

JKA 公式キックベースルール

詳細版

Japan Kickbase Association (JKA)
2026 年 4 月制定／2026 年9 月改訂(v1.1)

本ルールは JKA 公式の競技規則改定により随時更新されます。
© 2026 Japan Kickbase Association (JKA) All rights reserved.

第 1 部 総則

第 0 条 この規則で使う言葉

0.01 用語

この規則で使う言葉の意味は、次のとおりとする。

- (a) フェアゾーン 1 塁と 3 塁を通る 2 本のファウルラインに挟まれた区域。ファウルライン自体もフェアゾーンに含む。
- (b) ファウルゾーン フェアゾーンの外側の区域。
- (c) ベースライン 走者が次のベースへ向かうおおよそまっすぐな進路(規則 8.01 参照)。
- (d) キッキングボックス ホームプレートの前に置かれた、キックを行うための長方形の区域(規則 1.01(g) 参照)。
- (e) ストライクゾーン ホームプレートの上の、投球がストライクとなる立体の区域(規則 1.02 参照)。
- (f) ピッチャーズサークル ピッチングストリップ前縁の中心を基点とする円(規則 1.01(d) 参照)。
- (g) サイドラインエリア ファウルラインとサイドラインの間の区域(規則 1.01(e) 参照)。
- (h) ホームランゾーン 外野に設定する、ボールが到達するとホームランとなる区域(規則 1.03 参照)。
- (i) インプレー プレーが続いている状態。走者は進塁でき、守備側はアウトを取ることができる。
- (j) ボールデッド プレーが止まっている状態。走者は進塁できず、アウトにもならない。この規則が特に認める進塁だけができる。
- (k) キッカー 打順に従ってキックを行う攻撃側の選手。
- (l) 走者 キックの後、ベースへ向かって走っている選手、およびベースにいる選手。

- (m) 守備側選手 守っているチームの選手。投手、捕手、その他の選手を含む。
- (n) 投手 投球を行う守備側選手。
- (o) 捕手 キッカーの後方に位置する守備側選手。置かなくてもよい。
- (p) 打順 キックを行う順番。打順表として試合前に主審へ提出する。
- (q) 控え選手 打順に入っていない、そのチームの選手。
- (r) 参加者 選手、控え選手、キャプテン、ベースコーチをいう。観客は含まない。
- (s) タッチ 守備側選手がボールを持った状態で、走者またはベースに触れること。
- (t) 捕球 守備側選手が空中のボールを保持し、落とさずに静止した状態を作ること(規則 11.02(b) 参照)。
- (u) タッチアップ 捕球された場合に、走者がベースに触れていなければならないこと(規則 8.04 参照)。
- (v) 押し出される 後ろの走者が進んでくるために、今いるベースを空けなければならない状態をいう。
- (w) 悪送球 守備のプレーの際に、ボールがファウルゾーンへ投げられ、蹴られ、または逸れること(規則 8.06 参照)。
- (x) グラウンドルール その日のグラウンドの事情に応じて、試合前に定める取り決め(付則 2 参照)。
- (y) 大会実施要項 大会運営者が大会ごとに定める取り決め(付則 3 参照)。

0.02 規則の優先順位

規定が食い違う場合は、大会実施要項、グラウンドルール、この規則の順に優先する。ただし付則 2 に掲げる規定は、大会実施要項によってもグラウンドルールによっても変更できない。

第 2 部 競技環境

第 1 条 グラウンドと施設

1.01 フィールドの設置基準・寸法

グラウンドは安全な場所に設け、以下の寸法基準に従って設けなければならない。

- (a) キックベースダイヤモンドは一辺 18.29 メートルの正方形で、各角にベースを置く。
- (b) ホームプレートから 2 塁、および 1 塁から 3 塁の対角線距離は 25.86 メートルとする。各ベース間の距離は各ベースの後隅から測定する。
- (c) ピッチングストリップは、ホームプレートから 12.93 メートルの位置に、1 塁から 3 塁を結ぶ線上に置く。これはダイヤモンドの中央にあたる。
- (d) ピッチャーズサークルはピッチングストリップ前縁の中心を基点とし、半径 2.44 メートルの円とする。地面は平坦にし、高低差を設けてはならない。
- (e) サイドラインは、ファウルラインの外側 3.05 メートルの位置に、ファウルラインと平行に引く。ファウルラインとサイドラインの間をサイドラインエリアという(規則 1.05 参照)。
- (f) コーンを使える場合は、次の位置に置く。いずれも走者と守備側選手の走路にかからないよう、

ベースから 1 メートル以上離す。1 塁・2 塁・3 塁の外側の角、1 塁・3 塁のファウルラインの後方 9.14 メートルの地点、およびホームプレートから 3.05 メートルのサイドライン上とする。

- (g) キッキングボックスは、幅 3 メートル、奥行き 1.5 メートルの長方形とする。前の辺をホームプレートの前端に合わせ、ホームプレートが左右の中央にくるように置く。キッカーはキッキングボックスの外から走り込んでよいが、ボールを蹴る動作はキッキングボックスの中で行わなければならない(規則 7.02 参照)。
- (h) 1 塁から 3 塁を結ぶ線は、ラインまたはコーンで示すことが望ましい(規則 6.02(a) 参照)。
- (i) 各ベースおよびファウルラインから、壁、フェンス、観客席、その他の動かせない物までは 3 メートル以上離す。3 メートルを確保できない場合は、その方向のプレーの扱いをグラウンドルールで定める(付則 2 参照)。
- (j) 屋内で行う場合、天井の高さは 5 メートル以上あることが望ましい。これに満たない場合は、天井や設備に当たったボールの扱いをグラウンドルールで定める。
- (k) ベースは一辺 38 センチメートル前後の平らなものを使い、地面から大きく突き出さないものとする。

