（別紙１）
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打席づつ打撃を行う。（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）守備側のプレー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。

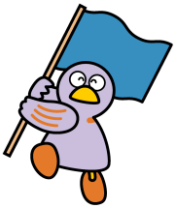
（別紙２）
埼玉県障がい者フットソフトボール協会推奨



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打席づつ打撃を行う。（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）守備側のプレー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。