



公式 WBSC BASEBALL5 ルールブック 2025

#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。基本的なルールは野球・ソフトボールと同じだが、若々しく、スピーディでダイナミックなスポーツである。

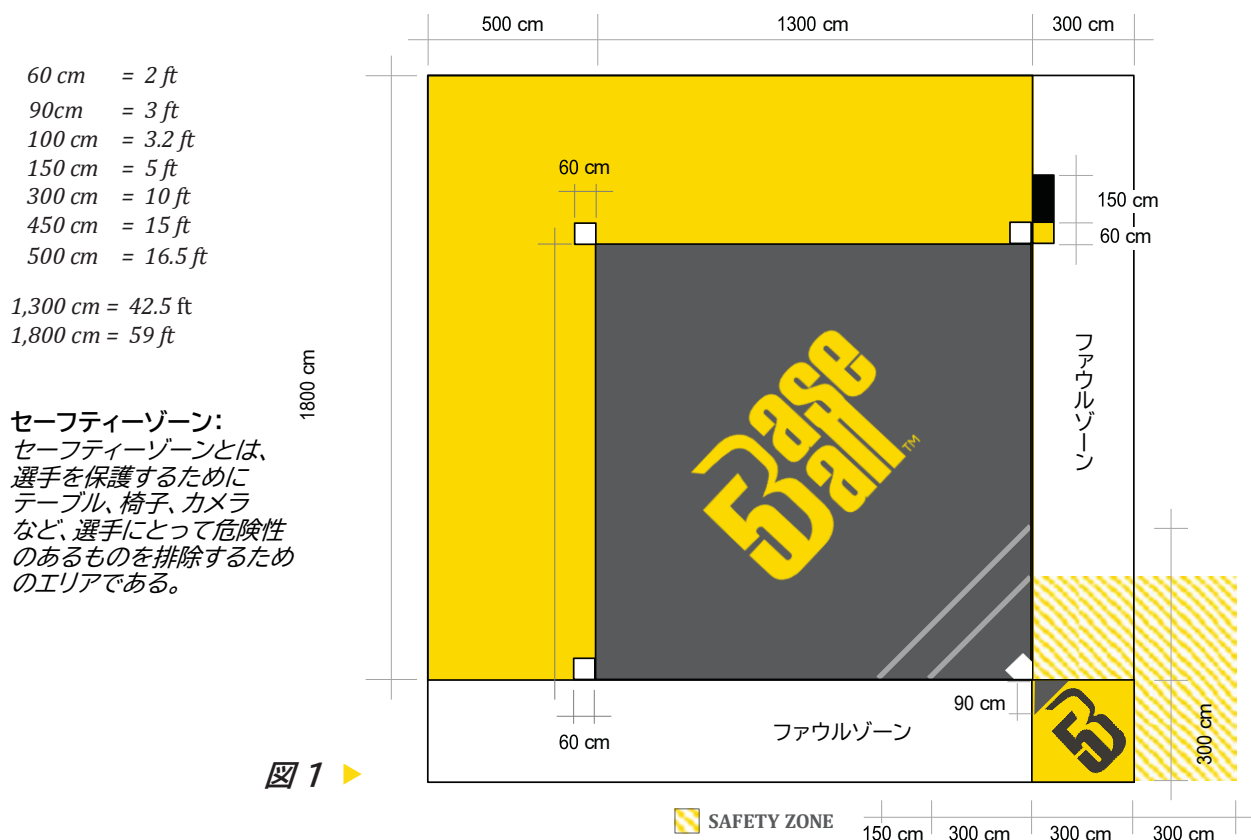
「Baseball5™」はゴムボールさえあればどこでも楽しむことができる。

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灰色の部分)。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、反時計回り順に一塁、二塁、三塁となる。



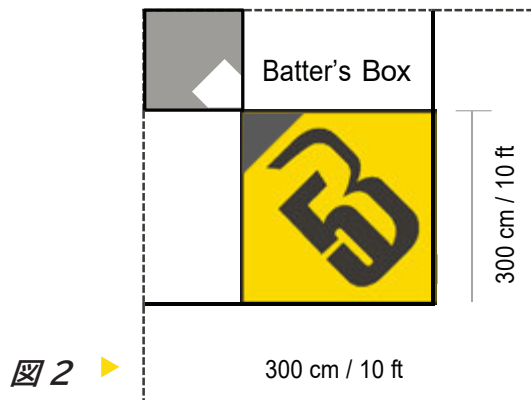
フェアゾーン

フェアゾーン(図1の灰色と黄色)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。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(10cm幅)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。線の太さは10cmとする。

