

# キックベースボール 競技規則



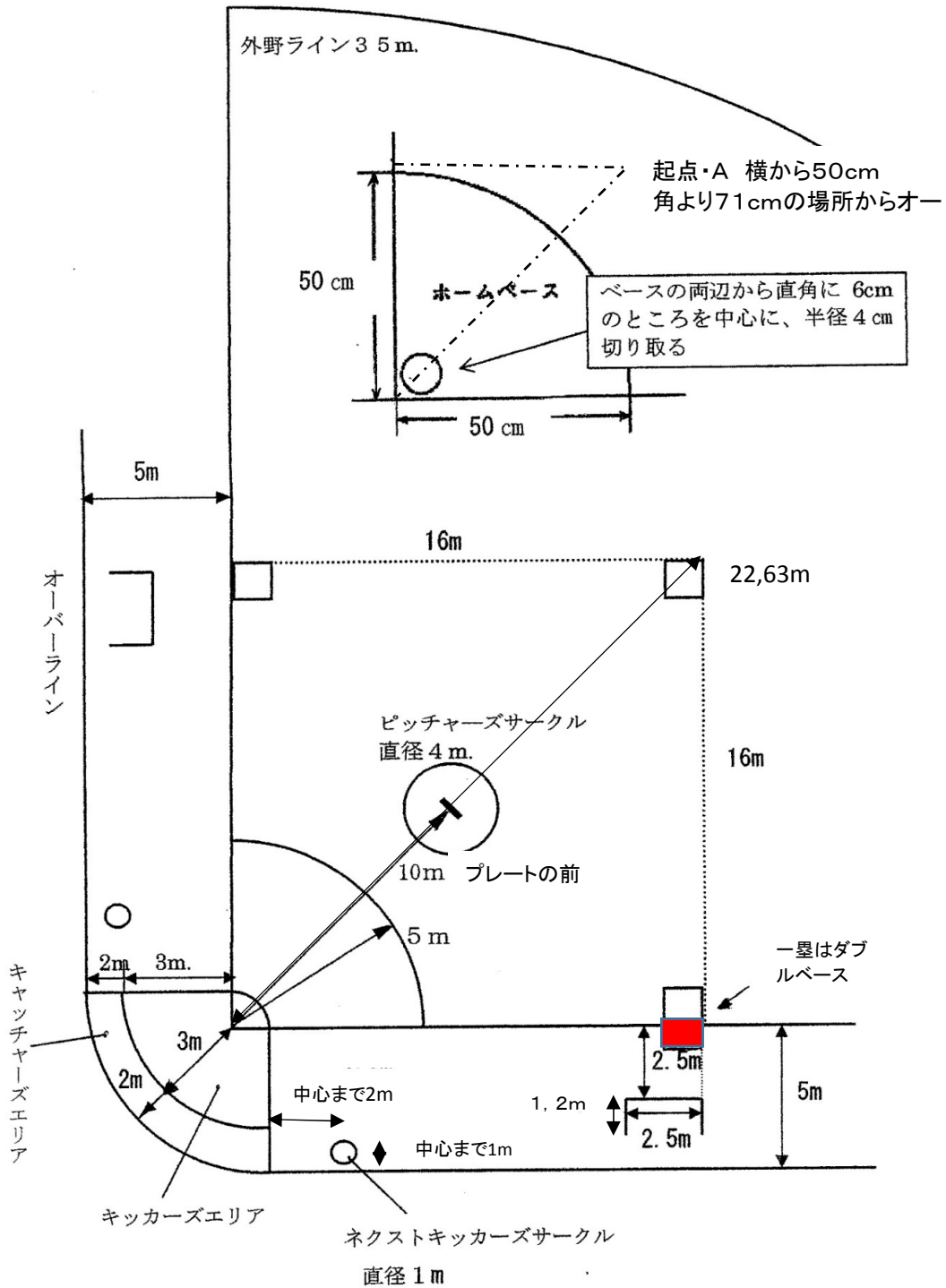
姫路市子ども会連合会

2019年(令和元年)6月改訂版

《キックベースボール》競技規則

1. 競技場(グラウンド)

