

大会綱領



公益財団法人日本リトルリーグ野球協会

リトルリーグ東関東連盟

平成26年2月規則委員会作成
(平成26年7月1日一部改定)

目 次

I. 趣 旨	1 P
II. 大会の構成と展開	1 P
III. 大会役員の構成と業務	1-2 P
1. 会長及び副会長	1 P
2. 運 営 委 員 会	1-2 P
3. 実 行 委 員 会	2 P
4. 大 会 組 織 図	1 7 P
IV. 大会に出場できるリーグ・チーム・監督・コーチ・選手	2-4 P
1. リ ー グ	2 P
2. 指 導 者	2 P
3. 選手及び登録	2-4 P
4. 表	4 P
V. 競技規則	4-1 7 P
1. 大会組み合わせ抽選会	4-5 P
2. 服 装	5 P
3. 用 具	5-6 P
4. 開会式及び試合開始時刻	6 P
5. 試合の準備	6 P
6. 審 判 員	6-7 P
7. リトルリーグ特有の規則	7-1 1 P
8. 全日本選手権東関東連盟大会決勝リーグ戦規則	1 1-1 3 P
9. チビッコ大会規則	1 3 P
1 0. ティーボール大会規則	1 3-1 5 P
1 1. インターミディエット大会規則	1 5-1 7 P
VI. 附 則	1 7 P

大会綱領

I. 趣 旨

このリトルリーグ東関東連盟大会綱領は、公益財団法人日本リトルリーグ野球協会リトルリーグ東関東連盟(以下、「当連盟」という)が主催する大会等を運営するに当たり、基本的な事項を取りまとめたものである。

II. 大会の構成と展開

1. 大会の立案と準備

当連盟理事長は、下記の連盟大会等の主管をブロック(又はリーグ)に指名あるいは依頼する。主管を受けたブロック(又はリーグ)は、その大会を円滑に運営するため、ブロック長のもと、実行委員会を発足させる。

2. 開 幕 式

3. 春季大会・・・メジャー・マイナー大会

4. 夏季大会・・・全日本選手権東関東連盟大会・全国選抜東関東連盟大会兼東日本選手権東関東連盟大会・理事長旗争奪大会・マイナー大会

5. 秋季大会・・・メジャー・マイナー大会

6. チビッコ大会

7. ティーボール大会(春季・秋季)

8. インターメディアット大会・・・全日本選手権東関東連盟大会・秋季大会

9. 全国選抜野球大会・東日本選手権大会・関東選手権大会(春季・夏季・秋季)・ティーボール関東親善大会・・・当連盟主管の時

10. その他、公益財団法人日本リトルリーグ野球協会(以下、「協会」という)公認の大会、行事等

III. 大会役員の構成と業務

1. 会長及び副会長

(1)大会名誉会長・・・会 長

(2)大会名誉副会長・・・副 会 長

(3)大 会 会 長・・・理 事 長

(4)大 会 副 会 長・・・副理事長

2. 運営委員会

(1)運営委員長(競技部長)

大会運営責任者として、各運営委員、競技部員を指揮し円滑な大会運営に当たる。

(2)運営副委員長(審判部長)

運営委員長を補佐するとともに、審判部員を指揮する。

(3)運営委員(連盟役員、連盟事務局長他)

運営委員長の指揮のもと、大会が円滑に運営されるよう実行委員と協力して、担当の業務を遂行する。

(4) 運営委員業務

来賓招待・受付・会計・表彰・放送・プログラム・スポンサー・式典・報道・試合・結果連絡・写真他

(5) 競技部担当業務

組み合わせ抽選会・試合準備(登録書・メンバーチェック・試合球準備・試合開始時刻決定・試合時間管理・試合記録書回収・試合結果連絡他)

(6) 審判部担当業務

大会審判団編成及び配置・試合準備・試合進行・試合結果連絡他

3. 実行委員会

(1) 実行委員長(主管ブロック長)

運営委員長指揮のもと、グラウンド設営等、大会開催に係る業務の円滑な実行を図る。

(2) 実行副委員長(主管ブロック副競技部長・主管ブロック審判長)

実行委員長指揮のもと、大会が円滑に実行されるよう運営委員と協力して担当の業務を遂行する。

(3) 実行委員(主管ブロック各事務局長・競技,審判部員)

(4) 実行委員の業務

グラウンド設営・会計・案内・交通整理・接待・清掃・連絡・競技,審判担当業務他

4. 大会組織図(17P 参照)

IV. 大会に出場できるリーグ・チーム・監督・コーチ・選手

1. リーグ・・・当該年度の国際登録を所定の手続きにより完了したリーグ。

2. 指導者・・・成人の監督1名、コーチ2名以内。

3. 選手及び登録

(1) リトル年齢 9歳～12歳の登録選手。(各年の4月30日現在)

* インターミディエット部門は11歳～13歳の登録選手。(秋季大会は10歳・11歳)

