

# 2024 オフィシャル ソフトボール ルール 改正点

## P27 ルール2

### 2-1項 競技場の諸条件

#### ※改正理由(修正理由)

ルール改正ではないが、新たな球場建設等の際、誤解を招くことがないように、国際規格に関して明記することとした。

### 2-1項 競技場の諸条件

1. 競技場は平坦で、障害物のない地域であり、その上方空間を含む。
2. フェア地域は、両ファウルラインと、本塁（ホームプレート）から、男子：68.58m以上、女子：60.96m以上の半径の円弧に囲まれた地域である。

(注) 国際ルールでは、2002年から男子：76.20m以上、女子：67.06m以上に改正されている。

新設球場においては本塁から外野フェンスまでの距離は 76.20m 以上の国際規格対応が望ましい。

また、競技種別においては男子 76.20m 以上、女子 67.06m 以上で設定できる球場・グラウンドを使用することが望ましい。

## P27 ルール2

### 2-3項 競技場の諸条件

#### ※改正理由(修正理由)

令和4年度 第8回理事会で総務委員会提案事項として、小学生の投球距離が、現行の 10.67m から 12.19m に変更することが承認され、2024年度のルールブックで改正を「予告」し、周知徹底と準備期間を設けた上で、2025年にルール改正を行い、「完全実施」するものとする。

### 2-3項 ダイヤモンド（内野）の諸線

1. 塁間距離 男子：18.29m 女子：18.29m 小学生：16.76m
2. 投球距離 男子：14.02m 女子：13.11m 小学生：10.67m

(注1) 中学生女子、およびレディース、エルダー、エルDEST、ハイシニアは12.19mとし、シニアは13.11mとする。

(注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。

(注3) 小学生の投球距離については、2025年度から現行の 10.67m から 12.19m に改正される。

## P33 ルール2

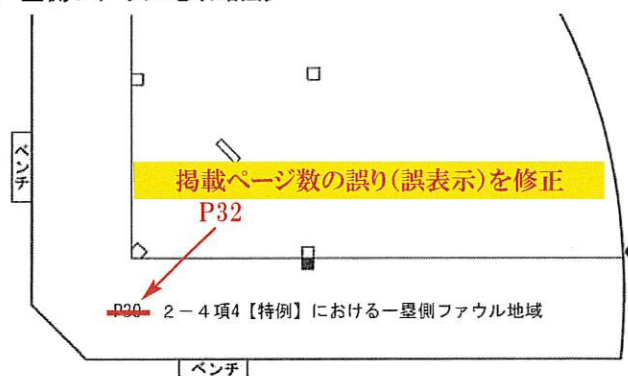
### 2-4項 ダブルベース

#### 〔一塁側ファウル地域略図〕

#### ※改正理由(修正理由)

掲載ページ数に誤表示があったため、正しい掲載ページを表示した。

〔一塁側ファウル地域略図〕



P37 ルール3

3-3項 グラブとミット

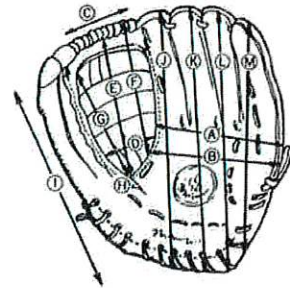
※改正理由(修正理由)

3-3項1.に、WBSC(世界野球ソフトボール連盟)のルールには記載のある「ミット」の定義がJSAルールにはなかったため、定義の文章を追加した。

3-3項 グラブとミット

1. 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。
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。
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。
4. 野手用グラブの寸法は次の通りである。

A	20.3cm	以下
B	21.6cm	〃
C	12.7cm	〃
D	11.4cm	〃
E	18.4cm	〃
F	19.1cm	〃
G	19.1cm	〃
H	44.5cm	〃
I	23.5cm	〃
J	35.6cm	〃
K	33.7cm	〃
L	31.1cm	〃
M	27.9cm	〃



(注) ミットのイラスト①にあたる部分は、12.7cm以下であること

P38 ルール3

3-4項 靴(シューズ)

※改正理由(修正理由)

WBSC(世界野球ソフトボール連盟)のルールがすでに改正されており、ジュニアカテゴリーでも金属製スパイクの使用が認められているため、(注1)の文章を削除した。

3-4項 靴(シューズ)

