



リトルリーグ北関東連盟 大会規則

I	大会規則	1
II	選手登録	1
III	服装	2
IV	用具	2
V	投手の規則	2～3
VI	試合の準備	3
VII	試合の運営	3～4
VIII	監督、コーチ、選手の退場	5
IX	スピードアップ	5
X	補則	5
添付資料1	離塁規定	6～7
添付資料2	選手は全員出場するルール解説	8
	スペシャルピンチランナー	8
添付資料3	関東選手権大会規則	9～10
添付資料4	ティーボール大会規則	11～12
添付資料5	ティーボール関東大会規則	13
大会要項	2016大会要項1	14
	2016大会要項2	15
	2016大会要項3	16
添付資料6	2016年リトル年齢早見表	
添付資料7	変更届用紙	

日本リトルリーグ野球協会
リトルリーグ北関東連盟

2016年 1月作成 競技部

I 大会規則

- 1 公認リトルリーグ規約、競技規則及び北関東連盟内規(本書)により大会を運営する。

II 選手登録

1 バンダリー

- 1) バンダリー外の選手登録については、連盟内は当該リーグの会長捺印後、ブロック長・競技部長事務局長捺印後、理事長の承認印をいただき連盟事務局と競技部が保管すること。
他連盟にまたがる場合は、当該連盟の理事長と承諾書を交わし、事務局長と競技部が保管すること。
- 2) 他連盟にまたがる選手は、全日本選手権大会に出場することはできない。

2 選手登録

- 1) リトル適格年齢中学1年生の登録は前年12月31日までに限り、それ以降は認めない。
- 2) 3項の規準により大会の都度定められた登録用紙をもって期日までに選手登録を行う。
- 3) 登録書に選手主将(キャプテン)は背番号に○を付ける

3 選手 注、年齢はリトルリーグ年齢、学年は新学年とする。

- 1) 春季大会 年齢 リトルリーグ年齢10歳から13歳の選手
人数 9名から20名 背番号は1番から連番とする。
- 2) マイナー大会 学年 小学校3年から5年の選手
人数 9名から20名 背番号は1番から連番とする。
- 3) 夏季大会 登録 選手はそのバンダリー内に住むか、通学先の学校がそのバンダリー内に位置
(全日本選手権予選) しており、リトルリーグ本部から承認された場合のみプレー資格を有する
年齢 リトルリーグ年齢11歳及び12歳の選手
2003年4月生まれの選手は登録できない。
人数 9名から20名まで 背番号は1番から連番とする。
決勝リーグ出場リーグは9名から14名で再度登録する。
予選の登録選手より14名再登録する
(登録選手が14名以上居る場合は必ず14名登録)
- 4) 全国選抜大会 年齢 リトルリーグ年齢11歳から13歳の選手。
(兼東日本選手権大会) 人数 9名から20名まで 背番号は1番から連番とする。
(リトル年齢10歳以下選手の登録を認めない)
2003年4月生まれの選手の登録を認める。
連合チームの編成を認める。
- 5) 秋季大会
メジャー 学年 小学校6年から4年の選手
人数 9名から20名 背番号は1番から連番とする。
新マイナー大会 学年 小学校4年から2年の選手
ただし、2年生の起用については、リーグの責任に委ねる。
人数 9名から20名 背番号は1番から連番とする。

4 ブロック大会

ブロック大会については、年齢、学年、登録人数、チーム数の変更は各ブロックに一任する。

5 監督及びコーチ

- 1) 監督 1名
- 2) コーチ 2名
- 3) 監督、コーチは成人に限る。
- 4) 監督、コーチ、引率責任者に変更が生じた場合は、試合前に「変更届」を提出のこと。
「変更届」はリーグ3役(会長・副会長・事務局長)いずれかの印があれば認める。
- 5) 監督は連盟所定のバッジを左胸に着用のこと。
- 6) ベンチ入りできる者は、登録した監督、コーチ、選手、ボールボーイ3名のみである。

Ⅲ 服 装

- 1 監督、コーチ、選手は大会本部のチェックを受けるまでIDカードを着用する。
監督、コーチは試合中も着用すること。
- 2 選手は全員統一した服装(帽子から靴まで同色、同形、同意匠、アンダーシャツの白は認めない)を着用しユニフォームの胸にリーグ名の表示のある物に限る。ただし、ティボール大会は除く。
- 3 監督及びコーチは、上下白で統一した物を着用する(ズボンはスラックスタイプ)。
上着は襟付きとし左胸にリトルワッペンを着用する。
帽子は選手と同じもの、又は白で統一した物を着用する。

Ⅳ 用 具

- 1 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(ロングタイプ又はショートタイプも可)・マスク・スロートガード(のどあて)・およびカップを着用する。
- 2 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込を禁止する。
- 3 バットは公認の物を使用し、変形やキズのある物は使用しないこと。
非木製バットでBPF(バット性能指数)1.15の印字表記があるものを使用すること
- 4 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、投手は使用できない。
- 5 サングラスの使用は、選手のプレイ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。
- 6 ヘルメットの顎ひもをきっちり着用すること。
- 7 グラブの紐が必要以上に長いものは認めない。
- 8 胸部保護パッドを着用すること。

