

令和7年度伊豆市地区対抗ソフトボール交流大会 競技ルール

※以下に記載のないルールは 2025 オフィシャルソフトボールルールに準拠する。

※特に重要な部分を赤字で表記しています。

「競技場」

1. 塁間距離は、18.29mとする。
2. 投球距離は、12.19mとする。
3. 野手と走者の接触を防ぐために一塁ベースにはダブルベースを採用する。白ベースをフェア地域に、オレンジベースをファウル地域に固定する。内野ゴロ等で一塁を走り抜ける時のみオレンジベースを使用する。
4. ホームプレートの後ろにストライクマットを設置する。図解③参照
5. 打者用のホームプレートの外に走者用の第二ホームプレート（スコアリングプレート…図解③参照）を設置し、三塁ベースから第二ホームプレートに向かって走者用のランニングラインを引き、三塁と第二ホームプレートの間にリターン禁止ラインを引く。
6. 外野に65mのラインを引き、ボールがノーバウンドで越えたらホームラン、ボールがバウンドまたは転がり抜けたらエンタイトルツーベースとする。

※ ピッチャーズサークルは不要、会場によっては特別ルールを設ける場合あり

【解説】

2について「投球」の項目で変更を行った、投球が打者の身長以上、身長の2倍以下の高さでアーチを描く際、従来ルールの14.02mだと難しいことからジョイフルスローピッチルールから投球距離を採用する。

4について従来ルールだと審判がボールを通過する空間を把握しなければならず審判によって判定にばらつきが見られた。今回ストライクマットを設置することにより前述のアーチを描きホームプレートかストライクマット上に落下した場合（少しでも触れていればよい）ストライクと判定できることから判定が容易になり統一化を図ることができる。

それに対応して審判の位置は図解②の通りキャッチャーボックスの横とし投球の高さの判定とボールの落下地点の判定をする。

5についてホームでのクロスプレイが起きないように守備者つまりキャッチャーが使うベースと三塁からランナーが還ってくるベースが別とした。細かい解説については「走塁」の項目6～8を参照。

「用具」

1. 「ボール」は、ジョイフルスローピッチソフトボール専用球とする。
2. 「バット」はファストピッチと同様とする。
3. 金属スパイクは禁止する。
4. 複合バット（コンポジットバット）の使用は禁止する。（違反打法としてアウトとします。）
※ビヨンド等、ボールの変形を抑えて飛距離をアップするバットは使用禁止します。
5. 捕手は、ヘルメット・マスク・プロテクター・レガースを着用してもよい。
6. 打者、走者および守備者は、ヘルメットを着用してもよい。

【解説】

1について通常の3号球よりあたってもケガをしにくい柔らかいボールを採用。

4についてボールの変形を少なくして飛距離を伸ばすバットは、今大会公式球において大量に長打が発生し、著しくゲームバランスを崩すため使用を禁止します。

5、6について柔らかいボールを変更したこと、第二ホームプレートの新設したことによりボール（投球、打球）による危険性、キャッチャーへの（との）接触プレイ（クロスプレイ）が少なくなったことにより、ヘルメット、キャッチャー防具（ヘルメット・マスク・プロテクター・レガース）の装備をチーム・選手の任意とする。

「プレイヤー」

1. プレイヤーは、10人である。(守備・打撃とも10人で行う。)
2. グラウンドに出ている選手(10人)の合計年齢が400歳以上となるようにする。女性が出場の場合、実年齢プラス10歳とする。
3. 守備につく10人目の選手は、投手・捕手の定位置以外のフェア地域のどの場所で守備してもよい。
4. スターティングメンバーであれば、一度に限り元の打順に戻って再出場することができる(リエントリー)。
5. 指名打者(DH)、指名選手(DP)は使用できない。
6. テンポラリーランナーは使用できない。(捕手・投手を含め)
7. プレイヤーが走者になったとき、健康上の理由で交代するときは、球審の了解を得て臨時代走を出すことができる。
この臨時代走者は、交代する選手の前の打順の者である。ただし、交代する選手の前の打順の者が走者となっているときは、さらにその前の打順の者が臨時代走者となる。臨時代走者は、本人が怪我をした場合を除き臨時代走の交替は認められない。

