



集まりっこフットソフトボール

＜競技規則 A＞

(置いたボールを蹴るレクリエーションフットソフトボール)

第 1 条 原 則

競技は、同年度の埼玉県障がい者フットソフトボール協会集まりっこフットソフトボール競技規則 A に基づいて行うものとする。

第 2 条 競 技 場

- (1) 各塁間の距離は 13 m とする。
- (2) ピッチャーズサークルは投手板の前縁の中心から半径 2.5 m の円とする。

この他の部分については (公財) 日本パラスポーツ協会全国障害者スポーツ大会競技規則に準ずる。

第 3 条 用 具

- (1) ユニフォームを着用することが望ましいが、ビブスなどで代用できるものとする。
- (2) 背番号は打順と同じ番号を着用する。

この他の部分については (公財) 日本パラスポーツ協会全国障害者スポーツ大会競技規則に準ずる。

第 4 条 プレイヤー

- (1) チームの編成は登録選手 (出場プレイヤー 9 名と交代プレイヤー)、監督、コーチ (2 名以内) とする。また、交代プレイヤーに人数の上限は設けない。

第 5 条 プレイヤーの交代

(公財) 日本パラスポーツ協会全国障害者スポーツ大会競技規則に準ずる。

第 6 条 試 合

- (1) 試合は 3 回までを基本とする。
- (2) 各イニングとも全員が 1 打席ずつ打撃を行う。(9 人が打撃・走塁を終了したら攻守交代となる)
- (3) 同点の場合は代表選手 3 名による 1 イニングの延長を行う。それでも決まらない場合は最終メンバー全員の抽選によって勝敗を決める。

この他の部分については (公財) 日本パラスポーツ協会全国障害者スポーツ大会競技規則に準ずる。

第 7 条 得 点

- (1) 守備側のプレイヤーのうちの一人が打球を保持したら、残りのプレイヤーも含めて守備側のプレイヤー全員はピッチャーズサークル内に集まる。主審は全員がサークル内に進入したのを確

認し、ホイッスルを鳴らす。この間に走者が触れたベースの数が得点となる。

第8条 投 球

- (1) 投球は行わない。打撃は本塁上にボールを制止させて行う。

第9条 打 撃

- (1) キッカーがキッカー席を出た所から打撃を開始することを認める。(キッカー席の概念を用いない)
- (2) フォアボール(四球)、三振は適用しない。

この他の部分については(公財)日本パラスポーツ協会全国障害者スポーツ大会競技規則に準ずる。

第10条 走 塁

- (1) 走者は打撃をした後、1塁、2塁、3塁、本塁の順に各塁に触れなければならない。ホイッスルが鳴るまでに(またはアウトが宣告されるまでに)触れたベースの数がその打席での得点となる。
- (2) ベースに触れずに走塁してしまった時は、ホイッスルが鳴るまでに触れなかったベースまで戻って走塁すれば得点となる。
- (3) ホームランのルールを適用する。打球がフライ・ゴロ問わず外野のボールデッドラインを超えた時点でルールが適用され、4点が加算される。

第11条 守 備

- (1) 守備側のプレイヤーは打者の打撃が終了するまで(蹴ったボールが打者の足から離れるまで)ピッチャーズサークル内に進入してはならない。
- (2) 守備側のプレイヤーは打者の打撃が終了するまで(蹴ったボールが打者の足から離れるまで)パスライン内に侵入してはならない。
- (3) 守備側のプレイヤー全員の両足がピッチャーズサークル内に入った時点でホイッスルが鳴り、停止が宣告される。この際、両足、または片足の一部がラインを踏んでいても、サークル内に入っていれば良い。
- (4) ソフトボールやフットソフトボールであるようなアウトの概念は存在しない。打者走者が1塁ベースに到達するよりも早く守備側のプレイヤーがピッチャーズサークルに集まった時のみ審判は「0点」ではなく「アウト」と宣告する。

アピールプレイ・フェアボールとファウルボールについては(公財)日本パラスポーツ協会全国障害者スポーツ大会競技規則に準ずる。

第12条 抗 議

- (公財)日本パラスポーツ協会全国障害者スポーツ大会競技規則に準ずる。

第13条 審判員

- (公財)日本パラスポーツ協会全国障害者スポーツ大会競技規則に準ずる。

(別紙 2)

