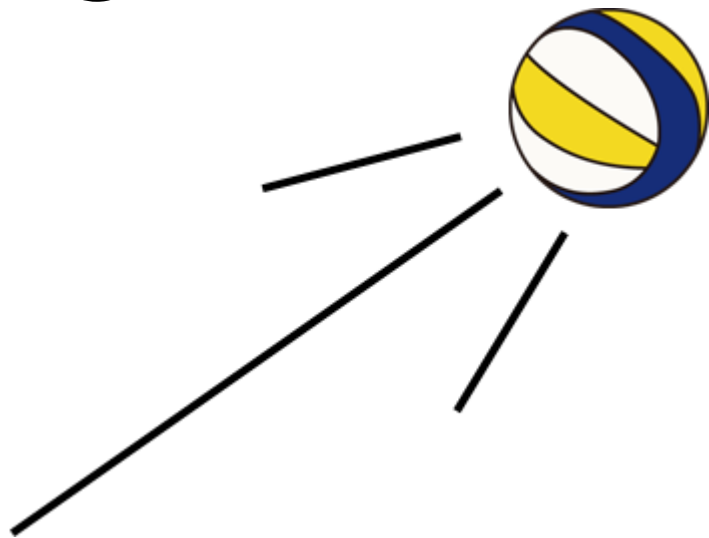


# ドッジボール ルールブック 2019



2019年3月改訂  
(2019年9月一部訂正)

菰野町子ども会育成者連絡協議会

## <目次>

【第1章】チーム .....	P.2
1. チーム編成	
2. 服装	
【第2章】競技場および用具 .....	P.3
1. 競技場(コート)	
2. 用具	
【第3章】罰則 .....	P.4
1. 警告	
2. 退場	
3. 失格	
【第4章】審判および時計係・記録係 .....	P.5
1. 審判の役割	
2. 時計係および記録係の役割	
【第5章】試合 .....	P.7
1. 試合方法	
2. 試合の流れ	
【第6章】プレイの規定 .....	P.10
1. パス	
2. アウト	
3. アシストキャッチ	
4. セーフ	
5. ヘルドボール	
6. ボールデッド	
7. 内外野への移動	
8. 内野への復帰(復帰権)	
9. 試合再開	
【第7章】ファール .....	P.12
1. ファイブパス	
2. ダブルパス	
3. オーバーライン	
4. ボディータッチ	
5. インターフェアアー	
6. イリーガル・スロー	
7. ファールの連続・重複	
【第8章】ボールの支配権 .....	P.13
【第9章】その他 .....	P.15
(1)アドバンテージ	
(2)ファールとしない行為	
(3)顔面・頭部への投球	
(4)試合遅延行為	
(5)ボールアップ(ボールを両手で頭上にあげる)忘れの対応	
(6)選手の靴紐がほどけた時の対応	

# 【第1章】チーム

## 1. チーム編成

- (1) チームは小学生選手4名以上を基本とする。  
【第5章】試合―「2. 試合の流れ」(4)項―①を参照)
- (2) 当日の試合に選手人数が減った場合、他チームからの選手補充はできない。
- (3) 単位地区内で7名以上のチームが1チームも編成することが出来ない場合に限り、同学校区内であれば他地区との混合チーム編成を認める。  
<例> A地区10人 / B地区5人(A地区とB地区は同学校区内)
  - ・B地区がA地区より2名借りてB地区7名として出場することは不可
  - ・A地区として2チームにする。またはAB地区混合として2チームにすることは可
- (4) 選手7名以下の場合であっても下記項目は遵守すること。
  - ① 試合中コート上に出場できる選手は、4名以上7名までとする。
  - ② 学年構成は、5年生以上4名まで、残りを4年生以下とする。
  - ③ チーム編成する際、男子もしくは女子だけで編成できない場合、男女混合で編成してもよい。  
ただし、学年区分は前項②を厳守すること。  
また、男女混合チームは男子の部のみに出場することができる。
  - ④ 選手の交代は、セット間の休憩時間に行うこと。  
ただし、試合中に負傷者または急病者が発生した場合、選手交代を認める。

## 2. 服装

- (1) チームは統一した上下の服装を着用する。(例:体操服, Tシャツ, ユニフォーム等)
- (2) Tシャツ等の統一した服の有無に関わらず、ビブスまたはゼッケンの着用にてチームの判別ができるようにする。  
なお、ビブスまたはゼッケンには「地区名」と「チーム名(単位地区から複数のチームが出場する場合のみ)」を記載する。
- (3) ゼッケンの場合、必ず服の前面に縫い付けられていること。(安全面上、安全ピンの使用は不可)  
また、ゼッケンには「地区名」と「チーム名(単位地区から複数のチームが出場する場合のみ)」を記載する。(図1)  
なお、文字色は問わない。
- (4) 赤白帽を必ず着用する。
- (5) 4年生以下の選手は、左上腕または左肩に赤いテープまたは赤いリボンを着用する。
  - ・赤いテープの場合、剥がれないよう左上腕または左肩に巻きつけること。
  - ・赤いリボンの場合、長さ約5cmを左上腕または左肩に縫い付けること。
- (6) 禁止用具等
  - ① 金属金具付きスパイクシューズ, 滑り止めスプレー, 滑り止めグローブの使用。
  - ② 手のテーピングや金属および金属に近い堅さのヘアバンド類, その他主審が危険と認めたものの着用。
  - ③ カットバンや絆創膏の使用およびアレルギー対策のための処置(ただし事前に届け出ること)は認めるが、故意にテーピングや滑り止めのような使用方法をしている場合は、負傷者とみなし試合への出場は認めない。