Ⅴ 投手の規則

- 1 投球数と登板間隔
 - 1) 投手の投球数と休息日について、休息日が必要となる投球数は『その投手が対峙した最終打へ投じた1球目の投球数が基準』となる
例えば、投手が累計投球数18球となってる段階で次打者と対峙し、その打者に対し6球を投じて合計投球数が24球になった場合、①その打者が出塁する、②その打者が引く、③次ぐの打者と交代する、④第三アウトが成立し、そのイニングが終了する、のいずれかのケースで降板すれば記録上はのそ投手の投球数は「20球以内」とカウントされる。
これは休息日数が変わる35球、50球、65球のそれぞれの上限投球数でも同様の対応です。
 - 2) 投手は1日及び1試合に投球できるのは85、10歳以下は75球までとする。
3年生が投球する場合は50球以下とする。
 - 3) 20球以下の投球の場合連続した試合に投げられる。但し合計85球迄。10歳以下は75球まで
当日次の試合の場合、年齢別投球数から実投球数を減ずる(2016度より変更)
翌日第一試合の場合:投球数はリセットされ年齢別投球数まで投球できる。
なお、当日2試合に連続登板して、いずれも20球以内の場合は、累計40球とはカウントしません
ので休息日は必要ありません、翌日の投球数はリセットされます。
 - 4) 21球以上投球した投手は1試合間隔を空ければ、投手として出場できる。
又は休息日をクリアしていれば、連続した試合に登板できる
 - 5) 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。
 - 6) 1試合に4イニング以上捕手を務めた選手は投手になれない。
 - 7) 休息日は、1日に66球以上投球したときは、4日間、51～65球 3日間
36～50球 2日間 ・ 21～35球 1日間 ・ 1～20球 必要なし
- 2 投手が打者と対戦中に投球制限に達した場合は、1)その打者が出塁する 2)その打者がアウトになる
3)第3アウトが成立し、そのイニングが終了するまで続投できる。
- 3 故意四球(敬遠)は投球し、投球数に加算する。
- 4 1試合中に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とする
この4イニングは1試合の数であり、2試合行った場合の合計のイニングではなく、それぞれの試合のイニング数をカウントします。

- 5 41球以上の投球を行った投手はその日は捕手を務められない。
- 6 公式投球数記録員として競技部員または控え審判員が担当する。
- 7 投手の投球が投球限度に達したとき、公式投球数記録員は球審に通知する。
- 8 投手はボールをユニフォームで拭くことを禁止する。
- 9すでに試合に出場している投手がイニングの初めに準備投球のために投手板を踏んだときは、そのイニングの第1打者がアウトになるかあるいは一塁に達するまで、投球する義務がある。ただし、その打者に代打者が出た場合、またその投手が負傷または病気のために、投球が不可能になったと球審が認めた場合を除く。

VI 試合の準備

- 1 監督は試合開始予定時刻の1時間前迄に到着し、本部に登録書を提出する。
- 2 ベンチは組合せ番号の若いチームを一塁側とする。
- 3 試合前に選手・監督・コーチ及び用具のチェックを行う。
2試合目以後のときは、前の試合の4回終了後に行うため、進行状況に注意し、本部近くで待機すること。
- 4 攻守は主将により、試合当日決定する。
- 5 シートノックは後攻より7分間とするが、都合でカットする場合もある。

VII 試合の運営

- 1 トーナメント試合における延長戦は、9回までとし9回で決着がつかない場合はタイブレーク制を採用する。
 - 1) 攻撃は位置一死二、三塁から始める
 - 2) 打者は9回終了打者後のオーダーで3番目から、走者は三塁が1番目打者、二塁が2番目打者とする。
 - 3) 11回以降は10回終了時の継続打順とし、走者は9回と同様の方式で二人を置く。
- 2 1試合の投手の数に制限はない。
- 3 次の場合、打者は走者となる。(いわゆる振り逃げ)
 - 1) 走者が一塁にいないとき
 - 2) 走者がいても2アウトのとき
 捕手が第3ストライクと宣告された投球を捕らえられなかったとき。
 【注】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”(ダートサークル)を出たらただちにアウトが宣告される。
- 4 リーグ戦規定
 - 1) 投手のローテーションは新規とする。
 - 2) 試合は6イニングまでとし延長はない、コールドゲーム規定を適用する。
 - 3) 順位の決定
 - ①勝ち点が多い(勝1点、引分け0.5点、負0点)
 - ②対戦相手の勝者(2チーム同点の場合)③同点の場合勝ち数が多い ④失点が少ない ⑤得点が多い
 なお、得失点の多少は当該対戦相手に限る。
 ただし、上記で順位が決しないとき、全試合の失点数、次に得点数で決定する。
- 5 コールドゲーム規定(夏季大会は別途定める)
 - 1) 決勝戦は4回以降10点差によるコールドゲームを適用する。
 - 2) 3回終了時または3回裏の攻撃中15点差
 - 3) 4回終了時または4回裏の攻撃中10点差
 - 4) 5回終了時または5回裏の攻撃7点差
 - 5) 試合が降雨等により続行不能となった場合、4回が終了していないときは再試合とする。ただし、4回表が終了し後攻が勝っているときは成立する。
 上記の試合不成立の投手ローテーションは、ノーゲームとして取り扱う。
- 6 指導者(監督、コーチ)に関する事項
 - 1) 試合開始、終了の挨拶のときに監督は、選手と一緒に整列する。
 コーチはベンチ前に整列する。

