

大会規則

- 付録
- 「赤いハンカチ」ルール
 - 全日本選手権大会及び全国選抜大会特別規則
 - 神奈川連盟ティボール大会規則
 - 捕手の本塁上のプレイ



平成24年1月28日

特定非営利活動法人
リトルリーグ神奈川連盟

第1章 総則

1. 大会規則の目的

- (1) この大会規則は、特定非営利活動法人リトルリーグ神奈川連盟（以下「連盟」という。）が主催する大会を、公正かつ円滑に運営することを目的として定める。
- (2) この大会規則は、連盟が主催する全ての試合に適用する。
ただし、個別の大会において、規定の一部を変更すべき必要が生じた場合は、理事会が当該大会を対象とする特別規則を定める場合がある。
- (3) この大会規則の定めがない事項については、**リトルリーグ公認競技規則（含む、トーナメント規則）**及び公認野球規則に基づく。

2. 基本的心構え

- (1) 監督、コーチ及び選手は、本大会規則及び**リトルリーグ公認競技規則（含む、トーナメント規則）**並びに公認野球規則を熟知・遵守の上、フェアプレイの精神をもって試合に臨み、かつ勝利を目指して最善を尽くさなければならない。
なお、粗暴な行為や相手又は審判員等に対する誹謗中傷など著しい違反があった場合は、ベンチ入りの不許可処分あるいは試合途中での退場処分を受ける場合がある。
- (2) リーグ関係者の応援は、マナーを守って行わなければならない。選手、監督、コーチ又は審判員等に対する個人攻撃的な野次や鳴物入りの悪質な応援を厳禁する。特に相手リーグの選手に精神的な動揺又は負担を与える行為は、一切慎まなければならない。
なお、好ましくない行為が行われた場合は、当該リーグの監督に注意を与えて是正を促すが、場合により監督に対して退場又はその他のペナルティーを科すことがある。
- (3) 全関係者は、グラウンド内外の清掃、環境保全に努めなければならない。なお、グラウンド内及びベンチ内での喫煙を禁止する。
- (4) **携帯電話等、外部と連絡をすることができる機器類はベンチ内に持ち込んで서는ならない。**

3. 安全確保

- (1) 各リーグは、選手の安全について十分な配慮をすること。また、試合には必ず救急箱を携行すること。大会中の不時の負傷又は疾病に対しては、主催者は応急処置を施すが、それ以上の責任は負わない。
- (2) 選手は、次の場合は必ずヘルメットを着用すること。
 - ① 打者、走者及びコーチスボックス内にいる攻撃側の選手。
 - ② 試合中及び練習中に捕手が投球を捕球しているとき（除くキャッチボール）。
 - ③ 試合前のノック時の捕手及び本塁周辺で球拾い等をしている選手並びに外野ノック時にノッカーの傍で返球を受けている選手。
- (3) ベンチ入りする選手は、全員「胸部パット（心臓保護用パット）」を着用しなければならない。
- (4) 故意に相手の選手を傷つけるようなプレイがあった場合は、その選手に注意を与えるが、場合によりその選手又は監督を退場させることがある。

第2章. 主催大会及び選抜選考基準並びに競技運営方法

1. 大会

(1) 本連盟は、毎年事業として、次の大会を開催する。

- ① 春季リトル神奈川連盟大会
- ② 春季マイナー神奈川連盟大会
- ③ マイナー神奈川連盟理事長杯
- ④ 全日本選手権神奈川連盟大会
- ⑤ 全国選抜神奈川連盟大会
- ⑥ 神奈川県大会（リトル・マイナー）
- ⑦ 秋季リトル神奈川連盟大会
- ⑧ 秋季マイナー神奈川連盟大会

2. 選抜選考基準

(1) 全国大会及び関東大会への選考基準は次のとおりとする。

- ① 全日本選手権には、全日本選手権神奈川連盟大会優勝リーグ。
- ② 全国選抜大会には、全国選抜神奈川連盟大会優勝リーグ。ただし、出場枠が2リーグの場合は、優勝・準優勝リーグ。
- ③ 東日本大会には、全国選抜神奈川連盟大会準優勝リーグ。ただし、準優勝リーグが全国選抜大会出場枠2リーグのため選抜された場合は、第3位リーグ。
- ④ 春季リトル関東選手権大会には、春季リトル神奈川連盟大会優勝・準優勝リーグ。ただし、本連盟が主管する場合は、優勝・準優勝・第3位リーグとグランド提供リーグ(推薦)の4リーグとする。
- ⑤ 秋季リトル関東選手権大会には、秋季リトル神奈川連盟大会優勝・準優勝リーグ。ただし、本連盟が主管する場合は、優勝・準優勝・第3位リーグとグランド提供リーグ(推薦)の4リーグとする。
- ⑥ マイナー関東選手権大会には、春季マイナー神奈川連盟大会優勝・準優勝リーグ。ただし、本連盟が主管する場合は、優勝・準優勝・第3位リーグとグランド提供リーグ(推薦)の4リーグとする。

(2) 春季リトル神奈川連盟大会の優勝・準優勝リーグは、全日本選手権神奈川連盟大会への出場権を獲得し、当該大会にシードされる。

3. 競技方法

(1) 本連盟が主催する大会の競技方法は次のとおりとする。

① 全日本選手権神奈川連盟大会

- ・ブロック別リーグ戦、トーナメント(含む敗者復活)、決勝リーグ戦により行う。
- ・ブロックリーグ戦とは、連盟各ブロックにおいて、トーナメントに出場できるリーグを選ぶための試合であり、競技方法と出場リーグの選考基準は次のとおりとする。

