



KSL小菅ソフトボールリーグ  
公式ルールブック  
OFFICIAL RULES

## はじめに

### 1. KSL（小菅ソフトボールリーグ）の公式ルールについて

1. KSL独自のローカルルールには下線が引いてあります。
2. 文中の（公：○○○）の表記は、日本ソフトボール協会 オフィシャルソフトボールルールの引用・参照頁を示しています。

### 2. 制定・改定・改訂

1. オフィシャルソフトボールルールの改正内容に合わせた改定・改訂は、適宜行います。
2. 内規（ローカルルール）の改定・改訂
  - 2018年2月24日 制定
  - 2019年6月15日 一部校正（訂正）
  - 2019年9月28日 一部改定
  - 2020年5月23日 一部改定
  - 2021年3月23日 一部改定・一部校正（訂正）
  - 2024年4月27日 一部改定
    - 2-3. 審判担当チームの責務（規約追加）
    - 2-7. フェア地域の境界線外に出た打球判定（一部変更）
    - 3-4. 正式の試合（一部変更）
    - 3-6. 特例による内規（ローカルルール）の適用（規約追加）
    - 4-1. 打順表（ラインアップカード）・試合球（一部変更）
    - 4-4. エクストラヒッター（EH）（規約追加）
    - 5-2. ボール（試合球）（一部変更）

# 1. リーグルール

## 1-1. リーグの開催

1. 毎年、3月～11月までを目安に1シーズンとし、リーグ戦を開催する。
2. 公式戦の組合せ・審判担当チームは、毎月末の監督会議にて決定する。
3. 監督会議内で決定した公式戦の組合せ（※対戦カード）の変更・追加・修正は原則不可とする。

## 1-2. 選手登録

1. 各シーズン開始前の監督会議にて、チーム名・選手名・背番号・年齢を記載した選手名簿を、各チーム分作成し、提出すること。
2. 選手名簿に記載されたメンバーを、各チームの登録選手とする。
3. シーズン途中で、登録選手の加入・変更がある場合は、新たに変更された選手名簿を、各チーム分作成し、監督会議にて提出すること。

## 1-3. 順位の決定

1. 年間（1シーズン）で規定試合数を消化したチームで、一番の勝率を記録したチームを優勝とする。
2. 順位は、勝率順に決定する。
3. 勝率が同じチームが複数になった場合、試合数が多いチームを上位とし、試合数も同じ場合は得失点差の多いチームを上位とする。試合数も得失点差も同じ場合は同位とする。
4. 規定試合数は、「年間の総試合数」÷「全チーム数」x 0.7 で計算する。

## 2. 審判員

### 2-1. グラウンドの適否の決定

1. 当日・前日までの天候不良などで、グラウンドが使用出来るかの確認、および中止の判断は、第1試合の審判担当チームが確認し、試合開始時間の15分前までに、試合該当チームの監督と協議の上、決定する。
2. 中止が決まったときは、審判を担当する両対戦チームの監督と、次戦の審判担当チームの監督に責任を持って連絡をする。
3. グラウンドの利用可否は、小菅グラウンド管理棟管理事務所に確認することができる。  
(小菅グラウンド管理棟管理事務所：080-1260-1262)

### 2-2. グラウンドの準備

1. グラウンドの準備は、審判担当チームが行う。
2. グラウンドの準備は、50分の試合時間が確保できる様にする。グラウンドの都合で準備時間が少ないときは、対戦チームも協力して迅速に努める。
3. 男女・年齢を問わず、塁間距離・投球距離は以下の通りとする。 (公：2-3項 改)
  - (1) 塁間距離：18.29m、投球距離：14.02m
  - (2) 距離の誤りが試合中に発見された場合は、次のインニングの開始前に誤りを訂正して試合を続ける。
4. 打者席・捕手席・次打者席・コーチズボックス・ファールライン・スリーフットレーンを引く。  
(公：2-3項)
5. ダブルベースを使用する。 (公：2-4項)

### 2-3. 審判担当チームの責務

1. 審判担当チームは、担当する試合において、以下の責務を担う。
  - (1) 球審・塁審の担当  
(注) 球審1人・塁審3人の4人制が望ましい。ただし、やむを得ず3人制・2人制で行う場合、必要なジャッジを欠かすことのないように審判員の連携に注意すること。
  - (2) 試合時間の管理
  - (3) 試合球の管理
  - (4) 公式記録用紙(得点表)の管理  
(注) 公式記録用紙にスコアを記入し、試合終了後、対戦チームの両代表者から確認サインをもらうこと。確認サインの記入をもって、記入されたスコアを公式記録とする。

### 2-4. 告知

2. 審判員は、試合開始前の整列で、グラウンドルールを明確に告知する。
  - (1) 境界線(ボールデッドライン)の確認  
(注) 小菅A・B面のライト側のボールデッド判定についての説明。
  - (2) 試合時間の確認  
(注) グラウンドの都合より、50分の試合時間が確保出来ないと判断した場合、審判は事前に両監督と申し合わせを行い、その試合に適用する試合時間を試合開始前に必ず告知すること。

### 2-5. 球審・塁審

1. 球審は、マスクをつけなければならない。 (公：10-1項 改)
2. 球審は、特別な理由が無い限りは交代できない。塁審の交代は可能とする。 (公：10-4項 改)
3. 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。 (公：10-3項)

## 2-6. 審判の義務

1. 以下のジャッジは、状況下において即時に行う。（公：10-1項 10-2項）
  - (1) 投球のストライク・ボール
  - (2) 打球のフェア・ファウル
  - (3) 走者のセーフ・アウト
  - (4) タイムの宣告（ボールデッドを含む）
  - (5) 離塁アウトの宣告
  - (6) インフィールドフライの宣告
  - (7) 不正投球の宣告
  
