

大	会	要	項
---	---	---	---

1. 名 称 J A 共済杯 第 53 回全日本リトルリーグ野球選手権宮城・山形地区大会
2. 期 日 平成 31 年 5 月 1 日（水・祝）2 日（木・祝）3 日（金・祝）4 日（土）5 日（日）
※予備日含む
3. 会 場 海岸公園第 3G、第 4G、ベルサンピアみやぎ泉、鉤取球場、秋保湯元
4. 主 催 日本リトルリーグ野球協会
5. 主 管 宮城県リトルリーグ野球協会、山形県リトルリーグ野球協会
6. 特別協賛 J A 共済
7. 協 賛 すかいらく
8. 後 援 株式会社仙台放送 三井物産 産経新聞 サンケイスポーツ フジテレビジョン
9. 競 技 トーナメント（敗者復活戦）方式
10. 運 営 日本リトルリーグ野球競技規則並びに大会運営要項及び特別競技規則による。
11. 登 録 （イ）選手登録書に所定の事項を洩れなく記入し、4 月 6 日（土）まで大会実行事務局へ提出すること。
 ■大会事務局 宮城県協会事務局長 浅野宛て E-mail : rifu-asano@live.jp
 （ロ）大会登録料 25,000 円は午前 8 時 30 分までに本部席に持参の上登録すること。
12. 参加資格 参加リーグは宮城県協会所属リーグおよび山形県協会所属リーグとする。
13. 構 成 チームの編成はリーグ単位とし、各リーグの選手はオールスター 9 名から 14 名とし他に監督 1 名、コーチ 2 名とする。
 注：選手は平成 18 年(2006 年)9 月 1 日～平成 20 年(2008 年)8 月 31 日生まれの者
 平成 30 年(2018 年)12 月 31 日までにリトルリーグへの登録を済ませた選手とする。
14. 選手確認 選手登録書により確認を行う。
15. 集 合 各リーグは、5 月 1 日（水・祝）午前 8 時 30 分までに開会式会場に到着し、大会本部に連絡すること。（開会式会場：海岸公園第 3 グラウンド）
 ○開会式は午前 9 時 00 分開始の予定。
 ○プラカード、リーグ旗を忘れずに持参すること。
16. 応援と協力①リトルリーグベースボール憲章の精神に則り、リトルリーグにふさわしくない内容のものは禁止する。
 ②参加代表リーグは当該試合に自リーグのアナウンサー 2 名を配置する。
 ③参加リーグからのグラウンド整備スタッフ 5 名を配置する
17. 会 議 5 月 1 日（水・祝）開会式前にブリーフィングを行います。
 宮城県協会・山形県協会合同理事会 午前 8 時 00 分～(予定)
18. 審 判 審判は宮城県協会審判部および山形県協会審判部が運営し 4 人制とする。
 注：審判部は 4 月 12 日（金）までに大会審判員名簿を大会実行事務局まで提出とする。
19. 解 散 試合を終了したリーグはその都度グラウンドにおいて解散する。
 注：閉会式は原則として大会最終日まで残ったリーグとするが、参加を希望するリーグはこの限りでない。
20. 代 表 本大会の第 5 位までの各リーグは、5 月 25 日（土）26 日（日）6 月 1 日（土）宮城県で開催される「 J A 共済杯 第 53 回全日本リトルリーグ野球選手権東北連盟大会」に宮城・山形地区代表として出場する。
21. 連 絡 雨天の場合午前 6 時最終決定とする。

