

2026年(2026.3.1～)

# 大会規則

リトルリーグ関西連盟 競技部・審判部

2026年3月

## I. 大会規則の目的

1. この大会規則は、リトルリーグ関西連盟(以下「連盟」という。)が主催・共催する全ての試合に適用する。但し、個別の大会において規則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。
2. この大会規則の定めがない事項については、リトルリーグ公認規則(トーナメント規則を含む)及び、公認野球規則に基づく。

## II. 基本的心構え

1. 監督、コーチ及び、選手は、本大会規則及び、リトルリーグ公認規則(トーナメント規則を含む)なら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、粗暴な行為や相手または審判員など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. 監督・コーチは全員、リトルリーグダイヤモンドリーダー資格取得と『虐待防止プログラム』の受講がなければ大会の監督・コーチとして登録できない。
  - ① <https://www.littleleague.org/diamondleader/> にアクセスする
  - ② アカウントを作成する
  - ③ それぞれを受講
  - ④ 虐待防止プログラムの受講修了証を次のフォームに送信する  
<https://forms.office.com/r/iZuFv0gz88>
  - ⑤ 虐待防止プログラムは毎年10月以降に更新する(再受講)
3. チーム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、コーチまたは審判員などに対する個人的攻撃や野次や鳴り物入りの応援を厳禁する。特に相手チームの選手に精神的な動揺または負担を与える行為は一切慎まなければならない。例えば、攻撃側チームの選手・監督・コーチが、守備を行っている選手に対して失策を促すような声を出すことやインターミディエット部門において、走者が次塁に向けてスタートを切っていないにも関わらず、攻撃チームからあたかもスタートを切ったかのような声を出すことは、精神的に動揺または負担を与える行為である。  
なお、好ましくない行為が行われた場合は当該チームの監督に注意をあたえて是正を促すが、場合によっては監督に対して退場またはその他のペナルティを科すことがある。
4. 大会期間中における選手に対する体罰を厳禁する。この様な行為が確認された場合、ただちに加害者を退場させ大会資格を停止する。その後あらためて連盟として処分をする。
5. 全関係者はグラウンド内及び、ベンチ内での喫煙を禁止する。喫煙は試合会場の指定され

た場所のみ認める。(指定場所以外での携帯灰皿の使用も禁止する)

発見した場合はチーム責任者へ大会本部から注意するが、是正が見られない場合は理事会に報告し適切な処分をする

6. ベンチには携帯電話など電子機器等の持ち込みは禁止する。試合中に使用したと審判員が判断した場合は退場処分とする。ただし不注意による持ち込みに気が付いた、指摘された場合は速やかにチーム責任者に預ける。二度目の注意は監督を退場とする。

### Ⅲ. 管理責任

1. 各チームは必ずチーム会長またはその代行者(監督、コーチ以外の役員)が引率し、選手及び、チーム関係者(応援者を含む)の行動に関し指導、管理責任を負う。
2. 出場チームは必ずスポーツ安全協会の賠償責任保険に加入していなければならない。
3. 大会期間中に発生した傷害及び、損害事故に関しては当該チームの会長がその責任において対処しなければならない。主催者ならびに会場提供者はその責任を負わない。

### Ⅳ. 安全確保

1. 各チーム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、AEDを携行すること。
2. 選手は次の場合に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、練習中に捕手が捕球している時。(キャッチボールを除く)
  - (3) シートノック時の捕手及び、補助をしているすべての選手。
  - (4) 試合中ボールボーイを務めるすべての選手。
3. ベンチ入りするすべての選手は「胸部保護パット」を着用していなければならない。監督及び、コーチはその確認を必ず行うこと。
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、審判員はその選手に注意をあたえるが場合によりその選手及び、監督を退場させることがある。
5. トーナメント規則以外の試合において、予備キャッチャーがいない場合は監督またはコーチが捕手を務めることができるが、座って受けるときはキャッチャー用マスクをつけること。監督またはコーチが着用するマスクの色やデザインは、自チームの捕手が着用するマスクの色やデザインと異なってもよい。また、キャッチャー用ヘルメットの着用も任意とし、立って受ける時のキャッチャー用マスクの着用についても、任意とする。
6. 監督またはコーチがベースコーチに入る際は、ヘルメットを着用することが望ましい。ヘルメットの色は自チームの色と同色が望ましい。

### Ⅴ. 主催大会及び、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 リトルリーグ関西連盟選手権大会 メジャーの部・マイナーの部
  - ② リトルリーグ関西連盟選手権大会 インターミディエット部門
  - ③ リトルリーグ関西連盟春季大会 メジャーの部・マイナーの部
  - ④ 全日本選手権関西連盟大会 インターミディエット部門
  - ⑤ 全日本選手権関西連盟大会 メジャー部門

- ⑥ リトルリーグ関西連盟マイナー選手権大会
- ⑦ リトルリーグ関西連盟全国選抜大会予選会
- (2) 国際トーナメント（メジャー部門、インターミディエット部門 全日本選手権＝予選）の大会を開催する場合はこれに関連する要項、規則、規定などは別に理事会において決定する。

## 2. 競技方法

- (1) 本連盟が主催・共催する大会の競技方法は次のとおりとする。
  - ① 国際トーナメント（メジャー部門、インターミディエット部門 全日本選手権＝予選）は当該年度に国際登録したリーグが参加できるものとし、参加するリーグ数によりトーナメント戦・リーグ戦等を選択する。なお、詳細については、抽選会1週間前までに参加するチーム数を確認し決定する。
  - ② 本連盟が主催・共催する他の大会は本連盟に加入したチームが参加できるものとし、参加するチーム数によりトーナメント戦・リーグ戦等を選択する。なお、詳細については、抽選会1週間前までに参加するチーム数を確認し決定する。

## 3. 登録

- (1) 出場チームは大会ごとに理事会で決められた大会要項に基づいた諸手続きを行わなければならない。また、同一チームによる複数チーム及び、複数チームによる連合チームの参加を認める。なお、連合チームのユニフォームは各チームのユニフォームの着用を認めるが、背番号の重複は認めない。
- (2) 監督、コーチの登録は監督1名、コーチ2名。コーチについては2名まで補欠登録できる。ただし、「監督・コーチ変更届け」を試合当日、大会本部に提出することで登録以外の監督、コーチのベンチ入りを認める。

