

I 競技場

1. 競技場
 - 1) 競技場は、平坦な地域とする。
 - 2) 競技場は、フェア地域とファウル地域に区画される。
 - 3) 競技場内には、障害物等を放置してはならない。
 - 4) 競技場は、その状況に応じて特別ルールを作ることができる。
2. 競技場のレイアウト(別紙参照)
 - 1) バッティングティーは、ホームプレートの後方50cm以上1m以内に置く。
 - 2) バッターズサークルは、ホームプレートの角を中心にして半径3mのサークルを描く。

II 用具

1. バット
 - 1) (公財)日本リトルリーグ野球協会が認められたもの、もしくは少年軟式用を使用。
2. ボール
 - 1) 直径9inch、硬式用守備練習球(セーフティーボール)を使用する。
3. バッティングティー
 - 1) バッティングティーは、NPO法人日本ティーボール協会が公認したものを使用する。
4. グラブ・ミット
 - 1) (公財)日本リトルリーグ野球協会が認められたものを使用。
5. 靴
 - 1) 同一チームのプレーヤーは、同色のスパイクを着用する。
 - 2) 金属製スパイクの使用は禁止する。
6. ユニフォーム
 - 1) 同一チームのプレーヤーは、同一のユニフォームを着用しなければならない。
 - 2) ただし、人数が不足し合同チームの場合はこの限りではない。
7. 危険物の着用禁止
 - 1) プレーヤーは、試合中、危険防止のため腕時計。イヤリングなどの装具品を付けてはならない。
8. 用具の放置禁止
 - 1) プレーヤーは、用具を競技場内に放置してはならない。
 - 2) 審判員は、競技場内の安全を確保した上で、試合を進行しなければならない。

III チーム編成とプレーヤー

1. チーム編成
 - 1) チームは、主将1名を含めプレーヤー9名以上、18名以下で編成する。
2. 守備位置
 - 1) (公財)日本リトルリーグ野球協会のルールに基づく。
 - 2) 本塁手以外の各守備者は、打者が打撃をするときには、フェア地域内にいなければならない。
 - 3) 本塁手は、打者が打撃を完了するまでは、バッターズサークル外にいなければならない。
3. プレーヤーの交代
 - 1) 登録されているプレーヤーは、1試合につき、1イニング以上の守備につかなくてはならない。但し、監督は小学校1年生以下の選手に対しては、守備位置の配慮を行うこと。
 - 2) プレーヤーの交代については、監督が球審に申し出た時に成立する。
 - 3) 交代された選手の再出場は認める。

IV 試合

1. 攻撃と守備
 - 2チームが攻撃と守備に分かれ、第3アウトが成立すること、及び攻撃側の9名の打者が打撃を完了した時点で攻守を交代し、既定の回数(イニング)を終えたとき得点の多いチームが勝者となる。この場合、打者9人を終えて第3アウトが成立していない場合、残りのアウトカウントにより、進塁することが可能。
2. 正式試合
 - 1) 正式試合の規定回数としては、4回とする。
 - 2) 正式試合では、大会要項の定めるところにより、試合時間に制限を設けることができる。制限時間は上記1)項を規定回数に優先する。
 - 3) 試合終了時に同点の場合は大会要項の定めるところとする。
3. コールドゲーム
 - 1) 降雨、日没などのやむを得ない事情で試合の継続が不可能となった場合、大会要項で定める実質試合時間を経過していれば、球審は塁審と相談の上、コールドゲームを宣告して、試合の打ち切り終了を決定することができる。
 - 2) 得点差によるコールドゲームについては、大会要項に定めるところによる。
4. 没収試合
 - 1) 次の場合には、球審は没収試合を宣告し、過失のないチームを勝者とする。
 - ①チームが、試合開始時間までに試合会場に到着しなかったとき。
 - ②登録されていないプレーヤーが試合に出場したとき。

2) 没収試合の得点は、1-0とする。

5. 試合の進行と停止
 - 1) 試合は、球審によるプレイボールの宣告で開始され、ゲームセットの宣告で終わる。
 - 2) 球審は、打者の打撃が完了し守備のプレーヤーが本塁手にボールを戻し、本塁手がボールを上げた状態でタイムを宣告し、ボールデッド(試合停止球)とする。
 - 3) 試合の再開は、球審のプレイ宣告による。
 - 4) チーム側が要求するタイムは主将、副主将または監督の任務とする。
6. 得点となる場合
 - 1) 走者が、その回が終了するまでの間に、1塁・2塁・3塁・本塁の順に正しく触塁した場合、その都度1点が得点となる。

