

令和2年度  
東京都ソフトボール協会  
記録委員会  
伝達講習会資料



令和3年3月7日  
ZOOMによるWEB

## 伝達講習目次

1. 2021 オフィシャルソフトボール ルール 改正
2. スコアリングマニュアル v4 正誤表
3. スコアカードの点検に関する留意点(説明)
4. スコアカードの点検に関する留意点(問題)
5. 事例研修(墨の空過)
6. 制限時間のある大会における規定打席等の基準値について



## P30 競技場 ダブルベースの【特例】

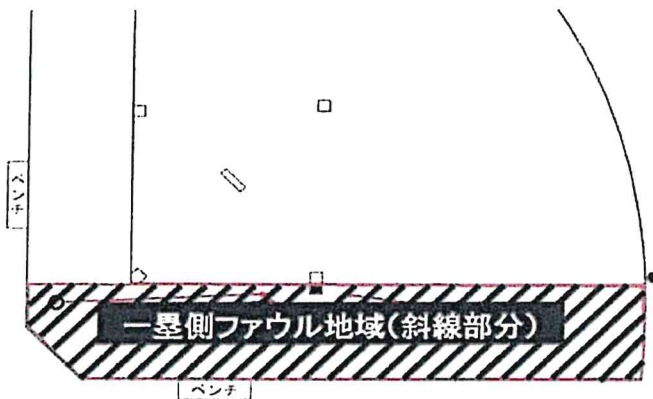
### ルール2 競技場

#### 2-4項4 ダブルベースの【特例】にイラストを追加

【特例】一塁側ファウル地域からプレイが行われたときは、打者走者・守備者ともに、オレンジベース・白色ベースのどちらを使用してもよい。また、守備者がオレンジベースを使用しているときは、打者走者はフェア地域を走ることができる。

↑この【特例】にイラスト追加

【改正理由】上記【特例】の内容をより理解しやすくするため、P31の余白部分に下記イラストを追加する。



## P62 スクイズプレイ、ホームスチールの際の打撃妨害

### ルール6 投球

6-4項3 の条文表記を 8-4項7 (P90) の同様の条文と表記を統一する。

3. 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、打撃を妨害してはならない。

【改正理由】8-4項7 (P90)に同様の条文があり、文章表現や句読点の位置を修正した。ただし、ルール6では、基本的に「～ならない」という表現で統一されているため、文章表現を完全に同様にするのではなく、文末はそのまま、「～ならない」の表現を残した。

P79 打者が打者走者になる場合（第3ストライクルール）

ルール8 走塁

8-1項2 に (注) を新設

2. 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。(第3ストライクルール)

(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。

【改正理由】WBSC ルール（国際ルール）には『before the ball touches the ground』と記載されていることから、第3ストライクとなる投球がバウンドした投球であったときは、第3ストライクルールの適用を受けることを明確にするため、(注) を新設し、ルールの条文として明文化した。

P81 フェアボールがフェア地域上の審判員あるいは走者の身体または衣服に触れたとき

ルール8 走塁

8-1項6〈効果〉6(2) に 審判員に触れた場合の処置・適用を追加し、整理

(2) 投手を含む内野手に触れる前、投手を除く内野手を通過する前ならばボールデッドである。

1) 審判員に当たった場合には、打者走者に一塁への安全進塁権が与えられ、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。(フォースの場合を除く)

2) 塁を離れている走者に当たったときは、その走者はアウトになり、打者走者に一塁への安全進塁権が与えられ、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。(フォースの場合を除く)

【改正理由】8-1項6は「フェアボールがフェア地域上の審判員あるいは走者の身体または衣服に触れたとき」という項目でありながら、審判員に当たった場合の処置が明記されていなかったため、その際の処置・適用を明文化し、追加した。また条文が長くなったため、(2)の適用を1)の審判員に当たった場合と、2)の塁を離れている走者に当たった場合とに該当項目ごとに分け、記載した。

