

リトルリーグ関東四連盟

関東選手権大会規則

令和5年9月改定

リトルリーグ関東四連盟連絡協議会

I 大会規則

2023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10歳・11歳・12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、小学5年・6年生に限定する。
マイナー選手権大会は、学年を採用して、小学3年・4年生に限定する。
各連盟で承認された連合チームの編成を認める。(構成3リーグ以内)
選手は9名以上20名までの連番とする。
2. 監督およびコーチ
 - (1) 監督 1名
 - (2) コーチ 2名まで
 - (3) 監督、コーチは成人のものに限る。
 - (4) 携帯電話等外部と連絡することができる機器類はベンチへ持ち込んで서는ならない。
3. 登録した監督、コーチ、選手のみベンチに入ることができる。
4. 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またはチーム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。
 - (5) 白、黒、紺、茶、灰、ベージュ各色系を可とする。
 - (6) 華やかな色は不可。
 - (7) 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)
 - (8) チノパンは可。
 - (9) ジーンズは不可。
 - (10) 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。
 - (11) 監督、コーチは同一の服装であること。
 - (12) 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。
 - (13) 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)付きのマスク、スロートガード、プロテクター(ロングタイプまたはショートタイプも可)、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。
色の制限は特に定めないが、ミラーグラス（反射するもの）とメガネ枠が白色のものは認めない。
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. 投手のグラブについては、縁取り、しめひも、縫い糸を除くグラブ本体（捕球面、背面、網）は白色、灰色以外の1色でなければならない。
10. 出場選手全員に胸部保護パッドの着用を義務付ける。
11. 投手には頭部保護パッドを着用することが望ましい。

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名まで補助係を認める。
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

1. 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。
2. 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。
3. マイナー大会では振り逃げ規則は適用しない。
4. 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。
5. 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。
6. 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。
7. 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。このときに捕

- 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。
8. 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。
 9. 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。
 10. 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。
 11. 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。
 12. 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。
 13. 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ときには、必ず臨時代走を出す。
 14. 走者が帰塁する場合を除きヘッドスライディングをした場合はアウトになる。
 15. 反則投球が発生したとき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。
 16. 反則投球が打者に当たった場合、反則投球ではなく打者は一塁へ進塁することができる。
 17. 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。

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10、11で、同様の行為を再度審判員が見つけたときは
 - 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。
このとき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とき

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40球以下の投球数の投手は、つぎの条件をもとに投手を続けることができる。
 - 4 1球以上投げた投手は、既定の休息日は必要となる。
 - (1) 中断までの投球数が20球以下であった場合、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。
 - (2) 中断までの投球数が21から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。

IX 特記事項

1. 「全員出場義務の規則」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) 投手が1日に投球できるのは下記とする。

リトル年齢区分	最大投球数
13歳選手	95球
11-12歳選手	85球
9-10歳選手	75球
8歳選手	50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) 投手はその投球数によって下記休息日（登板禁止日）を守らなければならない。

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投球数が対象となる。

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。

- (5) 選手は1日に2試合以上の投球はできない。
- (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の間に、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ー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
 - d. その打者が打席を完了する前にその投手が降板する

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ーすることができる。

- (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とする。

また、2試合行った場合は、合計4イニング以上もその日は投手を務めてはならない。

- (8) 捕手を3イニング（以下も含む）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ときに投球制限数の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
- d. その打者が打席を完了する前にその投手が降板する

3. 申告敬遠

守備側チームから球審に対し打者に“申告敬遠”を選択することの通知は、打者がバッタースボックスに入る前でもバッタースボックスに入っているときでも構わない。

選手は、試合中に1回のみ、申告敬遠を与えられることがある。

注1：その通知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。監督が申告敬遠を通知したときの打者が申告敬遠を完了するのに必要なカウントに基づき、投球数が与えられる。

X 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こと。
9. 審判員はスピーディーな試合を常に心がける。

XI 補貝り

1. ベンチ内のプレーについて
 - (1) 常設の正規の球場は競技規則のとおりである。
 - (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倒れなかった場合はボールインプレーとなる。
5. 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。
6. 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。
7. 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。
8. 選手はユニホームをきちんと着用すること。
9. グラウンド（ベンチを含む）内は禁煙である。
10. メガホン等による指示、鳴り物の応援は禁止する。
11. 携帯電話の持ち込み、コーチボックスの選手のコールDSPレー持参を禁止する。
12. 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なければならない。（例外：トーナメント競技規則3. 試合規定参照）

ペナルティー：打者が例外状態にない場合にバッタース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ス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、打者はバッタース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