

## 2024年度 第47回 日本人会ソフトボール大会 監督会議議題

【日時】2024年5月14日（火） 18時30分～

【場所】日本人会本館ファンクションルーム

### 【監督会議スケジュール】

1. 前回優勝チーム（選抜：SPIDER／一般：日立レイソルズ）のトロフィー返還
2. 議題
3. リーググループの抽選・試合日程組み合わせの決定

### 【議題】

1. 大会要綱 P2
2. 注意・確認事項 P7
3. 会場について
4. リエントリー制・DP制のルール P9
5. 審判心得 P11
6. 参加チーム一覧 P15
7. 組み合わせ、試合日程  
シード説明、グループ振り分け抽選、試合日程確認

## 2024年度 第47回 日本人会ソフトボール大会 大会要綱

### 1. 名称

第47回 日本人会ソフトボール大会

### 2. 主催

タイ国日本人会

### 3. 期日

2024年6月23日（日）～2024年9月8日（日）までの毎週日曜日

・予選リーグ&決勝トーナメント……………1日5～6試合（8:00～16:40）

### 4. 場所

Army Ground 陸軍グラウンド

### 5. 参加資格

タイ国日本人会会員及びその子女

### 6. 参加チーム数

21チーム（選抜：10チーム 一般：11チーム）

### 7. 競技規定

日本ソフトボール協会 2024年オフィシャルルールを適用。さらに大会規定を設ける。

### 8. 大会方式

予選リーグ戦方式，決勝トーナメント方式

※選抜リーグは各グループの1～3位、一般リーグは1～6位の計12チームが  
決勝トーナメント進出

### 9. 開会式

6月23日（日）7:45より下記の要領で開催。

7:45 開会挨拶（河村運動部長出席）

選手宣誓（第1試合の2チームより代表1人），始球式

➤ 始球式 ⇒河村運動部長

8:00 国旗掲揚

8:02 ソフトボール大会第1試合開始

## 10. 表彰

### 【選抜リーグ】

第1位…優勝カップ, 楯, 賞状, 金メダル, 副賞

第2位…楯, 賞状, 銀メダル, 副賞

第3位…賞状, 銅メダル, 副賞

第4位…賞状, 副賞

最優秀選手・ホームラン王…楯

### 【一般リーグ】

第1位…優勝トロフィー, 楯, 賞状, 金メダル, 副賞

第2位…楯, 賞状, 銀メダル, 副賞

第3位…賞状, 銅メダル, 副賞

第4位…賞状, 副賞

最優秀選手・ホームラン王…楯

## 11. 表彰式

**9月8日(日)**

選抜リーグ・一般リーグともそれぞれの3位決定戦・優勝決定戦終了後に実施予定。

## 12. 監督会議・組み合わせ抽選

5月14日(火) 18時30分～ 場所：日本人会本館ファンクションルーム

※この会議に参加しないチームは大会参加を認めない。

**メンバーリストの提出は5月26日(日)まで。**

## 13. 登録参加料： 2,500B/チーム

## 14. 審判講習会

試合会場実施はしない。

## 15. 試合方法(ルール)確認

1) 予選リーグ方式, 決勝トーナメント方式により実施。

2) 選抜・一般リーグとも, 前回の成績に従い, 選抜 10 チーム, 一般 11 チームとします。  
シードチームは, 選抜・一般ともにあり。

3) 試合開始予定を 10 分経過してもベンチに集合しない又は試合中怪我等により継続が困難な場合(9人に満たなかった場合)は没収試合(スコアは7対0)とする。

**【「緊急助っ人制度」の導入】（予選リーグ・決勝トーナメントともに適用）**

※助っ人として試合に出場する方は、日本人会の会員であること。会員でない方は、会員登録を行い、チームへの所属をお願いします。

- ① 助っ人は1試合3人まで、試合出場人数が合計で12人を超えないものとする。
  - ② 助っ人は、試合開始直前まで受付可能とする。
  - ③ **助っ人1人出場につき、相手チームに1点加算する。**  
