

令和2年度フットベースボール審判講習会

1 今年度のルール変更点について

項		新ルール	旧ルール
競技場	競技場境界線の名称	競技場境界線(ボールデッドライン)	場外ライン(パスボールライン)
	ホームランラインの位置	ホームランラインは、本塁(ホームプレート)から半径45mで、左右の競技場境界線(ボールデッドライン)間を結ぶ円弧とする。	ホームランラインは、一・三塁延長線(ファウルライン)上の、本塁基点から40mの地点と投手板の前縁の中心を結ぶ直線を半径として、左右の場外ライン(パスボールライン)間を結ぶ円弧とする。
	ボールデッドラインの位置	別紙のとおり(ファウル地域は、競技場境界線(パスボールライン)と両ファウルラインの外側及び本塁とバックネットの間とし、距離は7~9mとする)…表記にはないファウルラインからボールデッドライン間は、7~9m	ファウルラインからパスボールライン間は、4~9m
試合	同点の場合の抽選方法	抽選方法は、主管競技団体が行う方法に添うこととし、全国障害者スポーツ大会実施要項に記載し、大会の監督会議において実施方法を確認する。	抽選の順番は先攻チームの1番打者、次に…交互に抽選を行う。抽選方法は、18枚の封筒の中にそれぞれ9枚の○印と×印の…を勝者とする。
	ベンチ入りメンバー	ベンチにトレーナーを入れることができる。規則集に記載せず、大会実施要項に記載する。	記載なし

2 フットベースボールルールとオフィシャル・ソフトボール・ルール

●フットベースボールは、原則として、(公財)日本ソフトボール協会オフィシャル・ソフトボール・ルールを準用して行う。

項目	フットベースボールルール	オフィシャル・ソフトボール・ルール
競技場	塁間等の距離 スリーフットレーンの幅:1m 次打者席半径:0.7m 打者席:本塁先端部分から後方に縦2.5m、横1.5mの長方形 ピッチャーサークルの半径:1.5m ファウルラインとボールデッドラインの距離:7m~9m コーチズボックス:ファウルラインから3mの距離で、長さ2m フェア地域:ファウルラインと本塁から45mの円弧に囲まれた地域	塁間距離:18.29m(男子) 投球距離:14.02m(男子) スリーフットレーンの幅:0.91m 次打者席半径:0.76m 打者席:本塁両側に0.91m×2.13mの長方形 ピッチャーサークルの半径:2.44m ファウルラインとボールデッドラインの距離:7.62~9.14m コーチズボックス:ファウルラインから3.66mの距離で長さ4.57m フェア地域:ファウルラインと本塁から68.58m以上(男子)の半径の円弧に囲まれた地域
	本塁と投手板の大きさ 本塁:横0.8m、縦0.5mの五角形 投手板:横0.8m、縦0.15mの長方形	本塁:横43.18cm、縦43.18cmの五角形 投手板:縦60.96cm、縦15.24cmの長方形
	捕手席 明確な捕手席は描かない。投球するとき、捕手はキッカー席後方に位置しなければならない。また、キッカーがボールを蹴るまではキッカー席後方ラインより前方に移動してはならない。	捕手席は、打者席の後ろの外側の角から3.05mの長さのところに引き、幅は2.56mである。

