

WBSC
**Base
5Ball™**

**公式 WBSC BASEBALL5
ルールブック 2023**

#playeverywhre

公式 WBSC BASEBALL5 ルールブック

目次

フィールド	03
試合の準備	07
試合のルール	09
試合の終了	14
付録	15



はじめに

「Baseball5™」または「B5」は従来の野球・ソフトボールのアーバン型競技。基本的ルールなルールは野球・ソフトボールと同じだが、若い人を対象としたスピーディでダイナミックなスポーツである。

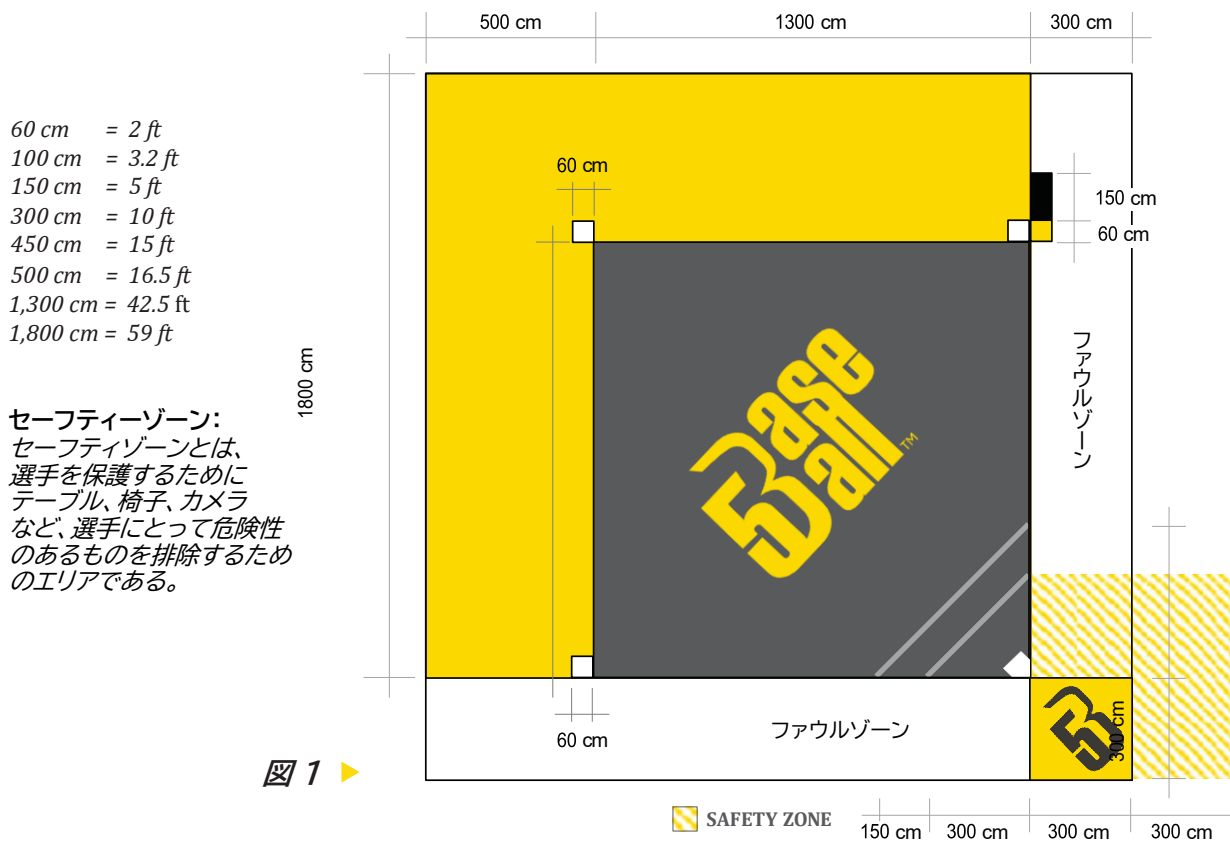
「Baseball5™」はゴムボールさえあればどこでも楽しむことができる。

フィールド

インフィールドとアウトフィールド

内野は正方形で、各コーナーにベース(塁)があり、ベースとベースの間隔は13メートル(図1黒)。外野とは内野と外野フェンスまでのエリア(図1黄色の部分)を指す。

バッタースボックスは本塁(ホームプレート)のすぐ後ろ(図1)から、反時計周り順に一塁、二塁、三塁となる。



フェアゾーン

フェアゾーンは一辺が18メートル(59 フィート)の正方形で、コーナーの一つが本塁になる(図1の黒と黄)。本塁の正面に対角線で引いてあるラインより内側の逆三角形部分はノーヒットゾーンで、フェアゾーンにはならない。(図5)フィールドラインの幅は、ノーヒットゾーンを示す線を除き、5cmとする。

