

令和2年2月10日

令和2年度 評議員会（総会）と 審判員伝達講習会について（ご案内）

南足柄市ソフトボール協会
会長 菅原 強

余寒の候ますますご清栄のこととお喜び申し上げます。今年もシーズンスタートに当たり、年度総会と伝達講習会を開催しますのでご多忙中とは存じますが、下記のとおり、ご出席下さいますようお願い申し上げます。

記

① 令和2年度 評議員会（総会）

日 時 令和2年3月14日（土）17：40～

会 場 女性センター 研修室

② 審判員の伝達講習会

日 時 令和2年3月15日（日）7：30～

会 場 大ログランド

※ ワッペン・ルールブックをお渡しします

問合せ先；事務局 岡本 TEL/FAX 0465-73-2299

2020オフィシャル ソフトボール ルール改正点

2019 オフィシャル ルール

1-2項 アピール プレイ APPEAL PLAY とは、審判員が監督・コーチ・プレイヤーに要求されるまで判定をすることのできないプレイで、正しい投球、不正投球にかかわらず次の投球動作に入る前になされなければならない。

また、イニングの終了のときは守備者全員がフェア地域を離れるか、審判員が試合終了の宣言をする前にしなければならないプレイをいう。

なお、監督やコーチによるボールデッド中のアピールは、競技場内（ベンチを含まない）に入った後にしかできない。

【例外】無通告交代、再出場違反、D P違反、代替プレイヤー違反のアピール権は、当該プレイヤーが交代するまで継続され、消滅することはない。

アピールプレイは次の8つの場合である。

- (1) 走者が塁を空過したとき。
- (2) 飛球に対して走者の離塁が早過ぎたとき。
- (3) 打順誤りがあったとき。
- (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) 無通告交代したとき。
- (6) 代替プレイヤー違反があったとき。
- (7) 不正再出場したとき。
- (8) DP違反があったとき。

P9~10

2020 オフィシャル ルール

1-2項 アピール プレイ APPEAL PLAY とは、審判員が監督・コーチ・プレイヤーに要求されるまで判定をすることのできないプレイで、正しい投球、不正投球にかかわらず次の投球動作に入る前になされなければならない。

また、イニングの終了のときは守備者全員がフェア地域を離れるか、審判員が試合終了の宣言をする前にしなければならないプレイをいう。

なお、監督やコーチによるボールデッド中のアピールは、競技場内（ベンチを含まない）に入った後にしかできない。

【例外】無通告交代、再出場違反、D P違反、代替プレイヤー違反のアピール権は、当該プレイヤーが交代するまで継続され、消滅することはない。

アピールプレイは次の8つの場合である。

- (1) 走者が塁を空過したとき。
- (2) 飛球に対して走者の離塁が早過ぎたとき。
- (3) 打順誤りがあったとき。
- (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) 無通告交代したとき。
- (6) 代替プレイヤー違反があったとき。
- (7) 再出場違反があったとき。
- (8) DP違反があったとき。

P9~10

※ルール改正の理由・趣旨

「不正再出場」の文章表現がわかりにくかったため、「再出場違反があったとき」とより明確で具体的な表現に改めた。
【これに付随する修正】P108 ●審判員のための一般的知識 18（注）を同様の文章表現に修正した。

1-40項 故意四球（INTENTIONAL BASE ON BALLS）とは、守備側チームが、投球せずに故意に打者を一塁に歩かせるため、投手、捕手、あるいは監督が、球審にその旨を通告することをいう。

- (注1) 通告は投球とみなされ、四球を与えるのに必要な投球数がカウントされる。
- (注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なうことができる。
- (注3) 故意四球が球審に通告されると、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。
- (注4) 2人の打者に故意四球を与えるときは、最初の打者が一塁に達するまでは、2番目の打者を歩かせることができない。

P16

1-40項 故意四球（INTENTIONAL BASE ON BALLS）とは、守備側チームが、投球せずに故意に打者を一塁に歩かせるため、投手、捕手、あるいは監督が、球審にその旨を通告することをいう。

- (注1) 通告時、すでに投球した数だけ投球数に加える。
- (注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なうことができる。
- (注3) 故意四球が球審に通告されると、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。
- (注4) 2人の打者に故意四球を与えるときは、最初の打者が一塁に達するまでは、2番目の打者を歩かせることができない。

P16

※ルール改正の理由・趣旨

WBSC（世界野球ソフトボール連盟）の適用基準に合わせて改正した。
【これに付随する修正】P64 6-8項 故意四球（注1）を同様の内容に修正した。

3-5項 マスク・プロテクター・レガーズ・ヘルメット

1. マスク・捕手用ヘルメット

- 捕手は、スロートガード付きマスク・捕手用ヘルメットを着用しなければならない。
- (注1) 捕手用ヘルメットはJSA検定マークが入っているものを着用することが望ましい。ただし、2020年度からはJSA検定マークが入っているものを着用しなければならない。
 - (注2) 捕手用マスクはSGマークが入っているものを着用することが望ましい。ただし、2019年度まで猶予期間とし、2020年度からSGマークが入っているものを着用しなければならない。（※SGマークとは、一般財団法人製品安全協会の定める基準に適合したものを指す）

- (注3) 準備投球のとき、競技場内のいかなる場所で投球練習するときも必ず着用しなければならない。

P37

3-5項 マスク・プロテクター・レガーズ・ヘルメット

1. マスク・捕手用ヘルメット

- 捕手は、スロートガード付きマスク・捕手用ヘルメットを着用しなければならない。
- (注1) 捕手用ヘルメットはJSA検定マークが入っているものを着用しなければならない。
 - (注2) 捕手用マスクはSGマークが入っているものを着用しなければならない。（※SGマークとは、一般財団法人製品安全協会の定める基準に適合したものを指す）

- (注3) 準備投球のとき、競技場内のいかなる場所で投球練習するときも必ず着用しなければならない。

P37

※ルール改正の理由・趣旨

すでに2020年からの着用義務づけを予告済みであることから、その予告通り本年度からJSA検定マーク入り捕手用ヘルメット、SGマーク入り捕手用マスクの着用を義務づける。

