

フット(キック)ベースボール



(全国共通ルール)



日本フットベースボール協会

Japan Foot-Baseball Association

は じ め に

近年、子どもたちの生活環境が急激に変化し、余暇の過ごし方の多様化、都市広域化によるコミュニケーションの欠如などにより、子どもたちが戸外でいきいきと遊び、自然に触れ活発に活動する機会や人とかかわる機会が減少するなど、少なからず子どもたちの健全な成長に支障が生じているように思われます。

その結果として、子どもたちの体力、協調性、主体性、責任感、創造力の低下など、人間形成上の種々の問題が認識されるようになりました。

このような環境変化のもと、子どもたちの心身の健全育成と可能性を伸ばす自由闊達な場として、改めてスポーツレクリエーション活動の必要性・重要性が見直されているところです。

子どもの頃から、異年齢集団に加わり仲間との積極的なコミュニケーションや団体行動を体験することは、少年少女期の豊かな人間形成を図る上でも重要な意味をもっています。

フットベースボールは大変楽しいスポーツですが、このルールブックはその道しるべとして、その魅力を伝える解説書でもあります。

今後このフットベースボール競技をより多くの皆さんに楽しんでいただけるスポーツとして発展させるため、活動の活性化と環境の整備、選手・指導者の育成に努めるとともに、全国各地への普及・浸透を図るため、保護者の皆様をはじめ球技団体や関係者との相互理解を深めるなど、さらに活動を充実させてまいります。

最後になりましたが、フットベースボール競技のルール作成にあたり、貴重なご意見とご助言を賜りました全国各地の行政・関係諸団体の皆様に厚く御礼申し上げますとともに、各地域でそれぞれ個別の活動をしていた多くのフットベースボール協会及び連盟の指導者をはじめ関係各位のご理解とご努力により成し遂げられたことに感謝します。

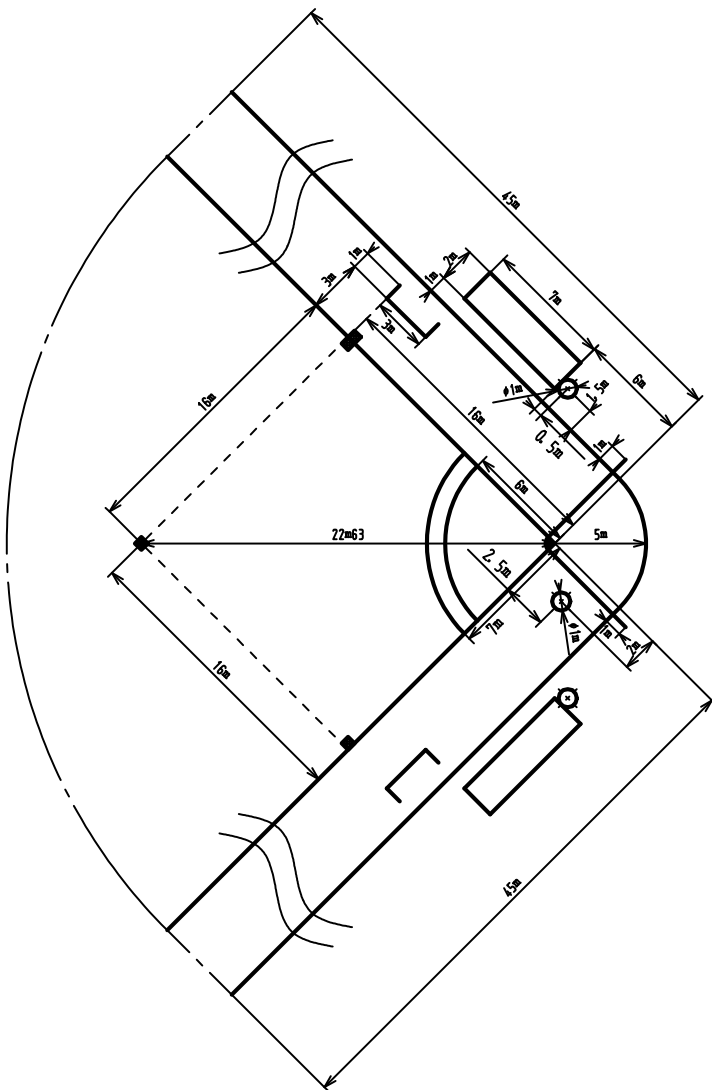
第 1 章

競技場

第1章 競技場

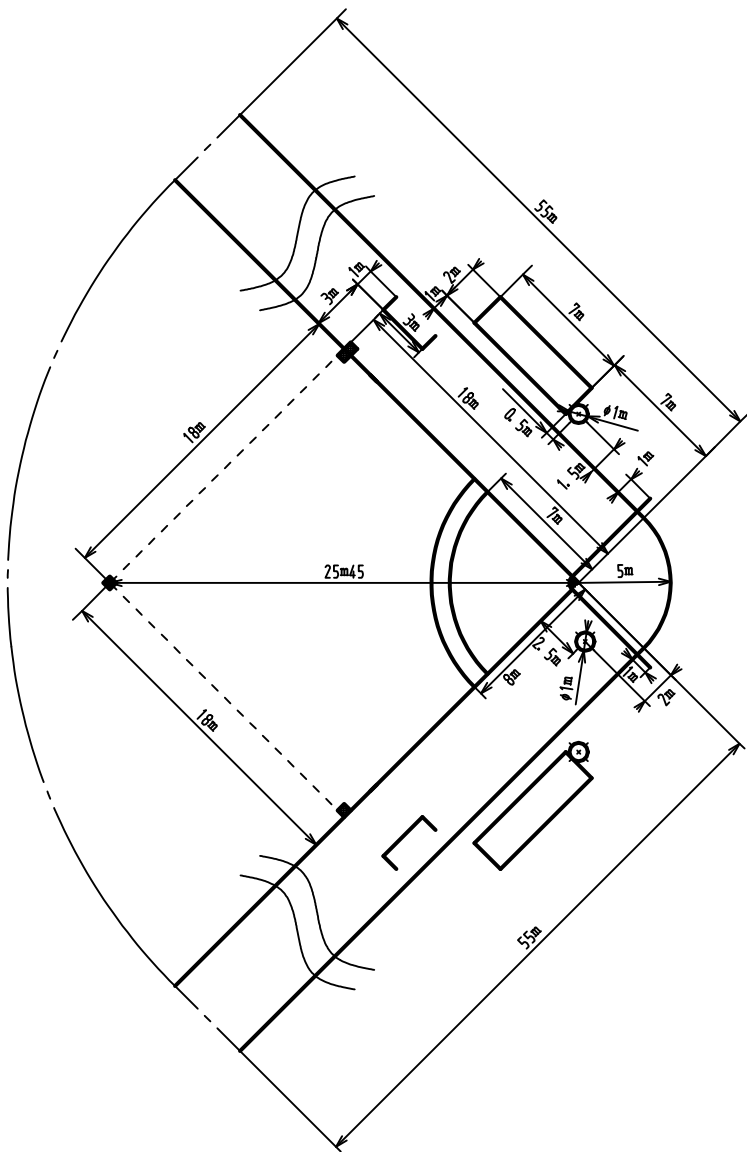
第1項 競技場 図—1—1（仕様は小学生用）

フットベースボール競技場



図－１－２（仕様は中学生・成人用）

フットベースボール競技場



競技場

公式の競技場は、図 1（P 5）および図 2（P 6）に示す範囲内において、ボールを蹴ったり、あるいはボールを処理したりするプレイに障害とならないように平坦な場所に設定しなければならない。

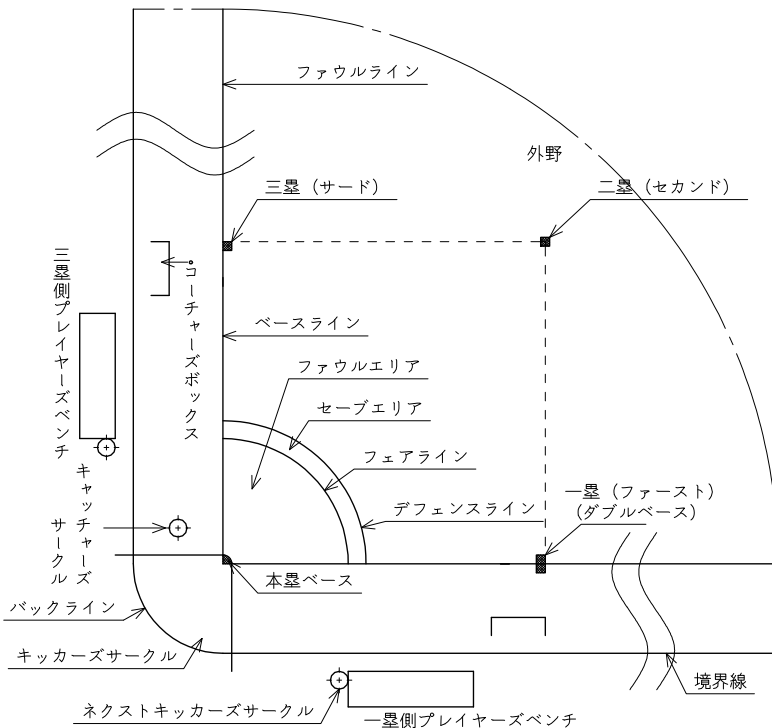
第 2 項 競技場を画定する諸線

- 1) 競技場を画定するラインの幅は 5 ～ 7 cm とする。
- 2) 競技場を画定する諸線は表 1 の通りとする。競技場を画定する緒線はボール等が線上に位置した場合の判定に重要な意味を持っているので、その取り扱いに十分注意する。

表— 1
小学生用と中学生・成人用との緒線比較
表— 1（図- 1- 1（P 5／6） & 図- 1- 2（P 8）参照）

名 称	小学生用	中学生・成人用
壘 間	16m	18m
本 二 壘 間	22. 63m	25. 45m
フ ェ ア ラ イ ン	6 m	7 m
ディ フェ ンス ラ イ ン	7 m	8 m
フ ァ ウ ル ラ イ ン	45m	55m
キ ッ カ ー ズ サ ー ク ル	5 m	5 m
境 界 線	45m	55m
キャッチャーズサークル	直径 1 m の円	
ネクストキッカーズサークル	直径 1 m の円	
ベ ン チ	長さ 7 m x 幅 2 m	
コ ー チ ャ ー ズ ボ ッ ク ス	幅 3 m x 奥行 1 m	

図一2 競技場全体の名称図



3) ベースライン

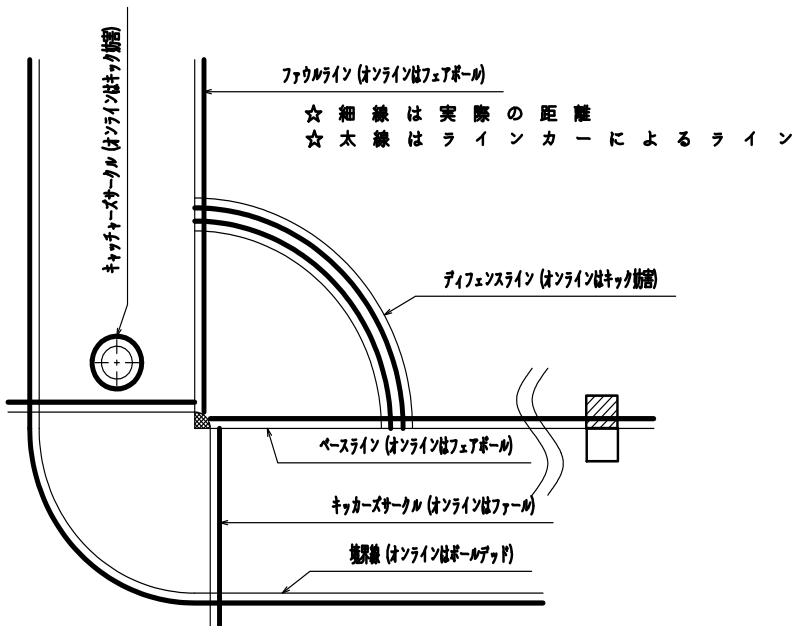
- 本塁と一塁、一塁と二塁ならびに二塁と三塁、三塁と本塁を結ぶ線をベースラインと呼び、一塁と二塁間および二塁と三塁間はラインを引かない。
- 塁間の距離は各々16m（中学生・成人用は18m）とする。
- オンラインはフェアボールと判定するため、フェア地域側にラインを引く。

4) フェアライン

- キッカーにより蹴られたボールの端がこのラインに達するとフェアボールとなる。
- 本塁の交点より半径6m（中学生・成人用は7m）とする。
- オンラインはフェアボールと判定するため、外野側にラインを引く。

〔関連 5-2 解説〕

図—3 競技場の諸線



5) ディフェンスライン

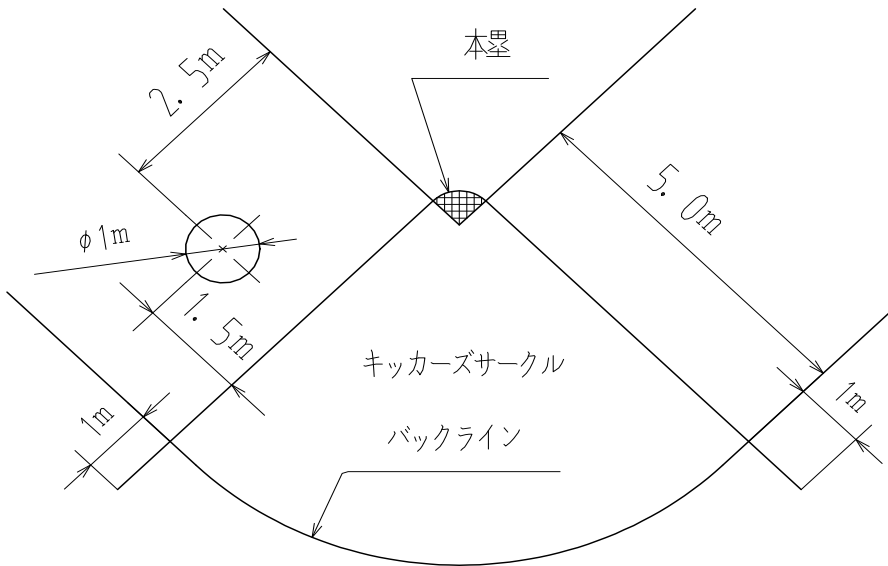
- キッカーがボールに触れるまで、守備者が立ち入る事を制限するラインである。
- 本塁の交点より半径 7 m（中学生・成人用は 8 m）とする。
- 守備側のプレイヤーのオンラインはキック妨害と判定するため、本塁側にラインを引く。
[関連 7-1・2 : 8-1・1a]

6) キッカーズサークル

- キッカーが、助走からボールをキックするまでの一連の行為を行う範囲を制限するラインである。
- サークルのサイドラインは本塁交点から外野方向に各々 5 0 cm 離れたところからバックライン（境界線）より 1 m の長さ延長する。
- キッカーのオンラインはファウルと判定するのでサークルの外側にラインを引く。

[関連 5 - 4 ・ e]

図-4
キャッチャーズサークルとキッカーズサークル



7) キャッチャーズサークル

- a キッカーがボールに触れるまで、キャッチャーズサークルを出てプレイする事を制限するラインで、三塁側に設ける。
- b ベースラインから 2 m 5 0 cm、キッカーズサークルサイドラインから 1 m 5 0 cm 離れた交点を中心に半径 5 0 cm のサークルで、ファウル地域に設ける。
- c キャッチャーズサークルのオンラインはキッカー妨害と判定する為、サークルの外側にラインを引く。
〔関連 3-2・4:7-1・3:8-1・1b〕

8) ファウルライン

- a 本塁と一塁、および本塁と三塁を結ぶベースラインを外野方向に延長したラインでフェア地域とファウル地域とを区画するラインである。
- b 本塁の交点より 4 5 m（中学生・成人用は 5 5 m）とする。
- c オンラインはフェアボールと判定するため、フェア地域側にラインを引く。

9) 境界線

- a 競技場（プレイングエリア）を区画するラインでプレイヤーがこの線を越えてプレイをする事が出来ないように制限するラインである。
- b キッカーズサークルサイドラインより、ファウルラインに平行して4 4. 5 m（中学生・成人用は5 4. 5 m）とする
- c 競技場の外側にラインを引き、ボール又はボールを保持したプレイヤーの身体の一部がオンライン上にある場合はボールデッドとする。
※ランナーにはテイク 1・キッカーランナーはテイク 2を与える。

