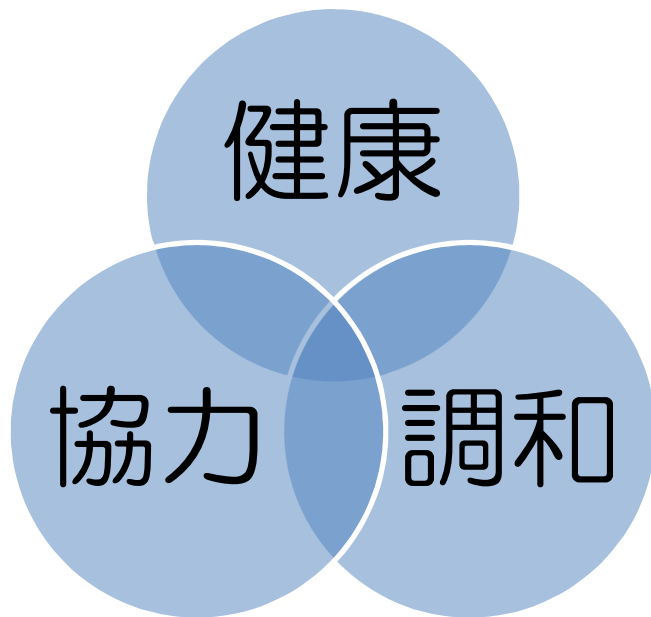


# 大府市とうちゃんソフトボール

## ルールブック



大 府 市

大府市とうちゃんソフトボール連絡協議会

【2026年版】

## 大府市とうちゃんソフトボールルール目次

### 1. 登録【P.1】

- 1-1 登録時期
- 1-2 登録資格
- 1-3 チーム登録

### 2. 競技場【P.2~4】

- 2-1 競技場の条件
- 2-2 競技場別の特別ルール
- 2-3 競技場略図
- 2-4 ダブルベース
- 2-5 50m ライン（女性ライン）
- 2-6 50m ライン特別ルール
- 2-7 50m ライン判定方法

### 3. 用具【P.5~7】

- 3-1 バット
- 3-2 不正バット
- 3-3 変造バット
- 3-4 球（ボール）
- 3-5 グラブ
- 3-6 ミット
- 3-7 靴
- 3-8 マスク及びボディプロテクター
- 3-9 用具の放置禁止
- 3-10 ユニフォーム
- 3-11 帽子
- 3-12 着用してはならないもの

### 4. プレイヤーとプレイヤーの交代【P.8~9】

- 4-1 プレイヤーの編成
- 4-2 プレイヤーの呼称
- 4-3 守備位置

- 4-4 守備位置の限定
- 4-5 プレイヤーの出場
- 4-6 リエントリー
- 4-7 プレイヤーの交代成立
- 4-8 プレイヤーの禁止事項

## 5. 試合（ゲーム）【P.10～12】

- 5-1 グラウンドの適否の決定
- 5-2 攻守の決定
- 5-3 打順表の提出
- 5-4 正式試合
- 5-5 コールドゲーム
- 5-6 引き分け試合の処置
- 5-7 没収試合
- 5-8 得点
- 5-9 タイム（打合せ）
- 5-10 プレイ・タイムの宣告
- 5-11 アピール

## 6. 投球【P.13～15】

- 6-1 ストライクゾーン
- 6-2 投球
- 6-3 投球準備動作
- 6-4 投球動作
- 6-5 準備投球
- 6-6 投手板のはずし方
- 6-7 無効投球（ノーピッチ）の宣告
- 6-8 不正投球（イリーガルピッチ）
- 6-9 不正投球の無視
- 6-10 投手が身につけてはならないもの

## 7. 打撃【P.16～21】

- 7-1 打者の定位置と義務
- 7-2 打撃の順序
- 7-3 打順の誤りがあった場合
- 7-4 打者の守備妨害

- 7-5 攻撃側チームの守備妨害
- 7-6 フェア地域での打球との接触
- 7-7 バント
- 7-8 捕手による攻撃妨害（インターフェア）
- 7-9 飛球の判定
- 7-10 ファウルチップ
- 7-11 ストライク
- 7-12 ボール
- 7-13 ストライク
- 7-14 フェアボール
- 7-15 ファウルボール
- 7-16 インフィールドフライ
- 7-17 故意落球
- 7-18 守備妨害（インターフェア）
- 7-19 打者のアウト

## 8. 走塁【P.22～29】

- 8-1 打者走者
- 8-2 走者
- 8-3 盗塁、死球、パスボール
- 8-4 塁の空過
- 8-5 タッチアップ（タッグアップ）
- 8-6 フォースアウト
- 8-7 塁の移動
- 8-8 塁の複数走者の占有
- 8-9 反対順の走塁
- 8-10 前位走者の得点取消し
- 8-11 塁の触れなおし
- 8-12 走者の進塁権利
- 8-13 走者のアウトになる危険
- 8-14 安全進塁権
- 8-15 ボールが場外に出たときの安全進塁権
- 8-16 境界線付近の捕球
- 8-17 走者の帰塁
- 8-18 打者走者のアウト
- 8-19 走者のアウト

- 8-20 走者がアウトにならない場合
- 8-21 本塁上の走塁と守備 (コリジョンルール)

9. ボールデッドとボールインプレイ 【P.30】

- 9-1 ボールデッド
- 9-2 ボールインプレイ

10. 抗議 【P.31】

- 10-1 抗議できない場合
- 10-2 抗議できる場合
- 10-3 抗議の時期
- 10-4 抗議された場合の結果

11. 審判員 (アンパイヤー) 【P.32~33】

- 11-1 審判員の権限と義務
- 11-2 球審の任務
- 11-3 塁審の任務
- 11-4 審判員の交代
- 11-5 審判員の判定
- 11-6 プレイの中断

12. 図 【P.34~37】

- 12-1 ストライクゾーン
- 12-2 フェア・ファウル
- 12-3 スリーフットライン
- 12-4 ソフトボール競技場規格

### 1-1 登録時期

- (1) 毎年3月とする。締切日は連絡協議会で別に定める。
  - a) 3月はその年の登録であり、登録された選手は各大会への出場権利を有する。
  - b) 新規登録及び追加登録は、各地区運営委員長が認めたものに限り随時受理を行う。

### 1-2 登録資格

- (1) 男性は既婚者、女性は18歳以上であること
  - a) 年齢は、登録年の4月1日現在で判断する。
  - b) 女性の未成年者（未婚）は、登録の際に保護者の同意を必要とする。
  - c) かつて既婚者だったものは、既婚者とみなすものとする。
  - d) 登録資格を有する者は、市内・市外在住を問わないものとする。

### 1-3 チーム登録

- (1) 各チームは、規定の用紙にて各地区運営委員長に提出すること。
- (2) 各地区の運営委員長は登録資格の適否を確認のうえ受付処理すること。
- (3) 連絡協議会は、各地区運営委員長からの申請を確認のうえ登録を承認すること。
  - a) 登録用紙にはチーム名、学区、代表者、氏名、住所、電話番号、背番号および年齢を記入すること。
  - b) 背番号は0～99とし、若番順に記入すること。

## 2-1 競技場の条件

- (1) 競技場は平坦かつ障害物のない地域でなければならない。

## 2-2 競技場の特別ルール

- (1) 連絡協議会は安全上の支障がある場合は特別ルールを定める。
- (2) 安全上の支障とは、防球ネット、塀、スタンド、遊具、運動器具、植木、その他の障害物をいう。

## 2-3 競技場略図【図示 P.37】

(注) 競技場を画定する諸線は区域内である。各ラインの幅は **7.62cm** とする。

- ※「フェア地域」とは、競技場の一部分であって、本塁から一塁及び三塁を通過して競技場のフェンス等の下端まで引いた直線と、その線に垂直な上方空間との内側の部分をいう。
- ※「ファウル地域」とは、競技場の一部分で、フェア地域以外の部分をいう。
- ※「内野」とは、内野手が普通の守備をする、フェア地域内の部分をいう。
- ※「外野」とは、内野手の通常の守備地域を除く、三塁及び一塁後方のファウルラインと境界線の内側の部分をいう。

#### 2-4 ダブルベース

ダブルベースは、一塁の守備者と打者走者の接触等の危険防止のために用いるベースで、大きさは38.1cmと76.2cm、厚さは7.62cm～12.7cmで、布またはその他の適当な物質で作られたものであり、白色部分（白色ベース）はフェア地域に、オレンジ色部分（オレンジベース）はファウル地域に設置する。

- (1) 打球が白色ベースに触れたときはフェアボール、オレンジベースに触れたときはファウルボールである。
- (2) 打球が内野に打たれるなど、一塁でプレイが行われた場合は、原則として打者走者はオレンジベースに触れなければならない。【特例あり】
- (3) 一塁ベースを走り越した後は、打者走者は白色ベースに帰塁しなければならない。
- (4) 守備側のプレイヤーは、常に白色ベースを使用しなければならない。【特例あり】
- (5) 一塁でプレイが行われなときは打者走者はどちらのベースに触塁してもよい。

#### 【特例】

一塁側のファウル地域からのプレイが行われたときは、打者走者・守備者ともに、オレンジベース・白色ベースのどちらを使用してもよい。また守備者がオレンジベースを使用しているときは、打者走者はフェア地域を走ることができる。

※一塁側のファウル地域とは、一塁本塁のファウルライン延長上の一塁側のファウル地域をいう。

#### 2-5 50mライン（女性ライン）

- (1) 本塁を中心に、半径 50m の円をフェア地域に設ける。

#### 2-6 50mライン特別ルール

- (1) 打者が女性有的时候に、外野手は打者が投球を打つまで、女性ラインの外でプレイしなければならない（ラインを踏んではならない）。
- (2) 外野手が（1）に違反した場合の罰則は次のとおりとする。

##### 【罰則】

打者及び走者がアウトになった場合は、投手が投球時に占めていた塁を基準に1つ安全進塁権を与えられる。打者及び走者が投球時に占めていた塁の次の塁以上に進塁した場合は、その時点よりインプレイとし、罰則は適用されない。

※外野手が違反をした場合でも、打者が空振りをした場合、違反した外野手がプレイに係わらない場合は、罰則は適用されない（インプレイとする）。

#### 2-7 50mラインの判定方法

- (1) 塁審が判定する。

### 3-1 バット

- (1) バットは日本ソフトボール協会（以降、日本協会）の指定した（J S Aマークがはいっているもの）3号バットを使用しなければならない。
- (2) 安全グリップは滑らないテープで、バットの細い端から25.4cm以上、38.1cm以内の長さに巻かなければならない。グリップを強化させるために、安全グリップの部分にロジン、スプレー等を使用してもよい。
- (3) 次打者は次打者席に検定バットを2本まで持ち込むことができる。そのうち1本は検定ウォームアップバットでもよい。

### 3-2 不正バット

- (1) 「不正バット」とは次のものをいう。
  - a) 日本協会の検定していないもの（J S Aマークがはいっていないもの）
  - b) 検定したもののでも、使用后、でこぼこになったり安全グリップが不完全となったもの
  - c) 球との号規格の違うもの、もしくは用途の違うもの（野球用バット、ノックバットなど）
- (2) 不正バットを打者席に持ち込んで서는ならない。