P 97 走者が離塁中、投手を含む内野手に触れる前か、または投手を除く他の内野手を通過する前のフェアボールにフェア地域で触れたとき

#### ルール 8 走塁

8-6項9(注3)②の打者を**打者走者**に**修正**

②守備者が塁より後方で守備していたときはボールデッド。**打者走者**に一塁までの安全進塁権を与えられる。

**【改正理由】**8-6項9(効果)9(3)で「**打者走者**」としているため、同項目の(注3)②の「打者」の表記を「**打者走者**」に**修正**し、表現の統一・整合性を図った。

#### P109 球審の任務 没収試合

#### ルール 10 審判員

10-2項6の没収試合を決定するを没収試合を**宣告**するに**修正**

6. 没収試合を**宣告**する。

**【改正理由】**WBSCルール(国際ルール)では「球審」の権限とされているが、**JSAにおいては現状、大会競技委員長・審判長および担当審判員が協議の上、決定し、球審が宣告していることから、現状に即した内容に文章を修正した。**

#### P117 要約 故意四球に関する投球数のカウント(記録)

#### ルール 12 記録

12-3項(15)②をすでに**現行実施している内容に修正**

(15)②各投手の投球数(故意四球は**通告時、実際に投球した数だけをカウントする**)。

**【改正理由】**故意四球の投球数のカウントについては、昨年すでにWBSCルール(国際ルール)に合わせ、改正を行った(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→**通告時、すでに投球した数だけを投球数に加える**) が、この部分だけ修正漏れがあったので、今回現行実施している内容に合わせて、修正を行う。



No.	頁	項・節	訂正前	訂正後
1	108	事例22-3	Q 一死一塁。2番打者の打順で3番打者が打席に入り三塁ゴロを打つた。	Q 無死一塁。2番打者の打順で3番打者が打席に入り三塁ゴロを打つた。
2	巻末	記帳要領 後攻	※検算を行う 打席数＝打数＋犠牲打＋四球＋故意四球＋死球＋打撃（一塁への走塁）妨害	※検算を行う 打席数＝打数＋犠牲打＋四球＋故意四球＋死球＋打撃（一塁への走塁）妨害
3	28	解説編 (2)⑨	打者が投手の画足の画足が投手板に触れた後、反対側の打者席に移ってアウトが宣告されたとき。	打者が投手の軸足が投手板に触れた後、反対側の打者席に移ってアウトが宣告されたとき。



## スコアカードの点検に関する留意点(説明)

スコアカードの点検は手順を決め、短時間で終わるよう、要領よく行う必要があります。  
そのために、スコアカードの点検は、次の順番で点検を行います。

ボックス → 交代 → 集計 → その他

### 【I】ボックスの点検例

#### 1 犠牲打

- 1-1 犠牲打の記入モレ。特に犠打失策、犠打野選。
- 1-2 二死後のバントは犠牲打にならない。
- 1-3 外野飛球での二進、三進は犠牲飛球にならない。
- 1-4 内野飛球での捕球後場外は犠牲飛球にならない(打点も記録しない)。
- 1-5 オーバースライドアウトは犠牲バントを記録する。
- 1-6 バントで送られた走者が封殺されず失策で生きした場合、犠牲打を記録しない。

#### 2 塁打数

- 2-1 先行走者がアウトになった場合の塁打数。
- 2-2 塁の空過によりアピールアウトになった場合の塁打数。
- 2-3 サヨナラの場合の塁打数。
- 2-4 打者走者がオーバースライドした場合は塁に達したことになる。

#### 3 盗塁

- 3-1 盗塁を阻止しようとした捕手の悪送球。
- 3-2 重盗の片方を(DS)とし、括弧をつけてしまった。
- 3-3 重盗の見落とし、つけ忘れ。 'S と '(2-6) など。
- 3-4 重盗を試みたが盗塁死した場合、もう一方は盗塁としない。注:同時プレイの場合
- 3-5 四球後の盗塁の記入モレ。

