

**【審判員用】**

**日本野球連盟（社会人野球）スピードアップ特別規程の解説**

日本野球連盟 規則・審判委員会

日本野球連盟では、社会人野球の魅力をさらに高めることを目的として、『日本野球連盟（社会人野球）スピードアップ特別規程』（以下「JABA スピードアップ特別規程」）を定め、2023年シーズンから適用することとしました。このJABA スピードアップ特別規程は、2022年にMLBマイナーリーグで実施され、2023年シーズンからはMLBメジャーリーグにおいても適用される予定のスピードアップルールを参考に作成しました。

本書は、JABA スピードアップ特別規程を分かりやすく解説することを目的として編集したものです。よくご確認いただき、スムーズな適用をお願いします。

**□12秒ルール**

**I. 投手の投球間隔（ピッチクロック）**

**1. 走者がいない場合の投手の投球間隔**

投手は、走者がいない場合、捕手、その他の内野手または審判員からボールを受け取った後、12秒以内に投球動作を開始しなければならない。

違反した場合、球審はただちにボールを宣告する。この場合はボールデッドとなる。

**◆規定の趣旨**

従来、走者がいない場合は、『公認野球規則』（以下「規則」）5.07(c)および『社会人及び大学野球における試合のスピードアップに関する特別規則』（以下「社会人・大学共通スピードアップ規則」）でボールを受け取った後、12秒以内に「投球を完了」（投手が投球すること）しなければならなかった。しかし、このルールはすべての投球において、打者が打撃の準備ができたときに計時が始まるため、実際に適用されることは、ほとんど見受けられなかったことから、実質的なスピードアップのために、改正するものである。

**3. 計時開始のとき**

- (1) イニングが始まる時、またはボールデッドになったときは、球審がプレイを宣告したとき。

(2) ボールインプレイの状態のときは次のとおりとする。

- ① 新しい打者が打席に立つときは、投手がボールを所持し、打者が打席に入って打撃の準備ができたとき。  
ただし、このケースにおいて捕手が守備のためのシグナルを送る場合、捕手がそれを終えてキャッチャースボックスに座ったとき。
- ② 打者が打撃を継続しているときは、投手が捕手または他の野手からボールを受け取ったとき。  
このケースにおいて捕手が守備のためのシグナルを送る場合も、計時を開始するときは変わらず、ボールを受け取ったときとなる。
- ③ 次のケースにより打者がバッタースボックスの外に出ざるを得なくなったときは、投手がボールを所持し、打者が打席に入って打撃の準備ができたとき。
  - a) 打者が投球に対してバットを振るか、または投球を避けるかしてバランスを崩し、バッタースボックスの外に出ざるを得なかった場合。
  - b) 打者がバントをするふりをした場合。
  - c) 暴投または捕逸が発生した場合。

◆計時開始のタイミング

- ① イニングの始まり（イニングのはじまる最初の打者）およびボールデッド中  
計時の開始：球審のプレイが宣告されたとき
- ② ボールインプレイ中で新しい打者が打席に入る  
計時の開始：投手がボールを受け取って、打者は打撃の準備ができたとき  
(捕手が守備のシグナルを送るときは、それを終えてキャッチャースボックスに座ったとき)
- ③ ボールインプレイ中で打者が打撃を継続している  
計時の開始：投手がボールを受け取ったとき
  - ・実質的なスピードアップとするため、投手ボールを受け取ったときから計時を始めることとした。
  - ・打者がバッタースボックスの外に出てしまった場合は、②の計時開始と同様となる。

<バッタースボックスの外に出てしまう主なケース>

- a) 打者が投球に対してバットを振るか、または投球を避けるかしてバランスを崩し、バッタースボックスの外に出ざるを得なかった場合
- b) 打者がバントをするふりをした場合
- c) 暴投または捕逸が発生した場合