#### 【罰則】

不正バットの使用は、不正バットを持ち打者席に入った時点で、打者アウトでボールデッドとなる。

### 3-3 変造バット

- (1) 「変造バット」とは次のものをいう。
  - a) 検定バットを改造したもの
  - b) 握りの部分に余分のテープを巻いているもの
  - c) バットの表面にペンキなどを塗っているもの
- (2) 変造バットを打者席に持ち込んで서는ならない。

#### 【罰則】

変造バットの使用は、変造バットを持ち打者席に入った時点で、打者アウトで退場となる。

### 3-4 球（ボール）

- (1) 球は日本協会の認定した（J S Aマークが入っているもの）ゴム製3号球を使用しなければならない。

### 3-5 グラブ

#### (1) 投手・野手用グラブ

- a) 灰色・白色は使用できない。
- b) 外観上、球と見間違ふような色彩は使用できない。

### 3-6 ミット

ミットは捕手と一塁手のみが使用することができる。

#### 【罰則】

野手が不正用具で打者・打者走者・走者に対してプレイした場合は、攻撃側の監督に、プレイの結果を生かすか、打ち直し（打撃完了前のボールカウント）をするかの選択権があたえられる。

（注）プレイの結果を生かした場合は、それまでのすべてのプレイは正しいものとする。

### 3-7 靴

- (1) 靴はすべてのプレイヤーが使用しなければならない。また、靴の底は、滑らかな軟らかみのあるものか、硬い滑り止めのある運動靴またはスパイクを使用する。
- (2) 金属製スパイク、ゴルフシューズ、陸上用スパイクなど審判員が危険と判断した靴の使用は禁止する。

### 3-8 マスク及びボディプロテクター

- (1) 危険防止のため、捕手はマスクを使用しなければならない。

#### 【罰則】

使用の拒否は『没収試合』とする。

- (2) 危険防止のため、選手はフェースガードを着用することができる。

### 3-9 用具の放置禁止

用具を競技場内に放置してはならない。

#### 【罰則】

- (1) 送球などが競技場内に攻撃側が放置した用具に触れたとき。
  - a) ボールデッド
  - b) プレイの対象になった走者はアウトとする。
  - c) プレイの対象になった走者がはっきりしないときは、すべての走者を、ボールデッドになったときに占めていた塁に戻す。

（注）次打者は次打者席に2本の検定バットを持ち込んでもよいが、残したバットが守備の妨げにならないようにしなければならない。

- (2) 送球などが競技場内に守備側が放置した用具に触れたとき。
- a) ボールデッド
  - b) 球が野手の手を離れたときに占めていた塁を基準として各走者に2個の安全進塁権が与えられる。

### 3-10 ユニフォーム

- (1) 上衣は、同一のチーム名（マークでも可）及び背中に登録番号（背番号）をつけていること。番号は、はっきり見える色合いで20cm以上の大きさであること。
- (注) 同じチームの旧ユニフォームやチーム合併前のユニフォームの着用を認める。
- (2) 女性選手に限り、ハーフパンツを着用してもよい。その場合は、ハイソックス、インナータイツ、スパッツ等（膝下から足首が隠れるようなものであれば可。）を着用すること。
- (3) フルオープン・ハーフオープン等の着用は、事前に各地区役員に確認の上、使用を許可する。

### 3-11 帽子

- (1) 全員が必ず着用すること。女性はサンバイザーを着用することができる。
- (注) 同じチームの旧帽子やチーム合併前の帽子の着用を認める。
- 【罰則】**
- 審判員の指示に従わない場合は、当該選手を退場とする。
- (2) フェースガードの着用により帽子等の着用が困難な場合は、帽子等を着用しなくてもよい。

### 3-12 着用してはならないもの

- (1) 腕時計、腕輪、ネックレス、イヤリング、その他審判員によって危険と判断されたものは試合中に着用してはならない。
- (2) ウインドブレーカーは降雨、低温などの事情で審判員が認めた場合に限り、着用してもよい。

**【罰則】**

審判員の指示に従わない場合は、当該選手を退場とする。

#### 4-1 プレイヤーの編成

チームは登録資格者9名以上（監督を含む）で編成されなければならない。

##### 【罰則】

本項を満たさない場合は『没収試合』とする。

#### 4-2 プレイヤーの呼称

9名のプレイヤーは守備位置により、次を称する。

- 1：投手（ピッチャー）
- 2：捕手（キャッチャー）
- 3：一塁手（ファーストベースマン）
- 4：二塁手（セカンドベースマン）
- 5：三塁手（サードベースマン）
- 6：遊撃手（ショートストップ）
- 7：左翼手（レフトフィルダー）
- 8：中堅手（センターフィルダー）
- 9：右翼手（ライトフィルダー）

（数字は守備位置を記入するときの記号となる。）

#### 4-3 守備位置

投球時、野手は投手、捕手を除いてフェア地域のどの場所で守備をしてもよい。ただし、投手は投球するときには正しい投球位置に、捕手は捕手席にいないなければならない。

##### 【罰則】

本項に違反し、守備側が有利となったときは、そのプレイ全てを無効とする。

#### 4-4 守備位置の限定

野手は、打者の視界内に位置したり、故意に守備位置を変えて、打者を惑わすような動作をしてはならない。

##### 【罰則】

本項に違反した当該選手に警告し、不正投球を適用する（以下の罰則を与える）。

- a) ボールデッド
- b) 打者にボール1個
- c) 走者に1個の安全進塁権

#### 4-5 プレイヤーの出場

試合開始時間に、打順表（オーダー表）が提出されたとき、試合に出場したことになる。正しい登録メンバーは、チームの打順表（オーダー表）に氏名が記入されているプレイヤー

と交代することができる。

- (1) 試合中はいかなる場合でも、45歳以上の男性または女性（この場合、女性ルールは適用されない）を1名、40歳以上の男性を2名、女性2名が常時出場していなければならない。

**【罰則】**

本項に違反した場合は、没収試合とする。

4-6 リエントリー（再出場）

- (1) スターティングプレイヤーはいったん試合から退いても、一度に限り、再出場することができる。なお、再出場する場合には自己の元の打順を引き継いだプレイヤーと交代しなければならない。

**【罰則】**

本項に違反した場合は、再出場違反となり、違反した選手と監督が退場となる。

4-7 プレイヤーの交代成立

- (1) 競技者の交代は、監督が交代を球審に申し出たときに成立する。
- (注) 試合中、無届けで競技者が交代していたことが判明したときは、監督に対して警告する。ただし、無届けで交代し協議した記録はすべて正規に認められる。
- (2) 先発投手および救援投手は、第一打者またはその代打者がアウトになるか一塁に達するまで、もしくは攻守交代になるまで投球する義務がある。ただし、その投手が負傷または病気のために、投球が不可能になったと球審が認めた場合を除く。

4-8 プレイヤーの禁止事項

プレイヤー（控えのプレイヤー、監督を含む）は、いかなる場合でも次のことをしてはならない。

- (1) 言葉やサインを用いて、観衆を騒ぎ立たせるようにあおったり、あおろうとすること。
- (2) どんな方法であろうとも、相手チームのプレイヤー、審判員または観衆に対して、暴言を吐くこと。また、同一チーム内でも、試合の品位を傷つける行為を行うこと。
- (3) ボールインプレイのときに、言葉または動作で明らかに競技者または審判員を惑わす行為を行うこと。

**【罰則】**

本項に違反した場合は、違反した選手が退場となる。

#### 5-1 グラウンドの適否の決定

試合を行うときのグラウンドの適否は、連絡協議会が決定する。

#### 5-2 攻守の決定

攻守は球審が立会い、両チームの監督（又は主将）が試合前にじゃんけんを行い、勝った方が攻守を宣言し決定する。

#### 5-3 メンバー表の提出

- (1) 試合開始前に所定会場の本部に監督又は主将が提出すること。
- (2) メンバー表に記載する選手の背番号に所定のマークを記入すること。
  - a) 男性45歳以上は◎で囲む。
  - b) 男性40歳以上は○で囲む。
  - c) 女性は△で囲む。

#### 5-4 正式試合

試合は2つのチームが3アウトになる毎に攻撃と守備を交代し、規定の回数もしくは時間を終了したとき、より多くの得点を記録した方が勝ちとなる。

試合は原則として規定回数を7回、規定時間を70分とする。70分経過する前に規定回数を終え、勝敗が決まらない場合の延長戦は9回までとする。

- (1) 試合開始後70分を経過した場合は、次の回イニングに入らない。
- (2) 規定回数及び経過時間以後、後攻チームが攻撃を完了しなくても、先攻チームより得点が多いとき、その回の攻撃を打ち切る。
- (3) 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。

#### 5-5 コールドゲーム

- (1) 5回以降15点差の場合は、コールドゲームとする。
- (2) 降雨・日没その他やむを得ない事情で試合を続けることができない場合、試合が5回以上終了していたときはコールドゲームとして試合は成立する。
- (3) 選手の体調を考慮する必要がある場合は、審判と監督で試合継続の可否及び勝敗を協議し、コールドゲームとして試合を成立させることができる。

#### 5-6 引き分け試合の処置

- (1) 正式試合に必要な回が終了したとき、両チームが同点の場合、球審は次の方法でじゃんけんを行い勝敗を決定する。
  - a) じゃんけんの方法は、競技終了時に出場していた各チーム9名が守備位置順に試

合開始前のあいさつと同じ状態で整列する。

- b) 9名同時にじゃんけんを行い、負けた方が座る。
- c) 9名のうち5名以上が勝ったチームを勝ちチームとする。

#### 5-7 没収試合

球審は当該審判員と協議のうえ、次の場合没収試合を宣告する。球審は過失のない試合の得点は7-0とする。

- (1) 一方のチームが試合開始時間までに試合場に到着しなかったとき。
- (2) 一方のチームが審判員の警告にもかかわらず、故意に試合を遅らせたとき。
- (3) 一方のチームの競技者が9名に満たないとき。
- (4) 無資格者が競技に参加したとき。

#### 5-8 得点

- (1) 3アウトになり回が終了するまえに、規則に従って、走者が一塁・二塁・三塁・本塁の順に進み、かつ各塁に触れた場合には、その都度1点が記録される。
  - (2) 第3アウトが次のような場合には、そのアウトにいたるプレイの間に走者が本塁に達していても得点は記録されない。
    - a) 打者走者が一塁に達する前にアウトになったとき。
    - b) 走者がフォースアウトのとき。
    - c) 走者が離塁アウトになったとき。
  - (3) 先行する走者が、そのイニングの第3アウトになったときは後続の走者による得点は認められない。
- (注) 走者がいるときに打者が長打を打ち、先行する走者が塁を空過し、アピールアウトとなった場合などをいう。

#### 5-9 打合せ (タイム)

「打合せ (タイム)」は、競技者の交代か、規則で許された抗議の場合の他は、攻撃側であれば1回 (イニング) につき一度限りであり、守備側のタイムの要求は1回から7回までの間に三度、8回以降は1回 (イニング) 中一度に限り要求することができる。なお、チームの要求するタイムは1分間を限度とする。

