

# 多様な障がい者が ともにプレーできる 野球ルールの方策

フェーズ2（神戸遠征説明版）

一般社団法人アナザーフィールド

# 障がい者野球の課題



- ・ 障がい者野球のプレー環境
  - 身体；身体障がい者野球、ろう野球、Tボール、ソフトボール
  - 知的；Tボール、ソフトボール
  - 精神；Tボール、ソフトボール
  - ※軽度障がいの場合は、一般野球チームへの参加も可能だが…
- ・ 障がい区分毎の対応
  - 全障がい者が参加できる環境がない
  - 参加基準が厳しい傾向にある（パラスポーツ全般に言えること）
- ・ 年少者の参加環境が少ない
  - 学童野球レベルでの受け入れが難しい
  - 試合体験の場がない

選手のやってみたいゲームを実現するには？

# 新ルールの考察(攻撃編)

ルール例	補足説明
高反発バット使用禁止	怪我防止のため、但し小学生および隻腕選手の利用は検討
投球方法選択制(通常ノース/T台)	小学生および初心者に適応
ファール打数出塁制	小学生および初心者に適応 ⇒バッティング難易者に対し特定のファール打数にて安打扱いとする
三振ルール禁止	小学生および初心者に適応
振り逃げルール禁止	小学生および初心者に適応 ⇒判断難易なための対策 ⇒「盗塁(なし/あり)制」との調整検討要
打者代走制(身障野球ルール)	下肢障がい者に適応 ⇒打撃後、打者の代わりに走る走者を設定(スタート位置は再考必要か?)
打者残塁ルール(リトル障がい野球ルール応用)	打者はアウト時もアウトカウントプラスの上で一塁残塁とする ⇒全ての選手に走攻守を経験できるようにする対策 ⇒「ノーアウト一塁開始ルール」との併用時、フライアウトでは一塁ランナー入替
一イニング攻撃制限	一イニングの最大得点制もしくは打者一巡制限の適応 ⇒コールドゲーム規定との調整検討要
イニング制のゲーム	時間制ではなく、イニング制ゲームの採用 ⇒出場機会確保のため ⇒「一イニング攻撃制限」との調整検討要
イニング時間制のゲーム	イニング時間制ゲームの採用 ⇒出場機会確保のため ⇒一イニング(表裏各7分)+2ボール1ストライクスタートの採用 一イニング(7分*2回)*7イニング=98分
全員打ち	人数制限付き全員打ち



# 新ルールの考察(守備編)

ルール例	補足説明
守備サポーター制(指示/捕球/送球)	ルール理解不足者および上肢下肢障がい者希望時適応 ⇒守備者の直近にサポーターを配置してのプレーを可能とする
キャッチャーワンタッチ捕球制(身障野球ルール)	小学生、初心者および下肢障がい者希望時適応 ⇒「盗塁(あり/なし)制」との調整検討要
外野手4人制	小学生、初心者および下肢障がい者希望時適応
フォースアウトエリア拡張ルール	各ベース周りのフォースアウトエリアの拡張 ⇒接触プレーのリスク回避対策
外野フライワンバン捕球/グローブタッチアウト	小学生、初心者および下肢障がい者希望時適応 ⇒タッチアップ規定との調整検討要
ノーアウト一塁開始ルール(リトル障がい野球ルール応用)	常時一塁にランナーがいる状態からのゲーム開始 ⇒ワンプレーでの最初のアウトを一塁送球で取することを禁止 ⇒一塁起点でないダブルプレー、トリプルプレーは可能 ⇒「打者残塁ルール」との併用時、打者アウトでも一塁ランナー残塁
守備入替自由	イニング毎入替自由 or 随時入替自由?



# 新ルールの考察(走塁編)

ルール例	補足説明
リード(あり/なし)制	小学生以下バッテリー適応 ⇒完全なし、ソフトボール型、リード範囲限定型を調整検討要 ⇒「盗塁(なし/あり)制」との調整検討要
盗塁(あり/なし)制	小学生以下バッテリー、障がい者キャッチャー適応 ⇒盗塁の進塁数制限を検討要 ⇒「キャッチャーワンタッチ捕球制」との調整検討要
下肢障がい者走塁ルール	塁間調整や通常距離セーフにてプラスワンベースなど差別化など ⇒下肢障がい者の走塁希望対応 ⇒「打者代走制」との調整検討要



# 新ルールの考察(勝負編)

ルール例	補足説明
三ポイント勝敗制大会の開催	通常得点ポイント/出場イニングポイント/第三者ポイントによる三ポイント個別優勝&総合優勝
①通常得点ポイント	通常の得点差による勝負
②出場イニングポイント	全員出場を前提に、各人の出場イニング率平均による勝負 ⇒選手の入替えは自由を前提とする
③第三者ポイント	大会参加チームによる投票ポイントによる勝負 ⇒「一番楽しんでいた」、「着こなし」などにチーム投票
④総合優勝	通常得点ポイント、出場イニングポイント、第三者ポイント合計による勝負