1.02 ストライクゾーン

ストライクゾーンは、ホームプレートの形をもとにした立体の不規則五角形で、地面からの高さは 30 センチメートルとする。ゾーンの前端はホームプレートの前端に合わせ、側面はプレートの両側へ 30 センチメートル延ばし、後端はプレートの後辺から 30 センチメートル外側とする。ストライクゾーンにコーンや突起物を置いてはならない。

1.03 ホームランゾーン(任意設置)

グラウンドの状況に応じて、ホームランゾーンを設定することができる。

- (a) ホームランゾーンは、センター方向の最深部を頂点とし、1 塁側・3 塁側それぞれのファウルラインとの交点を結ぶ弧状のラインで構成する。
- (b) 最深部はホームプレートから 50 メートルとする。グラウンドの制約により 50 メートルを確保できない場合は、40 メートルから 60 メートルまでの範囲で定め、試合開始前のキャプテン会議で両チームに伝える。
- (c) ゾーンの奥行き(ライン幅)は 15 メートル以上とする。
- (d) ホームランゾーンはロープ、コーン、フェンスその他の合意した方法で示す。
- (e) フェアゾーンでキックされたボールがホームランゾーンに達したとき、または越えたときは、ホームランとする(規則 7.03 参照)。
- (f) ホームランゾーンを設定する場合は、試合開始前のキャプテン会議で両チームに示さなければならない。
- (g) ホームランゾーンを設定しない場合、フェアゾーンでキックされたボールがフェンスや壁を直接越えたときは、ホームランとする。

1.04 設置の不備

グラウンドの設置に不備が見つかった場合は、次のプレーが始まる前に直す。すでに終わったプレーは有効とし、設置の不備を理由に判定をやり直すことはできない。

1.05 サイドラインエリア

- (a) キックが行われる前は、キッカー、審判、ベースコーチのほかは、選手も観客もサイドラインエリアに入ってはならない。
- (b) キックが行われた後は、プレーしている守備側選手と走者もサイドラインエリアを使ってよい。
- (c) 違反があった場合、主審はそのチームに警告する。同じ試合で 2 回目以降の違反があった場合、主審は違反した参加者を退場させる(規則 3.03 参照)。
- (d) 観客が違反した場合、主審は退去を求める。応じないときは、その観客が応援しているチームへの警告とする。

第 3 部 参加者

第 2 条 チームと選手

2.01 チームの構成

各試合には 2 チームが参加する。アウェイチームが各イニングの先攻、ホームチームが各イニングの後攻となる。

2.02 打順と守備人数

- (a) 打順に入る人数は、6 名以上 9 名以下とする。
- (b) 守備につく人数も、6 名以上 9 名以下とする。ただし、両チームで同じ人数に揃える必要がある。
- (c) 打順に入っているが守備につかない選手がいてもよい。守備につくが打順に入らない選手を置くことはできない。
- (d) 打順に入らない選手(控え選手)の人数に制限はない。控え選手は試合前に主審へ届け出る。

2.03 キャプテン・副キャプテン

- (a) 各チームはキャプテン 1 名と副キャプテン 1 名を置く。両者が共同でチームの責任を負う。
- (b) 主審と判定について話せるのはキャプテンだけとする。キャプテンが退場、負傷その他の理由でグラウンドにいないときは、副キャプテンがその役割を引き継ぐ。
- (c) キャプテンと副キャプテン以外の選手が判定に異議を唱えた場合、主審は警告を与える。同じ試合で 2 回目の場合は退場とする(規則 3.03 参照)。

2.04 打順の誤り

打順を誤ってキックしたという申し立ては、キャプテンが主審に対して行い、主審が最終の判定を下す。申し立ては、次の 2 つをどちらも満たさなければならない。

- (a) 試合前に両チームの打順表が主審に提出され、確認されていること(規則 2.02 参照)。
- (b) 申し立てが、誤ってキックした選手への最初の投球より後、かつ次のキッカーへの最初の投球より前に行われること。

打順の誤りが認められた場合、そのプレーは無効とし、本来キックするはずだった選手にアウトを記録する(規則 11.02(i) 参照)。退場、負傷、体調不良その他の理由で打順から外れた選手の順番が飛ばされても、打順の誤りとはしない(規則 14.02 参照)。

2.05 用具

- (a) 公式球は、直径 25 センチメートル前後のゴム製のボールとし、空気圧は 1.5 psi(約 10 キロパスカル)とする。大会では、運営者が用意した同一のボールを使う。
- (b) 各試合に予備のボールを 1 個以上用意する。
- (c) プレーの途中でボールが破裂した場合、または空気が大きく抜けた場合、そのプレーは無効とし、正規のボールを使って投球からやり直す。
- (d) 金属製のスパイクを使ってはならない。
- (e) 指輪、腕時計、ピアス、ネックレスその他の硬い装身具を身につけてはならない。取り外せないものは、テープなどで覆う。
- (f) 眼鏡を使う場合は、バンドなどで固定することが望ましい。
- (g) 主審は、試合前および試合中に、この規定に反する用具の使用を止めさせる。

第 3 条 審判

3.01 審判の人数と適用範囲

- (a) 試合は少なくとも 1 名の審判(主審)が担当する。主審は試合の進行を管理し、最終の判定を下す。
- (b) 3 名(主審、1 塁側審判、3 塁側審判)を置くことが望ましい。
- (c) 審判が 1 名だけの場合、次の規定は適用しない。主審は試合前のキャプテン会議でこれを両チームに伝える。
 - i. キック時にベースを離れていた走者のアウト(規則 11.02(g))
 - ii. ベースの踏み忘れによるアウト(規則 11.02(l))
 - iii. タッチアップを怠ったことによるアウト(規則 11.02(m))
 - iv. 投手と捕手以外の守備側選手の位置に関する規定(規則 6.02(a))
- (d) 審判が 2 名の場合、(c)の i および iv は適用しない。
- (e) (c)の iv を適用しない場合、守備側の位置は両チームのキャプテンが互いに確認する。明らかな違反があれば、キャプテンは主審に申し出ることができる。

