

ソフトボール

目次	1
セクション A - 公式種目	5
セクション B - 用具	5
1. 公式バット	5
2. ウォームアップバット	7
3. 公式ソフトボール	7
4. グラブとミット	8
5. 靴（シューズ）	8
6. 保護具	9
7. 競技場上の用具	9
8. 全用具	10
セクション C - ユニフォーム	10
1. 帽子	10
2. アンダーシャツ	10
3. ズボン / スライディングパンツ	10
4. 番号	10
5. 名前	11
6. ギブス	11
7. 装飾品	11
セクション D - 競技場（FIELD OF PLAY）	11
1. 競技場	11
2. グラウンドルールあるいは特別ルール	11
3. 公式ダイヤモンドは以下に示すベースラインを有していなければならない。	11
4. ダイヤモンド（内野）の配置	12
5. 塁	13
セクション E - 競技ルール	13
1. ベースレース	13
2. バット・フォー・ディスタンス	14
3. 個人スキルコンテスト	14
セクション F - ティーボールチーム競技	17
1. ディビジョニング	17
2. グラウンド	16

3. チームと選手.....	17
4. 一般ルールと変更箇所.....	18
5. 選手交代.....	18
6. コーチの特権.....	18
セクション G - チームとユニファイド®チーム スローピッチ競技.....	19
1. 攻守の決定.....	19
2. 球場の適否の決定.....	19
3. 正式の試合.....	19
4. 勝敗の決め方.....	20
5. 得点差コールドゲーム (RUN AHEAD RULE)	20
6. タイブレーカー	20
7. 走塁での得点.....	20
8. 打ち合わせ.....	20
9. ホームランルール (ユニファイド®)	21
10. タイムリミットルール.....	22
セクション H - 投球規則.....	22
1. 投球の準備.....	22
2. 投球開始.....	22
3. 正しい投球動作.....	22
4. 守備位置.....	23
5. 異物の使用.....	23
6. 捕手.....	23
7. すばやい次の投球 (QUICK PATH)	23
8. インテンショナルベースオンボールズ (故意の四球)	24
9. 準備投球.....	24
10. 無効投球 (ノーピッチ)	24
11. 不正投手.....	24
12. 投球距離の変更.....	25
セクション I - 打撃.....	25
1. 次打者.....	25
2. 打撃の順序.....	26
3. 打撃姿勢.....	27
4. 審判員がストライクを宣告する場合.....	27
5. 審判員がボールを宣告する場合.....	28
6. 打者がアウトになる場合.....	28

セクション J - 打者走者と走者	29
1. 打者が打者走者になる場合.....	29
2. 打者走者がアウトになる場合.....	31
3. 打者走者がアウトにならない場合)	32
4. 正しい順序でのベースへの触塁	33
5. 走者がアウトになる危険性を承知で進塁できる場合.....	33
6. 走者が、安全進塁があるのに、安全性を喪失する場合.....	34
7. 走者に安全進塁権が与えられる場合.....	34
8. 走者が帰塁しなければならない場合.....	36
9. 走者がアウトになる場合.....	37
10. 走者がアウトにならない場合.....	40
11. 代走（コーテシーランナー）.....	41
12. 安全用本塁.....	41
セクション K - ボールデッド、ボールインプレイ.....	42
1. ボールがデッドとなる場合.....	42
2. ボールインプレイ [ボールデッドにならない場合]	43
3. ディレードボールデッド.....	44
セクション L - 審判員.....	44
1. 権限と義務.....	44
2. 球審.....	45
3. 塁審.....	46
4. 審判員が 1 人のみときの責任内容.....	46
5. 審判員の交代.....	46
6. 審判員の判定.....	46
7. 合図.....	46
8. プレイの中断.....	47
セクション M - コーチ、選手、交代選手.....	48
1. コーチ.....	48
2. 打順表とメンバー表.....	49
3. 選手.....	49
4. スタートティングメンバー.....	50
5. 予備の選手.....	50
6. 再出場.....	51
7. 交替選手 / 不正選手.....	51
8. 失格出場者、あるいは退場出場者.....	53

9. 宣告妨害	54
10. ダグアウトでの行為	54
セクション N - 代替選手（リプレースメント選手）	54
1. 代替選手（リプレースメント選手）	54
セクション O - 抗議申し立て手順	55
1. 受け入れできない抗議	55
2. 抗議できる場合	55
3. 判定とルールの解釈に関わる抗議	56
4. 抗議申し立ての意を示す通告	56
5. 抗議の申し立てをする時期	56
6. 書面での抗議に必要な情報	56
7. 抗議に対する決定	56
セクション P - ディビジョニング	57
セクション Q - ユニファイド®スポーツ	59
セクション R - 用語集	60

ソフトボール

スペシャルオリンピックス(SO)のソフトボールは全てソフトボール用スペシャルオリンピックス公式スポーツルールに基づくものである。国際スポーツ組織として、スペシャルオリンピックスは、国際ソフトボール協会 (ISF) <http://www.internationalsoftball.com/>のスローピッチに関するルールに基づきこれらのルールを制定した。スペシャルオリンピックスのソフトボール公式スポーツルール、あるいはスポーツルール第 章 総則と矛盾する場合以外は、ISFやNGBのルールを採用する。矛盾が生じるときは、スペシャルオリンピックスのソフトボール公式スポーツルールが適用される。

参考：スペシャルオリンピックス スポーツルール第 章 総則

http://www.son.or.jp/pdf/athlete/program/rule/general_rules.pdf

行動規範、トレーニング基準、医療および安全面の必要条件、ディビジョニング、表彰、上位レベルの競技会への進出条件とユニファイドスポーツを参照してください。

セクションA - 公式種目

以下はスペシャルオリンピックスにおける公式種目の一覧である。

これらの種目は、あらゆる能力のアスリートに競技する機会を提供することを目的としている。各国プログラムは提供する種目、および必要に応じて、それら種目の運営方針を決定することができる。コーチは、それぞれのアスリートの技術と興味に応じて、適切なトレーニングの提供と種目を選択することに責任がある。

1. ベースレース
2. バット・フォー・ディスタンス（距離を競うバッティング）
3. 個人スキル競技
4. チームスキルソフトボール
5. ティーボール競技
6. コーチピッチチーム競技
7. スローピッチチーム競技
8. ユニファイド® スポーツスローピッチチーム競技

セクションB - 用具

1. 公式バット

- a. バットは一体型の構造のもの、あるいは複数のパーツで構成されている場合はつなぎ目が外れることの無いものであること。2つのパーツが取り替え可能な構造になっている場合は、以下の条件を満たしていなければならない。
 1. バットが競技場で不認可の器具とつなぎ合わされることが無いように、結合部は一種の使い方しかできない特別なものでなければならない。
 2. バットのパーツが結合されてできている場合、つなぎ目の無いバットと同じ規格を満たしていなければならない。もしくは、パーツを外してバットとして使用する場合においても同様に規格を満たしていなければならない。

- b. バットのつなぎ目のある無し関わらず、全ての木目はバットの長手と平行になっていなければならない。
- c. バットは金属、竹、プラスチック、グラファイト、カーボン、マグネシウム、ファイバーグラス、セラミック、あるいはISF器具規格委員会で承認されたその他の材料で作られた物を使用する。
- d. バットの構造が層になっている場合、木と接着剤以外の使用は不可である。また、仕上げ剤は透明なものでなければならない。
- e. バットは丸い棒状であり、表面は滑らかで凸凹があってはならない。
- f. バットの長さは86.4cm (34 in) 以下、重さは1077.0g (38 oz) 以下でなければならない。
- g. バットの直径の最大は5.7cm (2 ¼ in) 以下でなければならない。膨張時の許容範囲は、0.80mm (1/32 in) である。
- h. バットが金属の場合は、角度がついていてもよい。
- i. バットはリベット、ピン、ざらざらした角や鋭い角が露出していない物であること。また、表面に怪我の原因となるような留め具が付いていない物でなければならない。金属バットは、バリやひび割れがあってはならない。
- j. バットが金属製の場合、グリップは木材であってはならない。
- k. バットにはコルク、テープ(滑らかなプラスチックテープでないもの)や合成物質からなる安全グリップをつけなければならない。安全グリップは、長さが 25.4cm (10 in) 以上で、バットの細い方から 38.1cm (15 in) 以下でなければならない。グリップの安全性を高めるために、松ヤニ、パインタール、スプレーなどをグリップ部分にのみ使用することができる。
<注> バットにテープを巻きつけるとき、螺旋状に連続して巻かなければならない。テープは一重でなくてもよいが、二重に巻いてはならない。
- l. バットが金属製で、バレル側の端が閉じた一体構造でない場合、ISF用具規格委員会によって承認されたゴムやビニルプラスチック、あるいは他の材料を広い方の端に、しっかりと確実に差し込んでおかなければならない。
 - a. エンドキャップは、製造元以外の人間が傷めたり壊したりまた、絶対に取り外したりする事ができないように、しっかりと差し込まれ、ふたがされていない。
 - b. バットはガタガタと鳴ってはならない。
 - c. バットは改造された形跡があってはならない。
<注> ガタガタ音がしたり改造されたりした形跡のあるバットは、変造バットとみなされる。
- m. 握りの部分には安全ノブをつけなければならない。安全ノブは 90 度の角度で、少なくとも 0.6cm (1/4 in) の高さがなければならない。鋳型形成、旋盤形成、溶接付け、あるいは取れない様に確実に固定されている形でも可能である。
<注> フレア状、あるいはコーン状のグリップが取り付けられたものは、変造バットとみなされる。
- n. 製造元より「公式 ISF 公認ソフトボール」、あるいは「ISF 用具規格委員会選択」および「認可」の告示がすぐに見えるところに付いていなければならない。バットの磨耗により、承認の印が読めなくても、バットが全ての分野において ISF ルールに準じている場合、そのバットは使用可能である。

- o. バットの重さ・重さの配分・長さは製造時のままでなければならない。製造後は、ルール3、1項に特記されている以外は、いかなる方法によっても変造されてはならない。
- p. 公式バットは変造バットであってはならない。バットの特性同様、バットの重さ・重さの配分・長さは製造時のままでなければならない。製造後はISF用具規格委員会で承認されたスペック以外は、いかなる方法によっても変造されてはならない。

2. ウォームアップバット

国内では「Training Bat (トレーニングバット) 」

ウォームアップ用のバットは、一体型の構造で、公式バットの安全グリップと安全ノブに関する要求事項を満たしていなければならない。バットのバレル側の端に「Training」と3.2cm (1 ¼ in) サイズで記されていなければならない。バレル側の端は5.7cm (2 ¼ in) より大きくななければならない。

3. 公式ソフトボール

- a. ボールは均整が取れていて、その継ぎ目は滑らかな隠し縫いが施されているか、表面が平らでなければならない。
- b. ボールは最高品質の繊維の長いカポック (ジャワ綿)、コルクとゴムの合成素材、ポリウレタン混合素材、あるいはISF用具規格委員会が認可する材料の芯が中になければならない。
- c. ボールは上質撚糸を手巻きにしたものか、ラテックスやゴムセメントを芯に手巻きか機械巻きしたものとする。
- d. ボールのカバーの下はワックス塗りされた綿か麻糸で縫い合わされ、接着されていなければならない。あるいは鋳型成形されたカバーが芯に取り付けられているか、鋳型形成で芯と一体化されたカバーがついたISF用具規格委員会で承認されるに値する正当な複製でなければならない。
- e. ボールには最高品質のクロムなめしされた馬皮か牛皮、合成素材、あるいはISF用具規格委員会認可の他の素材のカバーがついていなければならない。
- f. スペシャルオリンピックスの試合で使用されるソフトボールは、ISF用具規格委員会の基準を満たし、器具規格委員会で認可・採用されているISFスローピッチ承認マークのスタンプが押されていない。
 - 1. ボールの周囲は30.5cm (12 in) 以上、30.8cm (12 1/8 in) 以下で、重さは178.0g (6 ¼ oz) 以上、198.4 g (7 oz) 以下でなければならない。フラットシーム (平らな継ぎ合わせ) の場合、各々のカバーは2本針方式で、最低88針縫ってなければならない。
 - 2. ボールは、ISF用具規格委員会で決定され実施された弾性の戻り係数と圧縮に関する基準を満たしていなければならない。
- g. 全てのディビジョンにおいて、弾性の戻り係数が0.44以下の赤糸で縫製された30.5cm (12 inch) のボールで、ISFかNGBロゴに加えて、MSP-44のマークがついているボールを使用しなければならない。
- h. 2007年1月1日以降、ISFチャンピオンシップ・プレイで使用されるボールは、ボールをASTM (米国材料試験協会) のソフトボール圧縮弾性測定テスト方法に基づいて測定した場合、0.64cm (0.25 in) 圧縮するために必要な負荷は159.1kg (350 lb) を越えてはならない。このことは、ISF用具規格委員会より裏書されている。

以下に掲げるリストが、ボールに定められた各規格である。

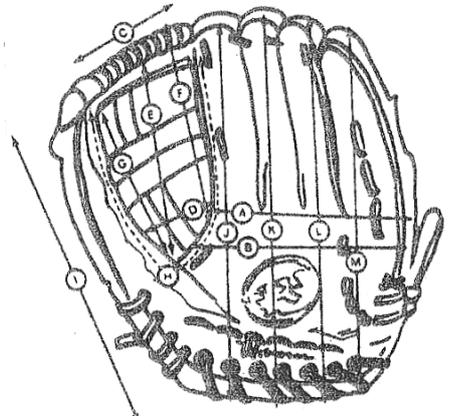
ソフトボール	色	糸の色	最低サイズ	最高サイズ	最低重量	最高重量	マーク
30.5cm (周囲 12 in)	見た目黄色	赤	30.2cm (11-7/8 in)	30.8cm (12-1/8 in)	178.0g (6 1/4 oz.)	198.4g (7 oz.)	MSP-47 & ISF ロゴ

4. グラブとミット

- 一塁手や捕手が使用するミットやグラブ、あるいは野手が使用するグラブで、トップレスや、網の部分、あるいは本体と親指の間に網に代わる他の部分が無いときは、長さが12.7cm (5 in) よりも長くなければならない。
- 選手が持つグラブは多色でもよいが、ボール以外の色(ひもの色も含めて)でなければならない。
- ボールのように見える白、グレー、あるいは黄色の丸が外側に付いたグラブの使用は、全ての選手に対し規則違反となる。(挿絵とスペック参照)
- グラブは、全ての選手が使用してもよいが、ミットは捕手と一塁手だけが使用できる。

スペック

A 手のひらの幅(上)	20.3cm (8 in)
B 手のひらの幅(下)	21.6cm (1/2 in)
C 網部の上部	12.7cm (5 in)
D 網部の下部	11.5cm (4 1/2 in)
E 網部上から下まで	18.4cm (7 1/4 in)
F 人差し指側の縫い目	19.0cm (7 1/2 in)
G 親指側の縫い目	19.0cm (7 1/2 in)
H 親指と人差し指の周りの縫い目	44.5cm (17 1/2 in)
I 親指上から下の端まで	23.5cm (9 1/4 in)
J 人差し指上から下の端まで	35.6cm (14 in)
K 中指上から下の端まで	33.7cm (13 1/4 in)
L 薬指上から下の端まで	31.1cm (12 1/4 in)
M 小指上から下の端まで	27.9cm (11 in)



5. 靴(シューズ)

- 靴の底は平らでゴム製の柔らかいものか、あるいは硬い滑り止めのついたものである。
- 全てのディビジョン、全てのレベルの試合で金属の滑り止めのついたものは、認められない。
- 金属ソールやヒールプレートに類似した硬いプラスチックやナイロン、ポリウレタンのスパイクのついたものは認められない。
- 靴の表面にネジで取り付け取り外し可能な滑り止めのついたものは認められない。しかし靴の内部にネジで取り付け取り外し可能な滑り止めのついたものは可能である。

<効果> 5項：審判員の警告後、5項の規定に従わなかったときは、選手は試合から退場となる。

6. 保護具

a. マスク：捕手はスロートガード付きマスクと、認可済みヘルメットを着用しなければならない。スロートガードの代わりに、広範囲に及ぶ針金の保護具の着用が可能である。

<注> 捕手には、アイスホッケーのゴールキーパーが着用するようなフェイスマスクの使用が認められているが、マスクにスロートガードがないときは、使用前にスロートガードを取り付けなければならない。

b. フェイスマスク：攻撃側、守備者は誰でもプラスチック製の認可済みフェイスマスク／フェイスガードを着用することができる。ひび割れや、変形、内側の詰め物が磨耗や損失しているフェイスマスク／フェイスガードの使用は禁止で、試合から除かなければならない。捕手は通常のスロートガード付マスクの代わりに、プラスチックのフェイスマスクを着用することはできない。

c. ボディプロテクター：捕手はボディプロテクターの着用が望ましい。

d. レガーズ：捕手は膝当て付きレガーズの着用が望ましい。

e. ヘルメット：

1. 守備者は誰でも、チームユニフォームと類似色の帽子か認可済みヘルメットを着用してもよい。

2. 競技グラウンドやダグアウトでは、攻撃側の打者・次打者・打者走者・走者・一塁と三塁のコーチ席でコーチをする選手・打者ボーイや打者ガールとして出場する年齢の若い代表選手は、ヘルメットを着用しなければならない。

<効果> 6項 e-2：審判員から打者用ヘルメットの着用命令を受けたにも係わらず、ヘルメットを着用しなかったときは、命令を受けた選手はアウトを告げられる。

<例外> 6項 e-2：次打者、コーチ席や捕手席にいる選手は、警告後は試合から退場となる。

3. プレイ中のフェンス越えのホームラン以外で、打者がヘルメットを不適切にかぶったり、脱いだりした行為を、審判員が故意にした動作だとみなしたときは、違反行為となり速やかにアウトが告げられる。ボールはプレイである。

<例外> 6項 e-3：送球や打球が故意に脱いだヘルメットに当たったとき、ボールはデッドとなり、走者はボールがヘルメットに当たる前のベースに戻らなければならない。

<注> ヘルメットを故意に脱いだことで走者がアウトを宣告されても、フォースプレイの状態はそのまま続く。

1. ヘルメットが打者・打者走者・走者の正しい位置から偶然に移動してしまったときは、ペナルティは無くボールはデッドにならない。

2. 送球や打球が、選手の正しい位置から離れたヘルメットに触れ、そのことで現行のプレイに支障が生じたとき、あるいは守備者が地面に脱げたヘルメットに触れプレイが妨害されたとき、ボールはデッドとなり、そのヘルメットをかぶっていた攻撃者はアウトになる。その選手が獲得していた走りは無効となる（得点は取り消される）。

7. 競技場内の用具

a. ボールが競技用具以外の用具に触れたとき、ボールはデッドである。

- b. ボールが攻撃側の用具でブロックボールになったとき、プレイの対象選手はアウトとなる。
- c. 明白なプレイの事由のないときは、走者は誰もアウトにならないが、全ての走者はボールデッドが告げられたときに触れていたベースに戻らなければならない。
- d. ボールが守備側の放置した用具に触れたとき、走者は
 - 1. 投球開始時点で触り終えていたベースを基準にして1個の安全進塁権が与えられる。
 - 2. 送球開始時点で触り終えていたベースを基準にして2個の安全進塁権が与えられる。
 - 3. フェアの打球に触れたときは、投球時に占めていたベースを基準に2個の安全進塁権が与えられる。

8. 全用具

以上のように述べられてはいるが、ISFはISF独自の判断で、試合の特性を大きく変える、出場者や観衆の安全に影響を及ぼす、あるいは使用する用具により本人のスキル以上のパフォーマンスに影響するような用具については、いかなる物であっても承認を取り下げたり、差し控えたりする権利を有している。

セクションC - ユニフォーム

同じチーム内の全選手は同色、同意匠、同スタイルのユニフォームを着用しなければならない。

<例外> 選手やコーチは、宗教上の理由による特別な頭のかぶりものや標準ユニフォームの基準に準じない服をペナルティなしで着用することができる。

1. 帽子

- a. 帽子・バイザー・ヘッドバンドはオプションであり併用も可能である。2種類以上を身に着けるときは、全て同色で、同種の物は同色・同意匠でなければならない。プラスチックや硬い材質のバイザーは認められない。
<例外> 選手やコーチは、宗教上の理由による特別な頭のかぶりものや標準ユニフォームの基準に準じない服をペナルティなしで着用することができる。

2. アンダーシャツ

選手は、単色のアンダーシャツ（白も可）を着用してよい。1人の選手がアンダーシャツを着用したからと言って、チーム全員がアンダーシャツを着用する義務は無いが、着用するアンダーシャツは類似していなければならない。アンダーシャツの見える袖がボロボロになっていたり、磨り減っていたり、裂けていたりする物を着用してはならない。

3. ズボン/スライディングパンツ

ズボンはチーム全員が長いか短いかに統一されていなければならない。選手は単色のスライディングパンツを着用してもよい。チーム全員がスライディングパンツをはく義務は無いが、2人以上の選手がスライディングパンツを着用するときは、一時的なものやスナップ付け、マジックテープ付けのスライディングパッドを除き、同色・同スタイルでなければならない。いかなる選手も、スライディングパンツの見える脚部が、ボロボロになっていたり、磨り減っていたり、裂けていたりする物を着用してはならない。

4. 番号

全てのユニフォームシャツの背中に対照的な色で高さが15.2cm(6in)以上あるアラビア数字の番号をつけなければならない。同じチーム内で監督・コーチ・選手は同じ番号をつけてはならない(1と01は同じ番号とする)。01から99までの整数を使用しなければならない。番号の無い選手はプレイできない。

5. 名前

名前：全てのユニフォームシャツの背番号の上に個人名をつけてもよい。

6. ギブス

ギブス（石膏、金属、その他の取り付け後は硬くなる素材）は試合中に着用してはならない。

<注> ギブス以外の露出した金属部分は、柔らかな素材で適切にカバーし、テープを貼り、審判員が認めれば、合法とみなされる。

7. 装飾品

医療用警報ブレスレットやネックレス以外の装飾品は身につけてはならない。医療用警報ブレスレットやネックレスは装飾品とは見なされないが、着用時は、体にテープで固定しておかなければならない。

セクション D - 競技場 (Field of Play)

1. 競技場

- a. ボールが正式にプレイされる地域をいう。
- b. 競技場は最低限の半径が確保されおり、障害物やさえぎる物があってはならない。
- c. 幅7.62m (25 ft) 以上、9.14m (30 ft) 以下の場所と、ファウルラインの外側、本塁とバックストップの間はさえぎる物があってはならない。
- d. 競技場には警告帯を設置したほうが望ましい。警告帯を設置するときは、
 1. 外野とサイドの取り外し不可能なフェンスの内側でなければならない。
 2. 外野フェンスやサイドフェンスから3.65m (12 ft) 以上、4.57m (15 ft) 以下でなければならない。
 3. 競技場の地面と同じ高さで、表面は異素材（土、砂利）でできていなければならない。その材料は、外野の表面と区別でき、選手がフェンスに近づいているときに、その選手にシグナルを与えるものでなければならない。