競技場 (グラウンド)ただし状況に応じて変えることができる。



## 2. 選手

2-1 チーム編成 チームは登録選手で編成する。登録選手の構成、および、人数は大会要綱による。

2-2 出場選手 試合に出場する選手は9名とする。

選手交代の時は監督またはキャプテンが主審に通告する。

なお一度試合から退いた選手はその試合に出場できない。(リエントリーは無い)

2-3 ベースコーチ 登録選手の中からベースコーチ(1・3塁)を出す。

2-4 選手登録 大会参加選手登録は10人以上15人までとする。

### 3. 試合

※ 以下、投手はピッチャー、蹴者はキッカー、走者はランナーと呼ぶ。

※ 盗塁・タッチアップ・パスボール・ワイルドピッチ・蹴り逃げ(振り逃げ)、インフィールドフライは無しとする。

#### 3-1 ピッチャー(投手)

1) 投球は、バウンドさせずボールを転がすこと。

明らかなバウンド球はコースに関係なくボールにカウントする(バウンドの有無は主審が判定)。

バウンドボールは概ね「握りこぶし2個分の縦サイズ」程度以上とする。

2) 投球は、ピッチャーズサークル内で完了すること。

ラインを踏み出したり、踏んだ場合は、ボールにカウントする。

3) 3ストライクでアウト(2ストライク後の空振り・ファールもアウト)。

3ボールになった時点でキッカーにフリーキックを与える。

\* ストライクカウントに応じて蹴り直しが出来るが、蹴ったボールがフェアーの場合はプレイ続行とする。

4) 投球は一度完全に停止した後に投球動作に入る。また、前後左右より助走をつけて投球を行ってはならない。

5) 投球は片手若しくは両手で行う。

#### 3-2 攻守の交代

3アウトで行う。

#### 3-3 イニング

1) 1試合最大7イニングまでとする。

2) 試合開始後45分を過ぎて新しいイニングに入らない。

試合終了のとき同点の場合は、同点の時点で出場していた各チーム9名の選手による「くじ引き」を行い、勝敗を決める。くじ引きは終了時の打順により行う。(最終打者の次打者よりくじを引く。)

#### 3-4 試合進行

1) ボールがピッチャーズサークル内の野手に返球された時点で審判はゲームを止め、ランナーを確定塁まで戻し次の攻撃に移る。ただし、キッカーが蹴ったボールを野手がピッチャーズサークル内で捕球したときは、ボールを一度サークル外にだし、再びサークル内に戻すこと。

2) ランナーに一度タッチすればアウトになるが、タッチの後に落球した場合フリーとなるので他のランナーは走塁を続けることができる。

但し、ランナーが故意により落球させた場合、守備妨害により当該ランナーはアウトとし、審判はゲームを止め走塁中のランナーは確定塁に戻される。

3) 野手は投げてランナーに当ててもアウトにならない。キックによる返球送球は認められる。

4) 外野ライン(35m)をノーバウンドで越えたらホームラン。

判定はボールの落下点、捕球された場合は捕球された時点での野手の位置。

但し、ライン手前で捕球し惰性でラインを超えた場合はアウトとする。

5) ワンバウンド又はゴロで越えれば、エンタイトル2ベースとする。

6) 5mライン内はファールグラウンド。

蹴ったボールが緩い場合主審は5mラインを越える前にファールを宣告する事ができる。

オーバーライン内で捕球し惰性でオーバーラインを超えてしまった場合は、ノーバウンドの捕球であってもアウトにならない。

#### 3-5 作戦タイム

1試合各チーム2回までとする。但し1回につき1分とする。

#### 3-6 得点

ランナーがその回の3アウト前に本塁ベースに触れたとき得点となる。

ただし2アウト及び、キッカーランナーが1塁に触れる前に3アウトになった時は得点にならない。

## 4. 攻撃

### 4-1 攻撃

攻撃は主審のプレイの宣言で、前もって定められた蹴り順により、キッカーがキッカーズエリアに入ることから始まる。

### 4-2 キッカー(蹴者)

- 1)キッカーズエリアに入ったら一度完全に停止し、投球動作開始後に助走を開始する。
- 2)助走は曲線でもよいが、ボールから遠のくことは出来ない。
- 3)助走中キッカーズエリアの線外に足を踏み出すことは出来ない。
- 4)上記の動作違反、および、空蹴りは1ファウルとする。
- 5)故意によるゆるいキック(ちょん蹴り)は禁止とする。