ノーヒットゾーン

本塁から4.5m先の一塁線上と三塁線上を結んだライン内に出来る逆三角形部分がノーヒットゾーンとなる。15歳以下の場合には本塁から3m先の一塁線上と三塁線上を結んだライン内となる。競技スペースに限りがある場合でも少なくともユースと同等の距離を取る。線の太さは10cmとする。(図6参照)

バッタースボックス

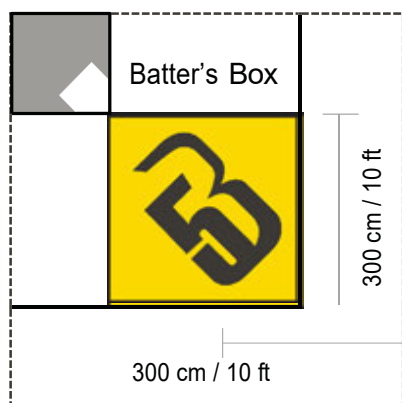


図2 ▶

バッタースボックスは一辺3メートル(10フィート)の正方形で、本塁でフェアゾーン外に交差する二本のファウルライン延長線上の外側にある。(図2参照)

本塁プレートの形は野球・ソフトボールと同じでよい。

ベース・塁

ベースの理想的な形とサイズは一辺60センチの正方形。ベースは地面に直接描いてもよい。野球やソフトボールのようにクッションのあるベースではない。二塁と三塁ベースは外野部分に、ホームベースはノーヒットゾーンに位置する。一塁ベースはダブルベースのため外野部分とファウルゾーンに分けて置かれる。



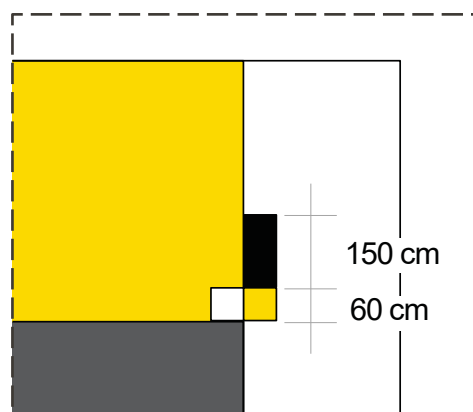
一塁・ファーストベース

衝突(コリジョン)を避けるため、一塁にベースを「二枚」おき(図3)、野手はフェアゾーン内のベース上でプレーし、打者/ランナーはファウルゾーンにおかれたベースを踏む。(図3の黄色のベース)

打者走者は、フェアゾーン内の塁を使用できる以下の状況を除き、外側のベースを走らなければならない(ファウルゾーンの一塁ベースは駆け抜け用):

1. 一塁でプレーが行われていない場合。
2. 走者が一塁に触れる前にボールを捕球するために、悪送球によって守備側選手が一塁を越えてファウルゾーン内に入らざるを得ない場合。守備側の選手は外側のベースを使用することで衝突を避けることができる。

打者走者が一塁を通過したら、フェアゾーン内の一塁ベースにしか戻れない。フライでタグアップするとき、または打球でベースを離れる前に、走者はフェアゾーン内の塁を使わなければならない。



ボールインプレイのもとで一塁に進塁するランナーはベース(図3の黄色い部分)を踏まなければならない。セーフになるためには、ベースもしくはその1,5メートル(5フィート)先までのセーフエリア内から出ないこと。(図3の黒い部分)セーフエリアからランナーが一歩でも出てしまった場合、タグアウトされることが可能になる。

図3 ▶

ホームベース

ホームベースは、43.2cmの正方形の角を2つ取り除き、1辺の長さを43.18cm、隣接する2辺の長さを21.6cm、残りの2辺をそれぞれ30.5cmとし、角度をつけて1点にしたもの。(野球・ソフトボールと同様)

