

キックベースボールルール (小学生用)

大阪市子ども会育成連合協議会

1. 競技場

1. 競技場内を区画する緒線は面積内（区域内）とする。
（境界線・キッカーサークル・[フェア内の] フェアラインは区域外）
2. 各塁間距離は15m（本塁～2塁21.21m）とする。
1, 3塁のフェアラインは面積内（地域内）に引く。
3. フェアライン。フェアグラウンド内に半径5mで面積外（地域外）に引く。
（以下、「5mライン」と言う）
4. 守備ライン。フェアグラウンド内に半径7mで面積内（地域内）に引く。
（以下、「7mライン」と言う）
5. キッカーサークル。半径5mで面積外（地域外）に引く。
6. キャッチャーボックス。キッカーサークルのサイドラインより0.5m、フェアラインから2m離して1mの正方形で面積外（地域外）に引く。
7. コーチャーボックス。1, 3塁線フェアラインの外側に2.5m離してフェアラインと平行に1, 3塁の延長線より本塁方向に2.5m、その両端より直角に1mのラインを引く。
8. ベンチ。グラウンドの左右の境界線の外側に、1m離して境界線と平行に5mラインの延長線より外野方向に7m、幅2mの長方形で引く。
また、ネクストサークルをベンチ横（本塁側）に半径0.5mの円で引く。
9. 境界線。キッカーサークルのバックラインより1塁線、3塁線に平行に5mのところを長さ35mまで引く。キッカーサークルのバックラインも境界線の一部で野手の悪送球やフェアボールの蹴り返したボールがこのラインを越えた場合は出塁者には1ベースを与える。
10. 1塁ベースのフェアライン側にキッカーランナー専用ベースを設ける。
（キッカーランナーのみで後は従来のベースを使用する。例外はなしとする。）
11. オーバーライン。1, 2, 3塁を結ぶ直線から左右2.5mの位置に破線を引く。

☆☆その他の規定距離はイラストを参照にしてください。

2. 用具と服装

1. ボールはミカサ F 2 - C R 球を使用する。
2. ボールの空気圧は $0.45\text{kg}/\text{c m}^2$ (0.044Hpa) とする。
3. 本塁ベースはゴム製でキックベースボール専用のベースを使用する。
4. 1, 2, 3 塁ベースはゴム板製を使用するが野球用のキャンバス製を使用してもよい。(1 塁にキッカーランナー専用ベースを設ける)
5. 選手のユニフォームはチームの全員が同色、同意匠でなければならない。
6. 選手の背中には他の選手と区別ができるように指定された番号を付けなければならない。(1 番はキャプテン、監督・世話人は中学生以上がなる場合は指定されたリボン等をつける)
7. ショートパンツ着用の場合は必ずサポーター(布製ひざ当)を着用する。
8. 帽子、サンバイザー、ハチマキ、リストバンドのいずれかを着用する場合チーム全員が同種、同色のものを着用する。(混用しないこと)
9. 運動靴(スパイクシューズ、サッカーシューズ等は不可)を使用する。
10. 危険防止の為試合中のプレーヤーは時計、ブレスレット、ネックレス、イヤリング等その他のものを着用してはならない。

3. プレーヤー

1. チームは監督 1 名(大人)登録選手 15 名、計 16 名で編成する。スコアラー又はコーチ(1 名、中学生以上)を入れることができる。
出場出来る選手が 10 名を欠いた場合没収試合となる。
2. 各プレーヤーの守備位置はフェアグラウンド内であればキャッチャー以外どこで守備してもよいが、ボールがキックされるまでは 7 m ラインを踏んだり越えたりしてはならない。(キック妨害)
3. キャッチャーはボールがキックされるまでキャッチャーボックス内にいなければならない。(ラインを踏むか越えるとキック妨害)
4. 選手が交代するときは監督が主審に申し出なければならない。
5. 一度ゲームからしりぞいた選手はランナーコーチ以外その試合に参加できない。

特例として、怪我等で治療が必要な場合は、控えの選手と交代をすることができる。交代で出場した控えの選手は、さがった後も試合に出場することができる。治療が終われば、その時点で元に戻ることができる。