(2) 大会出場選手の登録は、各大会選手登録書提出日の前日まで受付ける。

(3) 選手登録は、連盟所定の登録用紙を使用しブロック長の承認を得て、大会本部に提出する。

なお、マイナー・チビッコ・ティーボールの重複登録は認めるが、インターミディエット全日本選手権連盟大会・メジャー・マイナーの重複登録は認めない。

① 春季大会・・・開幕式当日

② 全日本・理事長旗争奪・マイナー大会(夏季・秋季)・・・当該大会組み合わせ抽選日

③ 全日本決勝リーグ戦・全国選抜兼東日本・チビッコ・ティーボール大会・・・大会当日

④ インターミディエット連盟大会・・・組み合わせ抽選日

ただし、全日本選手権連盟大会に登録できる選手は、前年の12月31日現在リーグに所属していた選手のみ。

(4) 選手の背番号は1番～20番までの連番とするが、全日本選手権連盟大会決勝リーグ戦は連番でなくても良い。なお、連合チーム・リーグ第2チームは連番とする。

(5) 連盟大会に出場できるリーグ、チーム、選手

大会		出場資格	リトル年齢	登録人数
春季大会	メジャー ・ マイナー	・全リーグ ・リーグ第2チーム ・連合チーム	メジャー／11歳・12歳 4月生の13歳 マイナー／小3・4・5年生	9名～20名
夏季大会	全日本	・ブロック予選を勝ち抜いた16リーグ ・リーグ第2チーム、連合チームは出場できない。	11歳・12歳 *ブロック予選に13歳選手を入れることはできない。 *インターミディエット部門との重複登録はできない。	・9名～20名 ・決勝リーグ戦9名～14名。 *有資格選手が14名以上在籍する場合は、上限である14名の選手登録を行う。
	全国選抜 ・ 東日本	・全日本優勝リーグを除く全リーグ ・リーグ第2チーム ・連合チーム	11歳・12歳及び 4月生の13歳	9名～20名
	理事長旗	・全日本連盟大会出場リーグを除く全リーグ ・リーグ第2チーム ・連合チーム	10歳～12歳、4月生の13歳。全国選抜優勝、準優勝のリーグ(チーム)は出場できない。	9名～20名
	マイナー	・ブロック予選を勝ち抜いた16リーグ。リーグ第2チーム、連合チームもブロック予選に出場し、代表権を得れば出場できる。	小3・4・5年生	9名～20名
秋季大会	メジャー ・ マイナー	・全リーグ ・リーグ第2チーム ・連合チーム	メジャー／10歳・11歳 マイナー／小3・4・5年生	9名～20名
チビッコ		・全リーグ ・連合チーム	小2～4年生	9名～20名
ティーボール		・全リーグ ・連合チーム	満6歳～小3年生及び 幼稚園年長	9名～20名
インター ミディエ ット	全日本選手権連盟 大会	・全日本連盟大会に出場しないリーグ ・連合チーム	11歳～13歳 *メジャーとの重複登録は認めない。	・9名～20名 ・ベスト4 9名～14名
	秋季	・全リーグ ・連合チーム	10歳・11歳・12歳(4年生は除く) *重複登録を認める。	9名～20名

(6)リーグ第1・第2・連合チームの編成

連盟大会(全日本選手権大会ブロック予選及び連盟大会を除く)には、リーグ第1・第2・連合チームを編成し出場できる。編成の要件は次のとおり。

	支配下選手	チーム編成
1	支配下選手が18名以上のリーグ	*リーグ第1・第2チーム 1チーム9名以上で第1・第2チームを編成できる。
2	支配下選手が9名に満たないリーグ	*連合チーム 同一ブロック内で、支配下選手が9名に満たないリーグ同志(3リーグまで)で連合チームを編成することができる。この場合、ユニフォームは各リーグのもので良いが、背番号は1番からの連番とする。代表権を得れば全日本選手権大会以外の上位大会に出場できる。
3	支配下選手が9名に満たないリーグでブロック内に連合チームを組む相手がないリーグ	*不足選手が数名の場合 同一ブロック内の1リーグから選手を借り、チーム編成ができる。ユニフォーム、背番号は上記2に同じ。この場合、連合チームとみなし、代表権を得れば全日本選手権大会以外の上位大会に出場できる。又、貸出したリーグが出場権を得た場合、そのリーグは貸出した選手を加えてチームを再編成し、上位大会に出場できる。 *不足選手が多い場合 同一ブロック内で単独でチーム編成ができるリーグへ選手を派遣できる。この場合、受け入れリーグの単独チームとみなし、例外として受け入れた選手も全日本選手権大会以外の上位大会に出場できる。なお、ユニフォーム、背番号は受け入れリーグのものに統一する。

*リーグ第1、又は第2チームが上位大会の出場権を得た場合、2チームを1チームに再編成し上位大会に出場できる。2チームがそれぞれの大会で上位大会の出場権を得た場合は(例えば、第1チームが全日本優勝、第2チームが全国選抜優勝)それぞれのチームを連盟代表とするが、選手の入替えは認めない。