##### 【罰則】

- (1) 限度を越えた場合、警告し、警告後もこれを繰り返すときは監督を退場させる。
- (2) 1イニングに二度打合せした場合、その時点で投手は交代しなくてはならない。ただし、本ルール4-7項に該当する場合は、4-7項の投球義務が優先して適用される。

#### 5-10 プレイ・タイムの宣告

試合を開始するときには、球審は「プレイボール」を宣告する。競技中断のための「タイム」は、どの審判員でも宣告することができる。

- (1) 審判員が「タイム」を宣告しない限りゲームは進行中である。
- (2) 競技中断後の競技再開はすべて球審による「プレイ」の宣告により行われる。

#### 5-11 アピール

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。

- (1) アピールの生じるとき。
  - a) 打順の誤りがあったとき。
  - b) 打者走者または走者が進塁および帰塁するとき、塁に触れなかったとき（空過）。
  - c) タッチアップのときに、飛球が捕えられる前に離塁したとき。
- (2) アピール権がなくなるとき
  - a) 投手が、次の投球をしたとき。
  - b) 攻守交代のとき、守備者の全員がフェア地域を離れたとき。
  - c) 試合終了の際、球審が、試合終了を宣告したとき。
  - d) 投手が投手板に足が触れたままアピールを行おうとして塁に送球したとき。

#### 6-1 ストライクゾーン（別項あり7-13）【図示 P.34】

打者が自然に立った姿勢の投手側の肩から膝頭の間で、本塁前面の上方空間をいう。

#### 6-2 投球

投球は、投球準備動作と投球動作からなる。

- (1) 投球は、投手が打者に対して球を投げることをいう。
- (2) 投球準備動作は、投手が球を持って投手板に近付き、投球動作に入るまでの一連の動作をいう。
- (注) 「投手板」とは、投手が投球するとき触れなければならない板もしくはラインで、投球位置を示すものである。
- (3) 投球動作は、両手を合わせて完全停止後、球をグラブから離れたときに始まる。
- (4) 投球は適当なスピードで、ホームプレートに達するまでにアーチを描くように投げなければならない。なお、アーチは打者の頭の高さを越えるものでなければならない。
- (注) 投球の「適当なスピード」は、各球審の判断によるものとする。
- (5) 捕手は投球を受けたならば、直接投手に返球しなければならない。また、投手は球を受け取ったならば、20秒以内に次の投球をしなければならない。
- (注) 打者が投球を打つ、もしくはストライクアウトになった場合を除く。

#### 6-3 投球準備動作

- (1) 投手板を踏むときは軸足が投手板に触れていなければならない。
- (2) 捕手のサインを見るときは、必ず投手板に軸足をつけ、片手に球を持ち、両手を離していること。
- (注) 捕手が捕手席にいないときは、投手は投球位置にいるとはみなされない。
- (3) 投球前には、打者に対して正面を向き、身体の前で両手が球を持ち、2秒以上5秒以下完全に停止すること。
- (注) 「完全停止」とは、投球準備動作と投球動作を区別するものであって、身体全体（頭、足、手、腕）の停止をいう。


#### 6-4 投球動作


- (1) 打者に対して下手投げで、手と手首が体側線を通りながら球を離さなければならない。
- (2) 投法はスリングショット、ウィンドミル、エイトフィギュアのいずれの投法を用いてもよいが、2つ以上の投法を組み合わせたり、途中で動作を止めたりしてはならない。
- (3) 打者に対して自由足を一步前方に踏み出すと同時に投球を完了しなければならない。

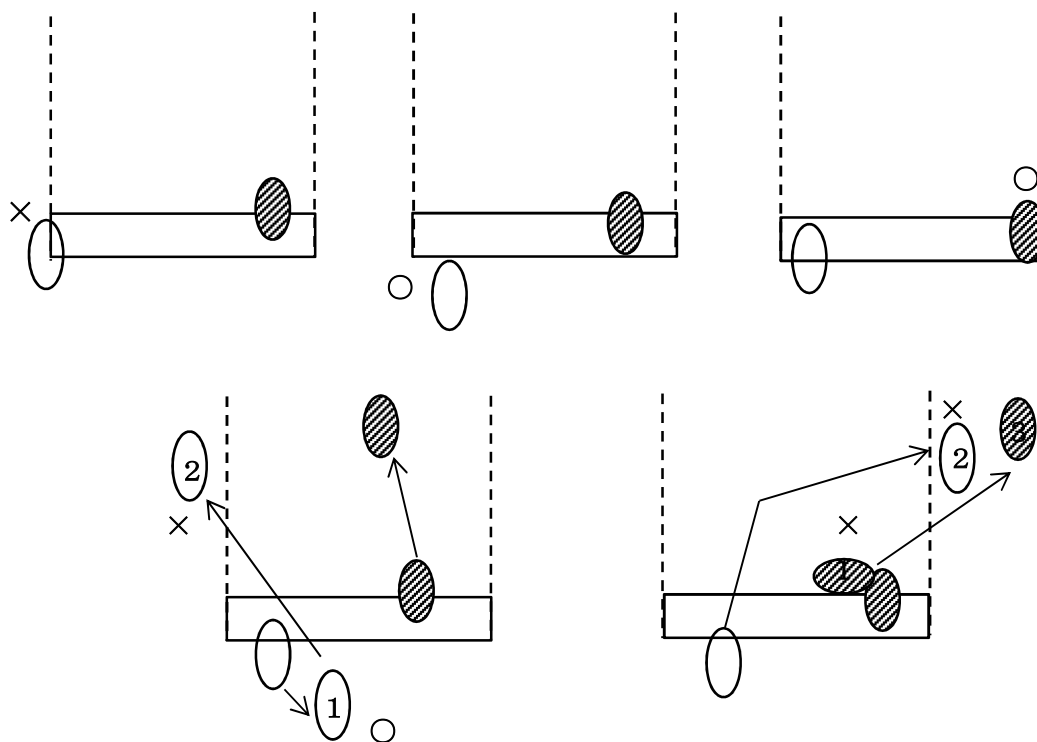
- (注)「自由足」とは、投手が投球するとき、前方に踏み出す足をいう。
- (4) 自由足を踏み出す範囲は、投手板の前方延長線でなければならない。
- (5) 投球動作に入るとき、軸足が投手板を離れなければスライドしてもよい。
- (注)「軸足」とは、投手が投球するとき投手板を蹴る足をいう。
- (6) 投手が投球するとき、軸足は地面から離してはいけない（自由足が前方に着地するまで）。
- (注) 軸足が右足のときには踏み出す足は左足で、投球する手は右手である。軸足が左足のときには踏み出す足は右足で、投球する手は左手である。

### 投球板の踏み方

#### ①正しい投球板の踏み方

軸 足 

自由足 



#### 6-5 準備投球

各回の始めと投手交代の準備投球は1分間もしくは3球を限度として、捕手またはチームメイトを相手に行うことができる。

- (1) この間プレイは中断される。

(2) 攻撃側チームのタイム中の投球は準備投球とはみなさない。

**【罰則】**

3球を超えて準備投球を続けたときは、1球ごとに「1ボール」が打者に与えられる。

**6-6 投手板のはずし方**

投手が投手板をはずすときは、両手を離す前に片足を必ず投手板の後方にはずさなければならぬ。そして他方の足も投手板の後方にはずさなければならぬ。なお、投手板をはずすことができる場合は次のとおりとする。

- (1) 打者が打者席を出たとき。
- (2) アピールプレイをしようとするとき。
- (3) 突発的事情で、審判員が認めたとき。

**6-7 無効投球（ノーピッチ）の宣告**

次の場合は無効投球を宣告、ボールデッドでそれに伴う全てのプレイは無効となる。

- (1) 投手が試合停止中に投球したとき。
- (2) 打者がまだ打撃姿勢をとらないうち、またはバランスをくずしているときに、次の投球をしたとき。
- (3) 離塁反則のあと投球したとき。

**6-8 不正投球（イリーガルピッチ）**

- (1) 6-2から6-4および6-6の各項に違反したときは、球審が不正投球を宣告する。

(注) 不正投球と離塁反則が同時に発生した場合は、先に起こった規則違反を適用するが、同時とするときは、不正投球を適用する。

**【罰則】**

本項に該当したときは不正投球となり、ボールデッドとなり、走者には1個の安全進塁権、打者にはボール1個が与えられる。

**6-9 不正投球の無視**

不正投球の投球を打者が打ったとき、打者走者が一塁に生き、かつ各走者が1個以上進塁したときは不正投球が適用されない。

**6-10 投手が身につけてはならないもの**

投手はいかなる異物（手袋、リストバンドなど）でも、身につけたり、所持することはできない。

(注) 異物の中に、ロジンは含まれない。

### 7-1 打者の定位置と義務

(1) 打者は打者席内で打撃姿勢をとること。

- a) 打者は投球を打つとき、片足全部を打者席のラインの外側地面に触れてはならない。(注) 打者席を示す諸ラインは打者席の一部に含まれる。
- b) 片足または両足の一部が打者席の外側地面に触れてもよいが、ホームプレートに触れてはならない。

#### 【罰則】

本項に違反すると不正打撃となり、ボールデッドで打者をアウトとする。

(2) 打者は、球審が「プレイ」を宣告したら、10秒以内に打撃姿勢をとらなくてはならない。

#### 【罰則】

本項に違反したときは、投手に投球を命じて、その投球を全てストライクとする。

(3) 打者は投手の投球姿勢後に、打者席を出たり、打撃姿勢をやめたとき、投手が投球すれば、球審は投球に応じて「ストライク」または「ボール」の判定をする。

(4) 打者は1打席中に何度も打席を変更することができる。しかし、投手が投球姿勢に入ったとき、打者が一方の打者席から他方の打者席に移ってはならない。

#### 【罰則】

本項に違反した場合は、不正打撃とし、ボールデッドとなり、打者をアウトとする。

### 7-2 打撃の順序

攻撃側プレイヤーは、試合開始前に審判員に提出したメンバー表に記載された順序で打席に着かなければならない。

(1) 交代して出場するプレイヤーは、退いたプレイヤーの打順に入らなければならない。

(2) 各回での最初の打者は、前回の最後の打席を完了した打者の次の打順の者となる。

打者が打撃完了する前に、他の走者がアウトとなってその回が終了したときはその打者が、次の回の先頭打者となる。

(注)「打撃の完了」とは打者がアウトになるか走者になることをいう。

### 7-3 打順に誤りがあった場合

打順の誤りはアピールプレイで、守備側によってのみ行われる。

(1) 不正位打者(正しくない打順の打者)が「打席に入っている間」に間違いが発見されたときは、正位打者(正しい打順の打者)がボールカウントを受け継いで交代すればよい。

(注)不正位打者が打撃をしている間に起こった、ボール、ストライク、得点、進塁、走塁はすべて有効である。

(2) 不正位打者が「打撃を完了した後」、投手が次の打者への「投球動作に入る前」に間

違いがアピールされたときは、正位打者がアウトになる。

(注) 不正位打者の打撃によるか、その打者が出塁したことによる進塁、得点はすべて無効である。しかし、打撃完了前の、暴投、悪送球、不正投球、失策などによる進塁、得点はすべて有効である。

