

大会規則

I 大会規則

2013年リトルリーグ公認競技規則および本大会特別ルールを適用する。

II 登録及び義務

1. 選手登録

1) 登録できる選手は、リトルリーグ年齢11歳から4月生れの13歳までの選手で、12名以上20名以内とする。但し、12名に満たない場合はリトルリーグ年齢10歳選手を3名以内認める（小学4年生で4月生れの選手は安全上の理由から登録を認めない）。

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。

2. 監督及びコーチ

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、ユニフォ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）、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、胸部保護パッドの着用が望ましい。(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。(リーグ戦は記載の通り)
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. 試合時間2時間とする。2時間を超えて次のイニングには進めない。ただし、決勝リーグ戦は適用しない。(決勝リーグ戦とは1位～4位決定戦である)
2. 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。(予選リーグ戦は適用しない。延長戦は行なわない。)
 - 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。
3. 全試合、4回以降10点差によるコールドゲームを採用する。
4. ベースコーチに指導者(監督・コーチ)を1人認める。
 - 1) 一塁・三塁どちらのコーチスボックスでもよい。
 - 2) 同一イニング中はコーチスボックスの移動はできない。
 - 3) 同一イニング中はコーチスボックス内の指導者の変更は認めない。
 - 4) 指導者がコーチスボックスに入らなくともよい。なお、イニングの途中の出入りは認めない。
- 5) 任務
 - * 打者・走者への指示に限る。
 - * コーチスボックスから出て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。
- 6) ペナルティー
 - * 相手攻守に威圧的な言動があった場合、1回目はベンチに戻す。
 - * なお、当該者は、その試合中コーチスボックスに入れない。
 - * 二回目は監督の退場となる。
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出来ない。
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。

7. 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。

8. 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。

9. 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。

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。同様の行為を再度審判員が見つけた時は、当該チームの監督を退場させる。

1 1. 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。

1 2. 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。

1 3. 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。

1 4. 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。）

1 5. 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。

1 6. 一試合に起用する投手の数は制限しない。

1 7. 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。

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に。
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。
8. 選手はユニホームをきちんと着用すること。
9. 不正バット（規則6.06(d)）を使用すると打者はアウトになる。さらに当該チームの監督と

打

者も退場となり、大人のベースコーチ1人がベースコーチに入れられない。

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 (決勝リーグ戦はリセットとする。)
 - 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。
 - ・ 11歳以上 85球まで。
 - ・ 10歳 75球まで。
 - 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) 故意四球(敬遠)は投球し、投球数に加算する。

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大会予備日に行われる。その場合、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球以上であった場合、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。

(注) 再開されたサスペンデッドゲームの投球