V. 競技規則

*競技規則は大会運営上、遵守すべき事項で各リーグの指導者は、この規則の遵守を求められる。当連盟大会は、協会公認リトルリーグ公認競技規則、及びこの競技規則を適用する。

*インターミディエット・チビッコ・ティーボールの各大会は後記、大会規則を参照。

1. 大会組み合わせ抽選会

大会組み合わせ抽選会には、出場リーグの監督が出席し大会注意事項をリーグに持ち帰り、

関係者に周知徹底する。チビッコ・ティーボール大会の抽選会は競技部長が主催し、ブロック長が代行して抽選を行う。

2. 服 装

(1) 監督及びコーチ

- ①上着は白の襟付きシャツ、ズボン（スラックスタイプ）は白、又はグレーで統一したものを着用し、シャツはズボンの中に入れるなど指導者に相応しい服装をする事。
*インターメディアエット部門は選手と同じユニフォームでも良い。
*襟付きの白いウインドブレーカーや、裾のつぼまったズボン、ラインの入ったズボン等は正規の服装とは認めない。
- ②帽子は選手と同じもの（マークも同じ）、又はリトルリーグワッペン付きの白色で統一したものを着用する。
- ③監督、コーチを明示するリボンを胸に付ける。監督は赤、コーチは青

(2) 選 手

- ①ユニフォームの胸にリーグ名、左袖にリトルリーグワッペンを付した全員統一のユニフォームを着用する。なお、白色のアンダーシャツの着用は認めない。
- ②選手はユニフォームをきちんと着用する。ズボンの裾を長くしてはならない。
- ③連合チームの場合、ユニフォームは各リーグのものを着用し、統一しなくても良いが背番号は1番～20番までの連番とする。

3. 用 具

- (1) 試合球はリトルリーグ公認球とする。
- (2) 非木製バットでBPF（バット性能指数）1.15の印字表記されたものを使用する。
- (3) 瑕疵、変形等があるバットの使用の可否は審判員が安全上の問題を最優先して判断する。
- (4) 捕手は試合及び練習中も公認ヘルメット（両耳カバー付）・プロテクター（ロングタイプ）マスク・スロートガード・カップを着用しなければならない。
- (5) 選手全員に、胸部保護パットの着用を義務付ける。（試合時、練習時を問わず）
- (6) 金具等の付いている靴、スパイクは監督、コーチとも使用できない。但し、投手のPカバーは付けても良い。
- (7) 打者・次打者・走者・ベースコーチはヘルメットを着用し、あごひもをしっかりと絞める事。監督・コーチは選手がきちんと着用するよう常に指導する。練習時も着用する事。
- (8) バットボーイ・バットガール、ボールボーイ・ボールガールはグラウンド内に入る時は、必ずヘルメットを着用する事。
- (9) バットリング・マスケットバット・鉄棒・メガホン等のベンチへの持ち込みを禁止する。
- (10) 野球用手袋（反射する素材のものは使用不可）、リストバンドの使用を認めるが、派手なものは好ましくない。又、手首補助用具と思われるものの使用は認めない。なお、投手は攻撃の時のみ使用を認める。
- (11) グラブのひもは必要以上に長くしない事。
- (12) サングラスの使用は選手の守備に必要と審判員が判断した場合は使用を許可する。又、監督、コーチの使用は禁止するが、大会本部が認めた時は使用を許可する。