(3) 次打者に1球目の投球動作に入った後打順の誤りが発見されアピールされたときは、不正位打者の打撃、得点あるいは進塁もすべて有効である。

(4) アピール後の打順については、次のとおりとする。

a) 打順の誤りを発見されて正位打者がアウトになったときは、そのアウトとなった正位打者の次の打順の者が正位の打者となる。

b) 次打者に「1球目の投球動作に入った後」、不正位打者が発見されたときは、正位打者と認められ、この正位化された不正位打者の次の打順の者が正位の打者となる。

c) 第3アウトが打順間違いに対するアピールプレイで成立したとき、次の回の先頭打者は打順を抜かされてアウトとなった正位打者の次の打順の者である。

d) 正位打者が走者として出塁しているときは、その走者の次の打順の者が正位打者となる。

#### 7-4 打者の守備妨害

打者は、打者席外に踏み出して、捕手の守備動作を妨害してはならない。また、打者は打者席内にいるときでも、故意に捕手を妨害してはならない。

##### 【罰則】

本項に違反したときは、ボールデッドとなり、打者をアウトとする。

#### 7-5 攻撃側チームの守備妨害

(1) 野手がファウル飛球をとろうとしているのを妨害してはならない。

(2) コーチーズボックス、次打者席内にいても、野手の守備動作の妨害をしてはならない。

##### 【罰則】

本項に違反したときは、ボールデッドとなり、打者をアウトとする。

#### 7-6 フェア地域での打球との接触

(1) 打者はフェア地域内で、フェアボールに再度バットを当ててはならない。

(2) 打者の片足が打者席の外の地面に触れたあとは片方の足が打者席内にあっても、フェア地域で、打球が打者に触れてはならない。

##### 【罰則】

本項に違反したときは、ボールデッドとなり、打者をアウトとし、走者は進塁できない。

(注) 打者が落としたバットに転がってきた打球がフェア地域で触れたとき、打者が故意でないと審判員が判断したときはボールインプレイで打者をアウトとしない。

#### 7-7 バント

バントとは、バットをスイングしないで意識的にボールに合わせ、内野に向けて軽く当てられた打球をいう。

- (1) 女性以外の打者はバントをしてはならない。
- (2) グリップバントをしてはならない (男性女性問わず)。

#### 【罰則】

本項に違反したときは、ボールデッドとなり、打者をアウトとする。

#### 7-8 捕手による打撃妨害 (インターフェア)

打者が投球に対して打撃をしようとして捕手のミットなどに接触したときには打撃妨害となる。

(注) 打撃妨害にもかかわらず、打者が一塁に達し、かつ、他のすべての走者が1個以上進塁したときには、打撃妨害はなかったものとしてプレイは続けられる。

#### 【罰則】

本項に該当したときは、ボールデッドとなり、打者に一塁への安全進塁権を認める。また、走者の進塁については、フォース状態のみ進塁を認める。

(注) 「フォース状態」とは、各走者が後位の走者または打者走者のために元いた塁の占有権を失い、次塁へ到達するほかなくなった状態のことをいう。

#### 7-9 飛球の判定

飛球とは、空中に打たれた球をいう。フェアボールかファウルボールかは野手が球に触れたとき、フェア地域にいたかファウル地域にいたかは関係なく、球の位置をファウルラインの関係により判定されなければならない。

#### 7-10 ファウルチップ

ファウルチップとは、バットから捕手の手に直線に達して捕手により捕球された打球であり、ストライクのカウントとなる。

(注) 打者の頭の上より高く上がったと球審が判断したときは、ファウルボールとする。異物に触れることなく捕球をすれば打者アウトとなる。

- (1) 第3ストライク的时候は、打者はアウトとなる。
- (2) 捕球されなかったときは、ファウルボールとなる。

#### 7-11 ストライク

次のときは、球審は「ストライク」を宣告する。

- (1) 正しい投球がグラウンド上に触れる前にストライクゾーンを通過したとき。
- (2) 正しい投球を打者が空振りしたとき。
- (3) 打球がファウルチップになったとき。
- (4) 2ストライク未満で、打球がファウルとなったとき。
- (5) 投球が空振りされ、打者のどの部分にでも接触したとき。
  - a) 打者が打とうとしたとき、またはバントしようとしたとき、ボールがバットを握っていた手の一部にでも触れたときは空振りとなる。
- (6) 2ストライク未満で、打者が打者席にいるとき、打球が打者の身体のどの部分にでも当たったとき。
- (7) 投球がストライクゾーンで打者に当たったとき。

#### 7-12 ボール

次のときは、球審は「ボール」を宣告する。

- (1) 投球がストライクゾーンを通過せず、かつ打者が振らなかったとき。
- (2) 不正に投球されたとき。
- (3) 練習球が超過したとき。

#### 7-13 ストライク【図示 P.34】

投球は、打者が自然に立った姿勢の投手側の肩から膝頭の間で、本塁前面の上方空間を通過（接するも含め）しなければならない。

- (1) 打者が打者席内のどこに位置していても、ストライクゾーンは、あくまで本塁前面上空間である。
- (2) 打者がどのように構えても（膝や腰を深く曲げる等）ストライクゾーンの高さは変わらない。
- (3) アンダースローボールの特性上、投球がストライクゾーンを通過したとしてもホームプレートに触れた場合は、すべてボールとする。

#### 7-14 フェアボール【図示 P.35】

次のように正しく打たれた打球であり、次のときにいう。

- (1) 内野のフェア地域に止まっているか、接触しているとき。
- (2) 内野をバウンドして、フェア地域あるいは、その上方空間を通過したとき。
- (3) 各塁に接触したとき。
- (4) 打球が野手を通過後フェア地域上方を通過するときに、審判員、プレイヤーの身体または衣服に触れたとき。

- (注) 内野手(投手は除く)を通過していない打球が審判員に触れときは、ボールデッドとなり、打者はヒットで一塁へ、フォース状態で押し出される走者は次塁へ進塁する。フォース状態にない走者は進塁できない。
- (5) 最初に一塁、三塁後方のフェア地域に落下したとき。
- a) ボールインプレイで、走者はアウトになる危険をおかしてどこまでも進塁できる。
  - b) 打者は、インフィールドフライの適用を受けない限り走者となる。
  - c) 打球がフェア地域に落としたバット、マスクなどに当たったときは、フェアボールとし、インプレイとする。なお、打球がバットに当たった場合に、審判が故意と判断すれば、ボールデッドとし、打者走者はアウトとなり、走者は投球時に占有していた塁に戻される。

#### 7-15 ファウルボール【図示 P.35】

ファウルボールとは正しく打たれた打球が次のときにいう。

- (1) 打球が内野のファウル地域に止まったとき。
  - (2) 内野をバウンドして、ファウル地域に触れながら通過するか、またはその上方空間を通過したとき。
  - (3) ファウル地域にある間、またはその上方空間で、審判員、プレイヤーの身体、衣服などに触れたとき。
- (注) 野手の身体の大部分、すなわち足、胴体などがフェア地域内にあってもそれには関係しない。
- (4) 最初に一塁または三塁を越えてファウル地域上に落ちたとき。
  - (5) 打球が野手に触れることなく投手板に当たり、リバウンドして一本塁間または三本塁間のファウル地域に出てしまったとき。
  - (6) 打球がファウル地域に落としたバット、マスクなどに当たったとき。
    - a) ボールデッドとなる。
    - b) 2ストライク未満のときはストライクが宣告される。
    - c) 走者は、投球時占めていた塁に帰塁しなければならない。

#### 7-16 インフィールドフライ

無死または一死でランナーが一・二塁、満塁にあるとき、打者が打った飛球(ライナー及びバントを企てて飛球になったものを除く)で内野手が普通の守備行為をすれば捕球できるものをいい、打者はアウトとなる。このとき、投手、捕手および外野手が内野で前記の飛球に対して守備したときは、内野手と同様に扱う。インフィールドフライが宣告されてもボールインプレイであるから、ランナーは進塁してもよいが、その飛球が捕球されればリタッチの義務が生じ、これをはたさなかったときには普通の飛球の場合と同様アウトにされる恐れがある。

(注) インフィールドフライは、審判員が宣告して初めて効力を発する。また、たとえ審判員の宣告があっても、打球がファウルボールとなれば、インフィールドフライとはならない。

#### 7-17 故意落球

無死または一死で、走者が一塁にいるすべてのとき、通常の守備を行えば容易に捕球できる、すべてのフェア飛球（バントの打球やライナーを含む）と審判員が判断したものについて、内野で守備をしている選手（ポジションは問わない）が現実的にグラブや手でボールに触れて地面に落としたとき、打者はアウトで、各走者は投球時の塁に戻らなければならない。

(注) インフィールドフライが宣告された飛球を野手が故意に落球したときは、故意落球の規則は適用されない（したがって落球後もボールインプレイである）。

#### 7-18 守備妨害（インターフェア）

次のときは、打者はまたは走者による守備妨害とする。

- (1) 打者または走者が、まだファウルと決まらないままファウル地域を動いている打球の進路を、どんな方法であろうとも故意に狂わせたとき。
- (2) 野手に触れていないフェアボールがフェア地域で走者に触れたとき。
- (3) 攻撃側チームが守備の妨害をしたと、審判が認めたとき。

(注) 走者は走路内を走るときでも、その地帯で打球を処理しようとしている野手がいれば、その野手に触れないように走る義務があり、これを避けるため走路外に出てもさしつかえない。その場合は、野手の後方を通過しなければならない。

#### 7-19 打者のアウト

打者は次のときにアウトとなる。

- (1) 第3ストライクが宣告されたとき。
  - (2) 女性打者以外がバントをしたとき。
  - (3) 打者がバットを投げて打ったとき（フェア、ファウルに関係しない）。
- (注) この場合、ボールデッドで打者アウトとなり、走者は進塁できない。
- (4) 打球がグラウンドに触れる前に、ファウル地域で守備者に正しく捕球されたとき。
  - (5) 他項で定められた規定により、アウトとされるとき。

#### 8-1 打者走者

次のときに打者は走者（打者走者）となる。

- (1) フェアボールを打ったとき。
- (2) 四球が宣告されたとき。
- (3) 打者の打撃行為を捕手や、他の野手が妨害したとき。

#### 8-2 走者

走者は次のときにアウトとなる。

- (1) タイム以外のいかなるときでも、離塁中に触球されたとき。  
(注) 走者（打者走者含む）の触塁と守備者の触球が同時の場合は、その走者に対する判定は、「セーフ」である。
- (2) 打者のバットが投球に触れる前に離塁したとき。
- (3) 走者（打者走者含む）が一塁に触塁する際に滑りこみをしたとき。  
(注) 走者（打者走者含む）が一塁に帰塁する際の滑りこみ（スライディング）は認める。

#### 8-3 盗塁、死球、パスボール

- (1) 走者の盗塁はできない。
- (2) 死球による出塁は認めない（ボールカウントとして扱う）。
- (3) 捕手が投球を後逸しても、走者の進塁は認められない。  
(注) 捕手が後逸した球が、境界線を越えたときの安全進塁権は適用される。

#### 8-4 塁の空過

走者は進塁するときには正しく一塁、二塁、三塁、本塁の順に各塁に触れなければならない。

- (1) ボールインプレイ中に、走者がもとの塁に戻らなければならないときは、反対の順序で塁に触れなければならない。
- (2) 打者走者または走者に安全進塁権が与えられたときでも、それぞれ正しい順序で各塁に触れて進まなければならない。
- (3) ボールデッドで、走者がもとの塁に戻らなければならないときは、途中の塁は触れる必要はない。