<競技方法>

- ・総当たり1回戦、延長戦は無制限とする。
- ・順位の決定は、勝率によるものとする。

ただし、勝率が同率の場合の決定方法は、次の順位による。

第1順位：失点差（延長イニングの失点は加算しない）

第2順位：対戦勝者

第3順位：○×抽選（選手9名による）

<選考基準>

- ・参加7 リーグの場合は、代表4リーグ
- ・参加6, 5リーグの場合は、代表3リーグ
- ・参加4, 3リーグの場合は、代表2リーグ
- ・参加2 リーグの場合は、代表1リーグ

なお、当該大会にシードされる2リーグは、選考基準となる参加リーグ数及び代表リーグ数の対象外とする。

例)・ブロック別リーグ戦参加リーグ数：5リーグ

・1リーグシード権獲得

・この場合の選考基準：参加リーグ4、代表リーグ2

- ・トーナメントとは、決勝リーグに出場できるリーグを選ぶための試合であり、競技方法と出場リーグの選考基準は次のとおりとする

<競技方法>

- ・敗者復活戦を適用し、延長戦は無制限とする。

<選考基準>

- ・本戦全勝2リーグと敗者復活戦全勝2リーグの4リーグ。

- ・決勝リーグ選とは、全日本選手権大会に出場できるリーグを選ぶための試合であり、競技方法は、次のとおりとする。

<競技方法>

- ・ブロック別リーグ戦と同じ競技方法による。

- ・全日本選手権大会規則の内、「全員出場の規則」及び「スペシャルピンチランナーの規則」を適用する。

② 全国選抜神奈川連盟大会

- ・本連盟加入参加リーグによるトーナメントにより行う。
- ・延長戦は無制限とする。

③ 上記（①、②）以外の連盟大会

- ・本連盟加入参加リーグによるトーナメントにより行う。
- ・延長戦は無制限とする。

4. 登 録

(1) 出場リーグは、大会ごとに選手登録書（連盟規定書式又は同様な書式）を作成し、所属ブロック長を経由して、所定期日までに連盟理事長に届け出なければならない。なお、届け出後の登録選手の変更は認めない。

(2) 登録選手の年齢及び学年は、原則として次のとおりとする。

① リトル部門は、当該年度の4月30日現在12歳・11歳とする。

但し、秋季大会は、小学6年生及び5年生とする。

② マイナー部門は小学4年生及び5年生とし、リトル部門との重複登録は認めない。

但し、秋季大会は、小学4年生及び3年生とする。

③ なお、当該年度の登録選手年齢及び学年については、大会に先立ち予め連盟理事会において決定する。

- (3) 登録選手数は、原則として12名以上20名以内とする。
但し、全日本選手権神奈川連盟大会決勝リーグ戦は、12名以上14名以内とする。
また、同決勝リーグ戦に際しては、シートノック時に限り登録選手以外のボールボーイを3名まで認める。
なお、登録は連番とし、主将は番号に○印を付すこと。
- (4) 監督及びコーチの登録は、監督1名及びコーチ5名以内とし、成人に限るものとする。

第3章 競技場、服装、用具・装備

1. 競技場

- (1) 競技場の設営・管理・整備・運営は、理事、競技部及び審判部が行うものとする。
また、雨天等悪条件下のグラウンドの整備は、グラウンドにいる全員が協力して行うものとする。
- (2) 競技場は、リトルリーグ公認競技規則に基づいて設計・設営するものとする。
- (3) 各ベースは、固定式とする。ただし、競技場によっては移動式ベースの使用も可とし、その際の判定の基準は元のベースの位置か移動したベースのどちらかに触れていればよい。

2. 服装等

- (1) 登録選手はリトルリーグ公認競技規則〔1. 11〕の定めに基づき、所属リーグ指定の統一ユニフォーム（帽子から靴まで同色、同形、同意匠）を着用し、背番号をつけなければならない。また、そのユニフォームの上着の胸部にはリーグ名を表示し、左袖にはリトルリーグエンブレムワッペン（以下「ワッペン」という。）を着けなければならない。なお、白い袖のアンダーシャツの着用はこれを認めない。
- (2) 監督及びコーチは、上着は白（ポロシャツ）、ズボン（スラックス）は白又はグレーで服装を統一し、上着の左胸部にワッペンを着けなければならない。帽子は選手と同一の物又は白で統一するものとする。
- (3) 監督、コーチ及び選手の長髪は、原則として禁止する。
- (4) 選手のプレイに必要なとき以外は、サングラスの使用は禁止する。ただし、プレイ以外の理由によるサングラスの使用は、大会本部の許可がある場合は認める。

3. 用具・装備

- (1) 試合球は、リトルリーグ公認のものを使用し、各リーグが提供することとする。なお、ホームランボールを当該選手に記念として贈呈する場合は、新たな試合球を当該リーグが提供すること。
- (2) バットはリトルリーグ公認のものを使用しなければならない。なお、亀裂や破損、変形のあるもの、老朽化の著しいものは、絶対に使用してはならない。また、バットに印刷されているリトルリーグのマーク及び文字が消えて見えないバットは無条件で使用を禁止する。
〈注〉 非木製バットは1. 15以下のBPF（バット・パフォーマンス・ファクター）値が表示（印刷）されていなければならない。
- (3) 捕手は、ヘルメット付きキャッチャーマスク（スロートガード付き）、カップ付きサポー

