

## スローピッチソフトボール一般ルール

(日本ソフトボール協会、ESSA 参考)

### はじめに

スローピッチが、ファーストピッチソフトボールや野球と大きく異なる点は幾つかあるが、代表的な例をあげてみた。

- 十人制(攻撃時十一人制も可)である事
- 投球は山なりのゆっくりした球である事
- 盗塁・パスボール進塁がない事
- バントは禁止、チョップ打法はアウト
- 外野に飛んだ打球は内野に返球した時点で、一旦ボールデッドとなる。
- 塁間はファーストピッチより若干長い(但しアメリカンルール&ESSA ルールの場合。日本ソフトボール協会規定はファーストピッチと同じ18・29m)

という事が特徴としてあるが、つまりボールゲームに親しんだ方から、ボールゲームは初めてという初心者の方や女性、子供からお年寄りまで、経験の有無や運動能力を問わず幅広く遊べるスポーツである。

特に攻撃時に適用される「エクストラヒッター」は「打ってみたいけど守るのは嫌だなあ」という人にはうってつけのルールであるし、さらにエクストラランナーといういわば走塁専門の人を付けられるので、歩行する事が困難な人や足に障害のある人でもボールゲームが楽しめるという、万人が参加できる素晴らしいボールゲームであるのだ。

### プレー方法

1チームは10人の野手(攻撃時は11名)で構成される。

7イニング制でゲームが行われ、4回終了時でゲーム成立イニングとなる

→(補足1参照)

- 10人目の野手 ショートフィルダーについて

10人目の野手はショートフィルダー(SF)と呼ばれ、フェア地域内ならどこに位置してもかまわない。

→(補足2参照)

- 11人目の野手(エクストラヒッターについて)

エクストラヒッター(EH)制を採用する場合、試合開始前に打順表に指名を明記する。

エクストラヒッターを採用したときは11人となる。

エクストラヒッター制を採用した場合、試合開始から終了まで継続しなければならない。

エクストラヒッターは常時1人であり、打順は試合中は変更できない。

エクストラヒッターは守備につくことはできない。

→(補足3参照の事)

エクスタヒッターはいつでも代打者や代走者と交代でき、その交代した選手が次のエクストラヒッターになる。

いったん交代してベンチにさがったエクストラヒッターは再出場できない。

さらに特定の打者に対してエクストラランナーを付けることもできる。

→(補足4参照の事)

スターティング・メンバーは、一度試合から退いても、一度に限り再出場できる。この場合、自己のものの打撃順に入らなければならない。

### 投手



投手は投球前に最低でも片足を投手板に触れていなければならない。

投球時、自由足は踏み出す必要はないが、踏み出すときは、1歩に限られる。

軸足は投球が手から離れるまで、投手板に触れていなければならない。

投球は適当なスピード(打者が打てるスピード)であって、地面から1・8m以上3・6m以下(日本ソフトボール協会ルールは1・5m以上3・0m以内)の弧を描くように投げること。

地面から1・8m未満(日本ソフトボール協会ルールは1・5m)の空間を通りストライクゾーンを通過したボールは「イリーガルピッチ」としてボールとなります。(左写真は実際の試合

の例です。投手は明らかに1.8メートル以上の上空をボールが投げているので、これは正規の投球となります。

→(補足5参照の事)

打者を意図的に1塁に歩かせたいとき(敬遠)は、そのことを球審に申し出るだけでよい。  
投手は、ウインドミル投法で投げてはならない。

→(補足6参照の事)

捕手は、投球を受けた後、たとえ塁上に走者がいる場合でも、直接投手にボールを返さなければならない。

## 打者

2ストライク後のファウルボールは、第3ストライクとなり、打者アウトとなる。

→(補足7参照の事)