#### 8-5 タッチアップ（タッグアップ）

無死および一死であり、飛球およびライナー（フェアボール、ファウルボールは問わない）が地面に触れる前に捕球される時、捕球と同時に走者は占めている塁から離塁し、アウトになる危険をおかし、進塁することができる。

(注) 本項に示す「捕球」とは、最初の野手が球に触れたときである。

(注) 離塁が捕球より早かったときは、「アピール (プレイ)」の対象となる。なお、違反離塁後に安全進塁権を与えられた場合でも、塁に触れなおさず進塁した場合は、「アピール」の対象となる。

#### 8-6 フォースアウト

打者が走者となったため、その塁の占有権を失った前位の走者に対して行われたプレイによるアウトのことをいう。走者は、野手に身体または進塁すべき塁に触球されれば、その走者はアウトである。

(注) 走者 (打者走者含む) の触塁と守備者の触塁が同時の場合は、その走者に対する判定は、「セーフ」である。

#### 8-7 塁の移動

走者もしくは野手が塁を定位置から移動させたとき、同じ一連のプレイをしているとき、塁のあった位置に触れていればアウトになることはない。なお、後続の走者は元塁があった位置を通過しなければ、塁を占有したとみなされない (移動した後の塁に触れるだけでは塁の空過とみなされる)。

(注) 一度塁に触れ、占有権を得た走者は、塁が移動したあとでも、次塁に向かって進もうと、オーバーランをした場合は、触球されればアウトとなる。

#### 8-8 塁の複数走者の占有

2名以上の走者が同一の塁を占有することはできない。占有権は前位の走者が有する。

(1) 同時に同一の塁に触れても触球されない限りアウトではない。

(2) 後位の走者は、もとの塁に戻ることができる。

(注) 前位の走者でもフォース状態のときに触球されれば、前位の走者がアウトとなる。

#### 8-9 反対順の走塁

走者は反対の順序で走塁してはならない。

##### 【罰則】

ボールデッドで関係走者はアウトとなる。

#### 8-10 前位走者の得点取消し

フォース状態にある走者のアピールプレイで第3アウトが成立したとき、そのアウト以前に前位の走者が本塁に達していても得点とはならない。

#### 8-11 塁の触れなおし

(1) ボールデッド中に塁に触れずに次の塁に達したとき、その後プレイが再開したあと

でも、もとの塁に戻って触れなおすことはできない。

- (2) ボールインプレイ中に塁に触れずにいったん自チームのベンチに入ったとき、その塁に戻って触れなおすことはできない。

#### 8-12 走者の進塁権利

次のとき、走者は進塁する権利が与えられる。

- (1) 投球後打者のバットに球が触れたとき(フェアボール、ファウルボールは問わない)。  
(2) フェアボールが、投手以外の内野手を通過したあと、または投手を含む内野手に触れたあと審判員、走者に触れたとき。

(注) (2) の走者に触れるときに、故意と認められるときは守備妨害となる。

#### 8-13 走者のアウトになる危険

次のとき、走者にはアウトとなる危険が生じる(触球されればアウトとなる)。

- (1) インプレイ中に走者が占有権を与えられた塁より先に進塁をしようとしたとき。  
(2) 打者走者が、一塁に触塁し、二塁に進塁しようとしたとき。  
(3) 走者または野手が、塁を移動させたあと、次の塁に進塁しようとしたとき。

#### 8-14 安全進塁権

次のときは、走者(打者走者)に安全進塁権が与えられる。なお、フォース状態にある走者は適当な安全進塁権分の進塁ができる。

- (1) 打者が四球を与えられたとき。  
(2) 捕手または他の野手による打撃妨害が宣告されたとき(ボールデッド)。

(1)、(2)に該当するときは、打者へ1個の安全進塁権を与える。

- (3) 打球が内野手を通過する前に審判員または走者に触れたときは、ボールデッドとなり、打者は1個の安全進塁権を得る(審判員に触れた場合は「ヒット」となる)。

(3)に該当するときは、触れた走者はアウト、打者へ1個の安全進塁権を与える。

- (4) 走塁妨害が宣告されたとき。なお、妨害の状況により安全進塁権の個数が異なる。

(注) 走塁妨害とは、野手が球を持たずに、または球を処理しようとしていないときに進塁中の走者に走路上で触れたり、塁の前面をふさいだりして走者の走塁、帰塁を妨害したときで、空タッチも同様の適用とする。

(4)に該当するときは、ボールデッドとなり、すべての走者は妨害が発生したときに占めていた塁より少なくとも1個の安全進塁権を与える。審判員の判断で妨害がなかったら達していたと思われる塁までの安全進塁権を与える。

- (5) 投手の不正投球が宣告されたとき。

(5)に該当するときは、ボールデッドで、走者全員に安全進塁権1個を与える。

- (6) プレイヤーが打球、送球をグラブ、ミット、マスク、帽子、その他を身体から離し

て捕らえたり、触れたとき。不正に捕球しようとしても、球に触れないときは適用を受けない。

(注) この場合の打球とはフェアの打球をいう。

(6) に該当するときは、打球の場合は打者走者および各走者に3個の安全進塁権を与える。進塁権の起点は、その投球時に占めていた走者の位置とする。なお、あきらかに本塁打(ランニングホームランを含む)と審判員が判断する打球のときは、本塁打として扱う。送球のときは、2個の安全進塁権を与える。また起点は内野手からの送球のときは、投球時に占めていた各塁、外野手からの送球のときは、最後の送球がされたときに占めていた各塁とする。

#### 8-15 ボールが場外に出たときの安全進塁権

次の状況に応じ安全進塁権が与えられる。

(1) ボールインプレイ中に送球が場外にでたとき。

ボールデッドで与えられる進塁権は次の基準とする。

a) 内野手の最初の送球のとき

①投球時占めていた塁を基準に2個与える。

②走者(打者走者を含む)が最後の送球時に、それぞれが1個以上進塁していたときは、その送球がされたときの走者の位置を基準に2個与える。

b) 外野手によるとき、または何らかの引き続いたプレイの結果のとき。

①最後の送球がされたとき、走者がすでに達していた最後の塁を基準に2個与える。

②同一塁間に2名以上の走者がいたときは、前の走者の位置が起点となる。

c) 野手がボールインプレイの球を場外へ持ち出したとき。

①無意識と判断されれば全ての走者に、そのときすでに達していた最後の塁を起点とし、1個与える。

②故意と判断されれば全ての走者に、そのときすでに達していた最後の塁を起点とし、2個与える。

(2) 打球が場外に出たとき。

a) 打球がフェア地域内の地面およびプレイヤーに触れたのち場外にでたときは、ボールデッドで二塁打とする。

b) フェア地域の飛球が、プレイヤーに触れたのち、地面に落ちる前にフェア地域の場外に出た場合はホームランとする。地面に落ちる前にファウル地域の場外に出たときは二塁打である。

(3) 境界線付近で野手が捕球して場外にでたとき。

a) 境界線内で飛球を捕球し、両足ともに出たとき、または境界線内に足が残らなかったときはボールデッドで、打者はアウト、すべての走者は、投球時に占めてい

た塁を起点に1個与える。

#### 8-16 境界線付近の捕球

状況に応じ次の基準で判断する。

- (1) 地面に触れる前の飛球、送球のとき。
  - a) 捕球したときの野手の足の位置で判定し、球の位置ではない。
  - b) 球の位置が場外であっても、捕球した野手の片足が場内の地面に触れていればよい。
  - c) 球の位置が場内の上方空間であれば、フェンスに登って捕球してもよい。  
(注) 捕球後場外に転落したときは完全捕球とはならない。なお、それがフェア地域の場合はホームラン、ファウル地域の場合はファウルボールとする。
- (2) 地面に触れたフェアボールのとき。
  - a) 野手の動きでなく、ボールの位置でボールデッドか、ボールインプレイかを判定する。なお、塁に触れたとき、バウンドした送球のとき、バウンドしてプレイヤーに触れたときすべて同様の判定をする。

#### 8-17 走者の帰塁

走者は次の状況では塁に帰らなければならない。

- (1) 審判員がファウルボールを宣告したとき。
- (2) 審判員が不正打球を宣告したとき。
- (3) 打者や、走者が守備妨害のためアウトを宣告されたとき。
- (4) 審判員が離塁アウトを宣告したとき。
- (5) 審判員が「故意落球」を宣告したとき。

#### 8-18 打者走者のアウト

- (1) 次の場合、打者走者はボールインプレイでアウトとなる。
  - a) 一塁に達する前に守備者に触球されたとき。
  - b) 一塁に達する前に、球を捕球した野手が一塁に触れたとき。
  - c) 飛球を打ち、地面につく前に守備者に捕球されたとき。
  - d) 野手の触球を避けて、塁間を結ぶ直線から両側3フィート(0.91m)以上離れて走ったとき。
  - e) 一塁触塁後、境界線を越えたとき。
- (2) 次の場合、打者走者はボールデッドでアウトとなる。また、各走者は、投球時に占めていた塁に戻る。
  - a) 一塁に達する前に、打者席以外のフェア地域でフェアボールに触れたとき。
  - b) 打球を処理しようとしている守備者の守備の妨害をしたとき。
  - c) 一塁に対して守備が行われているときに、スリーフィートラインの外を走り、守

備者の送球および捕球を妨げたとき。

- (注) 守備をしている野手を避けるためにスリーフットラインの外を走ることができる。  
また、スリーフットラインおよびファウルラインはそのレーンの一部である。
- d) 一塁に達する前に、守備者の触球から逃げるため本塁方向に後ずさりしたとき。  
(注) 現実に守備者が触球を試みた場合のみに適用する。
- e) 打者席内を除くフェア地域で、打者の持つバットや身体に打球が触れたとき。  
(注) 打者席内に両足を残しているときは、ファウルボールである。

#### 8-19 走者のアウト

次の場合、走者はアウトとなる。

- (1) 離塁中の走者が触球されたとき。
- (2) フォース状態で、走者が進塁しなければならない塁に球を捕球した守備者が触れたとき。
- (3) 進塁、帰塁のいずれも、野手の触球を避けて、塁間を結ぶ直線から両側 3 フィート (0.91m) 以上離れて走ったとき。
  - a) 走路上で野手の守備動作が行われているときは、その野手の後方ならば 0.91m 以上離れて走ってもアウトにはならない。
  - b) 走者がふくらんで走っているとき、触球をさける方向で、外野方向に逃げたときはただちにアウトとし、内野方向は、走塁と塁を結ぶ直線から 3 フィート以上離ればアウトとする。
- (4) 一塁を二塁方向に走り出した打者走者が、直ちに帰塁せず触球されたとき。
- (5) 飛球が捕球され、走者が塁を離れていたときは走者より球を捕球した守備者が先に触塁するか走者に触球したとき。
- (6) アウトになっていない前位の走者を追い越したとき。

