

## 大会要項

1. 名称：第16回 ミズノカップ 2017秋季 リトルリーグ野球宮城県大会
2. 期 日：平成29年9月9日（土）・10日（日） 予備日：16日（土）・18日（月祝）
3. 会 場：海岸公園第1G、第2G、宮城広瀬球場、秋保湯元公園野球場、鉤取球場(予備含む)
4. 主 催：宮城県リトルリーグ野球協会
5. 協 賛：ミズノ株式会社
6. 後 援：株式会社 仙台放送
7. 競 技：トーナメント方式(チーム戦)
8. 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。
9. 登 録：大会登録料 25,000円 当日、大会本部にて受付
10. 参加チーム：宮城県リトルリーグ所属リーグのチーム
11. 構 成：①各チームの選手は6年生以下～4年生(4月～8月生まれまでの9名以上20名までとし、他に監督1名、コーチ2名とする。(指導者登録は最大5名まで)  
②単独でチーム編成できない場合の合同参加を認める。
12. 集 合：8：30集合 9：00開会式  
○受付・開会式は海岸公園第1グラウンド  
○チームプラカード、チーム旗を忘れずに持参すること。
13. 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。  
(各チーム帯同審判1名願います)
14. 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  
(当日、地震震度5以上の発生時は大会中止か延期となります。)
15. 連 絡：雨天の場合の問い合わせ先：大会事務局安藤 携帯 090-2271-5857  
午前5時最終決定とする。

# 第16回ミズノカップ 2017 秋季リトルリーグ野球宮城県大会規則

## I 大会規則

2017年リトルリーグ公認規定と競技規則、及び本大会規則、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

1) 理事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6年生～4年生(4月～8月生)の選手で9名以上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とする。

3) 入場行進に参加できる選手はこの限りではない(チーム判断とする)。

### 3. 監督及びコーチ(指導者登録は最大5名まで)

1) 監督 1名

2) コーチ 2名まで

3) 監督、コーチは成人の者に限る。

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。

## 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ない。

2. 監督、コーチの上着は襟付きの白、ズボンは白またはグレーで統一したものを着用する。

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. 非木製バットでBPF(バット性能指数)1.15の印字表記のないものは使用できない。

2. 瑕疵、変形等があるバットの使用の可否については審判が安全上の問題を最優先に判断をする。

3. 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。

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。但し、投手が投球する時はこれを認めない。

6. サングラスの使用は、選手のプレーに必要なときは認める。監督、コーチの使用は禁止するが、大会本部が許可した場合はこの限りではない。

7. ヘルメットの顎ひもを着用すること。

8. グラブのひもは必要以上に長いものは認めない。

9. 出場選手は安全確保の為、胸部保護パッドを着用すること。

## 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5分間とするが、都合によりカットする場合もある。

4. 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も良い。

## VI 試合の運営

1. 本大会はトーナメント方式とする。2時間制もしくは6回までとし、同点の場合は抽選とする。

準決勝・決勝戦は2時間以内で延長戦を採用する。延長戦は9回までとし、9回で決着しない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。

- 1) 攻撃は一死二・三塁から始める。
  - 2) 打者は9回終了時のオーダーの3番から。走者は三塁が1番打者、二塁が2番打者とする。
  - 3) 投手は9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。
  - 4) 11回以降は10回終了時の継続打順とし、走者は10回と同様の方式で2人を置く。
2. 全試合、点差によるコールドゲームを適用し、4回以降7点差とする。
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、ベンチに監督とコーチが各1人の場合はこの限りではない。
  - 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) 同一イニング中はコーチャーボックス内の指導者の変更は認めない。
  - 7) 指導者がコーチャーボックスに入らなくてよい。なお、イニングの途中の出入りは認めない。
  - 8) コーチャー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。
  - 9) 相手選手に対し威圧的な言動があった場合は、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出来ない。
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、攻撃側の監督及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. 監督及びコーチが投手に指示する場合は、マウンドで行うこと。このときに捕手及び内野手が集合してもよい。監督、コーチ及び選手はスピーディーに行動すること。
7. 試合中に内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、審判員が認めないことがある。
8. 投手のウォームアップ時に、打者などが打者席付近に近づき、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球種とコースに関するサインを盗み、打者に伝達することは、スポーツマンシップに反する行為である。審判員がこのような行為が発生していると判断した場合は、選手と監督の両方が退場させられる可能性がある。
10. ネット裏又は観覧席から相手リーグの情報等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」のジェスチャーとコール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、臨時代走者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出来ない場合は、選手交代となる。
  - 3) 頭部に投球及び送球を受けたときには必ず臨時代走を出すこと。
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り、ボールデットになる。但し、帰塁時のヘッドスライディングは認める。
14. 不正投球が発生したときは走者を進塁させず、投球しない場合でもボールを宣告し、投球数に加算する。

15. 一試合に起用する投手の数は制限しない。

16. 試合開始、終了の挨拶のときに監督は選手と一緒に整列し、コーチはベンチ前に整列する。

#### 17. 試合規定

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：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。

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。

メジャー部門：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。

#### 18. 故意四球

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“故意四球”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が加えられる。

### 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、暴力及び暴言をはいた場合、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の行為が発生していると審判員が判断した場合は、一度目は警告、二度目は監督及び当該者を退場させる。

### VIII 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. 内野手はボール回しを定位置で行う。
5. 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。
6. 打者は打者席を外さずにベンチのサインを見る。
7. ベンチからのサインは短くする。
8. 守備につくとき、ベンチに戻るときは必ず走ること。
9. 審判員はスピーディーな試合を常に心がける。