<注> 仮設のフェンスを使用するとき、設備側は外野側の取り外し不可能なフェンス前の警告帯の地表にあるもの（草など）を刈り取る必要性は無い。

2. グラウンドルールあるいは特別ルール

バックストップ、フェンス、スタンド、乗り物、観衆、あるいは他の障害物が規定地域内に存在するときは、リーグ内もしくは相手チームと競技エリアのグラウンドルール、あるいは特別ルールに同意し設定してもよい。

- a. 本塁から83.82m (275 ft) 未満のフェア地域にある障害物はすべて、審判員にわかるように明確に示すことが推奨される。
- b. 野球場を使用するときは、マウンドを取り除き本塁から規定された距離にバックストップを設置することが推奨される。

3. 公式ダイヤモンドは以下に示すベースラインを有していなければならない。

- a. 19.81m (65 ft)。習熟度が低いもしくは技量が低い選手や力の弱いディビジョンに対しては、18.29m (60 ft) に変更してもよい。

公式ダイヤモンドは以下に示す投球距離を有する。

- b. 15.24m (50 ft) と 12.19m (40 ft)

<注> 距離の誤りが試合中に発見されたときは、次の先攻回の開始時に誤りを訂正して試合を続ける。

4. ダイヤモンド（内野）の配置

ダイヤモンドの配置に関しては、公式ソフトボールダイヤモンドの寸法を示した図を参照のこと。このセクションは塁間距離が 19.81m (65 ft)、投球距離が 14.02m (46 ft) の配置を例として述べる。

- a. 本塁の位置を決めるためにダイヤモンドを設置したい方向に線を引く。本塁の捕手に最も近い側の角に杭を1本打つ。杭に紐を固定し、紐の12.19m (40 ft)・15.24m (50 ft)・19.81m (65 ft)・28.02m (91 ft 11 in)・39.62m (130 ft) のところに結び目を付けるか、印を付ける。
- b. 先ほど引いた線にあわせて紐を置き（引き伸ばさないこと）12.19m (40 ft) と15.24m (50 ft) のところに杭を1本ずつ打つ。これが投手板の前側の中央になる。同じ線に沿って28.02m (91 ft 11 in) のところに杭を1本打つ。これが二塁ベースの真ん中になる。（塁間距離18.29m (60 ft) に関しては、この線は25.86m (84 ft 10 ¼ in) のところになる）
- c. 二塁ベースの真ん中に39.62m (130 ft) の印をつけた部分を置き、19.81m (65 ft) の印を持って、線の右へ紐がピンと引っ張れるまで歩いて行き、19.81m (65 ft) の印の位置に杭を1本打つ。これが一塁ベースの外側の角になる、これが本塁から一塁、一塁から二塁へのベースラインになる。
- d. 再び紐の19.81m (65 ft) の印を持ってフィールドの左へ歩き、同じ事を繰り返し、三塁の外側の角に杭を1本打つ。本塁・一塁ベース・三塁ベースは全てダイヤモンドの内側に位置する。
- e. ダイヤモンドをチェックするために、本塁側の紐の端を一塁の杭に置き、39.62m (130 ft) の印を三塁に置く。これで19.81m (65 ft) の印が本塁と二塁の位置に来るはずである。
- f. 走路が18.29m (60 ft) のダイヤモンド配置では、18.29m (60 ft)・36.58m (120 ft)・25.86m (84 ft 10 ¼ in) に置き換えて同じ作業をする。
- g. 可能ならば、金属製の巻尺で全ての距離を確認すること。
 - I. 本塁と一塁の間からはじまり、ベースラインに0.91m (3 ft) の幅で平行にスリーフットライン (1m (3 ft)) を引く。
 - II. 次の打者席は選手ベンチかダグアウトの本塁側の端に隣接した所に半径0.76mの円を描く。
 - III. 打者席は本塁の両側に位置し0.91m (3 ft) x 2.13m (7 ft) でなければならない。打者席の内側の線は、本塁から15.2cm (6 in) の幅を取ったものである。打者席の前の線は、本塁の中心を通る線の前方1.22m (4 ft) のところに引く。各線は打者席の内側と認識される。
 - IV. 捕手席は、打者席の後ろの外側の角から3.05 m (10 ft) の長さのところに引き、幅は2.57m (8 ft 5 in) である。
 - V. 各監督席はダイヤモンドの外側、一塁と三塁のベースラインに沿って3.65m (12 ft) 離れたところに、各塁から本塁に向かって4.57m (15 ft) 引かれた線の後ろである。
 - VI. 本塁はゴム製で、投手側の幅は43.2cm (17 in) の五角形でなければならない。横の辺は打者席の内側の線と平行で、長さは21.6cm (8 1/2 in) でなければならない。捕手側の角の辺は30.5cm (12 in) でなければならない。
 - VII. 投手板はゴム製で、長さ61cm (24 in)、幅15.2cm (6 in) でなければならない。
 - a. 投手板の表面は、地面と同じ高さでなければならない。

- b. 投手板の前側は、本塁の後ろ側、尖ったところから以下の距離離れていなければならない。

12.19m (40 ft) と 15.24m (50 ft)

<注> エリアを決めている線は、エリア内に含まれる。

5. 塁

本塁以外のベースの大きさは、1辺38.1cm (15 in) の正方形、厚さは12.7cm (5 in) 以下で、キャンパス生地、あるいはその他の適切な生地で作られていなくてはならない。ベースはしっかりと指定位置に固定して置く。

- a. ダブルベースは一塁にのみ使用が認められている。ベースの大きさは38.1cm x 76.2cm (15 in x 30 in)、厚さは12.7cm (5 in) 以下で、キャンパス生地、あるいはその他の適切な生地で作られていなくてはならない。ベースの半分はフェア地域に固定し、残りの半分 (対照的な別の単一色) はファウル地域に固定する。

<注> ダブルベースには以下のルールが適用される。

1. フェア地域側のベースに打球が触れたときはフェアボール、ファウル側のベースのみに触れたときはファウルボールである。
2. 一塁でプレイが行なわれたとき、打者走者はファウル側ベースに触れなければならない。打者走者がフェア地域側のベースに触れたとき、打者走者が一塁に戻る前に守備側にアピールされればアウトになる。

<注> これは、塁を空過したことになる。

3. 守備側の選手は、常にフェア地域のベースを使用しなければならない。

<例外> 一塁側のファウル地域からプレイが行なわれたときは、打者走者・守備者ともに、どちらのベースを使用してもよい。守備者がファウル側のベースを使用しているときは、打者走者はフェア地域を走ることができる。そして、一塁のファウル側からの送球に当たったとしても、守備妨害とはならないが、故意による守備妨害だと判断されたときは、打者走者はアウトになる。

<注> ファウル地域からの送球時、スリーフット (1m(3ft)) ラインは2倍 (2m(6ft)) になる。

- b. ベースを走り過ぎた後は、打者走者はフェア地域側のベースに帰塁しなければならない。
- c. ボールがフィールド外へ飛んだとき、一塁でプレイが行なわれていないときは、打者走者はどちらのベースに触塁してもよい。
- d. タッチアップをするときは、フェア地域側のベースを使用しなければならない。
- e. 走者がいったんフェア地域側のベースに戻り、その走者がファウル地域側のベースのみに触塁していれば、ベースに触塁しているとは見なされず、次の場合、走者はアウトになる。
 1. ボールで触球されたとき
 2. 投球に対しファウル地域側のベースより離塁したとき

セクションE - 競技ルール

1. ベースレース

ベースレースとは、技量が低いために他のソフトボール競技に出場できないアスリートを対象とした単体イベントである。

- a. 用具 - ベース4つ、マーカー、ホイッスル、ストップウォッチ、テープ、巻尺、チョーク
- b. 設置：
 - 1. ベース4つ、壘間5m (16 ft, 5 in) 離して正方形に並べる。
 - 2. テープを使用してベースに1から4の番号をつける。
 - 3. チョークでベース間に直線を引く。
- c. ルール：
 - 1. アスリートは4番のベースに立ち、レースを始める。
 - 2. アスリートはホイッスルの合図で走り出す。
 - 3. アスリートは1番から4番まで順番にベースを触壘して行かなければならない。
- d. 得点
 - 1. ホイッスルが鳴ってからアスリートがベース4番を踏んでレースを完了するまでの時間を計る。
 - 2. アスリートがベースを空過したり、触壘する順番を間違えたりする度にペナルティの5秒を加算する。

2. バット・フォー・ディスタンス

バット・フォー・ディスタンスとは、技量が低いために他のソフトボール競技に出場できないアスリートを対象とした単体イベントである。

- a. 用具：30cm (11 3/4 in) のウィッフルボール (プラスチックのボール)、ウィッフルボール用のティー、チョーク、巻尺
- b. 設定：
 - 1. バッティング場所として、チョークで2m x 2m (6 ft, 6 3/4 in) の正方形を描く。
 - 2. 正方形のちょうど真ん中にバッティングティーを置く。
- c. ルール：
 - 1. 毎回打球前に必ず競技役員がティーの上にウィッフルボールを置く。
 - 2. ティーはボールがアスリートの腰の高さに来るように調節する。
 - 3. アスリートは非連続で3打席順番が回る。
- d. 得点：
 - 1. 各打撃に対して、ティーからボールが最初に地面に落下した地点までの飛距離を測定する。
 - 2. アスリートの最終得点はこれらの合計距離である。
 - 3. メートル単位の整数で測定する。例えば、1メートルにつき1点で、端数が出たときは切り捨てる。

3. 個人スキルコンテスト

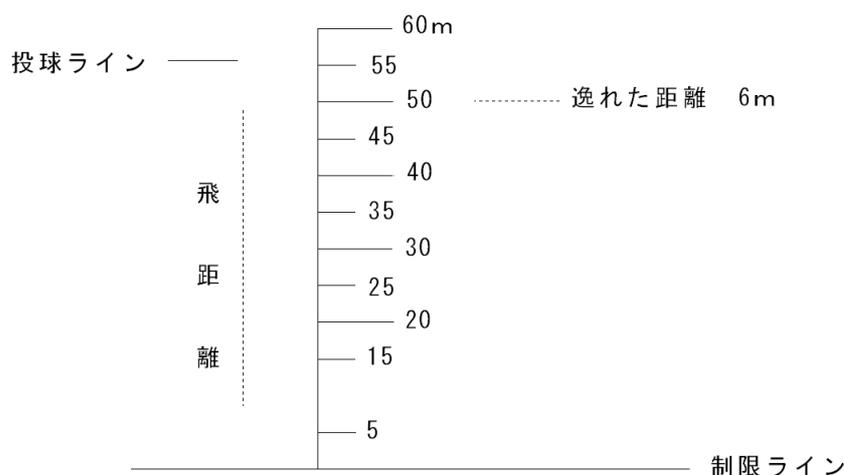
- a. 個人スキルコンテストとはすでに試合に出場できるようなアスリートが対象ではない。
- b. 個人スキルコンテストは、ベースランニング、スローイング、フィールディング、バッティングの4イベントからなる。
- c. アスリートの最終得点は個々のイベントの合計得点である。
- d. アスリートはこれらの4イベントの合計得点に基づいて事前にディビジョニングされる。

- e. 各イベントでは、運営してくれるボランティアの人数と各ポジションが図式で示してある。一貫性を保持するために、同じボランティアが1つのイベントに通して留まることを勧める。

1. ベースランニング

- a. 用具：ベース3つ、本塁、ストップウォッチ
- b. 目的：アスリートのベース間を走る能力の測定
- c. 解説：ベースは塁間 19.81m (65 ft) 離して野球のダイヤモンド状に並べる。アスリートは本塁より走り始め、各ベースに触塁しながら、できる限り速くベースの周りを走る。
- d. 得点：アスリートが本塁を離れた時点から、一周して本塁に戻った時点の時間を計る。費やした秒数を 60 から引き得点を出す。ベースを空過したり、触塁する順番を間違えたりする度にペナルティの 5 秒を加算する。2 回の内、高い方の得点を記録する。

2. スローイング



- 用具：公式グラウンド、巻尺2つ、ソフトボール、小さめのコーン2つかマーキング用の杭2本
- 目的：アスリートの投球の飛距離能力と正確さの測定
- 解説：テストを受ける選手は制限ラインの後ろ（助走を数歩して投球できる位置）に数歩離れて立つ。選手は制限ラインを越えずに、投球ラインに沿ってできるだけ遠くに真っ直ぐソフトボールを2回投げる。コーチ、アシスタント、待っている選手などはグラウンドで位置につき、コーンや杭を使ってボールが最初に地面に落下した地点を記す。2回投球して良い方の飛距離を測定して記録する。ボールが手を離れる前に、選手がラインを踏んだり、越えたりすれば、もう一度投球しなおす。最高2回までやり直すことができる。
- 得点：最終得点は次のようにして決める。投球ラインとボールが地面に落下した地点が直角になるようにして、飛距離を測定する。そしてその飛距離からボールが目標の投球ラインから逸れた距離を差し引く。選手の得点は2投球の内の良い方とする。ラインから逸れた距離も、飛距離もメートル単位の整数で測定する。例えば、ボールが巻尺で丁度50mの所に落ち（落下地点と投球ラインが直角になる点）、ラインより6m逸れていたとする。この場合、選手の得点は44点（飛距離の50マイナス逸れた6で最終得点は44m）となる。アスリートの得点は1mにつき1点である。例えば、44mは44点となる。端数が出たときは、切り捨てる。例えば、44.73mは44点となる。

2. フィールドイング

- 用具：30.5cm（12 in）ソフトボール、巻尺、チョーク/ラインマーカー、コーン
- 目的：アスリートの守備力の測定
- 解説：アスリートは2つのコーンの間のマークの後ろに立つ。競技役員は6.10m（20 in）につけられたチョークマークの手前からコーンの間のアスリートに向かって、地面にバウンドしたボールを投球する。このとき、アスリートは積極的にボールに向かって行ってもよい。投球がコーンの間を逸れた場合は、もう一度投球しなおす。各アスリートは、1度に5回ボールを守備する。これを2回行う。
- 得点：アスリートがしっかりと守備した場合（グラブで捕球するか、身体を使って捕球した場合、しかし空中でなければならぬ）は5点：ブロックした場合は2

SO 夏季スポーツ 公式ルール 2012 年 1 月改訂版
ソフトボール

点：ボールを逃した場合は0点となる。最高で50点となる。

3. バッティング

- a. 用具：バッティングティー、30.5cm (12 in) の赤糸縫製の飛行距離の制限つき軽量ソフトボール、バット、巻尺、チョーク
- b. 目的：アスリートのバッティングティーを使用したときの飛距離能力の測定
- c. 解説：アスリートは規定サイズ (即ち2.13m [7 ft,] x 0.91m [3 ft, 3 in]) の打者席に立ち、ティーの上のボールを打つ。アスリートは3回打球する。
- d. 得点：アスリートの最終得点は、一番長い飛距離である。飛距離はバッティングティーからボールが最初に地面に落下した地点までの距離とする。飛距離はメートル単位の整数で測定する。例えば、1mにつき1点で、46mだと46点となる。端数が出たときは、切り捨てる。例えば、46.73mだと、46点になる。選手の最終得点は、個人スキル競技に属するこれら4イベントの合計点である。

セクションF - ティーボールチーム競技

1. ディビジョニング

- a. チームは個人スキル競技でのチーム合計点と、クラシフィケーションによってディビジョニングされる。
- b. コーチは競技前に、各選手の個人スキル競技の得点を提出しなければならない。チームの得点は選手12名の平均点である。
- c. チームは先ず個人スキル競技のチーム得点に基づいてディビジョニングされる。そして最終ディビジョニングを行なうために、クラシフィケーションを行なう。
- d. クラシフィケーションでは、30分を超えない試合を1回以上行なう。各チーム共「チームの得点」を算出するために提出された選手は必ず全員プレイをする。両チーム、守備と攻撃を行なう。

2. グラウンド

- a. グラウンドは、以下に述べる変更点以外は、ISFの基準に準じていなければならない。
- b. 塁間は18.29m (60 ft) に変更してもよい。
- c. 本塁から投手板との距離は、最低の14m (45 ft, 11 1/4 in) に変更してもよい。
- d. 「ニュートラルゾーン」は本塁から14m (45 ft, 11 1/4 in) の弧を描いて作る。この線を越えない打球は全てファウルとなる。
- e. 監督席は二塁から3m (9 ft, 10 1/4 in) 離れた外野側で、直径1.8m (5 ft, 11 in) の円である。守備側チームのコーチ1名だけが、この円内にいることが許可される。
- f. 用具：スローピッチチーム競技と同じ。

3. チームと選手

- a. 各チームは試合の開始にあたり、以下の守備に選手10名が必要である。
- b. 投手：守備位置は投手板の上
- c. 捕手：守備位置は本塁の後ろ
- d. 一塁手：通常守備位置
- e. 二塁手：通常守備位置
- f. 三塁手：通常守備位置

- g. 遊撃手：通常の守備位置
 - h. 外野手4名：内野手の後ろ、最低3m (9 ft, 10 1/4 in) 離れた所でプレイしなければならない。
4. 一般ルールと変更箇所
- a. バッティングティーは直接本塁の上に立てる。
 - b. 打撃側チームのコーチが打者に合わせて、ティーの高さを調節する。
 - c. 試合開始の合図として、捕手がボールをティーの上に置き、審判員が「プレイボール」と宣告する。
 - d. 打者が打者席に入り、ボールを打つ。
 - e. 打者がボールやティーに全く当たらなかった場合、ストライクとなる。
 - f. ボールを打つ前は、守備側の選手は全員ニュートラルゾーンの後ろに位置しなければならない。ボールが打たれた後は守備をするためにニュートラルゾーンに入り、捕球してよい。そのボールに触れずにニュートラルゾーン内に止まった場合には、ボールはファウルとなる。
 - g. 打者が2ストライクの後、ファウルを打つと、アウトになる。
 - h. 3アウトが成立するか、打順が一巡したらその回の攻撃は終了となる。
 - i. 打球がフェアボールと成るためには、打者はファウルラインに挟まれた地域内、14m (45 ft, 11 1/4 in) のニュートラルゾーンを越えてボールを打たなければならない。打球がニュートラルゾーン内に留まり、守備者がそのボールに触れなかった場合、ボールはファウルとなる。
 - j. 公式試合は6回である。全ての試合で制限時間60分を厳守しなければならない。
 - k. 審判員はグラウンド内での全ての決定権を持つ。異議申し立てがある場合は、ソフトボールルール委員会 (SRC) に持ち込み、最終決定を求める。審判員が出した判定に関する異議申し立ては認められない。
 - l. 打球がフェア地域に入り、打者が打者席を出ると、審判員はティーを本塁から移動させ、ファウルラインの外に置かなければならない。
5. 選手交代
- a. 「タイムアウト」宣告をすればいつでも選手交代ができる。
 - b. スターティングメンバーであれば、誰でも試合を退いても、一度に限り再出場できる。ただし、試合を退いたときの打順と同じ位置に戻らなければならない。スターティングメンバーは、自己と交代してくれた選手とのみ交代して試合に再出場してもよい。交代選手も同じようにして、試合に再出場してもよい。
6. コーチの特権
- a. 攻撃側のチームには、一塁側の監督席に1名、三塁側の監督席に1名の合計2名のベースコーチが許可されている。自己のチームが攻撃中は、それぞれの監督席の内側にいなければならない。
 - b. 2名のベースコーチの内1名が、各バッターのティーの高さを調節し、監督席に戻らなければならない。
 - c. 守備側のチームからは、コーチ1名がグラウンドに出ることが許可されている。そのときは、コーチは二塁の後ろにあるコーチズサークルの内側にいなければならない。さらにコーチは自分の方に向かって来るボールは出来る限り避けなければならない。

セクションG - チームとユニファイド®チーム スローピッチ競技

(ユニファイド®のルールは斜体字で示されている)

1. 攻守の決定

- a. 攻守の決定は、大会責任者が競技責任者によって決められていない場合、コインのトスによって決める。

2. 球場の適否の決定

- a. 試合を行なうグラウンド状態の適否はゲーム責任者が決める。

3. 正式の試合

- a. 後攻チームの6回終了時の得点が、7回の先攻より点が多いとき、あるいは後攻チームが3アウトを取られる前に先攻より得点を多く取ったときは、7回を完全に行なう必要はない。
- b. 7回終了時点で同点のときは、回を幾つか追加して試合を続ける、もしくは回の終わりでどちらかのチームが得点を多く取るまで続けるか、後攻のチームが3アウトを取られる前に先攻より得点を多く取るまで続ける。
- c. 審判員によってコールドゲームが告げられたとき、5回以上行なわれていれば正式の試合とする。あるいは5回以降の回で、後攻のチームが先攻のチームより得点が多いとき、正式の試合とする。審判員は日没・降雨・火災・突発的な事故等、観客や選手を危険に曝す可能性のあるときには、いつでも試合の打ち切りを宣告する。
- d. 5回、あるいはそれ以上の回が終了したコールドゲームで、得点と同じであったとき、あるいは回が完了していない試合で、後攻チームの得点が先攻チームと同じであったとき、正式に引き分け試合(タイゲーム)となる。
- e. 没収試合につながるような選手や観客の行為には、この規定は当てはまらない。チームメンバーや観客が物理的に審判員を攻撃したとき、球審は試合を没収してよい。
- f. 以下の場合、球審は没収試合を宣告する。
 1. チームがグラウンドに現れない、競技場エリアにいないとき。出場する試合の団体が決めた時間(内)に、あるいは没収試合にならない時間内に試合開始を拒んだとき
 2. 試合開始後、審判員によって、試合の中断や終了が宣告されていないのに、プレイの継続を拒否したとき
 3. 審判員が中断を宣告した試合で、審判員が「プレイボール」を宣告後、2分以内に試合の再開をしなかったとき
 4. 試合を遅延させたり、早めたりする策略をしたとき
 5. 審判員による警告後も、試合ルールを故意に違反したとき
 6. チームベンチの選手や関係者の退場が命じられた後、1分以内にこれに従わなかったとき
 7. いずれかのチームが審判員による選手の退場や他の理由で、チームのメンバー数が9名か10名(含EP)、11名(ユニファイド®)以下になったとき。あるいは怪我や除外によってラインアップより選手が1名少なくなり、試合を継続できなくなったとき
 8. 失格選手が再出場し、次の投球動作に入ったとき
 9. 退場になった選手・コーチ・監督が再び試合に出場したとき
- g. 試合
 1. 正式だと認められない試合

