

■大会要項

1. 名 称 A I G プレゼンツ “MLB CUP2019”
リトルリーグ野球 5 年生・4 年生東北連盟大会 ―宮城県協会会長杯―
2. 期 日 2018 年 6 月 8 日(土)、9 日(日) 予選リーグ
2018 年 6 月 15 日(土) 決勝トーナメント
2018 年 6 月 16 日(日) 大会予備日
3. 会 場 6 月 8 日(土) 鉤取球場、折立グラウンド
6 月 9 日(日) 鉤取球場、(折立グラウンド)
6 月 15 日(土) 評定河原、鉤取球場 (予備:秋保湯元公園)
6 月 16 日(日) 未定 (候補:折立グラウンド、熊谷グラウンド)
4. 主 催 宮城県リトルリーグ野球協会
5. 共 催 メジャーリーグベースボール ジャパン
6. 後 援 株式会社 仙台放送
7. 特別協賛 A I G ジャパン・ホールディングス株式会社
8. オフシャル・ライセンス・パートナー：
Majestic、New Era、Rawlings、Wilson、Franklin、Louisville Slugger
9. 競 技 予選リーグ戦、決勝トーナメント方式
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. 参加リーグ 宮城県リトルリーグ所属リーグ
12. 大会参加登録料 25,000円
13. 構 成 (1)チームの編成はリーグ単位とし、各リーグの選手は小学校 5 年生・4 年生の
9 名から 20 名とし他に監督 1 名、コーチ 2 名とする。
(2)リーグ単独でチーム編成できない場合の合同参加(最大 3 リーグ)を認める。
14. 集 合 8:30 集合 9:00 開会式
○受付・開会式は鉤取球場
○プラカード、リーグ旗、を忘れずに持参すること。
15. 審 判 審判は宮城県リトルリーグ野球協会審判部が運営し 4 人制とする。
(各リーグ帯同審判 1 名)
16. 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：理由がない限り表彰式に参加しない入賞リーグは棄権とみなし、次点リーグを繰上げ入賞とする場合がある。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。
17. 代 表 本大会の第 2 位までの各リーグは、7 月 26 日(金) 27 日(土) 28 日(日) 石巻市で開催される「AIG プレゼンツ “MLB CUP2019” リトルリーグ野球 5 年生・4 年生大会」に東北連盟代表として出場する。
21. 災害連絡 大会実行委員梅田運営委員長まで：災害ダイヤルドコモ 171 携帯 090-5187-5445
又は藤田運営幹事(仙台青葉):090-523-4747 (当日震度 5 以上の発生時は大会中止か延期))
22. 連 絡 雨天の場合の問い合わせ先：大会事務局 浅野携帯：080-5560-3185
午前 6 時最終決定とする。

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 チーム登録

宮城県協会が承認した連合チームの出場を認める。

2 選手登録

- 1) 登録できる選手は5年生・4年生の選手で、20名以内とする。
- 2) ベンチに入れる選手は、登録書に記載されている選手全員とする。

3 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。

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。

連合チームは統一することが望ましいが、自リーグのユニホームでもよい。ただし、背番号は「1」からの連番とする。

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. 本大会は、予選リーグ戦は2時間制もしくは6回までとし、延長戦は行わない。
 - * 予選順位の決め方、①勝ち数・②失点率・③失点率が同じ場合は直接対決の勝ちチーム（失点率はイニングが分母）
 - 決勝トーナメントは6回までとし、同点の場合はタイブレーク制を採用する。
 - その方法は次の通りとする。
 - * 時間制限の場合は翌回表からタイブレーク制を採用する。
 - 1) 攻撃は無死・二塁から始める
 - 2) 打者は6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。
 - 3) 投手は6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 振り逃げ規則は適用しない
- 4 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回目はベンチに戻す。
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。
- 5 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。
- 6 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。
- 7 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。
- 8 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。
- 9 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。
- 10 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。
- 11 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。
- 12 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。
- 13 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。
- 14 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。
- 15 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。
- 16 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10、11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」と「スペシャルピンチランナー」は、採用しない。
2. 投手の規則
 - 1) 降板した投手はその試合では投手に戻れない。
 - 2) 投手が1日及び1試合に投球できるのは下記の通りとする。

学年区分	最大投球数
5年生A(4月2日～8月31日生れ)	85球
5年生B(9月1日～4月1日生れ)	75球
4年生	75球

- 3) 投手が打者と対戦中に投球制限に達した場合は、その打者の打席が完了するか、または打席中に攻守交代となるまで続投できる。
- 4) 投手が1試合に20球以内の投球をした場合は、次の試合に投手として出場できる。
- 5) 投手が21球以上75球(5年生Aは85球)までの投球数の場合は、1試合空ければ登板は可能である。
- 6) 試合で41球以上の投球を行った投手は、その日は捕手を務めてはならない。
- 7) 試合で4イン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インニングはアウト数(12)ではなく、守備についたインニング数である。
- 8) 申告敬遠は投球数に加算する。