4. 開会式及び試合開始時刻

(1) 開会式 集 合・・・8：00 開 式・・・8：30

(2) 試合開始時刻

①第1試合・・・9：00 第2試合・・・11：00 第3試合・・・13：30

②開会式後の移動時間を考慮する。

③天候状態等により開始時刻の変更もある。

④連続して試合を行うチームに対し、食事時間などを十分配慮する。

⑤リーグ代表者（引率者、成人のリーグ役員）は、試合開始時刻30分前までにグラウンド本部に到着の報告をし、選手登録書、試合記録表（第2日以降）を提出する。

(3) リーグ代表者は、試合当日の選手、応援団の全ての行動について全責任を負う。

5. 試合の準備

(1) ベンチは組み合わせ番号の若いリーグを1塁側とする。

(2) ベンチ入り10分前に、主将はメンバー表を提出し攻守をジャンケンで決める。

(3) シートノックは後攻側から7分間（ティーボールは5分）とするが、状況によってカット、又は短縮する場合がある。

(4) ベンチ入り後、ブルペンでの投球練習を監督、又はコーチが傍らで見ているが良いが、捕手を務めることはできない。

(5) リーグ戦の試合順序

①3リーグの場合（数字は各組み合わせ枠ごとの順番を示す）

・第1試合・・・1：2

・第2試合・・・第1試合の敗者：3

・第3試合・・・第1試合の勝者：3

②第1試合が引分けの場合

・第2試合・・・1：3

・第3試合・・・2：3

③4リーグの場合（全日本選手権連盟大会決勝リーグ戦）

・事前に大会本部で決定する。

(6) ベンチは抽選番号の若いチームを1塁側とするが、リーグ戦の場合は試合ごとに入れ替わる。（2リーグの場合も同じ）

(7) メンバーチェック

大会初日に競技部員が監督、コーチの立会いのもと行う。

6. 審判員

(1) 連盟主催の審判講習会を毎年受講し、審判資格の更新をしなければならない。

(2) 大会期間中、審判部長の指示に従わなければならない。

(3) 第1試合開始予定時刻の1時間前までに担当グラウンドに集合すること。

(4) その日は、監督、又はコーチとしてベンチに入ることはできない。

(5) 担当試合中のトラブルについて、全責任をもってこれを処理しなければならない。

(6) 各リーグは試合出場に際し、2名の審判員を派遣しなければならない。

(7) 連盟及びブロック主催の各大会では連盟審判部長及びブロック審判長に任命された責任審判員を1名ないし2名を置く。

7. リトルリーグ特有の規則

(1) 離 塁

走者は投球が打者に達するか、打つまでは離塁できない。違反した場合はペナルティーが科せられる。(チビッコ・ティーボールも同じ)

*ペナルティーの詳細は翻訳冊子「公認競技規則」の公認競技規則7. 13参照。

(2) ヘッドスライディング

走者は進塁時にヘッドスライディングした場合はアウトになりボールデッドとなる。

帰塁時のヘッドスライディングはアウトではなく、ボールインプレーである。なお、ティーボールは進塁、帰塁ともアウトでボールデッドとなる。

(3) 振り逃げ

次の場合、打者は走者となる。

①走者が1塁にいない時、捕手が第3ストライクと宣告された投球を正規に捕球できなかった場合。

②走者がいても2死の時、捕手が第3ストライクと宣告された投球を正規に捕球できなかった場合。

*第3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付かずに1塁へ向かおうとしなかった場合、その打者は“ダートサークル”を出たら直ちにアウトが宣告される。

(4) ボーク

不正投球が発生した場合、走者を進塁させずボールを1つカウントする。又、投球しない場合もボールを宣告して投球数に加算する。

(5) 投手の規則

①1日、又は1試合に投球できる球数

・メジャー・・・85球

・マイナー・・・75球

・チビッコ・・・75球

・インターミディエット・・・11歳・12歳／85球 13歳／95球

*例外：次に該当する場合は投球制限数に達しても投げ続けて良い。

・その打者が出塁するか、アウトになるまで。

②1試合に登板できる投手の数に制限はない。

③20球以下の投球の場合、連続した試合に投げられるが、1日の合計投球数は、メジャー／85球、マイナー／75球である。

*例：第1試合で20球投げた投手は第2試合では65球投げられる。(マイナー選手は55球)

・全日本選手権連盟大会決勝リーグ戦では、投球数に関係なく1日に1試合しか登板できない。

④ 休息日

- ・ 66球以上／1日・・・4日間
- ・ 51～65球／1日・・・3日間
- ・ 36～50球／1日・・・2日間
- ・ 21～35球／1日・・・1日
- ・ 20球以下／1日・・・必要なし

但し、試合日程の都合上、休息日が満たされない場合、例外的に1試合空ければ投球できる。

⑤ 当日の2試合目のチームが試合開始前に棄権、又は失格となった場合、1試合目に登板した投手は1試合空けなくても登板できる。(2試合目のメンバー表は交換しなくても良い。)

⑥ 41球以上投球した投手は、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、その日は投手になれない。

* 4イニングはアウトの数(12アウト)ではなく、捕手として守備についたイニング数である。

(6) 延長戦

① トーナメント戦

9回が終了し、同点の場合は10回以降タイブレーク方式で勝敗を決る。

- ・ 攻撃は1死2、3塁から始める
- ・ 打者は9回終了時の3番から。走者は3塁が1番打者、2塁が2番打者
- ・ 投手は9回に登板していた投手が、規定に従って引き続き投げる。
- ・ 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名置き、勝敗が決るまで行う。

② リーグ戦

6回が終了し同点の場合は引分けとし、延長戦は行わない。2リーグで2試合の場合、1試合目が同点で2試合目が6回を終わって同点の場合は延長戦を行う。

③ チビッコ、ティーボール大会

トーナメント戦は6回、又は制限時間経過後、同点の場合は以後の回からタイブレーク方式で行う。リーグ戦は6回、又は制限時間経過後、同点の場合は引分けとする。なお、制限時間が経過し後攻チームが勝っているか、又は勝ち越した場合はその時点で試合終了となる。(3アウトまで行わない)

(7) リーグ戦の順位決定

1. 勝率 2. 失点率 3. 直接対戦の勝者 4. 得点率 5. トス

① 勝率・・・勝ち数÷試合数(引分け試合は勝ち数、試合数に加算しない)