2. 正式の引き分け試合（タイゲーム）は、始めから再プレイしなければならない。再プレイする際には前回の試合の打順を変更してもよい。

<例外> 世界選手権や国内選手権の試合を中止したときは、試合は中止された時点から続行しなければならない。

4. 勝敗の決め方

- a. 終了を告げられた試合の正式な得点は、回完了後の得点である。ただし回が完了していないときの後攻チームの得点が先攻チームの得点より高いときは別である。このときは、完了していない回での得点とする。
- b. 引き分け試合（タイゲーム）の正式な得点は、試合が終了したときの得点とする。正式な引き分け試合（タイゲーム）は始めから再プレイしなければならない。
- c. 没収試合の得点は7-0。没収されたチームが0である。

5. 得点差コールドゲーム（Run Ahead Rule）

- a. 得点差コールドゲーム（Run Ahead Rule）は次のような場合に成り立つ
：4回以降に15点差、あるいは5回以降に12点差が生じたとき
- b. 後攻チームが攻撃中に必要得点に至らなければ、回を完了しなければならない。前半で先攻チームが必要得点に達した場合でも、後攻チームは後半に攻撃できる機会が与えられなければならない。

6. タイブレーカー

- a. 8回の表の開始からハーフイニング毎に、攻撃側チームはその回のハーフイニングで打順が最後になっている選手を二塁において、打席を始めなければならない。走者は、交代選手ルールに従って選手交代が可能である。

<注> 打順を間違った選手が二塁に位置した場合、気付いたときにすぐ訂正すればよい。ペナルティにはならない。

7. 走塁での得点

- a. 回で3アウトになる前に、一塁、二塁、三塁、本塁と正しく触塁しながら選手が走塁した場合、1点が記録される。

<例外> タイブレーカーが採用されたときは、二塁から始める選手は一塁に触塁する必要はない。

- b. 回の第3アウトが以下の場合、得点にならない

1. 打者走者が一塁に触塁する前にアウトになったとき
2. 打者が打者走者となったために走者がフォースアウト（アピールプレイを含む）になったとき
3. 投球が打たれるか本塁に届くまで、走者がベースに触塁していなかったとき
4. 先行する走者がアウトになったとき

- c. 走者を3アウトにした後に、追加でアウトのアピールをしてもよい。

8. 打ち合わせ

- a. 攻撃側の打ち合わせ：1回につき1回のみである。

<注>

1. これには、打者・走者・次打者・コーチ間で行なわれる打ち合わせも含まれる。

2. 守備側の準備が整ったときは、攻撃側の試合が開始されることが前提ではあるが、投手が塁でウォームアップジャケットを着ているときや、守備側チームが打ち合わせを行っているときは、攻撃側チームは話し合ってもよい。

3. 審判員は各回に2回以上そのような打ち合わせを許してはならない。

<効果> 8項a: 2回目の打ち合わせが行われたときは、その打ち合わせを強要したコーチが退場となる。

b. 守備側の打ち合わせ: 7回の試合では、3回まで打ち合わせができる。8回(延長)以降は、各回につき1回のみ打ち合わせができる。

<注>

1. 「タイム」要求が出されているいないに関わらず、守備位置を離れ指示を受けるためにダグアウトに移動する選手の行為も打ち合わせに含まれる。
2. コーチ/監督がファウルラインを横切る前か横切った後に、球審に投手交代を通告するのは、打ち合わせにはならない。
3. 打ち合わせは、監督/コーチがダグアウトに戻るためにファウルラインを横切れば終わりである。
4. 打ち合わせ回数は累積され、新しい投手が試合に出場したからと言って始めからやり直しにはならない。
5. 初めの7回で打ち合わせを3回全て行なわなかった場合、残りは無効となり、チームは8回以降、各回につき打ち合わせは1回のみというルールに従わなければならない。
6. 以下の場合、守備側のチームの打ち合わせにならない。
 - I. 攻撃側の準備が整ったときは、試合が開始されることが前提のため、攻撃側の打ち合わせ中は守備側は話し合ってもよい。
 - II. 守備側のチームがダグアウトより指示を叫ぶとき。
 - III. 試合に出場している監督が守備側の選手の誰かと打ち合わせを行なうとき。しかし審判員は先ず1回目は警告を与え、その後はその監督を退場させることで監督と投手間の打ち合わせをコントロールしてもよい。

<効果> 8項b: 7回試合で4回以上の打ち合わせがされたとき、あるいは8回以降の1回に2回以上の打ち合わせがされたときは、各打ち合わせが行われたときに登板中の投手は不正投手となり、残りの試合では投球してはならない。

<注> 不正投手と宣告された選手も別の守備位置でプレイをできるが、投球はできない。

c. 審判員が試合中断を出している間は、いつ打ち合わせをしても打ち合わせ扱いにはならない。

d. その回で投手が使った投球距離の1回目の訂正

<効果> 2回目以降の訂正は、全て打ち合わせ扱いになる。

9. ホームランルール(ユニファイド®)

A. フェンス越えホームランに関する制限数を全てのユニファイド®ディビジョンでは採用する。チーム、および試合につき2回とする。

<効果> 超過した場合は、ボールはデッド、打者はアウト、そして全ての走者は進塁禁止である。

<注>

1. 守備者が触れたフェア飛球がフェア地域でフェンス越えをした場合、4つの進塁権が与えられる。これは、フェンス越えホームランの合計に含めない。
2. 走塁が得点になるか否かに関わらず、ボールがフェンスを越えた場合は、本塁まで走塁しなければならない。
3. アスリートのホームランも、パートナーのホームランもユニファイド®の制限数に数える。

10. タイムリミットルール

- a. 時間が許される限り、試合は7回まで行なう。7回を全て行なう時間が無い場合タイムリミットを使用するときは、最小タイムリミット1時間を採用することが推奨される。タイムリミットルールが有効時は、開始時間は最初のウォームアップ投球から始める。タイムリミットが来た時点で同点であれば、次の回の開始時にはタイブレーカールールを採用しなければならない。メダルを競っているゲームでは、タイムリミットを1時間30分に延ばすことが推奨される。

セクションH - 投球規則

参照：1項～7項全てに関する効果は7項の後にある。

1. 投球の準備

- a. 捕手が投球を捕球するために守備位置にいないときは、投手は投手位置にいないとみなす。
- b. 投手が投球動作に入るときは、両足か片足を投手板に触れ、両足をしっかり地面に触れておかなければならない。
- c. 投手は投球前、身体の前でボールを片手か両手に持ち完全に静止し、身体の前は打者に向けなければならない。投球前にはこの姿勢で身体を1秒以上10秒以内で停止しなければならない。

2. 投球開始

- a. 投球動作は必要な身体の停止後、腕を回す動作をしたときにはじまる。身体を停止する前はどのような動作をしてもよい。

3. 正しい投球動作

- a. すぐに打者にボールを投げないときは、投球動作をとってはならない。
- b. 腕の回転動作は連続動作でなければならない。
- c. 腕の回転を途中で停止したり、逆回転をしたりしてはならない。
- d. ボールは打者に対して、下手投げで腕が腰を通過する最初のスウィングのときに投球しなければならない。
- e. 軸足は、ボールが手を離れるまで、投手板に触れていなければならない。片足を1歩動かす場合、前でも、後ろでも、横でも構わないが、軸足は投手板に触れていて、1歩移動はボールを手放すときと同時でなければならない。
- f. 投手はボールを：
 1. 後ろに投げてはならない。
 2. 脚の間から投げてはならない。

3. グラブから投げてはならない。
- g. ボールは適度の速さで投げなければならない。
- <注> スピードは完全に審判員の判断次第である。審判員は、過度のスピードで投球する投手に警告を与えなければならない。投手が警告後もそのような行為を繰り返す場合は、投手は不正投手となり、残りの試合で投球してはならない。
- h. ボールは、地面から 1.83m (6 ft) 以上 3.65m (12 ft) 以下の高さで、はっきり見て判る弧を描いた投球でなければならない。
- i. ボールを離れた後は、腕を回す動作を続けてはならない。
- j. ボールを受け取ったのち、あるいは審判員が「プレイボール」の指示をしたのち、10秒以内に次の投球をしなければならない。

4. 守備位置

- a. 投手は、全ての野手（捕手席にいる捕手を除く）がフェア地域に守備していないときに投球してはならない。
- b. 野手が、打者の視界内に位置したり、打者を故意に惑わすようなスポーツマンシップに反するような行為をしたりしてはならない。

<注> 投球する必要はない。違反した選手は試合より退場となる。

5. 異物の使用

- a. 守備側のメンバーは誰も、試合中にはボールにいかなる異物もつけてはならない。
- <注> 誰か守備側のチームメンバーがボールに異物を付ける行為を続けるならば、投手は試合から退場となる。
- b. 審判員の管理監督下で、手を乾かすために粉末のロジンを使用してもよい。
- c. ボールにロジンをつけたり、グラブの中にロジンをつけてボールをそのグラブの中に入れてたりするのは不正行為となる。ロジンは、使用時以外は投手板の後ろに置いておかなければならない。
- d. 投手はボールを投げる側の手や指に異物をつけてはならない。
- e. 投手はボールを投げる側の手にバッティング用グローブをつけてはならない。

6. 捕手

- a. 捕手は投球が打撃される、地面や本塁、打者に触れる、あるいはボールが捕手席に届くまで捕手席内にいなければならない。
- b. ファウルボールも含めて、各投球後は、投手に直接返球しなければならない。

<例外> ストライクアウト後や捕手が選手をアウトにするときには適用されない。

7. すばやい次の投球（quick path）

投手は以下の場合、すばやく次の投球をしてはならない。

- a. 打者が打撃姿勢に入っていないとき
- b. 前の投球によりバランスを崩しているとき

以下が上記 1 項～7 項全てに関する効果である。

<効果> 1 項～7 項:

1 項～7 項に関する違反は全て不正投球となる。

1. 審判員はディレードデッドボールの合図を出す
2. 打者に対してワンボールが宣告される

3. 走者は進塁しない

<例外> 打者が不正投球にバットを振った場合、それは無効となり、全てのプレイは現状維持となる。

8. インテンショナルベースオンボールズ（故意の四球）

- a. 守備側のチームが打者に対し、インテンショナルベースオンボールズ（故意四球）を与えたいときは、投手か捕手かコーチがそのように球審に申し出ればよい。球審は打者に1塁移動を宣告する。この審判員への通告は投球と見なされ、ボールはデッドである。

<注> ボールカウントに関係なく、打者の打席前でも打席中でもいつでも通告は可能である。ボールはデッドである。走者はフォースの場合を除いて進塁できない。

9. 準備投球

- a. 各ハーフインニングの開始時か、投手が交代したとき、1分を限度として捕手か他のチームメンバーに3球以内でボールを投げることができる。

<例外> 審判員が試合開始を遅らせた場合や、選手交代・打ち合わせ・怪我等で再開を遅らせた場合は、このルールは適用されない。

<効果> 9項a：投手が3球を超えて準備投球を続けたときは、ペナルティとして1球ごとにワンボールが宣告される。

- b. プレイはこの間は一時中断となる。
- c. 同ハーフインニング内に登板に戻った投手には準備投球は認められない。
- d. <効果> 9項c：

投球毎に打者に対してワンボールが宣告される。

以下の条件では、選手が投球ポジションに戻る回数に制限はない。

1. 打順から抜けていない。
2. 審判員により不正投手だと宣告されていない。

10. 無効投球（ノーピッチ）

以下の場合には無効投球が宣告される。

- a. プレイが一時中断されているときに投手が投球したとき
- b. 投球が本塁に届くか、打球されるか、地面が本塁に触れる前に、走者がベースを離れたため「離塁アウト」と宣告されたとき
- c. ファウルボールが宣告され、ボールがデッドになった後、走者が塁に戻って触塁する前に投球したとき
- d. 投球動作中に投手の手からボールがスリップしたとき
- e. 選手か監督かコーチが
 1. 「タイム」を告げたとき
 2. 他の言葉を発したとき
 3. ボールインプレイ中、何らかの行為で明らかに投手に不正投球をさせようとしたとき

<注> 違反したチームに対して警告が与えられ、警告を受けたチームの誰かが再度繰り返した場合は、違反者は試合からの退場となる。

<効果> 10項a-e：ボールはデッド、その投球に伴うすべてのプレイは無効になる。

11. 不正投手

以下の理由で不正投手と宣告された投手は、その試合では再び投手として登板することはできない。

- a. 守備側の打ち合わせ違反をしたチーム
- b. 過度のスピードで投球した

<効果> 11項:不正投手が再出場し1球でも投球すれば、その選手は試合からの退場となる。投球が打撃され、次の投球前に不正投手が発見されたときは、攻撃側の監督には以下の選択権が与えられる。

1. プレイの結果を生かす
2. 以下の条件でそれまでのプレイを無効にする
 - I. 打者は打席に戻り、不正投手発見前のボールカウントで打ち直す。
 - II. 各走者は投球前に占めていた塁に戻る。

<効果11項2の例外> 打者の打席が完了したプレイであり、プレイを無効にする選択が選ばれた場合、その打者は打席に戻り、打席を完了する前のボールカウントで打ち直す。走者はその投球時に占めていた塁に戻る。

12. 投球距離の変更

- a. 投手は各回の始めに40ft～50ftで投球距離を選んでよい。各ハーフ回でペナルティ無しで距離の変更が1回できる。2回目以降は、ペナルティとしてそれぞれが打ち合わせ扱い(投手は3回目の打ち合わせ後は交代させられ、その後の試合では失格選手となる)となる。

セクションI- 打撃

1. 次打者

- a. 再開開始時の先頭打者は、打者席に呼ばれるまで次打者席内で待機していなければならない。
- b. 次打者は、打順に名前が載っている次に打者席に入る攻撃側の選手である。
- c. 自己のベンチ近くにある打者席内に位置しなければならない。
- d. 検定ソフトボールバット2本か、公認ウォームアップバット1本、あるいは2本以内の組み合わせでウォームアップしてもよい。

<注> 次打者がウォームアップをするために使用するバットには、ISF承認のバット取り付け物以外は何も付けてはならない。

<効果> 1項c:ウォームアップをするのに、不正バットを使用したときは、不正用具は試合より除外されなければならない。除外後も不正用具を使用すると、使用した選手は試合からの退場になる。

- e. 次打者は次の場合、次打者席を離れてもよい。
 1. 打者となる時
 2. 三塁から本塁に進塁してくる走者に指示を与えるとき
 3. 打球や送球を避ける時
- f. 守備側の選手のプレイを妨害してはならない。

<効果> 1項f: ボールはデッドとなり、この妨害が

1. 守備側の選手が走者をアウトにしようとしていたときであれば、
 - a. 妨害時に本塁に最も近い走者がアウトになる。

- b. 他の走者は妨害発生時に達していた塁に戻らなければならない。打者が打者走者となり、フォースアウトになった場合は別である。
2. 守備側の選手が飛球を捕ろうとしていたときであれば、
- a. 打者走者はアウトになる。
 - b. 他の走者は投球時に占めていた塁に戻らなければならない。

2. 打撃の順序

- a. 打順表の打順には氏名・背番号・守備位置が書かれていなければならない。そして監督か主将が試合前に、球審に提出しなければならない。ユニファイド®では、打順表示は、選手の情報の横に、アスリートにはAをパートナーにはPをつけておかなければならない。
- b. 各チームの打順はスコアシート/打順表に示されていなければならない。そして監督か主将が試合前に、球審に提出しなければならない。球審はそれを相手側チームの監督か主将が点検できるように提出しなければならない。
- c. (ユニファイド®) 打順はアスリートとパートナーが交互になっていなければならない。
 <注> パートナーが欠員で、ショートハンディッドルール(定員割れルール)でプレイ中に、その欠員パートナーの打順が来ればアウトとなる。
- d. 審判員に提出された打順は、選手が交代したとき以外は、試合中厳守しなければならない。交代時は、交代選手は、除外選手の打順に入らなければならない。
- e. 各回開始時の先頭打者は、前の回で打撃を完了した打者の次に名前のある選手である。

<効果> 2項c~d: 打順の誤りはアピールプレイである。守備側の監督、コーチ、あるいは選手によってのみ行なうことができる。守備側のチームは、全ての野手が守備位置からベンチかダグアウトへ向かって通常の守備位置を離れ、フェア地域を出たとき、打順の誤りに対するアピールの権利を失う。

- 1. 不正位打者が打席に入っている間に誤りが見つかったとき
 - a. 正位打者が打席に入って不正位打者のボールカウントを引き継ぐ。
 - b. 不正位打者が打撃中の走者の進塁・得点は、すべて有効である。
- 2. 不正位打者の打撃が完了し、次の打者に対して投球動作に入る前(正・不正にかかわらず)に誤りが見つかったとき
 - a. 打順を抜かされた正位打者がアウトになる。
 - b. 不正位打者が打者走者となったことによる走者の進塁・得点はすべて取り消される。ただし、この違反発見前のアウトは取り消されない。
 - c. 次の打者は、打順誤りのためにアウトを宣告された打者の次打者である。次打者が不正位打者でアウトになった打者のときは、さらに次の打順の者になる。
 - d. このような環境でアウトになった打者が第3アウトであった場合、次の回の先頭打者は、打順を抜かされた選手である。
 - e. 違反発見前に走者が第3アウトになった場合、正しい打順に戻すために、アピールをしても良い。アピールがされた場合、このアピールでアウトは追加されない。
- 3. 次の打者に対して第1投球後に発見された場合、
 - a. 不正位打者の打席は有効となる。
 - b. 全ての走者の進塁・得点は認められる。

- c. 次の打者は、不正位打者の次打者である。
 - d. 打順を抜かされたことで誰もアウトにはならない。
 - e. 打順を抜かされアウトにもならなかった選手は、正しい打順が回って来るまで打席に入ることはできない。
4. 不正位打者が走者になっているときに、正しい打順がきても、その占有する塁に留まる。塁に留まった走者は、ただ自己の打席を失うだけで、ペナルティは無い。このときの正位打者はこの走者の次打者である。
- <例外> 上記の2項bで示されている、審判員によって塁から下ろされる打者走者
- e. 回の第3アウトが、打者が打席を完了する前に取られた場合、その打者は次の回の先頭打者となり、そのときのボールカウントは0（ゼロ）にして続ける。

3. 打撃姿勢

- a. 打者は球審が「プレイボール」と宣告したのち、10秒以内に打者席で打撃姿勢をとらなければならない。
- <効果> 3項a：球審はストライクを宣告する。投球する必要はない。ボールはデッドである。
- b. 攻撃側のチームメンバーは、試合中は、決して故意に打者席の線を消してはならない。これには試合前のミーティング時にコーチが線を消すことも含まれる。
- <効果> 3項b：打者が線を消したときは、審判員はストライクを宣告する。投球する必要はない。ボールはデッドである。コーチや試合に出場していないチームメンバーが消したときは、打順での次の打者（あるいはその交代選手）にワンストライクが宣告される。
- <注> 第1回攻撃のあと、故意に線を消し続ける者がいたとしたら、その者は試合からの退場となる。
- c. 打者は投球が始まる時は、完全に両足を打者席内に置かなければならない。打者の足が打者席の線に触れてもよいが、投球前に、足の一部を打者席の線の外側に出してはならない。

4. 審判員がストライクを宣告する場合

- a. 正しい投球が地面に触れる前にストライクゾーンを通過し、打者がバットを振らなかったとき
- <例外> 投球が本塁に落ち打者がバットを振らなかったときは、ストライクではない。
- b. 不正投球も含めて、打者がバットを空振りしたとき
- <注> 4項aとb：打者は地面や本塁に触れた投球を打つことはできない。しかし投球が地面や本塁に触れる前にバットを空振りするのは、ストライクである。
- <効果> 4項aとb：ボールはデッドである。走者は進塁してはならない。
- c. ファウルチップになったとき
- <効果> 4項c：第3ストライクだと打者はアウト。ストライクの場合、ボールはアウト。
- d. 0ストライクか1ストライクのときに、ファウルボールになったとき
 - e. 第3ストライクもファウルボールになったとき
 - f. 投球が空振りされ、打者の身体のいずれの部分かに触れたとき
 - g. 0ストライクか1ストライクのときに、打者席内にいる打者に自己の打球が当たったとき
 - h. ストライクゾーンで投球が打者に触れたとき

- i. 球審が「プレイボール」を宣告したのち、打者が10秒以内に打者席に入らなかったとき
- j. 攻撃側のチームメンバーが故意に打者席のラインを消したとき
- k. 投球と投球の間に打者が不正に打者席を離れたとき、あるいは打者席に戻らなかったとき。
投球する必要はない。

<効果> 4項d~k: ボールはデッドで、走者は塁に戻らなければならない。戻る途中でアウトにされることはない。

5. 審判員がボールを宣告する場合

a. 正しい投球が

- 1. ストライクゾーンを通過しなかったとき
- 2. 本塁に達する前に地面に落ちたとき
- 3. 本塁に触れ、打者がバットを振らなかったとき
- 4. ボールが地面か本塁に触れた後に打者がバットを振ったとき

<効果> 5項b: ボールはデッドである。走者は進塁してはならない。

b. 不正投球で打者がバットを振らなかったとき

<効果> 5項d: ボールはデッドである。走者は進塁してはならない。

c. 投手の投げたボールがストライクゾーンの外で打者に当たったとき

d. 規定の準備投球数を超過したとき

<効果> 5項c~d: ボールはデッドである。走者は進塁してはならない。

e. 捕手が直接投手にボールを返さなければならないときに、返さなかったとき

f. 投手が10秒以内に次の投球をしなかったとき

<効果> 5項e~f: ボールはデッドである。走者は進塁してはならない。

6. 打者がアウトになる場合

a. 第3ストライクが

- 1. 打者が空振りをした投球が打者の身体の一部に触れたとき
- 2. バットが振られることなく投球がストライクゾーンで打者に当たったとき

b. 打者が変造バットを持って打者席に入ったとき、あるいは使用しているのが発見されたとき

<注> 打者はさらに試合からの退場となる。

c. 打者が不正バットを持って打者席に入ったとき、あるいは使用しているのが発見されたとき

<注> 6項b~c: そのバットは試合から除外する。

d. フェアであれファウルであれ、打者が片足でも完全に打者席の外に踏み出したり、本塁に触れたりして打ったとき

e. 打者が助走をつけようと打者席外に足を完全に踏み出し、再び打者席内に戻ってボールに触れたとき

<例外> 投球に触れることがなければ、ペナルティはない。打者が空振りをすればボールはデッドである。

f. 2ストライクの後に、打球が捕球されなかったファウルボールも含めて、第3ストライクになったとき

- g. 打者がボールをバントしたり断ち切るように打球したりしたとき
- h. 打者がボールを2回フェア地域に打撃したとき
- <例外> 6項h:
1. 打者が打者席内に立っていてバットを手に持っているときに2回ボールに当てたのであれば、たとえ2回目でフェア地域に飛んだとしてもファウルボールになる。
 2. 打者が落としたバットにボールが跳ね返り、フェア地域に転がって行ったとき、ボールが静止した所や初めて選手に触られた場所で、審判員がフェアかファウルかを判定する。
- i. ショートハンディッド(定員割れ)で試合をしているときに、欠員選手の打順が来たとき
- <注> (ユニファイド®)自動的にアウトと宣告されるのは欠員しているパートナーである。
- j. 打者が、投手が投球態勢に入ってからボールを手放すまでに、反対側の打者席に向かって捕手の前を直接横切ったとき
- <効果> 6項a-j: ボールはデッド。全ての走者は審判員の判断でその投球時に占めていた塁に戻らなければならない。
- 打者が、
1. 打者席から出て、捕手が捕球したり、送球したりするのを邪魔したとき
 2. 打者席に立っているときに故意に捕手の邪魔をしたとき
 3. 打者席の中や外にいるときに故意に送球を妨害したとき
- <効果> 6項j: ボールはデッドである。全ての走者は審判員の判断でその妨害時に占めていた塁に戻らなければならない。

