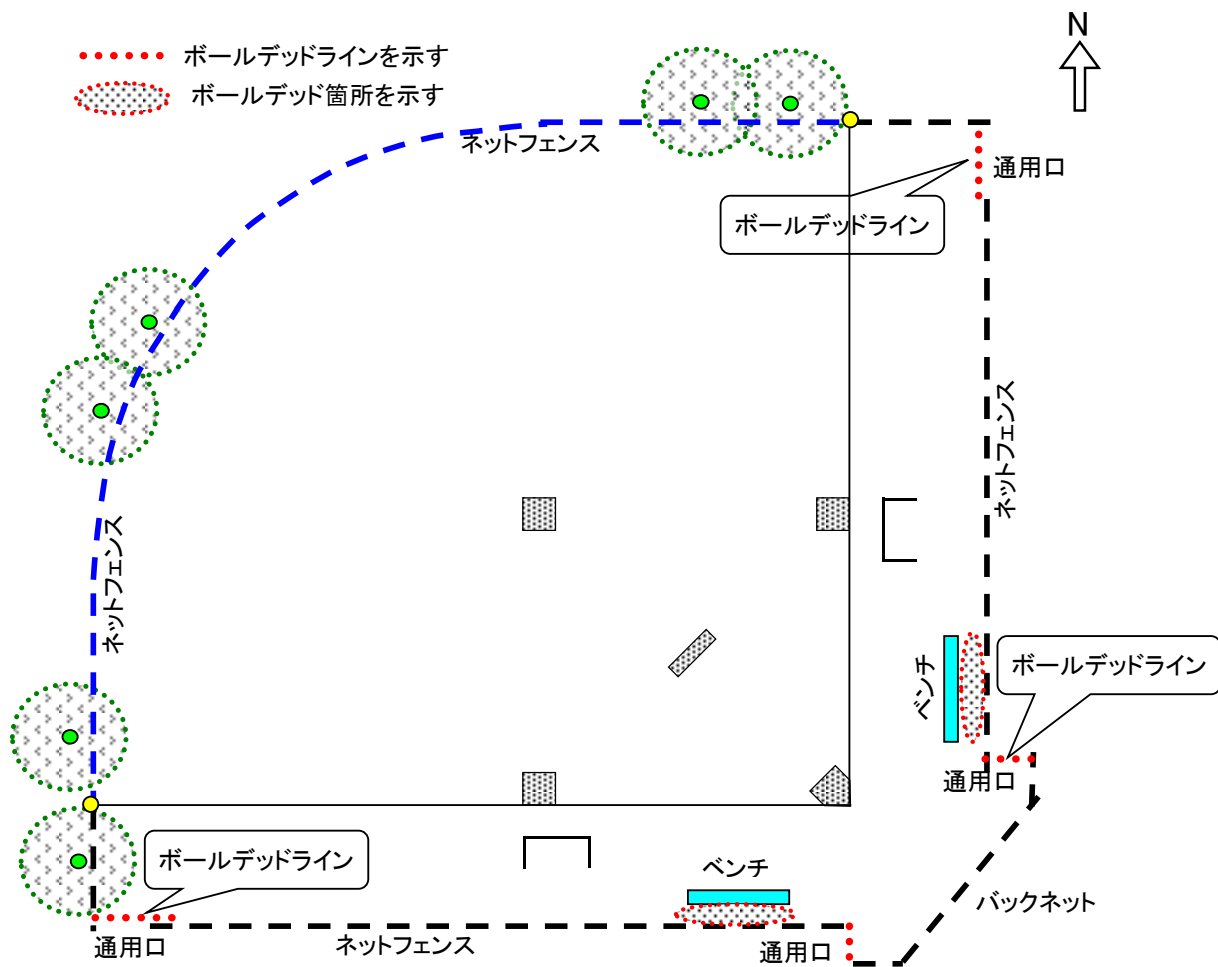


<グラウンドルール>

- 1、 フェンス及びバックネットで囲まれた正規の競技場として扱う。
但し、ベンチ周りは、<共通事項>の ①による。
- 2、 次の場合は『ボールデッド』とし、審判員は★印の野球規則に準じて処置する。
 - ① ボールがネットフェンス等をバウンドして越えた場合(送球の場合は直接越えた場合も含む)、くぐり抜けた場合、はさまって止まった場合
 - ② ボールがバウンドして外野フェンス部分の通用口の「ボールデッドライン」を越えて出た場合
 - ③ ボールが1塁側の物置及び水道の裏側の「ボールデッド箇所」に入った場合
 - ④ ボールがベンチ後方の「ボールデッド箇所」で止まった場合

★ フェアーの打球の場合は、『エンタイトル・ツーベース』(走者は投球時の塁を基²(7・05f))
 ★ 送球の場合は、『テイク・ツー』 (7・05g)
 (最初の打球処理の送球は投手の投球時の塁を基準、その他の送球は野手の手を離れた時の各走者の位置を基準とする)
 ★ 投手の投球または投手板から走者をアウトにしようとした送球は『テイク・ワン』(7・05h)
- 3、 『場外本塁打』は、フェアーの打球がノーバウンドでフェンスを直接越えるか又は、触れて越えて出た場合。
- 4、 外野フェンス付近にある樹木にボールが触れた場合の処置は以下とする。
 - ① フェアーの打球で、明らかに場外本塁打の打球の場合は、樹木に当たった後のボールの行方に関係なく『場外本塁打』とする。
 - ② 上記の①の場合以外で、フェアーの打球が、フェンスの内側の樹木に当たり、直ちにグラウンドに戻った場合は『インプレイ』、場外に出た場合は『エンタイトル・ツーベース』とする。
 - ③ ファウルグラウンド内で打球が樹木に触れた場合は、野手が捕球した、捕球しないに関係なく『ファウルボール』とする。