項目		フットベースボールルール	オフィシャル・ソフトボール・ルール
競技場	パスライン	本塁基点からフェア地域に半径5メートルの円弧を描く。ラインは、基点から5mの地点の外側(投手寄り)に描く。 ⇒ 蹴られたボールがパスラインの内側で停止するか、野手が止めたときはファウルとなる。ただし、ツーストライク後にパスライン内で停止するか、野手によって完全に止められたり、完全捕球されたりした場合は「アウト」となる。ノーバウンドで捕球された場合はストライクカウントに関係なく「アウト」となる。	規定なし 打者がツーストライク後にバントした打球が、ファウルボールになったとき。(スリーバントアウト)
	離塁ライン	キッカー席の投手寄りのラインとキッカー席両側20cmの延長線。 ⇒ 正しく投球されたボールをキッカーが蹴る前、または投球されたボールが離塁ラインを通過する前に離塁したときはアウトとなる。	規定なし。
用具	ボール	サッカーボール(ゴム製4号球)を使用する。空気圧は0.4~0.45気圧、重さは340g~380g、外周の長さは64cm~67cmの物を使用する。 * 試合球は試合開始前に空気圧計で計測し、適切な空気圧としておく。	3号球(周囲30.48cm、重さ190g)を使用する。
	靴	靴は、金属製スパイク以外のものであれば、同色でなくてもOKとする。	金属製スパイク、または固い滑り止めは、靴底からの高さが1.9cm以内のものが使用できる。
	ユニフォーム	型に関する規定は無い。 ベルト付き長ズボンを着用するチームとベルト無し短パンを着用するチームがある。 プレイヤーが短パンを使用するチームの監督、コーチは、上衣が選手と同じであれば下衣は違うものであっても監督とコーチで統一されていればOKとなっている。	型に関する規定なし
	バット、グラブ	規則には明記されていない。 キッカーは足で球を蹴るためバットの使用は不可。現状で、グラブ、ミットを使用しているチームはない。	グラブとミットは、すべてのプレイヤーが使用してよいが、ミットは捕手と一塁手だけが使用できる
	捕手用具	規則に明記されていない。現状は使用しているチームはない。	捕手は、スロートガード付きマスク・捕手用ヘルメット、ボディプロテクター膝当て付きレガーズを着用しなければならない。
	ヘルメット	規則に明記されていない。現状は使用しているチームはない。	打者・打者走者・走者・次打者は着用しなければならない
	選手と役員	プレイヤーの登録選手は15名以内。監督1名、コーチ2名以内で構成する。男女は問わない。	
プレイヤー	プレイヤーの負傷と代替プレイヤー	試合中、プレイヤーが出血した場合、ただちに止血などの処置を行わなければならない。出血したプレイヤーはその処置が完了するまで試合に戻ることはできず、その間は、臨時的代替プレイヤーを使用することができる。また、出血を伴わない負傷の治療をおこなう場合も代替プレイヤーを使用することができるが、短時間の治療で試合に戻ることができるが、審判員が判断した場合に限られる。なお、攻撃側の走者が負傷した場合のみ、その走者に最も近い打撃の完了したプレイヤーを代替りの走者として行うことができる。	試合中、プレイヤーが出血した場合ただちに止血などの処置を行わなければならない。出血したプレイヤーはその処置が完了するまで試合に戻ることはできず、その処置が完了するまで臨時的代替プレイヤーを使用することができる。
	テンポラリーランナー	テンポラリーランナーを使用することはできない。	捕手が塁上の走者となっていて二死となったとき、あるいは二死後、捕手が出塁し、走者となったとき、捕手の代わりにテンポラリーランナーを使用することができる。

