

高津親睦ソフトボールリーグ

規約・規定・ルール書

TSSL

令和6年 改定版

目次

高津親睦ソフトボールリーグ規約

第1条 <目的>	1 頁
第2条 <名称>	1 頁
第3条 <本拠地>	1 頁
第4条 <チーム会員>	1 頁
第5条 <事業>	1 頁
第6条 <役員>	1 頁
第7条 <役員の任期><辞任、解任、中途選出><役員選出の義務>	1 頁
第8条 <役員の選考>	2 頁
第9条 <会費>	2 頁
第10条 <入会規定>	2 頁
第11条 <除名>	2 頁
第12条 <弔規定>	2 頁
第13条 <見舞規定>	2 頁
第14条 <総会><臨時総会>	3 頁
第15条 <競技規定>	3 頁
第16条 <年度>	3 頁
第17条 <改訂>	3 頁
第18条 <付記>	3 頁
高津親睦ソフトボールリーグ参加規定(チーム編成)	3 頁
記録について [規定打席数]	4 頁
表彰について	4 頁
[表彰位の取決め][同率での順位の取決め][全日程終了出来ない場合の順位の取決め]	4 頁
[表彰規定] 団体表彰の部(男女)、個人表彰の部(男女)	4 頁
高津親睦ソフトボールリーグルール	5 頁
ルール1 グラウンド	5 頁
[グラウンド設営・撤去][グラウンド清掃]	5 頁
[ホームプレート、ベース、ネット][諸ライン][ホームランライン][バックネットの位置][グラウンド境界線]	5 頁
[塁間距離][投球距離][スリーフットレーン][ピッチャーズサークル]	5 頁
[ダブルベース]	5 頁
ルール2 用具	6 頁
[バット][ボール][クラブ・ミット][靴][マスク・プロテクター・ヘルメット]	6 頁
[ユニホーム][用具の放置][装飾品][表示器具]	6 頁
ルール3・4 プレイヤーと交代	7 頁
[プレイヤーの登録][背番号][スコアシートの提出]	7 頁
[人数と位置][再出場][プレイヤーの交替][指名選手][プレイヤーのマナー][代替プレイヤー]	7 頁
ルール5 試合について	8 頁
[対戦][試合グラウンド、ベンチ][試合の決定権]	8 頁
[攻守の決定][インニング]	8 頁
[試合時間]最終インニングの決定方法	8 頁
[延長戦][得点差コールドゲーム][雨天・日没コールドゲーム]	9 頁
[没収試合]	9 頁
ルール6 得点 (オフィシャルルールに基づく)	9 頁
ルール7 打合わせ	9 頁
ルール8 投手について	10 頁
[ストライクゾーン]	10 頁
正しい投球準備動作[足の動き][軸足][腰の線][ボールの保持][投球]	10 頁
正しい投球動作[投球]準備投球 [投球練習][不正投球]	10 頁
[無効投球][ボーク][故意四球]	10 頁

ルール9 打撃について	1 1 頁
[打撃の順序][打撃の義務][無効]	1 1 頁
『打者がアウトになる場合』	1 1 頁
[打者が自動的にアウトとなる場合][故意落球]	1 1 頁
[打者が不正行為によりアウトになる場合]	1 1 頁
[バンド・バスター禁止]	1 1 頁
不正バット 変造バット	1 2 頁
[打者が守備妨害でアウトになる場合]	1 2 頁
[打者が他の攻撃側のプレイヤーのためにアウトになる場合]	1 2 頁
[打順の誤りがアピールされた時の処置]	1 2 頁
ルール10 走塁について	1 3 頁
[打者が打者走者となる場合][打者走者がアウトになる場合]	1 3 頁
[打者走者が守備妨害でアウトになる場合]	1 3 頁
[打球や送球に帽子、ヘルメット、スパイクが触れた場合]	1 3 頁
[進塁と逆走塁][ホールインプレイ中に走者が進塁できる場合]	1 3 頁
[フライング・スタートの禁止][塁の占有権]	1 3 頁
[ベースが移動した場合][オーバー・ラン、オーバー・スライドについて]	1 4 頁
[盗塁][ホームスチールの禁止][スクイズ・プレイ]	1 4 頁
[走者が1個の安全進塁権を与えられる場合]	1 4 頁
[親睦ルールにより2個の安全進塁権を与えられる場合]	1 4 頁
[オフィシャル・ルールにより2個の安全進塁権を与えられる場合]	1 5 頁
[事例]2個の安全進塁権を与えられる場合	1 5 頁
[3個の安全進塁権を与えられる場合]	1 5 頁
[走者がアウトになる場合][走者が自動的にアウトになる場合の1]	1 6 頁
[走者が自動的にアウトになる場合の2]	1 6 頁
ルール11 守備について	1 7 頁
親睦ルール1<ホームランライン付近の補球> 親睦ルール2<グラウンド境界線付近の補球>	1 7 頁
[正しくない補球][ホームランライン・グラウンド境界線付近の判定]	1 7 頁
[守備者の義務][守備者の禁止事項][アピール・プレイ]	1 7 頁
[インフィールド・フライ][空タッチの禁止][走塁妨害]	1 8 頁
ルール12 ボールデッドとボールインプレイ(オフィシャル・ルール書参照)	1 8 頁
ルール13 抗議について	1 8 頁
[抗議権][抗議できる場合][抗議できない場合][抗議の時期]	1 8 頁
ルール14 審判員について	1 9 頁
[退場処分][構成][審判員の判定][プレイの中断][審判員の動作]	1 9 頁
[ヒット・エラーの判定基準]	1 9 頁
各審判員の位置・役割	2 0 頁
ストライクゾーン	2 1 頁
グラウンドの設定方法	2 2 頁
バッターズボックスとキャッチャーズボックスの設定方法	2 3 頁
グラウンド境界線、バックネット付近のラインの引き方について	2 3 頁
グラウンド全体図	2 4 頁
ルール改正・備考	2 5 頁
ルール改正・備考	2 6 頁

高津親睦ソフトボールリーグ規約

第1条 <目的>

本リーグは、高津区各町会に所属するソフトボール愛好者で組織し、ソフトボールを通じて地域住民の融和と親睦を計る事を目的とする。

第2条 <名称>

本会の名称は、『高津親睦ソフトボールリーグ』と称する。

第3条 <本拠地>

本会の本拠地は会長宅に置く。

第4条 <チーム会員>

本会のチーム会員は、高校生以上で構成された高津区内の町会チームまたは、町会合同チームとする。チーム会員は本規約およびルールを遵守しなければならない。
新規参加チームは総会または監督会議の承認を得なければならない。

第5条 <事業>

本会は目的達成のため次の事業を行う。

1. 年間、最低1回の男女リーグ戦を行う。
2. 年間、最低1回の合同懇親会及び総会、定例会を開く。
3. 審判講習会及び研修会を開催する。
4. 記念行事の開催
行事の発案に関しては役員会議及び監督会議での賛同を持って実行とする。
(計画及び実行はその都度『実行委員会』を設ける事とする)

第6条 <役員>

本会は円滑なリーグ運営を行う為に次の役員及び各部(部長、副部长、部員)を設置する。

1. 会長 1名 リーグ全体の統制。
2. 副会長 若干名 会長業務の補佐。
3. 対外総務 // 外部関係者(団体)との折衝及び交渉。
グラウンド確保の斡旋、及び交渉。 **渉外部廃止 H23, 1, 1施行**
4. 事務局 // 事務処理と各種会合の議事録及び司会進行。
5. 会計 // 会費の徴収と金銭処理及び決算、予算報告。
6. 会計監査 // 健全運営を行う為の管理。
7. 企画部 // 試合日程の検討及び作成と調整。記念行事の計画案等。
8. 審判部 // グラウンドの作成、オフィシャルルール、リーグルールの普及および指導。
9. 記録部 // 表彰規定の改定と報告、記録集計及び年間表彰選手の選考。
10. 球場部 // グラウンド整備と用具管理の指導、指示ならびにケガ防止の呼掛けとその指導方法等及び救急箱の管理。 **保健部廃止 H19, 1, 1施行**
11. 女子部 // 女子リーグ戦に於ける提案、改善等の窓口、バザーの開催。
12. 広報部 // リーグ会員に向けての広報紙発行と行事等の記念写真の撮影。

第7条-1 <役員の任期>

役員の任期は2年とし、再任を妨げない。

第7条-1の2 <辞任、解任、中途選出>

任期中に役員の辞任、解任があった場合は会長もしくは副会長の招集により、役員会(部長以上)にて検討し、空白になった箇所への人選を行う。

選出された役員は監督会議にて、仮承認をもらい、その年の総会にて本役員としての承認を得る。

ただし、役員会にて空白箇所の選出が不要と判断した場合は、役員の補充は行わない。

役員が解任となる場合

1. リーグ運営に支障がある場合。
2. リーグ役員として著しく品位に欠けた言行がある場合。
3. 年間を通じ役員会・部会に出席が無かった場合。
解任の決定権は役員(部長以上)の過半数を以て決定とする。
解任決定となった役員には、チーム監督へ解任理由を事前に連絡し、監督会議にて役員解任を報告をする。

第7条-2 <役員選出の義務>

本会に加入するチームはリーグ運営に携わる役員を2名以上選出しなければならない。
但し、加入一年目は役員選出を免除することができる。

第8条 <役員を選考>

- 1項 本会の円滑なる運営を計る事を目的とし『役員選考委員会』を設け役員を内定し総会にて承認、決定するものとする。
- 1-1 役員選考委員会を組織するに当たり会長、副会長を選考人とし役員選考会を開くものとする。
役員選考会に於いての人選及び各部への配布には各部長も同席し選出にあたる。

第9条 <会費>

本会の運営費は年間費、選手登録費及び積立金、寄附金を以て運営費とする。

会費は決められた額を指定期日までに納入しなければならない。

また、納められた会費はいかなる理由に問わず一切返還しない。

- | | | | | | | |
|---------|------|-----------|---------|-------|---------|--|
| ・年会費 | 新規加入 | 男子チーム | 30,000円 | 継続 | 25,000円 | |
| | 〃 | 女子チーム | 5,000円 | 継続 | 5,000円 | |
| ・選手登録費 | | 会員一名(男女共) | 600円 | (登録時) | | |
| ・周年積立金 | | 〃 | 200円 | (登録時) | | |
| ・草刈機積立金 | | 〃 | 200円 | (登録時) | | |

合計1,000円を選手登録時に納入する。

H29, 1, 1変更
R6年 修正

付記>本規約の改定は平成27年1月21日に承認され、
平成27年2月1日より施行される。

第10条 <入会規定>

- 1項 本会に入会を希望するチーム及びその選手は、本規約およびルールを遵守すること。
1. チームはリーグ運営に対して役員を選出しリーグ役員として運営に携わらなくてはならない。
 2. リーグ開会式、閉会式、その他リーグの行事、活動にはリーグ指定の人数を参加させる。
 3. リーグが指定したグラウンド整備には決められた人数を確保し参加しなくてはならない。(監督会議にて確認)
 4. チームは代表者を選出し、定められた日にグラウンド確保の申込みを行わなくてはならない。
(日時、集合場所は毎月の監督会議にて確認する)
- 2項 次の事項に該当する者(チーム)は入会資格のないものと判断する。
1. 年間を通じて目的の為の諸行事に参加出来ないと判断した時…。
 2. 会員となる資格を備えていないと判断した場合。
 3. 著しく品位を傷付け、他会員に迷惑を及ぼす恐れのある者(チーム)。
入会決定は役員会で審査して、総会もしくは監督会議で決定するものとする。
- 3項 翌年度の参加意思表示は、総会時点(年内総会の場合)で決定しそれ以外は12月末日迄に決定して会長まで届け出るものとする。