## VI. 用具、服装、装備

### 1. 服装など

- (1) 登録選手はリトルリーグ公認競技規則の定めに基づき、所属チームの統一ユニフォーム（帽子から靴まで同色、同形、同意匠（近似の物））を着用し、背番号を付けなければならない。またユニフォームの上着の胸部にはチーム名を表示し、左袖にはリトルリーグワッペンを付けなければならない。なお、白色または灰色のアンダーシャツの着用は認めない。
- (2) 選手の袖の長さは、各人によって異なってもかまわないが、各自の両袖の長さはほぼ同じにしなければならない。また、投手のアンダーシャツの人目に触れる部分は、単色のものでなければならない。投手は打者の気をそらすような何らかのものを、手、手首、腕につけてはならない。（例：スウェットバンド）
- (3) アームスリーブの着用について、野手は片腕だけの着用を認める。投手は両腕に着用し色はアンダーシャツと同色とするが、片腕のみに着用したい場合は、両袖の長さをほぼ同じにしないといけないことを優先するため、長袖アンダーシャツを着用しなければならない。
- (4) 守備側選手のプレーコールバンド（作戦メモを貼り付け、挿入できるリストバンド）の装着を認めるが、手首または前腕以外の場所に装着することはできない。また、投手については、白・灰色・蛍光黄色以外の物を投球しない方の腕に装着することはできるが、審判員が打者の気をそらすと判断した場合は、取り外すことができる。

- (5) 監督、コーチの服装については下記のように定める。通常のユニフォームを着用してよいが金属のスパイクは使用できない。ただし、この規定は関西連盟においてのみ適用されるものであり、全日本選手権大会等においては各々の大会規定を遵守すること。
- ① 白、黒、紺、茶、灰、ベージュの各色系を可とする。
  - ② 華美な色は不可。
  - ③ 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)
  - ④ チノパンは可。
  - ⑤ ジーンズは不可。
  - ⑥ 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「i) 項」に準ずるとする。
  - ⑦ 監督、コーチは同一の服装であること。連合、合同チームの場合はこの限りではないが、統一されていることが望ましい。インナーシャツを着用する場合は、チームで統一された単色のものを着用すること。
  - ⑧ ベルトについては統一する必要はない。ただし、華美にならないこと。
  - ⑨ 防寒用服装についても、監督、コーチは統一されたものを着用すること。
  - ⑩ 帽子は選手と同じものまたは白色で正面にリーグ名等(組織名称または公認ワッペンを含む)を表示すること。
- (6) 監督、コーチの装身具(ピアス、ブレスレットなど)の着用は禁止する。
- (7) サングラスの使用について、レンズ等の規定は設けない。ただし、選手・監督・コーチ・審判員が帽子の上に乗せることを禁止する。

## 2. 用具・装備

- (1) 試合球はリトルリーグ公認のものを使用する。なお、ホームランボールを当該チームに記念として贈与する場合は、新しい試合球を当該チームが提供する必要がある。
- (2) バットはリトルリーグ公認のものを使用しなくてはならない。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使用してはならない。また、使用される非木製バットと積層バットについて、当該バットが米国野球パフォーマンス基準を満たしていることを意味する米国野球のロゴ(下記参照)が印字されたバットを使用しなければならない。そのため BPF1.15 バットは使用禁止とする。



- (3) 捕手は試合及び、練習中も公認のヘルメット(耳カバー付き)、プロテクター(ロングタイプまたは、ショートタイプも可〔2014年改正〕)、マスク、スロートガード及び、カップを着用すること。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。以上の用具を出場チームは2組用意しなければならない。
- (4) ヘルメット(両耳付き)は1チームに7個以上を準備し攻撃時には打者、走者、ベースコーチ(大人は除く)及び、次打者に着用させなければならない。ヘルメットの顎ひもを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。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) グラブ(含むミット)の「紐」は危険防止(特にタッグプレイ時)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、ハサミで切るなど処置をとる。
- (6) 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全体(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。
- (7) バットリング及び、マスコットバット、鉄棒、メガホンのベンチ持込みを禁止する。
- (8) チョークノブやチョークアップ等の補助具の使用を禁止する。
- (9) 選手の手袋及び、リストバンド、アームガード、フットガード、リストガード又は、リストサポータの着用は華美にならない範囲で使用することを認める。ただし、投手は守備の時は認めない。

## VII. 試合の準備

### 1. 試合前の手続きと資格審査

- (1) 出場チームの引率責任者は試合開始予定時刻の1時間前までに、大会本部に到着の報告及び、所定書類を提出しなければならない。なお、本項の手続きを履行しない場合または規定時刻に試合開始の準備が整えられない場合はその試合を不戦敗とする。
- (2) 登録済の監督を止むを得ない理由で変更する場合は当該チームの試合開始予定時刻の1時間前までに大会本部に届け出、許可を得なければならない。
- (3) 出場チームは到着手続き完了後、連盟規定のメンバー表の正本(手書き部分)を含む合計5枚を大会本部に提出するとともに両チーム主将により攻守順を決めなければならない。
- (4) 監督およびコーチは、ベンチ入りする前に選手の服装・装備(ワッペン貼付、スパイクのP皮、胸パッドを含む)について適正に行われているか点検しておくこと。

### 2. ベンチ入り

- (1) ベンチは組み合わせ抽選番号の若いチームを一塁側とする。ただし公平性を保つため事前に指定する場合もある。
- (2) 出場チームは状況が整い次第、速やかにベンチ入りすること。なお、第一試合に出場チームは試合開始予定時刻の1時間以上前にグラウンドを使用してはならない。
- (3) 試合中、ベンチ及び、グラウンドに入場できる者はベンチ入りする選手、監督、コーチ、審判員、連盟役員及び、許可を受けた報道写真班のみとする。審判員は申し出があった場合、選手の健康管理のために選手係などが必要最小限の範囲でベンチに出入りを認める場合がある。救護の場合はこの限りではない。
- (4) ベンチ入り後、監督はノック、抗議権、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。ただし、審判員が認めた場合はこの限りでない。
- (5) 監督またはコーチが、試合前・試合中・その他の場合を含め投手のウォームアップおよびの準備投球の相手をする事が許される(トーナメント規則の試合を除く)。傍らで見ることができ、アドバイスをあたえても良い。自身の安全には十分に留意すること。

### 3. シートノック

- (1) シートノックは7分間とし、後攻チームから開始する。ただし大会運営上、時間を短縮または省略することがある。

- (2) シートノックは監督またはコーチが行う。(ノッカーは同時に2名までができる)
- (3) シートノック時において捕手は全装備を着用しなければならない。またノックの補助をするすべての選手は必ずヘルメットを着用しなければならない。
- (4) 監督またはコーチは、ノッカーにボールを渡したり、グラウンドに散らばっているボールを回収したりすることを認める。ただし、これらを行う監督またはコーチも選手同様、安全管理には十分配慮すること。

#### 4. グラウンド整備

グラウンドの整備は両チームの役員、保護者が行う。次の試合がある場合は、その試合のシートノックが終了した後に行う。選手はグラウンド整備を行わない。

### VIII. 試合

#### 1. 試合開始と終了

- (1) 試合の開始及び、終了時は両チーム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) 正式試合は6回とする。同点の場合は勝敗がつくまで試合を延長する。
- (3) メジャー、マイナーともに全試合(決勝戦を含む)点差によるコールドゲームを採用し、3回15点差以上、4回10点差以上、5回以降8点差以上(インターミディエット部門においては4回15点差以上、5回以降10点差以上)とする。
- (4) 秋季開催の全て部門の大会及び、すべてのマイナー大会は、時間切れコールドゲーム制(時間制)を採用する。時間は90分間とし、90分を超えた場合は、新しいイニングに入らないものとする。6回を終えて同点の場合は、90分を超えて新しいイニングに入らず**タイブレイク**を行う。最終イニングで決着がつかない場合は、決勝戦を除き、抽選とする。(抽選方法は、後述「リトルリーグ関西連盟 特別規則 ~2026年版~」の6を参照)