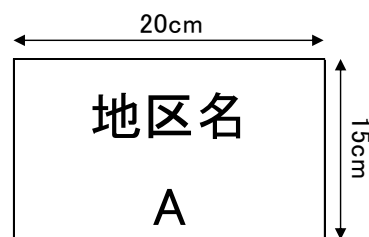
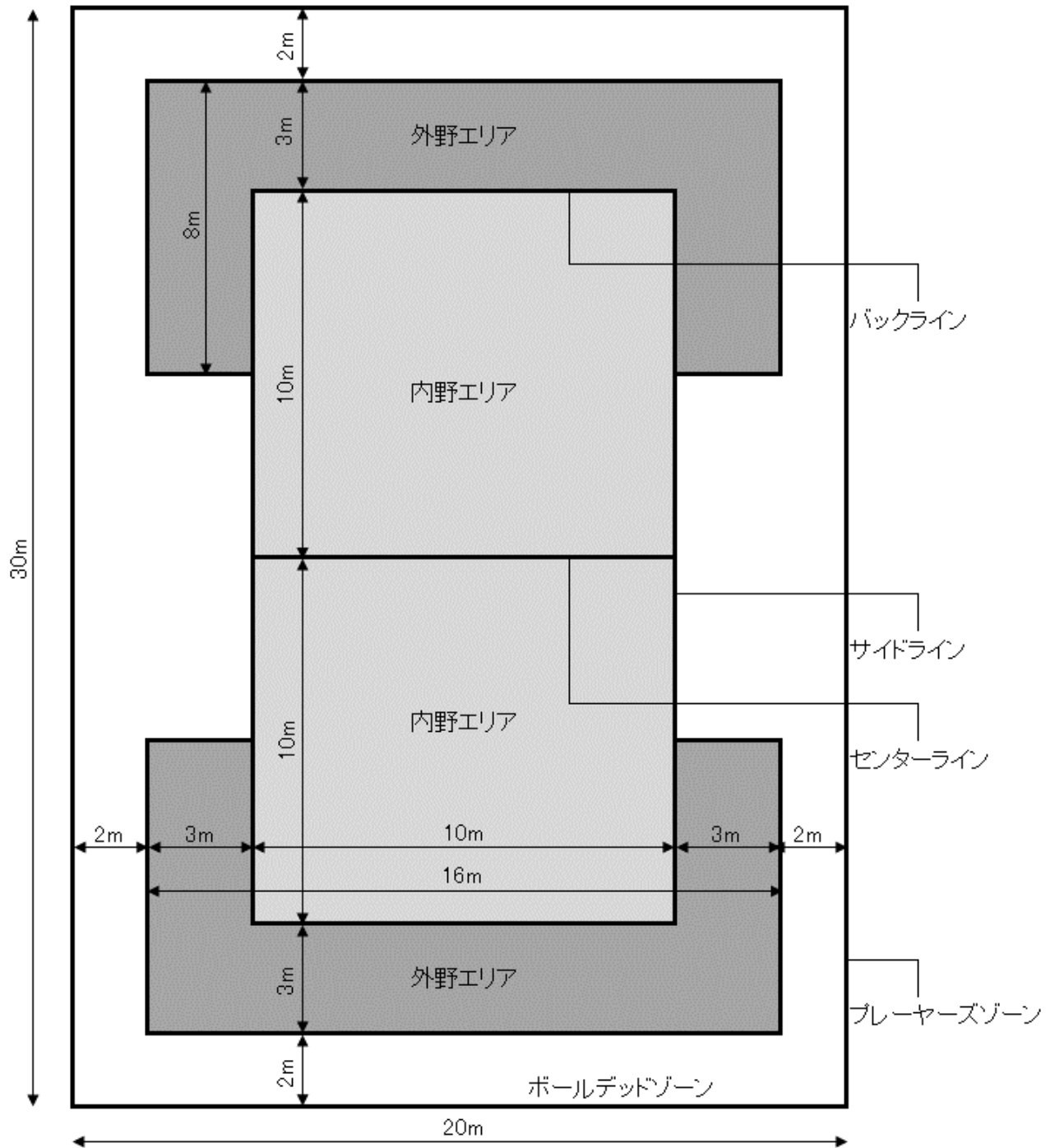


図1.ゼッケン例

## 【第2章】競技場および用具

### 1. 競技場(コート)



・インプレイゾーン:内野エリア+外野エリア+ライン

### 2. 用具

ボールは、「日本ソフトバレーボール連盟」規定の「円周 78cm・重さ 210g」を使用する。

・日本ソフトバレーボール連盟 HP 用具記載ページ (<https://www.japansoftvolleyball.com/blank-7>)