JA共済杯 第53回 全日本選手権 宮城・山形予選 大会組合せ

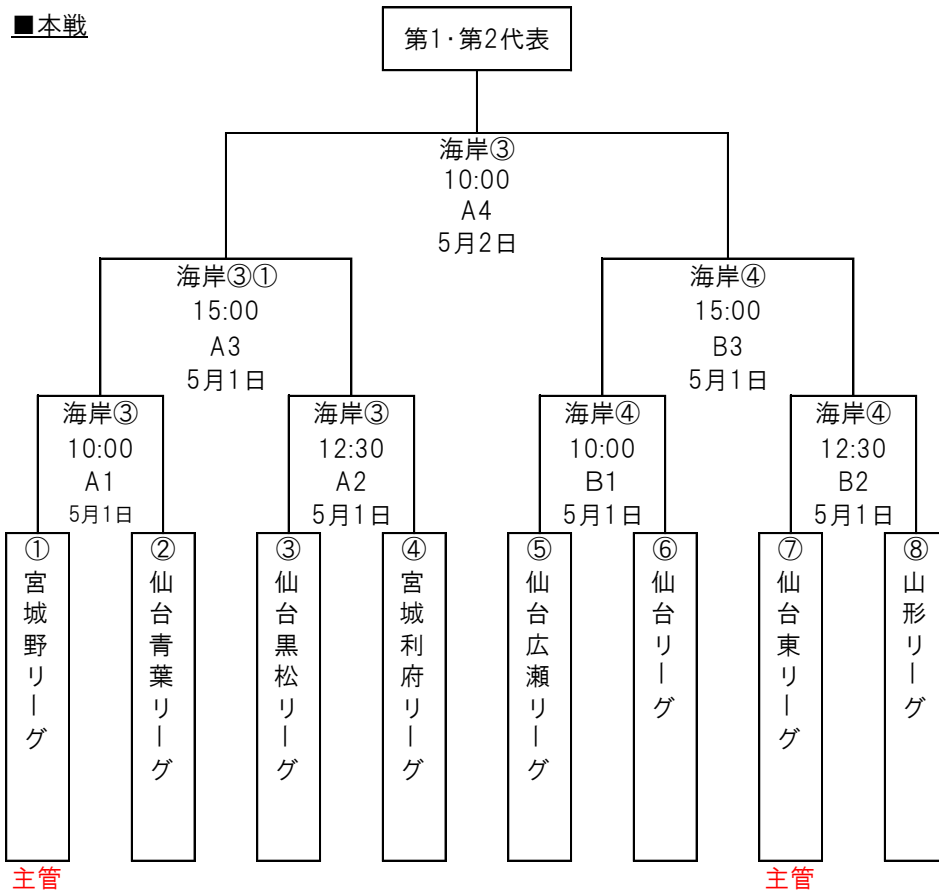
■グラウンド

- A: 海岸第3G
- B: 海岸第4G
- C: ベルサンピア
- D: 秋保湯元

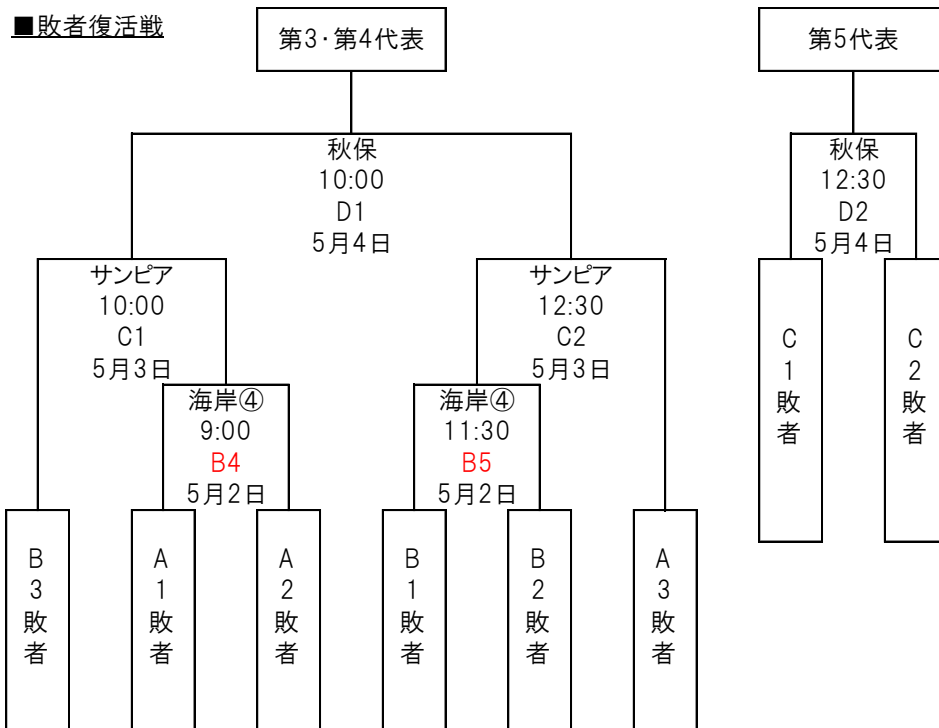
■大会日程

- 5/1(水) 海岸公園第3G、第4G
- 5/2(木) 海岸公園第3G、第4G
- 5/3(金) サンピア／(鉤取)
- 5/4(土) 秋保湯元
- 5/5(日) 秋保湯元／(鉤取)
- ※5/5は予備日。()内は予備

■本戦



■敗者復活戦



※5/3、5/4大会主管は、当該リーグが共同主管とします。

I 大会規則

2019年リトルリーグ公認規定競技規則、トーナメント規則及びガイドライン、本大会特別規則並びに公認野球規則を準用する。

II 登録及び義務

1 選手登録

- 1) 年齢 リトルリーグ年齢11歳及び12歳の選手
- 2) 人数 14名以内

2 監督およびコーチ

- 1) 監督 1名
- 2) コーチ 2名まで

ただし、選手が試合開始時11名以下の場合、監督1名、コーチ1名に制限する。

- 3) 監督、コーチは成人のものに限る。
- 4) 携帯電話等外部と連絡する事が出来る機器類はベンチへ持ち込んで서는ならない。
- 5) 選手が11名以下になった時にベンチを外れた1名のコーチは、グラウンドに入ることも認められない。その場合、外から選手またはベンチと会話することは許されない。

3 登録した監督、コーチ、選手のみベンチに入ることができる。

4 登録選手の義務

登録選手は全員試合に出場し、規則区に明記されている特記事項全員出場の義務を果たさなければならない。

III 服装

1 選手は全員統一した服装を着用し、ユニホームの胸にリーグ名の表示のあるものに限る。