(注) 常に後位の走者がアウトとなる。また、追い越しは逆走のときにも適用される。
- (7) 空過した塁を、球を持った守備者が触塁するか、その塁から離れている走者に触球し、審判員にアピールしたとき。
- (8) 本塁に向かってきた走者が本塁に触れそこない、触れなおそうとしなかったとき、守備者が本塁に触球し審判員にアピールしたとき。

(注) この場合、ボールインプレイで走者がアウトとなる。
- (9) 打球を処理しようとしている守備者を妨害したり、あるいは送球を故意に妨害したとき。
- (10) 走者が離塁中フェアボールに触れたとき。
  - a) 投手を含む内野手がボールに触れる前のとき。
  - b) 投手を除く内野手を通過する前のとき。
- (11) 守備者の処理しそこなった球を故意に蹴ったとき。

(9)～(11)のいずれも審判員の判断で守備妨害となり、ボールデッドでアウトとなる。

また、他の走者はもとの塁に戻る。

(12) 走者に対するプレイが行われていとき、ベースコーチまたは攻撃側メンバーが走者の身体に触れ、進塁、帰塁を助けたとき。

(13) ベースコーチ、攻撃側メンバーが走者のように急に走り出し本塁への送球を誘発させたとき。

(注) この場合、本塁に最も近い走者がアウトになる。

(14) 走者が、逆の順序で塁に走ったとき。

(15) ベースコーチが送球を故意に妨害したとき。

(注) この場合、本塁に最も近い走者がアウトになる。

(注) 偶然触れたときはボールインプレイである。

(16) 守備者が球を手にして、走者を待ち受けているとき、走者が故意に落球を狙って激突したとき。または危険と思われるプレイを行ったとき。

a) この場合、ボールデッドで走者はアウト、目に余る乱暴な行為と審判員が判断したときは退場させる。ただし、球と走者がほぼ同時に、守備者に達しようとしたときは偶発的として適用はしない。

#### 8-20 走者がアウトにならない場合

(1) 守備者が球を持たず走路内に位置している場合に、その走路内を走らなかったとき。

(2) 投手を含む守備者に触れたあとの打球に偶然当たったとき。

(注) 故意に当たったと審判が判断したときは、守備妨害を適用する。

(3) 守備者が走塁妨害をしたとき。

(注) 守備者は、ベース付近での守備を行う際は、安全に走者がベース上を駆け抜けるためのスペースを空けるように心がけ、ベースの半分を空けて守備をしなければならない。

(4) 打者の打球がフェアゾーン内の塁上にいる走者に直接当たった場合は、走者はセーフとなる。

(注) この場合、打者は一塁への安全進塁権が与えられる。

(注) この場合、試合はボールデッドの状況となる。

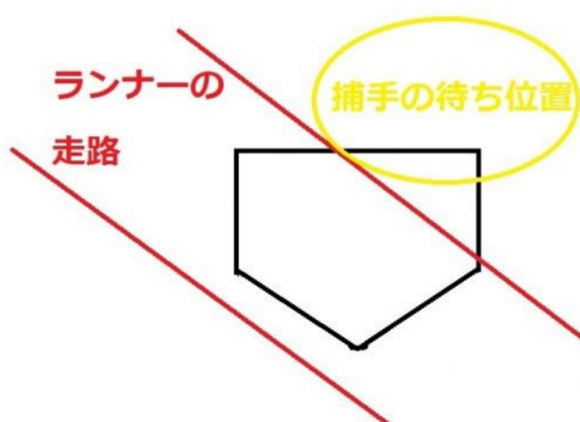
#### 8-21 本塁上の走塁と守備 (コリジョンルール)

(1) 走者は、本塁のカバーに来た捕手(野手、投手)に故意に接触しようとしたり、接触を避けられたにも関わらず、最初から接触を目論んで走路から外れたりすることは出来ない。【図解1参照】

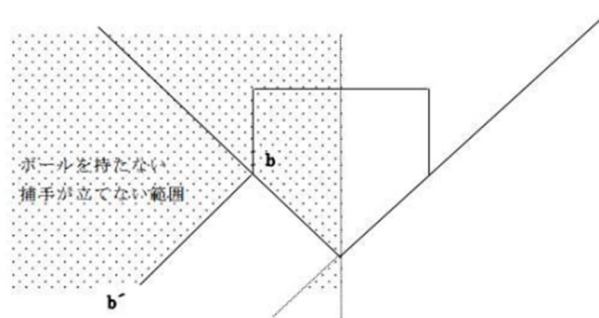
(注) 走者が故意に接触したと審判が判断すれば、走者にアウトを宣告する。

- (注) その場合、ボールデッドになり、その他の走者は接触時に占有していた塁に戻らなければならない。
- (注) 走者が正しく本塁に滑り込んでいた場合は、本項に違反したとみなされない。
- (2) 捕手はボールを持たずに走路を塞いではならない。【図解2 参照】
- (注) 捕手がボールを持たずに走路を塞いだら走者はセーフとする。
- (注) 送球を逸した等の理由により、捕手が走路に入らずを得ない場合は、本項に違反したとみなされない。
- (注) 本塁でのフォースプレイには、本項を適用しない。

【図解1：走路】



【図解2：捕手の立ち位置】



### 9-1 ボールデッド

次の状況ではボールデッドである。

- (1) 打者が不正打撃をしたとき。
- (2) 投手が不正投球をしたとき。
- (3) 無効投球が宣告されたとき。
- (4) ファウルボールが宣告されたとき。
- (5) 離塁アウトが宣告されたとき。
- (6) 守備妨害が宣告されたとき。
- (7) 球が境界線より外に出たとき。
- (8) 打撃妨害または守備妨害が宣告されたとき。
- (9) タイムが宣告されたとき。
- (10) 故意落球が宣告されたとき。
- (11) 打者の打球がフェアゾーン内の塁上にいる走者に直接当たったとき。

### 9-2 ボールインプレイ

次の状況ではボールインプレイである。

- (1) 審判員が「プレイ」を宣告し、ボールデッドになるまで。
- (2) インフィールドフライが宣告されたとき。
- (3) フェアボールが内野手を通過するか、内野手に触れたのち審判員や走者に当たったとき。
- (4) 走者の追い越しでアウトが宣告されたとき。
- (5) 走者が進行中で塁を移動させたとき。
- (6) 走者が3フィート以上離れ走ってアウトが宣告されたとき。
- (7) 打者の落としたバットにフェア地域で打球が触れたが審判員の判断で妨害と認めなかったとき。
- (8) 送球が審判員、攻撃側プレイヤー、ランナーコーチに当たったとき。

#### 10-1 抗議できない場合

次の場合、チームは説明を求めることはできない。また、審判員はこれに応じてはならない。

- (1) 打球の「フェア」か「ファウル」か。
- (2) 走者の「セーフ」か「アウト」か。
- (3) 投球の「ストライク」か「ボール」か。
- (4) 投球が「正しい」か「不正」か。
- (5) 走者が塁に「触れた」か「触れなかった」か。
- (6) 飛球が正しく「捕えられた」か「捕えられなかった」か。
- (7) インフィールドフライかどうか。
- (8) 走塁妨害・守備妨害・打撃妨害であったかどうか。
- (9) 試合を続行したり、再開するのに適しているかどうか。
- (10) プレイヤーまたは球が競技場外に出たかどうか。
- (11) 打球が直接フェンスを越えたかどうか。
- (12) その他審判員の判定の正確性という点に含まれていること。

#### 10-2 抗議できる場合

次の場合、チームは抗議する権利を与えられる。なお、抗議できるのは、監督または主将のみとする。

- (1) プレイングラールの解釈の間違い。
  - (2) 審判員のルール適用の間違い（違反に対する罰則も含む）。
- (注) 審判員が、それがルールの解釈や適用を誤っていないと判断したときは、抗議の継続を拒み、直ちに試合を再開しなければならない。チームのメンバーがこれに応じないときは、警告する。さらに抗議を繰り返したり、試合の再開を遅らせたときは、抗議者の退場を命ずるか没収試合を宣告する。

#### 10-3 抗議の時期

抗議に関する通告は、次の投球までか、守備者の全員がフェア地域を離れるまでの間に速やかになさなければならない。

#### 10-4 抗議された場合の結果

抗議されたとき、なされた決定は必ず次のうちどちらかとなる。

- (1) 抗議は無効で、直ちに試合再開する。
- (2) ルール適用の間違いが認められたときは、誤った決定がされた時点から、誤りを訂正し試合を再開する。

### 1 1 - 1 審判員の権限と義務

- (1) 審判員は、個々の試合を割り当てられ、本ルール各条項を実施する権限を与えられている。
- (2) 審判員は、プレイヤー・監督・主将あるいはコーチに対して、その判断により、本ルールの一部またはすべてに強制したり実施させたりすることができる。
- (3) 審判員は、本ルールに基づき違反の罰則を課することができ、どのような行為もやめさせることができる。
- (4) 審判員は、プレイヤーが相手チームや役員、そして観衆に対して名誉を傷つけたり、侮辱を与える言葉をつかたりして著しく非礼であると判断したときは、そのプレイヤーを退場させることができる。
- (5) 球審は、本ルールで特に規定されていないような状況になったとき、これらに関して裁定を下す権限を持っている。また、塁審が明らかに規定に反する裁定をくださったときに訂正する権限を持つ。
- (6) 審判員の任務を明確にするために、ボール・ストライク等の判定をする審判員を球審、塁についての判定をする審判員を塁審とする。
- (7) 球審または塁審は、次の事項に関しては平等の権限を持っている。
  - a) 走者が塁を早く離れたことに対する「アウト」の宣告
  - b) プレイ中断の為の「タイム」の宣告
  - c) ルールに違反したプレイヤー・監督・コーチに対する退場命令
  - d) 「不正投球（イリーガルピッチ）」の宣告
  - e) 「インフィールドフライ」の宣告

### 1 1 - 2 球審の任務

- (1) 球審は、捕手の背後に位置し、試合の適切な運営のために全責任を負う。
- (2) ボール、ストライクの宣告をする。
- (3) 球審は塁審と協力してプレイ、フェアかファウルか、合法的に捕球されたかどうかを宣告する。ライン際の打球については、各塁より前方（内野側）は球審が、各塁より後方（外野側）の打球は塁審が、フェアかファウルを宣告する。塁審が打球を追ったために塁での判定ができないときは、その代わりに務める。
- (4) 球審は、次の事項を決定する。
  - a) 打者がバントしたかどうか。
  - b) 打球が打者の身体や衣服に触れたかどうか。
- (5) スリーフットラインの中を走者が走ったかどうかを確認し、守備妨害が生じたときは原則として球審がアウトを宣告する。【図示 P.36】
- (6) 必要なときに塁を与える決定をする。
- (7) 没収試合を決定する。

### 1 1 - 3 塁審の任務

- (1) 塁審は判定をするのに、最も適していると判断される位置につく。
- (2) 塁審は試合のルールを実施するため、あらゆる方法で球審を助ける。
- (3) 塁審は 50m ライン特別ルールに該当する野手のポジショニングを確認しなければならない。なお、ルールに違反したかどうかのタイミングについての判断は、本部席の審判（記録係）に判断を仰いでもよい。