2020 オフィシャル ソフトボール ルール改正点

2019 オフィシャル ルール

3-7項 ユニフォーム

P40

1. ユニフォーム

同一チームの監督・コーチ・プレイヤーのユニフォームは、同色・同意匠でなければならない。

- (注1) ストッキング・ソックスはユニフォームの一部である。
(注2) スライディングパンツ・アンダーシャツなどもチームで同色でなければならない。

(注3) ショートパンツを着用する女子チームの監督・コーチは、上衣は同色・同意匠、ズボンは同色であればよい。

2. ユニフォームナンバー (UN/UNIFORM NUMBER)

ユニフォームナンバーは、背中と胸下につける。

監督は30、コーチは31・32、主将は10、他のプレイヤーは1から99までの番号とする。

数字の大きさは、背中は15cm以上、胸は6cm~12cmとする。

ユニフォームの背中に、個人名・チーム名・R 3-8項に規定された宣伝広告（企業名・商品等）に類するロゴマークをつけるときは、ユニフォームナンバーの上部に全員がつけること。（個人名はローマ字表記のみとする）

3. 帽子

(1) 男子は、全員同色・同意匠の帽子をかぶらなければならない。

(2) 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（破損や飛散によってケガをさせる可能性のあるもの、あるいは強固な材質で接触プレイの際にケガを誘発する可能性のあるもの）は安全性の面から使用を禁止する。

4として「アンダーシャツ」を新設

※ルール改正の理由・趣旨

WBSCではすでに「アームスリーブ」の使用が認められているため、JSAルールでもその使用を認めるが、使用のための「一定のルールづくり」が必要と考え、右記内容を明記する形でルール改正を行った。

【これに付随する修正】

6-5項 異物の使用 6-5項2に（注）を追加。

アームスリーブは、3-7項4に規定されたアンダーシャツとみなし、両腕に着用し、アンダーシャツと同色であることを条件として着用することができる旨を明記した。

- (7) 失格選手が試合に出場し、次の投球動作に入ったとき。
(8) 退場になった監督・コーチ・選手が再び試合に出場したとき。
(9) チームのプレイヤー・関係者から、審判員が暴言や暴行を受けたとき。
(10) チームのメンバーが審判員に注意されたのち、故意にルール違反をしたとき。

（注）没収試合の決定は、大会競技委員長・審判長・および当該審判員が協議して、球審が宣告する。（得点は7-0となる）

P55

※ルール改正の理由・趣旨

5-3項 正式の試合 6. 没収試合（フォーフィティードゲーム）の（10）（注）を「競技者必携」で使用している用語と同じ用語（当該審判員→担当審判員）に修正した。

2020 オフィシャル ルール

3-7項 ユニフォーム

P40~41

1. ユニフォーム

同一チームの監督・コーチ・プレイヤーのユニフォームは、同色・同意匠でなければならない。

- (注1) ストッキング・ソックスはユニフォームの一部である。
(注2) スライディングパンツ・アンダーシャツなどもチームで同色でなければならない。

(注3) ショートパンツを着用する女子チームの監督・コーチは、上衣は同色・同意匠、ズボンは同色であればよい。

2. ユニフォームナンバー (UN/UNIFORM NUMBER)

ユニフォームナンバーは、背中と胸下につける。

監督は30、コーチは31・32、主将は10、他のプレイヤーは1から99までの番号とする。

数字の大きさは、背中は15cm以上、胸は6cm~12cmとする。

ユニフォームの背中に、個人名・チーム名・R 3-8項に規定された宣伝広告（企業名・商品等）に類するロゴマークをつけるときは、ユニフォームナンバーの上部に全員がつけること。（個人名はローマ字表記のみとする）

3. 帽子

(1) 男子は、全員同色・同意匠の帽子をかぶらなければならない。

(2) 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（破損や飛散によってケガをさせる可能性のあるもの、あるいは強固な材質で接触プレイの際にケガを誘発する可能性のあるもの）は安全性の面から使用を禁止する。

4. アンダーシャツ

(1) プレイヤーのアンダーシャツは同色でなければならない。すべてのプレイヤーがアンダーシャツを着用することは必須ではないが、一人でもアンダーシャツを着用する場合は、他のプレイヤーは同色のものを着用しなければならない。また、どのプレイヤーも、露出したアンダーシャツの袖がほつれ、擦り切れたり、スリットが入ったものを着用してはならない。

(2) アームスリーブ（腕の保護ガード）を着用する場合は、アンダーシャツの着用と同様のルールを適用し、両腕にアンダーシャツと同色のものを着用しなければならない。

（注）片腕のみの使用は禁止する。

（7）失格選手が試合に出場し、次の投球動作に入ったとき。

（8）退場になった監督・コーチ・選手が再び試合に出場したとき。

（9）チームのプレイヤー・関係者から、審判員が暴言や暴行を受けたとき。

（10）チームのメンバーが審判員に注意されたのち、故意にルール違反をしたとき。

（注）没収試合の決定は、大会競技委員長・審判長・および担当審判員が協議して、球審が宣告する。（得点は7-0となる）

P55

2020 オフィシャル ソフトボール ルール改正点

2019 オフィシャル ルール

5-6項 タイブレーカー

P55

2020 オフィシャル ルール

5-6項 タイブレーカー

P55

※ルール改正の理由・趣旨

「タイブレーカー」の名称が一般的でないため、テニス、野球等、他競技も使用している「タイブレーク」に名称を改める。

【名称変更に付随する修正】P6 もくじ、P53 5-3 項 2 延長試合、P55 ページ右上の表記、
P124 12-15 項 自責点（注 4）、P126 12-19 項 完全試合（パーフェクトゲーム）（注 2）※2箇所、
P127 12-20 項 無安打無得点試合（ノーヒット・ノーラン）（注2）、P182 索引

7-1項 次打者

1. 次打者は打順表（ラインアップカード）で打者の次に名前が記入されているプレイヤーである。
2. 次打者は次打者席内で待機しなければならない。なお、一塁側・三塁側どちらの次打者席で待機してもよい。
3. 次打者は次打者席に検定バットを2本まで持ち込むことができる。

