２０２５東日本ティーボールオープン大会に関するルール

(ア) 球場

a) 外野フェンスはホームベースより 43 メートルとする。

b) バッターサークルは半径 3 メートルとする。（図参照）

c) ファウルラインは半径 7 メートルとする。（図参照）

d) ピッチャーサークルは半径 1 メートルとする。（図参照）

e) 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。（図参照）

f) 一塁ベースは基本ダブルベースを使用する。

g) 各塁間の約 2/3 にラインを引く（タイムの時の進塁及び帰塁の判断のため）。

前の塁から、6m の走塁方向の直交方向に幅 1m のラインを引く。

ホーム手前はファールライン代用する。

h) その他はリトルリーググランドと同一にする。

(イ) 用具

a) 試合球はティーボール公認球を使用する。

b) バットは USAbat 規格に合致したもの、または SG マークがあるものとする。

【注】ラバー製のバットは、使用を禁止する。

c) 捕手の保護具はヘルメットのみ着用する。

d) 投手に野手と同様に手袋、リストバンドの使用を認める。

(ウ) 登録

a) 選手の年齢はオープン大会につき 3 年生の出場を認める

b) 選手登録人数何人でも可能

c) 指導者は成人で監督 1 名、コーチ 4 名以内。

d) 複数のリーグ混成チームも登録できる。

(エ) 服装

a) 監督、コーチ、選手はできるだけ各チームの同一ユニホームとする。（親善大会考慮あり）

b) 監督、コーチ、選手はできるだけ指定のゼッケンを着用する。（親善大会考慮あり）

c) ベンチに入るものは、必ず野球帽を着用する。（親善大会考慮あり）

(オ) 試合の運営

a) 試合は 6 回または 45 分以内（35 分時点での判断により、最終回を決定する）とする。

b) シートノックは 5 分間とする、時間の都合上省く場合もある。

c) コールドゲームは適用しない。

(カ) 競技方法

a) 攻守は 3 アウトまたは打者一巡（9 名）で交代する。

b) 1 イニング 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。
打者の塁打が確定するか、打者がアウトになるか、内野の打球処理がエラーとなり、一つの進塁権を得た時点でチェンジとなる。

c) 守備の時に外野に 2 人の指導者が入ることができる。

d) ベースコーチは 2 人とも大人でもよい。

e) 攻撃側の監督またはコーチは球審の横にいて、ティースタンドの調整、打者への指導をすることができる。

f) 投手は球審の「プレイ」の合図があったら速やかに、投球動作（偽投）を行う。
守備シフトを待つために、投球動作に入らない場合は、遅延行為として監督に注意を与える。

g) 打者は投手が投球動作（偽投）を行ったら、速やかにスイングをしなければならない。

h) 投手は打者が打つまでは、ピッチャーサークルから出てはいけない。

i) 打者は球審が「プレイ」の合図をしたら、軸足の移動をしてはいけない。

j) 打者はティースタンド上のボールを「フルスイング」で打たなければならない。

k) 三振は適用しない。

l) 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）ただし、フォース状態で走者の離塁が早い場合は、即座に赤いハンカチを投げタイムを宣告する。
走者を元の位置に戻し、打者は打ち直しとする。

