



## **TEAM MANUAL**

### チームマニュアル

2025年8月

### 部外秘

---

▶ 第1章 KSLの主なルール .....	P.3
1・順位の決定 .....	P.3
2・天候不良時の対応 .....	P.3
3・没収試合 .....	P.3
4・使用ベンチ .....	P.3
5・道具の規定 .....	P.4
6・試合の進行について .....	P.4
▶ 第2章 グラウンド .....	P.6
1・グラウンドの準備 .....	P.6
2・ボールデッドラインについて（※KSL内規） .....	P.7
▶ 第3章 投球 .....	P.8
1・投球の準備 .....	P.8
2・投球 .....	P.8
▶ 第4章 打撃・走塁 .....	P.10
1・打撃 .....	P.10
2・走塁 .....	P.11
3・アウト .....	P.11
4・安全進塁権 .....	P.14

▶ 第5章 審判担当について	.....	P.15
1・球審担当	.....	P.15
2・各墨審担当	.....	P.15
3・スコア・ボールボーイ担当	.....	P.15
▶ 第6章 球審	.....	P.17
1・準備投球（※投球練習）について	.....	P.17
2・球審の主な責務	.....	P.17
3・球審の担当における特殊な事例	.....	P.18
▶ 第7章 墨審	.....	P.20
1・全墨審共通の責務	.....	P.20
2・一墨審	.....	P.21
3・二墨審	.....	P.21
4・三墨審	.....	P.22
▶ 第8章 プレイの状態	.....	P.23
1・プレイの種類	.....	P.23
2・インプレー	.....	P.23
3・ディレードデッドボール	.....	P.24
4・ボールデッド（※攻撃側の影響によるボールデッド）	.....	P.26
5・ボールデッド（※守備側の影響によるボールデッド）	.....	P.28
▶ 第9章 ソフトボール独自の主なルール	.....	P.29
1・作戦について	.....	P.29
2・ダブルベース	.....	P.29
3・プレイヤーについて	.....	P.30
▶ 第10章 適用条件・特殊	.....	P.32
1・適用条件のあるケースルール	.....	P.32
2・無効投球	.....	P.34
3・アピールプレイ	.....	P.34
▶ ストライクゾーン	.....	P.36
▶ シチュエーション別対応リスト	.....	P.38

## 第1章 | KSLの主なルール

### 1・順位の決定

#### (1) 規定試合数

- ▶ (リーグの総試合数 ÷ 全チーム数) × 0.7

#### (2) 順位の優先

- ▶ 1・勝率 → 2・試合数 → 3・得失点差

(注) 優先の高い順に上位となります。勝率・試合数・得失点差 の全てが並んだ場合は「同位」となります。

### 2・天候不良時の対応

#### (1) 前日までの天候不良によるグラウンドコンディションの確認

- ▶ 第1試合 審判担当チームの現地確認

【補足】：現状、リーグでは、第1試合の開始時間2時間前までに、会長が現地確認を行っていますが、リーグのルールでは「第1試合の審判担当チーム」となっています。また、当日の明らかな悪天候を除き、必ず「現地確認」をお願いしています。

### 3・没収試合

#### (1) 前日までに人数が揃わない場合

- ▶ 前日（18時）までに棄権を申し入れた場合、申し入れた時点で不戦を成立とする

(注) 不戦となった試合が雨天中止となった場合、中止が優先され、不戦は取り消されます。

#### (2) 当日に人数が揃わない場合

- ▶ 試合前、または試合中に9人揃わない事態となった場合、不戦勝となるチームが9人揃った状態で整列を行い、没収試合の宣告を行います

(注) KSLの別チームに登録されている選手の貸し借りは禁止されています。

### 4・使用ベンチ

#### (1) 先攻チームが3塁側ベンチを使用する

(注) ダブルヘッダー等の組み合わせの状況により、先攻でも1塁側を使用する事があります。

## 5・道具の規定

### (1) ミット・グラブ

- ▶ キャッチャーミットは捕手のみ、ファーストミットは捕手・一塁手のみが使用できます
- ▶ 投手のグラブは、本体・グラブレース・ラベルなどに、白色は使用できません

### (2) バット

- ▶ ゴム用（3号）または木製で「JSAマーク」の入っているものに限ります

（注）2026年よりボールの規格が変更となる為、3号用または12インチ球用となります。

- ▶ 不正バット・変造バットは使用禁止

【補足】：グリップテープやエンドテープが一部でも剥がれています、グリップテープが螺旋状に貼られていない、二重になっている、など正規に巻かれていません、「不正バット」となります。

グリップ部分をフレアグリップ（※タイカップ状）などに加工していました、テープを巻きつけてグリップ部分を細工しているバットは「変造バット」となります。

### (3) シューズ

- ▶ 野球用かソフトボール用のスパイク、または運動靴に限ります

（注）金属刃のスパイクは使用できません

### (4) ヘルメット

- ▶ バッター、ランナーは必ずヘルメットを着用しなければなりません

- ▶ ヘルメットは「JSAマーク」の入っているヘルメットに限ります

（注）KSLでは内規で「JSBBマーク」のヘルメットも認められています。

- ▶ ヘルメットは両耳仕様でなければなりません

### (5) キャッチャー防具

- ▶ ヘルメット・レガース・プロテクター・マスクの4点を必ず着用しなければいけません

- ▶ マスクは「SGマーク」と、スロートガードが付いていないものは使用できません

## 6・試合の進行について

### (1) 「プレーボール」から 原則 50分打ち切り

- ▶ 7回制、アウトカウント・ボールカウントを問わず、原則50分で打ち切りとなります

- ▶ 投球動作に入ったのちに、試合終了時間となった（※タイマーが鳴った）場合は、その投球による一連のプレイまでが有効となります

【補足】：球審によって、タイマーが鳴った後に「ラストバッター」を認める事がありますが、そのラストバッターによって勝敗に影響しない事が絶対条件となります。

**(2) コールドゲーム**

- ▶ 降雨（猛暑）コールドのみで、得失点差コールドはありません
- ▶ 30分未満はノーゲーム、30分以上で試合成立となります

**(3) 負傷者等の対応**

- ▶ 出血している選手は出場できない為、止血の処置を待つか、代替選手を出さなければなりません  
(注) 基本的に、処置中は試合時間（※タイマー）は止めません。

**(4) 夏季の猛暑・酷暑による特例措置**

- ▶ 「不戦引き分け」  
当日の現地にて、猛暑・酷暑を理由に試合を中止すると判断した場合、「不戦引き分け」としてスコアレスの引き分けとする事ができます
- ▶ 給水タイムの実施  
実施にあたり、回数や時間に制限はありません

### 1・グラウンドの準備

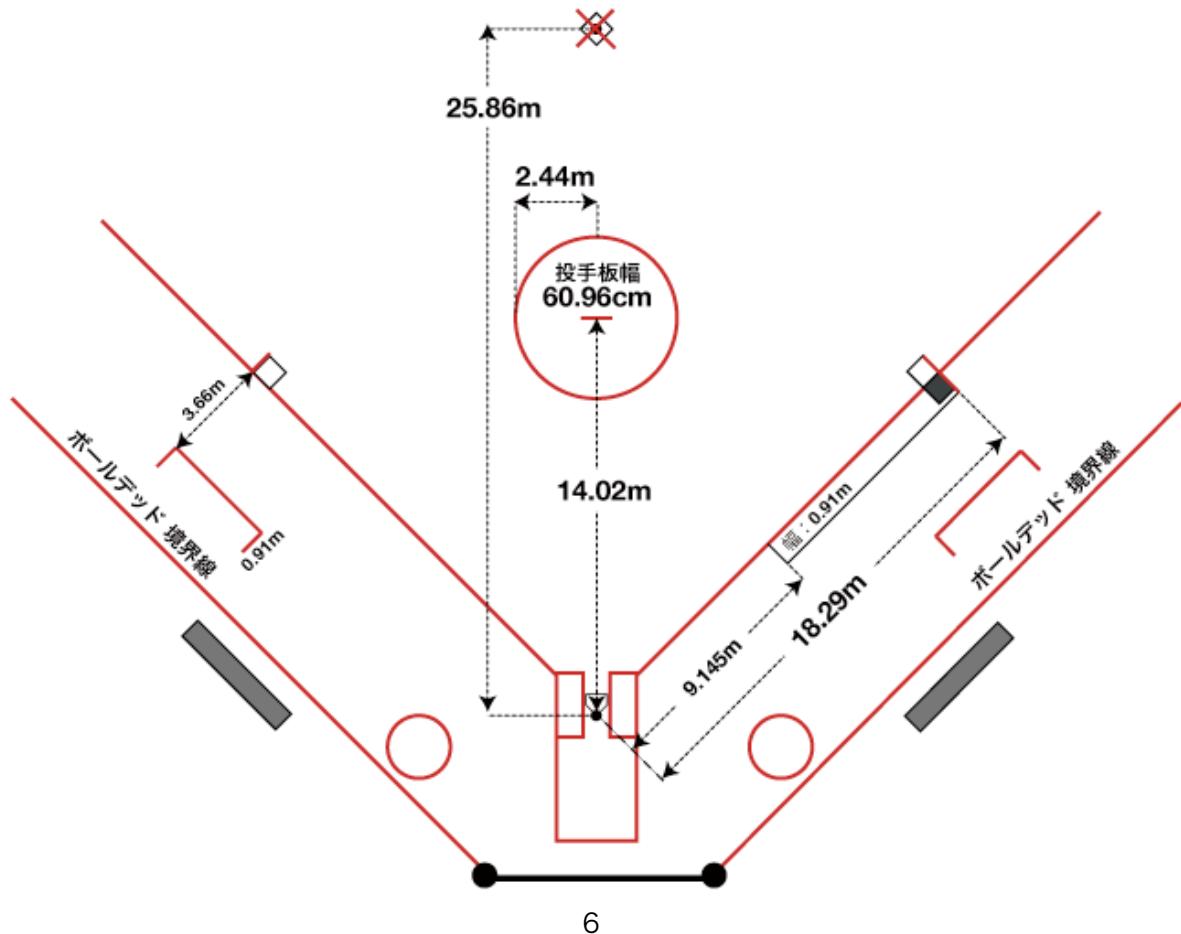
#### (1) ライン引き

▶ ライン引きの作業は、最低4人以上で迅速に正確に行って下さい

【補足】：試合前が、空きグラウンドになっている等の特別な場合を除いては、グラウンド準備に時間の余裕がありません。5分以内には準備を終えられるように、手際よく迅速に行って下さい。

▶ ライン引きの必要な部分は、下記の通りです

- ：ファールライン
- ：バッターボックス（※打者席）
- ：投手板
- ：スリーフットレーン
- ：キャッチャーズボックス（※捕手席）
- ：ピッチャーズサークル
- ：ボールデッドライン（※境界線）
- ：ネクストバッターズサークル（※次打者席）
- ：コーチズボックス



## (2) ベースの準備

- ▶ 一塁ベースは、必ずダブルベース（※オレンジベース）を使用します
- ▶ ベースの位置
  - ：一塁ベース・三塁ベースは、内野の内側に合わせて置く
  - ：二塁ベースは、中心に合わせて置く