4. 計時終了のとき（リセットされる時）

- (1) 打者への投球動作が開始されたとき。
- (2) 投手が軸足を投手板から外したり、牽制球を投げたり、塁に偽投したりして、投手が投手板を離れた（以下「離脱」）とき。
- (3) 打者への警告、ペナルティが宣告されたとき。
- (4) その他、審判員のタイムが宣告され、ボールデッドとなったとき。

◆計時終了（リセット）のタイミング

① 打者への投球動作が開始されたとき

- ・従来の規定では、投手が投球動作を開始した後に 12 秒が経過して、審判員がタイムをかけて投球が中断されることもあるため、「投球動作を開始したとき」に計時が終了することとした。ただし、投球動作の開始と審判員のタイムの宣告が同時になることはあり得るので、その場合も審判員によるタイムの宣告は有効となる。
- ・投球動作の開始とは、windupポジションからの投球動作の開始をさす。

② 打者への警告、ペナルティが宣告されたとき

③ 審判員のタイムが宣告される等でボールデッドとなったとき

◆ペナルティ

- ・計時が 13 秒になっても、上記「4」が行われない場合は、計時している塁審が『タイム』を宣告して、投手と球審に 12 秒が経過したことを知らせる。
  - ※ 塁審のタイムの宣告と同時にボールデッドとなる。
  - ※ タイムの宣告にもかかわらず投手が投球したり、その投球を打者が打ったりしても、それは無効となる。
- ・塁審の知らせを受けた球審は、ポジションを離れずに投手にボールを宣告する。
- ・併せて、球審は公式記録員に 12 秒ルールによるボールの宣告をした旨を同様にポジションを離れずに伝えるが、守備側の監督には 12 秒ルールによるボールを宣告したことを伝える必要はない。
  - ※ 公式記録員への通告には時間をかけず、ポジションを離れずに公式記録員に向かって左手の人差し指を立てて『ワンボール』と伝える。
  - ※ これが四球目にあたる場合は、ボールデッドとなって、打者に一塁が与えられる。

◆その他

走者がいないので、投手板を外す回数に制限はないが、審判員がタイムを宣告しない限りは、12 秒の計時を継続する。

## □20秒ルール

### 2. 走者がいる場合の投球間隔

投手は、走者がいる場合、捕手、その他の内野手または審判員からボールを受け取った後、20秒以内に投球動作を開始しなければならない。

違反した場合、球審は警告を発することとし、同一の投手が繰り返したら、そのつどボールを宣告する。

この場合、ボールデッドとなり、これが四球によって打者に一塁が与えられたことにより押し出される走者以外は進塁できない。

### ◆規定の趣旨

- 従来、走者がいる場合は、社会人・大学共通スピードアップ規則により、20秒以内に投球を完了しなかった場合、2度目までは警告が発せられ、3度目からは『ボール』が宣告されていたため、ペナルティの実効性が課題となっていた。
- そこで、JABA スピードアップ特別規程では、実質的なスピードアップを図るため、規則に違反した場合には、その投手の1度目は警告が発せられる（これについては、従来と同様）。しかし、同じ投手が2度目以降も違反を繰り返した場合には、ペナルティが適用され、その打者に対しての投球カウントに『ボール』が加算される。