## **【第3章】罰則**

### **1. 警告**

- (1) 遅延行為や危険行為およびマナー違反をした選手・監督および観客は、主審から「警告」が宣告される。
- (2) 審判に対し抗議, アピール, 野次を行った選手・監督および観客は、主審から「警告」が宣告される。  
試合休憩時間および試合終了後に、監督が大会関係者へ審判の判定について確認することはできる。  
(ただし、判定は変わらない)

### **2. 退場**

- (1) スポーツマンシップに反する行為や暴力行為, 相手に侮辱的発言をした選手・監督および観客は、主審から「退場」が宣告される。
- (2) 観客が「退場」を宣告された場合、直ちに自地区のテントまたは待機場所へ戻り、その試合について応援や選手へ指示はできない。

### **3. 失格**

- (1) 抗議, アピール, 野次で複数回の「警告」を宣告された場合、試合放棄とみなし、その瞬間「失格」となり、その試合を「負け」とする。
- (2) 選手・監督が「退場」を宣告された場合、チームも「失格」となる。
- (3) 遅延行為を「警告」され、その後何度も故意に繰り返す場合は、「失格」とする。

# 【第4章】審判および時計係・記録係

## 1. 審判の役割

- (1) 審判は、主審 1 名、副審 1 名、線審 4 名の計 6 名で行う。  
線審は決勝トーナメントの決勝戦以外、単位地区の小学生でも大人でも可。
- (2) 6 名の審判でその試合の全ての判定を下し、その試合動向を把握すること。
- (3) 判定に応じたホイッスル・コールは、全ての人が分かるように大きくすること。
- (4) 審判は、試合動向・進行を仕切る立場であり、観客ではないことを心掛け自信を持って判定し、円滑な試合進行に努めること。
- (5) 試合判定基準を一貫させるため、主審・副審はその試合を通して交替してはならない。  
ただし、継続不可能な負傷または急病が発生した場合、審判交代を認める。

### ■主審

- ① 主審は、原則その試合進行および内容についての絶対的決定権を有す。
- ② 連続したチーム間の投球回数は必ず指で表示する。(1→2→3→4→5)  
この際、攻撃されている内野側に移動してボールを近くで見て判断すること。
- ③ アウト(またはセーフ)の時は、大きな声で選手全員に聞こえるように「アウト(セーフ)」をコールする。  
また、ファールやボールデッドの時は、ホイッスルを鳴らし、大きな声で選手全員に聞こえるように「ファール名」や「ボールデッド」をコールし、ボールの支配権を決定する。
- ④ 線審の旗あげでオーバーラインのファールを判断する。
- ⑤ セット終了および試合終了後、記録係に試合結果を伝える。
- ⑥ マナー違反と判断した場合、該当者の退場や該当チームの退場・失格を命じることができる。

### ■副審

- ① 副審は、主審を補佐する。  
主審と同様に、アウト(またはセーフ)およびファールの判定を行うことができる。  
最終判断は、主審が負う。
- ② 「オーバーライン」のファールを判断するため、選手投球後すぐにボールを追わず、足元を確認する。  
約 1~2 秒程度経過してからボールを追うようにし、特にボールを投げ終えた後の選手の足元に注意する。
- ③ 線審の旗あげでオーバーラインのファールを判断する。
- ④ 「オーバーライン」の場合でも「アドバンテージ」に注意する。

### ■線審

- ① 線審は、旗を携帯し「オーバーライン」のファールを判定する。
- ② 「オーバーライン」のファールを判断するため、選手投球後すぐにボールを追わず、足元を確認する。  
約 1~2 秒程度経過してからボールを追うようにし、特にボールを投げ終えた後の選手の足元に注意する。
- ③ 「オーバーライン」を確認した時は、自信を持って旗あげと大きな声で「オーバーライン」をコールする。  
その際、旗をあげ、旗を持たない手を下に差し出しコールする。

### ■その他 主審、副審に求められること

ファールがあった場合やボールデッドエリアの地面にボールが触れた場合、主審または副審はホイッスルを必ず鳴らすこと。

これは、ホイッスルを鳴らすことで、選手がこの後の試合再開時にボールアップ(ボールを両手で頭上にあげること)を行う合図となるためである。

## 2. 時計係および記録係の役割

### ■時計係

- ①主審の試合開始のホイッスルと同時に、原則「5 分間／セット」の計測を開始する。
- ②セット終了の 1 分前になったら、「1 分前」と主審にコールする。
- ③続いて、セット終了の 30 秒前になったら、「30 秒前」と主審にコールする。
- ④10 秒前からカウントダウンを主審のそばでコールする。(コール内容:「10・9・8・7・6・5・4・3・2・1・0」)  
「0」の声にかぶせる形で主審がホイッスルを鳴らす。
- ⑤主審の休憩の合図で、「2 分間」の計測を開始する。
- ⑥休憩時間 1 分 30 秒経過したら、主審に「選手集合」を伝える。  
(次セットが始まる前の確認作業を審判が実施するため)
- ⑦各セットで①～④を繰り返す。

### ■記録係

- ①試合前、審判に対戦相手の地区名を伝える。
- ②各セット終了時、記録カードに対戦地区毎の残り内野数を記入する。
- ③試合終了時、主審と試合結果を確認した上で、結果(○・△・×)を記入する。
- ④記録カードを大会運営担当者に提出する。
- ⑤決勝トーナメントでは、各試合で必ず勝敗を決定するために、引き分け後の V アタックの実施と記録に注意すること。(V アタック:試合終了時の状態からどちらかのチームの 1 人が当たるまで続行する。)