10) ホームランライン

- a 競技場（プレイングエリア）を区画するラインで、キッカーにより蹴られたボールがノーバウンドでこの線を越えた場合ホームランとするが、ゴロ又はバウンドして越えた場合はエンタイトルツーベースとする。
③通常このラインは使用しない。
 - ① ホームランラインを設けない場合のフェアボールが境界線の延長から出た時はフリーとする。（小学生＝4 5 m：中学生以上＝5 5 m）
 - ② ラインを引く場合は、事前に審判員ならびに競技者に十分徹底しなければならない。特に審判員は正確な判定が出来るよう位置を移動する等の配慮をすること。
- b 本塁の交点より4 5 m（中学生・成人用は5 5 m）とする。
- c オンラインはホームランと判定するため、競技場の外側にラインを引く。

11) コーチーズボックス

- a 攻撃側の走塁等を助言する事を目的としたコーチが、グラウンド内に立ち入る範囲を制限するラインで、一塁側と三塁側にそれぞれ1 個ずつ設ける。
- b 一塁および三塁側の境界線から二塁ベースラインの延長線で境界線から2 m、本塁ベース方向へ境界線に平行して3 mのラインを引く、そのラインの両端それぞれ境界線に向けて1 mのラインを引く。

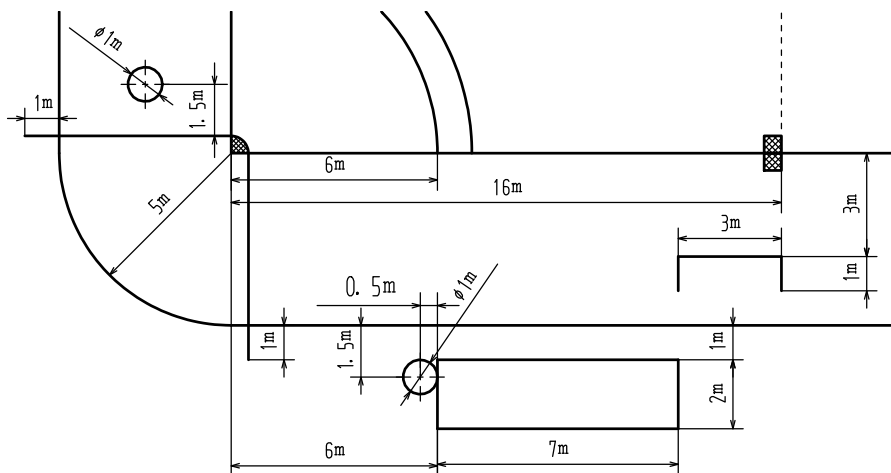
12) プレイヤーズベンチ

- a 実際に競技にたずさわっているか、競技に出る準備をしているプレイヤーまたはベースコーチ以外の者が位置する事を義務付けする範囲で一塁側と三塁側にそれぞれ1 個ずつ設ける。
- b 一塁または三塁の境界線の外側に1 mと3 m離して、フェアラインの延長線から7 mの直線を境界線に平行して外野方向に引き、その両端を直角ラインで結ぶ。

13) ネクストキッカーズサークル

- a 次のキッカーまたはピンチキッカーが待機する場所を限定する為に設けたラインで、一塁側と三塁側にそれぞれ1個ずつ設ける。
- b プレイヤーズベンチの本塁側に、境界線より1.5mベンチより0.5m離れた交点に半径0.5mの円を描く。

図-5



14) 競技場の特別ルール

会場の広さ等で、公式の競技場どおりに設定が出来ない場合、状況に応じ特別ルールを作って競技を行うことになるが、その場合は事前に審判員並びに競技者との打ち合わせを行って競技を進めなければならない。

第2章

用 具

第2章 用具

第1項 ボール

公式のボールは次の条件を満たすゴム製で、協会の認定したフットベースボール専用のものを使用する。

- 1) F 2 = 外周 62～65 cm : 重さ 300～350 g : 空気圧 $0.45\text{kg/cm}^2 \pm 0.05\text{kg/cm}^2$
- 2) 公式試合球はF 2を使用し、協会検定印のあるものとする。

【写真】 F 2・フット&キックボール



【写真】 空気圧計



第2項 ベース

- 1) 公式の本塁ベースは、厚さ 0.7 cm、半径 50 cm の 1/4 円の扇型でボールがセット出来る穴を設けたゴム製で、協会の認定したフット&キックベースボール専用のものを使用する。

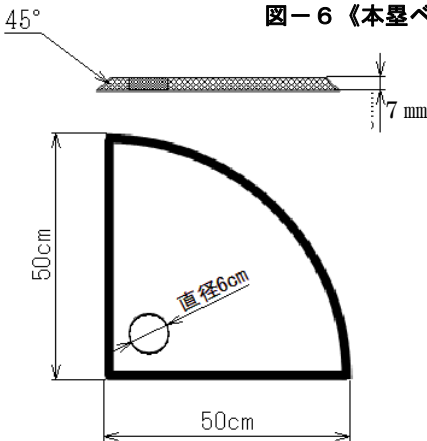


図-6 《本塁ベース》

協会の認定している本塁ベースは危険防止のため端をはつてボールを蹴る時に靴がベースになるべくあたらないようにしている。



2) 公式の一塁ベースは、厚さ 0.7～0.8 cm×長さ 76.2 cm×幅 38.1 cm ゴム製を使用する。

【解説】 一塁は、守備側のプレイヤーとランナーが交錯する可能性が多いため危険防止を目的としてダブルベースを採用する。

【写真】 一塁ダブルベース

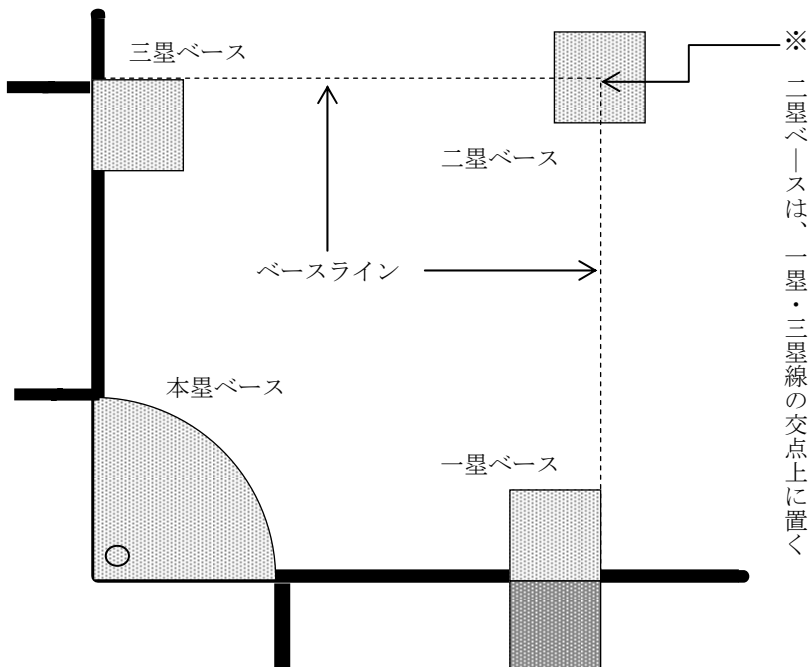


【写真】 塁ベース



3) 公式の二塁、三塁ベースは、厚さ 0.7～0.8 cm、大きさ 38.1 cm 角のゴム製のものを使用する。

図ー7 内野図（ダイヤモンド）



第3項 服 装

- 1) 同一チームのプレイヤーのユニフォームは同色・同意匠で統一すること。
 - a プレイヤーのユニフォームがショートパンツの場合は、ハイソックスに膝当の付いたサポーターを着用するのが望ましい。
 - b アンダーシャツを着用する場合は、同色のもの で統一すること。
 - c 滑り止め構造の付いた手袋の着用を禁止する。
 - d 天候等により、審判員が認めた場合以外はグラウンドコートを着たままプレイすることは認めない。
- 2) ユニフォームは胸にチーム名またはチームマークと登録番号（胸番号）を付け、背中には登録番号（背番号）をつけなければならない。
 - a プレイヤーの背番号は1番から25番までとする。
 - b キャプテンの背番号は10番とする。

【解説】背番号はベンチ入りの人数や蹴り順や守備位置とは関係ありません。
 - c キャッチャーは目印となるものを着ける。（帽子、ハチマキ、ビブスその他）

【写真】キャッチャービブス着てプレイする。（参照：第2章第3項2）C）

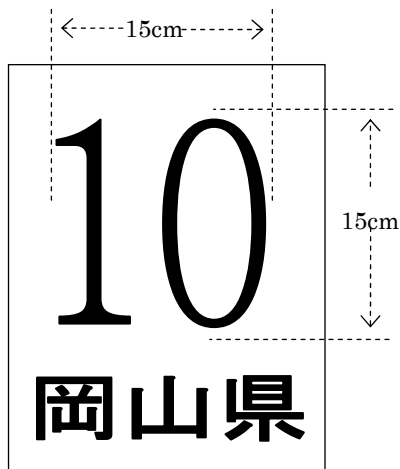


- d 監督の背番号は30番、コーチは31番とスコアラーは32番とする。

但し、大会の主催者が準備した、監督ならびにスコアラー（コーチ兼任）証を胸に付ける場合は背番号を省略する事が出来る。

e 数字の大きさを胸番号は6～12cm角、背番号は15cm角以上とする。

背番号の大きさ



【写真】登録番号



f 指導者（監督・コーチ・スコアラー）の服装は、チーム同一のユニホーム又は長ズボン（スラックス・ジャージ系）とする。

- 3) 危険防止のため、プレイ中の腕時計、指輪ならびにブレスレットやネックレス、イヤリング、ヘヤーピン等の危険と思われる物の着用は禁止する。
- 4) スパイクシューズのスパイクは金属製、セラミック製の使用を禁止する。
- 5) スパイクシューズのガードプレートは装着使用を禁止する。

第3章

プレイヤー

第3章 プレイヤー

第1項 チーム編成

- 1) チームは監督1名、コーチ1名、スコアラー1名と登録プレイヤー(小学生の部は、小学校6年生以下の女子)15名で編成し、プレイヤーの中からキャプテンを1名選出する。
- 2) 試合に出場し継続進行するプレイヤーは11名とする。〔関連 7-1・1〕
- 3) 出場できるプレイヤーの人数が11名を欠いた場合は、没収試合となる。
〔関連 4-2c〕
- 4) ランナーコーチは、メンバー表に登録されたプレイヤーが一塁側・三塁側のコーチーズボックスに入れる。
- 5) 監督・コーチ・スコアラーは中学生でもよい。
【解説】ランナーコーチがコーチーズボックスに入るか入らないかは攻撃側の自由である。

第2項 プレイヤー

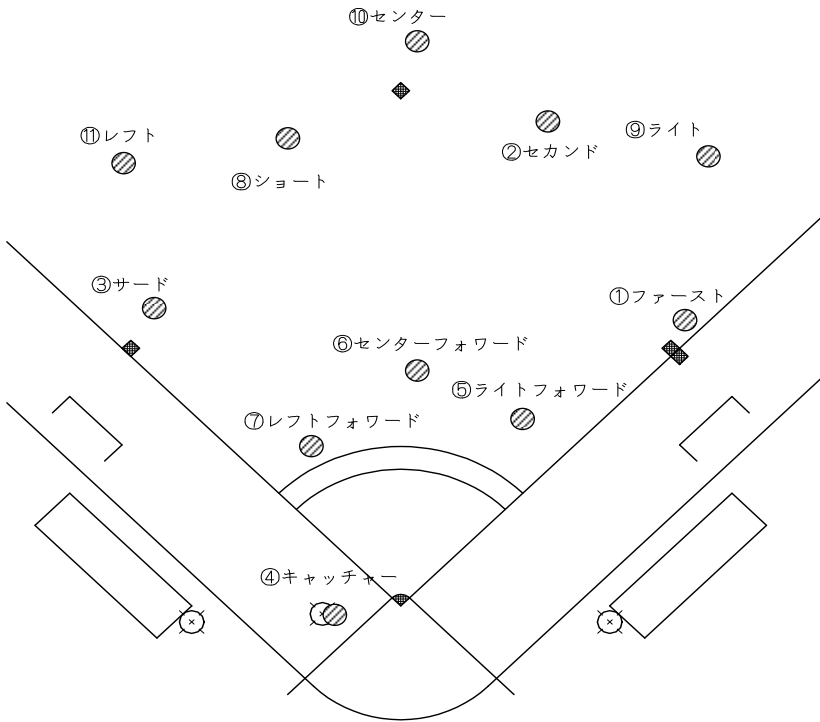
- 1) 攻撃は試合前に審判員に提出し、相手チームと交換したメンバー表に記入されているキック順により行われる。
- 2) 守備チームのプレイヤーは、キャッチャーズサークルで守るキャッチャー以外、フェア地域内(セーブエリア以外)なら何処に位置しても構わない。
尚、キック妨害に該当しないプレイヤーがファウル地域にいた場合はフェア地域に戻るよう指示をする。
- 3) 守備チームのプレイヤーは、キッカーがボールに触れるまではディフェンスラインを越え、セーブエリアの内側に入って守る事は出来ない。
〔関連 1-2・5:7-1・2:8-1・1a〕
- 4) キャッチャーはボールを本塁ベース上にセットした後、速やかにキャッチャーズサークル内に入りキッカーがボールに触れるまではキャッチャーズサークルから出てプレイしてはならない。
〔関連 1-2・7:7-1・3:8-1・1b〕

第3項 プレイヤーの出場・交代

- 1) プレイヤーの交代はいつでもする事ができるが交代させる場合は監督（又は、代理者）が、その旨を主審に通告しなければならない。

※通告の要領は主審に対し、○番と×番の選手を並べて「○番に代って×番」と（×番の選手は片腕を頭上高く挙手し）通告する。〔関連 3-4〕

図8 一般的な守備位置



- a プレイヤーの交代は監督（又は代理者）が主審に通告し、主審が受諾了解した時点で成立する。
- b 交代したプレイヤーは退いたプレイヤーのキック順を受け継ぐ事になる。
- c 守備側プレイヤーの交代で一度に2人以上のプレイヤーが交代した場合、受け継ぐキック順を主審に通告しなければならない。

【解説】 通告が無い場合、主審がキック順の指定を求める。

- d 一旦試合から退いたプレイヤーはランナーコーチとして以外はその試合に参加出来ない。 【解説】別途、再出場(リエンター)規定を使ってもよい。

2) 不正出場・交代（無通告出場・交代）

通告をしないでプレイヤーが出場・交代したときは『無資格プレイヤー』となる恐れのある、プレイヤーとなる。

※無資格プレイヤーは退場及び正しいプレイヤーと交代しなければならない。

- a 相手チームに発見された場合は、直ちに無資格プレイヤーとなる。
- b 自チームから申し出た場合は、その時点で正しい交代となりペナルティーはない。
- c 審判員、記録者は違反を発見してもチームに知らせてはならない。

3) 無資格プレイヤーとなる場合

無資格プレイヤーとは、審判員からプレイヤーとしての資格を剥奪されたプレイヤーで、その試合には再び出場することは出来ない。

- a 無通告及び再出場違反で交代して、相手チームに発見された場合。
- b 審判員により試合から除かれるか、退場を命じられた場合。
- c メンバー表に記載されていないか、登録名簿に記載されていない場合。

※登録名簿とメンバー表の双方に掲載されたプレイヤーであること。

4) 無資格プレイヤーが試合に出場した場合は没収試合となる。 [関連 4-1e]

第4項 リエンター（再出場）

リエンター（再出場）とはスターティングプレイヤーにのみに認められるルールでプレイヤーの交代が正しく行われた後一旦試合から退いたスターティングプレイヤーが再び試合に戻る事を言う。

1) スターティングプレイヤーは、一旦試合から退いても、一度に限り『リエンター』が出来る。

- a リエンターの場合は主審にその旨を通告しなければならない。

※通告要領は主審に対し「×番リエンター」と通告する。

- b リエンターは元のキック順でのみ、可能である。

2) 次のような場合には違反となる。

- a 無通告でリエンターしたとき。
- b スターティングプレイヤー以外のプレイヤーがリエンターしたとき。

- c リエンター違反、無通告違反は相手チームから審判員に申し出があった時に成立する。
- d リエンター、無通告違反ともに違反者は試合から除かれる。
- e 違反者が更に出場したときは没収試合となる。
- f 違反者は正しい交代者と交代しなければならない。

3) 違反が守備中に発見された場合、次のように処理をする。

- a プレイの関与にかかわらず違反者は試合から除かれる。
- b プレイに関与して次のキッカーに主審がプレイの宣告(笛の合図)をする前に発見された時は、攻撃側の監督又はその代理者に次の選択権を与えるものとする。