ター、プロテクター（ロングタイプ）及びレッグガードを着用すること。なお、亀裂や破損、変形のあるもの、老朽化の著しいものは、使用してはならない。

- (4) ヘルメット（両耳付き、あご紐付き）は、1リーグに7個以上を装備し、攻撃時に打者、走者、ベースコーチ（大人を除く）及び次打者に着用させなければならない。なお、あご紐は、着用者のあごに密着するように必ず長さを調節すること。また、亀裂や破損、変形のあるもの、老朽化の著しいものは、使用してはならない。
- (5) ベンチ入りする選手には全員「胸部パット（心臓保護用パット）」を着用させ、監督及びコーチは、その確認を必ず行うこと。
- (6) 金具付靴は、選手、監督、コーチ及び審判員のいずれもこれを使用してはならない。
- (7) バットリング、マスコットバット、鉄棒及びメガホンのベンチ持込を禁止する。
- (8) 監督、コーチ及び選手が野球用手袋とリストバンドを使用することを認める。ただし、投手はこれを認めない。
- (9) グラブ（含むミット）の「ヒモ」は、危険防止（特にタッグプレイのとき）のため必要以上に長くしてはならない。なお、審判員が危険と判断した場合は、短く結ばせるか、はさみで切るなどの処置をとる。

第4章 試合の準備

1. 試合前の手続きと資格審査

- (1) 出場リーグの監督は、試合開始予定時刻の30分前までに、大会本部に到着の報告を行い、選手登録書を提出しなければならない。なお、本項の定めを履行しない場合又は規定時刻に会場に不在の場合は、当該リーグは試合の出場資格を失う。
- (2) 登録済み監督を止むを得ない理由で変更する場合は、当該リーグの試合開始予定時刻の30分前までに、監督変更届（連盟規定書式又は同様な書式）を大会本部に届け出なければならない。なお、監督として変更登録できるのは、登録済みコーチに限定する。
- (3) 出場リーグは、到着手続き完了後、選手、監督及びコーチの資格審査を受け、連盟規定のメンバー表及び試合球を大会本部に提出するとともに、両リーグ主将により攻守を決めなければならない。なお、資格審査を受ける際には、選手、監督及びコーチはグラウンドコードを脱ぐこと。

2. ベンチ入り

- (1) ベンチは、組み合わせ抽選番号の若いリーグを一塁側とする。
- (2) 試合出場リーグは状況が整い次第、速やかにベンチ入りすること。
なお、第一試合に出場の両リーグは、試合開始予定時刻の30分前までにベンチ入りしていなければならない。
- (3) ベンチ及び試合グラウンドに入場できる者は、ベンチ入りできる登録選手、監督、コーチ（2名）、審判員及び許可を受けた報道写真班のみとする。ただし、登録外選手のベンチ入りを認める場合がある。また、ベンチ入りしているリーグの選手係が選手の健康管理のために、必要最小限の範囲でベンチに出入りすることを認める場合がある。
- (4) ベンチ入り後、監督はノック、抗議権の行使、アピール権の行使、選手交代の告知、作戦

タイム、ベースコーチ及び試合前のブルペンでの指示以外は、ベンチを離れることはできない。また、コーチはノック、作戦タイム、ベースコーチ及び試合前のブルペンでの指示以外はベンチを離れることはできない。

ただし、審判員が認めた場合はこの限りでない。

3. シートノック

- (1) シートノック時間は7分間とし、後攻から開始する。ただし、大会の運営上、時間を短縮又は省略することがある。
- (2) シートノッカーは、監督又はコーチの2名のみとする。
- (3) シートノック時、捕手は全装備を着用しなければならない。また、外野ノックの返球を受ける選手及び本塁付近にいる選手は、必ずヘルメットを着用しなければならない。

第5章 試合

1. 試合の開始と終了

- (1) 試合の開始及び終了時は、両リーグの選手と監督はホームプレートを挟んで整列し、コーチはベンチ前に整列して挨拶するものとする。
- (2) 正式試合になる回数は6回とする。ただし、**全試合**点差によるコールドゲームを採用し**4回10点差、5回7点差とする。なお、全日本選手権神奈川連盟大会の決勝リーグ戦についてのみ適用しない。**
- (3) 降雨、日没、その他の事由で最終イニングまで試合続行が不可能となった場合、当該試合が次の各号に該当するとき、これを成立試合として取り扱う。
 - ①先攻リーグが4回又はそれ以降のイニング表の攻撃が終わったとき、後攻リーグの得点が先攻リーグの得点より多いとき。
 - ②両リーグが4回又はそれ以降の同一イニングの攻撃が終わったとき、先攻リーグの得点が後攻リーグの得点より多いとき。
 - ③後攻リーグが4回又はそれ以降のイニング裏の攻撃中に勝ち越し点を上げたとき。
- (4) 試合が成立する前に降雨、日没、その他の事由で試合続行が不可能となった場合、当該試合を中断未成立試合とし、日程を変更して再試合を行う。ただし、大会運営上の都合で再試合を行うことができない場合は、理事長が競技部長及び審判部長と協議して決定する。
- (5) リーグが試合開始前又は試合途中において次の各号に該当する場合は、スコア0対6で不戦敗とする。
 - ① 第4章1. (1) の定め of 履行を怠ったとき。
 - ② 登録選手が9名を欠いたとき。
 - ③ 監督及びコーチ全員が不在となったとき。
 - ④ リーグが棄権したとき。
 - ⑤ 監督、コーチ、選手又はリーグ関係者の好ましくない行為及び言動等により、試合の続行に支障が生じたとき。
- (6) **リーグ審判員の派遣が義務付けられた大会においては、試合に不参加又は集合時間に遅刻したときは、交通渋滞等の特別な場合を除き、1回目は監督に厳重注意をし、2回目は理事**

会に諮りペナルティーを科すこともある。

2. 禁止行為、マナー等

- (1) 投手のウォームアップ時に、打者が打者席付近に近づき、タイミングを測る行為と、ホームプレート付近での素振りを禁止する。
- (2) 走者又はベースコーチが、捕手のサインを盗み見て、打者に投球のコース又は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、当該者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。
- (3) ベースコーチなどが、打者走者又は走者の触塁に合わせて、セーフのジェスチャー又はコールをすることを禁止する。
- (4) 監督、コーチ及び選手は、グラウンドに出る場合はグラウンドコートを脱ぐこと。ただし、投手が走者になったとき及びベースコーチには着用を認める場合がある。
- (5) 試合のスピードアップを図るため、攻守交代は駆け足で行うこと。

