

## 2022 オフィシャル ソフトボール ルール 改正点

### P36 3-4項 靴 (シューズ)

#### 【改正点】

3-4項3、並びに3-4項3(注2)に「セラミック製スパイク」を追加する。

3. 金属製スパイク・セラミック製スパイク、または硬い滑り止めは、靴底からの高さが1.9cm以内のものが使用できる。

(注2) 小学生、中学生、一般男子、壮年、実年、シニア、ハイシニア、教員、レディース、エルダー、エルデストは金属製スパイク・セラミック製スパイクの使用を禁止する。

#### 【改正理由】

セラミック製スパイクは金属製スパイクには含まれないが(陶磁器の部類に入る)、金属製スパイク同様に危険性が高いことから、上記(注2)の種別における使用を禁止し、その旨明記した。

### P41~42 3-8項 ユニフォーム及び帽子・バイザー・ヘルメットの宣伝広告表示

#### 【改正点】

3-8項 宣伝広告を表示できる部分に「バイザー」を追加し、(1)(3)(6)の宣伝広告表示の範囲を緩和・拡大した。

#### 3-8項 ユニフォーム及び帽子・バイザー・ヘルメットの宣伝広告表示

ユニフォーム及び帽子・バイザー・ヘルメットには、宣伝広告(企業名・商品等)に類するロゴマークを表示することができる。ただし、表示方法は次の通りとする。

(1) ユニフォームに表示できる場所は左胸一箇所、右胸一箇所、背面(ユニフォームナンバーの上)一箇所、左袖二箇所、右袖二箇所、ズボン左右一箇所ずつとし、その大きさは、それぞれ「縦50mm×横120mm」を超えないものとする。

(3) 帽子・バイザー・ヘルメットに表示できる場所は左右それぞれ二箇所ずつとし、すべての帽子・バイザー・ヘルメットの同一箇所に表示する。

大きさは、それぞれ「縦50mm×横120mm」を超えないものとする。

(6) チーム名、チームロゴマーク、主催者が定めた大会ロゴマーク、ユニフォーム・帽子・バイザー・ヘルメットの製造メーカー名・ロゴマークについては上記(1)~(5)までの

規定は適用しない。

【改正理由】

2022 年度に開幕する「JD.リーグ」より改正要望があり、それに応える形でルール改正を行う。

P45 指名選手 (DP/DESIGNATED PLAYER)

【改正点】

4－5 項 5 の「DP の打撃」を「DP の打撃・走塁」に修正する。

5. DP はいつでも FP の守備を兼ねることができる。また、FP はいつでも DP の打撃・走塁を兼ねることができる。

【改正理由】

WBSC (世界野球ソフトボール連盟) のルールでは、「オフense (OFFENSE)」を兼ねることができるという文言・文章表現となっており、JSA ルールにおいても、実際のルールの運用においては、FP が DP に代わって打席に入り、打撃を行うことや FP が塁上の走者となっている DP に代わって走塁を行うことを認めていることから、ルールの解釈、実際の運用に合わせる形で、従前の「打撃」となっていた部分を打撃・走塁の文言に修正を行う。

P54 5－3 項 5 サスペンデッドゲーム

【改正点】

5－3 項 5. サスペンデッドゲームの条文の冒頭、「引き分け試合か無効試合の場合は、」の文章表現を、「引き分け試合か無効試合の場合のみ」に修正。

5. サスペンデッドゲーム

引き分け試合か無効試合の場合のみ一時停止試合 (サスペンデッドゲーム) を大会要項により採用することができる。

サスペンデッドゲームを採用した場合、一時停止したその場面から、試合を再開する。

【改正理由】

現行ルールでは、サスペンデッドゲームは、大会要項に明記の上、試合が成立していない状況、もしくは試合が成立する状況であっても同点で試合の決着がつかない場合に限り、採用できるとルールにより定められている。