川島公園野球場



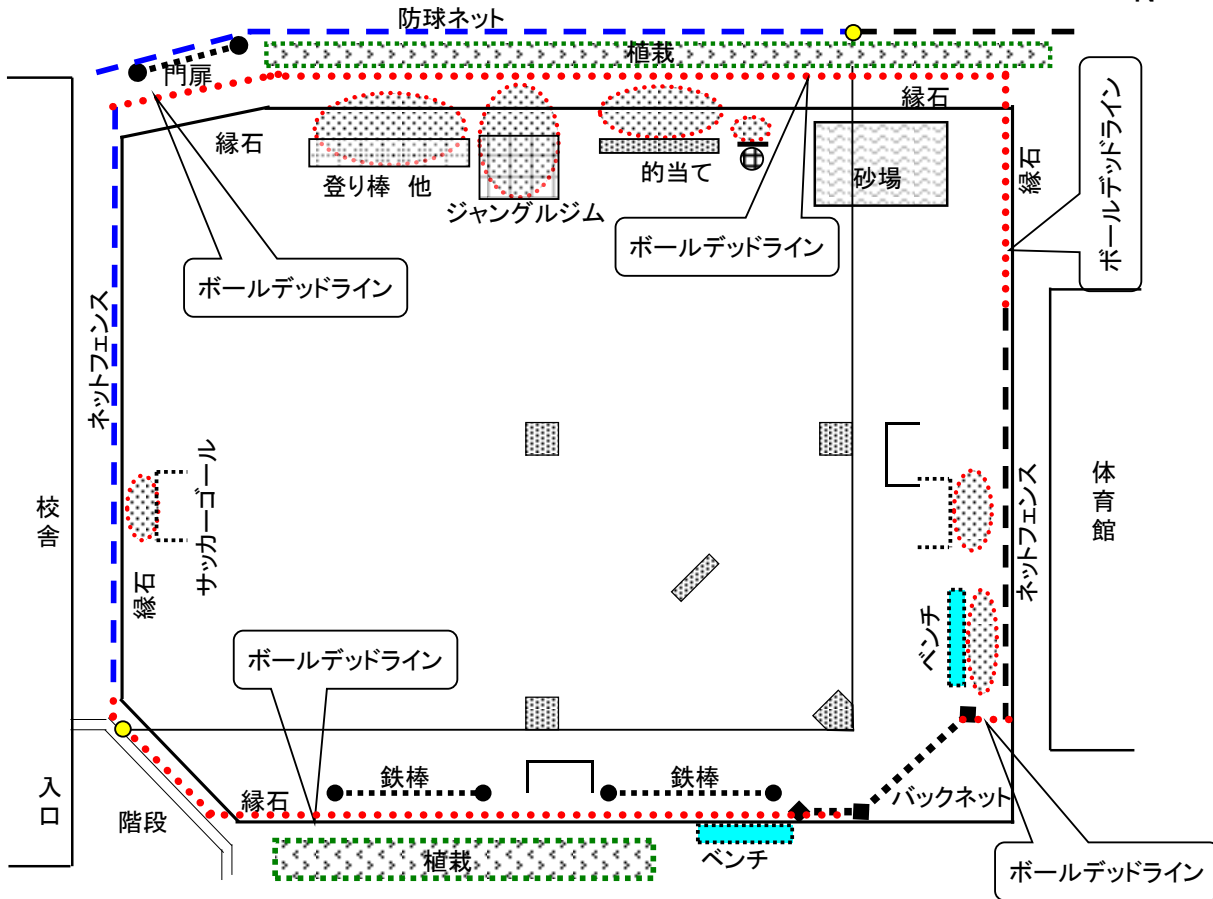
<グラウンドルール>

- フェンス及びバックネットで囲まれた正規の競技場として扱う。
但し、ベンチ周りは、<共通事項>の ①による。
- 次の場合は『ボールデッド』とし、審判員は★印の野球規則に準じて処置する。
 - ボールがネットフェンス等をバウンドして越えた場合(送球の場合は直接越えた場合も含む)、くぐり抜けた場合、はさまって止まった場合
 - ボールがライトとレフト側にある通用口の「ボールデッドライン」を越えて出た場合
 - ボールがバックネット両側の通用口の「ボールデッドライン」を越えて出た場合
 - ボールがベンチ後方の「ボールデッド箇所」で止まった場合

★ フェアーの打球の場合は、『エンタイトル・ツーベース』(走者は投球時の塁を基[※](7・05f))
 ★ 送球の場合は、『テイク・ツー』 (7・05g)
 (最初の打球処理の送球は投手の投球時の塁を基準、その他の送球は野手の手を離れた時の各走者の位置を基準とする)
 ★ 投手の投球または投手板から走者をアウトにしようと試みた送球は『テイク・ワン』(7・05h)
- 『場外本塁打』は、フェアーの打球がノーバウンドでフェンスを直接越えるか又は、触れて越えて出た場合。
- 外野フェンス付近にある樹木にボールが触れた場合の処置は以下とする。
 - フェアーの打球で、明らかに場外本塁打の打球の場合は、樹木に当たった後のボールの行方に関係なく『場外本塁打』とする。
 - 上記の①の場合以外で、フェアーの打球が、フェンスの内側の樹木に当たり、直ちにグラウンドに戻った場合は『インプレイ』、場外に出た場合は『エンタイトル・ツーベース』とする。
 - ファウルグラウンド内で打球が樹木に触れた場合は、野手が捕球した、捕球しないに関係なく『ファウルボール』とする。

