

ピンポン野球ルール概要

2026年1月1日 ピンポン野球連盟©

1/2ページ

●野球との主な相違点

- ・イニング数は5回までとし、3回終了時に5点差があればコールドゲーム成立とする
- ・守備は投手を含め4名とする（ピッチャー、キャッチャー、レフト、ライト）
- ・ヒット・失策等の判定は、特殊な場合を除き基本的に全て以下のルール及び各表にて行う
- ・攻撃（打者）は9名までとし、守備の4名は必ず打順に入れること（他は指名打者）
- ・デッドボールは無しとし、1ボールカウントとする
- ・盗塁、バント、ヒットエンドラン、振り逃げ、捕手後逸は無しとする
- ・ボールカウント、アウトカウント、ストライクゾーンなど基本的な事項は野球に準じ、定めのない事項は審判の判断に従う

●ルール

(1)用語の定義

- ・打球＝投手が投げて打者のバットに接触した後、物体又は体に一度も接触していない球
- ・飛球＝打球のうち、床に一度も接触していないもの
- ・ゴロ＝打球のうち、1塁打線よりもホームベース側で初めて床に接触したもの

(2)ゾーンの区分

●フェアゾーン（ライン自体も含む）

両翼ラインの内側

●ファウルゾーン（ライン自体は含まない）

両翼ラインの外側

(3)判定

●フェア

- ① 1塁打線を越えて、かつ両翼ラインの内側で飛球が床に直接着いた時
 - ② ゴロが両翼ラインの内側で静止又は守備者と接触した時
 - ③ ゴロが1塁打線と両翼ラインの交点より内側（交点を含む）を通過した時
- ※ ③のゴロがファウルゾーンに流れた場合も同様（ファウルゾーンのフェンスに着けば2塁打）※図参照 "a"
- なお、「フェンスに着く」とは、フェンスを越える場合も含む。以下同様。

●ファウル

- ① ファウルゾーンで打球（飛球及びゴロ）が床に直接着いた時
- ② 打者がバッターボックス内で打球を自身の体又はユニフォーム又はバットに故意によらず接触させた時（自打球）
- ③ 1塁打線の手前の両翼ラインの内側（ゴロゾーン）に直接着地した打球が、守備者に接触せずに両翼ラインの外側へ出て着地した時
- ④ ファウルゾーンにおいて守備者が初めて飛球に触れて捕球できず、その球をファウルゾーンの床に落とした時。なお、上記の球がフェアゾーン（フェンスを越えた場合も含む）に着地した時も同様にファウルとする

● アウト

2/2ページ

① 守備者が飛球を床に着く前に捕球した時

② 守備者がゴロ（ただしフェア判定のもの）を2塁打線よりも打者側で捕球した時

※ 1人の守備者がゴロを体（ユニフォームも含む）に接触させた後に、1バウンド以内に同一守備者又は他の守備者が捕球した時（球が2塁打線を越えた場合は1塁打とする）

③ 打者が三振した時

● 失策(ただし各塁打確定後は記録上失策としない/1ヒット・1エラーは存在しない)