1. 靴はすべてのプレイヤーが使用しなければならない。
2. 靴の底は、滑らかな軟らかみのあるものか、硬い滑り止めのあるものである。
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1) 国際ルールでは、ジュニア(10歳以下)の金属製スパイクの使用を禁止している。~~

(注1)を削除

(注) 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。



P52～53 ルール4

4-10 項 代替プレイヤー

10. 及び(注)の新設

※改正理由(修正理由)

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であっても、そのようなプレイがあったときには、外見上、出血が認められなくても、代替プレイヤールールを適用することができるものとし、4-10 項に 10. を新設し、(注)を設け、頭部外傷に関する説明文を加えた。

4-10 項 代替プレイヤー(リプレースメントプレイヤー)

1. 試合中、プレイヤーが出血した場合、ただちに止血などの処置を行わなければならない。出血したプレイヤーはその処置が完了するまで試合に戻ることはできず、その処置が完了するまで臨時の代替プレイヤーを使用することができる。
2. 負傷発生時、ラインアップに入っているプレイヤー以外であれば、どのプレイヤーでも代替プレイヤーになることができる。(すでに試合から退いたプレイヤーでもよい)  
ただし、違反により退場・除外となったプレイヤーは代替プレイヤーになることはできない。
3. 代替プレイヤーは、出血の処置のため一時的に退いたプレイヤーに代わり、そのイニングから次のイニングの終了までプレイを継続することができる。
4. それ以上の新しいイニングに入るときには、その代替プレイヤーが正しい交代者でない場合には、正しい交代者と交代しなければならない。正しい交代者がいない場合には没収試合になる。
5. 代替プレイヤーとしての試合への出場は、正式な交代とは異なり、試合出場や再出場の権利を妨げない。
6. 血液の付着したユニフォームを着用してはならない。また、地面、用具などに付着した血液も完全に払拭しなければならない。
7. 血液の付着したユニフォームを交換する場合、ユニフォームナンバーが変更されても止むを得ない。
8. 出血の処置が完了したプレイヤーは、いつでも試合に戻るることができる。  
ただし、4-10 項 3 に定められた期間を経過して試合に戻る場合には、再出場のルールが適用され、再出場の資格を持たないプレイヤーは試合に戻ることはできない。
9. 代替プレイヤーを使用するときは、必ず球審に通告しなければならない。

10. 頭部外傷(死球時、送球時、走塁時、守備時、いかなる場合であっても)が発生した場合、代替プレイヤーを使用することができる。

(注)頭部外傷とは、頭部・頸部に外圧が加わって損傷が起こることをいう。

〈効果〉 9 ← 10 項

- (1) 代替プレイヤーとして出場する資格のないプレイヤーを出場させた場合は、再出場違反として扱われ、4-6 項 3 〈効果〉 3 が適用される。その他にさらに該当する違反行為が重複して行われた場合は、その違反に該当する項目のペナルティが適用される。
- (2) 代替プレイヤーを無通告で出場させ、相手チームからアピールがあった場合は、無通告交代として扱われ、4-7 項 〈効果〉 7 項が適用される。
- (3) ~~出血のため~~試合から退いていたプレイヤーを無通告で試合に戻し、相手チームからアピールがあった場合は、無通告交代として扱われ、4-7 項 〈効果〉 7 項が適用される。

出血の~~ため~~を削除

(注) 代替プレイヤールールの対象となるのは、代替プレイヤーとして試合に出場するプレイヤーと~~出血のため~~試合から退いていたプレイヤーが試合に戻る時である。

P53 ルール4

4-10 項 代替プレイヤー

〈効果〉の修正

〈効果〉9→〈効果〉10 項に修正

※改正理由(修正理由)

頭部外傷を含めたことで、「出血しているかどうか」だけが、代替プレイヤー使用の要件ではなくなったため、「出血」という表現を削除した。

また、9. のみの〈効果〉ではなく、10 項全体にかかる〈効果〉となるため、適用を9.のみから10 項全体へと広げた。

P55 ルール5

5-3項 正式な試合

3.コールドゲーム(打ち切り試合)

(1)の(注)を修正

※改正理由(修正理由)

当該球審→担当球審に修正。

他の項目・ページでも「当該審判員」の表現を「担当審判員」を修正しているため、ここでも「当該球審」を「担当球審」に文章表現を修正した。

5-3項 正式の試合

1. 正式の試合は、7回(イニング)である。

2. 延長試合

7回終了時、同点の場合は、8回からタイブレークにより試合を継続する。

3. コールドゲーム(打ち切り試合)