### 4-3 キッカーへの安全進塁権(1個の安全進塁権)

- 1)フェアボールが塁間のランナーに触れた時。(触れたランナーはアウト)
- 2)フェアボールがオーバーラインを越したとき。(野手の送球を含む)

### 4-4 キッカーがアウトになる場合

- 1)2ストライク後にファールをしたとき。  
(2回空振りをして3回目にファールをした場合、2回ファールをして3回目もファールをした場合など)
- 2)フェアフライ、ファウルフライが野手に捕球されたとき。
- 3)キッカーがフェアボールを蹴って1塁ベースに触れる前に身体またはベースにタッチされたとき。  
但し、野手のエラーしたボールが偶然キッカーランナーに当たったときは、キッカーランナーはアウトにならない。
- 4)キッカーが蹴ったフェアボールに再度触れたとき(2度蹴り)。
- 5)守備妨害をしたとき。

### 4-5 ランナー(走者)

進塁の順序は、1塁、2塁、3塁本塁の順に、逆走塁のときは進塁の逆の順で塁に触れなければならない。  
但し、ボールデットのときの逆走塁は省略してもよい。

### 4-6 ランナーが進塁できる場合

キッカーがボールを蹴ったとき。(野手がフライを捕球したときは進塁できない)

### 4-7 ボールデットのもとの帰塁(帰塁義務)

- 1)ボールがピッチャーズサークル内の野手に返球されたとき。
- 2)フェアボールが野手に触れることなく離塁中のランナーに触れたときの他のランナー。
- 3)蹴られたボールがファウルになったとき。
- 4)キッカーが2度蹴りアウトになったとき。
- 5)守備妨害を宣告されたとき。

### 4-8 ランナーの離塁制限

キッカーがボールを蹴るまでは離塁できない。

#### 4-9 ランナーへの安全進塁権

##### ①1個の安全進塁権は以下の場合

- 1)ランナーが塁上に詰まっている状態で、キッカーが安全進塁権(走塁妨害等)を得たとき。
- 2)フェアボールがオーバーラインを越したとき。
- 3)野手の悪送球などで、ボールがオーバーラインを越したとき。

但し、ピッチャーの投球をキャッチャーが捕球できずに、後方のオーバーラインを超えた場合は、盗塁・タッチアップ・ワイルドピッチ・パスボールなどのルールが無いためランナーは進塁できない。

##### ②その他の安全進塁権

ランナーが走塁妨害を受けたときは、審判員の判断により妨害がなければ達したであろうと思われる塁までの安全進塁権が与えられる。

※ 安全進塁権の起点は、キッカーがボールを蹴ったとき、あるいは野手がボールを投げたときランナーが占有していた塁とする。

#### 4-10 ランナーがアウトになる場合

- 1)ランナーが進塁及び帰塁のとき、野手のタッチを避けるため塁間を結ぶ直線から両側それぞれ1m以上はなれ走塁したとき。(オーバーラン)
- 2)ランナーが離塁及び走塁中、野手にタッチされたとき(但し、不可抗力でボールが弾かれた場合は、インプレーとしアウトにはならない)、および、キッカーが蹴ったフェアボールが直接触れたとき。
- 3)フォース状態のランナーが進塁すべき塁、および、フライが野手に捕球され帰塁すべき塁に触れる前に、野手はその塁上でボールを保持したとき。
- 4)後位のランナーがアウトになっていない前位のランナーを追い越したとき。
- 5)占有権のないランナーが塁上でタッチされたとき。
- 6)キッカーがボールを蹴る前に離塁したとき。
- 7)ランナーが守備妨害をしたとき。