P69

7-1項 次打者

1. 次打者は打順表（ラインアップカード）で打者の次に名前が記入されているプレイヤーである。
2. 次打者は次打者席内で待機しなければならない。なお、安全面を考慮し、打席にいる打者が右打者の場合は三塁側、左打者の場合は一塁側の次打者席で待機しなければならない。
3. 次打者は次打者席に検定バットを2本まで持ち込むことができる。

P69

※ルール改正の理由・趣旨

WBSCのルールでは「一塁側・三塁側どちらの次打者席で待機してもよい」となっているが、実際の大会での運用は上記の通り、安全面を考慮し、右打者の場合は三塁側、左打者の場合は一塁側の次打者席で待機するよう指導されているため、JSAルールでは国際ルールの改正に先駆けて「ルール」として採用した。WBSCにも上記内容に国際ルールを改めるよう提案すべきではないか。

7-2項 打撃の順序

P70

1. 各チームの打順（バッティングオーダー）は、打順表（ラインアップカード）に記載され、試合前に球審に提出しなければならない。
2. 攻撃側のプレイヤーは、打順表に記載された順序で打者にならなければならない。また、打順は試合の途中で変更することはできない。
プレイヤーの交代を行うときは、交代者は交代したプレイヤーの打順に入らなければならない。
3. 各回（イニング）の先頭打者は、前の回に打撃を完了した打者の次の打順の者である。
4. 打者の打撃中に第3アウトが成立して、その回が終了したときには、その打者が次の回の先頭打者になる。

-----〈効果〉 2項 -----

打順の誤りはアピールプレイである。守備側の監督・コーチ、あるいはプレイヤーによってのみ行うことができる。（ボールデッド中でもできる）

守備側チームは、すべての野手が守備位置からベンチへ向かってフェア地域を離れたとき、打順誤りに対するアピールの権利を失う。

- (1) 不正位打者が打席に入っている間にアピールされたときは、
 - 1) 正位打者が打席に入って不正位打者のボールカウントを引き継ぐ。
 - 2) 不正位打者の打撃中の走者の進塁・得点は、すべて有効である。
- (2) 不正位打者の打撃が完了し、次の打者に対して投球動作に入る前（正・不正にかかわらず）にアピールされたときは、
 - 1) 不正位打者の打撃によるか、その打者が失策・四球。

7-2項 打撃の順序

P69

1. 各チームの打順（バッティングオーダー）は、打順表（ラインアップカード）に記載され、試合前に球審に提出しなければならない。
2. 攻撃側のプレイヤーは、打順表に記載された順序で打者にならなければならない。また、打順は試合の途中で変更することはできない。
プレイヤーの交代を行うときは、交代者は交代したプレイヤーの打順に入らなければならない。
3. 各回（イニング）の先頭打者は、前の回に打撃を完了した打者の次の打順の者である。
4. 打者の打撃中に第3アウトが成立して、その回が終了したときには、その打者が次の回の先頭打者になる。

-----〈効果〉 2項 -----

打順の誤りはアピールプレイである。守備側の監督・コーチ、あるいはプレイヤーによってのみ行うことができる。（ボールデッド中でもできる）

守備側チームは、すべての野手が守備位置からベンチへ向かってフェア地域を離れたとき、打順誤りに対するアピールの権利を失う。

- (1) 不正位打者が打席に入っている間にアピールされたときは、
 - 1) 正位打者が打席に入って不正位打者のボールカウントを引き継ぐ。
 - 2) 不正位打者の打撃中の走者の進塁・得点は、すべて有効である。
- (2) 不正位打者の打撃が完了し、次の打者に対して投球動作に入る前（正しい投球・不正投球にかかわらず）にアピールされたときは、
 - 1) 不正位打者の打撃によるか、その打者が失策・四球。

