

高等部キックベース試合規定(2015)

競技場及び用具等

1. 塁間は、13mとする。本塁角を中心に半径6mの弧を定める。
2. ボールは、4号サッカーボール（合成皮革）を使用する。
3. 1塁は、ダブルベースを使用する。2塁、3塁は、通常のベースより4倍大きい物を使用する。
4. 金属製のスパイクは、使用禁止とする。
5. 服装は、チームごとに統一し、背番号を付ける。スターティングメンバーは、打順と同じ1～9の背番号とする。
6. ベンチは、組み合わせ番号の若いチームを1塁側とし、先攻・後攻はキャプテンのジャンケンで決める。

プレーヤー

7. ベンチに入ることができるのは、メンバー表に記載してある選手であり、他競技との併用出場は認めない。
8. 1チーム9人とし、9人に満たない場合は相手チームの不戦勝とする。試合途中で9人に満たなくなった場合も同様。ただし、両チーム合意の上、試合を行うことはできる。

試合

9. 試合開始の5分前に審判にメンバー表を提出する。
10. 1試合4回戦及び40分とする。ただし、25分を超えた場合の次の回は1番から5番までの攻撃とする。
11. 同点の場合は、アウト数の少ないチームを勝ちとする。アウト数と同じ場合は、1イニング目の得点が多いチームを勝ちとする。
12. コールドゲームは、なしとする。また、最終回の裏の攻撃まで必ず行う。
13. プレースキックベースとし、主審が笛を吹いてからボールを蹴る。
14. 打者が3回ボールを蹴ることができない時は、アウトとする。また、3回目がファウルの時は、アウトとする。
15. 攻撃側の9人が蹴り終わった後、守備側がボールをホームベース上に置いた時（置くという行為をした時）にボールデッドとなり、チェンジとする。
16. 走者は、打者がボールを蹴るまでは離塁できない。離塁した場合、1回目は警告、2回目は他の選手であってもアウトとする。
17. 盗塁は、なしとする。
18. 打者および走者が蹴ったボールに当たった時はアウトとする。
19. 走者がベース上で重なった場合は、後ろからきた走者がアウトになる。また、前の走者を追い越した場合は、追い越した走者がアウトになる。
20. 送球がファウルグラウンドに出た場合は、2個まで進塁できる。
21. 守備側がボールをホームベース上に置いた時点でボールデッドとなり、走者は塁間にいた場合、元の塁に戻る。
22. 守備側の選手は、ボールを蹴るまで6mラインの中に入ることにはできない。ボールを蹴る前に6mライン内に入った場合は、リプレイとする。
23. 外野手が内野に入って守備をしてはならない。
24. 守備側は、打者及び走者にボールを投げ当ててアウトにすることができる。
25. ベースの踏み忘れは、ボールデッド前にアピールプレイを行うことでアウトになる。
26. 選手やコーチ以外にボールが当たった場合は、インプレイとする。ただし、明らかに守備または攻撃に不利になる場合は、ボールを蹴るところからリプレイとする。
27. 指名打者（DH）制を行使できる。
28. リエントリー制を行使できる。スターティングプレイヤーは、一旦試合から退いても、一度に限り再出場することができる。再出場する場合は、元の自分の打順に戻らなければならない。

監督・コーチ・審判

29. コート内で指示をするコーチ（ランナーコーチも含む）は、攻撃、守備共に3人まで認める。3人の中には、ベンチから指示をする監督は含まない。コーチは、一目で審判に分かるようにする。また、コーチは意識してボールを避けなければならない。
30. コート内にいる攻撃側のコーチにボールが当たった場合は、打者のアウトとする。また、走者を介助（伴走）するコーチにボールが当たった場合は、ランナーのアウトとする。
31. 守備側のコーチにボールが当たった場合は、インプレイとする。
32. 監督、コーチは、言葉かけ及び軽い接触を原則とし、過度な支援は審判の判断により、アウトまたは進塁となる。
33. 審判は、主審1名、塁審2名とする。
34. 審判への抗議は、監督のみ行うことができる。ただし、審判の判定には必ず従わなくてはならない。