

2025年日本海リーグスピードアップルール

■12秒ルール(無走者)投手

- ① 投手はボールを受けた後12秒以内投球動作を開始しなければならない。
- ② 投手がこの規則に反した場合は、球審はボールを宣告する。
- ③ 計測は投手がボールを所持したときから始まり、投球動作を開始したときに終わる。
- ④ 打者が代わった場合の初球について、投手と打者が面したときに計測が始まる。
※ボールデッド後については、球審のプレイから計測が始まる。

■12秒ルール(無走者)打者

- ① 残り6秒までに打撃姿勢をとること。
※ファウル後、ボールデッド後、ボール交換後は球審のプレイから計測が始まる。
※打者のバットの交換やスプレーの場合も球審のプレイから計測が始まる。
※打者の負傷等の場合はこの限りではない。
※バント行為後(空振り含む)、投球を避けた場合は除く。
※投球を見逃した際にはバッターボックスに必ず片足は入れておく。
- ② 違反については1試合1回目からストライク宣告

■25秒ルール(ランナー有り)投手

- ① 投手は捕手からの返球を捕球した瞬間より25秒以内に投球動作もしくは、牽制動作を起こさなければならない。
- ② 牽制については塁に送球された場合には、計測はリセットされる。
- ③ 投手板を外すのみや、偽投については計測は継続される。
- ④ 25秒違反についてはボークを課す。
※走者の動作により牽制や投手板を外したと審判員が判断した場合には、1回にカウントせず、時間計測もリセットする。
- ⑤ 打者や走者などのケースが変わった際の初球について、投手と打者が面したときに計測が始まる。
※ボールデッド後については、球審のプレイから計測が始まる。

■牽制の回数制限

3 回目アウトに出来なければボーク

- ① 3 回目の牽制により挟殺プレイが行われた場合にはアウトになればアウトとし、セーフになり牽制時占有していた塁に帰塁した場合には、ボークを宣告し進塁させる。
- ② 牽制の回数についてはケース・打者変わるたびにリセットとなる。
- ③ 挟殺はインプレイ、3 回目暴投は即ボールデッドとなる。

■25 秒ルール(ランナー有り)打者

- ① 残り 6 秒までに打撃姿勢をとること。
- ② サイン交換についてもバッターボックスに必ず片足は入れておくこと。
- ③ 時間を過ぎる場合にはサイン交換伝達無しなども検討。
- ④ 違反については 1 試合 1 回目からストライク宣告

※いずれも計測は投手が捕手または野手からの返球を捕球した瞬間にスタート
投球動作開始の瞬間にストップとなる。

ボールデッド時については球審のプレイの瞬間にスタートする

■打者の登場曲について 10 秒以内とする

※スピードアップルールについては公式戦のみ適用となります。

※交流戦については適応外とします。

※上記の計測については審判員がストップウォッチにて行います。