

# ソフトボールルールの基礎と解説

(第3種公認審判員講習会資料)

福島県県北ソフトボール協会  
審判委員会  
令和5年版

## 審判員の心構え（競技者必携抜粋）

チームと審判員は、お互いに信頼の条件のもとで試合が行われます。

審判員側に「俺はベテランだ」「俺の判定は絶対間違いない」「審判員に謙虚などは無用である」というような高慢な態度や、隙あらば狙うかがう気持ちの姿勢があれば、当該チーム側としても、あの審判にまたやられた、という不信感が生まれ、憎しみの感情にすら変わる恐れも生じます。

いつも反省する姿勢と聞く耳を持ち、思いやりの精神を忘れないでください。

試合が終了したら、自分の任務について反省を怠らないように心がけてください。自分の欠点を自ら指摘し、再び過ちの内容に。

競技場内はもちろん、競技場外でも、僚友の行った判定に対して批判をしてはなりません。

他人を批判する以前に自分を顧みると、おそらく同じようなことがあったはずです。

他人に対する批判は、最も卑しむべき行為だと心得てください。

## ルール1 用語の定義

### 1-2項 アピールプレイ

審判員が監督・コーチ・プレイヤーに要求されるまで判定できないプレイ。

正しい投球・不正投球にかかわらず次の投球動作に入る前になされなければならない。

イニングの終了時は守備者全員がフェア地域を離れる前、審判員が試合終了を宣告する前にしなければならない。

監督・コーチによるボールデッド中のアピールは、競技場内に入った後にしかできない。

- 1) 走者が塁を空過したとき
- 2) 飛球に対して走者の離塁が早過ぎたとき
- 3) 打順誤りがあったとき
- 4) 打者走者が一塁通過後に二塁へ向かおうとしたとき
- 5) 無通告交代したとき
- 6) 代替プレイヤー違反があったとき
- 7) 不正再出場したとき
- 8) DP違反があったとき
- 9) タイブレークの走者に違反があったとき

【例外】無通告交代、再出場違反、DP違反、代替プレイヤー違反のアピール権は、当該プレイヤーが交代するまで継続され、消滅することはない。

\*今年度はタイブレークの走者が違反していても、ペナルティーは該当させず、審判員が指導してもよい。

### 1-5項 走路

- 1) 各塁間を結ぶ直線の両側0.91m(3フィート)の想定ライン内をいう。
- 2) 守備者が走者に触球しようとしているときは、走者の位置と塁との間の直線のことをいう。

### 1-10項 ブロクト ボール

打球・送球・投球が、次の状態になった場合のことをいう。

- 1) フェンスに挟まったとき。
- 2) 試合に関与していない人に触れられたり、止められたり、捕られたりしたとき。
- 3) 競技用具以外のものや競技場以外のものに触れたとき。
- 4) 競技場外に出ている守備側のプレイヤーに触れたとき。

### 1-14項 打ち合わせ

監督またはコーチがタイムを要求して、チームのメンバーと打ち合わせをすることをいう。

守備側は7回まで3回、8回以降はイニングに1回、攻撃側は各イニングに1回まで。

投手の交代を球審に通告する前後に、監督・コーチが投手と打ち合わせしても、それは打ち合わせとはみなさない。

### 1-19項 ディレードデッドボール

プレイが完了するまでボールインプレイで、そのプレイが一段落したのち、審判員が適切な処置をすること。

### 1-30項 ファウルチップ

バットにチップした打球が、打者の頭よりも高くなく、捕手のミット・手に直接触れて、地

面につく前に捕手により正しく捕らえられることをいう。

(注) フェアールチップが捕球されたときは、インプレイでストライクである。捕球されないときはファウルボールである。

#### 1-40項 故意四球

守備側チームが、投球せずに故意に打者を一塁に歩かせるため、投手、捕手、あるいは監督が、球審にその旨を通告することをいう。

(注1) 通告時、すでに投球した数だけを投球数に加える。

(注2) 通告は、投球の初めでも、いかなるボールカウントのときでも行うことができる。

(注3) 故意四球が球審に通告されると、ボールデッドとなり、走者はフォースのとき以外は進塁できない。

(注4) 2人の打者に故意四球を与えたいときは、最初の打者が一塁に達するまでは、2番目の打者を歩かせることができない。

#### 1-41項・1-47項

インターフェアランスは攻撃側の守備妨害をいい、オブストラクションは守備側の妨害行為をいう。

#### 1-51項 選択権

守備側の不正行為により攻撃側の監督に与えられる権利。

1. 無通告交代したプレイヤーが守備でプレイしたとき。

(1) 違反者は試合から除外され、失格選手となる。

(2) 違反者は正しい交代者と交代する。

1) 守備中にプレイに関与して発見された場合

① 次の投球動作に入る前は、攻撃側の監督にプレイの結果を生かすか、打ち直しをするかの選択権が与えられる。

② 次の投球動作に入ったのちは、プレイはすべて有効である。

2) 攻撃中に発見された場合(監督の選択権は発生しない)

① 打撃完了前に発見された場合は、正しい交代者がそのボールカウントを引き継ぎ、それまでのプレイは有効である。

② 打撃完了後、次の投球動作に入る前は、打撃によるすべてのプレイは無効で、違反者はアウトになる。ただし、違反発見前のアウトは取り消さない。

③ 打撃完了後、次の投球動作に入ったのちは、それまでの全てのプレイは有効である。

3) 違反者(失格選手)が、さらに出場した場合は、没収試合となる。

2. 不正投手が投球した球を打者が打ったとき。

1) プレイに関与して、次の投球動作に入る前に発見されたときは、攻撃側の監督にプレイの結果を生かすか、それまでのプレイを無効にし、打撃完了前のボールカウントで打ち直すかの選択権が与えられる。

3. 打者が不正投球を打ったとき

1) ディレードデッドボール。

2) 攻撃側の監督にプレイの結果を生かすか、不正投球をとるかの選択権が与えられる。

(注) 不正投球を打者が打って一塁に進み、他のすべての走者が少なくとも1個の進塁をしたときは、その不正投球は取り消される。

4. 捕手や他の野手が打撃妨害をしたとき(他の野手も該当)