第11条 <除名>

本会はこの規定を無視し、会員としての不徳をなす場合は役員会を通じて定例会で審査し勧告及び除名する事ができる。

第12条 <弔規定>

リーグ会員のご逝去に際し、リーグ弔意とし香典を送る。(香料一金 5,000円)

補則

1. リーグ会員がご逝去された場合は、チーム代表者(役員、監督、主将)より、リーグ事務局長まで葬儀日程の連絡を入れる。(訃報に関する連絡は所属チーム代表者の任意とする)
2. 各チームへの連絡は監督・役員の連絡網にて訃報の連絡を伝える。
3. 弔問には会長もしくはリーグ役員がリーグ代表として弔問に参列する。
4. 弔問の意に添えない(遠方、緊急)場合はリーグ会長より弔電を送る。
5. リーグの発展に著しく功績のあった非会員がご逝去された場合、会長の判断により香典支出と監督、役員への連絡をすることができる。

第13条 <見舞規定>

本人が試合中の負傷で入院、1週間以上の場合はリーグより、5,000円の見舞金を出す。

第14条-1 <総会>

1. 定期総会は年一回行い、役員改選のための指名総会を隔年に行う。また、臨時総会は随時とする。
2. 総会は参加規定数の過半数の出席及び委任状をもって成立とする。
 - 2-1. 総会には監督を代表者に1チーム3名の参加とする。(役員も含む)
 - 2-2. 出席規定人数に満たないチームは、委任状を提出する。出席者が3名以上のチームの議決権は3名とする。
3. 総会議案の議決は出席者の過半数の賛同を以て成立するものとする。

第14条-2 <臨時総会>

本リーグを円滑に運営する為に必要と判断し次の事項に該当した時は会長が開催を決定するものとする。

1. 全参加チーム3分の2以上の監督から要請のあるとき。
 2. 全役員5分の4以上の要請があるとき。
 3. 会長が必要と判断したとき。
- 但し、会議の成立及び議決の成立は定時総会と同じとする。

第15条 <競技規定>

円滑なる競技の運営を計るために競技規定をもうけるものとする。

第16条 <年度>

本会の事業年度、会計年度は1月1日より12月31日迄とする。

第17条 <改訂>

本規定の改訂は総会の決議により改訂することができる。

第18条 <付記>

本規約は、平成6年11月23日より施行する。
本規約の改定は平成29年11月15日に承認され、
平成30年1月1日より改定、施行する。

高津親睦ソフトボールリーグ参加規定

◎チーム編成

(イ)リーグに加盟できるチームは、町会及び自治会等を名乗る、地域を中心としたチームとする。

(ロ)出場選手は男女とも高校生以上とし、事前にリーグ登録とリーグ保険に加入をしなければならない。

(ハ)未登録選手が出場した場合、その事実が確認でき次第そのチームは10対0で負け試合となる。

(ニ)チーム代表者(監督もしくは主将)は毎月の監督会議に必ず出席し組合わせ、その他連絡事項を確認しなくてはならない。また記載用紙の提出、その他手続き等有る場合は指定された日時に手続きを行わなくてはならない。提出日に手続きが遅れる場合は前もって所定の部署へ連絡を入れ、承諾をうけるようにする。

(ホ)女子リーグは、リーグ戦開催に必要なと思われる選手構成、試合規定等の女子リーグ規定を作ることができる。ただしこの規定は上記(イ)～(ニ)規定を遵守するとともに、総会または監督会議の承認を得なければならない。

H25, 1, 1追記

(ヘ)男子リーグ戦への女子の出場を認める。ただしこの規定は上記(ロ)の規定を遵守する。

注)①女子の男子リーグのみの参加を認める。登録は男子チームで行う。

②女子の男子・女子両リーグへの参加を認める。登録は男女チームそれぞれに登録する。登録費・保険料は1名分とし、女子チームで支払う。

記録について

[規定打席数]

- 男女とも10代～40代迄の規定打席数は1試合 **2打席**とする。 **R6, 1, 1変更**
- 50歳～55歳までの規定打席数は1試合1.5打席とする。
- 56歳以上の規定打席数は1試合1.0打席とする。
- 不戦敗の場合は個人記録(規定打席数)として、**チーム全員を対象に**10～40代は2打数0安打、50代以上は1打数0安打を記録する。
- 不戦勝の場合、個人記録としては**1試合分の規定打席数が減少する**。記録は付かない。
- 不戦勝の場合、投球回数は7回とし、投手登録者は任意とする。
- 不戦勝、不戦敗のチームもスコアシートに所定事項を記入し提出する。

表彰について

[表彰位の取決め]

- | | |
|----------------|--------------|
| 参加数が、9チームまでの場合 | 1位から3位までとする。 |
| 〃 10～15チームの場合 | 1位から4位までとする。 |
| 〃 16チーム以上の場合 | 1位から6位までとする。 |
- 表彰位の決定は年度初めのチーム登録数によって決定し「開会式」にて記録部より発表される。

[同率での順位の取決め]

- 同率勝敗チームが2チームの場合は、直接対決で勝利したチームを上位とする。
- 同率勝敗チームが3チームの場合は、対象3チームでの対戦成績で順位を決める。
ただし、巴になった場合は、対象相手を順位の上位チームからとする。又、3チームが同一条件の場合
は3チームの直接対決での得失点差で順位を決める。

[全日程終了出来ない場合の順位の取決め]

H30, 1, 1追記

- 全日程が終了出来ない場合は、敗戦数の少ないチームを上位とする。
- 同数敗戦チームが2チームの場合は、直接対決で勝利したチームを上位とする。
- 同数敗戦チームが3チームの場合は、対象3チームでの対戦成績で順位を決める。
注)上記で順位が決められない場合は、同一順位も有りえる。

[表彰規定]

1) 団体表彰の部(男女)

- 優勝チーム(賞状、カップ、優勝旗、記念品) [高津地区連合町内会会長賞](賞状、カップ)
- 準優勝チーム(賞状、カップ、記念品)
- 3位チーム(賞状、カップ、記念品)
- 入賞チーム(賞状、記念品) 9チームまでは無しとし、10～15チームの場合4位まで、
16チーム以上の場合6位までとする。
- 参加チーム(参加賞) 9チームまでは4位以下、10～15チームの場合5位以下、
16チーム以上の場合7位以下とする。

敢闘賞チーム(賞状、記念品) 入賞にもれたチームで上位3チームに勝ったチームのうち、
1位に勝つと3点、2位に勝つと2点、3位に勝つと1点となり合計の勝点の最も多いチーム。

2) 個人表彰の部(男女)

H30, 1, 1変更

- 最高殊勲選手賞(賞状、記念品) 優勝チームより1名。
- 打率賞(賞状、記念品) 年代別に表彰する。ただし成績が3割未満の場合は表彰しない。
規定打席数をクリアした最高打率の上位数名。
①10代～20代の部②30代の部③40代の部④50～55歳の部⑤56歳以上の部
(基本は1位～3位 年代別の人数比率により変更の場合あり)
- 本塁打賞(賞状、記念品) リーグ戦において、最多本塁打を打った選手。
- 最多勝利投手賞(賞状、記念品) リーグ戦において、最も勝利数の多い投手。
**勝利投手の権利は、最長イニング数を投げた投手とし、複数の投手が同イニング数の場合、
監督が勝利投手を指名する事が出来る。** **R6, 1, 1変更**
(不戦勝の場合も勝利投手の権利を有するものとする)
- 最多イニング賞(賞状、記念品) リーグ戦において、投球イニング数の多い投手上位数名。
(基本は1位～3位 チーム数等により変更の場合あり)

注)全日程が終了出来ない場合、本塁打賞、最多イニング賞については全日程を終了した事を前提に
計算して成績にする。

高津親睦ソフトボール・ルール

ルール1 グランド 設定方法・全体図22, 23, 24頁

[グラウンド設営・撤去]

- ・第一試合のチームは1時間前に集合し、試合に必要な用具をグラウンドへ運びグラウンドの設営を行わなくてはならない、更に最終試合のチームが用具をかたづける。

[グラウンド清掃]

- ・勝者チームは試合終了時に本塁、投手板付近を整備しなくてはならない。
- ・各チームともベンチ付近のごみ、吸い殻等を集め清掃したのちに、次のチームへ空け渡す事とする。ごみ等は各チームで持ち帰る事とする。

[ホームプレート、ベース、ネット]

- ・リーグ保有のものを使用する。

[諸ライン]

- ・リーグ保有の石灰を使用する。

[ホームランライン]

- ・男子 両翼70.00m 中央部 約75.00m
 - ・女子 両翼44.00m 中央部 約49.00m
- 中央部のラインの引き方はピッチャーズ・プレート中央を基点とし、ライト、レフト両翼の角よりラインを描く。

[バックネットの位置]

- ・ホームベースより5mの位置とする。

[グラウンド境界線]

- ・グラウンド境界線とファールラインの間は最低5m以上を確保する。

[塁間距離]

- ・男女共 18.29m

[投球距離]

- ・男子 14.02m
- ・女子 12.19m

[スリーフットレーン]

- ・本塁と一塁の間から一塁まで、幅 0.91mのラインを引く。

[ピッチャーズサークル]

- ・グラウンド設営時に半径2.44mの円を引く。

[ダブルベース]

ダブルベースは、一塁の守備者と打者走者との接触等の危険防止のために用いるベースで、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)はファウル地域に固定する。

- ・打った打球がオレンジベースに当たった場合はファウル・ボールとなる。
 - ・打った打球が白色ベースとオレンジベースの間に当たった場合はフェアボールとする。
 - ・一塁でプレイが行われた場合は、打者走者はオレンジベースに触塁しなければならない。
- 注) オレンジベースに触塁しなければ触塁したとは見なされず、打者走者が白色ベースに戻る前に守備側にアピールされればアウトになる。
- ・打者が内野を通過する打球を打ったり、四球を得て一塁でプレイが行われなときは、白色・オレンジベースのどちらに触塁してもかまわない。
 - ・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くてはならない。
 - ・打者走者が一塁から二塁をうかがい帰塁するときは白色ベースに帰塁しなければならない。
 - ・守備側のプレイヤーは白色ベースを基準としてプレイをしなくてはならない。ただし一塁側のファウル地域からプレイする場合は、打者走者・守備者共に白色ベース・オレンジベースのどちらを使用してもよい。

ルール2 用具

[バット]

- ・金属バット(JSAのマークが入っているもの)で3号とする。
- ・不正バット、変造バット使用の禁止(オフィシャル・ルール書に基づく)

[ボール]

- ・JSAマーク入りの3号とする。 **メーカーは特定しない。** **R6, 1, 1追記**

[グラブ、ミット]

- ・グラブはすべてのプレイヤーが使用してよいが、ミットは捕手、一塁手のみが使用する事ができる。
(不正用具、使用の場合 ペナルティ有)

[靴]

- ・**金属金具以外**のスパイク又は運動靴を使用する。
注)金属金具付のスパイクは危険防止の為禁止とする。

[マスク、プロテクター、ヘルメット]