なお、白色のアンダーシャツは認められない。

2 監督、コーチの上着は襟付きの白色、スラックス（ズボン）は下記のとおりとする。

- 1) 白、黒、紺、茶、灰、ベージュの各色系を可とする。
- 2) 華美な色は不可。
- 3) 全体が単一色であること。（別色のライン等があるものは不可）
- 4) チノパンは可。
- 5) ジーンズは不可。
- 6) ショートパンツは可とする。

ショートパンツの色とショートパンツ着用時の靴下（ハイソックス、短いソックス両方可）の色は、上記「1）項」に準ずるとする。

- 7) 監督、コーチは同一の服装であること。
- 8) リトルリーグの指導者として節度ある常識的な服装であること。
- 9) 靴、ベルトの色は別色でも可とする。

3 監督、コーチの帽子は選手と同じものまたは白で統一したものを着用する。

IV 用具

1 捕手は試合及び練習中も公認のヘルメット（耳カバー付）、プロテクター（ロングタイプまたはショートタイプも可）、マスク、スロートガード、及びカップを着用する。

- 2 非木製バットは、U S A B a t 規格に合致したものでなければならない。（規則1.10 参照）
- 3 瑕疵、変形等があるバットの使用は不可。審判員がそれらを確認する。
- 4 バットリング、マスコットバット、鉄棒、メガホンのベンチ持ち込みを禁止する。
- 5 野球用手袋、リストバンドの使用を許可する。ただし、投手は除く。
- 6 サングラスの使用は指導者、選手が必要なときは大会本部または審判員が確認して許可する。
- 7 ヘルメットの顎ひもを着用することが望ましい。また、フェイスガード付き、Cフラップ付きヘルメットの使用を認める。
- 8 グラブのひもは必要以上に長いものは認めない。
- 9 出場選手には安全確保の為、胸部保護パッドを着用することが望ましい。（東北連盟：着用義務）