### 3. 計時開始のとき

(1) イニングが始まる時、またはボールデッドになったときは、球審がプレイを宣告したとき。

(2) ボールインプレイの状態のときは次のとおりとする。

- ① 新しい打者が打席に立つときは、投手がボールを所持し、打者が打席に入って打撃の準備ができたとき。

ただし、このケースにおいて捕手が守備のためのシグナルを送る場合、捕手がそれを終えてキャッチャースボックスに座ったとき。

- ② 打者が打撃を継続しているときは、投手が捕手または他の野手からボールを受け取ったとき。

このケースにおいて捕手が守備のためのシグナルを送る場合も、計時を開始するときは変わらず、ボールを受け取ったときとなる。

- ③ 次のケースにより打者がバッタースボックスの外に出ざるを得なくなったときは、投手がボールを所持し、打者が打席に入って打撃の準備ができたとき。

- a) 打者が投球に対してバットを振るか、または投球を避けるかしてバランスを崩し、バッタースボックスの外に出ざるを得なかった場合。

- b) 打者がバントをするふりをした場合。
- c) 暴投または捕逸が発生した場合。

◆計時開始のタイミング

- ① ボールデッド中  
計時の開始：球審のプレイが宣告されたとき
- ② ボールインプレイ中で新しい打者が打席に入る  
計時の開始：投手がボールを受け取って、打者は打撃の準備ができたとき  
(捕手が守備のシグナルを送るときは、それを終えてキャッチャースボックスに座ったとき)
- ③ ボールインプレイ中で打者が打撃を継続している  
計時の開始：投手がボールを受け取ったとき  
(打者がバッタースボックスの外に出てしまった場合は、②の計時開始と同様)  
<バッタースボックスの外に出てしまう主なケース>
  - a) 打者が投球に対してバットを振るか、または投球を避けるかしてバランスを崩し、バッタースボックスの外に出ざるを得なかった場合
  - b) 打者がバントをするふりをした場合
  - c) 暴投または捕逸が発生した場合

4. 計時終了のとき (リセットされる時)

- (1) 打者への投球動作が開始されたとき。
- (2) 投手が軸足を投手板から外したり、牽制球を投げたり、塁に偽投したりして、投手が投手板を離れた (以下「離脱」) とき。
- (3) 打者への警告、ペナルティが宣告されたとき。
- (4) その他、審判員のタイムが宣告され、ボールデッドとなったとき。

◆計時終了 (リセット) のタイミング

- ① 打者への投球動作が開始されたとき
  - ・従来の規定では、投手が投球動作を開始した後に 20 秒が経過して、審判員がタイムをかけて投球が中断されることもあるため、「投球動作を開始したとき」に計時が終了することとした。ただし、投球動作の開始と審判員のタイムの宣告が同時になることはあり得るので、その場合も審判員によるタイムの宣告は有効となる。
  - ・投球動作の開始とは、windアップポジションからの投球動作およびセットポジションにおける両手を体の前面で保持し、動作を完全に静止した後の投球動作の開始をさす。

- ② 走者への牽制球、塁への偽投、軸足を投手板から外す等（以下、離脱という）を行ったとき
- ③ 打者への警告、ペナルティが宣告されたとき
- ④ 審判員のタイムが宣告される等でボールデッドとなったとき

◆ 1回目の違反の場合（その投手の違反1回目は『警告』を与える）

- ・計時が21秒になっても、上記「4」が行われない場合は、計時している塁審が必ず『タイム』を宣告する。特にセットポジションをとっているときでも、21秒になった場合は、ちゅうちょなくタイムを宣告する。
- ・計時終了のタイミングが『投球を完了したとき』でなく、『投球動作を開始したとき』と変更された。これにより、投球動作中にタイムオーバーとなって、タイムをかける状況が回避されることになる。従って、昨年後半から運用を行っていた『警告』を与える場合について、プレイを止めずに投球させて、その後プレイが一段落してから、タイムを宣告して『警告』を与える方法は行わないこととする。
- ・ただし、投球動作の開始と審判員のタイムの宣告が同時になることはあり得るので、その場合は、審判員によるタイムの宣告が優先されて、以降のプレイは無効となる。
- ・計時している塁審がタイムを宣告した後に直接、塁審が投手に対して、警告を与える。（守備側の監督には、その旨を同様に伝える必要はない）
- ・これを見た球審も重ねて投手への警告を伝えたり、守備側の監督に対して、20秒の経過による警告を伝える必要もない。