### ■その他 時計係と記録係に求められること

- ①コートラインの確認  
試合と試合の間に消えかかっている部分のコートラインの引き直しを行う。  
また、コートラインがテープの場合は、修正・貼り直しを行う。
- ②観客の整理  
プレイヤーズゾーンに選手および審判以外を入れない。  
プレイヤーズゾーンは、外野の外枠ラインから原則 2m とする。(【第 2 章】競技場および用具参照)
- ③試合中および試合前後のマナー  
試合中および試合前後の抗議やアピール・審判および選手への抗議やアピール、野次に対する注意を行う。  
あまりにも酷い場合は主審へ報告する。

# 【第5章】試合

## 1. 試合方法

### (1) 予選リーグ

- ・試合時間は、原則1セット5分間とする。
- ・試合形式は、引き分けありの2セットマッチとする。
- ・セット間の休憩時間は、2分間とする。
- ・勝ち点方式で行い、勝ち点は下記の通りとする。
  - 勝ち : 2点 (セットカウント2勝0敗, 1勝1引き分け, 1勝1敗 で残り内野数が多い方)
  - 引き分け: 1点 (セットカウント0勝2引き分け, 1勝1敗 で残り内野数が同じ)
  - 負け : 0点 (セットカウント0勝2敗, 1敗1引き分け, 1勝1敗 で残り内野数が少ない方)
- ・予選リーグ戦順位の決め方は、下記の通りとする。

- ①勝ち点の多いチーム
- ②勝ち点と同じ場合、勝ち数が多いチーム
- ③勝ち点も勝ち数も同じ場合、残り内野数の合計が多いチーム

<例>

チーム	A	B	C	D	勝ち点	勝ち数	残り内野数	順位
A		○ 3-4 5-2	○ 5-2 1-2	× 1-6 2-5	4	2	17	1位
B	× 4-3 2-5		△ 3-4 4-3	△ 3-3 4-4	2	0	20	3位
C	× 2-5 2-1	△ 4-3 3-4		△ 2-5 5-2	2	0	18	4位
D	○ 6-1 5-2	△ 3-3 4-4	△ 5-2 2-5		4	1	25	2位

・表の中の数字は残り内野の数

<勝ち点>

- : 勝ち → 2点
- △ : 引き分け → 1点
- × : 負け → 0点

- ④勝ち点、勝ち数、残り内野数とも同じ場合で1位チームが複数の場合は、じゃんけんでボールの支配権とコートを決め、1セットのリーグ1位決定戦を行う。  
なお、このリーグ1位決定戦の審判は、予選リーグにおける当該カードの審判が務める。
- ⑤前項④で決着がつかない場合は、休憩を設けずにじゃんけんでボールの支配権を決めた後、前項④の試合終了時の状態からどちらかのチームの1人が当たるまで続行する。(Vアタック)

### (2) 決勝トーナメント

- ・試合時間は、原則1セット5分間とする。
- ・試合形式は、引き分けなしの2セットマッチとする。
- ・セット間の休憩時間は、2分間とする。
- ・試合の勝敗決定方法は下記の通りとする。
  - ①各セットの終了時の残り内野数合計で勝敗を決定する。
  - ②2セット終了時の残り内野数が同じ場合、3セット目を行う。
  - ③3セット目終了時に残り内野数が同数の場合は、休憩を設けずにじゃんけんでボールの支配権を決めた後、3セット目の試合終了時の状態からどちらかのチームの1人が当たるまで続行する。(Vアタック)

### (3) 決勝トーナメントの決勝戦

- ・試合時間は、原則1セット5分間とする。
- ・試合形式は、セットカウント制とし、2セット先取したチームの勝ちとなる。
- ・1セット毎に勝敗を決定する。
- ・セット間の休憩時間は、2分間とする。
- ・各セット終了時に残り内野数が同数の場合は、休憩を設けずにじゃんけんでボールの支配権を決めた後、そのままの状態からどちらかのチームの1人が当たるまで続行する。(Vアタック)
- ・いずれの場合もチーム構成人数に関わらず、残り内野数で勝敗を決定する。



## 2. 試合の流れ

### ■試合開始

(1) 試合開始前に主審か副審の担当を決めておく。

・【副審】ボールを持つ。(図2参照)

＜注意＞試合判定基準を一貫させるため、主審、副審はその試合を通して交替してはならない。

(2) 【主審】の「選手集合」のコールで選手はセンターラインに集合し、【副審】【線審】も整列する。(図2参照)

(3) 選手は整列し、手の甲を上にも手を前に出す。(【主審】が爪チェックや怪我等を確認するため)

(4) 【主審】【副審】は、自分の右側のチームから以下事項を確認する。

#### ①【主審】

・人数 : 試合出場できる選手は、4～7名。(5年生以上4名まで)

・左上腕または左肩の赤いテープまたはリボン : 4年生以下の選手は左上腕または左肩に赤いテープまたはリボンを着用している。

・服装 : ビブス等、統一の服装を着用している。

ゼッケンの場合、必ず服の前面に縫い付けられていること。(安全面上、安全ピンの使用は不可)

