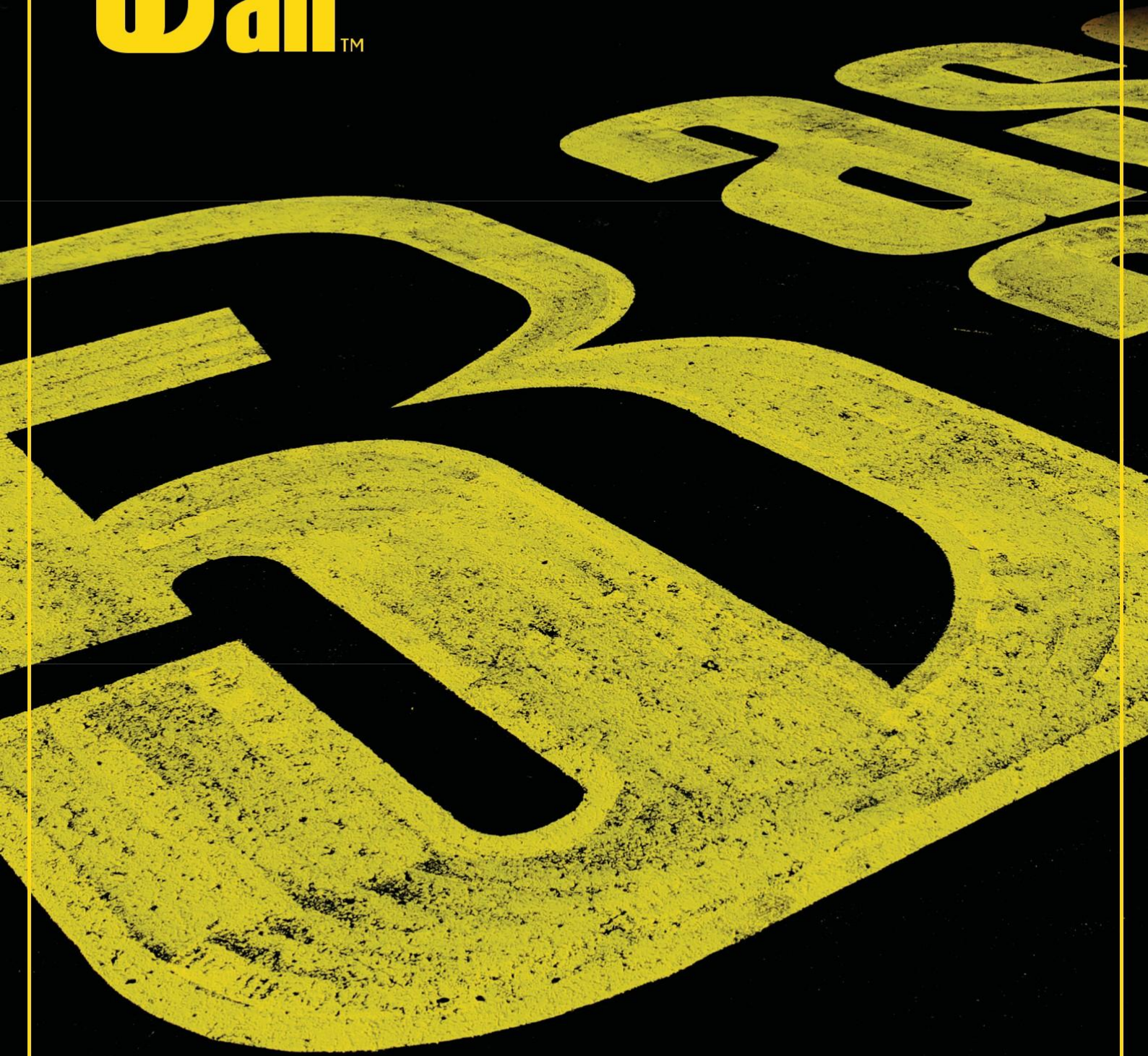




OFFICIAL WBSC BASEBALL5 RULEBOOK 2026

#playeverywhre

Japanese ver.