V 本塁手

1. 本塁手の義務
 - 1) 本塁手は、打者が打撃を完了するまでは、バッターズサークルの外にいないなければならない。

VI 打者と打者走者

1. 打者と打者走者
 - 1) 打者とは、バッターズサークルに入って打撃するプレーヤーを言う。
 - 2) 打者走者とは、打撃を完了して走者となったプレーヤーを言う。
2. 打者の義務
 - 1) 打者は、バッターズサークル内に位置し、バッティングティーの高さを調節した後、打撃準備姿勢を取らなければならない。
 - 2) 打者は、球審のプレイ(ボール)の宣告が行われてから10秒以内に打撃しなければならない。これに違反した場合には、ストライクが宣告される。
 - 3) 打者は、軸足を2歩以上動かして打撃してはならない。これに違反した場合には、ストライクが宣告される。
3. 次打者の義務
 - 1) 次打者は、ネクストバッターズサークルで待機しなければならない。
 - 2) ネクストバッターズサークルでは、バットを振ってはならない。
4. 打撃順
 - 1) 打撃側のプレーヤーは、試合開始前に球審に提出した打順順(オーダー表)に記載した順序に従って、打席に入らなくてはならない。
 - 2) 各回(イニング)の先頭打者は、前回の最後に打撃を完了した打者の、次の打順のプレーヤーである。
 - 3) 守備側によって打撃順の間違いが指摘された場合、休診は次のように処理する。
 - ①打撃中に打撃順の間違いが指摘された場合、間違えた打者によって生じたすべてのプレー・特典を無効とし、正規の打撃順の打者をアウトとする。なお、次の打席には次打者が入る。
 - ②打撃終了後に打撃順の間違いが指摘された場合、そのすべてのプレー・得点は有効とする。次の先頭打者は、上記2)項に定めるところによる。
5. ストライク
 - 1) 次の場合、球審はストライクを宣告する。
 - ①打者が、空振りしたとき。
 - ②打者が、バッティングティーを打ったとき(空振り)。
 - ③打者が、ファウルボールとなったとき。
 - ④打者が、バントやプッシュバントを試みたと球審が判断したとき。
6. 無効打撃
 - 1) 次の場合、球審は無効打撃を宣告する。
 - ①不測の事態が起こったために、打撃時に審判員がタイムをかけたとき。
 - 2) 無効打撃は、ノーカウントとし打ち直しとする。
7. 反則打撃
 - 1) 次の場合、球審は反則打撃を宣告する。
 - ①打者が、試合前に審判員が認めたバット以外のバットを使用したとき。
 - ②打者が、守備をまどわす行為をして打撃したとき。
 - 2) 反則打撃は、打者アウトとする。
8. フェアボール
 - 1) フェアボールとは、正しく打撃されたボールであって、次のような打球をいう。
 - ①フェア地域内に止まった打球。
 - ②内野から外野へバウンドしていく打球が、1・3塁ベースの上方空間を通過したとき。
 - ③1・3塁のベースに触れたとき。
 - ④最初に落下した地点が、1・2塁及び2・3塁の塁間線上、または外野フェア地域であったとき。
 - ⑤フェア地域内上方空間で、審判員または守備側のプレーヤーに触れたとき。
 - 2) フェアボールかファウルボールかの判定は、ボールに触れた時の野手の守備位置ではなく、ボールとファウルラインの位置関係による。ファウルライン線上はフェア地域に含まれる。
9. ファウルボール
 - 1) ファウルボールとは、フェアボールを除く全ての打球をいう。
 - 2) バッターズサークル内にある打球はファウルボールである。ただし、フェア地域内にあるバッターズサークルライン線上はフェア地域に含まれる。