1) ディレードデッドボール。

2) 攻撃側の監督に、打撃妨害による打者の一塁への安全進塁権をとるか、プレイの結果を生かすかの選択権が与えられる。

3) 打撃妨害にもかかわらず、打者が安全に一塁に達し、かつ他のすべての走者が1個以上進塁をしたときは、打撃妨害はなかったものとしてプレイは続けられる。

4) 打撃妨害を選択した場合は、他の走者はフォースの場合を除いて進塁できない。

(注) 選択権の申し出は、プレイが終わったら直ちにしなければならない。いったん申し出た後は変更できない。

打撃妨害のときの投球が不正投球であったときは、打者及びすべての走者が少なくとも1個進塁しない限り、不正投球が適用される。

走者が塁を通過したとき、たとえ空過であってもその塁に達したものとする。

打撃妨害のときの投球を捕逸している間に、打者が一塁に達し、すべての走者が少なくとも1個の進塁をしたときは、打撃妨害はなかったものとする。

スクイズプレイやホームスチールを妨害したとき

①ボールデッド

②打者には打撃妨害で一塁への安全進塁権が与えられる

③各走者には不正投球で1個の安全進塁権が与えられる

5. 野手が不正用具でプレイをしたとき。

野手が不正用具で打者・打者走者・走者に対してプレイをした場合は、攻撃側の監督に選択権が与えられる。

1) 打球を処理した場合

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。

2) 送球を処理した場合

プレイの結果を生かすか、投球時に占めていた塁に戻らなければならない。

(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。

投手が不正グラブを使用して投球した場合は、不正投球となる。

投手が不正グラブで投球しただけの場合は、不正用具を使用したとはみなさない。

6. 再出場違反したプレイヤーが守備でプレイしたとき。

1) 守備中にプレイに関与して発見された場合

①次の投球動作に入る前は、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)するかの選択権が与えられる。

#### 1-53項 オーバースロー

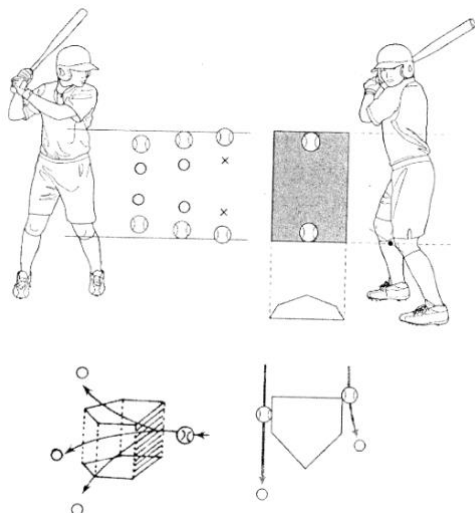
野手から野手に投げられた球が競技場外に出るか、ブロックされたプレイのことをいう。

#### 1-62項 代替プレイヤー

出血で一時的にその試合を離れるプレイヤーに代わって、治療・止血措置の間、臨時に出場を認められたプレイヤー。

(注) 代替プレイヤーは、負傷が発生した時点でラインアップに入っているプレイヤー以外で、その試合にすでに出場していても(正しい交代者の資格がなくても)、ルール違反で退場または除外されたプレイヤーでなければよい。通常のプレイヤーの交代ルールには抵触しない。

## 1-65項 ストライクゾーン



打者が自然に構えたとき（スイングする前）の「みぞおち」（上限）と「膝の皿の底部」（下限）の間の、本塁上の上方空間をいう。

（注1）高低については、球の最上部が上限に接するかそれより下を通過すれば、また、球の最下部が下限に接するか、それより上部を通過すれば、「ストライク」

（注2）内・外角は、ホームプレートを上から見て、ホームプレートに接すれば「ストライク」

（注3）ホームプレート上に想定される5角柱の空間のどこかを通過すれば「ストライク」

## 1-69項 テンポラリーランナー

投手・捕手が塁上の走者となっていて二死となったとき、あるいは二死後、投手・捕手が出塁し、走者となったとき、投手・捕手の代わりに走者となる選手のことである。テンポラリーランナーと交代させるかは攻撃側チームの選択である。

テンポラリーランナーは、塁上の走者以外の選手で、打順が最後に回ってくる者とする。最後に回ってくる者が投手の場合、投手でもその前の打者でもテンポラリーランナーとなることが出来る。

（注）テンポラリーランナーが怪我などでプレイが継続できない場合は、正規の交代者と交代する。一度通告すると捕手はテンポラリーランナーの代わりはできない。また、代替プレイヤーはテンポラリーランナーにはない。

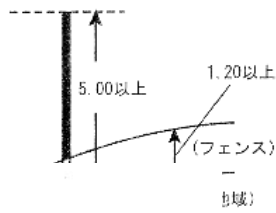
投手・捕手の代打、代走が出塁してもテンポラリーランナーは使用できない。（投手・捕手とみなさない）テンポラリーランナーに間違っただけの場合は、正しい選手と交代させる（今年度はペナルティはない）

- \* 国際ルールでは、タイブレークの走者と同様に「テンポラリーランナーにルール違反があった場合（テンポラリーランナーの使用を間違っただけ）は、アピールプレイの対象となる」とルール改正されている。

