



Little League

リトルリーグ東北連盟 大会規則

I 大会規則	2
II 登録及び義務	2
III 服装	2～3
IV 用具	3
V 試合の準備	3
VI 試合の運営	4～6
VII 監督、コーチ、選手の退場	6
VIII 降雨、日没、時間制限等で試合続行不能となった時	6
IX 特記事項	6～8
X スピードアップ	8～9
XI 補則	9
添付資料1 離塁規定の解説	10～11
添付資料2 日本ティーボール協会・ルール	12～18

リトルリーグ東北連盟
2023年3月1日 改訂版

I 大会規則

2023年リトルリーグ公認規定競技規則、トーナメント規則及びガイドライン、本大会特別規則並びに公認野球規則を準用する。

II 登録及び義務

1 選手登録

1) 全日本選手権予選 年齢 リトルリーグ年齢10歳・11歳・12歳の選手
人数 14名以内

2) インターミディエット 年齢 リトルリーグ年齢11歳・12歳・13歳の選手
人数 14名以内

3) 全国選抜予選 中学1年・小学6年の選手
人数 20名以内

但し、選手が満たない場合は小学5年生の登録を認める。（選手技量・安全面を十分考慮して判断すること）

4) MLBCUP予選 小学5年・小学4年の選手
人数 20名以内

但し、選手が満たない場合は小学3年生の登録を認める。（選手技量・安全面を十分考慮して判断すること）

注) 全日本選手権予選を除く各大会においては連合チームの登録を認める。（補強目的の連合編成は不可）

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事が出来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 登録選手の義務

全日本選手権予選及びインターミディエット大会において、登録選手は全員試合に出場し、規則区に明記されている特記事項全員出場の義務を果たさなければならない。

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。

なお、白色のアンダーシャツは認められない。連合チーム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、コーチの上着は襟付きの白色、スラックス（ズボン）は下記のとおりとする。

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「1）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。

8) 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。

9) 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（ロングタイプまたはショートタイプも可）、マスク、スロートガード、及びカップを着用する。

2 使用できるバットは、リトルリーグ公認競技規則1.10の規定に合致したものとす。

1) マイナー/メジャー

非木製バットは、USA Bat 規格に合致したものでなければならない。

注：右記のロゴが印字表記
されていること。



2) インターミディエット

非木製バットは、USA Bat 規格に合致したものおよびBBCOR規格に準拠したバットを使用できる。

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、マスケットバット、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、投手は除く。

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 出場選手には安全確保の為、胸部保護パッドを着用することが望ましい。（東北連盟：着用義務）

V 試合の準備

1 ベンチは組み合わせ抽選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、都合でカットする場合もある。

4 シートノック時に限り背番号なしのユニホームで3人まで自チームの補助係として認める。

5 試合前のブルペンでの投球練習を監督及びコーチが傍らで見ても良い。

VI 試合の運営

- 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。
- 2 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。
 - 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。
- 3 ベンチ内の監督及びコーチはみだりにベンチを離れることはできない。
- 4 攻撃側がタイムをとり、選手に指示する回数は1イニングに1回である。なお、守備側のタイムのとき、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。ただし、守備側の指示より長い時間は認めない。
- 5 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。
- 6 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。
- 7 投手のウォームアップ時に、打者などが打席に近づき、タイミングを測る行為を禁止する。
- 8 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。
- 9 ネット裏または観覧席から相手リーグの情報を伝える行為を禁止する。
- 10 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」のゼスチャーとコールをする行為を禁止する。
- 11 **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。
なお、臨時代走は投手と捕手を除く打順の遠い選手とする。
 - 2) 攻撃が終わっても前記の選手が速やかに出場できない場合は、**打順はスキップとなり、守備についている場合は選手交代となる。**
 - 3) 頭部に投球及び送球を受けた時には、必ず臨時代走を出す。
4) 2アウトの場合、捕手または投手が走者のときに臨時代走を認める。
- 12 走者がヘッドスライディングをした場合は、アウトになる。・・・インターミディエットでは、ヘッドスライディングは許される。
- 13 不正投球が発生した時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。・・・インターミディエットでは、ボークを適用する。