#### 4-11 フェアボール

- 1)本塁～1塁間、本塁～3塁間のフェア地域で守備者に触れるか止ったとき。
- 2)ゴロが1塁から3塁間の、フェア地域を通過しながら外野方向に越していったとき。
- 3)1塁または3塁のベースに触れたとき。
- 4)最初に落ちた地点が外野のフェア地域であったとき。

#### 4-12 ファウルボール

- 1)オーバーライン内に止ったとき、あるいは、オーバーラインの手前で守備者に触れられたとき。
- 2)ゴロが1塁または3塁を外野方向にファウル地域を通過しながら越していったとき。
- 3)内野フェア地域に触れても、本塁～1塁間、本塁～3塁間のファウル地域で止るか守備者に触れられたとき。
- 4)フライがフェア地域の上方を通過しても、1塁または3塁のベースを越えてファウル地域に落ちたとき。

## 5. 守 備

### 5-1 守備位置

- 1)各野手の守備位置は捕手を除き、フェア地域内であればどこでも良いが、ボールが蹴られるまでは、5mラインの中やファウル地域で守備することは出来ない。
- 2)捕手はボールが蹴られるまでは、補手席から出ることは出来ない。

### 5-2 守 備

野手がボールを持たないときや、蹴球、送球の処理をしようとしていないときは、ランナーに走路をあげることを。

## 6. アピール ※規則違反に対するアピールは認められるが、審判の判定に対する抗議は一切認めない。

### 6-1 アピールプレイ

守備チームが攻撃チームの規則違反(塁の空踏み、蹴り順の誤り)を審判員にアピールすることにより成立する。尚、アピールプレーは審判員に対し行い、監督若しくはキャプテン以外の者は受け付けられない。なお、蹴り順の誤りについては、キック途中の場合正位キッカーと交代し不正位キッカーのファウルを引き継ぐ。

### 6-2 アピール権の消滅は以下の場合とする。

- 1)審判員が次のキッカーにプレイを宣言したとき。
- 2)攻守交代のときは、守備者が全員フェア地域を離れたとき。
- 3)試合終了のときは、主審が試合終了を宣言したとき。

## 7. 注意事項

### 7-1 全選手は運動靴を使用すること。(金属製のスパイクシューズは禁止する)

※試合開始前に互いの監督による服装・シューズの相互確認を行い怪我の防止に努める。

### 7-2 守備の際の手袋は禁止とする

※ 大会運営上必要な場合及び緊急事態が発生した場合、大会本部は本競技ルールを変更または新たに取り決めることができる。

## 8. 特別事項

### (1) 審判の条項

#### 1) 試合中の思わしくない行為による退場指示

- ・相手チームの指導者、選手に対しての暴言、野次
- ・試合場での喫煙、飲酒
- ・審判に対する不満行為

#### 2) 罰則

- ・1回目の警告に対して相手チームに1点を加点する。
  - ・同じチームによる2回目の警告で没収試合とする。
  - ・警告対象は同チームの指導者、保護者、選手全てが該当する。(ベンチ外のチーム応援者を含む)
- ※尚、チーム関係者以外の観覧者によるクレームを続ける者に対しては運営側の責任において注意・警告を行い、止めない場合は試合場より退去をすすめる。

#### 3) 審判の配置

- |                |      |
|----------------|------|
| ・主審            | 1名   |
| ・塁審(各塁)        | 3名   |
| ・外野線審(右中間・左中間) | 2名   |
| ・記録審判員(任意)     | 1名程度 |

## 9. 指導者・保護者・役員に対するお願い

- 1) 子供の回りにいる大人全てが指導者として尊敬される立場でいて下さい。
- 2) 相手チームを含め、選手の良いプレーには積極的な拍手をしてください。
- 3) オーバーラインを超えるボールを無理に追いかける行為を停止させて下さい。
- 4) 子ども達の目線を優先して下さい。