セクションJ - 打者走者と走者

1. 打者が打者走者になる場合
 - a. 打者がフェアボールを打ったとき

<効果> 1項a: ボールインプレイ。打者はアウトになる危険を承知で打者走者になる。
 - b. 球審が四球を宣告したとき。

<効果> 1項b: 打者が進塁し一塁に触れる事を条件に、打者には一塁への安全進塁権が与えられる。審判員が間違っ度一度に(1人に1つずつ)2つの進塁権を与えてしまった場合、初めの打者が一塁に触れなかったとしても、初めの打者にアピールはできない。

 1. ボールはデッド。走者はフォースの場合を除いて進塁できない。
 2. 投手が故意に打者を歩かせたい場合は、球審にその意を申し出ればよい。球審は打者に一塁移動を宣告する。2人の打者を故意に歩かせたい場合は、初めの打者が一塁にたどり着くまで2つ目のインテンショナルベースオンボールズ(故意四球)は認められない。投手による審判員への通告は投球と見なされる。

<注> このことはボールカウントに関係なく、打者が打順につく前から打順を完了するまでの間ならいつでも可能である。ボールはデッド。走者はフォースの場合を除いて進塁できない。

 3. (ユニファイド®)ボールはデッド。故意か否かに関わらずパートナーに与えられた場合、2個の進塁権となる。次の打者、すなわちアスリートは打撃しなければならない。

<例外> 2アウトのとき、アスリートが打者の場合、歩くか打撃するかを選択ができる。

<注> 歩きを選択した場合に、アスリートの打者走者がパートナーの打者走者を追い越すようなことがあっても、ボールがデッドなのでアウトにはならない。

- c. 捕手か守備側のチームメンバーが、打者の投球に対する打球行為を妨害したとき

<効果> 1項c:

1. 審判員がプレイ完了までボールインプレイだというディレードデッドボールの合図をだす。
2. 攻撃側チームの監督は以下の選択ができる。
 - a. 「捕手妨害 [打撃妨害] 」に対する判決 (損害賠償) をとる。あるいは
 - b. プレイの結果を生かす。
3. 打者がボールを打撃したあと一塁に達し、他の全ての走者が塁を最低1個は進塁したときは、「捕手妨害 [打撃妨害] 」はなかったものとしてプレイは続行する。

<注> 走者が塁を通過したとき、たとえ空過であってもその塁に達したものとする。

4. 監督がプレイの結果を選択しなかったときは、「捕手妨害 [打撃妨害] 」で打者へ一塁への進塁権が与えられる。他の走者はフォースの場合を除いて進塁できない。

- d. フェアボールが審判員や走者の身体や衣服、身体につけている用具に触れたとき

<効果> 1項d: ボールの接触が、

1. 投手を含む野手に触れた後だと、ボールはインプレイである。
2. 投手を除く野手を通じた後で、他の野手がアウトにできる機会がなかったときは、ボールはインプレイである。
3. 投手を除く野手を通じる前に誰にも触れられていなかったときは、ボールはデッドである。

- e. フェア飛球が、

1. フェンスを越えたとき
2. 野手のグラブや身体から離れて直接フェア地域でフェンスを越えたとき、あるいはフェンスの上部に触れてフェンスを越えたとき
3. フェンスの上のファウルボールに触れたとき

<効果> 1項e: 打者走者には本塁までの進塁権が与えられ、正しい順番で全てのベースを触塁しなければならない。

<例外>

1. ルール2項1に記載された距離より短い距離でボールがグラウンドを出たとき
2. フェア飛球が野手のグラブや身体から離れて、ファウル地域でフェンスを越えたとき
3. フェア飛球が初めにフェンスに当たり、次に野手に跳ね返りフェンスを越えた場合は、打者走者は、本塁から2個の進塁権が与えられる。

<注> 本塁からフェンスの距離が規定より短い場合、審判員が分かるように明確に示しておかなければならない。

- f. チームメンバー以外の者がグラウンドに入り、以下の妨害をしたとき

1. ゴロのフェア打球

2. 打球を処理したり、送球を捕球しようとしている野手
3. 送球しようとしている野手
4. 野手の送球

<効果> 1項f：ボールはデッド。打者走者には、審判員の判断により、妨害が行われなかった場合に打者走者が達していたと思われる塁までの進塁権が与えられる。

2. 打者走者がアウトになる場合

- a. 飛球が地面、物、守備者以外の者に触れる前に野手が正しく捕球したとき
- b. フェアボールを打撃後、塁から離れているときに触球されたり、一塁にたどり着く前に、一塁に触塁されたりしたとき
- c. 以下の条件後、一塁に向かわないで、自己のチームベンチに入ったとき。
 - a. フェアボールを打球した後
 - b. ベースオンボールズ（四球）が宣告された後
 - c. 打者が一塁への進塁権を得たとき
- d. インフィールドフライが宣告されたとき

<効果> 2項 a~d：ボールインプレイ。走者はアウトになる危険を承知で進塁できる。

<例外> 故意四球や四球でボールがデッドのときは、打者走者はアウトではない。走者はフォースの場合を除いて進塁できない。

- e. 打者走者がフェアボールを打ち、一塁でプレイが行なわれたときに、打者走者が初めのトライでダブルベースのフェア地域にあるベースのみに触れたとき。

<効果> 2項 e：これはアピールプレイであり、打者走者がベースを通過した後一塁に戻る前に守備側がアピールをしなければ、打者走者をアウトにする権利を失う。

f. 打者走者が、

1. スリーフット（1m（3 ft））レーンの外側を走り、審判員が、次の妨害をしたと判断したとき。
 - a. 一塁で送球を捕球しようとしている野手
 - b. 一塁でプレイをしようとしている野手に送球されたボール

<注> 打者走者に触れた送球が必ずしも妨害になるとはかぎらない。

2. 打球を処理しようとしている野手を妨害したとき

<注> 打者走者は打球を処理しようとしている野手を避けるためにスリーフット（1m（3 ft））ラインの外側を走ってもよい。

3. ボールを送球しようとしている野手を妨害したとき

- a. 送球を故意に妨害したとき
- b. 一塁に達する前に、打者席の外でフェア打球を妨害したとき
- c. 打球後、野手のアウトにできる機会への妨害を引き起こすような形でバットを投げたとき

<注> 2項f（1~3）：審判員の判断でこの妨害は明らかにダブルプレイを妨害したものと判断されたとき、妨害が行なわれたときに、本塁に最も近い走者もアウトになる。

- g. 打者走者が明らかに本塁上でアウトになるようなプレイを妨害したとき

<注> 走者もアウトになる。

- h. 打者走者が野手の触球を避けようとして本塁の方向に後ずさりしたとき
- i. ダブルベースを使ったフォースプレイで、打者走者がフェア地域にあるベースにのみ触塁し、フェア地域にあるベースのみを使って送球を捕球しようとしている野手と接触したとき
- j. 攻撃側の試合に出場していないメンバーがファウルボールを捕球しようとする野手を妨害したり、野手が捕球しようとしているファウルボールを妨害したりしたとき

<例外> 走者が塁にいるときにこの妨害が行なわれたときは、妨害が行なわれたときに、本塁に一番近かった選手がアウトになる。

<注> この場合、打者走者は打席に戻るが、打撃前のカウントが0 ストライクか1 ストライクだと、ファウルボールに対し、1 ストライクが追加される。回の第3アウトが走者妨害でなければ、これが第3ストライクだと、打者走者もアウトになり、打者走者は打席を完了したことになる。

<効果> 2項 g~k : ボールはデッドである。全ての走者は投球時に占めていた塁に戻らなければならない。

<例外> 走者へのプレイが妨害より前だった場合、そして

- a. 走者がアウトになった場合、プレイの結果は有効である。
 - b. 打者走者による妨害が第3アウトでなければ、走者がアウトにならなかった場合プレイの結果は有効である。それ以外の走者は、投球時に占めていた塁に戻らなければならない。
- k. 無死、あるいは一死で走者一塁のとき、野手が容易に捕球できるフェア飛球（ラインドライブやバントを含む）を手、あるいはグラブで触れた後、故意に地面に落としたとき

<注> トラップボールや飛球が地面で弾んだときは、故意に落としたとは見なさない。

<効果> 2項 k : ボールはデッド。走者は投球時に占めていた塁に戻らなければならない。

<注> 2項 k : インフィールドフライと判断されたときは、インフィールドフライが故意の落球より優先される。

- l. 審判員が、アウトになっていない直前の走者が故意に野手を妨害したと判断したとき

- 1. 送球を捕球しようとしている野手
- 2. プレイを完了するために送球をしようとしている野手

<効果> 2項 m : ボールはデッドである。そしてその走者もアウトである。他の全ての走者は妨害が行なわれたときに占めていた塁に戻らなければならない。

- m. チームメンバー以外の者がグラウンド内に入り、次の妨害をしたとき

- 1. 飛球を捕球しようとしている野手
- 2. 審判員が、守備者が捕球できると判断した飛球

<効果> 2項 m : ボールはデッドである。走者は、審判員の判断で妨害がなかった場合に達していたと思われる塁への進塁権が与えられる。

- 3. 打者走者がアウトにならない場合

- a. 野手が不正グラブを使用して打者走者にプレイをしたとき

<効果> 3項 : 攻撃側のチームの監督は以下の選択ができる。

- 1. プレイの結果を生かす。

2. 投球前のボールカウントで選手は打撃に戻り、他の走者は投球時に占めていた塁に戻る。

4. 正しい順序の触塁

進塁するとき走者は、一塁・二塁・三塁・本塁の順に各塁に触れなければならない。

<例外> 走者が触塁を妨害されたとき

- a. ボールがインプレイ中に逆走するときは、逆順でベースに触れなければならない。

1. タッチアップが早過ぎ、元の塁に戻ろうとするとき

2. 空過したベースに戻ろうとするとき

<効果> 4項 a: ボールはインプレイである。走者はアウトになる危険を承知で戻らなければならない。

- b. 走者、あるいは打者走者が、アウトになる前に塁に触れたことによって得た塁の占有権は、走者や打者走者が正しく次の塁に触れるまで、あるいは後位の走者のために塁を空けざるを得なくなるまで続く。

- c. 走者がベースを各塁の正規の位置から移動させたときは、その走者も一連のプレイをしている次の走者も、移動したそのベースに無理やり従う必要はない。

<効果> 4項 b~c: ボールはインプレイである。走者はアウトになる危険を承知して進塁しても逆走してもよい。

- d. 2人の走者が同時に同一の塁を占めてはならない。

<効果> 4項 d: 最初に正しくその塁を占めた前位の走者に占有権がある。後位の走者は触球されるとアウトになる。ただし、フォースの場合は、後位の走者に占有権がある。

- e. 塁を空過したり、飛球の捕球よりもタッチアップが早過ぎたりしてアウトになった前位の走者は、正しい順序で塁に触れている後位の走者の資格に影響を与えない。

<例外> 正しい順序で塁に触れなかったり、飛球の捕球よりもタッチアップが早過ぎたりしたのが回の第3アウトの場合は、後位の走者による得点は認められない。

- f. 後位の走者が得点した後やグラウンドを出たあと、前位の走者は空過した塁やタッチアップの早過ぎた塁に戻って触れなおすことはできない。

- g. 進塁権が与えられた場合、飛球の捕球よりもタッチアップが早過ぎた塁は進塁する前に触れなおさなければならない。

- h. 安全進塁権が与えられたときでも走者は各塁に正しい順序で触れて塁を移動しなければならない。

<例外> 走者が触塁を妨害されたときは別である。

<効果> 4項 e~h: 守備側のチームが、次の投球（正・不正にかかわらず）がされる前にアピールをすれば、走者はアウトになる。

5. 走者がアウトになる危険性を承知で進塁できる場合

- a. 投球が打撃されたとき

- b. ボールが送球されたとき、あるいはフェア打球がブロックされなかったとき

- c. 審判員に送球が触れたとき

- d. 飛球が初めて触れられたとき

- e. フェア打球が

1. 投手を除く野手を越えて、他の野手にアウトにできる機会がないときに審判員や走者に触れたとき
2. 投手を含む野手に触れたとき.
- f. ボールインプレイのボールが守備者のユニフォームや用具で止まったとき
<効果> 5項 a~ f ; ボールはインプレイである。
6. 走者が、安全進塁があるのに、安全性を喪失する場合
 - a. 走者が次の塁に進む前に、占有権を与えられた塁に触れなかったとき
<例外> 走者が触塁を妨害されたとき
 - b. 一塁を通過した後、二塁に進塁しようとしたとき
 - c. 走者がベースを正規の位置から移動させたあと、次の塁に進塁しようとしたとき
 - d. 以下の理由で占有権を与えられた塁から進塁するとき
 1. 野手が正しい位置から離れた用具で故意に送球に触れたとき
 2. 野手が正しい位置から離れた用具で故意にフェア打球に触れたとき
 - e. 走者がアウトにならないと保護された塁や安全進塁権で占領権を与えられた塁から進塁するとき
7. 走者に安全進塁権が与えられる場合
 - a. 打者が「四球」で一塁を与えられたために、塁を空けなければならなくなったとき
<効果> 7項 a : ボールはデッドである。
 - b. 野手が走者や打者走者の走塁を妨害したとき。次の場合は走塁妨害を適用する。
 1. 野手がボールを持っていないとき
 2. 野手が打球の処理をしようとしていないとき
 3. 野手が空タッチをしたとき
 4. 野手がボールを持って、走者をベースから押し出そうとしたとき
 5. 野手がボールを持っているが、走者や打者走者の走塁を故意に妨害しているとき
 <効果> 7項 b : 走塁妨害が発生したとき (ランダウンプレイを含む)
 1. プレイ完了までボールインプレイだというディレードデッドボールの合図をだす。
 2. 走塁を妨害された走者および他の走者は、審判員の判断により妨害が無ければ達していたと思われる塁までの安全進塁権が与えられる。審判員が、制裁が必要と判断した場合、空タッチをした守備者は試合からの退場になることもある。
 3. 妨害された走者が、妨害がなければ達していたと思われる塁に達する前にアウトにされた場合、ボールデッドが宣告される。走塁を妨害された走者および他の走者は、審判員の判断により妨害が無ければ達していたと思われる塁までの安全進塁権が与えられる。
 4. 走塁を妨害された走者は、その塁間ではアウトになることはない。
<例外>
 1. 妨害された走者が走塁妨害ののちに、引き続き守備妨害をしたときや、以下のアピールがあったとき
 - I. 走塁妨害や触塁妨害でないときに、ベースを空過した。
 - II. 飛球の捕球よりタッチアップが早過ぎた。

2. 妨害された走者が審判員の判断で与えられた塁に安全に達したのち、他の走者にプレイが行なわれたのであれば、妨害された走者はその塁間でもアウトになる可能性はある。ボールインプレイである。

5. ルール7項bに記載されている打者への「捕手妨害 [打撃妨害]」。

<注> 妨害された走者は正しい順序で塁に触れて行かなければならない。さもなければ守備側のチームによるアピールでアウトになる。

<例外> 走者が触塁妨害されたとき

- c. 野手が帽子、ヘルメット、マスク、保護具、ポケット、手から離れたグラブ、あるいはユニフォームの一部を正しい位置から離し、投球や送球、あるいはフェアボールに投げ当てたり、捕ったりしたとき

<効果> 7項c: 全ての走者(打者走者を含む)には、

1. フェア打球のときは、投球時に占めていた塁を基準にして3個の安全進塁権が与えられる。

<例外> 7項c-1: フェア飛球が、不正捕球や球に触れなければフェンスを越えていたと審判員が判断したときは、打者走者は本塁までの安全進塁権が与えられる。

2. 送球のときは、その送球が野手の手を離れたときに占めていた塁を基準にして2個の安全進塁権が与えられる。ボールはインプレイで、与えられた塁に達した後も、走者はアウトになる危険を承知で進塁できる。

- d. インプレイの送球がオーバースロー(境界線外)、あるいはブロックボールになったとき。

<効果> 7項d: 野手の手からボールが離れたときの走者の位置から、打者走者を含む全ての走者に、2個の安全進塁権が与えられる。飛球の捕球よりタッチアップが早過ぎた走者や塁を空過した走者は、ベースに触塁するために戻ってもよい。同一塁間に2人の走者がいたときは、前位の走者が基準になる。

<例外>

1. 野手が触球しようとしたボールが手から離れて、デッドボール地域に出たとき、あるいはブロックボールになったときは、全ての走者にボールがデッドボール地域に出たとき、あるいはブロックボールになったときに達していた塁から、さらに1個の安全進塁権が与えられる。
2. 走者が次の塁に達し、その後、塁に戻ったときは、オーバースローに関する進塁権は戻った塁を基準とする。
3. 攻撃側のチームの用具でブロックボールになった場合、ボールはデッド、走者はブロックボールになった時点で占めていた塁に戻らなければならない。ブロックボールが守備側のチームのプレイを妨害したときは、プレイされていた選手はアウトになる(ブロックボール前に走者が得点していたときは、本塁に最も近い走者がアウトになる)。

- e. フェア飛球が

1. フェンスを越えたとき
2. 野手のグラブや身体から離れて、直接フェア地域でフェンスを越えたか、フェンスの上に触れてフェンスを越えたとき
3. フェンスの上のファウルボールに触れたとき

<効果> 7項e: ボールはデッドである。全ての走者は本塁までの安全進塁権が与えられる。

f. <例外>

1. ルール 2 項 1 に記載された距離より短い距離でボールがグラウンドを出たとき
2. フェア飛球が野手のグラブや身体から離れて直接ファウル地域でフェンスを越えたとき
3. フェンスに当たったフェア飛球が選手に跳ね返りフェンスを越えたとき、全ての走者は投球のときに占めていた塁から 2 個の安全進塁権が与えられる。

g. フェアボールが地面に触れてバウンドし転がる、あるいはフェンスの目を抜けてフェンスを越えたり、他のグラウンドの境界線を越えたりしたとき。さらに、ボールが

1. 守備者や審判員に跳ね返ったとき
2. 投手を除く野手を越えて、走者に跳ね返り、他の全ての野手がアウトにする機会がなく、ファウル地域に出たとき

<効果> 7 項 g: ボールはデッドである。全ての走者は投球時に占めていた塁から 2 個の安全進塁権が与えられる。

h. 野手がボールインプレイのボールを持ったまま、無意識にデッドボール地域に出たとき

<注> 選手に触球するためにダグアウトやチームエリアにボールインプレイのボールを持ち出した野手は、無意識に持ち出したものとする。

<効果> 7 項 h: ボールはデッドである。各走者に野手がデッドボール地域に入ったときに達していた塁から、さらに 1 個の安全進塁権があたえられる。

i. 野手がボールインプレイのボールを故意にデッドボール地域に持ち出したり、蹴りだしたり、押し出したり、投げたりしたと審判員が判断したとき

<注> デッドボールライン上はインプレイである。

<効果> 7 項 i: ボールはデッドである。各走者に、選手がデッドボール地域に出たり、ボールを蹴ったり、押し出したり、投げたりしたそのときに達していた塁から、さらに 2 個の安全進塁権が与えられる。

j. チームメンバー以外の者がグラウンドに入り、

1. 飛球を捕球しようとしている野手を妨害したとき
2. 守備者が捕球できる飛球を妨害したとき
3. フェアボールのゴロを妨害したとき
4. 打球の処理や送球の捕球をしようとしている野手を妨害したとき
5. 送球しようとしている野手を妨害したとき
6. 野手によって送球されたボールを妨害したとき

<効果> 7 項 j: ボールはデッドである。走者には、審判員の判断により、妨害が無ければ達していたと思われる塁までの安全進塁権が与えられる。

k. ボールが以下の場所に止まったとき

1. 審判員の用具や審判服
2. 攻撃側の選手のユニフォームの中

8. 走者が帰塁しなければならない場合

走者は以下の場合、占めていた塁に帰塁しなければならないが、途中の塁に触れる必要はない。

- a. 打球がファウルだったとき
- b. 審判員が不正打球と宣告したとき

- c. 打者走者が妨害でアウトになったとき
- d. 次打者、あるいは試合に出場していないチームメンバーが妨害をしたとき
- e. 無死が一死で走者一塁のとき、通常の守備で捕球できるフェア飛球（ラインドライブやバントを含む）を内野手がボールを手やグラブで触れたあと故意に落としたとき。

<注> インフィールドフライが宣告されたときは、インフィールドフライが故意の落球より優先される。

<効果> 8項 a~e：ボールはデッドである。走者は投球時に占めていた塁に戻らなければならない。帰塁中にアウトにされることはない。ただし打者が打者走者になりフォースになる場合は別である。

- f. 打者が走者が妨害でアウトになったとき

<効果> 8項 f：ボールはデッドである。走者は、打者が打者走者になりフォースの場合を除いて、妨害が発生したときに占めていた塁に戻らなければならない。帰塁中にアウトにされることはない。

- g. 走者が盗塁したとき。投球が打球される前に走者の盗塁は許されていない。走者は投球前に占めていた塁に戻らなければならない。

9. 走者がアウトになる場合

- a. 正しい順序で塁を進塁、あるいは帰塁しているときに、走者が野手の触球を避けようとして、走路から0.91m（3ft）以上離れて走ったとき

- b. ボールインプレイ中、走者が塁を離れているときに野手に正しく触球されたとき

- c. フォースの状態で、

1. 野手がボールを確捕し、走者がフォースで進塁しなければならない塁に触塁したとき
2. 走者が塁に達する前に、野手が触塁したとき
3. 走者が塁に達する前に、野手が走者に触球したとき