1 4 延長戦およびタイブレーク、コールドゲーム等の採用方法は、次の通りとする。

i 全日本選手権予選、全国選抜予選

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。その方法は次の通りとする。

1) 攻撃は無死・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やスペシャルピンチランナー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球規定に従って引き続き投げる。

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。

ii インターミディエット

1 延長戦は8回までとし、8回で決着しない場合は9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) 攻撃は無死二塁から始める。

2) 打者は8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。

3) 投手は8回に登板していた投手が投球規定に従って引き続き投げる。

2 全試合、4回15点差または5回以降10点差によるコールドゲームを採用する。

3 走者のヘッドスライディングは許される。

4 ボークは適用される。

1) 投球板に触れている投手が、一塁へ送球するまねだけして、実際に送球しなかった場合。

2) 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。

3) ボークが宣告された際に投球がなされた場合、打者がその投球に対しプレーしたかどうかにかかわらず、投球数はカウントされる。ただし、ピックオフを意図したケースで宣告されたボーク、あるいは投手が実際に投球しなかった場合は、投球数にはカウントしない。

5 ネクストバッタースボックスは使用できる。(ただし、グラウンドの広さ次第でネクストバッタースボックスを設置しない場合もある)

6 申告敬遠は適用される。

iii MLB CUP 予選

1 本大会は6回までとし、延長戦は行わない。同点の場合は7回表以降からタイブレーク制を採用する。その方法は次の通りとする。

注) 時間制限の場合は翌回表からタイブレーク制を採用する。

1) 攻撃は無死・二塁から始める

2) 打者は6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。

3) 投手は6回に登板していた投手が投球規定に従って引き続き投げる。

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 振り逃げ規則は適用しない。

1 5 リーグ戦方式を採用する場合の勝者の決定方法は、次の通りとする。

1) 勝ち数が多いチームを勝者とする。

2) 勝ち数が同数の場合は失点率が少ないチームを勝者とする。

3) 失点率が同じ場合は直接対戦した時の勝利チームを勝者とする。

注) 失点率の計算方法は、[全試合の失点合計数] ÷ [試合数×6イニング] とする。
(インターミディエットでは、分母のイニング数を7イニングで計算する。)

VII 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、相手リーグ及び審判員に対し暴力及び暴言を吐いた場合、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) VIの8、9で、同様の行為を再度審判員が見つけた時は
 - 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。
この時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時

- 1 正式試合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(インターミディエットエットでは5回完了)、または4回表完了(インターミディエットエットでは5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。

(注) サスペンデッドゲームはすでに終了したイニング数に関係なく、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。
- 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20球以下の投球数の投手は、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。
- 6 中断までの投球数が21~40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。
- 7 41球以上投げた投手は規定の休息日が必要となる。

IX 特記事項

- 1 「**全員出場義務の規則**」・・・全日本選手権予選及びインターミディエットに適用。
 - 1) **試合当日ベンチ入りした全選手の連続打撃制を採用して全選手が打席に立たなければな**

らない。

- 2) いずれの打順の選手も先発出場の守備につくことができる。
- 3) 選手は、いつでも試合中に守備につくこと、ならびに守備における再出場ができる。
- 4) 試合開始後、選手が負傷、病気、または試合会場を離れなければならない事情が発生した場合、チームは当該選手の打席が来たときに、ペナルティーなしで当該選手の打順をスキップすることができる。選手が負傷、病気、または試合会場を離れた選手が戻ってきた場合、当該選手は単に打順の元の位置に入れられるだけである。また、選手が試合会場に遅れて到着した場合、監督が当該選手を打順に入れることを選択すれば(規則4.01注2参照)、その選手は、打撃順の最後に加えられる。
- 5) 不適格な打者は、不正位打者の打撃とみなされる。(規則6.07参照)
- 6) 選手が負傷、病気、退場などの理由で打席に立てなくなった場合、打撃順の次の打者が打席に立ち、元の打者のカウントを引き継ぐものとする。
- 7) 出塁して走者となった打者が、負傷、病気、退場などにより走塁できなくなった場合は、臨時代走と交代する。
- 8) 監督は、すべての選手がプレーに参加するための要件を満たすことを保証する責任を単独で負う。
- 9) 以下のような場合、罰則(監督の解任、試合の没収、チームまたはコーチの続く大会への参加資格剥奪を含むがこれに限定されない)を科すこととする。
 - ① 監督またはコーチが試合を茶化すような行為として、選手に試合を長引かせる、または試合を短縮することを目的として意図的に悪いパフォーマンスをするように仕向けた場合。
 - ② チームが予選大会から2回以上この規則に違反した場合。
 - ③ 監督が故意にこの規則を無視した場合。
- 10) すべてのコールドゲームに全員出場義務は適用しない。

