

時間切れコールド判定例

イニング数はふれあい野球連盟の規定に読み替えています。

「×」はそのイニングの途中で打ち切られたことを示しています。

どこまでの得点を有効とするのかは、「計」の欄を見て下さい。

※白抜き数字は2018年改訂（公認野球規則に戻した）

※それぞれの例に適用される公認野球規則の条項を追記（2018年）

例1 回 1 2 3 4 5 6 7 計
甲 0 1 0 2 3
乙 1 0 3 4
公認野球規則7.01(c)(2)

例2 回 1 2 3 4 5 6 7 計
甲 0 1 0 2 3
乙 1 0 3 0 × 4
公認野球規則7.01(c)(2)

例3 回 1 2 3 4 5 6 7 計
甲 0 3 0 0 3
乙 0 2 0 1 × 3
公認野球規則7.01(c)(3)

例4 回 1 2 3 4 5 6 7 計
甲 2 0 1 0 5 × 8
乙 1 0 0 0 1
公認野球規則7.01(g)(4)

例5 回 1 2 3 4 5 6 7 計
甲 1 0 1 0 0 1 3
乙 0 1 0 0 0 0 × 1
公認野球規則7.01(g)(4)

例6 回 1 2 3 4 5 6 7 計
甲 1 0 1 2 1 5
乙 0 0 0 0 6 × 6
公認野球規則7.01(c)(2)

例7 回 1 2 3 4 5 6 7 計
甲 1 0 0 1 3 5
乙 1 1 1 0 3 × 6
公認野球規則7.01(c)(2)

例8 回 1 2 3 4 5 6 7 計
甲 1 0 0 1 1 3
乙 1 2 0 0 2 × 5
公認野球規則7.01(c)(2)

例9 回 1 2 3 4 5 6 7 計
甲 0 1 0 2 1 × 4
乙 1 0 3 1 5
公認野球規則7.01(c)(2)

例10 回 1 2 3 4 5 6 7 計
甲 1 0 1 3 5
乙 1 1 1 2 × 5
公認野球規則7.01(c)(3)

例11 回 1 2 3 4 5 6 7 計
甲 1 0 0 1 3 2
乙 1 1 1 0 1 × 3
公認野球規則7.01(g)(4)「注」②

例12 回 1 2 3 4 5 6 7 計
甲 1 0 0 1 1 2
乙 0 0 3 0 0 × 3
公認野球規則7.01(g)(4)「注」①

公認野球規則より抜粋（※印はふれあい連盟における注釈）

7.01 『正式試合』

- (a) 正式試合は、通常9イニングから成るが、次の例外がある。

※ふれあい連盟では7イニング

すなわち同点のために試合が延長された場合、あるいは試合が次の理由によって短縮された場合

- (1) ホームチームが9回裏の攻撃の全部、または一部を必要としない場合。

- (2) 球審がコールドゲームの宣告をした場合。

※×ゲーム・サヨナラゲーム・コールドゲームのケースを指している

- (b) 両チームが9回の攻撃を完了してなお得点が等しいときは、さらに回数を重ねていき、

- (1) 延長回の表裏を終わって、ビジティングチームの得点がホームチームの得点より多い場合

- (2) ホームチームが延長回の裏の攻撃中に決勝点を記録した場合 に試合は終了する。

※延長戦で試合が決するケースを指している

- (c) 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)が次に該当する場合、正式試合となる。

※雨天等のコールドは4回に読み替え。時間切れコールドはイニング無関係。

- (1) 5回の表裏を完了した後に打ち切りを命じられた試合。(両チームの得点の数には関係がない) **※その時点での得点で勝敗を決する**

- (2) 5回表を終わった際または5回裏の途中で打ち切りを命じられた試合で、ホームチームの得点がビジティングチームの得点より多いとき。 **※例1,2,6,7,8,9**

- (3) 5回裏の攻撃中にホームチームが得点して、ビジティングチームの得点と等しくなっているときに打ち切りを命じられた試合。 **※例3,10**

- (d) 正式試合が両チームの得点が等しいまま終了した場合、その試合はサスペンデッドゲームとなる。7.02参照

「注」我が国では、所属する団体の規定に従う。 **※ふれあい連盟では引き分け**

- (e) 正式試合となる前に、球審が試合の打ち切りを命じた場合には、“ノーゲーム”を宣告しなければならない。 **※雨天・荒天で4回成立しない場合のみ**

- (f) 正式試合または本項(c)に規定された時点まで進行したサスペンデッドゲームには、雨天引換券を発行しない。 **※観客収入のないふれあい連盟では適用外**

- (g) 正式試合においては試合終了時の両チームの総得点をもって、その試合の勝敗を決する。

- (1) ビジティングチームが9回表の攻撃を終わったときホームチームの得点が相手より多いときにはホームチームの勝ちとなる。 **※×ゲームのこと**

- (2) 両チームが9回の攻守が終わったときビジティングチームの得点が相手より多いときにはビジティングチームの勝ちとなる。 **※通常の試合終了**

- (3) ホームチームの9回裏または延長回の裏の攻撃中に、勝ち越し点にあたるランナーが得点すれば、そのときに試合は終了して、ホームチームの勝ちとなる。

※サヨナラゲームのこと

「例外」試合の最終回の裏、バッターがプレイングフィールドの外へホームランを打った場合、バッター及び塁上の各ランナーは正規に各塁に触れれば得点として認められ、バッターが本塁に触れたときに試合は終了しバッター及びランナーのあげた得点を加えて、ホームチームの勝ちとなる。

「規則説明」9回裏または延長回の裏に、プレイングフィールドの外へホームランを打ったバッターが前位のランナーに先んじたためアウトになった場合は、塁上の全ランナーが得点するまで待たないで、勝ち越し点にあたるランナーが得点したときに試合は終了する。ただし、2死の場合で、ランナーが前位のランナーに先んじたときに勝ち越し点にあたるランナーが本塁に達していなければ、試合は終了せず、追い越すまでの得点だけが認められる。

「注」9回裏または延長回の裏、無死または1死で、バッターがプレイングフィールドの外へホームランを打ったときに、あるランナーが前位のランナーに先んじたためにアウトになった場合は、バッターにホームランが認められ、試合はバッターが本塁に触れたときに終了する。 **※サヨナラホームランの時の注意事項**

- (4) 7.02(a)によりサスペンデッドゲームにならない限り、コールドゲームは球審が打ち切りを命じたときに終了し、その勝敗はその際の両チームの総得点により決定する。

※例4.5

「注」我が国では、正式試合となった後のある回の途中で球審がコールドゲームを宣告したとき、次に該当する場合は、サスペンデッドゲームとしないで、両チームが完了した最終均等回の総得点でその試合の勝敗を決することとする。

- ① ビジティングチームがその回の表で得点してホームチームの得点と等しくなったが、表の攻撃が終わらないうち、または裏の攻撃が始まらないうち、あるいは裏の攻撃が始まってもホームチームが得点しないうちにコールドゲームが宣告された場合。 **※例12**
- ② ビジティングチームがその回の表でリードを奪う得点を記録したが、表の攻撃が終わらないうち、または裏の攻撃が始まらないうち、あるいは裏の攻撃が始まってもホームチームが同点またはリードを奪い返す得点を記録しないうちにコールドゲームが宣告された場合。

※例11