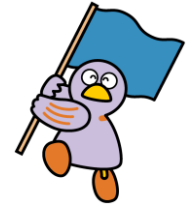
埼玉県障がい者フットソフトボール協会推奨



集まりっこフットソフトボール

<競技規則 B>

(簡易ルールを用いたレクリエーションフットソフトボール)



第1条 原 則

競技は、同年度の埼玉県障がい者フットソフトボール協会集まりっこフットソフトボール競技規則 Bに基づいて行うものとする。

第2条 競 技 場

- (1) 各塁間の距離は13mとする。
- (2) ピッチャーズサークルは投手板の前縁の中心から半径2.5mの円とする。

この他の部分については(公財)日本パラスポーツ協会全国障害者スポーツ大会競技規則に準ずる。

第3条 用 具

- (1) ユニフォームを着用することが望ましいが、ビブスなどで代用できるものとする。
- (2) 背番号は打順と同じ番号を着用する。

この他の部分については(公財)日本パラスポーツ協会全国障害者スポーツ大会競技規則に準ずる。

第4条 プレイヤー

- (1) チームの編成は登録選手(出場プレイヤー9名と交代プレイヤー)、監督、コーチ(2名以内)とする。また、交代プレイヤーに人数の上限は設けない。

第5条 プレイヤーの交代

(公財)日本パラスポーツ協会全国障害者スポーツ大会競技規則に準ずる。

第6条 試 合

- (1) 試合は3回までを基本とする。
- (2) 各イニングとも全員が1打席ずつ打撃を行う。(9人が打撃・走塁を終了したら攻守交代となる)
- (3) 同点の場合は代表選手3名による1イニングの延長を行う。それでも決まらない場合は最終メンバー全員の抽選によって勝敗を決める。

この他の部分については(公財)日本パラスポーツ協会全国障害者スポーツ大会競技規則に準ずる。

第7条 得 点

- (1) 守備側のプレイヤーのうちの一人が打球を保持したら、残りのプレイヤーも含めて守備側のプレイヤー全員はピッチャーズサークル内に集まる。主審は全員がサークル内に進入したのを確

認し、ホイッスルを鳴らす。この間に走者が触れたベースの数が得点となる。

第8条 投 球

(公財) 日本パラスポーツ協会全国障害者スポーツ大会競技規則に準ずる。

第9条 打 撃

(1) フォアボール（四球）は適用しない。

この他の部分については(公財)日本パラスポーツ協会全国障害者スポーツ大会競技規則に準ずる。

第10条 走 塁

- (1) 走者は打撃をした後、1塁、2塁、3塁、本塁の順に各塁に触れなければならない。ホイッスルが鳴るまでに（またはアウトが宣告されるまでに）触れたベースの数がその打席での得点となる。
- (2) ベースに触れずに走塁してしまった時は、ホイッスルが鳴るまでに触れなかったベースまで戻って走塁すれば得点となる。
- (3) ホームランのルールを適用する。打球がフライ・ゴロ問わず外野のボールデッドラインを超えた時点でルールが適用され、4点が加算される。

第11条 守 備

- (1) 投手以外の守備側のプレイヤーは打者の打撃が終了するまで（蹴ったボールが打者の足から離れるまで）ピッチャーズサークル内に進入してはならない。
- (2) 守備側のプレイヤーは打者の打撃が終了するまで（蹴ったボールが打者の足から離れるまで）パスライン内に侵入してはならない。
- (3) 守備側のプレイヤー全員の両足がピッチャーズサークル内に入った時点でホイッスルが鳴り、停止が宣告される。この際、両足、または片足の一部がラインを踏んでいても、サークル内に入っていれば良い。
- (4) 打者走者が1塁ベースに到達するよりも早く守備側のプレイヤーがピッチャーズサークルに集まった時、審判は「0点」ではなく「アウト」と宣告する。
- (5) フライの捕球によるアウト（0点）を認める。
- (6) フォースアウト・タッチアウトは存在しない。

アピールプレイ・フェアボールとファウルボールについては(公財)日本パラスポーツ協会全国障害者スポーツ大会競技規則に準ずる。

第12条 抗 議

(公財) 日本パラスポーツ協会全国障害者スポーツ大会競技規則に準ずる。

第13条 審判員

(公財) 日本パラスポーツ協会全国障害者スポーツ大会競技規則に準ずる。