### 1 1 - 4 審判員の交代

試合中、審判員が負傷か病気で、その試合の進行を果たすことができなくなったときの他は交代できない。

### 1 1 - 5 審判員の判定

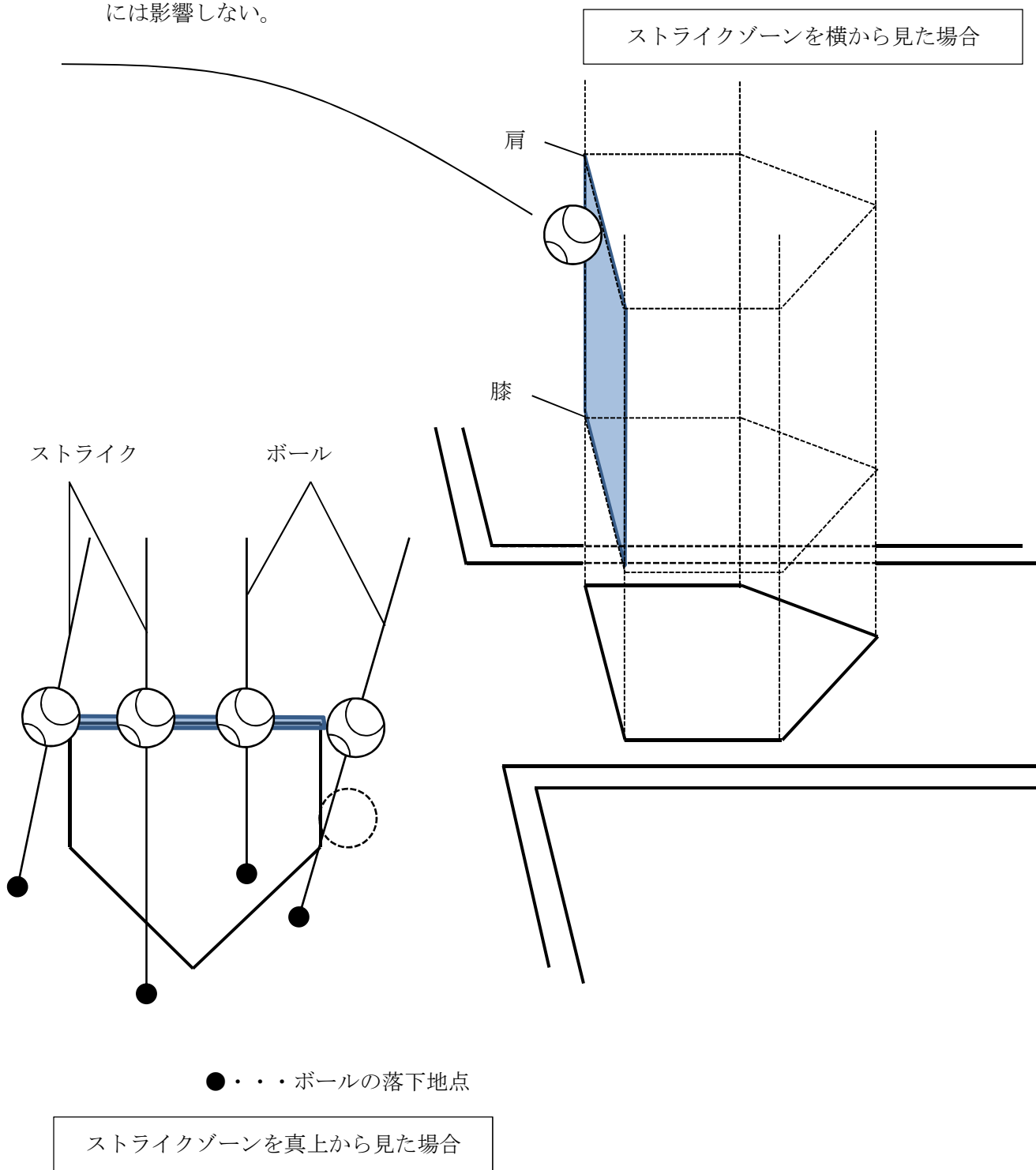
- (1) 審判員の判定は、明らかなルールの解釈・適用の間違いが認められない限り変更されることはない。
- (2) ルールに基づく判定に対して抗議があったとき、当該審判員は疑問があるときは他の審判員と協議をする。
- (3) どのような状況下においても、審判員は他の審判員が判定したことに関し変更を要求したり、干渉・批判をしてはならない。
- (4) 一つのプレイに対して二人以上の審判員が裁定を下し、その判定が食い違っていた場合には、プレイが落ち着いてから、タイムをかけ、球審が審判員のみを集めて協議し、該当のプレイを最適な位置から見たのはどの審判員であったか、またどの審判員の裁定が正しかったかなどを参酌し、どの裁定をとるか決定する。

### 1 1 - 6 プレイの中断

- (1) 審判員は状況を見て、必要と認めたときは試合を中断できる。
  - (2) 球審がプレイの宣告と直接関係のない他の義務を果たすためにその位置を離れたときは、いつでもプレイは中断される。
  - (3) 審判員は、プレイの進行中は「タイム」を宣告してはならない。
- (注) 突発的な事情が生じたときは審判員の判断で「タイム」を宣告することができる。
- (4) プレイ進行中、プレイヤーに緊急事故が発生したときは直ちに「タイム」を宣告する。走者および打者走者には、タイムを宣告しなければ達していたであろうと判断される塁を与える。

12-1 ストライクゾーン

- 打者が自然に立った姿勢の投手側の肩から膝頭の間で、本塁前面の上方空間を通過（接するも含め）しなければならない。
- ホームプレートに触れたボールはすべてボールとなる。
- 打者が打者席内のどこに位置するかまたはどのように構えるかは、ストライクゾーンには影響しない。