② 失点率・・・総失点÷総守備イニング数

③ 得点率・・・総得点÷総攻撃イニング数

④ トス・・・各リーグ9名によるジャンケン

* (小数点3位までとし、4位以下は切り捨てとする。)

(8) コールドゲーム

- ①全試合に、4回以降10点差を適用する。
- ②インターミディエット部門は、5回以降10点差。
- ③ティーボールは適用しない。
- ④降雨、日没、時間制限等で試合続行が不可能となった場合。
 - ・1回が終了していない場合は再試合とする。その場合、投球数を含む全ての記録はゼロとなる。
 - ・2回以降、試合続行が不可能となり、勝敗が決られない場合はサスペンデッドゲームとなる。その場合、すでに終了したイニングに関係なく、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。
 - ・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の投球が20球以下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。
 - ・中断までの投球数が21～40球であった場合は、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。
 - ・41球以上投げた投手は、規定の休息日が必要となる。

(9) 試合時間制限

- ・チビッコは70分、ティーボールは45分を超えて新しいイニングに入らない。
- ・リーグ戦で制限時間が経過して後攻チームが勝っているか、又は勝ち越した場合はその時点で試合終了とする。(3アウトまで行わない。)

(10) タイム

①守備側のタイム

- ・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。この時に捕手を含む内野手を集めても良い。
- ・監督、又はコーチは1イニングに2回作戦タイムのためベンチを出ることができるが、3度目にはその投手を交代させなければならない。又、1試合に3回作戦タイムのためベンチを出ることができるが、4回目にはその投手を交代させなければならない。メンバー表交換後、ベンチ内の監督、コーチはノック、アピール選手交代、作戦タイム以外はむやみにベンチを離れてはならない。

②攻撃側がタイムをとり、選手に指示できる回数は1イニング1回である。なお、守備側のタイムの時、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が、守備側の指示より長い時間は認めない。

③明らかにベンチからの指示で選手が集まったと思われる場合は守備側のタイムを1回カウントする。

④試合中に内野手がマウンドに集まることを認めるが、状況によって審判員が認めない場合もある。

(11) ベースコーチ

- ①ユニフォームを着てベンチ入りしている登録選手、監督、コーチが務めることがで

きる。

- ②監督、又はコーチが1名だけベースコーチに入ることができる。
- ③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。
- ④監督、又はコーチがベースコーチになる時は1・3塁どちらでも良いが、同一イニング中は移動できない。
- ⑤監督、又はコーチがコーチャーズボックスから出て自チームの打者、及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。
- ⑥ベースコーチなどが、打者走者や走者の触塁に合わせて「セーフ」のジェスチャーやコールをすることを禁止する。
- ⑦相手選手に対し威圧的な言動があった場合、1回目はベンチに戻すが、2回目は監督の退場処分となる。

(12) 次打者

- ①ネクストバッターズサークルは作らない。次打者はベンチの出入り口付近で待機すること。
- ②投手のウォームアップ時に、打者席に近づきタイミングを合わせる行為や素振りを禁止する。

(13) 禁止行為

- ①走者、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。紛らわしい言動を慎むこと。守備側の監督、コーチが攻撃側ベンチから出すサインを盗む行為も同じ。
- ②ネット裏、又は応援席から相手リーグの情報を伝える行為も禁止する。

(14) スペシャルピンチランナー

スペシャルピンチランナーは全日本選手権連盟大会決勝リーグ戦及び、インターミディエット全日本選手権連盟大会決勝、又は決勝リーグ戦のみに適用し他の大会は適用しない。

(15) 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。臨時代走は投手と捕手を除く打順の一番遠い選手とする。又、頭部に投球、送球を受けた場合は必ず臨時代走を出すこと。
- ②攻撃が終わっても前記の選手が出場できない場合は選手交代となる。

(16) 監督、コーチ、選手の退場

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、又は応援席の中から相手リーグ、又は審判員に対し、暴力行為や暴言を吐いた場合。
- ②審判員の判定及び指示に従わなかった場合。

(17) 素振り

危険防止のため、素振りは禁止する。監督、コーチは選手が違反しないよう細心の注意を払うこと。

(18) 補 則

- ①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。この時、監督、コーチともジャンパーやウインドブレーカーは脱ぐこと。
- ②捕手からのハーフスイングのリクエストを受付ける。
- ③全選手がファールラインを越えた時に、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、選手がボールデッドゾーン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。選手が倒れ込まなかった場合はボールインプレーである。
- ⑤ホームランを打った選手をたたえる時は、派手な出迎えは慎むこと。
- ⑥携帯電話など外部と通信できる機器類のベンチへの持ち込みを禁止する。
- ⑦投手はボール受けたら速やかに投手板について捕手からのサインを受ける。
- ⑧捕手はボールを受けたら速やかに返球して投手にサインを送る。
- ⑨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。
- ⑩ボール回しは定位置で行い、速やかに投手に返球する。
- ⑪打者は打者席を外さずにサインを見る。
- ⑫サインを出す時は、できるだけ短くすること。
- ⑬攻守交代は駆け足で行うこと。