2. アピールプレイは、アピールがあつてから適切な処置をする。  
正しいアピールがなさらなければ、アウトにはならない。（公：1-2項 10-1項）
  - (1) 走者が塁を空過をしたとき
  - (2) タッチアップが早すぎたとき
  - (3) 打順誤り
  - (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
  - (6) 代替プレイヤー違反
  - (7) 再出場違反
  - (8) DP違反
  
3. 難解なプレーが起こったときや、判断の難しいジャッジに関しては、審判員はいつでも他の審判員と協議してよい。（公：10-1項 改）
4. プレイの進行中は、投手が投球動作に入ってから、進行中のすべてのプレイが完了するまでは、タイムは宣告してはならない。（公：10-6項）
5. 重大な負傷と判断した負傷者がでた場合は、プレイが完了する前にタイムを宣告できる。走者には審判員の判断により、その走者が達していたと思われる塁が与えられる。（公：10-6項）

## 2-7. フェア地域の境界線外に出た打球判定

1. フェア地域とファール地域の境界線（ボールデッドライン）は、ベンチの前面両端の延長上とする。
2. 外野後方のグラウンドの境界線（ボールデッドライン）は以下とする。  
小菅A面：木などを含む茂み（ブッシュ）の境界  
小菅B面：歩道手前の縁石ブロック
3. フェアの飛球が、地面に落ちる前に、フェア地域の境界線外に出たときは、本塁打。地面に触れてから境界線外にでたときは、全走者に、投球時に占めていた塁から2個の安全進塁権（エンタイトルツーベース）とする。（公：8-4項）
4. 外野後方の、茂みや草の中に打球が入り込み、野手がボールをすぐに処理できないと審判員が判定した場合、全走者に、投球時に占めていた塁から2個の安全進塁権（エンタイトルツーベース）とすることができる。
5. 小菅A面後方の木や枝が、境界線内にせり出しているなどの状態を問わず、フェアの飛球が、木や枝にダイレクトで当たった場合、本塁打とする。
6. フェアの打球が、小菅B面後方のトイレの下に入り込んだ場合、全走者に、投球時に占めていた塁から2個の安全進塁権（エンタイトルツーベース）とする。

## 2-8. 決定権・抗議

1. 全てのジャッジは、審判員が決定権をもつ。
2. 試合中、抗議できるのは監督（チームの代表者）のみである。（公：11-2項 改）
3. 抗議に関する意図の通告は、次の投球動作に入るまでか、守備者の全員がフェア地域を離れるまでに、速やかになさなければならない。（公：11-3項）
4. 当リーグの審判員は、資格を持つ公式審判員ではないため、判定において、ルールの解釈や適用が誤っている場合でも、試合の流れを著しく妨げたり、長時間に渡る執拗な抗議は禁止とする。

### 3. 試合と打ち合わせ

#### 3-1. 棄権・不戦

1. 試合当日の開始時刻までに、9人揃わない場合の、他チームからの助っ人の貸し借りは禁止とする。人数が揃わない場合は没収試合とし、揃わないチームの不戦敗とする。
2. 不戦試合は、不戦勝利チームの選手9名以上・審判担当者1名以上が、現地にて整列・宣告を行い、不戦試合の成立とする。
3. 前日までに、人数が揃わずに試合を棄権する場合、試合前日18時までに、監督（代表者）間専用の連絡先（※LINEのグループ）に棄権を申し入れ、該当チームの不戦敗とすることができる。前日までに棄権を申し入れた場合、その時点で不戦試合の成立とし、試合当日の不戦勝利チームの整列・宣告は行わない。
4. 棄権・不戦による影響で、当日、審判担当のみとなった場合、担当試合の審判は責任を持って行うこと。ただし、事前に他チームに打診のうえ、交代の了承が得られた場合に限り、審判担当チームを交代しても構わないこととする。
5. 当日・前日までの天候不良などで、不戦試合が中止になった場合、勝敗に影響せず、中止とする。

#### 3-2. 攻守の決定

1. 先攻は、昨年度の下位チームとし、対戦2試合目以降は、先攻後攻を交互に入替えて行う。
2. 対戦カードが雨天等で中止になったとき、それ以降に同カードの試合が予定されていても、監督会議にてあらかじめ決められた先攻後攻の変更は行わない。

#### 3-3. ベンチの使用

1. 先攻チームが3塁側ベンチを使用する。
2. 先攻後攻の都合で、同グラウンドで同チームが、試合ごとにベンチの移動が生じるとき（ダブルヘッダーなど）は、対戦相手の了承を得れば、ベンチを入替えても構わない。

#### 3-4. 正式の試合

1. 試合時間は、試合開始時間（プレイボールの宣告）から、原則50分とする。  
（注）アウト・ボールカウントを問わず、原則50分で打ち切りとする。  
（注）ただし、投球動作に入ったのちに試合終了時間となった場合は、その投球による一連のプレイまでを有効とする。  
（注）グラウンドの都合より、やむを得ず、50分の試合時間が確保出来ない場合、審判と両監督で事前に申し合わせを行い、その試合に適用する試合時間で行う。
2. 時間内に7回を終了するか、イニングの途中等に関わらず試合終了宣告の時点でのスコアで、試合終了とする。
3. 7回終了後、または終了宣告の時点で同点の場合は、引き分けとする。
4. タイブレーク・サスペンデッドゲームは採用しない。

#### 3-5. コールドゲーム

1. 降雨・その他、突発的な事情などにより、試合の継続が不可能と判断された場合、イニングに関係無く、試合開始から30分未満であればノーゲーム、30分以上を経過していれば試合成立とする。
2. 得点差コールドゲームは採用しない。