# ルール2 競技場

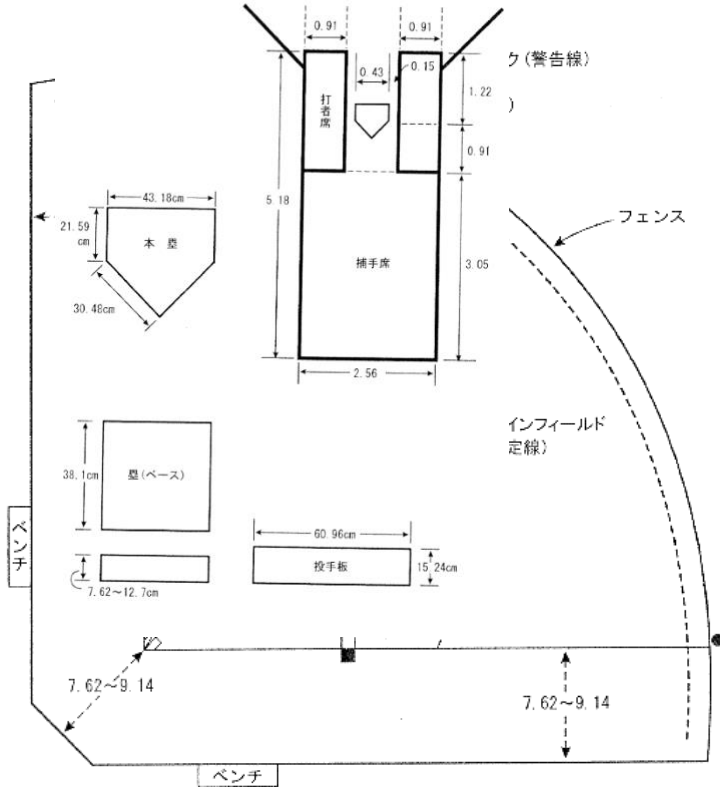
競技場全体概略図

単位はメートル  
1フィート=30.48cm

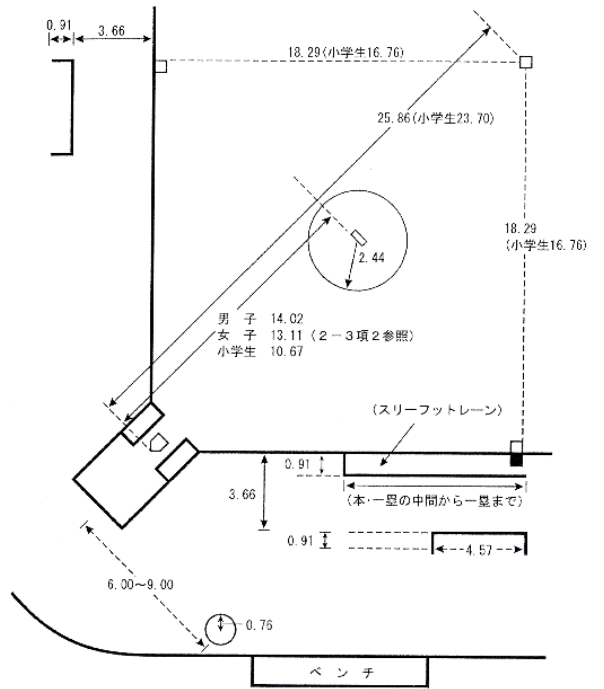


競技場各図

※単位のないのはメートル

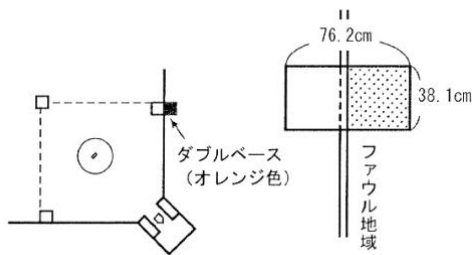


内野諸線図



## 2-4項 ダブルベース

[ダブルベース略図]



### 【特例】

一塁側のファウル地域から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。

## ルール3 用具

### 3-3項 グラブとミット

投手が使用するグラブは、グラブのひもを含め、多色でもよいが、球以外の色でなければならない。

### 3-5項 マスク・プロテクター・レガース・ヘルメット（抜粋）

捕手は、スロートガード付きマスク・捕手用ヘルメット・プロテクター・レガースを着用しなければならない。

（注）捕手用ヘルメットはJSA検定マークが入っているものを着用しなければならない。

捕手用マスクはSGマークが入っているものを着用しなければならない。（\*SGマークとは、一般財団法人製品安全協会の定める基準に適合したものを指す）

打者・打者走者・走者・次打者は同色のヘルメットを着用しなければならない。

高校生以下のベースコーチはヘルメットを着用しなければならない。

プレイ進行中にヘルメットを意図的に脱いではならない。

意図的に脱ぐと直ちにアウトになる、ボールインプレイ、フォースの状態はそのまま続く。

（注1）オーバーフェンスのときは適用しない。

（注2）送球または打球が意図的に脱いだヘルメットに触れたときは、守備妨害・ボールデッド・走者は妨害発生時に占めていた塁に戻らなければならない。

### 3-6項 用具の放置

用具は競技場内に放置してはならない。

球が競技用具以外の用具に触れたとき。

1 球が攻撃側の放置した用具に触れたとき。

①ボールデッド ②プレイの対象となった走者がアウト ③他の走者はボールデッドになったときに触れていた塁に戻らなければならない ④プレイの対象となった走者がはつきりしないときはすべての走者は、ボールデッドになったときに触れていた塁に戻らなければならない

2 球が守備側の放置した用具に触れたとき。

①ボールデッド ②投球が触れたときは、投球時に占めていた塁から各走者に1個の安全進塁権 ③送球が触れたときは、野手の手を球が離れたときに占めていた塁を基準に2個の安全進塁権 ④フェアの打球が触れたときは投球時に占めていた塁を基準に2個の安全進塁権。

\*放置した用具とは、進行中のプレイの中で使用されていない、競技用具以外の用具である。



### 3-7 ユニフォーム

#### 1 ユニフォーム

同一チームの監督・コーチ・プレイヤーのユニフォームは、同色・同意匠でなければならない。

#### 3 帽子

男子は全員同色・同意匠の帽子をかぶらなければならない。

女子の帽子・バイザー・ヘッドバンドなどは、同色・同意匠のものを混用してもよい。無帽でもよい。

#### 4 アンダーシャツ

プレイヤーのアンダーシャツは同色でなければならない。

アームスリーブ（腕の保護ガード）を着用する場合は、アンダーシャツの着用と同様のルールを適用し、片腕または両腕にアンダーシャツと同色のものを着用しなければならない。

## ルール4

### 4-2項 打順表

打順表は試合開始前（30分前または4回裏が終了した時点）に審判員・公式記録員へ提出する。一度提出された打順表の打順は変更できない。

試合開始後、ユニフォームナンバーの記入誤りが発見された場合は、訂正して試合を続行すればよい。

打順表に記載のない控え選手は、当該試合に出場できない。

### 4-4項 スタートینگプレイヤー

提出されたのち、突発的なケガや急病の場合は、試合開始前の審判員と監督の打ち合わせで、そのプレイヤーを他のプレイヤーと交代することができ、交代したプレイヤーがスタートینگプレイヤーとなる。上記で交代したプレイヤーは、試合中いつでも交代者として出場できる。

### 4-5項 指名選手

DPの打順はその試合中変更することはできない。

DP・FPがスタートینگプレイヤーであれば、いったん試合から退いても、いつでも一度に限り「再出場」できる。ただし、自己の打順を受け継いだプレイヤーと交代しなければならない。

DPはいつでもFPの守備を兼ねることもできる。FPはいつでもDPの打撃を兼ねることができる。

DPはいつでもFP以外の守備を兼ねることができる。そのときDPが守備を兼ねたプレイヤーは打撃のみを継続しこの打撃専門のプレイヤーをOPOと呼ぶ。

DP・FPはいつでも控え選手と交代できる。

（注）DPとFPが入れ替わって、二人同時に試合に出場することはできない。

DPが再出場するときは、自己の打順に戻って再出場しないと再出場違反となる。

DPおよびFPのいずれかの交代についても必ず通告しなければならない。

DPがFPあるいはそれ以外のプレイヤーの守備を兼ねている状態、FPがDPの打撃を兼ねている状態で交代したときは、解除の通告がない限りは、そのままの状態を引き継いで交代したものとみなされる。

#### 4-6項 再出場

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、いつでも一度に限り「再出場」できる。ただし、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。スターティングプレイヤー以外のプレイヤーが再出場したときは、再出場違反になる。