2 「投球規定」

- 1) 降板した投手はその試合では投手に戻れない。

注：インターメディアットでは、一度降板し他のポジションに移っても、控え選手と交代していなければ、その試合で一度だけ再登板できる
- 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、4イニングは1試合での数であり、2試合行った場合は合計イニング数ではなく、それぞれの試合でのイニング数とする。

8) 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。

- 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、打者がバッターボックスに入る前（投球前）でもバッターボックスに入っている時（投球後）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できる。

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時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 捕手が立ち上がって胸・顔・腕等々を触って野手にサインを送ることを禁止する。
- 5 内野手はボール回しを定位置で行う。
- 6 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。
- 7 打者は打者席を外さずにベンチのサインを見る。
- 8 ベンチからのサインは短くする。
- 9 守備につくとき、ベンチに戻るときは必ず走ること。
- 10 審判員はスピーディーな試合を常に心がける。

XI 補則

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 選手からのーフスイングのリクエストを受ける。
- 3 全野手がファウルラインを超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、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。次打者はベンチの出入り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 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ければならない。

例外：

- ① 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
 - ② 投球により打席から出ざるを得なくなった場合
 - ③ 打者が“ドラッグバント”を試みた場合
 - ④ 捕手が投球を捕球できなかった場合
 - ⑤ 何らかのプレーが試みられた場合
 - ⑥ タイムが宣告された場合
 - ⑦ 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スボックスの外に出た場合
 - ⑧ 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
- ペナルティー：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

【離塁規定の解説】

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
走者は行動を続けることができる。その走者に対しプレーが行われ、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
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。その走者または他の走者に対しプレーが行われ、アウトになれば、そのアウトは有効である。アウトにならないならば、その走者または他の走者は元の塁に戻るか、元の塁に最も近くて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
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、得点は許されないがアウトにもならない。プレー中、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、ペナルティーは消えない。
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ーを続ける。
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

I 競技場

1. 競技場

- 1)競技場は、平坦な地域とする。
- 2)競技場は、フェア地域とファウル地域に区画される。
- 3)競技場内には、障害物等を放置してはならない。
- 4)競技場は、その状況に応じて特別ルールを作ることができる。

2. 競技場のレイアウト

- 1)各塁間は 16m とし、外野フェンスまでは 50m とする。
- 2)バッティングティーは、ホームプレートの後方 50cm 以上 1m 以内に置く。
- 3)バッターズサークルは、ホームプレートの角を中心にして半径 3m のサークルを描く。
- 4)コーチーズサークルは 1・3 塁の真横 4m の地点を中心にして半径 1m のサークルをファウル地域に描く。
- 5)ネクストバッターズサークルは、競技場境界線より内側 2m の地点を中心にして半径 1m のサークルを描く。