### 3-6. 特例による内規（ローカルルール）の適用

1. 夏季中における公式戦の開催において、猛暑の影響による危険を回避することを目的とし、以下の特例を適用することができる。

- (1) 給水タイムの実施

(注) 必要に応じて、実施時間や実施回数などの制限をせず、積極的な給水タイムを実施し、健康維持に努めること。

(注) 給水タイムは、試合時間に含む（※試合時間を止めない）こととする。

- (2) 不戦引き分けの適用

(注) 試合前、または試合開始から30分未満で、猛暑による影響で危険と判断した場合、試合を中止し、不戦引き分けとすることができる。

(注) 不戦引き分けによるスコアは、「0-0」とする。

(注) 試合開始から30分以上経過したのち、試合を中止にした場合は、コールドゲームとする。

### 3-7. 打ち合わせ（チャージドカンファレンス）

2. 監督またはコーチが「タイム」を要求してメンバーと打ち合わせすることをいう。（公：5-8項）

- (1) 攻撃側の打ち合わせは、1イニング中に1回行うことができる。

- (2) 守備側の打ち合わせは、1回から7回までの間に3回行うことができる。

### 3-8. グラウンドの整備

1. 試合終了後のグラウンド整備は、試合の勝敗に関わらず、対戦した両チームで迅速に行う。



## 4. プレイヤーと交代

### 4-1. 打順表（ラインアップカード）・試合球

1. 打順表（2枚）と試合球（1個）は、試合開始前に審判員に提出する。
2. 一度提出された打順表の打順は変更できない。（公：4-2項 7-2項）
3. 打順表には、チーム名、守備位置、選手名、背番号、控え選手を記入する。（公：4-2項）
4. 打順表に記載のない控え選手は出場できない。（公：4-2項）

### 4-2. プレイヤー

1. チームは9人、指名選手（DP・FP・EH）を採用した場合は、最大11人（打者は10名）で編成する。（公：4-3項 改）
2. 指名選手（DP・FP・EH）を起用することができる。（公：4-3項 4-5項 改）
3. 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（リエントリー）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。（公：4-6項）
4. 試合中、プレイヤーが出血した場合、または頭部外傷（頭部への死球や頭部・頸部に送球・打球が当たった場合、打撃時・走塁時・守備時のいかなる場面において）が発生した場合、代替プレイヤー（リスペイスメントプレイヤー）を使用できる。（公：4-10項）
5. 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、走者となった時、投手・捕手の代わりにテンポラリーランナーを使用できる。（公：4-11項）

### 4-3. テンポラリーランナー（公：4-11項）

1. 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、走者となった時、投手・捕手の代わりにテンポラリーランナーを使用することができる。
  - (1) テンポラリーランナーと交代させるかどうかは、攻撃側チームの選択である。
  - (2) 二死後であれば、いかなる時点でもテンポラリーランナーを使用することができる。
  - (3) テンポラリーランナーを使用するときは、塁上の走者以外の選手で、打順が最後に回ってくる者をテンポラリーランナーとする。

（注）テンポラリーランナーに間違った選手が出た場合には、正しい選手と交代させる。（それに対するペナルティはない）

### 4-4. エクストラヒッター（EH）

1. EHは、打撃専門のプレイヤーであり、守備位置につくことはできない。
2. EHを採用する場合、試合開始から試合終了まで継続しなければならない。試合途中で、EHを解除したり、EHを起用することはできない。
3. EHは、いつでも代打者・代走者と交代できるが、交代したプレイヤーが次のEHになる。交代できるプレイヤーは、その試合に出場していない控え選手のみで、出場しているプレイヤーとEHを入れ替わったり、EHの打順を変更することはできない。
4. EHは、他のプレイヤーと同様に、スターティングメンバーであれば、一度に限り元の打順に戻り再出場（リエントリー）できる。

## 5. 用具

### 5-1. バット

1. 3号（ゴムボール用・ゴム・革ボール用）、JSA検定マークが入っているものを使用しなければならない。（公：3-1項）
2. 変造バットなど、オフィシャルルールで禁止されているバットは使用できない。（公：3-1項）

### 5-2. ボール（試合球）

1. 3号（ゴムボール）を使用する。（公：3-2項）
2. 試合で使用する球（試合球）は、検定落ち球（スリケン）でも可とする。  
（注）試合球は、検定球・スリケンを問わず、未使用の球（新球）を使用すること。  
（注）試合球は、ナガセケンコー製を推奨、とする。

### 5-3. グラブとミット

1. グラブは、全てのプレイヤーが使用してよいが、ミットは捕手と一塁手だけが使用できる。ミットとは親指部分以外がまとまった形状のグラブのことである。（公：3-3項）
2. 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。（公：3-3項）
3. 他のプレイヤーは、どのような色のグラブを使用してもよい。（公：3-3項）

### 5-4. 靴（シューズ）

1. 試合に出場する選手は、スパイクか運動靴を着用すること。
2. 金属製スパイク・セラミック製スパイクの使用を禁止する。（公：3-4項）

### 5-5. マスク・プロテクター・レガーズ・ヘルメット

1. ヘルメット・捕手用ヘルメットは、JSA（またはJSBB）の検定マークが入っているもの、捕手用マスクは、SGマークが入っているものを使用する。（公：3-5項 改）
2. 捕手は、マスク・ヘルメット・ボディプロテクター・膝当て付きレガーズを着用すること。（公：3-5項 改）
3. 打者・打者走者・走者・次打者は、同色のヘルメットを着用すること。（公：3-5項）
4. 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。（公：3-5項）

### 5-6. ユニフォーム

1. チームの選手のユニフォーム・帽子は、同色・同意匠でなければならない。ただし、様々な都合で、異なるユニフォーム・帽子を使用する選手がいる場合、試合開始前に、審判員・対戦相手の許可を得れば認められる。（公：3-7項 改）
2. 背番号は、監督・コーチ・プレイヤーに限らず、自由な番号を付けてよい。
3. 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く、無帽でもよい。（ただし、プラスチック製のバイザーなど、怪我をさせる可能性のあるものは安全性の面から使用を禁止する。）（公：3-7項）

### 5-7. アンダーシャツ・アームスリーブ

1. プレイヤーのアンダーシャツ・アームスリーブは同色であることが望ましいが、試合の進行を妨げるものでない限り、種類、色、アームスリーブの片腕のみの使用などの制限を設けず、自由に着用してもよい。（公：3-7項 6-5項 改）