<注> フォースで進塁義務の生じた走者が次の塁に触れたのち、どのような理由にせよ元の塁の方向に帰塁したときは、再びフォースの状態になる。

- d. ボールインプレイ中に走者が前に占めていた塁、あるいは空過した塁に戻って触塁する事を忘れ、正式にアピールされたとき

- e. ボールインプレイ中、あるいはホームランか安全進塁権が与えられたあとボールがデッドになったときに、他の走者以外の者が走者の身体に触れ、走塁を援助したとき

<注> 飛球が捕球されれば、打者走者もアウトになる。

<効果> 9項 a~e：ボールはインプレイ中である。

<効果9項eの例外> 本塁までの安全進塁権[ホームラン]かいくつかの安全進塁権が与えられたあと走者が援助を受けたとき、ボールはデッド中である。

- f. 後位の走者がアウトになっていない前位の走者を追い越したとき

<効果> 9項f：ボールはインプレイ中である。

<例外> ボールがデッド中に走者が前位の走者を追い越しても、ボールはデッド中である。ボールがファウルフライになり、捕球されなかったときは、追い越した走者はアウトにならない。

- g. 走者が、打球された飛球が野手に触れる前に進塁のために塁を離れたとき

- h. 走者が進塁、あるいは帰塁するときに、塁を空過したとき

<例外> 走者が触塁妨害されたとき

- i. 打者走者が一塁に触れて走者となり、通過後二塁に進塁しようとし、塁から離れているときに野手に触球されたとき
- j. 走者が本塁に走り込んだり、滑り込んだりしたが、本塁に触れないで、触れなおそうともしないとき、ボールを確捕した野手が、本塁に触れているときに審判員にアピールしたとき

<効果> 9項g-j:これらは全てアピールプレイである。正しいアピールがなされなければ、アウトにはならない。

1. アピールはボールインプレイ中でもボールデッド中でもできる。しかし次のような場合は、守備側はアピールの権利を失う。
 - a. 次の投球動作に入ったとき(正・不正にかかわらず)
 - b. 全ての野手が通常の守備位置を離れ、ベンチやダグアウトに戻るためにフェア地域を完全に離れてしまったとき。野手がアピールをするときは、その野手は内野にいないなければならない。
 - c. 試合最後のプレイの場合、審判員がグラウンドを離れてしまったとき
2. ボールデッド中のアピール。「タイム」が宣告されるか、ボールがデッドになり、ボールが内野に戻ったときに、ボールを持っていてもいなくても、内野にいる守備側のチームメンバーが言葉だけで、走者の塁の空過やタッチアップが早過ぎたことをアピールできる。当該審判員はアピールを認めてプレイの判定をする。次の投球までボールはデッドであり、走者はこの間離塁することはできない。

<例外> タッチアップが早過ぎた、あるいは塁を空過した走者はボールがデッド中に塁に戻ろうとしてもよい。

<注>

1. ボールが場外に出たときは球審が新しいボールを試合に出すまで、ボールデッド中のアピールはできない。
2. 投手がボール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。

審判員によって「プレイボール」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。

3. 走者を除外したり、打順を正しくしたりするためであれば、正式手順に従い、アピールを第3アウト後にも行なうことができる。
- k. 走者がベースから離れているときに、フェア地域でフェア打球に初めて触れたとき、審判員が野手にアウトにする機会があったと判断したとき
 - l. 走者が野手の処理し損なった打球を故意に蹴ったとき
 - m. 走者が打球を処理しようとしている投手を含む野手を妨害したり(ボールが初めに野手に触れたかどうかは関係なく)、あるいは送球を故意に妨害したりしたとき
- <注> 9項k-m:この妨害が明らかにダブルプレイを阻止しようとするものであると審判員が判断したときは、直ぐ後位の走者もアウトになる。
- n. 走者がファウル飛球を捕球しようとしている野手や野手が捕球しようとしているファウル飛球を妨害したとき。打者走者は打撃に戻るが、打撃前のボールカウントが0ストライクか1ストライクだと、ファウルボールに対し1ストライクが追加される。これが第3ストライクの場合、打者走者はアウトになる。回の第3アウトが走者による妨害でなければ、打者走者の打席は完了したことになる。

- o. 走者、打者、あるいは打者走者がアウトになった後、あるいは走者が得点を入れた後に、別の走者、打者、あるいは打者走者が、守備者の他の走者に対するプレイを妨害したとき。走者が走塁し続けたり、送球を誘ったりした場合、妨害と認識される。
 <注> 妨害が発生したときに本塁に最も近かった走者がアウトになる。
- p. 1人以上の攻撃側のメンバーが、走者が進塁しようとしている塁の近くに立ったり、あるいはその周辺に集まったりして野手を混乱させ、プレイを困難にしたとき
 <注> チームメンバーにはバットボーイやベンチに座れる関係者を含む
- q. 野手が打球、あるいは送球を処理しようとしているとき、三塁付近のコーチが塁線上、あるいはその近くを本塁の方向へ走り出し、本塁への送球を誘ったとき
 <注> 本塁に最も近い走者がアウトになる。
 <効果> 9項 k~r: ボールはデッドである。他の走者は妨害が発生した時点で占めていた塁に戻らなければならない。ただし打者が打者走者になり、フォースの場合は別である。
- r. コーチが試合に出ないチームメンバーが
 1. 監督席にいるときに故意に送球の妨害をしたとき
 2. 守備側のチームが走者や打者走者にプレイできる機会を故意に妨害したとき
 <注> 妨害が発生したときに、本塁に最も近い走者がアウトになる。
- s. 守備者がボールを持って走者が来るのを待っているときに、走者が立った状態で故意に守備者に衝突したとき
 <注> この行為は目に余る違反となり、妨害者は退場となる。
- t. 走者が進塁する意思が無いときに、逆走塁したり、ベースラインを離れたりして野手を混乱させたり、試合を茶化したりしたとき
 <効果> 9項 t: ボールはデッドである。他の走者はこの走者がアウトと宣告されたときに占めていた塁に戻らなければならない。ただし打者が打者走者になり、フォースの場合は別である。
- u. 走者が、打球が地面に落ちるか、本塁に届くか、打球されるまで、占有権を与えられた塁に触れていなかったとき
 <効果> 9項 u: ボールはデッドである。「ノーピッチ（無効投球）」が宣告され、他の走者は打球が行なわれたときに占めていた塁に戻らなければならない。
- v. ボールインプレイ中に走者が塁を離れ、自己のチームエリアに入ったり、グラウンドを出たりしたとき
- w. 走者が塁を離れて後方に位置し、飛球時に助走して進塁しようとしたとき
 <効果> 9項 v~w: ボールはインプレイである。
- x. 打者走者が明らかに本塁上でアウトになるようなプレイを妨害したとき
 <効果> 9項 x: ボールはデッドである。打者走者もアウトである。他の走者は打球時に占めていた塁に戻らなければならない。
- y. 攻撃側の打ち合わせ後、塁にいた走者が打ち合わせ前に占めていた塁を交換していたとき
 <効果> 9項 y: 位置を交換した全ての走者はアウトになる。さらにスポーツマンシップに則っていない行動としてヘッドコーチ（監督）が退場となる。
 <注> このことは全ての塁を交換した走者がダグアウトに戻る前、あるいは回が終わる前ならいつでも審判員に通告できる。不当な走者が塁上に1人でもいるときは、その走者と

塁を交換した全ての走者が、たとえ得点を入れていたとしてもアウトになり、不当な走者によって入れられた得点は無効となる。

z. 走者が塁を交換したとき

<効果> 9項 z: これはアピールプレイとなる。正しくアピールされ、塁を交換したと判断された走者は全てアウトになる。さらにスポーツマンシップに則っていない行動としてヘッドコーチ（監督）が退場となる。

<注> このことは全ての塁を交換した走者がダグアウトに戻る前、あるいは回が終わる前ならいつでも審判員に通告できる。不当な走者が塁上に1人でもいるときは、その走者と塁を交換した全ての走者が、たとえ得点を入れていたとしてもアウトになり、不当な走者によって入れられた得点は無効となる。

10. 走者がアウトにならない場合

- a. 走者が走路で打球を処理しようとしている野手を避けるために走路を離れて、投手の後ろや前を走塁したとき
- b. 行く手にいる野手がボールを持っていないときに、走者が塁に向かって真っ直ぐ走塁しなかったとき
- c. 2人以上の野手が打球を処理しようとしているときに、走者がその内の1人に触れたが、審判員がその野手は実際にボールを処理していた野手ではないと判断したとき
- d. フェア打球が、初めに塁を離れている走者に当たったが、審判員がどの野手もアウトにできる機会は無かったと判断したとき
- e. フェア打球が、ファウル地域で初めに走者に当たったが、審判員がどの野手もアウトにできる機会は無かったと判断したとき
- f. フェア打球が、投手を含め野手に触れたか触れられたあと走者に当たったが、走者は避けることができなかったとき
- g. ベースを離れているときに以下条件でタッチされたとき
 1. 守備者がボールを確捕していなかったとき
 2. ボールを持っていない側の手やグラブでタッチされたとき
- h. 次の投球（正・不正にかかわらず）前に、あるいは全ての野手が通常の守備位置を離れベンチやダグアウトに向かってフェア地域を出てしまう前に守備側のチームが審判員にアピールをしなかったとき
- i. 打者走者が一塁に触塁して走者となり、通過したあと、一塁に戻ったとき
- j. 走者に塁に戻るための十分な時間が割り当てられなかったとき。走者は投手がボールを手放す前に塁から離れていてもアウトにならない。このときは、正式に離塁した様に進塁してよい。
- k. 走者が正しく進塁し始めたとき。投手が投手板上にいるときにボールを受け取ったからといって、あるいは投手がボールを持って投手板に踏み込んだからといって、走者は止まる必要はない。
- l. 飛球が野手に触れるまで塁に触れていて、その後進塁しようとしたとき
- m. フェア打球が、最初に塁に触れている走者に当たったが、それがボールやプレイをしようとしていた野手を故意に妨害したものではなかったとき
<注> ボールは塁に最も近かった野手の位置によってデッドかインプレイかになる。
- n. 走者が塁に滑り込み、ベースを正しい位置から移動してしまったとき。ベースが走者について行ったと見なす。

<注> 塁に安全に達した走者はベースが移動されても塁から離れているからといってアウトにはならない。ベースが元の位置に戻されたときは、安全に塁に戻ることができる。移動されたベースが元の位置に戻される前に、走者が進塁するならば、この安全権は没収となる。

o. 野手が不正グラブを使用して走者にプレイしたとき

<注> 投手の投球はプレイとは見なさない

<効果> 10 項 o：不正を受けた側のチームの監督は以下の選択ができる。

1. プレイの結果を生かす。
2. 全てのプレイを無効にする。走者は不正プレイのときに占めていた塁に戻る。

<効果10項o-2の例外> プレイは打者の打席の完了で、プレイの無効を選択肢したときは、その打者は打席を完了する前のボールカウントで打撃に戻り、走者はその投球時に占めていた塁に戻る。

p. コーチが監督席にいるときに送球やフェアボールに当たったが、故意でなかったとき

11. 代走（コーテシーランナー）

交代可能な選手を含め、公式打順に記載されている失格になっていない選手は代走となれる。1回につき1人だけ代走が使える。（ユニファイド® - アスリートにはアスリートのみが、パートナーにはパートナーのみが代走で走ることができる。

1. 攻撃側のチーム代表が申し出たときに、代走が試合に出場していたとき
2. 塁に出ているときに代走の打順が回ってきたとき

<効果> 代走はアウトとなる。代走は塁を離れて打席に入る。このとき第2の代走を使うことはできない。

12. 安全用本塁

- a. 守備者は通常の本塁にのみ触塁できる。走者は第2本塁にのみ触塁できる
- b. 走者は安全に本塁に戻るためには、右利き用打者席に隣接した第2本塁に触塁しなければならない。
- c. 守備者に触球されても走者はアウトにならない。
- d. 走者が第2本塁に達する前に、守備者が第2本塁に触塁したが、さらに本来の本塁に触塁したときは、走者はアウトになる。
- e. 走者が本来の本塁に触塁したときは、走者はアウトとなる。ボールはインプレイのままである。
- f. 走者が、第2本塁からのコミットメントライン（20 ftライン）を越えれば、三塁に戻ることはできない。
<効果> 走者が逆走すれば、走者はアウトになる。ボールはインプレイのままである。
- g. 走者が20 ftマーキングであるコミットメントラインを越えて、本来のファウルライン上を走り、送球を捕球しようとしている野手を妨害したとき、あるいは本来の本塁に触れたとき。
<効果> ボールデッドが宣告され、走者はアウトになる。

セクションK - ボールデッド、ボールインプレイ

1. ボールがデッドとなる場合

以下の環境ではボールはデッドであり、インプレイではない。

- a. 不正に打球されたとき
- b. 投手が投手板に触れているときに、打者が反対側の打者席に移動したとき
- c. 「ノーピッチ（無効投球）」が宣告されたとき
- d. ボールが打撃されたか否かに関係なく、投球が打者の身体や服に触れたとき
- e. ファウル飛球が捕球されなかったとき
- f. 攻撃側のチームが妨害をしたとき
- g. フェア打球が
 1. 投手を含む野手に触れる前に、審判員や走者に当たったとき
 2. 投手を除く野手を通過する前に、誰にも触れられることなく審判員や走者に当たったとき
 3. 投手を除く野手を通過したあと、審判員や走者に当たり、審判員が他の野手にアウトにできる機会があったと判断したとき
- h. ボールが設定された境界の外に出たとき
- i. アクシデントにより打者走者や走者が安全進塁権を受けた塁に移動できないとき。その選手は交代選手と交代しても良い。そして交代選手が安全進塁権を受けた塁に移動する。前の選手が触塁しなかった塁を含め、交代選手は占有権が与えられた塁まで全ての塁に触れなければならない。
- j. 打者が投球をバントしたり断ち切るように打撃したりしたとき
- k. 審判員が「タイム」を宣告したとき
- l. 打者席内にいるときに、打撃したボールが打者の身体に触れたとき
- m. 走者が進塁する意思が無いときに、野手を困惑させたり、試合を茶化したりするために、塁を逆走したり、ベースラインを離れて走ったとき
- n. 野手が打球、あるいは送球を処理しようとしているとき、三塁付近のコーチが塁線上、あるいはその近くを本塁の方向へ走り出し、本塁への送球を誘ったとき
- o. 攻撃側のメンバーが、ベンチから出て走者の進塁しようとしている塁の近くに立ったり、あるいはその周辺に集まったりして野手を混乱させ、プレイを困難にしたとき
- p. 走者が、正しい投球が本塁に達するまで占有権のあるベースに触れていなかったとき
- q. 各ストライクやボールのあと
- r. ブロクトボールが宣告されたとき
- s. 打者が変造バットを打者席に持ち込んだり、使用したりしたとき
- t. 打者が不正バットを打者席に持ち込んだり、使用したりしたとき
- u. 無死か1死で走者一塁のとき、野手が通常の処理で捕球できるフェア飛球（ラインドライブを含む）を手やグラブで触れたあと故意に落としたとき
<注> インフィールドフライが宣告されたときは、インフィールドフライが故意の落球より優先される。
- v. 野手がインプレイのボールをデッドボール地域に持ち出したとき

- w. 「タイム」が宣告され、守備者がアピールをしたとき
- x. 審判員が「プレイボール」を宣告してから、10秒以内に打者が打者席に入らなかったとき
- y. チームメンバー以外の者がグラウンドに入り、妨害をしたとき
- z. 打者走者が野手の触球を避けようとして本塁側に逆走したとき
- aa. 攻撃側のチームメンバーが故意に打者席の線を消したとき
- bb. 投手が打者に故意四球を出したとき

2. ボールインプレイ [ボールデッドにならない場合]

以下の環境ではボールはインプレイ中である。 [ボールはデッドにはならない]

- a. 試合の開始時と各ハーフインニングの開始時、投手がボールを持って投球位置にいるとき、そして球審が「プレイボール」と宣告したとき
- b. インフィールドフライ判定が宣告されたとき
- c. 送球が野手を越えて、ボールインプレイ地域にあるとき
- d. フェアボールが
 - 1. 投手を除く野手を越えたあと、どの野手もアウトにできる機会が無いときにフェア地域にいる審判員や走者に当たったとき
 - 2. 投手を含む野手が触れたあと、フェア地域にいる審判員や走者に当たったとき
- e. フェアボールがファウル地域で審判員に当たったとき
- f. 野手が打球、送球、投球を不正に処理したあと、走者が占有権を与えられた塁に達したとき
- g. 走者が前位の走者を追い越したとき
例外：ボールがデッドのときに走者が前位の走者を追い越したとき。ボールはデッドのままである。
- h. 妨害された走者にプレイがされていなかったとき、ボールはプレイが完了するまでインプレイである。
- i. フェアボールが正しく打撃されたとき。
- j. ボールがインプレイ中に走者が逆走塁しなければならないとき
- k. 走者がアウトにされる前に、触塁して塁の占有権を得たとき
- l. 走者が走塁中にベースを正しい位置から移動させたとき
- m. 走者が野手の触球を避けるために、正順か逆順で走路から0.91m (3 ft) 離れて走ったとき
- n. 走者が触球されたかフォースアウトされたとき
- o. 中断後プレイが再開されたときに、塁に戻って触塁しなかった走者に、審判員がアウトを宣告したとき
- p. ボールインプレイ中のアピールプレイが行なわれたとき
- q. 打者が打撃したとき
- r. インプレイ中のボールがカメラマン、グラウンドキーパー、警察官等試合関係者に当たったとき。
- s. 飛球が正しく捕球されたとき
- t. 送球が攻撃者に当たった時

- u. 打者が落としたバットにボールが跳ね返りフェア地域に転がって行ったが、審判員が打者に妨害の意図がないと判断したとき
- v. 送球が審判員に当たったとき
- w. このルール1項に示されたボールがデッドでないとき
- x. 送球が偶然コーチに当たったとき
- y. 打者が打ったボールでプレイが行なわれている間中。これには後続のアピールプレイも含む。
- z. 走者が飛球に対し助走をつけて走塁し、アウトを宣告されたとき
- aa. 走者が塁を離れ、進塁する意思を明らかに放棄してベンチに入ったり、グラウンド外へ出たりして、アウトを宣告されたとき
- bb. 他の走者以外の者が走者の身体に触れ、走塁に援助をしたことで、その走者がアウトと宣告されたとき
例外：捕球されなかったファウルボール時の援助は、ボールはデッドのままである。
- cc. 審判員が「タイム」を宣告するまではボールはインプレイである。「タイム」宣告は、内野手がボールを保持し、審判員が全てのプレイが停止したと判断した時に実施しなければならない。

3. ディレードボールデッド

ルール違反が発生するのは4つの場合である。審判員はルール違反を判別し、ボールはプレイの完了時までインプレイのままである。これらの場合とは、

- a. 不正投球
- b. 捕手妨害 [打撃妨害]
- c. 妨害
- d. 正しい位置から外れた用具と送球・投球・フェア打球の接触

セクションL - 審判員

1. 権限と義務

審判員は協会の代表であり、特定の試合を割り当てられ、このルールの各条項を実施する権限を与られている。審判員は、選手、監督、主将、あるいはコーチに審判員の判断でこれらのルールの一部、あるいは全てについて強制したり、指示したりすることができる。球審は、ルールで特に規定されていない、いかなる状況についても決定する権限を持っている。

審判員についての一般的な知識

- a. 審判員はどちらかのチームのメンバーであってはならない。例：選手や、コーチ、監督、競技委員、スコアラー、スポンサー。
- b. 審判員は試合の日時、場所を確認していなければならない。競技場には20~30分前には到着し、時間通りに試合を開始し、試合終了時には、競技場を出なければならない。
- c. 男性および女性の審判員は次の服装を着用しなければならない。
 - 1. パウダブルーの長袖、あるいは半袖のシャツ
 - 2. ダークネイビーブルー（濃紺色）の靴下
 - 3. ダークネイビーブルーのスラックス
 - 4. 前面に白とブルーで縁取られたISFの文字の入ったのダークネイビーブルーの帽子

5. ダークネイビーブルーのボール袋（球審のみ）
 6. ダークネイビーブルーのジャケット、あるいはセーター
 7. 黒い靴とベルト
 8. パウダーブルーのシャツの下に白いTシャツ
- d. 審判員は、危険を引き起こすおそれのある装飾品を身体の外につけてはならない。
例外：医療用警報ブレスレットやネックレス
 - e. 審判員は、監督・主将・スコアラーに自己紹介をする。
 - f. 審判員は、球場の境界・設備を点検し、全てのグラウンドルールを両チームと監督に明確に知らせておく。
 - g. 各審判員は、試合が終了するまでのプレイ中やプレイ停止中に起こった違反について、決定する権限を持つ。
 - h. 審判員は、このルールに定められている通り、それぞれの権限を超えることは許されず、他の審判員によってなされた判定に干渉したり批判したりする権限はない。
 - i. 審判員は、いつでも他の審判員と協議してよい。しかしながら、最終的な判定は、当然その判定をなすべきであった審判員にある。
 - j. 審判員の任務を明確にするために、ボールやストライクなどを判定する審判員を「球審」、ベースについて判定する審判員を「塁審」とする。
 - k. 球審、あるいは塁審は、次の事項については同等の権限を持つ。
 1. 走者が塁を早く離れたための「離塁アウト」の宣告
 2. プレイ中断のための「タイム」の宣告
 3. ルール違反した選手、監督やコーチに対する除外や退場命令
 4. 不正投球の宣告
 5. インフィールドフライの宣告
 - l. 審判員は、ルールに従って打者、あるいは走者をアウトにする場合は、アピールを待たないで決定する。

<注> これらのルールに記載されているように、走者が塁を空過したとき、飛球に対して走者の離塁が早すぎたとき、打順誤りがあったとき、無通告交代があったとき、不正再出場したとき、代替選手、あるいは一時退去選手違反があったとき、選手が塁を交換したとき、あるいは走者が一塁に達したあと二塁に進塁しようとしたときは、アピールが無ければ、審判員は選手にアウトを宣告したり、ペナルティを課したりはしない。
 - m. 審判員は、ペナルティを課すことが違反したチームに有利になる場合は、ルール違反を理由にそのチームにペナルティを課してはならない。
 - n. 審判員がルール10を完全に履行しなかったことを理由に抗議してはならない。これらは審判員への助言である。
2. 球審
 - a. 捕手の背後に位置し、試合の適切な運営のために全ての責任を負う。
 - b. ボールやストライクを宣告する。
 - c. 塁審と協力して、プレイ、フェアかファウルか、合法的に捕球されたかどうかを宣告する。塁審が内野を離れる必要が生じたときは、球審が塁審の代わりに務める。
 - d. 次の事項を決定する。