4. ゲーム

1. 試合は5イニングの攻守完了50分とし、50分を越えて新しいイニングに入らない。ただし、3イニング攻守完了で公式に成立する。
2. コールドゲーム
 - イ. 3回終了以降10点差が開いた場合
 - ロ. 降雨、日暮れ、その他試合続行困難の場合3イニング攻守完了で公式に成立することができる。
3. 次の場合相手チーム（正しいチーム）の勝利とする。
 - イ. 開始時間に遅れたチーム
 - ロ. 故意にゲームを遅らせたチーム
 - ハ. 選手が10名より少なくなったチーム
 - ニ. 無資格者が選手として試合に出場したチーム
 - ホ. 選手、チーム関係者の必要以上の暴言、暴行があったチーム
（ロ、ホについてはコート責任者及び審判団の判断とする。）
4. 試合時間、得点差、延長戦、同点抽選等は別に大会規定を設ける。
5. 作戦タイム
 - イ. 作戦タイムは「1ゲーム中1チーム2回まで」とし1回を1分以内とする。ただし、試合時間には含まない。
 - ロ. 監督はボールデッド時に主審に要求できるがフェアラインを越えられない。
 - ハ. 攻撃側はランナー、キッカー、ランナーコーチをベンチに呼ぶ事ができるが、守備側はキャッチャーを含めフェアラインを越えることができない。

5. キッカー

1. 攻撃は蹴り順表に記入した順にキッカーになり、キッカーサークル内から、本塁上に置かれたボールを蹴ることにより始まる。
2. 提出されたオーダーはその試合中変更することはできない。
（交代した時は退いた選手の蹴り順を受け継ぐ）
3. キッカーは助走しようとするキッカーサークルの後ろに立ち主審の指示（手を上げる）によりインプレイとなりキッカーサークルに入り立ち止まる。

4. 主審の笛でボールをキックし、塁に進む事ができる。
5. キッカーサークルでは助走を含めボールに対して横移動や遠のいたりすることはできない。(違反はファール)
6. 助走のやり直し、後退、立ち止まる(蹴る瞬間の停止は除く)はできない。(違反はファール)
7. 助走のとき半歩引いてスタートしてもよいがラインを踏んではならない。(蹴る瞬間の軸足は除く)(違反はファール)
8. 空蹴り(足がボールより前に出ること)はファール

6. フェアボール

キッカーの正しく蹴ったボールが5mラインを越え(ライン上を含む)次の項目をフェアボールとする。

1. 本塁～1塁間または本塁～3塁間のフェア地域に止まったもの。
2. バウンドしながら1塁または3塁を外野の方へ越えていく場合にフェア地域に触れながら通過するかフェア地域の上方を通過したもの。
3. 1, 3塁ベースに触れたもの(ライン上はフェア)
4. 最初に1, 3塁ベース後方のフェア地域に落ちたもの。
5. フェア、ファールボールは野手に触れた時、野手に関係なくボールの位置で決める。

7. ファール・ファールボール(ボールデッド)

キッカーの正しく蹴ったボールで

1. 5mラインに触れるまでに止まるか野手が触れた時。
2. キックされたボールが1, 3塁ベースの手前からフェアライン外に出た時。
3. 最初に1, 3塁を越えてファールグラウンドに落ちた時。

4. ファールグラウンドまたはその上空で野手、審判員に触れた時。
(1, 3 塁のフェアラインは地域内に引いてあるので、ライン上はフェアボール)
5. 5. キッカーの項の5～8もファール。

8. キッカーおよびキッカーランナーアウト

1. 次の場合キッカーはアウト。
 - イ. ファールを続けて3回した時。(ボールデッド)
 - ロ. フェアフライ、フェアフライを野手が正しく捕球した時。(インプレイ)
 - ハ. 2度げりをした時。(ボールデッド)
2. 次の場合キッカーランナーはアウト。
 - イ. フェアボールを蹴った後、1 塁に達する前にボールを保持する野手によってタッチされるか、塁上で保持されるか塁にタッチされた時。(インプレイ)
 - ロ. 本塁～1 塁間で故意に止まったり後ずさりしたりした時。(ボールデッド)
 - ハ. 1 塁に達する前に再度ボールに触れたり野手によってボールを当てられたりした時。(ボールデッド)
 - ニ. 専用ベースをかけぬけた後、内側(フェア地域)に一旦でも入れば進塁の意思に関係なく野手によりタッチされたり(インプレイ)当てられたり(ボールデッド)した時。
 - ホ. 1 塁へすべり込みをした時。(ボールデッド)