(1) 「コールドゲーム」は、降雨・日没・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、球審が試合の打ち切り終了を宣告する。

(注) コールドゲームは、当該球審が大会競技委員長・審判長と協議して決定する。

担当

P56 ルール5

5-3項 正式な試合

5. サスペンデッドゲーム

(注)を修正

※改正理由(修正理由)

当該球審→担当球審に修正。

他の項目・ページでも「当該審判員」の表現を「担当審判員」を修正しているため、ここでも「当該球審」を「担当球審」に文章表現を修正した。

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。

(注) サスペンデッドゲームは、当該球審が大会競技委員長・審判長と協議して決定する。

担当

6. 没収試合(フォーフィテッドゲーム)

(1) チームが試合の指定時刻にベンチに入らないか、一方のチームが時間内に試合を行うことを拒否したとき。

(2) 試合がはじまったのち、球審により試合の中断、あるいは

P57~58 ルール5

5-6項 タイブレーク

〈効果〉6項に追記

走者が得点した場合のアピール権の消滅について明記

※改正理由(修正理由)

他のアピールプレイとアピール権消滅のタイミングが異なるため、「違反した走者が得点すると守備側のアピール権は消滅する」ことを明記した。

「第1回女子U15ワールドカップ」開催時に、WBSC(世界野球ソフトボール連盟)審判長に上記について確認が取れたため、それを今回のルール改正案に盛り込んだ。

5-6項 タイブレーク

8回の表から無死・走者二塁を設定して攻撃を継続する。二塁走者は前の回の最後に打撃を完了した者とし、打者は前回から引き続き正位打者(正しい打順の打者)とする。

〈効果〉6項

タイブレークの走者にルール違反があった場合(本来タイブレークの走者になるべき選手が走者として出場しなかった場合)は、

(1) アピールプレイ。

(2) 違反した走者がアウト。

守備側のアピールは、違反した走者が塁上にいる間に行わなければならない。違反した走者が得点すると守備側のアピール権は消滅する。守備側がアピールする前に、攻撃側が正しい選手に交代させた場合は、ペナルティはない。



P58～59 ルール5

5－8項 打ち合わせ  
(チャージドカンファレンス)

2. 守備側の打ち合わせ  
「監督が」の文言を削除

※改正理由(修正理由)

ルール条文(本文)に、守備側の打ち合わせは、監督またはコーチが「タイム」を要求して～と明記してあるため、「監督が」の文言を削除し、簡素化した。

5－8項 打ち合わせ(チャージドカンファレンス)

1. 攻撃側の打ち合わせ

攻撃側の打ち合わせは、監督またはコーチが「タイム」を要求して、攻撃側のメンバー(打者・走者・次打者・コーチ)と打ち合わせすることをいう。

攻撃側の打ち合わせは、1イニング中一度限りである。

〈効果〉 1

- (1) 打ち合わせを再度行うと監督が退場となる。ただし、高校生以下の試合は除く。
- (2) 守備側の打ち合わせ中、攻撃側が打ち合わせをしたとしても、それは「打ち合わせ」とはみなさない。
- (3) 「タイム」を要求しないで打ち合わせをしたときは、審判員の判断により「打ち合わせ」とみなされる。

2. 守備側の打ち合わせ

守備側の打ち合わせは、監督またはコーチが「タイム」を要求して、守備側のメンバーと打ち合わせをすることをいう。

打ち合わせが内野内で行われた場合、打ち合わせが終了したとみなされるのは、~~監督が~~ベンチに戻る際にファウルラインを越えたときである。

削除

P101 ルール8

8－6項 走者アウト

14. (注3)の文章表現修正

※改正理由(修正理由)

四球で出塁した際、自打球を防止するためのプロテクター(フットガード)等を、一塁の3～4m手前で外し、そこから突然走り出すような行為が増えているため、それを防止することを目的に文章表現を改めた。

14. 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。

〈効果〉 14

- (1) ボールデッド。
- (2) 走者アウト。

(注1) 投手が球を持って、ピッチャーズサークル内に入ったときは、塁を離れていた走者は、直ちに元の塁に戻るか、次の塁に進まなければならない。

(注2) 進塁中の走者はそのまま走塁を続けてよい。

(注3) 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。

に達する前

P104 ルール8

8－6項 走者アウト

〈効果〉21～24 (3) 2) の修正

※改正理由(修正理由)