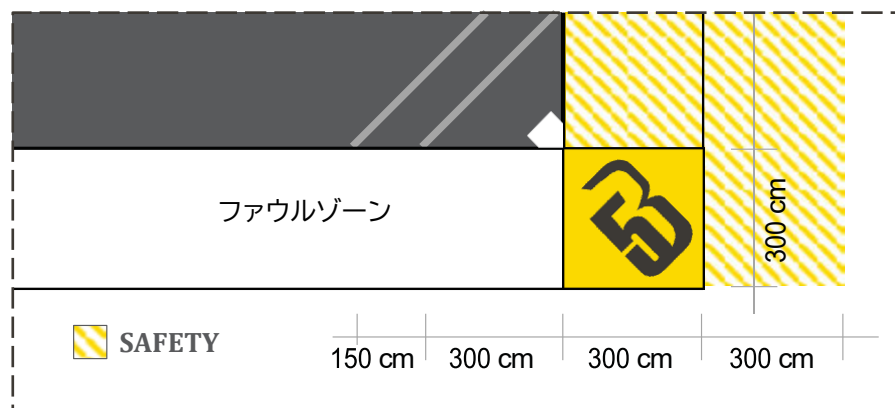


図4 ▶

フェンス

100センチ(3フィート)の高さが理想だが、それぞれのリーグ／大会の運営によって既存の壁を利用したりグラウンドに線を引くなどしてローカルルールを設定してもよい。この場合グラウンドルールを予め決め、参加者らに事前に通知する。



Baseball5のガバナンス原則

Baseball5は世界野球ソフトボール連盟(WBSC)が統括する公式野球競技である。このためBaseball5はWBSCの定款、条項、ルールや規定、ガバナンス原則などすべてに適用される。

国際大会について(WBSC定款第19条の全文は[こちら](#))

WBSCの管轄下または庇護のもとにある1つ以上のメンバーに属するチームやクラブの間で行われる、または1つ以上のメンバーの管轄下または庇護のもとにある1人以上の選手から成る、いかなる国際的なBaseball5の競技、試合、ゲーム、トーナメントも、WBSCの管轄下に置かれ、WBSCが制定した定款、部門の規定、規則、および規制の対象となる。

WBSCの正会員は、それぞれの国で代表チームを選択する唯一の権限者であり、国名や地域名、旗、および色彩を代表する排他的な権利を有する。

所有権について(WBSC定款第24条全文は[こちら](#))

Baseball5に関し、WBSCは以下の所有権を有する：

1. 「Baseball5(ベースボール5、B5)」の名称、WBSCが発行するニュースレター・刊行誌・年鑑・資料など、また「WBSC」や「B5」などの頭字語・略語、さらに今後創作される組織のロゴやブランドなど。
2. Baseball5の全カテゴリーを対象とした世界ランキング。
3. WBSC管轄地域で行われる代表選手出場を対象としたすべての公式大会。
4. Baseball5ワールドカップとその年齢カテゴリー大会すべて、さらにBaseball5ワールドツアーやBaseball5プロサーキットなど商標登録された大会やイベント。
5. Baseball5公式大会や試合、さらにそれに関連したそのほかのイベントなど。
6. Baseball 5とその大会、活動、イベントに関連するロゴ、公式ルック、ブランディング。

試合の準備

ボール

Baseball5の公式大会ではWBSCが承認するBaseball5公式球を使用する。

- Baseball5統括団体であるWBSCは公式球と用具の承認・ライセンスを有する。
- WBSCが公認する大会ではWBSCが認定するBaseball5公式球を使用すること。

イニング

Baseball5™の試合では両チームが攻撃と守備を交互に行って1イニングとなる。試合は5イニング制。

ワールドカップ、ユースオリンピックなどでは、2戦先勝(3試合制=15イニング)などその大会ごとにフォーマットを変更してもよい。

チームの選手

試合でプレーする選手の数は常に各チーム5名。

男女比を維持したチーム最低選手数5名が揃わなかった場合、そのチームは試合に敗れ、試合は終了する。(没収試合、スコアは5-0とする)

選手リストには8名まで選手登録することができる(3名控え)。

アスリートは0から99まで好きな番号を選んでラインナップカードに名前とともに登録する。この番号はユニフォームにつけること。ユニフォームについては大会規定の資料を参照すること。

男女混合

男女混合の大会では、守備側のチームは必ず男女各2名以上の選手を出場させなければならない。公式ラインナップも同様である。

(補足)