8. 全日本選手権東関東連盟大会決勝リーグ戦規則

全日本選手権東関東連盟大会は、基本的にはV. 競技規則1～7に記した規則に準じて行われるが、決勝リーグ戦に限り以下の規則が追加適用される。

(1) 出場リーグ

全日本選手権東関東連盟大会ベスト4のリーグ。

(2) 選手登録

9名以上14名以内。但し、リーグ内に登録有資格選手（リトル年齢11歳・12歳）が14名以上在籍する場合は上限である14名の登録を行う。

(3) 延長戦及びコールドゲーム

- ①6回が終了し、同点の場合は引分けとし、延長戦は行わない。
- ②全試合に4回以降、10点差を適用する。

(4) ベンチ入り選手全員の試合出場義務

ベンチ入りした選手は、以下の規定に従い当該試合に出場しなければならない。

- ①全員出場規定に違反した場合、大会本部はそのリーグの監督の当該大会出場停止処分とする。
- ②両リーグが違反した場合、両リーグの監督の当該大会出場停止処分とする。
- ③監督は全員出場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、当既定の例外は認められない。
- ④13名以上の選手が参加している時は、チーム名簿上全ての選手が攻撃において少なくとも1打席は試合に参加しなければならない。

- ⑤ 12名以下の選手しか参加していない時は、チーム名簿上全ての選手が守備において最低6つの連続したアウトと攻撃において少なくとも1打席は試合に参加しなければならない。
- ⑥ 全選手が再出場できる。又、再出場の回数に制限はない。
- ⑦ 交代で初めて試合に出場した選手は、全出場義務を完了するまで交代できない。
- ⑧ 再出場の選手の打順は、元の打順に入る。
- ⑨ 退場させられた選手は、再出場できない。
- ⑩ 負傷して退場した選手は、出場条件を満たさなくても良い。
- ⑪ 選手の病気、負傷、退場等で9人の選手が揃えられなくなった場合は以前起用した選手を加えることができる。ただし、その人選は相手チームの監督が行うものとする。退場処分となった選手はこの再出場の対象にならない。
- ⑫ 全員出場義務を果たしており打者の時に交代選手が出場した場合、実際に降板したのでなければ1度に限り、投手として再出場できる。
- ⑬ 全員出場義務違反のアピールは審判員が試合終了を宣言した後、球場を出るまでに違反選手の氏名、又は背番号を審判員に申し出る。
- ⑭ 全てのワールドゲームに全員出場義務は適用しない。

(5) 投手

- 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。
 - ・ 1試合85球までとする。
- ③ 休息日

必要な休息日は次のとおり

 - ・ 66球以上／1日・・・4日間
 - ・ 51球～65球／1日・・・3日間
 - ・ 36～50球／1日・・・2日間
 - ・ 21～35球／1日・・・1日
 - ・ 20球以下／1日・・・必要なし
- ④ 41球以上投球した場合、その日は捕手を務めてはならない。
- ⑤ 試合で4イニング以上捕手を務めた選手は、その日は投手になれない。

* 4イニングはアウト（12アウト）数ではなく、守備についたイニング数とする。

(6) スペシャルピンチランナー

- ① 1イニング1回のみ使用できる。

出塁した選手は、1試合に1回のみスペシャルピンチランナーと交代できる。

*例 初回到3番打者が四球で出塁しスペシャルピンチランナーと交代した。3回にも四球で出塁したが初回到1度交代しているため、その試合中はスペシャルピンチランナーと交代できない。
- ③ スペシャルピンチランナーになれるのは、その時点で打順に入っていない選手である。

*例 1 番打者として先発出場したA選手が3回に代打を送られ交代した。

この時点でA選手は打撃順から外れたためスペシャルピンチランナーとなる資格を持つことになる。しかし、その後A選手がリ・エントリーして打撃順に復帰した場合はスペシャルピンチランナーとなる資格を喪失する。

④スペシャルピンチランナーで塁上にいる時は、代打になれない。

9. チビッコ大会規則

チビッコ大会は、基本的にはV. 競技規則1～7に記した規則に準じて行われるが、以下の規則が追加適用される。

(1) 選手登録資格、選手登録

①小学校2・3・4年生

②選手登録書・・試合当日に提出

(2) グラウンド

①メジャーサイズとする。

(3) 試合時間

①試合時間は70分とし、70分を超えて新しいイニングに入らない。

②リーグ戦では、制限時間が経過し後攻チームが勝っているか、又は勝ち越した場合はその時点で試合終了とする。(3アウトまで行わない)