当該審判員→担当審判員に修正。

他の項目・ページでも「当該審判員」の表現を「担当審判員」を修正しているため、ここでも「当該審判員」を「担当審判員」に文章表現を修正した。

ルール8 走塁 8－6項 走者アウト

担当審判員

2) ~~当該審判員~~はアピールを認めてプレイの判定をする。プレイが宣告されるまでは、ボールデッドであり、走者はこの間離塁することはできない。

(注1) 球が場外に出たときは球審が新しい球を投手に渡すまで、ボールデッド中のアピールはできない。

(注2) 球審によって“プレイ”が宣告されたときに投手がアピールを申し出た場合は、審判員は再び“タイム”を宣告してアピールの手順を認めればよい。

(注3) 投手が球を持って投手板に触れているとき、野手が声だけのアピールをしても、不正投球は宣告されない。

(4) アピールは、第3アウト後にも行うことができる。

P127 ルール 12 記録

12-16 項 勝利投手

2. の条文を修正

※改正理由(修正理由)

来年2月に発行予定のスコアリングマニュアル第5版に勝利投手についての修正を行う予定である。これは、WBSC(世界野球ソフトボール連盟)の「スコアリングマニュアル」に添った内容の改訂であるが、ルールブックとの整合性が欠けるため、こちらも国際ルールに合わせた内容に修正を行う。併せて、1.の「タイ」(Tie)を「同点」、「ビハインド」(Behind)を「逆転」に文章表現を修正し、2.の条文と表現を統一した。

12-16項 勝利投手

投手は、次のような場合に勝利投手となる。

1. 先発投手は少なくとも4回まで投球を完了し、交代するときに自チームがリードしているのみでなく、そのうち同点または逆転されることなく、そのリードを維持されたとき。
2. 先発投手は次のイニングで試合が終了した場合、交代するときに自チームがリードしており、そのうち、同点または逆転されることなく、そのリードが維持されたとき。
  - (1) 6回で終了した試合では少なくとも4回まで投球を完了。
  - (2) 4回または5回で終了した試合では少なくとも3回まで投球を完了。
  - (3) 3回で終了した試合では少なくとも2回まで投球を完了。
3. 勝ちチームの先発投手が本項1または2の条件を満たさず、2人以上の救援投手が出場したときは、勝利をもたらすのに最も有効な投球を行った投手を勝利投手とする。
  - (注1) 試合中同点となったときは、そのときから新たに試合がはじまったものとする。
  - (注2) 相手チームがリードしているときに救援した投手が投球している間に、自チームが逆転してそれを最後まで維持したときは、その投手が勝利投手となる。
  - (注3) 投手が退いた回に得点があり、その投手が退くまでにリードしていたか、退いた回にリードし、そのリードが最後まで維持されたときは、この得点はその投手が任務中に得たものと記録する。

令和5年2月10日

## タイブレーク走者、及びテンポラリーランナーについて（確認事項）

日本ソフトボール協会  
審判委員会・記録委員会

### 【1】タイブレークの二塁走者について

2024年から適用する

Q1 アピールプレイの対象になる時はいつか？

#### A1-1 投球動作に入った時

もし、先頭打者が初球を本塁打した場合、アピール権がなくなってしまうが、それでも良いか？

A1-2 間違ったランナーはもはや塁にいないため、アピールはできない。投球が行われるか、得点が入るまでは、走者は正式にはゲームに参加しません。本塁打の場合、二塁に置かれた走者が誰であるかは、本塁打に関与していないので、実際には問題ではありません。