1. 打者がボールをバントしたかどうか、断ち切るように打撃したかどうか
 2. 打球が打者の身体や衣服に触れたかどうか。
 - e. 必要なときには塁を与える決定をする。
 - f. 没収試合を決定する。
 - g. 試合に審判員が1人のみ割り当てられた場合、審判員は全ての責任を負う。
3. 塁審
- a. 他の審判員と話し合いながら、競技場で必要な位置につく。
 - b. 試合のルールを実施するため、あらゆる方法で球審を助ける。
4. 審判員が1人のみよりのときの責任内容
- a. 審判員が1人のみ割り当てられたとき、その任務と判定は全ての点に及ぶ。各投球時の審判員の立ち位置は本塁の後ろである。打球された時やプレイが行なわれるときは、本塁の後ろから、展開しているプレイの内容がよく見える内野位置に移動しなければならない。
5. 審判員の交代
- a. 試合中、審判員が負傷か病気で、その試合の進行を果たすことができなくなったときの他は交代できない。
6. 審判員の判定
- a. 打球のフェアかファウル、走者のセーフかアウト、投球のストライクかボールなどの審判員の判定に対しては抗議することはできない。審判員の判定は、明らかにルール違反が認められない限り変更されることはない。監督、主将、あるいはどちらかのチームからルールに基づく判定に関して抗議があった場合、その審判員は、疑問について他の審判員と協議すべきである。しかしながらいかなる状況においてもチームの監督や主将以外の選手、あるいは他の者がルールに違反するという理由で、判定に関して抗議することはできない。
 - b. 審判員は、他の審判員の判定の取り消しの要求はできないし、批判も妨害もできない。しかし、意見を求められたときだけ判定に対して助言できる。
 - c. 審判員の協議の結果、審判員の判定を取り消すのは、判定によって、攻撃チームの打者走者、あるいは走者がアウトにされる状況におかれたとき、あるいは守備チームが不利な立場におかれたときだけである。
- <注> 投手が次の投球動作に入ったり、守備チームのすべての選手がフェア地域を離れたりしたならば、判定を訂正することはできない。
7. 合図
- a. 試合開始、あるいは再開を示すときは、審判員は「プレイボール」を宣告した上で投手に投球するように身振りで合図をしなければならない。
 - b. ストライクのときは、右手を上に掲げ、ストライク数を指で示し、同時にはっきりとした声で「ストライク」と宣告し、その後ストライクの数に宣告しなければならない。
 - c. ボールのときは、腕の合図はしない。「ボール」と宣告し、その後ボールの数に宣告する。
 - d. ボールとストライクの数に示す場合は、ボールの数に先に宣告する。
 - e. ファウルのときは、審判員は、「ファウルボール」と宣告し、ボールが飛んだ方向にそって、両腕を水平に、ダイヤモンドから外に出る方向に伸ばさなければならない。
 - f. フェアボールのときは、審判員は片腕をダイヤモンドの中心に向かってポンピングモーションで伸ばさなければならない。

- g. 打者アウトや走者アウトのときは、審判員は右手を握って右肩より上に掲げなければならない。
 - h. 選手がセーフのときは、審判員は、掌を下に向けて両腕を身体の横に水平に伸ばさなければならない。
 - i. プレイの中断を示すときは、審判員は「タイム」と宣告し、同時に両腕を頭の上に伸ばさなければならない。他の審判員は同じ動作をし、速やかにプレイの中断の認識を示さなければならない。
 - j. ディレードデッドボールのときは、審判員は手を握って左手を水平に伸ばさなければならない。
 - k. トラップボールの時は、審判員は、掌を下に向けて両腕を身体の横に水平に伸ばさなければならない。
 - l. グラウンドルールダブルのときは、審判員は、右手を頭より上にあげ、同時に2本の指で与える進塁権の数を示さなければならない。
 - m. ホームランのときは、審判員は、手を握って右手を頭の上に伸ばし、時計回りに腕を回さなければならない。
 - n. インフィールドフライのときは、審判員は、「インフィールドフライ。フェアのときは、打者アウト」と宣言しなければならない。審判員は片方の腕を頭の上に伸ばさなければならない。
 - o. 投球禁止のときは、審判員は、掌を投手に向けて片手を上げなければならない。審判員が手で示している時に投手が投球した時は、「ノーピッチ（無効投球）」と宣告しなければならない。
8. プレイの中断
- a. 審判員が状況を見て必要と認めたときはプレイを中断してもよい。
 - b. 球審が本塁を掃くためや、プレイの宣告と直接関係のないような他の義務を行なうためにその位置を離れるときは、いつでもプレイを中断できる。
 - c. 審判員は、打者、あるいは投手が正当な理由があってその位置を離れたときは、いつでもプレイを中断してよい。
 - d. 審判員は、投手が投球動作に入ったのちは、タイムを宣告してはならない。
 - e. 審判員、プレイの進行中はタイムを宣告してはならない。
 - f. 負傷した場合は、審判員が（選手を危険にさらすような）重大な負傷と判断した場合を除き、進行中の全てのプレイが完了するか、走者がその占有する塁を確保するまでは、タイムは宣告してはならない。
 <効果> 8項f：負傷した際にタイムを宣告した場合には、走者には審判員の判断により、負傷がなければ走者が達していたと思われる塁が与えられる。
 - g. プレイの進行中は、全ての動作が完了するまでは、審判員は選手やコーチ、監督の要求でプレイを中断してはならない。
 - h. 審判員は、現在の全てのプレイが明らかに完了したと判断したときに、「タイム」を宣告しなければならない。
9. 違反とペナルティ
- a. 選手やコーチ、監督は相手のチームの選手や競技役員、あるいは観衆に対して、名誉を傷つけたり侮辱を与えたりする言葉を吐いたり、スポールマンシップの精神に則らない行動をとってはならない。

- b. 選手による違反へのペナルティは、違反者の試合からの速やかな除外か退場である。
 - c. 監督やコーチ、他のチームの競技役員による違反のペナルティは
 - 1. 最初の違反には、違反者に警告が与えられる。
 - 2. 2回目の違反、あるいは1回目の違反が重大なものであると審判員が判断したときは、違反者が退場となる。

<注> 監督（ヘッドコーチ）が試合から退場させられた場合、監督はその試合の残りを引き継ぐ監督の氏名を審判員に提出しなければならない。
 - d. 試合から除外された選手は、ベンチにいてもよい。しかし、ベースコーチとして以外は試合に出場できない。
 - e. 試合から退場させられた成人の選手や、監督、コーチ、他のチームの競技役員は直接ロッカールームに行き、残りの試合はそこにいなければならない。あるいは、グラウンドを出ていなければならない。
- <注> 選手をグラウンドの外にエスコートするチームの代表や代行人がいない場合は、選手やマイナーのパートナーはダグアウトにいてもよい。ダグアウトにいて、いかなる形でも試合に出場するようなことがあれば、没収試合となる。
- f. 除外や退場を命じられた者が試合から直ぐに出ない場合は、没収試合とする。

セクションM - コーチ、選手、交代選手

1. コーチ

- a. 監督（ヘッドコーチ）は、打順表にサインをしなければならない。
- b. コーチは履物を含め、適切な服装を着用し、相応しくない格好をしてはならない。あるいはチームと同色・同意匠のユニフォームを着用しなければならない。コーチが帽子を着用する場合には、公認の帽子でなければならない。
- c. 監督席に入ることのできる攻撃側のコーチ（ベースコーチ）はチームのメンバーである。
 - 1. 2人のコーチは自己のチームが攻撃中に、チームメンバーに助言や指示を与えることができる。
 - 2. 1人のコーチは一塁側の、もう1人のコーチは三塁側にコーチズボックスにいなければならない。

<例外> 走者に、スライディングをしたり、塁を走り越すか、戻るか、守備者を避けるべきかを指示したりするときは、プレイを妨害しないかぎり、コーチズボックスを離れてもよい。

 - 3. ベースコーチは、自己のチームメンバーとのみ話すことができる。
 - 4. ベースコーチの1人は、得点の記録や試合の記録の目的だけに使用するスコアブック・筆記用具・インジケータを監督席内に持ち込んでもよい。
- d. 守備側のチームコーチ/監督は、チームのメンバーであり、ダグアウトに留まっている試合に出場しないコーチでも出場するコーチでもよい。守備側のコーチは自己のチームが守備についているときのみ自己のチームに指示や助言を与えることができる。
- e. コーチは選手・審判員・観客に対して否定的となるような言葉を発してはならない。
- f. いかなる情報・通信機器も以下の間では使用してはならない：
 - 1. グラウンドにいるコーチ間
 - 2. コーチとダグアウト間

3. コーチと選手間

4. 観客席とダグアウトを含むグラウンド・コーチ・選手間

<効果> 1項e-f: いかなる違反も1回目は警告が与えられる。この後、同チームのコーチ / 監督が違反した場合にはコーチ / 監督が退場となる。

2. 打順表とメンバー表

a. 公式打順表は試合開始前に公式スコアラーか審判員に提出する。球審はその打順表を試合中は保持しておく。

1. ユニフォームを着てチームエリアにいない選手の名前をスターティングメンバーに記入してはならない。
2. 交代可能なすべての選手の氏名と背番号が指定箇所に記載されていなければならない。
3. 試合中はいつでも、資格のある登録選手を交代可能な選手リストに加えてかまわない。
4. ヘッドコーチ / 監督の名前は打順表に記載されていなければならない。

3. 選手

a. チームには以下の守備位置につく選手がいなければならない。

1. 選手10人: 投手 (F1)、捕手 (F2)、一塁手 (F3)、二塁手 (F4)、三塁手 (F5)、遊撃手 (F6)、左野手 (F7)、左センター野手 (F8)、右野手 (F9)、右センター野手 (F10)
2. EP (Extra Player) 使用時は、選手11人: スローピッチと同じで、打順にEPを追加する。
3. ユニファイド®: 選手10人: (アスリート5人とパートナー5人) 守備位置は、内野と外野にアスリート2人とパートナー2人ずつ、投手か捕手にアスリート1人とパートナー1人
4. ユニファイド®でEP使用時は、選手12人 (アスリート6人とパートナー6人): ユニファイドと同じで、打順にEP2人を追加する。

<注> 守備チームの選手は、投手と捕手を除いて、フェア地域のどの位置に守備してもよい。捕手は捕手席に、投手は各投球の開始時に正しい投球位置にいなければならない。

b. ショートハンディッドルール (定員割れルール)

1. 試合を開始する:

- I. 試合は、開始に必要な選手より1人不足で開始、あるいは終了してもよい。
- II. 欠員は打順の最後にしなければならない。
- III. 欠員に打順が来たときは、アウトになる。

(ユニファイド®)チームが、内野に3人、あるいは外野に3人でショートハンディッド (定員割れ) で試合をするとき、最低、3人の内2人はアスリートで、3人の内1人はパートナーでなければならない。

2. 打順表に載っている選手全員で開始した試合を継続する:

- I. 打順表に記載された必要選手数で試合を開始したチームにおいて、退場以外の理由で選手が試合から欠けた時は、現状の打順表の記載人数より1人不足で試合を続行してもよい。しかしいかなる場合においても、8人以下で打撃をしてはならない。

- II. ショードハンディッド（定員割れ）で試合をしているときに交代選手が到着したときは、速やかに交代選手を欠員の所に補充しなければならない。交代選手が出場を拒否したときは、その選手は試合終了まで失格選手となる。
- III. もう1人の役割が同じ（アスリートかパートナーか）選手がきたときは、アスリートとパートナーが交互になるように、打順の欠員位置に充てなければならない。
- IV. 走者か打者が試合を退去するときは、その走者か打者はアウトになる。
- V. 試合を退去した選手に打順が来たときは、打順が回ってくるたびにアウトになる。回や試合が自動的なアウトで終了することもある。
- VI. 試合を退去した選手は打順に戻ることはできない。
- VII. 打順はアスリートとパートナーが交互のままでなければならない。そして守備位置はルール4項cとルール7項dで規定されているままでなければならない。

例外：出血をして試合を退去した選手は打席を欠席した後でも再出場できる。

<効果> 試合を開始、あるいは継続するのに必要数の資格のある選手が確保できないときは、没収試合になる。

- c. 試合を開始、あるいは継続する為には、自己のチームエリアに必要な数の選手がいなければならない。

例外：（ユニファイド®）アスリートがパートナーより数が多い限り、チームはアスリートとパートナーの数が違ったまま試合をしてもよい。

<効果> 3項c：試合は没収試合となる。

例外：（ユニファイド®）試合は没収試合ではないが、同じ性別が続いて打席に入った場合は、アウトになる。

4. スタートメンバー

スタートメンバー選手は、打順表が試合前の打ち合わせで球審とチーム代表によって調査、確認されたとき、公式のものになる。

- a. この打ち合わせ前に公式打順表に選手の名前を記入してもよい。
- b. しかしながら、怪我や病気の場合は、試合開始前の審判員との打ち合わせで、変更ができる。記載されている交代選手が、チームの打順表に載っている選手と交代可能で、その交代選手がスタートメンバーと認識される。
- c. 打ち合わせで交代した選手は、試合中いつでも交代選手として出場できる。

5. 予備の選手

- a. 「EP」と呼ばれる「予備の選手」はオプションであるが、使用するときには、試合前に告知し、選手の名前が打順表の11人の選手の中の1人として打順表に記載されていなければならない。
- b. EPを使用するときには、試合を通して使用しなければならない。EPを使用する時は、11人全てが打席に入らなければならないが、その内の10人（誰でも良い）が守備につくことができる。守備位置は変更可能だが、打順の変更はできない。
- c. （ユニファイド®）EPを2人使用するときには、12人が全て打席に入らなければならないが、その内の10人（誰でもよいが、アスリートが5人とパートナーが5人）が守備につくことができる。ユニファイド®の守備位置に準じている限り、守備位置を変更してもよい。打順は試合を通して変更してはならない。

例外：EP2人で試合を完了することができないときは、EP1人で試合を続行してもよい。しかし欠員のEPの打順が来たときは、自動的にアウトになる。

- d. EPの打順は試合を通して変更してはならない。
- e. スタートینگEPは、いったん試合から退いても、一度に限り試合に戻るができる。ただし、自己の元の打順を受け継いだ選手と、交代しなければならない。ただし、代替選手のときは別である。

<効果> 5項a~e：チームが上記規定（5項d以外）に違反したとき、あるいは不正EPを使用したときは、違反した選手は退場になる。

6. 再出場

- a. スタートینگ選手は、いったん試合から退いても、いつでも「再出場」することができる。ただし、自己の元の打順を受け継いだ選手と、交代しなければならない。

例外：スタートینگ選手（現在打順に入っていない）が代替選手として打順に入ったとき。

<注> スタートینگ時の選手と交代選手を同時に打順に組み込むことはできない。

- b. 監督／コーチが試合から交代選手を除外し、後にその交代選手を再出場させたときは、再出場違反になる。

例外：交代選手が代替選手として使用されたとき。

- c. スタートینگ選手が再出場し、以前とは異なる打順位置に入ったときは、再出場違反となる。

<効果> 6項 a~c：

1. 再出場違反はアピールで、不正交代選手が試合に出ているときはいつでもアピールできる。
2. アピールは次の投球前にされなくてもよい。しかしながら、不正交代選手が出場していた全てのプレイは有効である。
3. 全ての再出場違反へのペナルティは、（打順表に名前が記載されている）監督／コーチと不正交代選手両方の退場である。

<注> 再出場違反選手が交代違反（ルール6項a~c）をしたときは、交代違反のペナルティも課せられる。

4. チームの責任者となる新しいコーチの名前を審判員に通告しなければならない。

7. 交代選手／不正選手

交代選手は、チームの打順に名前が記載されている選手と交代することができる。選手の交代に関しては以下の規則がある。

- a. 選手を交代させようとするチームのコーチや代表は、交代選手が入るときに速やかに球審に通告しなければならない。球審は変更をスコアラーに通告しなければならない。投球、あるいはプレイがされて初めて交代選手は公式に試合出場となる。
- b. 交代選手が無通告で試合に出場し、投球（正・不正にかかわらず）後、あるいはプレイが行なわれた後、無通告が見つければ、「失格」が宣告される。無通告交代、不正交代、無通告代替選手、あるいは無通告の一時退去選手の再出場は、交代ルールに則り相手チームのアピールである。そして、そのような選手が試合に出場中に審判員に通告しなければならない。いかに競技が進行していても、相手側のチームがアピールする前に、違反していたチームの監督か選手が審判員に申し出たときは、ペナルティはなく、その交代は正しいものとなる。発見されるまでの全てのプレイは有効である。違反したチームに「失格選手」と交代する選手がいないときは（あるいは、スタートینگメンバーが一度再出場していたときは）、没収試合となる。

例外（7b）

1. 無通告の交代選手が打席に入り、無事一塁に達し、その後次の投球前に発見されアピールされたとき、あるいは試合の完了時で、審判員が球技場を出る前に、アピールされたときは、全ての走者（打者も含む）は打球時に占めていた塁に戻り、無通告の交代選手はアウトになる。このプレイで発生したアウトは全て有効である。

2. 交代選手が不正選手のと看、違反のペナルティが課せられる。

<注> 不正交代選手、無通告代替選手、あるいは無通告再出場の一時退去選手の使用は、代替選手ルールに則りアピールプレイであり、不正交代選手、あるいは代替選手ルールに違反している選手が試合に出場している間に、相手側チームによって審判員に通告しなければならない。

- c. ボールデッド中に選手交代ができる。
- d. 打者走者（あるいは走者）が怪我により占有権を得た塁に進塁できないとき、ボールがデッドであれば、打者走者（あるいは走者）は交代できる。交代選手は占有権を得た塁に移動できる。交代選手は各塁や触塁しなかった塁を正しい順番で触塁しなければならない。
- e. 試合から交代で退いた選手は、コーチとして以外は、試合に再出場することはできない。
例外：スターティングメンバーは一度のみ再出場できる。
- f. スターティングラインアップに記載されている選手は複数回の交代が可能であるが、ラインアップから退去した交代選手は、代替選手として以外は、試合に再出場することはできない。

<注> ルール4項8の規定は、交代した選手が審判員への無通告で正しくアピールされない限り、「代替選手」の必要時の使用には当てはまらない。

- g. 不正選手とは、攻撃側であれ守備側であれ、打順に加わる正式な権利がないのに、打順表に記載されている選手である。投球（正・不正にかかわらず）されるか、プレイが行なわれるまで、選手は不正選手のルール違反にはならない。

<効果> 7項g：不正選手には以下が含まれる。

1. 不正投手：不正投手とは、審判員によって除外された投手が投手として再び出場する選手である。

ペナルティ：発見されれば、不正投手は退場となる。

<注> 守備チームの打ち合わせが延長したために除外となった投手、あるいは過度のスピードで投球したため除外となった投手は、投手以外での再出場は可能である。

2. 不正走者：不正走者は、攻撃側のチームが攻撃側の他の走者のためにすでに打順に入っている選手を走者として使用するときに発生する。
3. 不正再出場 / 無通告交代；不正再出場が発生したとき

- a. スターティング選手が2回交代した後、試合に2度目に再出場したとき。

- b. スターティング選手が、自己の試合開始時の打順に戻らなかったとき。

<効果> 2項～4項：無通告の交代選手 / 不正選手が試合に出場中に起きた動作は以下のように扱われる。

攻撃側：守備側のチームが攻撃側の不正選手 / 無通告の交代選手を見つけたとき

- a. 不正選手が打席中だと、不正選手は「失格」を宣告される。そして、代替選手がそのままのボールカウントで続ける。不正選手が打席中に走者が進塁した場合、すべて有効である。
- b. 不正選手が打席を完了したあと、そして次の投球（正・不正にかかわらず）前、あるいは守備側のチームがグラウンドを出る前、あるいは審判員が試合を去る前だと、不正選手を「失格」と宣告される。不正選手が打者走者となることで

塁を進んだ走者の進塁は全て無効となる。記録された全てのアウトは有効である。

- c. 不正選手が打席を完了したあと、そして次の投球(正・不正にかかわらず)後、あるいは守備側のチームがグラウンドを出たあとだと、不正選手は「失格」を宣告される。不正選手が塁にいるときは、正しい交代選手がその塁につく。不正選手が打者走者となることで塁を進んだ走者の進塁は全て有効である。
- d. 不正選手が走者として試合に出ているとき、そして次の投球(正・不正にかかわらず)前、あるいはプレイが行なわれる前に審判員に通告された時は、これは訂正可能な状態である。
- e. 不正選手が走者として試合に出ているとき、そして次の投球(正・不正にかかわらず)後、あるいはプレイが行なわれた後に発見された場合、選手は「失格」と宣告される。そして正しい交代選手がその塁につく。塁を進んだ走者の進塁は全て有効である。

守備側：攻撃側のチームが守備側の不正選手 / 無通告の交代選手を見つけたとき

- a. 不正選手がプレイをした後、そして次の投球(正・不正にかかわらず)前、あるいは守備側のチームがグラウンドを出る前、あるいは審判員が試合を去る前だと、不正選手は「失格」を宣告され、攻撃側のチームには以下の選択ができる。
 - 1. プレイの結果を生かす。あるいは
 - 2. 最後の打者を戻して不正選手が見つかる前のボールカウントで打席に戻る。各走者はプレイ前に占めていた塁に戻る。
- b. 次の打者に投球(正・不正にかかわらず)後だと、不正選手は「失格」と宣告されるが、全てのプレイは有効である。

<注> ルール4項8の規定は、不正選手が審判員への無通告で正しくアピールされない限り、「代替選手」の必要時の使用には当てはまらない。

<注1> - <効果> 2項~7項：失格選手が試合に再出場するようなことがあれば、没収試合となる。

<注2> - <効果> 2項~7項：無通告交代選手、あるいは不正再出場に対するアピールが確認されたあとは、試合開始時のスターティング選手、あるいはその選手の交代選手は試合退場となる。

8. 失格出場者、あるいは退場出場者

- a. 失格選手は試合の出場が禁止されているが、チームエリアでの滞在と、コーチとしての出場は可能である。

<効果> 試合に出場していることが見つければ、没収試合となる。

- b. 退場になった成人のユニファイド®のパートナーはグラウンドを退場し、審判員や試合の出場者と一切連絡を取ってはならない。

<効果> 没収試合となる。

- c. ボールやストライクの判定に口論した場合は、チームへの警告となる。

<効果> 反則を繰り返した時は、チームメンバーが退場になる。

- d. 選手が失格になったとき、チームはショートハンディッド(定員割れ)で試合をできるが、選手が退場になり、十分な選手がいなくなった時は、試合は継続できない。

<効果> 試合は没収となる。

9. 宣告妨害

- a. 選手が、審判員が決定した事を妨害したときは、そのチームに警告が与えられる。妨害が繰り返されたときは、そのチームメンバーが退場になる。

10. ダグアウトでの行為

- a. コーチ、選手、交代選手、あるいは他のベンチに入ることを許された者は、ルールに基づいている場合と、審判員が認めた場合を除いて、ダグアウトから出てはならない。