- ・捕手は危険防止の為、スロートガード付マスク、ヘルメットを着用しなければならない。
- ・球審も危険防止の為、スロートガード付マスクを着用しなければならない。
- ・危険防止の為、女子はボディプロテクターを着用しなければならない。
- ・危険防止の為、バッターおよびランナーもヘルメットの着用を心掛けるように指導する。

[ユニホーム]

- ・参加出場選手はリーグ登録背番号付のユニホーム、または運動着を着用する。 **H24, 1, 1追記**
- ・監督は30番、主将は10番の背番号を着用しベンチに入る。
- ・同一チーム内で同じ色、同じ形を着用する事が望ましい。
- ・背番号を張りつける場合は25cm×25cmの白地の台座に15cm以上の黒文字で記入し四隅を確実に止める。
- ・帽子は全員着用する。(女子はサンバイザーでも可とする)

[用具の放置]

- ・試合中使用した用具はグラウンド内に放置してはならない。
(バット、グラブ、ボール、マスク、プロテクター、ヘルメット)

[装飾品]

- ・腕時計・ブレスレットなど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。

[表示器具]

- ・外野線審は二塁打、三塁打の表示器具を携帯し塁打の判定を明確にすばやく表示しなくてはならない。
補則 外野線審はボールがフェア地域(ホームランライン付近)で停止、もしくは転がっている時は、両手を横に広げフェアのシグナルを出す。
- ・記録員はH(ヒット)、E(エラー)の表示器具を携帯し表示する。



ルール3・4 プレイヤーと交代

[プレイヤーの登録]

- ・プレイヤーは試合1週間前までに選手登録とリーグ指定のソフトボール傷害保険に加入をしなくてはならない。

[背番号]

- ・リーグ登録制とし、選手登録をした背番号は1年間変えることはできない。

[スコアシートの提出]

H24, 1, 1変更

- ・監督は試合前に相手チーム、審判へスコアシートにチーム名、守備位置、氏名、背番号を記入し、提出しなくてはならない。
- ・不戦勝、不戦敗チームもスコアシートの提出を行う。不戦勝のチームは投手を記入し申告をする。不戦敗のチームは選手の申告をしなくてもよい。

[人数と位置]

- ・10人制とし、投手、捕手の定位置以外のフェア地域を10番目の野手として守備に付くことができる。

注) 9人でも試合は出来るが10番目の打席は自動的にアウトとなる。

- ・指名選手(DP)を使用した場合は、11人制となり打撃は10人となる。

[再出場]リエントリー

- ・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、**自己の元の打順を受け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が再出場した場合は「再出場違反」を適用する。
- ・再出場違反は相手チームから審判員に申し出があったときに成立する。

[プレイヤーの交代]

- ・交代する時は原則として監督が球審に告げる。
- ・記録員への報告は試合進行上、代理でも可とする。

[指名選手](DP) (DESIGNATED PLAYER)

H24, 1, 1変更

- ・指名選手(DP)は打撃専用のプレイヤーで、どの守備者についてもかまわないが、スコアシートにその記号(DP)と氏名、背番号を記入しなければならない。
- ・DPの守備者(FP)は守備専用のプレイヤーで、スコアシートのFP欄に、守備位置、氏名、背番号を記入しなければならない。DPの守備者(FP/FLEX PLAYER)

[プレイヤーのマナー]

- ・チームのメンバーは、審判員の判定に対し、不服の言動や不満の態度を示してはならない。

[代替プレイヤー]

- ・試合中負傷者が発生した場合は、**次の回まで**代替プレイヤーを使用することができる。ただし、次の打席が回ってきた時点でプレイヤーの交代を判断する。
- ・代替プレイヤーは**控え選手を原則とする**。ただし、控え選手のいない場合は打者に近い前位打者とする。
- ・すでに試合から退いたプレイヤーも代替プレイヤーになれる。

H22, 1, 1追記



ルール5 試合について(高津親睦ソフトボールルール)

[対戦]

H30, 1, 1追記

- ・男女共に総当りリーグ戦とする。ただし女子リーグ戦は総当たり1回戦か総当たり2回戦にするかは、企画部より1月の監督会議にて報告する。
- ・11月末日にてリーグ戦全日程が終了できない場合は、その時点の成績を最終とする。

[試合グラウンド、ベンチ]

- ・試合グラウンド、ベンチは指示された場所を使用する。

[試合の決定権]

H24, 1, 1変更

- ・グラウンド状態が悪い場合、決行か中止の判断はグラウンドにいる責任者(会長・副会長・球場部長等)の合議で決定する。

[攻守の決定]

H24, 1, 1変更

- ・試合前に両チームの代表者がジャンケンをし、勝った方のチームが攻守の選択権を得ることができる。

[イニング]

- ・男女とも7回戦とする。

[試合時間]最終イニングの決定方法

- ・男女ともプレーボールから70分が経過した時点で、**現在のイニングを最終イニング**とする。
を**最終イニング**とする。

R6, 1, 1変更

注1) 時間の経過はタイマーを使用し、審判記録員がこの操作の管理及び指示をする。

R6, 1, 1追記

***70分経過で、先行が勝っている場合、後攻の攻撃で終了**

***70分経過で、先行攻撃終了後、後攻が勝っている場合、Xゲーム終了**

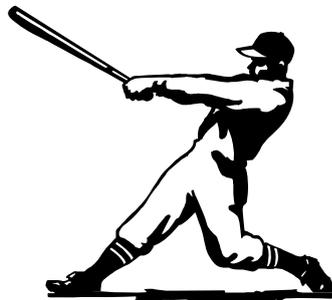
***イニング開始前、プレイボールが掛かる前に70分経過すると、イニング開始前に試合終了となる。**

***勝っている後攻のチームが攻撃中に70分経過の時、試合終了は、その時のバッターが打席終了後とする。**

***審判員は途中の時間経過の報告しないので各チームにて時間経過の確認を行う。**

注2) 同点でそのイニングが終了した場合は次のイニングから延長戦の取決めに従い、勝敗を決める。

両チームとも攻守交替を速やかに行い、時間の短縮をつねに心掛ける。



[延長戦]

・同点の場合は延長2回を限度として、次の通り行う。

- 1) 延長1回 **一死二塁**で最終回の最後の打者が二塁の走者になり、次打者から一死の条件で攻撃を行う。
- 2) 延長2回 **一死三塁**で延長1回の最後の打者が三塁走者となって次打者から一死の条件で攻撃を行う。
- 3) 延長2回で決着がつかない場合は両チーム一番から打席順に整列しチーム9名のジャンケンによって決着をつける。

注) 攻撃側も守備側も最終イニングの選手により勝敗を決める。延長戦に於ける代打、代走、守備の交代は認めない。交替の選手が出場した場合はその時点で負けとなる。

注) 最終イニングに代打を出して、リエントリーで戻す場合は延長イニングのプレイボール前なら認める。

H24, 1, 1追記

特例 最終回又は延長戦の途中で負傷者が出た場合は、球審の判断により交替の選手を出す事ができる。交代は[代替プレイヤー]P7のルールに準じる。

延長戦の打席、打数、投球回数は記録に入らない。

H22, 1, 1変更

[得点差コールドゲーム]

R6, 1, 1変更

・男女ともプレイボールから70分が経過した時点で20点以上の得点差がある場合、

負けている後攻チームの監督は自身の次の攻撃を待たずに

相手攻撃中にコールドゲーム試合終了願いをし、相手チームの監督が了承すれば試合終了と出来る。

[雨天・日没コールドゲーム]

R6, 1, 1変更

・男女とも**試合開始後50分経過(後攻勝ちXゲーム有り)**で有れば、試合は成立するとする。

[没収試合]..... 事前の不戦敗連絡は、行わない事

R6, 1, 1追記

次の場合は、過失のないチームの勝ちとなる。

- 1) **試合開始時刻に対戦相手が揃わなかったとき。**(不戦敗となり得点は10対0とする)
- 注) 他のグラウンドで試合、又は、審判を行っている場合はその限りでない。
- 2) 試合中に選手が8人以下になったとき。(得点は10対0となる)
- 3) 延長戦も2)に準ずる。

登録選手に不備があったとき。(規定違反、未登録者の参加)

R6, 1, 1追記

注) 両チームが不出場するとき(0対0とし両チーム不戦敗とする).....**試合前ホーム前集合、審判は人数確認**
その他、没収試合に関してはオフィシャル・ルール書に基づく。

[試合進行]

R6, 1, 1新規記入

- ・**試合球は、各チーム4球提出し、攻撃側のボールを使用。**
- ・**ファールボール・ホームランボールは、攻撃側が取りに行く。**
*出来れば、守備側ベンチに居る選手も、近くに来た場合・余裕がある場合は、協力し取りに行ってください。
- ・**ボールロストした場合は攻撃側が補充する。(試合球は4球以上は準備しておく)**

ルール6 得点(オフィシャル・ルール書に基づく)

・走者が、その回の第3アウト前に正しく、一塁・二塁・三塁・本塁に触れた場合、1点が記録される。

ルール7 打合わせ

- ・守備側、攻撃側も1イニングに1回の“打合わせ”を要求できる。
ただし、打合せは監督のみとする。選手の交代は打合せとみなさない。
- ・明らかに試合時間の引伸しが目的の場合は打合わせを止めさせ試合を行う。



ルール8 投手について

[ストライクゾーン]

H31, 1, 1変更

- ・当リーグのストライクゾーンはスローピッチとファーストピッチの兼用とする。
 - ・打者が自然に構えたときの「みぞおち」と「膝頭の低部」の間で、本塁の上方空間をいう。
 - ・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」になる。
- 注) 上記のストライクゾーンをわずかでも通過した場合は「ストライク」とし、ベース板の上にワンバンドした場合は「ボール」とする。(親睦ルール)(21頁を参照)

正しい投球準備動作 (オフィシャル・ルール書に基づく)

[足の動き]

H31, 1, 1変更

- ・投手板を踏むときは両足が投手板に触れていて、つま先が本塁方向を向いていることとする。
- 又は、軸足が投手板に触れていて自由足は投手板後方延長線内に置くことができる。
- ・踏み出した足は、プレート前方延長線内とする。

[軸足]

- ・軸足はボールを指から離すまで投手板から離してはいけない。
- ・軸足は自由足が前方に着地するまで離してはいけない。
- ・投球動作に入ってから、軸足を踏み直してはいけない。

[腰の線]

H31, 1, 1変更

- ・投球する前の投手の両腰の線は、一塁と三塁を結ぶ線と平行にする。

[ボールの保持]

H31, 1, 1変更

- ・体の前面でボールを両手で持ち、2秒以上5秒以内完全に停止する。

正しい投球動作

- ・ウインドミル投法・スリングショット投法は禁止とする。

[投球]

H27, 1, 1変更

- ・手は腰よりも下で、手と手首は体の側を通るようにバックスイングをし、肘を曲げたり、手の平が外側を向いてはいけない。(手の平が地面を向いている事)
- そのまま、手は腰よりも下で、手と手首は体の側を通るように投球する。

準備投球

[投球練習]

- ・1回目と投手交替のときは5球、その他は3球とする。

[不正投球](オフィシャル・ルール書に基づく)