なお、タイブレイクの方法は次のとおりである。

1) 攻撃は無死2塁から始める。

2) 打者は前イニング終了時の継続打順とし、その回にいちばん最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。

ルール上適格な代打や代走を出場させることもできる。

3) 投手はそれまで登板していた投手が投球規定に従って投球することができる。

- (5) 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①～④に該当するときは、これを正式試合として取り扱う。その際の勝敗は、球審により打ち切りを命じられた時の総得点で決する。ただし、④の場合は除く。なお、時間制を採用する試合においては時間制を優先するので、4回未満でも正式試合として試合が終了する場合もある。

①先攻チームが4回またはそれ以降のイニング表の攻撃が終わったとき、後攻チームの得点が先攻チームの得点より多い時。

#### ■ 4回表完了時に打ち切り

TEAM	1	2	3	4	5	6	計
Aチーム	0	0	1	0			1
Bチーム	0	0	5	×			5

■5 回裏攻撃中に打ち切り

TEAM	1	2	3	4	5	6	計
A チーム	0	0	1	0	3		4
B チーム	0	0	5	0	0×		5

②両チームが4回またはそれ以降の同一インニングの攻撃が終わったとき先攻チームの得点が後攻チームの得点より多い時。

■4 回裏完了時に打ち切り

TEAM	1	2	3	4	5	6	計
A チーム	0	0	4	0			4
B チーム	0	0	1	1			2

■6 回裏攻撃中に打ち切り

TEAM	1	2	3	4	5	6	計
A チーム	0	0	4	0	0	2	6
B チーム	0	0	1	1	0	1×	3

③後攻チームが4回またはそれ以降のインニング裏の攻撃中に勝ち越し点を上げた時。

■4 回裏に逆転、その後打ち切り

TEAM	1	2	3	4	5	6	計
A チーム	0	0	4	0			4
B チーム	0	0	0	5×			5

■5 回裏攻撃中に打ち切り

TEAM	1	2	3	4	5	6	計
A チーム	0	0	4	0	0		4
B チーム	0	0	0	0	5×		5

④4 回表裏を終え、その後あるインニングの途中で、コールドゲームが宣告された時に、次に該当する場合は、両チームが完了した最終均等回の総得点でその勝敗を決する。

- 1) 先攻チームが途中で打ち切られたインニングの表に1点以上を得点し同点にしたが、後攻チームがその裏のインニングを終える前にコールドゲームが宣告され、後攻チームにまだ得点が無かった場合。

■5 回表2得点後、打ち切り：5 回表の2点は無効

TEAM	1	2	3	4	5	6	計
A チーム	0	0	0	1	2×		1
B チーム	0	0	2	1			3

■5 回裏攻撃中に打ち切り：5 回表の2点は無効

TEAM	1	2	3	4	5	6	計
A チーム	0	0	0	1	2		1
B チーム	0	0	2	1	0×		3

- 2) 先攻チームが途中で打ち切られたインニングの表に1点以上を得点してリードを奪ったが、後攻チームがその裏の攻撃を終える前にコールドゲームが宣告され、後攻チームが同点にするか、リードを奪い返せなかった場合。

■5 回表 4 得点後、打ち切り：5 回表の 4 点は無効

TEAM	1	2	3	4	5	6	計
A チーム	0	0	0	2	4×		2
B チーム	0	0	0	5			5

■6 回裏攻撃中に打ち切り：6 回表の 5 点、6 回裏の 1 点は無効

TEAM	1	2	3	4	5	6	計
A チーム	0	0	0	2	0	5	2
B チーム	0	0	0	5	0	1×	5

- ⑤試合が成立する前（上記①～④以外）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、記録は無効とし日程を変更して再試合を行う。なお、この時は新しいメンバーで再開する。ただし、当該試合に登板した投手については、「X. 投手」の項に示す規定を遵守すること。

■ノーゲーム

TEAM	1	2	3	4	5	6	計
A チーム	2	3	0				
B チーム	1	0	6				

■ノーゲーム

TEAM	1	2	3	4	5	6	計
A チーム	0	0	0	4			
B チーム	0	0	0	3×			

- (6) 関西連盟主催大会では、別に定める場合を除き、サスペンデッドゲームは採用しない。
- (7) 一方のチームが競技規則 4.15 に記載された行為に及んだ時に、当該試合の責任審判員は没収試合として相手チームに勝ちを与える。なお、この場合のスコアは、6-0 とする。また、以下の①～④の何れかの状況になった場合も同様に没収試合とする。なお、試合開始予定時刻を 10 分過ぎても試合開始の準備が整えられないために、没収試合となった場合、次の試合の開始時刻は当初の試合予定時刻を優先する。
- ①ベンチ入り選手が 9 名を欠いた時。ただし、代替運営方式を採用している試合では、「8 名を欠いた時」とする。なお、8 名で試合を続行（開始）するときには、以下の点に留意すること。
- ア) 8 名で試合を開始する時は、打順は、1 番から 8 番とする。なお、8 番打者の次の打者は 1 番打者である。
- イ) 8 名で試合を継続する時は、欠けた選手の打順をスキップする。
- ア) 及びイ) のいずれの場合も、欠けた（ている）選手に打順が回ってきた時に、欠けた（ている）打順の選手が、8 名で試合を継続していることによるペナルティでアウトになることはない。
- ②監督、コーチ全員が不在となった時。
- ③チームが棄権した時。
- ④審判員が一方のチームの監督、コーチ、選手またはチーム関係者の言動などにより試合続行が不能と判断した時。（双方に起因する場合は別に大会本部が決定する。）
- (8) 全ての大会において午後 4 時を過ぎた場合は新しい試合は行なわない。

- (9) いわゆる振り逃げの規則は、インターミディエット部門及びメジャー部門では適用し、マイナー部門では適用しない。

## 2. 禁止行為、マナーなど

- (1) 投手のウォームアップ時に打者が打者席付近に近付き、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) 投手・捕手間のサイン交換後、次の①～④のいずれかの間までは、両チームのベンチやグラウンド上にいる選手及び、ベースコーチから次の例外事項を除き、声を出すことを禁止する。
- ① 打者が投球を打つまたは空振りする。
  - ② 捕手が投球を捕球する。
  - ③ 捕手が投球に触れる。
  - ④ 投球が捕手を通過する。

### 【例外】

- 1) (インターミディエット部門において) 走者の盗塁に伴う守備側からの声
- 2) (インターミディエット部門において) 投手の牽制球に伴い帰塁を指示するベースコーチからの声
- 3) 攻撃側チームの選手による継続的な応援歌の合唱に伴う声