しかし、実際の運用では、試合が成立している状況にありながら、サスペンデッドゲームを採用したような事例が報告されている。これは野球ではそれぞれの加盟団体や組織によってサスペンデッドゲームの採用基準が様々で、混同されているようなケースが考えられるので、「のみ」の文言を追加することで、**サスペンデッドゲームの適用、採用に関する規定を再確認してもらう**意味を含め、修正を行うものである。

#### P96 R8-6 項 走者がアウトになる場合

##### 【改正点】

ルール適用の内容及びその〈効果〉が、「ボールインプレイ中に適用される項目」と「ボールインプレイ中、ボールデッド中、どちらにも適用される項目」が混在していたため、内容によって整理し、ひとまとめになっていた〈効果〉を状況・適用に応じて2つに分けて記載した。

現行 8-6 項 5. → **8-6 項 7.** に移動  
 8-6 項 6. → **8-6 項 5.** に移動  
 8-6 項 7. → **8-6 項 8.** に移動  
 8-6 項 8. → **8-6 項 6.** に移動

また、現行 8-6 項〈効果〉1~8を **〈効果〉1~6**、と **〈効果〉7~8**の2つに分け、表記した。

**5.** 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。

**(※現行 8-6 項 6 を 5 に移動。条文記載内容に変更なし。掲載場所の移動のみ)**

**6.** 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、競技場外に出たとき。

**(※現行 8-6 項 8 を 6 に移動。条文記載内容に変更なし。掲載場所の移動のみ)**

〈効果〉1~**6**

- (1) ボールインプレイ
- (2) その走者はアウトになる。

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

**(※現行 8-6 項 5 を 7 に移動。条文記載内容に変更なし。掲載場所の移動のみ)**

**8.** 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。

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

(現行 8-6 項 7 を 8 に移動。条文記載内容に変更なし。掲載場所の移動のみ)

〈効果〉 7～8

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。

【改正理由】

現行 8-6 項 5 は、「5. ボールインプレイ中、ボールデッド中にかかわらず、他の走者以外の者が走者の身体に触れ、走塁を援助したとき」とボールインプレイ中、ボールデッド中の両方が想定されたものであり、また、8-6 項 7 は、「7. 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」の後に(注)として「走者が安全進塁権を与えられ、進塁しているときも、追い越しアウトは適用される」と、安全進塁権を与えられる状況、すなわちボールデッド中のことに言及しているにもかかわらず、その〈効果〉は 8-6 項 1 から 8-6 項 8 までをひとまとめとし、

〈効果〉 1～8

- (1) ボールインプレイ
- (2) その走者はアウトになる。とされてしまっていた。

そのため、現行の 8-6 項 5～8-6 項 8 までを上記の通り、項番、掲載順を変更。〈効果〉 1～6 に修正し、〈効果〉 7～8 を新設することで、その「矛盾」を解消した。

P121 12-9 項 プットアウト (刺殺)

【改正点】

12-9 項 3、各塁での離塁アウトについて、現行「各塁手」にプットアウトを記録・記帳していたものを、「最も近い野手」に変更する。

3. 各塁での離塁アウトは、最も近い野手にプットアウトが記録される。

【改正理由】

2020 年 2 月 1 日に改訂・発行した「スコアリングマニュアル」第 4 版ですでに変更済みの内容がルールブックからは修正が漏れていたため、今回、実際の記録・記帳に合わせ、修正を行う。

# 2022 競技者必携 審判の部 修正点

## 基本方針

10月27日(水)、審判小委員会(正・副委員長出席)をリモートで開催し、各地区選出の審判委員より2022年度の「オフィシャル ソフトボール ルール」「競技者必携」の改正点・修正点について協議を行った。

競技者必携については、掲載内容・イラストを改訂・修正する以前に、実技指導において、「なぜそうするのか」「なぜそうしなければいけないのか」、正確で公正なジャッジを行う上での技術的なポイント、押さえておかなければならない要点を整理・理解させ、実際のグラウンド上で実践できるようにすることが重要である。