(4) 延長戦

①トーナメント戦・・6回、又は制限時間経過後、同点の場合は以降の回からタイブレーク方式で行う。

②リーグ戦・・6回、又は制限時間経過後、同点の場合は引分け試合とする。

③決勝戦・・勝敗が決るまで行う。

(5) コールドゲーム

①全試合に、4回以降10点差を適用する。

10. ティーボール大会規則

ティーボール大会は、以下の規則で行われる。なお、この規則に記載のない事項は前掲の競技規則に準ずる。

(1) 選手登録資格・登録人数

①登録資格・・6歳以上小学校3年生以下、及び幼稚園年長児の男女

②登録人数・・9名～20名

(2) 監督、コーチ

①成人の監督1名、コーチ5名以内(内、1名はスコアラー)

(3) 登録書提出

①所定の登録書を、大会初日に大会本部に提出する。

(4) グラウンド

①ホームベースから外野フェンスまでは45メートル。

②バッターボックスのラインを入れる。

③バッターボックスはホームベースの半分(21.6cm)捕手寄りに移動する。

- ④ピッチャーサークルは半径1メートル。
- ⑤ホームベースから7メートルに飛球のファールラインを入れる。
- ⑥バッターサークルは半径3メートル。

(5) 用 具

- ①1塁ベースはダブルベースを使用する。
- ②試合球は当連盟指定球を使用する。
- ③バットはリトルリーグ公認、又はティーボール用公認バット。

(6) 服 装

- ①監督、コーチ、選手ともスポーティーな服装なら制限はない。
- ②監督、コーチ、選手とも野球帽子を着用する。
- ③監督、コーチのゼッケン及び、選手の背番号は大会本部で用意する。
- ④捕手はヘルメットを着用する。

(7) 試合の運営

- ①試合は6イニング、又は制限時間45分とする。トーナメント戦は6回、又は制限時間経過後、同点の場合は以降の回からタイブレーク方式で行う。リーグ戦は6回又は制限時間経過後、同点の場合は引分けとする。
- ②1イニング9人目の打者となった時、アウトカウントを2アウトとする。
- ③投手が投球姿勢に入ったら、打撃姿勢を変えてはならない。
- ④点差によるコールドゲームは適用しない。
- ⑤降雨等により試合続行が不可能となった場合、試合成立は3イニングとする。
- ⑥シートノックは後攻側から行い、5分間とする。

(8) 競技規則

- ①攻守は3アウト、又は9人で交代し、9人で攻守交代となった時は次の攻撃は10人目から始まる。ベンチ入りした登録選手は打順に従い、全員打席に入らなければならない。最終登録選手の次は1番に戻る。
- ②守備はベンチ入りした登録選手のうち9で行う。全員守備の義務はなく守備交代再出場に制限はない。
- ③全試合で守備側の監督、コーチが外野グラウンドに入り選手に守備の指示ができる。
- ④攻撃側の監督・コーチが1・3塁のコーチャーとなって打者、走者に指示できる。
- ⑤攻撃側の監督・コーチは球審の横に位置し、ティーバーの調整、ボールのセットをする。(選手がセットしても良い。)その時、打者に指示しても良い。
- ⑥球審の横に位置した攻撃側の監督、コーチは、打ち終わったティーバー、バットを安全な場所へ移動すること。(捕手、打者の安全対策)
- ⑦タッチアップのアピールは、タイム中でも受け付ける。
- ⑧走者は、打者が打つまで離塁できない。
- ⑨攻守ともタイムの回数に制限はないが、試合のスピードアップに留意する。
- ⑩ヘッドスライディングは禁止する。進塁、帰塁ともアウトでボールデッドとなる。
- ⑪プレーの開始

- ・球審は守備側選手が定位置についたことを確認し、「プレー」をコールする。
- ・コールと同時に投手は投球動作を起こす。
- ・打者は投球動作終了と同時に、ティーバー上のボールを打つ。
- ・打者はフルスイングをしなければならない。
- ・打者が投球動作終了後に素振りを行った場合、球審はタイムをかけ、やり直す。
- ・打者が打撃姿勢を変えて打った場合は打ち直しさせる。

⑫プレーの停止

ボールが内野にいる野手に戻り、プレーが一段落したら球審はタイムをかけ、ボールデッドとする。中継プレー中はタイムをかけずに続けさせる。内野ゾーンの打球によるプレーは、プレーが継続しているか否かを見極めて「タイム」をかけ、塁間に走者がいれば元の塁に戻す。

⑬打球の判定

- ・打球が7メートルサークルを越えればフェア、越えなければファールボールである。
- ・打者がフルスイングしなかった場合、又はバントやハーフスイングをした場合は打ち直しとなる。

⑭審判員

- ・4人制とする。
- ・球審は本塁上のプレーに備え、ティーバー、バットを速やかに安全な場所に移動する。

1 1. インターミディエット大会規則

(1) 年 齢

- ①全日本選手権連盟大会・・・11歳～13歳
- ②秋季大会・・・・・・・・・・10歳・11歳・12歳（但し、4年生は除く）

(2) 登録人数

- ①全日本選手権連盟大会・・・9名～20名
- ②決勝、又は決勝リーグ戦・・・9名～14名
- ③秋季大会・・・・・・・・・・9名～20名

(3) 登 録

- ①メジャー部門トーナメントチーム（11歳・12歳）との重複登録はできない。
- ②トーナメントチームとはメジャー全日本選手権大会（予選を含む）の登録チームを指す。監督、コーチもメジャー部門との兼任はできない。
- ③他の野球団体に登録している選手も参加できない。