・選手 : きちんと手の爪が処理されているか。また、テーピングや怪我をしていないか。

#### ②【副審】

・赤白帽 : チーム内は、赤白どちらか同色であること。また、対戦同士が同色でないか。

・選手 : 靴紐がほどけたりしていないかや金属金具付きスパイクシューズでないか。

・その他 : 危険と判断できるものを着用していないか。

(5) 【主審】にて、対戦同士のチームキャプテンにじゃんけんを指示し、勝者にボールかコートの選択権が与えられる。敗者には勝者が選択しなかった方の選択権が与えられる。

(6) 【副審】は、ボールを選択したチームにボールを渡す。

(7) 【主審】注意事項や確認事項等がある場合は、「礼」の前に話してもよい。(話しの内容は主審に一任する)

(8) 【主審】は、「これから〇〇対△△の試合を始めます。礼。」をコールする。

(9) 【主審】は、「セットアップ」をコールし、選手はコート内のポジションに移動する。

同時に【副審】【線審】も各場所に移動する。(図3参照)

(10) 【主審】は、外野へ各チーム1名以上の配置を確認する。

(11) 【主審】は、選手と副審、線審の配置ポジションを確認する。(図3参照)

(12) 【主審】による「ピッ」のホイッスルと同時に試合開始となる。(時計計測も同時開始)

#### ＜ホイッスルの鳴らし方＞

3種類あり、使い分けをしっかりと行うこと。

・「ピッ」: 試合開始, 試合再開

・「ピー」: ファール, ボールデッド

・「ピッピー」: セット終了, 試合終了

### ■セット終了

(1) 【主審】によるタイムアップの「ピッピー」のホイッスルでセット終了とする。

(2) タイムアップと同時に選手の手から離れたボールは有効とする。

(3) 【主審】は、内野選手をコート中央に座らせ、「内野人数」「勝敗」を確認し、記録係に伝える。

(4) 【主審】は、2分間の休憩を伝える。

### ■コートチェンジ

(1) 【主審】【副審】は、2セット目以降の開始も選手の確認のため1セット目と同様選手を整列させる。

＜注意＞試合判定基準を一貫させるため、主審、副審はその試合を通して交替してはならない。

(2) 【主審】【副審】は、1セット目にボール選択をしなかったチームへボールを与える。

### ■試合終了

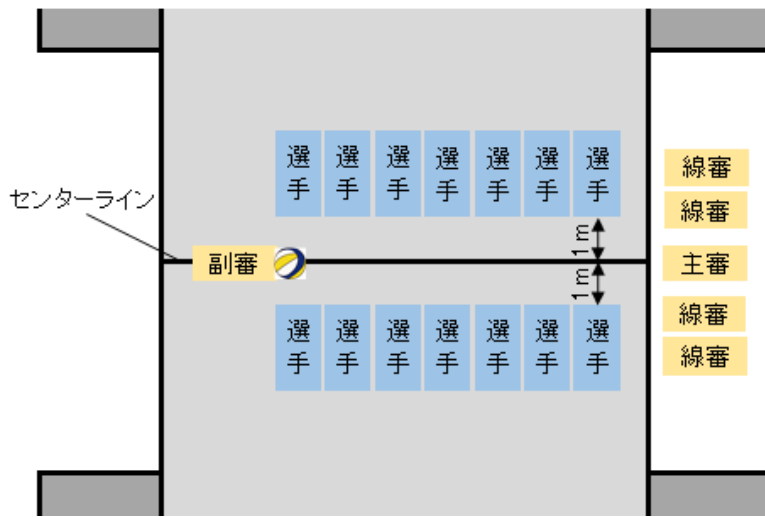
(1) 【主審】によるタイムアップの「ピッピー」のホイッスルで試合終了とする。

(2) タイムアップと同時に選手の手から離れたボールは有効とする。

(3) 【主審】は、内野選手をコート中央に座らせ、「内野人数」「勝敗」を確認し記録係に伝える。

(4) 【主審】は、記録係から2セット合計の勝敗結果を伝えてもらう。

(5) 【主審】は、試合出場選手をセンターラインに集合させ、「5対2で、〇〇の勝ちです。礼。」とコールし、試合結果を選手へ伝える。



< 人選 >

- 主審: 各単位地区大人1名
- 副審: 各単位地区大人1名
- 線審: 各単位地区子ども2名 計4名  
(大人でも可)