# 2・ボールデッドラインについて（※KSL内規）

## (1) ボールデッドラインについて

- ▶ 「ボールデッドライン」とは、試合を行うにあたり、選手がプレーを行えるエリア（※フェアゾーン・ファールゾーン）と、プレーをする事ができないエリア（※競技場外）の境界線の事を指します

**【補足】**：土手のグラウンドという特性上、ボールデッドラインが壁ではないですし、外野にはラインが引かれていない為、ボールデッドラインの際どい周辺は、審判次第でどうしても判定が曖昧になります。打球なのか、送球なのか、捕球した位置は、でプレーの措置が変わってくる為、注意が必要です。

## (2) 外野側方のボールデッドライン

- ▶ レフト・ライトのファール地域側のボールデッドラインは、一塁ベンチ・三塁ベンチの前方に引かれたボールデッドラインを、外野側に延ばした延長上となります
- 【補足】**：ボールデッドラインを越えたフライを捕球しても「ファールボール」です。  
ファール地域でフライを捕球したのちに勢いでボールデッドラインを越えた場合は、捕球の「アウト」は認められますが、他のランナーはティクワンになります。

## (3) 外野後方のボールデッドライン

- ▶ 外野後方のボールデッドライン
    - ：小菅 A面：木などを含む茂み(ブッシュ)の境界  
(注) 後方の木や枝が、境界線内の上空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、本塁打となります。
    - ：小菅 B面：歩道手前の縁石ブロック  
(注) トイレの下に入り込んだ場合、ティクツーベースとなります。
- 【補足】**：フェア地域でフライを捕球したのちに勢いでボールデッドラインを越えた場合は、捕球の「アウト」は認められますが、他のランナーはティクワンになります。
- ▶ 小菅 A面・B面問わず、外野後方（主にライト側）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、ティクツーベースとする事ができます
- 【補足】**：リーグのルールブックでも「すぐに処理できない」と記載しており、基準は、審判員が「目視できない状態」になった時です。茂みや草に「到達した」時点では無いので、注意してください。

## 第3章 | 投球

### 1・投球の準備

#### (1) 着用の制限

- ▶ ピッチャーは、投球する手の指にテープを巻いたり、肘から手首までの前腕部に、リストバンド、腕輪、またはこれに類するものを着用してはいけません

#### (2) 投球姿勢

- ▶ 投手板（※プレート）を踏む時は、必ず両手を離して、軸足を投手板に触れておかなければいけません  
(注) 自由足は、軸足と同じく投手板に触れているか、投手板の後方に引いて置く事ができます。  
後方に引いて置く時は、自由足の位置を先に決めてから、軸足を投手板に触れます。
- ▶ ボールを持たずに、投手板上 または その付近で投球姿勢をとってはいけません
- ▶ キャッチャーのサインを見る時は、投手板に軸足が触れている状態で、両手は離しておかなければいけません

### 2・投球

#### (1) ピッチャー

- ▶ 投球におけるピッチャーのルールは、以下のように定義されています
- 1) ピッチャーは、ボールを受けてから（※または 球審が「プレイ」の指示をしてから）、20秒以内に次の投球をしなければいけません  
(注) バッターは「10秒以内に打撃姿勢をとらなければならない」というルールがありますが、バッターが打撃姿勢をとるまでの時間も、20秒以内に含まれます。
  - 2) 投球動作に入る時は、軸足を投手板に触れている状態で、身体の前または横でボールを両手で持ち、2秒以上、5秒以内で身体を完全停止しなければいけません  
(注) ボールを両手で持った状態が「セット」となります。  
**【補足】**：軸足と自由足は「セット」をした時の位置で固定となります。  
セット後に、自由足を投手板から後方に引いたり、あらかじめ後方に置いていた自由足をさらに後方に引いた場合は「不正投球」となります。
  - 3) 投球動作を途中で停止したり、腕を逆回転したり、まぎらわしい投球動作をしてはいけません
  - 4) ウィンドミルで投球する時に、腕を2回転以上させてはいけません
  - 5) 投球は下手投げで、手と手首が体側線を通過しながら球を離さなければいけません  
(注) ボールを持つ手は、腰よりも下にあって、手首は肘よりも身体から遠く離れないようにしなければいけません。

**6) 投球での軸足は、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構いません**

(注) 軸足を投手板から持ち上げて、再び投手板に置き直すと「不正投球」になります。

(注) 軸足が投手板から前方へ離れるなどして、投手板に触れていない地点から投球すると「不正投球」になります。

**7) バッターに対して、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いけません**

(注) 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りません。

**8) 投球でボールを離したのちに、投球動作を続けてはいけません**

**9) 投球姿勢に入ったら、打撃を阻止するために、故意にボールを落としたり、転がしたり、弾ませたりしてはいけません**

**(2) 投球時の野手**

► 投球におけるピッチャー以外の野手ルールは、以下のように定義されています

**1) 投球する時、キャッチャー以外の野手は、ファウル地域に守備してはいけません**

**2) 投球する時、キャッチャーは、ピッチャーがセットをしてからボールを離すまで、キャッチャーズボックス内にいなければいけません**

(注) キャッチャーの前方は、投球がホームベースを越える前に捕球してはいけません。

**3) ランナーが居ない時、投球を受けたキャッチャーは、ピッチャーに直接返球しなければいけません**

(注) ピッチャー以外の野手に送球しなければならない状況の場合を除きます。

**4) 投球する時、野手は、バッターの視界内に位置したり守備位置を変えたりして、バッターを故意に惑わすような行為をしてはいけません**

(注) 「バッターの視界内に位置したり守備位置を変えたり」とは、バントシフト等で、野手がチャージをかける時に、投球時に墨間の半分より前にチャージをかける行為も含まれます。

**5) スクイズプレイ または ホームスチールを試みた時、キャッチャー または 他の野手が、本塁を踏んだり、その前に立ったり、バッターやバットに触れて、打撃を妨害してはいけません**

**(3) 無効投球**

► 以下の投球は、無効投球になります

：ボールデッド中に投球した時

：バッターがまだ打撃姿勢をとっていない時

：投球時に「離墨アウト」になった時

：何らかの野次や行為で不正投球をさせようとした時

【補足】：「無効投球」の詳細は P.34 を参考にして下さい

## 第4章 | 打撃・走塁

### 1・打撃

#### (1) 打撃の準備

- ▶ 球審が「プレイ」の指示をしてから、10秒以内に打撃姿勢をとらなければいけません
- ▶ 両足を完全にバッターボックス内に置かなければいけません
  - (注) バッターの足がバッターボックスのラインに触れても良いが、投球前に足の一部をバッターボックスのラインの外側に出してはなりません。
- ▶ 試合中いかなる時も、故意にバッターボックスのラインを消してはいけません
- ▶ 「タイム」を要求しないで、バッターボックスを外してはいけません
  - (注) ピッチャーが投球した時は、投球に対する「ストライク」「ボール」が宣告されます
- ▶ 投球間にサインの確認や素振りをする時は、バッターボックス内に片足を置いておかなければいけません
  - (注) 国際ルールではペナルティとなるが、現在は団体による努力義務となっています。

#### (2) ネクストバッター

- ▶ ネクストバッターは、ネクストバッターズサークル内で待機しなければいけません
  - (注) ネクストバッターは、一塁側・三塁側どちらのネクストバッターズサークルを使用しても構いません。

#### (3) 打順の誤り

- ▶ 打撃の誤りは、守備側の「アピールプレイ」です
  - 【補足】：「アピールプレイ」「打撃の誤り」の詳細はP.34を参考にして下さい

#### (4) 打者走者（※バッターランナー）

- ▶ 以下の状況になった時、バッターは「ランナー」となり、一塁に走塁しなければなりません
  - (※「バッターランナー」と言います)
- 1) フェアボールを打った時
- 2) 四球の時
- 3) 死球の時
  - (注) バッターが明らかに投球を避けようとした時は、審判員の判断により「ボール」が宣告されます。
  - (注) ストライクの投球に触れた時は「ストライク」となります。
  - (注) 死球は、投球のバウンドの有無は関係ありません。
- 4) ノーアウト・1アウトで一塁にランナーがない時、または2アウトの時、キャッチャーが第3ストライクの投球を捕球できなかった時
  - (注) 「第3ストライクの投球を捕球できなかった」とは、投球がバウンドしたり、ノーバウンドでもキャッチャーが捕球できずに、地面にボールが触れる事を言います。

## 2・走塁

### (1) 走塁の順序

- ▶ 進塁する時は、一塁 → 二塁 → 三塁 → 本塁 の順に触れていかなければなりません
  - ▶ 逆走塁する時は、本塁 → 三塁 → 二塁 → 一塁 の順に触れていかなければなりません
- 【補足】：「安全進塁権」の時も、正しい順序で進塁・逆走塁しなければいけません。

### (2) 墓の占有権

- ▶ 墓の占有権は、ランナーが正しく次の墓に触れるまでか、あるいは後位のランナーに押し出され自動的に次の墓へ進まなければならなくなる（※フォース）まで続きます
- ▶ 2人のランナーが同時に同一の墓を占める事はできません
  - (注) 前位のランナーが次の墓に到達するまでは、前位のランナーに占有権があります。  
フォースの場合は、後位のランナーに占有権が移ります。
- ▶ 前位のランナーが、墓を空過したりタッチアップが早過ぎたりしてアウトになった時、正しく墓に触れている後位のランナーには影響しません
  - (注) ただし、前位のランナーが原因による第3アウトの場合は、後位のランナーによる得点は認められません。

### (3) 移動ベース

- ▶ ベースが正規の位置から移動した時は、正規のベースの位置に触れなければいけません

## 3・アウト

### (1) バッターに対するアウト

- ▶ バッターがアウトになるケースは、以下のように定義されています
  - 1) 「第3ストライク」がキャッチャーに正しく捕球された時
  - 2) ノーアウト・1アウトの時、一塁にランナーがいて「第3ストライク」になった時
  - 3) 2ストライクの後にバントした打球が、ファウルボールになった時（※スリーバント）
  - 4) 空振りして「第3ストライク」になったボールが、バッターの身体の一部に触れた時
  - 5) バットを手から離して打った時
  - 6) ピッチャーの軸足が投手板に触れた後で、反対側の打者席に移った時
  - 7) 片足でも完全にバッターボックスの外側に踏み出したり、本塁に触れたりして打った時
  - 8) 完全にバッターボックスの外側に足を踏み出し、再びバッターボックスに戻って投球を打ったり、バットに当たりした時
    - (注) バットに当たらなかった時は「不正打球」にはならず、インプレーで継続されます。
  - 9) バッターボックスの内外問わず、キャッチャーの捕球や送球や本塁上のプレイを妨害した時
  - 10) 不正バット または 変造バットを持ってバッターボックスに入った時