V 試合の準備

- 1 ベンチは組み合わせ抽選の若い番号を一塁側とする。
- 2 攻守は主将により、試合当日決定する。
- 3 シートノックは後攻より7分間とするが、都合でカットする場合もある。
- 4 シートノック時に限り背番号なしのユニホームで3人まで自チームの補助係として認める。
- 5 試合前のブルペンでの投球練習を監督及びコーチが傍らで見ているが良い。

VI 試合の運営

- 1 延長戦は7回までとし、7回で決着しない場合は8回表以降からタイブレーク制を採用する。その方法は次の通りとする。
 - 1) 攻撃は無死・二塁から始める
 - 2) 打者は7回終了時の継続打順としその回に一番後に打順が回ってくる選手が2塁走者となる。
例：5番打者がその回の先頭打者なら4番の打順の選手が2塁走者となる。ルール上適格な代走やスペシャルピンチランナーを走者として出場させることもできる。
 - 3) 投手は7回に登板していた投手が投球規定に従って引き続き投げる。
- 2 全試合、3回15点差または4回以降10点差によるコールドゲームを採用する。
- 3 ベースコーチは次の条件を満たしていなければならない。
 - 1) 自チームのユニホームを着た有資格の選手と監督、コーチが務めることができる。
 - 2) 2人の大人のベースコーチが許される。ただし、ベンチに監督またはコーチが他に1人いる場合のみ、監督、コーチが務めることができる。
 - 3) 大人のベースコーチもヘルメット着用が望ましい。その場合、できる限りチームと同じものとする。
 - 4) ベースコーチは自チームの打者、走者のみに指示することができる。
 - 5) ベースコーチは同一イニング中、ボックスの移動はできない。
 - 6) コーチスボックスから出て自チーム打者及び塁上の走者に指示した場合は、攻撃側のタイムの数に数える。
 - 7) 相手に対しスポーツマンシップに反する言動があった場合、1回目はベンチに戻る。当該者はその試合中コーチスボックスに入れない。2回目は監督が直ちに退場となる。
- 4 ベンチ内の監督及びコーチはみだりにベンチを離れることはできない。
- 5 攻撃側がタイムをとり、選手に指示する回数は1イニングに1回である。なお、守備側のタイムのとき、攻撃側の監督およびコーチが選手に指示する場合は回数に数えない。ただし、守備側の指示より長い時間は認めない。
- 6 監督、コーチが、1イニングに同一投手のもとへ1度行くことができるが、2度目にはその選手は投手から退かななければならない。また1試合に同一投手のもとへ2度行くことができるが、3度目にはその選手は投手から退かななければならない。監督、コーチが投手に指示する場合は、マウンドで行う