3.02 試合前のキャプテン会議

試合前に、主審は両チームのキャプテンと会議を行い、次を確認しなければならない。

- (a) その日のグラウンドルール(付則 2 参照)。
- (b) 両チームの打順表と控え選手(規則 2.02 参照)。
- (c) キャプテンと副キャプテン(規則 2.03 参照)。
- (d) 審判の人数と、適用しない規定(規則 3.01 参照)。
- (e) 各チームの守備人数(規則 2.02 参照)。
- (f) ホームランゾーンの有無と距離(規則 1.03 参照)。
- (g) ダブルベースの位置(付則 1 参照)。
- (h) 大会実施要項で本ルールと異なる定めがある事項(付則 3 参照)。

- (i) 使用球と、予備球の所在(規則 2.05 参照)。
- (j) 救護の責任者と応急手当用具の所在(規則 15.01 参照)。

3.03 審判の権限

- (a) 主審はいつでもタイムを宣告できる。
- (b) 主審は、暗さ、雨、風、雷、暑さ、停電、施設の不具合その他の安全上の理由により、試合を中断または中止できる。安全に関わると判断したときは、中断しなければならない。
- (c) 主審は、規則に違反した参加者、またはスポーツマンシップに反する行為をした参加者に警告を与えることができる。
- (d) 主審は、次の場合にその参加者を退場させる。退場した参加者はグラウンドを離れ、その試合に戻ることはできない。
 - i. 同じ試合で 2 回目の警告を受けたとき。
 - ii. 喧嘩、暴力行為、著しい暴言があったとき。
 - iii. 相手に怪我をさせるおそれのある行為を故意に行ったとき。
- (e) 中断・中止および退場の判断は主審が行う。主審以外の審判は、これらを主審に進言できる。

3.04 タイムの要求

- (a) キャプテンおよび選手は、次の場合にタイムを求めることができる。主審はこれを認めなければならない。
 - i. 負傷または体調不良。
 - ii. 給水。
 - iii. 用具の不具合。
- (b) (a)以外の理由によるタイムは、各チーム 1 イニングにつき 1 回まで認める。
- (c) 給水のためのタイムは、1 イニングにつき 1 回までとする。ただし主審が必要と認めた場合、および規則 15.03(b)による給水時間は、この回数に数えない。
- (d) タイムの間、走者は進塁できず、アウトにもならない。

3.05 審判の義務

主審は次のことを行わなければならない。

- (a) 試合時間を計り、各イニングの開始時に経過時間を両チームに伝える。
- (b) ストライク、ボール、アウト、得点を記録し、各キッカーが打席に入るときにカウントを声に出して伝える。
- (c) 最終スコアを記録し、大会では運営者に報告する。
- (d) 安全に関する規定(第 15 条)に従って必要な措置をとる。

3.06 記録員

大会では、運営者が記録員を置くことができる。記録員を置いた場合、ストライク、ボール、アウト、得点、打順の公式の記録は記録員のものとする。記録が食い違ったときは、主審が記録員に確認して決める。

3.07 審判の位置

主審は、キッカーの後方、または 1 塁側・3 塁側のファウルゾーンのうち、キックされたボールが直接当たりにくい位置に立つ。

3.08 規則にない事項の判断

主審は、この規則に書かれていない事項について、その場で判断を下すことができる。その判断は、以後の試合の前例とはしない。

第 4 部 試合の進行

第 4 条 試合の成立と形式

4.01 イニング数と時間

- (a) 試合は 5 イニングで行う。大会実施要項で異なるイニング数を定めることができる。
- (b) 大会実施要項で制限時間を定めることができる。制限時間を定めた場合、その時間を過ぎた後は新しいイニングを始めない。
- (c) 進行中のイニングは最後まで行い、そのイニングが終わった時点で試合終了とする。最終スコアは、試合終了時点のスコアとする。
- (d) 主審は、新しいイニングを始める前に、そのイニングが最終イニングになるかどうかを両チームに伝える。
- (e) 最終イニングの裏を始める時点でホームチームがリードしている場合、裏は行わず、ホームチームの勝ちとする。
- (f) 最終イニングの裏でホームチームが逆転した場合、その時点で試合終了とし、ホームチームの勝ちとする。

4.02 正規試合

- (a) 試合が途中で打ち切られた場合、規定イニング数の半分以上(5 イニング制であれば 3 イニング)が終わっていれば正規試合とし、最後に終わったイニングの終了時点のスコアで勝敗を決める。
- (b) (a)で同点の場合は引き分けとする。打ち切られた試合ではタイブレーク(規則 4.05)を行わない。
- (c) (a)に満たずに打ち切られた場合、その試合の扱い(再試合、続きから行う、または不成立)は大会実施要項で定める。大会実施要項に定めがない場合は、両チームの合意による。

4.03 中断と再開

- (a) 主審は、安全上の理由(雷、雨、風、暑さ、暗さ、停電、施設の不具合など)により試合を中断する(規則 3.03(b)、第 15 条参照)。
- (b) 安全が確認された場合、主審は試合を再開できる。
- (c) 再開するときは、中断したときのイニング、アウト数、走者の位置、スコア、ストライク・ボールのカウント、投手、両チームの打順と守備位置をそのまま引き継ぐ。
- (d) 中断中に選手が試合を離れた場合は、規則 14.02 による。

- (e) 中断が 30 分を超えた場合、主審は試合を打ち切ることができる。打ち切った試合の扱いは規則 4.02 による。大会実施要項で異なる時間を定めることができる。