## (2) バッターランナーに対するアウト

► バッターランナーがアウトになるケースは、以下のように定義されています

- 1) フェアボールを打ち、一塁に触れる前に身体 または 一塁に触球された時
- 2) フライを打ち、野手に捕球された時
- 3) インフィールドフライが宣告された時
- 4) バッターランナーになったが、一塁に向かわないのでベンチに入った時
- 5) 一塁でのプレイが行われた時に、ダブルベースの白色部分のみに触れて通過した時  
(注) 一塁を空過した事になり、バッターランナーが一塁に戻る前に、守備側からアピールがなければアウトにはならない。
- 6) 一塁でのプレイが行われた時に、ダブルベースの白色部分で守備者と接触した時
- 7) スリーフットレーン以外の部分を走って、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時  
(注) 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以外の部分を走つてもよい。
- 8) バッターランナーが、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時  
(注) 打球を処理しようとしているキャッチャーとバッターランナーが、本塁前で衝突した時は「守備妨害」となります。
- 9) バッターランナーが、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時
- 10) フェアボールが、バッターランナーの持っているバットや身体に触れた時  
(注) バッターボックス内に両足が残っている状態で、バッターの身体やバットに触れた時は「ファウルボール」である。
- 11) バッターランナーが、フェアゾーンで再度バットを当てた時  
(注) 落としたバットに、フェアボールの打球が触れた時は、インプレーで成り行きである。
- 12) 一塁を駆け抜けた後に続いて二塁に進塁しようとして、塁を離れている時にタッグによるアピールをされた時
- 13) バッターランナーが、野手のタッグを避けようとして、本塁の方向に後ずさりした時
- 14) 攻撃側のメンバーが、野手がファウルフライを捕球しようとしているのを妨害した時
- 15) 野手が故意落球をした時
- 16) 先行するランナーが、野手の送球を妨害したり、送球の捕球を妨害したと審判員が判断した時
- 17) ネクストバッターが、打球に対する守備を妨害した時
- 18) チームメンバー以外の者が、守備者が捕球できると判断したフライを妨害した時

### (3) ランナーに対するアウト

► ランナーがアウトになるケースは、以下のように定義されています

- 1) 野手のタッグを避けようとして、走路の両側 0.91m 以上離れて走った時（※スリーフィートオーバー）

(注) 「走路」とは、進塁・帰塁中にタッグプレイを企図する状況が発生した時、その走者の位置と前後の塁をそれぞれ直線に結んだレーンの事を言います。

- 2) インプレー中、塁に触れていない時に、野手にタッグされた時

- 3) フォースの状態で、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ランナーにタッグした時

- 4) 帰塁の義務が生じた時、ランナーがあえて帰塁しなかった時

- 5) タッチアップする時、塁の後方からランニングスタートした時

- 6) 進塁する意思を明らかに放棄して、ベンチに入ったり、境界線を出た時

- 7) 他のランナー以外の者が、ランナーの身体に触れて走塁を援助した時（※肉体的援助）

- 8) アウトになっていない前位のランナーを追い越した時

(注) 安全進塁権で進塁している時も、「追い越しアウト」は適用されます。

- 9) 打球が、投手・内野手に触れず、内野手より前にいた離塁しているランナーに当たった時

- 10) 内野手の処理し損なった打球を故意に蹴った時

- 11) 打球を処理しようとしている野手を妨害したり、あるいは送球を故意に妨害した時

- 12) アウトになったバッター（バッターランナー）や得点直後のランナーが、他にランナーがいる時に守備側のプレイを妨害した時

(注) アウトになったランナーが、走り続けて送球を誘うのも「妨害行為」の一種です。

- 13) ピッチャーの手からボールが離れる前にランナーが塁から離れた時（※離塁アウト）

- 14) ボールを持ったピッチャーの両足がピッチャーズサークル内に入っているのに、ランナーが直ちに元の塁に戻るか次の塁に進まず、塁に触れていなかった時（※離塁アウト）

- 15) 逆に走塁して守備側を混乱させたり、侮ったり、からかったりした時

- 16) 野手がボールを持ってアウトにするために待ち受けている時、落球を狙って衝突した時

- 17) バッターランナー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時

- 18) バッターランナーが明らかにダブルプレイを阻止するために守備や送球を妨害した時

- 19) 進塁または帰塁する時に、塁を空過した事をアピールされた時

- 20) タッチアップが早すぎた事をアピールされた時

- 21) 本塁に走り込んだり、滑り込んだりしたが、本塁に触れないで、触れ直そうとしなかった事をアピールされた時

(注) 触れ直す意思がなく、ベンチに向かっているときのみ適用されます。

## 4・安全進塁権

### (1) 安全進塁権

► 安全進塁権（※エンタイトル）になるケースは、以下のように定義されています

- 1) バッターが「四球」で一塁を与えられた為、塁を空けなければならなくなった時
- 2) 死球 または 打撃妨害で一塁が与えられた為、塁を空けなければならなくなった時
- 3) ワイルドピッチ・パスボールが、バックネットの下に入ったり、挟まったり、境界線を出た時
- 4) 不正投球が宣告された時
- 5) インプレーの打球を処理した野手の送球が、境界線を出た時
- 6) フェアボールが、バウンドしたり転がったりして、境界線を出た時
- 7) フェアのフライが、地面に落ちる前に、フェア地域の境界線を出た時
- 8) 野手がボールを持ったまま、無意識に境界線を出た時
- 9) 野手が、インプレーの球を、故意に境界線外に出したと審判員が判断した時
- 10) 野手がランナーの走塁を妨害した時
- 11) 野手が帽子、マスク、手から離したグラブ・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、捕ったりした時
- 12) スクイズ・ホームスチールで、キャッチャー または 他の野手が、本塁を踏んだり、その前に立ったり、バッターやバットに触れ、打撃を妨害した時
- 13) 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たと審判員が判断した時
- 14) 審判・攻撃側のユニフォームや用具に球が挟まってプレイの続行が不可能となった時

## 第5章 | 審判担当について

### 1・球審担当

#### (1) 球審の担当は交代できません

(注) ケガや体調不良などの特別な事情がある場合は除きます

#### (2) 球審は、必ず マスク・プロテクター（※防具）を着用して下さい

#### (3) 球審は、KSL の審判セットに準備してある、カウンター・刷毛を使用して下さい

### 2・各墨審担当

#### (1) 墨審の担当は、途中交代する事ができます

【補足】：リーグの試合の性質上、なかなか難しいのですが、理想の交代は、できる限りイニング間（※裏の攻撃が終わった時）が望ましいです。

#### (2) チーム準備のカウンターを使用して、得点・ボールカウントの予備管理をして下さい

### 3・スコア・ボールボーイ担当

#### (1) スコア・ボールボーイ係は、途中交代しても構いませんが、必ず2名以上で行って下さい

#### (2) タイマー（※試合時間）の管理

▶ 「プレイボール」のコールに合わせてタイマーを進めて下さい

▶ 終了のアラームは、球審が試合を止めるコールがあるまで切らないで下さい

#### (3) 試合球の管理

▶ ファールボールの回収

【補足】：試合を通じての外野のボールボーイは必要ありません。面倒ですが、ファールボールが飛んだ都度、対応するようにして下さい。

ファールボールがブッシュや川に入るなどして、すぐに回収できない時は、攻撃側（※紛失させた側）から、追加の試合球を出してもらうようにして下さい。

▶ 予備の試合球は、雑巾で拭いて綺麗にして下さい

(注) 泥などでボールが汚れている場合は、水洗いしても構いません。

▶ 試合が終了したら、使用した試合球は両チームに戻して下さい

#### (4) スコアボード・公式記録用紙の管理

- ▶ 攻守交代時に、球審から伝えられた得点を、スコアボードに記入して下さい
- ▶ 試合が終了したら、スコアボードの得点の記録を、KSLの審判セットの中に入っている、公式記録用紙に記入し、両チームの代表者からサインをもらって下さい

#### (5) 審判の補助

- ▶ 難解なプレーが生じた際は、球審・墨審は協議して良い事となっています。必要に応じて審判担当者にジャッジの補助や助言をしても構いません

**【補足】**：ジャッジの補助や助言は、審判の判定に抗議があった時や、難解なプレーが生じた時に限ります。あくまで補助に徹して、審判のジャッジした判定に著しい介入はしないように注意して下さい。

## 第6章 | 球審

### 1・準備投球（※投球練習）について

#### (1) 初回または投手交代した初めの投球練習は5球以内、2回目の投球練習以降は3球以内

(注) 同一イニングに、同じピッチャーが再登板した時の投球練習は認められません

【補足】：投球練習は、最大5球（※または3球）なので、バッテリーが希望した時は、少ない球数、または無しでも構いません。

#### (2) 投球練習の球数をカウントし、ラスト1球で「ラストボール」のコールをして下さい

### 2・球審の主な責務

#### (1) 「プレイボール」「ゲーム」の宣告

#### (2) 「プレイ」「タイム」「ボールデッド」「ディレイドデッドボール」の宣告

【補足】：ディレイドデッドボールは、ソフトボール独自の用語ですが、ルールの解釈は、野球にも存在するものです。詳細はP.23を参考にして下さい。

#### (3) 投球（※ストライク・ボール）のジャッジ

- ▶ ストライクゾーンは、P.36を参考にして下さい
- ▶ 投球がストライクの時は、大きな声での「ストライクコール」と「ストライクジェスチャー」を忘れずにして下さい
- ▶ 適宜、ボールカウントのコールを入れて下さい（※左手：ボール、右手：ストライク）
- ▶ 第3ストライクの対応

【補足】：第3ストライクと難しく書きましたが、要は「振り逃げ」の対応という事です。  
振り逃げができない条件（※ノーアウト・1アウトの時、一塁にランナーが居る場合）の時の第3ストライクは、「ストライク、バッターアウト」とコールし、アウトである事をしっかりとコールします。  
逆に、振り逃げができる条件の場合、「ストライク、スリー」とだけコールし、バッターがまだアウトでない事を示します。  
「振り逃げ」の詳細はP.32を参考にして下さい。

#### (4) 打球（※フェア・ファール）のジャッジ

- ▶ 一塁ベース・三塁ベースより前の打球は、球審のジャッジになります

(注) 「フェア」は基本的にジェスチャーのみで、コールはしません

【補足】：「フェア」は基本的にジェスチャーのみですが、際どい打球の場合は、プレイヤーに周知するために「フェア、フェア、フェア」と大きな声のコールとジェスチャーをするのは、場合によって構いません。

## (5) セーフ・アウトのジャッジ

- ▶ ボールの確捕（※確実に捕球する事）・ランナーへのタッグ（※タッチの事）・ランナーの触墨（※墨に触れる事）の全てを目視できる位置に移動して、ジャッジします

**【補足】**：全てを目視できる位置に移動するには、ある程度の経験と、プレーの予測が重要になってきます。基本位置は、一塁と本塁を結んだ延長上の三塁側ファールエリア付近とされています。

- ▶ ジャッジは、打球・送球を確捕したボールに対して行い、「セーフ」の場合は即コール、「アウト」の場合は確捕・タッグを目視してから一呼吸置いてコールします

**【補足】**：ジャッジは「ボールに対して行う」とは、要するに、ランナーが走ってきて、ジャッジすべき機会があったとしても、野手から墨に送球が無ければ、ジャッジをする必要が無いので、コールをしてはいけません、という意味です。

## (6) インフィールドフライの宣告

- ▶ インフィールドフライが適用される状況（※ノーアウト、または1アウトで、ランナーが一・二塁、または満塁）になったら、インフィールドフライの状況下である事を確認しておく為に、球審は右手で胸を触り、全墨審にシグナルを送り、確認し合います