<注> これには、試合開始時、回の切り替わり時、あるいは投手がウォームアップ中の次打者（次打者席内で待機していなければならない）を除く選手も含まれる。

- b. ダグアウトは禁煙である。

<効果> 10 項：初めての違反には警告が与えられる。その後はチームメンバーが退場になる。

セクションN - 代替選手（リプレースメント選手）

1. 代替選手（リプレースメント選手）

試合中に選手が出血したときに、妥当な時間内に止血できない場合、あるいはユニフォームに相当の血液が付着した場合は、その選手は試合から一時的に退かなければならない。一時退去選手は、全ての出血が止まり、傷口が洗浄され、手当てがされるまで、そして必要に応じてユニフォームを着替えるまで試合に戻ることはできない。

<注> 新しいユニフォームにより、背番号の変更が必要なときは、ペナルティは無い。新しい背番号は審判員に通告しなければならない。

- a. 一時退去選手は代替選手と交代しなければならない。代替選手は交代した選手の代わりにその進行中の回と次の回の終了までプレイを継続することができる。
- b. 代替選手を使用するときは、必ず審判員に通告しなければならない。

<効果> 1項a~b：

1. 代替選手として出場する資格のない選手を出場させた場合は、再出場違反として扱われ、それに該当するペナルティが課せられる。
 2. 代替選手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る。
- c. 代替選手は、一時退去選手の打順に入り、一時退去選手の守備位置につかなければならない。
 - d. 一時退去選手は上記の（a）に示された期間は、いつでも試合に戻るができる。この場合、選手交代とは扱われない。
 - e. 一時退去選手が試合に戻るときは、審判員に通告しなければならない。

<効果> 1項d~e：

1. 一時退去選手が上記（a）で示された時間内に試合に戻れないとき、代替選手が交代ルールの規定に従って交代選手とみなされる。
2. 代替選手が以前に試合に出場した選手のときは、まだ試合に出場していない交代選手と交代しなければならない。
3. チームにショートハンディッドルール（定員割れルール）の要求を満たす交代選手がいないうときは、没収試合となる。

4. 一時退去選手を審判員に無通告で試合に戻し、相手チームからアピールされたときは、その選手は無通告交代ルールの規定に従わなければならない。
- f. 再出場ルールの規定に従って、一時退去選手はその後上記(a)に示された期間を過ぎたあとは、試合にいつでも再出場することができる。
- g. (ユニファイド®)「代替選手」を使用するときは、負傷し出血した選手と同じ役割(アスリートかパートナーか)でなければならない。
- h. 「一時退去選手」が許可された時間内に試合に戻るという条件で「代替選手」を使用するのは「交代違反」にならない。(審判員への無通告は別である)

セクションO - 抗議申し立て手順

1. 受け入れできない抗議

審判員の判定の正確さに関する場合や、抗議を申し立てたチームが勝者の場合、抗議は受け入れられない

受け入れできない抗議の例：

- a. 打球がフェアかファウルか
- b. 走者がセーフかアウトか
- c. 投球がストライクかボールか
- d. 投球が正しいか不正か
- e. 走者が塁に触れたかどうか
- f. 走者のタッチアップが早すぎたかどうか
- g. 飛球が捕らえられたかどうか
- h. 飛球がインフィールドフライかどうか
- i. 不法妨害(インターフェア)があったかどうか
- j. 反則妨害(オブストラクション)があったかどうか
- k. 選手、あるいはインプレイ中のボールがデッドボール地域に出たかどうか、あるいはデッドボール地域にある物や人に触れたかどうか
- l. 打球が直接フェンスと越えたかどうか
- m. 競技場が試合を続行したり、再開したりするのに適しているかどうか
- n. 試合を続行するのに十分な照明があるかどうか
- o. 審判員の判断の正確性という点に含まれるいろいろな事項.

2. 抗議できる場合

以下の種類の問題を含む抗議

- a. プレイングラールの解釈の間違い
- b. 審判員のルールの適用の間違い
違反に対し正しいペナルティを課さなかったとき

<注>

1. 上記に対する抗議は、次の投球前か、全ての内野手がフェア地域を出してしまう前か、試合の最後のプレイの場合は、審判員がグラウンドを出してしまう前に、行なわなければならない。

2. 1球でも投球（正・不正にかかわらず）されれば、その後は審判員の判定を変更することはできない

c. メンバー表に載っているメンバーの適格性

<注> 上記に関する抗議は、審判員ではなく適切な当局に提出することになっている。ルール2項8の規定に従いいつでも可能である。

3. 判定とルールの解釈に関わる抗議

抗議には判定とルールの解釈の両方が関わることもある。

a. このタイプの例

1. 1アウト、走者二塁三塁で、打者がフライを打ってアウトになった。捕球後三塁の走者はタッチアップしたが、二塁の選手はしなかった。三塁走者は二塁の選手が触球され第3アウトになる前に本塁を横切ったが審判員は走塁での得点を認めなかった。走者のタッチアップが早すぎたかどうか、二塁でのプレイが三塁の選手が本塁を横切ったことより前だったのかは、完全に審判員の判定であり、抗議の根拠ではない。審判員が走塁での得点を認めなかったのは、競技ルールの誤訳で抗議の立派な原因となる。

4. 抗議申し立ての意を示す通告

抗議に関する意図の通告は、次の投球動作に入るまでに速やかに行なわなければならない。

（例外）：チームメンバーの不適格性

a. 抗議を申し出ているチームの監督や監督代理が速やかに球審に、抗議が発生したままプレイを続行している旨を通告しなければならない。それに対し、球審は反対側チームの監督と公式記録員に通告しなければならない。

b. 全ての関係者は問題を解決するにあたって、問題が発生したときの周りの条件に注意し、正しい決定を下せるように、努力しなければならない。

<注> アピールプレイでは、アピールは次の投球（正・不正にかかわらず）前か、守備側のチームがグラウンドを出てしまう前にしなければならない。このルールのために、守備側のチームがベンチかダグアウトエリアに戻るために、投手と全ての選手がフェア地域を出たときに、守備側のチームは「グラウンドを出た」こととする。

5. 抗議の申し立てをする時期

道理をわきまえた時間内に抗議を正式な書面で提出しなければならない。

a. 競技連盟ルールやトーナメントルールには抗議申し立てを提出できる時期の制限が記載されていないため、問題の本質や抗議内容に関する情報収集の困難さにもよるが、道理をわきまえた時間内に提出されたとき、抗議として認められる。

b. 一般的に、審判員が競技場を出てから30分以内が妥当な時間内と考えられている。

6. 書面での抗議に必要な情報

正式な抗議申し立て書類には以下の内容が含まれていなければならない。

a. 日付・時間・試合の場所

b. 審判員と記録員の名前

c. 抗議を申し立てた基となる公式、あるいは地域（ローカル）ルールのルールと項

d. 決定と決定を下したときの周りの条件

e. 抗議内容に関係する全ての必須事実

7. 抗議に対する決定

抗議発生試合への決定は、次の各項目の1つに帰すことになる。

- a. 抗議は無効となり、得点は試合の通りで変更されない。
- b. ルールの誤解と言うことで、抗議が認められたときは、誤った決定を訂正した時点から、試合は再開される。
- c. メンバー表に載っているメンバーの不適格性が認められた場合、試合は没収試合となる。

セクション P - ディビジョニング

1. チームは以下の条件に基づいてディビジョニングされる。
 - a. ベースランニング・スローイング・フィールディング・バッティングの4種目のソフトボールスキル評価テスト (SAT) での合計得点。これらのテストは、選手やチームの評価のみに使用され、メダルやリボンの獲得を競うための試合ではない。(これらソフトボールスキル評価テストに関してはセクションCを参照のこと)
 - b. クラス分け試合
2. コーチは試合前に各選手の名簿にソフトボールスキル評価テストの得点をつけて提出しなければならない。
3. 「チーム得点」は上位12名の平均点とする。
4. チームは始めにソフトボールスキル評価テストのチーム得点に基づいて適切なディビジョンにグループ分けされる。そして、最終ディビジョニングを行なうために、クラシフィケーションを行う。
5. クラシフィケーションでは、30分を超えない範囲で1試合以上のプレイを行う。各チームは「チーム得点」の算出に使った選手12名を必ず全員プレイさせる。両チームとも守備と攻撃を行う。
6. スキル評価テストには、以下の項目が含まれていなければならない。

評価得点：	1=無し	2=まれに	3=時々	4=しばしば	5=常に
打者席に入れる					_____
適切な打球姿勢がとれる					_____
ボールをバットまで目でたどれる					_____
バットを振るためにより球を見極められる					_____
ボールカウントと状況を把握している					_____
バットを上手く扱うことができる					_____
力を込めて打球できる					_____
全フィールドへヒットを打てる					_____
打球後、バットを落としたり、運んだりできる					_____
スピードを出して走れる (1が遅くて5が速い)					_____
(基本となるスピードを決めるために、タイマーと表を使ったほうが良い。速い、遅い、平均は、塁間の距離と競技場コンディションで決める。柔らかな砂の内野は、人口の表面やセメントよりかなり遅くなる。客観性は大切である。若者間で速いアスリートも成人アスリートの基準に比べると速くは無い)					
走行中に野手を避けられる					_____
歩調を変えることなく塁を回れる					_____
必要時には、ベースにスライドできる					_____

コーチのサイン、合図、支持に反応できる _____

ボールを見つけ、止まるかそのまま進塁するか判断ができる _____

飛球が捕球されたときにタッチアップできる _____

b. 守備・送球・捕球

評価得点： 1=無し 2=まれに 3=時々 4=しばしば 5=常に

自分に直接打たれたゴロをしっかりと処理できる _____

ゴロに向かって横方向へ動き、しっかりと処理できる _____

自分に飛んできたフライを捕球できる _____

走ってフライを捕球できる _____

フライや送球を飛び上がって捕球できる _____

ヒットや送球を飛び込んで処理できる _____

自分一人で塁に位置し送球を捕球することができる _____

ボールを適切に握ることができる _____

正確に送球できる _____

速度をつけて送球できる _____

指示無しでどこへボールを送球すればよいか判る _____

ボールを速やかに離せる _____

c. 投球（最低2投手）

評価得点： 1=無し 2=まれに 3=時々 4=しばしば 5=常に

投手板に触れたままでいることができる _____

投球前に、投手板上で一時身体を止めることができる _____

合法的な弧を維持できる（6-12ft） _____

正確に投球できる _____

ボールカウントを覚えていて、適切な投球を選択できる _____

守備につける体勢で投球を終えることができる _____

各投球前に、チームは準備が出来ているかを確認している _____

チームのリーダーとなっている _____

d. コーチング（指示・指導）（全てのコーチに対してチームの全体評価）

評価得点： 1=無し 2=まれに 3=時々 4=しばしば 5=常に

チームを上手くコントロールできる _____

アスリートやパートナーと意思の疎通が上手くできる _____

ルールの知識がある _____

積極的態度である _____

準備万端である（打順表・用具等々） _____

セクション Q - ユニファイド®スポーツ

1. 名簿には、選手とパートナーが同数で載っていること。
2. 試合のラインアップではいつでもアスリート5名、パートナー5名（「EP」がいる場合にはアスリート6名、パートナー6名）を越えてはならない。決められた比率に従わなかった場合は、没収試合となる。
3. 各チームは、試合中のラインアップの管理とチームの行動の管理責任を持つ試合には出ない成人のコーチがいなければならない。
4. 打順はアスリートとパートナーが交互でなければならない。
5. 試合中に要求される守備位置は：内野と外野にそれぞれアスリート2人とパートナー2人。そして投手と捕手にアスリート1人とパートナー1人。

セクションR - 用語集

アルタードバット(変造バット) :

- a. 検定された正規のバットの物理的構造が改造されたとき、バットが変造されたときとみなされる。バ変造バットの例は：金属バットの握り部分を木や他のタイプの握り部分に取り替える、バットの中に物を入れる、バットの握り部分に余分なテールを巻く(3層以上)、あるいは見分ける目的以外に、バットの上か下にペンキを塗る。握り部分を他の合法的握り部分と取り替えるのは、変造とみなされない。バットにラッパ状や円錐(コーン)状の握り部分が取り付けられているのは変造バットとみなされる。
- b. 金属バットのノブ側の末端にのみ名前を彫ったり、刻んだりするのは、変造バットとはみなされない。金属バットのバレル側の末端に名前を彫ったり、刻んだりするのは、変造バットとみなされる。名前を入れる目的で、レーザーで印をつけるのは、バットのどこであろうと変造バットとはみなされない。

アピールプレイ:

ボールがインプレイかデッドかのアピールは、審判員が守備側チームの監督、コーチ、あるいは選手から要求されるまで、判定をすることができない選手状況である。コーチか監督が、グラウンドに踏み込んでからのみ「ボールがデッドだ」とアピールできる。

野手がアピールするときは、その野手は内野にいないなければならない。以下に述べる内の1つでも起これば、アピールはできない。

- a. 正しい投球が投げられた、あるいは不正投球が宣告された
<例外>
 1. 不正交代選手の使用、不正再出場、代替選手、あるいは一時退去選手(代替選手ルールに則り、ラインアップを降りたか、戻ったかどうか)、そして審判員への無通告に対するアピールは、そのような選手が試合に出場中はいつでも可能である。
 2. 塁位置を交換した走者に対するアピールは、そのような選手が全員ダグアウトに戻ってしまう前か、ハーフ回が終わる前ならば、いつでもできる。
- b. 投手と守備側全員がフェア地域を離れてしまった。
- c. 審判員が最終試合の後、グラウンドを去ってしまった。

以下がアピールの種類である：

1. 走者がベースを空過した
2. 走者が、飛球が初めて触れられる前にベースを離れた
3. 打順に誤りがあった
4. 打者走者が一塁を通過後二塁に向かおうとした
5. 不正な選手交代があった
6. 代替選手ルールに従い、無通知選手を使用した
7. 不正再出場があった
8. 走者が塁を交換した

ボール圧縮 :

ボール圧縮とは、ASTM(米国材料試験協会)のソフトボール圧縮弾性測定テスト方法に基づいて行なったときの、ソフトボールを6.5 mm(0.25インチ)圧縮するのにかかる負荷をキログラム(ポンド)で表したものである。

ボール弾性係数：

ASTM（米国材料試験協会）のソフトボール弾性係数測定テスト方法に基づいて行なったソフトボールの弾性係数である。

ベースライン：

ベースラインとは、各塁間を結ぶ直線である。

ベースオンボールズ（四球）：

ベースオンボールズ（四球）とは、不正投球を含めて、4投球が球審により、ボールと判定されたとき発生し、打者には一塁への進塁権が与えられる。このことは時々「ウォーク」と言及される。

<効果> ボールはデッドである。

ベースパス（走路）：

ベースパス（走路）とは、守備者が走者に触球しようとしているときの走者の位置とベースの間の直線をいう。

バッテッドボール（打球）：

バッテッドボール（打球）とは、バットに当たったかバットで打たれ、フェア地域かファウル地域に着地するボールである。ボールを打つ意思は関係無い。

バッター（打者）：

バッター（打者）とは、自己のチームに走塁をもたらすことを意図して打者席に入る攻撃者である。バッター（打者）は、審判員によってアウトと宣告されるか、打者走者になるまで続ける。

バッターズボックス（打者席）：

バッターズボックス（打者席）とは、自己のチームが走塁できることを助ける意図でポジションに立つときに占める場所である。打者席の諸線はバッターズボックス（打者席）内側に含まれる。

バッターランナー（打者走者）：

バッターランナー（打者走者）とは、打順を完了したが、まだアウトになっていないか、一塁ベースを触塁していない選手である。

バッティングオーダー（打順）：

バッティングオーダーとは、攻撃者の公式リストで、攻撃側チームのメンバーはその順番で打球をしなければならない。打順表を提出するときには、各選手の守備位置が含まれていなければならない。

ブロックボール：

ブロックボールとは、打球、送球、あるいは投球が以下の場合をいう。

1. フェンスに挟まったとき
2. 試合に関与していない人に触れられたり、止められたり、捕られたりしたとき
3. 公式用具で無い物や、グラウンド外の物に触れたとき
4. ゴロになり、グラウンド外の場所に出ている守備者によって触られたとき

バント：

バントとは、バットを振らないで、意識的にバットをボールに合わせ、内野にゆっくりと軽く当てた打球をいう。

キャッチ（捕球）：

キャッチ（捕球）とは、野手が打球や送球を手やグラブで正しく確捕することである。

1. 有効なキャッチ（捕球）をするには、野手はボールが確実に確捕されたと証明できるだけの時間、あるいはボールを離したのは、故意で意図的であると証明できるだけの時間ボールを保持する。選手がボールをグラブから取るために、グラブに手を入れた後、あるいはボールを投げる動作中にボールを落としても、それは有効なキャッチ（捕球）である。
2. 野手がボールを単に腕で捕らえたり、地面に落ちるのを避けるために体の他の部分や、用具、服で捕らえたりした場合は、野手がボールを手かグラブで捕らえるまで完全な捕球にはならない。
3. 野手の足について
 - I. グラウンドの境界線近くで野手の両足が有効なキャッチ（捕球）になるためには、(a) グラウンド内にあるか、(b) 境界線に触れているか、あるいはグラウンドを出たときは、両足共に空中に浮いていなければならない。
 - II. デッドボール地域にいて、グラウンドに戻ってくる選手が正しくボールをキャッチ（捕球）するには、選手の両足がグラウンドに触れてしまっていないなければならない。
4. 野手が（身体のコントロールを立て直そうとしているとき）他の選手や、審判員、フェンスに当たったとき、あるいは地面に転倒したときに、衝突や地面への転倒が原因でボールを落としたとき、それは捕球にはならない。
5. 打球が飛行中に守備者以外の物に当たった場合は、地面に落ちた場合と同じ扱いになる。

キャッチャーズボックス（捕手席）；

キャッチャーズボックス（捕手席）とは、投球がバットで打たれるか、地面や本塁、打者に触れるか、あるいはキャッチャーズボックス（捕手席）に届くまで占めていなければならない場所である。キャッチャーズボックス（捕手席）の諸線はキャッチャーズボックス（捕手席）の内側に含まれる。捕手はキャッチャーズボックス（捕手席）の外側の地面に触れているとき以外は、ボックス内にいると認識される。

チャージドカンファレンス（打ち合わせ）

チャージドカンファレンス（打ち合わせ）が発生するのは、

1. 攻撃側の打ち合わせの場合：攻撃側の監督やチームの代表が自己のチームの誰かと打ち合わせをするために、攻撃側のチームがプレイの一時中断を申し出るときである。
2. 守備側の打ち合わせの場合：
 - I. 守備側のチームの代表が守備者の誰かと話すためにグラウンドに入るために、守備側のチームがプレイの一時中断を申し出るときである。
 - II. 野手が守備位置を離れ、ダグアウトに行き、指示を受けることを審判員に申し出るために、守備側のチームがプレイの一時中断を申し出るときである。

<注> コーチ／監督が、ファウルラインを横切る前か横切った後に、球審に投手交代を通知するのは打ち合わせにはならない。

チョップトボール：

チョップトヒットボールとは、打者が、ボールが空中に高く跳ね上がるように、下向きに断ち切るように打ったボールをいう。

コーチ：

- a. コーチとは、球場でのチームの行動責任者であり、審判員と相手チームと連絡を取り合うときのチーム代表者をいう。
- b. このようなルールの目的により、チームの監督はヘッドコーチとも呼ばれる。

コーチズボックス（監督席）：

ベースコーチ2人（各ボックスに1人ずつ）が投球前に占めていなければならない場所をいう。

コーテシーランナー（代走）：

コーテシーランナー（代走）とは、走者の代わりに走る交代選手違反にならない選手をいう。

デッドボール：

デッドボールとは、

1. 公式用具でない物や公式グラウンドの外にあるもの、あるいは試合に関わっていない選手/人に触れたボール
2. 審判員の用品や攻撃者の服に入ったボール
3. 審判員がデッドだと判決をくださったボール

ディフェンシブチーム（守備チーム）：

ディフェンシブチームとは、フィールド内で守備側につくチームをいう。

ディレードデッドボール：

ディレードデッドボールとはプレイが完了するまでボールインプレイの試合状態であり、全てのプレイが完了した時点で審判員はデッドボールと判定を下し、適切な処置をする。（ルール9項3参照）

ディスロジドベース（移動したベース）：

ディスロジドベース（移動したベース）とは、正しい位置から移動されたベースをいう。

ダブルプレイ：

ダブルプレイとは、守備側の一連の動作により攻撃側の2人の選手が正しくアウトにされるプレイをいう。

ダグアウト：

チームの選手、コーチ、バットボーイやバットガール、正式代表者にのみ割り当てられたデッドボール地域の1エリア。喫煙場所があってはならない。

イジェクトフロムザゲーム（試合からの退場）

イジェクト（退場）とは、審判員が選手、競技役員、チームのメンバーに当該試合中は試合と球場から退去することを命じる行為である。グラウンドから離れた所から選手を援助するチームの代表者や代理人がいないとき、アスリートかマイナーパートナー1人がダグアウトにのみ留まっていることが許可されている。

フェアボール：

フェアボールとは、以下のような正しく打たれた打球のことをいう。

1. 本塁と一塁間、あるいは本塁と三塁間のフェア地域で止まったか、地面に落ちたか、その上方空域を越えたとき。打球が塁を越えた後、ボールがどこに当たるかは関係なく、フェア地域上かその上方空域をバウンドしながら一塁、三塁を飛び越えたとき

2. 一塁、二塁、あるいは三塁のいずれかに触れたとき
3. フェア地域および上方空域で審判員が選手の体や服に触れたとき
4. 一塁と三塁を越えたフェア地域に最初に落下したとき
5. フェア地域の上方空域を飛びながら外野フェンスを越えて場外に出たとき
6. 飛球するボールがファウルボールに当たったとき

<注>

1. フェアフライは、ボールとファウルボールを含むファウルラインとの位置関係で判断されるものであり、野手がボールに触れたときの位置（フェア地域かファウル地域）に関係するものではない。ボールがファウル地域のナチュラルグラウンド上の異物に触れることがなく、他のフェアボールの条件を全て満たしているのであれば、ボールが初めにフェア地域に触れるか、ファウル地域に触れるかは問題ではない。
2. ファウル地域に転がったかフェア地域に転がったかは関係なく、ボールの動きが干渉されたときのボールの位置が、ボールがフェアかファウルかを決定する。