4.04 没収試合

- (a) 試合開始予定時刻から 10 分を過ぎても一方のチームが 6 名を揃えられない場合、そのチームの没収試合とする。
- (b) 試合の途中で一方のチームが 6 名を下回った場合、主審は 5 分間の猶予を与える。猶予の後も 6 名に満たない場合、そのチームの没収試合とする。
- (c) 没収試合のスコアは 7 対 0 とし、相手チームの勝ちとする。ただし没収の時点で相手チームが 7 点を超えて勝っている場合は、その時点のスコアを記録する。
- (d) 没収試合の扱いについて、大会実施要項で異なる定めをすることができる。

4.05 タイブレーク

- (a) 規定のイニングを終えて同点の場合、延長イニングを行う。制限時間を過ぎていても、タイブレークは行う。
- (b) 延長イニングでは、両チームとも、前のイニングで最後にキックした選手を 2 塁の走者として置いて始める。その選手がすでに試合を離れている場合は、打順がその一つ前の選手を置く。
- (c) 延長イニングでも同点の場合は、さらに 1 イニング行う。
- (d) 延長は 2 イニングを上限とし、それでも同点のときは引き分けとする。大会実施要項で異なる上限を定めることができる。

4.06 得点差による試合終了(コールドゲーム)

イニングの終了時点で 15 点以上の差がついている場合、その時点で試合終了とし、点差の大きいチームの勝ちとする。大会実施要項で異なる基準を定めることができる。

4.07 プレーの間隔

- (a) 守備側は、前のプレーが終わってから 15 秒以内に次の投球を行う。
- (b) 攻撃側は、前のキッカーのプレーが終わってから 15 秒以内に次のキッカーをキッキングボックスに入らせる。
- (c) 攻守の交代は 1 分以内に行う。
- (d) 時間は主審が数える。違反があった場合、主審はまず警告する。同じ試合で 2 回目以降の違反では、守備側の違反であれば 1 ボール、攻撃側の違反であれば 1 ストライクを宣告する。
- (e) 規則 3.04 により認められたタイムの間は、この時間を数えない。

第 5 条 申し立て

5.01 判定への申し立て

- (a) キャプテンは、判定の直後に主審へ申し立てを行うことができる。次の投球が行われた後は申し立てできない。ただし打順の誤りについては規則 2.04(b)による。
- (b) 主審は申し立てを受けたときは、いったんプレーを止め、必要に応じて他の審判に確認したうえで、その場で結論を伝える。結論を伝えた時点で判定は確定する。
- (c) キャプテンがグラウンドにいないときは、副キャプテンが申し立てを行う(規則 2.03 参照)。

5.02 規則の適用についての申し立て

- (a) 判定そのものではなく、規則の当てはめ方が誤っていると考える場合、キャプテンは主審にその旨を申し出ることができる。主審は規則書を確認し、誤りがあれば直す。
- (b) 主審が直さない場合、キャプテンは試合終了後 30 分以内に大会運営者へ書面で申し立てることができる。大会運営者の裁定を最終とする。
- (c) アウトかセーフか、フェアかファウルかなど、主審が目で見えて判断する事柄については、(b)の申し立てはできない。

5.03 審判の最終権限

主審の判定にはすべての参加者が従わなければならない。キャプテンと副キャプテン以外の選手が判定に異議を唱えた場合、主審は警告を与える。同じ試合で 2 回目の場合は退場とする(規則 3.03 参照)。

第 5 部 プレールール

第 6 条 投球

6.01 投球の方法

ボールは手で投球する。投球は、キッキングボックスに達するまでに地面に 2 回以上触れるか、地面に接したまま転がって進むものでなければならない。これを満たさない投球はボールと判定する(規則 10.05(b)参照)。

6.02 投球時の守備位置

投球が行われてからボールがキッカーに達するまで、守備側の全員は次の位置にいないといけない。違反があった場合、最初の違反はそのチームへの警告とする。同じ試合で 2 回目以降の違反では、キッカーに 1 塁を与える。ただし、キックの結果が攻撃側にとって 1 塁を与えられるより有利な場合、攻撃側のキャプテンはキックの結果を選ぶことができる。

(a) 【投手と捕手以外の守備側選手】

- i. 全員が、1 塁から 3 塁を結ぶ線より後方のフェアゾーンにいないといけない。
- ii. このうち、1 塁から 3 塁を結ぶ線から 5 メートル以内にいてよいのは 4 名までとする。残りの選手は、その線から 5 メートル以上後方にいないといけない。

(b) 【投手】

- i. 投球動作開始時は少なくとも片脚がピッチャーズサークル内になければならない(規則 1.01(d)参照)。
- ii. ボールをリリースする際は少なくとも片脚がピッチングストリップ上またはその直後になければならない(規則 1.01(c)参照)。
- iii. 投手の前脚は、いかなる部分もピッチングストリップの前端より前方に出てはならない。
- iv. 投手は、投球動作を終えた後、ボールがキッカーに達するまでピッチングストリップの位置にとどまる。ただし、キックされたボールを避けるための動作は、この規定に違反しない。

- (c) 【捕手】捕手を置く場合、捕手はキッキングボックスの後方外側で、キッカーより後ろに位置する。捕手はフェイスガードを着用することが望ましい。

第 7 条 攻撃(キッキング)

7.01 キックの方法

- (a) キックは脚で行う。脚が腰より低い位置でボールに触れた場合は、すべてキックとする。腰以上の高さで身体のどこかに当たった場合はファウルとする(規則 9.02(e) 参照)。
- (b) キッカーが脚をボールに向けて前に振り出した場合、キックを試みたものとする。ボールを避けるための動作は含まない。

7.02 キックの位置

キックはキッキングボックスの中で行う。キックの瞬間、軸足の一部がキッキングボックスの中になければならない。キッキングボックスの外でキックされたボールはファウルとする(規則 9.02(g) 参照)。キッカーはキッキングボックスの外から走り込んでよい。