- ▶ 「インフィールドフライ」の宣告は、フライが捕球される前（※フライが上がっている間）にコールしなければなりません

**【補足】**：「インフィールドフライ」の詳細はP.32を参考にして下さい。

## (7) アピールプレイ・抗議の対処

- ▶ 「アピールプレイ」の対象となるプレーがあった場合、審判は助言せず黙認します

(注) アピール権・抗議権は、次の投球または守備者全員がフェア地域を外れた時消滅します

**【補足】**：「アピールプレイ」の詳細はP.34を参考にして下さい。

球審が覚えておくべきアピールプレイは主に2つ。

- ・ランナーの本塁の空過（※ホームベースを踏んでいない）
- ・打順誤りや無通告交代などの起用ミス

## (8) 本塁周辺の環境整備

- ▶ 本塁でのプレーが予測される場合、落ちたバットをプレーに影響しない所まで引きあげます

- ▶ ホームベースが汚れている場合、「タイム」をかけて、刷毛で整備します

## (9) 選手交代の通告

# 3・球審の担当における特殊な事例

---

## (1) 不正投球・不正打撃の対応

- ▶ 「不正投球」「不正打撃」の対応は、P.38を参考にして下さい

## (2) 打撃妨害の対応 (※ディレイドデッドボール)

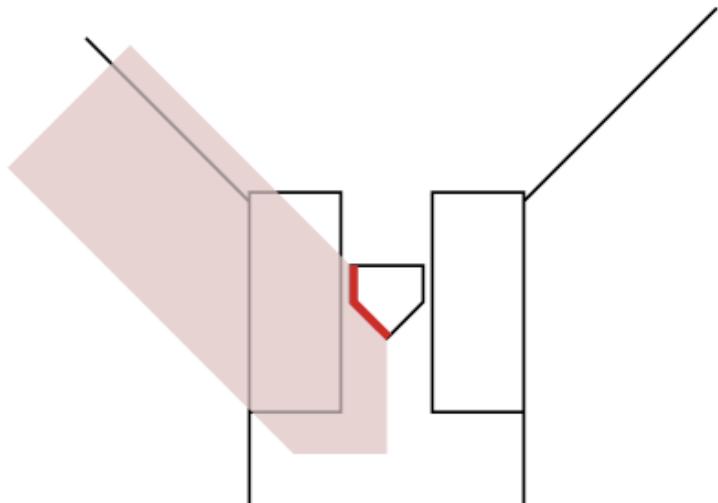
- ▶ よく起こり得る打撃妨害は、バットがキャッチャーミットに当たってしまう妨害です  
詳しくはP.25 (20) を参考にして下さい

## (3) 後退りアウト

- ▶ 「後退りアウト」の詳細はP.31 (11) を参考にして下さい

## (4) 本塁の走塁妨害

- ▶ ランナーが本塁に向かってくる時、野手（※捕手以外も）は、野手からの送球を受けるまで、  
塁の前縁を空けなければいけません  
(注) 送球を受けて、既にボールを持っている状態であれば、本塁の前縁を空けていなくても、  
走塁妨害は適用されません



### 1・全墓審共通の責務

#### (1) 「タイム」 「ボールデッド」 「ディレイドデッドボール」 の宣告

【補足】：ディレイドデッドボールは、ソフトボール独自の用語ですが、ルールの解釈は、野球にも存在するものです。詳細はP.23を参考にして下さい。

#### (2) ランナーの触墜（※ベースに触れたか）、タッチアップの確認

- ▶ ランナーが触墜したか目視で確認します
- ▶ タッチアップのタイミングが早く無いか目視で確認します

（注）ランナーの空過や、タッチアップが早い時は「アピールプレイ」となる為、審判は助言せず黙認します

【補足】：「アピールプレイ」の詳細はP.34を参考にして下さい。

墓審が覚えておくべきアピールプレイは、ランナーの空過とタッチアップのタイミング。一塁墓審は、バッターランナーの駆け抜けについてが追加されます。

#### (3) 離墜アウトの宣告

- ▶ 「離墜アウト」の詳細はP.31（10）を参考にして下さい
- ▶ 発生した時点で「ボールデッド」をコールし、対象のランナーがアウトになります

#### (4) セーフ・アウトのジャッジ

- ▶ ボールの確捕（※確実に捕球する事）・ランナーへのタッグ（※タッチの事）・ランナーの触墜（※墜に触れる事）の全てを目視できる位置に移動して、ジャッジします

【補足】：全てを目視できる位置に移動するには、ある程度の経験と、プレーの予測が重要になってきます。

- ▶ ジャッジは、打球・送球を確捕したボールに対して行い、「セーフ」の場合は即コール、「アウト」の場合は確捕・タッグを目視してから一呼吸置いてコールします

【補足】：ジャッジは「ボールに対して行う」とは、要するに、ランナーが走ってきて、ジャッジすべき機会があったとしても、野手から墜に送球が無ければ、ジャッジをする必要が無いので、コールをしてはいけません、という意味です。

#### (5) インフィールドフライの宣告

- ▶ インフィールドフライが適用される状況になったら、インフィールドフライの状況下である事を確認する為に、右手で胸を触るシグナルで確認し合います
- ▶ 「インフィールドフライ」の宣告は、フライが捕球される前（※フライが上がっている間）にコールしなければなりません
- ▶ 「インフィールドフライ」が、球審または墓審からコールされたら、他の墓審は同調をして、インフィールドフライのジェスチャー（※ボールを指差す）を行います

【補足】：「インフィールドフライ」の詳細はP.32を参考にして下さい。

## 2・一塁審

### (1) 投球時の立ち位置

- ▶ 一塁ベースの6m後方、ファールエリアに位置します

(注) 投球後は、プレーの状況に応じて、適した位置に移動しジャッジに備えます

### (2) 打球（※フェア・ファール）のジャッジ

- ▶ 一塁ベースより後ろの打球をジャッジします（※一塁ベースより前の打球は球審判断）

(注) 「フェア」は基本的にジェスチャーのみで、コールはしません

**【補足】**：「フェア」は基本的にジェスチャーのみですが、際どい打球の場合は、プレイヤーに周知するために「フェア、フェア、フェア」と大きな声のコールとジャスチャーをするのは、場合によって構いません。

### (3) ボールデッドラインオーバーのジャッジ

- ▶ ボールデッドライン（※一塁ベンチ前方に引かれたラインを、外野側に延ばした延長上）を越えた打球または送球を確認し、適切なジャッジを行います

**【補足】**：「ボールデッドライン」の詳細は、P.7を参考にして下さい

### (4) バッターランナーの一塁ベースの駆け抜け

- ▶ バッターランナーが、一塁ベースを駆け抜けた後、二塁へ向かおうとする意思があったと判断した場合、バッターランナーはベースを離れている状態でタグされると、アウトになります（※アピールプレイ）

### (5) 二塁審の補助

- ▶ 二塁審が、打球確認の為に外野に追った時は、二塁のジャッジも一塁審が行います

- ▶ バッターランナーの一塁の蝕墨を確認し、二塁までバッターランナーを追いかけます

**【補足】**：二塁審とダブルジャッジにならないように、十分に注意して下さい。  
あらかじめ、都度、二塁審と連携を確認するようにして下さい。

### (6) 右打者のハーフスイングのジャッジ（※チェックスイング）

## 3・二塁審

### (1) 投球時の立ち位置

- ▶ 二・三塁を結んだ延長上の6m後方に位置します

(注) ランナーが、二塁または二・三塁の場合は逆になります（※一・二塁を結んだ延長上の6m後方）

**【補足】**：試合の展開によって、審判の位置が妨げになる時があります。野手に、立ち位置の移動を求められた時は、守備の妨げにならない位置に移動して構いません。

## (2) 外野に飛んだ打球の対応

- ▶ 二塁審は、外野に打球が飛んだ場合、野手が捕球をするか、ボールデッドラインを越えるまで、必ず打球を追いかけて下さい
- ▶ フライの捕球に対して、地面に触れてフライアウトでは無いと判断した場合、すぐに手を横に広げて「セーフ」のジェスチャーで、フライ捕球をしていない事を示します
- ▶ 外野後方のボールデッドライン付近の打球については、必ず目視で確認し、適切なジャッジに務めて下さい

【補足】：「ボールデッドライン」の詳細は、P.7 を参考にして下さい

## (3) 一塁審との連携

- ▶ 二塁審が、打球確認の為に外野に追った時は、二塁のジャッジは一塁審に任せます

【補足】：二塁の判定について、一塁審とダブルジャッジにならないように、十分に注意して下さい。あらかじめ、都度、一塁審と連携を確認するようにして下さい。

# 4・三塁審

---

## (1) 投球時の立ち位置

- ▶ 三塁ベースの6m後方、ファールエリアに位置します

(注) 投球後は、プレーの状況に応じて、適した位置に移動しジャッジに備えます

## (2) 打球（※フェア・ファール）のジャッジ

- ▶ 三塁ベースより後ろの打球をジャッジします（※三塁ベースより前の打球は球審判断）

(注) 「フェア」は基本的にジェスチャーのみで、コールはしません

【補足】：「フェア」は基本的にジェスチャーのみですが、際どい打球の場合は、プレイヤーに周知するために「フェア、フェア、フェア」と大きな声のコールとジェスチャーをするのは、場合によって構いません。

## (3) ボールデッドラインオーバーのジャッジ

- ▶ ボールデッドライン（※三塁ベンチ前方に引かれたラインを、外野側に延ばした延長上）を越えた打球 または 送球を確認し、適切なジャッジを行います

【補足】：「ボールデッドライン」の詳細は、P.7 を参考にして下さい

## (4) 左打者のハーフスイングのジャッジ（※チェックスイング）

## 第8章 | プレイの状態

### 1・プレイの種類

#### (1) インプレー

- ▶ 選手がプレイをする事ができる状況を「インプレー」と言います
  - ▶ 球審が「プレイ」を宣告したら、球審 または 墓審がタイムを宣告するまで、試合は「インプレー」の状態になります
- (注) タイムの宣告には、「ボールデッド」や「ファールボール」の状況も含みます。

#### (2) ボールデッド

- ▶ 選手がプレイをする事ができない状況を「ボールデッド」と言います
- ▶ 試合が「ボールデッド」の状態になったら、球審が「プレイ」を宣告するまで、選手のプレーは全て無効になります
- ▶ 「タイム」「ファールボール」はボールデッドの状況になる一種です

#### (3) ディレードデッドボール

- ▶ 試合中のプレーの中で、ボールデッドとなるべきプレーがあったが、一連のプレーが終わるまでインプレーとしてプレーを継続する状況を「ディレードデッドボール」と言います
  - ▶ 適用する状況になったら、審判は「ディレードデッドボール」を宣告し、一連のプレーが終わった状態で試合を止め、適切な措置を下します
- (注) 「ディレードデッドボール」が宣告できるケースは、ルールで定義されています。

**【補足】**：そもそも野球のルールで「ボールデッド」になるケースは2種類あって、即時ボールデッドとなるケースと、一連の流れが終わったのちにボールデッドとなるケースです。野球ではどちらも「ボールデッド」のケースとして定義されていますが、ソフトボールでは、後者を「ディレードデッドボール」として分けて定義しているだけです。野球でも状況における措置は同じです。