バッタースボックス



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)

図2 ▶

ベース・塁

1塁・2塁・3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。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。



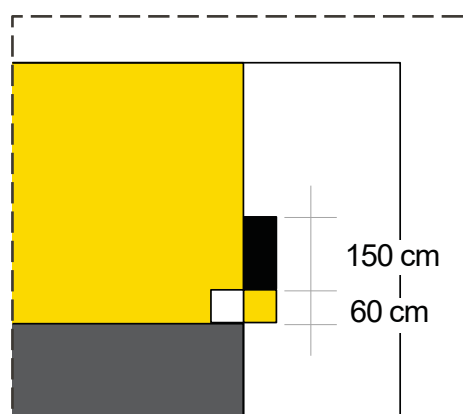
一塁・ファーストベース

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(図3の白色のベース、「1塁ベース」と呼ぶ)上でプレイし、打者／ランナーはファウルゾーンにおかれたベース(図3の黄色のベース、「セーフティーベース」と呼ぶ)を踏む。

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. 一塁でプレイ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。守備側の選手は衝突を避けるために外側のベースを使用することができる。

打者走者が一塁に到達したあとに二塁に進塁する意思を示した場合、フェアゾーン内の一塁ベースにしか戻れない。



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)打者走者がセーフエリアから離れてしまった場合、タグをされるとアウトになる。

図3 ▶

ホームベース

* 守備側の選手が送球を待つ間、セーフティープレート上を踏んでいる／立っている場合、審判は妨害を宣告できる。

衝突を避けるため、ホームプレートはダブルベースとなっている(図4)。これにより守備側のプレイはフェア地域(図4の白いベース、通称「ホームプレート」)で行う一方で、走者の目標はバッターボックス内のベース(図4の濃い灰色のベース「セーフティープレート」、一辺90cmの三角形)に到達／タッチすることである。走者はセーフティープレートを通過して走塁しなければならない。

ただし、以下の状況ではホームプレートを使用できる：

1. ホームプレートで守備側のプレイが行われていない場合
2. 誤った送球により守備選手がボールを捕球するためにファウル地域へ追い込まれた場合。この時、守備選手は衝突を避けるためにセーフティープレートを使用できる*

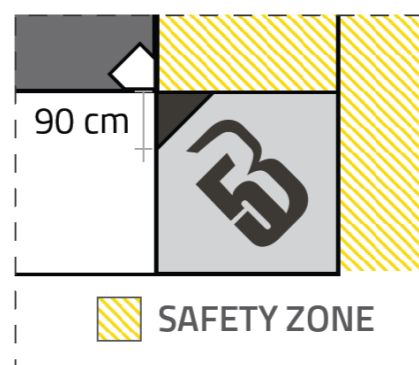


図4 ▶

フェンス

100センチまたは3フィートの高さが理想だが、それぞれのリーグ／大会組織によって既存の壁を利用したりグラウンドに線を引いたり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他のイベントなど。
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が認定するBaseball5ボールを使用する。

- Baseball5統括団体であるWBSCはボールや用具の承認・ライセンスを与える権限を有する。
- WBSCが公認する大会ではWBSCが認定するBaseball5ボールを使用すること。

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。1試合は5イニング制。

但し、ワールドカップ、ユースオリンピック等のようなイベントでは、3セット制(各セットは5イニングで構成され、2セット先取すると勝利となる試合方式)のように異なる試合形式に変更されることがある。

チームの選手

試合でプレイする選手の数には常に各チーム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。

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。

(参考) ジェンダー・バランスルール

3セット制で行われるBaseball5ワールドカップなどでは、例えば1セット目に「男3・女2」の男女比で先発選手数を起用した場合、2セット目はその逆の「男2・女3」の先発選手数を起用しなければならない。3セット目の男女比はいずれでも構わない。