※ルール改正の理由・趣旨

（正・不正にかかわらず）の文章表現を、より内容をわかりやすくするために（正しい投球・不正投球にかかわらず）に修正を行った。

2020 オフィシャル ソフトボール ルール改正点

2019 オフィシャル ルール

2. 各プレイヤーの打撃および守備の記録は一覧表にしなければならない。

(1) 第1欄は、各プレイヤーによるアシスト（補殺）があれば、その数を記録する。

(2) 第2欄は、各プレイヤーによるプットアウト（刺殺）があれば、その数を記録する。

(3) 第3欄は、各プレイヤーによる失策があれば、その数を記録する。

(4) 第4欄は、各プレイヤーの試合中の打席があれば、その数を記録する。ただし、代走で打席につかなかったプレイヤーには、0（ゼロ）をつける。

(5) 第5欄は、各プレイヤーの試合中の打数を記録する。
次のような場合は、打数に加算しない。

P116



2020 オフィシャル ルール

2. 各プレイヤーの打撃および守備の記録は一覧表にしなければならない。

(1) 第1欄は、各プレイヤーによるアシスト（補殺）があれば、その数を記録する。

(2) 第2欄は、各プレイヤーによるプットアウト（刺殺）があれば、その数を記録する。

(3) 第3欄は、各プレイヤーによる失策があれば、その数を記録する。

(4) 第4欄は、各プレイヤーの試合中の打席があれば、その数を記録する。ただし、代走等で打席につかなかったプレイヤーには、0（ゼロ）をつける。

(5) 第5欄は、各プレイヤーの試合中の打数を記録する。
次のような場合は、打数に加算しない。

P116

※ルール改正の理由・趣旨 打席につかないケースは代走以外にも考えられるため。

(2) 試合時間。（気象条件・プレイヤーの負傷・抗議・停電などの中断時間を除く）

(3) 担当審判員・記録員の氏名。

(4) 二塁打を記録したプレイヤーの名前とその数。

(5) 三塁打を記録したプレイヤーの名前とその数。

(6) 本塁打を記録したプレイヤーの名前とその数。

(7) 打点を記録したプレイヤーの名前とその数。

(8) 犠牲フライを記録したプレイヤーの名前とその数。

(9) 犠牲バントの数。

(10) 盗塁を記録したプレイヤーの名前とその数。

(11) ダブルプレイに関与したプレイヤーの名前とその数。

(12) トリプルプレイに関与したプレイヤーの名前とその数。

(13) 残塁の数。（その打撃の結果、他の走者が第3アウトになった場合の打者走者を含む）

(14) 失策の数。

(15) 捕逸を記録した捕手名とその数。

(16) 投手についての要約は以下の項目を含む。

P117



(2) 試合時間。（気象条件・プレイヤーの負傷・抗議・停電などの中断時間を除く）

(3) 担当審判員・記録員の氏名。

(4) 二塁打を記録したプレイヤーの名前とその数。

(5) 三塁打を記録したプレイヤーの名前とその数。

(6) 本塁打を記録したプレイヤーの名前とその数。

(7) 打点を記録したプレイヤーとその数。

(8) 犠牲フライを記録したプレイヤーとその数。

(9) 犠牲バントを記録したプレイヤーとその数。

(10) 盗塁を記録したプレイヤーとその数。

(11) ダブルプレイに関与したプレイヤーとその数。

(12) トリプルプレイに関与したプレイヤーとその数。

(13) 残塁を記録したプレイヤーとその数。（その打撃の結果、他の走者が第3アウトになった場合の打者走者を含む）

(14) 捕逸を記録した捕手名とその数。

(15) 投手についての要約は以下の項目を含む。

P117

※ルール改正の理由・趣旨

P117 12-3項 要約 1. (7) ~ (13) を現行の記帳内容に合致する形に修正。(14) を削除し、以下項番繰り上げ。

る野手の他の塁への送球の間に、1個またはそれ以上進塁したとき。

(2) 走者が盗塁や失策によらないで、他の走者をアウトにしようとする野手の他の塁への送球の間に進塁した場合。

4. 先行の走者が打球に触れるか、守備者を妨害してアウトが宣告された結果、打者が一塁への安全進塁権を得たとき。

(注) 記録員の判断で守備妨害がなくても安全に一塁に達することができたと判断された場合は、打者に安打を与える。

P119



る野手の他の塁への送球の間に、1個またはそれ以上進塁したとき。

(2) 走者が盗塁や失策によらないで、他の走者をアウトにしようとする野手の他の塁への送球の間に進塁した場合。

4. 先行の走者が打球に触れるか、守備者を妨害してアウトが宣告された結果、打者が一塁への安全進塁権を得たとき。

(注) 公式記録員の判断で守備妨害がなくても安全に一塁に達することができたと判断された場合は、打者に安打を与える。

P119

※ルール改正の理由・趣旨

P119 12-5項 安打を記録しない場合 4. (注) の文章に「公式」の2文字を追加した。

2020 競技者必携 修正点

2019 競技者必携

第5条（公認審判員の登録）

P17

公認審判員証を交付された者は、所属支部長を通じ毎年度公認審判員として登録しなければならない。また年度登録をしなかった者はその資格を失う。

- 2 公認審判員に登録された者には、会長より所属支部長を通じてその年度のワッペンが交付される。ワッペンは左腕に佩用する。
- 3 公認審判員はその年度のワッペンをつけなければ、すべての公式試合の審判員とは認められない。



2020 競技者必携

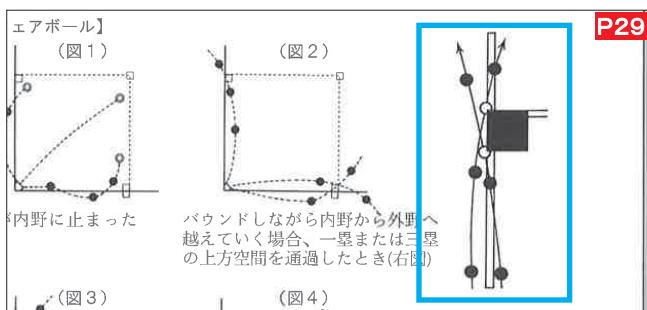
第5条（公認審判員の登録）

P17

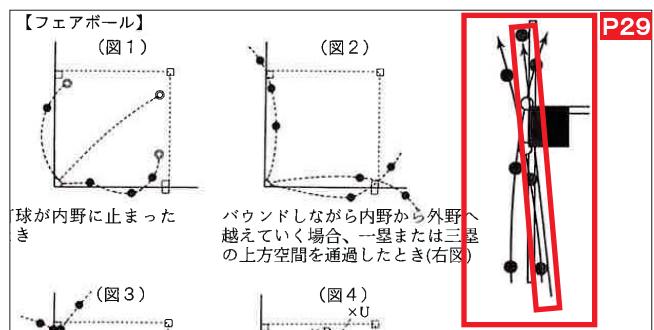
公認審判員証を交付された者は、所属支部長を通じ毎年度公認審判員として登録しなければならない。また年度登録をしなかった者はその資格を失う。

- 2 公認審判員に登録された者には、会長より所属支部長を通じてその年度のワッペンが交付される。
- 3 公認審判員はその年度のワッペンを携帯しなければ、すべての公式試合の審判員とは認められない。

※修正理由 新・審判ウェアの導入に伴い、年度登録のワッペンの取り扱いを変更した



P29



P29

※修正理由

フェアのイラストを追加。最初に落下した地点の打球の圧痕がファウル地域であっても、ファウルラインの上方空間に触れたときはフェアボールである。

(6) ロジンバッグ

P36

審判員の確認したロジンバッグでなければならない。
(全国大会では大会本部で準備するものとする)

(6) ロジン

P36

審判員の確認したロジンでなければならない。

(全国大会では大会本部で準備する。ただし、チームが持参したものであっても事前に審判員の確認を受けたものであれば使用することができる。)



※修正理由

布に滑り止めを染みこませた形の「ロジン」(例：ゴリラ)の使用が、国際大会ではすでに使用が認められているため、JSAルールでも、「事前に審判員の確認を受けた」ロジンであれば使用できる、とルール改正を行った。

(5) テンポラリーランナー

P38

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、捕手が出塁し、走者となったとき、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。

(5) テンポラリーランナー

P38～39

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、捕手が出塁し、走者となったとき、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。

- (注1) テンポラリーランナーが出血した場合、代替プレイヤーを使用することはできない。
- (注2) テンポラリーランナーを使用した場合、テンポラリーランナーが負傷しても再び捕手を走者に戻すことはできない。
- (注3) (注1) (注2) のような場合、テンポラリーランナーを交代させるには、正しい控え選手と交代させなければならない。