## IX 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。
8. 選手はユニホームをきちんと着用すること。
9. 打者アウトルール追加
  - 1)不正バットによる反則行為

## X 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。
    - ・小学6年生 85球 小学5年生以下 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である。
  - 8) 投球数のカウントについて
    - ・ 休息日が必要となる投球数は「その投手が対峙した最終打者へ投じた1球目の投球数が基準となる」。
    - ・ 放送と記録の注意事項

投手降板の時は、規定により「基準投球数」は何球となりますと放送する。

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。)

#### XI 降雨、日没、時間制限等で試合続行不能となった時

1. 1回が終了していない場合は再試合とする。その場合、投球数を含む記録はすべてゼロとする。

2. 2回以降、試合が続行不能となり勝敗が決められない場合は、サスペンデッドゲームとする。

3. サスペンデッドゲームは、すでに終了したイ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。

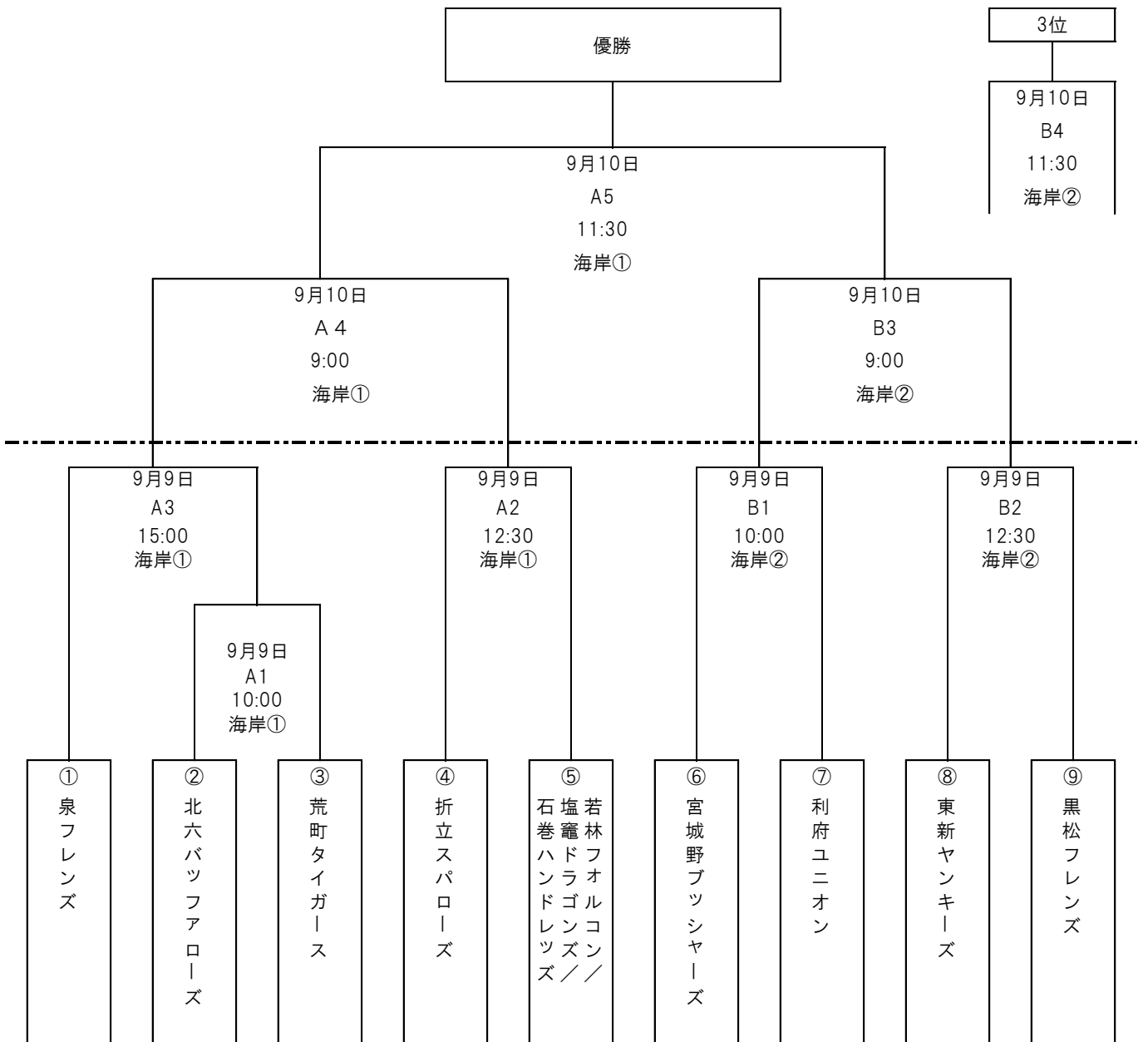
4. サスペンデッドゲームとなり、その翌日か後日に試合が再開された場合、中断時点で投手であり、中断までに20球以下の投球数の投手は、続きの試合においてその投手の投球数はゼロからカウントする。

5. 中断までの投球数が21～41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。

6. 41球以上投げた投手は規定の休息日が必要となる。(東北連盟：1試合空ける)

(注) 再開されたサスペンデッドゲームの投球数は中断した日の試合に加算する。

第16回ミズノカップ 2017秋季リトルリーグ野球宮城県大会



※2時間又は6回  
 ※試合が連戦となる場合は『30分』の休憩時間を入れる。  
 ※上記の試合開始時間は『目安』となりますのでご注意ください。