競技者必携の掲載内容の改訂やイラストの修正も必要に応じて行っていきたいとは考えているが、まずは実際の実技指導において、よりよいアンパイアリングを実践できるよう指導すること、高い審判技術を身につけていくためのコツ、ポイントといったことをよく理解させていくよう、実技指導に力を注いでほしいと考えている。

## 2022 競技者必携 改訂(修正)点

### 5. 審判委員会申し合わせ事項 11. その他(P48)

#### 改正(修正理由)

近年、様々な「打撃補助用具」が販売されるようになり、実際に使用している選手も見受けられるようになった。ただし、(公財)日本ソフトボール協会が使用を認めていない用具は「公式試合では使用できない」ことを明確にするため、競技者必携に記載した。

「5. 審判委員会申し合わせ事項」の「11. その他」に、

(10)を新設し、

(10)(公財)日本ソフトボール協会が使用を認可していない「打撃補助用具」は、公式試合においては、それを使用してはならない。

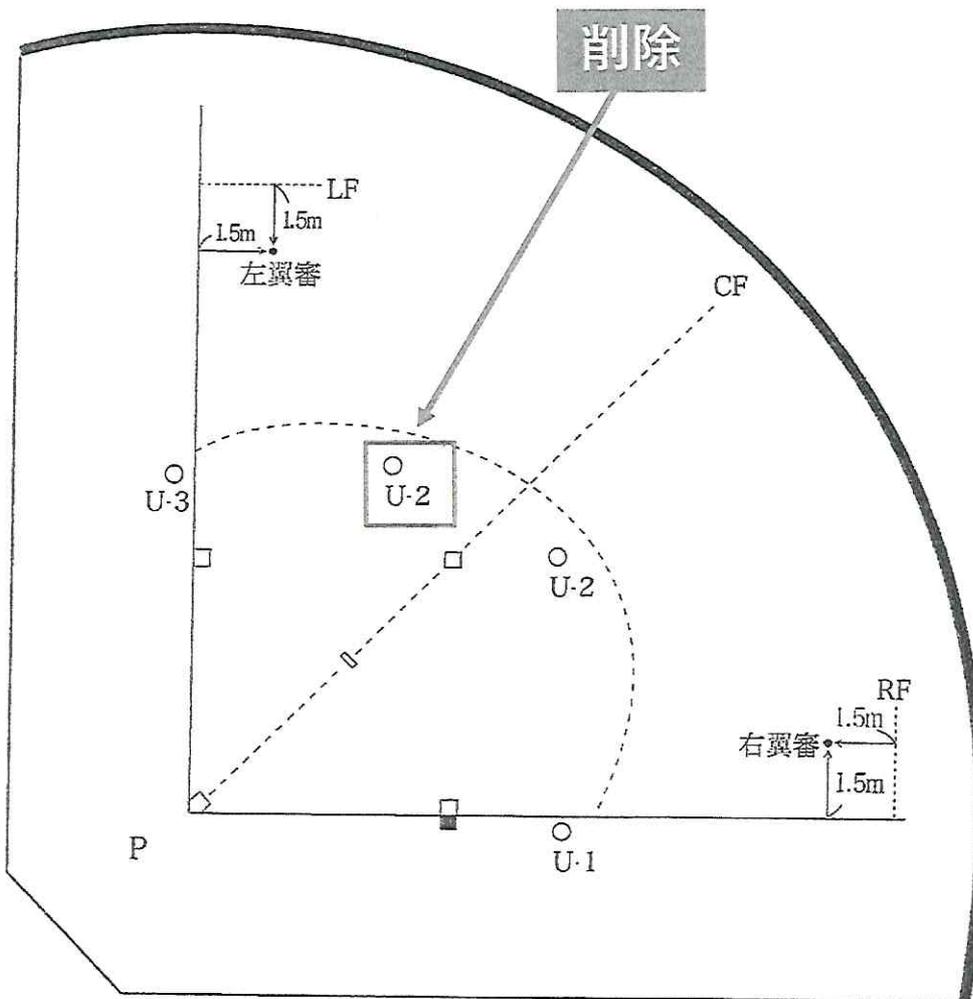
※現時点では、「ペナルティ」等を課すのではなく、「(公財)日本ソフトボール協会が主催する大会、公式試合では使用できない」ということの周知徹底を図ることを第一義とする。