< 位置 >

- 主審: センターライン延長線上に立つ
- 副審: センターライン選手後方にボールを持って立つ
- 線審: 主審両側に2名ずつ立つ

図 2.試合時の整列隊形

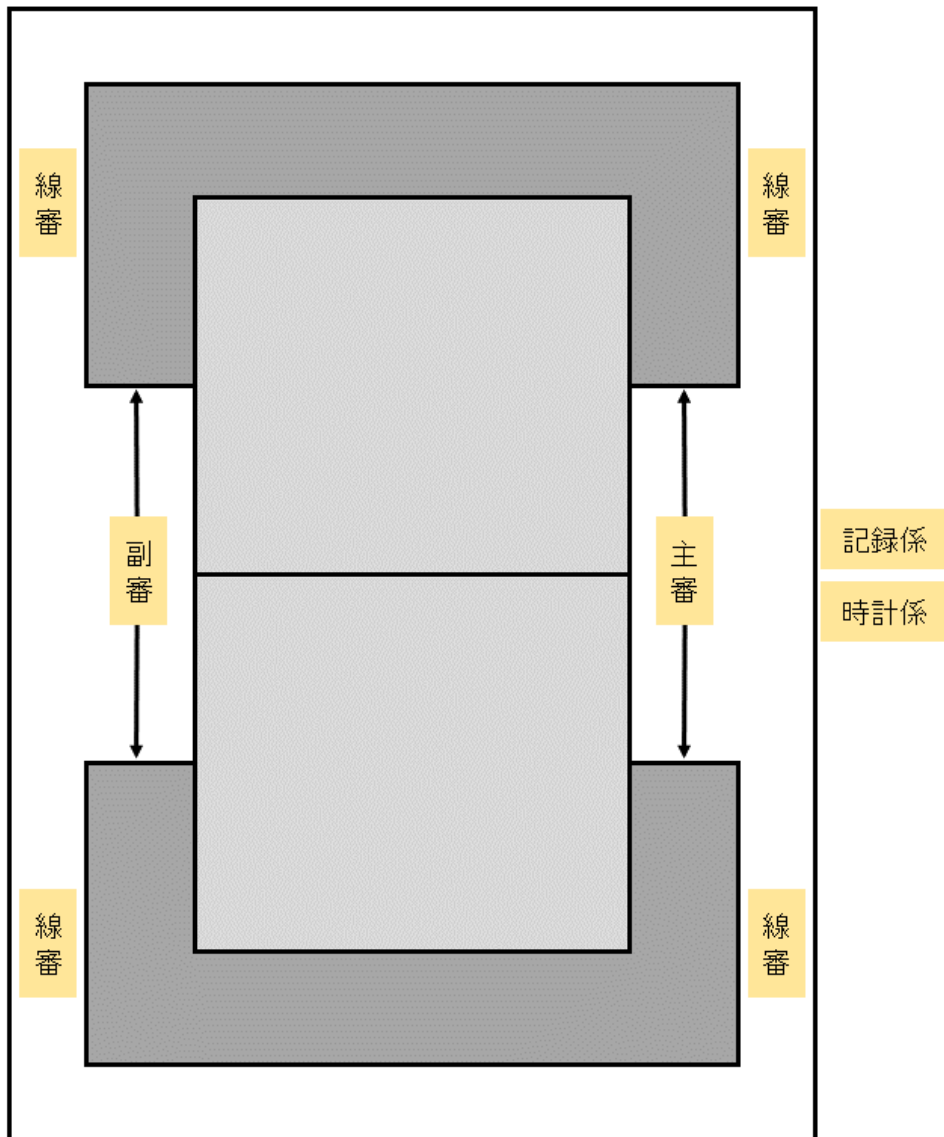


図 3.審判および時計係・記録係の配置

## 【第6章】プレイの規定

### 1. パス

パスとは、味方の内野選手と外野選手の間でアウト・ファール・ボールデッドがない状態で行われるボールの受け渡しのことである。また、味方の内野選手が投球したボールを外野選手がキャッチした状態で成立し、パスカウントの対象となる。(味方外野選手が投球したボールを内野選手がキャッチした状態も同様である。)

### 2. アウト

アウトは次の場合と定める。

- ①内野選手が相手選手の投球したノーバウンドのボールをキャッチできずに、当たったボールがコート等に接触したとき。
- ②相手選手の投球したノーバウンドのボールが内野選手の衣類(ビブス含む)・その他身につけているものに触れた後、ボールがコート等に接触したとき。
- ③上記①・②の状態がボールがコート等に接する前に、相手選手がファールをせずにキャッチしたとき。もしくは相手選手がファールをせずにボールに触れた後、ボールがコート等に接触したとき。
- ④一度の投球で2名以上の選手が続けて当てられた後、ボールがコート等に接触するか、接触する前に相手選手がファールをすることなくキャッチしたとき、最初に当てられた選手がアウトになる。  
また、相手選手がファールをせずにボールに触れた後、ボールがコート等に接触したとき、最初に当てられた選手がアウトになる。
- ⑤内野選手が相手選手に当てられそうになり、故意にコートラインを踏み越えて逃げたとき。
- ⑥内野選手がコートライン付近で当てられそうになり、転倒や恐怖からその場にしゃがみ込んで動けなくなった場合、至近距離で当てることは危険なため投球前に主審がホイッスルを鳴らし、該当選手にアウトを宣告したとき。  
この際の試合再開は、ボールを持っていた選手のボールアップ後の主審によるホイッスルにて再開される。

### 3. アシストキャッチ

- ①相手選手の投球したノーバウンドのボールが味方の内野選手に当たり、そのボールが空中にある間に、味方選手または当てられた選手自身がノーバウンドでファールすることなくキャッチした場合、当たった選手はアウトにならない。(味方選手とはそのチームの内野選手と外野選手の両方を指す。)
- ②アシストキャッチが成立する前に、味方チームがファールをした場合は、そのファールが適用された時点で、最初に当たった選手はアウトとする。
- ③アシストキャッチが成立する前に、相手チームがファールをした場合は、そのファールが適用された時点で、アシストキャッチが成立したもののみなし、当たった選手はアウトにならない。