#### 4-7項 プレイヤーの交代

監督が、球審に通告したときに交代が成立する。

無通告で交代した場合、次の投球動作に入ったときに不正交代となり、相手チームから審判員にアピールがあったときにペナルティを適用する。

いかに競技が進行していても、相手チームがアピールする前に違反していたチームの監督が審判員に申し出があったときはペナルティはなく、その交代は正しいものとなる。

(注) 不正交代とは次のような場合をいう。

1. 無通告交代
2. 再出場違反
3. DP違反
4. 失格選手の出場
5. 代替プレイヤー違反

#### 不正交代—無通告交代・再出場違反とDP違反

無通告交代 (代替プレイヤー違反)	再出場違反 (代替プレイヤー違反)	DP違反
投手が打者に対して次の投球動作に入ったときに不正交代となる		
違反者は試合から除外。(失格選手となる) 試合が進行していても違反チームから申し出たらペナルティはない。	監督と違反者は退場。(高校生以下は違反者のみ退場となる)	違反者は試合から除外。(失格選手となる)
違反者は正しい交代者と交代する。 相手チームから審判員にアピールがあったときにペナルティを適用する。 アピール権は当該プレイヤーが交代するまで消滅しない。 守備中・攻撃中でもアピールはできる。		

#### 4-8項 プレイヤーのマナー

攻撃側チームのメンバーは、試合中いかなるときも、故意に打者席のラインを消してはならない。

- 1) ボールデッド
- 2) 打者に対してワンストライクが宣告される

注) 次の打者が打席に入る前や選手交代時に、監督・コーチや攻撃側のメンバーがラインを消した場合には、次の打順のプレイヤーに対してワンストライクが宣告される。

\*国際ルールでは、守備側のメンバーがラインを消した場合は、ワンボールが宣告されるとルール改正されている。

#### 4-9項 ベンチの規制

ベンチに入ることを許されたものは、試合中、競技に携わるとき以外はベンチを出てはならない。出ることが許されるのは、審判員が認めた場合とルールに基づいている場合だけである。

注) 試合中、インニングのスタートのときに投手がウォームアップをするためにベンチを出ることは認められる。

#### 4-10項 代替プレイヤー（1-62項）

- 1 試合中、プレイヤーが出血した場合、直ちに止血などの処置を行わなければならない。出血したプレイヤーはその処置が完了するまで試合に戻れず、その処置が完了するまで臨時的代替プレイヤーを使用することができる。
- 2 代替プレイヤーは、負傷が発生した時点でラインアップに入っているプレイヤー以外で、その試合にすでに出場していても（正しい交代者の資格がなくても）、ルール違反で退場または除外されたプレイヤーでなければよい。通常のプレイヤーの交代ルールには抵触しない。
- 3 代替プレイヤーは、そのイニングから次のイニングの終了までプレイを継続することができる。
- 4 上記3以上のイニングに入るときは、その代替プレイヤーが正しい交代者でない場合は、正しい交代者と交代しなければならない。正しい交代者がいない場合は没収試合。
- 5 血液が付着したユニフォームを着用してはならない。また、地面、用具などに付着した血液は完全に払拭しなければならない。
- 6 血液が付着したユニフォームを交換する場合、ユニフォームナンバーが変更されても止むを得ない。
- 7 出血の処置が完了したプレイヤーは、いつでも試合に戻ることができるが、上記3の期間を経過した場合は、再出場のルールが適用される。
- 8 代替プレイヤーを使用する場合は、必ず球審に通告しなければならない。
- 9 代替プレイヤールールが対象となるのは、代替プレイヤーとして試合に出場するプレイヤーと出血のため試合から退いたプレイヤーが試合に戻るときである。

## ルール5 試合と打ち合わせ

#### 5-1項 攻守の判定

攻守の決定は、特に定めのない限り球審のコイントスによる。

#### 5-3項 正式の試合

- 1 正式の試合は7回（イニング）である。7回終了時同点の場合は、8回からタイブレークにより継続する。
- 2 コールドゲーム
  - ① コールドゲームは、降雨、日没など試合の継続が不可能と判断された場合、球審が宣告。
  - ② 5回以上の回が終了したとき、または後攻チームが先攻チームより5回以上の回の裏で多く得点している場合はコールドゲームとして正式な試合となる。
  - ③ 5回が完全に終了していない場合は、無効試合。  
ただし、後攻チームが5回裏の攻撃をしなくても、先攻チームより得点が多いとき、5回裏の攻撃中に先攻チームより得点が多くなったとき。
- 3 サスペンデットゲーム  
引き分け・無効試合の場合は、一時停止試合を大会要項により採用することができる。サスペンデットゲームを採用した場合は、一時停止した場面から試合を開始する。
- 4 没収試合  
次の場合に適用される。
  - ① チームが指定時刻にベンチに入らないか一方のチームが試合を拒否したとき。
  - ② 試合が始まった後、一方のチームが試合の継続を拒否したとき。
  - ③ プレイに宣告後、2分以内にプレイを始めなかったとき。

- ④ チームのメンバーが明らかに引き延ばしとみられる行為をしたとき。
- ⑤ プレイヤーが試合から除外されるか、または退場させられたのち、1分以内にこれに従わなかったとき。
- ⑥ 試合から除外されたり、退場させられたり、あるいはその他の理由によりプレイヤーが試合を継続するのに必要な人員を欠いたとき。
- ⑦ 失格選手が試合に出場し、次の投球動作に入ったとき。
- ⑧ 退場になった監督・コーチ・選手が再び試合に出場したとき。
- ⑨ チームのプレイヤー、関係者から暴言・暴行を受けたとき。
- ⑩ チームのメンバーが審判員に注意された後、故意にルール違反をしたとき。

#### 5-5項 得点差コールドゲーム

3回15点、4回10点、5回以降7点以上の差が生じたとき。

#### 5-6項 タイブレーク

8回の表から無死・走者二塁を設定して攻撃を継続する。

二塁走者は前の回の最後に攻撃を終了した者、打者は前回から引き続く正位打者。

#### 5-8項 打ち合せ

監督またはコーチがタイムを要求して、チームのメンバーと打ち合わせをすることをいう。

守備側は7回まで3回、8回以降はイニングに1回、攻撃側は各イニングに1回まで。

投手の交代を球審に通告する前後に、監督・コーチが投手と打ち合わせしても、それは打ち合わせとはみなさない。

- ① 攻撃側の監督が打ち合わせを再度行うと監督が退場となる。(高校生以下は除く)
- ② 守備側の監督が規定回数を超えて打ち合わせを行うと、投手は交代しなければならず、この試合では再び投手として登板することはできない(不正投手)。

## ルール6 投球

### 6-1項 投球の準備

- 1 投手は球を持たないで、投手板上やその付近で投球姿勢をとってはならない。
- 2 捕手が捕手席内にいないときは、投手は投球位置にいると見なさない。
- 3 投手板を踏むときは、必ず両手を離して軸足を投手板に触れておかなければならない。