- ・正しい投球準備動作、正しい投球動作の項目に違反した場合、不正投球となりペナルティが科せられる。
 - ①ボールデッドとなる。
 - ②打者にはボール1個。
 - ③走者には1個の安全進塁権が与えられる。
- 注1 投手が投球動作途中で誤ってボールを落としてしまったときは不正投球ではなく、ボールインプレイで打者にはボール1個を与える。
- 注2 不正投球のボールを打者が打って一塁に安全に達し、その上すべての走者が1個以上進塁したときは不正投球が取り消される。
- 注3 不正投球のボールを打ち、プレイが続けられた場合はディレードデッドボールとしプレイの結果を生かすか不正投球のペナルティをとるか選択権が与えられる。

[無効投球]

- ・ボールデッド(試合停止球)の時、それに伴うすべてのプレイは無効となる。
 - 1) ボールデッド中に投球したとき。
 - 2) 打者が攻撃姿勢を取っていないとき、または前回の投球後、打者がバランスをくずしているとき、すばやく次の投球をしたとき。
 - 3) 投球時、走者が離塁アウトになったとき。(ノーカウント)
 - 4) ボールインプレイ中、投手がボールを手にししているとき、監督・選手が“タイム”と叫んだり、なんだかの野次や行為で、不正投球をさせようとしたとき。

[ボーク](親睦ルール)

- ・ボークは無しとする。

[故意四球](親睦ルール)

H24, 1, 1追記

- ・故意四球は無しとする。投球すること。

ルール9 打撃について(オフィシャル・ルール書に基づく)

[打撃の順序]

- ・打撃側のプレイヤーは、打順表に記載した名前の順序に打者にならなければならない。
- ・各回(イニング)での最初の打者は前回(前のイニング)で打席を完了した打者に名前が続いている打者である。

注)ある回(イニング)の中で、打者が打撃を完了するまえに、走者がなにかしらで第3アウトになってその回が終わった時は、その打者が次の回の先頭打者となる。

[打撃の義務]

- ・打者は、球審が“プレイ”を宣言した後、10秒以内に攻撃姿勢をとらなければならない。
- ・打者は投手が投手板に触れたら、打者席を出たり、攻撃姿勢を止めてはならない。

上記に違反するとペナルティが科せられる。

<ペナルティ>

- ①ボールデッドとなる。
- ②打者にストライク1個が与えられる。

[無効](親睦ルール)

- ・デッドボール、振り逃げ、インフィールドフライは無しとする。

『打者がアウトになる場合』

[打者が自動的にアウトになる場合](オフィシャル・ルール書に基づく)

- ・第3ストライクによるアウト。
- ・打者が2ストライク後にバントをした打球が、ファウルボールとなったとき。
- ・フェアフライ、またはファウルフライが正しく補球されたとき。
- ・故意落球が宣言されたとき。(故意落球参照)
- ・三振による捕手の落球が有っても、**振り逃げは無しとする**。(親睦ルール)

注)第3ストライクが捕免になったときは、走者は危険を承知で進塁しても構わない。



[故意落球]

- ・次の条件に当てはまるときに適用される。

- 1)無死または一死のとき。
- 2)走者が一塁、一・二塁、一・三塁、満塁のとき。
- 3)内野手が容易に捕球できるフェアの飛球やライナーを地面に触れる前に、片手または両手で打球に触れて、故意に地面に落としたとき。注)外野手(10番目の選手含む)は該当しない。

<ペナルティ>

- ①ボールデッドとなる。
- ②打者はアウト。
- ③走者は投球時の塁へ戻る。

注)故意落球とみなさないのは

野手が打球に触れることなく、一度地面に触れた球を処理したとき。

H24, 1, 1追記

[打者が不正行為によりアウトになる場合](オフィシャル・ルール書に基づく)

- ・打者が片足でも本塁ベースに触れて打ったとき。
- ・打者が打撃を行う為に、バットを手から離して打ったとき。
- ・投手が投球のため投手板に触れたのちに、打者が反対側の打者席に移ったとき。
- ・打者が不正バット、変造バットを持って打席に入ったり打ったりしたとき。
- ・打者が片足でも完全に打者席の外に置いて打ったとき。(不正打球となる)

打者席の線は打者席に含まれる。

注)『片足でも完全に打者席の外に置いて』とは、片足または両足の全部を打者席の外に出して、しかもそれが地面についている状態をいう。

したがって、打者が投球を飛び上がって打ったのち打者席の外に着地しても、アウトにはならない。

親睦ルール [バンド・バスター禁止]

打者がバンド、バスターで打ったとき。

- ①ボールデッドとなる。
- ②打者はアウト。
- ③走者は進塁できない。

注)バンドの構えをしたとき

- ①ボールデッドとなる。
- ②打者にストライク1個が与えられる。

H27, 1, 1追記

不正バット

- ・検定したもので、凸凹や安全グリップが不完全となったもの。
- ・ボールとの号規格の違うもの。
- ・ソフトボール用以外のバット。(硬式・軟式・ノック用等)

変造バット

- ・検定バットを改造したもの。
- ・握りの部分に余分のテープを巻いているもの。
- ・バットの表面にペンキなどを塗っているもの。

[打者が守備妨害でアウトになる場合] (オフィシャル・ルール書に基づく)

- ・打者は、打者席外の地面に踏み出して、捕手の送球や守備を妨害してはならない。
また打者席内にいても、捕手の守備を故意に妨害してはならない。

<ペナルティ>

- ①ボールデッドとなる。
- ②打者はアウト。
- ③走者は進塁できない。

注) 守備妨害でアウトにならない場合

「不正投球」のとき。
「離塁違反」で「走者アウト」となったとき。

[打者が他の攻撃側のプレイヤーのためにアウトになる場合]

- ・次打者が打球に対する守備を妨害したとき。
- ・走者が野手の送球に対する守備動作を故意に妨害したとき。
(オフィシャル・ルール書に基づく)

H19, 1, 1より改正

[打順の誤りがアピールされた時の処置] (オフィシャル・ルール書に基づく)

- ・不正打順はアピールプレイで、守備側によってのみ行われる。

注) 審判記録員はアピールしてはいけない。(3)の時点で確認する。

(1) 不正位打者が打撃をしている間であれば、

- 1) 正位打者と交代し、不正位打者のボールカウントを引継ぎ、打席に入る。
- 2) 不正位打者が打撃をしている間の得点、進塁、走塁はすべて有効で有る。

(2) 不正位打者の打撃が完了し、次の打者に投手が投球動作に入る前で有れば、

- 1) 不正位打者の打撃(安打、失策)によるか、出塁(四球)したことによる進塁および得点はすべて取り消される。ただし、違反発見前のアウトは取り消さない。
(取り消しの場合、次打者は正位打者の次の打順の者である)
(アウトの場合、次打者は正位打者の次の打順の者である。ただし不正位打者でアウトになった打者の時は、さらに次の打順の者になる) **アウトの場合 記録 1打数0安打**
- 2) 打順を抜かされた正位打者がアウトになる。 **記録 1打数0安打**

(3) 不正位打者の打撃が完了し、次の打者に投手が投球動作に入った後であれば、アピール権はなくなり、すべてのプレイは有効である。

(次打者は、不正位打者の次の打順の者である)

打席に入るべき正位打者が、走者になっているときは、その走者の次の打者が打席に入る。



ルール10 走塁について

[打者が打者走者となる場合](オフィシャル・ルール書を参照)

- ・打者がフェアボールを打ったとき。
- ・四球を得たとき。
- ・打者が投球を打つのを、捕手や他の野手が妨害したとき。

注) 打撃妨害があったにも関わらずプレイが続けられた場合は攻撃側の監督へ選択権が与えられる。

親睦ルール 離塁中の走者に打球が当たった場合は、野手の守備位置とは関係なく安全進塁権の適用で一塁へ進むことができる。(打者の記録はヒットとなり、当たった走者はアウトとなる)

親睦ルール 野手のグラブに触れたボールが離塁中の走者に当たった場合は、故意に当たった場合をのぞきボールインプレイとする。

親睦ルール 触塁中の走者にフェアの打球が触れたときは、守備者とベースの位置には関係なくボールインプレイとする。

[打者走者がアウトになる場合]

- ・打者が第3ストライクの宣言を受けたとき、または打球がフェアで一塁に触れる前にその身体または一塁(ベース)に触球(タッチ)されたとき。
 - ・飛球を野手に補球されたとき。
 - ・一塁へ達する前に、触球(タッチ)をさけ後戻りしたとき。
- (詳細はオフィシャル・ルール書を参照)

[打者走者が守備妨害でアウトになる場合]

- ・打者走者が、スリーフットレーンの外を走り、一塁で送球を処理しようとしている野手の守備を妨害したとき。(打球を処理しようとする野手を避ける為に、スリーフットレーンの外を走ってもかまわない)
- ・打者走者が、打球を処理しようとする野手の守備を妨害したり、送球を故意に妨害したとき。
- ・打球が打者走者の持っているバットや身体にフェア地域で触れたとき。
- ・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。

<ペナルティ>

①ボールデッドとなる。

②打者はアウト。

③他の走者は、投球時に占めていた塁に戻す。

注) 打球が、打者席内に両足を残している打者のバットや身体に触れたときはファウルボールとなる。

また打者が落としたバットに転がって来た打球がフェア地域で触れたときは、打者の行為が打球のコースを妨害しようとしたものでないと審判員が判断したときは、ボールインプレイでフェアボールになるか、ファウルボールになるか、成り行きを見守る。ファウル地域の場合はファウルボールとなる。

[打球や送球に帽子、ヘルメット、スパイクが触れた場合]・オフィシャル・ルール書を参照

- ・審判員が故意と判断した場合は守備妨害となり、その他はインプレイとする。

[進塁と逆走塁]

- ・走者が進塁をする時は正しく一塁・二塁・三塁・本塁の順序で各塁を正確に触れなくてはならない。
- ・走者が帰塁をする場合、逆の順序で塁に触れ、戻らなくてはならない。

[ボールインプレイ中に走者が進塁できる場合]

- ・投球の際、投手の手からボールが離れたとき。
 - ・正しく捕球された飛球(ラインドライブを含む)が野手に最初に触れたとき。(タッチアップ)
 - ・フェアボールがファウル地域で審判員に触れたとき。
- (その他オフィシャル・ルール書を参照)

[フライングスタートの禁止]

フライングスタートとは、走者がいったん塁の後方に位置し、勢いをつけて走りだし野手の触球と同時に離塁して進塁する方法。

[塁の占有権]

- ・2人の走者が同時に一つの塁を占めたときは、前位の走者がその権利を有する。
- (後位の走者は触球(タッチ)されればアウトになる)

[ベースが移動した場合]

- ・走者は塁の置いて有った位置に触れるか、立っていればセーフとなる。

[オーバー・ラン、オーバー・スライドについて]

- ・走者が本来有るベースの位置より大幅に通過した場合は元の位置へすぐ戻らねば触球(タッチ)されてアウトとなる。

注)一塁をオーバー・ランした走者が二塁へ進もうとする動作が少しでも見られた場合は、一塁に戻る前に触球(タッチ)されるとアウトになる。

[盗塁]

- ・走者の離塁は投手の手からボールが離れた時点より許される。
- ・ノーマル・スチール、ダブル・スチール、ディレイド・スチールは認める。

[ホームスチールの禁止]親睦ルール

- ・バッテリー間の投球、返球のあいだの三塁走者による単独ホームスチールは認めない。
- ・走者一・三塁の場合も三塁走者の単独ホームスチールは認めない。
- ・走者一・三塁の場合、一塁走者の盗塁をアウトにする為に捕手から二塁へ投げられた送球のあいだのホームスチールは認める。(ダブルスチール)