- 2) ベースコーチに指導者を2名認める。但し、ベンチに指導者1名がいること。
 - 3) イニング中はコーチスボックスの移動、出入りは認めない。
 - 4) 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。
 - 5) 指導者がコーチスボックスに入らなくてもよい。
 - 6) 指導者はコーチスボックスにとどまること
 - 7) 任務
 - * 打者及び走者への指示に限る。
 - * なお、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。
 - 8) ペナルティー
 - * 相手選手に対し威圧的な言動があった場合、1回目はベンチに戻る。
 - * なお、当該者は、その試合中コーチスボックスに入れない。
 - * 2回目は監督の退場とする。
 - 9) メンバー交換後、ベンチ内の監督はノック・アピール・選手交代・作戦タイム・ベースコーチ・ブルペンでのウォームアップを見るとき以外、ベンチを離れることは出来ない。コーチはノック、ベースコーチ、作戦タイム、ブルペンでのウォームアップを見るとき以外、ベンチを離れることはできない。ブルペンのある球場での使用(投球練習)を認める。
 - 10) 作戦タイム
 - * 守備側の作戦タイムでベンチを出る回数は1イニング中2回まで、3回で投手交代。2イニング以上で3回まで、4回目で投手交代とする。投手交代後は新たに数える。監督・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・コーチおよび選手はスピーディーに行動すること。
 - ※イニングの途中で監督・コーチが投手のもとに行き投手交代をする場合：新しい投手がマウンドに到着し、その投手がウォームアップを始めれば、その監督・コーチはベンチに戻る。もしそのまま留まっていた場合には『一度』に数えられる。
 - * 攻撃側の作戦タイムでベンチを出る回数は、1イニング1回である。
 - なお、守備側がタイムを取ったときに、攻撃側の監督およびコーチが選手に指示する場合は回数に数えない。但し守備側タイムの時間内とする
 - 11) 携帯電話の持込み、コーチスボックスの選手のコールドスプレー持参禁止。
 - 12) グランド内(ベンチを含む)は禁煙である。
 - 13) 投手ローテーション表に試合終了後、監督は投手の投球数の確認印(サイン)をする
- 7 選手に関する事項
- 1) ハーフスイングは選手からのリクエストを認める。
 - 2) 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。
 - 3) 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。
 - 4) 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(控え審判員を含む)は攻撃側監督にペナルティー(退場等)を科す。
 - 5) 走者、または打者走者がラフプレーをしたとき審判員(控え審判員を含む)が認めたとき攻撃側監督にペナルティー(退場等)を科す。
 - 6) 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をする行為を禁止する。又コーチスボックスを出てはいけない
 - 7) 臨時代走
 - * 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、代走者は投手と捕手を除く打者のいちばん遠い選手とする。
 - * 攻撃が終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。
 - * 頭部に投球または送球を受けたときには、必ず臨時代走を出すこと。
 - 8) 走者がヘッドスライディングをした場合アウトになり、ボールデッドになる。
 - 9) 不正投球(ボーク)が発生した時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。

VIII 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、相手リーグまたは審判員に対し、暴力または暴言をはいた場合、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。
 - 3) 退場のペナルティーをうけた監督またはコーチは連盟より相当日数出場停止の処分をうける。

IX 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 捕手はホームベース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。
- 9 審判員はスピーディーな試合を常に心がける。

X 補 則

- 1 全てのリトルリーグ関係者は開幕式、各種大会の際IDカードを着用すること。
- 2 ベンチ内のプレイについて
 - 1) 常設の正規の球場は規則どおりとする。
 - 2) 仮設のベンチは危険性があるので、ボールデッドとする。
- 3 全選手がファー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員が認めた場合、選手が捕球後場外へ出てもアウトである。
但し、場外で選手が倒れた場合もボールデッドとなり、走者に1個の進塁を認める
また、倒れない場合はインプレイである
- 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り口付近に待機すること。
- 6 コーチスボックスはファールラインから3m以上離すことが望ましい。
- 7 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。
- 8 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。
- 9 選手はユニフォームをきちんと着用すること。
- 10 応援は、メガホンおよび鳴り物は禁止する。
- 11 禁煙に協力願います。
 - 1) グラウンド内はもとより、バックネット裏本部席、ベンチ裏、応援席、は全て禁煙とし、その旨分かりやすい場所に大きく表示願います。
 - 2) 上記の場所から離れ、選手たちからも離れた場所に喫煙場所を設けてください。
 - 3) 各リーグの練習場所、球場への移動等選手と行動を共にする全ての場所を対象とします。
- 12 「関東四連盟、関東選手権大会規則」「東日本選手権大会規則」は別に定める。

リトルリーグ特別ルール

7. 13 離 塁 規 定

投手が投手板に触れてボールを持ち、捕手がキャッチャースボックスに位置して捕球態勢に入っているときは、塁上の走者は投手の投げたボールが打者に達するまでは、塁を離れてはならない。一人の走者の違反は、他の総ての走者に影響を及ぼす。

- A. 投球が打者に達する前に塁上の走者が離塁し、打者が打たなかった場合は、走者は行動を続けることが出来る。その走者に対しプレイが行われ、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達したならば、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。
- B. 投球が打者に達する前に塁上の走者が離塁し、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出来る。その走者または他の走者に対しプレイが行われ、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、その走者また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、打者は単打または失策では一塁まで、二塁打では二塁まで、三塁打では三塁までしか進塁はできない。球審が塁打を決定する。
- C. 投球が打者に達する前に塁上の走者の誰かが離塁し、打者がバントか内野安打を打った場合は、得点は認められない。走者満塁のとき、打者が一塁に安全に到達すれば、三塁走者を除く各走者は、投球前に占有していた塁から進塁する。三塁走者は三塁から除かれ、得点は許されない。

注、以下の例を参照のこと

- 例1. 一塁走者の離塁が早すぎたが、打者が一塁に安全に達した場合は、走者は二塁に進塁する。
- 例2. 二塁走者の離塁が早すぎたが、打者が一塁に安全に達した場合は、走者は二塁に戻る
- 例3. 三塁走者の離塁が早すぎたが、打者が一塁に安全に達した場合は、走者は三塁に戻る
- 例4. 一塁走者の離塁が早すぎたが、打者が二塁打を打った場合は、走者は三塁まで進塁する。
- 例5. 二塁走者の離塁が早すぎたが、打者が二塁打を打った場合は、走者は三塁まで進塁する。
- 例6. 三塁走者の離塁が早すぎたが、打者が二塁打を打った場合は、走者は三塁に戻る。
- 例7. どの塁の走者の離塁が早すぎても、打者が三塁打か本塁打を打った場合は、全塁の走者は得点を許される。
- 例8. 一塁および二塁走者の何れかの離塁が早すぎたが、打者が一塁に安全に達した場合は、それぞれ二塁および三塁に進塁する。
- 例9. 一塁および二塁走者の何れかの離塁が早すぎたが、打者が二塁打を打った場合は、一塁走者は三塁へ進み、二塁走者は得点を許される。
- 例10. 一塁および三塁走者の何れかの離塁が早すぎたが、打者が一塁に安全に達した場合は、一塁走者は二塁へ進み、三塁走者は三塁にとどまる。