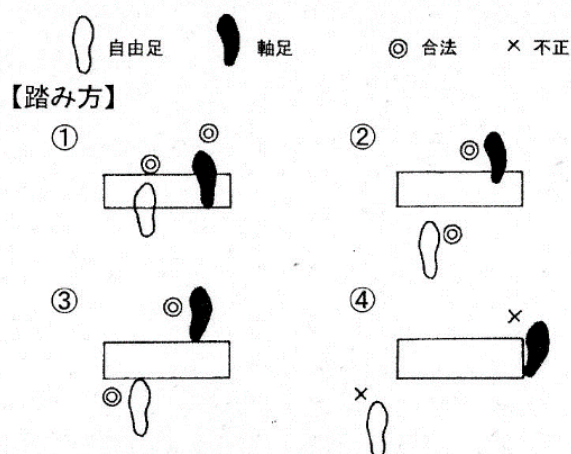
(両足を投手板に触れておくか、軸足を投手板に触れ自由足を後方投手板両端の延長線内に置くことができる)。

- 4 捕手のサインを見るときは、投手板上で両手を離して、グラブあるいは投球する手に球を保持しなければならない。
- 5 投球動作に入るときは、身体の前または横で球を両手で持ち、2秒以上、5秒以内身体を完全に停止しなければならない。

完全停止後、自由足を投手板から後方に引

いたり、後方においた自由足をさらに後方に引いた場合は不正投球となる。完全停止とは、腕・足を含めた身体全部が停止することをいう。

上記1～6に違反した場合は、不正投球となる。



＊不正投球

打者が打たなかった場合は、打者に対してワンボール・走者がいる場合は1個の安全進塁権が与えられる。

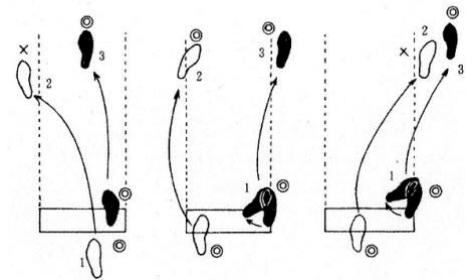
打者が打った場合は、打者走者・すべての走者が少なくとも1つ以上進塁した場合は、不正投球はなくなり、監督の選択権もない。1個以上進塁できなかった場合は、監督の選択権が発生する。

6-2項 投球開始

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。

＊投手板を踏んだ状態で、グラブから球を取り出し再びグラブに戻す行為は、不正投球となる。

【踏み出し方】



6-3項 正しい投球動作（抜粋）

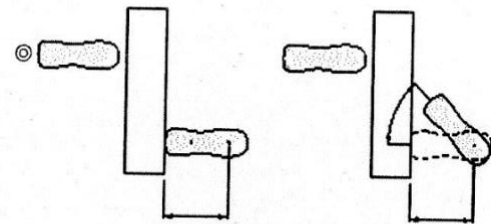
打者に対して自由足を一步前方に踏み出すと同時に投球をしなければならない。自由足を踏み出す範囲は、投手板の両端の前方延長線内でなければならない。投手の軸足は、前方に引きずったり、跳んだりする前は、投手板に触れていなくてはならない。

(注1) 軸足は、投手板に触れたままであれば、投手板の上でスライドさせてもよい。

軸足を投手板から持ち上げて、再び置き直すと不正投球となる。

(注2) 軸足を投手板から離し、前方へ移動させ、投手板に触れていない地点から投球すると不正投球となる。

図1



自由足は投手板から離してもよい  
(※投手板の両端の後方延長線内)

図2

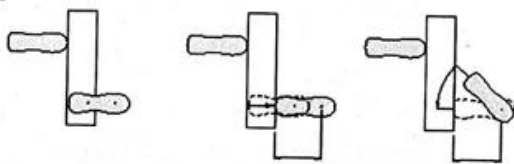
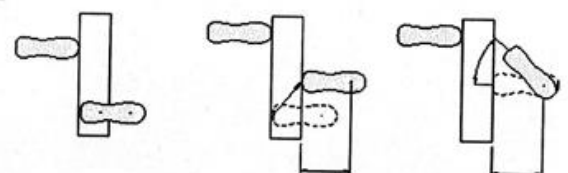


図3



投手は球を受けるか、球審がプレイを指示した後、20秒以内に次の投球をしなければならない。この場合は、不正投球でなく、ボールデッド、打者に対してワンボール。

6-4項 守備位置

- 1 投手が投球するとき、捕手を除く野手はファール地域に守備してはならない。投球すれば不正投球。
- 2 野手が、打者の視界内に位置したり、守備位置を変えたりして、打者を惑わすような行為をしてはならない。  
ボールデッド、不正投球、その守備者は退場。
- 3 三塁走者がスクイズプレイ、またはホームスチールを試みたとき、捕手または野手は、本塁

を踏んだり、その前に立ったり、打者やバットに触れ、打撃を妨害してはならない。  
ボールデッド、打者には打撃妨害で一塁への安全進塁権、走者には不正投球で1個の安全進塁権。

#### 6-5項 異物の使用

- 1 守備側のメンバーは、試合中は球にいかなる異物をつけることは許されない。審判員が確認したロジンのみ使用できる。
- 2 投球する手の指にテープを巻いたり、手首や前腕部にリストバンド、腕輪などを着用してはならない。
- 3 球やグラブにロジンをつけたり、それからすぐにグラブの中に球を入れてはならない。  
上記1～3はボールデッド、不正投球。

#### 6-6項 捕手

- 1 捕手は、投球のため投手が球を離すまで捕手席にいななければならない。
- 2 捕手は無走者のとき、各投球後、投手に直接返球しなければならない。  
ボールインプレイ、ボールデッドにかかわらず、打者に対してワンボールが宣告される。  
\*次の場合を除く  
①走者がいるとき ②打者が三振したとき ③打者が打者走者になったとき  
④捕手がファールライン付近でファールかフェアかはっきりしない打球を処理して、打者走者をアウトにしようとして一塁へ送球したとき。  
⑤捕手がツーストライク後の打者のチェックスイングを落球して、打者をアウトにしようとして一塁へ送球したとき。

#### 6-7項 塁への送球

投手が投手板を外すときは、両手を離す前に、足を投手板の後方に外さなければならない。

#### 6-9項 準備投球

- 1 準備投球は、初回と投手が交代したとき、1分を限度として5球以内で、次回からは3球以内である。初回と投手が交代したとき以外で準備投球が1分を超えたとき、または超えそうなときは、審判員は「残り1球」と制限することができる。  
攻守交代で捕手の準備が遅れ、また準備投球を受ける者が以内場合も同様。
- 2 同一イニング中に、いったん交代した投手が再び投手に戻る場合は、準備投球はない。