【解説】

6のテンポラリーについてはキャッチャー防具を任意としたことからルールから除外。
また2024オフィシャルソフトボールルールから投手も可となったが捕手同様使用できない。
7の臨時代走はリエントリールールもあるが熱中症予防の水分補給や足の痛み等で一時的に退きたい際など大ケガになる前の予防対策のため採用。

「試合」

1. 試合は、7回である。得点差によるコールドゲームは、採用しない。
2. 試合開始後、50分を過ぎたら新しいイニングに入らない。ただし最低5イニングを行う。
3. 1イニングの得点が、5点に達したら攻守交代とする。ただし、5点目を入れた打者の打点はすべて認められる。なお、最終回は得点制限を行わない。
(例) そのイニングにすでに4点入っていて、走者二塁・三塁で打者が三塁打を打った場合、このイニングの得点は6点となる。
4. 7イニング終了時または規定時間経過後に同点の場合は、最終出場選手の中からチームの代表5人ずつによるジャンケンを行い勝敗を決める。
5. 審判員が「次のイニングを最終回とする」と宣告していなくて、先攻チームの攻撃中に50分を経過してしまったときは、そのイニングを最終回として処理する。ただし、そのイニングの先攻チームが得点制限ルールを適用されていて、後攻チームの攻撃中に50分を経過したときは、その次のイニングを最終回とする。先攻チームが得点制限を適用されていない場合はそのイニングを最終回とする。審判員は、試合が7イニングで出来る場合は改めて最終回を宣言する必要ない。
6. プレイヤーが試合途中で9人になってしまう場合は、相手チームの了解が得られれば試合続行とし、9人より少なくなると没収試合が宣告される。

【解説】

1、3について従来ルールだと一方的な試合となった場合、すべてのスターティングメンバーが打席に立つことができない可能性があった、得点制限と最低イニングを設定ことにより全員が必ず参加ができるよう新たにルールを採用。
4について引き分けの際の勝敗決定を明確に設定していなかったので採用。

「投球」

1. 投手は、軸足を投手版に触れて立ち、自由足は投手板の横幅よりも内側で地面に触れていること（前でも後ろでもよい）（図解②参照）
2. 投手は、身体の前を打者に向け、球を片手または両手で持って、1秒以上5秒以内完全停止した後に、投球動作をおこななければならない。
3. 投球は、打者の身長以上、身長の2倍以下の高さでアーチを描くように投げなければならない。（図解①参照）
（注）上記1、2、3に違反すると不正投球でボールデッドになり、打者にワンボールが与えられる。（走者は進塁できない）ただし、この投球を打者が空振りしたときは ストライクで、打者が打ったときは不正投球が取り消され、試合は 継続される。
4. 投球が規定通りで、ホームプレートかストライクマット上に落下した場合は（少しでも触れていればよい）ストライクと判定される。（図解②参照）
5. 投手が、故意四球を望むときは、そのことを球審に申し出れば投球する必要はない。
6. 投球が地面に触れるかストライクマットを通過したらボールデッドになる。
7. 捕手は捕手席後方で構え、投球がワンバウンド以上した後で捕球するようにする。
8. 準備投球は1分間を限度とし初回または投手交替時は3球、それ以外は1球とする。
9. 敬遠する場合は、投球せずに「敬遠」と主審に宣告すればフォアボールとなる。
10. 投手の投球練習は、1回目は3球とし、その後は1球とする。

【解説】

3の投球について従来ルールは1. 5m以上3m以下の高さでアーチを描くよう規定されていたが身長によって不公平が生じていたこと。前述の通り審判の感覚によって大きく判定ばらつきがみられたことからルールの変更。