こと。この時に捕手および内野手が集合しても良い。監督、コーチ及び選手はスピーディーに行動すること。

- 7 試合中に野手がマウンドに集まることは規制しない。
ただし、試合の流れや頻度に応じて審判員が認めない場合もある。
- 8 投手のウォームアップ時に、打者などが打席に近づき、タイミングを測る行為を禁止する。
- 9 走者やベースコーチなどが捕手のサインを見て、打者にコースや球種を伝える行為を禁止する。もしこのような疑いがあるとき、審判員はタイムをかけ、当該選手と攻撃側ベンチに注意を与え、止めさせる。
- 10 ネット裏または観覧席から相手リーグの情報を伝える行為を禁止する。
- 11 ベースコーチなどが、打者走者（走者）の触塁に合わせて「セーフ」のゼスチャーとコールをする行為を禁止する。
- 12 臨時代走
 - 1) 打者及び走者が事故等で走者になれない場合、臨時代走を認める。
なお、臨時代走は投手と捕手を除く打順の遠い選手とする。
 - 2) 攻撃が終わっても前記の選手が速やかに出場できない場合は、選手交代となる。
 - 3) 頭部に投球及び送球を受けた時には、必ず臨時代走を出す。
- 13 走者がヘッドスライディングをした場合は、アウトになる。
- 14 不正投球が発生した時は走者を進塁させず、投球しない場合もボールを宣告して投球数に加算する。
- 15 試合開始、終了の挨拶の時に監督は選手と一緒に整列する。コーチはベンチ前に整列する。

VII 監督、コーチ、選手の退場

- 1 次の場合、大会本部及び審判員は監督、コーチ、選手を退場させる。
 - 1) 自軍のベンチ及び応援席の中から、相手リーグ及び審判員に対し暴力及び暴言を吐いた場合、監督及び当該者を退場させる。
 - 2) 審判員の判定及び指示に従わなかった場合、監督及び当該者を退場させる。
 - 3) VIの9、10で、同様の行為を再度審判員が見つけた時は
 - ① 攻撃側監督と当該者はその試合から退場となる。
 - ② 打者は安打、守備側失策等で塁へ出た場合は打撃を取り消し、打ち直しとする。
 - ③ 打者が打撃を行いアウトになった場合は、アウトを有効とする。
この時に走者が進塁した場合（犠打等）は打撃前の投手が投球当時の占有塁へ全ての走者を戻す。

VIII 降雨、日没、時間制限等で試合続行不能となった時

- 1 正式試合成立する前に続行不能となった場合は、サスペンデッドゲーム（一時停止試合）とする。この場合全ての記録は有効となる。
- 2 試合成立（4回完了、または4回表完了で後攻チームがリードしている、あるいは同点）後に続行不能となった場合、勝ちが決められる場合は試合終了とする。
- 3 試合成立後に続行不能となったが同点で勝ちが決められない場合はサスペンデッドゲームとする。
- 4 試合成立後にインニングの途中で続行不能となり、勝ちチームが決められる場合でも先攻チームがその表の攻撃で同点とするかリードしており、後攻チームの攻撃が完了していない場合や後攻チームがリードを奪うことができないうちに中止となった場合は、当該試合は再開しなければならない。
(注) サスペンデッドゲームはすでに終了したインニング数に関係なく、正確に一時停止された状況から試合を再開しなければならない。
- 5 サスペンデッドゲームとなり、その翌日に試合が再開された場合、中断時点で投手であり中断までに

20球以下の投球数の投手は、続きの試合においてその投手の投球数はゼロからカウントする。

6 中断までの投球数が21～40球の間であった場合、続きの試合においてその投手の投球数は中断された時点の投球数からカウントする。

7 41球以上投げた投手は規定の休息日が必要となる。

IX 特記事項

1 「全員出場の規則」

1) 試合当日ベンチ入りした選手は全員試合に出場しなければならない。

① 13名以上の選手が試合に参加している場合、当日の名簿上の全選手が、攻撃において少なくとも1打席は試合に参加しなければならない。

② 12名以下の選手で試合に参加している場合は当日の名簿上の全選手が、守備において最低6つの連続したアウトと攻撃において少なくとも1打席は試合に参加しなければならない。

2) 本規則に違反した場合、監督は直ちに退場となり、残りの試合からも解任される。(トーナメント競技規則9. および別紙改正規則参照)

3) 負傷して退場した選手は出場条件を満たさなくても良い。

4) 選手の病気、負傷、退場で9人の選手を揃えられなくなった場合は、控え選手の中から交代選手を指名する。ただし、その人選は相手チームの監督が行うものとする。退場になった選手はこの再出場の対象とはできない。