#### 6-11項 投球動作中に球がスリップした場合

投球動作中に投手の手から球がスリップした場合は、ボールインプレイ、打者に対してワンボール、各走者はアウトになる危険を承知で進塁できる。

## ルール7 打撃

#### 7-1項 次打者

次打者は次打席内で待機しなければならない。打者席の打者が右打者の場合三塁側・左打者の場合は一塁側の次打者席で待機しなければならない。

次打者は、守備のプレイを妨げてはならない。

- ①ボールデッド ②次打者が走者をアウトにしようとしている野手を妨害したときは、本塁に最も近い走者がアウト、他の走者は妨害発生時に達していた塁に戻る
- ③次打者が飛球に対する守備を妨害したときは、打者走者はアウト、他の走者は投球時に占めていた塁に戻る。

## 7-2項 打撃の順序

打順の誤りは、アピールプレイである。守備側の監督・コーチ、あるいはプレイヤーによってのみ行うことができる（ボールデッド中でもできる）。

守備側チームは、すべての野手が守備位置からベンチへ向かってフェア地域を離れたとき、打順誤りに対するアピールを失う。

1) 不正位打者が打席に入っている間にアピールされたとき。

- ①正位打者が不正位打者のボールカウントを引き継ぐ
- ②不正位打者の攻撃中の走者の進塁・得点は、すべて有効

2) 不正位打者の打撃完了後、次の打者に対する投球動作前にアピールされたとき。

- ①不正位打者の打撃によるか、その打者が失策・四球・死球などで出塁したことによる走者の進塁および得点はすべて取り消される。違反発見前のアウトは取り消さない。
- ②打順が抜かされた正位打者がアウト。
- ③次の打者は打順誤りでアウトになった次の打順の者で、次の打者が不正位打者でアウトになったときは更に次の打順の者。
- ④打順の誤りのアピールで第3アウトになった場合は、次の回の先頭打者は打順を抜かされてアウトになった次の打順の者。

3) 次の打者に対して投球動作に入った後は、打順誤りのアピールの権利を失う。

(注) 塁にとどまった走者は自分の打席を失い、このときの正位打者はこの走者の次の打順の者。

## 7-3項 打撃姿勢

1 打者は球審がプレイを指示したのち、10秒以内に打撃姿勢をとらなければならない。

ボールデッド、打者に対してワンストライク。

(注) 投手が軸足を投手板に触れたのち、打者がタイムを要求しないで打席を外し、投手が投球した場合はストライクかボールが宣告される。

2 打者は投球が始まるとき、完全に両足を打者席内に置かななければならない。

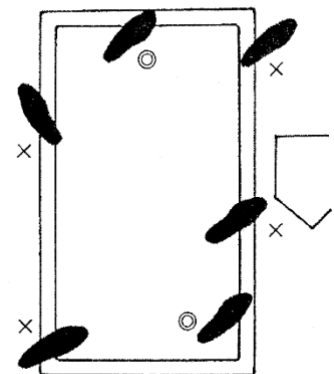
3 打者は、試合中いかなるときも、故意に打者席のラインを消してはならない。

ボールデッド、打者に対してワンストライク

4 打者は、投球間にサインの確認や素振りをするとき、打者席内に片足を置いておかななければならない。

ボールデッド、打者に対してワンストライク

【例外】は7項目あるが、投球を何もせずに見送ったときに上記4の違反があった場合は適用される。→考え方として。



◎ 合法 × 不正

## 7-6項 打者がアウトになる場合

1 無死または一死で、一塁に走者がいて、打者が第3ストライクになったとき。

(注) 無死または一死で一塁に走者がいないとき、または二死のときは走者が一塁にいても、捕手が第3ストライクを捕球できない場合は、打者は一塁に進む権利がある。

第3ストライクルール

2 打者がツーストライク後にバントした打球が、ファールボールになったとき。  
スリーバントアウト

【例外】ファール地域でバント飛球を捕ろうとしている野手を走者が妨害した場合は、走者がアウトで、打者はファールボールとして打撃を継続する。



- 3 打者が片足でも完全に打者席の外に踏み出したり、本塁に触れたり、踏み出した足を戻して打ったとき。  
「不正投球」を「不正打球」したときは、「不正投球」が優先される。
- 4 打者が不正バット・変造バットを持って打席に入ったとき。  
「不正投球」を「不正バット」で打ったときは、「不正バット」を持ち込んでいるのでアウトとなる。
- 5 打者が投手の軸足が投手板に触れたのち、反対側の打者席に移ったとき。
- 6 打者が打者席外に足を踏み出して、捕手の捕球や送球を妨害したとき。  
\*打者席内であっても故意に妨害したときは適用される。

## ルール8 走塁

### 8-1 項 打者が打者走者になる場合

- 1 打者が死球を得たとき。  
故意四球の場合は、ボールデッド。他の走者はフォースのとき以外は進塁できない。
- 2 打者が投球を打つのを捕手や他の野手が妨害したとき。  
ディレードデッドボール。攻撃側の監督に、妨害による一塁への安全進塁権をとるか、プレイの結果を生かすかの選択権が与えられる。打撃妨害にもかかわらず、打者が一塁に達し、かつ他の走者が1個以上進塁した場合は、打撃妨害はなかったものとなる。  
打撃妨害を選択した場合、他の走者はフォースの場合を除いては進塁できない。  
(注) 選択権の申し出は、プレイが終わったら直ちにしなければならず、いったん申し出たのちは変更できない。  
打撃妨害時の投球が「不正投球」の場合は、打者およびその他の走者が少なくとも1個以上進塁しない限り「不正投球」が適用される。  
走者が塁を通過したとき、たとえ空過であってもその塁に達したものとする。
- 3 フェアボールがフェア地域上の審判員あるいは走者の身体または衣類に触れたとき。  
投手を含む内野手に触れたのち、または投手を除く内野手を通過したのちはボールインプレイである。なお、ファール地域で審判員・走者に触れたときもボールインプレイである。

### 8-2 項 打者走者がアウトになる場合

- 1 飛球を打ち、野手に捕球されたとき。
- 2 フェアボールを打ち、打者走者が一塁に触れる前に身体または一塁に触球されたとき。
- 3 捕手が第3ストライクを落球し、打者走者が一塁に触れる前に身体または一塁に触球されたとき。  
(注) 野手が球を確捕して、身体の一部が一塁に触れるのと、打者走者の触塁が同時の場合はセーフである。