① 飛球がフェアゾーンで初めて守備者の体に触れ捕球されなかった後、

球が床やフェンス（ファウルゾーンのフェンスを含む）に初めて着いた時

② ゴロが2塁打線を越える前に守備者が捕球を試みた（ゴロに初接触した）が、1バウンド以内に捕球できなかった時

※ 失策の判定は参考表参照

● 1塁打

① 飛球が1塁打ゾーンの床に直接着いた時（1塁打以上確定）

② ゴロが2塁打線を越した時（守備者に初めて当たった位置を問わない）は1塁打以上確定

※ 上記①②の1塁打以上確定後に球がフェンスに着いた場合のみ2塁打とする

● 2塁打

① 飛球が2塁打ゾーンの床に直接着いた時。又はフェアゾーンのフェンスに直接当たった時（2塁打確定） ※ただし3塁打ゾーンのフェンスの場合は3塁打

② ゴロがフェンスに着いた時（2塁打確定）

③ 2塁打線よりもホームベース側で初めて床に着いた打球がフェンスを越えた時（エンタイトル2ベースヒット）

● 3塁打

① 飛球が3塁打ゾーンの床に直接着いた時。又は3塁打ゾーンのフェンスに直接当たった時（3塁打確定）

● 本塁打

飛球がフェアゾーンのフェンスを越えて床や壁に着いた時

※本塁打時のみ1塁打線の外側に沿ってグラウンド1周ランニング又は歩行する

● その他（進塁、タッチアップ、天井接触時等）

① 各走者は打者がn塁打時はn塁分進塁

例：打者の2塁打時は走者も2塁分進塁

② 走者2塁又は3塁時に、2塁打線を越えた飛球を守備者が捕球した時はタッチアップ成立

なお、2塁打線は線上も含み、ファウルゾーンへも延長するとみなす

※2塁走者と3塁走者はそれぞれ1塁分進塁とする（走者が2塁のみ、3塁のみ、2塁と3塁でも同様）

※2塁打線を越えたゾーンで両翼線の外側のファウルゾーンでも同様 ※図参照 "b"

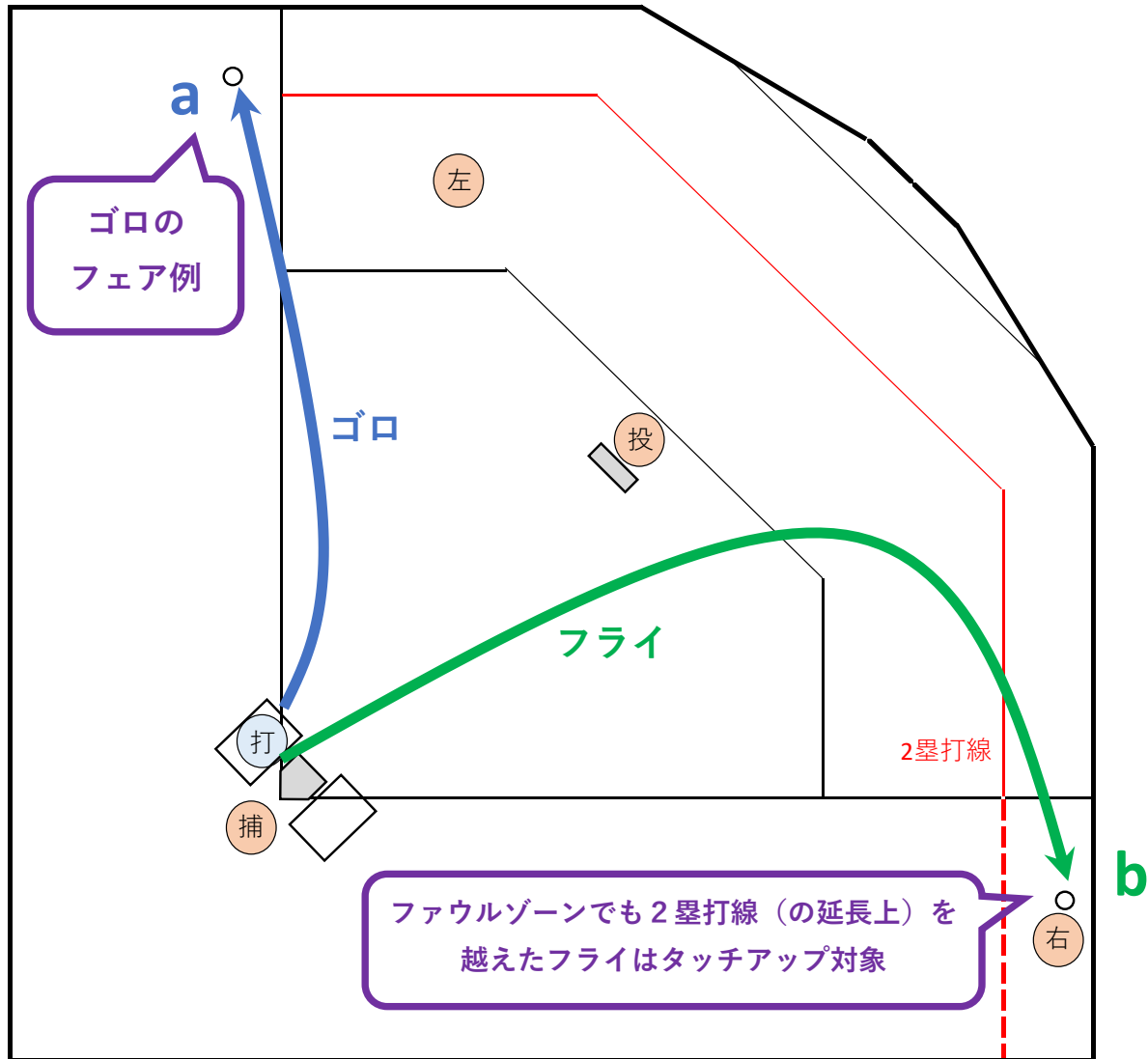
③ 打球が天井に接触した時はプレー続行を基本とする。ただし打球が明らか本塁打であると審判が判断した場合は、それをもって本塁打とする ※このことは試合前に再確認する