### 【禁止事項の一例】

- 1) 投手・捕手間のサイン交換後、攻撃側チームより「打てよ」「決めろ」等の声を出すこと。
  - 2) 投手がボールをリリースしてから、捕手に達するまでの間に、守備側チームより、「ナイスボール」「入った」等の声を出すこと。
  - 3) バントシフトをとる野手が、声を出しながら前進すること。
- (3) 走者また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または球種を伝える行為を禁止する。もしこの様な疑いがあるとき審判員はタイムをかけ、当該者と攻撃側監督に厳重注意をあたえ止めさせる。2 度目には監督及び、当該選手を退場させる。
- (4) ベースコーチなどが打者走者または走者の触塁に合わせて、セーフのジェスチャーまたはコールする行為を禁止する。
- (5) 監督及び、コーチ、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時及び、ベースコーチには着用を認める場合がある。
- (6) 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。

## IX. リトルリーグ特有の野球規則

- 1. 投手が投手板を踏んで**投球**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。なお本項に違反した行為があった場合は「赤いハンカチのルール」(詳細については、「別紙」参照)を適用する。
- 2. 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になる。他の走者については、ボールデッドとなった時に占有していた塁に戻る。ただし、打者が走者になったことによって、次塁に進

まなくてはならない走者は除く。また、打者走者が1塁に到達するまでに、ボールデッドになった場合には、打者走者には1塁が与えられる。

3. 反則投球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、「X. 投手」に規定する投球数に加算する。
4. 打者はバッター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ボックス内にとどめておかななければならない。

例外：

- i. スイング時、スラップ（走りながらの打撃）時、あるいはスイング途中停止時
- ii. 投球により打席から出ざるを得なくなった場合
- iii. 打者が“ドラッグバント”を試みた場合
- iv. 捕手が投球を捕球できなかった場合
- v. 何らかのプレイが試みられた場合
- vi. タイムが宣告された場合
- vii. 投手がマウンド周りのダートエリア（土の部分）から外に出たり、投手が捕手から返球を受けたのちに投手板から5フィート（1.52m）以上離れたり、捕手がキャッチャーボックスの外に出た場合
- viii. スリーボール後の投球を打者がボールと判断したにもかかわらずストライクであった場合

ペナルティ：打者が例外状態にない場合にバッター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。ボールデッドとなり、走者は進塁できない。ただし、インターミディエット部門では、インプレーであり、走者は進塁できる。

注：ストライクのコールが3ストライク目でない限り、打者はバッターボックスに戻り新しいカウントから打撃を継続する

5. 打者が打席に入っているどのタイミングでも、守備側チームは常に「故意四球」を選択できる。次の場合に、打者は走者となり、アウトになることなく安全に一塁に進める権利が与えられる。（ただし、打者が一塁に進んで、それに触れることが条件となる。）

- 1) 審判員が“四球”を宣告した場合、ボールデッドとはならず、走者は進塁することができる。

- 2) 守備側チームは、球審に対し、“故意四球”を選択することを通知することができる。この通知は、打者がバッターボックスに入る前でもバッターボックスに入っている時でも構わない。この通知は、選手1人につき1試合に1度だけとする。

注1：そのような通知は、守備側チームの監督が行う必要がある。監督は審判員に“タイム”を要求し、審判員が“タイム”を宣告したのちに、守備側チームの意思として打者に故意四球を与えることを通知しなければならない。

注2：ボールデッドとなり、フォースの状態にない他の走者は進塁できない。監督が故意四球を通知した時の打者が故意四球を完了するのに必要なカウントに基づき、投球数が加算される。

注3：既に故意四球を通知した選手を再度、敬遠したい場合は投球を伴った敬遠を行うことになる。

## X. 投手

1. 国際トーナメント（メジャー部門、インターミディエット部門 全日本選手権＝予選）に

おいての投手投球数及び、休息日については当大会の大会要項並びに大会規則においてこれを定める。同要項並びに同規則は理事会において決定する。

2. 他の連盟主催の各大会については次のとおりとする。

(1) メジャー部門は1日85球、マイナー部門は1日75球を投球限度とする。

- ① 選手が1日に66球以上投球した場合、4日間の休養が必要
- ② 選手が1日に51～65球の投球した場合、3日間の休養が必要
- ③ 選手が1日に36～50球の投球した場合、2日間の休養が必要
- ④ 選手が1日に21～35球の投球した場合、1日間の休養が必要
- ⑤ 選手が1日に1～20球の投球した場合は、休養日の必要はない

ただし、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者へ1球目の投球数が基準となる。

具体的には例えば、投手が累積投球数19球となっている段階で次打者と対峙し、その打者に対し8球を投じて合計投球数が27球となった場合

- ① その打者が出塁する
- ② その打者が退く
- ③ 次の投手と交代する
- ④ 第3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、その投手が最終打者と対峙した際の1球目が20球目だったため、記録上はその投手の投球数は「20球以内」とカウントされ、その投手には休息日は必要がない、ということになる。

これは、休息日数が変わる35球、50球、65球、85球のそれぞれの上限投球数でも同様の対応とする。

注1：当日2試合の場合、1試合目の投球が1～20球ならば2試合目も投手として出場できる。ただし、1日の合計投球数は85球（75球）とする。

注2：試合中、この項に規定する投手を交代させなければならない時期については当該監督に責任がある。このため、監督は自チームの投手の投球数を把握しなければならない。（ベンチ内で投球数をカウントすること）

注3：大会本部は試合ごとに投球数を確認するため公式記録員とは別に複数の投球数記録員を選任しなければならない。

注4：試合中、投球数限度による交代時期を超えた投手に気がついた場合は、その時点で投手の交代を行う。（打者終了までではない）

(2) 1試合に起用する投手の数の制限はない。

(3) 試合中、降板した投手が再度、投手として戻ることはできない。

(4) 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。

注1：投手が打者に対している間に、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イできる資格を有する。

- 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。

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イすることができる。

注2：この41球以上というのは、1日における総投球数であり、2試合登板した場合は合計した投球数である。

(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。

(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。)

この4イニングは1日における総イニング数であり、2試合行った場合は合計したイニング数である。

(6) 試合で3イニング以内捕手を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時に投球制限数の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。

- 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。

(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、コーチが投手に指示する場合は、マウンドで行うこと。この時に捕手および内野手が集合しても良い。監督、コーチ及び選手はスピーディーに行動すること。なお、投手が交代すれば、マウンド行く回数は、リセットされる。回数をおおきく数えるにあたっての大原則は、「監督またはコーチがマウンドへ行くために、ファールラインを越えたらその都度1度に数える」であり、「投手交代を含む時はマウンドに行くためにファールラインを越えても回数には数えない」となるが、以下、複雑なケースの例を挙げる。