4 打者走者がフェアボールを打ち、一塁でのプレイが行われたときに、ダブルベースの白色部分のみに触れて通過したとき。

ボールインプレイ。一塁を空過したことになり、打者走者が通過したのち、塁に戻る前に守備側からアピールがなければ打者走者をアウトにする権利を失う。

5 打者走者がスリーフットレートの外側を走って一塁に送球処理をしようとしている野手の守備を妨害したと審判員が判断したとき。

(注) 打者走者は打球を処理しようとしている野手を避けるためにスリーフットレートの外側を走ってもよい。

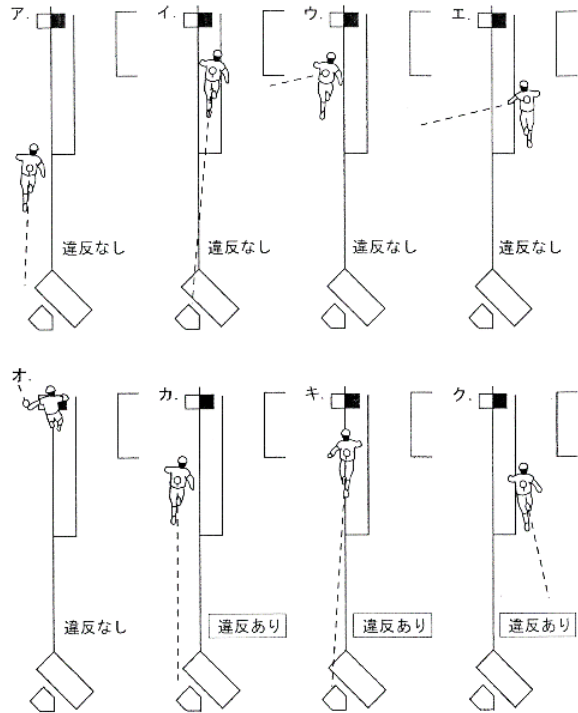
6 打者走者が打球を処理しようとしている野手の守備を妨害したり、送球を故意に妨害したとき。

(注) 明らかにダブルプレイを阻止するために妨害したと審判員が判断したときは、妨害発生時に本塁に最も近い走者もアウトになる。

(注) 打球を処理しようとしている捕手と打者走者が本塁前で衝突した場合は、守備妨害で打者走者がアウトになる。

7 打者走者が明らかに本塁上でアウトになるようなプレイを妨害したとき。

(注) 本塁に向かってきた三塁走者もアウトになる。



(注) ウ・エ・オは、送球の方向と打者走者の走る方向が異なり、妨害行為とはならない。

アウト

フェア地域で、打球に故意にバットを当てた場合はアウトである。③

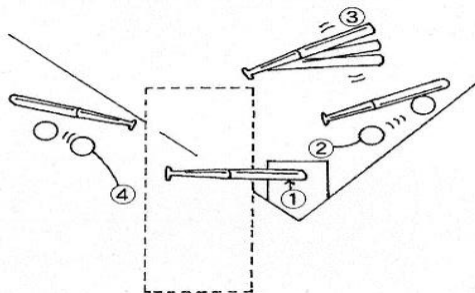
アウトでない

フェア地域で、バットに球が触れた場合、ボールデッドになる。両足とも打者席に入っていれば、打者はアウトではない。ファウルボールである。①

打者の手放したバットに、球が偶然当たった場合は打者はアウトにはならない。球がファウルラインを越えるまではフェアボールである。②

ファウルボール

ファウル地域で、球がバットに当たった場合はファウルボールである。④



8 打者走者がフェア地域内でフェアボールに再度バットを当てたとき。

(注) 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は、ボールインプレイで成り行きである。なお、ファウル地域で触れたときはファウルボールである。

- 9 攻撃側のメンバーが、野手がファウル飛球を捕球しようとしているのを妨害したとき。  
 (注) 走者がいる場合は、打者走者をアウトにしないで、本塁に最も近い走者がアウト。  
 (注) 走者が妨害した場合は、その走者がアウトになる。  
 打者走者は上記のケースの場合はファウルボールとして打撃を継続する。
- 10 無死または一死で走者が一塁にいるとき、野手が容易に捕球できるはずのフェアの飛球を  
 (バント飛球、ラインドライブを含む)を地面に落ちる前に、手またはグラブで打球に触  
 れたのち、故意に地面に落としたとき。  
 (注) トラップボールは故意落球とは見なさない。  
 (注) インフィールドフライが宣告されている場合は、故意落球は適用しない。  
 (注) 外野への飛球には故意落球は適用しない。
- 11 次打者が打球に対する守備を妨害したとき。  
 ボールデッド。打者走者アウト。

### 8-3項 進塁と逆走塁

- 1 進塁するときは、一塁・二塁・三塁・本塁の順に各塁に触れなければならない。  
 【例外】走者が触塁を妨害されたときは、たとえその塁に触れていなくても、触塁したもの  
 とみなし、そのまま進塁することができる。また、前位の走者が本塁で触塁を妨害  
 され、後位の走者が本塁に触れてしまった場合でも、前位の走者は本塁に触塁した  
 ものとみなし、その得点は認められる。
- 2 ボールインプレイの中に逆走塁する場合は、本塁・三塁・二塁・一塁の順に各塁に触れて  
 戻らなければならない。
- 3 走者がベースを各塁の正規の位置(ベースが固定してあった地点)から移動させたときは、  
 その走者も一連のプレイをしている次の走者も、移動したそのベースに触れていなくても  
 アウトにならない。  
 (注) 塁とは所定の場所を表し、ベースはその塁上に固定されるものである。

### 8-4項 走者に安全進塁権が与えられる場合

- 1 野手が走者の走塁を妨害したとき。次の場合は走塁妨害を適用する。  
 ①野手が球を持っていないとき。②野手が打球を処理しようとしていないとき。  
 ③野手が空タッチしたとき。④野手が球を持ち走者を塁から押し出そうとしたとき。  
 (注) 走塁妨害は野手が走者に触れなくても走者の走塁に影響を与えたかどうかを審判員  
 が判断する。  
 (注) 走者が塁に達しようとしているとき、野手は塁の前縁の一部を空けなければならない。  
 走塁妨害は走者が帰塁するときにも適用される。  
 (注) 走塁を妨害された走者は、その塁間ではアウトになることはない。この走者は次の  
 塁に進むか、触塁した塁に戻らなければならない。ただし、走塁妨害ののちに、引  
 き続き守備妨害が発生したときは、守備妨害を優先する。  
 (注) 走塁を妨害された走者は、審判員の判断により、妨害がなければ達していたと思わ  
 れる塁より先に進んで触球されたときは、アウトになる。  
 (注) 空タッチも走塁妨害であり、審判員の判断により退場になる場合もある。
- 2 野手が帽子、マスク、手から離れたグラブ・ミット、またはユニフォームの一部を本来つけ  
 ている箇所から離し、投球や送球またはフェアボールに投げ当てたり、捕ったりしたとき。  
 ディレードデッドボール  
 ①投球のとき  
 走者には、投球時に占めていた塁から1個の安全進塁権が与えられる。  
 ②送球のとき  
 走者には、その送球が野手の手を離れたときに占めていた塁を基準にして2個の安全