3. リトルリーグ特有の野球規則

- (1) 打者三振による振り逃げはできない。
- (2) 投手が投手板を踏んで捕手からのサインを見る姿勢をとったら、走者は投球が打者に達するまでか、打者が打つまでは、塁を離れてはならない。
なお、本項に違反する行為があった場合は、赤いハンカチのルールを適用する。
- (3) 進塁方向へのヘッドスライディングを禁止する。ヘッドスライディングの行為があった時点でボールデッドとなり、その走者はアウトとする。
- (4) ボークは走者を進塁させず、ボールをカウントする。この場合、実際の投球の有無に関わらず、「4. 投手」に規定する投球数に加算する。

4. 投手

- (1) 投手が1日及び1試合に投球できるのは下記のとおりとする。
 - ・11歳以上 85球まで
 - ・10歳以下 75球まで
 - ・マイナー大会は年齢に関係なく75球まで
- (2) 投手が打者と対戦中に投球限度に達した場合は、その打者の打席が完了するか、又は打席中に攻守交代になるまで続投できる。
- (3) 故意四球（敬遠）は投球し、投球数に加算する。
- (4) 一度降板した投手は投手として戻ることができない。ただし、「全員出場の規則」が適用されている試合においては、攻撃中に「スペシャルピンチランナー」が出て交代したとき、その「スペシャルピンチランナー」が守備に着かないときは、引き続き投手として再出場できる。また、全員出場条件を満たした投手が打者のとき、全員出場条件を満たした控えの選手が代打に出て、その代打者が守備に着かないとき、一度限り投手として再出場できる。
また、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。

- (5) 投手は1試合に21球以上投球した場合は、次の試合に登板できない。これは、試合の成立、不成立を問わない。

<付則>

失格、棄権等による成立試合では投手のローテーションは関係ないものとする。

また、雨、日没等により試合が不成立の場合でも、21以上投球した投手は、次の試合には投げられない。

- (6) 1試合に21球以上投球した投手は1試合間隔をあければ、投手として出場できる。
(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)

<付則>

①試合が行われなかった成立試合（事前棄権、失格等）

⇒ 1試合挟んだとは見なさない

②途中棄権、失格等による成立試合

⇒ 実際に投球した投手がいるリーグについて1試合挟んだものと見なす。

③試合が行われた未成立試合（降雨、日没等）

⇒ 実際に投球した投手がいるリーグについて1試合挟んだものと見なす。

- (7) 投手への指示は、監督又はコーチが直接マウンドへ行き指示すること。このときに捕手を含む内野手を集めてもよい。

- (8) 次の各号に該当する場合、同一投手は交代しなければならない。

① 監督又はコーチが1イニングに3回、投手と協議したとき。（2回目警告）

② 監督又はコーチが全イニングに4回、投手と協議したとき。（3回目警告）

- (9) 試合のスピードアップを図るため、投球を受けた捕手は速やかに返球し、これを受けた投手は直ちに投手板を踏み、捕手のサインを受けなければならない。

- (10) 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イニングとはアウト数「12」ではなく、守備についたイニング数である。

5. 抗議、アピール等

- (1) 抗議権は、監督に限定する。なお、抗議権の範囲は、審判員に対する規則適用上の疑義の申し出に限定する。

- (2) アピールプレイは、①打者走者の一塁への帰塁、②走者の触塁、③走者のリタッチ、④打順の誤り…の4つのケースに限られるが、イニングの表又は裏が終わったときのアピール権は、投手を含む全野手がファウルラインを越えたときに消滅する。

- (3) 「全員出場の規則」が適用されている場合のこれに関するアピール権は、当該試合の審判員全員がグラウンドを退出したときに消滅する。

- 4) ハーフスイングのリクエストは、選手からのみ認める。

6. その他

- (1) 打者走者又は走者が事故等で走者になれない場合は、臨時代走を認める。

① 代走者は、投手及び捕手を除く打順の一番遠い選手とする。

② 攻撃が終わっても正規の選手が速やかに出場できない場合は、選手交代とする。

③ 頭部に投球、送球又は打球を受けたときは、必ず臨時代走を出すこと。

- (2) 攻撃側の監督又はコーチがタイムをとって選手に指示できる回数は、1 イニング1回とする。ただし、守備側のタイム中は回数に数えない。
- (3) ベースコーチに監督又はコーチのうち1人が入ることができる。
 - ① 打者及び走者への指示に限定する。
 - ② 同一イニングの途中の交代は認めない。
 - ③ 相手選手に対して威圧的な言動があった場合、1回目はベンチに戻し、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、監督を退場させる。
 - ④ コーチスボックスから出て打者又は走者に指示した場合は、攻撃側のタイムとして数える。(守備側のタイム中を除く。)
- (4) 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、審判員が認めない場合もある。
- (5) 試合中に、選手の負傷、その他の健康上の理由で主催者が試合続行を不相当と判断した場合は、当該選手の試合出場を停止し、状況に応じて試合を停止することができる。