#### 4 アウトにした走者

- 4-1 アウトにした走者と残塁走者の間違い。(例) 6ⅡB/Ⅲ

#### 5 ディフレクト記帳の誤り

#### 6 併殺

- 6-1 併殺箇所の記帳誤り。
- 6-2 併殺記号(DP)の記入モレ。
- 6-3 「併殺崩れ」の送球ミスが失策とならない場合。

#### 7 打撃妨害

- 7-1 打撃妨害△2Eの失策記録の記入モレ。
- 7-2 打撃妨害を▲2Eとしてしまう間違い。

#### 走塁妨害

- 7-3 ランダウンプレイでない走塁妨害には失策を記録しない。

#### 8 打点

- 8-1 併殺時に打点が見つからない場合。(別途、打点がつく場合)
- 8-2 失策があったときの打点には要注意。

9 離塁アウト

- 9-1 離塁アウトの投球取り消し忘れ。
- 9-2 離塁アウトの刺殺野手記号の間違い。

10 ゴロ記号

- 10-1 ゴロ記号は記入しない。

11 進塁させた打者の打順

12 安打となる場合

- 12-1 サヨナラの場面では野手選択とせず、安打を記録する。 ※選択する余地がない！  
外野への打球
- 12-2 外野へのゴロ封殺アウトで安打記録の誤り。
- 12-3 外野へのゴロで生きた場合、外野手の送球失策とならない。 ×9E-3 → /9
- 12-4 外野へのゴロを送球し、塁で落球すると安打は記録しない。 9-3E

13 アウトの順序

14 進塁放棄

- 14-1 進塁放棄の記帳(1)。 3TO
- 14-2 進塁放棄の記帳(2)。 ▲2

15 暴投・捕逸

- 15-1 暴投や捕逸時、複数走者がいた場合の( )を記入モレ。
- 15-2 三振り逃げの新しい記帳法 

KS	KL	KL
WP	PB	2-3E

16 メモがついているようなところは、間違えている場合がある

17 改正前の記帳法での記帳の誤り

18 自責点・非自責点となる場合をしっかりと把握しておきましょう。

※そのイニングに失策・捕逸がなければ、失点は全て自責点になります。

- 18-1 失策や振り逃げ暴投・振り逃げ捕逸で出塁した後、選択守備で置き換わった走者。
- 18-2 打撃時間の延長があった。
- 18-3 アウトの守備機会となる場合。
- 18-4 アウトの守備機会とならない失策。
- 18-5 自責点の復活・・・安打・四死球・暴投・不正投球。 ※あじわい
- 18-6 投手交代で置き換わった走者。

## 【Ⅱ】交代

自チームのシート欄、ボックス欄と、相手チームの交代の記録欄を連動させる。  
特にDP、FPの兼務、再出場に要注意。

19 ボックスの縦波線、#UNの有無

- 19-1 代打、代打再出場での出場。
- 19-2 代走、代走再出場での出場、その後の打席。
- 19-3 守備交代からの出場後の打席。

20 交代の記帳欄(交代メモ)

- 20-1 同打順での選手交代と守備位置交代がある場合。 例：(7)－(8) # UN
- 20-2 DPの代打・代走で出場した後の交代の記帳欄。
- 20-3 DPの守備兼務、兼務解除。 例：(DP)－(1)、(1)－(DP)
- 20-4 FPのDP兼務、兼務解除の記帳はしない。

21 位置欄(シート欄)の記帳

- 21-1 再出場時の位置欄の記帳
- 21-2 DPの交代時 例：HDP、RDP 等。
- 21-3 FPのDP兼務時、欄外へのFP記入。

【Ⅲ】集計

22 縦集計

- 22-1 投球数・・・離塁アウトの投球は取り消す、故意四球の投球数は実際に投球した数。

23 横集計

- 23-1 同じ打順に複数の選手がいる場合・・・特に得点、残塁の集計欄。
- 23-2 代走、テンポラリーランナーの打席数に0を記入。
- 23-3 打撃妨害、一塁への出塁妨害の横集計。
- 21-4 三振(振り逃げ三振を含む)・盗塁・打点の集計モレはないか。

24 検算が合っているか

- 24-1 打席数＝打数＋犠牲打＋四球＋故意四球＋死球＋打撃(一塁への出塁)妨害
- 24-2 打席数＝得点＋残塁＋相手チーム刺殺数(－タイブレーク走者)

25 投手成績集計

- 25-1 投手の投球回数
- 25-2 投手の失点・自責点  
特に、投手交代があった場合の、投球回数、失点、自責点、投球数、勝敗に注意
- 25-3 奪三振・与四死球の記録(打者・投手)
- 25-4 投球数(離塁アウト、故意四球、離れた打順)
- 25-5 勝利投手と敗戦投手を先攻・後攻を逆に記入。
- 25-6 勝利投手は先発投手の投球回数に注意。