## 6. 投球

### 6-1. 投球

1. 投手は、ソフトボール公式規約に定められている、正しい投球を行うこと。

### 6-2. 準備投球（公：6-9項）

1. 初回と投手が交代したときは、5球以内、次回からは3球以内とする。
2. 準備投球は1分間を限度とし、審判員は「残り1球」と制限することができる。
3. 同一イニング中に交代した投手が、再び投手に戻るときは、準備投球は認められない。

### 6-3. 故意四球（公：6-8項）

1. 故意四球は、監督・投手・捕手が、球審に通告することができる。
2. 通告は、打席の初めでも、いかなるボールカウントのときでも行うことができる。
3. 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。

### 6-4. 20秒ルール（公：6-3項 7-5項）

1. 投手は球を受けるか、球審がプレイの指示をしたのち、20秒以内に次の投球をしなければならない。

状況	処置
球審がプレイの指示をしたのち、20秒以内に次の投球をしなかったとき。	ボールデッド。 打者に対してワンボールが宣告される。 (不正投球ではない。)

### 6-5. 無効投球（ノーピッチ）（公：6-10項）

1. 以下の場合の投球は、ボールデッドで無効投球となり、その投球にともなう全てのプレイは無効になる。
  - (1) ボールデッド中に投球したとき。
  - (2) 打者がまだ打撃姿勢をとっていないとき。（クイックリターンピッチ）
  - (3) 離塁アウトになったとき。
  - (4) 何らかの野次や行為で不正投球をさせようとしたとき。

### 6-6. 投球動作中に球がスリップした場合（公：6-11項）

状況	処置
投球動作中に投手の手から球がスリップしたとき。	ボールインプレイ。 打者に対してワンボールが宣告される。 各走者はアウトになる危険を承知で進塁できる。

### 6-7. 不正投手（イリーガルピッチャー）（公：6-12項）

1. 打ち合わせ違反で不正投手となった投手は、その試合では再び投手として登板することはできない。  
(投手以外の守備につくことはできる)

6-8. 不正投球（公：6-1項 6-3項 6-4項 6-5項 6-6項 7-5項）

状況	処置
球を持たずに、投手板上またはその付近で投球姿勢をとったとき。	【 打者が打たなかった場合 】 (空振り、投球前のときを含む)
両手を離さずに投手板に触れたとき。	ディレードデッドボール。
投手板上で両手を離さずに、捕手のサインを見たとき。	打者に対してワンボールが宣告される。 走者がいる場合、走者に1個の安全進塁権。
投球動作に入るとき、2秒以上、5秒以内、身体を完全に停止していないとき。	※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。走者が正しく進塁すれば、その進塁は認められる。
投球姿勢に入ったのち、球を片手から離して前後左右に揺すったり、再び両手に戻したとき。	
一つの投球動作でウインドミルとスリングショットを組み合わせたり、途中で停止したり、逆回転したり、まぎらわしい投球動作をしたとき。	【 打者が打った場合 】
ウインドミルの投球で、腕を2回転したとき。	ディレードデッドボール。
打者に対して下手投げで、手と手首が体側線を通過せずに球を離したとき。	攻撃側の監督にプレイの結果を生かすか、不正投球を取るかの選択権が与えられる。
打者に対して自由足を一步前方に踏み出すと同時に、投球をしなかったとき。	(不正投球が死球になった場合は、攻撃側の監督に選択権は与えられず、打者には一塁への、走者には1個の安全進塁権が与えられる。)
自由足を踏み出す範囲が、投手板の両端の前方延長線を外れていたとき。	※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。
軸足を投手板から持ち上げて、再び置き直したとき。	
投手板から軸足をずらして（投手板から離れた地点から）投球を開始し、投手板以外の地点を蹴り出して投球したとき。	
球を離したのち、投球動作を続けたとき。	【 不正投球を不正打球をした場合 】
投球姿勢に入ったのち、打者の打撃を阻止するために故意に球を落としたり、転がしたり、弾ませたりしたとき。	「不正投球」が優先される。
投球する手の指にテープを巻いたり、リストバンド、腕輪、またはこれに類するものを着用したとき。	
ロジン以外の異物を球につけたとき。	
捕手が、投球で投手が球を離すまで、捕手席内にいなかったとき。	
捕手が、無走者のとき、各投球後、投手に直接返球しなかったとき。（打者が三振したとき、打者走者になったときを除く）	
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、打者を故意に惑わすような行為をしたとき。（ボールデッドその守備者は退場になる。）	

## 7. 打撃

### 7-1. 打撃

1. 打者は、ソフトボール公式規約に定められている、正しい打撃を行うこと。

### 7-2. 打者（公：7-1項 7-3項）

1. 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。
2. 投球が始まる時は、完全に両足を打者席内に置かなければならない。
3. 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。
4. 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ければならない。  
（公：7-3項 4 例外を除く）
5. 次打者は、次打者席内で待機しなければならない。なお、打者の右打席・左打席を問わず、自チーム側の次打者席内で待機すること。（三塁から本塁に進塁してくる走者に指示を与えるとき、打球・送球を避けるときを除く）

### 7-3. 不正打撃（公：7-4項 7-6項）

状況	処置
球審がプレイを指示したのち、打者が10秒以内に打撃姿勢をとらなかったとき。	ボールデッド。 打者に対してワンストライクが宣告される。
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、投手が投球したとき。	ボールデッド。 投球に対する「ストライク」または「ボール」が宣告される。
片足でも完全に打者席の外に踏み出したり、本塁に触れたりして打ったとき。	ボールデッド。 打者はアウトになる。
打者席外に足を完全に踏み出し、再び打者席内に戻って投球を打ったり、バットに当たったりしたとき。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• バットに当たらなかったときは、不正打球にはならず、ボールインプレイである。</li> </ul>	走者は投球時に占めていた塁に戻らなければならない。
バットを手から離して打ったとき。	
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。	
打者が不正バット・変造バットを持って打者席に入ったとき。	ボールデッド。 打者はアウトになる。（変造バットのときは退場となる） 走者は投球時に占めていた塁に戻らなければならない。 <ul style="list-style-type: none"> <li>• 「不正投球」を「不正バット」で打ったときは、打者がアウトになる。</li> </ul>
打者、または監督・コーチや攻撃側のメンバーが故意に打者席のラインを消したとき。	ボールデッド。 打者に対してワンストライクが宣告される。