進塁権が与えられる。

③フェアボールのとき

走者には、打たれたときに占めていた塁を基準にして3個の安全進塁権が与えられる。

(注) 与えられた塁に達したのちも、走者はアウトになる危険を承知で進塁できる。

(注) フェアの飛球が、不正な捕球・触球がなければフェンスを越えたと審判員が判断したときは本塁までの安全進塁権が与えられる。

3 インプレイの送球がブロックボールまたはオーバースローになったとき。

野手の手から球が離れたときの走者の位置から、2個の安全進塁権が与えられる。

(注) 同一塁間に2人の走者がいたときは、前位の走者の位置が基準になる。

(注) 野手が触球しようとしたと球が手から離れて、境界線外に出たときは、すべての走者に球が境界線をでたときに達していた塁から、さらに1個の安全進塁権が与えられる。

4 野手がボールインプレイの球を持ったまま、無意識に競技場外に出たとき。

各走者に野手が競技場に出たときに達していた塁から、さらに1個の安全進塁権が与えられる。

(注) 野手が走者に触球しようとしてベンチに球を持ち込んだときも、1個の安全進塁権が与えられる。

5 野手がボールインプレイの球を故意に競技場外に出したとき。

各走者に野手が競技場に出たときに達していた塁から、さらに2個の安全進塁権が与えられる。

8-6項 走者がアウトになる場合 (抜粋)

1 走者が野手の触球を避けようとして、走路の両側0.91m以上離れて走ったとき。

ボールインプレイ。

(注) 走路上で野手が守備動作をしているときは、その野手の前方・後方に0.91m以上離れて走ってもよい

(注) 走者が膨らんで走り、進塁・帰塁中に野手の触球を避けるために、その走者の位置と塁との結ぶ線の両側に0.91m以上離れるとアウトになる。

2 フォースの状態、走者が進塁しなければならなくなった塁に触れる前に、野手が球を確捕して触塁するか走者に触球したとき。

ボールインプレイ。

(注) フォースで進塁義務が生じた走者が次の塁に触れたのち、どのような理由にせよ元の方向に塁を離れたときは、再びフォースの状態になる。

3 後位の走者がアウトになっていない前位の走者を追い越したとき。

ボールインプレイ。

(注) 走者が安全進塁権を与えられ、進塁しているときも、追い越しアウトは適用される。

4 走者が離塁中、投手を含む内野手に触れる前か、または投手を除く内野手を通過する前のフェアボールにフェア地域で触れたとき。

ボールデッド。

(注) 打球が内野手を通過するとは、内野手の頭上や股間または側方で、容易に処理できそうな範囲を通過することをいう。

5 アウトになった打者・打者走者・走者または得点をした直後の走者が、他に走者がいるときに守備の妨害をしたとき。

ボールデッド、本塁に最も近い走者がアウトになる。

6 投球が投手の手から離れる前に走者が塁から離れたとき。

ボールデッド、走者アウト (無効投球になる)

(注) 同一投球時、2人以上の走者が同時に離塁違反をしたときは、アウトの宣告の早い方がアウトになる。アウトの宣告がほぼ同時の場合は本塁に近い方の走者がアウトになり、他の走者は投球時に占めていた塁に戻らなければならない。

7 ボールインプレイ中。ボールデッド中にかかわらず、他の走者以外の者が走者の身体に触れ、走塁を援助したとき。

8 球を持った投手の両足がピッチャーズサークル内に入っているのに、走者が塁に触れていなかったとき。

ボールデッド。

(注) 投手が球を持って、ピッチャーズサークル内に入ったときは、塁を離れていた走者は、直ちに元の塁に戻るか、次の塁に進まなければならない。

(注) 四球で一塁に向かうとき、打者走者は一塁の直前、または一塁上に停止したのちに、突然走り出してはならない。

### アピールプレイの正しい仕方

1) アピールプレイはボールインプレイ中でもボールデッド中でもできる。

しかし、次のような場合は、守備側はアピールの権利を失う。

① 次の投球動作に入ったとき。

② 攻守交代ですべての守備者がフェア地域を離れたとき。

③ 球審より試合の終了が宣告されたとき。

④ 投手がアピールプレイをしようとして投手板上に足を触れたまま塁に送球したとき。

2) ボールインプレイ中のアピールの仕方

① 塁を空過したとき

空過した塁上で球を持つか、その塁に触球するか、その塁を離れている走者に触球する。

② タッチアップが早過ぎたとき。

タッチアップの早過ぎた塁上で球を持つか、その塁に触球するか、その塁を離れている走者に触球する。

③ 一塁を空過したのち、二塁に向かおうとしたとき。

球を保持して、塁を離れている走者に触球する。

④ 本塁に触れないで、触れ直そうとしなかったとき。

球を持って本塁に触れ、審判員にアピールする。

3) ボールデッド中のアピールの仕方

① ボールデッドになり、球が内野に戻ったときに野手が球を持っていなくても、競技場内（ベンチを含まない）にいる守備チームのメンバー（監督・コーチを含む）は、言葉だけで走者の塁の空過とタッチアップが早過ぎたことをアピールできる。

② 当該審判員はアピールを認めてプレイの判定をする。

プレイが宣告されるまでは、ボールデッドであり、走者はこの間離塁することはできない。

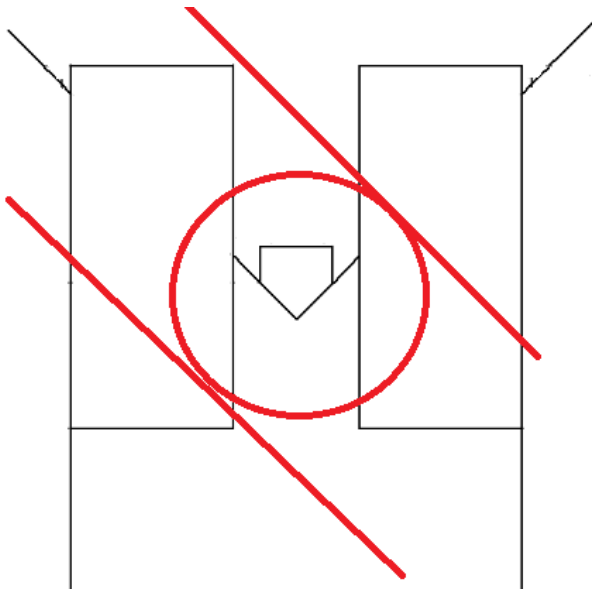
(注) 球が場外に出たときは球審が新しい球を投手に渡すまで、ボールデッド中のアピールはできない。

(注) 球審によってプレイが宣告されたときに投手がアピールを申し出たときは、審判員は再びタイムを宣告してアピールの手順を認めればよい。

(注) 投手が球を持って投手板に触れているとき、野手が声だけでのアピールをしても、不正投球は宣告されない。

4) アピールは、第3アウト後にも行うことができる。

### 捕手の走塁妨害



捕手は送球を捕球する前に、赤の円内(91cm)、直線の中に立つことは、走塁妨害の対象となる。また、走者の進塁方向により、本塁の前縁は下記図の通りとなる。