**※試合終了時、同点の場合は、助っ人の人数が多い方が負けとする。**
  - ④ 助っ人は投手になることはできない。
  - ⑤ 助っ人の打順は『7～9番目のいずれか』とする（9番から順に埋めていくこと）。  
 ※例外として、例えば2番打者が怪我をした等の場合、助っ人は2番打者で出場となる。
  - ⑥ チームの方が9人以上いた場合、スターティングメンバーから助っ人への交代については、**1回終了後、交代可**とする。
  - ⑦ **試合中怪我人がでた際等、緊急時の場合に限り、試合途中からの助っ人導入を認める。**  
 （ただし、助っ人が3人を超えないこと）
  - ⑧ 助っ人の年齢制限は設けない。
  - ⑨ 試合記録表の『助っ人』欄に、助っ人に来た方の名前・登録チームを記入する。
  - ⑩ 助っ人がホームランを打った場合、公式ホームラン記録にはカウントしない。
  - ⑪ 助っ人を入れたチームは、試合前に相手チームの監督に必ず伝えること。
  - ⑫ チームの方が遅れて来た等の場合、助っ人、又はメンバーを出場させるかは、各チームにお任せする。
  - ⑬ メンバーリストの幹事&代表者の連絡先を一覧にし、日本人会事務局よりチームの幹事&代表者にメールで共有する。助っ人を依頼したい場合は、各チームでやり取りをする。
- 4) 予選リーグでは試合前練習は後攻から4分とし、決勝トーナメント以降は7分とする。  
 ただし、大会運営上やむを得ない場合は、審判員の判断により練習を取りやめることができる。
- 5) **試合開始より70分（予選リーグ）、90分（決勝トーナメント・3位決定戦）、120分（優勝決定戦）を経過すると、新しい回に入らない。**  
 7回制。同点の場合は、制限時間内であれば延長戦とし、制限時間を超えれば引き分けとする。
- 6) 点差によるコールドゲームは予選リーグ・決勝トーナメントとも5回以降10点とし、優勝決定戦のみ5回以降15点とする（雨・日没の場合も同様）。  
 ☆「降雨の場合の試合成立」について
- ①降雨・水取りにかかる時間も継続計時する。
  - ②降雨の場合は30分程度様子を見ることとし、制限時間70分のうち、試合経過時間40分以上をもって試合成立とする。

(試合経過時間…試合中断の時間を除く、実際に競技を行った試合時間)

※なお、5回を終了していない場合においても、競技運営の都合上、40分の基準を満たしていれば試合成立とする。

- 7) 決勝トーナメントにおいては、7回まで同点の場合、  
8回よりタイブレーク(無死2塁よりスタート)とする。
  - ① 試合制限時間を設けることから、制限時間を超えて同点である場合は、7回に満たなくとも(たとえ3回終了の場合であっても)タイブレークを実施する。
  - ② 優勝決定戦においても同様の対応とする。
  
- 8) 予選リーグの順位は以下の順で決定する。
  - ①勝点(勝ち3、引分1、負け0、不戦敗・没収試合△2)
  - ②勝率
  - ③勝数
  - ④対戦成績
  - ⑤総失点
  - ⑥総得点
  
- 9) 雨天等で順延した試合が予備日では消化しきれない場合、未消化試合は引き分けとし、得点5対5、勝ち点1とする。
  
- 10) 試合の準備は、第1試合の両チームで行い(7:30までには集合)、後片付けとグラウンド整備は、最後の試合の両チームで行う。  
なお、各チームで次試合の審判員を3名、進行係1名をそれぞれ選出する。  
※第2試合の両チームは、第1試合・第3試合の審判を担当する。  
※球審は、原則勝利チームが担当する。
  
- 11) 審判は主審1名、塁審3名、外野担当2名(主審がボランティアの方の場合、外野担当を3名とする)。進行係は記録担当1名とボール担当1名。
  
- 12) ピッチャーの投球時のセットは「2秒以上5秒以内」とする。要注意。  
※予選リーグでは、審判は一度目を警告、二度目以降は不正投球対象とする。  
決勝トーナメントでは、一度目より不正投球対象とする。
  