3試合制で行われるBaseball5ワールドカップなどでは、例えば1試合目に「男3・女2」の男女比で先発選手数を起用した場合、2試合目はその逆の「男2・女3」の先発選手数を起用しなければならない。3試合目の男女比は問わない。

アウトフィット・服装

両手は素手でなくてはならない。ただし、突き指防止用やすり傷などの負傷対応したテーピングに関しては、その種類によって試合役員(ゲームオフィシャル)が許可したもののみ使用できる。その場合、試合開始前に試合役員(ゲームオフィシャル)にテーピングをする前に手の状態を直接見せ、テーピング使用の承認を得なければならない。

Baseball5では一般のアーバン型競技の服装と同じでよい(Tシャツ、ハーフパンツなど)。キャップも任意で着用可能。

WBCは選手に対し公式大会出場のためのユニフォーム規定を課す権利を持ち、その規定内容は大会マニュアルに記載される。

膝当てや肘当ては防護用として着用可能。

ラインナップ(添付1)

基本として各チームのコーチは試合開始の15分前までに試合役員の一人であるテーブルオフィシャルに名前を記入して署名したラインナップカードを提出する。

ただし、大会運営者は試合90分前までにラインナップカードの提出を求めることもできる。コーチが不在の場合、チーム監督、もしくはチームキャプテンが提出する。ラインナップカードのコピーを試合が始まる前までに相手チームに提出する。

試合のルール

ホームチームが守備、ビジターチームが攻撃で試合開始。

守備側チームの目的は攻撃側の選手3人から「アウト」をとり、攻撃側になること。アウトを3つとったら守備チームが攻撃チーム、攻撃チームが守備チームと交代する。

攻撃側チームの目的は得点を入れること。攻撃側選手が守備側にアウトにされずに塁をタッチしながら回り、無事に本塁に還ると得点が入る。

守備・ディフェンスチーム

打者がボールを打った時、ディフェンス選手5人全てがフェア地域内にいなくてはならない。

ポジション

- ・ファースト(一塁手)
- ・セカンド(二塁手)
- ・サード(三塁手)
- ・ショート(遊撃手)
- ・ミッドフィルダー

図5が典型的なフォーメーションとなる。

しかし守備選手はそのチームの戦法などに従いその都度ポジションを変えることができる。

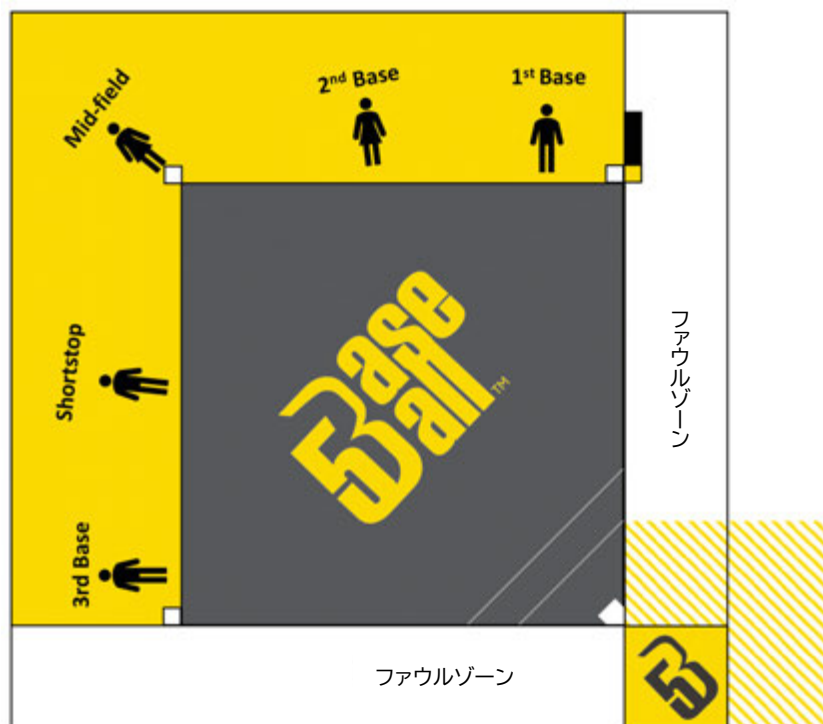


図5 ▶

攻撃・オフェンスチーム

ラインナップには1番から5番までの先発選手5名と控え選手を記載しなければならない。選手交代がない限り、試合中はこの打順に従う。交代した控えの選手は退いた選手の打順を引き継がなければならない。

