

## JCCGソフトボール大会ルール

はじめに

本大会は、「懇親」を第一義に開催するものであり、大会参加者は、良識の範囲内でのプレーを心掛けること。勝敗に拘る余り、相手チーム、または、審判への過度な言動の無いよう、くれぐれも注意すること。

### A. 原則事項

1. 本大会は国際ソフトボール規定（スローピッチ・ルール）に則って行われることを原則とする。
2. 本大会は各ダイヤモンドに2名の審判を配し、ゲームの進行において疑問な点が発生した場合には調停を行う。審判の判定はあらゆる場合に絶対の権限を有する。
3. 全てのリーグが日本製のソフトタイプ（3号）のボールを使用。
4. 成人男性が中心のリーグと、成人男性以外の参加者に特殊ルールを設けたリーグを設ける。本大会において“成人男性以外”とは日本の学年で以下の方と定義する。

- 高校1年生以上の女性及びLGBTQ+
- 小学4年生から中学3年生の子供

※小学4年生未満の子供は安全面を考慮し、参加は不可

また、男性・女性どちらにも属さない性を自認する参加者については、特殊ルールが必要かどうかを申告していただく。

5. 万一ルールの解釈に関してチームからクレームを提起する場合は、本大会の目的である“懇親”に反するような過度の言動の無いよう、各チームの責任者は各々のメンバーに厳に徹底をはかること。

ジョージア／アトランタリーグの試合は守備、攻撃時共に10名にて行われるものとする。日本人以外の男性プレーヤーは守備、打撃時とも出場人数の過半数を超えないこととする（例：出場選手が10名であれば5名まで、9名であれば4名まで）。全体の常時プレーヤー数が10名に満たない場合には9名にて出場できるものとする。（この条件を越える『例外』は2010年度からは無いものとする。）プレーヤー交代の人数(回数)に制限は無いものとし、守備、攻撃時共に交代して退出したプレーヤーが同試合において再び出場することはできない。（特別代打、特別代走については別途定める通りとする。成人男性以外のプレイヤーについては、一旦守備についた後に交代し、退出する場合には再出場が可能である。）

成人男性以外の特別代打（どの打者にも代わって代打に出ることができ、守備に付く必要は無く、その回数にも制限が無い代打のことである。但し、進行上、カウント途中からの交代は無いものとする。）の適用が許される。

- レクリエーションリーグの試合は守備時は10名にて行われ、攻撃時は12名にて行われるものとする。

守備時（トータルプレーヤー数： 10名）：

成人男性以外の選手を常時1名以上含めることが必要。不測の事態に備え、登録メンバーには、成人男性以外の選手が2名以上含まれている事が望ましい。万一、**メンバーに登録した成人男性以外の選手全員が**、怪我等の理由で残りの試合に参加出来ない状況が発生した場合には、相手チームと協議の上、試合を進行することとする。

日本人以外の男性プレーヤーは出場人数の過半数を超えないこととする。全体の常時プレーヤー数が10名に満たない場合には9名にて出場できるものとする。（この条件を越える『例外』は2010年度からは無いものとする。）

プレーヤー交代の人数（回数）に制限は無いものとし、交代して退出したプレーヤーが同試合において再び出場することはできないが、成人男性以外の選手については退出後の再出場も可能とする。

攻撃時（トータルプレーヤー数： 12名）：

守備に出場している10名に加え、攻撃時ではEH（Extra Hitter）として2名指名し、計12名で行われるものとする。

上述『守備時』に記載されたとおり合計出場人数9名が認められた場合、攻撃時はその9名にEHの2名を加え、計11名でのプレーとなる。

なお、EHの使用は任意であり、使用しなくても構わない。

EHの打順は一度定めたら変更することはできない。

プレーヤー交代の人数（回数）に制限は無いものとし、交代して退出したプレーヤーが同試合において再び出場することはできない。（特別代打、EH 棒と特別代走については別途定める通りとする。一旦守備についた成人男性以外の選手が交代し、退出する場合には再出場が可能である。）

成人男性以外の選手を特別代打として起用することが許される。特別代打とは、どの打者にも代わって代打に出ることができ、守備に付く必要は無く、その回数にも制限が無い代打のことである。但し、進行上、カウント途中からの交代は無いものとする。