- 13) 各投手の初回イニングの投球練習は、5球まで。イニング間の投球練習は、3球までとする。
  
- 14) 打球が外野のコーンを上から超えたらホームラン、下から超えたらエンタイトルツーベース。
  
- 15) 投球がワイルドピッチまたはパスボールでバックネットを越えた場合、ボールデッドとなり、ランナーがいたならばテイクワン(次のベースに進む)となる。

- 16) 送球が仮想境界線を越えた場合、ボールデッドとなり、ランナーがいたならば野手が送球した時点で占めていたベースからテイクツー（次の次のベースに進む）となる。
- 17) 仮想ファウルライン、および仮想境界線を越えたか否かはすべて審判の判断による。外野部分は外野担当審判、内野部分は球審及び塁審が判断する。
- 18) 外野に飛んだファウルボールは基本的に攻撃側のチームが取りに行くこと。  
※守備側チームが9人ギリギリのことがある為。また、屋根付きのベンチ2チーム分が1塁側にしかない為。
- 19) テンポラリーランナーの使用について。  
テンポラリーランナーとは、投手・捕手が塁上の走者となっていて二死となったとき、あるいは二死後、投手・捕手が出塁し、走者となったとき、投手・捕手の代わりに走者となる選手のことである。テンポラリーランナーと交代させるかどうかは、攻撃側チームの選択である。  
テンポラリーランナーは、塁上の走者以外の選手で打順が最後に回ってくる者とする。
- 20) 試合開始前に、各チームは打順表を2枚（競技委員と相手チーム用）を提出。  
※控え選手についても記入が必要。（遅刻の場合も予め記入する必要がある）
- 21) リエントリー制、指名選手（DP）制を導入する。（詳しくは9ページに記載）
- 22) 日本人会準会員（日本国籍以外の会員）の登録は1チーム2名まで（ピッチャー除く）。準会員の登録は理事会での承認が必要となるため、6月5日（水）までに入会申込みをお願いします。
- 23) 日本人会会員以外の方が試合に出場した場合は没収試合。
- 24) **メンバーの変更・追加等があった場合は、試合前の木曜日までに必ず日本人会事務局に連絡をする。（softball@jat.or.th）**  
※ “事務局確認済” と署名の入ったメンバー表をチーム幹事に折り返し返送するので、プリントアウトし、試合当日持参の上、保管しているメンバー表と差し替えて、当日の競技委員に報告する。  
《該当チームがメンバー表の持参を失念した場合》  
当日の試合は実施し、翌月曜日、競技委員が試合結果の報告をする際に事務局へその旨伝える。該当チームが、あらかじめ事務局へ連絡していることが確認できた場合には「試合成立」とし、そうでない場合は、規定に準じ「没収試合」となる。

- 25) 設定した試合日の変更は原則認めない。参加できないチームは不戦敗とする。  
また、**不戦勝・不戦敗になった両チームにおいてもそれぞれ審判3名・進行係1名を必ず手配すること。**
- 26) 試合中の球審の変更は認めない（けが、体調不良を除く）。ただし、**第1試合の球審に限り**、新しいイニングからの交代は可能とするが、可能な限り継続をお願いしたい（自身の試合前練習ができないため）。

## 2024年度 第47回 日本人会ソフトボール大会 注意・確認事項

- 1) 施設側よりグラウンドにゴミ箱を用意いただくのでゴミはそちらに捨ててください。
- 2) **敷地内での飲酒は厳禁です。**
- 3) 1 塁側の屋根付きベンチスペース横にタバコを捨てる為の灰皿用バケツを事務局にて設置します。  
喫煙は、そのスペースのみでお願いします。**敷地内に吸い殻をポイ捨てることは、厳禁です。**
- 4) 写真を撮る際は、背景に施設の建物が写りこまないようにして撮影してください。  
**特に施設建物の写真を SNS に投稿することは厳禁です。**
- 5) 入口で呼び止められた場合は、日本人会ソフトボール大会の参加者の旨お伝えください。
- 6) お車は、必ずグラウンド 1 塁側横の建物「The 2<sup>nd</sup> Combat Engineer Company」前の駐車場に停めてください。(20~30 台は駐車可能)  
**他の敷地内駐車場や路上に駐車することは厳禁です。**
- 7) 倉庫は、グラウンド 1 塁側横の建物「The 2<sup>nd</sup> Combat Engineer Company」内にございます。  
施設側の倉庫をお借りする為、“JAT”と書かれた備品以外は触らない様にしてください。  
(倉庫にカギはございません)
- 8) キャッチャーは安全のため、守備の際レガースの着用をお願いします。
- 9) 金属スパイクの使用は禁止です。
- 10) 審判のジャッジ(ストライク、アウト、ファウル等)には従い、過剰な抗議は慎んでください。  
警告・退場になる可能性もあります。  
※ルール上の疑義についての表明は可能ですが、その場合はチームの代表者のみとします。
- 11) 降雨や運営上の問題が生じた場合は、運営ボランティアの判断に従ってください。
- 12) ホームラン王のカウントは予選リーグまでとします。
- 13) 倉庫に『忘れ物入れ』を準備いたします。忘れ物があった場合はそこへ保管してください。  
幹事の皆様にメールにてご連絡いたしますので、お心当たりのある方は、事務局までご連絡の上、用具倉庫まで各自受け取りに行ってください。  
※大会終了後まとめて会館に持ち帰り、連絡がないグローブ等は、日本人会保管用といたします。