※ プレイの結果を生かすか。

※ 蹴り直し(キック完了前のカウントに戻す)をするか。

- c プレイに関与した後、次のキッカーに主審がプレイの宣告(笛の合図)をした後は、その経過した全てのプレイは有効である。

4) 違反が攻撃中(キック中・走塁中)に発見された場合は、次のように処理をする。

- a キック完了前に発見されたときは、正しい交代者がカウントを受け継ぎ、経過したプレイは有効である。
- b キック完了直後は違反キックによる全てのプレイを無効とし違反者にはアウトを宣告する。
- c キック完了後、次のキッカーに主審がプレイの宣告(笛の合図)をした後は、それまで経過した全てのプレイは有効である。

《リエンターの解説及び事例》

スターティングプレイヤーとは試合開始前に主審に提出したメンバーオーダー表に記載された11名のプレイヤー(控えプレイヤーは除く)を言う。

[プレイヤー名]

- ① A(ファースト) ② B(セカンド) ③ C(サード) ④ D(キャッチャー) ⑤ E(ライトフォワード)
 ⑥ F(センターフォワード) ⑦ G(レフトフォワード) ⑧ H(ショート) ⑨ I(ライト)
 ⑩ J(センター) ⑪ K(レフト) 【控えプレイヤー《⑫ L・⑬ M・⑭ N・⑮ O》】

[事例1…守備側リエンター]

- ① (ファースト)に代わって、2回表⑫Lが守備についたが連続エラーをしたので4回表から、①Aが再びサードとして守備に着いた。

◆有効……⑫Lがベンチへ下げられた場合は控えプレイヤーですから再びその試合に出場することはできない。

①A(ファースト)にはピンチキッカーや守備交代をさせることは出来るが2度目のリエンターは出来ない。

[事例2…攻撃側リエンター]

2回裏、⑧H(ショート)キッカーに⑮Oがピンチキッカーに出て試合を逆転したので、3回表に守備の上手な⑧Hが⑮Oに代わって再び元の守備についた。

◆ 有効

[事例3…攻撃側違反]

3回裏、①A(ファースト)に代わって⑬Mがキッカーで出場し、そのまま守備についたところ、5回裏にチャンスがきたため、⑬Mのピンチキッカーとして⑫Lがキッカーとして出場したが⑬Mは守備も上手なので6回表より、⑫Lに代わって守備についた。

◆〔処理〕無効…控えプレイヤーの「リエンター」は認められない。

【解説】このケースの時、①Aが1回目のリエンターであれば、⑫Lにかわって出場できる。

[事例4…守備側違反]

攻撃側から「二塁手はリエンター違反ではないか」と申し出があり審判員がこれを認めた。(無通告でリエンターし、守備についていた。)

◆〔処理〕二塁手が蹴球又は、送球を処理したかどうかに関係なくその二塁手(スターティングプレイヤー)は試合から除く。ベンチに留まることは認める。なお、二塁守備者は正規に交代していたメンバーが入る。

[事例5…守備側違反]

1アウトランナー二・三塁のときにキッカーが1ファウルした後、右翼前にヒットし三塁ランナーはホームイン、二塁ランナーがホームベースでアウトとなった直後に攻撃側から「右翼手はリエンター違反ではないか」と申し出があり、審判員はこれを認めました。

◆〔処理〕攻撃側の監督に選択権を与える。

但し、一旦選択した後の変更は出来ない。 [関連 3-4・3b]

①「プレイの結果」を選択すれば、得点1点、二塁ランナーアウトで2アウト、キッカーランナーは到達していた塁上で試合再開。

- ② 蹴り直し」を選択すれば、1 アウトランナー 二・三塁でキッカーのファウルカウント「1」で蹴り直し試合再開とする。
- ③ いずれの場合も、リエンター違反の右翼手は試合から除き、正しい選手と交代する。

〔事例 6…攻撃側違反〕

1 アウトランナー無し、リエンターした、⑤Eキッカーが1 ファウル後の時、守備側から「⑤Eは（元のキッカー順と違う）リエンター違反ではないか」と申し出があり、審判員はこれを認めた。

◆〔処理〕正しいキック順のプレイヤーが、1 ファウルを受け継ぎキックをする。

⑤Eは試合から除く。 但し『アウト』ではない。

第5項 監督・コーチ・キャプテン

- 1) 監督はチームの責任者として、試合の作戦指揮をとると共にチームの行動や競技規則の遵守、審判員の判定に対しての服従等について、一切の責任を負わなければならない。
- 2) プレイヤーの交代は、監督（又は代理者）が主審に通告する。また、監督はタイムの要求とアピールをすることも出来る。〔関連 7-4・2〕
- 3) コーチは監督を補佐し、監督が不在の時は監督の代理をつとめる。
- 4) キャプテンはチームリーダーとして、試合に先立ち、相手チームのキャプテンと先攻・後攻を決める。又、監督・コーチが不在の時は監督の代理をする事が出来る。
- 5) スコアラーは試合の記録やキッカー順などを記録し、試合進行を円滑に進める。監督・コーチが不在の時は監督の代理をする事が出来る。

【写真】

試合開始前に主審・2塁塁審の立会いで先攻・後攻をコインの裏・表で決める。

(先にオーダーメンバー表を提出したチームがコイン選択権を有す)



【写真】主審に選手の交代を告げている監督と選手2名。



第 4 章

試 合

第4章 試 合

第1項 正式試合

- 1) 試合は原則として7回戦とし、1回の攻守交代は3アウトとする。なお、試合の勝者は相手チームより多く得点したチームとし、次の場合が勝者となる。
 - a 7回表裏終了時、先攻チームが後攻チームより多く得点していた場合。
 - b 後攻チームが先攻チームの7回終了時より得点が多い場合。
 - c 後攻チームが7回の攻撃中、先攻チームの得点より多くなった場合。
- 2) 得点が認められる場合。

ランナーが、その回の第3アウトになる前に、一塁・二塁・三塁・本塁に正しく触れた時に1点を記録する。
- 3) 得点が認められない場合
 - a キッカーランナーが、一塁ベースに触れる前に第3アウトになった場合。
 - b ランナーのフォースアウトが第3アウトになった場合。
 - c 前位ランナーが、第3アウトになった場合。
 - d 第3アウトより有利なアピールアウトの第4アウトと置き換えられた場合。
- 4) 5回終了後、日没等天候その他の理由により、審判員が続行不可能と判断し、試合の打ち切りを宣告したときは得点差により勝敗を決める。この場合、5回に達していない時はノーゲームとなり再試合をする。
- 5) 時間制限を採用する場合は、1試合50分とする。
- 6) 点差によるコールドゲームは、5回以降10点以上の点差が開いた時とする。
- 7) タイムは45分以降取れない。

【解説】大会規則において、5回戦の試合を行う場合は、

 - ① 制限時間は40分とする。
 - ② 試合の成立は3回が終了すれば成立するものとする。
 - ③ コールドゲームを採用する場合3回以降10点以上の点差が開いた時とする。
 - ④ 5分以降はタイム(作戦打ち合わせ)の要請が出来ない。

「試合の終了」表－２

(参考－１)・例－勝が決まった時点で、試合終了

名称	1	2	3	4	5	6	7	計
高崎山	0	0	0	0	0	0	1	1
海遊館	0	0	0	0	0	0	2x	2x

後攻チームが最終回の攻撃中、先攻チームの得点を上回った時点で、後攻チームの勝利が確定する。

(参考－２)・例－７回表の攻撃で、逆転できなかった場合

名称	1	2	3	4	5	6	7	計
ひかり	0	0	2	0	0	0	1	3
こだま	1	0	1	0	2	0	X	4x

後攻チームが先攻チームの７回表終了時よりも得点が多いので７回裏の攻撃はしない。

(参考－３)・例－７回裏の試合途中で中止になった時

名称	1	2	3	4	5	6	7	計
高崎山	0	2	0	0	0	1	1	3
海遊館	0	1	0	0	0	0		1

３対１で高崎山の勝ち。
試合成立条件の６回を終了しているため、７回表の攻撃は無効となる。

(参考－４)・例－７回表の試合途中で中止になった時

名称	1	2	3	4	5	6	7	計
ひかり	0	1	1	2	0	0	2	4
こだま	0	0	1	2	0	0		3

４対３でひかりの勝ち。
６回終了時点で試合成立。
７回表の攻撃は無効。

(参考－５)・例－６回裏の試合途中で中止になった時

名称	1	2	3	4	5	6	7	計
山びこ	0	0	1	1	0	2		2
のぞみ	0	0	2	1	0			3

３対２でのぞみの勝ち。
６回表の得点は無効となり、５回終了時点の結果で勝敗決定。

(参考－６)・例－５回裏の試合途中で中止になった時

名称	1	2	3	4	5	6	7	計
こだま	0	0	1	0	1			2
山びこ	1	0	2	0	X			3x

３対２で山びこの勝ち。
後攻チームが５回裏を攻撃しなくても先攻チームより得点が多いので、この時点で試合成立。

(参考－ 7) 例)・点差によるコールド試合)

名称	1	2	3	4	5	6	7	計
日本海	0	0	1	0	1			2
太平洋	1	0	2	0	9x			12x

【解説】

ホームランラインを設けないので、キッカーが外野を抜けるボールを蹴った時、勝ち越し点が入った時点で試合は終了する。

1 2 対 2 で太平洋の勝ち。
後攻チームが 5 回裏を攻撃中に先攻チームに 1 0 点以上の得点差がついた時点でコールドゲームとなり、試合成立。

(参考－ 8) 例)・点差によるコールド試合)

名称	1	2	3	4	5	6	7	計
日本海	0	0	1	0	1			2
太平洋	1	8	2	1	X			12x

1 2 対 2 で太平洋の勝ち。
後攻チームが先攻チームの 5 回表終了時に 1 0 点以上の得点差をつけているのでコールドゲームとして試合成立。

第 2 項 没収試合

次の場合、主審は没収試合を選択しますが、決定は競技委員長、審判長、審判団と協議の上、没収試合を宣告する。この場合過失のないチームに得点に関係なく 1 1 対 0 で勝ちとする。

- a 試合開始時間にチームが到着していない時。
- b 主審が『プレイ』を宣告しても試合をしない時。
- c 出場できる選手の人数が 1 1 人未満となった時。 [関連 3-1・3]
- d 審判員の警告を無視し、故意に反則を重ねたり、アンフェアなプレイをくり返した時。 ※対象者には、監督・コーチ・スコアラーも含む。
- e 無資格プレイヤーとなった選手が出場した時。 [関連 3-3・4]

順位決定戦で失点ポイント制を採用する場合の経過イニング数は

- 1. 「没収試合を宣告」された時
- 2. 試合組合せ発表後、試合開始前までに「棄権」の連絡があった場合、相手チームのポイントは、試合をしていない為、ポイント計算に含まないものとする。

第 3 項 試合進行

一般的な試合開始の手順は、次のとおり進める。

- Step 1 試合進行上、あらかじめ両キャプテンを呼んで先攻・後攻を、コイントス・ジャンケン等によって決めておく。
- Step 2 図一イで主審の『集合準備』の合図により、両チームがベンチ前境界線に一塁側ライン・三塁側ラインに沿って並ぶ。

- Step 3 主審の『集合』の合図により、両チームが本塁ベースを中心に一塁側・三塁側ベースラインに沿って並ぶ。
- Step 4 主審の諸注意・挨拶の後、後攻チームは守備につき、先攻チームはベンチに戻り攻撃側となる。第1キッカーはキッカーズサークルサイドライン横で待機し主審の合図を持つ。（第2キッカーはネクストキッカーズサークルに入る。）
- Step 5 主審はキッカーが待機している事を確認し、キッカーズサークル中央で右手を挙げて『プレイボール』の宣告『合図』をする。キッカーは主審の『プレイボールの合図』でキッカーズサークルバックラインに沿って進行し任意の位置で停止した後、本塁ベース方向に向いて速やかに右手を真上にあげ攻撃開始の意思を表示する。
- Step 6 主審はキッカーの停止確認。キッカーは『主審の右手を挙げる合図』でキッカーズサークル内に入ってボールに向かって直進し、任意の位置で停止する。
- Step 7 主審の『笛を吹き同時に手を振り降ろす合図』で助走をスタートし本塁ベースにセットされたボールをキックする。

【写真】試合開始挨拶



第4項 作戦打合せ(タイム)

- 1) 作戦打合せは1試合について1チーム攻撃・守備、合わせて3回までとする。
- 2) 1回の作戦打合せは、1分以内とする。
- 3) 制限時間採用の場合に於いて、制限時間終了5分前からは、作戦打合せを取る事（要求）は出来ない。
- 4) 作戦打合せを正式に要求しないで、選手が集合して打合せ等をした時は、審判員の判断で1回の作戦打合せと見なされる場合がある。

- 5) 作戦打合せは攻撃側・守備側とも選手をベンチ前に呼び寄せて、打合せができる。
但し、境界線を越えてベンチ内に入れてはいけない。
- 6) キッカーが1ファウル後、監督の指示を受けるためにベンチ前に呼ばれて指示を受ける時間が15秒を超えた場合は『ファウル』としてキッカーがアウトになる。
- 【解説】試合進行を早くする為であり、遅延行為によるペナルティとする。
15秒の時間は、あくまでも主審のカウント（計時）とする。

第5項 試合停止(ボールデッド)と試合進行(インプレイ又は、フリー)

1) 『ボールデッド』即ち、試合の進行を一時停止する事になる行為(プレイ)は次のとおりとする。

- a 『ホームボールデッド』はボールをキャッチャーが本塁上で確保した場合。
但し、ホームボールデッドはキャッチャー以外の守備者は出来ない。

【解説】〔関連6-6-1〕a〕

- ① このプレイは、試合のもっとも基本的なプレイでありこれによって進行中のプレイは全て中断され、走塁中のランナーはそれまでに占有していた塁に戻る。その後、主審の合図により試合が再開されキッカーがボールをキックして試合が進行する。
- ② ボールを保持し、キャッチャーが本塁ベースを踏むかボールを本塁ベースにタッチすることとする。
- ③ ランナー満塁でキックされたフェアボールを守備者が捕球しキャッチャーに返球され、本塁ベース上で確保された場合三塁ランナーは『フォースアウト』、『ホームボールデッド』となる。

【解説】キャッチャー以外の守備者が本塁ベース上でボールを保持した場合『フォースアウト』でインプレイは続行する。

- b 『ボール』が境界線に到達した場合。

守備者が、捕球動作で勢い余ってボールを保持しながら、境界線を出た場合も含む。

【解説】ボールを追って一旦境界線を出た守備者が、再び競技場内に両足を踏み入れた場合、プレイを認める。

- c 蹴られたフェアボール(ライナー・ゴロ)が直接塁間のランナーにあたった場合。
〔関連6-6・2C〕

- d 蹴られたゴロのフェアボールがフォース状態で、塁上のランナーに直接触れた場合。【解説】ライナーやフライボールの場合はキッカーに対するアウト・セーフの判定が決まっていない（フォース状態 になっていない）事になるため、塁上ではアウトにならない。

- e ランナーが守備妨害及び離塁が早くアウトとなった場合。〔関連 6-6・2b〕
- f インプレイ中のボールにランナーコーチが故意に触れた場合。
- g 『ファウルボール』となった場合。
但し、ファウル地域に蹴られた 1 球目のフライボールを守備者が着地する迄に直接捕球した場合は、インプレイとする。〔関連 6-4・3〕
- h キッカーが動作違反をした場合。
- i キッカーランナーがフェア地域内でボールに触れた場合とキッカーによる、2 度蹴りが発生した場合。〔関連 5-6・h : 5-6・h : 8-3・2b〕
- j キッカーランナーが本塁・一塁間で後ずさりした場合。
- k ベースコーチがランナーに触れた場合。
- l ファウル地域に走り抜けたキッカーランナーに対し、故意に当球やタッチプレイをした場合。〔関連 7-1・8〕
- m インプレイ中の場合を除く全ての場合。

2) 試合が進行中を意味する『インプレイ』であるとして、特に定義するプレイ(行為)は次のとおりである。

- a ランナーが進塁・帰塁(安全進塁・帰塁を除く)の別なく守備者が投げたボール又は守備者に触れた後のボールに当たったり触れた場合。
- b 「ホームランラインを設けた場合」、ボールが境界線〔本塁交点から 4 5 m (成人用 5 5 m) を超えた地点〕から出た場合。(ホームラン・エンタイトルツーベース)
- c ランナーが挟殺プレイ中のラインオーバーでアウトとなった場合。
- d インプレイ中のボールが審判員に当たった場合。
- e 後位のランナーが前位のランナーを追い越した場合。

第 6 項 タイブレーク・引き分け抽選規定

大会規定作成時には、規定回を終了した時点で両チームの得点が等しい場合の上位進出チーム決定手段とし「タイブレーク規定」・「引き分け抽選規定」のひとつを選択して記載実施すると定める。

1) 「タイブレーク規定」

- a 各大会におけるタイブレーク制度の採用について
 - ① タイブレーク制度を採用する大会は、運営委員会等で主催者が事前に協議した上で大会規定等にその旨を記載し、あらかじめ参加チームに周知徹底すること。
 - ② 規定回終了時に同点の場合、次のイニングからタイブレーク制度を適用する。