- 1プレーヤーの複数チーム掛け持ち出場は禁止する。尚、掛け持ち出場が発覚した場合、その選手及びチームは試合から即退場とする。
- 試合は7回戦、試合開始から50分以降はそのイニングを終了後、新しいイニングに入らない。また、レクリエーションリーグに限り、攻撃は1イニング5点を上限とし、5点入った時点で攻守交代する。

—ジョージアリーグ： まず、グループ1の3チームとグループ2の3チームが各グループ内で総当たり戦を行い、2試合の勝敗数で順位決定する。  
試合のスピードアップを図るため、1-1カウントルールを採用する。

引き分けは有り。引き分け時は、得失点差により順位付けする。

その後、グループ1とグループ2の1位同士、2位同士、3位同士で試合を行い、最終順位を決定する。最終順位決定戦では引き分け無し。同点の場合、特別延長戦ルールを適用する。

ーアトランタリーグ： グループ1の5チームとグループ2の5チームが各グループ内でくじ引きに基づき2試合を行い勝敗数で順位決定する。その後それぞれのグループの1位と2位のチームは上位トーナメントへ進み、準決勝戦、そして準決勝戦の結果に基づき決勝戦または3位決定戦を行う。各グループ3位から5位のチームは、同順位同士で順位決定戦を1試合を行う。グループ予選では引き分けあり。引き分け時は、得失点差により順位付けする。上位トーナメントと最終順位決定戦では引き分け無し。同点の場合は延長特別ルールを適用する。試合のスピードアップを図るため、1-1カウンtrルを採用する。

\* 特別延長戦ルール - 2アウト満塁から表・裏の攻撃を始め、勝者を決めるルール。もしそれでも引き分けの場合にはジャンケンによる決着（3回勝負）

ーレクリエーションリーグ： 8チーム参加によるトーナメントを開催する。また各順位決定戦も実施する。~~敗者復活戦有り~~。試合のスピードアップを図るため、1-1カウンtrルを採用する。引き分けはなし（トーナメントのため）。

各試合特別延長ルールを適用する。

\* 特別延長戦ルール - 2アウト満塁から表・裏の攻撃を始め、勝者を決めるルール。もしそれでも引き分けの場合にはジャンケンによる決着（3回勝負）

8. リーグ戦において勝敗が同じとなった場合、順位決定は下記を優先する。

ージョージアリーグ： ① 勝敗数が同点の場合、全試合の得失点差

② 得失点差が同点の場合、キャプテンによるジャンケン（3回勝負）

ーアトランタリーグ： ① 勝敗数が同点の場合、全試合の得失点差

② 得失点差が同点の場合、キャプテンによるジャンケン（3回勝負）

ーレクリエーションリーグ： トーナメント戦のため、該当しない。

9. サヨナラ勝ちが決まった時点でゲームを終了する。7回終了時、または制限時間終了時点で引き分けだった場合は延長戦を行わず引き分けとする。（ジョージアリーグ予選及びアトランタリーグ予選のみ）

10. 試合後は早急に移動し、各試合5分前に指定されたグラウンドに集合すること。試合開始時刻を過ぎてもメンバーの集まらないチームは、そのままの人数で開始すること。

但し、3回終了時点か25分を経過した時点かどちらか早い時点で規定の最低常時プレーヤー数（9名）に満たない場合にはその該当チームはその該当試合において不戦敗とする。その場合、両チームの合意のもと試合は続行できるものとする。

11. キャッチャーは一般的ソフトボールルールにのっとり、ホームプレート後方に（打者から斜め後方）立ったままプレーする事をオプションとして認める。  
オプションは2つ。
  - \* 従来通りホームプレートの後ろに座る。（キャッチャーマスク必ず着用）
  - \* ホームプレート後方に立ったまま（キャッチャーマスク着用はオプション）なおキャッチャーマスクについては危険防止の為、必ずヘルメット付きのマスクを使用する事。各チームで用意されない場合には、運営側で各フィールドに用意したものを使用。
12. バットはソフトボール用（アルミを含む）のみを使用し、グリップには安全の為テープを巻くこと。
13. 金属製スパイク・シューズの使用は禁止する。
14. 毎試合後、勝利チームのキャプテンは試合結果を本部デスクへ報告すること。  
引き分けの場合は先攻側のキャプテンが試合結果を本部デスクへ報告すること。