14) **保険は各自スポーツ保険等にご加入ください。**

日本人会として主催保険等には加入しておりません。

また、アイシング等は、各自でお持込ください。(コールドスプレー・絆創膏・消毒液は用意)

☆各チーム、できるだけスポーツ傷害保険の付保を勧奨する。

15) 大会開催中は、大会日の利用可能時間帯(6:00~17:00)であれば、空いているスペースを使用して練習することが可能です。(但し大会の妨げにならないようにお願いします)

## 2024年度 第47回 日本人会ソフトボール大会 リエントリー制・DP 制のルール

## 1. リエントリー制について

## ◆ルール

スターティングプレイヤーは、いったん試合から退いても、一度に限り再出場することが認められている。

再出場する場合には、自己の元の打順を引き継いだプレイヤーと交代しなければならず、それに違反し、相手チームからアピールがあると、「再出場違反」となり、違反した選手と監督が退場になる。

## 2. DP 制について

## ◆DP (Designated Player) とは

ソフトボールの指名選手 (DP/Designated Player) は、守備にはつかず打撃を専門に行うプレイヤーのことをいいます。

DP は、どこの守備のプレイヤーと代わっても構いません。

## ◆FP (Flex Player) とは

守備専門のプレイヤーのことです。

FP はピッチャーだけでなく、どこの守備でも FP として設定できます。

## ◆ルール

1. 指名選手 (DP) は打撃専門のプレイヤーで、どの守備につけてもかまわない
2. 指名選手 (DP) は、打順表に記号 (DP) と氏名、ユニフォームナンバーを記入すること
3. DP の守備者 (FP) は守備専門のプレイヤーで、打順表の 10 番目に記入すること
4. DP の打順は、試合中に変更できない
5. DP、FP がスターティングプレイヤーなら、途中交代しても一度に限り「再出場」できるが、自分の元の打順を受け継いだプレイヤーと交代しなければいけない
6. DP はいつでも FP の守備を兼ねることができ、また、FP も DP の打撃を兼ねることができる
7. DP は、FP 以外のプレイヤーの守備を兼ねることができるが、DP が守備を兼ねたプレイヤーは打撃のみを継続する。この時、打撃のみを継続する選手を OPO (Offensive Player Only) と呼ぶ
8. DP、FP はいつでも控え選手と交代できる
9. DP が FP の守備を兼ねるとき、FP はいったん試合から退いたことになる。FP が再出場・交代しないとき、試合に出場しているプレイヤーは 9 人となる。
10. FP が再出場するとき、元の守備専門のプレイヤーに戻るか、DP を兼ねて打撃と守備の両方ができるようになる。
11. DP と FP が入れ替わって、二人同時に試合に出場することはできない。
12. DP が守備のみ、FP が打撃専門になることもできない。