II 用具

1. バット

- 1)バットは、NPO 法人日本ティーボール協会が公認したものを使用する。

2. ボール

- 1)ボールは、ケンコーティーボール 11 インチゴムを使用する。

3. バッティングティー

- 1)バッティングティーは、NPO 法人日本ティーボール協会が公認したものを使用する。

4. グラブ・ミット

- 1)すべての選手はグラブ・ミットを使用しなくてはならない。

5. 靴

- 1)同一チームのプレイヤーは、同色のスパイクを着用する。
- 2)金属製スパイクの使用は禁止する。

6. ユニフォーム

- 1)同一チームのプレイヤーは、同一のユニフォームを着用しなければならない。
- 2)ただし、人数が不足し合同チームの場合はこの限りではない。

7. 危険物の着用禁止

- 1)プレイヤーは、試合中、危険防止のため腕時計。イヤリングなどの装具品を付けてはならない。

8. 用具の放置禁止

- 1)プレイヤーは、用具を競技場内に放置してはならない。
- 2)審判員は、競技場内の安全を確保した上で、試合を進行しなければならない。

III チーム編成とプレイヤー

1. チーム編成

- 1)チームは、主将 1 名を含めプレイヤー 10 名以上で編成する。エキストラヒッター（打つだけの選手）は採用しない。

2. 守備位置

- 1)10 名のプレイヤーは、その守備位置によって、次のように呼称する。
本塁手（ホームベースマン）、1 塁手（ファーストベースマン）、2 塁手（セカンドベースマン）、3 塁手（サードベースマン）、第 1 遊撃手（ファーストショートストップ）、第 2 遊撃手（セカンドショートストップ）、左翼手（レフトフィルダー）、第 1 中堅手（レフトセンターフィルダー）、第 2 中堅手（ライトセンターフィルダー）、右翼手（ライトフィルダー）
- 2)本塁手以外の各守備者は、打者が打撃をするときには、フェア地域内にいなければならない。
- 3)本塁手は、打者が打撃を完了するまでは、バッターズサークル外にいなければならない。

3. プレーヤーの交代

- 1)登録されているプレーヤーは、1試合につき、1イニング以上出場するか、または一度打撃を行わなければならない。
- 2)プレーヤーの交代については、監督が球審に申し出た時に成立する。
- 3)交代された選手の再出場は認める。

IV試合

1. 攻撃と守備

2 チームが攻撃と守備に分かれ、攻撃側の全打者（10人）が攻撃を完了した時点で攻守を交代し、既定の回数（イニング）を終えたとき得点の多いチームが勝者となる。この場合、残塁の勝者は次の回に受け継ぐものとする。ただし、最終回についてはこの限りではない。

2. 正式試合

- 1)正式試合の規定回数としては、3回とする。
- 2)正式試合では、大会要項の定めるところにより、試合時間に制限を設けることができる。制限時間は上記1)項を規定回数に優先する。
- 3)試合終了時に同点の場合は大会要項の定めるところとする。

3. コールドゲーム

- 1)降雨、日没などのやむを得ない事情で試合の継続が不可能となった場合、大会要項で定める実質試合時間を経過していれば、球審は塁審と相談の上、コールドゲームを宣告して、試合の打ち切り終了を決定することができる。
- 2)得点差によるコールドゲームについては、大会要項に定めるところによる。

4. 没収試合

- 1)次の場合には、球審は没収試合を宣告し、過失のないチームを勝者とする。
 - ①チームが、試合開始時間までに試合会場に到着しなかったとき。
 - ②登録されていないプレーヤーが試合に出場したとき。

2)没収試合の得点は、1-0とする。

5. 試合の進行と停止

- 1)試合は、球審によるプレイボールの宣告で開始され、ゲームセットの宣告で終わる。
- 2)球審は、打者の打撃が完了し守備のプレーが一段落したと判断したならば、常に「タイム」を宣告し、ボールデッド（試合停止球）とする。
- 3)試合の再開は、球審のプレイ宣告による。
- 4)チーム側が要求するタイムは主将、副主将または監督の任務とする。

6. 得点となる場合

- 1)走者が、その回が終了するまでの間に、1塁・2塁・3塁・本塁の順に正しく触塁した場合、その都度1点が得点となる。

V本塁手

1. 本塁手の義務

- 1)本塁手は、打者が打撃を完了するまでは、バッターズサークルの外にいないなければならない。

VI打者と打者走者

1. 打者と打者走者

- 1)打者とは、バッターズサークルに入って打撃するプレーヤーを言う。
- 2)打者走者とは、打撃を完了して走者となったプレーヤーを言う。

2. 打者の義務

- 1)打者は、バッターズサークル内に位置し、バッティングティーの高さを調節した後、打撃準備姿勢を取らなければならない。
- 2)打者は、球審のプレイ（ボール）の宣告が行われてから10秒以内に打撃しなければならない。これに違反した場合には、ストライクが宣告される。
- 3)打者は、軸足を2歩以上動かして打撃してはならない。これに違反した場合には、ストライクが宣告される。