注) 審判員がホームスチールと判断した時点で、タッチプレイ無しでアウトとなる。

注) ホームスチールの禁止解除は、捕手が三塁へ送球、又は、捕手席を出た時点とする。(ランダンプレイとなる)

[スクイズプレイ]親睦ルール

親睦ルール バンドが無しになった為スクイズプレイは無くなる。

H27, 1, 1変更

[走者が1個の安全進塁権を与えられる場合]

- ・打者が四球を得て、塁を空けなければならなくなったとき。(フォースの場合)
- ・捕手または他の野手が打撃妨害をして、塁を空けなければならなくなったとき。(フォースの場合)
- ・不正投球が宣言されたとき。
- ・野手がボールインプレイのボールをもったまま無意識に競技場外へ出たとき。
- ・走者が盗塁を企てたときに、打者が捕手またはその他の野手に妨害されたとき。
- ・暴投あるいは捕逸した球が、
 - a, 競技場外へ出てしまったとき。注 ボールデッドとなる。
 - b, バックネットの下へ入ったとき、または通過したとき。注 ボールデッドとなる。
 - c, バックネットに挟まったとき。注 ボールデッドとなる。
- ・バッテリー間のパスボール、ワイルドピッチの場合はインプレイとする。ただしこのボールが境界線外へ出た場合は各走者に1個の安全進塁権が適用される。
更にこの場合、四球を得た打者走者は一塁までしか進むことが出来ない。

[親睦ルールにより2個の安全進塁権を与えられる場合]

親睦ルール 正しく打たれたフェアの打球を野手がグラブに触れた後に、ボールがフェア地域を転がりホームランラインから出た場合は二塁打とする。また各走者には投球時に占めていた塁を基準とし2個の安全進塁権が与えられる。

親睦ルール 正しく打たれたフェアの打球がファールラインを横切りグラウンド境界線の外へ転がり出た場合は二塁打とする。また各走者にも投球時に占めていた塁を基準とし2個の安全進塁権が与えられる。

親睦ルール 野手から野手へ投げられたボールがホームランライン(ファールゾーンを含む)から外へ出てしまったときは、各走者に2個の安全進塁権が与えられる。

親睦ルール 触塁中の走者にフェアの打球が当たり、そのボールが境界線外へ出てしまった時は、各走者に2個の安全進塁権が与えられる。

[オフィシャルルールにより2個の安全進塁権が与えられる場合]

- ・野手が、グラブ、ミット、帽子、マスク、着衣を故意に投げて送球に当てたとき。
(ディレードデットボール)
- ・競技場内で試合に参加していない人によって球を止められたとき。
- ・インプレイの送球が悪送球(オーバースロー)になったとき。

注)『悪送球(オーバースロー)』とは野手から野手へ走者をアウトにする目的で投げられたボールが境界線外へ出てしまった場合をいう。

野手の手から球が離れたときの各走者の位置を基準とする。

[事例] 2個の安全進塁権が与えられる場合

事例1 走者満塁、打者が三塁ゴロを打ち、三塁手が捕って本塁へ送球したボールが逸れて場外へ出てしまった。(投球時すでに占めていた塁から2個の安全進塁権)

適用 二塁走者は本塁、一塁走者は三塁、打者走者には二塁を与える。

事例2 走者一塁。打者が三塁ゴロを打ち、三塁手はハンプルしたがすぐに拾って一塁へ送球したがボールが逸れ悪送球となり境界線外へとボールは出てしまった。

この送球が三塁手の手を離れたとき、すでに一塁走者は二塁に達していたが打者走者は一塁に達していなかった。(野手の手を離れたとき、すでに達していた塁から2個の安全進塁権)

適用 一塁走者に本塁、打者走者には二塁を与える。

特例 走者一塁。打者が三塁ゴロを打ち、三塁手はハンプルしたがすぐに拾って一塁へ送球したがボールが逸れ悪送球となり境界線外へとボールは出てしまった。

この送球が三塁手の手を離れたとき、すでに一塁走者は二塁に達し、打者走者も一塁へ達していた。(野手の手を離れたとき、すでに達していた塁から2個の安全進塁権)

適用 一塁走者に本塁、打者走者には三塁を与える。

事例3 走者一塁。打者がライト前に打ち、ライトが一塁へ送球したボールが境界線外へ出てしまった。

この送球がライトの手を離れたとき、すでに一塁走者は二塁に達していたが、打者走者は一塁に達していなかった。(野手の手を離れたとき、すでに達していた塁から2個の安全進塁権)

適用 一塁走者に本塁、打者走者には二塁を与える。

事例4 走者一・二塁、打者がヒットを打ち、外野手が二塁に投げたが悪送球となりボールが境界線外へ出てしまった、この送球が外野手の手を離れたとき、一塁走者と二塁走者はまだ次の塁へ達していなかったが、打者走者はすでに一塁に達していた。

適用 二塁走者は本塁、一塁走者は三塁、打者走者には二塁を与える。

注1 リタッチプレイに対する送球が、悪送球になって場外に出た場合は投球時すでに占められていた塁から各走者に2個の安全進塁権が与えられる。

注2 打たれなかったボールを、捕手または投手が悪送球した場合はその送球がなされたときにすでに達していた塁から2個の安全進塁権が与えられる。



[3個の安全進塁権が与えられる場合]

親睦ルール 正しく打たれたフェアの打球が野手に触れる事なくフェアグラウンド内を転がりホームランラインより出た場合は三塁打とする。(ホームランライン上に落ちた場合も三塁打)

親睦ルール 正しく打たれたフェアの打球が野手に触れる事なくフェアグラウンド内からファール地域を転がりホームランラインから出てしまった場合は三塁打とする。

- ・野手が、グラブ、ミット、帽子、マスク、着衣を故意に投げてフェアの打球に当てたとき。
(ディレードデットボール) 打者の記録はヒット。

注1 投げた物が球に当たらないときは、本項の適用は受けない。

注2 ホームランと思われるフェアボールのときはホームランとする。

注3 3個の安全進塁権を与えるに際しての基準は、打球にグラブが当たった瞬間ではなく、投球時に占めていた塁を基準とし3個の安全進塁権が与えられる。

[走者がアウトになる場合]

親睦ルール 離塁中の走者に打球が当たった場合は野手の守備位置とは関係なくボールデッドとし、当たった走者はアウトとなる。フォースの場合を除き他の走者は元の塁に戻らなければならない。

[走者が自動的にアウトとなる場合の1]

- ・ボールインプレイ中、走者が離塁中に、野手に正しく触球(タッチ)されたとき。
- ・フォースプレイで、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はその塁上で球を持ったとき。
- ・**塁間を結ぶ直線**から両側おのおの0.91m(3フィート)以上離れてボールを持った野手のタッチを避けて走った場合は0.91mをはみ出したと思われる時点でアウトとなる。
(野手が触球(タッチ)に行かない場合はアウトにはならない)
野手がボールを持たない場合はこの限りで無い。

注1クロスプレイによるベース付近の回り込みのプレイは触球(タッチ)をしてアウトとなる。

注2走路上で野手の守備動作が有るときは、後方0.91m以上を走ってもアウトにならない。

- ・後位の走者が、まだアウトになっていない**前位の走者を追い越したとき。**
 - ・走者が塁から離れ、進塁する意を明らかに放棄し、ベンチに入るか競技場外へ出たとき。
 - ・走者が、正しい**投球が投手の手から離れる前に、占有する塁を離れたとき。**(離塁違反)
 - ・野手が球を持って走者をアウトにするために待ち受けているとき、走者が、落球を狙ってその野手に故意に衝突したとき。(ボールデッドとなり、他の走者は元の塁へ戻される)
 - ・ベースコーチがコーチボックスを離れ走者に援助したり、または身体に触れたとき。
- 注)その走者に対してプレイが行われていないとき(ボールデッド中)はアウトにならない。

[走者が自動的にアウトとなる場合の2]

離塁制限について

- ・ソフトボールでは投手が投球のためにボールを手にして**ピッチング・エリア(8フィート地域)**内に両足を位置したならば、たとえピッチャーズ・プレートに触れていなくても、走者はそれ以後、次の投球がなされるまで**塁を離れる事はできない。**
- ・離塁中の走者は次塁に進むか、元の塁へ直に戻らなくてはならない。これに違反すれば走者は離塁違反でアウトとなる。**(四球を得た打者走者は、一塁に達する前や、一塁上でいったん停止したり、一塁付近で一度速度を落とした後、突然走り出したりすることはできない)**

注)一連の動作であれば進塁しても良い。

離塁制限の解除

- ・投球のためのボールを手にした投手が、ピッチング・エリアの外へ出た場合。
- ・ピッチング・エリア内にいるが、ボールを手から離れた場合。
- ・野手としてのプレイに移った場合。
- ・アピールプレイをしようとして、ボールをピッチャーズサークルの外へ出したとき。

帰塁義務

投手の投球後、または打者が投球を打ったために、走者が塁を離れていたとき、投手が再びボールを手にしてピッチング・エリア内に入ったならば、走者はただちに戻るか、次の塁へ向かって進むかしくはならない。この場合、走者が帰塁の義務を負って元の塁へ戻るときは帰塁するのに十分な時間を与えなくてはならない。

もし投手が帰塁のための時間を与えずにつぎの投球動作を起こしたり、野手としてのプレイに移ったときは、走者は帰塁の義務をまぬかれ、離塁アウトにされる事はない。

ただし走者が与えられた時間内にただちに戻らない時は離塁アウトとなる。

いったん元の塁に戻った走者は投手がボールをピッチング・エリア内で保持したらいかなる理由にせよ離れる事はできない。

帰塁義務の免除

離塁制限の解除と同じ。

進塁継続中の走者の帰塁義務

- 1、合法的に離塁した走者は、進塁を継続しているときは、投球を終わった投手が再びボールを手にしてピッチング・エリア内に位置しても、進塁を停止する必要はない。
- 2、しかし、投手が上記の状態に入ったとき、走者が進塁を少しでも中断していれば、その時から走者は帰塁義務を負う。
- 3、上記1、の状態のとき、進塁継続中の走者をアウトにしようとして、投手がピッチャーズ・プレートに触れない位置から塁への送球をしても構わない。
この場合、野手としてのプレーとなる。

ルール11 守備について

[親睦ルール1] <ホームランライン付近の補球>

- 1-1 飛球がホームランライン付近で野手のグラブに触れた後にホームランラインの外へ直接落ちた場合はホームランとなる。
- 1-2 飛球がホームランライン付近で野手のグラブに触れフェアグラウンド内に落ちてからホームランラインの外へ出た場合は二塁打となる。(グラブに触れてライン上に落ちた場合も二塁打)
- 1-3 野手がボールに触れずゴロで転がってホームランラインを抜けた場合は三塁打となる。
- 1-4 野手が飛球を追い、ホームランライン手前で補球し、(打者をアウトにした場合は)ホームランラインの外へ出ても合法的である。ただし、塁上に走者がいる場合はインプレイとし危険(アウト、セーフ)を承知で走者は進塁してもよい。

