

## 1 1. スローピッチ・ソフトボール

### 1. ファストピッチとの主な違い

- (1) チームは10名、エキストラヒッターを採用したときは11名で編成する。  
守備につく10人目の選手は「ショートフィルダー」(SF)と呼び、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。
- (2) 指名打者(DH)制は採用しない。
- (3) リエントリールール(再出場)は採用する。
- (4) エキストラヒッター※(EH)制は採用してもよい。
  - ア. エキストラヒッターは試合開始前に打順表に氏名を記載する。
  - イ. エキストラヒッターの人数は常時1人で、試合開始から試合終了まで継続しなければならない。
  - ウ. エキストラヒッターの打順はその試合中同じ順位である。エキストラヒッターは守備位置につくことはできない。
  - エ. エキストラヒッターはいつでも、代打者・代走者と交代できるが、その交代したプレイヤーが、次のエキストラヒッターとなる。その交代するプレイヤーは、その試合にまだ出場していないプレイヤーでなければならない。
  - オ. エキストラヒッターは、他のプレイヤー同様、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。  
※エキストラヒッターとは、打撃専門のプレイヤーのことである。
- (5) 投手の投球練習は、1回目は3球以内、その後は1球とする。  
(野手が守備につく状況にもよる)
- (6) 投球が打たれなかったときは、ボールデッドである。
- (7) 投球が、いったんホームプレート前方の地面やホームプレートに落ちたらボールデッドで、カウントはボールとなる。
- (8) 投球は本塁に達するまでの間、地面から3m以下、1.5m以上の空間をアーチを描くように投げなくてはならない。

- (9) 上記(8)に違反した投球を打ったとき、および空振りをしたときには不正投球にならない。
- (10) 不正投球による進塁はなく、打者にワンボールを与える。
- (11) 投球動作中またはバックスイング中、投手の手から球がスリップしたときは、無効投球である。
- (12) 死球による出塁は認められない。
- (13) 投球準備動作のときに、投手板には片足だけが触れていればよい。  
(また、球は片手で保持していてもよい)
- (14) 打者を敬遠したいときは、その旨を球審に告げることにより、直ちに打者を一塁へ進塁させることができる。
- (15) 打者はバントしたり、チョップトヒットをするとアウトになる。  
(チョップトヒットとは、打球を高く弾ませるために、打者がバットを振りおろすようにして地面にたたきつける打ち方をいう)
- (16) ツーストライク後の打球がファウルボールになった場合、打者はアウトになる。
- (17) 捕手は投球を受けたならば、走者がいる、いないにかかわらず、直接、投手に返球しなければならない。
- (18) すべてのプレイが完了し、内野でプレイヤーが球を保持したとき、“タイム”を宣告する。
- (19) 投手が球を手にして投球板に触れたとき、自動的にボールインプレイになる。
- (20) 走者の盗塁はできない。
- (21) アピールは、ボールデット中でもできる。