※修正理由

(5) テンポラリーランナーについて、(注1)～(注3)を追加し、出血時の代替プレイヤーの使用の可否や制約、負傷時の交代・再出場の可否や制約について明記した。

2020 競技者必携 修正点

2019 競技者必携

(8) 守備位置の変更を通告しなかった監督には、厳重注意する。P39



2020 競技者必携

(8) 守備位置の変更を通告しなかった監督には、厳重注意する。

(注) 攻撃中に守備位置の変更を通告することはできない。

P39

※修正理由

(8) に(注)を追記し、「攻撃中に守備位置の変更を通告することはできない」ことを明記した。

落としてもよい。高い位置から腕を落とせば後ろに大きく上がることもある。

しかし、スリングショットのバックスイングのように、肩や腰を後ろに引くことはできないし、肘を曲げて球を持ち上げることもできない。もしこのような動作をしたのち、腕を1回転することがあれば「不正投球」である。

(9) 投手の投球動作中に突発的事情が起きたときは、審判員の判断で“タイム”を宣告してもよい。 P42

落としてもよい。高い位置から腕を落とせば後ろに大きく上がることもある。

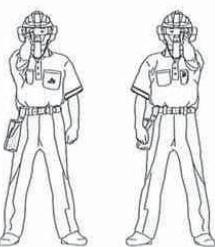
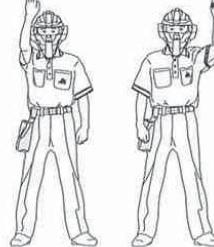
しかし、スリングショットのバックスイングのように、肩や腰を後ろに引くことはできないし、肘を曲げて球を持ち上げることもできない。もしこのような動作をしたのち、腕を1回転することがあれば「不正投球」である。

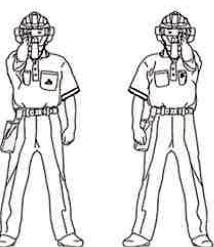
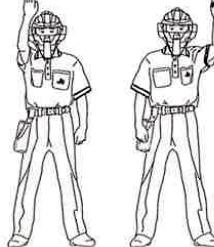
(9) 投手の投球動作中に突発的事情が起きたときは、審判員の判断で“タイム”を宣告してもよい。

(10) 守備側チームから「2人の打者に故意四球を与える」と通告があった場合、最初の打者が一塁に達した後に、2番目の打者を打席に入れて、一塁に進塁させる。

P42

※修正理由 (10) を新設し、2人連続で故意四球を与える場合の「手順」について明記した。

富 倉 用 語	プレイの再開 プレイ	投球の停止 ドントピッチ	P88
姿勢と構え	投手がピッチャーズサークル内に入り、投手板につこうとしているかどうか、また、打者が構えたかどうかを確認する。	打者が打撃姿勢をとっていないとき、または前回の投球後、バランスを崩しているとき、打者が打者席を出たときなどを確認する。	
コール・シグナル	球審は捕手の後ろに立ち、右打者の場合は右手で、左打者の場合は左手で、手のひらを揃えて軽く前方に伸ばしながら“プレイ”とコールする。	球審は捕手の後ろに立ち、右(左)打者のときは右(左)手の手のひらを投手に向けて、“ストップ”とコールする。	
ゼスチュア	 プレイの再開	 投球の停止	

富 倉 用 語	プレイの再開 プレイ	投球の停止 ドントピッチ	P88
姿勢と構え	投手がピッチャーズサークル内に入り、投手板につこうとしているかどうか、また、打者が構えたかどうかを確認する。	打者が打撃姿勢をとっていないとき、または前回の投球後、バランスを崩しているとき、打者が打者席を出たときなどを確認する。	
コール・シグナル	球審は捕手の後ろに立ち、右打者の場合は右手で、左打者の場合は左手で、手のひらを揃えて軽く前方に伸ばしながら“プレイ”とコールする。 再開するときは“プレイ”的コールとゼスチュアを行う。	球審は捕手の後ろに立ち、右(左)打者のときは右(左)手の手のひらを投手に向けて、“ストップ”とコールする。	
ゼスチュア	 プレイの再開	 投球の停止	

※修正理由 再開するときの「コール」と「ゼスチュア」の一文を追加した。

2020 競技者必携 修正点

2019 競技者必携

9. 審判員の位置および動き(4人制)

1. 責任分担

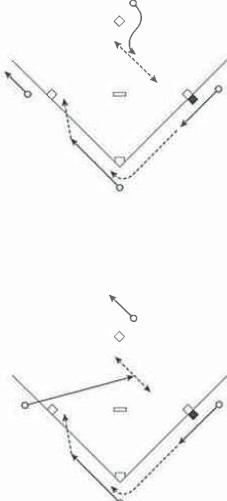
球 審……本塁(状況により三塁・一塁)
 一塁墨審……一塁(状況により本塁)
二塁墨審……二塁(状況により一塁)
 三塁墨審……三塁(状況により二塁・一塁)

P109

※修正理由 二塁墨審の「責任分担」に「三塁」を追加した。

3. 外野飛球の場合の動き

(1) 走者のいない場合



(P)三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動く。
 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。

(I)ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックス
 の本塁側まで動き、打者走者の触塁を確認する。
 一塁でプレイがあるときは、フェア地域に入って
 一塁のプレイを判定する。

打者走者が二塁から三塁に向かっているときは、
 本塁に動き、本塁のプレイを判定する。

II) レフト方向からの送球に伴い、二塁でプレイが
 あるときは、二塁のプレイを判定する。

打者走者が一塁に達し、一塁墨審が本塁に動いた
 ときは、一塁のプレイも判定する。

(III) 飛球を追い判定する。

(P)三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動く。
 三塁でプレイがあるときは、フェア地域に動き、
 三塁のプレイを判定する。

(I)ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックス
 の本塁側まで動き、打者走者の触塁を確認する。
 一塁でプレイがあるときは、フェア地域に入って
 一塁のプレイを判定する。