注) ホームランライン際の判定はライン上のボールの位置とし外野線審の判定によるものとする。
また判定に対しての抗議は一切受けつけない。

[親睦ルール2] <グラウンド境界線付近の補球>

- 2-1 走者がいる場合、ファールゾーン内で補球した後に、境界線外へ出てもインプレイの状態です試合は行われる。(アウト、ファールの判定は補球時のボールの位置とする)
- 2-2 走者がいない時は、補球後境界線外へ出た場合、ボールデッドとなりプレイは止まる。
- 2-3 野手がボールを追い境界線外へ一度出て再びファールゾーンへ戻りプレイをする事は合法的で有る。

[正しくない補球]

- ・野手の身体や衣服の一部によって、球が地面に落ちないように支えられている間は**捕球とはみなさない**。

[ホームランライン・グラウンド境界線付近の判定]

- ・審判員(外審)はホームランライン付近の判定をする時、常にライン付近に位置し、捕球と同時に判定を大声でコールしなくてはならない。
- ・アウト、ファール(ホームラン)の判定はライン上のボールの位置とする。**足の位置は関係ない。**
- ・グラウンド境界線付近の判定は**球審の判定に基づくもの**とする。また塁審は走者のタッチアップ・リタッチの確認をしなくてはならない。

注) タッチアップ、リタッチの確認は野手の補球と走者のタッチアップが確認できる位置に移動し、判定しなくてはならない。(スタートできるのは捕球した野手が最初に触れたとき)
タッチアップ・リタッチの判定はアピールがあった時のみ、判定を出す。

[守備者の義務]

- ・投球時、捕手を除く野手はフェア地域内に守備しなければならない。
- ・捕手は、投球が投手の手を離れるまで、捕手席を出てはいけない。
- ・ミットは、捕手と一塁手のみ使用することができる。
- ・球を持たないとき、または打球・送球の処理を使用していないときは、走者に走路を開けなければならない。
- ・球を持って走者にタッチするときも、塁(ベース)の前縁の一部を開けなければならない。



[守備者の禁止事項]

- ・上記、守備者の義務に違反すること。(オフィシャル・ルール書を参照)
- ・打者の打撃を妨害すること。

注) 投球を打とうとした打者のバットが、捕手のミット・グラブに触れた時は(ディレードデットボール) 打者に1個の安全進塁権となるが、試合がそのまま行われた場合、打撃の結果を選ぶかは監督の選択権となる。(打撃妨害は四球と記録する)

[アピール・プレイ] (オフィシャル・ルール書を参照)

- ・『アピール・プレイ』とは、審判員が監督またはプレイヤーに要求されるまで、判定を下すことが出来ないプレイをいう。
- ・アピール権は投手が次の投球動作に入るまでにしなければならない。
- ・アピールプレイの生じるとき。
 - 1) 打順の誤りがあったとき。
 - 2) 打者走者または走者が、進塁または帰塁するとき、塁に触れなかったとき。
 - 3) タッチアップのとき、野手が球に触れる前に走者が塁をはなれたとき。
 - 4) 打者走者が一塁を通過した後、直ちに帰塁しなかったとき。
 - 5) 打者走者が一塁で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。

注) 投手が次の投球動作に入った時から、アピール権はなくなる。

- [インフィールドフライ]親睦ルール
・インフィールドフライは無しとする。

[空タッチの禁止]

- ・守備者が球を持たないとき、打球、送球の処理をしようとしないうち、走者が走塁しているとき、その走者に触球の動作をすること。
- ・当リーグに於いては危険防止の為、野手には警告をし同じ行為があれば退場処分とする。

[走塁妨害]

- ・球を持たないか、または打球・送球を処理しようとしていない野手が、正しく進塁している走者を妨害することをいう。
- ・走者が塁に達しようとしている時は、野手は塁の前縁の一部を開けなければならない。
- ・走塁妨害が発生したときはディレードデッドボールが適用され、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までの安全進塁権が与えられる。

ルール12 ボールデットとボールインプレイ・オフィシャル・ルール書を参照

[ディレードデッドボール]

- ・ディレードデッドボールとは、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あと、審判員が適切な処置をする事である。
- 注)ディレードデッドボールが適用されるケースは、不正投球、打撃妨害、球審が捕手の送球を妨害したとき、走塁妨害があったとき、野手がグラブ・ミットや帽子を故意に投げて送球・フェアの打球を当てたとき。

ルール13 抗議について

[抗議権]

- ・試合中抗議ができるのは監督、監督が不在の場合は主将、両方とも不在の場合は代理監督。
- ・監督がいても主将が抗議権をもつ場合は、試合前に審判、相手チームに申し出て了解をもらう。
- ・監督、主将がいないときは、代理監督を立て試合前に、審判、相手チームに申し出て了解をもらう、申告の無い場合は、抗議権はみとめられない。
- ・それぞれの場合においても抗議をできるのは1人とする。

[抗議できる場合]

- ・プレイングルールの解釈の間違い。
 - ・審判員のルールの適用の間違い。
 - ・違反に対するペナルティ適用の間違い。
- 注) 審判員が、ルールの解釈の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。

[抗議できない場合]

- ・投球がストライクかボールか。
- ・投球が正しいか不正か。
- ・打球がフェアか、ファウルか。
- ・飛球が正しく捕えられたか、捕えられなかったか。
- ・走者がセーフか、アウトか。
- ・走者が塁に触れたかどうか。
- ・走者のタッチアップが早過ぎたかどうか。
- ・打撃妨害、走塁妨害、守備妨害であったかどうか。
- ・試合を続行したり、再開するのに適しているかどうか。
- ・試合を続行するのに十分な照明があるかどうか。



[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。
(オフィシャル・ルール書に基づく)

ルール14 審判員について

[退場処分]

- ・審判員がプレイヤーに暴行や暴言を受けた時、審判員はそのプレイヤーに対して退場をさせる事ができる。
- ・選手間で暴言、暴行行為が行われたときは、即時退場をさせる事ができる。
- ・退場処分を受けた選手はベンチに入る事はできない。
- ・退場処分を受けた選手はその日の試合出場と審判員をする事はできない。
- ・退場処分を受けた選手もしくは監督は後日、審判部長による事情聴取を行う。

[構成]

- ・球審、一塁、二塁、三塁、外野線審2名、記録員の7名とし、各分担は話し合いで決める。
- ・塁審の交替は認めるが、球審の途中交替は認めない。

(球審が負傷、体調不良(トイレ含む)等により継続が難しい場合は認める)

R6, 1, 1追記

[審判員の判定]

- ・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。
- ・ルールに基づく判定に対して抗議があった場合、当該審判員が疑問をもった時は他の審判員を集め協議をする。

親睦ルール

- ・ルールの解釈・適用で問題が発生した場合、もしくは明らかに見解の違う判定をとった場合は直ちに“タイム”をコールし、他の審判員を集め速やかに協議し誤りが認められた場合は双方に陳謝し訂正する。
- ・誤りがないと判断した場合はただちに試合を再開する。
- ・最終判定は当該審判員が行う。

[プレイの中断]

- ・審判員は状況を見て、必要と認めたときは試合を中断する事ができる。

[審判員の動作]

- ・審判員は常に見やすい位置に移動し、判定をしなくてはならない。
- ・自信をもって、大きな声でコールする。
- ・判定は野手のプレイに対してアウト、セーフの判定をすれば良い。

[ヒット・エラーの判定基準]

- ・野手に触れる前にグラウンドにとどまったり、ホームランラインを越えたりし、打者走者が安全に一塁に達したときはヒット。
- ・野手が普通の守備をしたとしても走者をアウトにできないほど勢いが強い、ゆるい、不自然なバウンドをする打球で打者走者が安全に一塁に達したときはヒット。
- ・打球を処理した野手が走者をアウトにしようとしたが間に合わず、打者走者を一塁に送球してもアウトにできなかったと球審が判断したときはヒット。
- ・走者に打球が当たり守備妨害になったときはヒット。

判定基準は、野手が捕球体勢に入っている場合はエラー、入っていない場合はヒットとなる。

注) 判定はプレーをしている選手の能力を判断し行う。「上手い選手なら・・・はない。」

親睦ルール(10番目の野手)

- ・10番目の野手がフォースプレーでアウトにできなかったときは、ヒットとなる。

例) ゴロの打球を捕球後、一塁に送球したが逸れた。タイミングはアウトであった。判定はヒット。

例) 飛球・ライナーを落とした場合はエラー。

内野手

- ・当たりそこないのゴロを野手の送球より打者走者が早く一塁に達した場合は、ヒット。
- ・野手の間の深いゴロを野手の送球より打者走者が早く一塁に達した場合はヒット。
(上記により野手が悪送球した場合は、タイミングがセーフであれば、ヒット。)
- ・捕球体勢に入っているが打球がイレギュラーバウンドして落球・逸らした場合は、ヒット。
(イレギュラーの度合は球審の判断による)

外野手

- ・野手に触れないで、地面に落ちた場合は、ヒット。
- ・捕球すれば好プレーという打球をグラブに当てて落とした場合は、ヒット。

[各審判員の位置・役割]

審判員は常に連携をとり声を掛け合い行う。

特に塁審が飛球を追った後、空いた塁上のプレーに対しては連携してカバーする。

球審

- ・投球の見やすいところに位置する。
- ・投手の投球動作に合わせて打者のストライクゾーンの上限に目の高さを合わせて構える。
- ・「ストライク」は立ち上がりながらコールし、手を上空に上げる。外野手からでも分かるように。
- ・ボールカウントの表示は高い位置で行う。
- ・不正投球の確認をする。「投球準備動作・投球動作」
- ・不正打撃の確認をする。「打者の不正行為・打者の守備妨害」
- ・打球の判定はライン(境界線)を直視できる位置に移動して確認する。(ダイヤモンド内側)
- ・打者走者のスリーフットレーン内走行を確認する。
- ・走者の本塁の触塁を確認する。
- ・フォウスプレイは近づき過ぎず、送球の角度に対して90度になる位置で確認する。
- ・タッチプレイは見やすい位置で確認しさらに踏み込んで判定する。
- ・タッチアップの確認は塁審の空いた塁(一塁又は三塁)をカバーする。
- ・ヒット・エラーの判定を行う。

一塁 塁審

- ・ファウルライン外で塁から6～7mの見やすいところに位置し投球動作に合わせて2,3歩前進する。
- ・不正投球の確認をする。「投球準備動作・投球動作」
- ・打球の判定はライン(境界線)を直視できる位置に移動して確認する。(ダイヤモンド外側)
- ・右翼手の定位置よりライン際の打球に対しては追いかける。
- ・打者走者の一塁触塁を確認する。その後の打者走者の動きに注意する。
- ・フォウスプレイは5m～6mくらいの距離から、送球の角度に対して90度になる位置で確認する。
- ・タッチプレイは3mの位置で確認しさらに踏み込んで判定する。
- ・走者のいるときは塁から5mほどのところまで近づき、投球に合わせて離塁の確認をする。
- ・タッチアップの確認は中堅手より左側の打球については、一塁・二塁を同時に確認する。

二塁 塁審

- ・守備位置を見て塁から6～7mの見やすいところに位置し投球動作に合わせて2,3歩前進する。
- ・右翼手の定位置より右側、左翼手の定位置より左側の打球に対しては追いかける。
- ・走者の二塁の触塁を確認する。
- ・フォウスプレイは近づき過ぎず、送球の角度に対して90度になる位置で確認する。
- ・タッチプレイは3mの位置で確認しさらに踏み込んで判定する。
- ・走者のいるときは中堅手を見て位置し、投球に合わせて離塁の確認をする。

