

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

第 1 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地形に設置し、以下の寸法基準に従って設けなければならない。

- 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。
- 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。
- ピッチングストリップはダイヤモンドの中央に設け、ホームプレートから 14.02 メートルの位置で、1 塁から 3 塁への対角線上に直線配置とする。
- 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。地面は平坦で高低差を設けない。
- サイドラインはファウルラインの外側かつ平行に 3.05 メートルの位置とし、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呼ぶ（規則 1.02 参照）。
- コーンが利用可能な場合、1 塁・2 塁・3 塁の外側コーナー（ベースには触れないように）、1 塁・3 塁のファウルラインの後方 9.14 メートルの地点、ホームプレートから 3.05 メートルのサイドラインに設置する。
- キッキングボックスは、ホームプレートの前端に前辺を合わせ、後辺をホームプレート後方のサイドラインコーン位置に合わせた矩形とする。キッカーはキッキングボックスの外からスタートしてもよいが、キック動作はキッキングボックス内で行わなければならない（規則 8.02 参照）。
- ファウルラインはフェアゾーンとする。

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状をベースとした三次元の不規則五角形で、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 センチメートル延伸し、後端はプレートの後辺から 30 センチメートル外側となる。ストライクゾーンにコーンや突起物を設置してはならない。

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ラインで構成する。
- (b) 最深部はホームプレートから 40 メートル以上 60 メートル以下の任意の距離に設定する。
- (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明示する。
- (e) フェアゾーン内においてキックされたボールがホームランゾーンに到達した場合、またはホームランゾーンを越えた場合にホームランとする（規則 8.02 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において両チームに明示しなければならない。

1.04 フィールド設置の不備

グラウンド設置の不備が確認された場合、次のプレー開始前に修正しなければならない。グラウンド設置に関する異議申し立ては認められない。

1.05 サイドラインエリア

キック前は、キッカー、審判、指定ベースコーチを除き、いかなる参加者（観客含む）もサイドラインエリアに入ってはならない。キック後は、プレー中の守備側選手・走者もサイドラインエリアを使用できる。最初の違反は当該チームへの警告となる。2 回目以降の違反ごとに、当該チームの書面に記載された次のキッカーはアウトとなる。

第 2 部 参加者

第 2 条 チームと選手資格

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 出場人数・ラインアップと指名打者（DH）

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.

(a) 各チームのラインアップは最低6名、最大9名とする。守備時の配置人数は両チームで同一人数に揃えなければならない。守備人数は最低6名、最大9名とし、試合開始前のキャプテン間の合意による。合意に至らない場合は主審が決定する。

(b) 各チームは指名打者(DH)を登録することができる。DHはキッキングオーダーには参加するが、守備には参加しない。守備に参加しない選手がいる場合、その選手をDHとしてラインアップに明記しなければならない。

(c) DHは試合開始前にラインアップに明記しなければならない。試合開始後にDHを新たに設けることはできない。

(d) DHに代打者または代走者を起用することができる。その選手が以後DHとなる。退いたDHは試合に再出場できない。

(e) DHが守備位置に就いた場合、DHの役割はそのポジションにいた選手に引き継がれる。役割を引き継いだ選手は以後DHとして自身の元の打順でキッキングを継続し、守備に再び就くことはできない。守備に就いたDHであった選手は、自身の元の打順でキッキングを継続する。

2.03 キャプテン・副キャプテン

各試合において各チームはキャプテン1名と副キャプテン1名を置き、両者が共同でチームの責任を負う。キャプテンのみ主審と判定について協議できるが、主審の最終判定に従わなければならない。キャプテン以外の選手が審判に異議を唱えた場合、退場処分の対象となる(規則3.03(c)参照)。

