

競技要項（大会特別規定）

- 第1項 ベンチは若番が一塁側、ロージンは両チームが用意（感染防止対策）し、ボールボーイは両チーム2名とする。（ボールボーイは原則ベンチ入り選手とする）
- 第2項 **本大会は、一年生大会専用の球数制限を採用する。（1日：80球、2日：120球）**
※詳細はガイドライン参照
- 第3項 各球場のグラウンドルールは、試合開始前に各会場の責任審判員により説明を行う。
- 第4項 本大会は代表決定トーナメント戦を採用し、三位決定戦も行う。（**代表決定トーナメント戦の競技詳細については別添参照**）
- 第5項 試合は7回または2時間制とし、5回をもって試合成立とする。（5回までは2時間超えても試合を行う）なお、試合成立後の延長戦は行わず、即タイブレイク（最大3回：1アウト満塁）を行い、なお同点の場合は最終出場メンバー（18名）による抽選にて勝敗を決定する。（但し決勝戦は除く）
- 第6項 **5回以降7点差および4回以降10点差をもってコールドゲームとする。（但し決勝戦は除く）**
- 第7項 **メンバー交換は前試合4回終了後**、大会本部が指定する場所にて、**監督・代表選手1名が集合し、所定のメンバー表（5部）**を提出し、担当審判員並びに本部役員立ち会いのもと、先攻後攻を決定する。
- 第8項 試合前のシートノックは7分間とし、ノック時のボールボーイは必ずヘルメットを着用する。なお、天候によってはサイドノックに変更する場合もある。（原則、各補助員は登録選手に限る）
シートノックを行う場合は、サイドノックを行うことを禁ずる。
- 第9項 **試合前にノックやトスバッティングを行うことを禁止する。**但し、外野フィールドにおいては、アップシューズ着用に限り（土でも芝生でも）、アップやキャッチボールを認める。
- 第10項 次試合チームの**先発バッテリー1組に限り、メンバー表交換後**、ブルペンに入って投球練習を行うことが出来る。（但し、ブルペン入場は、試合進行を妨げないよう細心の注意を払うこと）
- 第11項 **ブルペン捕手は、スタンディングの場合であっても必ず防具を着用（特にキャッチ面）し**、捕手の安全を守る保護選手を1名帯同させること。（保護選手も必ずヘルメットを着用すること）
- 第12項 **大会中に棄権したチームは不戦敗**とし、棄権したチームに負けたチームが繰り上がり出場することは認めない。（三位決定戦・決勝戦を含む）

その他の注意事項

- 1 各チームは、会場到着後、速やかに大会運営本部が指定する受付手続きを行うこと。
- 2 各チームは、当日の試合が全て終了し、会場を退出する際は、大会運営本部が指定する退場手続きを行い、「次回指示書」を受け取ること。
- 3 各チームの放送係は、第1試合の試合開始40分前までに必ず名札を付けて待機しておくこと。
- 4 各チームの審判員は、前試合3回終了時まで審判室で待機しておくこと。
- 5 審判へのお茶出しのアナウンスは行わない。（**4回終了後のメンバー表交換のアナウンスは行う**）
- 6 試合成績表の記録者は、名札を付け**予備球**を持って記録室に入室のこと。
- 7 各チーム応援団は、鳴り物やメガホン**2本**を叩いたり、**球場器物を叩いての応援を禁止**する。
- 8 本大会は**関西連盟が指定するソーシャルディスタンスに定められた規程を遵守**すること。

支部トーナメント戦における競技要項の詳細

一年生新人大会の競技要項詳細については、下表のとおり行う。

	決勝戦まで（三位決定戦含む）	決勝戦（代表決定戦）
試合成立	5回完了	
正式試合	7回	
球数制限	あり（一日：80球以内、2日間で120球以内）※4連投禁止	
時間制	あり（2時間制）	なし（時間無制限）
コールド	あり（4回：10点差、5回以降：7点差）	なし（但し、棄権チームは除く）
延長戦	なし	あり（最大9回裏まで）
タイブレイク	あり（1アウト満塁：最大3イニング）	あり（決着がつくまで）
抽選決着	あり（タイブレイク後、同点の場合）	なし
審判	【準決勝まで】球審・一塁・二塁：各チーム、三塁：専属審判（担当は対戦表を参照） 【準決勝から】全審：専属審判員	
禁止事項	一日4試合、一日ダブルヘッダー、ナイターゲーム ※全て原則	

上表の詳解については下記のとおり。

【決勝戦までの適用について】※三位決定戦含む

試合成立ならびに正式試合

試合は7イニングまで行い、時間制を採用する。試合開始から2時間を超えて新しいイニングには入らない。

※ 但し、以下の場合例外とする。

- 1 試合成立（5回完了）までは、2時間を超えても試合を行います。
- 2 後攻チームがリードしたまま攻撃中に2時間が経過した場合は、その時点で試合を打ち切ります。