項目		フットベースボールルール	オフィシャル・ソフトボール・ルール
試合と打ち合わせ	正式な試合	7回終了、または60分を経過した時点のイニングの終了で正式な試合となる。 同点の場合は2イニングのみ、タイブレーカーによる延長を行う。それでも勝敗が決まらなかった場合は抽選によって勝敗を決める。 得点差が3回終了以降、20点差がついた時点で得点差コールドとなる。 コールドゲームとなった場合、3回以上の終了で正式の試合となる。	正式の試合は7イニングである 同点の場合は、8回からタイブレークにより試合を継続する。 3回15点、4回10点、5回以降7点以上の差が生じたときは、得点差コールドゲームとする。 5回が完全に終了していないときは、無効試合(ノーゲーム)になる。
	打ち合わせ	試合中の打ち合わせは、守備時に3回、攻撃時に3回とることができる。	攻撃側の打ち合わせは、1イニング中1度限りである。守備側の打ち合わせは、1回から7回までの間に三度、8回以降は1イニング中に一度に限り行うことができる。
投球	正しい投球	投手板に両足を触れてキッカーに正対し、股の下から両手で転がして投球しなければならない。 投手板に両足を触れてキッカーに正対し、身体の前に両手でボールを持った状態で完全に停止しなければならない。この姿勢を2秒以上5秒以内持続した後、投球動作を始めなければならない。 投球動作とは、完全停止後、投球のための何らかの動作を起こすことに始まり、球を手から離れたときに完了する一連の動作である。	投手板を踏むときは、必ず両手を離して、軸足を投手板に触れておかなければならない。 投球動作に入るときは、身体の前または横で球を両手で持ち、両足を投手板に触れている状態、もしくは軸足を投手板に触れながら自由足を後方に置いた状態で、2秒以上、5秒以内身体を完全に停止しなければならない。 投球動作は、両手を合わせて完全停止後、球をグラブから離れたときにはじまる。
	不正投球	* 股の下を完全に通っていない。 * 片手で投げる。 * 投手板から片足でも離して投げる。 * 投球したボールが離塁ライン(左右の想像延長線を含む)まで届かない。 * 球審のプレイの合図から10秒以内に投球しなければならない。 * 投球動作中にボールがスリップして落球する。 ⇒不正投球ではなく、ボールデッドでキッカーにワンボール	投手が球を受けるか、球審がプレイを指示したのち、20秒以内に次の投球をしなかったとき。 ボールインプレイ。打者に対してワンボールが宣告される。各走者はアウトになる危険を承知で進塁できる。
打撃	キッカー	足でボールを蹴らなければならない。足とは、膝以下の部位を言う。	打者は、バットで球を打つ。
	打撃姿勢	キッカーは、球審のプレイの指示された後、5秒以内にキッカー席内に完全に入り、キックの準備姿勢をとらなければならない。 規則なし。	打者は、球審がプレイを指示したのち、10秒以内に打撃姿勢をとらなければならない。 打者は、投球間にサインの確認や素振りをするとき、打者席に片足を置いておかなければならない。
	次打者	規則に明記はない。安全面の配慮は特段の必要はないため、自軍ベンチに近いネクストキッカー席で待機する。	次打者は次打者席で待機しなければならない。なお、安全面を考慮し、打席にいる打者が右打者の場合は三塁側、左打者の場合は一塁側の次打者席で待機しなければならない。

項目	フットベースボールルール	オフィシャル・ソフトボール・ルール	
打撃	ストライク	投手の手から離れた後、3バウンド以上したボールの下端が、ホームベース前端から後端の10センチ以下の空間を通過した場合、3バウンド目が、ホームベースの一部にかかった場合はストライクとなる。	ストライクゾーンとは、打者が自然に構えたときのみぞおちと膝の皿の底部の間の本塁上の上方空間をいう。 ホームプレート上に想定される五角柱の空間のどこかを球が通過すればストライクである。ただし、正しい投球が地面につく前にホームプレートの後端を通過しなければボールである。
	ファウルチップ	キッカーの足にチップした打球が、キッカーの腰よりも高くなく、地面につく前に、捕手に直接触れて正しく捕えられることをいう。	バットにチップした打球が、打者の頭よりも高くなく、捕手のミット・手に直接触れて、地面につく前に保守により正しく捕らえられることをいう。
	第3ストライクルール	投球された球がストライクやボールを宣告されたときはボールデッドとなるため振り逃げは無い。	捕手が第3ストライクを捕球できなければ、打者には一塁に進む権利がある。(第3ストライクルール)
打撃	ファウルボール	キッカー席内で、一度蹴ったボールに当たってしまう。 * 故意にボールを二度蹴る。⇒アウト 膝よりも上で蹴る。膝よりも上に当たる。 * 死球のルールは適用しない。 * 故意に、ボールを捕ったり、手に当てたりする等。⇒アウト パスライン内で打球が止まる。野手が止める。完全捕球する。 ⇒ファウル * ノーバウンドで捕球した場合は、キッカーアウトとなる。 * 2ストライク後のときは、キッカーアウトとなる。	打者が打者席内で、投球を打とうとせずに明らかに避けようとしていたにもかかわらず、投球を避けることができず身体や衣服に触れたとき。ボールデッドで打者には一塁への安全進塁権が与えられる。 パスラインの設定はない 打者がツーストライク後にバントした打球が、ファウルボールになったとき。(スリーバントアウト)
	キッカーアウト	片足であっても、完全にキッカー席から足を踏み出してボールを蹴る。 2ストライク後にファウルボールを3回蹴る。 インフィールドフライは適用しない。	打者が片足でも完全に打者席の外に踏み出したり、本塁に触れたりして打ったとき。 インフィールドフライが宣告されたとき
走塁	盗塁	盗塁は認めない。(ワイルドピッチや捕手のパスボールによる進塁も認めない。)	
	オーバーラン	タッチを避けるために塁と塁を結ぶ直線から両側1m以上離れて走ったときはアウトとなる。	走者が野手の触球を避けようとして、走路の両側0.91m以上離れて走ったとき
	タッチ	ボール又はボールを持った腕の肘から先の一部が走者に触れることをいう	野手が手、またはグラブで球を確捕して、身体の一部を塁に触れたり、確保した球または球を確保したグラブで走者に触れること。
	離塁アウト	正しく投球されたボールをキッカーが蹴る前、または投球されたボールが離塁ラインを通過する前に離塁したとき	打球が投手の手から離れる前に走者が塁から離れたとき。
	キッカー走者アウト	キッカーが、キッカー席外で、フェアボールの打球に触れてしまう。 * 軸足がキッカー席内にあってもキッカー席外の打球に触れたらアウト。 * * パスライン内の打球に触れた場合もアウト。	
守備妨害	野手や野手の持つボールを狙って足を上げたスライディングや落球を狙った体当たりはアウトとする。目にあまる危険なプレイをした場合はそのプレイヤーは退場とする。		