また4についてもルール通りのアーチを描きながらホームベース上の立体空間を通過するという非常に判定が難しい状況がみられたことからルールの変更。

6はパスボールによる進塁はないことから追加。

7は捕手の安全性の確保のためルールの採用。

「打撃」

1. 打者が投球をバントしたり、チョップヒットしたり（打球を地面にたたきつけてバウンドさせる打法）をするとアウトになる。
2. **複合バット（コンポジットバット）の使用は違反打法としてアウトとなる。**
3. ツーストライク後のファウルボールは、打者アウトとなる。（ツーストライク後のファウルボールが捕えられなかったときも含む。）
4. 死球による出塁は認めない。（打者にはワンボールが与えられる）

「走塁」

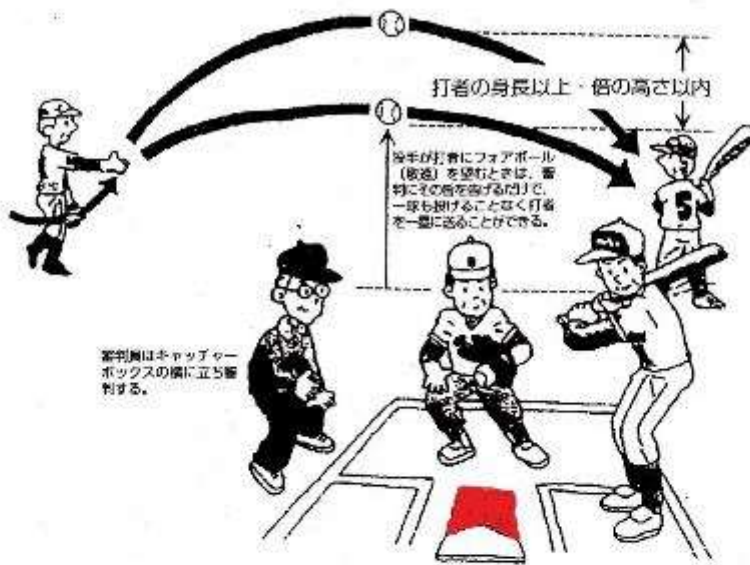
1. 投球を打者が打つか、ホームプレートに達する前、またはワンバウンドする前に走者が塁を離れると離塁アウトになる。
2. 打者が空振りしたときの離塁は、走者をアウトにしないで元の塁に戻る。ただし、離塁アウトは優先される。
3. 盗塁は、認められない。
4. 走者は守備者との衝突を避けるためスライディングをしてもよい。
5. 守備者は、走者との衝突を避けるように努め、走者のために塁の前面の半分以上を空けておかなければならない。
6. 走者が得点しようとするときは、ランニングラインに沿って走り、第二ホームプレート（スコアリングプレート）に触れなければならない。リターン禁止ラインを越えた走者は三塁に戻ることができない。（越えた判定は、体の一部がラインを越えた時点）
7. 走者の第二ホームプレートへの触塁より先に、守備者が打者用のホームプレート上（ストライクマットを含む）で球を確保すれば、走者はアウトになる。リターン禁止ラインを越えた走者に直接タッチしてもアウトにはならない。
8. 走者がリターン禁止ラインを越えた後で三塁に戻ろうとして再びラインを越えると走者はただちにアウトになる。また、走者が間違って打者用のホームプレートに触れた場合も走者はアウトになる。

【解説】

1 ついてソフトボールオフィシャルルールでは、『走者はどの塁上においても投球する投手の手からボールが離れるまで塁を離れてはいけない。』となっており従来大会でもそのルールに則り行っていたが、スローピッチルールだと不公平が生じるためと新たにルールの変更を行った。
6～8 について前述の通りホームでのクロスプレイが起きないように守備者つまりキャッチャーが使うベースと三塁からランナーが還ってくるベースが別とした。
リターン禁止ラインを越えた走者については、タッチアップは出来ない。

図解①

投 球

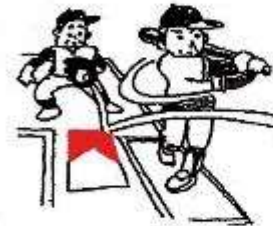


図解②

ストライク



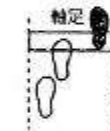
捕手は、ワンバウンド以上で捕る。



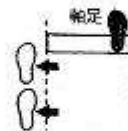
投手は、軸足を投手板に触れて立ち、他の足が投手板横幅より内側で地面に触れていればOKです。