m) 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。

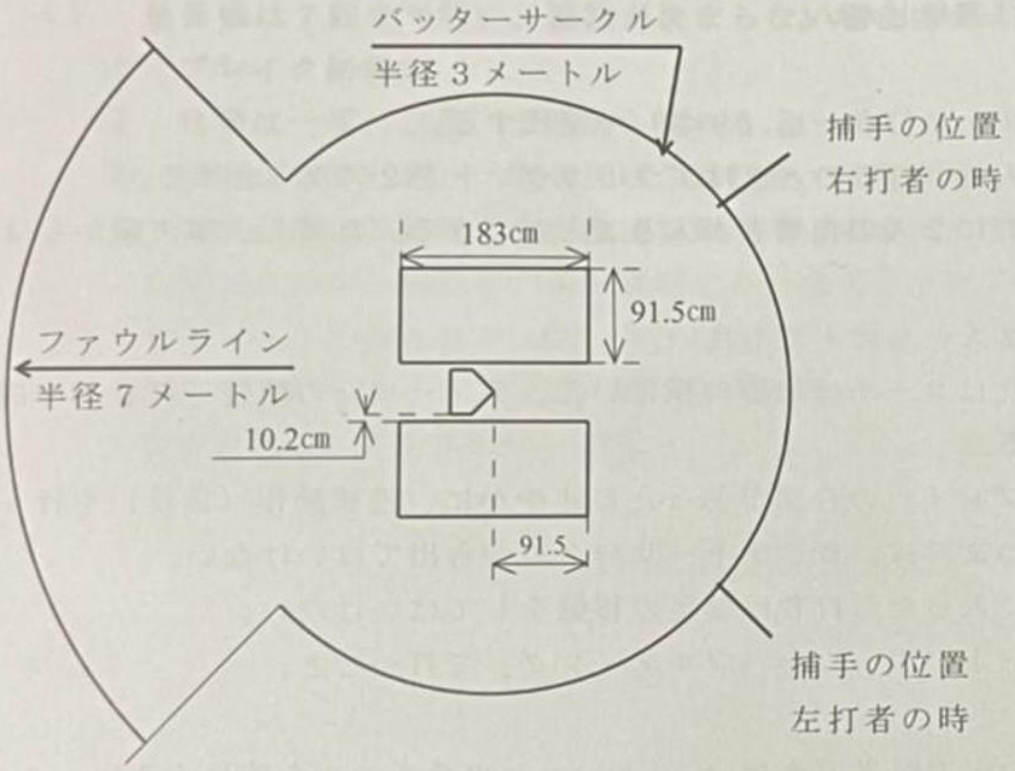
n) ヘッドスライディングは進塁、帰塁方向ともにアウトになる。

o) 延長（6 回又は 45 分すぎた場合）はタイブレークになる。
タイブレーク方式は、無死走者 2 塁とし、打者は継続する。走者は 2 塁が打者の前の打順の選手とする。

p) インプレイ中に走者のランダウンプレイになった時は、走者が進塁又は帰塁した時点で「タイム」となる。

q) 走者と守備が接触した場合は、故意でない限りその状況の判断により審判が協議のうえ、進塁の判断をする。
なお、指導者は、走者及び守備選手には接触しないように指導をすること。
試合中は塁審が守備選手の位置を指導してもよい。もし、改善が見られない場合はコーチがそばにつき指導することができる。
r) 外野フライ、内野フライ問わずタッチアッププレイを認める。攻撃側がプレイを企てた場合は、守備側は対応する必要がある。
s) インフィールドフライを適用する。

(キ) 審判上の注意

a) 外野に飛んだボールが内野内（塁間から内側）に戻り、プレイが継続しているか否かを見極めた時点で、ただちに「タイム」をとり「ボールデッド」にする。
ただし、走者が「タイム」時に各塁間の 2/3 のラインを超えていたら進塁を認める。
b) 内野内の打球は、プレイが連続しているか否かを見極め「タイム」をとる。走者のランダウンプレイになった時は、走者が進塁又は帰塁した時点で「タイム」とする。
c) 打球が 7 メートルのファウルラインを超えたとき、またはライン上のときはすべてインプレイである。
また、ファウルラインに届かないゴロ、飛球は打ち直しになる。
このエリア内で飛球を捕球してもアウトにならない。
ファウルグランドも 7 メートルのラインがあるものとして扱う。
d) フルスイングしない打球はファウルボールとし、打ち直しにする。
e) フルスイングしてファウルラインを超えたゆるいゴロの打球もインプレイである。
f) 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蝕塁してもかまわない
ただし、打球の判定は野球用ベース（インフィールド内ベース）で行う。
g) 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。
h) ティーボールの試合はタイム中でも「アピール」を受ける。
i) ボールインプレイの悪送球で走者はアウトにされる危険を覚悟の上で進塁されることが許されるが、 許される進塁は１個までである。
注１バッターボックスはリトルリーグの位置より、ホームプレートの半分（21.6cm）捕手よりに移動。
注２捕手の守備位置を一塁、三塁のファウルライン延長線上に指定する。

ティーボールのホームプレート周辺図