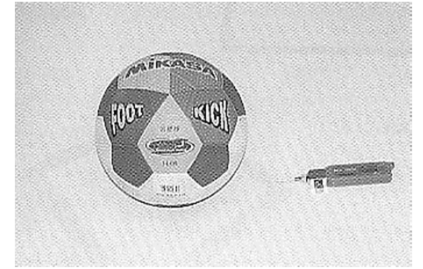
## 用具

### 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) F2=外周62~65cm、重さ300~350g、空気圧 $0.45 \pm 0.05 \text{ kgf/cm}^2$
- 2) F1=外周58~60cm、重さ290~320g、空気圧 $0.45 \pm 0.05 \text{ kgf/cm}^2$
- 3) 公式試合球はF2を使用し、協会検定印のあるものとする。

F2・フット&キックボール 空気圧計



### 第2項 ベース

1) 公式の本塁プレートは、厚さ0.7cm、半径50cmの1/4円の扇形でボールがセットでき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。

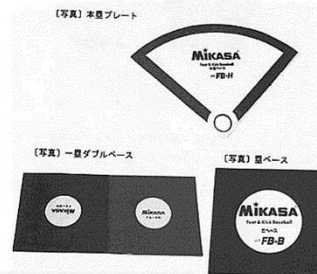
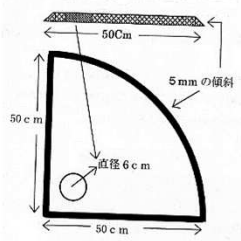
2) 公式の一塁ベースは、厚さ0.7~8cm×長さ76.2cm×幅38.1cmのゴム製を使用する。

【解説】一類は守備側プレイヤーとランナーが交錯する可能性が高いため 危険防止を目的としてダブルベースを採用する。

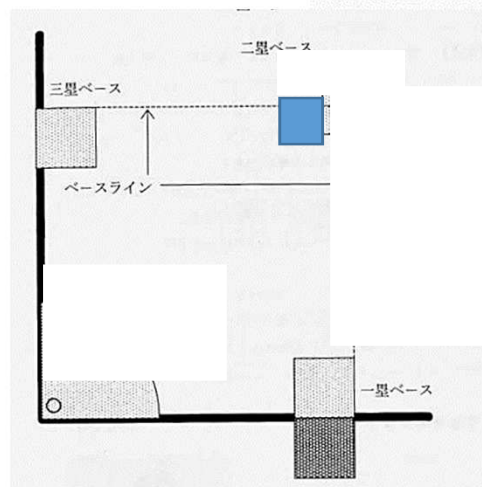
3) 公式の二・三塁ベースは、厚さ0.7~8cm、大きさ38.1cm角のゴム製のものを使用する。

協会の認定する本塁プレートは危険防止のため端をはつってボールを蹴る時に靴がプレートになるべく当たらないようにしている。

#### 本塁プレート



#### 二塁ベース



### 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。

尚、胸若しくは背番号により選手の打順を識別できる服装で有る事。

若しくは以下の物を使用する事。

ピブス:ゲームベスト 背番号入りで色・デザインを統一する

出来る限り統一された帽子を着用する。



## 用語と解説

### 1 アピールプレイ

守備側が、攻撃側の規則違反を審判員に申し出てアウトを主張し、その承認を求める行為で、この行為によってアウトの成立するプレイ。

### 2 塁間ライン(走路)

各塁間を結ぶ直線の両側1mの想定ライン内である。

### 3 ランナー(走者)

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

### 4 ブロックボール

蹴られたり、投げられたボールが、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、あるいは用具、プレイング地域外の部分に触れた場合をいう。

### 5 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。

### 6 ボールインプレイ(試合進行球)

競技進行及び再開中につき、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。

### 7 ビンボール

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強いボールを投げ当て、肉体的な恐怖を加える行為。

### 8 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。サークルを示す諸ラインは、面積外ゆえにラインを踏む場合も制限をうける。

### 9 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。

### 10 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人の選手を一度にアウトにするプレイで、併殺ともいう。

### 11 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。この線はフェア領域に含まれます。

### 12 ファウルボール

ファウルは2種類あり、キッカーがファウルとなる場合とボールがファウルになる場合とがある。

### 13 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領域上に停止したボール、あるいは一塁と三塁の間の部分を含むフェア領域の地面又はその上方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、二塁、三塁ベースのいずれかに触れた蹴り球、フェア領域上あるいはその上空で審判員、あるいは守備者の体に触れた蹴り球、および一塁と二塁又は二塁と三塁をそれぞれ結ぶラインの後方のフェア地域に