■ 坂本小学校

- ボールデッドラインを示す
- ボールデッド箇所を示す

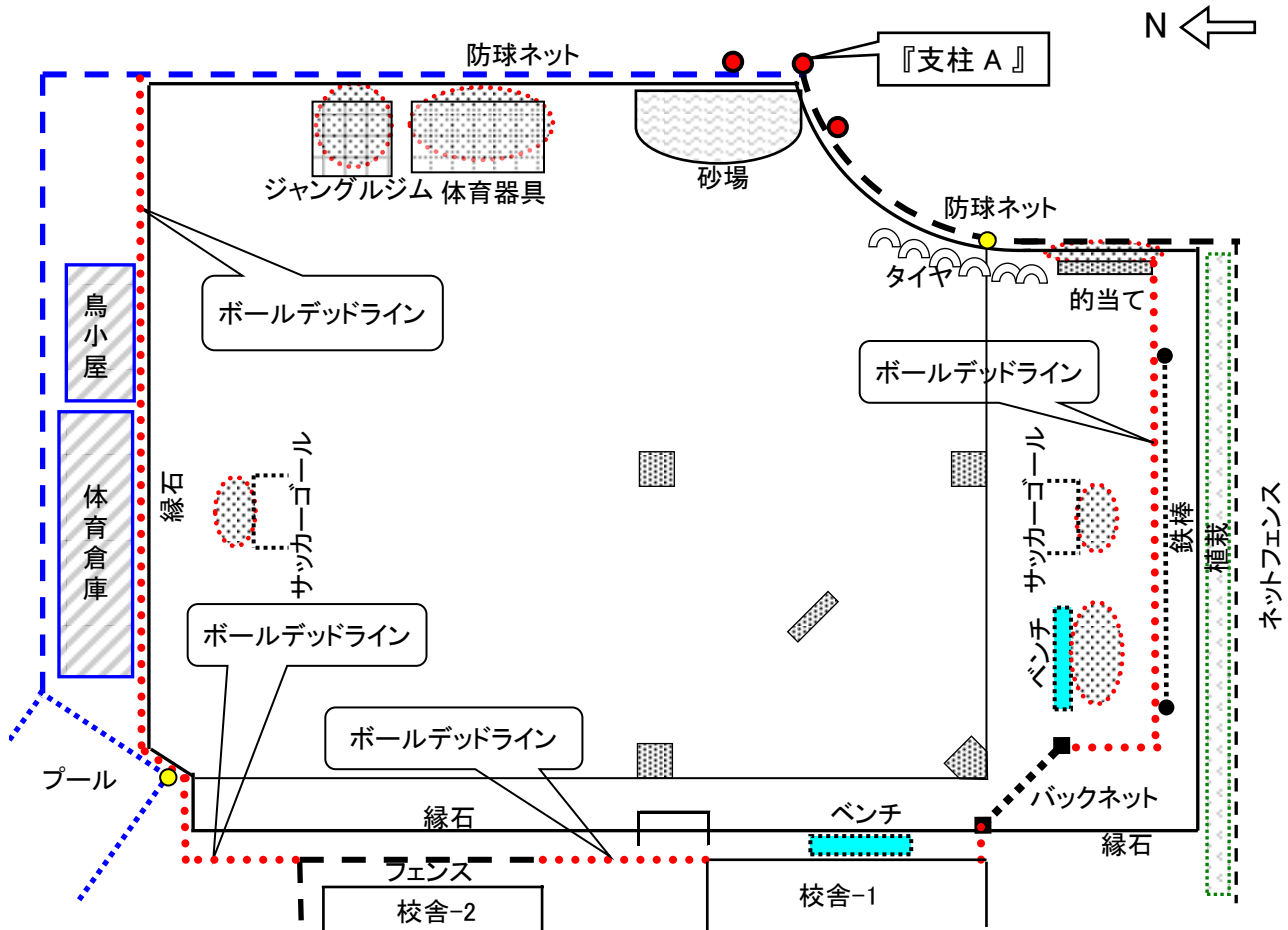


<グラウンドルール>

- 1、 ボールデッドラインとフェンス等で囲まれた競技場として扱う。
但し、ベンチ及びバックネット周りは、<共通事項>の ①、②による。
 - 2、 次の場合は『ボールデッド』とし、審判員は★印の野球規則に準じて処置する。
 - ① ボールがネットフェンス等をバウンドして越えた場合(送球の場合は直接越えた場合も含む)、くぐり抜けた場合、はさまって止まった場合
 - ② ボールが一塁側及び三塁側の「ボールデッドライン」(縁石を目安)を越えて出た場合
(但し、三塁側のボールデッドラインを越えて、植栽の網及びベンチ(選手含む)に当たり、瞬時にグラウンドに戻り、選手が危険なくプレーを続行できる場合は、インプレイとする)
 - ③ ボールが外野にある体育器具などの障害物の中及びその後方の「ボールデッド箇所」で止まった場合、又は転がっているボールを選手が「ボールデッド箇所」に入って処理した場合
 - ④ ボールが右中間後方の「ボールデッドライン」を越えて植栽帯に入り止まった場合、門扉をくぐり抜けて出た場合(但し、ボールが植栽等にあたり瞬時にグラウンドに戻った場合は、インプレイとする)
 - ⑤ ボールがベンチ後方及びサッカーゴールの後方の「ボールデッド箇所」で止まった場合
 - ⑥ ボールがレフト後方のフェンスが無い「ボールデッドライン」を越え、ピロティ部分に入った場合
 - ★ フェアーの打球の場合は、『エンタイトル・ツーベース』(走者は投球時の塁を基準)(7・05f)
 - ★ 送球の場合は、『テイク・ツー』 (7・05g)
(最初の打球処理の送球は投手の投球時の塁を基準、その他の送球は野手の手を離れた時の各走者の位置を基準とする)
 - ★ 投手の投球または投手板から走者をアウトにしようと試みた送球は『テイク・ワン』(7・05h)
- 3、 『場外本塁打』は、フェアーの打球がノーバウンドでフェンスを直接越えるか又は、触れて越えて出た場合。
(フェンスとは、ライト側後方の防球ネット及び、レフト側のフェンスのことをいう)