13. DP、FPがそれぞれ守備や打撃を兼ねている状態で交代したときは、解除の通告がない限りそのままの状態を受け継いで交替したものとみなされる。

**【例1】**

A選手：四番打者・DP

B選手：FP・投手

↓

A選手：四番打者・投手

B選手：試合を退く

**【例2】**

A選手：四番打者・DP

B選手：五番打者・投手

C選手：FP・二塁手

↓

A選手：四番打者・投手

B選手：五番打者・OPO

C選手：FP・二塁手（変わらず）

## 2024年度 第47回 日本人会ソフトボール大会 審判心得資料

**1. 審判員の任務****球審**

- 1) 試合をスピーディーに進行させる義務と権限
- 2) 投球の判定とそのカウント
- 3) フェア、ファウルの判定（塁審より手前）
- 4) 打者のプレーのすべて
- 5) コールドゲームの競技打ち切り
- 6) 打順表記入事項の確認と記録員への連絡
- 7) 抗議に対する最終決定

**塁審**

- 1) 塁におけるすべての判定
- 2) 必要に応じたタイムの宣言（球審と同じ権限）
- 3) 不正投球の宣言（球審と同じ権限）
- 4) 離塁アウトの宣言

**2. 技術上の留意点**

## 1) 試合開始前

- ①先攻・後攻を決める。
- ②球審による集合準備の号令。
- ③1 塁側より2 塁審，1 塁審，球審，3 塁審の順番に並び
- ④球審より投手へ試合球を渡す。
- ⑤準備球は初回5球，2回目より3球（投手交代の場合も同様）。
- ⑥球審による投手へのラストボールのコール。
- ⑦球審によるプレーボールの宣言。

## 2) 試合開始後

- ①内野のフライは球審がコール。
- ②1 塁線，3 塁線の塁審前の打球については，球審がフェアかファウルの判断をする。
- ③オーバースロー（悪送球）は野手の手からボールが離れた時点からテイク2。投球はテイク1。
- ④守備妨害，走塁妨害，打撃妨害などで，不確かな場合には競技委員と相談して判定する。

## 3) 球審の位置

- ①捕手の邪魔にならないようにするが，できるだけ近づく。
- ②打者の内角より見る。目線は高さの上限に合わせる。
- ③インジケーター（ゲージ）は左手で持つ。

#### 4) ストライク・ボールの判定

①左右は広く、上下は厳しく。

(左右はかすればよいが、上下はボールが完全にゾーンに入らなければならない)

②大きな声でコール、際どいボールはさらに大きな声でコールし、ジェスチャーをしっかりとる。

※ストライクは右手こぶしを上げ、ボールはコールのみ(ジェスチャーは必要なし)。

③スイングして、打者にボールが当たった場合はボール・デッド。

#### 5) 死球(デッド・ボール)

①投手の投げたボールがワンバウンドであれ、打者に当たった場合にはデッド・ボールとなる。

②基本的によけなければならないが、球質上、よける間がなかった場合、あるいは打ちにいて、よけられなかった場合は、球審の判断にてデッド・ボールを宣告する。

(よけられるボールや故意に当たりにいった場合は、デッド・ボールにならない)

#### 6) インフィールド・フライ

①球審及び塁審がコールして初めてインフィールド・フライとなる。

※無死または一死で走者が1・2塁もしくは満塁の場合に適用される。

②コールを焦らないこと。

③ファウルになれば、インフィールド・フライは取り消される。

④審判がコールしなかった場合、バントの飛球や外野への飛球の場合、インフィールド・フライは適用されない。

#### 7) タッチアップ

①走者3塁で、3塁塁審が左翼方向へ飛球を確認しに行く場合、球審がタッチアップを確認する。

②走者2・3塁の場合は、3塁のタッチアップ確認は球審が行い、2塁のタッチアップ確認は1塁塁審が行う。

③走者2・3塁で、1塁塁審が飛球を追った場合、3塁塁審は2塁・3塁両方の走者を見る。2塁塁審は2塁走者を見る。球審は補助。

#### 8) 振り逃げ

①無死または一死で走者が一塁にいない場合、もしくは二死で(この場合は走者の状況に関係なく)、第3ストライクの投球を捕手が正規に捕球できなかった場合、打者は三振しても直ちにアウトとはならず、打者走者となって一塁への進塁を試みることができる。