### 4. セーフ

- ①前項「2. アウト」以外の場合。
- ②前項「3. アシストキャッチ」が成立したとき。
- ③投球した選手にファールがあったとき。
- ④相手選手が投球したノーバウンドのボールが審判またはアウトになった選手に当たり、コートに接触する前に内野選手に当たったとき。

### 5. ヘルドボール

- ①ヘルドボールとは、両チームの選手が同時にファールすることなく「ボールを掴んだ状態」をいう。  
この場合、主審は速やかに試合を止める。  
※「ボールを掴んだ状態」:両チームの選手がボールを占有(コントロール)できない状態となり、プレイが進まないと主審が判断した場合のこと。
- ②ヘルドボール後の試合再開は下記の通りとする。
  - ・内野選手と外野選手が同時に掴んだ場合は、その内野選手より試合を再開する。
  - ・内野選手同士が同時に掴んだ場合は、掴んだ選手同士でじゃんけんし、勝った選手より試合を再開する。

## **6. ボールデッド**

- ①ボールデッドゾーンにボールが接触したとき。
- ②審判や空中の鳥等、またはその他の障害物にボールが接触したとき。
- ③ボールに最後触れた選手(内野選手, 外野選手問わず)の相手チーム内野にボール支配権が与えられる。

## **7. 内外野への移動**

- ①内外野への移動は、審判(主審または副審)の後ろを通りボールデッドゾーンを移動すること。
- ②外野選手が相手チームの内野選手をアウトにし、復帰権を得て自チームの内野に移動するとき、外野に一人しかいない場合は、自チームの内野に復帰することができない。
- ③②において、最後の相手内野選手をアウトにした場合、外野選手は復帰権を得て自チームの内野に移動することができる。

## **8. 内野への復帰(復帰権)**

- (1)外野選手が自チームの内野へ復帰するには、相手チームの内野選手をアウトにしたときにしか復帰できない。
- (2)次の場合、内野復帰権の放棄とみなし、再度相手チームの内野選手をアウトにしないと内野に復帰できない。
  - ①アウトをとったあと、外野エリアで故意・偶然にかかわらず再びボールに触れた場合。
  - ②自らの意思でそのまま外野エリアに居続けた場合。(時間:5秒)
  - ③ボールデッドゾーンに足が着地した時点で内野への復帰の意思を示したとする。  
この時点で選手は、自チームの内野に復帰しなければならないが、復帰しない場合は復帰権を放棄したと同時にオーバーラインのファール対象になる。

## **9. 試合再開**

試合を再開する場合は、次のとおりとする。

選手は自内野エリア内で静止し、ボールを両手で頭上にあげ(ボールアップ)、主審のホイッスル後に投球する。

## 【第7章】ファール

ファールは次のとおりとし、その場合のボールの支配権は相手チームの内野に移動する。

### 1. ファイブパス

- ①同一チームの内野・外野間のパスが連続5回行われた場合。  
ただし、5投目の投球で相手内野選手をアウトにできなかった時点で本ファールを適用する。
- ②下記の場合は連続投球のカウントはリセットされる。
  - ・相手内野選手をアウトにしたとき。
  - ・投球したボールがバウンドし、相手内野選手が触れたとき。
  - ・ボールの支配権が移動したとき。

### 2. ダブルパス

- ①同一チームの内野選手同士または外野選手同士が、パスおよび故意にボールの受け渡しを行った場合。
- ②外野選手のサイドからの攻撃投球時に同一チームの外野選手へボールが受け渡った場合。  
ただし、外野選手同士の投球・捕球間で相手内野選手がボールに触れた場合はこの限りではない。

### 3. オーバーライン

- ①インプレー中の選手が、ラインを踏んだり越えたり(体すべてを含む)した場合。
- ②投球後にラインを踏んだり越えたりした場合、本ファールとなり、たとえその投球で相手内野選手をアウトにしてもセーフが適用される。
- ③相手選手からの投球捕球時にラインを踏んだり越えたりした際は、捕球意思があると判断しアウトでなく本ファールを適用する。(【第6章】プレイの規定-「2. アウト」-「⑤項」でない。)

### 4. ボディータッチ

試合中に相手選手と体が接触するような行為をしてはならない。  
例えば、押す・引く・つかむ等の行為。

### 5. インターフェアー

- ①アウトになった選手がアウトコール後、外野へ移動するまでに再びボールに触れてはならない。
- ②外野から内野へ復帰する選手がボールデッドゾーンでボールに触れてはならない。
- ③上記①・②のとき、故意でなくても本ファールが適用される。

### 6. イリーガル・スロー

手・腕・足・頭等でボールを弾いて投球してはならない。  
例えば、バレーボールやサッカーのようなプレイ。

### 7. ファールの連続・重複

ファールが連続してあった場合は、最初のファールを適用する。  
ただし、ファールの判定が各審判で異なった場合は、主審判定を優先し、そのファールを適用する。  
また、ファールが同時にあった場合は、攻撃側のファールが適用される。