■ くぬぎ台小学校

- ボールデッドラインを示す
- ボールデッド箇所を示す

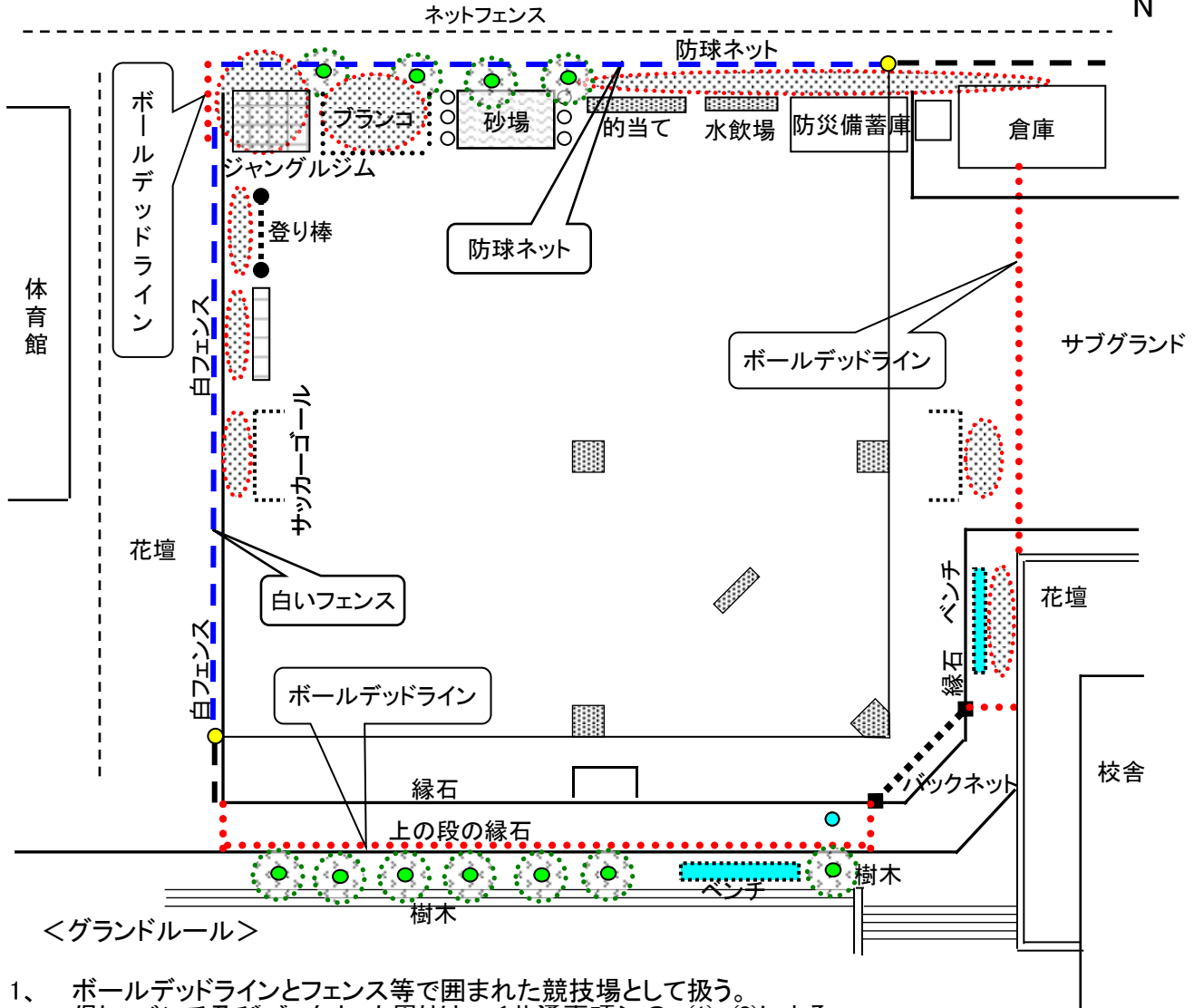


<グラウンドルール>

- 1、 ボールデッドラインとフェンス等で囲まれた競技場として扱う。
但し、ベンチ及びバックネット周りは、<共通事項>の ①、②による。
- 2、 次の場合は『ボールデッド』とし、審判員は★印の野球規則に準じて処置する。
 - ① ボールがネットフェンス等をバウンドして越えた場合(送球の場合は直接越えた場合も含む)、くぐり抜けた場合、はさまって止まった場合
 - ② ボールが一塁側の「ボールデッドライン」(鉄棒の位置を目安)を越えて出た場合
 - ③ ボールが三塁側の「ボールデッドライン」(校舎とフェンスの延長線)を越えて出た場合
(但し、校舎-1の壁にあたりグラウンドに戻ってきた場合は、インプレイとする)
 - ④ ボールがプール、体育倉庫、鳥小屋の手前の「ボールデッドライン」(縁石)を越えて止まった場合
(但し、ボールが瞬時にグラウンドに戻り、選手が危険なくプレーを続行できる場合は、インプレイとする)
 - ⑤ ボールが外野のある体育器具などの障害物の中及びその後方の「ボールデッド箇所」で止まった場
又は転がっているボールを選手が「ボールデッド箇所」に入って処理した場合
 - ⑥ ボールがベンチ、サッカーゴール及び的当ての壁の後方の「ボールデッド箇所」で止まった場合
 - ★ フェアーの打球の場合は、『エンタイトル・ツーベース』(走者は投球時の塁を基準(7・05f))
 - ★ 送球の場合は、『テイク・ツー』 (7・05g)
(最初の打球処理の送球は投手の投球時の塁を基準、その他の送球は野手の手を離れた時の各走者の位置を基準とする)
 - ★ 投手の投球または投手板から走者をアウトにしようと試みた送球は『テイク・ワン(7・05h)』
- 3、 『場外本塁打』は、フェアーの打球がノーバウンドで『支柱 A』の左側の防球ネットを直接越えるか又は、触れて越えて出た場合。その右側を越えた場合は、『エンタイトル・ツーベース』とする。
- 4、 フェアーの打球が直接、体育倉庫又は鳥小屋の各屋根に当たった場合及びプールに入った場合は『場外本塁打』とする。