2.04 不正な打順

不正なキッキングオーダーの申し立ては主審に対して行われ、主審が最終判定を下す。申し立ては以下の2要件を満たすものでなければならない。

(a) 規則2.04に基づき各チームの書面ラインアップが確認されていること。

(b) 申し立ては問題のキッカーへの最初の投球以降、次のキッカーへの最初の投球以前にグラウンド上で行われること。

不正なキッキングオーダーが認定された場合、当該プレーは無効となり「不正」キッカーにアウトが記録される(規則12.02(i)参照)。退場・負傷・疾病・その他の理由によってラインアップから外れた選手は不正なキッキングオーダーとはみなされない(規則15.02参照)。

第3条 審判

3.01 審判の構成

試合は少なくとも1名の公認審判(主審)が担当しなければならない。可能であれば、主審と1塁審の2名以上が担当することが望ましい。主審は試合の全進行を管理し、最終判定を下す。

3.02 試合前の確認事項

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

- (a) 適用されるグラウンドルールの確認。
- (b) チームラインアップの確認（規則 2.02 参照）。
- (c) 試合中に審判と対話できるキャプテンの確認（規則 2.03 参照）。
- (d) ホームランゾーンが設定される場合、その範囲の両チームへの明示（規則 1.03 (f) 参照）。

3.03 審判の権限

審判はプレーに対して以下の権限を持つ。

- (a) タイムアウトを宣告できる。
- (b) 暗さ、降雨、暴風、停電、施設設備の不具合、その他安全上の理由により試合を中断・中止できる。
- (c) スポーツマンシップに反する行為、喧嘩、遅延行為、過度の暴言など理由を問わず選手を退場させることができる。退場した参加者はグラウンドを離れ、試合に戻ることはできない。

3.04 審判の義務

審判は以下の義務を負う。

- (a) 屋外開催時：落雷が確認された場合は直ちに試合を中断し、安全が確認されるまで再開しない。
- (b) 最終試合スコアを記録する。

3.05 規則外事項の判断

審判は規則に明示されていない事項について現場で判断を下すことができる。

第 3 部 試合の進行

第 4 条 試合の成立と形式

4.01 イニング数・制限時間

試合は 7 イニング制、または 60 分以内で行う。

- (a) 試合開始から 50 分を超えた時点で新たなイニングを開始することはできない。50 分の時点で開始されているイニングは、そのイニングが完了した時点で試合終了とする。

(b) 5 イニングの終了又は50分の時点で進行しているイニングの完了により、審判は試合を終了させ、直前に完了したイニング終了時のスコアをもって最終スコアとする（規則 4.02 参照）。

(c) 最終イニングの裏（ホームチームの攻撃）開始時点でホームチームがリードしている場合、ホームチームは直ちに勝利し試合終了となる。

(d) 最終イニングの裏でホームチームが逆転した場合、その時点でホームチームの勝利となり試合終了となる。

4.02 正規試合の成立

審判が試合を中止した場合（規則 3.03・3.04 参照）、5 イニングが完了していれば正規試合とみなす。最終完了イニング終了時のスコアをもって勝者を決定する。同点で中止となった正規試合はタイブレーク規定（規則 4.05 参照）を適用できない場合、引き分けとして記録する。

5 イニング完了前に試合が中止された場合、正規試合とはみなされず再試合を行うことができる。

4.03 試合の中断と再開

以下の事由が生じた場合、主審は試合を中断することができる。

(a) 【屋外】 落雷、降雨、暴風、その他安全上の理由。

(b) 【屋内】 停電、施設設備の不具合、その他安全上の理由。

中断後、安全が確認された場合、主審は試合を再開することができる。再開は中断時の状況（イニング、アウトカウント、走者の位置、スコア）をそのまま引き継ぐ。当日中に再開できない場合、試合の継続または再試合については、JKA（大会においては大会運営者）が定める。