### 2・インプレー

#### (1) 投球動作中にピッチャーの手からボールがスリップした

- (1) : ▶ ワンボール（※スリップした時点で「ボール」をコールする）

(注) スリップしたボールは、野手が拾っても良い  
ランナーは盗塁も可能だが、離塁している状態でタグをされたらアウトになる

#### (2) 四球

#### (3) 打球が、バッターの落としたバットに、フェア地域で触れた

#### (4) 打球が、投手・内野手に触れたか、内野手を通過した後に、審判に当たった

#### (5) 打球が、投手・内野手に触れたか、内野手を通過した後に、ランナーに当たった

(注) 故意の場合、または偶然であっても守備の妨害になった場合は、ボールデッド

(6) 守備側のプレイヤーのユニフォーム または 用具の中に、ボールが入ったり挟まった

(2) ~ (6) : ▶ プレーは継続され、成り行きになる

(7) インフィールドフライ

(8) バッターランナーになったが、一塁に向かわずにベンチに入った（※四球なども含む）

(9) 野手のタッチプレーを避けようとして、走路の両側 0.91m 以上離れて走った

(10) ランナーに帰塁の義務が生じたが、あえて帰塁しなかった

(11) ランナー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

(12) 進塁する意思を明らかに放棄して、ベンチに入ったり、境界線を出た

(13) 他のランナー以外の者が、ランナーの身体に触れて走塁を援助した（※肉体的援助）

(14) ランナーが、アウトになっていない前位のランナーを追い越した

(7) ~ (14) : ▶ 対象のバッター（バッターランナー）がアウトになる

(15) プレイ進行中にヘルメットを意図的に脱いだ

(15) : ▶ 対象のバッター（バッターランナー）・ランナーが、即時アウトになる

（注）対象のランナーがアウトになっても、フォースプレーは成立とする

### 3・ディレードデッドボール

---

(1) ボールを持たずに、投手板上 または その付近で投球姿勢をとった

(2) 両手を離さずに投手板に触れた

(3) 投手板で両手を離さずに、キャッチャーのサインを見た

(4) 投球動作で、2秒以上 5秒以内、身体を完全に停止しなかった

(5) 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

(6) ウиндミルの投球で、腕を2回転した

(7) 投球で、手と手首が体側線を通過せずにボールを離した

(8) バッターに対して、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

(9) 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た

(10) 軸足を投手板から持ち上げて、再び置き直した

(11) 投手板から離れた地点に軸足をずらして投球を開始し、投手板以外の地点を蹴り出して投球した

(12) ボールを離したのち、投球動作を続けた

(13) 投球姿勢に入ったのち、バッターの打撃を阻止する為に、故意にボールを落としたり、転がしたり、弾ませたりした

(14) 投球する手の指にテープを巻いたり、リストバンド、腕輪などを着用した

(15) ロジン以外の異物をボールにつけた

(16) 野手がファール地域で守備をして投球した

(17) 野手がバッターの視界内に位置したり、守備位置を変えたりして、バッターを故意に惑わすような行為をした

(18) キャッチャーが、投球でピッチャーがボールを離すまで、キャッチャーズボックスにいなかった

(19) キャッチャーが、ランナーが居ないと、各投球後、ピッチャーに直接返球しなかった

(1) ~ (19) : <打たなかった場合>

- ▶ バッターは、ワンボール、ランナーは、投球時から1つの進塁（テイクワン）  
<打った場合>

▶ 攻撃側の監督に選択権

(注) 全てのランナー（バッターランナーを含む）が1個の進塁をした時は、その不正投球は取り消される

【補足】：上記の(1)～(19)は全て「不正投球」となります

(20) キャッチャーのミットや用具にバットが当たった（※打撃妨害）

(20) : ▶ 攻撃側の監督に選択権

- ・ 1. 打撃結果を生かす
- ・ 2. バッター（バッターランナー）は1塁、ランナーは投球時の状態に戻される（※フォースを除く）

(注) 全てのランナー（バッターランナーを含む）が1個の進塁をした時は、その打撃妨害は取り消される

(21) ボールを持っていない野手、打球を処理しようとしている野手が、走塁を妨害した

(22) 空タッチでごまかしたり、ランナーをベースから押し出そうとしたり、野手が塁の前縁を空けていなかったので、ランナーが塁に触れることができなかつた

(21) (22) : ▶ 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

【補足】：上記の(21) (22)は「走塁妨害」となります

(23) 球審が、キャッチャー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

(23) : ▶ 対象のランナーがセーフの場合は、ランナーは、投球時の状態に戻される

- ▶ ランナーがアウトの場合は、インプレーで続行

(注) 投球がワイルドピッチ・パスボールの場合は対象外

(24) 野手が帽子、マスク、手から離したグラブ・ミット、またはユニフォームの一部を本来つい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

(24) : <投球の場合>

- ▶ バッター、ランナーは、投球時から1つの進塁（テイクワン）

<送球の場合>

- ▶ ランナー（バッターランナーを含む）は、野手の送球時から2つの進塁

<打球の場合>

- ▶ ランナー（バッターランナーを含む）は、投球時から3つの進塁

- ▶ または4つの進塁

#### 4・ボールデッド（※攻撃側の影響によるボールデッド）

(1) バッターが10秒以内に打撃姿勢をとらなかった（※球審がプレイを指示している状態）

(2) バッターや攻撃側のメンバーが、故意にバッターボックスのラインを消した

(1) (2) : ▶ ワンストライクを宣告する

(3) バッターが「タイム」を要求しないでバッターボックスを外し、ピッチャーが投球した

(3) : ▶ 投球に対する「ストライク」または「ボール」を宣告

(4) ピッチャーの手からボールが離れる前にランナーが塁から離れた（※離塁アウト）

(4) : ▶ 投球は無効で、対象のランナーはアウト

▶ 他のランナーは、投球時の状態に戻される

(5) 不正バットを持ってバッターボックスに入った

(6) ピッチャーが投手板に触れた後で、反対側のバッターボックスに移った

(7) バッターがバッターボックスの内外問わず、キャッチャーの捕球や送球や本塁上のプレイを妨害した

(8) バットを両手から離して打った

(9) 片足でも完全にバッターボックスの外に踏み出したり、ホームベースに触れたりして打った

(10) バッターボックスの外に足を完全に踏み出し、再びバッターボックスの中に戻って打った

(11) バッターランナーがフェアゾーンで再度バットを当てた

(12) フェアボールが、バッターボックスの外で、バッターランナーの持つバットや身体に触れた

(13) バッターランナーが一塁に向かう際に、野手のタッグを避けようとして本塁の方向に後退りした

(14) 一塁で通常プレイが行われているとき、バッターランナーがダブルベースの白色ベースで守備をしている野手と接触した

(15) スリーフットレーン以外の部分を走って、一塁で送球を処理しようとしている守備妨害した

(16) 野手が故意落球をした

(5) ~ (16) : ▶ バッター（バッターランナー）はアウト

▶ ランナーは、投球時の状態に戻される

(17) 四球で、バッターランナーが一塁に向かうとき、一塁の直前、または一塁上に停止したのちに、突然走り出した

(17) : ▶ バッターランナーはアウト

(注) 同じ速度で走れば一連の動作として進塁しても構わない

(18) ランナー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

(19) 打球を処理しようとしている野手を、たとえ偶然であっても妨害したり、送球を故意に妨害した

(20) 打球を処理しようとしているキャッチャーとバッターランナーが、本塁前で衝突した

(21) 野手がボールを持ってランナーをアウトにするために待ち受けているとき、ランナーが落球を狙って衝突した

(18) ~ (21) : ▶ 対象のランナーはアウト（※目に余る違反行為の場合は退場）

▶ 他のランナーは、投球時の状態に戻される

(22) ボールを持ったピッチャーの両足がピッチャーズサークル内に入っているのに、ランナーが直ちに元の塁に戻るか次の塁に進まず、塁に触れていなかった（※離塁アウト）

(22) : ▶ 対象のランナーはアウト

(23) 打球が、投手・内野手に触れず、内野手より前にいた離塁しているランナーに当たった

(23) : ▶ 対象のランナーはアウト

▶ バッター（バッターランナー）は1塁

▶ 他のランナーは、投球時の状態に戻される（※フォースを除く）

(24) インフィールドフライが宣告された打球が、離塁しているランナーに当たった

(24) : ▶ バッター（バッターランナー）と対象のランナーはアウト

▶ 他のランナーは、投球時の状態に戻される（※フォースを除く）

(25) 打球が、投手・内野手に触れず、内野手より前にいた審判に当たった

(25) : ▶ バッター（バッターランナー）は1塁

▶ 他のランナーは、投球時の状態に戻される（※フォースを除く）

(26) バッターランナー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

(26) : ▶ バッター（バッターランナー）と、本塁に向かってきたランナーの両方がアウト

▶ 他のランナーは、投球時の状態に戻される

(27) バッターランナーが明らかにダブルプレイを阻止するために守備や送球を妨害した

(27) : ▶ バッター（バッターランナー）と、本塁に最も近いランナーの両方がアウト

▶ 他のランナーは、投球時の状態に戻される

(28) アウトになったバッター（バッターランナー）や得点直後のランナーが、他にランナーがいる時に

守備側のプレイを妨害した

(28) : ▶ 本塁に最も近いランナーがアウト

(29) 変造バットを持ってバッターボックスに入った

(29) : ▶ バッターは退場

## 5・ボールデッド（※守備側の影響によるボールデッド）

(30) 故意四球

(31) 死球

(30) (31) : ▶ バッター（バッターランナー）は1塁（※フォース）

(32) 20秒以内に次の投球をしなかった

(32) : ▶ ワンボールが宣告される

(33) ワイルドピッチ・パスボールが境界線を出た

(33) : ▶ ランナーは、投球時から1つの進塁（テイクワン）

(34) スクイズ・ホームスチールで、キャッチャーまたは他の野手が、本塁を踏んだり、その前に立ったりバッターやバットに触れ、打撃を妨害した（※打撃妨害）

(34) : ▶ バッター（バッターランナー）は1塁

▶ ランナーは、投球時から1つの進塁（テイクワン）

(35) 野手がボールを握ろうとしたが、手から離れて、ボールが境界線を出た

(36) 野手がボールを持ったまま、無意識に境界線を出た

(35) (36) : ▶ ランナー（バッターランナーを含む）は、発生時の占有塁から1つの進塁（テイクワン）

(37) フェアボールが、バウンドしたり転がったりして、境界線を出た

(38) フェアのフライが、野手に触れたのち、地面に落ちる前に、ファール地域の境界線を出た

(39) フライ・ライナーを処理した野手の送球が、境界線を出た

(37) ~ (39) : ▶ ランナーは、投球時から2つの進塁（テイクツー）

(40) インプレーの打球を処理した野手の送球が、境界線を出た

(40) : ▶ ランナー（バッターランナーを含む）は、野手の送球時から2つの進塁（テイクツー）

(41) 野手が、インプレーの球を、故意に境界線外に出したと審判員が判断した

(41) : ▶ ランナー（バッターランナーを含む）は、発生時の占有塁から2つの進塁（テイクツー）

(42) フェアのフライが、地面に落ちる前に、フェア地域の境界線を出た

(43) フェアのフライが、野手に触れて地面に落ちる前に、フェア地域の境界線を出た

(42) (43) : ▶ ランナー（バッターランナーを含む）は、4つの進塁（ホームラン）

(44) 審判・攻撃側のユニフォームや用具に球が挟まってプレイが止まった

(45) 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たと審判員が判断した

(44) (45) : ▶ ランナー（バッターランナーを含む）は、審判員の判断により、妨害がなかつたら試合がどのように進行していたかで判断する

## 第9章 | ソフトボール独自の主なルール

### 1・作戦について

#### (1) DP・FP・EH の起用

【補足】：DP・FP・EH は、きちんと理解してしまえば、そこまで難しくは無いのですが、それぞれの起用に関するルールや、リエントリーなどが絡んでくると、やや煩雑になってくる為、詳細な説明はここでは割愛します。  
チームとしては、「DP」と「EH」は打撃だけする選手、「FP」は守備だけする選手、と覚えていたければOKです。