- |  |   |
|--|---|
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>• 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、次の打者のプレイヤーに対してワンストライクが宣告される。</li></ul> |
|--|---|

## 8. 走塁

### 8-1. 走塁

1. 走者・打者走者は、ソフトボール公式規約に定められている、正しい走塁を行うこと。

### 8-2. 塁の占有権（公：8-3項）

1. 走者や打者走者が、正しく次の塁に触れるまでか、後位の走者のために塁を空けざるを得なくなるまで続く。
2. 2人の走者が同時に同一の塁を占めてはならない。最初に正しくその塁を占めた前位の走者に占有権がある。後位の走者は触球されるとアウトになる。（ただし、フォースの場合は後位の走者に占有権がある。）

### 8-3. 移動ベース（公：8-3項）

1. 走者が、ベースを各塁の正規の位置から移動させたときは、各塁の正規の位置（ベースが固定してあった地点）に触れなければならない。

### 8-4. 第3ストライクルール（振り逃げ）（公：8-1項）

1. 無死または一死で走者が一塁にいないとき、または二死のときは一塁に走者がいても、捕手が第3ストライクの投球を捕球できなかったとき、打者はアウトになる危険を承知で進塁できる。  
（注）第3ストライクとなる投球がバウンドし、それを捕手が捕球した場合も第3ストライクルールの適用を受け、いわゆる「三振振り逃げ」の状態となる。

### 8-5. インフィールドフライ（公：8-2項）

状況	処置
無死または一死で、走者一・二塁、もしくは満塁で、打者が内野に打ち上げた飛球で（ラインドライブ、バント飛球は除く）、野手が容易に守備できる飛球を打ち上げたとき。	ボールインプレイ。 飛球中に、審判がインフィールドフライを宣告した場合、その走者はアウトになる。他の走者はアウトになる危険を承知で進塁できる <ul style="list-style-type: none"><li>• インフィールドフライの宣告は、飛球中に行わなければ無効になる。</li></ul>

### 8-6. 離塁違反（公：8-6項）

状況	処置
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。 その走者はアウトになる。 投球は無効で、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。 <ul style="list-style-type: none"><li>• 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。ほぼ同時の場合は、本塁に近い方の走者がアウトになる。</li><li>• 「不正投球」と「離塁違反」の宣</li></ul>

	告がほぼ同時であったときは「不正投球」を適用する。
--	---------------------------

8-7. 走塁違反（公：8-2項 8-6項）

状況	処置
打者走者になったが、一塁に向かわずにベンチに入ったとき。 (死球での治療・交代の場合を除く。)	ボールインプレイ。 打者走者はアウトになる。
打者走者が、野手の触球を避けようとして本塁の方向に後ずさりしたとき。	ボールデッド。 打者走者はアウトとなる。
一塁で通常プレイが行われているとき、打者走者がダブルベースの白色ベースで守備者と接触したとき。	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。
走者が野手のタッチプレーを避けようとして、走路の両側0.91m以上(3フィート以上)離れて走ったとき。 <ul style="list-style-type: none"> <li>走路上で野手が守備動作をしているときは、その野手の前方または後方に0.91m以上離れて走ってもよい。</li> </ul>	ボールインプレイ。 その走者はアウトになる。
ボールデッド中、走者に帰塁の義務が生じたとき、その走者があえて帰塁しなかったとき。	
走者がタッチアップするとき、塁の後方からランニングスタートしたとき。	
走者が塁を離れ、進塁する意思を明らかに放棄してベンチに入ったり、境界線外へ出たとき。	
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。	ボールインプレイ中、ボールデッド中にかかわらず、その走者はアウトになる。
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。 <ul style="list-style-type: none"> <li>安全進塁権で進塁しているときも、追い越しアウトは適用される。</li> </ul>	
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。 <ul style="list-style-type: none"> <li>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。進塁中の走者はそのまま走塁を続けてよい。</li> <li>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。</li> </ul>	ボールデッド。 その走者はアウトになる。
走者が逆に走塁して守備側を混乱させたり、侮ったり、からかったりしたとき。	ボールデッド。 その走者はアウトになる。 他の走者は、違反行為発生時に占めていた塁に戻らなければならない。目に余る違反行為のときは退場になる。



8-8. 走者・審判員にボールが触れたとき（公：8-1項 8-2項 8-4項 8-項）

状況	処置	
<p>フェアボールが、打者走者の持っているバットや身体に触れたとき。（または、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。）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>打者席内に両足を残している打者の、身体や持っているバットに打球が触れたときはファウルボールである。</li> </ul>	<p>ボールデッド。 打者走者はアウトになる。 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。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> </ul>	
<p>フェアボールが、審判員の身体または衣服に触れたとき。</p>	<p>投手・内野手に触れる前、または、投手を除く内野手を通過する前に触れた場合</p>	<p>ボールデッド。 打者走者に一塁への安全進塁権。 他の走者はフォースの場合を除き、投球時に占めていた塁に戻らなければならない。</p>
	<p>投手・内野手に触れた後、または内野手を通過した後に触れた場合</p>	<p>ボールインプレイ</p>
<p>フェアボールが、塁上（触塁中）の走者に触れたとき。</p>	<p>守備者が塁より前方で守備しているとき触れた場合</p>	<p>ボールインプレイ</p>
	<p>守備者が塁より後方で守備しているとき触れた場合</p>	<p>ボールデッド。 その走者はアウトではなく、打者走者には一塁への安全進塁権。 他の走者はフォースの場合を除き、投球時に占めていた塁に戻らなければならない。</p>
<p>フェアボールが、離塁中の走者に触れたとき。</p>	<p>打球を処理しようとしている野手または打球に触れて、たとえ偶然であっても守備の妨害になったとき</p>	<p>ボールデッド。 その走者はアウトになる。 打者走者に一塁への安全進塁権。 他の走者はフォースの場合を除き、投球時に占めていた塁に戻らなければならない。</p>

