

大会要項

1. 名称：きらやか銀行杯 2018年リトルリーグ野球 小学6年生・5年生東北連盟大会
2. 期 日：平成30年9月22日(土)・23日(日) 雨天予備日9月24日(月・祭日秋分の日振替)
3. 会 場：山形市営野球場(きらやかスタジアム)
山形市落合1番地(山形市総合スポーツセンター内 023-687-7189)
4. 主 催： リトルリーグ東北連盟
5. 主 管： 山形県リトル野球協会
6. 特別協賛： 株式会社きらやか銀行
7. 協 賛： 株式会社ヤマザワ・さくらんぼテレビジョン・日新製薬株式会社
遠藤商事株式会社・カスカワスポーツ・株式会社メコム・山形青年会議所
8. 後 援： 山形県・山形県教育委員会・山形県体育協会・山形市・山形市教育委員会
9. 競 技： トーナメント方式
10. 運 営： 日本リトルリーグ野球競技規則並びに大会運営要項及び特別競技規則による。
11. 登 録： イ) 選手登録書に所定の事項を漏れなく入力し、9月16日(日)迄、各県協会事務局長
經由にて大会事務局にメール提出、現本は大会当日登録時提出のこと
*大会事務局 〒990- 山形市落合町85番地
さくらんぼテレビジョン内 山形県リトル野球協会 事務局長 今 佳子
電話023-628-3906 FAX023-635-2110
ロ) 大会登録料30,000円は午前8時15分まで大会本部に持参の上登録すること。
12. 参加資格： 参加リーグは各県代表リーグ(県予選を勝ち抜いたリーグ)とする。
秋田県① 岩手県② 宮城県② 福島県② 山形県① 計8リーグ
13. 構 成： ①チームの編成はリーグ単位とし、各リーグの選手は9名から20名とし
他に監督1名、コーチ2名とする。このほか予備コーチ3名まで登録することができる
②参加資格選手は、小学6年生・5年生とする。
14. 選手確認： 選手登録書により確認を行う。
15. 集 合： リーグは、9月22日(土)午前8までに開会式会場に到着し、大会本部に連絡すること。
○代表者・監督会議は、山形市営球場に於いて午前8時の予定です。
○開会式は、山形市営野球場に於いて午前8時30分の予定です。
○プラカード、リーグ旗を忘れずに持参すること。
16. 会 議： 9月21日(金)下記の会議を行いますので該当する関係者は必ず出席して下さい。
東北連盟理事会 午後4時より 山形国際ホテル 会議室にて行います。
(山形市香澄町3-4-5 023-633-1313)全体のレセプションは行いません。
17. 審 判： 審判は東北連盟審判部が運営し、4人制とする。
18. 解 散： 試合を終了したリーグは、その都度グラウンドにおいて解散する。
19. 代 表： 本大会の優勝は11月23日(金)～25日(日) 東京都八王子市で開催される

全国大会に東北連盟代表として出場する。

I 大会規則

2018年リトルリーグ公認規定と競技規則、トーナメント規則及びガイドライン、本大会規則並びに公認野球規則を準用する。

II 登録及び義務

1. チーム登録

1) 連盟が承認した連合チームの出場を認める。

2. 選手登録

1) 登録できる選手は小学6年生と5年生の9名以上20名以内とする。

2) ベンチに入れる選手は、登録書に記載されている選手全員とする。

3. 監督及びコーチ

1) 監督 1名

2) コーチ 2名まで

3) 監督、コーチは成人の者に限る。

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。

III 服装

1. 選手は全員統一した服装を着用し、ユニフォ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、背番号は連番とする。

2. 監督、コーチの上着は襟付きの白、ズボンは白またはグレーで統一したものを着用する。

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、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. バットは、USABat-USABaseballの性能基準を満たしていることを示すロゴが印刷されていなければならない。

3. 瑕疵、変形等があるバットの使用の可否については審判が安全上の問題を最優先に判断をする。

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。但し、投手は除く。

6. サングラスの使用は選手のプレーに必要なときは認める。監督、コーチの使用は大会本部の許可を必要とする。

7. ヘルメットの顎ひもを着用すること。

8. グラブのひもは必要以上に長いものは認めない。

9. 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. 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いるが良い。

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) 攻撃は一死二・三塁から始める。
 - 2) 打者は7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。
 - 4) 9回以降は前イニング終了時の継続打順とし、走者は継続打順の前々位打者が三塁走者、前位打者が二塁走者とする。
2. 全試合、3回以降15点差、4回以降10点差によるコールドゲームを採用する。
3. 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) 自チームのユニフォ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回目はベンチに戻す。当該者はその試合中コーチスボックスに入れず。2回目は監督の直ちに退場となる。
4. 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出来ない。
5. 攻撃側がタイムをとり、選手に指示する回数は1イニングに1回である。なお、守備側のタイムのとき、攻撃側の監督及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。
6. 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。この時に捕手及び内野手が集合してもよい。監督、コーチ及び選手はスピーディーに行動すること。
7. 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。
8. 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。
9. 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。審判員がこのような行為が発生していると判断した場合、そのことに責任のある選手、コーチ、監督を退場させることができる。
10. ネット裏又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。
11. 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する行為を禁止する。
12. 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、臨時代走者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出来ない場合は、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こと。

13. 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。
14. 不正投球が発生した時は走者を進塁させず、投球しない場合でもボールを宣告して投球数に加算する。
15. 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、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、選手、監督及びコーチを退場させる。
 - 3) VIの9、10で、同様の行為を再度審判員が見つけた時は
 - ①そのことに責任のある選手、コーチ、監督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打者が攻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. 試合成立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。
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。
（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。

なお、別の日に再開されたサスペンデッドゲームでは、試合が停止された時点での投手は、必要な休息日を経過していれば、投球限界数まで投げ続けることができる。

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. 「全員出場の規則」と「スペシャルピンチランナー」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日及び1試合に投球できるのは下記の通りとする。
 - ・小学6年生・5年生ともに85球まで。
 - 3) 投手が打者と対戦中に投球制限に達した場合は、その打者の打席が完了するか、または打席中に攻守交代となるまで続投できる。
 - 4) 投手が1試合に20球以内の投球をした場合は、次の試合に投手として出場できる。
ただし、当日の次の試合の投球数は85球から前の試合の最終打者を完了した時点の累積投球数を減じたものとする。
 - 5) 投手が21球以上85球までの投球数の場合は、1試合空ければ登板は可能である。

なお、当日の2試合に連続登板し、2試合の合計投球数が21球以上になった場合は、1試合空けなければならない。

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。

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) 大会が雨で翌週に順延の場合、投手起用は「休息日」を優先する。

「1試合あける」の規定は無視してよい。

3. 「故意四球」

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

2) 投球前に守備側チームから球審に対し打者に“故意四球”を与えることが伝えられた場合

注1: その指示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: ボールデットとなり、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。投手の投球数には「4球」が加えられる。

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トとする。
2. 選手からのハーフスイングのリクエストを受ける。
3. 全野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、野手がボールデット地域に倒れ込んだ場合は、ボールデットとなり、走者に1個の進塁を認める。野手がボールデット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. ネクストバッターボックスは作らない。次打者はベンチの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. 選手はユニフォームをきちんと着用すること。
9. 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に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。

2018年 リトルリーグ野球 小学6年生・5年生東北連盟大会

開会式：9月22日(土) 8:30~

会 場：山形市営野球場 (きらやかスタジアム)