#### 【新しい投手の回数に数えるケース】

- ① 監督が球審に投手交代を告げて、そのままマウンドに行った。話し合い後、ベンチに戻るためにファールラインを越えた後に再びマウンドへ行った場合。
  - ② 監督がマウンドに行き、話し合い後、マウンド近辺から球審に投手交代を告げた。その後、ベンチに戻るためにファールラインを越えた後に再びマウンドへ行った場合。
- ※なお、このケースで選手交代における球審の補助のために、やむを得ずファールラインを越えた場合は、ベンチに入る前であれば再びマウンドへ行っても回数には数えない。
- ③ 監督が球審に投手交代を告げた後、マウンドに行かずにベンチへ戻ったが、新しい投手が準備投球をしている時にマウンドへ行った場合。
  - ④ 監督が球審に投手交代を告げた後、監督がベンチに入った後に、コーチがマウンドに行くためにファールラインを越えた場合。

※上記①～④は、新しい投手に「1度」と数える。加えてインターミディエット部門では②のケースは交代前の投手にも「1度」と数える。

#### 【新しい投手の回数に数えないケース】

- ① 監督が投手交代を球審に告げた後、ベンチに戻らずにマウンドへ行った場合。(新しい投手の準備投球をマウンド近辺で見守ってもよい。)
- ② 監督がイニングの途中でマウンドに行き、話し合い後、マウンド近辺から投手交代を球審に告げ、そのままマウンド近辺に残り、新しい投手にアドバイスをした

場合。(そのまま新しい投手の準備投球をマウンド近辺で見守ってもよい。)

※なお、このケースでは、インターミディエット部門では交代前の投手に「1度」と数える。

- ③コーチがイニングの途中にマウンドに行き、コーチがマウンド近辺にいる状態で監督が投手交代を球審に告げた。コーチがそのままマウンド近辺に残り、救援投手にアドバイスをした場合。(そのまま新しい投手の準備投球をマウンド近辺で見守ってもよい。)

※なお、このケースでコーチがベンチに戻るためにファールラインを越えてしまえば、その後監督またはコーチがマウンドへ行くこと差し支えないが、新しい投手の回数に数える。

- ④監督が球審に投手交代を告げた後、監督がベンチに入る前に、コーチがマウンドに行くためにファールラインを越えていた場合。

- (8) 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。
- (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でしまえば、その投手は、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、または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。
- (10) ローカル大会においても、本規則を遵守するよう努めること。
- (11) 「同一イニングでは、投手が一度ある守備位置に就いたら、再び投手となる以外他の守備位置に移ることはできないし、投手に戻ってから投手以外の守備位置に移ることもできない。」と公認野球規則で定められている規則は、インターミディエット部門のみに適用し、メジャー部門及びマイナー部門では適用しない。

## X I. 抗議、アピールなど

1. 抗議権は監督または監督代行者（監督証携帯者）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、①②③の場合はイニングの表または裏が終わった時のアピール権は投手を含む全野手がファールラインを越えたときに消滅するが、④の場合は、チームを問わず次打者への1球が投じられたときにアピール権は消滅する。
3. ハーフスイングのリクエストは選手からのみ認める。

## X II. その他

1. 打者走者または走者が事故など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、捕手を除く交代する選手を基準に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、送球または打球を受けた時は必ず臨時代走を出すこと。
2. 試合中に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。時間制を採用している試合においては、野手のみが集まった場合においても、監督またはコーチが投手のもとに行った回数に数える。
3. 攻撃側がタイムをとって監督またはコーチが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。
4. ベースコーチに監督及び、コーチの2人が入ることができる。但し、ベンチには監督、コーチのうち1名が残っていること。
    - (1) ベースコーチは打者及び、走者のみに指示することができる。
    - (2) 監督またはコーチのベースコーチは同一イニングの途中交代は認めない。
    - (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、ベースコーチに入れず。2回目は監督を退場させる。
    - (4) コーチボックスから出て打者また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。)
    - (5) 監督またはコーチがベースコーチを務める際、冷却スプレーの所持を認める。
  5. グランド内において士気を高めるなどの行為において、“馬鹿騒ぎ”と捉えられる行為は行わないこと
  6. 捕手(座っていても立っていても)からの投手・野手へのブロックサインは行わないこと
  7. 大会本部或いは、審判員は試合中に選手の負傷、その他の健康上の理由で試合続行を不相当と判断した場合は当該選手の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。
  8. 試合中、試合に出場するためや投手になるための準備として、1組(2人)のキャッチボールを認める。その際、必ずヘルメットは必ず着用すること。なお、キャッチボールなら、ヘルメットを着用するだけで良いが、投球練習をする場合は、投球を受ける捕手役の選手は、必ずキャッチャー道具一式を装着すること。
  9. 2アウト後に走者になっている投手または捕手の代わりに、臨時代走を認める。代走者は交代する選手を基準に打順が一番遠い選手が務める。なお、投手及び捕手の両方が走者である時も、両方に臨時代走を出すことができる。この場合、先に打順が回ってくる選手が本塁に近い塁の臨時代走者となる。
  10. 守備側の選手が打球等を確捕後、その選手がベンチ以外のボールデッドゾーンに入った場合、倒れ込まない限りはインプレーの状態が続く。しかしながら、倒れ込んだ場合は、ボールデッドとなる。なお、ベンチについては、立ち立った時点でボールデッドとなる。

### XⅢ. 審判員

1. 審判員は連盟主催の審判講習会を受けなければならない。
2. 審判員は大会期間中、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. 審判員は監督また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。明らかに一方の応援者の試合干渉により試合続行が不能と判断した場合は当該試合を没収して相手チームの勝利とする。双方の応援者が起因すると判断する場合は大会本部に報告しその決定に従う。
7. 審判員は各試合前に必ず両チームの用具及び、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掛け、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(トーナメント規則を含む)なら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。

#### XIV. 改廃と適用

1. この大会規則の改廃と適用については理事会が決定する。

- ・平成24年12月1日より制定、適用する。
- ・平成25年12月1日より一部改定、適用する。
- ・平成26年12月1日より一部改定、適用する。
- ・平成27年12月1日より一部改定、適用する。
- ・平成28年12月1日より一部改定、適用する。
- ・平成29年12月1日より一部改定、適用する。
- ・平成30年12月1日より一部改定、適用する。
- ・令和元年12月1日より一部改定、適用する。
- ・令和2年12月1日より一部改定、適用する。
- ・令和3年12月1日より一部改定、適用する。
- ・令和5年2月19日より一部改定、適用する。
- ・令和6年2月3日より一部改定、3月1日より適用する
- ・令和8年2月8日より一部改定、適用する。