④補球成立の判定は、ボールの位置（空中を含む）で判断する

⑤各塁打ラインは、ライン上も当該ゾーンとする。

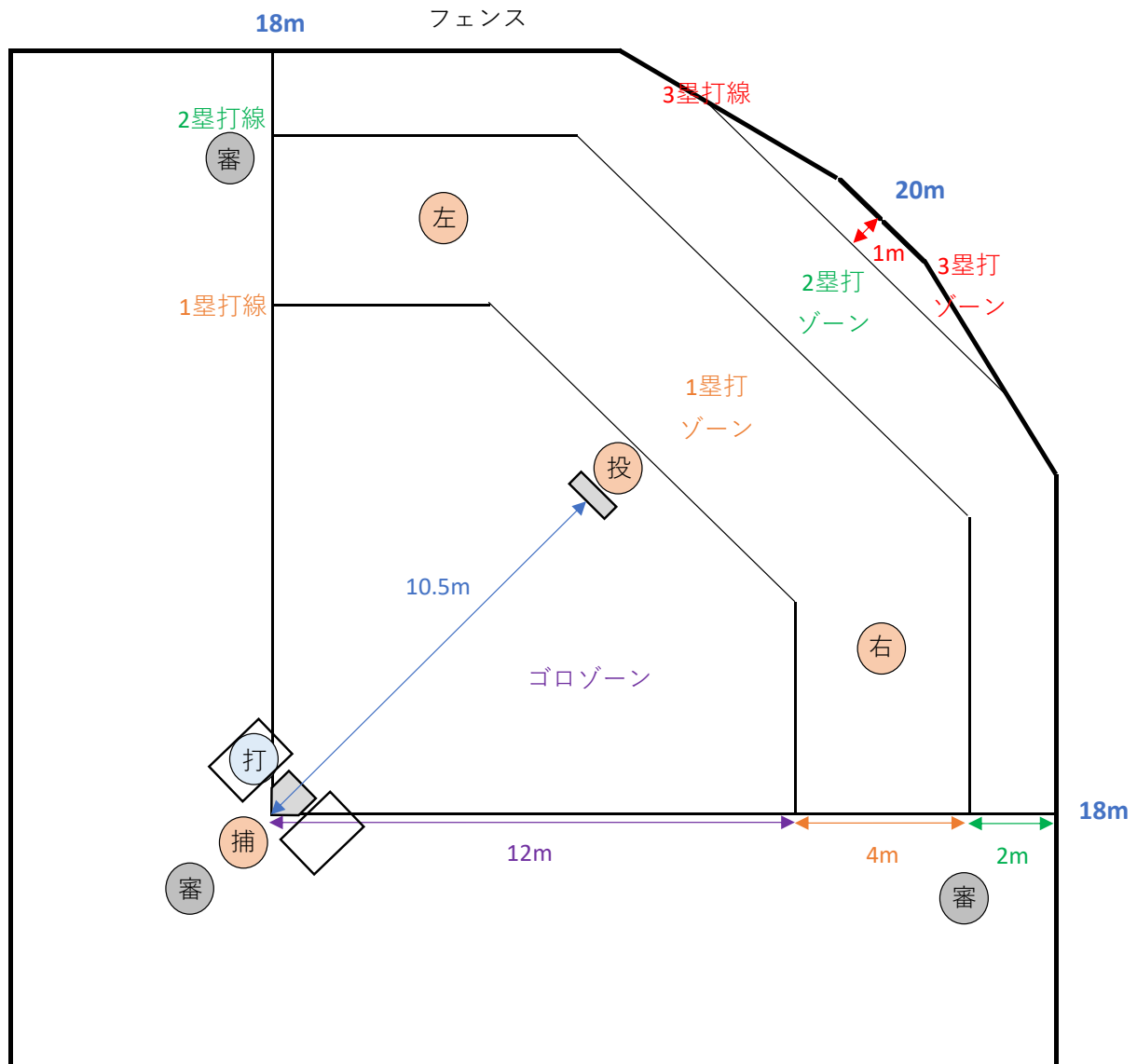


フェンス



球場図

2026年1月1日 ピンポン野球連盟©



飛球の失策等判定参考表

2026年1月1日 ペンボン野球連盟©

飛球が守備者に初めて接触した場所 (床やフェンスには未着)	球が守備者接触後に初めて床やフェンスに 着いた場所	判 定
ゴロゾーン	ゴロゾーン	失策1 ※
	1塁打ゾーン	失策1 ※
	2塁打ゾーン	失策2
	3塁打ゾーン	失策3
	フェンス	失策2
	フェンス越え	失策4
	ファウルゾーン	失策1
1塁打ゾーン	ゴロゾーン	失策1 ※
	1塁打ゾーン	失策1 ※
	2塁打ゾーン	失策2
	3塁打ゾーン	失策3
	フェンス	失策2
	フェンス越え	失策4
	ファウルゾーン	失策1 ※
2塁打ゾーン	ゴロゾーン	失策2
	1塁打ゾーン	失策2
	2塁打ゾーン	失策2
	3塁打ゾーン	失策3
	フェンス	失策2
	フェンス越え	失策4
	ファウルゾーン	失策2
3塁打ゾーン	ゴロゾーン	失策3
	1塁打ゾーン	失策3
	2塁打ゾーン	失策3
	3塁打ゾーン	失策3
	フェンス	失策3
	フェンス越え	失策4
	ファウルゾーン	失策3
ファウルゾーン	全てのゾーン	ファウル

■ゴロが守備選手に接触した場合の判定参考表

2026年1月1日 ビンポン野球連盟©

接触時のフェア・ファウル判定の状態	初接触時のゴロの位置	安打条件の成立	守備処理の成立	捕球失敗後の球の位置(最終捕球ゾーン)	打撃記録	進塁数(全走者、打者)
接触の瞬間に、フェア判定	ゴロゾーン	－	捕球	－	アウト	0
			捕球失敗	ゴロゾーン、一塁打ゾーン	失策－	1
				ファウルゾーンのフェンス・フェンス外	失策－	1
		一塁打以上 (球が二塁打線を越す)	捕球	－	一塁打	1