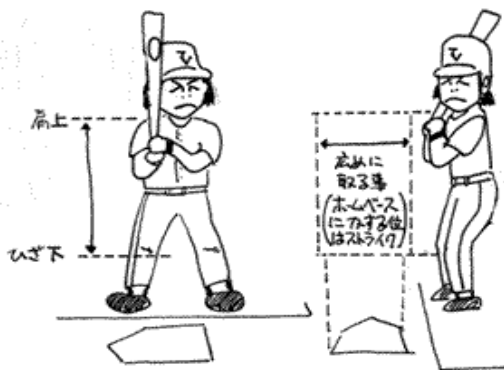
バントおよびチョップヒットを狙った場合、打者アウトとなる。  
(チョップヒット:打球を高く弾ませるため、バットを振りおろすようにしてボールを地面にたたきつけること。大根切り打法とも言う)  
投球がストライクまたはボールを宣告される都度、ボールデッドとなる。

死球による出塁は認められない。(ボールデッドで、ストライクゾーンの外で当たった場合は、1ボールが与えられる。)

振り逃げは一切ない。

ワイルドピッチ、パスボールはボールデッド。ランナーは進塁できない。

インフィールド・フライ・ルールは適用される。



## 走者

走者は、投球されたボールがホームプレートに達するか、打者がボールを打つまで離塁できない。離塁するとアウト。

盗塁は認められない。するとアウト。

タッチアップは認められる。

送球が内野に戻り、プレーが一段落したところでボールデッドとなる  
それ以降のプレーは認められない。(審判がタイムを宣す)

四球はボールデッドとなり、走者はフォース以外は進塁できない。

(補足)

基本的には「投球がフェアゾーンに打たれない限り、走者は進塁できない」と考えてください。



## 補足

### ◇補足1

○スローピッチでタイブレークという話は聞かないのですが(そもそもファーストピッチと比べ、圧倒的に点が入りやすいのでその心配がない)国内の一部ではタイブレークを用いるリーグも存在します。

○カナダでは「攻撃側がピッチャーを出し、4球以内に打たないとアウト」というルールが存在します。

○2ストライクから始まる「ワンピッチ」という競技スタイルも存在します。

### ◇補足2

アメリカの一部の地域では、ショートフィルダーが内野に入ってはいけないルールが存在するリーグもあります。実質外野4人制という事になります。

### ◇補足3

エクストラヒッターの扱いについては、レジャーレベルでは打順が前後してしまう事を除けばそこまで神経質になる必要はないと思います。まずは打ってみて、途中で守備もやってみたいと言う初心者の人もいるかもしれません。国内でスローピッチの公式戦が殆どないので何とも言えませんが知識として知っておきましょう。

ESSAではエクストラヒッターが途中で守備につく(その逆)は認めています。

### ◇補足4

足に障害を持った人でもゲームに参加出来るために設けたアメリカのルールと思われます。ただ実際に足を怪我した選手が打席に立ちたいからという事で使った例もあり、バリアフリーなボールゲームであるスローピッチでは良い試みであると思います。

◇補足5

○投球は適当なスピードと書きましたが、山なりボールを投げるのですから、物理的に1・8m以上3・6m以下の空間を通過する100キロの球というのは投げられないので、どう考えてもスローピッチになるのです。

ただしファーストボールを投げてはいけないというルールは厳密にはありません。

チェンジオブペースと言って、ボールになったとしてもファーストボールを投げることで打者のタイミングをずらす方法があります。

但し国内の一部ではイリーガルピッチを2球投げたピッチャーは交代というルールを適用している所もあります。

○イリーガルピッチをボークと相当させ、ランナーを次の塁への進塁権を与えるルールを適用している所もあります(ESSAでは適用しません)。

○イリーガルピッチを打者が打った場合(プレイが継続された場合)、攻撃側がそのプレイの結果を生かすか投手のペナルティをとるかのをいずれかを選択することができるルールを採択している所もあります(ESSAでは適用しません)。

○一部では、安全の為に捕手は投球をバウンドさせて捕球しなければならないなどのルールもあります(ESSAでは任意)。

◇補足6

アメリカの一部のリーグではウインドミル投法が認められているらしいのですが、テコの原理で大腿部を接触させて投げるのがウインドミル投法の極意なので、どう考えても投げられないと思います。というか、ウインドミルでスローピッチの球を投げるがクセになるとファーストピッチで投げ直した場合おかしくなりそうな気がします(ウインドミル投手が練習の時にウインドミルで遠投をしますが、アレだったら高さも丁度いいかもしれません。ただしマウンドとホームの間が何十メートルになるかもしれませんけど)