7.03 ホームラン

ホームランゾーンを設定している場合(規則 1.03 参照)、フェアゾーンでキックされたボールがホームランゾーンに達したとき、または越えたときはホームランとする。ホームランゾーンを設定していない場合は、規則 1.03(g) による。

- (a) ホームランの場合、キッカーおよびすべての塁上の走者は、アウトになることなく各ベースを順番に踏んでホームプレートに生還し、得点となる。
- (b) ホームランとなった時点でボールデッドとする。

第 8 条 走塁と得点

8.01 ベースライン

- (a) 走者は、次のベースへ向かうおおよそまっすぐな進路を通して走る。この進路をベースラインという。走者は自分の走りやすい進路を選んでよい。
- (b) 守備側選手のタッチを避けるため、走者はこの進路から左右 1.2 メートルまで外れることができる。これを超えて外れた走者はアウトとする(規則 11.02(k) 参照)。
- (c) 次の場合に進路を外れても、アウトとしない。
 - i. ボールを持っている守備側選手を避けるとき。
 - ii. ボールを捕ろうとしている守備側選手を避けるとき。
 - iii. 倒れている人を避けるとき。

8.02 リード・盗塁の禁止

リードオフや盗塁は認められない。走者はボールがキックされた後に進塁できる。ボールがキックされた時点でベースを離れていた走者はアウトとする(規則 11.02(g) 参照)。

8.03 頭部・頸部へのボール

- (a) 走者の頭部または頸部にボールを当ててはならない。走者がスライディングをしている場合も同じとする。
- (b) 頭部または頸部にボールを受けた走者は、当たった時点で向かっていたベースでセーフとする。その時点でボールデッドとし、他の走者は、押し出される場合のみ次のベースへ進む。
- (c) 走者が故意に頭部または頸部でボールを遮ったと主審が判断した場合、その走者はアウトとす

る。

- (d) 主審が、頭部または頸部への当球が故意であると判断した場合、または至近距離からの強い送球であったと判断した場合、その守備側選手に警告を与える。同じ試合で 2 回目の場合、または悪質と判断した場合は退場とする。この警告は規則 3.03(c) の警告として数える。

8.04 タッチアップ

- (a) キックされたボールが空中で守備側選手に捕球された場合、走者は、そのボールが守備側選手に最初に触れるまでベースに触れていなければならない。これをタッチアップという。触れたあとは進塁できる。
- (b) タッチアップをしなかった走者は、守備側選手がボールを持ってそのベースに触れればアウトとする(規則 11.02(f)・(m)参照)。
- (c) ゴロの場合、走者はボールがキックされた後、いつでも進塁できる。

8.05 ベースの通過

- (a) ホームプレートから走った走者は 1 塁を駆け抜けることができる。1 塁を通過した後、2 塁の方向へ歩を進めた場合に限りアウトになりうる。
- (b) 2 塁・3 塁では駆け抜けは認められない。ただし、勢い余ってベースを通過した走者が直ちに戻る動作に入った場合、守備側選手はその走者にボールを当ててアウトにすることはできない。この場合はボールを持ってタッチしなければならない。

8.06 悪送球における進塁

悪送球の規定は以下の通り。

- (a) 悪送球とは、守備側選手または塁へ向けて行われた守備プレーの際に、ボールがファウルゾーンに投げられ、蹴られ、または逸れることをいう。
- (b) 走者は、ボールがファウルゾーンに入った時点で触れていたベースから、1 つ先のベースまで進むことができる。ベースとベースの間にいた走者は、直前に触れていたベースから数える。
- (c) 悪送球による進塁は走者に対する制限であり、走者が自動的に 1 つ進塁できる権利ではない。

8.07 追い越しの禁止

他の走者を追い越すことはできない。追い越した走者はアウトとする(規則 11.02(j)参照)。

8.08 得点の成立

第 2 アウトが成立する前に走者がホームプレートを踏んだ場合に得点となる。ただし、第 2 アウトがフォースプレーの場合、またはキッカーが 1 塁を踏む前にアウトになった場合は得点とならない。試合終了時に最も多くの得点を記録したチームが勝利する。

8.09 ベースが動いた場合

- (a) プレー中にベースが動いた場合、元の正しい位置に触れている走者はセーフとする。
- (b) 守備側選手は、動いたベースと元の位置のどちらに触れてもよい。
- (c) 主審はプレーが終わった後にタイムを宣告し、動いたベースを元の位置に戻させる。

8.10 同じベースに 2 人の走者がいる場合

同じベースに 2 人の走者が触れている場合、後ろの走者(キッカーに近い側の走者)にタッチすればア

ウトとする。ただし前の走者が進塁を強制されている場合は、前の走者にタッチすればアウトとする。

第 9 条 フェアとファウル

ボールがフェアゾーンとファウルゾーンのどちらにあるかは、次のように判断する。

- (a) ボールが地面に触れた場合は、触れた位置で判断する。
- (b) ボールが人に触れた場合は、その時点でその人が地面に接している位置で判断する。両足がフェアゾーンとファウルゾーンにまたがっている場合はフェアとする。
- (c) 人が空中にいる間にボールに触れた場合は、地面を離れたときの位置で判断する。
- (d) ファウルラインはフェアゾーンとする。

9.01 フェアボールの定義

フェアボールは以下の通り。

- (a) フェアゾーン内に着地してフェアゾーンに留まったボール。
- (b) フェアゾーンに着地した後、1 塁または 3 塁以降でファウルゾーンに入ったボール。
- (c) フェアゾーン内にいる選手または審判に最初に触れたボール。
- (d) フェアゾーンに着地した後、ファウルゾーンの地面に触れる前にフェアゾーン内の参加者に触れたボール。