Q2 アピールの対象となる走者は誰か（誰がアウトになるのか）？

#### A2 正規の走者がアウトになる

Q3 アピールアウトになった走者はどうなる？

#### A3 アピールアウトだが失格選手とはならない

Q4 アピール権が消滅するのはいつか？

#### A4 二塁走者が本塁を踏んだ時

Q5 アピールアウト後の再開はどうなるのか？

#### A5 一死、走者無しで再開する



Q 6 違反に気づかず、打者が安打等で出塁した後（例えば一・三塁）アピールされた場合、どうなるのか？

A 6 正規の走者をアピールアウト。一死、走者一塁でプレイを再開する

Q 7 違反に気づかず、二塁走者が盗塁を企てて三塁でタッチアウトになった場合、走者がいなくなるのでアピール権は消滅するのか？

A 7 アピール権は消滅し、一死走者無しでプレイを再開

Q 8 違反に気づかないまま、打者がホームランを打ったとき。

A 8 走者がいなくなるのでアピール権は消滅する

Q 9 タイブレーク走者の違反は、打順誤りと同様、打撃完了時の打者に対して次の投球動作に入る前にアピールされた場合、打撃結果（安打や四死球）による出塁したために進塁を余儀なくされた走者の得点はすべて取り消されるのか？

A 9-1 取り消されない

※アピールはアウトになった誤ったランナーのみに対して有効。プレイの結果はそのまま

また、違反発見前のアウトは取り消さないのか？

A 9-2 取り消されない



【2】 テンポラリーランナーについて **近い将来での適用に向けて、引き続き指導していく**

Q 1 0 8番打者の投手がアウトで2死。9番の捕手が出塁した場合のテンポラリーランナーは？

A 1 0-1 8番の投手をテンポラリーランナーとしても良いし、7番打者をテンポラリーランナーとしても良い

また、8番打者の捕手がアウトで2死。9番の投手が出塁した場合のテンポラリーランナーは？

A 1 0-2 7番打者がテンポラリーランナー

Q 1 1 2死。8番打者の投手、9番打者の捕手それぞれが塁上にいる状況（例えば走者1・2塁）で、2人同時にテンポラリーランナーを通告した場合はどうなるか？

A 1 1 8番投手に代わり、7番打者がテンポラリーランナー。9番捕手に代わり、6番打者がテンポラリーランナー

又は、

8番投手に代わり、6番打者がテンポラリーランナー。9番捕手に代わり、7番打者がテンポラリーランナー

以上、どちらでも良い

※同時通告の場合は、チームがどちらのランナーを先にTRにするか決めることができる

Q 1 2 上と同じ状況（走者1・2塁）で、先に一塁走者（9番・捕手）にテンポラリーランナーを通告し、1球を投げた後、二塁走者（8番・投手）にテンポラリーランナーを通告して来た場合はどうなるか？

A 1 2 8番投手に代わり、6番打者がテンポラリーランナー。9番捕手に代わり、7番打者がテンポラリーランナーとなる

※攻撃チームがそのように決定したのであればそれでよい

ただし、一旦、決定されたTRをその後に入れ替えることはできない

Q 1 3 1番打者Aはアウトで1死。2番打者B（投手）が出塁後、3番打者Cがアウトとなったので一塁走者（2番打者）にテンポラリーランナーCが入った。続く4番打者D（捕手）は四球で出塁したため1・2塁となり、一塁走者（4番打者）にテンポラリーランナーAが入った。通告した順でテンポラリーランナーとなったが、二塁走者Cと一塁走者Aを入れ替える必要があるか？

A 1 3 入れ替える必要はない

一旦、TRとなった走者は固定され、入れ替えることはできない

Q 1 4 F P（投手または捕手）が打撃を兼務した状態で出塁した後、または走者として兼務した後、二死となればテンポラリーランナーを採用できるか？

A 1 4 採用できる

# 2024「競技者必携」審判の部 改訂・修正点

## P18 1. 公認審判員規程 第2条(公認審判員の種別)

### ※改訂理由(修正理由)

第2条3を改訂し、「第2種公認審判員」も「全国的大会」で「墨審」を務められるものとした。これは全国的な審判員の減少・不足を受け、「第1種公認審判員」だけで全国大会を運営することが難しいという現状を鑑みての条文改訂・措置である。

## P19～20 1. 公認審判員規程 第7条(認定会参加資格)

### ※改訂理由(修正理由)

こちらも全国的な審判員の減少・不足を受けての改訂・修正であり、「第1種公認審判員」の取得要件を、「第2種公認審判員」資格取得から「2年」→「1年」に短縮・緩和した。

## P21 1. 公認審判員規程 第11条(大会の審判員)

### ※改訂理由(修正理由)

第2条3の改訂を受けての改訂・修正で、「第2種公認審判員」であっても「全国的大会」で「墨審のみ」務めることができるようになった。第11条にも改めてそれを明記するとともに、あくまでも「当該審判員が所属する支部の審判委員長が認めた場合に限り」という「条件付き」での認可であることを併記した。