10. 打者がアウトになるとき
 - 1) 次の場合、打者はアウトになる。
 - ①第2ストライクの後、空振りしたとき。
 - ②第2ストライクの後、バッティングティーを打ったとき(空振り)。
 - ③第2ストライクの後、打球がファウルボールとなったとき。
 - ④第2ストライクの後、バントやプッシュバントを試みたと球審に判定されたとき。
 - ⑤第2ストライクの後、打撃時に軸足を2歩以上動かしたとき。
 - ⑥ファウルフライ(フェアフライ)が、野手によって正しく捕球されたとき。
 - ⑦打者が、球審よって反則打撃を宣告されたとき。
 - ⑧打者が、打撃時にバットをバッターズサークル外に意識的に放り投げたと球審に判定されたとき。
 - ⑨攻撃中、守備側によって打撃順の間違いが指摘されたとき。この場合、正規の打者がアウトとなる。
11. 打者走者がアウトとなるとき
 - 1) 次の場合、打者走者はアウトになる。
 - ①打者走者が、フェア地域内で自打球に触れたとき。
 - ②フライやライナーが、野手によって正しく補給されたとき。
 - ③打者走者が、勘違いをして自軍のベンチに入ったとき。
 - ④打者走者が、1塁に達する前に、ボールを持った野手にタッチされたとき。
 - ⑤打者走者が、1塁に達する前に、野手が1塁のベースにボールを保持して触れたとき。
 - ⑥打者走者が、ボールを処理しようとしている野手の守備を妨害したり、早急を故意に妨害したとき。
この場合、審判員の判定によって、先行する走者がアウトとなること、また、打者走者・先行する走者の両者がアウトになることもある。
12. 打者に対して安全進塁権が与えられるとき
 - 1) 次の場合、打者に対して1塁への安全進塁権が与えられる。
 - ①打者の打撃を、本塁手や他の野手が妨害したとき。
 - ②フェアボールが、内野手を通過する前に走者に触れたとき。ただし、ボールに触れた走者はアウトである。

Ⅶ 走者

1. 走者
 - 1) 走者とは、打撃を完了した後、1塁に達し、まだアウトになっていないプレーヤーをいう(打者走者を含む)
2. 進塁と逆走塁
 - 1) 打者は走者となったあと、1塁・2塁・3塁・本塁の順序で各塁に触れて進塁しなければならない。
 - 2) ボールインプレー中、走者が元の塁に戻ろうとするときは、上記1)項の逆の順序で各塁に触れて逆走しなければならない。ただし、ボールデッドの場合にはこの限りではない。
3. 走者の離塁
 - 1) 打者が、バッティングティーにセットされたボールを打撃したあと、走者は離塁できる。違反した場合には、離塁反則で走者はアウトとなり、ボールデッドとなる。
4. 走者の進塁
 - 1) 次の場合、走者は進塁できる。
 - ①打者の打球が、フェアボールのとき。
 - ②フライやライナーが、野手によって正しく捕球されたとき。この場合、最初の野手にボールが触れたときに離塁、進塁できる。
 - ③フェアボールが、不可抗力で審判員及び塁上の走者に触れたとき(ボールインプレー)
5. 塁の占有権
 - 1) 走者の塁の占有権は、後続の走者の進塁によって、その塁を開けざるを得なくなるまでとする。
 - 2) 2人以上の走者が、同一の塁を専有することはできない。この場合、最初にその塁を占めた走者が権利を有する。
6. 走者がアウトになるとき
 - 1) 次の場合、走者はアウトとなる。
 - ①走者が離塁中、野手によってタッチされたとき。
 - ②走者が野手のタッチを避けようとして、塁間を結ぶ直線から両側1m以上離れて走ったとき。
 - ③走者が、フォースプレーで次の塁に進塁しなければならない場合、その塁に達する前に、野手がボールを保持して触塁したとき。
 - ④走者が、まだアウトになっていない先行する走者を追い越したとき。
 - ⑤走者が、勘違いをして自軍のベンチに入ったとき。
 - 2) 次の場合、走者は守備妨害でアウトになる。
 - ①走者が、打球を処理しようとしている野手を妨害したり、送球を故意に妨害したとき。この場合、審判員の判定によって、先行する走者がアウトになること、また、複数の走者がアウトになることもある。
 - ②走者が、内野手の前方にあるフェアボールに触れたとき。
 - ③走者が、野手を混乱させるような走塁をしたとき。
 - ④攻撃側のベンチにいるメンバーが、下品な野次などで野手を妨害したとき。

7. 走者に対して安全進塁権が与えられるとき
 - 1) 次の場合、奏者に対して安全進塁権が与えられる。ただし、与えられる塁ベースの個数は、原則として各項に示す基準によるが、審判員の判定によってそれ以上の個数が与えられることもある。
 - ①野手が守備したフェアボールが、悪送球などによってファウル地域の競技場境界線を出たとき。出た時点での占有していた塁ベースを基準として、原則として安全進塁権1個を与える。
 - ②走者の進塁が妨害されたとき。妨害の状況により、原則として安全進塁権1個を与える。ただし、妨害の対象となった走者以外の走者にも、審判員の判断によって重複して与えられることもある。
 - ③ファウル地域の競技場境界線付近のフライやライナーを捕球した野手が、その勢いで両足とも境界線外へ出たとき。この場合、ボールデッドで打者はアウトであるが、走者には、原則として安全進塁権1個を与える。
 - ④野手が、グラブ・ミット・帽子などを、送球に故意に投げ当てたとき。原則として安全進塁権2個を与える。また、フェアの打球に故意に投げ当てたときは、原則として安全進塁権3個を与える。