#### (2) リエントリー制度

- ▶ スターティングメンバーに限り、一度だけ再出場ができる制度です
- ▶ 再出場は、出場していた元の打順に戻らなければなりません

#### (3) テンポラリーランナーの起用

- ▶ 2アウトの状況で、ピッチャー または キャッチャー で出場している選手がランナーの場合、塁上のランナー以外で、打順が最後に回ってくる選手と、ランナーを交代できる制度です

(注) テンポラリーランナーに間違った選手が出た場合は、アウト等のペナルティは無く、発覚した時点で正しい選手と交代させれば大丈夫です。

【補足】：テンポラリーランナーの起用に関しても、もう少し掘り下げると細かなルールがありますが、テンポラリーランナーは、起用する時点で「ランナーでは無い、ピッチャー・キャッチャー を除く、打順の一番遠い人」です。これだけは各自、覚えておいて下さい。「2アウト目になった人」と間違えるパターンが多いので注意しましょう。

### 2・ダブルベース

#### (1) ダブルベース（オレンジベース）について

- ▶ ソフトボールの試合では、必ずダブルベースを使用します
- ▶ バッターランナーが一塁を駆け抜けける時は、オレンジベースに触塁しなければなりません  
(注) 白色を踏んだ場合は、空過（※ベースを踏んでいない）とみなされます  
(注) 一塁でプレイが行われない時は、バッターランナーはどちらのベースに触塁しても構いません
- ▶ 守備者は、常に白色を使用しなければなりません  
(注) 但し、一塁側のファウル地域からプレイが行われた時のみ、守備者はオレンジベースで送球を待つ事ができます。守備者がオレンジベースで送球待機をしている時は、バッターランナーは白色を駆け抜けなければなりません。

### 3・プレイヤーについて

#### (1) 攻守交代や投手交代のときの準備投球時に、攻撃側のメンバーがグラウンドへ出て、投球に合わせて素振りをしてはならない

- ▶ 準備投球が終わるまで、ネクストバッターズサークルで待機し、投球に合わせた素振りは禁止されています

**【補足】**：知らない人も多いルールなのでピックアップしましたが、野球連盟も一緒です。KSLで注意をされるケースは無いかも知れませんが、連盟などの団体では、マナー違反として注意を促されるルールなので、ルールの存在だけは知っておいても良いでしょう。

#### (2) ネクストバッターは、ネクストバッターズサークル内で待機しなければならない

- ▶ ネクストバッターは、一塁側・三塁側どちらのネクストバッターズサークルを使用しても構いません

**【補足】**：どちらのネクストバッターズサークルを使用しても構わないので、KSLの独自のルールとなります。連盟（※ソフトボールのルール）では、打者の背面（※右打者の時は三塁側、左打者の時は一塁側）になるネクストバッターズサークルを使用しなければなりません。

#### (3) ピッチャーが投球姿勢（セット）に入ったときは、両チームは、応援のための声出しや鳴り物を使用してはならない

- ▶ 攻撃側：プレーヤーを含む控え選手、観客は、応援や声出しはできません  
▶ 守備側：野手は「応援」で無ければ、声出しは可能、それ以外は不可となります

**【補足】**：現在では、少年野球や高野連などでも適用されているルールです。確実に昭和野球世代には存在しなかったルールなので、「なぜ？」と思うかも知れません。ルールができた経緯は、声出しによる「球種やコース、作戦の伝達」を防止する為です。声出しによる伝達をしていなくても、審判や相手チームに疑われた時に「やっていない事の証明」ができない為、ルールとして禁じているのです。現代野球やソフトでは、マナーとして声出しを禁じています。

#### (4) 10秒ルール・20秒ルール

- ▶ 球審が「プレイ」を宣告したら、バッターは、10秒以内に打撃姿勢（※構え）をとらなければなりません

**【ボールデッド】**：ワンストライクが宣告される

- ▶ ピッチャーは、ボールを受けてから20秒以内に次の投球をしなければなりません

**【ボールデッド】**：ワンボールが宣告される

#### (5) 投球動作中に、ピッチャーの手からボールがスリップした

- ▶ 野球ではボーグになりますが、ソフトボールではインプレーでワンボールとなります

- ▶ 球審は、スリップした時点で「ボール」をコールします

(注) スリップしたボールは、ピッチャー以外の野手が拾っても構いません。インプレー（※テイクワンでは無い）なので、塁から離れている状態でタッグをされたらアウトになります。

## (6) 不正投球があった時の対処

- ▶ 野球では不正投球（※ボーグ）の投球をバッターが打たなかった場合、ランナーの有無により、ワンボール または ランナーのティクワンとなるが、ソフトボールでは両方が課せられます

【ディレイドデッドボール】：<打たなかった場合>

ワンボール、ランナーは投球時から1（ティクワン）

【補足】：対処の詳細は、P.24 「3.ディレイドデッドボール」を参考にして下さい。

## (7) 投球間に攻撃のサインの確認や素振りをするときは、バッターボックス内に片足を置いておかなければならない

- ▶ ルールブックには「ワンストライク」のペナルティの記載があるが、現行でペナルティをとるのは国際ルールのみとなっています

【補足】：KSLでもペナルティをとられる事は無いかと思いますが、連盟では努力義務として、両足を打席から外す行為を注意できる事になっている為、ルールの存在だけは知っておいても良いかも知れません。

## (8) 四球で、バッターランナーが一塁に向かうとき、一塁の直前、または一塁上に停止したのに、突然走り出してはいけない

- ▶ 野球ではルール上、有効な走塁技術ですが、ソフトボールでは「離塁違反」に該当し、バッターランナーはアウトになります

(注) 一塁上に停止する素振りが無く、同じ速度で走れば、一連の動作として進塁できます。

## (9) 攻撃中のバッター（バッターランナー）、ランナーは、プレイ進行中にヘルメットを意図的に脱いではいけません

- ▶ インプレーで、対象のバッター、バッターランナー、ランナーが即時アウトになります

(注) 対象のランナーがアウトになつても、ランナーがアウトになつていない前提でフォースプレーが成立します。

## (10) 離塁アウト

- ▶ 投球時に、ピッチャーの手からボールが離れる前にランナーが塁から離れた時

- ▶ ボールを持ったピッチャーの両足がピッチャーズサークル内に入っているのに、ランナーが直ちに元の塁に戻るか次の塁に進まず、塁に触れていなかつた時

【ボールデッド】：対象のランナーはアウト（※投球は無効になる）

他の走者がいる場合は戻される

【補足】：「離塁アウト」の対象となるのは、ピッチャーがサークル内でボールを受けてから投球でボールを手から離すまでの間、と覚えておけば良いでしょう。

## (11) 後退りアウト

- ▶ バッターランナーが、一塁に向かって走っている時に、野手のタッグ（※タッチ）を避けようとして、本塁の方向に後ずさりした場合、バッターランナーはアウトになります

(注) タッグ行為が無ければ「後退りアウト」の対象にはなりません

【ボールデッド】：バッターランナーはアウト

他のランナーは、投球時の状態に戻される

## 第10章 | 適用条件・特殊

### 1・適用条件のあるケースルール

#### (1) 故意落球

▶ 「故意落球」とは、ノーアウト・1アウトで一塁にランナーがいる時、容易に捕球できるフライ・バント飛球・ライナーを、野手が手またはグラブで打球に触れたのち、故意に地面に落とす行為を言います

(注) 外野へのフライや、インフィールドフライが宣告されている場合は、故意落球は適用されません。

【補足】：故意落球と審判員が認めた場合は、ボールデッドとなり、バッターランナーをアウトにし、他のランナーは投球前の状態に戻されます。

#### (2) 振り逃げ

▶ 「振り逃げ」とは、ノーアウト・1アウトで一塁にランナーがいない時、または2アウトの時、キャッチャーが第3ストライクを捕球できなければ、バッターはバッターランナーとなり、一塁に走る事が出来る行為を言います

(注) 「第3ストライクの投球を捕球できない」とは、投球がバウンドしたり、ノーバウンドでもキャッチャーが捕球できずに、地面にボールが触れる事を言います。

▶ インプレーの為、他のランナーも進塁する事が出来ます

▶ 「振り逃げ」は、バッターが振らなくても成立します

【補足】：ノーアウト・1アウトの時、一塁にランナーが居る場合、球審は、第3ストライクに対して「ストライク、バッターアウト」とコールし、アウトである事をしっかりとコールします。

振り逃げができる条件の場合は「ストライク、スリー」とだけコールし、バッターがまだアウトではない事を示します。

#### (3) インフィールドフライ

▶ 「インフィールドフライ」とは、ノーアウト・1アウトで、ランナーが一・二塁 または 満塁の時、内野（※インフィールド）に上がったフライで、野手が普通に守備をしていれば捕る事ができるフライに適用され、バッターランナーは、野手の捕球に関わらずアウトになる事を言います

▶ インフィールドフライの適用は、審判員の判断であり、フライが捕球される前（※フライが上がっている間）に審判員がコールしなければ適用されません

(注) 外野へのフライや、バントには適用されません。

(注) インフィールドフライは「インプレー」の為、後から、インフィールドフライの適用に変更をすることはできません。

【補足】：インフィールドフライは「フェアの内野フライ」に対して適用される為、宣告されたフライがファールゾーンに流れて、落球や捕球をしなかった場合は、インフィールドフライは無効となり「ファールボール」となります。

#### (4) スリーフットレーン

- ▶ 「スリーフットレーン」とは、本塁と一塁の中間点から一塁方向に設けられている走路区間の事を言います
- ▶ 本塁方向から一塁へ送球するプレイ（※バッターランナーの背後から送球が来るプレイ）の時、バッターランナーが、スリーフットレーンの中を走っていれば、守備妨害も走塁妨害も適用されない区域となります

(注) バッターランナーに送球が当たっても、プレーは継続され成り行きとなります。

(注) スリーフットレーンの中を走っていても、スリーフットレーンからはみ出した身体の一部に送球が当たった場合は「守備妨害」で、バッターランナーがアウトになります。