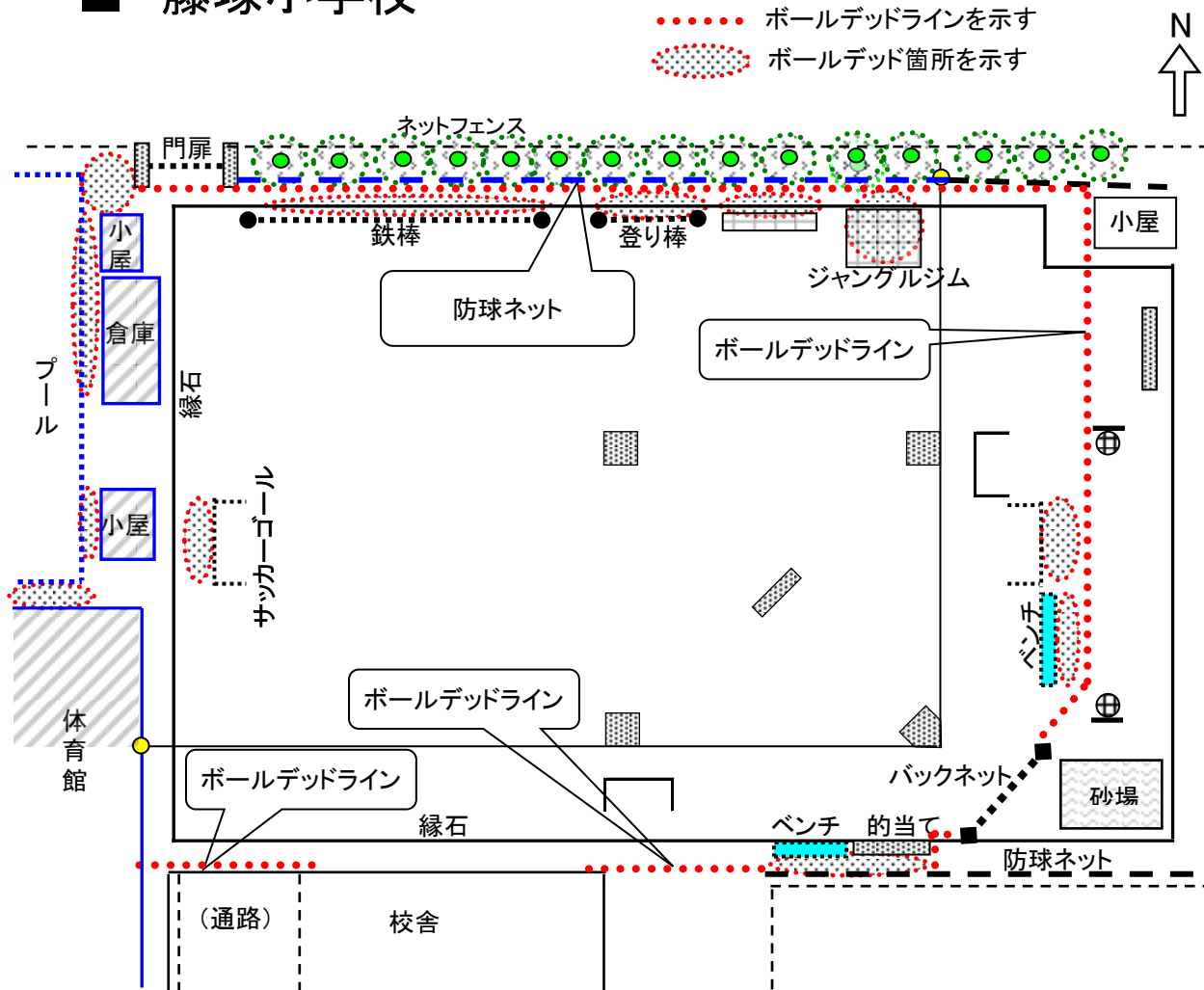
■ 桜台小学校

- ボールデッドラインを示す
- ボールデッド箇所を示す



- 1、 ボールデッドラインとフェンス等で囲まれた競技場として扱う。
但し、ベンチ及びバックネット周りは、＜共通事項＞の (1)、(2)による。
- 2、 次の場合は『ボールデッド』とし、審判員は★印の野球規則に準じて処置する。
 - ① ボールがネットフェンス等をバウンドして越えた場合(送球の場合は直接越えた場合も含む)、くぐり抜けた場合、はさまって止まった場合
 - ② ボールが一塁側及び三塁側の「ボールデッドライン」を越えて出た場合
(但し、三塁側のボールデッドライン(上の段の縁石)を越えて、樹木及びベンチ(選手含む)に当り、瞬時にグラウンドに戻り、選手が危険なくプレーを続行できる場合は、インプレイとする)
 - ③ ボールが外野の防災備蓄庫を含めた体育器具などの障害物の中及びその後方の「ボールデッド箇所」で止まった場合、又は転がっているボールを選手が「ボールデッド箇所」に入って処理した場合
(但し、ボールが樹木等に当り、瞬時にグラウンドに戻った場合は、インプレイとする)
 - ④ ボールがバウンドしてセンター後方(ジャングルジムの奥)のフェンスが無い部分を越えて出た場合
 - ★ フェアーの打球の場合は、『エンタイトル・ツーベース』(走者は投球時の塁を基準(7・05f))
 - ★ 送球の場合は、『テイク・ツー』 (7・05g)
(最初の打球処理の送球は投手の投球時の塁を基準、その他の送球は野手の手を離れた時の各走者の位置を基準とする)
 - ★ 投手の投球または投手板から走者をアウトにしようと試みた送球は『テイク・ワン(7・05h)
- 3、 『場外本塁打』は、フェアーの打球がノーバウンドでフェンスを直接越えるか又は、触れて越えて出た場合、(フェンスとは、センターから左側の白いフェンス及びセンターから右側の防球ネットのことをいう)