- ③ 延長回に入り、降雨等で止む無く試合続行が不可能になった場合は引き分け抽選試合とする。

b 採用する場合の試合続行方法

- ① 規定回を両チームの攻撃が完了し得点が等しい場合に、次回（延長）以降の攻撃は「一死・ランナー満塁」の状態から行うものとする。
- ② チームは、規定終了次の攻撃を開始するに当たり蹴り順を規定終了回最終キッカーの次位のものとする。（延長回以降は前イニング終了後の継続蹴り順）
- ③ この場合の3人のランナーは、前項の先頭キッカーの前の蹴り順のものが1塁走者、1塁走者の前の蹴り順のものが2塁走者、2塁走者の前の蹴り順のものが3塁走者となる。
- ④ これ以降で、守備側の選手交代及びポジション変更、攻撃側の代打及び代走は認められる。

2) 「引き分け抽選規定」

a 各大会における引き分け抽選制度の採用について

- ① 引き分け抽選制度を採用する大会は、運営委員会等で主催者が事前に協議した上で大会規定等にその旨を記載し、あらかじめ参加チームに周知徹底すること。
- ② 最終回終了時に同点の場合、引き分け抽選制度を適用する。

b 採用する場合の実施方法

- ① あらかじめ22通の封筒（中に二つ折りした用紙を入れる）を用意し、その中の1通に『○』印を記載した用紙を入れておく。
- ② 最終回終了後、主審の指示に従い両チームの選手はホームベースを挟んで3mの間隔を保ちセンター方向に対面状態で整列する。
- ③ 最終回終了時に出場していた11人（両チームの22人）全員が順次一歩前に出て、主審からあらかじめ用意された封筒を選択して担当審判員（一塁側は一塁塁審・三塁側は三塁塁審）に手渡した後は元の位置に戻り姿勢を低くして待機する。該当監督は対戦チームの抽選封筒選択行使過程を監視しても構わない。
- ④ 選手は全員が引き終わり次第、試合開始（挨拶）の状態にホームベースを挟み整列する。
- ⑤ 審判委員は両チームの全選択終了後に封筒を開封し検証する。
- ⑥ 『○』印の入った封筒を引いたチームを「上位進出チーム」として主審がコールする。

第5章

キッカー（蹴者）

第5章 キッカー（蹴者）

第1項 キッカー（蹴者）

1) キッカーがボールをキックするまでの基本動作は次の通りとする。

- Step 1 自分のキック順がきたら速やかにキッカーズサークルサイドラインの横で待機する。
- Step 2 キャッチャーがキャッチャーズサークル内に入れば、キッカーズサークル後方のバックラインに沿って進行し任意の位置で停止する。（本塁ベース方向に向いて片手を真上に上げ攻撃開始位置を表示する）
- Step 3 主審の合図（右手を真上に上げる）を確認したら、キッカーズサークル内に入り停止し、主審の笛の合図で助走を開始する。
- Step 4 直線的に助走し、本塁ベースにセットしたボールをキックする。

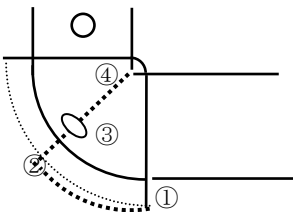
【解説-1】主審の『プレイのコール』前にキッカーがキッカーズサークル後方バックラインに沿って進入した時点で、自動的にインプレイとなる。
（この時プレイのコールは不要）

【解説-2】ボールデット後のインプレイになるタイミングは解説-1にあり、コールは不要だが、以下については「プレイのコール」を行うこと。

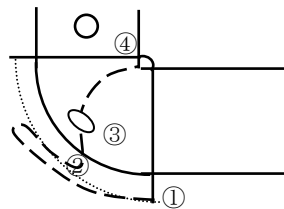
1. 各チームの各回攻撃開始時。（1回の裏より）
2. 作戦タイムをとった後の試合再開時。※ コールは主審の定位置で行う。

図一9

図A 正しい進行・助走

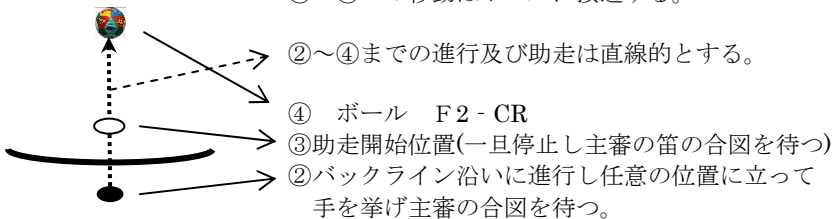


図B 違反となる進行・助走



①～②への移動は単方向とする

②～④への移動はボールに接近する。



【解説】助走開始時に1歩のバックステップがあっても構わないがバックラインを踏んだ場合はファウルになる。

- 2) キッカーは試合前に審判員に提出したメンバー表に記入した順番に従ってキックする。なお、第1回以後の各回の第1キッカーは、前回の最後にキックを完了したキッカーの次の攻撃順位にある者になる。但し、塁上のランナーの離塁が早すぎた為第3アウトとなった場合、次回攻撃は再びそのキッカーが第1キッカーとなる。〔関連 6-3・a〕

第2項 フェアボール(フェアキックボール)

キッカーによりキックされたボールが、フェアラインを越えた(オンラインを含む)後、次のような場合にはフェアボールとなる。

- a フェア地域内に止まった場合。
- b バウンドしながら外野方向へ転がっていく場合に、一塁・二塁・三塁を結ぶベースラインを通過した場合。
- c 一塁ベース又は、三塁ベースに当たった場合。
- d フェアグラウンド内で審判員に当たった場合。〔関連 4-5・2d:9-5・1〕
- e 最初に落ちた地点が一塁又は三塁を越えた外野のフェア地域内の場合。
- f 守備者がフェア地域内で触れた後ファウル地域に出た場合。

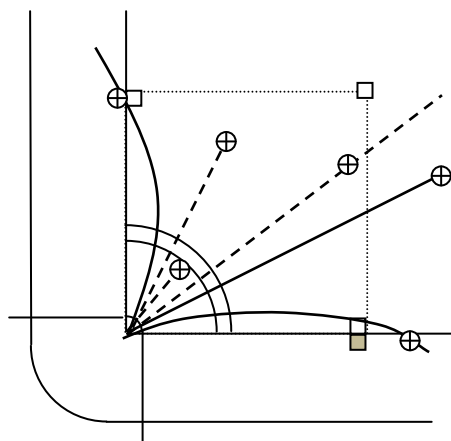
図—10

* ボール停止状態 -----⊕

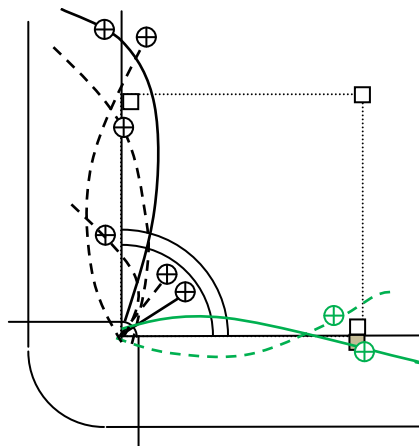
* ボール移動状態 -----⊕----

☆破線はゴロのボール

☆実践はフライ(飛球)

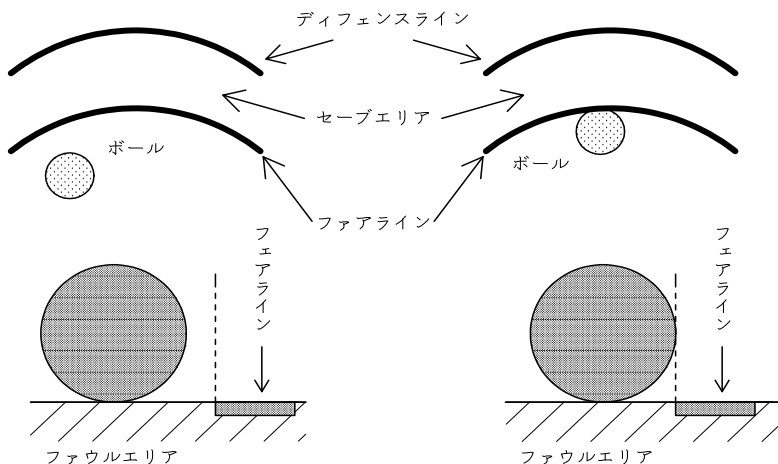


フェアボール



ファウルボール

【解説】 フェアボールかファウルボールかは守備側のプレイヤーがボールを保持した位置に関係なく、ボールの位置で判定する。



フェアラインの手前で守備者が手で触れるか停止した時はファウルボール

ボールの端がフェアラインに少しでも掛かればフェアボール

第3項 ファウルボール

キッカーにより、キックされたボールが次のような場合にはファウルボールとなる。

- a 本塁・一塁又は本塁・三塁間のファウル地域内に止まった場合。
- b 一塁又は三塁をバウンドしながら外野の方へ越したときにファウル地域に触れながら通過するか又は、ファウル地域上を通過した場合。
- c 最初に落ちた地点が、一塁又は三塁を越した外野の方のファウル地域内であった場合。
- d (ゴロ、ノーバウンドを問わず) フェアラインに達する前に守備者に止められるか、触れられた場合。
- e 2 ファウル目のフライ(飛球)が捕られた場合(タッチアップは認められない)

【写真】 ファウルボール確認



【写真】 フェアボール確認



第4項 ファウル

フットベースボールでは蹴られたボールに対してのファウルボールとキッカーの動作等の違反に対するものをファウルとして特に区別している。次のような場合をキッカーの動作違反としてファウルとなる。

- a キッカーがバックラインに立ち、一旦停止した後の移動は左右どちらか1歩までとし、2歩以上はひとつの「ファウル」とする。

【解説】キッカーが手を挙げたら移動する事は出来ない。移動すればひとつの「ファウル」となる。

- b 主審の指示・合図が無い時に、キッカーがキッカーズサークル内に入り、又はサークル内で動いた場合。
- c 主審が合図（笛）する前に助走を開始し、またはボールを蹴った場合。

【解説】キッカーは、主審の合図（右手を真上に上げる）によりキッカーズサークルに入り、助走開始位置に一旦停止したら、主審の笛の合図がある迄動いてはいけない。動いた場合は、ひとつの「ファウル」となる。

- d 主審が助走開始の合図をした後、キッカーがキッカーズサークルを出た場合。
- e キッカーが助走中キッカーズサークルの線を踏むなど、線外に足を踏み出した場合。 〔関連5－1－解説〕
- f キッカーが助走を開始（一歩目のバックステップは除く）し、同じ位置での「足踏み」又は『停止』をした場合。
- g キッカーが助走中、ボールから遠ざかり、蛇行や曲線で助走した場合。
- h キッカーが空蹴りをした場合。

第5項 ファーストベース

- 1) フェアボールがキックされて、一塁を走り抜けるときはファウル地域側のベースに触れなければならない。

尚、外野にゴロで抜けた場合でもファウル地域側のベースに触れるように指導すること。

【解説】外野にゴロで抜けても、一塁に送球することや、一塁手がベースに入るケースが多々あり、キッカーランナーと接触しやすいため。

2) キッカーランナーが一塁を走り抜けた後はフェア地域ベースに帰塁しなければならない。(＊フェア地域入りタッチされるとアウトになる。)

【写真】 守備者による確認行為



【写真】 帰塁時にフェア地域に立ち入り



3) キッカーが内野を通過するようなボールをキックし、二塁に進塁しようとする場合はフェア・ファウル地域共にいずれのベースに触れてもよい。

【解説】 この場合、一塁へ送球されるケースが多いことから守備者がフェア地域側のベースに入っていて接触しても「走塁妨害」とならない。

4) キッカーが二塁をうかがうようなボールをキックし、一塁を通過した後、再び一塁に帰塁するときはフェア地域ベースに帰塁しなければならない。

5) 一旦、フェア地域ベースに帰塁した一塁ランナーがファウル地域ベースに触れているとき。タッチ（触球）されればアウトである。

6) 守備者は、フェア地域のベースしか使用できない。

第6項 キッカーがアウトになる場合

次の状況に成ればキッカーはアウトになる。

- a ファウルボールとファウルを合せ2回となった場合。
- b キッカーが蹴り損ねて、ボールに乗って転倒したり、触れたりした場合はキッカーアウトでボールデットである。

【解説】 ボールが移動後に止めていることから、ファウルエリア内であっても守備側の守備機会の阻止にあたるため。

【写真】 2度蹴り（一度キックしたボールに触れる）



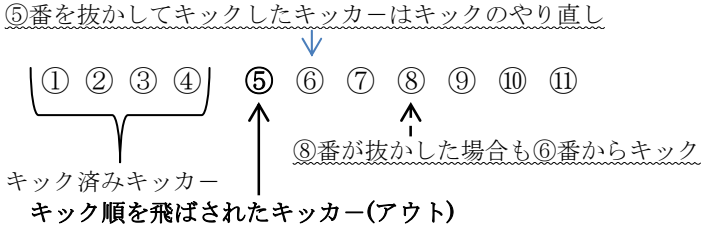
- c フライ（飛球）となったボールを守備者が、着地するまでに直接捕球した場合。但しファウルエリア内で捕球した場合はファウルボールである。
- d キック順を誤ってキックを完了し、相手チームからアピールされた場合。

【解説】 キッカーが蹴り順を誤ったとき。不正位のキッカーのキックが完了してアピールされたとき正位キッカーにアウトを宣告する。

⑧ ファウルの場合、正位のキッカーがカウントを引き継いでキックする。

- ① 不正位キッカーがキックを完了する前にその誤りが発見されたときは、正位キッカーがこれに代わってキックしなければならない。
- ② 不正位キッカーのキックが完了し、次のキッカーがキッカーズサークルに入り、主審がキックの合図(笛を吹いた)をした後は相手チームからのアピールは認められず、そのキックは有効と見なされ次のキッカーは不正位キッカーの次位の者がキックすることになる。〔関連 7-4・2a〕

図-11



- e フェアボールが正規に守備者に捕らえられキッカーランナーが一塁に到達するまでに守備者が一塁ベース上でボールを保持した場合。
- f 一塁に到達するまでに、守備者に当球された場合。
- g 一塁に到達するまでに、フェアボールを保持した守備者にタッチ（触球）された場合。
- h フェアグラウンド内でボールに触れた場合。
【解説】ファウルエリア内で、ボールに触れた場合も含む。
- i 守備者の当球やタッチ（触球）を避けようとして逆走（後ずさり）した場合。
【解説】キッカーランナーが一塁に走塁中、「立ち止まった」だけではアウトにならない。
- j キッカーランナーが一塁ベースに滑り込んだとき。（守備妨害）

〔関連 8-3・2C〕

第7項 キッカーランナーの安全進塁権

- 1) 次の状況に成ればボールデッドでキッカーランナーに1個の安全進塁権が与えられる。
 - a フェアボールがランナーに当たった場合。
【解説】①フォースの状態で、ゴロのボールが直接塁上のランナーに当たった場合。（ランナーはアウト）
②キッカーのキックしたボールが、塁間のランナーに直接当たった場合。（ランナーはアウト）
 - b 一塁ベースを踏み、ファウル地域に走り抜け一塁に帰塁中のキッカーランナーに対し、故意に当球やタッチプレイがなされた場合。
【解説】一塁ベースを走り抜けたキッカーランナーに「故意に」タッチプレイ又は当て球をされるとは、必要以上にプレイされたと判断した時とする。

2) 次の状況になればボールデッドでキッカーランナーに2個の安全進塁権が与えられる。

- a キックされたフェアボールが、直接または守備者やベースに触れた後、境界線に到達した場合。
- b キックされたフェアボールを守備者が送球しボールが境界線に到達した場合。
- c キックされたボールを第1守備者が送球し、ボールが境界線に到達した場合も含む。

【解説1】送球したボールが他の守備者に触れた後に出た場合も含む。

【解説2】他のランナーには境界線を出た時点で占有していた塁から1個の安全進塁権を与える。但し、キッカーランナーに押し出される場合は次の塁までの進塁を認める。

3) ビーンボールを当てられたキッカーランナーには2個の安全進塁権が与えられる。(ディレードデッドボールとして処置する) [関連7-3]

【解説】ランナーがある場合、ランナーにも2個の安全進塁権が与えられる。

4) ホームランラインを設けている場合。

- a キックされたフェアボールが、バウンドしながらホームランラインを越えた場合は、エンタイトル・ツーベースとしてキッカーランナーに2個の安全進塁権が与えられる。
- b キックされたフェアボールが、ノーバウンドで直接ホームランラインを越えた場合、ホームランとしてキッカーランナーに4個の安全進塁権を与える。