9. ランナーアウト

1. 次の場合ランナーはアウト。
 - イ. 進塁、帰塁の別なくどのベースへ走る場合でも野手によってアウトにされるのを避けるためオーバーラインを越えた時。(ボールデッド)
 - ロ. インプレイ中ベースに触れていない時に野手にタッチされたり(インプレイ)当てられたり(ボールデッド)した時。
 - ハ. フォースアウトが行われようとしている時、進塁すべき塁に達する前に野手はその塁上でボールを保持した時。(インプレイ)
 - ニ. まだアウトになっていない前位の走者を追い越した時。(インプレイ)
 - ホ. 離塁中フェアボールに当たった時。(ボールデッド)

- ヘ. ボールが蹴られるまでに離塁した時。(ボールデッド)
 - (複数の走者が同時に離塁した場合は前位の走者がアウト)
 - ト. タッチアップをせずにスタートし元の塁へ帰塁する前に野手がボールを塁上で保持した時。(インプレイ)
 - (タッチアップの時機はフライまたはライナーを野手が最初に触れた時とする。)
 - チ. インプレイ中に走者が境界線を越えた時。(インプレイ)
 - リ. インプレイ中に自チームの選手がふれた時。(インプレイ)
 - ヌ. 次塁でフォースアウトになる走者が元の塁上でフェアボールに当たった時。(ボールデッド)
2. 次の場合走者はアウトにならない。
 - イ. 塁にすべりこみベースが本来の場所より移動した時。(移動ベース)
 3. 本塁を空過した場合。
 - イ. 本塁を空過した後、境界線を出た場合その走者はアウト。
 - ロ. 本塁を空過した後、ボールデッドとなった場合、帰塁しなければならない。
 - ハ. 本塁を空過した後、次の走者が本塁に達した場合、空過した走者はアウト。
- 10. ボールデッド（試合停止球）とボールインプレイ（試合進行球）**
1. 次の状況のもとではボールデッドとなり競技は停止する。
 - イ. 本塁にボールが戻った時、走者は近い塁に帰塁する。
 - (捕手または野手がボールを保持して本塁に立つかボールを置く。)
 - ロ. インプレイ中のボールが境界線を越えた時、キッカーは2ベースをランナーに1ベースを与える。(ファールボールは除く。)
 - 特例としてキッカーの蹴ったフェアボール(野手の接触を含む。)がキッカーサークルのバックラインより35mを越えたところより、境界線を越えてもボールデッドとせず、フリーとする。
 - また、野手がフリーを消す目的で故意に境界線からボールを出した可能性がある時は、審判員全員で協議し、故意が認められた場合は、キッカー及びキッカーランナーにホームランを与える。
 - ハ. 各妨害が発生した時。(11. 妨害規定参照)
 2. 次の状況のもとではボールインプレイである。この時はフリーとする。
 - イ. フェアボールが野手に触れた後ファウル地域へでた時。
 - ロ. フェアボールが審判員に当たった時。
 - ハ. 走者がタッチアウトまたはフォースアウトされた時。

11. 妨害規定

1. 守備妨害（インターフェアランス）

守備妨害とは攻撃側が守備者のプレイを妨害することである。

イ. キッカーランナーによる守備妨害（ボールデッドでキッカーランナーはアウト、他の走者は進塁できない。）

例 1. キッカーランナーがボールを処理しようとしている野手の守備を妨害した時。

ロ. 走者による守備妨害（ボールデッドで走者はアウト、他の走者は進塁できない。）

例 1. ボールを処理しようとしている野手の前に立ち止まったりうろろしたりしてボールを見にくくしたり、または落球を誘うために故意に激突した時。

例 2. ダブルプレイを防ぐため故意にボールに当りにいたり守備者に故意に妨害を加えたりした時その対象となった走者もアウト。

例 3. 走者が塁を不正に逆走して守備側を混乱させたり相手をからかったりした時。

ハ. その他の守備妨害（ボールデッドで該当する走者はアウト、他の走者は進塁できない。）

例 1. ランナーコーチが守備側に故意に妨害を加えた時。

2. 走塁妨害（オブストラクション）

野手がボールを持っていない時あるいは処理をしていない時に走者の進塁を妨げる事。（妨害がなければ達したであろう塁まで安全に進塁させる。

【安全進塁権】）

3. キック妨害

キッカーがボールを蹴ろうとしている時に守備者が妨害したり規則違反を犯したりしてキッカーの助走等を止めてゲームを中断させる事。（ボールデッドでキッカーに2個のベースを与え他の走者にはそれにより押し出されたもの以外の進塁はできない。）

