

公認ウィッフルボール規則(2023年10月30日改定)

【1.試合の目的】

1-1

ウィッフルボールは、5名以上のプレーヤーから成る2つのチームの間で、審判員の権限のもとに、本規則に従って行われる競技である。1チームの最大人数は、10名までとする。

1-2

攻撃側は、打者として打撃を行い、得点することに努める。

1-3

守備側は、相手の打球をできる限り前に止めるように努める。

1-4

走者の状態は仮想で確認をし、野球と同様の得点計算をする。

1-5

各チームは、相手チームより多くの得点を記録して、勝つことを目的とする。

1-6

正式試合が終わったとき、本規則によって記録した得点の多い方が、その試合の勝者となる。

【2.競技場】

2-1

競技場は、以下に記す要領により設定する。

まず、Kゾーンの位置を決め、フィールドを広げたい方向に60度、ファウルラインを引く。

次に、Kゾーンから巻尺で12mをマウンドに設定する(小学生までは11m)。但し、この距離以上であれば、何mから投げても構わない。

Kゾーンとは、ストライク or ボールを判定する的事である。

本塁から 13.5m のところをアウトエリアとシングルエリア(=シングルヒット)の境界とする。

本塁から 19.5 メートルのところをシングルエリア(=シングルヒット)とダブルエリア(=二塁打)の境界とする。

本塁から 25.5 メートルのところをダブルエリア(=二塁打)とトリプルエリア(=三塁打)の境界とする。

本塁から 31.5 メートルのところをトリプルエリア(=三塁打)とホームランエリア(=本塁打)の境界とする。

従って、アウトライン以降は 6m 毎にエリア分けする。長さはファウルライン上のものとする。

2-2

バッタースボックスの最も後ろの線から 50cm 離れたところに、K ゾーン (ストライクゾーン) を設置する。

2-3

アウトラインより内側を、野球で言うところのインフィールドとする。

2-4

競技場は、アウト、シングル、ダブル、ホームランの 4 つにエリア分けする。

2-5

フェンスを用いる場合は、トリプルエリアとホームランエリアの境界線上に設置する。

【3.用具】

3-1

ボールは、The Wiffle Ball Inc.の『ウィッフルボール(プラスチック製、白色)』を使用する。

3-2

バットは、The Wiffle Ball Inc.の『ウィッフル用バット(プラスチック製、黄色)』を使用する。

バットの長さは、約 79cm。最も太い場所が約 4cm。

グリップ部分にグリップテープを巻くことは許容される。

3-3

ストライクゾーンを判断する K ゾーンは、縦 65cm、横 60cm、その的は地上から 50cm 離れていなければならない。

【4.試合】

4-1

後攻のチームの各プレーヤーが守備につき、先攻のチームの第一打者がバッタースボックス内に位置したとき、試合が開始される。

4-2

まず、投手は打者に投球する。その投球を打つか打たないかは打者が選択する。

4-3

試合開始のとき、または試合中ボールインプレイとなるときは、すべての野手はフェア地域にいないなければならない。

しかし、アウトゾーンエリアやホームランエリアにはいない。

4-4

投手は、打者に投球するにあたって、正規の投球姿勢をとらなければならない。正規の投球体勢とは、ボールが投手の手から離れるまでピッチャーズプレートから片足が離れないような投球体勢である。

4-5

投手を除く各野手四名は、打者毎に各ゾーンへの配置人数は自由だが、同打者内で各ゾーンを行き来してはならない。

(シングルゾーン1名、ダブルゾーン1名、トリプルゾーン2名の場合、シングルゾーンの野手はダブルゾーンや

トリプルゾーンでの守備はできない。もし、またいで守備を行った場合は、守備側にとって悪い結果となる塁打とする。)

4-6

打者は自分の打順がきたら、速やかにバッタースボックスに入って、打撃姿勢をとらなければならない。

4-7

打者は、正規の打撃姿勢をとるためには、バッタースボックスの内にその両足を置くことが必要である。

4-8

試合中、打撃順の変更は認められない。

4-9

打者は、インプレーへボールを打ち返し、もしくは、ファールゾーンへのフライをあげ、守備側に捕球される場合は打撃完了となる。
また、四球、三振、死球する事でも打撃完了したことになる。