第6章 審判員

- (1) 審判員は、連盟主催の審判講習(春季及び夏季)を受けなければならない。
- (2) 審判員は、大会期間中は審判部長の指示に従うものとする。
- (3) 審判員は、第1試合開始予定時刻の1時間前に集合しなければならない。
- (4) 審判員は、監督又はコーチとしてベンチ入りすることはできない。
- (5) 当該試合の担当審判員は、試合中の紛争について全責任をもってこれを処理しなければならない。
- (6) 審判員は、応援者を試合に干渉させてはならない。応援者の試合干渉により試合続行が困難となった場合は、当該試合を没収して相手リーグの勝利とする。
- (7) 審判員は、試合前に必ず両リーグの用具及び装備を点検しなければならない。
- (8) 審判員は、常にスピーディーな試合運営を心がけ、グラウンド内では機敏に行動しなければならない。
- (9) 審判員は、本大会規則及び**リトルリーグ公認競技規則(含む、トーナメント規則)**並びに公認野球規則を熟知の上、試合に臨まなければならない。

第7章 その他

- (1) この大会規則の改廃と運用については、連盟理事会が決定する。

附則 ・昭和59年3月1日より制定、適用する。

(中間改訂省略)

- ・平成20年1月27日より改訂、適用する。
- ・平成21年1月25日より改訂、適用する。
- ・平成22年5月1日より改訂、適用する。
- ・平成23年1月30日より改訂、適用する。
- ・平成24年1月28日より改訂、適用する。

投手が投手板を踏んで捕手からのサインを見る姿勢をとったら、走者は投球が打者に達するか、打者が打つまでは、塁を離れてはならない。

1人の塁走者の違反は、他の全ての走者に影響を及ぼす。

- (1) 投球が打者に達する前か、打者が打つ前に塁上の走者が離塁をし、打者が打たなかった場合は、走者は行動を続けることができる。その走者に対してプレイが行われ、アウトになればそのアウトは有効である。走者が目指している塁に安全に到着したならば、その走者は投球前に占有していた塁に戻らなければならない。この場合はアウトにはならない。
- (2) 投球が打者に達する前か、打者が打つ前に塁上の走者が離塁をし、打者が打った場合は、その走者及び他の塁上の各走者は行動を続けることができる。その走者又は他の走者に対してプレイが行われアウトになれば、そのアウトは有効である。アウトにならなければ、その走者又は他の走者は元の塁に戻るか、元の塁に最も近い空いている塁に戻らなければならない。いずれの場合でも、打者は単打又は失策では1塁まで、2塁打では2塁まで、3塁打では3塁までしか進塁はできない。球審が塁打を決定する。
- (3) 投球が打者に達する前か、打者が打つ前に塁上の走者の誰かが離塁をし、打者がバンドか内野安打を打った場合は、得点は認められない。塁上に走者が3人いるとき、打者が1塁に安全に到着すれば、3塁走者を除く各走者は、プレイ開始時に占有していた塁から進塁する。
3塁走者は3塁から除かれ、得点は許されない。

(例)

1. 1塁走者の離塁が早すぎたが、打者が1塁に安全に達した場合は、走者は2塁に進塁する。
2. 2塁走者の離塁が早すぎたが、打者が1塁に安全に達した場合は、走者は2塁に戻る。
3. 3塁走者の離塁が早すぎたが、打者が1塁に安全に達した場合は、走者は3塁に戻る。
4. 1塁走者の離塁が早すぎたが、打者が2塁打を打った場合は、走者は3塁まで進塁する。
5. 2塁走者の離塁が早すぎたが、打者が2塁打を打った場合は、走者は3塁まで進塁する。
6. 3塁走者の離塁が早すぎたが、打者が2塁打を打った場合は、走者は3塁に戻る。
7. どの塁走者の離塁が早すぎても、打者が3塁打か本塁打を打った場合は、全塁走者は得点を許される。
8. 1塁及び2塁走者の何れかの離塁が早く、打者が1塁に安全に達すれば、それぞれ2塁及び3塁に進塁する。
9. 1塁及び2塁走者の何れかの離塁が早く、打者が2塁打を打てば、1塁走者は3塁へ進み、2塁走者は得点をあげる。
10. 1塁及び3塁走者の何れかの離塁が早く、打者が安全に1塁に達すれば、1塁走者は2塁へ進み、3塁走者は3塁にとどまる。
11. 1塁及び3塁走者の何れかの離塁が早く、打者が2塁打を打てば、1塁走者は3塁へ進み、3塁走者は得点をあげる。
12. 2塁及び3塁走者の何れかの離塁が早く、打者が安全に1塁に達すれば、進塁はできない。

13. 2 塁及び 3 塁走者の何れかの離塁が早く、打者が 2 塁打を打てば、3 塁走者は得点をあげ、2 塁走者は 3 塁へ進塁する。
14. 1 塁、2 塁、3 塁走者の何れかの離塁が早く、打者が 2 塁打を打った場合は、2 塁及び 3 塁走者は得点をあげ、1 塁走者は 3 塁へ進塁する。
15. 満塁のとき、何れかの走者の離塁が早く、打者が内野へバンド又は打撃により安全に 1 塁に達した場合、3 塁走者を除く全走者は 1 個の進塁ができる。3 塁走者は除かれ、得点はあげられないがアウトにもならない。プレイ中、何れかの塁上でアウトがあり空塁が生じた場合は、3 塁にいた走者は 3 塁に戻る。
16. 満塁のとき、何れかの走者の離塁が早く、打者が四球又は死球を受けた場合は、各走者は 1 個進塁し、得点はあげられる。
(注 1) 審判員が走者の離塁が早すぎることに気がついた場合は、直ちに合図の赤いハンカチを降ろして、違反を指摘しなければならない。
(注 2) 以上例示したとおり、打者走者は最後に安全に獲得した塁にとどまることを前提としている。