4.04 没収試合・棄権

試合開始予定時刻から10分以内に一方のチームが最低出場人数（6名）を満たすことができない場合、当該チームの没収試合とする。没収試合のスコアは7対0とする。

4.05 タイブレーク

規定イニング終了後に同点の場合、以下のタイブレーク方式で決着をつける。

(a) 延長1イニングを行う。延長イニングの先攻は、直前イニングと同様の攻守順とする。

(b) 延長イニング開始時、攻撃チームは前イニングの最終キッカーを2塁に走者として置いてスタートする。

(c) 延長後も同点の場合は、さらに1イニングを追加する。この場合も（b）を適用する。

(d) タイブレークの最大延長イニング数は、大会規定による。大会規定がない場合

は2イニングを上限とし、なお同点のときは引き分けとして記録する。

第5条 抗議と不服申し立て

5.01 申し立ての手続き

キャプテンは、事象の発生後速やかに主審に対して申し立てを行うことができる。次のプレーが開始された後は申し立てを受け付けない。申し立てはキャプテンのみが行うことができる。

5.02 審判の最終権限

主審の最終判定はすべての参加者が従わなければならない。キャプテン以外の選手が審判の判定に異議を唱えた場合、退場処分の対象となる（規則 3.03 (c) 参照）。

第4部 プレールール

第6条 投球

6.01 投球の方法

ボールは手で投球しなければならない。

6.02 守備側のポジション義務（投球時）

投球中、ボールがキッカーに達するまで、すべての守備側選手は適切なポジションを維持しなければならない。違反した場合、最初の違反はそのチームへのポジション警告となる。同一試合における2回目以降の違反では、キックの結果にかかわらずキッカーに1塁が与えられる。適切なポジションは以下の通り。

(a) 【フィールダー】 すべてのフィールダーは、1塁から3塁への対角線より後方のフェアゾーンに位置しなければならない。

(b) 【ピッチャー】

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. ピッチャー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. ピッチャーは投球動作終了後、ボールがキッカーに到達するまでピッチングストリップの位置にとどまらなければならない。

(c) 【キャッチャー（任意）】 キャッチャーを置く場合、キャッチャーはキッキング

グボックスの後方外側に位置しなければならない。

第7条 攻撃（キッキング）

7.01 キックの方法

すべてのキックは脚を使い、腰より低い位置で行わなければならない（規則 11.02 (e) 参照）。脚が腰より低い位置でボールに触れた場合、すべてキックとみなす。キックを行う意思のもと、キックに直接向けられた脚の前方運動を開始した場合、キックを試みたとみなされる。

7.02 キックの位置

すべてのキックはキッキングボックス内で行わなければならない。キック中は脚の少なくとも一部がキッキングボックス内になければならない（規則 11.02 (g) 参照）。キッカーはキッキングボックス外からスタートしてもよい。

7.03 ホームラン

ホームランゾーンが設定されている場合（規則 1.03 参照）、においてキックされたボールがホームランゾーンに到達または越えた場合にホームランとする。

- (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塁を順番に踏んでホームに生還し、得点となる。
- (b) ホームランはボールデッドとなる。

第8条 走塁と得点

8.01 ベースライン

ベースラインとは、走者が次の塁に向かって確立した進路を中心に、左右各 1.22 メートルの範囲をいう。走者はベースライン内を走らなければならない。ベースライン外に出た走者はアウトとなる（規則 12.02 (k) 参照）。

- (a) 走者は次のベースまでの進路を自由に選択でき、自然な走路を確立することができる。
- (b) 走者はボールを処理しようとしている守備側選手との干渉を避けるために進路を変えることができる。
- (c) タッチを避けようとする際、走者は自分の確立した進路から最大 1.22 メートルしかコースを外れることができない。

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外にいた走者はアウトとなる（規則 12.02 (g) 参照）。

8.03 頭部・頸部へのボール

走者の首や頭部にボールを当てることは、走者がスライディング中の場合を除き認められない。首や頭部にボールを受けた走者は、ボールが当たった時点で向かっていたベースでセーフとなる。走者が故意に頭部や首を使ってボールを遮った場合、審判に判定されれば走者はアウトとなる。

8.04 タッチアップ

タッチアップとは、キックされたボールが守備側選手に最初に触れるまで、ベースに再接触または留まることが求められる義務である。タッチアップ後、走者は進塁できる。タッチアップを怠った走者はアウトとなる（規則 12.02 (f) 参照）。