アウトフィット・服装

テーピングの使用は、怪我防止の目的として、ゲームオフィシャルに確認し、承認された場合に限り許可される。テーピングの使用については試合開始前にゲームオフィシャルの承認を得て周知されなければならない。

Baseball5をプレイする際は、一般的なアーバンスポーツに相応しいスポーツウエアを着用する必要がある

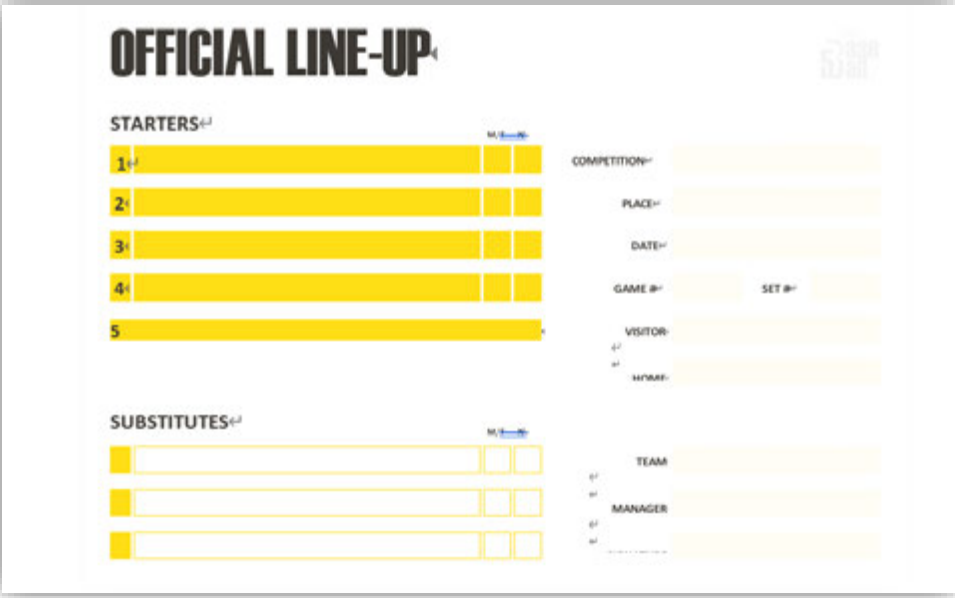
WBSCは選手に対し公式大会出場のためのユニフォーム規定を課す権利を持ち、その規定内容は大会マニュアルに記載される。

膝当てと肘当ては防護用として着用可能。

ラインナップ(添付1)

各チームのコーチはラインナップカードに必要事項の記入および署名をして、テーブルオフィシャルへ試合開始の15分前までに提出する。

ただし、大会主催者は試合開始時間の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、監督もしくはキャプテンが提出する責任を負う。ラインナップカードの写しを試合が始まる前までに相手チームに提出する必要がある。



The image shows a template for an "OFFICIAL LINE-UP" card. It is divided into two main sections: "STARTERS" and "SUBSTITUTES".

STARTERS

1	2	3	4	5

SUBSTITUTES

COMPETITION

PLACE

DATE

GAME # **SET #**

VISITOR

HOME

TEAM

MANAGER

試合のルール

ホームチームが守備(後攻)、ビジターチームが攻撃(先攻)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獲ること。攻撃側の選手が守備側にアウトにされずに全てのベースを触塁しながら回り、本塁に生還できると得点が入る。

