

## 2022 オフィシャル ソフトボール ルール 改正点

### P36 3-4項 靴 (シューズ)

#### 【改正点】

3-4項3、並びに3-4項3(注2)に「セラミック製スパイク」を追加する。

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2)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。

#### 【改正理由】

セラミック製スパイクは金属製スパイクには含まれないが(陶磁器の部類に入る)、金属製スパイク同様に危険性が高いことから、上記(注2)の種別における使用を禁止し、その旨明記した。

### P41~42 3-8項 ユニフォーム及び帽子・バイザー・ヘルメットの宣伝広告表示

#### 【改正点】

3-8項 宣伝広告を表示できる部分に「バイザー」を追加し、(1)(3)(6)の宣伝広告表示の範囲を緩和・拡大した。

#### 3-8項 ユニフォーム及び帽子・バイザー・ヘルメットの宣伝広告表示

ユニフォーム及び帽子・バイザー・ヘルメットには、宣伝広告(企業名・商品等)に類するロゴマークを表示することができる。ただし、表示方法は次の通りとする。

(1)ユニフォームに表示できる場所は左胸一箇所、右胸一箇所、背面(ユニフォームナンバーの上)一箇所、左袖二箇所、右袖二箇所、ズボン左右一箇所ずつとし、その大きさは、それぞれ「縦50mm×横120mm」を超えないものとする。

(3)帽子・バイザー・ヘルメットに表示できる場所は左右それぞれ二箇所ずつとし、すべての帽子・バイザー・ヘルメットの同一箇所に表示する。

大きさは、それぞれ「縦50mm×横120mm」を超えないものとする。

(6)チーム名、チームロゴマーク、主催者が定めた大会ロゴマーク、ユニフォーム・帽子・バイザー・ヘルメットの製造メーカー名・ロゴマークについては上記(1)~(5)までの

規定は適用しない。

**【改正理由】**

2022年度に開幕する「JD.リーグ」より改正要望があり、それに応える形でルール改正を行う。

P45 指名選手 (DP/DESIGNATED PLAYER)

**【改正点】**

4－5項5の「DPの打撃」を「DPの**打撃・走塁**」に修正する。

5. DPはいつでもFPの守備を兼ねることができる。また、FPはいつでもDPの**打撃・走塁**を兼ねることができる。

**【改正理由】**

WBSC（世界野球ソフトボール連盟）のルールでは、「**オフENSE (OFFENSE)**」を兼ねることができるという文言・文章表現となっており、JSAルールにおいても、実際のルールの運用においては、FPがDPに代わって打席に入り、**打撃**を行うことやFPが塁上の走者となっているDPに代わって**走塁**を行うことを認めていることから、ルールの解釈、実際の運用に合わせる形で、従前の「打撃」となっていた部分を**打撃・走塁**の文言に修正を行う。

P54 5－3項5 サスペンデッドゲーム

**【改正点】**

5－3項5. サスペンデッドゲームの条文の冒頭、「引き分け試合か無効試合の場合は、」の文章表現を、「引き分け試合か無効試合の場合**のみ**」に修正。

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。

**【改正理由】**

現行ルールでは、**サスペンデッドゲームは、大会要項に明記の上、試合が成立していない状況、もしくは試合が成立する状況であっても同点で試合の決着がつかない場合に限り、採用できる**とルールにより定められている。

しかし、実際の運用では、試合が成立している状況にありながら、サスペンデッドゲームを採用したような事例が報告されている。これは野球ではそれぞれの加盟団体や組織によってサスペンデッドゲームの採用基準が様々で、混同されているようなケースが考えられるので、「のみ」の文言を追加することで、**サスペンデッドゲームの適用、採用に関する規定を再確認してもらう**意味を含め、修正を行うものである。

#### P96 R8-6 項 走者がアウトになる場合

##### 【改正点】

ルール適用の内容及びその〈効果〉が、「ボールインプレイ中に適用される項目」と「ボールインプレイ中、ボールデッド中、どちらにも適用される項目」が混在していたため、内容によって整理し、ひとまとめになっていた〈効果〉を状況・適用に応じて2つに分けて記載した。

現行 8-6 項 5. → **8-6 項 7.** に移動  
 8-6 項 6. → **8-6 項 5.** に移動  
 8-6 項 7. → **8-6 項 8.** に移動  
 8-6 項 8. → **8-6 項 6.** に移動

また、現行 8-6 項〈効果〉1~8を **〈効果〉1~6**、と **〈効果〉7~8**の2つに分け、表記した。

**5.** 走者がタッチアップするとき、塁の後方からランニングスタートしたとき。

**(※現行 8-6 項 6 を 5 に移動。条文記載内容に変更なし。掲載場所の移動のみ)**

**6.** 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、競技場外に出たとき。

**(※現行 8-6 項 8 を 6 に移動。条文記載内容に変更なし。掲載場所の移動のみ)**

〈効果〉1~**6**

- (1) ボールインプレイ
- (2) その走者はアウトになる。

**7.** ボールインプレイ中、ボールデッド中にかかわらず、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。

**(※現行 8-6 項 5 を 7 に移動。条文記載内容に変更なし。掲載場所の移動のみ)**

**8.** 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。

(注) 走者が安全進塁権を与えられ、進塁しているときも、追い越しアウトは適用される。

(現行 8-6 項 7 を 8 に移動。条文記載内容に変更なし。掲載場所の移動のみ)

〈効果〉 7～8

ボールインプレイ中、ボールデッド中にかかわらず、その走者はアウトになる。

【改正理由】

現行 8-6 項 5 は、「5. ボールインプレイ中、ボールデッド中にかかわらず、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」とボールインプレイ中、ボールデッド中の両方が想定されたものであり、また、8-6 項 7 は、「7. 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」の後に(注)として「走者が安全進塁権を与えられ、進塁しているときも、追い越しアウトは適用される」と、安全進塁権を与えられる状況、すなわちボールデッド中のことに言及しているにもかかわらず、その〈効果〉は 8-6 項 1 から 8-6 項 8 までをひとまとめとし、

〈効果〉 1～8

- (1) ボールインプレイ
- (2) その走者はアウトになる。とされてしまっていた。

そのため、現行の 8-6 項 5～8-6 項 8 までを上記の通り、項番、掲載順を変更。〈効果〉 1～6 に修正し、〈効果〉 7～8 を新設することで、その「矛盾」を解消した。

P121 12-9 項 プットアウト (刺殺)

【改正点】

12-9 項 3、各塁での離塁アウトについて、現行「各塁手」にプットアウトを記録・記帳していたものを、「最も近い野手」に変更する。

3. 各塁での離塁アウトは、最も近い野手にプットアウトが記録される。

【改正理由】

2020 年 2 月 1 日に改訂・発行した「スコアリングマニュアル」第 4 版ですでに変更済みの内容がルールブックからは修正が漏れていたため、今回、実際の記録・記帳に合わせ、修正を行う。