5) 投手が全員出場義務を完了しており、打者の時に交代選手が出場した場合、実際に降板したのでなければ一度に限り投手として再出場できる。チームが試合開始時に13選手以上がベンチ入りし、先行であった場合は、ラインナップ上の先発投手は打者と対戦しないまま交代しても、その裏に先頭打者と対戦を終了することで規則3.03(C)項には抵触しない。投手に関する他の規則は有効である。

6) すべてのコールドゲームに全員出場義務は適用しない。

7) 先発の選手は全員出場義務を果たしていなくても交代できる。交代で初めて試合に出場した選手は、全員出場義務を完了するまで交代できない。

2 「投球規定」

1) 降板した投手はその試合では投手に戻れない。

2) 投球数を制限する。

3) 年齢別投球数 11歳～12歳は1日85球までとする。

例外：次に該当する場合は投球制限に達しても投げ続けてよい。

a. その打者が出塁する。

b. その打者がアウトになる。

c. 第3アウトが成立し、そのイニングが終了する。

4) 休息日

① 必要な休息日は次の通り。

・ 1日に66球以上の投球をした場合、4日間の休息が必要。

・ 1日に51～65球の投球をした場合、3日間の休息が必要。

・ 1日に36～50球の投球をした場合、2日間の休息が必要。

・ 1日に21～35球の投球をした場合、1日間の休息が必要。

・ 1日に1～20球の投球をした場合、休息日は必要ない。

休息日はいずれも最終打者と対峙した時点での投球数が対象となる。

例) 20球目で次打者を迎えた投手は、その打者が「投球規定」3)の例外で、完了して交代した場合、記録上はその投手の投球数は20球以内とカウントされ休息日は必要がない。

注：いかなる状況下でも、投手は3日間連続して投球してはならない。

② 選手は1日に2試合以上の投球はできない。

③ 投手が41球以上の投球をした場合、その日は捕手を務めてはならない。

注：投手が打者に対しての間に、投球数が40球に到達した場合、投手は以下のいずれかに至るまで投げ続けることができ、その日その後捕手としてプレーできる資格を有する。

a. その打者が出塁する。

b. その打者がアウトになる

c. 第3アウトが成立し、そのイニングが終了する。

投手は次の打者へ投球する前に降板するか試合が終了すれば、その投手はその後捕手としてプレーすることができる。

④ 試合で4イニング以上捕手を務めた選手は、その日は投手を務めてはならない。

注：4イニングはアウト数(12)ではなく、守備についたイニング数とする。

また4イニングは1試合での数であり、2試合行った場合は合計イニング数ではなく、それぞれの試合でのイニング数とする。

⑤ 試合で3イニング以内捕手を務めた選手が投手に交代し、同日21球以上投げた場合、その日は再度捕手に交代してはならない。

例外：投手が打者と対戦している時に投球制限数の20球に到達した場合、以下の条件で投手は投球を続け、その後捕手への交代が可能である。

a. その打者が出塁する

b. その打者がアウトになる。

c. 第3アウトが成立し、そのイニングが終了する。

3 「申告敬遠」

次の場合に、打者は走者となり、アウトになることなく安全に一塁に進める権利が与えられる。

(ただし、打者が一塁に進んで、それに触れることが条件となる)

1) 審判員が“四球”を宣告した場合

2) 投球前に守備側チームから球審に対し打者に“申告敬遠”を与えることが伝えられた場合

注1：その指示は守備側チームの監督からなされなければならない。監督は“タイム”をかけ、タイムが認められたのちに打者に四球を与える旨を球審に伝えなければならない。

注2：ボールデッドとなり、塁上の走者は打者走者の四球により押し出される場合を除き進塁できない。投手の投球数には「4球」が加えられる。

4 「スペシャルピンチランナー」

1) スペシャルピンチランナーは1イニングに1回、1試合に2回に限り使用できる。

2) 出塁した選手は1試合に1回のみスペシャルピンチランナーと交代できる。

(例：初回到3番打者が四球で出塁し、スペシャルピンチランナーと交代した。

3回にも四球で出塁したが、初回到1度交代しているため、その試合中はスペシャルピンチランナーとの交代はできない)