8.05 1 塁の駆け抜け

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、2 塁へ積極的に進もうとしている場合のみタッチアウトとなりうる。

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に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指す。
- (b) 走者はボールがファウルゾーンに入った時点でいたベース、または向かっていたベースから1つ先の塁にしか進塁できない。
- (c) 悪送球による1 塁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なる（規則 12.02 (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 ベースの移動

プレー中にベースが移動した場合、元の正しい位置に接触している走者はセーフとなる。すべての移動したベースはプレー終了後に元の位置に戻さなければならない。

第9条 フェアとファウルの判定

フィールド上の選手・審判はフェアゾーンの延長とみなす。キッキングボックスの外にいるライブ状態の走者は、ファウルゾーンにいる場合もフェアとみなす。フェアゾーンからジャンプした選手は、空中にいる間もフェアゾーンとみなす。

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みなす（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よ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外でキックされたボール（規則 7.02 参照）。
- (h) ボールがフェアゾーンに入る前にキッカーボックスの前方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 カウントとアウト

2 ストライクでキッカーはアウトとなる。3 ボールでキッカーは 1 塁へ進塁できる。

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 ボールカウントと進塁

3 ボールでキッカーは 1 塁へ進塁できる。

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前に地面に 2 回以上バウンドしない又は、転がらなかった投球。転がるとは、ボールが地面に接したまま進む状態をいう。
- (c) キッキングボックスを通過する際、ボールの最高到達地点が地面から 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、守備側選手に捕球されたボール。ボールの一部が捕球動作中に地面に触れても、守備側選手が完全な支配を最初に示し、着地後も維持していればアウトと判定される。
- (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中にベース外の走者がボールに触れるか、またはボールが走者に触れた場合。

(e) 妨害を行ったキッカーまたは走者（規則 12 条参照）。

(f) ボールが捕球されたことにより走者がタッチアップを要する際に、守備側選手が走者より先にボールをコントロールした状態で当該塁に触れた場合（規則 8.02 参照）。

(g) ボールがキックされた時点でベース外にいた走者（規則 8.02 参照）。

(h) プレー中にチームメンバーによって身体的補助を受けた走者。

(i) 正しいキッキングオーダーでキックしなかったキッカー（規則 2.05 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) 塁を踏み忘れたと審判に判定された走者。

(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審判に判定された走者。

(n) キッカーが走者となることで明け渡しを強制された塁上でボールに触れた走者。

(o) 追加ベースが使用中に、追加ベースを使用する必要があるにもかかわらず 1 塁（フェアゾーン）を踏んだホームプレートからの走者（付則 1 参照）。

(p) チームへの警告後にサイドラインエリアに不正に入っていた選手（規則 1.05 参照）。

第 12 条 妨害（インターフェア・オブストラクション）

12.01 第三者・非固定物による妨害

審判や走者以外の非守備参加者または非固定物がフェアゾーン内のインプレーのボールに触れた、または触れられた場合、プレーは終了し、走者は向かっていたベースへ進む。

12.02 走者による妨害

ベース上または外の走者が故意にボールに触れた、または守備側選手を妨害した場合、プレーは終了し、走者はアウトとなる。他の走者はフォースでなければ出発した塁に戻らなければならない（規則 11.02 (e) 参照）。

12.03 キッカーによる妨害

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、または故意にボールをファウルにしようとした場合、プレーは終了し、キッカーはアウトとなる。走者は出発した塁に戻らなければならない（規則 11.02 (e) 参照）。

12.04 守備側選手による妨害

守備側選手はボールに対する積極的なプレーが必要な場合のみベースライン内に入るこ

ができ、それ以外はベースラインの外にいないなければならない。積極的なプレー以外でベースライン内にいる守備側選手によって妨害された走者は、向かっていたベースでセーフとなる。走者はボールがインプレー中であれば、さらに先の塁へ進むことを選択できる。