3. 次打者の義務

- 1)次打者は、ネクストバッターズサークルで待機しなければならない。

2)ネクストバッタースークルでは、バットを振ってはならない。

4. 打撃順

1)打撃側のプレーヤーは、試合開始前に球審に提出した打順順（オーダー表）に記載した順序に従って、打席に入らなくてはならない。

2)各回（イニング）の先頭打者は、前回の最後に打撃を完了した打者の、次の打順のプレーヤーである。

3)後退したプレーヤーは、退いたプレーヤーの打撃順を受け継ぐものとする。

4)守備側によって打撃順の間違いが指摘された場合、休診は次のように処理する。

①打撃中に打撃順の間違いが指摘された場合、間違えた打者によって生じたすべてのプレー・得点を無効とし、正規の打撃順の打者をアウトとする。なお、次の打席には次打者が入る。

②打撃終了後に打撃順の間違いが指摘された場合、そのすべてのプレー・得点は有効とする。次の先頭打者は、上記2)項に定めるところによる。

5. ストライク

1)次の場合、球審はストライクを宣告する。

①打者が、空振りしたとき。

②打者が、バッティングティーを打ったとき（空振り）。

③打者が、ファウルボールとなったとき。

④打者が、バントやプッシュバントを試みたと球審が判断したとき。

6. 無効打撃

1)次の場合、球審は無効打撃を宣告する。

①不測の事態が起こったために、打撃時に審判員がタイムをかけたとき。

2)無効打撃は、ノーカウントとし打ち直しとする。

7. 反則打撃

1)次の場合、球審は反則打撃を宣告する。

①打者が、試合前に審判員が認めたバット以外のバットを使用したとき。

②打者が、守備をまどわす行為をして打撃したとき。

2)反則打撃は、打者アウトとする。

8. フェアボール

1)フェアボールとは、正しく打撃されたボールであって、次のような打球をいう。

①フェア地域内に止まった打球。

②内野から外野へバウンドしていく打球が、1・3 塁ベースの上方空間を通過したとき。

③1・3 塁のベースに触れたとき。

④最初に落下した地点が、1・2 塁及び2・3 塁の塁間線上、または外野フェア地域であったとき。

⑤フェア地域内上方空間で、審判員または守備側のプレーヤーに触れたとき。

2)フェアボールかファウルボールかの判定は、ボールに触れた時の野手の守備位置ではなく、ボールとファウルラインの位置関係による。ファウルライン線上はフェア地域に含まれる。