打者走者が一塁から二塁に向かっているときは、
 本塁に動き、本塁のプレイを判定する。

(II) 飛球を追い判定する。

(III) ダイヤモンドの内側に入り、二塁のプレイを判定
 する。

打者走者が一塁に達し、一塁墨審が本塁に動いた
 ときは、一塁のプレイも判定する。

P110

2020 競技者必携

9. 審判員の位置および動き(4人制)

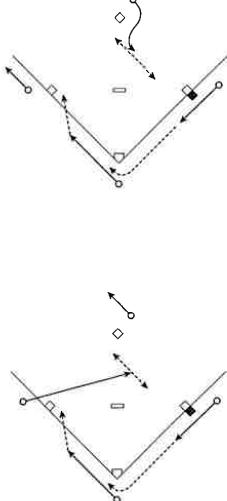
1. 責任分担

球 審……本塁(状況により三塁・一塁)
 一塁墨審……一塁(状況により本塁)
二塁墨審……二塁(状況により一塁)
 三塁墨審……三塁(状況により二塁・一塁)

P109

3. 外野飛球の場合の動き

(1) 走者のいない場合



(P)三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動く。
 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。

(I) ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックス
 の本塁側まで動き、打者走者の触塁を確認する。
 打者走者が二塁から三塁に向かっているときは、
 本塁に動き、本塁のプレイを判定する。

(II) ダイヤモンドの内側に入り、二塁のプレイを判定
 する。

打者走者が一塁に達し、一塁墨審が本塁に動いた
 ときは、一塁のプレイも判定する。

(III) 飛球を追い判定する。

(P)三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動く。
 三塁でプレイがあるときは、フェア地域に動き、
 三塁のプレイを判定する。

(I) ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックス
 の本塁側まで動き、打者走者の触塁を確認する。
 打者走者が二塁から三塁に向かっているとき
 は、本塁に動き、本塁のプレイを判定する。

(II) 飛球を追い判定する。

(III) ダイヤモンドの内側に入り、二塁のプレイを判定
 する。

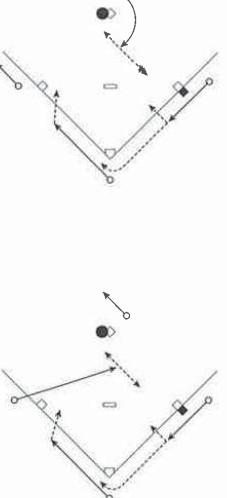
打者走者が一塁に達し、一塁墨審が本塁に動いた
 ときは、一塁のプレイも判定する。

P110

※修正理由 上段 (I) (II)・中段 (I) の説明文を、実際の墨審の動きに合わせ、修正した。

(3) 走者二塁の場合

P112



(P)三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動く。
 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。

(I) ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックス
 の本塁側まで動き、打者走者の触塁を確認する。
 一塁でプレイがあるときは、フェア地域に入って
 一塁のプレイを判定する。

先行する走者が二塁から三塁に向かっているとき
 は、本塁に動き、本塁のプレイを判定する。

(II) ダイヤモンドの内側に入り、二塁走者のタッチ
 アップを確認し、二塁のプレイを判定する。

打者走者が一塁に達し、一塁墨審が本塁に動いた
 ときは、一塁と二塁のプレイも判定する。

(III) 飛球を追い判定する。

(P)三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動く。
 三塁でプレイがあるときは、フェア地域に動き、
 三塁のプレイを判定する。

(I) ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックス
 の本塁側まで動き、打者走者の触塁を確認する。
 一塁でプレイがあるときは、フェア地域に入って
 一塁のプレイを判定する。

先行する走者が二塁から三塁に向かっている、
 球審が三塁に動いたときは、本塁のプレイを判定
 する。

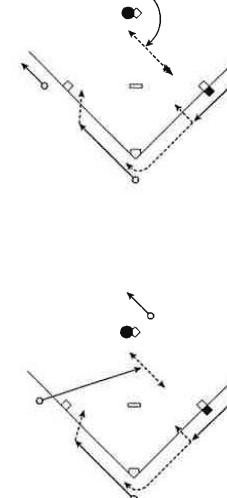
(II) 飛球を追い判定する。

(III) ダイヤモンドの内側に入り、二塁走者のタッチ
 アップを確認し、二塁のプレイを判定する。

打者走者が一塁に達し、一塁墨審が本塁に動いた
 ときは、一塁と二塁のプレイも判定する。

(3) 走者二塁の場合

P112



(P)三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動く。
 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。

(I) ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックス
 の本塁側まで動き、打者走者の触塁を確認する。
 一塁でプレイがあるときは、フェア地域に入って
 一塁のプレイを判定する。

先行する走者が二塁から三塁に向かっているとき
 は、本塁に動き、本塁のプレイを判定する。

(II) ダイヤモンドの内側に入り、二塁走者のタッチ
 アップを確認し、二塁のプレイを判定する。

打者走者が一塁に達し、一塁墨審が本塁に動いた
 ときは、一塁と二塁のプレイも判定する。

(III) 飛球を追い判定する。

(P)三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動く。
 三塁でプレイがあるときは、フェア地域に動き、
 三塁のプレイを判定する。

(I) ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックス
 の本塁側まで動き、打者走者の触塁を確認する。
 一塁でプレイがあるときは、フェア地域に入って
 一塁のプレイを判定する。

先行する走者が二塁から三塁に向かっている、
 球審が三塁に動いたときは、本塁のプレイを判定
 する。

(II) 飛球を追い判定する。

(III) ダイヤモンドの内側に入り、二塁走者のタッチ
 アップを確認し、二塁のプレイを判定する。

打者走者が一塁に達し、一塁墨審が本塁に動いた
 ときは、一塁と二塁のプレイも判定する。

※修正理由

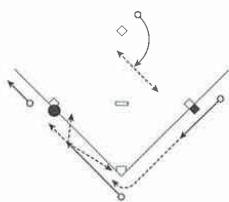
中段 (III) の説明文を、三星墨審の実際の動きに合わせ、「一塁のプレイも判定する」から「一塁と二塁のプレイも判定する」に修正した。