- 例11. 一塁および三塁走者の何れかの離塁が早すぎたが、打者が二塁打を打った場合は、一塁走者は三塁へ進み、三塁走者は得点を許される。
- 例12. 二塁および三塁走者の何れかの走者の離塁が早く、打者が一塁に安全に達した場合、進塁はできない。
- 例13. 二塁および三塁走者の何れかの走者の離塁が早すぎたが、打者が二塁打を打った場合は、二塁走者は三塁へ進み、三塁走者は得点を許される。
- 例14. 満塁のとき、何れかの走者の離塁が早すぎたが、打者が二塁打を打った場合は、一塁走者は三塁へ進み、二塁および三塁走者は得点を許される。
- 例15. 満塁のとき、何れかの走者の離塁が早すぎたが、打者が内野へバントまたは打撃により安全に一塁に達した場合は、三塁走者を除く全走者は一個の進塁ができる。三塁走者は除かれ、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、三塁走者は三塁に戻り、他の走者は元の塁に戻るか、元の塁に最も近い、空いている塁に戻る。
- 例16. 満塁のとき、何れかの走者の離塁が早すぎたが、打者が四球または死球を受けた場合は、各走者は一個進塁し、得点を許される。

- 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、直ちに合図の旗かハンカチを落として、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。
- 注3 ティーボールでは、走者は、打者がボールを打つまで占有している塁に触れていなければならない。

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に走者が離塁すれば、審判員は赤いハンカチを落とす。
2. 一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る。
7. 満塁のときは、打者が内野に打って一塁に生き、いずれの走者もアウトにならないときは、得点を認めずプレーをそのまま続ける。三塁走者は「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。

以上

全員出場ルール

I 全員出場義務

- 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) 13名以上の選手が試合に参加している場合、当日の名簿上の全選手が、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。
 - 2) 12名以下の選手で試合に参加している場合は、当日の名簿上の全選手が、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。
- 2 監督は本規定を満たすことに責任を持たなければならない。この規則による全員出場義務規定を満たさないことは講義の基礎となる。メンバー表に記載された選手の一人以上がこの条件を満たさず抗議されるか大会本部に伝えられた場合、大会本部は監督の続く2試合への出場停止を命じる。さらなるペナルティーもある。それには、没収試合やチームや監督、コーチの資格剥奪も含められる。
- 3 すべてのコールドゲームに全員出場義務は適用しない。

II 選手交代／再出場

- 1 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。
- 2 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。退場になった選手はこの再出場の対象とはできない。
- 3 先発選手は1打席または連続3アウトの守備をしなくても交代できる。
- 4 選手交代で退いた選手は、元の打順で再出場することになる。
- 5 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。
- 6 投手が全員出場義務を完了しており、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あれば一度に限り投手として再出場できる。
- 7 全選手が再出場できる。また再出場回数に制限は設けない。(全選手が何回でも再出場できる。)
- 8 スペシャルピンチランナー
 - 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。
(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の交代はできない。)

【注釈】

全員出場規定違反は悪質なものでない限り試合の勝敗に影響を与えず、監督に対するペナルティー(続く2試合への出場停止)が科されることになりました。そのため、より防止効果を高める狙いで試合終了後においてもアピールを認めることになりました。

このアピール権は対戦相手の監督のみならず、競技役員にも与えられています。試合関係者全員で違反を予防しようという意図によるものです。

リトルリーグ関東四連盟 関東選手権大会規則

平成26年7月改訂
リトルリーグ関東四連盟連絡協議会

I 大会規則

1. 公益財団法人日本リトルリーグ野球協会公認リトルリーグ競技規則および大会規則による。
2. この規則は2014年度秋季関東四連盟選手権大会より適用する。

II 登録

1. 選手登録は、当該年度4月30日現在12歳11歳以下の男女とする。(4月生まれの13歳の選手を認める。)
秋季大会は6年生以下とする。
マイナー選手権大会は、学年を採用して、5年・4年に限定する。(編成出来ない場合は3年3名の登録を認める)
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。
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。
白のアンダーシャツは認めない。(但し、連合リーグは混成ユニホームでも良い)
2. 監督・コーチの上着は、白の襟付きシャツ、ズボンは白またはグレーで統一したものを着用する。
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(ロングタイプ又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、BPF1.15の印字表記があるものを使用すること。
3. 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。
4. 野球用手袋、リストバンドの使用を許可する。但し、派手なものは好ましくない。なお、投手は使用出来ない。
5. ヘルメットの顎ひもをきちんと着用すること
6. グラブのひもが、必要以上に長いものは認めない。
7. サングラスの使用は、選手のプレイに必要なときは認める。監督・コーチの使用は禁止するが、大会本部が許可をした場合はこの限りではない。
8. 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. 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。
3. 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。
4. 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

1. 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。その方法は次のとおり。
 - (1) 攻撃側は一死二、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、投手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回と同様の方式で二人を置く。
2. コールドゲームは4回以降10点差とする。(決勝も含む)
3. 試合が降雨等により続行不可能となった場合、2回終了してない場合再試合とする。
但し、4回表が終了し後攻が勝っているときは成立する。
上記の試合不成立の投手ローテーションはノーゲームとして取り扱う。
4. メンバー交換後、ベンチ内の監督はノック、アピール、選手交代、作戦タイム以外ベンチを離れることは出来ない。なお、投手への指示は監督また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。
5. 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。
但し、守備側の指示より長い時間は認めない。