コールドゲーム

4回10点差 または 5回以降7点差。（大会中に棄権した場合は、7-0の5回コールド負けとする）

タイブレイク

試合開始から2時間または7回を終了し、同点の場合は次の回から最大3回のタイブレイク戦に入ります。

！重要！ タイブレイク戦に入った時点でタイムカウントは止まります（時間制の適用外）

- ・ タイブレイク戦は正式試合終了後、同点の場合は必ず適用します。（2時間を超えていても必ず実施）
例：5回終了後、2時間を経過し同点の場合は、6回から最大3回タイブレイク戦を行う。
6回終了後、2時間を経過し同点の場合は、7回から最大3回タイブレイク戦を行う。
7回終了後、同点の場合は、8回から最大3回タイブレイク戦を行う。
- ・ タイブレイク戦を行っている途中で2時間を経過しても、途中で打ち切りません。
- ・ 最大3回のタイブレイク戦を戦い、それでも同点の場合は、両チームの最終メンバー9名にて勝敗抽選を行う。

【決勝戦の適用について】

試合成立ならびに正式試合

- ・ 試合は7イニングまで行い、**時間制を採用しません**。（7回までは時間無制限）
- ・ ※但し、**試合の成立は5回**となります。（野球規則：競技に関する連盟特別規則（少年部・学童部）による）

コールドゲーム

コールドゲームは**採用しません**。（但し、大会中に棄権した場合は、7-0の5回コールド負けとする）

延長戦

- ・ 7回終了し、同点の場合は**最大9回裏まで延長戦を行います**。

タイブレイク

- ・ 9回裏までの延長戦を行い、同点の場合は10回表より、**勝敗の決着がつくまでタイブレイク戦を行います**。

サスペンデットゲーム（特別継続試合）について

降雨及び日没などにより、試合の途中で中止された場合、特別継続試合を適用します。

適用するケース

- ・ 試合が成立する前（5回完了する前）に中止になった場合。
- ・ 試合成立後、7回を完了するまでに、残り時間がある場合。

特別継続試合のルール

- ① 中止となった元の状態から継続するため、**元の試合で交代した選手は出場できない**。
- ② 監督・コーチの交代は認めるが、試合前に大会本部へ変更メンバー表を提出すること。
- ③ **投手の投球回数制限はそのまま生きる（リセットされない）**
- ④ 残り時間は元の試合の経過時間から引き継ぎ、合算で2時間とする。
- ⑤ 特別継続試合の日時、球場、審判員はリーグ役員にて決定する。

注1）特別継続試合は、原則として、**翌日の第一試合**に割り当てられます。

注2）**試合成立後（5回終了後）**に中止となった場合は、リードしているチームが勝利となり、特別継続試合は適用されません。

注3）試合成立後（5回終了後）同点で試合が中止の場合は特別継続試合を適用します。

※タイブレイク中に、中止となった場合は、特別継続試合は適用されず、両チームの最終メンバー9名にて勝敗抽選を行う。（タイブレイクの再試合は行わない）

注4）試合中止の判断は、審判員、大会役員、球場責任者の協議判断によるものであり、当該チームが意見を申し出ることはできない。（日没の場合も含む）

リトルシニアの投球数制限に関する統一ガイドライン

一年生大会専用 特別規定

一般財団法人日本リトルシニア中学硬式野球協会関西連盟

投手の投球数制限に関しては、次に掲げるリトルシニア独自のガイドラインに基づくものとする。

- ① 一日最大80球以内とし、連続する2日間で120球以内とする。
連続する2日間で80球を超えた場合、3日目は投球を禁止する。
- ② 3連投（連続する3日間）する場合は、1日目と2日目の一日の投球数を40球以内とし、3日目の一日の投球数を40球以内とする。なお、4連投（連続する4日間）は禁止する。
- ③ 大会中は、一日80球投球後、翌日投球を休めば3日目は80球の投球を可能とする。
- ④ 打席の途中で制限数に達した場合、当該打者の打席終了までは投球を認める。
また、制限数を超過した球数は「超過した球数を切り捨てる」
- ⑤ 打者に対して投じた投球数がバークとなった場合は、投球数にカウントする。
また、12秒および20秒ルールに抵触して課せられたボールは投球数にカウントしない。
- ⑥ 申告敬遠は投球数にカウントしないが、敬遠に至るまでに実際に投じた投球はカウントする。
(例：1ストライク2ボールになり、申告敬遠した場合、それまで投じた3球はカウントする)
- ⑦ 雨などで特別継続試合になった試合も投球数にカウントする。
- ⑧ 異なる大会であっても、連日投球する投手は、この統一ガイドラインに則った投球制限で投球するようお願いします。

投手の投球数制限における投球可能数の表解

(投球数)

	第1日目	第2日目	第3日目	第4日目	第5日目	第6日目	予備日
投手A	80	40	-	※80(85)	※40	-	80
投手B	40	40	40	-	40	40	40
投手C	-	80	40	-	40	80	-
投手D	50	第1試合：35 第2試合：35	-	40	第1試合：20 第2試合：20	40	-
投手E	45	-	45	75	-	80	40
投手F	80	-	80	-	80	-	80

※ 投手Aの第4日目、打席の途中で制限数「80球」に達したが、当該打者の打席終了まで投球し、その日の投球数は「85球」となった。但し、超過分は切り捨てるため、投手Aの第5日目の投球可能数は、規定どおり「40球」となります。

注) 投手Dの第4日目～第6日目は実質4連投となるが、第5日目の連投を一日40球と解釈する。
但し、第4日目及び第5日目に40球以上投じた時点で、第6日目の3連投の権利が消失する。