フェアテリトリー（フェア地域）：

フェアテリトリー（フェア地域）とは、本塁からの一塁と三塁へ伸ばされた外野のフェンスまでのファウルライン（ファウルラインを含む）で囲まれたグラウンドの一部とその上方空間をいう。

フェイクタッグ（空タッチ）：

フェイクタッグ（空タッチ）とは、ボールを持たない野手による、走塁している走者への動きを妨げる妨害行為である。走者は止まったり、スライディングをしたりする必要はない。フェイクタッグ（空タッチ）が行なわれたときに単にスピードが落ちることで妨害が成立する。

フィールダー（野手）：

フィールダー（野手）とは、フィールド内にいる、守備チームの選手をいう。

フライボール（飛球）：

フライボール（飛球）とは、空中に打たれたボールをいう。

フォースアウト

フォースアウトとは打者が打者走者となり、その打者走者または後位の走者がアウトになる前に、前位の走者が塁の占有権を失うことによるのみ生じるアウトである。アピールプレイのときは、フォースアウトはアピールがされた時点で決められるものであり、違反行為のときではない。

フォーフェイト：

フォーフェイトとは、球審が違反をしていないチームの優勝を宣告することで、試合終了判断をくだす行為をいう。

ファウルボール：

ファウルボールとは、正しく打球されたボールが以下の状態になったときをいう。

1. 本塁と一塁間、あるいは本塁と三塁間のファウル地域に止まったとき
2. バウンドで一塁か三塁のファウル地域上、あるいは上方空間を通過したとき
3. 最初に落下した地点が一塁、あるいは三塁を越えたファウル地域のとき
4. ファウル地域、あるいは上方空間で審判員や選手の身体、身体から外した、あるいは身体に着けている用具、服、あるいはナチュラルグラウンドでの障害物に触れたとき

5. 打者が打者席内にいるときに、ボールが打者に触れたとき、あるいは打者の保持しているバットに2度当たったとき
6. バットから真っ直ぐ、打者の身長を越えずに捕手の身体か用具に向かって飛び、他の野手によって捕球されたとき
7. 投手板に当たり、一塁か三塁にたどり着く前に、触れられることなくファウル地域に転がって行ったとき

<注>

1. ファウルフライは、ボールとファウルポールを含むファウルラインとの位置関係で判断するものであり、ボールに触れたとき、野手がフェア地域にいるかファウル地域にいるかに関係するものではない。
2. ボールが触れられることなく、ファウル地域に転がったかフェア地域に転がったかは関係なく、ボールの動きが干渉されたときのボールの位置でフェアかファウルかを決定する。

ファウルテリトリー（ファウル地域）：

ファウルテリトリー（ファウル地域）とは、フェア地域に含まれていない球技場全てをいう。

ファウルチップ：

ファウルチップとは、以下の場合をいう。

1. バットから直接捕手の手に飛び
2. 打者の身長より高く飛ばず、そして
3. 捕手により正しく捕球された打球である。

<注> 捕球されなければ、ファウルチップにはならない。そして、捕球されたファウルチップはストライクとなる。ボールはデッドである。ボールが捕手の手がグラブに最初に触れずにバウンドしたときは、捕球にはならない。

ヘルメット：

- a. ヘルメットには耳カバーが2つ（片方ずつ）付いていなければならない。また内側にある詰め物が総プラスチック製の帽子と同等か、それ以上の安全構造のもでなければならない。耳にかかる裏生地のみが、ルール詳述に合致しない。
- b. 捕手がかぶるヘルメットは、耳カバーのないスカルタイプでもよい。
- c. 捕手以外の守備者がかぶるヘルメットには、耳カバーは必要ない。
- d. ひび、割れ、凹みや改造されたヘルメットは全て不正ヘルメットとなり、試合から排除しなければならない。

ホームチーム：

ホームチームとは、試合が行なわれているグラウンドを所有しているチーム側をいう。どちらのチームの所有でもないグラウンドで試合が行なわれるときは、お互いの同意でホームチームを決めるか、コインを投げて決める。

イリーガルバット（不正バット）：

イリーガルバット（不正バット）とは、ルール 3、1 項の要求を満たさないバットをいう。

イリーガルエクストラプレイヤー（不正 EP）：

イリーガルエクストラプレイヤー（不正 EP）とは、ルール 4、6 項の規則にどれか1つでも違反となる選手をいう。

イリーガルピッチャー（不正投手）：

イリーガルピッチャー（不正投手）とは、正しく試合に出場しているが、

1. 制限を越えた守備側の打ち合わせの結果、審判員か監督により、投手の守備位置から降板させられ投球することができなくなった選手をいう。
2. 警告後も過度のスピートで投球をした結果、審判員により、投手の守備位置から降板させられ投球することができなくなった選手をいう。

イリーガルプレイヤー（不正選手）：

イリーガルプレイヤー（不正選手）とは、攻撃側・守備側に関係なく、打順に含まれているが、球審に無通告の選手をいう。以下がイリーガル選手（不正選手）である。

1. 球審に無通告で試合に出場した代替選手（代替選手ルールに則った）
2. 球審に無通告で試合に出場した一時退去選手（代替選手ルールに則った）

イリーガルリエントリー（不正再出場）：

イリーガルリエントリー（不正再出場）とは、以下の場合をいう。

1. スタート選手が2回交代した後、再び出場するとき
2. スタート選手が交代後に攻撃側の試合開始時の打順でない所に戻る時。
3. 交代選手が、試合開始時のスタート選手か他の交代選手と交代した後に、試合に戻る時。

イリーガルサブスティテュート（不正交代）：

イリーガルサブスティテュート（不正交代）とは、審判員に無通告で試合に出場した選手である。次のような場合をいう。

1. まだ試合に出場していない交代選手
2. イリーガル選手（不正選手）
3. 失格と宣告された選手
4. 不正再出場者
5. 不正 EP
6. 代替選手ルールの規定によって指定された時間内に試合に戻って来なかった一時退去選手の代わりに無通告で交代選手として試合に残っている代替選手

イリーガリーバットボール（不正打球）：

イリーガリーバットボール（不正打球）は、以下の場合に、打者がフェアかファウルに打球したときに発生する。

1. 打者が片足でも完全に打者席の外の地面に踏み出して投球を打つ、もしくはバットに当てたとき
2. 打者が片足の一部でも本塁に触れているときに投球を打つ、もしくはバットに当てたとき
3. 不正、不認可、あるいは変造バットで投球を打つ、もしくはバットに当てたとき
4. 打者が打者席外に片足を完全に踏み出し、再び打者席内に戻って投球を打つ、もしくはバットに当てたとき

イリーガリーコートボール（不正捕球）：

イリーガリーコートボール（不正捕球）とは、野手が打球や、送球、投球を正しい位置に無い帽子や、マスク、グラブ、ユニフォームの一部分で捕らえたボールをいう。

イネリジブルプレイヤー（失格選手）：

イネリジブルプレイヤー（失格選手）とは、審判員により除外させられたために、正式に試合に出場できなくなった選手をいう。

イネリジブルリプレースメントプレイヤー（失格代替選手）：

イネリジブルリプレースメントプレイヤー（失格代替選手）とは、出血を伴う怪我をし、手当が必要で試合を抜けなければならない選手の交代として試合に出場してはならない選手のことである。イネリジブルリプレースメントプレイヤー（失格代替選手）とは、

1. ルール違反で審判員により試合から除外されたか、退場させられた選手
2. 現在の打順に含まれている選手

インフライト：

インフライトとは、打球・送球・投球が空中にあって、地面、あるいは野手以外の物に触れていない状態のことをいう。

インジェパディ：

インジェパディとは、ボールがインプレイで攻撃者がアウトになるかもしれないことを示す用語である。

インフィールド（内野）：

インフィールド（内野）とは、内野手が通常の守備をするフェア地域のフィールドの部分という。

インフィールドター（内野手）：

インフィールドター（内野手）とは、フェア地域をなす走路近くや走路内に通常位置する投手と捕手を含む守備者をいう。通常外野でプレイする選手も、通常内野手によって守備される地域に入ってくると、内野手と認識される。

インフィールドフライ：

インフィールドフライとは、無死、あるいは一死で、走者一塁・二塁、あるいは満塁で、内野手が容易に捕球できるフェア飛球（ラインドライブや意図的なバントは含まない）をいう。このルール目的では、内野にいる投手、捕手、そして外野手も内野手と認識されるものとする。

<注> 打球が明らかにインフィールドフライと見て取れるときは、審判員は走者に有利になるように、「インフィールドフライ。フェアだと、バッターアウト」と速やかに宣告しなければならない。

ボールはデッドではないので、通常の飛球のように、捕球されるリスクを背負って走者は塁を進んでもよい、あるいはボールが触れられた後、触塁し直して、走塁してもよい。打球がファウルボールになれば、通常のファウルボールとして扱われる。

インフィールドフライだと宣告された飛球が触れられずに地面に落ち、一塁か三塁を越える前に、ファウル地域にバウンドして行ったときは、それはファウルボールとなる。インフィールドフライだと宣告された飛球が触れられずにベースラインの外に落ち、一塁か三塁を越える前に、フェア地域にバウンドしてきたときは、ボールはインフィールドフライとなる。

回（イニング）

回（イニング）とは、各チームが3つのアウトを取るたびに、攻守を交互に行なう試合の一部である。回は、前回の最後のアウト（3つ目のアウト）成立直後から始まる。

インテンショナルベースオンボールズ（故意の四球）：

インテンショナルベースオンボールズ（故意の四球）とは、守備側のチームが、4死球投げる必要なく、打者を一塁に送ることを希望することである。このことは、インテンショナルウォークと言及される。ボールはデッドである。

インテンショナルリードロフトフライボール（故意に落とした飛球）：

インテンショナルリードロフトフライボール（故意に落とした飛球）とは、無死か一死で、走者一塁のとき、内野手が容易に捕球可能なラインドライブやバントを含むフェア飛球を手やグラブで捕った後、故意に落としたボールである。トラップボールや飛球をバウンドさせてしまったときは故意に落としたと認識されない。

インターフェアランス（守備妨害）：

インターフェアランス（守備妨害）とは、以下の行為である。

1. 攻撃者やチームメンバーがプレイをしようとしている守備者を妨害したり惑わせたりする行為。
2. 審判員がベースから離れている走者に送球しようとしている捕手を妨害する行為。
3. フェア打球が、投手以外の内野手を通る前に、審判員に当たったとき。
4. 観客がグラウンド内に手を伸ばし、野手がボールをプレイすることを妨げたとき、あるいは野手がプレイしようとしているボールに触れたとき。

リーガルタッチ（正しい触球）（タッグ（タッチ））：

リーガルタッチ（正しい触球）（タッグ（タッチ））とは、野手が以下の選手を触球する行為をいう。

1. 野手の手やグラブの中にボールが確捕されているときに、ベースに触れていない打者走者、あるいは走者への触球すること。野手がボールをジャグリングしたり、走者が故意に野手に当たり野手の手からボールを落とさせたりしたのでなければ、野手が走者に触球した後、ボールを落としたときは、ボールを確捕しているとはみなさない。走者はボールを持っている側の手がグラブで触球されなければならない。
2. 野手が手がグラブでボールを確捕してベースに触れること。体のどの部分でベースを触る（例えば、野手が足や手でベースを触ったり、ベースに座り込んだりする等）しても正しい触球となる。このことはフォースアウトやアピール時に起こる。

リーガリーコートボール（正しい捕球）：

リーガリーコートボール（正しい捕球）とは、野手が打球・送球・投球を捕球することである。ただし帽子・ヘルメット・マスク・保護具・ポケット・その他のユニフォームの部分で捕球されたときは、リーガリーコートボール（正しい捕球）にならない。手やグラブでボールを確捕しなければならない。

ラインドライブ（ライナー）：

ラインドライブ（ライナー）とは、鋭く直線的に打たれた飛球をいう。

ラインアップとラインアップカード（打順と打順表）：

ラインアップ（打順）とは、EPが使用されているのであればEPを含めて、現在試合に出場してプレイをしている守備側、攻撃側選手のリストをいう。ラインアップカード（打順表）には以下のものが含まれる。

1. 打順（ラインアップ）通りのスターティング選手の氏名、守備位置、背番号
2. 控え選手の氏名、背番号
3. 監督の氏名

4. (ユニファイド®) 交互に記入されているアスリートとパートナーにはA(アスリート)とP(パートナー)で見分けられるようにしておく。

<注> ラインアップカード(打順表)に間違っただ背番号が記載されていれば、訂正をして、ペナルティ無しでプレイを続けて良い。間違っただ背番号をつけた選手がルール違反をしたときは、違反が優先され、ルールが強要される。違反後その選手が試合に居残るのであれば、背番号を訂正し、プレイを続行する。

オブストラクション(守備側の妨害行為) :

- a. オブストラクション(守備側の妨害行為)
 1. 守備側の選手がチームメンバーが、打者の投球に対する打球行為を妨害したとき
- b. 正しく進塁している走者や打者走者に、野手が以下の条件で進行を妨害する行為
 1. ボールを持っていないとき
 2. 打球を処理しようとしていないとき
 3. ボールを持たないで、空タッチ動作を行なったとき
 4. ボールを持ったまま、走者をベースから押し出したとき
 5. ボールは持っているが、正しく進塁している走者に、プレイをしていると言うよりは、故意にその走者を妨害したとき

オフENSIVEチーム(攻撃チーム) :

オフENSIVEチーム(攻撃チーム)とは打撃を行なっているチームをいう

オフィシャルイクイップメント(公式用具) :

オフィシャルイクイップメント(公式用具)とはプレイ進行に関し、守備側や攻撃側チームによって進行中のプレイの中で今まさに使われている全ての用具(バット、グラブ、ヘルメット等)である。守備側が守備のために使用した用具(例えばグラブ)をフィールドに残したとき、それはオフィシャルイクイップメント(公式用具)とは認められない。

オンデックバッター(次打者) :

オンデックバッター(次打者)とは、打順表で打者の次に名前が記入されている攻撃者をいう。

オンデックサークル(次打者席) :

オンデックサークル(次打者席)とは、次打者が打者席に入る順番を待っているときに、ウォームアップや素振りの練習をする、選手ベンチに最も近いエリアをいう。

ワンメーター(3ft)ライン(1mライン/3ftライン) :

1m(3ft)ラインとは、本塁と一塁間の一塁側の後半エリアをいう。打者走者が一塁に向かって走塁しているときに、本塁辺りから送球されたボールを邪魔したとか、野手がそのような送球を捕球する邪魔をしたということでアウトにされないように走るためのエリアをいう。

オブションプレイ :

オブションプレイとは、攻撃側のコーチ/監督が違反行為への罰則を取るかプレイの結果を生かすかの選択肢が与えられたプレイ。そのような選択肢に含まれるものには以下がある。

1. 捕手が妨害したとき
2. 不正グラブを使用したとき
3. 不正交代選手がいるとき

4. 不正投球をしたとき
5. 不正投手が試合に再出場し投球したとき

アウトフィールド（外野）：

アウトフィールド（外野）とは、ベースラインで囲まれたダイヤモンドの外側にあたるフィールドの一部分、あるいは内野手の通常の守備位置を除く、一塁および三塁後方のファウルラインと外野フェンスの内側をいう。

オーバースライド：

オーバースライドとは、攻撃者が走者として、触塁したいベースに向かってオーバースライドすることである。弾みのせいでその走者がベースと離れてしまい、職球されるとアウトになる。打者走者が速やかに一塁に戻るのであれば、一塁へオーバースライドしてもアウトにならない。

オーバースロー（悪送球ボールデッド）；

オーバースロー（悪送球ボールデッド）とは、野手から野手に送球されたボールがグラウンドの外に出たり、ブロックされたりするプレイのことをいう。

ピッチ（投球）：

ピッチ（投球）とは、投手が打者に対してボールを投げること

<注> 投球がブロックボールになったり、グラウンドの外に出たりしたときには、全ての走者に1個の進塁権が与えられる。

ピボットフット（軸足）：

ピボットフット（軸足）とは、投手が投手板に触れるように置く足で、投球が手を離れるまで投手板に付けておかなければならない足

『プレイボール』：

- a. 『プレイボール』とは、プレイを始めるか、あるいは投手がボールを持って、投手板の上か近くにいるときに、プレイを再開するために球審が宣告する用語のことをいう。
- b. ボールをインプレイにするために、守備者は全員フェア地域（捕手は捕手席）にいないといけない。

プリゲームミーティング（試合前ミーティング）：

プリゲームミーティング（試合前ミーティング）とは、事前に決められた時間に、審判員と各チームのヘッドコーチ/監督、あるいは代表が本塁近くで行なうミーティング。ミーティングの目的は以下の通りである。

1. 各チームの打順の確認と認可、そして対戦相手へのコピーの配布
2. 採用可能な特別グラウンドルールの総覧

プロテスト（抗議）：

プロテスト（アピールとは別）とは守備側、あるいは攻撃側が次の内容で反対意見を述べる行為をいう。

1. 審判員による競技ルールの解釈、あるいは適用
2. チーム名簿記載メンバーの適格性

クイックリターンピッチ：

クイックリターンピッチとは、打者がバランスを崩しているときを狙おうとする、投手の明らかな行為。これは、打者が打撃姿勢をとっていないときや、前回の投球後バランスを崩しているときに行なわれる。

リエントリー（再出場）：

リエントリー（再出場）とは、スターティング選手が、正・不正に関わらず交代した後、試合に戻れることをいう。

リムーブフロムザゲーム（試合からの除外）：

リムーブ（除外）とは、イジェクト（退場）とは別に、審判員がルール違反により選手に以降の試合出場は不適正であると宣告する行為をいう。

<注> そのような理由で除外されたアスリート（あるいはユニファイド®のパートナー）は、ベンチにいてもよいがコーチとして以外は、それ以降の試合に出場することはできない。

リプレイメント選手（代替選手）：

- a. リプレイメント選手（代替選手）とは、出血を伴う怪我で手当が必要のため、試合から離れる選手に代わって、臨時に試合に出場を要求される選手
- b. リプレイメント選手（代替選手）は、以下のような選手も可能である。
 1. まだ試合に出場していない、リストに名前が記載されている交代選手
 2. 試合に出場したがその後交代させられたリストに名前が記載されている交代選手
 3. スターティングメンバーだが、もはや打順に入っていない、試合に再出場する資格のない選手
- c. リプレイメント選手（代替選手）は交代選手とは見なされないが、審判員に通告しなければならない。

ランナー（走者）：

ランナー（走者）とは打撃を完了したのち、一塁に達し、まだアウトになっていない選手をいう。

セイフティ本塁（安全用本塁）：

一塁から伸ばしたライン上で、本塁の後ろの角から 8 ft 離れたファウル地域に置いておく。三塁からセイフティ本塁に線を引いておく。

1. 守備者は本塁のみ触塁可能で、走者はセイフティ本塁にのみ触塁可能である。
2. 走者は安全にホームに戻るためには、右利き用の打者席に隣接している第 2 本塁に触塁しなければならない。
3. 守備者に触球されても走者はアウトにならない。
4. 走者が第 2 本塁に達する前に、守備者が第 2 本塁に触塁し、さらに本来の本塁に触塁するようなことがあれば、走者はアウトとなる。
5. 走者が本来の本塁に触塁したのであれば、走者はアウトとなり、ボールはインプレイ中となる。
6. 走者が第 2 本塁からの 20 フィート離れた所にあるコミットメントライン(20 フィートマーキング)をいったん通り越したのであれば、走者は三塁に戻ることはできない。

<効果> 走者が引き戻ったときは、走者はアウトと宣告される。ボールはインプレイである。
7. 走者が 20 フィートマーキングであるコミットメントラインを越え、本来のファウルライン上を走り続け、送球を捕球しようとしている野手を妨害したとき、あるいは本来の本塁に触れたのであれば、

<効果> デッドボールが宣告され、走者はアウトとなる。

スターティング選手：

スターティング選手とは、主審と球審、あるいはどちらか片方に提出された公式の打順表に記載された選手をいう。

スティーリング（盗塁）：

スティーリング（盗塁）とは、打者に投球中か投球した後に、走者が進塁を試みること。
スティーリング（盗塁）は、スペシャルオリンピックスのプレイでは認可されていない。

ストライクゾーン：

ストライクゾーンとは、打者が自然に打撃姿勢をとったときの肩から膝までの間の本塁の上方空間である。

サブスティテュート（交代選手）：

サブスティテュート（交代選手）とは、公式打順表に記載されている選手で、

1. 代替選手以外で、試合にまだ出場していないスターティングメンバー
2. 試合を抜けて、正しく試合に戻るスターティング選手

<注>

1. これは、再出場と言及される。
2. 選手は、以前の打順にのみ戻ることが可能

タギングアップ：

タギングアップとは、飛球が初めて野手に触れた時点で、自己の塁に戻ろうとしているか、自己のベースに触れている走者が、正しく進塁しようとするスタート行為である。野手がベースや走者にタギング（タッチ）する動作と勘違いしないように。

チ - ムメンバー：

チームメンバーには、チームのベンチに座ることが認められた人全員をいう。

スロー（送球）：

スロー（送球）とは、野手が他の野手にボールを投げる行為をいう。

<注> スローがブロックボールになったり、グラウンドの外に出たりしたときには、スロー（送球）が行なわれた時点で全ての走者に、触り終えていた最後の塁から2個の進塁権が与えられる。

タイム：

タイムとは、ボールがデッドのときに、審判員が試合の中断を宣告する用語のことをいう。

トラップトボール：

トラップトボールとは、

1. 捕球される前に、地面に落ちたか、フェンスに当たった飛球がラインドライブ。
2. フェンスを背にしてグラブか素手で捕らえられた飛球。
3. フォースアウトにするために塁に向かって送球され、グラブをボールの下にして捕球することではなく、地面の上でボールにグラブをかぶせるようにして捕らえたボール。

トリプルプレイ：

トリプルプレイとは、守備側の一連の動作により攻撃者の3人の選手がアウトにされるプレイをいう。

ターンアットバット（打席）：

ターンアットバット（打席）とは、打者が打者席に入ったときに始まり、アウトになるか打者走者になるまで続く。

ワイルドスロー（悪送球インプレイ）：

ワイルドスロー（悪送球インプレイ）とは、野手から他の野手に送球されたボールで、捕球できなかったかコントロールを誤ったかで、ブロックされていないボールインプレイのままのプレイのこと

ウイズドロウン選手（一時退去選手）：

ウイズドロウン選手（一時退去選手）とは、代替選手ルールに則り、強制的に試合（打順）から外された選手

<スペシャルオリンピックスのスポーツプログラムを実施するに当たっての留意点>

スペシャルオリンピックスの正式なスポーツプログラムとして活動する場合には、事前に最寄りの地区組織事務局、またはスペシャルオリンピックス日本事務局にご連絡ください。