9. ファウルボール

1)ファウルボールとは、フェアボールを除く全ての打球をいう。

2)バッタースークル内にある打球はファウルボールである。ただし、フェア地域内にあるバッタースークルライン線上はフェア地域に含まれる。

10. 打者がアウトになるとき

1)次の場合、打者はアウトになる。

①第2ストライクの後、空振りしたとき。

②第2ストライクの後、バッティングティーを打ったとき（空振り）。

③第2ストライクの後、打球がファウルボールとなったとき。

- ④第2ストライクの後、バントやプッシュバントを試みたと球審に判定されたとき。
 - ⑤第2ストライクの後、打撃時に軸足を2歩以上動かしたとき。
 - ⑥ファウルフライ（フェアフライ）が、野手によって正しく捕球されたとき。
 - ⑦打者が、球審によって反則打撃を宣告されたとき。
 - ⑧打者が、打撃時にバットをバッターズサークル外に意識的に投げたと球審に判定されたとき。
 - ⑨攻撃中、守備側によって打撃順の間違いが指摘されたとき。この場合、正規の打者がアウトとなる。
11. 打者走者がアウトとなるとき
- 1)次の場合、打者走者はアウトになる。
- ①打者走者が、フェア地域内で自打球に触れたとき。
 - ②フライやライナーが、野手によって正しく補給されたとき。
 - ③打者走者が、勘違いをして自軍のベンチに入ったとき。
 - ④打者走者が、1塁に達する前に、ボールを持った野手にタッチされたとき。
 - ⑤打者走者が、1塁に達する前に、野手が1塁のベースにボールを保持して触れたとき。
 - ⑥打者走者が、ボールを処理しようとしている野手の守備を妨害したり、早急を故意に妨害した時。この場合、審判員の判定によって、先行する走者がアウトとなること、また、打者走者・先行する走者の両者がアウトになることもある。
 - ⑦打者走者が、スライディングをしたとき。ただし、1塁ベースを駆け抜けるのと同様、2・3塁ベースの駆け抜けも認められる。この場合、次塁をねらう意思があると認められる時は、駆け抜けとみなさない。
12. 打者に対して安全進塁権が与えられるとき
- 1)次の場合、打者に対して1塁への安全進塁権が与えられる。
- ①打者の打撃を、本塁手や他の野手が妨害したとき。
 - ②フェアボールが、内野手を通過する前に走者に触れたとき。ただし、ボールに触れた走者はアウトである。

VII走者

1. 走者

- 1)走者とは、打撃を完了した後、1塁に達し、まだアウトになっていないプレーヤーをいう（打者走者を含む）

2. 進塁と逆走塁

- 1)打者は走者となったあと、1塁・2塁・3塁・本塁の順序で各塁に触れて進塁しなければならない。
- 2)ボールインプレー中、走者が元の塁に戻ろうとするときは、上記1)項の逆の順序で各塁に触れて逆走しなければならない。ただし、ボールデッドの場合にはこの限りではない。

3. 走者の離塁

- 1)打者が、バッティングティーにセットされたボールを打撃したあと、走者は離塁できる。違反した場合には、離塁反則で走者はアウトとなり、ボールデッドとなる。

4. 走者の進塁

- 1)次の場合、走者は進塁できる。
- ①打者の打球が、フェアボールのとき。
 - ②フライやライナーが、野手によって正しく捕球されたとき。この場合、最初の野手にボールが触れたときに離塁、進塁できる。
 - ③フェアボールが、不可抗力で審判員及び塁上の走者に触れたとき（ボールインプレー）

5. 塁の占有権

- 1)走者の塁の占有権は、後続の走者の進塁によって、その塁を開けざるを得なくなるまでとする。

2)2人以上の走者が、同一の塁を専有することはできない。この場合、最初にその塁を占めた走者が権利を有する。

6. 走者がアウトになるとき

1)次の場合、走者はアウトとなる。

- ①走者が離塁中、野手によってタッチされたとき。
- ②走者が野手のタッチを避けようとして、塁間を結ぶ直線から両側1m以上離れて走ったとき。
- ③走者が、フォースプレーで次の塁に進塁しなければならない場合、その塁に達する前に、野手がボールを保持して触塁したとき。
- ④走者が、まだアウトになっていない先行する走者を追い越したとき。
- ⑤走者が、勘違いをして自軍のベンチに入ったとき。

2)次の場合、走者は守備妨害でアウトになる。

- ①走者が、打球を処理しようとしている野手を妨害したり、送球を故意に妨害したとき。この場合、審判員の判定によって、先行する走者がアウトになること、また、複数の走者がアウトになることもある。
- ②走者が、内野手の前方にあるフェアボールに触れたとき。
- ③走者が、野手を混乱させるような走塁をしたとき。
- ④攻撃側のベンチにいるメンバーが、下品な野次などで野手を妨害したとき。

7. 走者に対して安全進塁権が与えられるとき

1)次の場合、奏者に対して安全進塁権が与えられる。ただし、与えられる塁ベースの個数は、原則として各項に示す基準によるが、審判員の判定によってそれ以上の個数が与えられることもある。