◆ 2回目以降の違反の場合

（同一投手の違反2回目以降、打者の投球カウントに『ボール』が加わる）

- ・計時が21秒になっても、上記「4」が行われない場合は、計時している塁審が『タイム』を宣告して、投手と球審に20秒が経過したことを知らせる。
  - ※ 塁審のタイムの宣告と同時にボールデッドとなる。
  - ※ タイムの宣告にもかかわらず投手が投球したり、その投球を打者が打ったりしても、それは無効となる。
- ・塁審の知らせを受けた球審は、ポジションを離れずに投手にボールを宣告する。
- ・併せて、球審は公式記録員に20秒ルールによるボールの宣告をした旨を同様にポジションから離れずに伝えるが、守備側の監督には20秒ルールによるボールを宣告したことを伝える必要はない。
  - ※ 公式記録員への通告には時間をかけず、ポジションを離れずに公式記録員に向かって左手の人差し指を立てて『ワンボール』と伝える。
  - ※ これが四球目にあたる場合は、ボールデッドとなって、打者に一塁が与えられ、これによって押し出される走者以外は進塁できない。

【例1】走者満塁の場合

- ・各塁上の走者は押し出される形となり、3塁走者は本塁（得点）、2塁走者は3

塁、1塁走者は2塁へそれぞれ進塁できる。

【例2】走者2・3塁の場合

- ・3塁走者および2塁走者の進塁は認められない。

□ 投手の離脱

5. 投手の離脱

(1) 投手の離脱とみなされるケースは次のとおりとする。

- ① 軸足を投手板から外した場合。
- ② 牽制球を投げた場合。
- ③ 塁に偽投した場合。
- ④ 守備側チームがタイムを要求し、審判員がこれを認めてタイムを宣告した場合。ただし、本項(2)の①および②の場合を除く。
- ⑤ 捕手が同一打者の投球間(2球目以降)に守備のサインを送るためにキャッチャースボックスから離れた場合。
- ⑥ 投手が投手板についた後にボールの交換を要求した場合。
- ⑦ その他、審判員が上記に類似する行為と認めた場合。

(2) 投手の離脱とみなされないケースは次のとおりとする。

- ① 規則5.10(ℓ)および社会人・大学共通スピードアップ規則において制限された回数の範囲内で、監督等が投手のもとに行った場合。
- ② ケガ等やむを得ない事情で守備側のチームがタイムを要求し、審判員がこれを認めてタイムを宣告した場合。
- ③ 投手がアピールのために投手板を外した場合。
- ④ 捕手が新しい打者が打席に入る際に、守備のサインを送るためにキャッチャースボックスから離れた場合。
- ⑤ 攻撃側チームがタイムを要求した場合。
- ⑥ 投手が投手板につく前にボールの交換を要求した場合。
- ⑦ その他、審判員が投手の離脱と認めない場合。

◆ 投手の離脱

同一の打者が打席にいる間は、走者の人数に関係なく、投手が牽制球や軸足を投手板から外すこと等の『離脱』が2回までは認めるが、3回目以降は、そのつど、牽制球によって走者がアウトになるか、進塁するか、ランダウンプレイとなる場合以外は、その時点で『ボーク』が課せられることになる。(3回目によるボークが適用後、離脱回数はリセットされない。)