2020 競技者必携 修正点

2019 競技者必携

(4) 走者三塁の場合

P113



(P)三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動き、三塁走者のタッチアップを確認する。
三塁走者の帰塁による三塁のプレイがあるときは、ファウル地域で三塁のプレイを判定する。
先行する走者による本塁でのプレイがあるときは、本塁に戻り、本塁のプレイを判定する。

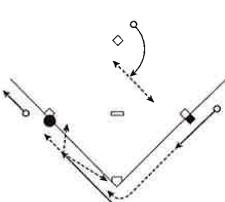
- ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックスの本塁側まで動き、打者走者の触塁を確認する。
球審が三塁に動いたときは、本塁のプレイを判定する。
- ダイヤモンドの内側に入り、二塁のプレイを判定する。
打者走者が一塁に達し、一塁星審が本塁に動いたときは、一塁と二塁のプレイも判定する。
- 飛球を追い判定する。

(P)三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動き、三塁走者のタッチアップを確認する。
三塁走者の帰塁による三塁のプレイがあるときは、ファウル地域で三塁のプレイを判定する。
先行する走者による本塁でのプレイがあるときは、本塁に戻り、本塁のプレイを判定する。

- ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックスの本塁側まで動き、打者走者の触塁を確認する。
球審が三塁に動いたときは、本塁のプレイを判定する。
- 飛球を追い判定する。
- ダイヤモンドの内側に入り、二塁に動き、二塁のプレイを判定する。
打者走者が一塁に達し、一塁星審が本塁に動いたときは、一塁のプレイも判定する。

(4) 走者三塁の場合

P113



(P)三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動き、三塁走者のタッチアップを確認する。
三塁走者の帰塁による三塁のプレイがあるときは、ファウル地域で三塁のプレイを判定する。
先行する走者による本塁でのプレイがあるときは、本塁に戻り、本塁のプレイを判定する。

- ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックスの本塁側まで動き、打者走者の触塁を確認する。
球審が三塁に動いたときは、本塁のプレイを判定する。
- ダイヤモンドの内側に入り、二塁のプレイを判定する。
打者走者が一塁に達し、一塁星審が本塁に動いたときは、一塁と二塁のプレイも判定する。
- 飛球を追い判定する。

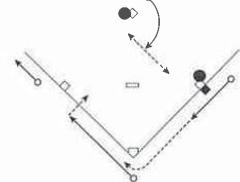
(P)三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動き、三塁走者のタッチアップを確認する。
三塁走者の帰塁による三塁のプレイがあるときは、ファウル地域で三塁のプレイを判定する。
先行する走者による本塁でのプレイがあるときは、本塁に戻り、本塁のプレイを判定する。

- ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックスの本塁側まで動き、打者走者の触塁を確認する。
球審が三塁に動いたときは、本塁のプレイを判定する。
- 飛球を追い判定する。
- ダイヤモンドの内側に入り、二塁に動き、二塁のプレイを判定する。
打者走者が一塁に達し、一塁星審が本塁に動いたときは、一塁のプレイも判定する。

※修正理由 中段イラスト、一塁星審の実際の動きに合わせ、○印の部分の点線矢印を削除した。

(5) 走者一・二塁の場合

P114



(P)三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動く。
三塁でプレイがあるときは、フェア地域に入つて三塁のプレイを判定する。

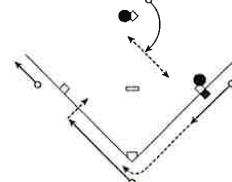
- ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックスの本塁側まで動き、一塁走者のタッチアップと打者走者の触塁を確認する。
球審が三塁に動いたときは、本塁に動き、本塁のプレイを判定する。
- ダイヤモンドの内側に入り、二塁走者のタッチアップを確認し、二塁のプレイを判定する。
打者走者が一塁に達し、一塁星審が本塁に動いたときは、一塁のプレイも判定する。
- 飛球を追い判定する。

(P)三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動く。
三塁でプレイがあるときは、フェア地域に入つて三塁のプレイを判定する。

- ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックスの本塁側まで動き、一塁走者のタッチアップと打者走者の触塁を確認する。
一塁でプレイがあるときは、フェア地域に入つて一塁のプレイを判定する。
球審が三塁に動いたときは、本塁に動き、本塁のプレイを判定する。
- 飛球を追い判定する。
- ダイヤモンドの内側に入り、二塁走者のタッチアップを確認し、二塁のプレイを判定する。

(5) 走者一・二塁の場合

P114



(P)三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動く。
三塁でプレイがあるときは、フェア地域に入つて三塁のプレイを判定する。

- ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックの本塁側まで動き、一塁走者のタッチアップと打者走者の触塁を確認する。
球審が三塁に動いたときは、本塁に動き、本塁のプレイを判定する。
- ダイヤモンドの内側に入り、二塁走者のタッチアップを確認し、二塁のプレイを判定する。
打者走者が一塁に達し、一塁星審が本塁に動いたときは、一塁のプレイも判定する。
- 飛球を追い判定する。

(P)三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動く。
三塁でプレイがあるときは、フェア地域に入つて三塁のプレイを判定する。

- ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックの本塁側まで動き、一塁走者のタッチアップと打者走者の触塁を確認する。
一塁でプレイがあるときは、フェア地域に入つて一塁のプレイを判定する。
球審が三塁に動いたときは、本塁に動き、本塁のプレイを判定する。
- 飛球を追い判定する。
- ダイヤモンドの内側に入り、二塁走者のタッチアップを確認し、二塁のプレイを判定する。
打者走者が一塁に達し、一塁星審が本塁に動いたときは、一塁のプレイも判定する。

※修正理由

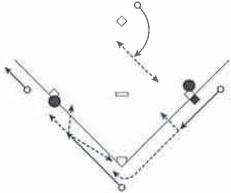
中段(III)の説明文に、実際の三星星審の動きに合わせ、「打者走者が一塁に達し、一塁星審が本塁に向かったときは、一塁のプレイも判定する」の文章を文末に追加した。

2020 競技者必携 修正点

2019 競技者必携

P115

(6) 走者一・三塁の場合



(P)三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動き、三塁走者のタッチアップを確認し、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判定する。