打撃と打ち方

打撃の行為は必ず打者がバッタースボックス内で行い、**打者は打球が手を離れノーヒットゾーンのラインを通過するまで、空間を含むバッタースボックスの線内にとどまっていなければならない。(手を含む体のどの部分も出てはいけない)**

打者はバッタースボックスに入り、まず「使用する予定の手」を挙げなければならない(手を挙げて打つ意思を相手に示す)。ホームプレートオフィシャル(球審)からボールを受け取り、ホームプレートオフィシャルがプレーをかけたら、手のひらか拳でボールを強く叩いて打つ。

打球はフェアゾーンでファーストバウンドし、外野フェンスに到達しなければならない。**フェアゾーンでバウンドした後、ボールが一塁または三塁を通過する前にファウルゾーンに到達した場合、バッターはアウトとなる。**

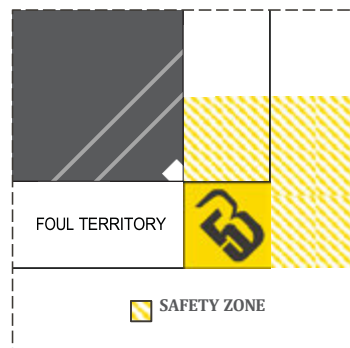
打球が外野フェンスに達する前に守備側がフェアゾーン内で打球に触れると、この打球は自動的にインプレイとなる。

反則打球

備考:

15歳以下部門までは、反則打球やファウルボールを打った場合、もう一度打ち直しができる。

図 6



ノーヒットゾーン内で打球が最初にバウンドした場合、即アウトとなる。(フィールドの項「ノーヒットゾーン」参照)

- ・ 15歳以下の部門では選手は反則打球を打ったり、ファウルボールになった場合でも、もう一度打席に立つことができる。

得点・ポイント

得点(ポイント)は攻撃チームの選手が1塁、2塁、3塁、本塁の順に進塁し、かつ各塁ベースに触れた場合、その都度1点が記録される。

例外:

3つ目のアウトが取られたプレー中に走者が本塁に進塁しても、下記の場合は得点にならない。

- ・ 打者走者が一塁に到達する前
- ・ 強制的にアウトにされた走者がいた場合、または
- ・ 塁に触れなかったためにアウトとされた先行走者がいた場合

フライアウトの場合、走者はボールが守備側選手に捕球されるまでに元のベースに戻るか、ベース上に留まらなければならない。次のプレーに移る前に、守備側がボールを保持したままその塁に触れた場合、走者はアウトとなることがある。

アウト

(注1)走者がすでに次の塁を通過している場合は、逆の順序で塁を踏んで戻らなければならない。

(注2)選手が打順を間違えて打った場合、その行為は攻撃側チームのアウトとなる。この場合、正しい打順の打者がアウトになり、その後は次の打者から打順通りに試合を再開する。守備側チームは次の打者が打席に立つ前に試合役員(ゲームオフィシャル)に知らせなければならない。