（前方でも後方でも可）

正しいセット



不正のセット

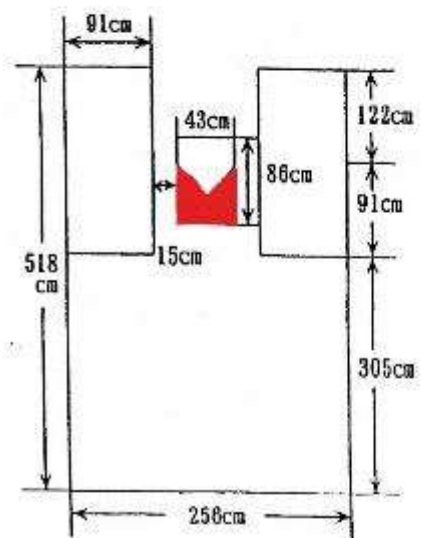
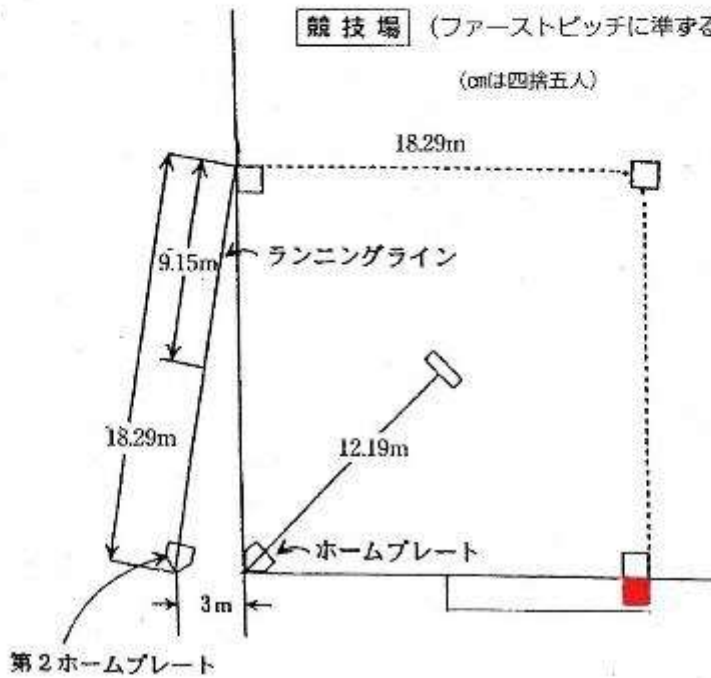


投手は、正しいセットの状態です1秒以上5秒以内の間、片手または両手でボールを保持し静止しなければいけません。

図解③

競技場（ファーストピッチに準ずる）

（mは四捨五入）



打順表の書き方

打 順 表

平成 年 月 日				先・後
チーム名	監督名			
打 順	位 置	氏 名 (ふりがな)		背番号
1	CF	伊豆 太郎	50歳	8
2	SS	伊豆 次郎	48歳	6
3	3B	伊豆 三郎	45歳	5
4	C	伊豆 士朗	44歳	2
5	P	伊豆 五郎	42歳	1
6	LF	伊豆 陸郎	45歳	7
7	RF	伊豆 質	49歳	9
8	1B	伊豆 八十二	66歳	3
9	2B	伊豆 玖里子	40歳+10歳	4
10	FP	伊豆 拾雄	40歳	10

選手の名前の後ろに
年齢を記載して下さい
10 人目の選手の守備位置は
FP (フリープレイヤー) とし
て表記すること。

女性の方を記入する場合
は実年齢の後ろに「+10
歳」と記入して下さい

控えの選手についても
上と同様名前の後ろに
年齢を記載して下さい。

控 え 選 手 名

氏 名	背番	氏 名	背番	氏 名	背番
伊豆 拾市 20歳	11				

KE/KO BALL