○走者の離塁が早い場合の日本での処置方法

1. 投球が打者に達する前か、打者が打つ前に走者が離塁すれば、審判員は赤いハンカチを落とす。
2. 1 人の走者の違反は全走者に及ぶ。
3. 違反した走者がアウトになっても、ペナルティーは消えない。
4. 走者の離塁が早いときに打者が打てば、打者の打ち直しはない。
5. 打者は塁打の数だけ進塁する。
6. 走者は戻る塁があれば戻す。
7. 満塁のときは、打者が内野に打って 1 塁に生き、何れの走者もアウトにならないときは、得点を認めずプレイをそのまま続ける。3 塁走者は「消滅」として扱う。
なお、外野に打球が飛んだときには、得点を認めそのままプレイを続ける。
8. 走者を戻すときは「タイム」をとり、全走者に指示する。
9. 処置方法の番号の若い方を優先する。

I. 全員出場の規則

1. 試合当日ベンチ入りした選手は、全員試合に出場しなければならない。
 - 1) 各試合時においてベンチ入りした選手が13名以上の場合は、1打席以上と最低連続3アウトの守備をしなければならない。ベンチ入りの選手が12名以下の場合は、1打席以上と最低連続6アウトの守備をしなければならない。
 - 2) 全選手再出場できる。
 - 3) 交代で初めて試合に出場した選手は、全員出場義務を完了するまで交代できない。
 - 4) すでに出場条件を満たした選手が再出場するときは、出場条件に関係なく出場できる。
 - 5) 再出場の選手の打順は元の打順にはいる。
 - 6) 退場させられた選手は再出場できない。
2. 負傷して退場した選手は出場条件を満たさなくてもよい。
3. 選手の病気、負傷、退場で9人の選手を揃えられなくなった場合は、控え選手の中から交代選手を指名する。ただし、その人選は相手チームの監督が行うものとする。退場となった選手はこの再出場の対象とはできない。
4. 監督は全員出場義務規定を満たすことに責任を持たなければならない。試合が何らかの理由で短縮されない限り、当規則の例外は認められない。

注) 後攻チームが勝っていることで6回裏の攻撃（あるいは延長された回の裏の攻撃）を行っていないことは、試合が短縮されたとはみなされない。
5. ベンチ入りした選手の1人以上がこの条件を満たさず、アピールされ大会本部に伝えられた場合、大会本部は、次のいずれかのペナルティーを科す。なお、さらなる罰則もある。
 - 1) 監督のすべての資格剥奪
 - 2) 勝利チーム監督の続く2試合への出場停止
6. アピールは審判員が試合の終了を宣告した後、球場を出るまでに出場条件を満たしていない選手の名前または背番号を審判員に申し出る。

審判員が球場を出るまでとは、フェンスまたは白線で囲まれたリトルリーグの球場から審判員が全員退場した時点を指す。
7. 投手が全員出場義務を完了しており、打者のときに交代選手が出場した場合、実際に降板したのであれば一度に限り投手として再出場できる。

【注記】

- A. 病気、負傷等で試合に出場できない選手は大会本部に届けでること。
- B. この規則でいう「守備において連続する6アウトあるいは9アウト」とは、選手が9箇所のいずれかの守備位置について連続6アウトあるいは3アウトをとることをさす。

「攻撃において最低で1打席」とは、選手がノーカウントから打席に立ち、その打者がアウトになるか出塁してその打席を完了することをさす。
- C. 全日本選手権では点差によるコールドゲームは適用しないが、日没・降雨・照明の故障等のコールドゲームは適用する。
- D. 審判員の処置

- a) 審判員はアピールを待つような態度をとらないこと。
- b) アピールがあったときは、記録を確認して処置をする。
- c) ルール上出場資格のない選手は排除する。

全員出場のルールに限っては、3回出場する選手、投手の規則に違反する再登板、守備に同じ打順に入っている選手がいる場合等がある。このときは、審判員は記録を確認して当該選手を排除し試合を続行する。また記録係が違反に気付いたときは審判員に通告する。審判員、記録員が気付かずに試合を開始した場合は、**抗議の対象となる。その抗議が、次の投球又はプレイの前に解決されていない場合は、その抗議は認めないものとする。**

E. 試合途中で監督が審判員に確認できる範囲

- a) 自リーグの選手の出場確認のみ受け付ける。相手チームの出場状況についての確認は認めない。
- b) 試合の途中で選手が出場条件を満たしたか否かを審判員に確認する場合は、選手の個人名及び背番号を審判員に伝える。選手個人の確認に限る。
- c) 審判員は記録係に確認して指示をする。

II. 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. 投球数を制限する。
3. 年齢別投球数 11歳～12歳は1日85球までとする。
4. 休息日

- 1) 登板は投球数に関係なく、1日に1試合のみである。
- 2) 休息日をクリアしていれば、連続した試合に登板できる。
- 3) 1日に66球以上投球したときは、4日間の休息が必要。

51～65球	3日間
36～50球	2日間
21～35球	1日間
1～20球	必要ない

<注> この「投手の休息日」についての条項は、神奈川連盟大会では採用しない。

5. 投球数の例外、**その他**

- 1) 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又は打席中に攻守交代になるまで続投できる。
- 2) 故意四球（敬遠）は、投球し、投球数に加算する。
- 3) 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。
- 4) **反則投球**のとき、投球しない場合でも投球数に加算する。
- 5) **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。

III. スペシャルピンチランナーの規則

1. 先発メンバー以外の控え選手は何度でもスペシャルピンチランナーとして出場できる。
2. 控えの選手が代走に出てそのまま守備につかないときは、もとの選手の打順の位置に入らず、引き続き控えの選手となりスペシャルピンチランナーの権利は残る。

3. 控えの選手が守備または打席についたときはスペシャルピンチランナーの権利はなくなる。
4. スペシャルピンチランナーで塁上にいるときは代打者になれない。
5. スペシャルピンチランナーの起用は1イニングに1回のみである。
6. 各選手個人がスペシャルピンチランナーと交代できる回数は1試合に1度だけである。