守備チーム

新たなプレイが始まるときには、守備選手5人全てがフェア地域内にいないてはならない。

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。

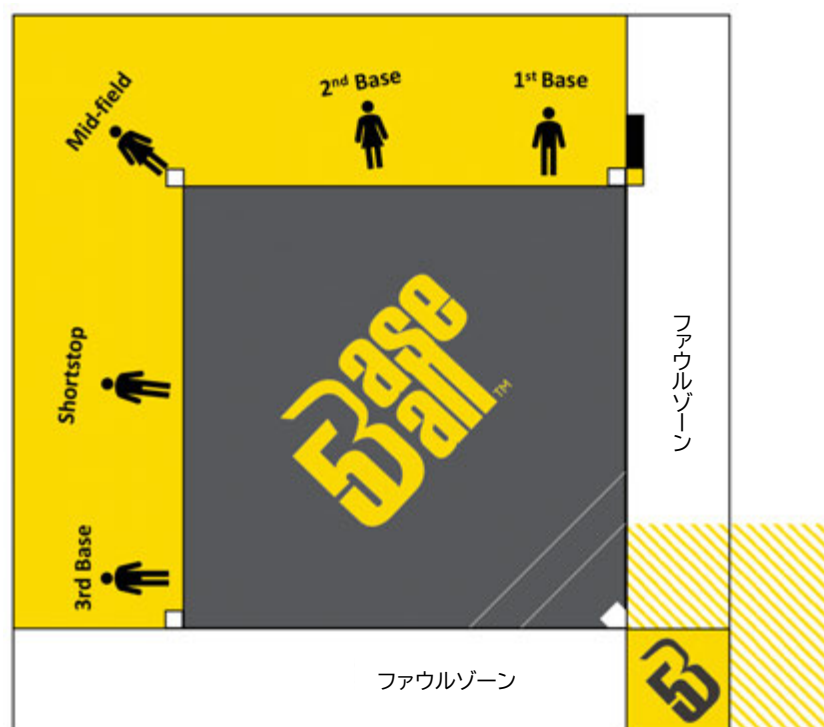


図5 ▶

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

打者はバッターボックス内で打撃動作を行わなければならない。また、打者は打球が手を離れるまで、空間を含むバッタースボックスの線内に完全にとどまっていなければならない。

打者はバッタースボックスに入り、「ボールを打つために使用する手」を挙げる。ボールは手のひらか拳でボールを打たなければならない。

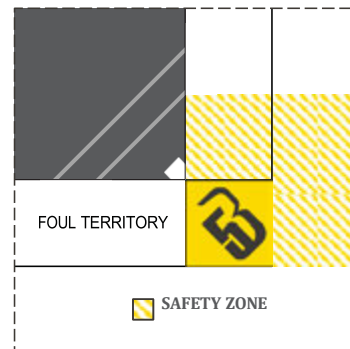
守備選手がボールに対して守備をしているときでも、ボールデッドにはならない。

反則打球

注記:

U-15のカテゴリーおよびそれ以下の年齢カテゴリーでは、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



最初のバウンドはノーヒットゾーンラインを越えなければならない。ノーヒットゾーン内でバウンドした場合は打者アウトとなる。

また、打球は守備側の選手に触れなければ、外野フェンスまで転がらなければならない。

得点

注記:

ホームプレートでの衝突を避けるために、三塁走者はホームベースを踏む代わりにバッタースボックスを踏んでも得点ができる。

例外:

3つ目のアウトが次のような場合には、そのアウトにいたるプレイ中に、走者が本塁に進塁しても、得点は記録されない。

- ・ 打者走者が一塁に到達する前にアウトにされた場合
- ・ 走者がフォースアウトされた場合
- ・ 前位の走者が塁に触れ損ねてアウトにされた場合



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、そのベース上に留まらなければならない。次のプレイに移る前に、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。

アウト

(*)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。

(**)「フェイク」の定義
手を挙げた方と逆の手で打つ、または打撃動作を開始したあと中断して再開すること

(***)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ゲームオフィシャルに知らせなければならない。

(****)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: 走者はできる限り野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ゲームオフィシャルが判断すれば、アウトになる。