6. 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。
7. 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。
場合によっては監督退場となる。
8. 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。
9. 臨時代走について
 - (1) 打者および走者が、事故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。頭部に投球および送球を受けた場合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出来ない場合は、選手交代となる。
10. 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、ボールデッドになる。
11. ボーク(違反投球)があった場合、打者に実際投球していなくとも、ボークまたは規則違反の投球があった場合は、投球数に加算する。
12. 投手の規則
 - (1) 投手は1日および1試合に投球できるのは春・秋季大会85球、マイナー大会は75球までとする。
 - (2) 20球以下の投球の場合連続した試合に投げられる。但し合計85球または75球まで。(リトル年齢に関係なく)
 - (3) 21球以上投球した投手は、1試合間隔をあければ、投手として出場出来る。
 - (4) 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) 1試合に4イニング以上捕手を務めた選手は投手になれない。
13. 振り逃げ

次の場合、打者は走者となる。

 - (1) 走者が一塁にいないとき、(2) 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】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。

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。
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。

VIII 補則

1. ベンチ内のプレイについて
 - (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、ボールデッドとする。
2. 選手からのハーフスイングのリクエストを受ける。
3. 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。
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。
但し、場外で選手が倒れた場合はボールデッドとし、走者に1個の進塁を認める。
5. 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。
6. 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。
7. 監督がアピール出来るのは打順の誤りと審判員がルールの適用を誤ったと思われる時だけである。
8. グラウンド(ベンチを含む)内は禁煙である。また、メガホン等による指示、鳴り物の応援は禁止する。
9. 携帯電話の持ち込み、コーチスボックスの選手のコールドスプレー持参を禁止する。
10. 『全員出場ルール』『スペシャルピンチランナー』は適用しない。
11. ベースコーチの大人もヘルメットの着用が望ましい。
12. 全選手に対して胸部保護パッドの着用を義務づける。(2008年秋季関東選手権大会より)
13. 当大会は、日程上降雨・日没等によるサスペンデットを適用する。(3回以降適用)

なお、各グラウンドにAEDを備え付けることが望ましい。
その他については一部を除いて、全国選抜大会規則に準ずる。

ティーボール規約

1 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) バッターサークルは半径3メートルとする。
- 3) ファウルラインは半径7メートルとする。(2011年改正)
- 4) ピッチャーサークルは半径1メートルとする。
- 5) バッターボックスはホームベースの半分(21.6cm)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。
- 7) その他はリトルリーググラウンドと同一とする。

2 用具

- 1) 試合球はティーボール公認球(ゼット)を使用する。
- 2) バットはリトル公認バット、ティーボール用公認バットとする。
- 3) 捕手はヘルメットのみを着用する。
- 4) 投手に野手と同様に手袋、リストバンドの使用を認める。

3 登録

- 1) 選手は3年生以下とする。
- 2) 指導者は成人で監督1名、コーチ5名以内とする。
- 3) 複数のリーグの混成チームも登録できる(2010年再確認)