9.02 ファウルボールの定義

ファウルボールは以下の通り。ファウルボールはストライクとする(規則 10.02(b)参照)。

- (a) ファウルゾーン内に最初に着地したボール。
- (b) ファウルゾーン内のボールの上空で、ファウルゾーン内に完全にいる守備側選手または審判に最初に触れたボール。
- (c) フェアゾーンに着地したが、1 塁または 3 塁を通過する前にファウルゾーンに転がり込んだボール。
- (d) フェアゾーンに着地した後、1 塁または 3 塁を通過する前にファウルゾーンに入り、ファウルゾーン内に完全にいる守備側選手または審判に触れたボール。
- (e) キッカーの腰以上の高さで身体のいずれかの部分に当たってインプレーとなったボール(規則 7.01 参照)。
- (f) キッカーに 2 度触れたボール。
- (g) キッキングボックスの外でキックされたボール(規則 7.02 参照)。
- (h) フェアゾーンに入る前に、ファウルゾーンで守備側選手に最初に触れたボール。
- (i) キッカーによってキックされた後、キッキングボックス内にとどまったボール。

第 10 条 ストライク・ボール

10.01 ストライクとアウト

2 ストライクでキッカーはアウトとする。

10.02 ストライクの定義

ストライクは以下の通り。

- (a) キックが試みられず、ストライクゾーン内に入った投球(規則 1.02 参照)。ただし規則 10.05 に定めるボールと判定された場合は除く。
- (b) ファウルボール(規則 9.02 参照)。
- (c) ストライクゾーン内外を問わず、キッカーがキックを試みて空振りした場合。

10.03 ボールと進塁

- (a) 3 ボールでキッカーは 1 塁へ進塁できる。
- (b) ストライクが 1 つもない状態で 3 球続けてボールと判定された場合、キッカーは 2 塁まで進塁できる。この場合、押し出される走者も進塁する。

10.04 ボールカウント時のキック

ボールカウントとなる投球であっても、キッカーはキックすることができる。ただし、その場合も第 7 条(攻撃)の規定に従う。

10.05 ボールの定義

ボールは以下の通り。

- (a) キックが試みられず、審判によってストライクゾーン外と判定された投球(規則 1.02 参照)。
- (b) キッキングボックスに達するまでに、地面に 2 回以上触れなかった投球。ただし、ボールが地面に接したまま転がって進んだ場合は、この要件を満たしたものとする。
- (c) キッキングボックスを通過するとき、ボールの下端が地面から 30 センチメートルを超えた投球。

第 11 条 アウト

11.01 アウトカウントと半インニングの終了

2 アウトでチームの半インニングが終了する。

11.02 アウトの定義

アウトは以下の通り。

- (a) 2 ストライク(ファウルを含む)。
- (b) フェア・ファウルを問わず、守備側選手が空中のボールを捕球した場合。捕球とは、守備側選手が手、腕、または身体でボールを保持し、落とさずに静止した状態を作ることという。捕る途中でボールが地面に触れても、落とさずに保持し続ければ捕球とする。なお、守備側選手が、走者を封殺する目的で、捕球できるフライを故意に落としたと主審が判断した場合、キッカーをアウトとし、その時点でボールデッドとして走者は元のベースに戻る。
- (c) フォースアウト: 走者が進塁を強制されている塁に、守備側選手がボールをコントロールした状態で走者より先に身体のいずれかの部分でタッチした場合。
- (d) タッチアウト: ボールがインプレーの間に、次のいずれかがあった場合。ただし規則 8.03(頭部・頸部へのボール)および規則 8.05(b)(減速中の走者)に定める場合を除く。
 - i. 守備側選手が、ボールを持った状態で、ベースに触れていない走者に触れた場合。
 - ii. 守備側選手が投げたボールが、ベースに触れていない走者に当たった場合。

iii. ベースに触れていない走者が、故意にボールに触れた場合。走者が偶然ボールに触れた場合は、アウトとしない。

(e) 妨害を行ったキッカーまたは走者(第 12 条・第 12 条の 2 参照)。

(f) 捕球によりタッチアップが必要となった走者について、守備側選手がボールを持ってそのベースに先に触れた場合(規則 8.04 参照)。

(g) ボールがキックされた時点でベースを離れていた走者(規則 8.02 参照)。

(h) プレー中に、チームの他の参加者から身体的な補助を受けて進塁した走者。ただし、負傷した走者を助けるための行為はアウトとしない。この場合、主審はタイムを宣告する。

(i) 打順を誤ってキックした場合の、本来キックするはずだった選手(規則 2.04 参照)。

(j) 他の走者を追い越した走者(規則 8.07 参照)。

(k) ベースラインの外に出た走者(規則 8.01 参照)。

(l) ベースを踏み忘れたと主審に判定された走者。

(m) 捕球されたボールに対して適切にタッチアップしなかったと主審に判定された走者。

(n) 押し出されて空けなければならないベースの上で、ボールに触れた走者。

第 12 条 妨害

12.01 プレーに関わらない人や物に触れた場合

(a) インプレーのボールが、審判、ベースコーチ、観客、またはグラウンドに置かれた物(コーンなど)に触れた場合、プレーはそのまま続ける。

(b) ただし、ベースコーチまたは攻撃側のチームの参加者が故意にボールに触れた場合、ボールに最も近い走者をアウトとし、その時点でボールデッドとする。

(c) ボールがフィールドの外に出た場合は規則 13.04 による。

12.02 走者による妨害(守備妨害)

走者が故意にボールに触れた場合、または守備側選手のプレーを妨げた場合、その時点でボールデッドとし、その走者をアウトとする。他の走者は、押し出される場合を除き、出発したベースに戻る(規則 11.02(e)参照)。

12.03 キッカーによる妨害

(a) 投球がボールまたはストライクと判定される前に、キッカーが故意に手または腕で投球に触れた場合、ボールデッドとしてキッカーをアウトとし、走者は出発したベースに戻る(規則 11.02(e)参照)。

(b) 投球がキッカーの身体に当たった場合は、ボールと判定する。この場合ボールデッドとし、走者は進塁できない。

12.04 守備側選手による妨害(走塁妨害)

