

2023 令和 5 年度
東京都ソフトボール協会
記録員伝達講習会

令和 6 年 3 月 3 日 (日)



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、エルデスト、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

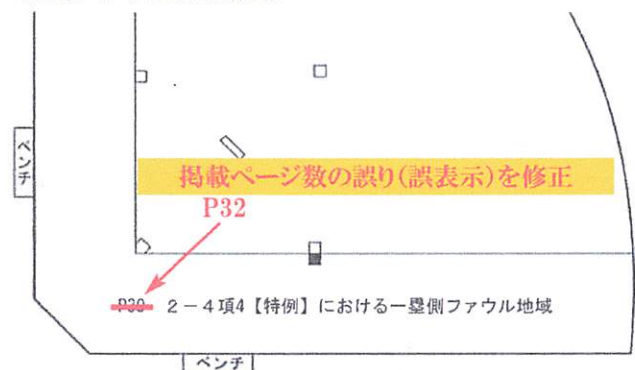
2-4項 ダブルベース

〔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

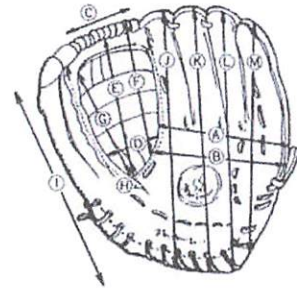
※改正理由(修正理由)

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もな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) 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。

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。

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。

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。

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。

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。

5-3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

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

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**

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進塁を続けてよい。

(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**

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。

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. 先発投手は次のインニングで試合が終了した場合、交代するとき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

タイプブレイク走者、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】タイプブレイ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

Q10 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？

A10-1 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？

A10-2 7番打者がテンポラリーランナー

Q11 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？

A11 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

Q12 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？

A12 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年オフィシャルソフトボール 競技者必携(記録の部)改正

(公財)日本ソフトボール協会 記録委員会

23年頁	項	2023年 競技者必携	24年頁	項	2024年 競技者必携
136	4-②-5)	準決勝以上のイニングスコア・トータルスコアに試合時間、勝投手、敗投手、長打等を記入したもの(3位決定戦を実施した場合はその結果も)	136	4-②-5)	全試合のイニングスコア・トータルスコアに試合時間、勝投手、敗投手、長打等を記入したもの
136	4-②-6)	上記4チームのチーム・個人成績、投手成績一覧とする。	136	4-②-6)	大会参加チームの個人成績(守備・打撃、投手成績)及び規定数を満たした上位選手の成績一覧とする。
146	3-②-2)	持参するものは、ルールブック、競技者必携、スコアカード、スコアリングマニュアル、鉛筆、定規、集計用紙、報告用紙等。	146	3-②-2)	持参するものは、ルールブック、競技者必携、スコアカード、スコアリングマニュアル、鉛筆またはシャープペンシル(B~2B)、消しゴム、定規、時計、集計用紙、報告用紙等。
149	5	報道関係連絡先(最下部) スポーツニッポン新聞社(大阪)	149	5	報道関係連絡先(最下部) スポーツニッポン新聞社の抹消
150 5 156		大会速報、記録1号～記録6号順位別の掲載資料(第51回日本男子ソフトボールリーグ 決勝トーナメント)	150 5 156		大会速報、記録1号～記録6号順位別の掲載資料(第52回日本男子ソフトボールリーグ 決勝トーナメントの資料に更新)
152	記録1号	投手の記録 (上位1～3位のチーム) 打撃・守備の記録 (上位1～3位のチーム)	151	記録1号	投手の記録 (全チーム) 打撃・守備の記録 (全チーム) Windmill ver.2.0.0.6 では「全チーム」の表示ができていないが、便宜上、報告書式としては従来の「上位1～3位のチーム」でも可とする なお、PDF編集ソフトであれば修正は可能

スコアリングマニュアル V5 主な改正内容

- | | |
|-----------|------------|
| 1.統一記号 | 25.各率の算出法 |
| 23.タイブレーク | 26.新記録について |
| 24.試合 | 巻末.記帳要領 |