**【補足】**：スリーフットレーンのルールは、「本塁方向から一塁へ送球するプレイ」に限られたルールの為、他の内野手方向からの送球や、一塁から本塁への送球には適用されません。

「本塁方向から一塁へ送球するプレイ」以外は、スリーフットレーンの中を走る義務は無く、バッターランナーは守備の妨害にならないように、必要に応じて避けなければなりません。

#### (5) スリーフィートオーバー

- ▶ 上記の「スリーフットレーン」と名前が似ているので、ルールを混同している事が多いですが、全く別のルールです
- ▶ 「スリーフィートオーバー」とは、ランナーが塁間にいて、野手がタッグプレーを企図している時、ランナーは走路の両端0.91m（※3フィート）から外れて走った場合、ランナーはアウトになるルールです

(注) 野手が、ボールを保持したグラブまたはボールを保持した手で、ランナーにタッグをしようとしていなければ、「スリーフィートオーバー」は適用されません。

**【補足】**：「走路」については理解していますか？

野球もソフトも、「走路」とは、進塁・帰塁中にタッグプレーを企図する状況が発生した時点で、その走者の位置と、前後の塁をそれぞれ直線に結んだラインの事、と定義されています。

塁間を結んだラインを「走路」と勘違いする人がいますが、間違いなので注意しましょう。

## 2・無効投球

### (1) 無効投球

- ▶ 以下の状況はボールデッドになる為、投球は「無効投球」（※ノーカウント）となります
  - 1) プレイがかからずボールデッド中に投球した
  - 2) バッターがまだ打撃姿勢をとっていないのに投球した
  - 3) 投球時に離塁アウトになった
  - 4) 何らかの野次や行為で不正投球を促した

**【補足】**： 2) に関しては、野球だと不正投球（※ボーグ）ですが、ソフトボールでは無効投球となります。  
4) に関しては、このマニュアルではボールデッド項目から割愛してますが、「何らかの野次や行為」がボールデッドの対象となります。

## 3・アピールプレイ

### (1) アピールプレイ

- ▶ 「アピールプレイ」の対象となるプレーがあった場合、審判は助言せず黙認します
  - ▶ 正しい「アピール」が無かった場合は、アウトにならず試合は継続される
- （注）アピール権・抗議権は、次の投球 または 守備者全員がフェア地域を外れた時消滅します
- ▶ 「アピールプレイ」の対象となるプレーは、以下の状況に定義されています
    - 1) 走者が塁を空過をした時
    - 2) タッチアップが早すぎた時
    - 3) 打者走者が一塁通過後に二塁へ向かおうとした時
    - 4) 打順誤り
    - 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

**【補足】**：ルールブック上では上記の8項目が「アピールプレイ」の対象となるプレーと定義されていますが、「第3アウトの置き換え」もアピールプレイの一種です。

### (2) 打撃の誤り

- ▶ 「打撃の誤り」はアピールプレイの対象となる為、審判は助言せず黙認します
  - ▶ アピールは、守備側のチームのみ行う事ができます。
- （注）攻撃側が、打順の誤りに気づいた場合、打順を間違えているバッターの打撃が完了する前であれば、正しいバッターに訂正すれば良い。（※ボールカウントは引継ぎます）

**1) 「間違えているバッター」が打席に入っている間にアピールされた時**

：「正しいバッター」が打席に入り「間違えていたバッター」のボールカウントを引き継ぎます

(注) 「間違えていたバッター」が打席に入っていた時の、ランナーの進塁や得点（※盗塁やボールデッドなど）は、全て有効となります。

**2) 「間違えているバッター」が打撃を行い、次のバッターに対して投球動作に入る前にアピールされた時**

：打順を抜かされた「正しいバッター」がアウトになります

：「間違えているバッター」の打撃結果がアウトだった場合、そのアウトは取り消さず、打撃結果による、他のランナーの進塁や得点は全て取り消されます

**【補足】**：野球での打順謝りのルールでは「間違えているバッター」の打撃結果が全て取り消されるだけですが、ソフトボールの場合は、「間違えているバッター」の打撃結果のアウトは取り消さない（※他のランナーの進塁や得点は全て取り消されます）ので、「正しいバッター」の打順誤りによるアウトと「間違えているバッター」の打撃結果によるアウトの両方が課され、ダブルプレイとなります。

：次のバッターは、打順誤りのためにアウトを宣告された「正しいバッター」の次の打順のバッターだが、次の打順のバッターが「間違えているバッター」で、打撃結果によるアウトだった場合、さらに次の打順のバッターとなる。

**3) 次のバッターに対して投球動作に入ってからアピールされた時**

：アピールの権利を失い、アウトは宣告されません

：「間違えていたバッター」の打撃結果と、ランナーの進塁や得点は、全て有効になります

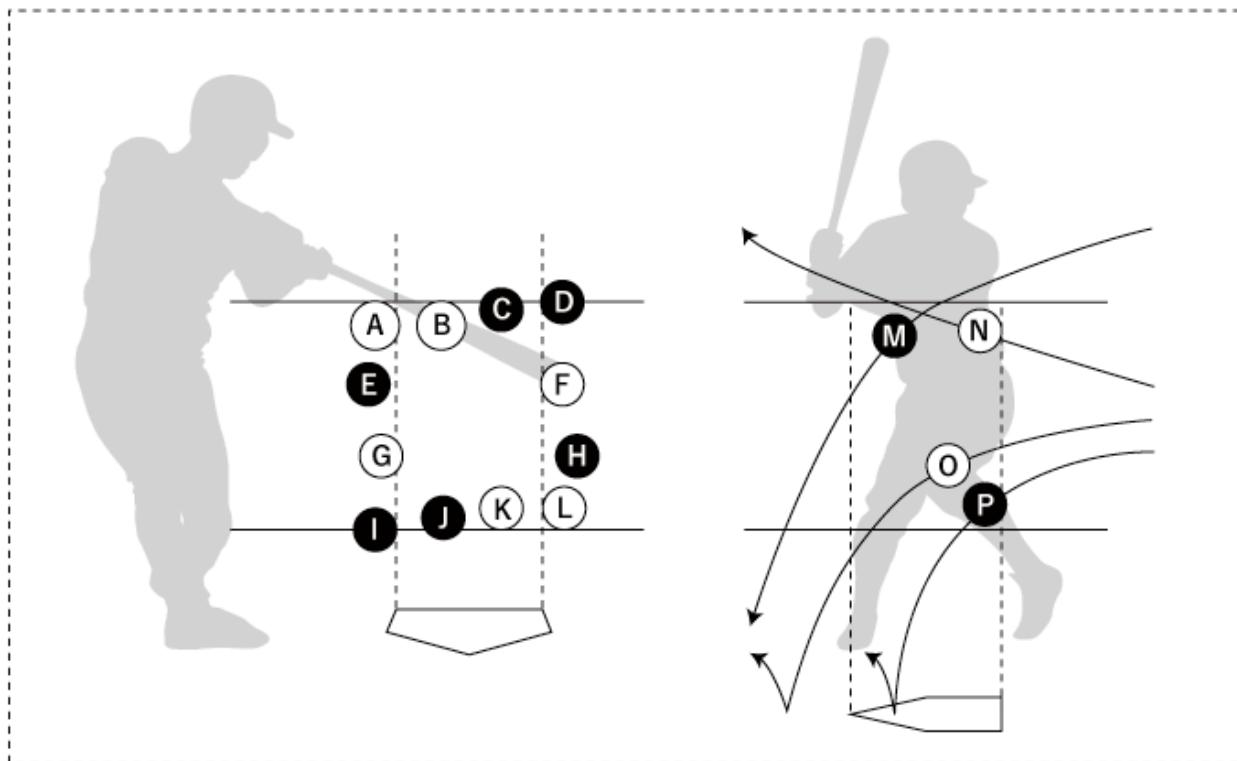
：次のバッターは、「間違えていたバッター」の次の打順のバッターです

(注) 「間違えていたバッター」が走者にいる時に、本来の正しい打順が回ってきた時は、打席を失い、次の打順のバッターとなります。

## ストライクゾーン

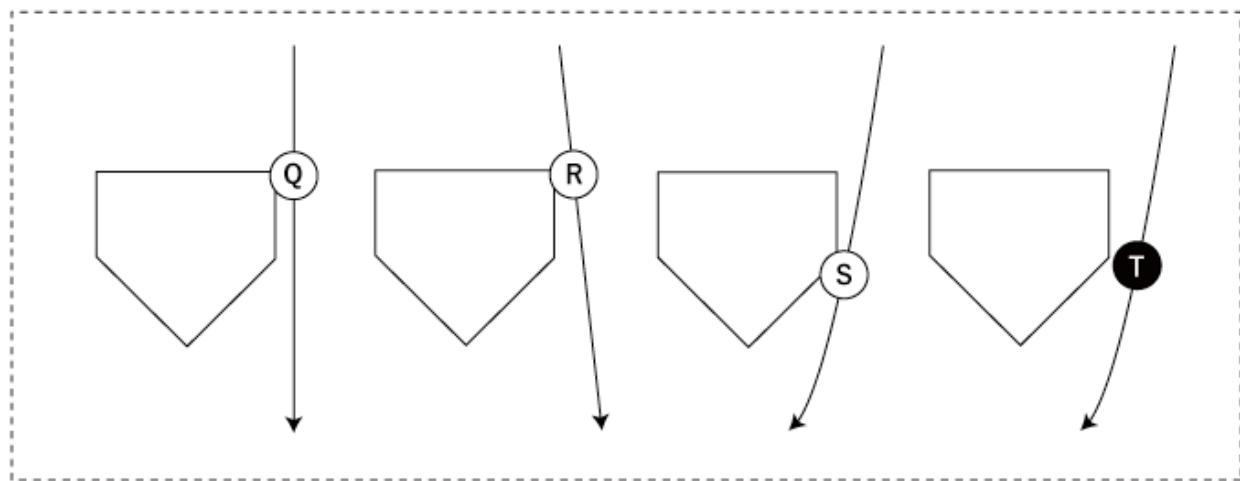
### ストライクゾーンの定義

- ▶ ストライクゾーンの高低は、バッターが「自然に構えた時」の高さで決められる
  - ：上限は「みぞおち」、下限は「ひざ皿の底部」
  - ：ボールの一部分でも高低を外れた投球は「ボール」となる
  - ：高低のジャッジは、ホームベースの前面（※投手側）を通過した時点で決められる
- ▶ ストライクゾーンの両端
  - ：左右両端は、ホームベースを上空に柱状にした時に、両端の壁に一部分でもボールが触れていれば（※擦っていれば）「ストライク」である
  - ：左右のジャッジは、ホームベースを上空に柱状にした時に、ホームベースの末端（※捕手側）までに、一部分でもボールが触れていれば良い



- A : 高さにボールが取まっていて、ホームベースの左端に擦っているので「ストライク」
- C・D : 高さが一部分はみ出ているので「ボール」
- F・G : ホームベースの両端に擦っているので「ストライク」
- I・J : 低さが一部分はみ出ているので「ボール」
- L : 低さにボールが取まっていて、ホームベースの右端に擦っているので「ストライク」
- M : ホームベースの前面（※投手側）はストライクゾーンを通過しなければ「ボール」
- N : ホームベースの前面は、ストライクゾーンを通過していれば「ストライク」
- O : ホームベースを通過した後であれば、ワンバウンドしても「ストライク」
- P : ホームベースにワンバウンドした投球は「ボール」