守備チームは攻守交代するためには、1イニングで攻撃チーム3人からアウトをとる必要がある。

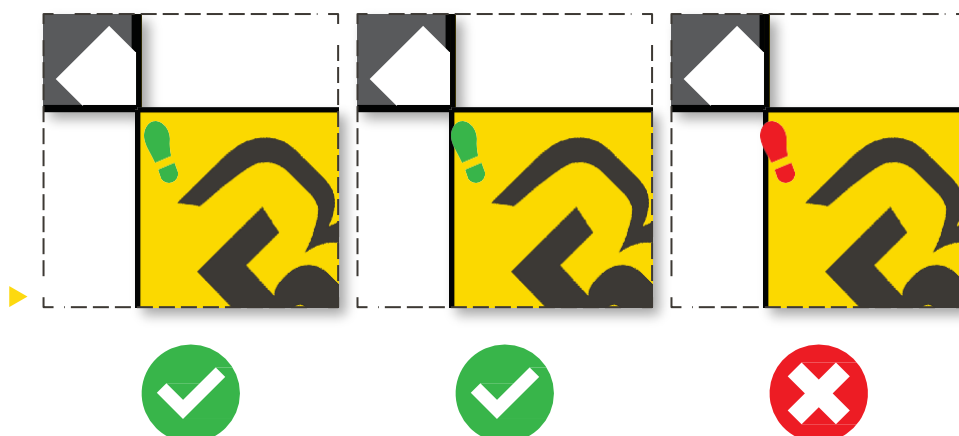
守備側の「アウト」のとり方

- ・ 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野手が(ボールを保持した状態で)その塁にタッチする。*
- ・ 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野手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分だが、この場合はバッター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
- ・ 打球がフェアゾーンでバウンドした後、一塁または三塁を通過する前に野手の誰にも触れられずにファウルゾーンに到達した場合、打者はアウトとなる。
- ・ 打球が野手に触れることなく、当たった場合(自打球・走者に打球が当たるなど)
- ・ 打撃しようとして打ち損なった(空振りした)場合
- ・ ボールを打つ際に意図的にフェイク**をした場合
- ・ 打球がどの野手にも触れられずにフェアゾーン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
- ・ (野手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***
- ・ 打者がボールを打つ前に走者がベースを離れた場合。この場合は走者がアウトとなる。
- ・ 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ッグされた場合。(フォースでない状況の場合、打撃順で後位の選手が「アウト」となる。)
- ・ ボールがフェアゾーンに到達する前に、打者が空間を含むバッターボックスの外へ出た場合。
- ・ 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。****

図 7



ボールデッド

(*)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るうとすること。

打球がコート場外に出て守備が出来なくなった場合、ボールデッド(試合中断)となる。その場合、以下が適用される。

- 守備側の選手が打球処理をしようとしている間にボールがフィールド外に出た場合、追加の進塁は与えられない。*
- 守備のエラーのときだけ追加の進塁が与えられる。
- 送球ミスや捕球ミスによってボールがフィールド場外に出た場合、どのゲームオフィシャルもエラーを宣告することができる。
- 守備側の選手のエラーが発生した場合、各走者は守備側の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(走塁妨害)を宣告した場合、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

注記:

大会中、退場処分を受けた場合は、最低1試合出場停止処分となる。

ゲームオフィシャルが、フィールド内外でいかなる代表団メンバー(選手、コーチ、監督)のスポーツマンシップに反する行為を発見した場合、その当該者はその試合から退場させられることがある。

代表団メンバーが試合中にゲームオフィシャルの決定に対して露骨に抗議した場合は、口頭または書面による警告が下されることがある。同じメンバーが2度目の警告を出された場合は自動的に試合から退場となる。

ボールのグリップ力を高めるために松ヤニや接着剤などの異物を使用することは禁止とされており、スポーツマンシップに反する行為とみなされる。異物の使用が発覚した選手は、自動的に試合から退場となる。

インターフェア

走者が守備のプレイを妨害したとゲームオフィシャルが判断した場合、ボールデッドとなり、妨害行為を行った走者はアウトとなる。打球を捕ったりまたは送球しようとする間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。その他の走者(もしあれば)は、元の塁に戻る。

(参考)

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走者が当たった場合、その走者はアウトになる。

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

選手はプレイ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。

各セットにおいて、チームは30秒間のタイムアウトを1回要求できる。監督またはコーチがホームプレートオフィシャルにタイムアウトの要求をする。タイムアウトの要求は次のプレイに入る前までに行わなければならない。

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セット制の場合、負傷した選手は残り全てのセット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、ハーフイン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セット制の場合は、2セット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。

- 最初の延長回では走者一塁(前回の最後の打者)から始める。
- 2回目の延長回では走者一塁と二塁(前回の最後の打者と最後から2番目の打者)から始める。
- 3回目の延長回以降は、走者満塁(前回の最後の打者、最後から2番目の打者、最後から3番目の打者)からスタートする。
- 打順に基づいて走者を配置する。

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。

OFFICIAL LINE-UP CARD

OFFICIAL SCORE CARD

OFFICIAL WBSC BASEBALL5 RULEBOOK 2025



2025年5月1日 改訂

監修: **Baseball5 JAPAN**

2025年5月1日 初版発行