- ① 離脱と判断するケース
- a) 軸足を投手板から外した場合
  - b) 牽制球を投げた場合
  - c) 塁に偽投した場合
  - d) 守備側チームがタイムを要求し、審判員がこれを認めてタイムを宣告した場合。  
ただし、下記②の a)および b)の場合を除く。
  - e) 投手板についた後にボールの交換を要求した場合
  - f) 捕手が同一打者の投球間（2球目以降）に守備のサインを送るためにキャッチャースボックスから離れた場合
  - g) その他、審判員が上記に類似する行為と認めた場合
- ② 離脱と判断しないケース
- a) 規則 5.10(ℓ)および社会人・大学共通スピードアップ規則において制限された回数の範囲内で、監督等が投手のもとに行った場合
  - b) ケガ等やむを得ない事情で守備側のチームがタイムを要求し、審判員がこれを認めてタイムを宣告した場合
  - c) 投手がアピールのために投手板を外した場合。
  - d) 投手が投手板につく前にボールの交換を要求した場合
  - e) 攻撃側チームがタイムを要求した場合
  - f) 捕手が新しい打者が打席に入る際に、守備のサインを送るためにキャッチャースボックスから離れた場合
  - g) その他、審判員が投手の離脱と認めない場合
- ※ 投手が牽制球を投げたときなどにボークが宣告された場合、離脱としてはカウントされない。
- ※ なお、アマチュア野球規則委員会は「投手の不必要な牽制球による試合の遅延行為」を禁止するため、次の「アマチュア野球特別指導事項」を定めている。
- 『走者がリードしていないにもかかわらず、投手が塁へ無用と思われる“山なりの、ゆるい”牽制球を投げる行為は、牽制球とは見なしがたく、規則 6.02(a)(8)の「投手の不必要な試合の遅延行為」に該当し、「ボーク」を宣告する。』
- この特別指導事項は次のようなケースに適用され、離脱としてカウントされず、ボークが宣告される。
- 【例】** 走者 2 塁、投手は 2 塁走者がほとんどリードしていないにもかかわらず、2 塁手も遊撃手も塁に入ろうとしていない状況で、ゆるく、大きな山なりのボールを 2 塁に向かって投げた。その後遊撃手は 2 塁に移動してそのボールを捕った。

## 6. 投手の離脱等の回数制限

- (1) 走者がいないときは、投手が投手板を外す回数に制限はない。ただし、審判員がタイムを宣告した場合を除き、12秒の計時は継続される。
- (2) 走者が塁にいるときは、投手は同一打者が打席についている間、2回まで離脱することが許され、その場合は20秒の計時がリセットされる。3回目以降は、走者をアウトにするか、走者が進塁するか、あるいはランダウンプレイとなった以外、ボークが課せられる。

### ◆離脱の回数制限

- ① 走者がいないときは、投手板を外す回数制限はないが、審判員がタイムを宣告しない限りは、12秒の計時を継続する
- ② 走者がいるときは、投手は同一打者が打席についている間、2回までは自由に離脱することができる(20秒の計時はリセットされる)。しかし、3回目以降は、そのつど、その牽制球により走者をアウトにするか、走者が進塁するか、あるいはランダウンプレイとなった以外、ボークが課せられる。(3回目によるボークが適用されたとしても、同一打者中における離脱回数はリセットされない。)

### ◆離脱に関する適用手順

- ① 上記5(1)の項目に該当する行為があったと判断した場合、審判員間で1回目の場合は『1』、2回目の場合は『2』というシグナルを示して共有する。(この場合は、『タイム』を宣告せず、ボールインプレイである)
  - ※ ボールインプレイであるから、ボールから目を切らないようにしつつ、お互いの審判員のシグナルを確認しあって、回数の共有を図る。この場合は投手や守備側ベンチに向かって、そのつど、回数を知らせる必要はない。
  - ※ ただし、「5」の(1)の⑦のケースでは、投手に離脱とみなしたことを伝える。
- ② このシグナルにより、計時している塁審は、計時をリセットさせる。  
計時の再スタートは上記『3. 計時開始のとき』を参照
- ③ 3回目以降は、牽制球によって走者がアウトになるか、走者が進塁するか、ランダウンプレイとなった(走者のアウト・セーフの結果は問わない)場合以外は、その時点でボークとなる。
  - 【例1】単純にその走者が塁に戻って、タッグされたが『セーフ』となった場合  
→『セーフ』が確定した時点で『タイム』、『ボーク』を宣告して、各走者は進塁できる。
  - 【例2】走者が元の塁に戻れず、ランダウンプレイとなった場合