	投手・内野手に触れる前、または、投手を除く内野手を通過する前に触れた場合	ボールデッド。 その走者はアウトになる。 打者走者に一塁への安全進塁権。 他の走者はフォースの場合を除き、投球時に占めていた塁に戻らなければならない。
	投手・内野手に触れた後、または内野手を通過した後に触れた場合	ボールインプレイ
	一度塁に触れて反転したボールが触れた場合	フェア地域で触れたときは、ボールデッドになり、走者はアウトになる。 (内野手を通過した直後の場合は、この打球に対して他のいずれの内野手も守備する機会がなかったときに限り、走者はアウトにならない。)  ファウル地域で走者に触れた場合は、その走者はアウトにならず、ボールインプレイである。
インフィールドフライが宣告された打球が、走者に触れたとき。	塁上（触塁中）の走者に触れた場合	ボールデッド。 走者はセーフ。
	離塁中の走者に触れた場合	ボールデッド。 その走者もアウトになる。
走者が内野手の処理し損なった打球を故意に蹴ったとき。	ボールデッド。 その走者がアウトになる。 打者走者には一塁までの安全進塁権。 他の走者はフォースの場合を除き、妨害発生時に占められていた塁に戻らなければならない。	
審判員の用具・審判服または攻撃側のプレイヤーのユニフォームの中に球が入ったり、挟まったりしてプレイの続行が不可能となったとき。 <ul style="list-style-type: none"> <li>守備側のプレイヤーのユニフォームまたは用具の中に球が入ったり、挟まったときは、ボールインプレイである。</li> </ul>	ボールデッドになり、審判員の判断により、それ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。	

### 8-9. 故意落球（公：8-2項）

状況	処置
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（バント飛球および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。	<p>ボールデッド。 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らなければならない。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ ショートバウンドでの捕球は故意落球とみなさない。</li> <li>・ インフィールドフライには適用しない。</li> <li>・ 外野への飛球には適用しない。</li> </ul>

### 8-10. ボールが境界線外に出たとき（公：8-4項）

状況	処置
フェアの飛球が、地面に落ちる前に、フェア地域の境界線外に出たとき。 (注) P5 2-7 ローカルルール補足	ボールデッド。 全走者に本塁までの安全進塁権（ホームラン）
フェアボールが地面に触れて、バウンドしたり、転がったりして、境界線外にでたとき。 (注) P5 2-7 ローカルルール補足	ボールデッド。 全走者に、投球時に占めていた塁から2個の安全進塁権。
フェアの飛球が、野手に触れたのち、地面に落ちる前に境界線外に出たとき。 (注) P5 2-7 ローカルルール補足	フェア地域の境界線外に出た場合 ボールデッド。 全走者に本塁までの安全進塁権（ホームラン）
	ファール地域の境界線外に出た場合 ボールデッド。 全走者に2個の安全進塁権。
暴投あるいは捕逸した球が、バックネットの下に入ったり、挟まったり、境界線外に出たとき。（捕手または他の野手に触れてから境界線外に出たり、ブロクトボールになったときも含む。）	ボールデッド。 走者には1個の安全進塁権。 （その投球で、打者が四球を得た場合には一塁までの安全進塁権が与えられる。）
インプレイの送球が、境界線外に出るか、ブロクトボールになったとき。	ボールデッド。 走者には野手の手から球が離れた時の走者の位置から、2個の安全進塁権。 <ul style="list-style-type: none"> <li>・ フライ・ライナーが捕球されたときの送球が境界線外に出るか、ブロクトボールになったときは、投球時に占めていた塁から2個の安全進塁権。</li> </ul>
野手が触球しようとした球が手から離れて、境界線外に出たとき。	ボールデッド。 すべての走者に球が境界線外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。

野手がボールインプレイの球を持ったまま、無意識に境界線外に出たとき。	ボールデッド。 すべての走者に野手が境界線外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。
野手がボールインプレイの球を故意に境界線外に出したと審判員が判断したとき。	ボールデッド。 すべての走者にそのとき達していた塁から、さらに2個の安全進塁権。

8-11. 不正捕球・不正触球（公：8-4項）

状況	処置	
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・送球・フェアボールに投げ当てたり、捕ったりしたとき。	投球のとき	ディレードデッドボール。 走者・打者走者は、投球時に占めていた塁から1個の安全進塁権。
	送球のとき	ディレードデッドボール。 走者・打者走者は、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。
	フェアボールのとき	ディレードデッドボール。 走者・打者走者は、投球時に占めていた塁から3個の安全進塁権。 不正な捕球・触球がなければ、打者走者が本塁まで達することができ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。

## 9. 妨害

### 9-1. 走塁妨害（公：8-4項）

状況	処置
<p>以下の状況で、野手が走者の走塁を妨害し、走塁妨害が発生したとき（ランダウンプレイを含む）。</p> <p>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。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>野手が球を持っていないとき。</li> <li>野手が打球の処理をしようとしていないとき。</li> <li>野手が空タッチをしたとき。</li> <li>野手が球を持って、走者を塁（ベース）から押し出そうとしたとき。</li> <li>走者が塁に達しようとしているとき、または帰塁しようとしているとき、野手は塁の前縁を空けなければならない。これにより走者が塁に触れることができなくなったとき。</li> </ul>	<p>ディレードデッドボール。</p> <p>走塁を妨害された走者および他の走者は、審判員の判断により走塁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。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>走者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。</li> </ul>