## 第2条(公認審判員の種別)

公認審判員は、第1種、第2種及び第3種とする。

- 第1種公認審判員は全国的大会の審判をすることができる練達可能な技術と識見を持った者で、公認審判員規程（以下、「当規程」という。）に定める手続きを経て、会長よりその資格を付与された者とする。
- 第2種公認審判員は **全国的大会の墨審**、地区大会の審判、第3種公認審判員は支部内大会の審判をすることができる熟達した技術と識見をもった者で、当規程の定める手続きを経て、会長よりそれぞれの資格を付与された者とする。

## 第7条(認定会参加資格)

第1種公認審判員認定会には第2種公認審判員の資格を取得して~~2年~~を経過し、かつ、所属支部長の推薦を得た者でなければ参加することができない。 **1年**

## 第11条(大会の審判員)

当法人の主催又は主管する全国的大会は、第1種公認審判員がその任に当たる。

ただし、第2種公認審判員については、当該審判員が所属する支部の審判委員長が認めた場合に限り、墨審のみ行うことができる。

- 地区協会又は支部の主催又は主管する大会は、前項に準じ、第2種又は第3種公認審判員がその任に当たる。

### 改訂履歴

昭和39年2月15日	一部改正
昭和47年1月30日	一部改正
昭和56年4月1日	一部改正
昭和60年4月1日	一部改正
平成10年4月19日	一部改正
平成10年5月20日	一部改正
平成12年4月1日	一部改正
平成16年2月1日	一部改正
平成25年11月24日	一部改正
令和元年11月24日	一部改正
令和5年5月23日	一部改正



P41

5. 審判委員会申し合わせ事項

6. 試合と打ち合わせについて

(2)の削除

※改訂理由(修正理由)

タイブレーク走者の違反について、2023年度は導入初年度であり、ペナルティを与えることが目的ではないため、審判員による「指導」、場内アナウンスによる注意喚起を容認したが、2024年度は「アピールプレイ」の対象として、「完全実施」に踏み切るため、(2)の条文を削除し、以下の項番を繰り上げた。

## 6. 試合と打ち合わせについて

- (1) 試合は、スピーディーに行われるよう努力する。
  - ア. プレイヤーの攻守交代は駆け足で行うよう指導する。
  - イ. 試合中、内野手間の送球が長くならないように注意する。  
日没まで、短時間しかないときは、やめさせてもよい。
  - ウ. タイムは1分間以内とする。また、不必要と判断したタイムは認めなくてよい。
  - エ. 選手間の打ち合わせは1イニング1回とするよう指導する。
- ~~(2) タイブレークに際し、攻撃を始めるときの第1打者・二塁走者については、審判員が指導してもよい。~~ ← (2)を削除  
なお、代打者・代走者との交代は認められる。
- (2) 審判員は試合が終了したとき、“集合”のコールをしない。

P47

5. 審判委員会申し合わせ事項

10. 審判主任・副審について

(2)当該審判員→担当審判員に修正

※改訂理由(修正理由)

ルールブックと同様の修正で文章表記、用語使用の統一を行った。

## 10. 審判主任・副審について

- (1) (公財)日本ソフトボール協会主催大会では、各球場に審判主任・副審を置く。
- (2) 審判主任は、試合中の審判員のルール適用の誤り、監督の抗議などを直ちに解決するため、~~当該審判員~~と<sup>担当</sup>ともに責任を持つ。
- (3) 副審は、アウトカウント、ボールカウント、得点を常に確認して、もし間違いがあったときは、直ちに球審に連絡する義務がある。

P61

6. 審判実務のために

5. 塁審について

(4)塁審の位置と姿勢に修正

※改訂理由(修正理由)