4 服装

- 1) 監督、コーチ、選手の服装はスポーティなものであれば自由である。
- 2) ベンチに入る者は、必ず野球帽を着用すること。

5 試合の運営

- 1) 試合は6回又は45分とする。ただし大会によっては時間の変更あり
- 2) シートノックは5分間とするが、大会によってはカットする場合がある。

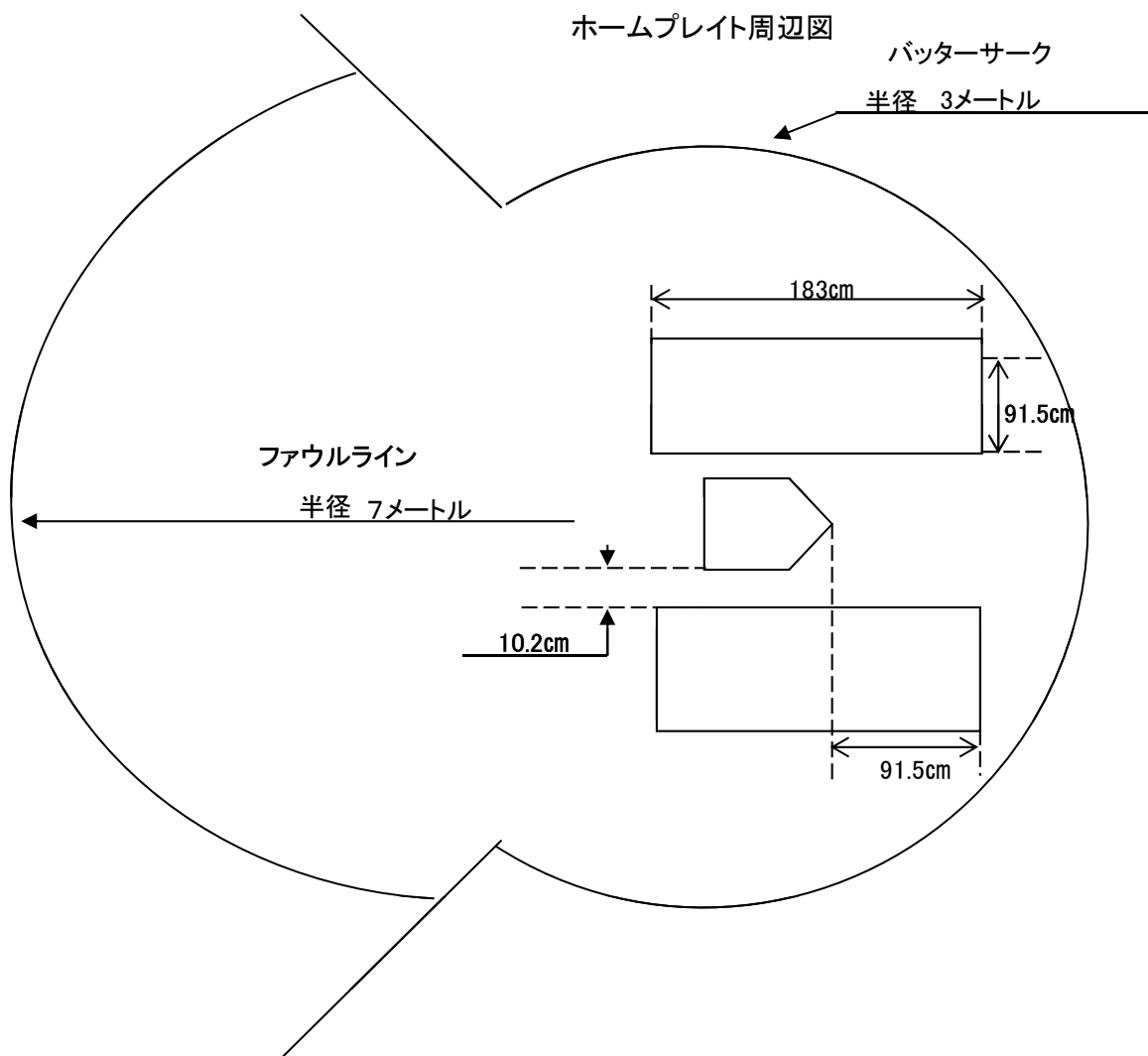
6 競技方法

- 1) 攻守は3アウトまたは打者一巡(9名)で交代する。
- 2) 1イニングで9人目の打者のときはアウトカウントを2アウトとする。
- 3) 守備のときに外野に2人の指導者が入ることができる。ただし、準決勝からは入れない。
- 4) ベースコーチは2人とも大人でもよい。
- 5) 攻撃側の監督またはコーチは審判の横にいて、ティーバーの調整、打者への指導することができる。
- 6) 投手は審判の「プレイ」の合図があったら速やかに、投球動作(偽投)を行う。
- 7) 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。
- 8) 打者はティーバーの上のボールを「フルスイング」で打つ。
- 9) 三振は適用しない。
- 10) 走者は打者が打つまで離塁できない。
- 11) タイムの回数に制限はないが常にスピードアップを心がけること。
- 12) ヘッドスライディングは進塁、帰塁方向ともアウトになる。

- 13) 延長は(6回又は45分が過ぎた場合)はタイブレイク方式(1死走者2・3、打者は継続)を採用する。
「タイブレイク方式」とは
①1死2塁・3塁とする ②打者は前回より引き継ぐ ③走者は2塁は前打者3塁は前々打者とする
④3アウトまで攻撃する

7 審判上の注意点

- 1) 外野に飛んだボールが内野に戻った時点で「タイム」をとり「ボールデット」にする。
ただし、中継プレイの時はプレイを続ける。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。
- 2) 打球が7メートルのファウルラインを超えたとき、又はライン上るときは全てインプレイである。
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(2011改正)
- 3) フルスイングしない打者はファウルボールとし、打ち直しにする。
- 4) フルスイングしてファウルゾーンを超えたゆるいゴロの打球もインプレイである。
- 5) 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なわない。ただし打球の判定は野手用ベース(インフェールド内のベース)の外野側角で行う。
- 6) 走者がホームインするときや本塁でプレイがあるときは、ティースタンドを素早く移動する。
- 7) ティーボールではタイム中でもアピールを受ける。



リトルリーグ四関東連盟 リトルティーボール関東親善大会規則

平成25年4月神奈川連盟(池子)
リトルリーグ四関東連盟
連絡協議会

- | | | |
|--------------------|--|--|
| バット
使用球
服 装 | ▷
▷
▷ | <p>リトルリーグ公認の金属及び木製・金属ティーボール用バットとする。</p> <p>ゼット(ZETT)社製。</p> <p>服装は自由(Tシャツ短パンも可)、背番号は1番からの連番とする。</p> <p>背番号は四連盟指定のゼッケンを着用する。選手は1番から20番まで監督1名コーチ5名各名称入りのゼッケンを着用する。</p> <p>監督・コーチの服装は同一でスポーティなものとする。短パン不可、監督・コーチは専用ゼッケン着用。</p> |
| チー ム
登 録
設 備 | ▷
▷
▷ | <p>小学校3年生以下の男女選手とし、ベンチ入りは12名以上20名以内で監督1名コーチ5名以内。</p> <p>各連盟の登録用紙を使用し、大会本部に提出。</p> <p>外野フェンス迄の距離は45m。バッターボックスのラインを入れる。ピッチャーサークルは半径1m、塁間・コーチャースボックスはリトルグラウンドと同じ。ホームベースより7mに飛球のファールラインを入れる。</p> |
| 試 合 | ▷ | <p>攻撃は3アウト制。</p> <p>リーグ戦は、6回又は制限時間経過後同点の場合は引き分けとする。</p> <p>1イニングで9人目の打者が打席に入ったときは、アウトカウントを2アウトとする。</p> <p>シートノックは5分間。</p> <p>試合開始前及び試合終了時の選手、監督、コーチの動作はリトルリーグと同一。</p> |
| 大 会 | ▷ | <p>リーグ戦方式で行う。</p> <p>①守備側コーチは守備選手にアドバイスの為2名以内に入れるが外野のみ。</p> <p>②攻撃側コーチはコーチャースボックスに入り自リーグ選手にアドバイスの為2名が入れる。</p> <p>又1名は球審の横で打者を指導すると同時に投手からの返球を受けて球審に手渡す。</p> <p>又、バッティング時にバットを投げ捨てる選手が見受けられるので、危険防止の為絶対行わないように指導すること。コーチは過激な言動で指示をしないこと。</p> |
| 審 判
安 全 | ▷
▷ | <p>4人制とする。ホームでのプレーがある場合速やかにティーを排除すること。</p> <p>捕手、走者はヘルメットを使用すること。ベンチには救急箱を用意し、選手の安全には万全の体制を整えておくこと。スポーツ保険には必ず加入のこと。</p> <p>ベンチ内での素振りを禁ずる。</p> |
| 応急処置
競技方法 | ▷
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11 | <p>主催者は大会中の負傷に応急処置を施すが、それ以上の責任は取らない。</p> <p>競技者は9名。背番号(ゼッケン)はバッター順とする。</p> <p>守備側選手9名が定位置に着いたのを確認し、球審が「プレイ」をコールすると同時に、投手は投げる動作を行う。投球動作が終了と同時にティー上のボールを打つ。この動作はフルスイングでなければならない。ハーフスイング・バントは認められない。</p> <p>ティーにボールをセットするのは球審が行う。</p> <p>3 打球の判定</p> <p>①7mのファウルゾーンを越えた打球はフェアとする。</p> <p>②ホームベースより7mのラインを引く。このラインを越えない打球はファウルボールとする。</p> <p>上記の場合、打者がボールとティーを同時に打つことがあるが、打球が7mラインを越えたらバースーフ及びアウト何れも打球として認める。</p> <p>4 投手が投球姿勢に入ったら打者は、打撃姿勢を変えてはならない。</p> <p>5 三振は無し。</p> <p>6 走者は打者がボールを打つまで離塁出来ない。(赤いハンカチのルール適用)</p> <p>7 ティーの高低の調整は攻撃側コーチが行う。</p> <p>8 抗議は認められない。</p> <p>9 攻撃側・守備側のタイム回数について回数制限はないが、極力かけないよう努力すること。</p> <p>10 ボールが内野にいる内野手に戻りプレイが一段落したら、審判はタイムを宣告してボールデットとする。</p> <p>11 ヘッドスライディングは禁止。</p> |