(4) バンダリー

国際登録時に提出したリトルリーグのバンダリーを、遵守しなければならない。

(5) 連合チーム

選手の数が少ない場合は、この部門に登録している近隣3リーグ以内と連合チームを作ることができる。

(6) バ ッ ト

①全日本選手権連盟大会

- ・長さ34インチ以下で直径2-5/8インチ以下の硬式用バット。
- ・リトルリーグ公認バット。但し、上位大会では使用不可。

②秋季大会

- ・リトルリーグ公認バット及び長さ34インチ以下で直径2-5/8インチ以下の硬式用バット。

(7) シ ュ ー ズ

①金具の付いたスパイク

- ・全日本選手権連盟大会・・・使用できる。
- ・秋季大会・・・・・・・・・・使用できない。

(8) ベンチ入り選手全員試合出場義務【前記8、(3)を参照】

①全日本選手権連盟大会

- ・決勝、又は決勝リーグ戦に適用する。
- ・その他の試合は適用しない。

②秋季大会

- ・適用しない。

(9) 試 合

①試合は7イニング。

②延長戦

- ・トーナメント戦は9回までに勝敗が決らない時は、10回よりタイブレーク方式で行う。リーグ戦は行わない。

③タイブレーク方式は次の通りとする。

- ・攻撃は1死2、3塁から始める。
- ・打者は9回終了時の3番から。走者は3塁が1番打者、2塁が2番打者。
- ・投手は9回終了時に登板していた投手が規定に従って引き続き投げる。
- ・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名置く。
*例：10回の攻撃が4番で終わった場合、11回の攻撃は1死で打者は5番、走者は3塁が3番、2塁が4番。

(10) 試合時間

①全日本選手権連盟大会

- ・決勝、又は決勝リーグ戦以外の試合は2時間を超えて新しいイニングに入らない。

②秋季大会

- ・2時間を超えて新しいイニングに入らない。

(11) コールドゲーム

- 全試合に、5回以降10点差を適用する。

(12) 成立試合

- 5回が終了し、後攻チームが勝っている場合、又は5回表が終了した時点で後攻チー

ムの4回までの得点が先攻チームを上回っている場合。

(13) サスペンデッドゲーム

1回を終了した後、降雨、日没等で試合続行が不可能となった場合。なお、1回が終了する前に続行不可能となった場合はノーゲーム。

(14) 投 手

①投球数 11歳・12歳／85球 13歳／95球

②1日2試合登板できる。但し、全日本選手権連盟大会決勝、又は決勝リーグ戦は1日1試合のみ。

③試合中に他のポジションに移っても、1度に限り投手に戻ることができる。

VI. 附 則

(1) 平成25年2月24日、旧大会綱領及び大会規則を廃止し、新たにこの大会綱領を制定し平成25年春季大会から適用する。

(2) 平成26年2月23日 規則の1部改正

*大会組織図

大会名誉会長	会 長
大会名誉副会長	副 会 長
大 会 会 長	理 事 長
大 会 副 会 長	副理事長
大会運営委員長	競技部長
大会運営副委員長	審判部長

大会実行委員長 (主管ブロック長)	競 技 部		審 判 部	運営委員 (連盟役員)
大会実行副委員長 (主管ブロック副 競技部長・審判長)				
実行委員 (主管ブロックリーグ事務局 長・競技, 審判部員)				
<ul style="list-style-type: none"> ・グラウンド設営 ・会 計 ・案 内 ・交通整理 ・接 待 ・救 護 ・清 掃 ・連 絡 	組み合わせ抽選会	試合進行	審判団編成	<ul style="list-style-type: none"> ・来賓招待 ・受 付 ・会 計 ・表 彰 ・放 送 ・プログラム ・スポンサー ・式 典 ・報道・写真 ・連 絡
	試合準備	<ul style="list-style-type: none"> ・メンバー表交換 ・攻守決定 ・シートノック ・投球数管理 	<ul style="list-style-type: none"> ・責任審判任命 ・審判員配置 	
	<ul style="list-style-type: none"> ・選手登録書 ・監督代行届 ・選手欠席届 ・メンバーチェック ・試合記録表 ・試合球準備 ・時間管理 	試合結果	試合準備・進行	
		<ul style="list-style-type: none"> ・記録書回収 ・交付・保管 	<ul style="list-style-type: none"> ・用具チェック ・試合記録 	
	連 絡	連 絡	<ul style="list-style-type: none"> 競技部補佐 ・メンバーチェック ・攻守決定 	
			連 絡	