最初に落下した蹴り球、又はフェアグ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。

#### 14 フォースアウト(封殺)

キッカーがランナーになったため、前位のランナーがベースを占有する権利を失ったときにのみする事ができるアウトをいう。

#### 15 ホームベース・本塁プレート(本塁ベース)

キックベースボール専用の扇形本塁プレート。

#### 16 インターフェアランス(守備妨害)

攻撃側が、守備側のプレイを遂行しようとしている時、それを妨げたり、阻止したり、困難にしたり、遅らせたり、混乱させたりする事を守備妨害という。

#### 17 キッカー(蹴者)

攻撃側の選手で、ボールを蹴る人。

#### 18 キッカーズサークル(蹴者席)

キッカーが、攻撃するために入る地域。

#### 19 キッカーランナー(蹴者走者)

キッカーがボールを蹴ったが、まだアウトにならないか、まだ、一塁に達していないキッカーをいう。

#### 20 キッカー妨害

キッカーがボールを蹴ろうとしている時、守備側が妨害したり、規則違反をおこしてキッカーの助走などを止めて、ゲームを中断させる行為。

#### 21 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。

キッカー順には氏名、守備位置、背暗号を記載しなければならない。

#### 22 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、野手の手にあるボールによってタッチされるのを避けるために、ランナーとベース間を結ぶ直線から両側1m(ベースパース)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。

#### 23 ネクストキッカーザサークル(次蹴者席)

次のキッカーが蹴順を待つための場所。

#### 24 オブストラクション(走塁妨害)

野手がボールを持っていない時、あるいは蹴球や送球の処理していないときにランナーの走塁を妨げる事。

#### 25 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、すべり越すときの攻撃側プレーヤーの行為である。

#### 26 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。

## 27 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。

## 28 リタッチ(再度の触塁)

ランナーが塁に触れなおすこと。

フライがとられた時、塁を離れていた場合は、その塁を踏みなおして(リタッチ)からスタートすること。

## 29 スパイク

裏面に滑り止めのゴムやタコイボのついた靴。また、金属金具の付いたもの。

## 30 ディフェンスライン

セーブラインとも言われている。

キッカーがボールを蹴る事に対し、守備者が時間と距離をおくために設けられたもの。

## 31 スコアラー(記録者)

ルールに示されている通り、ゲームの記録をする。

## 32 タイム

審判員が試合を停止する時は「タイム」を宣告する。タ

イムが掛かっている間は、進塁したり得点したりすることはできない。

選手がタイムを要求しても審判員は試合の状況を判断してから、タイムをかける。

## 33 タッチアップ

フライボールが補球された直後にスタートする進塁の行為。

## 34 タッチプレイ(触球)

野手がボールを保持してボールをランナーに触れさずか、体を塁に触れること。

## 35 トリプルプレイ(三重殺)

守備側が連続した動作で、3人のランナーを一度にアウトにした場合。(三併殺ともいう)

## 36 タッチボール(当球)

野手が、ランナーに対し、ボールを投げてアウトにする行為。

## 37 フェアライン(チップライン)

攻撃側チームが進塁できる唯一のポイント。

蹴ったボールが、このラインを越せば(ライン上を含む)フェアボールとなる。

ライン内で止まったり、野手が触れたりするとファウルボールになります。

## 38 デイレードデッドボール

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

## 39 インフィールドフライ

キッカーが明らかに内野フライと成る打球を上げた場合、審判はインフィールドフライを宣告する。

先刻された時点でキッカーはアウトと成り、その後守備で内野が落球してもアウトは変わらず、走者は確定塁より進むことは出来ない。

インフィールドフライの範囲としては、塁ベースより概ね後方5m程度とし、審判の判断にゆだねる。

仮に5mをわずかに超えたとしても宣告後の判定は変わらない。