■ 藤塚小学校



<グラウンドルール>

- 1、 ボールデッドラインとフェンス等で囲まれた競技場として扱う。
但し、ベンチ及びバックネット周りは、<共通事項>の ①、②による。
- 2、 次の場合は『ボールデッド』とし、審判員は★印の野球規則に準じて処置する。
 - ① ボールが一塁側及び三塁側の「ボールデッドライン」を越えて出た場合
(三塁側校舎にあたり、戻ってきた場合は、インプレイとする)
 - ② ボールが右中間にある体育器具などの障害物の中及びその後方の「ボールデッド箇所」に止まるか、又は転がっているボールを選手が「ボールデッド箇所」に入って処理した場合
(但し、追っている選手がグラウンド内にいる間に、ボールが瞬時に戻った場合は、インプレイとする)
 - ③ ボールが上記の障害物の間、又は中をくり抜けて、防球ネットの下部を越えて出た場合
(但し、ボールが樹木等に当り、瞬時にグラウンドに戻った場合は、インプレイとする)
 - ④ ボールが左中間後方の倉庫及び体育館などの建物の陰に入り見えなくなった場合
(但し、ボールが建物に当り、グラウンド内及び見える範囲に戻ってきた場合は、インプレイとする)

★ フェアーの打球の場合は、『エンタイトル・ツーベース』(走者は投球時の塁を基準(7・05f))
 ★ 送球の場合は、『テイク・ツー』 (7・05g)
 (最初の打球処理の送球は投手の投球時の塁を基準、その他の送球は野手の手を離れた時の各走者の位置を基準とする)
 ★ 投手の投球または投手板から走者をアウトにしようとした送球は『テイク・ワン(7・05h)
- 3、 『場外本塁打』は、フェアーの打球がノーバウンドでフェンスを直接越えるか又は、触れて越えて出た場合
(フェンスとは、センターからライト側の防球ネット及びセンター後方の門扉のことをいう)
- 4、 フェアーの打球が直接、体育館、倉庫又は小屋の各屋根に当たった場合及びプールに入った場合は『場外本塁打』とする。