この規則は2013年関東親善大会より適用する

2016年度北関東連盟大会内規及び運営要項

I 春季大会

- 1) 1) 予選は抽選によりゾーンに割り振り各ゾーンごと各ブロック主管で行う
- 2) 日程 3月6日、3月13日
- 3) 4リーグゾーン上位2リーグ、5リーグゾーン上位3位は決勝トーナメントに出場する
- 2 『理事長杯』春季トーナメント大会
- 1) 日程 3月20日、27、予備日4月3日
- 2) 主管・ 西部ブロック
- 3) 抽選会は2月14日(日)指導者講習会当日に行う
- 3 上位2リーグは神奈川連盟主管春季関東選手権大会(4/16、17)に出場する。
ただし1リーグ1チームのみ出場できる

II 春季マイナー北関東連盟大会

- 1) 1) 各ブロック予選を行う(3月20日～4月3日)
- 2) ブロック予選は出場リーグ数で代表数を決定(5リーグは代表3・4リーグは代表2・3リーグは代表2)
- 2 『ゼット杯』マイナー北関東連盟大会
- 1) 日程 4月10日、17、予備日4月23日
- 2) 主管・ 東部ブロック

III 『JA共済杯』(サンケイスポーツ杯)インターミディエット北関東連盟大会

- 1) 1) 出場リーグ数によるがリーグ戦で行う
- 2) 日程 4月10日17日、予備日23日
- 3) 主管 ブロック
- 4) 抽選会は4月2日(全日本選手権と同時)
- 2 優勝リーグが北関東連盟主管(5月13～15日第3回インターミディエット全日本選手権大会)に出場する。

IV 『武蔵コーポレーション杯』第32回ティーボール連盟大会

- 1) 1) 日程 4月24日 予備日5月5日
- 2) 主管・ 中央ブロック
- 3) 参加資格 3年生以下の男女 ベンチ入りは9名以上
- 4) 参加チーム数 北関東連盟所属リーグによるトーナメントで行う。
- 5) 抽選会は4月4日(全国選抜とインターミディエット同じ日に行う)
- 6) リトルリーグ北関東連盟大会規約「ティーボール規約」を適用する。
- 7) 登録書の提出は不要とする。(試合当日メンバー表を提出すること)
- 2 上位4チームはリトルティーボール関東親善大会(5月29日北関東連盟主管)に出場する。

V 『JA共済杯』全日本選手権連盟大会

※ 中学1年生の登録は12月31日までの入団生に限る

- 1 選手はそのバンドリー内に住むか、通学先の学校がそのバンドリー内に位置しており、リトルリーグ本部から承認された場合のみプレー資格を有する
- 2 選手登録は、連盟大会規則に準ずる、1リーグ1チームのみの参加とする
- 3 有資格全リーグによるトーナメント及び敗者復活と上位5リーグによるリーグ戦で行う。
(リーグ戦、トーナメントベスト4及び敗者復活の1位)
- 4 春季大会のベスト4はシードする
- 5 敗者復活の投手ローテーションは継続とする
- 6 日 程
 - 1) 抽選会 4月2日(インターミディエットと同時)
 - 2) 予 選 4月29日、5月1日、4日
(トーナメントによるベスト4選出と敗者復活戦)
 - 3) 決勝リーグ 5月8日、22日 予備日28日
(5リーグによるリーグ戦で行う)
- 7 主管・ 南部ブロック
- 8 リーグ戦出場リーグは9名以上14名以内で再登録を行う
- 9 優勝リーグはザバスカップ全日本選手権大会(7/29～7/31信越連盟上田市)へ出場する
- 10 リーグ戦規定
 - 1) 投手のローテーションは新規とする
 - 2) ベンチ入り選手は全員試合に出場するルール等を適用する
 - 3) 試合は6イニングとし、延長戦はない
 - 4) コールドゲームは4回以降10点差とする
 - 5) 順位の決定は、連盟リーグ戦規則通りとする

VI 『AIGプレゼンツMLBカップ』マイナー連盟大会

- 1 1) 予選は抽選によりゾーンに割り振り各ゾーンごと各ブロック主管で行う
 - 2) 日程 5月3日22日、予備日28日
 - 3) 4リーグゾーン上位2リーグ、5リーグゾーン上位3位リーグは決勝トーナメントに出場する
- 2 『AIGプレゼンツMLBカップ』マイナートーナメント大会
 - 1) 日程 6月5日、12日、予備日6月18日
 - 2) 主管・ 西部ブロック
 - 3) 抽選会は4月30日
- 3 優勝リーグは東北連盟主管『AIGプレゼンツMLBカップ』全国大会(8月5日～8日)に出場する
- 4 上位2リーグは東京連盟連盟主管『AIGプレゼンツMLBカップ』マイナー関東選手権大会(7/9、10)に出場する。ただし1リーグ1チームのみ出場できる