第 6 章

ランナー（走者）

第6章 ランナー（走者）

第1項 ランナー

- 1) ランナーとは攻撃側のプレイヤーがキックを完了した後、フェア地域一塁ベースに達し、まだアウトになっていない者をいう。
- 2) キッカーランナーとは、フェアボールを蹴った後、進塁中のキッカーの事である。

【確認】キッカーランナーが一塁を通過し、二塁到達時以降には「ランナーの安全進塁権」を与える。

第2項 進塁と逆走の順序

- 1) ランナーが進塁する時は、一塁・二塁・三塁・本塁の順に正しく各塁に触れて進まなければならない。
- 2) 安全進塁権を得た時でも、正しい順序で触塁しながら進塁しなければならない。
（塁の空過によるアピールアウトの対象となる）〔関連 6-7・9〕
- 3) ランナーが塁を逆走しなければならない時は、ボールデッドとなっていない限り、全ての塁を進塁とは逆の順序で、再度触れながら戻らなければならない。
- 4) ランナーが塁を逆走しなければならない時とは、次の場合である。
 - a 蹴られたボールがフライ（飛球）となった時に、進塁したランナーが、捕球されたのを見て元の塁に触れ直そう（リタッチ）とする場合。
〔関連 6-4・2：6-4・4：7-4・2C〕
 - b 塁を空過したランナーが、その塁を踏み直そうとする場合。
〔関連 6-7・9：7-4・2b〕
 - c 自分よりも前位ランナーを追い越す恐れがある場合。〔関連 6-5〕

第3項 離塁制限

ランナーは、ボールインプレイ中にキッカーがボールを蹴った場合アウトになる危険をおかして進塁する事が出来る。

- a キッカーがボールに触れる前に塁を離れた場合は離塁反則としてアウトになる。
〔関連 6-7・10〕
- b フェアになったボールが、プレイ可能な地域にとどまっている場合。

第4項 タッチアップ

- 1) 蹴られたボールがフライ（飛球）になった場合は、守備者が最初に触球した時点まで、「進塁出来る時期」を制限している。（タッチアッププレイ）

【解説】フットベースボールの場合は、ボールが大きく、跳ねやすい 性質があるため、フライ（飛球）を守備者が最初に触れた時を離塁可能な時期とする。

- 2) 守備者がフライ（飛球）を最初に触球した時点で塁を離れていた場合は、一旦再度の触塁（リタッチ）した後、進塁し直さなければならない。〔関連 6-2・4a : 6-4・1〕

- 3) 2 ファウル目のフライ（飛球）捕球判定者告知時は『キッカーアウト』が優先する。その時点で『ボールデッド』となり、タッチアップは認められない。

〔関連 4-5・1b : 5-6・c〕

- 4) タッチアップの早過ぎたランナーは、次の場合に元の塁に戻れなくなる。

- a 後位のランナーが得点した場合。
- b そのランナーが境界線を出してしまった場合。
- c ベンチに戻ってしまった場合。
- d 次の塁に達してボールデッドになった場合。

【解説】①アピールプレイで相手チームよりアピールがあれば、そのランナーはアウトである。

②「次の塁に達して」とは、「その塁上を通過して」と解釈し、塁の空過も「塁に達した」ものと見做す。

③ボールデッドに成った時点で塁間で帰塁しようとしているランナーは元の塁にもどれる。

- 5) 一塁ランナーがフライ（飛球）でタッチアップするときはフェア地域ベースからスタートしなければならない。

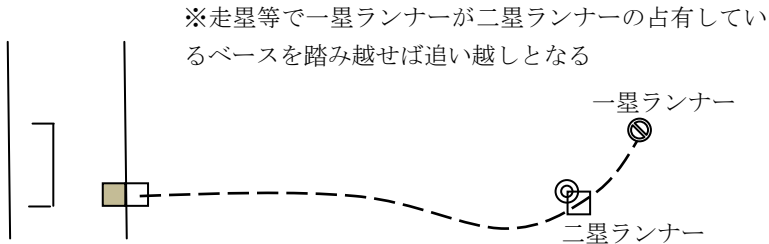
第5項 追い越し違反

- 1) ランナーは、前位のランナーを追い越しする事は出来ない。〔関連 6-7・11〕

- 2) 前位のランナーを追い越した場合は、追い越した時点で後位のランナーがアウトになる。〔関連 9-4・4〕

【解説】「追い越した時点」とは、身体が入れ代わった時点进行をいう。

（平行している内は、追い越しとはならない）



3) 逆走の場合も同様に追い越しする事は出来ない。

【解説】 この場合でもアウトになるのは出塁順の後位のランナーである。

第6項 ボールデッドでの帰塁

1) ボールデッドの直前に占有して居た塁に戻る場合。〔関連 4-5〕

- a キッチャーがボールを保持し、本塁ベースにタッチ（触塁）した場合。
- b 審判員によるタイムが適用された場合。

2) ボールデッドでキッカーがボールに触れた時に占有していた塁に戻る場合。

- a 蹴られたボールがファウルボールになった場合。
- b ランナーの離塁反則の場合。
- c ランナーの守備妨害の場合。
- d キッカーランナーが後ずさりをしてアウトになった場合。
- e キッカーランナーが蹴り球に直接触れアウトになった場合。
(2度蹴りを含む)
- f フェアボールが塁間のランナーに直接当たった場合。

第7項 ランナーがアウトになる場合

次の場合、ランナーはアウトになる。

1) ランナーが進塁・帰塁の別なく守備者の送球したボールに触れた場合。

【解説】 ① ランナーが占有権を有するベース上で触れた場合はアウトにならない。

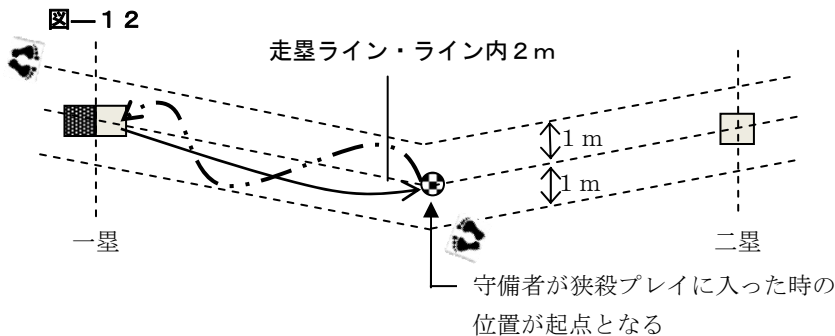
② キッカーランナーが一塁ベース通過後のファウル地域でボールに触れてもアウトにはならない。

但し、故意にボールに触れた場合は守備妨害となる。

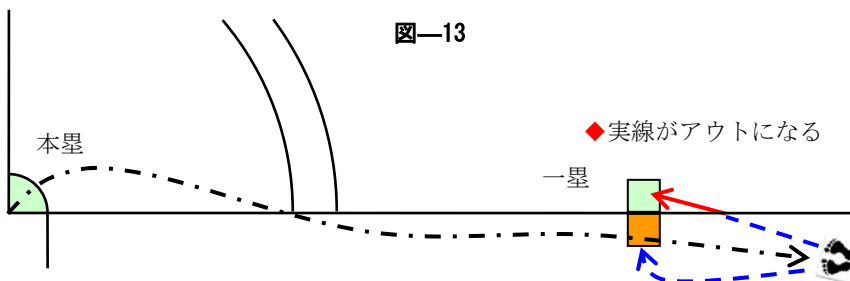
2) ランナーが挟殺プレイ中にタッチを避けて2mの走塁ライン外に出た場合。

【解説】 『挟殺プレイ』とは、守備者がボールを保持して塁間でランナーに触球（タッチ）しようとする事である。〔関連 4-5・2C〕

【解説】挟殺プレイ時の走塁ラインは、ランナーとそのランナーが進もうとする各ベースの中心に向かって直線にある。



- 3) ランナーがインプレイ中、塁に身体の一部が触れていないときに守備者の保持する球に触れた（タッチされた）場合。



但し、キッカーランナーが一塁ベース通過後、ファウル地域を速やかに帰塁している状態で触球されてもアウトにはならない。

- 4) キッカーランナーが一塁ベース通過後、フェア地域内で送球に触れたりタッチされた場合。

【解説】 1. 二塁に進塁しようとする意思の有無に関係なく、一塁へ帰塁するときにファウルラインを横切りフェア地域に入った場合。
2. 一塁通過後、一旦フェア地域に踏み入った後は、ファウル地域に移動してもタッチ（触球）又は当て球された場合は「アウト」となる。

- 5) インプレイ中にランナーが境界線を出た（触線含む）場合。

【解説】 1. ホームインしたランナーより、ホームボールデットの時機が早かった場合はそのランナーを三塁に戻す。

2. ボールデット前に塁を空過したランナーは、アピールがあれば「アウト」となる。

- 6) フライ (飛球) 又は 1 球目のファウルボールが接地する前に守備者に捕られ、その時すでに塁を離れていたランナーは、蹴られるまで占有していた塁に帰らなければならないが、帰塁するまでに、守備者がその塁上でボールを保持した場合。

[関連 6-2・4 a : 6-4・2 : 6-7・9 : 7-4・2C]

- 7) タッチアップが早く、守備者が塁上でボールを保持し、審判員にアピールした場合。

[関連 6-4・1 : 7-4・2 d]

- 8) フェアボールが、塁間でランナーに触れたとき、及びフォース状態の時にゴロのボールが直接塁上のランナーに触れた場合。

- 9) インプレイ中、ランナーが正規の順序で進塁・帰塁する際にベースに触れないで通過 (空過) した為、その塁上で守備者がボールを保持し審判員にアピールした場合。又、フォースの状態に置かれたランナー (キッカーランナーを含む) は空過後であっても塁上で守備者がボールを保持した場合。

[関連 6-2・2 : 6-2・4b : 7-4・2b]

- 10) キッカーがボールに触れる前にランナーが塁を離れた場合。(塁を早く離れたランナーは離塁アウトでキッカーは蹴り直し。)

[関連 6-3・a]

- 11) 後続のランナーが、まだアウトになっていない前位のランナーを追い越した場合。

[関連 6-5]

- 12) 一つの塁にランナーが二人同時に触塁し以下の行為がある場合。

- a フォース状態 (例：キッカーランナーと二塁に進塁すべきランナーが一塁上で重なった時) で前位ランナーに触球するか二塁に送球し塁上で保持またはベースにボールに触れさせれば前位ランナーはアウトとなる。

- b フォース状態でない場合

(例：ランナー二塁の時、キッカーがフェアボールで二塁に達したが、二塁ランナーは未だ二塁にいて 2 人が重なった時) タッチされれば、後位のランナー (この場合キッカー) がアウトとなる。

13) ランナーに守備妨害が宣告された場合。〔関連 8-3・1〕

14) インプレイ中にランナーがランナーコーチと触れた場合。

第8項 アウトにならない場合

- 1) ランナーが滑り込みなどをして、ベースが移動してしまった場合、移動したベースに触れてもベースのあった定位置にあっても（定位置を移動したベースの間にあっても）ボールに触れてもアウトにはならない。故意にボールに触れた場合は守備妨害になる。
- 2) フォースの状態に関係なく、塁上のランナーにフライ（飛球）が直接当たった時は、アウトにならない。（ランナーにはペナルティー無しでインプレイの為、そのボールを守備者によってボールが接地する前に捕球された場合は、キッカーランナーをアウトにする）

第9項 ランナーの安全進塁権

- 1) 次のような行為（プレイ）でボールデッドとなった場合にランナーが占有していた塁を起点として1個の安全進塁権を与える。
 - a 守備者が送球したボールが境界線に到達するか競技場外に出た場合。
 - b フェアボールが守備者に触れた後、境界線に到達するか競技場外に出た場合。
 - c 送球したボールがランナーに触れた（そのランナーはアウト）後、境界線に到達するか競技場外に出た場合。
 - d キックされた1球目のファウルボールが空中にある時、守備者が捕球し、境界線に到達するか競技場外に出た場合。
 - e キックされたフェアボールが、直接及び守備者やベースに触れた後、境界線に到達するか競技場外に出た場合。

【解説】但し、キッカーランナーに押し出されるランナーには、次の塁までの安全進塁権を与える。

 - f ファウル地域にいるキッカーランナーに対して、不要な当て球やタッチをした時はキッカーランナー及び他のランナーに1個の安全進塁権を与える。

- 2) ビーンボールを当てられたランナーおよび他のランナーには、その行為があった時点で 占有していた塁から2個の安全進塁権を与える。
（デイレッドボール）

3) 守備者の反則行為による、安全進塁権を与える。

4) ブロックボールによる、安全進塁権を与える。

第10項 ランナーの滑り込み

1) 大会規定により「すべりこみ」の採用可否を予め決定すること。

2) 採用する場合、守備者に対し危険と判断される行為は、「ランナーアウト」とする。

第 7 章

守 備 者

第7章 守 備 者

第1項 守備側の定義

- 1) ゲームを始め、継続するための守備者数を 11 名とする。〔関連 3-1・2〕
 - a. 不足確認時は、補充履行を指示する。
履行時には、作戦打ち合わせ「取得 1 回」のペナルティを科す。
2 分以上の不履行時は、審判団で没収試合確定の協議を行い決定結果を告知する。
 - b. 無申告で守備について、相手チームから発見指摘を受けたプレイヤーは、無資格プレイヤーの告知をして試合から除く。〔関連3-3・2：3-3・3〕
- 2) 各プレイヤーの守備位置は、フェア地域内であればどこでもよいが、キッカーがボールに触れるまでディフェンスラインを越えてセーブエリア内で守備は出来ない。(白線を踏んでもいけない) 〔関連 3-2・2〕：3-2・3〕
- 3) キッカーがボールに触れるまで、キャッチャーはキャッチャーズサークル内に留まっていなければならない。〔関連 3-2・4：8-1b〕
- 4) プレイヤーが交代する時は、必ず監督又は代理者が審判員に申し出なければならない。〔関連 3-3・1a〕
- 5) 抗議の一切は監督又は代理者が主将しか出来ない。
【解説】抗議のできる範囲とは
 1. 競技規則の解釈に間違いがある場合。
 2. 審判員の裁定が規則の適用を誤って課せられた場合。
 3. 「アウト・セーフ」「ファウル・ファウルボール」の裁定は抗議の対象とはならない。
- 6) キッカーがボールを蹴ろうとすると、キャッチャーがキャッチャーズサークルを出たり、キッカーの足を引っ掛けたり、又守備者がディフェンスライン内に飛び込んだりしてはならない。〔関連 8-1〕
- 7) ボールを持たない守備者が、ランナーの進塁・帰塁を妨害したり、塁ベースを踏みにくくするようなブロックをしたり、肉体的な妨害をしてはならない。
④ディレードッドボールとして処理をする。〔関連 8-2〕

- 8) 一塁ベースを踏んだ後、ファウル地域に走り抜けたキッカーランナーに対し、当て球やタッチプレイをすることは出来ない。故意に行った場合はボールデッドでキッカーランナー及び他のランナーに1個の安全進塁権を与える。

〔関連 5-7・1b〕

- 9) 守備者がファウルエリア内で蹴り球をファウルボールにするために、強くボールを蹴り出した時は「ボールデッド」とする。キッカーに対しては「ノーカウント」とし、蹴り出した守備者に警告を与え、次に同様のプレイをした場合は退場処分とする。

第2項 捕 球

捕球とは守備者がキック球、送球を手又は身体でしっかりと受け止めて確実に掴む事を言う。

1) 捕球とみなされる場合

- a フライ(飛球)が守備者の体に当ってはね返ったボールを、地面に落さずに捕えた場合。

【解説】Aの守備者が取りそこね、はね上ったボールをBの守備者が場合。

- b 守備者が一旦ボールを捕球して、次の送球動作等に移ってから落した場合。

【解説】ボールを捕える時、腕と胸の間でお手玉の様にはねているボール又は守備者が高目のボールの時等ボールの勢いを弱める為に、故意にバレーボール式に両手でポンポンと突いている間は、確実に掴んだと判定されない。

- c 塁上のランナーにフライ(飛球)が当たり跳ね返ったボールを地面に落とさず捕えた場合。

2) 捕球と見なされない場合。

- a 捕えたボールの一部が地面についている場合。

【解説】低目のボール又は捕球位置が低い時、ボールの勢いと重みで捕球した瞬間、ボールの下部が地面につく場合など。

- b ボールに触れると同時にその直後に、他の選手やフェンスと衝突したり、倒れたりして、ボールを落した場合。

- c フライ(飛球)が審判員に当たった後に、守備者がそのボールを直接捕えた場合。

- d 手が添えられない状態で身体の部分(股間に挟まって)でボールを固定している場合。

3) 守備者の反則行為

守備者は、通常身に付けている帽子等をフェアボールに投げ触れさせてはならない。又送球やボールを止める動作を足で行ってはならない。この反則をすると、キッカーランナーやランナーにその行為のあった時に占めていた塁から1個、又はそれ以上の安全進塁権が与えられる場合もある。(ディレードッドボール)