(注3)Baseball5では一塁への帰塁時など含め、いかなる場合でも攻撃側の選手はスライディング/ダイブは禁止である。

備考: 走者はできる限り守備側選手と衝突しないようにする。走者が衝突を避けることができたのに衝突が起こったと試合役員が判断すれば、アウトになる。

守備チームは各イニングで相手側攻撃チーム3人からアウトをとれば、守備チームが攻撃チームと入れ替わる。

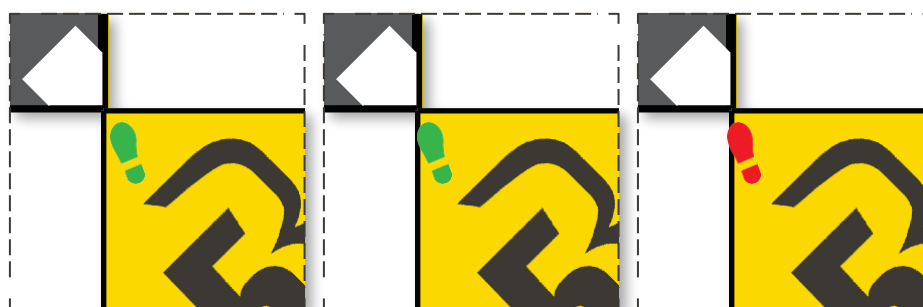
守備側の「アウト」のとり方

- 走者が目指す塁を触球(ボールを保持した状態でタッチ)する
- 打球がグラウンドにバウンドする前にその打球を捕球する(フライアウト)
- フライアウトになった後で、ランナーが元いた塁に戻る前、フォースの状態の時に守備側の選手が(ボールを保持した状態で)その塁にタッチする。(注1)
- 塁上にいない走者を触球(タグアウト=手にボールを保持した状態でタッチ)する
- 打者が一塁に到達したが、セーフエリアの外に出てしまい守備側にタグアウトされる。

反則行為によって攻撃側の選手が自らアウトとなる場合;

- 打撃時にバッタースボックスのラインをまたぐ(通過)した場合。(ラインはフィールドの一部だが、この場合はバッタースボックスの一部である。)(図7参照)
- 打球がファウルゾーンに飛んだ場合
- 自分の打った打球が自分に当たった場合
- 打撃しようとして打ち損なった場合
- 意図的にボールを打つ振りをした場合
- 打球がフェアグラウンドで一度もバウンドせずにフェンスに触れたりフェンスを越えた場合
- (守備プレイヤーが打球に触れないで)打球が外野フェンスに到達しなかった場合
- 打撃順を守らず別の打者の打席で打撃した場合(注2)
- 打者がボールを打つ前に走者がベースを離れた場合。この場合はランナーがアウトとなる。
- 進塁中、走塁中のチームメイトを追い越した場合
- 2名以上の走者が同じ塁にいてタグされた場合。(打撃順で後の選手が「アウト」となる。)
- ボールがノーヒットゾーンのラインを通過する前に、バッターが空間を含むバッタースボックスを出た場合。
- 塁に到達する時や、タグアウトを避けようとしてスライディングをした場合。(注3)

図7 ▶



ボールデッド

(注1)フェアゾーン内でボールを確実に保持している守備側選手がフェアゾーン外に出てもボールはインプレイである。

フィールディング=ボールが打たれた後、守備側の選手がボールを取ろうとすること。

キャッチ=味方から投げられたボールを守備側の選手が取ろうとすること。

打球がコート外の守備不能なところまで飛んだ場合、試合は中断される。その場合、以下が適用される。

- 守備側選手がヒットを処理しようとしている間にボールがフィールドを離れた場合、追加進塁は与えられない。(注1)
- 守備側エラーのときだけ進塁が与えられる。
- 送球ミスや捕球ミスによってボールがフィールド上のプレーを離れた場合、どのゲームオフィシャルもエラーをコールすることができる。
- 守備側選手のエラーの場合、各走者は守備側選手がボールを投げた瞬間に到達しようとしていた塁から1個の進塁ができる。
- ゲームオフィシャルがオブストラクションをコールした場合、ボールデッドになる。(各走者は1個進塁する)

二死満塁、特別なケースの場合

2アウト満塁の場面で、3塁ランナーが次打者(打順通り)の場合、3塁ランナーは打席に立ち、2塁ランナーは3塁、1塁ランナーは2塁と、各ランナーが1つずつ進塁する。代走(ベンチ入り選手)は、打順が守られるように1塁に置く。男女混合の大会では、代走を選ぶ際、常に男女のバランスを尊重しなければならない。

選手が5人しかいないチームでは、次の打席の選手が塁にいる場合、その回の最初にアウトになった選手が、その打席の選手がいる塁へ代走に行く。打順は常に尊重される。

スポーツマンシップに反する行為

ゲームオフィシャルが、フィールド内外で選手、コーチ、監督など、いかなるメンバーのスポーツマンシップに反する行為を発見した場合、その責任者はその試合から退場させられることがある。

大会期間中、退場処分は最低1試合の出場停止処分となる。

インターフェア

ゲームオフィシャルが、走者が守備のプレーを妨害したと判断した場合、そのボールはデッドとなる。妨害行為を行った走者はアウトとなる。打球をフィールドディングまたはスローイングしようとしたときに妨害があった場合にも、打者 / 走者はアウトと判定されるべきである。その他の走者(もしあれば)は、最初の塁に戻る。

(補足)