IV. 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21～40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。
6. 41球以上投げた投手は規定の休息日が必要となる。

(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。

V. その他

1. シートロック時に限り登録選手以外のボールボーイを3名まで認める。

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とおりとする。
 - ・ 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又は打席中に攻守交代に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イニングとはアウト数(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。
3. 降雨、日没、時間制限等で試合続行不能となった時(サスペンデッドゲーム)
 - 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数は中断した日の試合に加算する。
4. タイブレイク制の採用
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イク制を採用する。その方法は次の通り。
 - 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9回と同様の方式で2人を置く。

1. 大会規則

(財)全日本リトル野球協会リトルリーグ委員会公認リトルリーグ規則及び本大会規則を適用する

2. 登録

- (1) 登録選手は、小学校3年生以下の少年・少女で9名以上20名以内とする。
- (2) 登録指導者は、成人で監督1名・コーチ5名以内とする。
- (3) 登録用紙は、連盟規定を使用し、大会本部に試合当日に提出する。
- (4) 登録選手及び登録指導者は、スポーツ保険加入を義務付ける。
(病気、怪我等で試合に出場できない選手及び指導者は事前に大会本部に届けること。)

3. 競技場

- (1) 外野フェンスは、ホームベースより45メートルとする。
- (2) ピッチャーサークルは、半径1メートルとする。
- (3) 内野域ファウルゾーンは、ホームベースより半径7メートルとする。
- (4) 本塁・投手間・塁間・コーチボックス等は、リトルグラウンドと同一とする。
- (5) バッターボックスは、ホームベースの半分(21.6センチ)捕手よりに移動する。
- (6) 一塁ベースは、ダブルベースを使用する。

4. 服装

- (1) 監督・コーチ及び選手の服装は、スポーティなものなら自由である。
- (2) 監督・コーチの服装は、同一のものとする。なお、野球帽を必ず着用する。
- (3) 選手はリーグの帽子と背番号を付ける。

5. 用具

- (1) 試合球は、ゼット(ZETT)社製ティボール球を使用する。
- (2) バットは、リトルリーグ公認のバット及びティボール用バットとする。
- (3) 捕手・打者・走者及びランナーコーチ(成人を除く)はヘルメットを着用すること。
- (4) 投手にも野手と同様に、リストバンドの使用を認める。

6. 試合の運営

- (1) トーナメント方式とする。
- (2) 試合は、基本的には6回又は45分とするが大会によっては時間を短縮する場合もある。
- (3) 規定時間到達後は新しいイニングに入らない。
- (4) 同点延長の場合はタイブレイク方式で行う。(1死2塁・3塁とし打者は前回の打順より引き継ぐ。2塁走者は前の打者、3塁走者は前々の打者とする。)決着がつくまでタイブレイクを繰り返す。

- (5) 攻守は3アウト又は打者一巡(9名)制とし、守備は9名とする。
1イニングで9人目の打者が打席に入った時は、アウトカウントを2アウトとする。
- (6) 決勝戦は6回、制限時間は無い。延長はタイブレーク方式で行う。
- (7) 降雨、日没による試合の成立は3イニングとする。
- (8) ベンチは組合せ番号の若いリーグを1塁側とする。
- (9) 試合開始及び終了時の挨拶はリトルリーグの挨拶と同様に行う。
- (10) グランド内(コーチスボックスを含む)の監督・コーチは選手の指導のみとする。
- (11) 審判員の判定に対して異議を唱えた場合、該当者を退場又は交代させる。
- (12) 監督・コーチは、過激な言動で選手に指示をしてはならない
- (13) シートノックは後攻めより5分間行うが天候・時間等の関係でカットする場合もある。
- (14) 攻守は試合前に両リーグの主将によりジャンケンで決定する。

7. プレイの開始

- (1) 守備側選手9名が定位置に着いたのを確認し「プレイ」をコールする。
- (2) コールと同時に投手は、投球動作(偽投)を行う。
- (3) 打者は投手が投球姿勢に入ったら打撃姿勢(軸足)を変えてはならない。
- (4) 打者は投球動作の終了と同時に速やかにティバー上のボールを打つこと。
- (5) 打者は「フルスイング」をしなければならない。
- (6) 三振は適用しない。
ただし、ファールが継続され遅延行為に該当する疑いがあるとき、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。
- (7) 走者は打者が打つまで離塁できない。(赤いハンカチルールを適用する)
- (8) タイムの回数に制限はない。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。
- (9) ヘッドスライディングは進塁・帰塁方向ともにアウト。(ボールデッド)
- (10) 一塁のダブルベースは一つのベースとして扱う。従って野手及び打者走者はどちらに触塁してもかまわない。ただし、打球の判定は野手用(インフィールド内のベース)の外野側角で行う。

8. プレイの停止

- (1) 外野に飛んだボールが内野に戻りプレイが一段落した時点(中継プレイが終わった時、又は内野にボールが止まった時)で審判員は速やかに「タイム」をコールする。(審判員は走者の暴走行為による守備側の混乱を防ぐ)
また、内野内の打球によるプレイは、プレイが連続しているか否かを見極めて「タイム」をとる。その時、走者に対して守備側選手が適切なプレイをしても走者が安全に次塁に到達すると判断した場合は、タイム後に走者を次塁に進める。それ以外はすでに到達していた塁に戻らせる。
- (2) 打者がバッターボックスの外へ足を踏み出して打ったとき。(打者は打ち直しをする)
- (3) その他のプレイの停止はリトルリーグ規則と同一とする。

(4) ティボールではタイム中でも「アピール」を受け付ける。

9. ファウルボール

- (1) 打球が内野ファウルゾーンを越えないとき、ゾーン内で捕手・投手・野手及び打者に触れたとき。(ファウルグラウンドも7メートルのラインがあるものとして扱う)
- (2) 打者がバント又はハーフスイングで「フルスイング」しなかったとき。