2026年(2026.3.1~2027.2.28) リトル年齢と大会参加枠

	生年月日			リトル年齢	IM全日本	MJ全日本	全国選抜	西日本	MLBカップ	MJセント	MNセント	MJBSカップ	MNBSカップ
中学2年	2012年	平成24年	4月2日	14歳									
	～												
	2012年	平成24年	8月31日										
	2012年	平成24年	9月1日	13歳									
～													
中学1年	2013年	平成25年	4月1日	13歳									
	～												
	2013年	平成25年	8月31日										
	2013年	平成25年	9月1日	12歳									
～													
小学6年	2014年	平成26年	4月1日	12歳									
	～												
	2014年	平成26年	8月31日										
	2014年	平成26年	9月1日	11歳									
～													
小学5年	2015年	平成27年	4月1日	11歳			※1	※2					
	～												
	2015年	平成27年	8月31日										
	2015年	平成27年	9月1日	10歳									
～													
小学4年	2016年	平成28年	4月1日	10歳									
	～												
	2016年	平成28年	8月31日										
	2016年	平成28年	9月1日	9歳									
～													
小学3年	2017年	平成29年	4月1日	9歳									
	～												
	2017年	平成29年	8月31日										
	2017年	平成29年	9月1日	8歳									
～													
小学2年	2018年	平成30年	4月1日	8歳									
	～												
	2018年	平成30年	8月31日										
	2018年	平成30年	9月1日	7歳									
～													
	2019年	平成31年	4月1日										

※1：中学1年生～小学6年生で選手が9人に満たないリーグは安全面を考慮した上、小学5年生の出場を認める。

※2：人数が満たないチームで、小学4年生の選手を事前に連盟に報告し、「連盟の承認」があれば出場可能とする場合がある。

# リトルリーグ関西連盟 特別規則 ～2026年版～

2026/3/1

1. 大会試合毎のユニフォーム変更  
大会で使用するユニフォームは、一大会1種類とする。
2. オーダー用紙の取り扱い  
オーダー用紙の誤記に関する事例の取り扱いを次の通りとする。  
(注) 登録選手とは、当該大会に選手登録された選手をいう。  
オーダー用紙とは、当日ベンチ入りする選手すべてを記載したもの。  
ケース 1：試合前のオーダー用紙交換時点で大会本部に提出された登録メンバー表(審査済み)により誤記に気付いた場合。  
(処置) 出場選手、控え選手を問わず、氏名、背番号、守備位置の誤記を発見した場合、注意を与え、その場で書き改めさせることとする。  
ケース 2：オーダー用紙交換終了後、試合開始までに誤記が判明した場合。  
(処置) 誤記に関する訂正は認められない。登録選手しか出場資格はないが、チーム自体の没収試合とはしない。  
ケース 3：試合中に誤記が判明した場合。  
(処置 1) 登録選手間の背番号の付け間違いは、判明した時点で正しく改めさせる。  
(処置 2) 登録外選手が判明したときは、実際に試合に出場する前であれば、その選手の出場を差し止め、ベンチの外に出させることとする。チーム自体の没収試合とはしない。  
(処置 3) 登録外選手が試合に出場し、これがプレイ後判明したときは、試合中であれば没収試合とし、試合後であればそのチームの勝利を取り消し、相手チームに勝利を与える。
3. 試合到着遅れの選手の取り扱い  
試合が開始してから試合会場に到着した登録メンバーの選手は、監督の判断で試合に出場させることができる。ただし、ベンチ入り前に連盟役員による審査が完了していること。
4. 試合開始前の負傷による選手変更の特例  
オーダー用紙交換の後、試合開始前の両チーム整列までの間に、オーダー用紙に記載された先発出場選手が突発事故の発生により止むを得ず先発出場が不能となった場合、控え選手を交代出場させることができる。その場合は、出場不能となった選手の打撃順を引き継ぐが、守備位置の変更は認める。また、出場不能となった交代選手は試合に出場しなかったことになり、回復すれば以後の試合に出場することができる。
5. 負傷選手のベンチ入りの取り扱い  
大会前または大会中の負傷で試合出場が不可能となった選手(例えば手足の骨折など)のベンチ入りについて、試合には出場しない条件でベンチ入りは認めることとするが、試合前後のあいさつをはじめ、ベースコーチ、ボール拾いやバット引きなどは行わずベンチ内に留まらなければならない。
6. 引き分け試合における抽選の取り扱い  
引き分け試合において抽選を行う際は、次の手順で行う。  
① 連盟役員は抽選用の封筒などを18枚用意し、その中に○印或いは、勝ちマーク等を記した

用紙 1 枚と白紙 17 枚を準備し、それぞれの封筒に入れる。(以下、「抽選用くじ」と記載する。)

- ② 抽選対象者：最終イニングに出場していた各チーム 9 名の選手が抽選用くじを引く。
- ③ 抽選用くじの順番：先攻チームの 1 番打者、後攻チームの 1 番打者、先攻チームの 2 番打者というように交互に抽選用くじを引く。選手は抽選用くじを開封しない。
- ④ 後攻チームの 9 番打者がくじ(封筒)を引き終えたら、ベンチ入りしている指導者或いは、連盟役員が各チームの抽選用くじを回収し、開封作業を行う。
- ⑤ 抽選用くじに○印、勝ちマーク等があれば、連盟役員に知らせる。

7. 連盟主催・主管の大会開催時における警報発令時の取り扱い

各チームの選手やスタッフが居住している地域などに大雨警報や暴風警報、特別警報(種類は問わない)が発令された場合は、安全確保を最優先し、原則として次のとおりとする。

- ① 午前 6 時の時点で警報が発令されている場合  
当日の試合は中止を基本とするが、午前 10 時までに解除される見込みがあれば、試合会場の状況により午後からの開催もあり得る。
- ② 現地到着から試合終了時刻までに暴風警報が発令された場合  
発令後、直ちに試合などは打ち切り、安全が確保できる環境が確認できれば速やかに帰路につくようにする。

8. 登録メンバー表について

出場リーグは、大会ごとに登録メンバー表(連盟規定書式)を作成し、所定期日までに連盟事務局に届け出なければならない。審査終了後の変更、追加登録は一切認めない。

9. 試合当日の提出書類について

試合当日、大会本部に提出する書類は、以下とする。

- ・登録メンバー表(連盟による審査後返却されたもの)
- ・大会引率連絡責任者
- ・投手登板・捕手記録書

なお、試合前の審査までに提出されない場合は失格となる。

## 【別紙】

## 赤いハンカチルール

投手が投手板を踏んで、ボールを手にして投球姿勢に入り、捕手がキャッチャーズボックス内で投球を受ける姿勢をとっている場合、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。

一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。
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。その走者は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塁までしか進塁できない。球審または責任審判が塁打を決定する。
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、得点を認められない。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 塁走者は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、得点を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、得点をあげられる。

(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、打者が打ち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 人の走者の違反が全走者に及ぶ。
- ③ 違反した走者はアウトになっても、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。

## 代替運営方式の適用について

### （目的）

1. チームを編成するための選手を十分に確保できずに困っているリーグを支援するため、本規則を適用する。なお、本規則はチームの補強目的で適用してはならない。

### （試合に臨む選手数の確保）

2. 登録選手数が少ない場合、大会へのエントリー後に怪我や体調不良等で選手が欠場し、試合に参加できない懸念があるため、12名未満でエントリーする、或いは、試合に臨むチームは、次項に示す代替運営方式を適用することができる。