1

P4

1.統一記号

(1) 統一記号一覧表...ストライク分類とP

カウント	ストライク(見逃し)	○	Called Strike	その他	打数	AB	At Bat
	ストライク(空振り)	▽	Swing Strike		補殺(アシスト)	A	Assist
	ボール	●	Ball		刺殺(ブットアウト)	PO	Put Out
	ファウルボール	—	Foul Ball		投球回数	IP	Inning Pitched
投球・送球	不正投球(イリーガルピッチ)	IP	Illegal Pitch	代替プレイヤー	RP	Replacement Player	
	暴投(ワイルドピッチ)	WP	Wild Pitch	打点(6番)	6	Run Batted In	
	捕逸(パスボール)	PB	Passed Ball	タイブレーク走者	T	Tiebreak Runner	
	悪送球(ボールデッド(オーバー・スロー))	OT	Over Throw	ペナルティボール ペナルティストライク	P	Penalty Ball Penalty Strike	

- | | | | |
|---|----------|---|------------|
| ○ | 見逃しストライク | P | ペナルティボール |
| ▽ | 空振りストライク | P | ペナルティストライク |

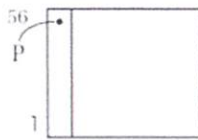
...WBS Cスコアリングに沿い

2

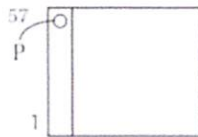
1.統一記号

(2) 統一記号の記入例...P ペナルティ

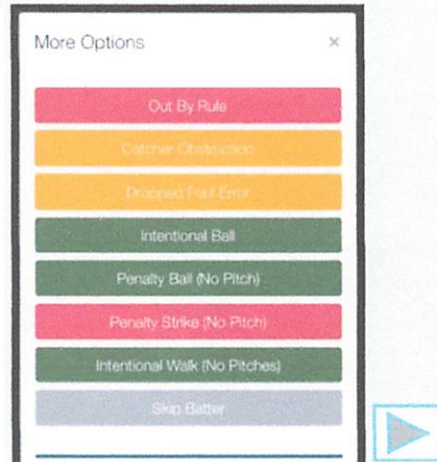
◀ 走者、投球時の進塁 ▶



ペナルティボール(P)
 ・20秒ルールの違反
 ・準備投球の超過
 ・捕手が投手以外の野手に返球
 (走者がいない時)
 ※投球数に加えない



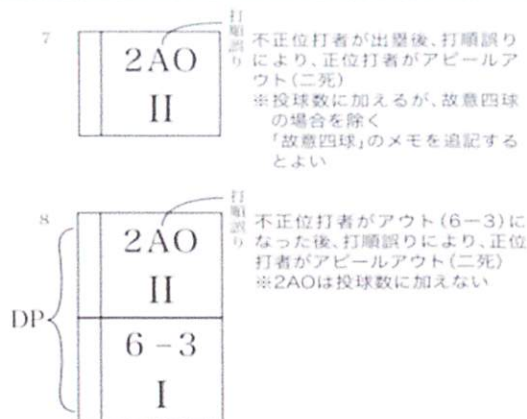
ペナルティストライク(P)
 ・打者席のライン消し
 ・打撃姿勢遅延等
 ※投球数に加えない



3

1.統一記号

(2) 統一記号の記入例...アピールアウト



2 (AO)