### 9-2. 打撃妨害（公：6-4項 8-1項 8-4項）

状況	処置
<p>打者が打つのを捕手や他の野手が妨害したとき。</p>	<p>ディレードデッドボール。</p> <p>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（他の走者はフォースの場合を除いて進塁できない。）、プレイの結果を生かすかの選択権が与えられる。</p> <p>ただし、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。</p>
<p>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、捕手または他の野手が本塁を踏んだり、その前に立ったり、打者やバットに触れ、打撃を妨害したとき。</p>	<p>ボールデッド。</p> <p>打者には打撃妨害で一塁までの安全進塁権。各走者には不正投球で1個の安全進塁権。</p>

### 9-3. 守備妨害

#### 1. 打者（打者走者）による妨害（公：7-6項 8-2項）

状況	処置
<p>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。または、打者が打者席内にいても、故意に捕手を妨害したり、本塁上のプレイを妨害したとき。</p>	<p>ボールデッド。</p> <p>打者はアウトになる。</p> <p>走者はボールデッドになったときに占めていた塁に戻らなければならない。</p>

<p>打者走者がスリーフットレーンの外側を走って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審判員が判断したとき。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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ンの外側を走ってもよい。</li> </ul>	<p>ボールデッド。 打者走者はアウトになる。 他の走者は、直接プレイのときは投球時に占めていた塁に、介在プレイがあったときは妨害発生時に占めていた塁に戻らなければならない。</p>
<p>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。（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とき）</p>	<p>ボールデッド。 打者走者はアウトになる。 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。 ただし、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。</p>
<p>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。</p>	<p>ボールデッド。 打者走者はアウトになる。 本塁に向かってきた走者もアウトになる。 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。</p>

## 2. 走者による妨害（公：7-6項 8-2項 8-6項）

状況	処置
<p>走者が打球を処理しようとしている野手（野手が打球に対する守備をはじめて、捕球し、送球するまでのプレイをいう）を妨害したり、あるいは送球を故意に妨害したとき。</p>	<p>ボールデッド。 走者はアウトになる。 打者走者には一塁までの安全進塁権。 他の走者はフォースの場合を除き、妨害発生時に占められていた塁に戻らなければならない。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>この妨害が明らかにダブルプレイを阻止しようとするものであると審判員が判断したときは、これに直接関連する走者、または打者走者もアウトになる。ただし、ファウル飛球を捕球しようとしている野手を、走者が妨害したときは、その走者はアウトで打者はファウルボールとして打撃を継続する。</li> <li>走路上を走っていた走者が、打球を処理しようとしている野手または打球に触れて守備の妨害になったときは、たとえ偶然であっても走者アウトである。</li> </ul>

<p>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側のプレイを妨害したとき。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>アウトになった走者が、走り続けて送球を誘うのも妨害行為の一種である。</li> </ul>	<p>ボールデッド。 本塁に最も近い走者がアウトになる。</p>
<p>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衝突したとき。</p>	<p>ボールデッド。 その走者はアウトになる。 他の走者は、違反行為発生時に占めていた塁に戻らなければならない。目に余る違反行為のときは退場になる。</p>

### 3. 攻撃側のメンバーによる妨害（公：7-1項 8-2項 8-6項）

状況	処置
<p>次打者が打球に対する守備を妨害したとき。</p>	<p>ボールデッド。 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、本塁にもっとも近い走者がアウトになる。他の走者は妨害発生時に達していた塁に戻らなければならない。 飛球に対する守備を妨害したときは、打者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。</p>
<p>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。</p>	<p>ボールデッド。 走者がいない場合、打者走者はアウトになる。 走者がいる場合は、打者走者をアウトにしないで、本塁にもっとも近い走者がアウトになる。 ただし、走者が妨害した場合はその走者がアウトになる。 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。打者走者以外がアウトになった場合は、打者はファウルボールとして打撃を継続する。</p>
<p>攻撃側のメンバーが、ベンチから出て走者の進塁しようとしている塁の近くに立ったり、あるいはその周辺に集まったりして野手を混乱させ、プレイを困難にしたとき。</p>	<p>ボールデッド。 プレイの対象者がアウトになる。</p>
<p>野手が打球あるいは送球を処理しようとしているとき、三塁付近のベースコーチが、塁線上かあるいはその近くを本塁の方向へ走り出し、本塁への送球を誘ったとき。</p>	<p>ボールデッド。 本塁に最も近い走者がアウトになる。</p>
<p>ベースコーチおよび攻撃側のメンバーが送球を故意に妨害したとき、または守備側のプレイを妨害したとき。</p>	<p>ボールデッド。 本塁にもっとも近い走者がアウトになる。</p>

4. チームメンバー以外による妨害（公：8-2項 8-4項 8-5項）

状況	処置
<p>球審が捕手の盗塁を防止する為の送球やピックオフプレイを妨害したとき。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>投球が暴投か捕逸になったのち、それを処理した捕手からの送球が球審に当たったときは妨害とはみなさない。</li> </ul>	<p>ディレードデッドボール。 走者がセーフのときはボールデッドになる。 走者はボールデッドになったときに占めていた塁に戻らなければならない。 捕手の送球で走者がアウトになったときはボールインプレイになる。</p>
<p>チームメンバー以外の者が競技場内に入り、守備者が捕球できると審判員が判断した飛球を妨害したとき。</p>	<p>ボールデッド。 打者走者はアウトになる。 他の走者は、審判員の判断により妨害がなかったならば達していたと思われる塁が与えられる。</p>
<p>ボールインプレイの球が、競技場内に入りこんだチームメンバー以外の者に妨害されると審判員が判断したとき。</p>	<p>ボールデッド。 審判員の判断により、妨害がなかったら試合がどのように進行していたかが考慮され、適宜な処置がとられる。</p>