10. 監督・コーチの役割

- (1) 守備側のコーチは守備選手の指導のために外野に2名以内入ることができる。
ただし、準決勝からは入れない。インプレー中のボールに触れた場合はボールデッドになる。
- (2) 攻撃側の監督・コーチは、一塁側・三塁側の両コーチボックスに入って打者走者及び走者にアドバイスを与えることができる。
- (3) 攻撃側の監督・コーチは、球審の横に位置しティバーの調整と打者への指導と打ち終わったバットの処理をする。返球されたボールを球審に渡す。

11. 審判

- (1) 球審は「プレイの停止」を確認の上、ボールデッドとする。
- (2) 球審は、本塁上でプレイが予測される場合、ティ用具を速やかに移動しておくこと。

12. 応援

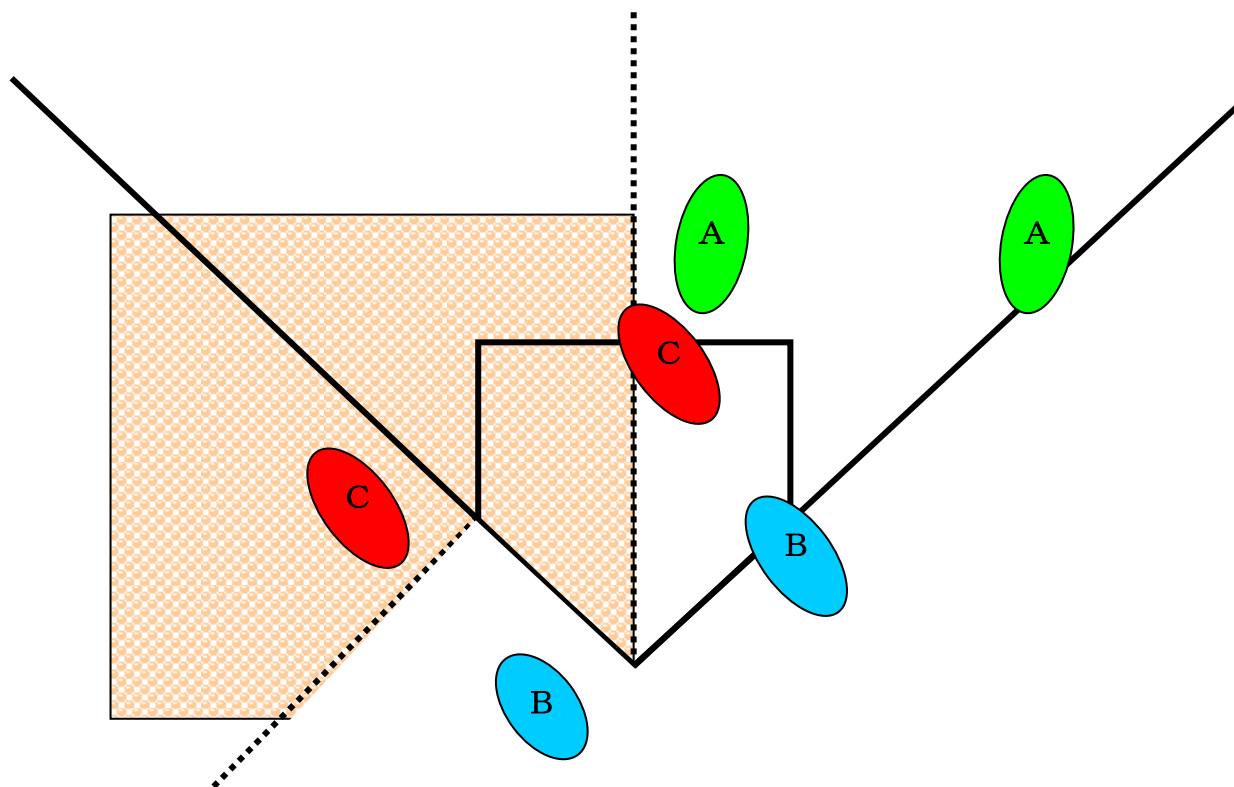
- (1) 鳴り物用具の使用、相手に対し不快感を抱かせるような言動は禁止とする。
- (2) ファインプレイについては、ベンチに関係なく全員拍手で応えること。

13. その他

- (1) この大会規則の改廃と運用については、連盟理事会が決定する。
附則 ・平成24年1月28日より制定、運用する。

捕手の本塁上のプレイ

(ボールを持たない捕手が立てない範囲)



【適切な位置の例】

- ☆ 足の位置 図A…… ホームベースの中央より右側に立ち、左半分を走者に見えるようにする。
- ☆ 足の位置 図B…… 三・本間のラインとベースの接点から前方に出ない。

【不適切な位置の例】

- ☆ 足の位置 図C

◎高校野球特別規則

高校野球ではアンフェアで危険なプレイを防止するために

「捕手はボールを保持している（まさに走者にタッグしようとしている）ときしか塁線上に位置することはできない」

→ リトルリーグでも、この考え方を採用している。

【参考……公認野球規則 7.06 付記】

捕手はボールを持たないで、得点しようとしている走者の進路をふさぐ権利はない。塁線（ベースライン）は走者の走路であるから、捕手は、まさに送球を捕ろうとしているか、送球が直接捕手に向かってきており、しかも充分近くにきていて、捕手がこれを受け止めるにふさわしい位置をしめなければならなくなったときか、すでにボールを持っているときだけしか、塁線上に位置することができない。この規定に違反したとみなされる捕手に対しては、審判員は必ずオブストラクションを宣告しなければならない。