(a) 守備側選手がベースラインの中に入ってよいのは、ボールを捕ろうとしているとき、または捕ったボールを投げようとしているときに限る。それ以外のときはベースラインの外にいないといけない。

(b) (a)に反してベースラインの中にいた守備側選手に妨げられた走者は、向かっていたベースで

セーフとする。ボールがインプレーであれば、さらに先のベースを狙ってもよい。

(c) 走者と守備側選手が接触しうる場面の扱いは、第 12 条の 2 による。

第 12 条の 2 接触の回避

- (a) 走者と守備側選手は、互いに衝突を避けなければならない。
- (b) ボールを持っていない守備側選手は、走者の進路をふさいではならない。ふさがれた走者は、向かっていったベースでセーフとする(規則 12.04 参照)。
- (c) ボールを持っている守備側選手が走者の進路上にいる場合、走者はその選手を避けて進む。避けるためにベースラインを外れても、アウトとしない(規則 8.01(c)参照)。
- (d) 走者が、避けられる状況で守備側選手に体当たりしたと主審が判断した場合、その走者をアウトとし、その時点でボールデッドとする。悪質と判断した場合は退場とする。
- (e) 守備側選手が、故意に走者の進路をふさいだ、または走者にぶつかったと主審が判断した場合、その走者を 1 つ先のベースまで進ませる。悪質と判断した場合はその守備側選手を退場とする。
- (f) スライディングは認められる。ただし次の行為は認めない。違反した走者はアウトとし、悪質と判断した場合は退場とする。
 - i. 脚を上げて守備側選手に向ける行為。
 - ii. ベースではなく守備側選手に向かって滑り込む行為。
- (g) 頭から滑り込むこと(ヘッドスライディング)は認めない。行った走者はアウトとする。
- (h) この条の警告・退場は、規則 3.03 の警告・退場として数える。

第 13 条 ボールインプレーとボールデッド

13.01 プレーの終了

次のいずれかに当たったとき、プレーは終わり、ボールデッドとなる。

- (a) 投手がボールを持ってピッチャーズサークルの中にとどまったとき。
- (b) 主審がタイムを宣告したとき。
- (c) ホームランとなったとき(規則 7.03)。
- (d) ファウルボールとなったとき(規則 9.02)。
- (e) ボールがフィールドの外に出たとき(規則 13.04)。
- (f) 走者が頭部または頸部にボールを受けたとき(規則 8.03)。
- (g) キックされたボールが走者に当たったとき(規則 13.05)。
- (h) 妨害があったとき(第 12 条)。

13.02 投手以外がボールを持っている場合

投手以外の守備側選手がボールを持ち、どの走者も進塁を試みていない状態が 5 秒間続いたときは、主審はタイムを宣告してプレーを終わらせる。

13.03 プレーが終わったときの走者

- (a) 進塁の途中にあった走者は、次のベースまで進むことができる。
- (b) 進塁していなかった走者は、直前に触れていたベースに戻る。
- (c) 規則 8.06(悪送球)または規則 13.04(場外)により進塁の数が制限されている走者は、(a)による追加の進塁はできない。

13.04 ボールがフィールドの外に出た場合

- (a) ボールがフィールドの外(フェンスや壁の外、観客席、ベンチなど)に出た場合、その時点でボールデッドとする。
- (b) 走者は、ボールがフィールドの外に出た時点で触れていたベースから、1 つ先のベースまで進むことができる。ベースとベースの間にいた走者は、直前に触れていたベースから数える。
- (c) フェアゾーンでキックされたボールが直接フィールドの外へ出た場合は、規則 1.03(g)による。
- (d) フィールドの外の範囲は、グラウンドルールで定める(付則 2 参照)。

13.05 キックされたボールが走者に当たった場合

- (a) キックされたボールが、フェアゾーンで走者に当たった場合、その時点でボールデッドとし、その走者をアウトとする。キッカーには 1 塁を与え、他の走者は押し出される場合のみ進塁する。
- (b) ボールが守備側選手に触れた後、または守備側選手の脇を通り過ぎた後に走者に当たった場合は、アウトとせず、プレーをそのまま続ける。
- (c) 走者がベースに触れている状態でボールが当たった場合は、アウトとせず、プレーをそのまま続ける。

第 6 部 特別規定

第 14 条 交代・負傷

14.01 負傷・体調不良

- (a) 負傷または体調不良の場合、タイムを求めて選手を交代させることができる。
- (b) 負傷または体調不良で退いた選手は、主審が認めれば、同じ打順で試合に戻るることができる。ただし頭を打った選手は戻ることができない(規則 15.04(b)参照)。
- (c) 負傷または体調不良で試合を離れた選手は、両チームの打順表に記録し、主審に報告する。

14.02 打順からの除外

選手が退場、負傷、体調不良その他の理由で試合を離れ、交代する選手がいない場合、打順はその選手を除いてそのまま続ける。その選手の順番が回ってきてもアウトにはしない(規則 2.04 参照)。

14.03 投手の交代

- (a) 投手は、負傷による場合を除き、各イニングにつき 1 回だけ交代できる。
- (b) 1 名の投手が続けて投球できるのは 3 イニングまでとする。大会実施要項で異なる上限を定めることができる。

14.04 走者の交代

- (a) ベースにいる走者は、いつでも他の選手と交代できる。交代して走者になった選手は、そのプ

レーが終わった後に退く。退いた走者は、規則 14.05 により再び出場できる。

- (b) 走塁の途中で負傷して動けなくなった走者は、直ちに交代する。この場合、主審はタイムを宣告し、交代した走者は、負傷した時点で到達していたベース(到達していない場合は出発したベース)に置く。