VII 『JA共済杯』全国選抜連盟大会及び第11回東日本選手権連盟大会

- 1 選手登録
 - 1) 登録できる選手は、11歳から4月生まれの13歳までの9名以上20名以内、
(リトル年齢10歳以下選手は安全上の理由により登録を認めない)
 - 2) 登録した選手は全員ベンチに入ることができる
- 2 予選は抽選によりゾーンに割り振り各ゾーンを各ブロック主管で行う、
- 3 連盟大会へは4リーグゾーン上位2リーグ、5リーグゾーン上位3リーグが出場する
- 4 各ゾーン上位リーグにてトーナメントを行い、勝ち抜いた4リーグにて決勝リーグを行う
- 5 優勝リーグは全国選抜大会(8/19～21、関西連盟主管)に出場する。
- 6 準優勝リーグは第11回東日本選手権大会(8/6～8/8、北海道連盟主管)へ出場する。
- 7 リーグ戦の規定は夏季大会に準ずる
ベンチ入り選手の全員出場するルール等は適用しない
- 8 日 程
 - 1) 抽選会 6月4日
 - 2) ゾーン大会 6月12日、19日、予備日25日
 - 3) 連盟大会 6月26日、決勝リーグ7月3日、10日、予備日7月17日
- 9 主管・ 東部ブロック

VIII 『ゼット杯』秋季大会

- 1 参加資格は連盟規則による年齢と人数を満たしておれば1リーグ2チーム参加してもよい。
- 2 日 程
 - 1) 抽選会 8月28日
 - 2) 『産経新聞旗争奪』秋季大会
9月4日 11日 予備日9月18日
主管 中央ブロック
1位～2位は東関東連盟主管 秋季関東選手権大会(11月12日13日)
に出場する。ただし、1リーグ1チームのみ出場できる
 - 3) 新マイナー大会
9月22日25日、予備日10月2日
主管 北部ブロック
 - 4) 秋季大会決勝戦
10月9日(所沢航空公園球場)予備日10日

IX 第三回『フタバスポーツ杯』秋季ティーボール北関東連盟大会

- 1) 日程 10月23日 予備日30日
抽選会 10月8日
- 2) 主管・ 南部ブロック
- 3) 参加資格 2年生以下の男女 ベンチ入りは9名以上
- 4) 参加チーム数 北関東連盟所属リーグによるトーナメントで行う。
- 5) 抽選会別途行う
- 6) リトルリーグ北関東連盟大会規約「ティーボール規約」を適用する。
- 7) 登録書の提出は不要とする。(試合当日メンバー表を提出すること)

※ 北関東連盟『連合チーム』について

※明らかに補強目的の合同でないこと

- ① リーグで9名揃わない場合は連合チームとして認める。
- ② 登録書には○・○連合チームと明記する
- ③ 連合リーグは混成ユニホームでも良い
- ④ 連合リーグは3リーグまでとする

2016年度 リトル選手登録年齢早見表

2016年 1月作成

北関東連盟競技部

リトルリーグにおける選手の年齢は、国際登録の関係から下記のように区分されます。

各種登録書類に年齢を記入する際は、この早見表を確認のうえご記入下さいますようお願い致します。

なお、連盟およびブロックが主催する大会は、理事会の承認を得て登録選手の年齢枠を変更する場合がありますのでその指示に従ってください。

(リトル年齢)

(生年月日)

13才	2003年	※ 平成15年 4月 2日～平成15年 4月30日	中学1年生
12才	2003～2004年	平成15年 5月 1日～平成16年 4月 1日	
12才	2004年	平成16年 4月 2日～平成16年 4月30日	小学6年生
11才	2004～2005年	平成16年 5月 1日～平成17年 4月 1日	
11才	2005年	平成17年 4月 2日～平成17年 4月30日	小学5年生
10才	2005～2006年	平成17年 5月 1日～平成18年 4月 1日	
10才	2006年	平成18年 4月 2日～平成18年 4月30日	小学4年生
9才	2006～2007年	平成18年 5月 1日～平成19年 4月 1日	
9才	2007年	平成19年 4月 2日～平成19年 4月30日	小学3年生
8才	2007～2008年	平成19年 5月 1日～平成20年 4月 1日	
8才	2008年	平成20年 4月 2日～平成20年 4月30日	小学2年生
	2008～2009年	平成20年 5月 1日～平成21年 4月 1日	

参考

※ 全日本選手権連盟大会への登録はできない
全国選抜連盟大会へは登録することができる
春季関東選手権大会へ出場できる

各大会別	登録年齢・学年	登録人数
全日本選手権大会	年齢 11才から12才の選手	人数 9名から20名まで (決勝リーグは9名から14名)
全国選抜大会 東日本選手権大会	年齢 11才から13才の選手 (リトル年齢10才以下の登録は認めない)	人数 9名から20名まで
関東選手権大会	年齢 11才から12才の選手 (4月生まれの13才の選手を認める)但し全員ベンチ入りを認める	人数 9名以上20名まで
マイナー関東選手権大会	学年 4年生から5年生 (編成出来ない場合は3年3名の登録を認める)	人数 9名以上20名まで

以 上

変 更 届

日本リトルリーグ野球協会
リトルリーグ北関東連盟
競 技 部 殿

年 月 日 の試合において
監督、コーチ、引率責任者の変更を下記のとおりお届けします

	監 督	コ ー チ	引率責任者
登 録 者 名			
変 更 者 名			

年 月 日

リーグ名

会 長 名 印
※会長名は会長・副会長・事務局長名印(三役)可