<ストライクゾーン>



(注) 高低はストライクゾーンを通過しているものとする

**Q・R・S**：ホームベースの端に擦っているので「ストライク」

**T**：ホームベースに擦っていないので「ボール」

## シチュエーション別対応リスト

■ : インプレー ■ : ディレードデッドボール ■ : ボールデッド

BT:バッター BR:バッターランナー R:ランナー

×:アウト T1:ティクワン

### < 投球前 >

- 不正バットを持ってバッターボックスに入った …(5) 【 BT: × 】
- 変造バットを持ってバッターボックスに入った …(29) 【 BT: 退場 】
- バッターや攻撃側のメンバーが、故意にバッターボックスのラインを消した …(2) 【 BT: 1ストライク 】
- バッターが 10 秒以内に打撃姿勢をとらなかった …(1) 【 BT: 1ストライク 】
- 20 秒以内に次の投球をしなかった …(32) 【 BT: 1ボール 】
- ボールを持たずに、投手板上またはその付近で投球姿勢をとった …(1) 【 ※ 】
- 両手を離さずに投手板に触れた …(2) 【 ※ 】
- 投手板で両手を離さずに、キャッチャーのサインを見た …(3) 【 ※ 】

【※】は【 BT: 1ボール | R: T1 or 選択権】を示す

### < 投球時 >

- ピッチャーが投手板に触れた後で、反対側のバッターボックスに移った …(6) 【 BT: × | R: 戻 】
- 「タイム」を要求せずバッターボックスを外し、ピッチャーが投球した …(3) 【 BT: 投球に対する判定 】
- 投球動作で、2秒以上 5秒以内、身体を完全に停止しなかった …(4) 【 ※ 】
- 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 …(5) 【 ※ 】
- ウインドミルの投球で、腕を 2 回転した …(6) 【 ※ 】
- 投球で、手と手首が体側線を通過せずにボールを離した …(7) 【 ※ 】
- バッターに対して、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 …(8) 【 ※ 】
- 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た …(9) 【 ※ 】
- 軸足を投手板から持ち上げて、再び置き直した …(10) 【 ※ 】
- 投手板から離れた地点に軸足をずらして投球を開始し、投手板以外の地点を蹴り出して投球した …(11) 【※】
- ボールを離したのち、投球動作を続けた …(12) 【 ※ 】
- 投球姿勢に入ったのち、バッターの打撃を阻止するために、故意にボールを落としたり、転がしたり、弾ませたりした …(13) 【 ※ 】
- 投球する手の指にテープを巻いたり、リストバンド、腕輪などを着用した …(14) 【 ※ 】
- ロジン以外の異物をボールにつけた …(15) 【 ※ 】
- 野手がファール地域で守備をして投球した …(16) 【 ※ 】
- 野手が、バッターの視界内に位置したり、守備位置を変えたりして、バッターを故意に惑わすような行為をした …(17) 【 ※ 】
- キャッチャーが、投球で投手がボールを離すまで、キャッチャーズボックスにいなかった …(18) 【 ※ 】

## <シチュエーション別対応リスト>

- 投球動作中にピッチャーの手からボールがスリップした …(1) 【 BT : 1 ボール 】
- ウィルドピッチ・パスボールが境界線を出た …(33) 【 R : 投球時から T1 】
- ピッチャーの手からボールが離れる前にランナーが塁から離れた …(4) 【 BT : 投球無効 | 対象 R : × | 他の走者 : 戻 】
- キャッチャーが、ランナーが居ないとき、各投球後、ピッチャーに直接返球しなかった …(19) 【 ※ 】
- 球審が、キャッチャー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 …(23) 【 R : セーフの場合は投球時に戻す、アウトの場合はインプレーで続行 】
- バッターがバッターボックスの内外問わず、キャッチャーの捕球や送球や本塁上のプレイを妨害した …(7) 【 BT : × | R : 戻 】
- スクイズ・ホームスチールで、キャッチャーまたは他の野手が、本塁を踏んだり、その前に立ったり、バッターやバットに触れ、打撃を妨害した …(34) 【 BT : 1 塁 | R : 投球時から T1 】
- バットを両手から離して打った …(8) 【 BT : × | R : 戻 】
- 片足でも完全にバッターボックスの外に踏み出したり、ホームベースに触れたりして打った …(9) 【 BT : × | R : 戻 】
- バッターボックスの外に足を完全に踏み出し、再びバッターボックスの中に戻って投球を打った …(10) 【 BT : × | R : 戻 】
- キャッチャーのミットや用具にバットが当たった（※打撃妨害） …(20) 【 BT : 1 塁 | R : 戻 or 選択権 】

## < 打撃結果 >

- 四球 …(2)
- 故意四球 …(30)
- 死球 …(31)
- インフィールドフライ …(7) 【 BR : × 】
- 野手が故意落球をした …(16) 【 BR : × | R : 戻 】

## < バッターランナー >

- 一塁に向かわずにベンチに入った …(8) 【 BR : × 】
- フェアゾーンで再度バットを当てた …(11) 【 BR : × | R : 戻 】
- 一塁に向かう際に、野手のタグを避けようとして本塁の方向に後退りした …(13) 【 BR : × | R : 戻 】
- 一塁で通常プレイが行われているとき、ダブルベースの白色ベースで守備をしている野手と接触した …(14) 【 BR : × | R : 戻 】
- スリーフットレーン以外の部分を走って、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 …(15) 【 BR : × | R : 戻 】
- 四球で一塁に向かう時、一塁の直前、または一塁上に停止した後に、突然走り出した …(17) 【 BR : × 】
- 打球を処理しようとしているキャッチャーと本塁前で衝突した …(20) 【 BR : × | R : 戻 】
- バッターランナー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 …(26) 【 BR と 本塁に向かってきた R の両者 : × | 他の走者 : 戻 】
- バッターランナーが明らかにダブルプレイを阻止するために守備や送球を妨害した …(27) 【 BR と 本塁に最も近い R の両者 : × | 他の走者 : 戻 】

< ランナー >

- 野手のタッチプレーを避けようとして、走路の両側 0.91m 以上離れて走った …(9) 【 対象 R : × 】
  - ランナーに帰塁の義務が生じたが、あえて帰塁しなかった …(10) 【 対象 R : × 】
  - ランナー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 …(11) 【 対象 R : × 】
  - 進塁する意思を明らかに放棄して、ベンチに入ったり、境界線を出た …(12) 【 対象 R : × 】
  - 他のランナー以外の者が、ランナーの身体に触れて走塁を援助した …(13) 【 対象 R : × 】
  - ランナーが、アウトになっていない前位のランナーを追い越した …(14) 【 対象 R : × 】
  - 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 …(18) 【 対象 R : × | 他の走者 : 戻 】
  - 打球を処理しようとしている野手を、たとえ偶然であっても妨害したり、送球を故意に妨害した …(19)  
【 対象 R : × | 他の走者 : 戻 】
  - 野手がボールを持ってアウトにするために待ち受けている時、ランナーが落球を狙って衝突した …(21)  
【 対象 R : × | 他の走者 : 戻 】
  - ボールを持ったピッチャーの両足がピッチャーズサークル内に入っているのに、ランナーが直ちに元の塁に戻るか次の塁に進まず、塁に触れていなかった…(22) 【 対象 R : × 】
  - アウトになったバッター（バッターランナー）や得点直後のランナーが、他にランナーがいる時に守備側のプレイを妨害した …(28) 【 本塁に最も近い R : × 】
- 
- ボールを持っていない野手、打球を処理しようとしていない野手が、走塁を妨害した …(21) 【 R : 走害が無ければ達していた塁まで進塁 】
  - 空タッチでごまかしたり、ベースから押し出そうとしたり、野手が塁の前縁を空けていなかったので、ランナーが塁に触れることができなかった …(22) 【 R : 走害が無ければ達していた塁まで進塁 】

< 打球が触れた・当たった >

- 打球が、バッターの落としたバットに、フェア地域で触れた …(3) 【 成り行き 】
  - フェアボールが、バッターボックスの外でバッターランナーの持っているバットや身体に触れた …(12)  
【 BR : × | R : 戻 】
- 
- 守備側のプレイヤーのユニフォーム または 用具の中にボールが入ったり挟まった …(6) 【 成り行き 】
  - 審判・攻撃側のユニフォームや用具に球が挟まってプレイが止まった …(44) 【 BR・R : 妨害が無ければどのように進行していたかの審判員判断 】
- 
- 打球が、投手・内野手に触れず、内野手より前にいた審判に当たった …(25) 【 BT : 1 塁 | R : 戻 】
  - 打球が、投手・内野手に触れたか、内野手を通過した後に審判に当たった …(4) 【 成り行き 】
- 
- 打球が、投手・内野手に触れず、内野手より前にいた離塁しているランナーに当たった …(23)  
【 BR : 1 塁 | 対象 R : × | 他の走者 : 戻 】
  - 打球が、投手・内野手に触れたか、内野手を通過した後にランナーに当たった …(5) 【 成り行き 】  
(注) 故意の場合、または偶然であっても守備の妨害になった場合は、ボールデッド
  - インフィールドフライが宣告された打球が、離塁しているランナーに当たった …(24) 【 BR・対象 R : × | 他の走者 : 戻 】

< ポールデッドラインオーバー >

- 野手がボールを握ろうとしたが、手から離れて、ボールが境界線を出た …(35) 【 BR・R : 発生時から T1 】
- 野手がボールを持ったまま、無意識に境界線を出た …(36) 【 BR・R : 発生時から T1 】
- フェアボールが、バウンドしたり転がったりして、境界線を出た …(37) 【 BR・R : 投球時から T2 】
- フェアのフライが、野手に触れた後、地面に落ちる前に、ファール地域の境界線を出た …(38) 【 BR・R : 投球時から T2 】
- フライ・ライナーを処理した野手の送球が、境界線を出た …(39) 【 BR : × | R : 投球時から T2 】
- インプレーの打球を処理した野手の送球が、境界線を出た …(40) 【 BR・R : 送球時から T2 】
- 野手がインプレーの球を、故意に境界線外に出したと審判員が判断した …(41) 【 BR・R : 発生時から T2 】
- フェアのフライが、地面に落ちる前に、フェア地域の境界線を出た …(42) 【 ホームラン 】
- フェアのフライが、野手に触れて地面に落ちる前に、フェア地域の境界線を出た …(43) 【 ホームラン 】

< 特殊な事例・妨害 >

- プレイ進行中にヘルメットを意図的に脱いだ …(15) 【 対象 R : × 】
- 野手が帽子、マスク、手から離したグラブ・ミット、またはユニフォームの一部を本来つい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 …(24)
  - <投球の場合> 【 BR・R : 投球時から T1 】
  - <送球の場合> 【 BR・R : 送球時から T2 】
  - <打球の場合> 【 BR・R : 投球時から T3 または ホームラン 】
- 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たと審判員が判断した …(45) 【 BR・R : 妨害が無ければどのように進行していたかの審判員判断 】