14.05 選手の交代

- (a) 各チームは、プレーとプレーの間に、打順に入っている選手と控え選手を交代させることができる。交代の回数に制限はない。
- (b) 交代するときは、キャプテンが主審に伝える。主審は相手チームのキャプテンにも伝える。
- (c) 交代して入った選手は、退いた選手の打順を引き継ぐ。
- (d) 交代で退いた選手は、同じ打順に限り、1 試合に 1 回だけ試合に戻るることができる。
- (e) 退場した選手は、試合に戻ることはできない(規則 3.03(d) 参照)。
- (f) 投手の交代については規則 14.03 による。

第 15 条 安全管理

15.01 救護の体制

大会では、運営者は各会場に救護の責任者を 1 名置き、応急手当用具の置き場所を試合前に両チームと主審に伝える。AED(自動体外式除細動器)が施設にある場合は、その場所もあわせて伝える。

15.02 雷

- (a) 主審は、雷鳴を聞いたとき、または雷光を見たときは、落雷が確認されていなくても、直ちに試合を中断する。
- (b) 再開は、最後に雷鳴を聞いた時、または雷光を見た時から 30 分が経過した後とする。この間に再び雷鳴または雷光があった場合は、そこから改めて 30 分を数える。

15.03 暑さ

- (a) 暑さ指数(WBGT)が 31 以上のときは、試合を行わない。
- (b) 暑さ指数が 28 以上 31 未満のときは、各イニングの間に 1 分以上の給水時間を設ける。
- (c) 暑さ指数を測れない場合は、気温 35 度以上を(a)、気温 31 度以上を(b)の目安とする。
- (d) キャプテンおよび選手は、いつでも給水のためのタイムを求めることができる(規則 3.04 参照)。

15.04 負傷への対応

- (a) 参加者が負傷し、または体調を崩した場合、主審は直ちにタイムを宣告してプレーを止めなければならない。
- (b) 頭を打った参加者、意識がはっきりしない参加者、頭痛やめまいを訴える参加者は、その試合に再び出場することはできない。本人が続行を希望した場合も同じとする。
- (c) 参加者が動けない場合、周囲の者はむやみに動かさず、救護の責任者を呼ぶ。
- (d) 主審は、参加者が競技を続けることが危険であると判断した場合、その参加者を試合から退かせることができる。

15.05 この条の効力

この条の規定は、グラウンドルールおよび大会実施要項によって変更することができない(付則 2 参照)。

第 7 部 付則

付則 1 ダブルベース(1 塁)

1 塁には、フェアゾーンの白いベースと、そのすぐ隣のファウルゾーン側にオレンジ色のベースを並べて置く。オレンジ色のベースを用意できない場合は、コーンなど区別できるもので代用する。

- (a) ホームプレートから走ってきた走者はオレンジのベースを、守備側選手は白いベースを使う。
- (b) 1 塁でアウトを取ろうとする守備側選手は、白いベースに触れる。
- (c) 走者が白いベースを踏んでも、それだけでアウトにはならない。ただし守備側選手と接触した場合、接触を避けなかった責任は走者が負う(第 12 条の 2 参照)。
- (d) 1 塁を通過して 2 塁へ進む場合、および 2 塁以降から 1 塁に戻る場合は、走者も白いベースを使う。
- (e) 次のプレーが始まる時、走者は白いベースに触れていなければならない。
- (f) ダブルベースを置かない場合は、その旨を試合開始前のキャプテン会議で両チームに伝える。

付則 2 グラウンドルール

グラウンドの形や障害物、屋内施設などの事情に応じて、試合開始前のキャプテン会議でグラウンドルールを定めることができる。グラウンドルールは主審が承認し、両チームが合意して適用する。両チームが合意したグラウンドルールは本ルールに優先する。ただし、次の規定を変更することはできない。

- (a) 第 15 条(安全管理)。
- (b) 規則 2.05(用具)。
- (c) 規則 8.03(頭部・頸部へのボール)。
- (d) 第 12 条の 2(接触の回避)。

大会実施要項が定められている場合、グラウンドルールは大会実施要項に反してはならない。グラウンドルールで定める事項には以下が含まれる。

- (e) 外野の境界線および境界を超えた場合のボールの扱い。
- (f) 動かせない障害物(柱、壁、機材等)に触れた場合のボールの扱い。
- (g) 屋内施設における天井・設備に触れた場合のボールの扱い。
- (h) ホームランゾーンの詳細設定(規則 1.03 参照)。

付則 3 大会実施要項

JKA が主催または公認する大会では、大会運営者が大会実施要項を定めることができる。大会実施要項は本ルールおよびグラウンドルールに優先する。ただし、付則 2 に掲げる変更できない規定は、大会実施要項によっても変更できない。大会実施要項で定める事項には以下が含まれる。

- (a) イニング数(規則 4.01(a)参照)。

- (b) 制限時間および新しいイニングを開始しない時刻(規則 4.01(b) 参照)。
- (c) 正規試合の成立に必要なイニング数(規則 4.02(a) 参照)。
- (d) 正規試合に満たずに打ち切られた試合の扱い(規則 4.02(c) 参照)。
- (e) 中断の打ち切り時間(規則 4.03(e) 参照)。
- (f) 没収試合の取り扱い(規則 4.04 参照)。
- (g) タイブレークの最大延長イニング数(規則 4.05(d) 参照)。
- (h) コールドゲームの適用基準(規則 4.06 参照)。
- (i) 打順および守備につく人数の上下限、両チームで人数を揃えるかどうか(規則 2.02 参照)。
- (j) 1 名の投手が続けて投球できるイニング数(規則 14.03(b) 参照)。
- (k) 審判の人数と、適用しない規定(規則 3.01 参照)。
- (l) 記録員の設置(規則 3.06 参照)。
- (m) ホームランゾーンの有無と距離(規則 1.03 参照)。
- (n) 使用球(規則 2.05(a) 参照)。
- (o) 引き分けの取り扱いおよび順位決定方法。
- (p) その他大会の運営に必要な事項。