第3項 守備者の禁止事項（ビーンボール）

- 1) キッカーランナーあるいはランナーが間近くにいる時、守備者がそのランナーに、故意に強いボールを投げ当て、肉体的恐怖感を与える行為は禁止する。
- 2) ボールを頭部や顔面に当てた場合はディレードッドボールとし、プレイが一段落した後次に次の通り処置をする。
 - a 当該送球を4審判員が協議して、ビーンボールと審判員が判断した場合は、退場処分の裁定を下す。
なお、ボールを投げあてた守備者は直ちに退場とし、その試合には出場できない。
 - b 当てられたランナー及びキッカーランナー又はランナーがある場合にはその行為があった時点で占めていた塁から2個の安全進塁権を与える。

〔関連 5-7・3：6-9・2〕

【写真】ランナー頭部に意図的な送球



第4項 アピールプレイ（申告）

- 1) 『アピールプレイ』とは、審判員が守備側の選手又は、監督に要求(申告)されるまで判定を下すことのできないプレイ（行為）をいう。
- 2) 『アピールできるプレイ』は次のとおりである。
 - a キッカー順に誤りがあった場合。〔関連 5-6・d〕
 - b ランナー（キッカーランナーを含む。）が進塁又は帰塁するとき、ベースに触れていなかった場合。〔関連 6-2・2：6-7・9〕
 - c フライ（飛球）のフェアボール又は1球目のファウルフライが、接地するまでに守備者が捕球した後、ランナーが再度の触塁（リタッチ）をしなかった場合。
〔関連 6-7・6〕
 - d ランナーのタッチアップの時機が早かった場合。〔関連 6-7・7〕
- 3) 『アピールの時機』はボールデッド中でも、インプレイ中でも出来る。
- 4) 『アピールの仕方』は次のようにして申告する。
 - a キッカー順の誤りについては『言葉で主審に申告』する。
 - b フライ（飛球）を守備者が捕球しても、ランナーが再度の触塁（リタッチ）していないときは、触塁していない塁上でボールを保持するか、ランナーにタッチし、塁審にアピールの内容を申告する。
 - c 塁（ベース）の空過及びタッチアップの時機が早いときは『該当する塁上でボールを保持』するか『ランナーにタッチ』してからアピールの内容を審判に言葉で示す。
 - d 同一塁を2人以上のランナーが通過した時は、何番目のランナーに対するものを正しく告げなければならない。審判員はアピールされた対象者のランナーが正しい場合のみ受け入れる。
- 5) 進塁中のランナーは、塁の空過に気づき、帰塁することはできるが、本塁を通過して境界線を越えた場合は、帰塁できない。
 - a 進塁中のランナーが塁の空過に気づき、踏み直しに帰塁中ボールデッドになったとは、帰塁を認める。（アピールの対象にならない。）但し、次の塁に達した後にボールデッドとなったときは帰塁できない。
 - b 塁の空過に気づかず、進塁中のランナーはアピールの対象となる。但し、ボールデッド時点で次の塁に達していた時は帰塁できない。

- 6) アピール（申告）権は、当該プレイ（行為）のあった後、次のキッカーに主審が合図する（笛を吹く）までにアピールしなければアピールできる権利が消滅する。攻守交代の場合は、攻撃チームが守備体制についた時点、守備チーム全員が競技場から退いた時点とする。
- 7) 第3アウトが成立した後でアピールがあって、そのアピールが認められた場合は、そのアピールアウトの対象となったプレイヤーが第3アウトに置き換えられる。
- a この場合、そのアピールアウトになったランナーより後位のランナーの得点は認められない。
 - b 又、そのアピールアウトがフォースアウトの場合は他のランナーの得点も認められない。

第5項 フォースプレイ

1) フォースプレイ

キッカーがランナーになった為に、塁上のランナーがその塁の占有権を失い、次の塁へ進まなければならなくなった場合、ランナーはフォースの状態にあるといい、このランナーが次の塁に達する前にアウトにするプレイをフォースプレイという。

2) フォースアウト

キッカーがランナーになった為に、進塁しなければならなくなったランナーが、次の塁に触れる前に、次の状態になった場合、ランナーはアウトとなる。

このアウトを、フォースアウト（封殺）という。

- a 守備者がランナーよりも早く、その塁上で送球を確実に捕球した場合。
 - b 守備者がランナーよりも早く、ボールを持ってその塁に触れた場合。
 - c 守備者がそのランナーにタッチした場合。
- 3) 進塁しなければならなくなったランナーが、次の塁に触れた後どのような理由にせよ、その塁を離れて元の塁の方へ戻った場合、そのランナーは再びフォースの状態におかれる。この時、守備者がそのランナー又はそのランナーの進むべき塁に、タッチすればアウトになる。このアウトもフォースアウトである。
- 4) 進塁しなければならなくなったランナーが、塁に触れた後、オーバーラン又はオーバースライドした時は、塁に触れた瞬間に進塁の義務を果たした事になり従ってこのランナーをアウトにする為には、ボールでタッチしなければアウトにはならない。
- 5) フォースプレイが成立しない場合
- 次のような場合には、フォースプレイは成立しない。又、一旦成立してもフォースの状態は解消される。
- a 一塁にランナーがいない場合。
 - b キッカーランナー、又は後位のランナーが先にアウトになった場合。

6) フォースプレイでの同時。

フォースプレイのとき、守備者が塁上で送球を受けるか、ボールを持って塁に触れるのと、ランナーが塁に触れるのが同時の場合、そのランナーはセーフとする。

〔関連 9-4・1 d〕

第6項 触球（タッチ）プレイ

1) タッチプレイ

守備者がボールを手に持って、ランナーに触れさせる行為。このような行為によってランナーをアウトにする為のプレイを、タッチプレイといい、この行為によるアウトを「タッチアウト」という。

2) タッチするには、何よりもまず、ランナーへ確実に触球しなければならない。
次の場合は、ランナーはアウトにならない。

- a 守備者とランナーが衝突し、ボールを落としたが、ランナーが落としたボールに触れなかった場合。
- b 塁にすべり込んだランナーの触塁と、守備者からのランナー又は塁への触球（タッチ）とが同時であった場合。〔関連 7-5・6〕

第7項 ダブルプレイとトリプルプレイ

1) ダブルプレイとは、守備側のプレイヤーが連続した動作で、攻撃側の2人のプレイヤーを1度にアウトするプレイで、併殺ともいう。

2) トリプルプレイとは、守備側のプレイヤーが連続した動作で、攻撃側の3人のプレイヤーを1度にアウトにするプレイで三重殺ともいう。

第 8 章

妨 害

第8章 妨 害

第1項 キック妨害

1) キック妨害の定義（キック妨害の対象）

- a キッカーがボールに触れるまでに、ディフェンスラインを越えてセーブエリア内に守備者が入った場合。
⑨守備者がディフェンスラインを踏み越えることを制限しているのはキッカーがボールに触れた瞬間まで（同時は良い）とする。
- b キッカーがボールに触れるまでにキャッチャーがキャッチャーズサークルを出た場合。
〔関連 1-2・7a：3-2・4：7-1・3：7-1・6〕
⑨キャッチャーがキャッチャーズサークルに留まる制限をしているのは、キッカーがボールに触れた瞬間まで（同時は良い）とする。
- c キッカーがボールを蹴ろうとしている時にベンチ又は観客より妨害が発生した場合。キック妨害発生にキッカーがキックを完了し走塁を開始した場合、ディレードデッドボールで対応協議（意図的な行為はなかったか）した後に、主審はブレイの結果を生かすかキック妨害かの選択権を与え攻撃チームの監督に確認を行うこと。

【写真】前衛（FW）によるキック妨害



2) キック妨害のペナルティー

キッカーに対してホームランを与えランナーが居れば全て得点する。

【解説－1】 同一キッカーに対して2回連続とするが、1回目の妨害後、キッカーのキックがファウル・ファウルボールとなった後の妨害も連続とみなす。

【解説－2】 キック妨害のペナルティを受けた場合は次位のキッカーよりスタートする。

【写真】キャッチャーのキック妨害



第2項 走塁妨害（オブストラクション）

- 1) ランナーが塁に達しようとしている場合は、直接プレイに関係しない守備者は、塁・走路を空けてランナーの触・走塁を妨げてはいけない。妨げた場合は走塁妨害となる。
〔関連 7-1・7〕
- 2) ボールを持たない守備者または送球・捕球プレイに直接関係しない守備者がランナーの走塁を妨げた場合は、そのランナーに妨害が無ければ達したであろうと思われる塁までの安全進塁権を与える。但しその該当するランナーが進塁（走塁）する意思、又は動作が表れない場合はこの限りではない。（安全進塁権は与えられない）
④走塁妨害が発生し（ディレードデッドボール）、ランナーが次の塁に進もうとしてアウトになった場合、その走塁妨害の状態によって安全進塁権を与えるか否かは審判員の判断によって決定されるものである。

【写真】走塁妨害 進塁妨害



【写真】走塁妨害 触塁妨害



- 3) 守備者が送球処理のため、ファウル地域内を走っているキッカーランナーの走塁を妨げた場合は走塁妨害とする。

【写真】一塁守備者の走塁妨害



第3項 守備妨害（インターフェア）

- 1) ランナーは、守備者が捕球または送球しようとしている場合、その場所を譲る義務があり、守備者のプレイを妨げた場合は守備妨害とする。

〔関連 4-5・1e〕

- a ボールを取ろうとしている守備者の前で止まったりするなど落球を誘う行為をした場合。
- b ダブルプレイを防ぐため、守備者に肉体的に妨害を加えた場合は、対象となったランナーもアウトとする。
- c 攻撃側メンバーによる守備妨害が発生した場合は、その対象となったランナーをアウトにする。又、対象となったランナーが特定出来ない場合は出塁前位ランナーをアウトとする。
- d 守備者が捕球可能状況の下で、キックされたフライ（飛球）に三・本塁間のファウル地域内でランナーが当たった場合。

2) キッカーによる守備妨害

次の場合は、ボールデッドとし、そのキッカーランナー、またはランナーをアウトとすると共に他のランナーは進塁ができない。

- a キッカーが、キック完了後、本塁付近にいて三塁ランナーをアウトにしとする守備者の本塁でのプレイを妨げた場合は、三塁ランナーもアウトとする。

- b キッカーがキックを完了した後のフェア地域（ベースライン上を含む）内でボールに触れた場合は、守備妨害としてキッカーランナーをアウトとする。
- c キッカーランナーが一塁に滑り込んだとき。〔関連5-6・J〕

【解説】ボールが大きく片手で捕球出来ないこととキッカーランナーは一塁ベースを駆け抜けてもアウトにならない特典がある以上、捕球行為を妨害したとも判断される滑り込みを禁止する。

第4項 その他の妨害（ブロックドボール）

グラウンド内に応援者も入るため『ブロックドボール』の適用について次の通り定める。

1) ブロックドボールの定義と対応

ブロックドボールとは、他のコートのプレイヤー・審判員・応援者及び物品にキックされた（触れた）ボール、又は送球が競技場内（プレイイングエリア）で当たった場合に『ブロックドボール』（ディレードデッドボール）とし、プレイを継続する。

2) ブロックドボールが発生した時の処理

ブロックドボールが発生した時は、ディレードデッドボールで対応された状態が一段落（ボールデット等）した後、審判員が協議の上、当該ブロックドボールが発生しなかった場合はどうなっていたかを検討し、4審判員で判断を下すこと。判定は各ランナーに1個以上の安全進塁権を与える場合とランナー又はキッカーをアウトにする場合もある。

【解説】一つの会場内に複数の競技場（プレイイングエリア）を設けた場合、競技場が近接することがあるため。

3) ブロックドボールを適用しない場合。

競技場内（プレイイングエリア）でボールが他コートの人・物品に当たった場合は『インプレイ』とする。

第5項 遅延行為

審判員は、公正かつ円滑・迅速な試合進行に努めるものとし、プレイヤー・監督・コーチ・スコアラーは、競技規則を遵守するとともに審判員の裁定及び指示に従い、スポーツマン精神にのっとり、円滑な試合の進行に協力するものとする。

プレイヤー・監督・コーチ・スコアラーが審判員の裁定に対して執拗な抗議を繰り返すなど、故意に試合進行を妨害する行為等を行ったときは、審判員は「遅延行為」としてその出場資格を剥奪し、「退場」を命じることができる。〔関連 9-1-4〕

1) 遅延行為と認められる行為が発生したときの措置

- a 審判員は、該当プレイヤーに対し、「注意」を与え試合進行を促すとともに当該チームの監督に対し試合を迅速に進行させるよう「警告」を与える。
- b 「注意」及び「警告」を与えても同様の行為を繰り返すなど改善が見られない場合は、当該チームの監督に「退場」を命じる。
「退場」を命じられた監督は、競技会場に入場することはできない。
- c 制限時間を採用している試合において、制限時間の5分前以降に遅延行為と認められる行為が発生したときは、当該チームの監督に「退場」を命じる。
- d 遅延行為と認められる行為が発生したときは、必要により遅延したと思われる時間数分を復したうえで試合を再開する。

2) 攻撃側チームの遅延行為

- a キック順が来たにもかかわらずネクストキッカーズサークルからキッカーズサークルサイドラインに速やかに移動しないとき。
(監督の指示・ブロックサインが長い場合を含む)
- b キッカーが1ファウル後、監督の指示を受けるためにベンチ前に呼ばれて指示を受ける時間が15秒を越えたとき。〔関連 4-4-6〕
- c キャッチャーがキャッチャーズサークルに入っているにもかかわらず、キッカーがキッカーズサークルサイドラインからバックラインに進まないとき。
- d キッカーがバックライン上でキックの意思表示(片手をあげる)をしないとき。
(監督のサインによる指示が長い場合を含む)
- e 主審がキック開始の合図(笛を吹く)をしても、助走を開始しないとき。
- f キッカーにキックの意思が見られないとき。

【解説】助走開始後ホームベース上にセットされたボールに足を触れさせるのみの行為を行ったとき。 作戦変更等により助走開始の位置変更を行う場合は、助走開始前にベンチに呼び戻す(1ファウル)等により迅速な試合進行に努めること。

- g 故意に競技場外に向けてキックを行っていると認められるとき。

3) 守備側チームの遅延行為

- a キャッチャーがホームベース上にボールをセットしないとき。
及びボールをセットした後キャッチャーズサークルに速やかに入らないとき。
- b キッカーがバックライン上に停止した後、守備者が守備位置の移動を繰り返して静止しないとき。

- c 守備者が速やかにフェア地域内の守備位置につかないとき。
- d ランナーに対する不要なけん制を繰り返し、キャッチャーに返球しないとき。
- e 攻守交代時に速やかにフェア地域内から立ち去らない(ベンチに戻らない)とき。

4) その他の遅延行為

- a 審判員が一旦裁定を下した「抗議」及び「アピールプレイ」に対して、執拗に「抗議」又は「アピール」を繰り返したとき。
- b 不必要なユニフォーム・鉢巻・ストッキング等の着直し・結び直し、及び靴紐の結び直し等の指示が認められたとき。

【解説】ユニフォームや鉢巻等の乱れについては、基本的にベンチ内にいるときに行わせること。

又、靴紐のゆるみ等プレイを続行させることが危険と思われる場合は審判員が指示すること。

第9章

審判員

第9章 審判員

第1項 審判員の権限

- 1) 審判員は、公認規則に基づいて、試合を主宰し、試合中の競技場における規律と秩序を維持する責任を負う。
- 2) 審判員は、プレイヤー、コーチ、監督だけでなく、場内に立ち入りを許された係員などに対しても、規則を実施する上で必要がある時には、所定の任務を履行させたり、試合進行に支障のある時にはその行動を規制する事ができる。
- 3) 審判員は、公認規則に明確に規定されていない事項に関しては自己の裁定に基づいて判定を下す事ができる。(但し、4 審判員又は副審を含め協議の上)
- 4) 審判員は、プレイヤー、コーチ、監督等が裁定に異議を唱えたり、故意に規則違反を行うなど、スポーツマンらしくない行為をとった時には、その出場資格を奪って、試合から除くことができる。
- 5) 審判員は、必要に応じ場内に立ち入りを許された係員、その他の人々、または観衆を競技場から退場させる事ができる。