第13条 プレーの終了（ボールデッド）

13.01 プレー終了の条件

ピッチャーがボールをコントロールしてピッチャーズサークル内に留まった時点でプレーは終了する。

13.02 ボールデッド後の走者の扱い

プレー終了時点でベース外にいる走者の扱いは以下の通り。

- 前進中の走者：1 塁のみ進塁できる。
- 前進していない走者：出発した塁に戻らなければならない。

第5部 特別規定

第14条 負傷・交代

14.01 負傷・疾病時の手続き

負傷や疾病の場合、参加者の退場と代替選手への交代のためにタイムアウトを申請できる。参加者が後でプレーに復帰した場合、以前と同じキッキングオーダーの位置に入らなければならない。

14.02 退場後のラインアップ処理

選手が退場、負傷、疾病、またはその他の理由でゲームを離れた場合、キッキングオーダーは当該選手を除いた同じ形式で継続する。退場・負傷・疾病・その他の理由でキッキングオーダーから外れた選手は不正なキッキングオーダーとはみなされず（規則 2.05 参照）、外れた選手の打順が回ってきても自動でアウトにはならない。

負傷した選手は試合に出場してはならない。負傷または疾病で試合を離れる選手は、両チームのキッキングオーダーに記録され、主審に報告しなければならない。

14.03 投球ポジションの交代制限

ピッチャーのポジションは、負傷による場合を除き、各イニングにつき1回のみ交代できる。

14.04 走者の交代

塁へ向かう途中で負傷し、無事に塁に到達した走者のみ交代が認められる。その他の走者交代は認められない。走者の交代は1試合中2回までとする。2回目の交代後、当該選手は試合から退場し、以降の参加は認められない。

第6部 付則

第付則1条 追加ベース（オプションルール）

1塁に隣接して走者がより余裕を持って到達できるよう追加ベースを設けることができる。追加ベースを使用する場合、試合開始前のキャプテン会議で両チームに明示しなければならない。

- (a) 追加ベースは、ホームプレートから走ってきた走者のみ使用できる。
- (b) 1塁でアウトを試みる守備側はフェアゾーンのベース（1塁）に触れなければならない。ファウルゾーンのベース（追加ベース）に触れることで走者が妨害された場合、走者はセーフとなる。
- (c) 走者がセーフを宣告される前に1塁（フェアゾーン）に触れた場合は本条(e), (f)に定める場合を除きアウトとなる。
- (d) 走者が1塁に安全に到達した後、次のプレーは必ず1塁（フェアゾーン）からスタートしなければならない。次プレー開始時に追加ベース上にいる走者はアウトとなる。
- (e) ファウルゾーンにいる守備側選手との衝突を避けるために、走者は1塁（フェアゾーン）を使用できる。この場合、守備側選手は追加ベースにタッチしてもよい。
- (f) キッカーが2塁への進塁を試みる場合、または1塁に守備側選手がいない場合に限り1塁（フェアゾーン）を使用できる。上記以外で1塁に触れた走者はアウトとなる。

第付則2条 グラウンドルール・境界設定

グラウンドの特性（施設の形状、障害物、屋内施設等）に応じて、試合開始前のキャプテン会議において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、両チームが合意の上で適用する。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。グラウンドルールで定める事項には以下が含まれる。

- (a) 外野の境界線および境界を超えた場合のボールの扱い。
- (b) 固定障害物（柱、壁、機材等）に触れた場合のボールの扱い。
- (c) 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。
- (d) ホームランゾーンの詳細設定（規則1.03参照）。

第付則 3 条 大会・トーナメント特則

JKA 主催または公認の大会・トーナメントにおいては、本ルールに加えて大会運営者が別途定める特則を適用することができる。特則は本ルールに優先する。特則で定める事項には以下が含まれる。

- (a) タイブレークの最大延長イニング数（規則 4.05 (d) 参照）。
- (b) コールドゲームの適用（得点差・イニング数による試合終了）。
- (c) 没収試合の取り扱い（規則 4.04 参照）。
- (d) その他大会の運営に必要な事項。