4-10

走者は仮想で設定され、機械的に進塁する。

ただし、ホームランを打った打者は、シングルエリアとセカンドエリアの間を通り、本塁まで走る事とする。

4-11

投手は、打者への投球に関連する動作を起こしたならば、途中で止めたり、変更したりしないで、その投球を完了しなければならない。途中で止めた場合は、ボークとみなし、1 ボール追加する事とする。

4-12

3人アウトになってそのイニングが終了する前に、走者が仮想で本塁まで到達した場合には、その都度、一点が記録される。

4-13

打者は次の場合にアウトとなる。

- ①フェア飛球またはファウル飛球(ファウルチップを除く)が、野手に正規に捕らえられた場合。
- ②第三ストライクをとられた場合。
- ③アウトエリアまたは、フェアエリアに転がった打球を守備側が捕球させた場合。
- ④シングルエリアにも到達せずにボールが止まった場合(=アウトエリア)。

4-14

打撃の結果はボールが止まった、または捕球された場所に準じて判断する。

フェンスを用いる場合は、フェンスを越えた場合はホームラン、フェンスに転がって当たった場合は、トリプルゾーン扱いとする(=三塁打とする)。

4-15

打者にボールが当たった場合、その当たった箇所が顔部や頭部であれば死球とし、その他の箇所であればボールとする。

4-16

攻撃側チームは、三人のプレーヤーが正規にアウトにされると守備につき、その相手チームが攻撃に移る。

4-17

投手は下記イニングによって投げる回数が制限される。

9 イニング制の場合：先発投手は 15 アウトまでとする。以降の投手は、最大 6 アウトまでとする。

7 イニング制の場合：先発投手は 12 アウトまでとする。以降の投手は、最大 6 アウトまでとする。

5 イニング制の場合：先発投手は 9 アウトまでとする。以降の投手は、最大 3 アウトまでとする。

上記の通り、各チーム、最低でも 3 人以上が投手がピッチングを行わなければならない。

4-18

投手が正規の投球体勢をとらなかった場合、反則行為へのペナルティとして、投球内容にかかわらず、ボールを宣告する。

4-19

投手は、交代直後、5 球まで投球練習を許される。

4-20

試合は、常にスポーツ精神に則って遂行されることを要求する。

4-21

投手は、1 度交代を行った場合、同じ選手が同じ試合で再度投手を務める事はできない。

ただし、守備に就くことはできる。

打者は、代打を利用した場合、代打で交代された選手は、ベンチとなり、守備に就くことはできない。

逆に、代打で出場した選手は、そのまま守備や投手として出場できるが、更なる交代選手が、守備及び投手につく事ができる。

この場合、代打の選手は、ベンチとなり、それ以後、その試合では出場する事ができない。

4-22

仮想ランナーが満塁の場合に、四球、死球を与えた場合は、押し出しとなり、1点、攻撃側に入る。

【5.審判員】

5-1

審判員は、最低限1試合につき1人は置かねばならない。線審を含め最大3人置くことができる。

5-2

審判員の判断に基づく裁定は最終のものであるから、プレーヤー、監督、コーチ、または控えのプレーヤーが、その裁定に対して、異議を唱えることは許されない。

ただし、試合をビデオ撮影している場合は、守備側、攻撃側のどちらかがVARを宣言する事で、その動画を審判員が確認し、ジャッジに役立てる事ができる。このVARの判断は最終ジャッジであり、絶対に覆らない。

1試合におけるVAR宣言は、各チーム1回までとし、VAR宣言をした側の望む結果となった場合は、その回数は減らない。

【6.その他】

6-1

上記内容は、日本ウィッフルボール協会としての公式内容であるが、各大会でのレギュレーションが優先される。

また、練習試合など、非公式大会の場合は、主催チームや代表者で決めたルールを優先して行う。

6-2

今後、プレーレベルの向上、環境の変化により、ルール変更を行う場合がある。