二塁塁審に関する記述がなかったため、一塁塁審・三塁塁審と同様に、二塁塁審に関する記述を加え、それぞれの位置を明確化した。

ア. 走者のいないとき

二塁塁審は三塁と二塁の延長線上に位置し、塁から5.5m離れた位置に立ち、一塁塁審・三塁塁審は同様の距離を保ち、ファウルラインから一足分外側に立つ。

イ. 走者のいるとき

走者の位置にかかわらず、どの塁にいても、すべての塁審は塁から4.5mの位置に立つ。

(ア) 一塁塁審

塁から4.5m離れ、ファウルラインから一足分外側に立つ。

(イ) 二塁塁審

三塁と二塁の延長線上に位置し、塁から4.5m離れた位置に立つ。

(ウ) 三塁に走者がいるときの三塁塁審

塁から4.5m離れ、ファウル地域へ1~2m離れて立つ。

P119

## 9. 審判員の位置及び動き

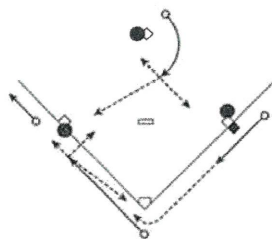
(4人制)

(8) 走者満塁の場合 中段

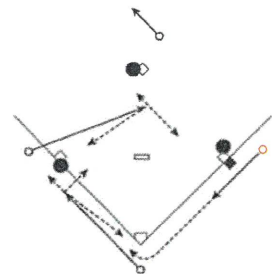
※改訂理由(修正理由)

一塁塁審を図示する○が抜けてしまっていたため、○印を追加する。

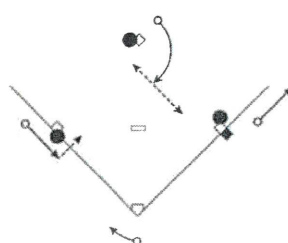
### (8) 走者満塁の場合



- (P) 三塁走者のタッチアップを確認し、飛球が捕球されたときは本塁へ、ヒットの場合は三塁へ。
- (I) 一塁走者のタッチアップと、打者走者の触塁を確認し、タッチプレイの判定に備え、その後、本塁へ。
- (II) 二塁走者のタッチアップを確認し、二塁の判定に備え、状況により三塁の判定に備える。打者走者が一塁に達し、一塁塁審が本塁に向かったときは、一塁と二塁のプレイを判定する。
- (III) 飛球を追う。



- (P) 三塁走者のタッチアップを確認し、本塁の判定に備え、状況により三塁の判定に備える。
- (I) 一塁走者のタッチアップと、打者走者の触塁を確認し、タッチプレイの判定に備え、その後、本塁へ。
- (II) 飛球を追う。
- (III) 二塁走者のタッチアップを確認し、二塁の判定に備え、状況により三塁へ。打者走者が一塁に達し、一塁塁審が本塁に向かったときは、一塁と二塁のプレイを判定する。



- (P) 本塁の左側に動き、飛球が捕球されるかどうかを見る。一塁走者のタッチアップを確認する。本塁のプレイを判定する。
- (I) 飛球を追い判定する。
- (II) ダイヤモンドの内側に入り、二塁走者のタッチアップと打者走者の一塁の触塁を確認する。一塁と二塁のプレイを判定する。
- (III) ファウル地域を三塁線に沿ってコーチズボックスの本塁側まで動き、三塁走者のタッチアップを確認する。また、二塁走者のタッチアップもあわせて確認する。三塁走者の帰塁による三塁でのプレイがあるときは、三塁のファウル地域で三塁のプレイを判定する。三塁でプレイがあるときは、フェア地域に入って三塁のプレイを判定する。

P128

余白部分に

「タイブレーク」放送原稿

を掲載

※掲載理由

タイブレーク走者の違反について、「アピールプレイ」の対象とし、「完全実施」に踏み切るため、「タイブレーク」の放送原稿をP128の余白部分に掲載し、どの走者がタイブレーク走者になるかまで、放送することのないよう注意を促す(アピールプレイの対象となる走者について、場内アナウンスで明示することのないように注意を促す)

いがあるので、高くないように、早めに注意する。  
ウ、球審次第で、試合が活気を帯びるし、また生気を失いもする。試合の進行には、特に留意すること。

### 参考

#### 「タイブレーク」説明の放送原稿(例)

観戦中の皆さまにお知らせします。

7回を終了しましたが、両チーム同点ですので、8回からタイブレークに入ります。

タイブレークルールとは、無死(ノーアウト)でランナーを二塁に置いて攻撃を行うものです。

なお、二塁ランナーには、前の回の最後に打撃を完了した者が入ります。

引き続きご声援ください。

※タイブレーク走者となる選手の名前や前の回に打撃を完了した選手の名前、打順等はアナウンスしない(アピールプレイの対象となるため、あくまでも上記参考資料のアナウンスに留める)。