26 補殺・刺殺・失策集計

- 26-1 補殺・刺殺 例：失策を伴う場合 5－3E、一連の送球での補殺 8-2-5TO

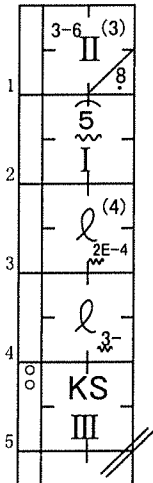
【Ⅳ】その他

- 27 選手名・チーム名の誤りや、漢字の間違いはないか。
- 28 イニングスコア欄。得点経過に誤りはないか。
- 29 試合時間の計算間違いはないか。
- 30 記帳もれ(選手名・UN)や、斜線／の未記入はないか。
- 31 捕逸欄、併殺欄の先攻・後攻を逆に記入していないか。

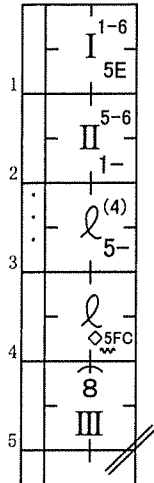
# スコアカードの点検に関する留意点(問題)

## ボックスの点検

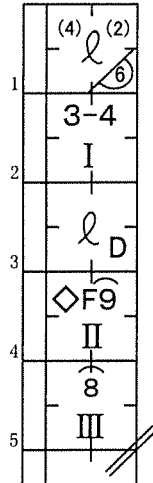
1-1



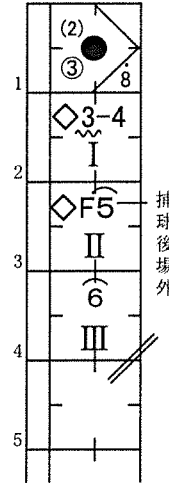
1-2



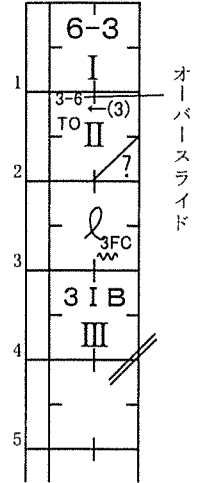
1-3



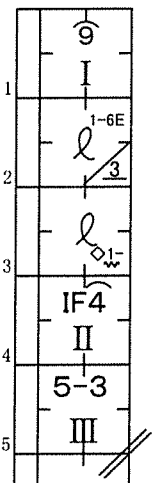
1-4



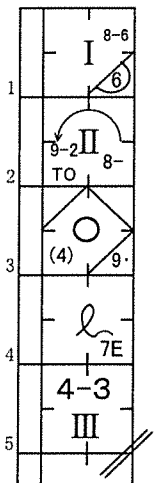
1-5



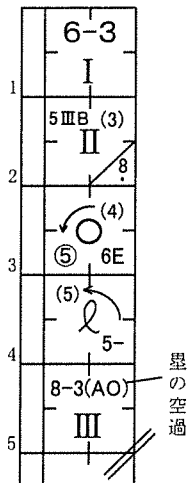
1-6



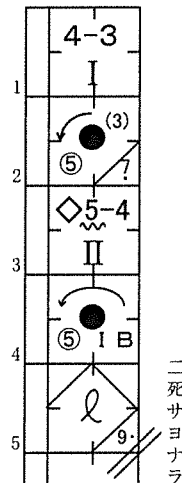
2-1



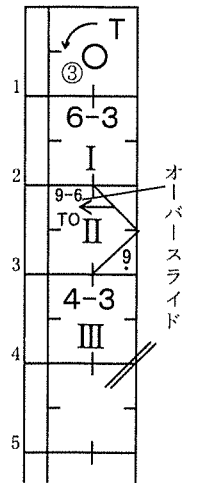
2-2



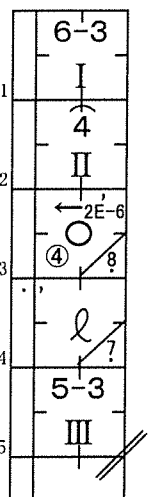
2-3  
7回裏0-0



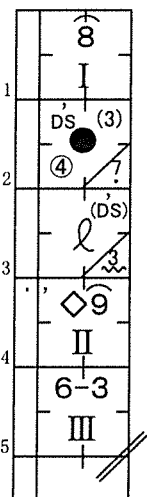
2-4  
8回裏3-2



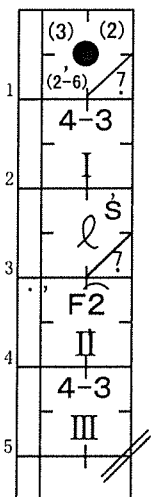
3-1



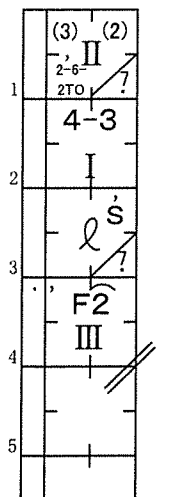
3-2



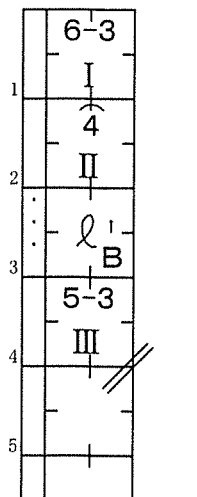