第2項 審判員の構成

公式試合の審判員は、主審 1 名と塁審 3 名及び副審（記録員） 2 名で構成する。

第3項 主審と塁審の任務

- 1) 主審の任務は次の通りとする。
 - a 試合の開始、一時停止、再開、中止、終了の宣告。
 - b キッカーへの助走開始の宣告。(笛を吹くと同時に腕を前方へ振りおろす。)
 - c キッカーの規則違反の判定。
 - d 守備者およびキャッチャーによるキック妨害の判定。
 - e 本塁から一塁・三塁までのファウルラインに於けるフェア・ファウルボールの判定。
 - f 本塁から一塁・三塁までの境界線付近で起こったプレイの裁定。
 - g ダイヤモンド（内野）内におけるフライ（飛球）の守備者による捕球判定。
 - h 本塁付近で起こったプレイについての判定。
 - i 特別グラウンドルール、キック順の変更、出場プレイヤーの変更等の発表。
 - j 没収試合の宣告。
 - k その他、通常塁審が行うものを除いた裁定。

2) 塁審の任務は次の通りとする。

- a 本塁を除く各塁におけるプレイの裁定。
- b 塁間におけるプレイの裁定。
- c 塁上または塁間で起こった守備妨害、走塁妨害の裁定。
- d 一塁・三塁から外野方向におけるフェア・ファウルボールの判定。
- e 一塁・三塁から外野方向におけるフライ(飛球)の守備者による捕球判定。
- f 一塁・三塁から外野方向における境界線付近で起こったプレイの裁定。
- g 主審の裁定に対する援助。

3) 主審と塁審に共通する任務は次の通りとする。

- a 試合中断のためのタイムの宣告。
- b コーチ、監督等に対する警告と退場命令。
- c 観衆や場内係員による妨害の有無についての判定。

第4項 ジャッジ(判定の基準)

1) 同時と見なしたプレイの判定は次の通りとする。

- a キッカーのキックと、守備者またはキャッチャーのラインオーバーが同時の場合はキック妨害とはしない。
- b キッカーのキックと、ランナーの離塁が同時の時は離塁反則とはしない。
- c フライ(飛球)の捕球(守備者が最初に触れた瞬間)と、ランナーの離塁(タッチアップ)が同時の場合は合法的なスタートとする。〔関連6-4・1〕解説〕
- d 守備者が塁上でボールを保持するのとランナーの触塁が同時の場合は、セーフとする。〔関連7-5・6〕解説〕
- e 守備者のタッチならびに触球とランナーの触塁が同時の場合はセーフとする。
- f 進塁中のランナーが次の塁に触れるのとボールデッドが同時の場合は塁の占有を認める。
- g キック妨害と離塁反則が同時に発生した場合は、離塁反則を優先する。
- h 二人以上のランナーによる離塁反則が同時に発生した場合は本塁に出塁最前位ランナーをアウトとする。
- i ファウルと離塁アウトが同時に発生した場合は離塁アウトを採用する。
- j 同時に2個以上、違反が発生した場合は、ペナルティーの重い方を採用する。

2) オンライン上の判定は次の通りとする。

- a キックされたボールのフェア・ファウルラインの場合はフェアボールとする。
- b 守備者によるディフェンスラインの場合は、キック妨害とする。
- c キャッチャーによるキャッチャーサークルの場合は、キック妨害とする。

d キッカーによるキッカーズサークルの場合は、動作違反でファウルとする。

〔関連 5-4〕

e 守備者がボールを捕球するとき・保持している状態の境界線の場合は、ボールデッドとする。

f ホームランラインのオンラインはホームランとする。

3) キッカーの助走は直線的とする。

4) 追い越しの場合、並ぶ時点まではセーフとする。身体が入れ替わった時点で『追い越し』したとして出塁後位のランナーをアウトと判定する。

第5項 審判員による妨害

原則として、試合中における審判員は、競技場における石コロと同じと見なされるが、特に次のようなケースが発生した場合の裁定を決めておく。

1) フェアボールや送球されたボール等が、審判員に当たった場合は、ボールインプレイとして試合を続ける。

2) フライボールを捕球しようとした守備者が審判員に当たったため落球した場合などもインプレイとする。

第6項 抗議（プロテスト）

1) 単に審判員の正確性（判定）に関する事項に対する抗議は認められない。

a アウトかセーフの判定。

b ファウル・フェアボールの判定。

c ベースに触れたかどうかの判定。

d タッチアップのタイミング等の判定。

2) 受け付けられる抗議には、次のようなものがある。

a 競技規則の解釈に間違いがある時。

b 審判員の裁定が、規則の適用を誤って課せられた疑いのある場合。

3) 抗議が出来るのは監督または代理者(キャプテンも含む)だけとする。

4) 抗議の認められる時期は、次のキッカーにプレイが宣告される(笛が吹かれる)までとする。但し、イニングの終了時は、全てのプレイヤーがフェア地域を去るまでとする。

- 5) 抗議に対する裁定は、4人の審判により協議して決定するものとし、その結論に対する再度の抗議は受け付けられない。
- 6) 審判員は、他の審判員の裁定に対して批判したり、変更を求めたりは出来ない。但し、他の審判員から相談を受けた場合はこの限りではない。
なお、審判員がプレイを確認できない位置(死角)にいる場合等、当該審判員が正確な判定を下せないときは、他の審判員にプレイの確認を求めるなど正確な判定を下すよう努めること。

第7項 審判上の留意事項

- 1) 常に冷静にゲームをリードする。
- 2) ボールデッドの笛は、間パツを入れず、何よりも優先させる。
⑨笛の吹き方は短く強く。
【解説】 ホームボールデッドの主審の笛の合図と塁審の帰塁の指示について。
a 明らかに主審の笛が遅れた時、又は笛が吹かれた直後にキャッチャーが落球した(完全捕球でない)場合は、塁審の判定を優先させる。
b 主審は、キャッチャーが落球したのち、完全捕球し触塁を確認した時点で、再度、笛をより強く長く吹くこと。
- 3) 試合中の紛争が大きくなる最大の原因は、審判の優柔不断さが第1に上げられる。
- 4) 攻守交代に時間がかかる場合、命令口調にならないよう急がせる。
- 5) 常にこれから先、起こりそうなプレイの想定をする。
- 6) インプレイ中は絶対プレイから目を離さないようにする。
- 7) 進行中のプレイは完了するまで待って、特に触球プレイは完了を見極めてか判するようにする。
- 8) タイムを宣告するときは状況を見て、タイムをかける時機を判断しなければならない。
⑩インプレイ中のタイムは危険を伴わない限り避ける

9) 他の審判員が「タイム」を宣告した時は、すぐそれに同調しベース又は、本塁ベースの前(走塁路線)に出る。

⑭塁審がタイムとコールし、両手を挙げジェスチャーしても主審が気づかずに続けてしまう場合が多々あるので、連呼し大声を出して知らせる。

1 0) 判定は最終のギリギリのところでは、正確を期すことが大切である。

1 1) プレイの判定告知をするときは、対象プレイの現状を直視し、他の方を見ながらコールしてはいけない。

1 2) 動きながらの判定は禁物です、必ず止まり、姿勢を低くし確認後、姿勢を正して判定宣告をする。

1 3) 一つ失敗しても、次の判定は正確に行うようにして、決して埋合せをしてはいけない。(埋合せは失敗をもう一つやるより悪い)

1 4) トラブルを起したり、判定に不信をいだかせたり、審判員の存在が目立ったりしてはいけない。

1 5) トラブルが起った場合は、まず抗議者の資格を確認し、必要な抗議内容を聞き必要な事だけを語るようにする。

1 6) 抗議については、一応話を聞いてから裁定を下す。

1 7) 塁上のプレイに2人の審判員が鉢合わせしたときは、目で合図するか声や動作によって、1人が責任をもって、明確にジャッジする

1 8) 塁ベース及び本塁ベースは、常に正しい位置に置き、きれいに掃除する。

1 9) スリーアウト後、守備側選手がボールを本塁ベース上の指定位置に正しくセットしてベンチに帰れない場合は、履行するよう指導する。

2 0) 試合の中断(降雨等)は審判員と審判長が協議し主審が宣告を行う。

- 2 1) フットベースボールには、「ファウルボール」と「ファウル」がある。
キックされたボールがファウル地域に留まる等キックの結果によるものを「ファウルボール」としキッカーの動作違反によるものを「ファウル」として区分している。キッカーの動作、ボールの位置等をよく見極め、それぞれ使い分けて宣告すること。〔関連 5-4〕
- 2 2) ランナーによるベースタッチ(触塁)をすべて見逃さないように注意すると共に、自分の担当する範囲でのプレイでなくともランナーの走塁に注意するように心掛ける。
- 2 3) プレイヤーやランナーコーチにプレイの裁定をさせてはならない。
これはトラブルの元になる。
⑨ 観戦者やベンチからプレイの裁定に紛らわしい言動があれば注意をする。
- 2 4) ファウルボールにも触れないこと。(原則、プレイボールからゲールエンドまで審判員はボールに触れてはならない) 但し、ボールの状況(汚れ・空気内圧)確認等は審判員の義務である。

第8項 審判の服装と用具

1) 審判員証

公認審判員証									
登録番号	都道府県	市(郡)	区	認定番号	級				
審判員氏名									
住所									
生年 S 年 月 H 日生 歳									
資格修得日 年 月 日									
上記の者を J F B A 公認審判員であることを認めます									
日本フットベースボール協会									
会長 山田 泰 男									
事務局 〒733-0815 広島市西区己斐上 3-38-7									
TEL・FAX 082-272-2023									

年月日	種	会の名称……主催名……印
	審判 運指	
	審判 運指	
	審判 運指	
	審判 運指	

年月日	種	会の名称……主催名……印
	審判 運指	
	審判 運指	
	審判 運指	
	審判 運指	

年月日	種	会の名称……主催名……印
	審判 運指	
	審判 運指	
	審判 運指	
	審判 運指	

年月日	種	会の名称……主催名……印
	審判 運指	
	審判 運指	
	審判 運指	
	審判 運指	

審判員の心得

- 協会の認定審判員として地域の競技規則統一をはかるよう積極的な活動を行って下さい。
- 協会の審判員としての誇りと自覚を持ち、常にルールブックを携行し、いつでもどこでも競技規則の啓蒙活動を行って下さい。
- 大会・審判員・競技員・講習会等への参加及び講習会等の講師をした場合、その会の名称と主催者印を捺印してもらう事。年月日の項には、その開催日を記入し「種」の項には該当するものに○をつける事。
- 年1回以上の審判講習会に参加して下さい。

公認審判員実績証



日本フットベースボール協会

2) ワッペン



3) 帽子 (協会認定審判員制帽子)



4) 服 装

シャツはJ F B Aロゴ付きポロシャツ（アンダーシャツ着用は白色）とする。
ズボン（ジャージ・トレーニングパンツ不可）は紺系統か黒系統を着用する。



5) 用 具

① カウントゲージ
(イング・アウト・ファウル・得点)

② 笛 (カタツムリ型)



6) 靴

軽快に動ける運動靴(コートタイプシューズ)で白又は黒系統主体とする。

7) 危険防止のため、腕時計、ブレスレッド、ネックレス、イヤリング及びヘアピン等危険と思われるものの着用は禁止する。

サングラス(無色 UV カットは可)及び腕時計着用を禁ずる。 [関連 2-3-3]

サングラスは着用しても良いが、極力眼球が視認できる薄い色のものを着用すること。
濃色及びミラーレンズ仕様のものは着用を禁止する。

第9項 副審・記録員

- 1) 協会主催の各大会には、副審(記録員) 2名を任命する。
- 2) 副審の任務
 - a 試合開始・終了時刻の記録及び試合時間の計測。
 - b 別に定める本協会指定のスコアシートへの記録。記録要領は、別紙「メンバー表」を参照のこと。
 - c ルール上で明確に規定されていない事項については、担当審判員と協議することができる。
- 3) 副審は、本協会ルールや審判員の判定と不一致な記録をしてはならない。

第 10 章

試合進行と基本動作

第 10 章 試合開始前の手順・確認事項と基本動作

第 1 項 試合開始前の手順・確認事項

- a 試合開始の 10 分前には当該グラウンドへ集合させる。
- b 特別グラウンドルールなどの有無を 4 審判員で確認する。
- c グラウンドに不備（緒線が消えていないか）はないかチェックする。
- d メンバー表の提出はあったかチェックする。
- e 先攻・後攻は決めたか。
- f チームのグラウンド練習を指示する。
- g 提出されたメンバーオーダー表とプレイヤー登録簿のチェック及び、ベンチに入っているプレイヤーのチェックを行う。
- h プレイヤーの靴・服装などに危険物を装着していないか（目視）チェック行う。

【写真】 記録席にて、主審・各塁審・副審の打合せ



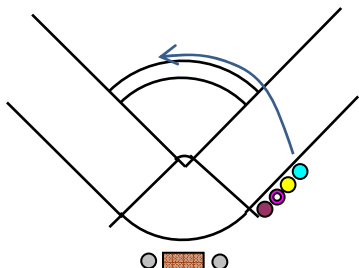
第 2 項 審判員の基本動作

1) 集合と挨拶

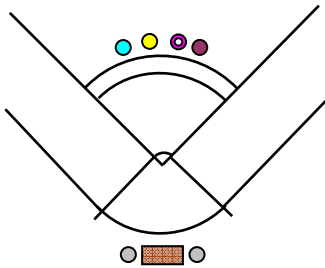
- a 審判員は試合開始予定時間前に一塁側(図ア)に整列し待機する。
- b 審判員はグラウンドに一礼し、図ア太実線のように駆け足でディフェンスライン後方(図イ)に、三塁審、二塁審、主審、一塁審の順に並び停止し『集合準備』とコールする

c 両チームの準備完了（ベンチ前に整列）確認後、前進してセーブエリア内に入り（図ーウ）『集合！』とコールする。

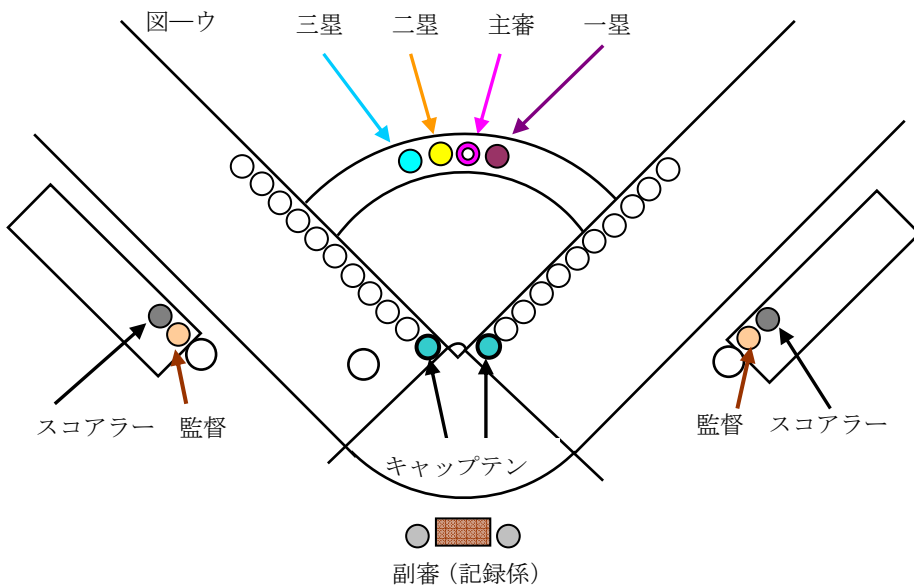
図ーア



図ーイ



図ーウ



d 両チームの選手は本塁をはさんで一塁線、三星線にそって整列する。白線を踏んではいけない。

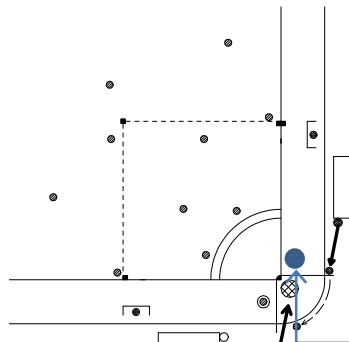
e 両ベンチの監督・コーチ・スコアラーもベンチ内にて整列する。

f 主審が『礼！』とコールし、全員相互の礼を行う。審判員もベンチ指導者も帽子を取って礼をする。

2) 開始の宣告 (プレイ・ボール)

- a 主審はセカンドベースと本塁ベースを結ぶ線をキッカーズサークル内に延長した本塁ベースから2mの位置で本塁ベース方向に向って両足をそろえて直立の姿勢をとる。
守備者、ランナーコーチが所定の位置についたかを確認する。
塁審は速やかに所定の位置に入り主審に注視直立の姿勢をとる。
- b 守備側のプレイヤーがそれぞれの守備位置に、塁審も所定の位置に着いてキッカーがキッカーズサークルサイドライン延長線脇の位置に立ったら、右手を高く真上に上げ手のひらを前に向けて開き、その後『プレイボール!』と宣告する。
(挙手した親指が離れないように留意)

【写真】プレイボール宣告



プレイボール宣告の位置
(本塁ベースより2mの位置)