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



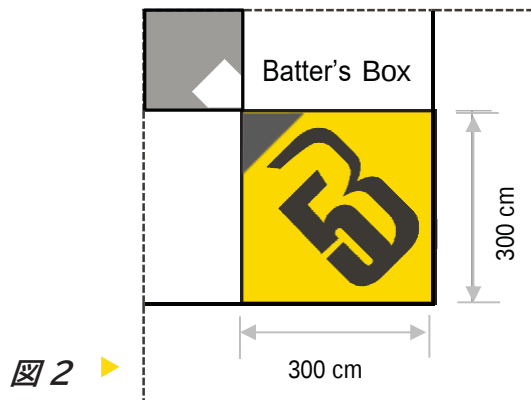
フェアゾーン

フェアゾーン(図1の灰色と黄色)は一辺が18メートルの正方形で、その一角が本塁になる。本塁の前に対角線で引いてあるラインより内側(=ライン上を除く)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メートルの正方形。本塁の角で交差する二本のファウルラインの延長線上に配置される。(図2参照)

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、本塁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。



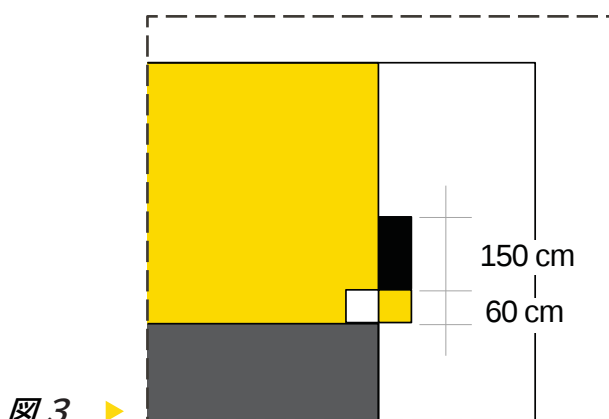
一塁・ファーストベース

接触(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、セーフエリアから足が離れてしまうと、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 ▶

ホームプレート(本塁)

* 守備側の選手が送球を待っている間、セーフティープレート上またはファウル地域内のセーフティープレートの前に立っている/踏んでいる場合、審判は妨害を宣告しなければならない。

本塁(ホームプレート)の形状: 60cm の正方形から2つの角を取り除いた形状で、上の辺が60cm、隣接する2つの辺が30cm、残りの2つの辺が42.42cm ずつとなる。

衝突を避けるため、ホームプレートも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」、二辺が90cmの直角三角形)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っ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. 悪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*

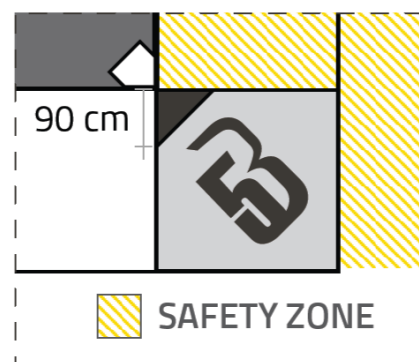


図4 ▶

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。

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。

男女混合チーム

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。

服装と保護具

各チームの選手はBaseball5に参加する際、アーバンスポーツに相応しい統一されたウェアを着用しなければならない。WBSOは公式大会においてユニフォーム規定や用具規定を定める権利を有する。そのような要件は関連する大会マニュアルに記載される。

保護具(プロテクター)として認められるのは、膝当て(ニーパッド)と肘用スリーブのみ。

例外として、怪我予防目的のみとした「保護テーピング」が認められる場合がある。そのようなテーピングは、試合開始前にゲームオフィシャルに申告し、承認を得る必要があり、ケースバイケースで判断される。

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。

OFFICIAL LINE-UP			WBSO	
STARTERS			M/F	
1			COMPETITION	
2			PLACE	
3			DATE	
4			GAME #	SET #
5			VISITOR	
			HOME	
SUBSTITUTES			M/F	
			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順番通りに回り、本塁に生還できると得点が入る。

守備チーム

新しくプレイ(打撃)が始まる時には、守備選手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。(守備ポジションの変更はゲームオフィシャルへの申告は必要としない)