3. ベンチ入り後は一切ベンチの外に出られない。やむを得ない場合は審判員の許可を得て出ることとする。許可なくベンチを出た場合は、その時点でベンチに入れない。(指導者・選手)
4. 球場内の注意事項
 - 1) バックネット裏・ベンチ裏・外野での撮影・応援はすべて禁止する。(カメラのみの設置を含む。)

VII 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。

VIII 補足

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トとする。
2. 選手からのハ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越えたときに、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、野手がボールデット地域に倒れ込んだ場合はボールデットとなり、走者に1個の進塁を認める。野手がボールデット地域に踏み込んでも倒れ込まなかった場合はボールインプレーとなる。
5. ネクストバッターサークルは作らない。次打者はベンチの出入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。(コーチャーボックスのタッチ禁止)
8. 選手はユニホームをきちんと着用すること。
9. 試合時は給水等必要に応じて補助要員がベンチ及びその近辺への立ち寄りを認める。
10. 打者はバッター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”ドラックバント”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、投手が捕手からの返球を受けたのちに投手版から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

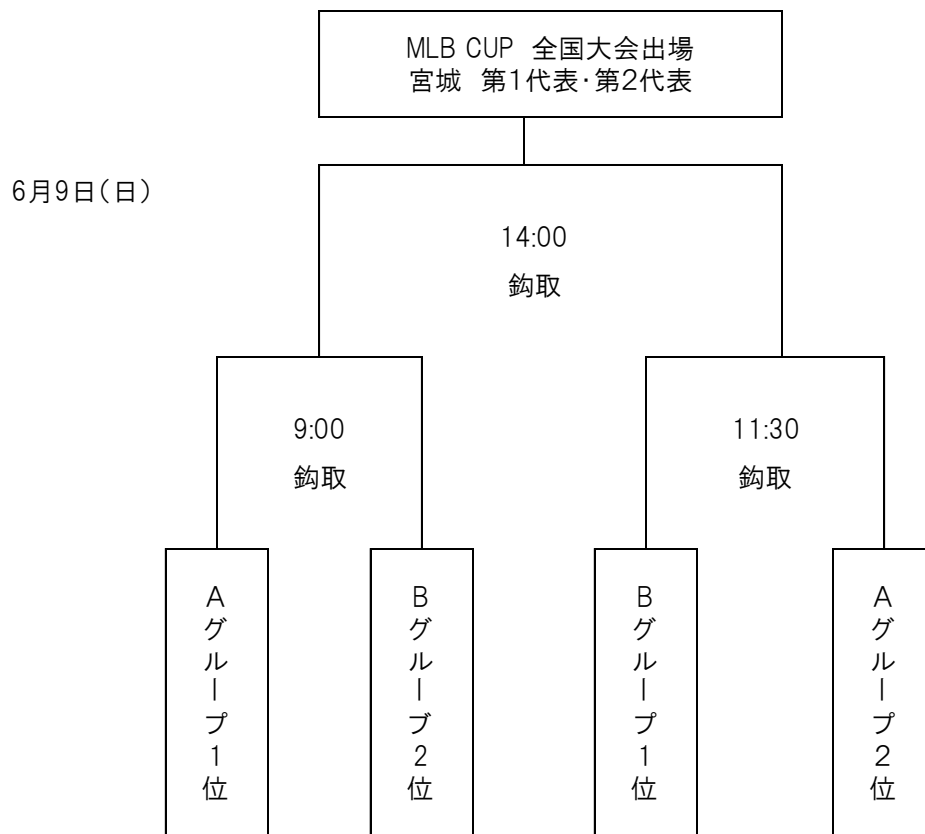
⑧ スリーボール後の投球を打者がボールと判断したにもかかわらずストライクであった場合

ペナルティー：打者が例外状態にない場合にバッタース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ス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、打者はバッタース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

AIG プレゼンツ "MLB CUP2019" リトルリーグ野球小学5年生・4年生東北連盟大会
宮城県協会会長杯



【予選リーグ】 6月8日(土)～6月9日(日)

グラウンド	開始時間		1塁側			3塁側	
6月8日 Aグループ	1	10:00	①	仙台黒松	VS	②	宮城利府
	2	12:30	①	仙台黒松	VS	③	連合
	3	15:00	②	宮城利府	VS	③	連合
鉤取G							

※連合：塩竈、仙台、仙台港

グラウンド	開始時間		1塁側			3塁側	
6月8日 Bグループ	1	10:00	④	仙台広瀬	VS	⑤	仙台東
	2	12:30	④	仙台広瀬	VS	⑥	仙台青葉
	3	15:00	⑤	仙台東	VS	⑥	仙台青葉
折立グラウンド	4						