- ①野手が守備したフェアボールが、悪送球などによってファウル地域の競技場境界線を出たとき。出た時点での占有していた塁ベースを基準として、原則として安全進塁権1個を与える。
- ②走者の進塁が妨害されたとき。妨害の状況により、原則として安全進塁権1個を与える。ただし、妨害の対象となった走者以外の走者にも、審判員の判断によって重複して与えられることもある。
- ③ファウル地域の競技場境界線付近のフライやライナーを捕球した野手が、その勢いで両足とも境界線外へ出たとき。この場合、ボールデッドで打者はアウトであるが、走者には、原則として安全進塁権1個を与える。
- ④野手が、グラブ・ミット・帽子などを、送球に故意に投げ当てたとき。原則として安全進塁権2個を与える。また、フェアの打球に故意に投げ当てたときは、原則として安全進塁権3個を与える。

VIII アピールプレー

1. アピールプレー

1)アピールプレートは、審判員が、プレーヤーからアピール（要求）があるまでは、判定することができないプレーをいう。

2. アピールプレーの対象

1)次の場合、アピールプレーの対象となる。

- ①打撃順に誤りがあったとき。
- ②打者走者が、1塁に触塁した後、直ちに帰塁しなかったとき。
- ③打者走者や打者が、進塁または帰塁する場合に、触塁しなかったとき。
- ④フライやライナー（正しく捕球された場合）に野手が触れる前に、走者が離塁したとき。