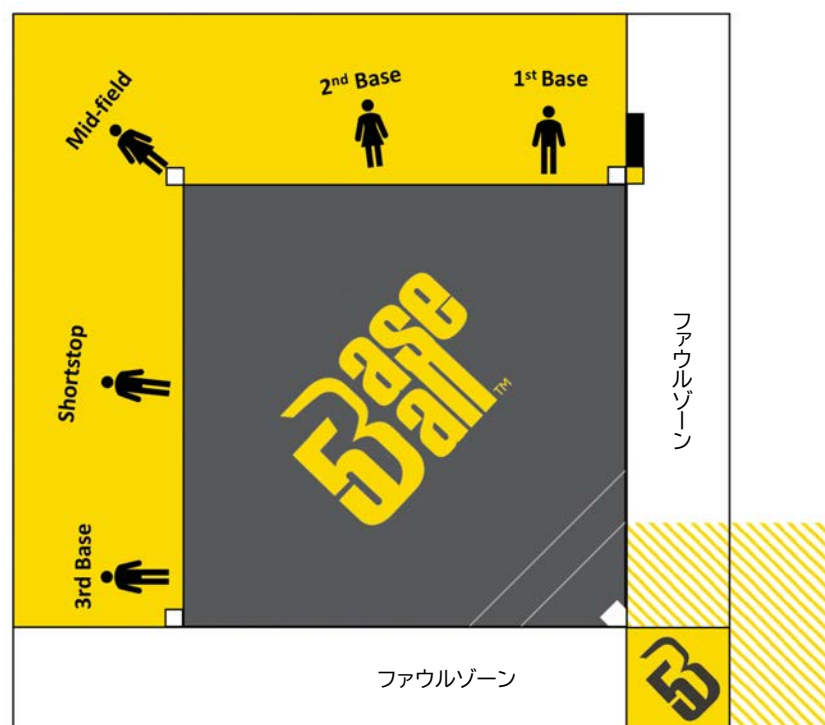


図 5 ▶

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。

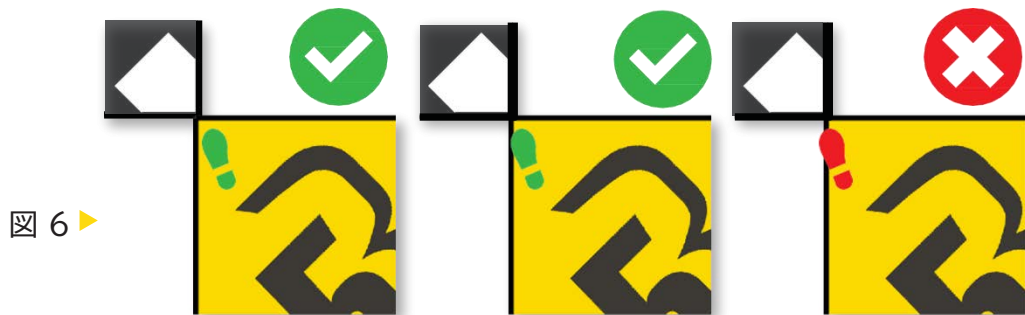


図 6

反則打球

注記:
U-15の 카테고리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。

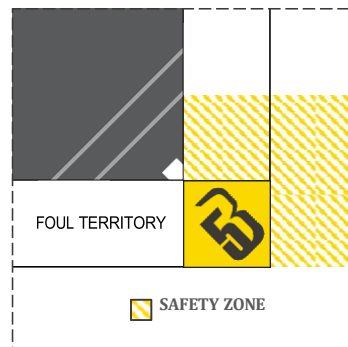


図 7

最初のバウンドはノーヒットゾーンのライン上またはそれを越えなければならない。かつ1塁および3塁のファウルラインの上または内側でなければならない。(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られない限り、外野フェンスまで転がらなければならない。

得点

得点(ポイント)は、攻撃チームの選手が3人アウトになってそのインングが終了する前に、走者が正規に1塁、2塁、3塁、本塁の順に進み、かつこれに触れた場合には、その都度1点が記録される。

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

飛球(フライ/ライナー)アウトの場合、走者はその打球(飛球)が守備側選手に触れるまでは進塁の起点となった塁に留まるか、(離塁していた場合は)その塁に戻らなければならない。もし走者が戻る前に、守備チームがボールを保持した状態でその塁に触れた場合、次のプレイが始まる前であれば、その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。

(****)塁に向かって走る際、タッグを避けるために走路から1m以上離れるとアウトになります。ただし、打球を処理している野手との接触・妨害を避けるための行動である場合は除く。走者の走路は、野手がタッグしようとしている時に確立され、走者から到達しようとしている塁への直線となる。

(*****)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 / ダイビングは禁止である。

注意: 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、その走者はアウトになる。

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

- 走者が進塁を強制されている塁を触球(ボールを保持した状態でタッチ)する(フォースアウト)
- 打球が地面にバウンドする前に捕球する(フライアウト)
- フライアウトの後で、ランナーが元いた塁に戻ることを強制されている状態の時に野手が(ボールを保持した状態で)その塁に触れる。*
- 塁上にいない走者を触球(タグ=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、セーフエリア外で野手にタグされる。

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;