三塁 塁審

- ・ファウルライン外で塁から6～7mの見やすいところに位置し投球動作に合わせて2,3歩前進する。
- ・不正投球の確認をする。「投球準備動作・投球動作」
- ・打球の判定はライン(境界線)を直視できる位置に移動して確認する。(ダイヤモンド外側)
- ・左翼手の定位置よりライン際の打球に対しては追いかける。
- ・走者の三塁の触塁を確認する。
- ・フォウスプレイは5m～6mくらいの距離から、送球の角度に対して90度になる位置で確認する。
- ・タッチプレイは3mの位置で確認しさらに踏み込んで判定する。
- ・走者のいるときは塁から5mほどのところまで近づき、投球に合わせて離塁の確認をする。
- ・タッチアップの確認は中堅手より右側の打球については、二塁・三塁を同時に確認する。

外野線審

- ・ホームランライン外側に位置し打球に対して判定できる位置まで追いかける。
- ・ボールがフェア地域(ホームランライン付近)で停止、もしくは転がっている時は両手を横に広げフェアのシグナルを出す。
- ・ホームランライン付近、外側に出た打球に対しての判定・表示を速やかに行う。

記録員

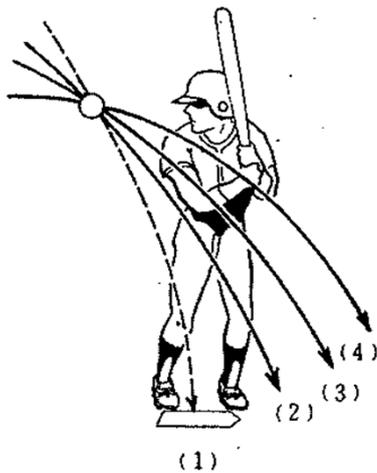
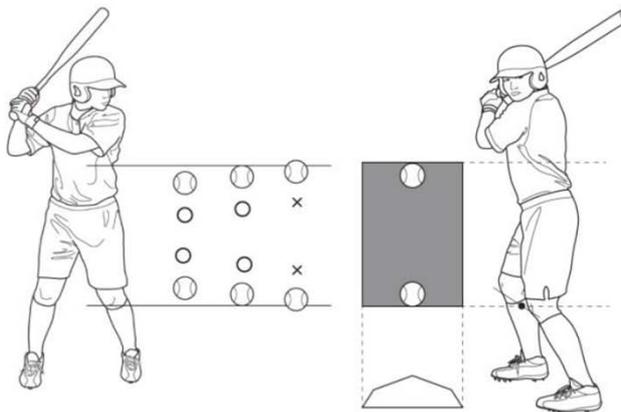
- ・試合時間の管理を行う。(プレーボールより70分経過後、現在の回が最終回) **R6, 1, 1変更**
- ・スコアードの選手・背番号・打順を確認する。
- ・スコアードの記録。試合終了後、該当チームと記録を照合する。
- ・ヒット・エラーの表示をベンチに行う。(判定は球審が行う)
- ・開始・終了時間は実際の時間を記入する。(組み合わせ表の開始時刻では有りません。) **R6 追記**

ストライクゾーン

当リーグのストライクゾーンはスローピッチとファーストピッチの兼用とする。

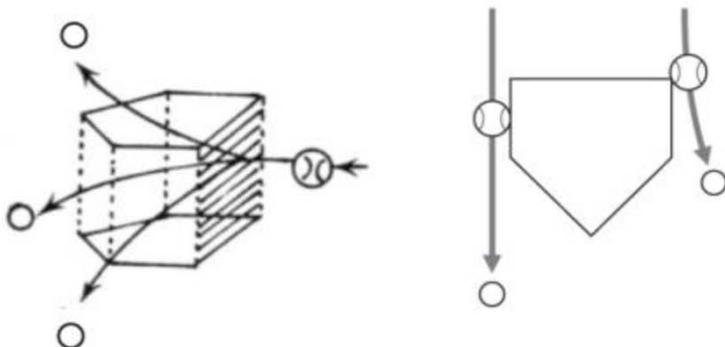
・ボールの高低は打者が自然に構えたときの
 (ファーストピッチの場合はみぞおちの下)
 (スローピッチの場合は肩の下)
 と膝頭の底部の本塁上に想定される5角柱
 の空間のどこかを通過すればよい。
 ベース板の上にワンバンドした場合はボール。

注) 打者が打者席の一番前に立っている場合は
 打者の頭の上を通過したボールもストライク
 となる可能性がある。逆に打者席の一番後ろ
 に立っている場合は打者の手前でワンバンド
 してもストライクになる可能性がある。
 本塁上に想定される5角柱が基準になる。



- (1).....ボール
- (2)、(3)、(4).....ストライク

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球が通過すれば「ストライク」

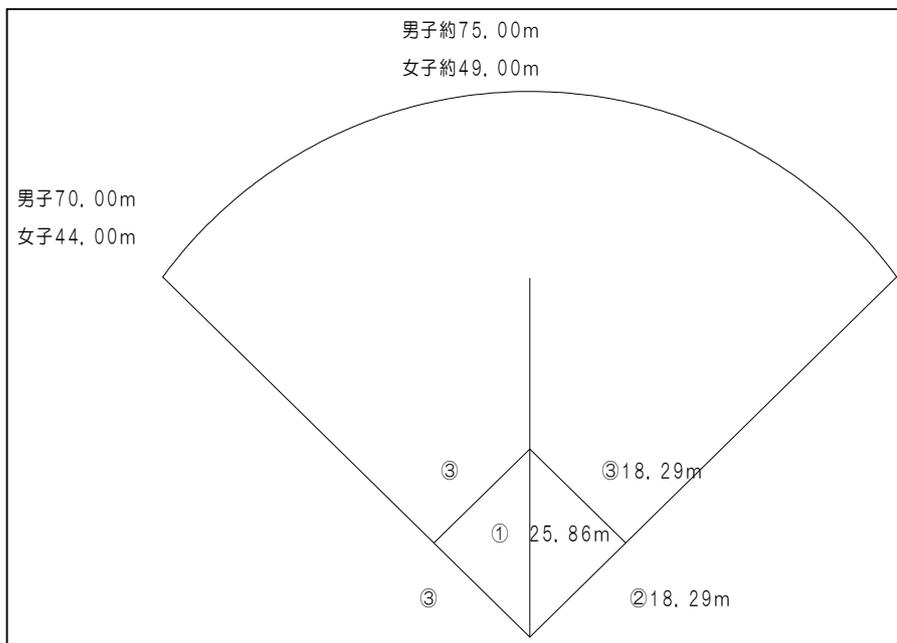


グラウンドの設定方法

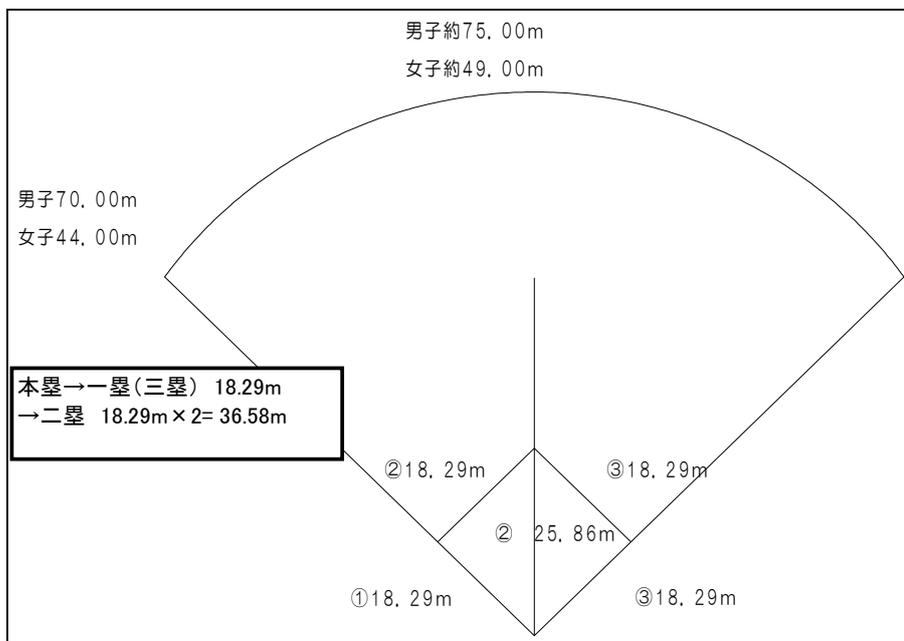
1. 中心線を基準として設定する方法

本塁の位置を決め、その地点から二塁を設けたい方向に、25.86mの距離を計測して二塁の位置を決定する。(このとき投手板の位置も同時に決定する。)

次に、本塁と二塁を起点にしてそれぞれ18.29mを計測し、右側の交点を一塁、左側の交点を三塁とする。(なお、この際50mの巻尺を使用し、本塁を0m、二塁に36.58mを当て18.29mの地点をとれば一・三塁の位置が簡単に設定できる。)以上のようにして各塁の位置が決定された後、本塁・一塁、本塁・三塁を結ぶ線を延長する。

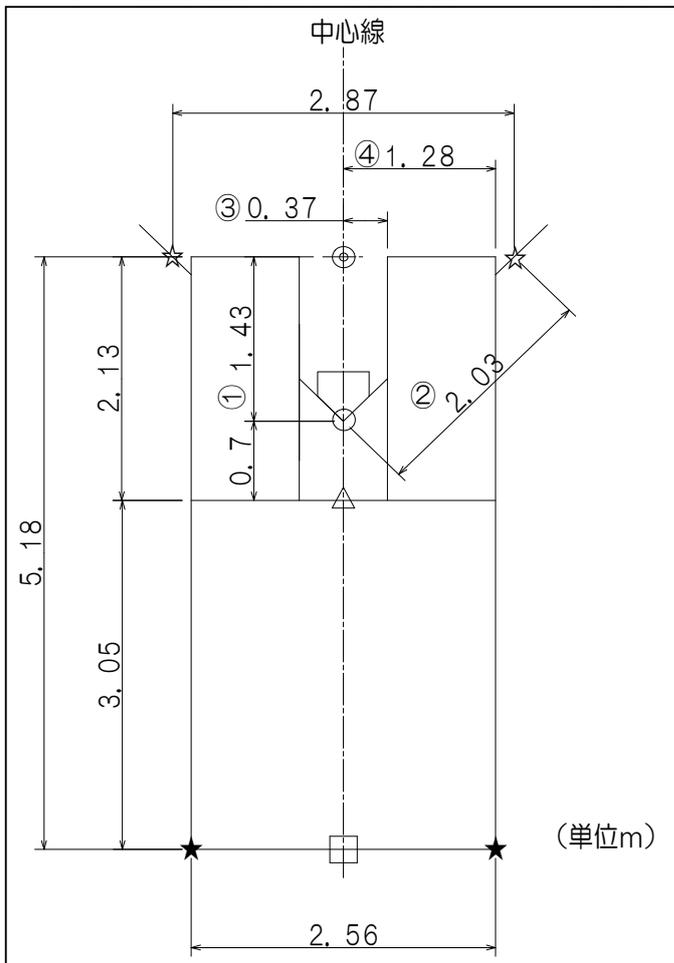


2. 一方のファールラインを基準として設定する方法(三塁側を基点とする場合)障害物等の関係で中心線を基準として設定しにくい場合は、まず、本塁の位置を決め、その地点から一方のファールラインを引き、その線上に18.29mを取り三(一)塁とする。次に、三(一)塁の位置から18.29mを内側にとり、本塁から25.86mとの交点が二塁の位置となる。さらに、本塁と二塁の位置を基点に18.29mをとれば、その交点が一(三)塁となる。



