

【アピールプレイ】

1. 定義（定義2）

アピールとは、守備側チームが攻撃側チームの規則に反した行為を指摘して、審判員に対してアウトを主張し、その承認を求める行為である。

2. アピールプレイ (5.09 (c))

次の各項の場合、アピールがあれば走者をアウトとする。

- (1) 飛球が捕らえられた後、走者が再度の触塁（リタッチ）を果たさなかったとき。
- (2) ボールインプレイのとき、走者が進塁または逆走に際して各塁に触れそこねたとき。
- (3) 走者が一塁をオーバーランまたはオーバースライドした後、直ちに帰塁しなかったとき。
- (4) 走者が本塁に触れず、しかも本塁に触れ直そうとしないとき。

3. アピールの方法

（【5.09c原注】【注3】、アマチュア野球内規⑦）

- (1) アピールは、言葉で表現されるか、審判員にアピールとわかる動作によって、その意図が明らかにされなければならない。
- (2) アピールは、その走者の身体またはその原因となった塁に触球して行わなければならない。

- (3) アピールは、ボールインプレイのときに行わなければならない。
ただし、ボールデッドのままです試合終了となる場合（例えば悪送球や本塁打による得点がサヨナラ決勝点となるようなとき）は、試合停止中といえどもアピールを受けつける。
- (4) 複数の走者が通過した場合は、言葉と動作ではっきりとどの走者が塁に触れなかったのかを明示してアピールしなければならない。この場合、通過した走者の数までアピールを繰り返して行うことができる。
- (5) 投手板に触れている投手が、アピールするためであれば、走者のいない塁に送球してもボークではない。投手は、アピールプレイのために投手板をはずす必要はない。

4. アピール権の消滅時期(5.09 (c)、【5.09c 原注】【注1】【注2】【注3】)

プレイが行われたり、次のような状況となったときには、それ以後のアピール権は消滅する。

- (1) イニングの途中
- ① 投手が打者へ次の1球を投げたとき。
 - ② 塁上の走者に対して送球したとき。(牽制するマネは、アピール権の消滅にならない)
 - ③ アピールするときに、投手がボークをした場合。
 - ④ 投手がアピールしようと塁へ投げたボールが悪送球となり、その悪送球を拾った野手がアピールをしないで他のプレイをしたとき。

⑤ 投手がアピールのために塁へ送球し、ボールデッドとなる個所に入ったとき。(その後、いずれの塁、いずれの走者に対してもアピールは許されない)

(2) 攻守交代のとき

守備側の投手および内野手がフェア地域を離れたとき。

(3) 試合終了のとき

両チームが本塁に整列したとき。

なお、投手がアピールのために塁へ送球し、ボールデッドとなる個所に入ったとき、同一走者に対して、同一塁についてのアピールを再び行うことはできない。

また、アピールするときに投手がボークした場合は、それ以後アピール権は消滅する。

5. 第三アウト成立後のアピール (5.09 (c))

第三アウト成立後、ほかに有利なアピールがあり、審判員がそのアピールを認めたときは、そのアピールアウトを第三アウトに置き換える。

この場合、三番目のアウトはいかなる形のアウトでもよいが、四番目のアウトはアピールアウトに限る。

6. アピールでアウトになった場合の他の走者への影響 (5.09 (d))

無死または一死のとき、前位の走者がアピールでアウトになった場合でも、正しく各塁に触れた走者の進塁は認められる。

ただし、前位の走者へのアピールで第三アウトが成立した場合には、後位の走者が正規に進塁し、本塁に達していても得点は認められない。

また、第三アウトがフォースアウトの形となったときは、すべての走者の得点は認められない。

7. 審判員としての注意事項

- (1) ボールデッド中にアピールがあったときは、タイム中のアピールを受けつけない旨を伝える。ただし、ボールデッドのまま試合終了となる場合は、アマチュア野球内規⑦によりアピールを受けつける。また、守備側がすでにボールを審判員に手渡してボールデッドの状態になっている場合も前項同様、両チームの整列まではアピールを受けつける。
- (2) 空過に対するアピールの場合、複数の走者が通過してどの走者が空過したかを明示しなかったときは、「どの走者か」と聴くこととする。
- (3) アピールに対する審判員のジャッジとジェスチャーは、「アウト」か「セーフ」かのいずれかとする。
- (4) 審判員は、たとえ空過や早いリタッチ等があっても、その後の立つ位置や動作などで守備側チームに暗示を与えるようなことがあってはならない。