

高松市子ども会 フットベースボール ルール

1 競技場 (別紙参照)

- (1) 競技場は、正三角形のコートで試合をする。
- (2) ホームベースより半径7mの6分の1円を内野地域に描く。

2 用具

- (1) ボールは、ドッジボールの3号ボールを使用する。

3 プレイヤー (編成及びユニフォーム等)

- (1) 選手は7名で編成し、他に補欠を5名まで登録できる。
- (2) 選手7名の内、6年生は4名以内とする。
(代打に出る場合も含め、どのような場合も6年生は4名以内とする)
- (3) 選手は背番号(横20cm, 縦15cm, 白地に黒書き)を付ける。
- (4) 他の学年と区別するため、6年生の背番号内左下に赤色表示(横4cm, 縦5cm)を付ける。
- (5) チームに既製のユニフォーム(背番号入り)がある場合、それを利用しても構わないが、6年生は上記と同等の赤色表示を付ける。
- (6) 背番号は、キャプテンは1番、監督は30番を付ける。
- (7) ベンチには、定められた選手(12名以内)、責任者、監督、コーチ、スコアラー各1名以外は、入ることができない。
- (8) 選手は交替すれば再出場できない。
全員交替が完了した後、ケガ等により余儀なく出場できなくなった場合であっても、5名以上なら、試合の続行はできる。但し、この場合でも6年生は4名以内とする。
(同チーム監督の判断により、棄権も可)
- (9) スパイクシューズ(ポイントがあるもの)は禁止とする。
- (10) 男女混合チームの参加を認める。ただし、混合チームは男子チームに参加する。

4 予選リーグの試合回数および時間

- (1) 試合は5回までとする。ただし、25分を過ぎて新しい回に入らない。ただし、**表側が負けている場合、裏側の攻撃には入らない**
- (2) 同点であって、試合時間が25分に満たない場合、タイブレイク方式を採用する。
(決勝トーナメントと同様)
- (3) 同点であって、試合時間が25分を超える場合、抽選とする。
- (4) コールドゲーム制を取り入れる。3回終了時に15点、4回終了時に10点差がある場合、監督の了解を得てコールドゲームが成立する

5 決勝トーナメントの試合回数および時間

- (1) 試合は、5回までとする。ただし、25分を過ぎて新しい回に入らない。
- (2) 同点であって、試合時間が25分に満たない場合、※タイブレイク方式を採用する。この時、タイブレイクは1回行い、それでも同点の場合は抽選とする。

- (3) 同点であって、試合時間が25分を超える場合、抽選とする。
- (4) 決勝戦はタイブレイク方式を採用する。その結果、同点の場合はタイブレイクを繰返す。

※タイブレイク

試合終了時点の7番を2塁に置き、ノーアウト走者2塁の状態では1番より攻撃する。
(先攻、後攻は試合と同じ)

同一条件で攻撃を行った後、点数の多いチームを勝者とする。

6 守 備

- (1) 野手は、捕手を除きフェア地域ならば、どの場所に守備してもよい。
但し、塁を結ぶ線上に位置することは、走者との接触（走塁妨害）の可能性が高いため、好ましくない。（特に1塁手）
- (2) ホームベースより半径7mの6分の1円内は、ファウル地域であり、野手はボールがこの円内を出るまではこの地域内に入ることはできない。
- (3) 上記ファウル地域内に転がるボールを野手が拾いあげる行為は、違反である。
この場合、審判はボールデッドを宣告し、打者走者及び各走者に1個の安全進塁権を与える。
- (4) 守備には、足を使ってもよい。
- (5) 守備側の送球が競技場境界を出た場合、審判はボールデッドを宣告し、境界を出た時点で、打者走者が2塁に達していない場合は、打者走者に2塁までの安全進塁権を与える。打者走者が2塁に達していた場合は、打者走者にホームまでの安全進塁権を与える。各塁に走者がいた場合は、各走者を打者走者の進塁に合わせてそれぞれホームまでの安全進塁権を与える。
- (6) フライを受けた守備側が、各塁を飛び出した走者をアウトにすべく送球したボールが競技場境界外に出た時、走者には帰塁した後、1個の安全進塁権が与えられる。
- (7) 守備側が走者の進塁を阻止すべく、故意にボールを競技場境界外に出した場合、審判はボールデッドを宣告し、各走者にホームまでの安全進塁権を与える。
- (8) ボールデッドのタイミング
走者に進塁の意志がある場合、ボールデッドとはならない。従って、守備側は走者の進塁を阻止する行為の後、捕手に返球しなくてはならない。