# 2022 競技者必携 改訂(修正)点

## 6. 審判実務のために 6.外野審について 外野審の位置(P67)

改正(修正理由)

レフト方向の ○U2 を削除する。  
※二塁塁審がその位置にいることはないため。



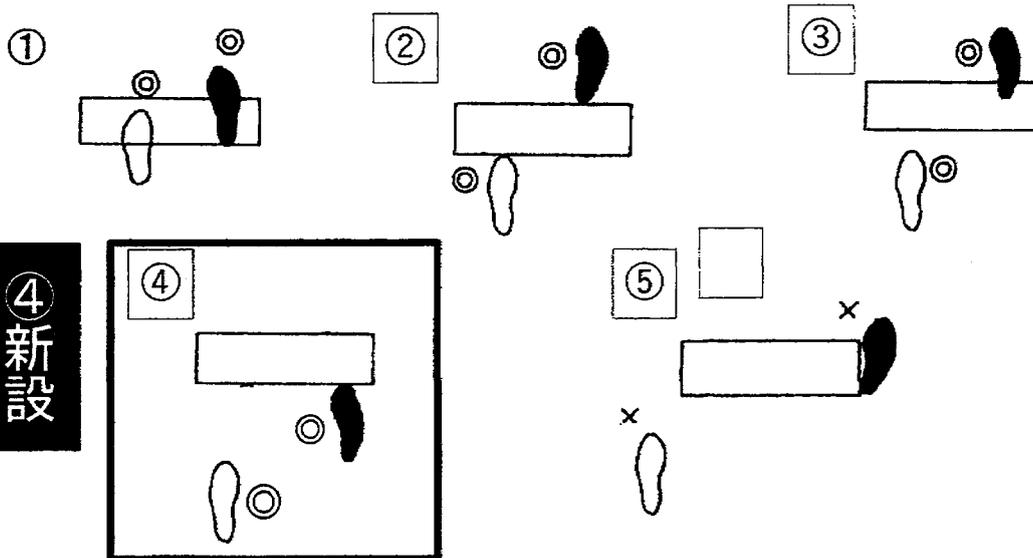
10. 投手板の踏み方・踏み出し方(P122)

改正(修正理由)

イラスト④を追加し、投手板後方で軸足のつま先が投手板に触れていれば、不正投球にはならない事例を追加した。また、イラスト事例の説明を一文にまとめ、赤字部分を追加・修正し、イラスト下に配置した。

自由足 軸足 ◎ 合法 × 不正 (右投げ投手)

【踏み方】



④ 新設

図①、②のように、軸足、自由足とも、両足が投手板に触れているか、図③、④のように軸足を投手板に触れながら、自由足が投手板から離れていても不正投球にはならない。また、一連の投球動作で自由足の踵の位置が投球開始時と変わらなければ、自由足のつま先が浮いても、合法的な投球動作であり、不正投球とはみなさない。  
 図④のように軸足のつま先が投手板に触れながら、自由足を後方に置き、正しくセットしており、一連の投球動作の中で軸足の踵の位置が投球開始時と変わらなければ、軸足のつま先が浮いても、合法的な投球動作であり、不正投球とはみなさない。  
 図⑤のように軸足が投手板の側面だけに触れている場合は投手板に触れているとはみなさない。また、自由足を投手板の後方に置く場合は、投手板の両端の後方延長線内に置かなければならない。