12-2 フェア・ファウル

フェアボール

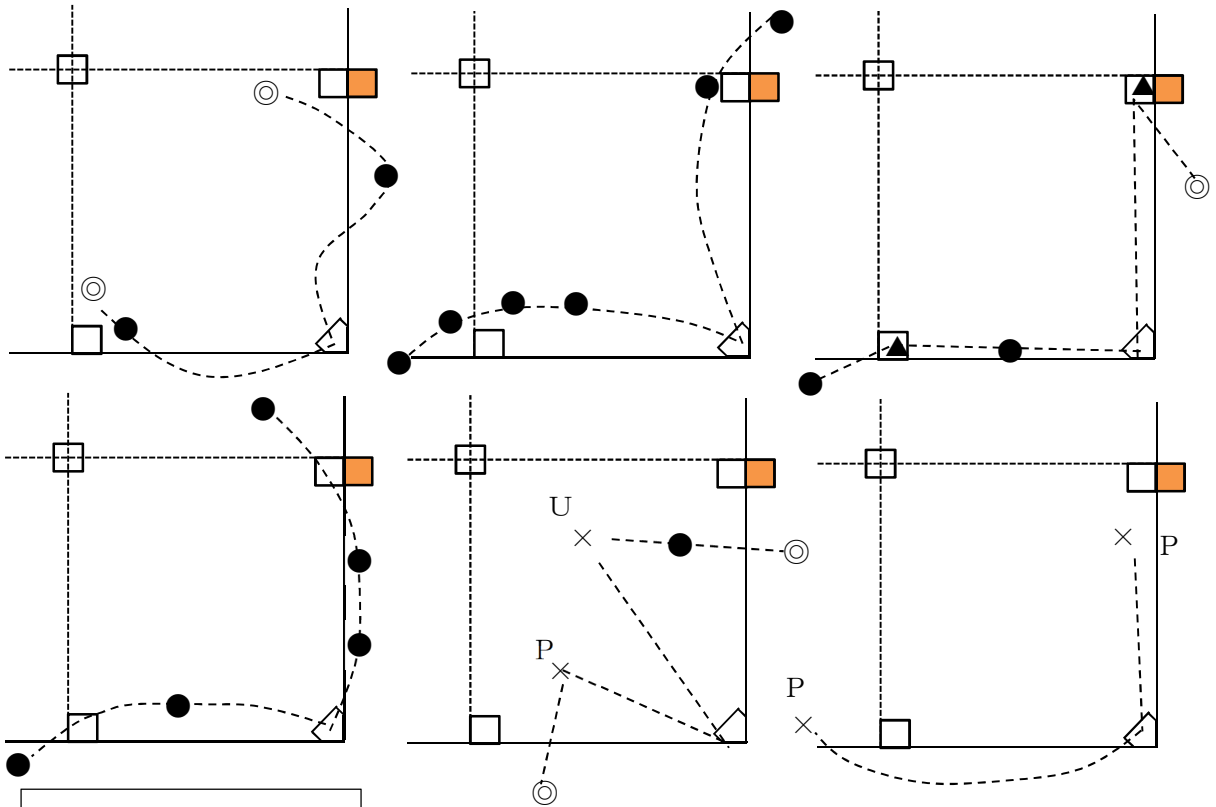
P...プレーヤー U...審判員

◎...ボールが静止した(または野手が止めた)地点

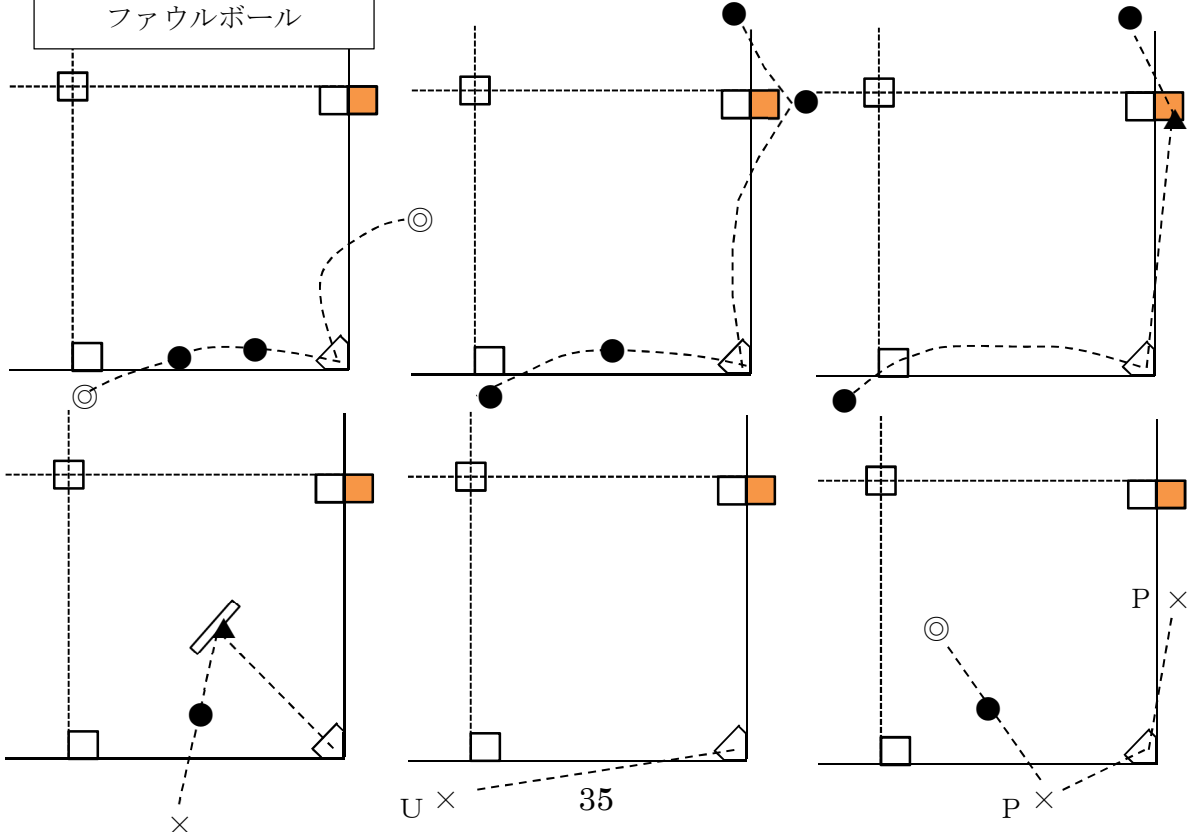
●...ボールが地面に触れた地点

▲...ボールがベースおよび投手板に触れた地点

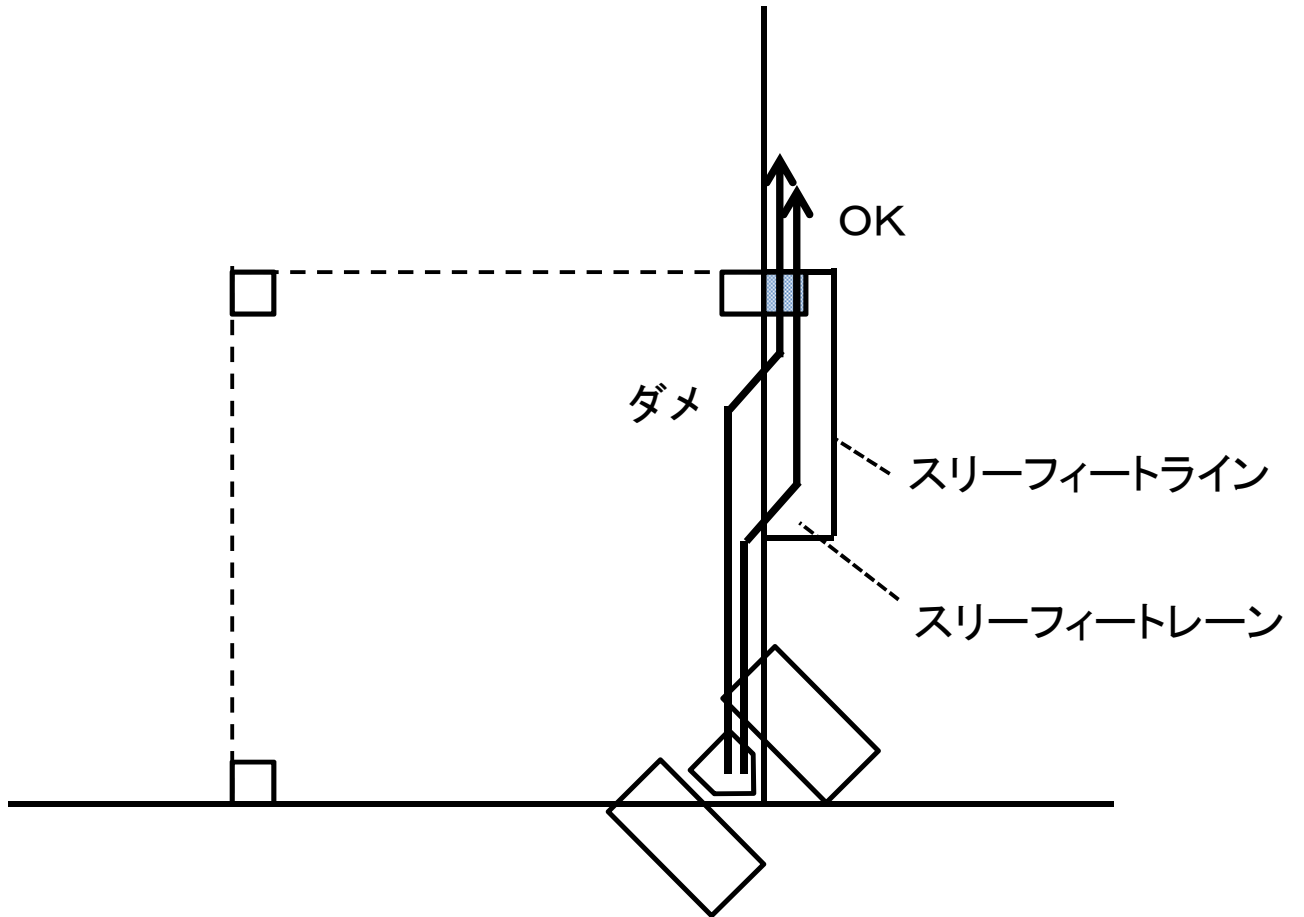
×...球が最初に野手または審判員に触れた地点



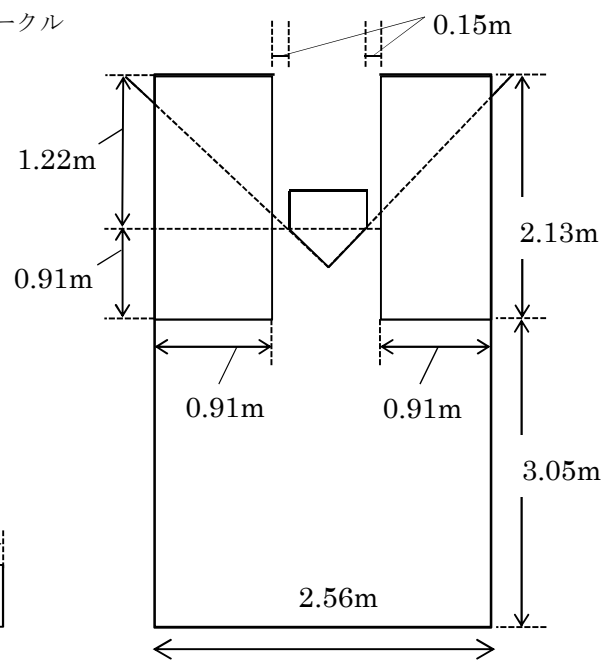
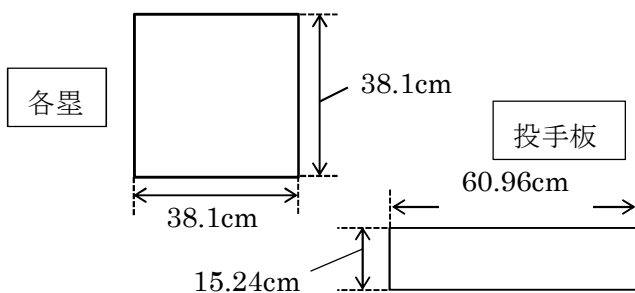
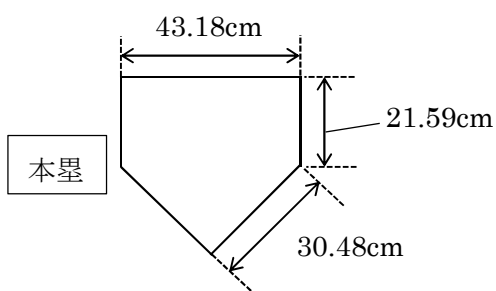
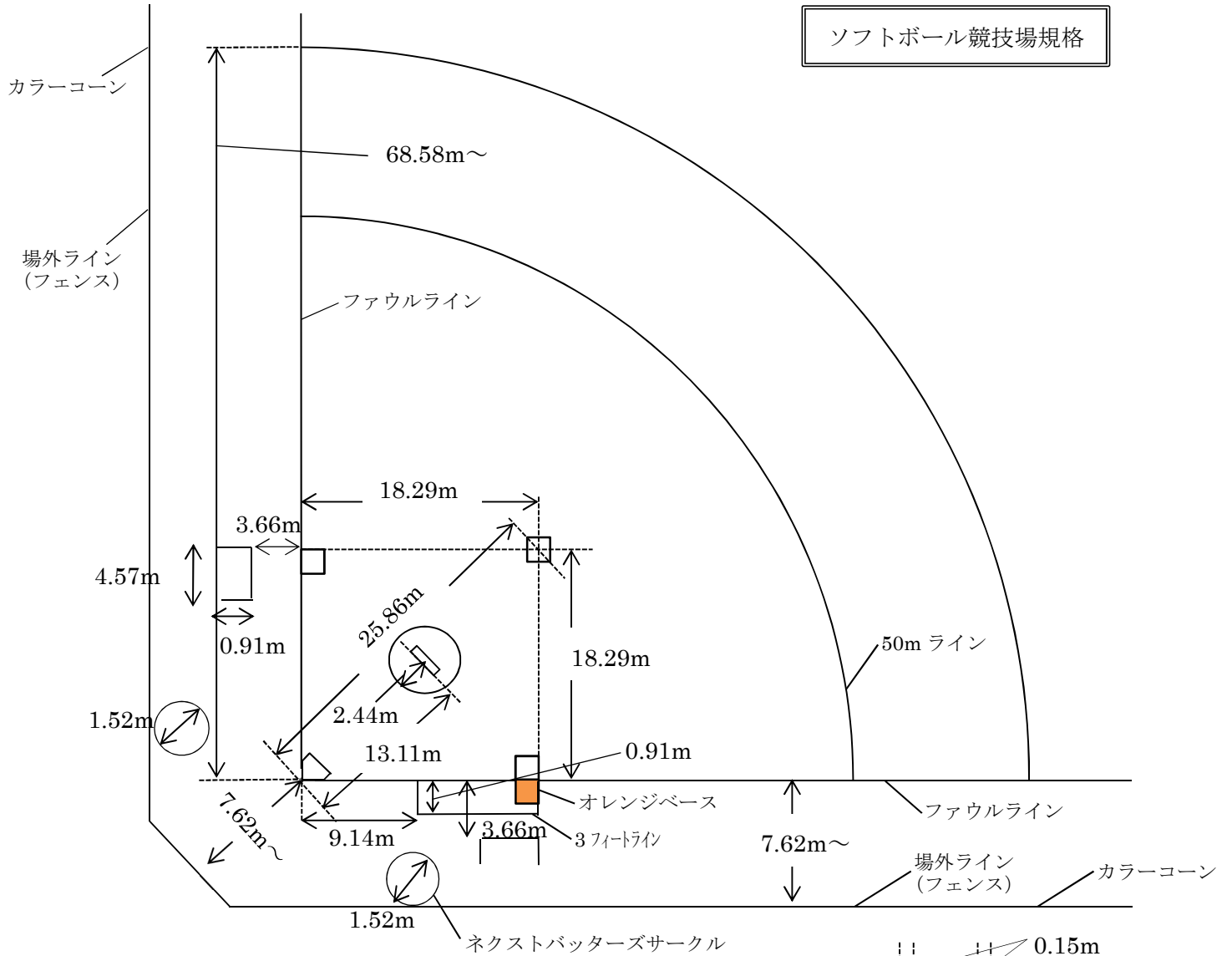
ファウルボール



12-3 スリーフィートライン



12-4 ソフトボール競技場規格



改訂履歴

2026 年版 1 2 - 4 ソフトボール競技場規格 名称の追加