イ. キャッチャーの場合

キッカーが蹴るまでにキャッチャーボックスラインを踏んだり踏み越したりした時。

ロ. 野手の場合

例 1. キッカーが蹴るまでに7mラインを踏んだり踏み越したりした時。

例 2. キッカーが蹴るまでにフェアラインを踏んだり、踏み越したりした時。

4. キック妨害と離塁違反が同時の場合は、離塁違反を優先とし、該当する走者をアウトとする。

12. アピールプレイ

守備側チームが攻撃側チームの規則違反に、言葉、動作で審判員にアウトを主張し、承認を求めるプレイ。

1. タッチアッププレイを怠った時。（野手がフライやライナーを捕球する前に走者が塁を離れた時。）
 - イ. キック時占めていた塁上でボールを保持する。
 - ロ. 離塁している走者にタッチしアピールする。
2. 走者が進塁または帰塁のとき塁に触れるのを怠った時。
 - イ. 空過した塁上でボールを保持する。
 - ロ. 離塁している走者にタッチしアピールする。
3. アピールの時機は次のインプレイまでの間とする。それを過ぎると消滅する。攻守交替の場合も同様とする。ただし、ボールデッド時の審判の帰塁命令とアピールは、先に発生した方を有効とする。
4. 第3アウトが成立した後アピールがあり、それが認められた時はアピールアウトがそのインニングの第3アウトになる。この時、アピールアウトになった走者よりも後位の走者が本塁を踏んでいてもその得点は認められない。

13. 審判員

子ども会の趣旨からフェアプレイを望まれる児童のスポーツとしてのプレイを基本に、本来あるべく姿に戻すをモットーに判定を早く正確にする事。

1. 審判員の権限
 - イ. 主審は試合の開始、中断、再開、中止、終了などについて最終的に決定する権限と責任を持つ。
 - ロ. 審判員はルールに明確に規定されていないプレイや事故が生じた時はボールデッドにして審判員全員で協議し、改めて公平かつ正当な判定を宣告する。

- ハ. 審判員はチーム関係者、場内関係者等にルール実施に必要なならば所定の任務を強制したり、その行動を規制したりすることができる。
 - ニ. 審判員は故意の規則違反者に対して警告、退場等を課す事ができる。
2. 審判員の構成
- 主審・・・1名、塁審・・・3名
3. 審判員の用具と服装
- イ. 子ども会指導者としての良識ある服装（白シャツ・紺ズボン等）
（ノースリーブ・Gパン・半ズボン・サンダル・首にタオルは厳禁）
 - ロ. 市子連の帽子着用
 - ハ. 運動靴の着用（スパイクは不可）
 - ニ. 全員が笛・カウンターゲージを所持
4. 主審と塁審に共通する権限
- タイムの宣告、ラフプレイへの警告、秩序を乱した者に警告、退場命令
5. 主審の任務
- イ. プレイボール、ゲームセットの宣告、中断、中止、延長の決定
 - ロ. グランドルールの発表
 - ハ. キックされたボールに対しての判定
 - ニ. キック妨害、キッカーのファウル等の判定
 - ホ. 本塁付近のプレイ（1、3塁審のカバー）
 - ヘ. 本塁にボールがかえってきた瞬間に笛を吹く。（ボールデッド）
（ただし、先にアピールが発生している場合はアピールプレイを優先する。）
6. 塁審の任務
- イ. 走者に対しての判定（塁上、塁間での守備、走塁妨害の判定）
 - ロ. 走者に対するフォース、タッチプレイ、ラインアウト等の判定
 - ハ. 触塁、離塁、安全進塁、塁の占有権の判定（ただし、先にアピールが発生している場合はアピールプレイを優先する。）
 - ニ. キック妨害の判定
 - ホ. 送球のない塁上では走者に対して判定はしてはならない。
 - ヘ. 主審の判定を補助する。
 - ト. ボールデッドの時すばやく笛を吹く。