☆「捕手が正規に捕球できない」とは次の場合を指す。

a) 捕手が捕球する前にボールが地面に触れた場合(ワンバウンド投球を空振りした時など)。

b) 捕手が捕球できなかった場合(ワイルドピッチ、パスボール、落球など)。

※見逃しのストライクでも捕手が捕球できなければ、振り逃げの権利が発生する。

②守備側が打者をアウトにするには、打者にタッグ(タッチ)するか、打者が一塁に到着する前に一塁に送球する必要がある。

なお、打者走者が走塁を放棄した場合、その時点で打者はアウトとなる。

## 9) 塁審の位置

## ①走者なしの場合

1 塁・3 塁塁審…各ベースより 7m 位後方。ラインはまたがない。

2 塁塁審……………3 塁と 2 塁ベースの延長線上で守備の邪魔にならない位置。

ランナー 2 塁, もしくは 2・3 塁の場合は 1 塁と 2 塁ベース延長線上。

## ②走者ありの場合

塁審は各ベースの 5m 位後方まで近づく。

## 10) アウト, セーフのコール

①大きな声で自信をもってコールし, ジェスチャーもしっかりする。

②際どい場合はさらに大きな声でコールする。

③焦らず, しっかりと確認してからコールする。

※セーフは次のプレー展開があるので早めに, アウトは少し遅めにコールする。

## 11) フォース・プレーとタッチ・プレー

フォース・プレーは離れて見る。タッチ・プレーはできるだけ近づいてみる。

## 12) ファウルとフェア

① 1・3 塁線の打球及び塁審より手前の打球は球審が判定するので, 塁審はジェスチャーをしない。それ以外のファウルの打球については, 両手をななめ上に開いて高く上げ, 『ファウル!』または『ファウル・ボール』と大声でコールする。なお, 打球を見ることなくプレーを続けている選手たちにもファウルであることを伝えるため, ファウルを判定した審判員に呼応し, 他の審判員も『ファウル!』のジェスチャーとコールを行う。

②塁審より後ろの線上の打球はラインをまたいで塁審が判定する。

③フェアの判定は動作のみ (フェア・ゾーン側へ真横に腕を伸ばし, フェア・ゾーンを指す) で, コールはしない (ノー・ボイス)。

※コールしないのは, ファウルとフェアの違いを明確にするため。

※きわどい打球に対しては, 数回ジェスチャーを繰り返す。

## 13) 外野への飛球

近い塁審が必ず追い, 判定・コールするときは停止する。

## 14) 白ベースとオレンジベース

① 1 塁で守備機会がある場合, 守備者は白ベースを, 打者走者は必ずオレンジベースを使用する。

※打者走者が白ベースを使用した場合, 塁の空過となり, アピールの対象となる。

②ファウルゾーンからの送球については, 守備者・打者走者とも, どちらを使用しても構わない。

③走者になれば, 白ベースのみ使用する。

## 15) 離塁アウト

投手の手からボールが離れる前に走者が塁を離れた場合, 即アウトとなる (塁審コール)。

16) 球審と塁審が対等の権限を持つもの

①不正投球

2秒から5秒までの静止がない。

②タイムのコール

※他の審判員も呼応して、タイムのジェスチャーとコールを行う。

③インフィールド・フライの宣告

☆確信がない場合には、必ず競技委員と協議して決定する。

## 第 47 回ソフトボール大会 参加チーム一覧

### 【選抜リーグ 10 チーム】

1. Spider α (2023 年選抜 優勝)
2. ボンバーズ (2023 年選抜 準優勝)
3. バンコクメッツ (2023 年選抜 3 位)
4. アパコパ
5. Wings
6. ソムタムズ
7. 峰熊 s
8. Gangers
9. 日立レイソルズ (2023 年一般 優勝)
10. Vibhavadi Getz (2023 年一般 準優勝)

### 【一般リーグ 11 チーム】

※下線チームは前回未出場

1. 丸紅グリーンズ (2023 年選抜リーグ A 5 位)
2. WISH (2023 年選抜リーグ B 5 位)
3. KR ラビッツ
4. SEMCONS
5. ZERO ファイターズ
6. ロングリアンガッツ
7. 東レラッキーズ
8. THAI OBAYASHI
9. シーナカリンレッズ
10. パドレス (旧エンゼルス)
11. Spider β (初出場)