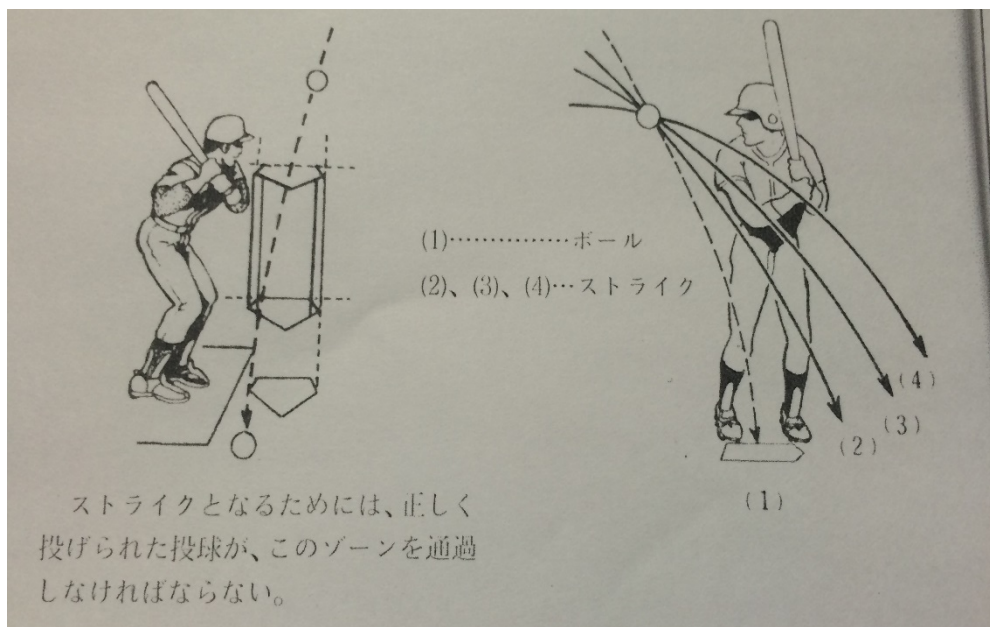
## 2. スローピッチ・ストライクゾーン

スローピッチ・ソフトボールのストライクは、次の条件を満たすものである。

- (1) 投手の手から球が離れて本塁に達するまでの間、地面から3 m以下、1.5 m以上の空間をアーチを描かなければならない。
- (2) 下投げで、適当なスピードであること。
- (3) ストライクは、本塁を通過したときに判定される。
- (4) 投球は、本塁の上方空間で、打者が自然な打撃姿勢をとっているときの、打者の捕手側の肩（バックショルダー）から、両膝の本塁上の空間を通過しなければならない。

打者が、打者席内のどこに位置するかは、ストライクゾーンには関係ない。

ストライクゾーンは、あくまでも本塁の上方空間であり、これと打者が自然な打撃姿勢に入るときの打者の捕手側の肩、膝の位置がストライクゾーンを決める要素である。



### 3. スローピッチの審判で特に注意すること

- (1) 原則として3人制審判とするが、2人制でもよい。
- (2) 球審はマスクのみ着ける。
- (3) 球審の投球判定の位置は、捕手の後ろとする。
- (4) 球審は、投手に投球しないよう指示する場合は、右手を横に出し、手のひらを投手に向けなければならない。  
これにもかかわらず、投手が投球した場合は、“ノーピッチ”が宣告される。
- (5) 「不正投球」は、発生と同時に宣告しなければならない。  
球審が宣告する場合は、捕手と打者に対し、塁審の場合は、最も近くに位置するプレイヤーに対し、それぞれ聞こえる程度の発声で、“イリーガルピッチ”とコールし、そのシグナルを示さなければならない。  
この宣告は、プレイヤーが聞きとれなくても取り消されることはない。
- (6) 塁審の投球時の定位置は、たとえ走者がいても、走者がいないときに立つ位置とする。(走者は、打者が打たなければ、離塁できないのだから)
- (7) 試合中の“プレイ”は、投球を促す程度でよい。
- (8) 試合中の“タイム”は、
  - ア. 投球ごとに“タイム”をかける必要はない。(投球を打たなければ、ボールデッドである。)
  - イ. 球が内野に返り、走者が走塁をやめ、走者をアウトにしようとするプレイが行われなるときは必要である。
- (9) 球審の心構え
  - ア. ストライクゾーンは前述のとおりであるが、スローピッチは打撃を楽しむものであるから、打者が打てる球は、積極的に打つように指導する。
  - イ. 打ちにくくするために、投球を規則以上に高く上げるきらいがあるので、高くならないように、早めに注意する。
  - ウ. 球審次第で、試合が活気を帯びるし、また生気を失いもする。  
試合の進行には、特に留意すること。

## 【その他】

▽監督・コーチ→男子チームは現役 PTA 会員に限る

→女子チームは OB、OG、男子選手の兼任も可

▽試合時間 原則として 7 回まで（制限時間内で同点の場合は延長あり）  
制限時間は 50 分とし、50 分経過後は新しいイニングに入らない

勝っている後攻チームが攻撃中に 50 分経過の場合、その時点で試合終了

制限時間終了後に同点の場合は、代表 5 人ずつのじゃんけんで勝敗を決める

得点差コールドはなし

▽選手の人数 試合開始時に 10 人そろっていないチームは不戦敗

試合開始後、けがなどで 10 人未満になった場合、男子は勝ち進む権利がなくなる（女子は制限なし）。親睦のため、試合続行は認める。

→但し、勝ち進んだ場合も次の試合開始時に 10 人そろっていないチームは不戦敗