## 【第8章】ボールの支配権

- (1)ボールの支配権は、チームに与えられる。
- (2)この支配権は、ファールやボールデッド等の試合を中断する判定が下された際、その判定の対象となっていないチームへ移動する。
- (3)支配権移動後の試合再開は、支配権を持つチームの内野選手がボールアップの状態待機し、主審のホイッスルで再開する。
- (4)ボールの支配権の移動について、代表的な例を下記にあげる。

どんなプレイ？	そのプレイの判定は？	支配権の行方は？
内野選手が投球	ボールが直接ボールデッドゾーンに接触した ----- ボールデッド	相手チームの内野へ移動する
	相手の内野選手をアウトにしたボールが、自チームの選手に触れてからボールデッドゾーンに接触した ----- アウト + ボールデッド	
	投球時または投球後に、ラインを踏んだり越えたりした ----- 【F】オーバーライン	
	相手の内野選手をアウトにしたボールが、インプレイゾーンを出て、ボールデッドゾーンに接触した ----- アウト + ボールデッド	投球選手チームの内野 (移動しない)
	外野選手が投球	ボールが直接ボールデッドゾーンに接触した ----- ボールデッド
相手の内野選手をアウトにしたボールが、自チームの選手に触れてからボールデッドゾーンに接触した ----- アウト + ボールデッド		
投球時または投球後に、ラインを踏んだり越えたりした ----- 【F】オーバーライン		
相手の内野選手をアウトにしたボールが、インプレイゾーンを出て、ボールデッドゾーンに接触した ----- アウト + ボールデッド		投球選手チームの内野 (移動しない)

※ 【F】・・・ファールの略

どんなプレイ？	そのプレイの判定は？	支配権の行方は？
その他のプレイ	手・腕・足・頭などでボールを弾いて投球の代わりとした	相手チームの内野へ移動する
	<b>【F】イリーガルスロー</b>	
	内野選手が故意にラインを越えて、自分のエリアの外へ逃げた	
	<b>アウト + 【F】オーバーライン</b>	
	同じチームの内野選手または外野選手同士がボールの受け渡しをした	
	<b>【F】ダブルパス</b>	
	捕球時にラインを踏んだり越えたりした	同時に捕球した選手が【じゃんけん】し、勝った方のチームへ移動する
	<b>【F】オーバーライン</b>	
	外野選手が飛んできたボールに触れてからボールデッドゾーンに接触した	
<b>ボールデッド</b>	ボールを捕球した選手のチームへ移動する	
サイドラインまたはバックラインを挟んで内野選手と外野選手が同時に捕球した場合		
<b>ヘルドボール</b>		
センターラインを挟んで、対戦している内野選手が同時に捕球した場合	<b>ヘルドボール</b>	同時に捕球した選手が【じゃんけん】し、勝った方のチームへ移動する
インプレイゾーンにある(転がっている、または静止している)ボールを自分のエリアから出ないで捕球した	<b>ルーズボール</b>	ボールを捕球した選手のチームへ移動する

※ 【F】・・・ファールの略

## 【第9章】その他

### (1) アドバンテージ

審判がファールを認めても、ファールされたチームに明らかに有利な状況、かつすぐに継続できる場合は、審判の判断でそのまま試合を続行させることができる。

ただし、審判が瞬間的にホイッスルを鳴らした場合は、この限りではない。

〈例〉下記の場合、ボールの支配権は変わらないためアドバンテージとなる。

- ①内野選手が同一チームの外野選手にパスしたとき、相手内野選手が誤ってラインを踏んだり越えたりしてしまった場合。
- ②外野選手が相手内野選手にアタック(当てにいく投球のこと)したとき、アタックした外野選手がラインを踏んだり越えたりしてしまったが、相手内野選手がファールすることなくキャッチした場合。

### (2) ファールとしない行為

「つかみ投げ(グリップスローともいう)」「腕や足を伸ばしてのキャッチ(イリーガル・キャッチともいう)」は、判定が困難なためファールとしない。

ただし、故意に繰り返し行う選手がいた場合には注意を行う。

### (3) 顔面・頭部への投球

試合中に顔面・頭部への投球が複数回あった場合には注意を行う。

※これらを容認するような指導は、絶対に行わないこと。

### (4) 試合遅延行為

- ①投球は、プレイ再開・捕球後、速やかに行うこと。(概ね5秒以内)
- ②ボールを保持したまま投球しない状態を続けている場合、「警告」を行う。
- ③遅延行為1度目は、ホイッスルを鳴らし、試合を中断させてからそのチーム(監督を含む)に注意する。  
(ボール支配権はそのまま)、
- ④遅延行為2度目以降はファール扱いとし、ボールの支配権を移動させる。
- ⑤その後、何度も遅延行為を繰り返す場合は、「失格」とする。

### (5) ボールアップ(ボールを両手で頭上にあげる)忘れの対応

ボールアップをせずに試合再開した場合は、ファールとせずに審判が注意を行うと同時にやり直しをさせる。ボールアップをせずに試合再開直後のファールやアウト等は適用されない。

### (6) 選手の靴紐がほどけた時の対応

ボールデッドゾーンにて、靴紐を結び直すことを認めることとする。

また、靴紐がほどけている選手を発見した場合、速やかに上記対応を指示する。