## B. 試合に関するルール

1. ピッチャーの投球は高低 12~6 フィートの間でスローピッチされること。
2. ストライクゾーンは打者の肩から膝までとするが、最終的には主審の判断による。
3. 三振の場合は自動的にアウトとなる。（振り逃げは無しとする。      フォアボールは打者に一塁が与えられる。
4. ピッチャー・プレートは、ホームベースから 50 フィート（15.0m）地点にある横木（ラバー）とし、ピッチングはこれを踏んで一旦停止後、開始されなければならない。  
レクリエーションリーグに限り、成人男性以外の選手が打者の場合において、ピッチャーマウンドから前に出て投球を行っても良い。
5. フォース・アウト、タッチアウトとも同時の場合はアウトとする。
6. 盗塁は認めない。走者の塁上でのリードは無し。走者が離塁できるのは、バッターが  
ボールをヒットしてからのみ。それ以前に離塁した走者はアウトとなる。
7. 投球に制限があるのでバントは認めない。間違っバントした場合、打者はアウトとなる。
8. 審判によりインフィールド・フライを宣言された場合は打者がアウトとなる。
9. 走者が塁上にあり、打者のフライボールが野手に捕球された場合、その捕球を確認した後、走者は塁上から離れ進塁を開始できる。
10. ルールに含まれない事態が発生した場合、常識的なルールに従い主審が裁定する。
11. ホームベースでのクロスプレーを避けるため、守備用と攻撃（走塁）用の二つのホームベースを設置する。走者が間違っ守備用のホームベース、および守備用のファーストベースを踏んでしまった場合はアウトとなる。      タッチプレーについては、タイミング

でセーフアウトを判定する。(審判に一任)

12. 全てのリーグにおいては試合進行を早く進めるため1-1カウントルールを採用。
13. 1-1カウントルールについては、ソフトボールで一般的なルールとなっている2ストライク後のファウルは1回までのみO.K.とする。(2ストライク後、2回目のファウルはファウルアウトとなる)
14. 成人男性以外の選手が打者の場合の前進守備を禁止とする。(内野塁間上ラインからの前進守備禁止) また女性・子供が打者の場合、ピッチャーの捕球は禁止とする。万が一ピッチャーが捕球してしまった場合、ヒットとみなしランナーもワンベース進塁することとする。

## C. 大会運営に関する追記事項

### 1) 大会ルールについて

冒頭の“はじめに”の部分で記載の通り、「懇親」を第一義とし、ルールの裏をかいて勝負にこだわるケースを排除すべく詳細にまでは規定されておりません。あくまで「懇親」をモットーに良識ある解釈を御願い致します。

### 2) 選手交代について

上記「懇親」をモットーとしていることから、各チームの事情においてできるだけ多くの皆様に参加していただく意味からなるべく自由な交代ルールを取り入れております。わずかな役員、審判にて運営しており、登録選手手続きも規定しておらず、細かな交代手続きを全て確認とりながら規制することは困難でありますので上述の規定に従い、各チームの良識ある采配を御願い致します。

### 3) 代打について

基本的には代打は選手交代と見なします。従って代打を出された選手はそのゲームに復帰できないこととなります。

その他、成人男性以外の選手の代打については上述の通り特別代打が認められています。

### 4) スパイクについて

大会でクロスプレー時の安全のために「金属製」スパイクを禁止させて頂いております。ゴム、ウレタン、プラスチック等の非金属製スパイクは問題ありません。

### 5) 雨天中止連絡

前日の午後10時の天気を参考に会場側と協議し、この時点で中止決定無き場合は「少雨決行」を基本とさせて頂きます。

当日朝6時以降は会場に直接確認(録音テープですが)出来ます。

遠方からご参加のチームとは極力連絡を密にとらせていただきますが、疑わしきは決行という事で御判断願います。

尚、その他も含めた緊急連絡は連絡網に従って迅速な連絡に御協力願います。

6) その他

本ソフトボール大会ルールは日本語版と英語版が作成される。ただし、もし、表現による意味合いの違いが見出された場合、日本語表現を優先するものとする。

以上