先行する走者による本塁でのプレイがあるときは、本塁に戻り、本塁のプレイを判定する。

後続の走者による三塁でのプレイがあるときは、フェア地域に動き、三塁のプレイを判定する。

(I) ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックスの本塁側まで動き、一塁走者のタッチアップと打者走者の触塁を確認する。

球審が三塁に動いたときは、本塁に動き、本塁のプレイを判定する。

(II) ダイヤモンドの内側に入り、二塁のプレイを判定する。

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も判定する。

(III) 飛球を追い判定する。

(P)三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動き、三塁走者のタッチアップを確認する。

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。

先行する走者による本塁でのプレイがあるときは、本塁に戻り、本塁のプレイを判定する。

打者走者による三塁でのプレイがあるときは、フェア地域に動き、三塁のプレイを判定する。

(I) ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックスの本塁側まで動き、一塁走者のタッチアップと打者走者の触塁を確認する。

球審が三塁に動いたときは、本塁に動き、本塁のプレイを判定する。

(II) 飛球を追い判定する。

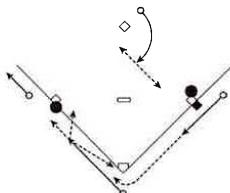
(III) ダイヤモンドの内側に入り、二塁に動き、二塁のプレイを判定する。

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、一塁のプレイも判定する。

2020 競技者必携

P115

(6) 走者一・三塁の場合



(P)三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動き、三塁走者のタッチアップを確認し、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判定する。

先行する走者による本塁でのプレイがあるときは、本塁に戻り、本塁のプレイを判定する。

後続の走者による三塁でのプレイがあるときは、フェア地域に動き、三塁のプレイを判定する。

(I) ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックスの本塁側まで動き、一塁走者のタッチアップと打者走者の触塁を確認する。

球審が三塁に動いたときは、本塁に動き、本塁のプレイを判定する。

(II) ダイヤモンドの内側に入り、二塁のプレイを判定する。

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も判定する。

(III) 飛球を追い判定する。

(P)三塁側ファウル地域のホールディングゾーンに動き、三塁走者のタッチアップを確認する。

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。

先行する走者による本塁でのプレイがあるときは、本塁に戻り、本塁のプレイを判定する。

後続の走者による三塁でのプレイがあるときは、フェア地域に動き、三塁のプレイを判定する。

(I) ファウル地域を一塁線に沿ってコーチズボックスの本塁側まで動き、一塁走者のタッチアップと打者走者の触塁を確認する。

球審が三塁に動いたときは、本塁に動き、本塁のプレイを判定する。

(II) 飛球を追い判定する。

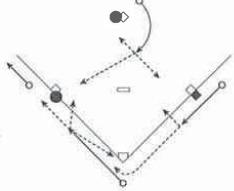
(III) ダイヤモンドの内側に入り、二塁に動き、二塁のプレイを判定する。

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、一塁のプレイも判定する。

※修正理由
中段イラスト、球審の実際の動きに合わせ、○印の部分の点線矢印を削除し、(P) の説明文の「打者走者による三塁でのプレイがあるときは」を「後続の走者による三塁でのプレイがあるときは」に修正した。

P116

(7) 走者二・三塁の場合



(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、状況により三塁へ。

(III) 飛球を追う。

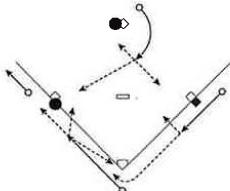
(P)三塁走者のタッチアップを確認し、本塁の判定に備え、状況により三塁の判定に備える。

(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、状況により三塁の判定に備える。

(7) 走者二・三塁の場合



(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。

一塁でプレイがあるときは、フェア地域に入つて一塁のプレイを判定する。

(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。

(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。

一塁でプレイがあるときは、フェア地域に入つて一塁のプレイを判定する。

(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。

※修正理由
上段 (I) の説明文に、「実際の一塁塁審の動きに合わせ、「一塁でのプレイがあるときは、フェア地域に入って一塁でのプレイを判定する」」の文章を文末に追加した。

上段 (II) の説明文に、「実際の二塁塁審の動きに合わせ、「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」」の文章を文末に追加した。

中段、イラストの二塁塁審の位置を正しい位置に移動させた。

中段 (I) の説明文に、「実際の一塁塁審の動きに合わせ、「一塁でのプレイがあるときは、フェア地域に入って一塁でのプレイを判定する」」の文章を文末に追加した。

中段 (II) の説明文に、「実際の二塁塁審の動きに合わせ、「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」」の文章を文末に追加した。

2020 競技者必携 修正点

2019 競技者必携

(8) 走者満塁の場合

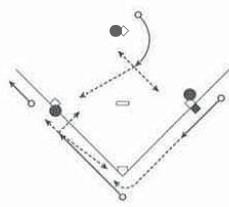
P117

(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。

(III)飛球を追う。

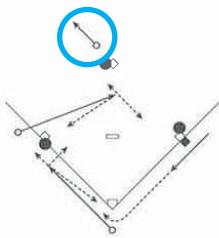


(P)三塁走者のタッチアップを確認し、本塁の判定に備え、状況により三塁の判定に備える。

(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。



2020 競技者必携

P117

(8) 走者満塁の場合

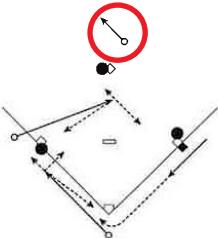
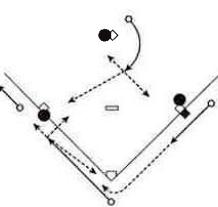
(P)三塁走者のタッチアップを確認し、飛球が捕球されたときは本塁へ、ヒットの場合は三塁へ。

(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。

※修正理由

上段(II)の説明文に、実際のII塁審の動きに合わせ、「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」の文章を文末に追加した。

中段、イラストの二塁塁審の位置を正しい位置に移動させた。

中段(III)の説明文に、実際の三塁塁審の動きに合わせ、「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」の文章を文末に追加した。

2020

ソフトボール 競技者必携

審判／記録／指導者／用具

ソフトボール
競技者必携

