

# リトルリーグ関東四連盟

## 関東選手権大会規則

平成31年2月改訂

リトルリーグ関東四連盟連絡協議会

### I 大会規則

2019年リトルリーグ公認競技規則、トーナメント規則およびガイドライン、本大会特別規則並びに公認野球規則を準用する。

### II 登録

1. 選手登録は、リトルリーグ年齢12歳および11歳の男女とする。(4月～8月生まれの13歳の選手を認める) 秋季大会は、学年を採用して、6年・5年に限定する。  
マイナー選手権大会は、学年を採用して、4年・3年に限定する。  
各連盟で承認された混成チームを認め、全て「連合リーグ」と称する。  
選手は9名以上20名までの連番とする。指導者は監督1名コーチ2名以内の成人とする。  
ただし、登録選手のうちベンチ入りが11名以下の場合、コーチは1名となる。  
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。
2. 登録は、各連盟規定の用紙を使用し、当該連盟の承認を受け大会本部に提出する。

### 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、白のアンダーシャツは認めない。  
連合リーグ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、白の襟付きシャツ、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」に順ずるとする。
  - (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. 捕手は試合およ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(スロートガードのどあて付)、ファウルカップを着用しなければならない。
2. 非木製バットは、USABat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、派手なものは好ましくない。なお、投手は使用出来ない。
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きちんと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. 出場選手全員に胸部保護パッドの着用を義務付ける。

## V 試合の準備

1. ベンチは組合せ番号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、場合によってはカットする場合もある。
4. 試合前のノックの際、登録選手が不足の場合3名まで補助を認める。
5. 試合前のブルペンでの投球練習を監督・コーチが傍らで見ても良い。

## VI 試合の運営

2. 延長戦は7回までとし、7回で決着しない場合は8回表以降からタイブレーク制を採用する。その方法は次のとおりとする。

- (1) 攻撃側は無死二塁から始める。
- (2) 打者は7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。ルール上適格な代走を走者として出場させることもできる。

- (3) 投手は7回に登板していた投手が、投手規定に従って引き続き投げる。

【注】マイナー大会は6回制とし延長戦は行わない。同点の場合は7回より同方法にてタイブレーク制を採用する。

3. 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。

4. 振り逃げ

次の場合、打者は走者となる。

(A) 走者が一塁にいないとき、(B) 走者が一塁にいても二死のとき、捕手が第三ストライクと宣告された投球を捕らえなかった場合。

【注1】第三ストライクと宣告されただけで、まだアウトになっていない打者が、気がつかずに、一塁へ向かおうとしなかった場合、その打者は“ホームプレートを囲む土の部分”を出たらただちにアウトが宣告される。

【注2】マイナー大会では振り逃げ規則は適用しない。

5. 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および塁上の走者に指示した場合は攻撃側のタイム数に数える。
- (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。

6. ベンチ内の監督およびコーチは、みだりにベンチを離れることはできない。

7. 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1回である。

なお、守備側のタイムのとき、攻撃側の監督、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。

8. 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、コーチおよび選手はスピーディーに行動すること。

9. 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。

10. 投手のウォームアップ時に、打者などが打席付近に近づき、タイミングを測る行為を禁止する。

11. 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。

12. ネット裏または観客席から相手リーグの情報を伝える行為を禁止する。

13. 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」にジェスチャーとコールをする行為

を禁止する。

#### 14. 臨時代走

- (1) 打者および走者が、事故等で走者になれない場合、臨時代走を認める。  
なお、代走者は投手と捕手を除く打順の一番遠い選手とする。
- (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) 頭部に投球および送球を受けた時には、必ず臨時代走を出すこと。

15. 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。

16. 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。

17. 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・コーチの退場

1. 次の場合、大会本部および審判員は監督、コーチ、選手を退場させる。

- (1) 自軍のベンチおよび応援席の中から、相手リーグおよび審判員に対し暴力、暴言を吐いた場合、監督および当該者を退場させる。
- (2) 審判員の判定および指示に従わない場合、監督およ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. 正式試合が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。
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お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、1試合空けるか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) 投手は1日および1試合に投球できる投球数は下記とする。

リトル年齢区分	最大投球数
11-12歳選手	85球
9-10歳選手	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球以下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。

または、以下の休息日をクリアしていれば連続した試合に登板できる。

1日の投球数	休息日
66球以上	4日
51～65球	3日
36～50球	2日
21～35球	1日
20球以下	不要

休息日はいずれも最終打者と対峙した時点での1球目の投球数が基準となる。

注：いかなる状況下でも、投手は3日間連続して投球してはならない。

- (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いる間に、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イ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イすることができる。

- (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である。

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。

- 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。

### 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”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。

## × 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。
9. 審判員はスピーディーな試合を常に心がける。

## XI 補貝リ

- ベンチ内のプレイについて
  - 常設の正規の球場は競技規則通りである。
  - 仮設のベンチは危険性があるので、ボールデッドとする。
- 選手からのハーフスイングのリクエストを受ける。
- 全選手がファウルラインを越えた時に、アピール権は消滅する。
- 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員が認めた場合、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。
- ネクストバッタースボックスは作らない。次打者はベンチ出入口付近に待機すること。
- 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。
- 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。
- 選手はユニホームをきちんと着用すること。
- グラウンド（ベンチを含む）内は禁煙である。
- メガホン等による指示、鳴り物の応援は禁止する。
- 携帯電話の持ち込み、コーチスボックスの選手のコールDSPレー持参を禁止する。
- 打者はバッタース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スボックス内にとどめておかなければならない。

例外：

- 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
- 投球により打席から出ざるを得なくなった場合
- 打者が“ドラッグバント”を試みた場合
- 捕手が投球を捕球できなかった場合
- 何らかのプレイが試みられた場合
- タイムが宣告された場合
- 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
- 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