7. 審判員 2 人の判定が違った場合

主審はただちにボールデッドにしてから審判員全員で協議し公平かつ正当な判定を宣告する。

この時コート責任者、審判部長が加わることもある。

8. スコアラーの任務

イ. 試合時間、作戦タイムの時間の計測。時間が経過すればただちに主審に報告する。

ロ. 蹴り順の確認。蹴り順に誤りがあった場合には、ただちに主審に報告し正当な蹴り順に戻す。

ハ. スコアブックへのスコアの記入。

ニ. 得点の確認。この時主審と得点に相違がないか確認する。

(参考) 語句説明

語句	意味
キッカー	ホームベースに置かれたボールを蹴り攻撃する選手
キッカーランナー	キッカーが蹴った後走者となること。1 塁を越えるとランナーと同じ扱いとなる。
ランナー	攻撃時、1・2・3 塁上にいる選手のこと。ランナーが正当に進塁し、本塁を踏むと得点となる。
ランナーコーチ	攻撃側が 1・3 塁のコーチャーボックスでランナーなどに指示を出す選手のこと。ランナーコーチは 15 名の登録選手以外はなることができない。
キッカーサークル	本塁の後方にある扇形の地域。この中からキッカーは主審の合図により助走を始めボールをキックする。
キャッチャーボックス	守備側の選手 1 名がキャッチャーとなりキッカーがボールを蹴るまでこの中にいなければならない。
インプレイ	試合進行中のこと。主審の合図（キッカーに対する笛）により始まり、ボールデッドになるまでの間のこと。
ボールインプレイ	試合進行球のこと。該当するプレイの後試合が進行し、その後のプレイも有効となる。
フリー	ボールインプレイと同義。守備側がボールデッドにするまでプレイは進行し有効となる。
ボールデッド（ボールデッドプレイ）	試合停止球のこと。該当するプレイの後試合が停止し、審判員のプレイの合図まで再開されない。この時進塁中の走者は通過した一番近い塁に戻らなければならない。

語句	意味
タッチプレイ（タッチアウト）	野手がボールを保持したまま走者にボールを触れさせアウトをとるプレイ。この後はインプレイとなる。 なお、野手がボールを進塁中の走者に当てた場合はボールデッドとなる。
フォースプレイ（フォースアウト）	守備側が、進塁しなければならない走者とその塁に達するまでにボールを塁上で保持しアウトにするプレイ。ただし、走者が合法的に元の塁にいないことができる場合、フォースアウトはできない。
ダブルプレイ	1度のプレイで2つのアウトをとるプレイ。1度のプレイで3つのアウトをとるプレイを「トリプルプレイ」と呼ぶ。
ラインアウト	走者が、野手によりタッチアウトなどにされるのを防ぐ目的で、オーバーラインを超えて走塁する事。この場合オーバーラインを越えた時点でボールデッドとなり、該当する走者はアウトとなる。
リタッチ	走者が再度塁に触れなおす事。タッチアップの時に、走者が捕球前に飛び出していた場合、リタッチを行わなければ、守備側からのアピールプレイがあればアウトとなる。
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、承認を求めるプレイ。 アピール権は守備側の選手ならびに監督にあり、その言動があった時点でアピールが発生する。 アピールの方法は規則違反のあった塁でボールを保持し主張するか、該当する選手にタッチし主張する方法がある。

語句	意味
安全進塁権	走者が守備側の規則違反がなければ達していたであろう塁まで審判団の判断により進塁させること。この時その走者は必ず正当に塁を通過していかなければならない。
ラフプレイ	肉体的、精神的に危険な行為をくわえるプレイ。守備側選手がキッカーランナーやランナーに間近にいるにもかかわらず故意に強いボールを投げる事や、攻撃側選手が守備側選手に故意にぶつかったり、肉体的恐怖を加える事この場合審判団の判断により該当選手に警告や退場処分を課す事ができる。

キックベースボールルール（小学生用）

大阪市子ども会育成連合協議会体育部作成

平成16年5月12日改定

平成20年7月4日一部改訂

令和6年4月1日一部改訂

このデータを本来の使用目的以外に無断で使用することを禁止します。