3-3



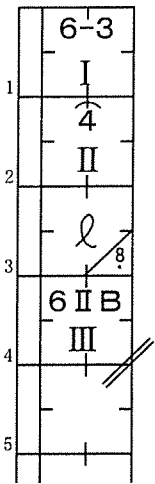
3-4



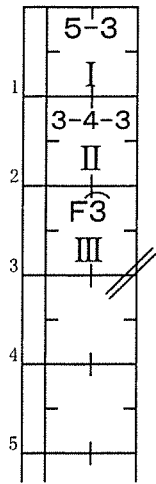
3-5



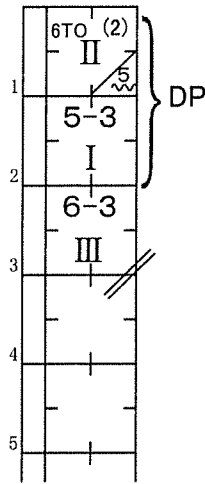
4-1



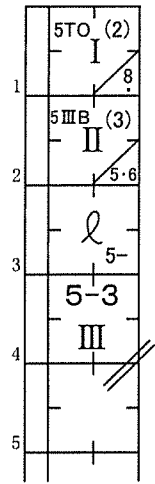
5



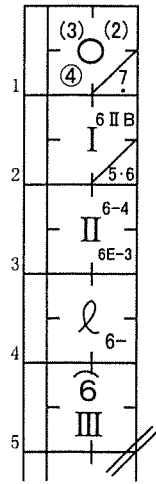
6-1



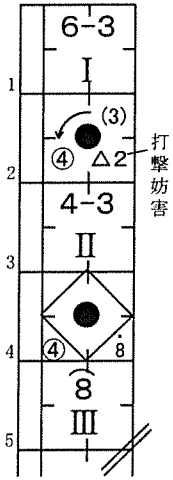
6-2



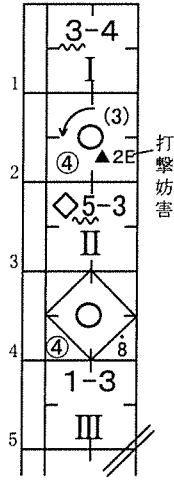
6-3



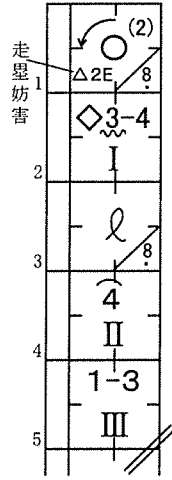
7-1



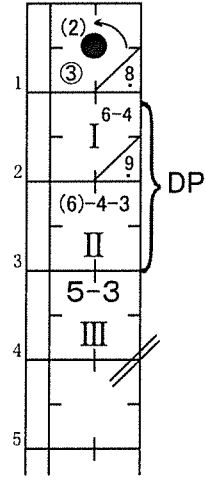
7-2



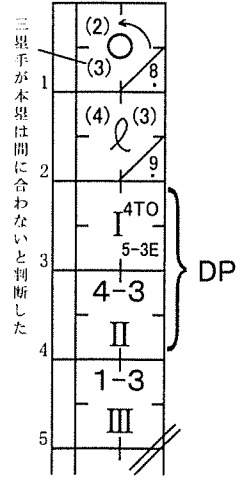
7-3



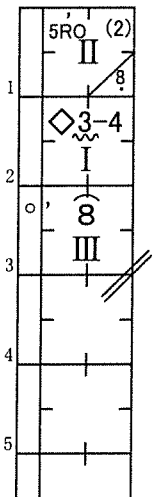
8-1



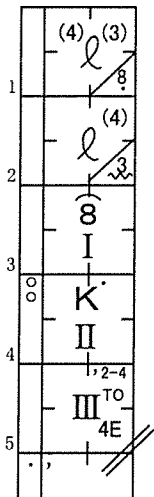
8-2



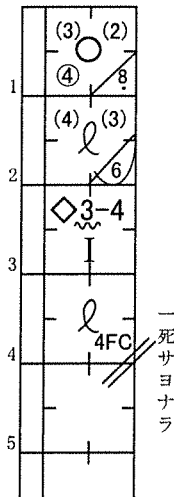
9-1~2



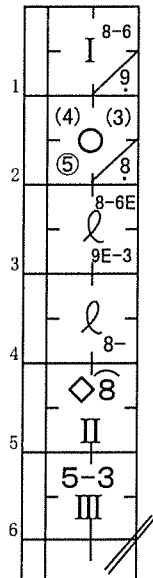
11



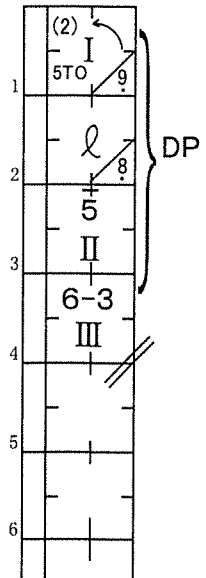
12-1  
7回裏0-0



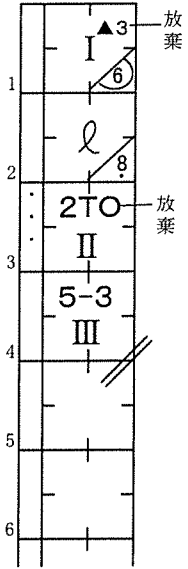
12-2~4



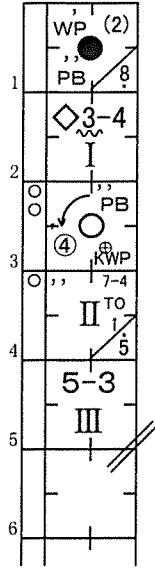
13



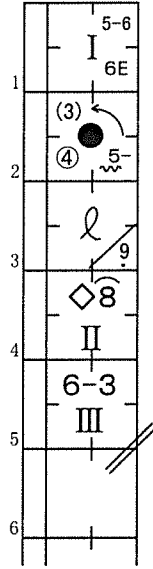
14-1~2



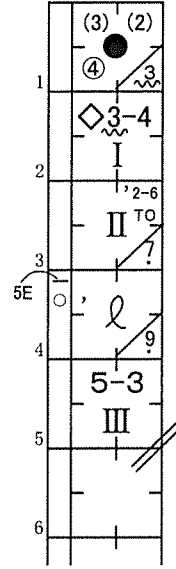
15-1~2