項目		フットベースボールルール	オフィシャル・ソフトボール・ルール
走塁	停止球	<p>投手がピッチャーサークル内で完全捕球をした場合、停止球となる。投手の片方の足の一部でもサークルを示す線に触れていれば停止球となる。</p> <p>* フォースの場合を除いて、塁間にいる走者は元の塁に戻らなければならない。フォースの場合は、塁間にいても先の塁に進む。</p> <p>* 停止球となったときは、塁を空過したり、タッチアップが正しくできなかつたりしたときでも、その塁に戻るための逆走塁をすることはできない。</p>	<p>球を持った投手の両足がピッチャーズサークル内に入っているのに、走者が塁に触れていなかったときは、ボールデッドで走者アウト。進塁中の走者はそのまま進塁を続けてよい。また、次の場合は進塁してもよい。①投手が球を手から離したり落したりしたとき。②投手がサークル内から踏み出したり、外に出たとき。③投手が走者に対して、野手としてのプレイをしたとき。④投手がアピールプレイをしようとして、球をサークルの外へ出したとき。</p> <p>塁を空過した走者やタッチアップの早過ぎた走者が次の理に達してボールデッドになっても、空過した塁やタッチアップの早過ぎた塁に戻って触れ直すことができる。</p>
	アピールプレイ	<p>停止球によりボールデッドとなったときもアピールプレイを行うことができるが、タッチアップが早すぎたときと塁の空過があったときのアピールプレイは以下のとおりとする。</p> <p>① タッチアップの早すぎた走者に対するアピールプレイ</p> <p>停止球となった時点で、走者が打撃時に占めていた塁の次の塁まで到達できず、打撃時に占めていた塁まで戻された場合は、アピールプレイは無効であり、走者をアウトにすることができない。ただし、走者が打撃時に占めていた塁の次の塁まで到達してから停止球となった場合は、当該走者に触球するか、打撃時に占めていた塁上で球を持つことで、その走者をアウトにすることができる。前位の走者の進塁状況により、当該走者が打撃時に占めていた塁まで戻された場合(8-7(2))も、同様にアピールプレイにより、走者をアウトにすることができる。</p> <p>② 塁を空過した走者に対するアピールプレイ</p> <p>停止球となった時点で、走者が空過した塁の次の塁まで到達できず、空過した塁まで戻された場合は、アピールプレイは無効であり、走者をアウトにすることはできない。ただし、走者が空過した塁の次の塁まで到達してから停止球となった場合は、当該走者に触球するか、空過した塁上で球を持つことで、その走者をアウトにすることができる。前位の走者の進塁状況により、当該走者が空過した塁まで戻された場合(8-7(2))も、同様にアピールプレイにより、走者をアウトにすることができる。</p>	規定なし
ボールデッド	ボールデッドになるとき	<p>ストライクやボールの宣告があったとき。</p> <p>投球動作中に、ボールをスリップして落球したとき。</p> <p>停止球となったとき。</p>	規定なし
抗議	抗議できない場合	停止球となったときの走者の位置がどこにあったか	規定なし