## 基本動作の確認

### 1. 球審の構え

- (1) 服装を整え、マスク等の用具は必ず着用し、所定の位置に着く。  
このときマウクの上のバンドは、頭上に盛り上がらないように注意する。  
[バンドは帽子の縁に合わせる。]
- (2) 捕手の位置に考慮しながら、原則として本塁の中心よりインサイドに構え、両足は肩幅より広く開き、片足をやや前方に出して、捕手に近づいて構える。

#### 1. [両足の位置を決める]

- (注1) [タイミングは、投手が投手板に軸足を乗せ、両手を合わせようとするとき]  
・早すぎないよう 遅すぎないように
- (注2) [捕手との間合いは、打者側で、捕手と、握りこぶし1個分離れるように、想定し]
- (注3) [両足を開きすぎないように]  
・開きすぎると、目の高さ調整が出来なくなる。  
・あるところまで下がると、さがれなくなる。
- (注4) [足は1発で決める]
- (注5) [インサイド側の足を出しすぎない。] [投手に正対する。]
- (注6) [両足を決めた後は、動かさない] [二段構えにならないように。]

#### 2. [構える]

- (注1) [投球動作に入ったとき]
  - (注2) [スーと構えに入る] [シチャと入らない]
  - (注3) [構えた後は、体を動かさない。]
- (3) 両肘を軽く締め、左手を前にして両手を組む。
  - (4) 投手の投球動作に合わせて腰を落とし、両膝を曲げ、背中をできるだけ真っ直ぐに保ち、肩の力を抜いて自然に構える。
  - (5) 構えたときは、上体をわずかに前傾させ、体重を前かけ、すぐにスタートが切れるようにする。そのため、膝にゆとりを持たせることが必要である。  
(球のコースを見るためにからだや頭を左右に動かさないことが大切である)
- (3)(4)(5)
- (注1) [背中を伸ばす。] [身体を垂直にすると、疲れる。1試合でくたくたになる。]
  - (注2) [前かがみ過ぎないように] [背中を丸くしない]
  - (注3) [肩・腕に力を入れない]
- (6) 両眼は、ストライクゾーンの上限でホームプレートのインサイドに外したところに置く。(右上イラスト参照)
  - (注1) [右目をホームプレートの、インコースの延長に合わせる]
  - (注2) [投手が球をリリースするところが見えるところ。]
- (7) 常にホームプレートと打者の両手・両足が見えるようにする。

### 2. ストライク

- (1) 構える 1. 球審の構えに準ずる。
  - (2) 投球を見る。  
・投球の方向にカラダを動かさず、捕手が捕球するまで球を目で追う。
- #### 3. [判定する]
- (3) 捕手が捕球したのを確認して、歯切れ良く“ストライク”とコールしながら立ち上がると同時に、左手を身体前面のベルトの上当てて、立ち上がりながら、肘に力が入らないように右手の肘を肩より少し上にあげて、ハンマーポジションを作る。

- (注1) [文章で書くと(3)になる。]けど
  - (注2) [コールを「ス」を発声すると同時に、立ち上がる]
  - (注3) [コールをした後、立ち上がらない。間を開けない。]
  - (注4) [膝を伸ばし切る]
  - (注5) [姿勢は真っ直ぐに]
  - (注6) [ゼスチュアに切れを]
  - (注7) [ゼスチュアに緩急を付ける] 3段階
- (4) 両腕を側面におろす。

#### 4. [リラックスする]

- (注1) [両足を決めたままで、次の投球を待たない。]

### 3. きわどいストライク

- (1) きわどいストライクのときは、構えたまま、大きな声で“ストライク”とはっきりコールし、ストライクのゼスチュアを大きく行う。
- (2) きわどい見逃し三振のときは、大きな声で“ストライク・スリー”とはっきりコールし、オーバーアクション、またはストライクのゼスチュアを大きく行う。
- (注1) [周りからみて、恰好が悪い人は指導する。]

