

# トスベースボール試合規則

## ◇ 用具及び塁間について

- ① 試合で使用するバット・ボール・トスマシーンは全日本トスベースボール協会公認品とする。
- ② 子供、中高年男女の場合、塁間18メートル。一般男女の場合、塁間23メートル。
- ③ トスマシーンは、打者の正面(ホームプレートから3~5m位 (球の種類によって異なる))に置きます。

## ◇ チーム編成について

- ① チーム編成は、1チーム選手10名とし、交代選手は6名以内とする、守備に入る母親は2~3名とする。

## ◇ 裁定について

- ① トスベースボール試合規則および本大会規則に決められていない事項は公認野球規則に準ずる。

## ◇ 試合について

- ① 両チームの代表により、球審立会いのもとに先攻か後攻かを定める。
- ② 試合は3イニングとする。(天候が危ぶまれる場合は、試合イニングを短縮する場合があります。)
- ③ 予選リーグ戦は、得点差に関係なく、最終回の裏、10番者が打撃を行い、「全てのプレーが終了」(※別掲)した時点で、試合は終了とし、総得点の多いチームの勝ちとする。
- ④ 決勝トーナメントの試合終了について
  - ・ 最終回の表の攻撃が終了した時点、後攻チームがリードしていた場合、試合終了となる。
  - ・ 後攻チームが、リードされていたが最終回で逆転した場合、試合終了となる。
  - ・ 2回終了時に、対戦チームの得点差が11点以上ある場合は、試合終了となる。

## ◇ 攻撃について

- ① 選手は攻撃のときにゼッケン(1番から10番まで)を付け、番号順に打席に立つ。
- ② 打者は、トスマシーンからのボールを3球以内にフェアボールを打たなければ、打者アウトとなります。  
※トスマシーンのリモコン操作は、球審が行います。
- ③ 打球がトスマシーンに触れた場合はファールボールとなります。
- ④ バントおよび盗塁はできません。(アウトになります)
- ⑤ 走者の離塁はベースより2m以内とし、走塁は打者がボールを打った時点とし打者が打つ前に走者が2m ラインを越えた場合は、走者がアウトとなります。
- ⑥ ボールデッドと判定された後の進塁はできません。

## ◇ 守備について

- ① 守備は10人とし、グラブを使用する。
- ② 守備の交代は自由であり、再度守備につくことも許されるが守備のみの選手は許されない。
- ③ 送球がトスマシーンに当たった場合はインプレーとし、プレーは継続されます。
- ④ ボールデッド後、ボールはトスマシーンに近い選手がトスマシーンに入れる。(※ボールデッドとは打者・送者・守備等「すべてのプレーが終了」(※)した時点のことであり、単にボールが捕手に転送された時点ではありません。

## ◇ 攻守交代について

- ① 10番打者が打撃を行い、「全てのプレーが終了」(※)した時点で、アウト数に関係なく攻守を交代します。
- ② 前イニングの残塁走者は、次イニングに繰り越されません。

## ◇ 得点について

- ① 10番打者が打撃を行い、「全てのプレーが終了」(※)した時点で、その回の得点が記録されます。

## ◇ ボールデッドの時機(試合中のプレーの停止)について(※)

- ① 塁に走者がいない場合 ⇒ 内野手又は外野手の打球処理は、打者走者をアウトにするか、進塁を防ぐ塁付近まで送球され野手がボールを確保したとき。
- ② 塁に走者が一人以上いる場合 ⇒ 内野手又は外野手の打球処理は、走者及び打者走者の進塁を防ぐ塁付近まで(本塁を含む)送球され野手がボールを確保した時点でボールデッドとする。
- ③ 最終打者の場合 ⇒ 上記①・②と同様とするが、内野手又は外野手の返球は本塁上の捕手まで返球するのが望ましい。
- ④ 悪送球等によるボールデッド ⇒ 送球(転送)されたボールが悪送球などによってボールデッドになった時、走者及び打者走者に打撃時点から2個の塁を与える。
- ⑤ 打球処理後にボールをトスマシーンに戻してもボールデッドにはなりません。

上記(※)印のある項目は、裏面の「トスベースボールにおけるプレーの終了の判断」を参照してください

# トスベースボールにおけるプレーの終了の判断

打者走者および走者が進塁のため走塁中にもかかわらず、守備側は、「ボールをトスマシンに入れる」「捕手にボールを返球する」という例が数多く見受けられます。

トスボールの規則では、攻撃側(打者、走者)および守備側の「全てのプレーが終了した時点」が試合の中断(ボールデッド)としており、審判員の裁量が要求される事柄となっております。

間違えたルール解釈はトスボールの普及にともない、今後大きな問題となりえますので、今一度ルールについての統一した見解が求められております。

また、本大会では、一部の決りごとを除き、本来の野球ルールに準拠したプレーで、且つ、子供達が安全にプレーが行われる事を前提とし、試合規則並びに、以下の『すべてのプレーが終了』に基づき試合を行うようにしております。

## 「すべてのプレーが終了」とは

### ① 走者がいない場合

- (1)一塁でフォースアウトとなった時点 最終打者の場合はこの時点で攻守を交代します。
- (2)打者走者が次に進塁する塁上(または塁付近)、又はその先の塁上(または塁付近)にボールが返球され、打者走者が進塁をあきらめた、または塁に戻った(又は戻りかけた)と判断した時点とし内野にボールが戻されたとしても必ずしも終了とならない。(以下参照)

\* 打者走者が走塁を継続している場合にはプレーが続行される。

(例:打球がライト方向に飛び野手が捕球できなく打者走者が次の塁へ走塁している際にボールが一塁手又は二塁手に返球されてもプレー継続中とした場合等)

\* プレーが終了したと判断した時点後、ボールが捕手または守備側の選手に戻される時点で、悪送球があった場合においても、走者の進塁は認められない。(またこの逆のプレーも同じ扱いとする。)

\* 最終打者の場合にはこの時点で終了。(必ずしもタッグプレーを必要とはしません)

\* 守備側が走者をアウトにするために投げられたものはインプレーとして扱う。

### ② 走者がいる場合

ボールが塁上にいる走者が進塁すべき塁、または進塁を防ぐ塁に返球され、かつ全ての走者が走塁を終えたと判断した時点

\* 原則としてボールが捕手に返球されることが望ましい。

\* 最終打者の場合にはこの時点で攻守交替となる。(必ずしもタッグプレーを必要とはしません)

### ③ 最終打者について

①および②のほか、最終打者は野球でいうところの2死よりの打者として扱いとなり、打者または走者がアウトとなった時点でプレーは終了し、攻守交替を行なう。

### ④ その他

親子混成チームによる対抗戦の場合、大人と子どもの接触プレーを避けるため(子どもの安全確保)、クロスプレーの場合を除き、審判員判断で認定アウト制を採用する

\* 必ずしもタッグプレーを必要としません。 \* 挟殺プレーとは異なります。