3. アピールの方法

1)VIII-2-1)項の①の場合には、言葉による。また②～④の場合には、ボールを保持した野手の手で触塁または走者へのタッチによってアピールする。

4. アピール権が消失するとき

1)次の場合、アピール権は消失する。

①球審が、プレイまたはゲームセットを宣告したとき。

②守備側の全プレーヤーが、フェア地域を離れたとき。

IX ボールデッド（試合停止球）とボールインプレー（試合進行球）

1. ボールデッド

1)ボールデッドとは、試合停止の状態にあることをいう。

2)次の場合、ボールデッドとなる。

①無効打撃が宣告されたとき。

②反則打撃が宣告されたとき。

③ファウルボールが宣告されたとき。

④打撃妨害が宣告されたとき。

⑤走塁妨害が宣告されたとき。

⑥守備妨害が宣告されたとき。

⑦ボールが競技場境界線外に出たために、そのボールを処理できないとき。

⑧タイムが宣告されたとき。

⑨その他、ボールインプレーの場合を除くすべて。

2. ボールインプレー

1)ボールインプレーとは、試合進行状態にあることをいう。

2)次の場合は、ボールインプレーである。

①プレイ（ボール）が宣告され、プレイが継続しているとき。

②その他、ボールデッドを除く全て。

X プロテスト

1. プロテスト

1)プロテストとは、審判員の判定に対して抗議することをいう。

2)プロテストできる者は、主将、副主将または監督とする。

2. プロテストできる場合

1)次の場合には、プロテストできる。

①審判員にルールの解釈上の間違いがあったとき。

②審判員にルールの適用上の間違いがあったとき。

2)プロテストは、その該当プレーの事後、タイムをかけ速やかに行わなければならない。

XI 審判員と記録員

1. 審判員

1)審判員とは、本協会のルールに則って行われる試合の実施責任者である。

2)審判員は、原則として2人制で行い、球審と塁審に分かれる。

3)審判員は、次に示す義務を有する。

①審判員は、試合前に選手が使用するバットを確認しなければならない。

②球審は、打者の正面横に位置し、打者が本塁手がバッティングティーにボールをセットした後、プレイ（ボール）を宣告する。

③球審は、本塁及び3塁周辺で行われるプレーを裁定する。

④球審は、プレーが危険なく行われるために、状況に応じて、バッティングティーを移動させる。

⑤塁審は、1塁手の後方、ファウルライン上に位置する。

⑥塁審は1塁及び2塁周辺で行われるプレーを裁定する。

⑦審判員は、打者の打撃が完了し守備のプレーが一段落したと判断したならば、常に「タイム」を宣告しボールデッド（試合停止球）とする。

4)審判員は、次に示す権利を有する。

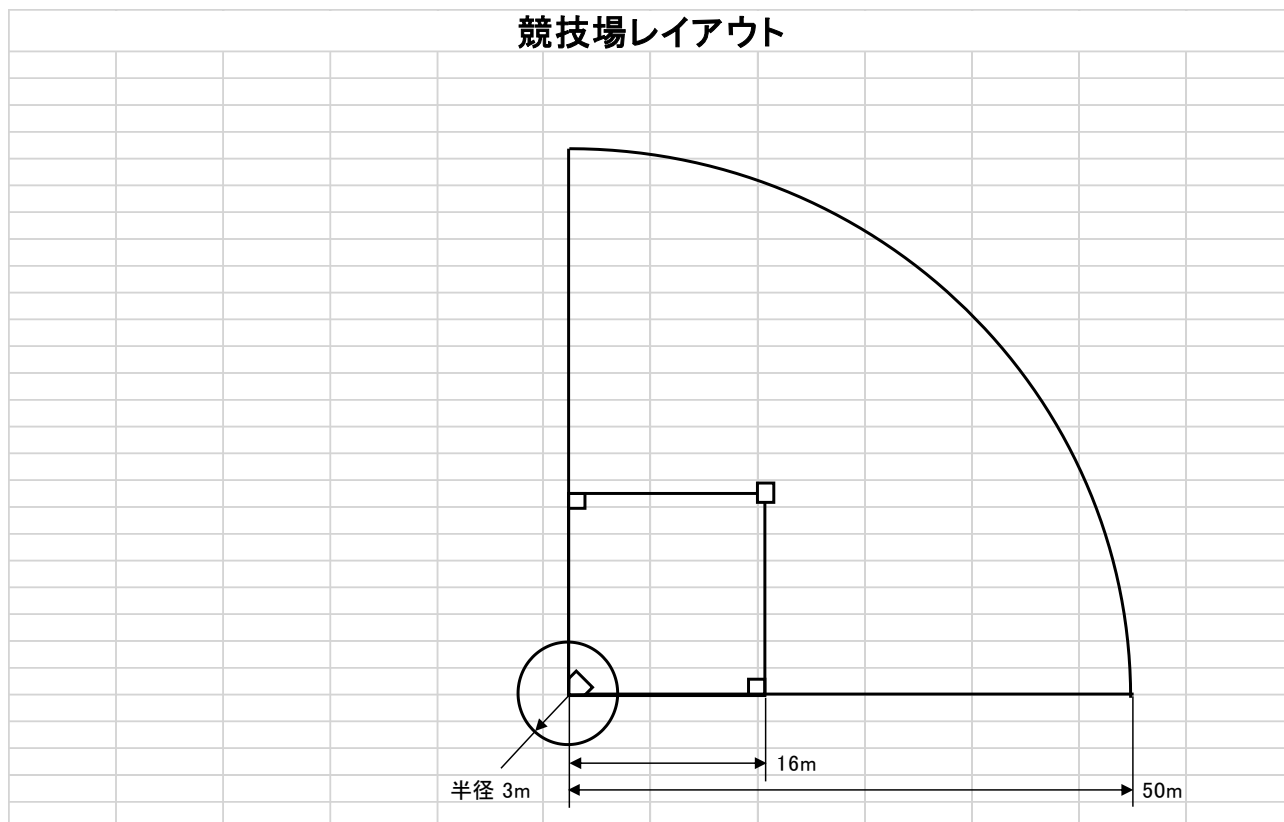
- ①本協会のルールを適用して、試合を進行または停止させる。
- ②本協会のルールで規定されていない状況が起こった場合、これを裁定する。
- ③プレーヤー及び両チーム関係者の非礼な行為に対して警告を与える。なお、警告違反については、退場を命じることができる。

2. 記録員

1)記録員とは、本協会のルールに則って行われる試合の記録責任者である。

2)記録員は、次に示す任務を有する。

- ①本ルールを適用して、試合の記録をすること。ただし、本協会のルールで規定されていない状況が起こった場合に、審判員の裁定に基づいて記録する。



以上