3 ジャッジしにくいプレイ、見逃しやすいプレイ

●パスライン内での打球処理

- 蹴られた球の位置か、蹴られた球に対する野手のプレイによる球の位置でジャッジする。球に関わる野手の位置は関係ない。
- 蹴られた球の一部でもパスラインに触れれば、フェアである。
- 蹴られた球がパスラインの内側で停止するか、野手に完全に止められるか、野手に確保されたときはファウルである。
 - *パスライン内で野手が完全捕球した後に、ファウルゾーンやフェアゾーンに出してしまった ⇒ ファウル
 - *パスライン内で完全捕球できず、ファウルゾーンやフェアゾーンに球を出してしまった ⇒ フェアでインプレー
- ツーストライク後にパスライン内で野手によって完全に止められたり、完全捕球されたりした ⇒ アウト
- ノーバウンドで完全捕球された ⇒ アウト
- 前進してきた野手が、パスラインを超えた球に触れてパスラインの内側に戻して停止させた ⇒ フェアでインプレー

●イリーガルキック

- 軸足がキッカー席の外側に完全に出て正しく投げられた球を蹴ってしまった ⇒ ボールデッドでキッカーアウト
- 助走の際にどちらかの足がキッカー席から完全に出てしまった後にキッカー席に戻って正しく投げられた球を蹴ってしまった ⇒ アウトしたらすぐ
 - *キッカー席の前方、横、後方のどこであっても、完全に足が出た後や完全に軸足を出しながら球をけってしまったらアウトになる。
「ボールデッド、キッカーアウト」と大きな声でジャッジを行う。
 - *投球を見送ったり、空振りした場合は、ボールまたはストライクとなる。
- 右足で蹴った球が軸足である左足に当たってしまった ⇒ ファウル

●ストライク・ボールの判定

- 高さのジャッジが難しいところがあります。ホームベース上10cm以内の空間を通過し続けた球がストライクです。はずんでくる球はほとんどボールとなると思います。球審の感覚による部分になりますが、試合を通じて、高さの判定にブレがなければ問題ありません。
- 投げられた球が、ホームベースと通過するまでに3バウンド以上しないとストライクになりません。2バウンドなのにストライクと判定してしまうことがよく発生します。攻撃側ベンチからはバウンド数がはっきり見えてしまいますので確実にジャッジしてください。場合によっては、1、3塁の塁審に協力を得てもいいと思います。

●完全捕球

- 上肢と体幹によって、確実に捕球することをいう。抱きかかえていても両手でつかんでいても、ボールの一部でも地面に触れていたら捕球できているとみなしません。グラブが無い場合、地面ぎりぎりでも捕球するような場面ときには、確捕できているかどうか、審判員は常に球が見えるところに位置を取る必要があります。

●正しくないタッチアップ

- 正しくないタッチアップを見逃してしまうことが多い。飛球と走者の位置を必ずチェックをする。ローテーションを行い、審判員の死角をなくすことが重要。
- タッチアップのスタートは、野手が飛球に触れた直後にできる。内野フライでもタッチアップを狙うプレイヤーがいるので、フライが上がったら走者の離塁を必ず確認すること。