3) スペシャルピンチランナーになれるのは、その時点で打順に入っていない選手である。

(例：1番打者として先発出場したA選手が3回到代打を送られ交代した。

この時点でA選手は打撃順から外れたためスペシャルピンチランナーの資格を持つことになる。しかし、その後A選手がリ・エントリーして打撃順に復帰した場合は、スペシャルピンチランナーとなる資格を喪失する。)

X スピードアップ

1 投手はボールを受けたら速やかに投手板に付いて捕手のサインを受ける。

- 2 捕手は受けたボールを速やかに投手に返球して、投手にサインを送る。
- 3 捕手はホームプレートより前に出ないで野手に声をかける。
- 4 捕手が立ち上がって胸・顔・腕等々を触って野手にサインを送ることを禁止する。
- 5 内野手はボール回しを定位置で行う。
- 6 内野手は外野手からのボールを定位置から投手に送球する。
- 7 打者は打者席を外さずにベンチのサインを見る。
- 8 ベンチからのサインは短くする。
- 9 守備につくとき、ベンチに戻るときは必ず走ること。
- 10 審判員はスピーディーな試合を常に心がける。

XI 補則

- 1 ベンチ内のプレーについて
 - 1) 常設の正規の球場は競技規則通りである。
 - 2) 仮設のベンチは危険性があるのでボールデッドとする。
- 2 選手からのーフスイングのリクエストを受ける。
- 3 全野手がファウルラインを超えた時にアピール権は消滅する。
- 4 飛球をデッドライン、ホームランライン内で完全捕球したと審判員が認めた場合、選手が捕球後場外に出てもアウトである。なお、野手がボールデッド地域に倒れ込んだ場合は、ボールデッドとなり、走者に1個の進塁を認める。野手がボールデッド地域に踏み込んでも倒れなかった場合はボールインプレーとなる。
- 5 ネクストバッタースボックスは作らない。次打者はベンチの出入り口付近に待機すること。
- 6 監督、コーチがグラウンドに入るときはコートを脱ぐこと。
- 7 ホームランを打った選手をたたえるときは、派手にしないこと。
- 8 選手はユニホームをきちんと着用すること。
- 9 打者はバッタースボックスに入ったのちは、その打席が終了するまで少なくとも片足はバッタースボックス内にとどめておかなければならない。

例外：

- ① スイング時、スラップ（走りながらの打撃）時、あるいはスイング途中停止時
 - ② 投球により打席から出ざるを得なくなった場合
 - ③ 打者が“ドラッグバント”を試みた場合
 - ④ 捕手が投球を捕球できなかった場合
 - ⑤ 何らかのプレーが試みられた場合
 - ⑥ タイムが宣告された場合
 - ⑦ 投手がマウンド周りのダートエリア(土の部分)から外に出たり、投手が捕手から返球を受けたのちに投手板から5 フィート(1.52m)以上離れたり、捕手がキャッチャースボックスの外に出た場合
 - ⑧ スリーボール後の投球を打者がボールと判断したにもかかわらずストライクであった場合
- ペナルティー：打者が例外状態にない場合にバッターボックスを出た場合、審判員は打者に警告を与える。警告後に再度バッターボックスを出た場合、審判員はストライクをコールする。一人の打者に何度でもこのコールはなされる。投球数にはカウントしない。ボールデッドとなるが、走者は進塁しない。

注：ストライクのコールが3ストライク目でない限り、打者はバッターボックスに戻り新しいカウントから打撃を継続する。

以上