### （代替運営方式）

3. 各リーグは、所属チームの選手不足に備え、大会の出場資格を有する選手プールを作成できる。
4. 大会出場チームの選手が12名未満の場合、チームの選手数の合計が12名を超えない範囲で、所属するリーグの選手プールから代替選手を招集し、当該チームの試合に参加することができる。ただし、8名以下の選手数で大会にエントリーすることは認めない。
5. リーグ会長は、チームからの要請により、当該選手が所属するチームと協議のうえ代替選手を選出する。代替選手を受けるチームが招集する選手を選ぶ権利はない。
6. 代替選手は、所属リーグであっても、当該試合において対戦する相手チームから選出することは出来ない。
7. 代替選手は、試合ごとに選出することができる。
8. 自チームから代替選手を選出することを認める。

### （代替選手の出場義務と制限）

9. 代替選手は、少なくとも連続して3つのアウトを取るまで守備につき、かつ打者を1回務めなければならない。
10. 試合終了時、上記項目の出場義務が果たされていなかった場合、0-6で当該チームは負けとする。
11. 代替選手は、投手を務めることはできない。
12. 代替選手は、本来の所属チームの試合を優先しなければならない。

### （試合の開始及び続行人数）

13. ペナルティなしで8名の選手での試合開始及び続行を許可する。
14. 8名未満の選手での試合開始及び続行は許可しない。

### （付則）

15. 本規則は関西連盟が主催する大会において適用する。ただし、全日本選手権大会（IM、MJ）及び全国選抜大会には適用しない。

以上

### 【よくある質問】

- ①チームが代替選手の希望する場合、その期限はいつまでか。  
→項目7に記載のとおり、当該の1試合限りです。  
試合ごとに異なる代替選手を招集するが可能です。(同じ選手でも可)
- ②項目4に関して、10名で大会にエントリーした。誰も欠員(欠席)が無い状態で、1名または2名の代替選手を希望することは可能か。  
→可能です。12名未満の状態であれば、いつでも代替運営方式を適用することも、しないことも可能です。
- ③項目8について、例えばどのような事例があるのか。  
→例えば、メジャー大会において6,5年生12名でエントリーし、その後欠員が生じた場合、自チームの4年生を代替選手として招集することを認めるといった例が該当します。
- ④項目9に関して、負傷等によりその義務が達成できない場合は、ペナルティ(0-6で負け)は適用されないとの解釈でよいか。  
→その解釈のとおりです。ペナルティは適用されません。
- ⑤項目13に関して、試合開始時に8名でスタートするチームのメンバー表は、打順9番が「空欄」になると考えられるが、守備位置の空欄は統一するのか。それともチームに一任するのか。  
→チーム一任とします。どの守備位置を空欄にしても構いません。試合途中での守備位置の交代も認めます。
- ⑥代替選手を参加させる場合、どのような手続きを行えばいいのか。  
→「選手・監督・コーチ変更届」に追加選手として記入し、試合開始前に大会本部まで提出してください。
- ⑦代替選手のユニフォームと背番号はそのままでもよいか。  
→代替選手は、本来のチームのユニフォームや背番号での出場を認めます。(背番号が被ることも構いません。)

## ダブルファーストベースについて

### 1 ダブルファーストベースの設置目的

1 塁での打者走者と野手（主に 1 塁手）の接触防止のため。

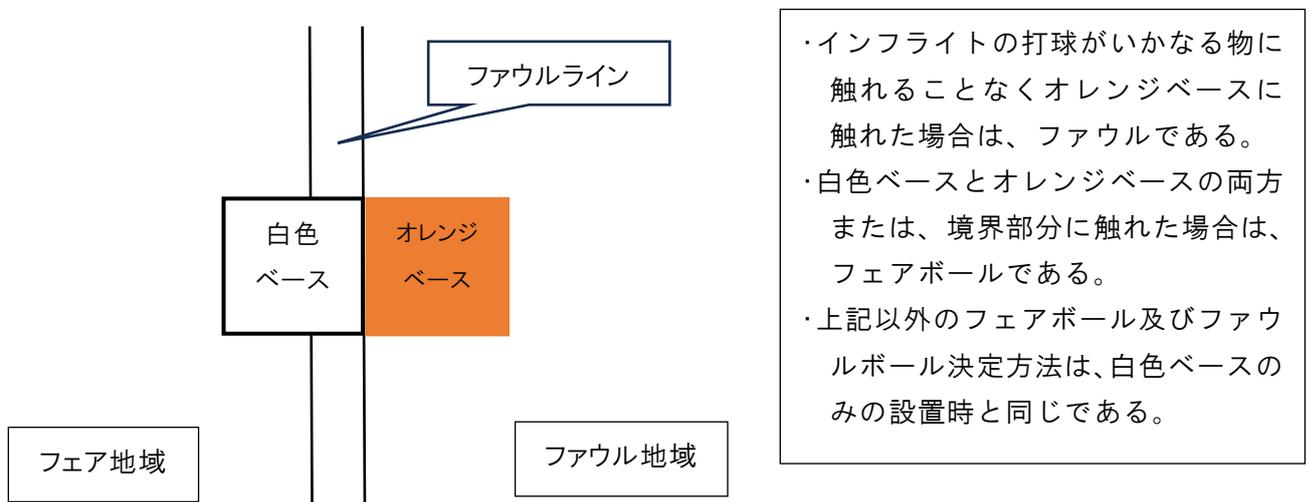
### 2 ダブルファーストベースの設置方法

白色ベースをフェア地域に、オレンジベースをファウル地域になるように設置する。

### 3 ダブルファーストベースの規則

- ① 打者が打つなどして打者走者となり、1 塁でプレイがある場合、または、1 塁でプレイがなくても 1 塁を駆け抜ける場合は、必ずオレンジベースに触れなければならない。また、この場合、守備側が打者走者を 1 塁でアウトにするためには、必ず白色ベースに触れなければならない。※ここでいう「駆け抜ける」とは、次塁に進塁する意思を見せずに、1 塁を走り抜けていくことを指す。
- ② 打者が打つ等して打者走者となり、1 塁でプレイがなく、長打等で 2 塁に進んだり、または、単打などで 2 塁方向へオーバーランしたりする場合は、白色ベース・オレンジベースのどちらに触れても正規の触塁と見なされる。
- ③ 第 3 ストライクを捕手が完全捕球していないことで、打者が打者走者になった場合（いわゆる「振り逃げ」）は、守備側は、白色ベース及びオレンジベースのどちらに触れて捕球してもよい。この場合、打者走者は白色ベースを踏むために、フェア地域を走ることを許され、フェア地域で送球に当たっても故意でない限り、守備妨害は宣告されない。
- ④ 四球目（フォアボール目）の投球が暴投または捕逸となり、打者走者が 1 塁を駆け抜ける場合は、白色ベース・オレンジベースのどちらに触れても正規の触塁と見なされる。
- ⑤ 打者走者は、最初に白色ベースまたはオレンジベースに触れた後に、1 塁に帰塁する際にはいかなる状況でも、必ず白色ベースに触れなければならない。オレンジベースだけに触れている状態で、触球をされたらアウトが宣告される。
- ⑥ 打者走者がオレンジベースに触れなければならない状況で、白色ベースしか触れていない場合、塁を空過した状況と同等に扱われ、守備側からのアピールがあれば打者走者にはアウトが宣告される。