● 停止球

- 投手がピッチャーサークル内で完全捕球すると停止球となる。投手の片方の足の一部でもサークルを示す線に触れていれば停止球のジャッジを行う。
 - * 投手以外の野手がサークル内で球を確保しても停止球にはならない。投手であることを確認してからジャッジを行う。
 - * 投手が完全に捕球したことを確認してから停止球のジャッジを行う。投手が落球することがあるので慌ててコールせず完全捕球を確認してから「タイム」のコールを行う。ただし、完全に捕球したときの走者の位置だけは確実に確認しておくことが重要。
 - * わざと停止球にしない投手がいる。足がサークルに入っているかどうか確認してから「タイム」のコールをすること。
 - * 審判員は、塁間にいる走者を元の塁に戻す必要があり、次のプレイが始まる前に走者の位置を必ず確認しなくてはならない。
- 停止球となったときは、タッチアップが早すぎたり、塁を空過したことに気づいた走者が逆走塁しようとすることがあるが、その走者の逆走塁は認められないので、審判員は停止球となったときの塁に走者を戻さなければならない。
 - * 正しくタッチアップできていなかった走者がいても、停止球となったときに次の塁に達していなかった走者に対するアピールプレイはできない。
- 投手が打球を処理した場合
 - * サークル内に身体の一部がある状態で打球処理をしたときは、いったん両足とも完全にサークル外へ出てから入り直さないと停止球にならない。
 - * 投手が入り直そうとしなくても、走者が進塁しようとする動きがない場合は、球審の判断で「タイム」をかける。
 - * サークルの外で打球を捕球した投手が、塁へ送球する際に、無意識にサークル内に踏み込んでしまったときは、停止球とせず、成り行きとする。
 - * 野手が打球をファンブルして、偶然、サークル内にいる投手に渡ってしまった場合、投手がプレイを継続しようとしているときは停止球とせず、成り行きとする。投手が何も行動を起こさず、サークル内に止まっていたら停止球とする。

4 フットベースボール審判員として

- 競技規則は、オフィシャルソフトボールのルールを準用しています。また、審判員の動作や走者の位置や打球による審判員の動きはソフトボールと同じです。フットベースボール特有のルール以外はソフトボール審判のときと同じように判定を行ってください。
- 停止球の判断を確実にこなってください。走者の位置と投手の足の位置・ボールの捕球状態の確認をしてください。審判員は投手と走者の見える位置をとることが重要です。担当する塁では無かったり、反対側に位置する走者えあったりしても、走者の位置と停止球となったタイミングがはっきりわかたら「タイム」をかけ、当該の審判員に声をかけて、協力して判定をしてください
- 停止球の「タイム」の声とゼスチュアは全審判員でおこなってください。球審、塁審、どちらも同等の権限をもっています。ただし、打球を追ったり、走者の動きを追ったりする塁審は投手がボールをピッチャーズサークル内で確保したかどうか正しく判断しにくい場合があります。そのときは球審のジャッジに同調するようにしましょう。球審はホールディングゾーンから大きく離れてしまうようなことが生じていない限り、停止球のジャッジを行いやすい状況であると考えられますので、同等の権限ではありますが、主にジャッジを行うと思ってください。
- フットベースボールのプレイヤーは知的障害があります。ルールを完全に理解しきれていないプレイヤーもいますし、審判の言葉が理解できないプレイヤーがいると思います。例えば、ボールデッドとなったときの動き方がわからないプレイヤー、アウトなのかセーフなのか自分で判断できないプレイヤーがたくさんいます。そのためにも、大きな声で、「タイム」「プレイ」「アウト」「セーフ」「ストライク」「ボール」のコールをしてください。また、ゼスチュアもやや大きめにやってもらうほうがプレイヤーにとってはわかりやすく、プレーしやすくなります。
- 三振やチェンジ、試合終了がわかりにくいプレイヤーがいます。「キッカーアウト!」「スリーアウト、チェンジ!」「集合!」の号令をかけてもいいと思います。特に、時間制限を設けた試合であるために、試合終了がプレイヤーも観客にもわかりにくいことが多くあります。ぜひ、しっかりした声とゼスチュアをお願いします。
- 停止球となったあとの走者の誘導を積極的にしてください。ゼスチュアと言葉で誘導をしまかまいません。「〇〇番の選手は〇塁へ」のように声をかけることで試合進行もスムーズになります。
- 正しく投球された球がストライクやボールを宣告されるとボールデッドになります。審判員は投球ごとに「タイム」のコールをする必要はありませんが、球審は、次の投球の際に「プレイ」のコールとゼスチュアをしてください。
- 自信をもって判定をしてください。困ってしまう状況が発生したら「タイム」をかけ、他の審判員と協議、ルール確認をした上で最終的な判定をしてください。