2AO

カッコを削除しました



※投球数にご注意ください

4

1.統一記号

(2) 統一記号の記入例...FC 野手選択

41	(2)	死球で出塁
1	D	遊撃手の野手選択により、打者走者は一塁に生きる
2	6FC-4	2行書き可 $\frac{6FC}{-4}$

44	◇3FC-6	一塁手への犠牲バントが野手選択となり、打者走者は一塁に生きる。二塁には遊撃手が入る
----	--------	---

6FC
↓
● 6FC-4

送球先の野手を記帳します

...WBSCスコアリングに沿い

1.統一記号

(2) 統一記号の記入例...IP 不正投球

58	IP B	走者なし 初球、不正投球があったが IPに算入しない ※投球数に加える 3ボール後、捕手が投手以外へ 送球 ※投球数に加えない 2球目、不正投球。 一塁走者は二塁進塁 ※投球数に加える
2		
3		

● 走者なしはイリーガル
ピッチを記録しない

● 走者ありはイリーガル
ピッチを記録する

● 走者あるなしに関わら
ず、1ボールをカウン
トする



...WBSCスコアリング
に沿い

17.暴投・捕逸と不正投球

(4) 不正投球...記録しない場合を追加

(4) 不正投球

不正投球が宣告されたが、不正投球を記録するかどうかは、走者の有無による。

a 走者ありの場合

不正投球を記録し、打者には1ボールが与えられ、投球数に加える。

b 走者なしの場合

不正投球を記録しないが、打者には1ボールが与えられ、投球数に加える。

走者あるなしに関わらず、すべてイリーガルピッチを記録していた



● 走者ありの場合のみ、イリーガルピッチを記録する
...WBS Cスコアリングに沿い



7

17.暴投・捕逸と不正投球

(5) 投球数について...加えないものを追加

(5) 投球数について

投球数に加えないもの

・ペナルティボール...記号「P」

20秒ルールの違反

準備投球の超過

捕手が投手以外の野手に返球(走者がいないとき)

・ペナルティストライク...記号「P」

打者席のライン消し

打撃姿勢遅延等

・打順誤りによる正位打者アウト

ただし、以下の場合に限る。

不正位打者がアウトになった場合、正位打者の2AOは投球数に含めない。

不正位打者が故意四球により出塁した場合、正位打者の2AOは投球数に含めない。

すなわち、不正位打者が故意四球以外で出塁した場合は投球数に含める。

安打等の出塁が取り消され、2AOとなるが、1球投じているため。

・故意四球...実際に投球した数のみ

・離塁アウト時の投球

● ペナルティ
ボール

● ペナルティ
ストライク

事例7

事例8



● 2AO
打順誤り注意

事例56

事例57



8

25.各率の算出法

(1) 各率の算出法...WBSCルールの紹介

- ⑥ OPS (On-Base plus slugging) = 出塁率 + 長打率
OPSとは、打者を評価する指標の1つで、出塁率と長打率を足し合わせた値である。打席あたりの総合的な打撃貢献度を表す指標であり、数値が高いほど、打席あたりでチームの得点増に貢献する打撃をしている打者だと評価することができる。
- ⑦ 盗塁死 (Caught stealing)
国際(WBSC)ルールでは、走者の盗塁死をカウントしている。
- ⑧ 捕手の盗塁刺
国際(WBSC)ルールでは捕手の記録として、捕逸に加え、盗塁を許した数と盗塁を阻止した数をカウントしている。

- OPS = 出塁率 + 長打率 ... 数値が高いほど評価される選手に
 - 盗塁死 ... 盗塁を失敗した走者に記録する
 - 盗塁刺 ... 盗塁を刺した捕手に記録する
- ...WBSCルールの紹介

25.各率の算出法

(3) 規定打席数...昨年以前の伝達事項

(3) 規定打席数

決勝戦までの最少試合数のチーム試合数を基準とする。
基準となる規定打席数を、2.4打席とする。
決勝戦までのチームの最少試合数が、もし3試合ならば、
 $2.4 \times 3 \text{試合} = 7.2$ 規定打席数「7」打席(小数点以下切捨て)とする。
なお、時間制のある試合について次のとおりとする。
制限時間90分の場合、基準となる規定打席数：2.1打席
制限時間60分、または5イニングの場合、基準となる規定打席数：1.7打席

5行目以下

- 時間制限のある試合の基準値について追記

25.各率の算出法

(4) 規定投球回数...昨年以前の伝達事項

(4) 規定投球回数

決勝戦までの最少試合数のチーム試合数を基準とする。

基準となる規定投球回数を、7/3回とする。

決勝戦までのチームの最少試合数が、もし4試合ならば、

$7/3 \times 4$ 試合 ≈ 9.3 規定投球回数「9」回(小数点以下切捨て)とする。

なお、時間制のある試合について次のとおりとする。

制限時間90分の場合、基準となる規定投球回数：6/3回

制限時間60分、または5イニングの場合、基準となる規定投球回数：5/3回

5行目以下

 時間制限のある試合の基準値について追記