

**公式ルール&審判テキストブック
新旧対照表**

2019年6月1日

【旧】 2017-2018 年度版	【新】 2019-2020 年度版	説 明
<p>【14p】 第 103 条 キャプテン 2) チーム登録されたキャプテンが不在な場合は、他のプレイヤーが代行できる。</p>	<p>【14p】 第 103 条 キャプテン 2) チーム登録されたキャプテンが不在の場合は、他のプレイヤーが代行できる。</p>	1 文字修正
<p>【37p】 コート等に接したものとし、そのボールをファール<u>を</u>することなく自エリアでキャッチした時点で、そのプレイヤーに支配権が発生する。ただしアウトになったプレイヤーが故意にボールに触った場合（第 908 条・第 909 条）は除く。</p>	<p>【37p】 コート等に接したものとし、そのボールをファールすることなく自エリアでキャッチした時点で、そのプレイヤーに支配権が発生する。ただしアウトになったプレイヤーが故意にボールに触った場合（第 908 条・第 909 条）は除く。</p>	1 文字削除
<p>【59p】 3) 緊急プレイヤーは、コートマスター及び主審の確認を得た後プレイヤーとなる。</p>	<p>【59p】 3) 緊急プレイヤーは、コートマスター及び主審の確認を得た後、<u>プレイヤーとなる。</u> <u>抗議・アピール</u> <u>試合終了後、コートマスターに確認する場合は、チームを代表して監督のみとする。</u></p>	読点追加 追加
<p>【70p】 副審の留意点</p>	<p>【70p～71p】 <u>6) 試合終了間際のアウトに関わる投球に関しては、有効か否かをコートマスターに必ず確認すること。</u> <u>7) オフィシャルタイムアウトを宣言した際は、内野プレイヤーを現位置に座らせる（試合終了時も同様とする）。</u> 副審の留意点 <u>・副審の留意点 1)の下に旧ルール 5)の②、④を①、②として移動。</u> <u>・副審の留意点 2)の下に旧ルール 5)の①、③、⑤を①、②、③として移動。</u></p>	追加 追加 文章の移動

【旧】 2017-2018 年度版	【新】 2019-2020 年度版	説 明
<p>5) オフィシャルタイムアウト時のボール確保と、ボールを保持していたプレイヤーの選手番号確認。</p>	<p><u>5) オフィシャルタイムアウトが宣言された場合は、先ず内野プレイヤーを現位置に座らせる (試合終了時も同様とする)。その後、ボール確保と、ボールを保持していたプレイヤーの選手番号確認</u></p>	<p>文章の変更</p>
<p>【71p】 線審の留意点</p> <p>6) オフィシャルタイムアウトが宣言された場合は、先ずプレイヤーを現位置に座らせる。</p> <p>7) 整列時のプレイヤーに対する確認は、負傷の有無及び、手の滑り止めに対して行う <u>(原則的に、負傷したプレイヤーの試合への出場は認めない)</u>。</p> <p>8) 確認後の状況は主審にその旨を伝え、主審の判断により監督と協議し処理する。</p>	<p>【71p】 線審の留意点</p> <p><u>6) オフィシャルタイムアウトが宣言された場合は、先ず外野プレイヤーを現位置に座らせる。その後、座っていない内野プレイヤーがいた場合は座らせる (試合終了時も同様とする)。</u></p> <p>7) 整列時のプレイヤーに対する確認は、負傷の有無及び、手の滑り止めに対して行う。</p> <p>※確認後の状況は主審にその旨を伝え、主審の判断により監督と協議し処理する。</p>	<p>文章の変更</p> <p>文章の移動 75p 6)へ</p> <p>8) → ※へ 変更</p>
<p>【75p】</p>	<p>【75p】</p> <p><u>6) 原則的に、負傷したプレイヤーの試合への出場は認めない。</u> <u>試合開始前、負傷者がいた場合。審判員は、その負傷者の試合出場に関して、不可能の判断をすることができる。</u></p>	<p>71p 7)から 移動 追加</p>
<p>【98p】 アドバンテージ</p> <p>チームの力の向上が著しく、各プレイヤーは、審判員の長い笛「ピーツ」と短い笛「ピツ」の聞き分けができています。試合の流れはチーム勝敗に大きく左右する、したがって各審判員は、極力アドバンテージを取り、試合の流れを切らないように心がける。</p>	<p>【98p】 アドバンテージ</p> <p>チームの力の向上が著しく、各プレイヤーは、審判員の長い笛「ピーツ」と短い笛「ピツ」の聞き分けができています。試合の流れはチームの勝敗に大きく左右する、したがって各審判員は、極力アドバンテージを取り、試合の流れを切らないように心がける。</p>	<p>1 文字追加</p>

【旧】 2017-2018 年度版	【新】 2019-2020 年度版	説 明
<p>【98p】</p> <p>※ 笛の使い方</p> <p><u>試合中に吹く笛は大きく分けて3種である。</u></p> <p>① <u>長い笛「ピーッ」</u></p> <p><u>各ファール、オフィシャルタイムアウト、アウト・オブ・バウンズ</u></p> <p>※ <u>上記は全て、ボールデッドである。</u></p> <p>② <u>短い笛「ピッ」</u></p> <p><u>アウト、トスアップ時、試合再開（タイムイン）</u></p> <p>※ <u>上記は全て、インプレイである。</u></p> <p>③ <u>試合終了の笛「ピッピーッ」</u></p>	<p>【106p】</p> <p>3.審判員の笛についての周知徹底</p> <p><u>試合中に吹く笛は大きく分けて3種である。</u></p> <p>① <u>長い笛「ピーッ」</u></p> <p><u>各ファール、オフィシャルタイムアウト、アウト・オブ・バウンズ</u></p> <p>※ <u>上記は全て、ボールデッドである。</u></p> <p>② <u>短い笛「ピッ」</u></p> <p><u>アウト、トスアップ時、試合再開（タイムイン）</u></p> <p>※ <u>上記は全て、インプレイである。</u></p> <p>③ <u>試合終了の笛「ピッピーッ」</u></p>	<p>98p から 106p へ移動</p>
<p>【130p】</p> <p>17. 「<u>サドンデス</u>ゲーム」採用時の実施方法</p> <p>【手順】</p> <p>① 人数報告後、セット終了後の状態で、<u>サドンデス</u>ゲームとすることを宣言。 「この状態で<u>サドンデス</u>ゲームを行います」</p> <p>② 「ジャンプボール」と宣言しジャンパーをセンターサークルに来るように指示。</p> <p>③ ジャンプボールの手順で試合開始。</p> <p>④ <u>サドンデス</u>ゲームが終了したときは、通常の試合終了時の手順と同様に行う。</p>	<p>【130p】</p> <p>17. 「<u>ヴィクトリーポイント (Vポイント)</u> ゲーム」採用時の実施方法</p> <p>【手順】</p> <p>① 人数報告後、セット終了後の状態で、<u>ヴィクトリーポイント</u>ゲームとすることを宣言。「この状態で<u>Vポイント</u>ゲームを行います」</p> <p>② 「ジャンプボール」と宣言しジャンパーをセンターサークルに来るように指示。</p> <p>③ ジャンプボールの手順で試合開始。</p> <p>④ <u>ヴィクトリーポイント (Vポイント)</u> ゲームが終了したときは、通常の試合終了時の手順と同様に行う。</p>	<p>用語の変更</p>