### 4 ダブルファーストベースの設置方法



5 対応事例

	状況	対応
①	内野ゴロ(ライトゴロ等も含む)となり、1 塁手は初め、白色ベースに足を触れて送球を待っていたが、送球が逸れたので、1 塁手は送球を確捕した後、オレンジベースを踏んだ。その後、打者走者がオレンジベースを踏んだ。	セーフ
②	内野ゴロ(ライトゴロ等も含む)となり、1 塁手は初め、白色ベースに足を触れて送球を待っていたが、送球が逸れたので、1 塁手は送球を確捕した後、オレンジベースを踏んだ(白色ベースには触れていない)。その後、打者走者は白色ベースを踏んだ。	打者走者が守備側のアピールより先に帰塁するために白色ベースを踏めば、セーフ。守備側の白色ベースでのアピールが打者走者の帰塁よりも先に行えば打者走者はアウト。
③	内野ゴロ(ライトゴロ等も含む)となり、1 塁手は初め、白色ベースに足を触れて送球を待っていたが、送球が逸れたので、1 塁手は片足を白色ベースに触れたまま、後方(ファール地域側)に仰け反るような体勢になった。もう片方の足は何れのベースにも触れていないが上半身はオレンジベースの上方空間にあった。そこへオレンジベースを目掛けて走ってきた打者走者と接触し、1 塁手は送球を捕球できなかった。	守備妨害でも走塁妨害でもなく、成り行きとしてプレイは続けられる。
④	③のケースで、1 塁手が後方(ファール地域側)に仰け反るような体勢になった時に、片方の足が白色ベース、もう片方の足がオレンジベースであった場合。	直ちにボールデッドとなり、走塁妨害が適用され、打者走者には1 塁を与えられる。他の走者は、審判員の判断で塁が決められる。
⑤	④のケースで、片方の足が白色ベース、もう片方のオレンジベースであったが、送球は悪送球となっている状態で打者走者と1 塁手が接触した場合。	走塁妨害が宣告されるが、プレイが落ち着くまでは続けられる。落ち着いた時点でボールデッドとし、打者走者の不利益を取り除く。
⑥	振り逃げが発生し、1 塁ファール地域側からの送球となった。1 塁手は初め、オレンジベースに足を触れて送球を待っていたが、送球が逸れたため、白色ベースに足を触れ直し送球待っていた。そこへ、本塁 1 塁の後半のフェア地域を走っていた打者走者にその送球が偶然当たった。	守備妨害でも走塁妨害でもなく、成り行きとしてプレイは続けられる。
⑦	振り逃げが発生し、1 塁ファール地域側からの送球となった。1 塁手は初め、白色ベースに足を触れて送球を待っていた。その後、1 塁へ走っている打者走者が本塁 1 塁の後半のフェア地域でその送球に当たった。	守備妨害でアウト。他の走者は、得点も進塁もできない。
⑧	内野ゴロ(ライトゴロ含む)となったが、1 塁への送球が悪送球となった。打者走者は、白色ベースのみに触れて、1 塁を駆け抜けた。打者走者は悪送球になっていたため、1 塁に戻らずそのまま2 塁へ進塁した。その後、1 塁手が、打者走者がオレンジベースを踏んでいないとアピールした。	打者走者は、1 塁を空過したと見なされアウトとなる。
⑨	走者1 塁で、内野ゴロとなり、2 塁へ転送され1 塁走者がアウトになった。打者走者は白色ベースのみに触れて1 塁を駆け抜けた。2 塁に入った野手は、1	打者走者は、1 塁を空過したと見なされアウトとなる。

	塁は間に合わないと判断し1塁へ送球しなかったが、打者走者がオレンジベースを踏んでいないことに気づき、打者走者が1塁に到達しているにもかかわらず1塁へ送球した。打者走者が帰塁する前に、1塁手は打者走者がオレンジベースを踏んでいないことをアピールした。	
⑩	1塁手が痛烈な打球を弾き、ファール地域(打者走者が駆け抜けるあたり)へ飛んだ。1塁手は打球を拾い、オレンジベースに触れた。その後、打者走者がオレンジベースを踏んだ。	セーフ
⑪	四球となった打者走者がオレンジベース上で防具を外していた。それを見た1塁手が触球した。	アウト
⑫	レフト前ヒットを打った打者が、1塁を回ったところで大きくオーバーランをした。それを見た左翼手が1塁へ転送した。打者走者がオレンジベースのみを踏んでいる状態で1塁手が触球した。	アウト
⑭	いわゆる振り逃げ時に、捕手がボールを見失ったために1塁へ送球ができなかった。1塁手も1塁から離れていた。打者走者は白色ベースを踏んで1塁を駆け抜けていた。打者走者が帰塁する前に、1塁手がオレンジベースを踏んでいないことをアピールした。	アウト
⑮	いわゆる振り逃げ時に、暴投となり3塁側ベンチ付近まで転がった。打者走者は白色ベースを踏んで一気に2塁へ進塁した。(長打を放った時のように1塁手前で膨らみ、2塁へ進んだ)その後、1塁手がオレンジベースを踏んでいないことをアピールした。	セーフ

# チーム（リーグ）審判員の試合予定球場への集合時刻と 担当試合割り振りについて

審判部

## ① 1日4試合の場合

《単独4試合、ダブル4試合の場合》

- 第1試合の審判・・・第二試合のチームの審判員（8時集合）
- 第2試合の審判・・・第一試合のチームの審判員（8時集合）
- 第3試合の審判・・・第四試合のチームの審判員（11時集合）
- 第4試合の審判・・・第三試合のチームの審判員（11時集合）

## ② 1日3試合の場合

《単独3試合、変則ダブルの場合》

- 第1試合の審判・・・第三試合のチームの審判員（8時集合）
- 第2試合の審判・・・第一試合のチームの審判員（8時集合）
- 第3試合の審判・・・第二試合のチームの審判員（8時集合）

《ダブル試合の場合》

- 第1試合の審判・・・第二試合のチームの審判員（8時集合）
- 第2試合の審判・・・第一試合のチームの審判員（8時集合）
- 第3試合の審判・・・第一、第二試合の負けチームの審判員（8時集合）

※各チーム審判員は2名を帯同することを基本とするが、連盟審判員の対応人数や相手チームの状況によっては、現地で1名或いは、なくなる場合もある。

※試合会場に到着後、連盟責任審判に氏名を報告し指示を待つこと。

※ベスト4からの試合は連盟審判員で対応することを基本とするが、連盟審判員の対応人数によっては、チーム審判員の要請もある。

※上記①②に当てはまらない試合となった場合は、自チーム外の試合の審判対応とするが、事前に連盟から対応方法について連絡する。

※上記集合時間は、第一試合の開始時刻が9時を想定しているため、試合開始時刻が9時でない場合は、その時間差時刻を集合時刻とする。

ver. 2026