### 4. ボール

- (1) 構える。
- (2) 投球を見る。  
球の方向に身体を動かさなくて、“ボール”とコールする。
- (3) しばらく投球を見た姿勢を動かさなくて、待つ。
- (注) [きわどいボール・捕手が、我慢しているとき]
- (4) 立ち上がる。

### 5. アウト 7. セーフ

#### 1. [構える] 2. [行く] 3. [止まる]

- (1) よく見える位置まで走っていき、両足を肩幅に広げて立つ。
- (注1) [判定位置に行くまで、球・野手・走者を見ながら動く]
- (注2) [野手が送球したのを見た後]
- 4. [見る]
- (2) 腰を落とし、両手を握り、両足の太腿の付け根付近に軽く添え、プレイを真正面に見る。  
この時、体重は両足の親指の付け根にかける。
- (注1) [走者と野手の触塁を見る]
- (注2) [野手が捕球、落球、ファンブルしていないか]
- 5. [コール]
- (3) “アウト”とコールし、左手を身体前面のベルトの上に当て、肘に力が入らないように右手の肘を肩より少し上にあげて、ハンマーポジションを作る。
- (注1) [球が塁まで達するまで、アウトまたセーフになると思わない]
- (注2) [アウトのコールは、球を野手がグラブから投げ手で取り出した時]
- (注3) [プレイに正対して]
- (注4) [目を早く切らない]
- (注5) [ゼスチュアに切れを]
- (注6) [ゼスチュアに緩急を付ける] 3段階
- 6. [見る(後見)]
- (4) プレイを真正面に見ながら野手の動きに注意しながら、下のイラスト3の姿勢に戻る。
- (注1) [野手の動きを注視する]

### 6. オーバーハンドアウト

- (1)・(2)はアウトと同じ。
- (3) 立ち上がりながら、左足を正面に一步踏み出し、プレイの行われた方向に向く。
- (4) 手のひらを開いたまま、右腕を頭の側方に挙げながら右足を左足の後ろに引き寄せる。

- (5) 右足を引きつけて、大きくはっきり“アウト”とコールした後、手のひらを握りながら、左足をプレイの行われた方向に向かって踏み出す。
- (6) このときの右腕は、ボールを投げるときの動作である。
- (7) 右足を左足に平行な位置に持って行き、野手の動きに注意シナガラ「5. アウト」のイラスト3の姿勢に戻る。  
(注1) [オーバーアクションを、しようと思わない] 自然に  
(注2) [コール、ゼスチャーが早くなる。]  
(注3) [かっこ悪いと思ったらしない]

## 7. セーフ

- (1)・(2)はアウトと同じ。  
(注1) [膝を切る]  
(注2) [背筋は真っ直ぐに立ち、プレイに正対する。]
- (3) 両手を胸の全面で肩の高さまで持ち上げる。  
手のひらは広げて下に向ける。
- (4) 両腕を真横に水平に伸ばしながら、短く“セーフ”とコールする。  
・長くならないように注意する。  
・きわどいものは片足を踏み込んで行ってもよい。  
(注1) [トンボ]
- (5) プレイを真正面に見ながら野手の動きに注意しながら、下のイラスト1の姿勢に戻る。  
(注1) [走者の動きを注視する]

## 8. チェックスイング

- (1) 打者が振ったかどうか確認できなかったとき、または捕手の確認要求があったときは、直ちに塁審に判定を求める。
- (2) 左手でマスクを外し、一步横へ踏み出し、右(左)打者のときは一塁審(三塁審)に、右の手のひらを揃えて軽く前方に伸ばしながら、“スイング?”とコールする。
- (4) 塁審の判定に基づき、球審は次の投球前にボールカウントを表示する。  
(注1) [慌てずに]  
(注2) [捕手席から出て]

