

# ジョイフルスローピッチソフトボール競技規則

## 「2018年版」

この競技規則に記載のないルールは、(公財)日本ソフトボール協会制定のオフィシャルソフトボールルール(ファーストピッチとスローピッチ、以下、日ソ協ルールという)に準拠する。

### 「競技場」

1. 本塁から外野フェンスまでの距離は、男子58m以上69m以内、女子は50m以上61m以内とする。塁間距離は男女とも18.29mとする。
2. 投球距離は、男女とも12.19mとする。
3. ホームプレートの後ろにストライクマットを設置する。
4. 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)を設置し、三塁ベースから第二ホームプレートの中心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中にランニングラインと直角にリターン禁止ラインを引く。

### 「用具」

1. ボールは、(公財)日本ソフトボール協会推奨ジョイフルスローピッチソフトボール専用球とする。
2. 金属製スパイクは禁止する。
3. 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。
4. 打者、走者及び守備者は、ヘルメットを着用してもよい。

### 「プレイヤー」

1. 守備のプレイヤーは、男女とも10人である。
2. エキストラプレイヤー(E P)を採用したチームは、11人で攻撃を行う。  
エキストラプレイヤーは、打撃だけでなく他のプレイヤーと交代して守備につくことも出来る。  
(注) D Pルール、E Hルールは、採用しない。
3. スターティングプレイヤーであれば、エキストラプレイヤーも再出場できる。
4. プレイヤーが走者になったとき、怪我等により走者として継続できなくなったときはテンポラリーランナーを使用することができる。  
アウトカウントに関係なく、塁上の走者以外の選手で、打順が最後に回ってくる者をテンポラリーランナーとする。(注) テンポラリーランナーに間違った選手が出た場合には、正しい選手と交代させる。  
(それに対するペナルティはない)

### 「試合」

1. 正式の試合は、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、5イニングまでは行う。
3. 時間制限のため7イニングできないと審判員が判断したときは、予め「次のイニングを最終回にする」と通告しておく。  
審判員が「次のイニングを最終回にする」と通告していなくて、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、次のイニングを最終回とする。

審判員は、試合が7イニングできる場合は最終回通告をする必要はない。

4. 1イニングの得点が、5点に達したら攻守交代とする。なお、最終回は得点制限を行わない。  
ただし、ホームランの場合のみ5点を超えても得点にする。
5. 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、ベンチに入っているプレイヤーの中からチームの代表5人による抽選を行なう。

### 「勝敗の決め方」

試合の勝者は、正式の試合において相手チームより多く得点したチームである。

1. 7回表裏終了時又は時間制限による最終回終了時、先行チームが後攻チームより多く得点していたとき。
2. 先攻チームの7回表又は時間制限による最終回終了時の得点より後攻チームの得点が多いとき。
3. 後攻チームが7回裏又は時間制限による最終回の攻撃中、先攻チームより多く得点したとき。

### 「投 球」

1. 投手は、軸足を投手板に触れて立ち、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)
2. 投手は、身体の全面を打者に向け、球を片手または両手で持って、1秒以上5秒以内完全に停止した後に、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。  
(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。
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. 投球が地面にふ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。

### 「打 撃」

1. 打者が投球をバントまたは、チョップヒット(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. ツーストライク後のファールボールは、打者アウトになる。
3. 死球は認めず、ボールとなる。

## 「走 塁」

1. 投球を打者が打つか、ホームプートに達する前、又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す。  
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、第二ホームプート（スコアリングプレート）に触れなければならない。また、走者が間違っって打者用のホームプレートに触れたり、跨いだりした場合走者は直ちにアウトになる。
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超えた走者に直接タッチ（触球）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超えた後、三塁に戻ることはできない。  
戻れば走者は直ちにアウトになる。

※2015年（平成27年）2月21日 一部改訂

※2017年（平成29年）2月16日 一部改訂

※2018年（平成30年）7月 日 追加記載