7 打 撃

- (1) 蹴るボールは、捕手がホーム上に置く。
(危険防止のため、ホームにはベースを置かず、白線でホームを表示する。)
- (2) 打者は、ホーム上に置かれたボールを思い切り蹴る。
- (3) 打者は蹴る時、助走してよいが、助走はあらかじめ引かれた白線の内側で行う。
- (4) タッチアップは認めない。
- (5) フェアの打球が競技場境界外に出た場合、審判はボールデッドを宣告し、蹴った時点より、打者走者及び各走者に2個の安全進塁権を与える。
(例：ベースに当たって出た。守備側がはじいて出た。ボールの回転により出た。)

8 打者がアウトになる場合

- (1) 打者走者が1塁に達する前に、1塁で守備側によるフォースプレイがあったとき。
- (2) フライを、捕球されたとき。
- (3) 打者走者が、走塁中にボールを当てられたり、当たったとき。
(1塁を駆け抜けた場合、1塁に戻るまでの安全はまもられている。)
- (4) 打者走者が、蹴ったボールより先に6分の1円を出たとき。
- (5) 3回ファウルをしたとき。
 - ① 空振りにはファウルとして扱う。
 - ② うまく蹴れずに打球が弱い場合、審判はファウルを宣告する。
 - ③ 故意に弱く蹴ったと判断される場合は、審判はファウルを宣告する。

9 走者がアウトになる場合

- (1) 打者が蹴る前に、走者が塁を離れたとき。
- (2) 1塁走者が2塁に達する前に2塁で守備側によるフォースプレイがあったとき。
- (3) 2塁走者がホームに達する前にホームで守備側によるフォースプレイがあったとき。
- (4) フライを捕球された時に塁を離れていて、帰塁より前にその塁でフォースプレイがあったとき。
- (5) 走者に対し、守備側がタッチプレイを行ったとき。
(タッチプレイの時、守備側が落球しても走者はアウト。)
- (6) 走者が守備側のタッチプレイをよけるために、塁間を結ぶ直線から3フィート(0.91m)以上離れて走ったとき。
- (7) 走者が走塁中にボールを当てられたとき。この場合、走者にボールが当たった後もインプレイ中である。(守備側の意図的、意図的では無い、を問わない。)
※ 走者に当たったボールが競技場境界を出た場合、審判はボールデッドを宣告し、境界を出た時点より、残りの走者に1個の安全進塁権を与える。
- (8) 打者の蹴ったボールが走者に当たったとき。
 - ① ノーアウトもしくはワンアウト、走者1塁で、1塁走者に当たった場合、走者はアウト。打者は1塁へ。
 - ② ノーアウトもしくはワンアウト、走者2塁で、2塁走者に当たった場合、走者はアウト。打者は1塁へ。
 - ③ ノーアウトもしくはワンアウト、満塁で、1塁走者に当たった場合、走者はアウト。打者は1塁へ、2塁走者は2塁へ戻す。
 - ④ ノーアウトもしくはワンアウト、満塁で、2塁走者に当たった場合、走者はアウト。打者は1塁へ、1塁走者は2塁へ。
 - ⑤ ツーアウトの場合は、当たった時点でチェンジとなる。
- (9) 走者が故意にボールを蹴ったり、触れたとき。
審判はボールデッドを宣告し、走者に注意を与え、対処は上記に準ずる。
- (10) 走者の関係で1つのベースに2人の走者が入った場合、優先権のない走者は、守備側のタッチプレイでアウトになる。
 - ① 1塁に2人の走者が入った場合、優先権は打者走者にある。

- ② 2塁に2人の走者が入った場合、1塁が空いていると、前の走者に優先権がある。
- ③ 2塁に2人の走者が入った場合、1塁に走者がいると、後の走者に優先権がある。

10 審判の判定に対する疑義

- (1) 各チームの監督は、判定に至る経緯の説明を受ける権利がある。
- (2) 判定に疑義を生じた場合、監督は審判にタイムを要求し、判定の説明を受ける。
- (3) 審判は、判定に至る経緯の説明を行う義務がある。
- (4) この権利は、監督のみに与えられたものとする。

11 処分

選手及びチームまたは責任者・監督・コーチ等（応援団も含む）が本大会の基本方針に反したり、名誉を損なうような言動・行為を行った場合は、その選手またはチームの出場を停止することがある。

12 その他

- (1) 自チームが攻撃の時、打順が分からなくなった場合、そのチームは打順をチェックしているお手伝いの人に正しい打順を確認する事ができる。
- (2) コーチーズボックスには選手が入るものとする。ただし、人数等の事情により出せない場合は、出さなくてもよい。
- (3) 細かいルールについては、ソフトボールルールに準じるものとする。
- (4) 打席に立つ選手が打順を間違えていた場合、相手チームからのアピールプレイが次の打者が打つ前までであれば、アウトとなる。