## 周知徹底願ひ

大会で利用出来ない用具について日本ソフトボール協会より通知がありました。

各連盟、チーム、選手内で周知徹底をお願い致します。

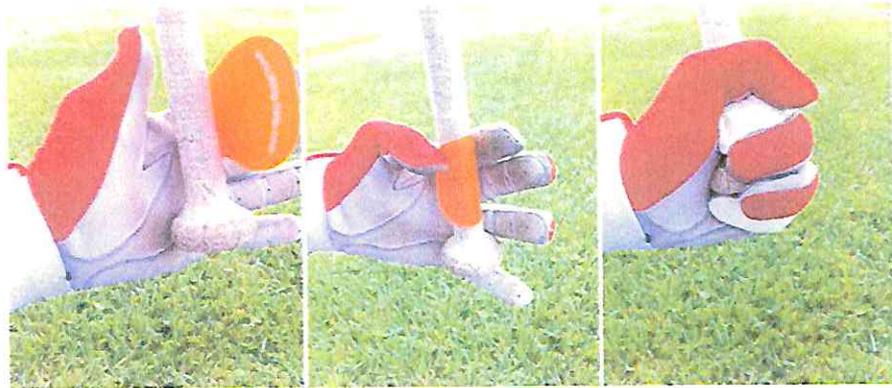
## Grip-N-Rip 等グリップエンド装着物

公式戦での使用不可



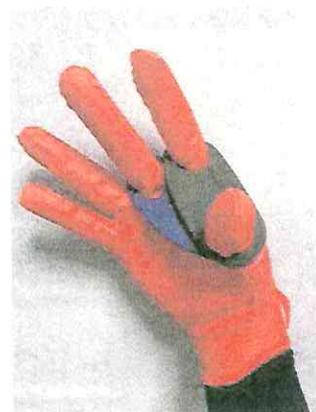
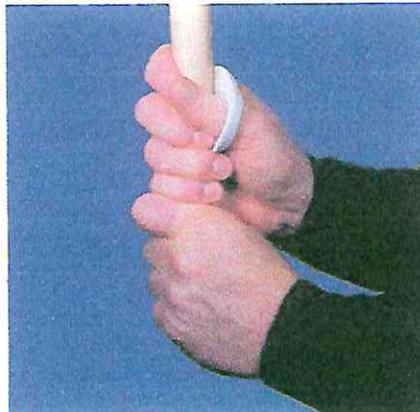
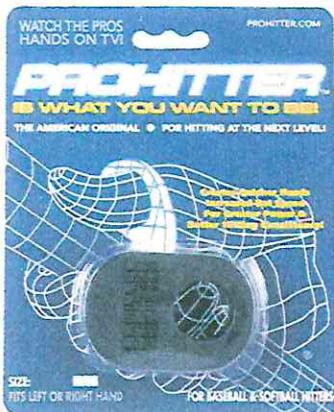
## ウィップストリップ等グリップ補助用具

公式戦での使用不可



## プロヒッター、ヒットパッチ等バッティング補助用具

公式戦での使用不可



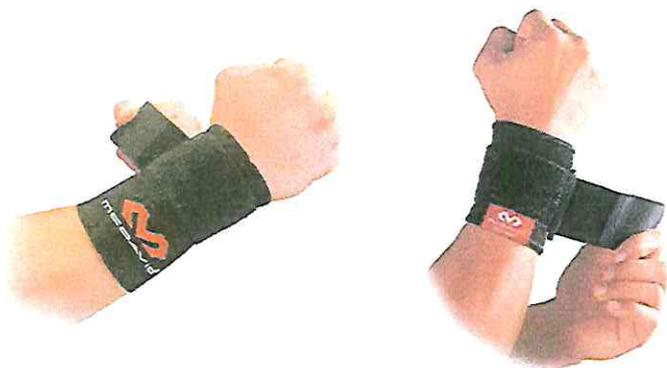
リストガード (親指に掛けるモデル)等保護用具

公式戦での使用可



リストガード (親指に掛けないモデル)等保護用具

公式戦での使用可



リストガード一体型バッティンググローブ等保護用具

公式戦での使用可



レガース同等 使用可