自チームの選手が打ったボールが外野フェンスに当たり、そこで跳ね返ったボールにランナーが当たった場合、そのランナーはアウトになる。

オブストラクション

ゲームオフィシャルが、打者走者または走者が次の塁への走塁中に妨害されたと判断した場合、ボールはデッドとなり、すべての走者は妨害がなければ到達しているべき塁へ進む。

タイム

選手はプレーが終了しボールを保持しているときに、両手を上げることによってタイムを要求することができる。ホームプレートオフィシャルが要求を許可するまでボールはインプレイである。
(ホームプレートオフィシャルのみタイムをかけることができる。)

選手交代

戦略的交代:

選手交代は、自チームが守備につく攻守交代時にのみ可能。(代打は不可)

控え選手は一度しか交代できないため、一旦退いた後にまたリエントリーすることはできない。先発選手は、その選手の先発時の打順に入っていた選手と交代する場合にのみリエントリーできる。

負傷交代:

選手が負傷した場合はいつでも選手の交代ができる。メディカルスタッフ判断、もしくはその他の判断で負傷のため試合を退く選手は、試合に戻ることはできない。試合が3試合シリーズの場合、負傷した選手はシリーズ残り全ての試合には戻ることはできない。

一時的な出血
/ 負傷交代

健康上および安全上の理由から、出血している選手や衝突により治療を必要とする選手は処置のためコートを離れなければならない。リエントリーする場合は、イニングが終了するまで待たなければならない。一時的な交代はチームのリクエストではなく、ゲームオフィシャルが認めるものとする。一時的な交代はカウントされないため、指名された交代選手は試合に出場する権利を失わない。

試合の終了

5イニング終了した時点で、一方のチームが他方のチームより得点が高ければ試合が終了する。

ビジターチームが5イニングの攻撃を終え(5回表)、その時点で後攻のホームチームの方の得点が高ければ、ホームチームの勝利で試合が終了する。

3試合シリーズの場合は、2試合を先に勝利したチームが勝利となる。

タイブレーク

試合が同点の場合延長戦に入り、どちらかのチームが相手チームより得点が高くなるまで続ける。

- 最初の延長イニングでは走者一塁から始める。
- 2回目の延長イニングでは走者一塁と二塁から始める。
- 3回目の延長以降は、走者満塁からスタートする。
- 走者は打順を変更せずに配置する。

コールド規定(マーシールール)

3回終了時点で15点リード、4回終了時点で10点リードの場合、試合は終了する。ビジターチームが5回表に10点以上のリードを得た場合は、ホームチームの5回裏の攻撃を続ける。

免責事項

無断複写・転載禁止。「公式WBSC BASEBALL5ルールブック」のいかなる部分も、世界野球ソフトボール連盟(WBSC)への許可なく、電子的、機械的、複写、記録、現在知られている、あるいは将来発明される情報記憶・検索システムを含むいかなる形式、いかなる手段によって、複製または転送したりしてはならない。

付録 1

OFFICIAL LINE-UP CARD

OFFICIAL LINE-UP

STARTERS			M/F	N	COMPETITION			
1								
2						PLACE		
3						DATE		
4						GAME #	SET #	
5						VISITOR		
					HOME			
SUBSTITUTES			M/F	N	TEAM			
						MANAGER		
						SIGNATURE		

付録 2

OFFICIAL SCORE CARD

OFFICIAL SCORE CARD

VISITOR LINE-UP		INNING																		
1	SUB																			
2	SUB																			
3	SUB																			
4	SUB																			
5	SUB																			

HOME LINE-UP		INNING																		
1	SUB																			
2	SUB																			
3	SUB																			
4	SUB																			
5	SUB																			

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	EX	EX	TOTAL	
VISITOR													
HOME													

Start-time	:	
Finish-time	:	

Competition

Place

Date

Game # Set #

Visitor

Home Plate Official

1st Field Official

2nd Field Official

3rd Field Official

Table Official

Offensive player ruled out

Batter safe on a 1B

Batter safe on a 2B

Batter safe on a 3B

Runner on base in extra inning

End of offensive inning

Substitution

Run scored

ERRORS												TOTAL	
VISITOR													
HOME													

OFFICIAL WBSC BASEBALL5 RULEBOOK 2023



WBSC
Baseball5TM

2023年9月1日 改訂

監修: **Baseball5 JAPAN**

2023年12月18日 第1版発行
2023年12月21日 第2版発行