→その走者が結果的に『セーフ』となっても、『ボーク』とはならない。

【例3】牽制球を投じたものの、野手が他の走者をアウトにしようと、ただちに送球してしまった場合

→次のプレイを行った走者が実際にアウトになるか、進塁するかランダウンプレイとならない限りは、【例1】と同様に『ボーク』が課せられる。

【例】走者1・3塁、投手は1塁へ牽制球を投げたが、それを見た3塁走者が本塁へスタートした。これにより、1塁手は牽制球を受け、直ちに本塁へ送球を行った。

ケース	ボーク
① 3塁走者がアウトになる	×
② 3塁走者が本塁でセーフとなる	×
③ 3塁走者が直ちに3塁に戻ってセーフとなる	○
④ 3塁走者が3・本塁間に挟まれる	×

【例4】牽制球が悪送球となった場合

→ボークが課せられることになるが、ボークにもかかわらずプレイは関係なく続けられる。

【例】走者1塁で牽制球が悪送球となる

① 1塁走者が2塁へ進塁できなければ、その時点でボールデッドとなり、1塁走者を2塁へ進塁させる。

② 1塁走者は2塁から3塁へと進塁することができるが、3塁への送球で1塁走者がアウトとなれば、このアウトは認められる。

## □バッタースボックスルール

### II. バッタースボックスルール

(1) 打者は打撃姿勢をとった後は、次の場合を除き、少なくとも一方の足をバッタースボックス内に置いていなければならない。この場合は、打者はバッタースボックスを離れてもよいが、“ホームプレート”を囲む土の部分、を出てはならない。

- ① 打者が投球に対してバットを振るか、投球を避けるかしてバランスを崩し、バッタースボックスの外に出ざるを得なかった場合
- ② 打者がバントをするふりをした場合
- ③ 暴投または捕逸が発生した場合

- ④ チェックスイングが塁審にリクエストされた場合。
  - ⑤ いずれかのチームのメンバーが“タイム”を要求し認められた場合。
  - ⑥ 守備側のプレーヤーがいずれかの塁で走者に対するプレイを企てた場合。
  - ⑦ 投手がボールを受け取った後マウンドの土の部分から離れた場合。
  - ⑧ 捕手が守備のためのシグナルを送るためキャッチャースボックスから離れた場合。
- (2) 打者は、次の目的で“タイム”が宣告されたときは、バッタースボックスおよび“ホームプレート”を囲む土の部分から離れることができる。
- ① 負傷または負傷の可能性がある場合。
  - ② プレーヤーの交代
  - ③ いずれかのチームの協議

なお、審判員は、前の打者が塁に出るかまたはアウトになれば、速やかにバッタースボックスに入るよう次打者に促さねばならない。

#### ペナルティ (1)・(2)

打者が意図的にバッタースボックスを離れてプレイを遅らせ、かつ(1)の①～⑧の例外規定に該当しない場合、または、打者が意図的に“ホームプレート”を囲む土の部分から離れてプレイを遅らせ、かつ(2)の①～③の例外規定に該当しない場合、球審は、その試合でその打者の最初の違反に対しては警告を与え、2度目からは投手の投球を待たずにストライクを宣告する。この場合は球審がタイムを宣告して(ピッチクロックの計時を止め)、ボールデッドとする。

もし打者がバッタースボックスまたは“ホームプレート”を囲む土の部分の外にとどまり、さらにプレイを遅延させた場合、球審は投手の投球を待たず、再びストライクを宣告する。なお、球審は、再びストライクを宣告するまでに、打者が正しい姿勢をとるための適宜な時間を認める。(規則5.04(b)(4)(A)、同(B)、アマチュア野球内規「②」)