試合開始宣告後に主審が立つ位置 (1回裏以降の
攻撃開始時・タイム終了後にここでプレイを掛ける)

3) 試合の再開始

- a プレイの宣告をする前にキャッチャーがサークルに入っているか、塁審がタイムをかけていないかを確認する。
- b 主審はキッカーズサークルサイドラインから一塁方向に2m境界線から2mの交点に立ち、足は肩幅に開き背を伸ばし片手を頭上に挙げ、試合開始のコールをする。
(プレイの動作)
- c キッカーズサークルサイドライン延長線脇で待機しているキッカーにバックラインに沿って進行するよう指示する。
- d キッカーがバックライン後方任意の位置に停止し本塁ベースに向かって両足を揃え右手を挙げた行為を確認したら、主審は右手を挙げてキッカーをキッカーズサークル内に入れる。(キッカーが挙手前なら左右どちらか一步の移動は可能)

- e キッカーがサークル内で任意の位置で停止し、助走開始体勢に入ったら『笛』を吹き、頭上に挙げていた手を前方に振り降ろす。

4) 不正キック

- a キッカーが助走を開始したら主審は姿勢を低くしキッカーの助走に注視する。この時、前衛守備者の動き、キャッチャーの動きも確認する。
- b 不正が発生したら、両手を肩幅に開いて高く挙げ『ファウル』とコールする。

5) フェアの判定

- a 主審は前に出て腰を落とす、ライン際の蹴り球(ゴロ)はラインを跨ぎ止まって見極める。一・三塁審は低い姿勢で蹴り球を見極める。外野へのフライ(飛球)時で境界線際の蹴り球は必ず追って見る。この時は審判員相互の連携プレイ(確認の為に移動した担当塁の判定事項は主審が補助)を徹底する。塁審は判定結果をコール・ジェスチャーで主審に知らせる。

【写真】 フェア告知



【写真】 ファウルボールの告知



- b 主審・副審の際どい状況での判定については、片手をフェア地域に手のひらを開いて下に向け、低く伸ばしてフェアのジェスチャーをする。

6) ファウルの判定

- a 主審・塁審は両手を開いて頭上に挙げ『ファウルボール！』又は『ファウル』とコールする
- b 塁審は蹴り球を追いつ定めてから宣告する。塁審のジェスチャーは主審と同じで、担当塁より外野方向の蹴り球は判定コールする。

7) 守備と走塁

フォースプレイは守備者の全身が見える距離5～7 m離れて、タッチプレイはランナーへの触球が確認できる距離3 m以内に近づいて判定する。

送球を見定めて判定しやすい位置に移動、停止し腰を落した姿勢でプレイを注視する。

- a 【セーフ】 低い姿勢でセーフを確認したら、両腕を胸の位置まで持ち上げ掌を下に向け水平にひらいて『セーフ！』とコールする。判定後はランナーの行動に注意すること。



- b 【アウト】 低い姿勢でアウトを確認したら、掌を内に向け軽く握り右腕を頭上に上げて『アウト！』とコールする。判定後はボールの行方に注意すること。左手はベルトの位置でへその横。内野フライ(飛球)は主審がコールし塁審は確認する、外野へのフライ(飛球)は塁審がコールし主審は確認する、塁審のコールが無い時は主審が代行する。

8) 安全進塁権

- a 競技を停止してから裁定を下す。
- b 【テークワン】 とコールする。右手を上げ、一本の指で示し進塁方向を指示する。テークツー、テークスリーも同じようにする。
- c 【その他】 についても明確にコールと指示を行うこと。

9) キック妨害

キック妨害が発生したら『笛』と同時に妨害を犯した守備者又はキャッチャーを指さして『キック妨害！』とコールする。(ボールデッド) 関連8-1・1

④一度目は警告を与える。二度目はキッカーに4個の安全進塁権を与え、次位キッカーで試合再開。他のランナーがいる時は全て得点とする。

10) 守備妨害

- a 【ランナーの場合】 主審及び塁審は低い姿勢でプレイを見極め妨害した走者を指さし『インターフェアランス(守備妨害) ランナーアウト！』とコールする。(ボールデッド)

- b 【観衆の場合】 守備者が捕球しようとした時に、観衆による妨害行為の有無を見極め、ブロックボール適用の可否を協議し判定を下す。[関連 8-2-2]

1 1) 走塁妨害

【間接の場合】 ランナーが走塁中にボールがこない所でアウトにされる危険はないが、足を引っかけられる等により走塁を妨害された場合は妨害した守備者を指さして『走塁妨害(オブストラクション)』の宣告とディレドレッドボールの動作をし、プレイが一段落した後、その該当ランナーに妨害がなければ達したと思われる塁までの安全進塁権を与える。

1 2) その他の妨害

- a 審判員は故意か偶然かを判断して成り行き(ディレドレッドボール)にするか、ボールレッドにするかを協議して判定を下す。

ボールレッドにした時は適切な処置をする。

- b 観衆等による妨害が発生したときは、ブロックボールを適用する。

[関連 8-4]

1 3) 離塁反則

キッカーがボールを蹴る(触れる)より早く、ランナーが塁を離れた場合はランナーと並走し、ランナーを指さして『ランナーアウト!』とコール(連呼)する。

(ボールデッド)

1 4) ラインアウト

守備者に挟まれたとき、触球(タッチ・当球)をさけようとして、走塁ライン外に逃げたかどうかを見極めた後、ランナーを指さして『ラインアウト!』とコールする。(ボールインプレイ)

1 5) 逆 走

本塁から一塁間で守備者の触球(タッチ・当球)を避けようとして後ずさり(逆走)したかどうか見極めた後、キッカーランナーを指さして『逆走アウト!』とコールする。(ボールデッド)

1 6) 追い越し違反

ランナーによる追い越し違反が発生したときは、追い越したか否かを見極めて、追い越した後位ランナー(逆走の際は追い越された後位ランナー)を指さして『追い越しアウト!』とコールし、速やかにそのランナーを取り除く。(インプレイ)

[関連 6-5]

1 7) 試合の中断 (タイム)

宣告の時期を見極めて前に出て、両手を開いて高くあげ『タイム!』とコールする。(動作はファウルボールと同じ、他の審判員も同じ動作をする。)

1 8) アピール

- a アピールを期待する態度をとってはいけない。
- b アウトかセーフかをコールし、動作で示す。同一塁を二人以上が通過したときは『どのランナーか』と聞き、正確に答えられない場合は認めない。
- c 正当でない場所でアピールがあった場合、『場所が違う』と言う。

1 9) ディレドデッドボール

確信はもてないが「違反行為になる」と思われるプレイが発生した時は、左手を握って横に腕を出し、プレイが一段落した後に各審判員の協議により当該プレイに対し処置を行う。(プレイが一段落するまで姿勢は維持する)

2 0) 試合の終了 (ゲームエンド)

- a 試合の開始前の「集合コール」と同じ審判員の位置(セーフエリア内)。
- b 主審は勝敗を宣告した後、右手を上げ『ゲームエンド』とコールする。
- c プレイヤーは相互の礼を行う。審判員・ベンチ指導者も帽子を取って礼をする。

審判員の基本動作－2

【写真】タッチアウト



【写真】ランナーバック



【写真】アウト告知



【写真】セーフ



第3項 審判員の基本動作—3

本例で示す審判員の動きについては、あくまでも例を示すものであり、実際に直面した状況（守備者の移動方向・ランナーの反応）で様々に変化する。

※ 選手のプレイを邪魔しない位置にいるか？

プレイに支障を与えない、判定するには最も適切な場所を探求しましょう。

※ 現状を把握していますか、アウトカウントは？

塁審は担当塁にランナーがいない時は、ベースから5～7 m離れる。

塁審は担当塁にランナーがいる時は、ベースから3 m以上離れない。

塁審は担当塁と本塁ベースが視野内に有りますか？

離塁違反・フライ（飛球）に成った時の対策は立っていますか？

※ 次に起きるプレイを想定し、対応する心構えが出来ているか？

タッチプレイ&フォースプレイ？・ホームボールデッドの確認は？

想定したプレイを確認・判定する場所まで移動する最短距離は？

※ あらかじめ蹴り球の種類や方向などを予測しておくことも大切です。

蹴り球を、見てから自分の動きを判断しては遅過ぎます。

用語解説

1 当球（タッチボール）

守備者が、ランナーに対し、ボールを投げ当てアウトにする行為。

2 アピールプレイ

審判員に守備側から、攻撃側規則違反行為の申し出を受けた時に、対処し判定を告知するプレイ。この行為によりアウト成立もある。

3 インターフェアランス（守備妨害）

攻撃側プレイヤーが、守備側の正当なプレイ遂行妨げる行為で守備妨害ともいう。

4 オーバースライド

ランナーが達しようとするベースに対して、すべり越した現象。攻撃側プレイヤーの行為である。

5 オブストラクション（走塁妨害）

守備者がボールを持っていない時、あるいは蹴り球や送球の処理していない時にランナーの正しい走塁を妨げること。

6 キッカー（蹴者）

攻撃側の選手で、ボールを蹴る人。

7 キッカーズサークル（蹴者席）

キッカーが、助走しボールを蹴るまでの攻撃行動に与えられた地域。

8 キッカーランナー（蹴者走者）

フェアボールを蹴った後、アウトにならないで進塁中のキッカーをいう。

9 キック妨害

守備側プレイヤーがボールを蹴ろうとしているキッカーの正当な一連動作を妨げる行為。

10 キャッチャーズサークル（捕手席）

キャッチャーが、競技停止後から、キッカーがボールを蹴る（触れた時点）まで留まっていなければならない地域である。サークルを示すラインは、占有面積外ゆえにラインを踏む場合も制限をうける。

1 1 スコアラー（記録者）

ゲームの進行状況を、ルールに示されている通り記録をする。

1 2 スパイク

底にすべり止めの金具やゴムのタコイボのついた靴。

1 3 セーブエリア

キッカーがボールに触れるまで守備者の立ち入りを禁止された地域。

1 4 走塁ライン（走路）

各塁間を結ぶ直線の両側 1 m の想定ライン内である。

1 5 タイム

審判員が試合を一時停止する時に「タイム」を宣告します。選手がタイムを要求しても審判員は試合の進行状況を判断し、タイムを宣告します。

1 6 ダイヤモンド

本塁から一塁・二塁・三塁・本塁と順に結ぶとできる正方形の場所で、内野の部分をいう。

1 7 タッチアップ

フライ（飛球）に守備者が触れた時点（同時）にスタートするランナーの進塁行為。

1 8 タッチプレイ（触球）

守備者が、保持したボールをランナー及び塁に触れさす行為。

1 9 ダブルプレイ（併殺）

守備側の選手が、連続した動作で、攻撃側の 2 人の選手を 1 度にアウトするプレイで、併殺ともいいます。

2 0 ダブルベース（一塁ベース）

一塁の守備者とキッカーランナーが触塁する時に起こり易い接触プレイを少なくする目的で設けられた緑色と赤色（ファウル地域）が繋がったベース。

2 1 ディフェンスライン

キッカーがボールに触れるまで守備者の立ち入り禁止を表示するライン。

2 2 ディレイドデッドボール

プレイが完了するまではボールインプレイで、そのプレイが一段落した後、審判員が協議して適切な処置をすることである。

2 3 トリプルプレイ（三重殺）

守備側が連続した動作で、3人のランナーを1度にアウトにした場合。（三重殺ともいう）

2 4 ネクストキッカーズサークル（次蹴者席）

次のキッカーが蹴順を待つ為の場所。

2 5 ピーンボール

守備者が、キッカーランナー・ランナーに対し、間近にいるにもかかわらず意図的に強いボールを投げ当て、精神的・肉体的な恐怖を加える行為。

2 6 ファウル

ファウルは2種類あり、キッカーの違反行為に関する場合。

2 7 ファウルエリア

蹴り球が留まるとファウルボールと判定される地域。

2 8 ファウルボール

ファウルは2種類あり、蹴り球の存在場所に関する場合。

2 9 ファウルライン

本塁と一塁を結ぶ線、本塁と三塁を結ぶ線を、それぞれ外野の方へ伸ばした線での線はフェア地域に含まれます。

3 0 フェアボール

本塁と一塁又は、本塁と三塁との間のフェア地域上に停止したボール、或いは一塁と二塁と三塁を結ぶベースラインをバウンドしながら越えて外野へ飛んでいった蹴り球。又は一塁、三塁ベースのいずれかに触れた蹴り球、フェア地域上で審判員又は守備者の体に触れた蹴り球、および一塁と二塁と三塁をそれぞれ結ぶライン後方のフェア地域に最初に落下した蹴り球、又はフェア地域上空を通過しながら、外野のフェンスを越えて、競技場外へ飛び越した蹴り球をいう。

3 1 フェアライン

蹴ったボールの端が、このラインに到達するとフェアボールとなる。ボールがライン手前で停止、ライン到達前に守備者がボールに触れるとファウルボールになります。攻撃側チームが進塁の権利を得る唯一のポイント。

3 2 フォースアウト（封殺）

塁の占有権を失ったランナーが進むべき塁へ到達するまでに守備者がベース上でボールを保持するアウト。

3 3 プレイ（試合開始）

主審が宣告する言葉。ボールインプレイとなり、規則によりボールデッドになるか、審判員による「タイム」が宣告されるまで続く。

3 4 プレイヤーズベンチ

入る事を許可された者だけが占める場所。試合に携わる以外は出ないこと。

3 5 プレイングフィールド（競技場）

競技場のことで、合法的にボールを蹴ったり、あるいはボールを処理できる地域。

3 6 ブロックドボール

蹴り球や送球が、ゲームに参加していない人に接触したり止められたり、つかまれたりした場合、あるいはプレイング地域外と指定した部分に触れた場合をいう。

3 7 ホームボールデッド

キャッチャーがボールを保持し本塁ベースを踏む（触塁する）と、試合進行の全てが停止されるフットベースボール競技基本のプレイ。

3 8 ボールインプレイ（試合進行球）

競技進行及び再開につき、キッカー・ランナー・守備者いずれも、ルールにより制限を受ける。

3 9 ボールデッド（試合停止球）

プレイ停止球で、審判員のプレイの合図まで再開されない。

4 0 本塁ベース（ホームベース）

フットベースボール専用の扇形本塁ベース。

4 1 ラインアウト

進塁、帰塁の別なく、どのベースを走る場合でも、守備者の手にあるボールによってタッチされるのを避ける為に、ランナーとベース間を結ぶ直線から両側 1 m（ベースパス）以上離れて走った時。そのランナーはアウトでボールインプレイとなる。

4 2 ラインアップ

チームが攻撃する時のキッカーの順番である。審判提出オーダー紙にはキッカー順・氏名・背番号を記載しなければならない。

4 3 ランナー（走者）

攻撃側の選手でキックを完了した後、一塁ベースに達した後、まだアウトになっていない者をいう。

4 4 リタッチ（再度の触塁）

ランナーが塁に触れなおすこと。フライ（飛球）がとらえられた時、塁を離れていた場合は、守備者が最初に触れた時にその塁を踏みなおして（リタッチ）からスタートする行為。

4 5 塁の占有権

正しい走塁で得た塁に触れている間は、守備者から触球されてもアウトにならない権利。

あ と が き

本書は、全国都道府県市町村の協会及び連盟に属するフットベースボール関係者のご指導、ご意見をもとに各地におけるルール相違点を克服したルールブックです。

フットベースボールが全国的に普及しているにも拘わらずスポーツとしてマイナーなのは、それぞれの地域でルールが異なることと、中学生や大人のスポーツとしての普及活動への取り組みが不足していたことも大きな要因の一つと思われます。

全国的にみればほんの僅かな団体数ですが、東北から九州までのプレイヤー、指導者がこの共通ルールで交流試合・全国大会等を実施しています。

第8版となったこの共通ルールのもとで各地域のプレイヤーがフットベースボールを楽しみ、さらに多くの皆様方と交流できる日が来る事を願っています。

☆ ルールブック ☆

フット（キック）ベースボール

編 集 日本フットベースボール協会 事務局

監 修 日本フットベースボール協会 審判部

発 行 日	1 版	平成 10 年 10 月 6 日
	2 版	平成 12 年 11 月 1 日
	3 版	平成 15 年 1 月 21 日
	4 版	平成 17 年 7 月 31 日
	5 版	平成 25 年 1 月 15 日
	6 版	平成 27 年 1 月 15 日
	7 版	平成 29 年 7 月 31 日
	8 版	令和 4 年 4 月 1 日

発 行 者 日本フットベースボール協会

印 刷 (有)タカダ印刷
〒544-0011大阪市生野区田島 2-14-21
☎06-6757-4435 : fax 06-6758-7347

©いかなる形式においても著作権者に無断でこのルールブック
を複製利用することを固く禁じる。