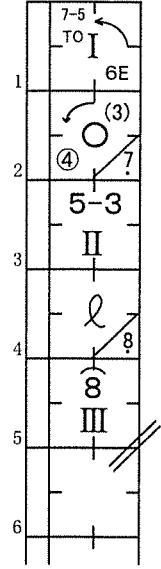
18-1



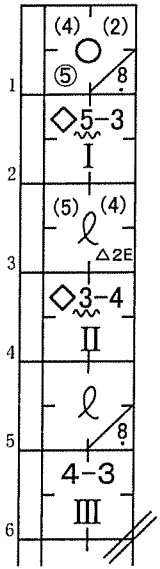
18-2



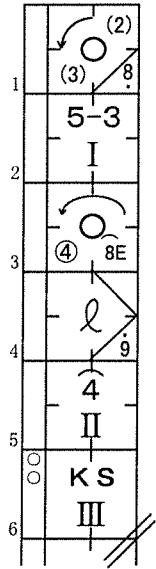
18-3



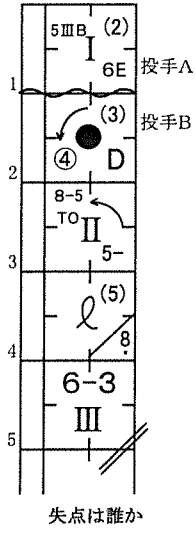
18-4



18-5



18-6




失点は誰か

# スコアカードの点検に関する留意点

## 問題

### 交代の点検事例

#### 19-1~2 ボックスの縦波線、#UNの有無

位置 (先攻)			No.	1	2	3	4	5	6	7
③ R	品川 咲良	3		H				#3	5-3	
H	目黒 凜	12							II	
		8								

(後攻の交代記帳欄)

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

#### 20-1 同打順での選手交代と守備位置交代がある場合

(先攻)			1	2	3	4	5	6	7
③	品川 咲良	3							
1	目黒 凜	12							
		8							
① 3	渋谷 結菜	10							
		9							

(後攻の交代記帳欄)

		(1) #12 (3) #10		③ #3 ① #10					
--	--	--------------------	--	---------------	--	--	--	--	--

#### 20-2 DPの守備兼務、兼務解除

(先攻)			1	2	3	4	5	6	7
3 OP 3	品川 咲良	3					5		
		8					I		
DP(H) DP	渋谷 結菜	10			H	○	KS	(H)	
H	目黒 凜	12				○	II		
		9							

(後攻の交代記帳欄)

		(3)-(OP) (DP)-(DP3)		(OP)-(3) (DP) #12			(DP) #10		
--	--	------------------------	--	----------------------	--	--	----------	--	--

