

# 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

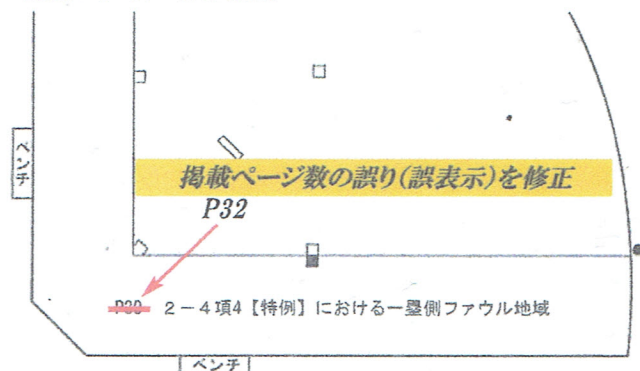
### 2-4項 ダブルベース

#### 〔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

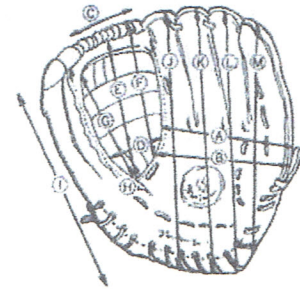
※改正理由(修正理由)

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◎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的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つ  
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、交代するときに自チームがリードしているのみでなく、そのの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、そののち、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。