## II. バッタースボックスルール

- このルールは、打者側に対するスピードアップを目的としたものであり、規則5.04(b)(4)およびアマチュア野球内規「②」に定められていて、打者は速やかにバッタースボックスに入って、打撃姿勢の準備をとらなければならない。
- 違反した場合の従来(アマチュア野球内規「②」)のペナルティは、同じ打者に対して、2度目までは『警告』、3度目以降は、そのつど、投球をさせずに『ストライク』を宣告することになっている。しかし、JABA スピードアップ特別規程では、このルールの目的を達成するため、1度目は『警告』、2度目以降が、そのつど、投球をさせずに『ストライク』を宣告することになる。
- なお、MLBのマイナーリーグによる規則では、打者側にも時間制限が設けられてお

り、上記 I のピッチクロックにおいて、いずれも残り 9 秒までに打者が打席に入って、打撃の準備を整えることが求められている。(2023 年 MLB による改正では、残り 8 秒までの予定)

## 1. 適用手順

同じ打者に対して

### ① 1 回目の違反の場合

- ・球審は『タイム』を宣告して、打者に対して『警告』を与える。
  - ※ 球審はポジションを離れずに、打者に右手の人差し指を立てて、『バッタースボックスルール 1 回』と伝える。
  - ※ 打者には、2 回目は自動的にストライクを宣告する旨を必ず伝える。
- ・この場合はボールデッドとなって、塁審によるピッチクロックの計時はリセットされる。
- ・計時の再スタートのタイミングは球審がプレイを宣告したときとなる。
  - ※ 球審は、イニング間に、1 塁側チームの場合は 1 塁塁審と、3 塁側チームの場合は 3 塁塁審と、警告を与えた打者の確認を行う。(次打席以降は違反すれば、ペナルティ (ストライク) となるための共有)

### ② 2 回目以降の違反の場合

- ・球審は『タイム』を宣告して、投手の投球を待たずに、打者に対して『ストライク』を宣告する。
- ・この場合もボールデッドとなって、塁審によるピッチクロックの計時はリセットされる。
- ・計時の再スタートのタイミングは球審がプレイを宣告したときとなる。
  - ※ 球審が規則違反の適用回数を間違った場合、1 塁側チームの場合は 1 塁塁審が、3 塁側チームの場合は 3 塁塁審が、球審と協議して正しい処置に戻す。

## 2. 適用対象の事例

○ 上記 (1) の規則違反の対象になる行為の例

- ① 打者が投球に対してバットを振っていない、または、投球を避けてバランスを崩していないにもかかわらず、バッタースボックスから両足を出した場合。  
これは主に打者が打撃中に素振りをするために見受けられる。
  - ・ 例えば、すでに 1 度目の警告を受けている打者が、2 ストライク目を見逃した後、バッタースボックスから両足を出した場合、3 ストライクが宣告されてアウトになる。
- ② 監督またはコーチからのサインを受けるときに、バッタースボックスから両足

を出した場合。

- ③ ファウルを打って打席に戻るときや、投球を避けて両手または片手が地面に着いたときを除いて、グリップの滑り止めを使用して試合を遅らせた場合。
- 上記（２）の規則違反の対象になる行為の例
  - ・ 打者がバントをするふりをした場合（空振りも含む）、バッタースボックスから両足が出て「ホームプレート」を囲む土の部分、（以下「ダートサークル」）から離れなければ、上記（１）のペナルティは適用されない。しかし、ダートサークルから離れた場合、上記（２）のペナルティが適用されることになる。なお、「ダートサークルから離れる」とは、両足がダートサークルの外へ出ることをいう。
- 上記「（１）の⑤」（いずれかのチームのメンバーが「タイム」を要求し認められた場合）と「（２）の③」（いずれかのチームの協議）の違い
  - ・ （２）の③に記された『協議』にあたるものとして、守備側の監督や捕手および内野手が投手のもとに集まる場合や、攻撃側の監督と打ち合わせをする場合（守備側および攻撃側が１試合に認められているタイムの回数にカウントする状況）を指す。
  - ・ （１）の⑤の『タイムの要求』は、それ以外の協議を伴わない守備側および攻撃側の監督や選手がタイムを要求したものを指す。

以上