Ⅷ アピールプレー

1. アピールプレー
 - 1) アピールプレートは、審判員が、プレーヤーからアピール(要求)があるまでは、判定することができないプレーをいう。
2. アピールプレーの対象
 - 1) 次の場合、アピールプレーの対象となる。
 - ①打撃順に誤りがあったとき。
 - ②打者走者が、1塁に触塁した後、直ちに帰塁しなかったとき。
 - ③打者走者や打者が、進塁または帰塁する場合に、触塁しなかったとき。
 - ④フライやライナー(正しく捕球された場合)に野手が触れる前に、走者が離塁したとき。
3. アピールの方法
 - 1) Ⅷ-2-1)項の①の場合には、言葉による。また②~④の場合には、ボールを保持した野手の手で触塁または走者へのタッチによってアピールする。
4. アピール権が消失するとき
 - 1) 次の場合、アピール権は消失する。
 - ①球審が、プレイまたはゲームセットを宣告したとき。
 - ②守備側の全プレーヤーが、フェア地域を離れたとき。

Ⅸ ボールデッド(試合停止球)とボールインプレー(試合進行球)

1. ボールデッド
 - 1) ボールデッドとは、試合停止の状態にあることをいう。
 - 2) 次の場合、ボールデッドとなる。
 - ①無効打撃が宣告されたとき。
 - ②反則打撃が宣告されたとき。
 - ③ファウルボールが宣告されたとき。
 - ④打撃妨害が宣告されたとき。
 - ⑤走塁妨害が宣告されたとき。
 - ⑥守備妨害が宣告されたとき。
 - ⑦ボールが競技場境界線外に出たために、そのボールを処理できないとき。
 - ⑧タイムが宣告されたとき。
 - ⑨その他、ボールインプレーの場合を除くすべて。
2. ボールインプレー
 - 1) ボールインプレーとは、試合進行状態にあることをいう。
 - 2) 次の場合は、ボールインプレーである。
 - ①プレイ(ボール)が宣告され、プレーが継続しているとき。
 - ②その他、ボールデッドを除く全て。

Ⅹ プロテスト

1. プロテスト
 - 1) プロテストとは、審判員の判定に対して抗議することをいう。
 - 2) プロテストできる者は、主将、副主将または監督とする。
2. プロテストできる場合
 - 1) 次の場合には、プロテストできる。
 - ①審判員にルールの解釈上の間違いがあったとき。
 - ②審判員にルールの適用上の間違いがあったとき。
 - 2) プロテストは、その該当プレーの事後、タイムをかけ速やかに行わなければならない。

XI 審判員と記録員

1. 審判員

- 1) 審判員とは、本協会のルールに則って行われる試合の実施責任者である。
- 2) 審判員は、原則として4人制で行い、球審と塁審に分かれる。
- 3) 審判員は、次に示す義務を有する。
 - ① 審判員は、試合前に選手が使用するバットを確認しなければならない。
 - ② 球審は、打者の正面横に位置し、打者が本塁手がバッティングティーにボールをセットした後、プレイ(ボール)を宣告する。
 - ③ 球審は、プレーが危険なく行われるために、状況に応じて、バッティングティーを移動させる。
 - ④ 審判員は、打者の打撃が完了し守備のプレーヤーが本塁手にボールを戻し、本塁手がボールを上げた状態でタイムを宣告しボールデッド(試合停止球)とする。
- 4) 審判員は、次に示す権利を有する。
 - ① 本協会のルールを適用して、試合を進行または停止させる。
 - ② 本協会のルールで規定されていない状況が起こった場合、これを裁定する。
 - ③ プレーヤー及び両チーム関係者の非礼な行為に対して警告を与える。なお、警告違反については、退場を命じることができる。

2. 記録員

- 1) 記録員とは、本協会のルールに則って行われる試合の記録責任者である。
- 2) 記録員は、次に示す任務を有する。
 - ① 本ルールを適用して、試合の記録をすること。ただし、本協会のルールで規定されていない状況が起こった場合にh、審判員の裁定に基づいて記録する。