- ボールを打つ前または打つ瞬間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だが、この場合はバッターボックスの一部である。)(図6参照)
- ボールがフェアゾーンに到達する前に、打者がバッターボックスの外へ出た場合。
- 打球の最初のバウンド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出た場合
- 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(フェンスダイレクト/フェンスオーバー)
- 打球が野手に触れずに外野フェンスまで到達しなかった場合(打球の勢い不足)
- 打順(バッティングオーダー)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(リードアウト)。この場合は走者がアウトとなる。
- ベースランニング中に、前を走塁しているチームメイト(先行者)を追い越した場合
- フォース(進塁義務)のない状態で、2名以上の走者が同じ塁にいてタッグされた場合。(打順で後位の選手が「アウト」となる))
- 野手のタッグを避けるために走路から1m以上横に逸脱した場合****
- 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やダイビングをした場合。*****

ボールデッド

(*)野手がフェア地域内でボールを確実に保持している状態でフィールド外に出てもボールインプレイである。

フィールディング＝ボールが打たれた後、野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野手が捕球しようとする。

有効な打球(フェア判定の打球)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(プレー一時中断)となる。その場合、以下のいずれかが適用される。

- 守備側の選手がフェア判定の打球を処理(フィールディング)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(安全進塁権)は与えられない。*
- 安全進塁権は、守備のエラー(失策)のときだけ与えられる。
- 悪送球や送球の落球(キャッチミス)が原因でボールがフィールド外に出た場合、ボールはデッドとなり、守備チームにエラーが記録される。
- 守備側のエラーが発生した場合、各走者は「野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さらに1個の進塁ができる。

二死満塁、特別なケースの場合

2アウト満塁の場面で、打順の都合上、3塁ランナーが次打者となる場合、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、各ランナーは1つずつ進塁する。1塁ランナーの代走はベンチ入り選手より配置され、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(性別)のバランスが尊重されるように選択されなければならない。

登録選手が5人しかいないチームでは、次の打者がいずれかの塁にいる場合、そのイニングで2番目にアウトになった選手が、次打者のいる塁へ代走を務める。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:

大会期間中、いかなる退場処分も、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可能性がある。

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、口頭または書面による警告が発せられることがある。同じメンバーへ2度目の警告を出された場合は自動的に試合から退場処分となる。

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

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、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。打球の処理(フィールディング)または送球しようとする間に妨害があった場合にも、打者走者も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、「いかなる走者も、ボールを持っていない守備選手によって次の塁への走塁を妨害された」と判断した場合、その直接のプレーが完了した時点で「タイム」がかけられ、ボールデッドとなり、走者は妨害がなければ到達できたであろう塁へと進塁する。

タイム

選手はプレーが完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承認されなければならない。

選手交代

戦術的交代:

戦術的な選手交代は、自チームが「攻撃から守備に切り替わる時」にのみ可能。(守備から攻撃に切り替わる時ではない。)※代打もなし

控え選手(リザーブ)は一度だけ交代できる。そのため、一度試合から退いた後に再び試合に戻る(再出場:リエントリー)することはできない。先発選手は、(先発時の)元の打順に入っていた選手と交代する場合に1度だけリエントリーできる。したがって、2度目の交代により試合を退いた場合は、再出場することはできない。

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。負傷によって試合を退いた選手は、その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、衝突により出血している選手や治療を必要とする選手は処置のためフィールドを離れなければならない。リエントリーする場合は、ハーフィニング(表または裏)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によって承認されるものとする。一時的な交代は(通常の交代回数に)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

一方のチームが他方のチームより多くの得点が記録している場合、5イニングの終了時点で、試合は終了する。

先攻(ビジター)チームが5回表の攻撃を完了した時点で、後攻(ホーム)チームの得点がリードしている場合、ホームチームの勝利で試合が終了する。

3セット制の試合の場合は、2セットを先に先取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多くなるまで続ける。

- 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。

コールドゲーム(ランアヘッドルール)

3イニング終了時に15点差以上、または4イニング終了時に10点差以上の差がついた場合、その時点で試合は終了(コールドゲーム)とする。5回表の途中でチームが10点差以上のリードに達した場合、5回裏の攻撃までプレイを続け試合を完了させる。

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°
1		
2		
3		
4		
5		

SUBSTITUTES

	M/F	N°

COMPETITION

PLACE

DATE

GAME # SET #

VISITOR HOME

SUBSTITUTES

	M/F	N°

TEAM

MANAGER

SECONDO ARBITRO

付録 2

OFFICIAL SCORE CARD

[illegible]

OFFICIAL WBSC BASEBALL5 RULEBOOK 2026



2026年7月1日 改訂

監修: Baseball5 JAPAN

2026年7月27日 発行