#### 20-3 DPの守備兼務、兼務解除(FPの再出場がある場合)

(先攻)			1	2	3	4	5	6	7
DPIDP	品川 咲良	3							
		9							
①	渋谷 結菜	10							
		(FP)							

(後攻の交代記帳欄)

		(DP)-(I)		(DP1)-(DP) ① #10					
--	--	----------	--	---------------------	--	--	--	--	--

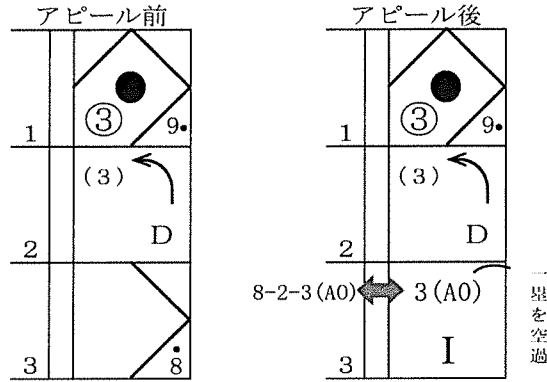




事例研修（塁の空過）

無死一三塁。3番打者の中越二塁打で三塁走者が生還した（一塁走者は三塁進塁）。その後、守備側のアピールにより、打者走者の一塁空過が認められた。

無死や一死の場合、打者走者の一塁空過であっても1番打者の得点は認められるが、3番打者に打点は記録されるか？



【解説】

一見、アピールアウトというものに惑わされるが、打順誤りによるアウトとは異なる。打者走者がアピールアウトになったとはいえ、塁上の走者を得点させたのなら、打者には打点を記録する。また、この失点は打者の打撃結果（二塁打）で得点させたものと考えられるので、自責点となる。

## 制限時間のある大会における規定打席等の基準値について

## ★制限時間（90分）の大会

生涯種別 全日本小学生男女、春季小学生男女  
 全日本中学生男女  
 レディース  
 エルデスト  
 一般男子  
 壮年  
 実年  
 シニア  
 ハイシニア

	規定打席数		規定投球回数	
	時間制限なし	90分試合	時間制限なし	90分試合
基準値	2. 4	2. 1	7 / 3	6 / 3
最小試合数4の場合	9打席	8打席	9回	8回

※時間制限のある試合が1試合でもあれば、大会として上記基準値を適用する。

## ★制限時間90分以外の場合

生涯種別 ねんりんピック 5回もしくは60分

	規定打席数		規定投球回数	
	時間制限なし	ねんりんピック	時間制限なし	ねんりんピック
基準値	2. 4	1. 7	7 / 3	5 / 3
最小試合数4の場合	9打席	6打席	9回	6回