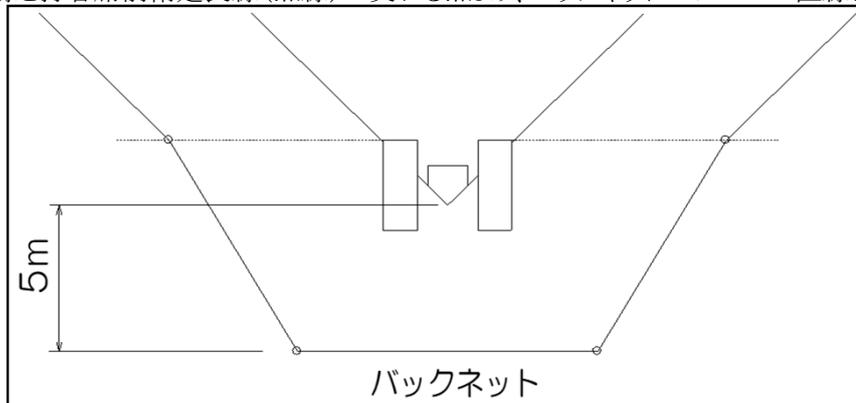
バッターズボックスとキャッチャーズボックスの作り方

- 1)ホームベース○を基点とし二塁方向へ2m、バックネット方向へ4mの中心線をクギ等で引く。
- 2)ホームベース○を基点とし②2.03mの左右ファールライン上に仮の☆目印をつける。
次にその一塁線と三塁線のファールラインの☆目印と☆目印にメジャーを置き2.87mである事を確認する。
その次に前衛◎基点より左右に③0.37mつぎに◎基点より④1.28mの所へ印をつける、反対方向へも同様に印をつける、これがバッターズボックスの前衛の位置となる。
- 3)バッターズボックス後方の位置は中心線に付けた目印のホームベース○の位置より後方△0.7mの所より左右に0.37m次に1.28mの所へ印をつける、反対方向へも同様に印をつける。
- 4)中心線の前衛より最初に決めた□5.18mの位置より左右に★1.28mの位置に印を付けるバッターズボックス外側ラインの延長線上と交わる位置がキャッチャーズボックスの後方ラインの位置となる。
(横幅2.56m)
- 5)確認のためにバッターズボックス前衛外側と対角の後方外側が5.778mとなる事を確認する。

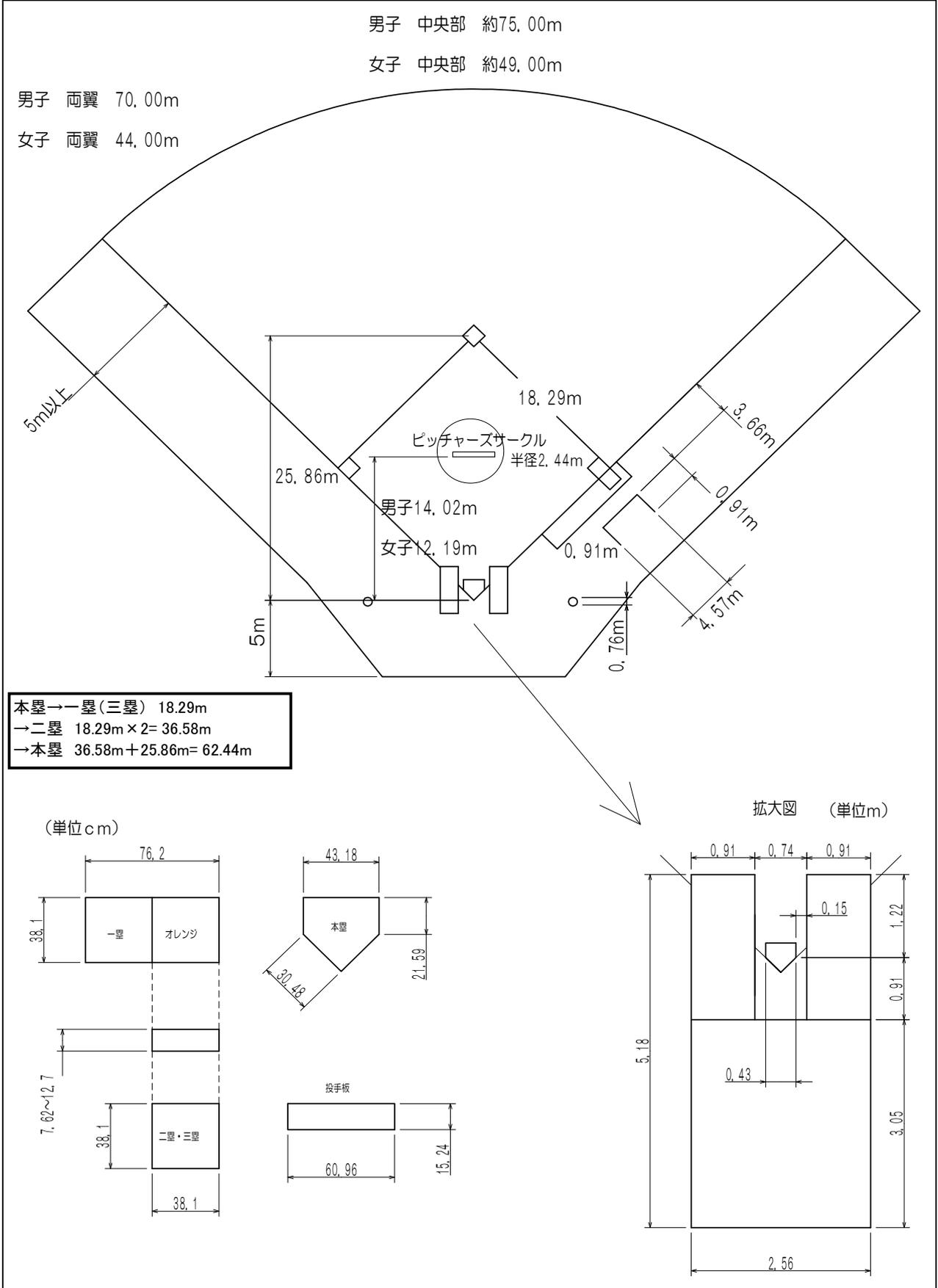


グラウンド境界線、バックネット付近のラインの引き方について

- ・グラウンド境界線と打者席前衛延長線(点線)の交わる点より、バックネットのポールへ直線に引く。



グラウンド全体図



が○の変更・追記

8ページより

[試合時間]最終インニングの決定方法

- ・男女とも1時間30分(90分)とし、プレーボールから70分が経過した時点により、**次の新しいインニング**を最終インニングとする。

令和5年6月10日より実施

現在のインニング

(* 予定開始時間で運用出来る様変更)

(下記、2022年6月10日会議周知事項追記)

- * 70分経過で、先行が勝っている場合、後攻の攻撃で終了
- * 70分経過で、先行攻撃終了後、後攻が勝っている場合、Xゲーム終了
- * インニング開始前、プレイボールが掛かる前に70分経過すると、インニング開始前に試合終了となる。
- * 勝っている後攻のチームが攻撃中に70分経過の時、試合終了は、その時のバッターが打席終了後とする。
- * 審判員は途中の時間経過の報告しないので各チームにて時間経過の確認を行う。

9ページより

[没収試合]

次の場合は、過失のないチームの勝ちとなる。

- 1) 試合開始時刻に対戦相手が揃わなかったとき。(不戦敗となり得点は10対0とする)

注)他のグラウンドで試合、又は、審判を行っている場合はその限りでない。

- 2) 試合中に選手が8人以下になったとき。(得点は10対0となる)

- 3) 延長戦も2)に準ずる。

登録選手に不備があったとき。(規定違反、未登録者の参加)

注)両チームが不出場するとき(0対0とし両チーム不戦敗とする)。・・・

その他、没収試合に関してはオフィシャル・ルール書に基づく。

R6年 追記 R5年5月9日決定

試合前ホーム前集合、審判確認。

(事前の不戦敗連絡は、行わない事)

[試合進行]

令和6年追記・・令和5年4月4日 決定事項

* 新たに記入。

- ・試合球は、各チーム4球提出し、攻撃側のボールを使用。
- ・ファールボール・ホームランボールは、攻撃側が取りに行く。
* 出来れば、守備側ベンチに居る選手も、近くに来た場合・余裕がある場合は、協力し取りに行ってください。
- ・ボールロストした場合は攻撃側が補充する。(試合球は4球以上は準備しておく)

19ページより

[構成]

・球審、一塁、二塁、三塁、外野線審2名、記録員の7名とし、各分担は話し合いで決める。

・塁審の交替は認めるが、球審の途中交替は認めない。

(球審が負傷、**体調不良等**により継続が難しい場合は認める)

体調不良(トイレ含む)・・追記等

* 令和5年4月4日決定事項

20ページより

記録員

現在の

- ・試合時間の管理を行う。(プレーボールより70分経過後、**次の回が最終回**)
- ・スコアシート of 選手・背番号・打順を確認する。
- ・スコアシート of 記録。試合終了後、該当チームと記録を照合する。
- ・ヒット・エラーの表示をベンチに行く。(判定は球審が行う)

・開始・終了時間は実際の時間を記入する。(組み合わせ表の開始時刻では有りません。)追記

ルール改正・備考

2ページより

第9条 <会費>

各 会費の確認、修正

・年会費	新規加入	男子チーム	30,000円	継続	25,000円
・	〃	女子チーム	5,000円	継続	5,000円
・選手登録費		会員一名(男女共)	500円	(登録時)	600円
・周年積立金		〃	200円	(登録時)	
・草刈機積立金		〃	200円	(登録時)	
・倉庫維持積立金		〃	100円	(登録時)	

合計1,000円を選手登録時に納入する。

金額修正

4ページより

記録について

[規定打席数]

・男女とも10代~40代迄の規定打席数は1試合 2.5打席とする。

2023年度達成率20%と低い為、規定打席数を2打席に下げる。

及び、勝利投手の規定見直し確認
(現状、4イニング完投で勝利投手の権利)
最多イニング投げた投手が勝ち投手。
同じ回の時は、勝ち投手は監督指名。

6ページより

[ボール]

・JSAマーク入りの3号とする。

メーカー特定無し (追記)

9ページより

[得点差コールドゲーム]

現対応状況無し。削除、下記に変更。

・男女ともプレーボールから70分が経過した時点で20点以上の得点差がある場合には、そのイニングを最終回として次の回には入らない。後攻が勝っている場合には裏の攻撃は×ゲームとする。後攻の攻撃中の場合はその時点で×ゲームとする。

負けている後攻チームの監督は自身の次の攻撃を待たず
相手攻撃中にコールドゲーム試合終了願いをし、相手チームの監督が了承すれば試合終了と出来る。

* 2021年6月3日 決定事項(熱中症予防)

[雨天・日没コールドゲーム]

・男女とも5回終了とする。

イニング長引くと5回不可も有るので変更する(日程消化優先の為)
時間で50分とする

・・・案の3回だと短時間成立、出場機会が少ない事が有る。
(参考・・・2023年度 試合終了イニングは、平均概算5回です。)

以上