

大会規則と留意点

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。(補強目的の連合編成は不可)

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。

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、USA Bat 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。メンバー表は5部提出とする。
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、決勝トーナメントとする。

予選リーグ戦は、2時間制もしくは6回までとし、同点の場合は引き分けとする。

*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、2時間制もしくは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。

- 1) 攻撃は一死二・三塁から始める。
 - 2) 打者は6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6回終了時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) 8回以降は前イニング終了時の継続打順とし、走者は継続打順の前々位打者が三塁走者、前位打者が二塁走者とする。
2. 全試合3回15点差、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) コーチ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ボックスに入れず。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、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。
 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. 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

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に戻す。

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。なお、別の日に再開されたサスペンデッドゲームでは、試合が停止された時点での投手は、必要な休息日を経過していれば、投球限界数まで投げ続けることができる。
(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。
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。
 - ・ 6年生・5年生（4月～8月生） 85球
 - ・ 5年生 （9月～3月生） 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。ただし、同日の次の試合の投球数は最大投球数から前の試合の最終打者を完了した時点の累積投球数を減じたものとする。
 - 5) 投手が21球以上の投球数の場合は、1試合空ければ登板は可能である。なお、当日の2試合に連続登板し、2試合の合計投球数が21球以上になった場合は、1試合空けなければならない。
 - 6) 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。

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。

8) 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。

d. その打者が出塁する

e. その打者がアウトになる。

f. 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。

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ドとする。

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