## 10. プレー状態・アピールプレイ

### 10-1. ボールインプレイ・ディレドデッドボール（公：9-1項 9-2項 9-3項）

状況	状態
球審が「プレイ」を宣告したとき。	ボールインプレイ
投球動作中に投手の手から球がスリップしたとき。	
投球が本塁に達する前に地面に触れたとき。	
打者に「ストライク」が宣告されたとき、および打者に「第3ストライク」が宣告されたとき。	
打者に「ボール」が宣告されたとき、および打者が四球を得たとき。 （故意四球はボールデッドになる。）	
打者がフェアボールを打ったとき。	
打者が打ってファウルチップになったとき。	
飛球が捕球されたとき。	
インフィールドフライが宣告されたとき。	
フェアボールが投手を含む内野手に触れたのち、あるいは投手以外の内野手を通じたのちに、フェア地域上またはファウル地域上で審判員や走者に触れたとき。	
打球が転がって、打者の落としたバットにフェア地域で触れたが、打者に妨害の意図がないと審判員が判断したとき。	
走者が塁の占有権を得たとき。	
走者が野手の触球を避けるために走路から3フィート以上離れて走ったとき。	
走者がタッチアウト、またはフォースアウトされたとき。	
走者が前位の走者を追い越したとき。	
走者が逆走塁をしているとき。	
走者のタッチアップが早過ぎたとき。	
走者が進塁を放棄してアウトを宣告されたとき。	
固定してあった塁（ベース）が移動したとき。	
送球が野手を通り抜けてプレイ可能な地域にとどまっているとき。	
送球が審判や攻撃側のプレイヤーに触れたとき。	
試合中断後プレイが再開され、走者が塁に触れに戻らないでアウトが宣告されたとき。	
ボールインプレイの球がグラウンド内に立ち入りを許されたものに触れたとき。	
送球が、偶然ベースコーチに当たったとき。	

他の走者以外のものが走者の体に触れ、走塁を援助したとき。	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)
ボールインプレイの投球・打球・送球が守備側のプレイヤーのユニフォームまたは用具の中に球が入ったり、挟まったとき。	
不正投球があったとき。	
打撃妨害があったとき。	
走塁妨害があったとき。	
野手がグラブ・ミット・帽子などを故意に投げて送球やフェアの打球に触れたとき。	
球審が捕手の塁への送球を妨害したとき。	

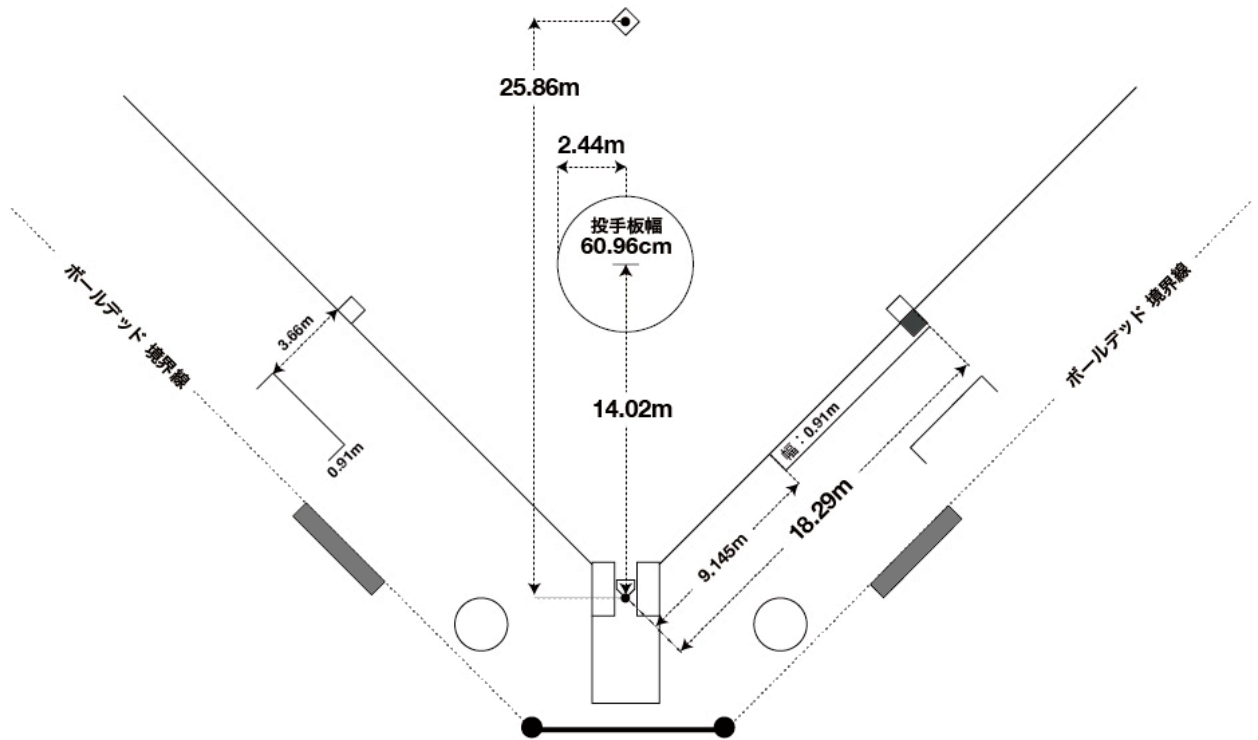
上記の、ボールインプレイ・ディレードデッドボール以外の、プレー状態は「ボールデッド」になる。

#### 10-2. アピールプレイ (公：7-2項 8-2項 8-3項 8-6項)

状況	効果
走者が塁を空過をしたとき。	アピールプレイ 正しいアピールがなさらなければ、アウトにはならず、プレーは継続される。 • アピールは、第3アウト後にも行うことができる。
飛球に対して走者の離塁が早過ぎたとき。 (タッチアップが早すぎたとき)	
打順誤りがあったとき。	
打者走者が一塁通過後に二塁へ向かおうとしたとき。	
無通告交代したとき。	
代替プレイヤー違反があったとき。	
再出場違反があったとき。	
DP違反があったとき。	

# 11. グラウンド図

## 11-1. グラウンド



## 11-2. 打席