			捕球失敗	ゴロゾーン、一塁打ゾーン、二塁打ゾーン、三塁打ゾーン	一塁打	1
				フェンス・フェンス外（ファウルゾーン含む）	二塁打	2
接触の前に、フェア判定済み	一塁打ゾーン	－	捕球	－	アウト	0
			捕球失敗	ゴロゾーン、一塁打ゾーン	失策－	1
				ファウルゾーンのフェンス・フェンス外	失策－	1
		一塁打以上 (球が二塁打線を越す)	捕球	－	一塁打	1
			捕球失敗	ゴロゾーン、一塁打ゾーン、二塁打ゾーン、三塁打ゾーン	一塁打	1
				フェンス・フェンス外（ファウルゾーン含む）	二塁打	2
	二塁打ゾーン 三塁打ゾーン	一塁打以上 (球が二塁打線を越す)	捕球	－	一塁打	1
			捕球失敗	ゴロゾーン、一塁打ゾーン、二塁打ゾーン、三塁打ゾーン	一塁打	1
				フェンス・フェンス外（ファウルゾーン含む）	二塁打	2
接触の瞬間に、ファウル判定	全ゾーン	－	－	－	－(ファウル)	－

●トーナメント大会の場合の特記事項

2026年1月1日 ペンボン野球連盟©

- ・ 守備位置の変更は、投手を含め何度でも行うことができる。ただし、補欠選手との交代を行った場合、交代して退いた選手はその試合に再出場することはできない
- ・ 試合時間が当該大会で定める時間を超過した場合、新しいイニングに入らない
- ・ 審判が故意の遅延行為と判断した場合、その裁量によりペナルティを科することができる
- ・ イニング中の選手交代は何度でも認める。ただし、投手（または打者）の交代は、原則として、交代前の投手（打者）が1名以上の打者（投手）と対戦してからでなければ行えない。負傷等により対戦継続が不可能な場合は、打者であれば三振、投手であれば与四球として扱う
- ・ 投手の投球練習は、登板ごとに3球までとする。ただし、同一イニング内で再登板する場合は投球練習を行わない
- ・ タイムの回数は1試合あたり1分×3回まで。ただし選手交代用のタイムは除く