

2024年度 大会規則

- 付録
- 審判部申し合わせ事項
 - 赤いハンカチ ルール
 - 個人情報及び肖像権に関わる取扱いについての承諾書
 - 各大会参加枠
 - グランドイン



2023年12月3日 制定

2024年3月16日 改定

リトルリーグ信越連盟

目 次

第1章 総則	1
1. 大会規則の目的	1
2. 基本的心構え	1
3. 安全確保	1
第2章 主催大会及び選抜選考基準並びに競技運営方法	2
1. 大会	2
2. 選抜選考基準	2
3. 競技方法	3
4. 登録	3
第3章 競技場、服装、用具・装備	5
1. 競技場	5
2. 服装等	5
3. 用具・装備	6
第4章 試合の準備	7
1. 試合前の手続きと資格審査	7
2. ベンチ入り	7
3. シートノック	7
第5章 試合	8
1. 試合の開始と終了	8
2. 禁止行為、マナー等	8
3. トルリーグ特有の野球規則	9
4. 投手	9
5. 抗議、アピール等	11
6. 給水・グラウンド整備	11
7. 降雨、日没、時間制限等で試合続行不能となった時	11
8. その他	12
第6章 審判員	13
第7章 その他	13
付録 ○ 審判部申し合わせ事項	付-1
付録 ○ 赤いハンカチ ルール	
付録 ○ 個人情報及び肖像権に関わる取扱いについての承諾書	付-3
付録 ○ 各大会参加枠	付-4
付録	

第1章 総則

1. 大会規則の目的

- (1) この大会規則は、リトルリーグ信越連盟（以下「連盟」という。）が主催する大会をを、公正かつ円滑に運営することを目的として定める。
- (2) この大会規則は、連盟が主催する全ての試合に適用する。
ただし、個別の大会において、規定の一部を変更すべき必要が生じた場合は、理事会にて当該大会を対象とする特別規則を定める場合がある。
- (3) この大会規則の定めがない事項については、リトルリーグ公認競技規則（含む、トーナメント規則及びガイドライン）及び公認野球規則に基づく。

2. 基本的考え

- (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競技規則（含む、トーナメント規則及びガイドライン）並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持って試合に臨み、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等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の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) リーグ関係者の応援は、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等に対する個人攻撃的な野次や鳴物入りの悪質な応援を厳禁する。特に相手リーグ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。
なお、好ましくない行為が行われた場合は、当該リーグの監督に注意を与えて是正を促すが、場合により監督に対して退場またはその他のペナルティーを科すことがある。
- (3) 全関係者は、グラウンド内外の清掃、環境保全に努めなければならない。
なお、グラウンド内及びベンチ内での喫煙を禁止する。
- (4) ベンチ入りする全ての者は、携帯電話等、外部と連絡をすることができる機器類を、ベンチ内に持ち込んで서는ならない。
- (5) 個人情報及び肖像権については、「日本協会及び連盟主催大会における個人情報及び肖像権に関わる取扱いについて2021年11月20日（公財）日本リトルリーグ野球協会・リトルリーグ全国12連盟」に基づき取り扱うこととする。

3. 安全確保

- (1) 各リーグは、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を携帯すること。大会中の不時の負傷または疾病に対しては、主催者は応急処置を施すが、それ以上の責任は負わない。
- (2) 選手は、次の場合は必ず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投球を捕球しているとき（除くキャッチボール）
 - ③ 試合前のノック時の捕手及び本塁周辺で球拾い等をしている選手並びに外野ノック時にノッカーの傍で返球を受けている選手。
- ~~(3) ベンチ入りする選手は、全員「胸部パット（心臓保護用パット）」を着用しなければならない。ただし、インターメディアエット大会においては着用することが望ましいとする。~~
- (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は、その選手に注意を与えるが、場合によりその選手または監督を退場させることがある。
- (5) 新型コロナウイルス感染拡大に対する対応は、別途マニュアル等を作成して実施する。

第2章 主催大会及び選抜選考基準並びに競技運営方法

1. 大会

(1) 連盟は、毎年事業として、次の大会を開催する。

- ① 2024年度 リトルリーグ信越連盟 春季大会（インターミディエット部門）
J A 共済杯 インターミディエット2024 リトルリーグ信越連盟決勝大会
第6回 上田城南ライオンズクラブ杯争奪戦 **略称：春季IM大会**
- ② 2024年度 リトルリーグ信越連盟 春季大会（リトル部門）
J A 共済杯 第58回 全日本リトルリーグ野球選手権 信越連盟決勝大会
第43回 NBS長野放送旗争奪戦 **略称：春季リトル大会**
- ③ 2024年度 リトルリーグ信越連盟 春季大会（リトル部門）
第24回 イーグル大会 **略称：イーグル大会**
- ④ 2024年度 リトルリーグ信越連盟 春季大会（マイナー部門）
A I G Presents M L B C U P 2024 リトルリーグ信越連盟決勝大会
第14回サンケイスポーツ旗争奪戦
第33回長野県警察本部長杯・新潟県警察本部長杯争奪戦 **略称：信越MLBCUP**
- ⑤ 2024年度 リトルリーグ信越連盟 夏季大会（リトル部門）
J A 共済杯2024 全国選抜リトルリーグ野球 信越連盟決勝大会
第43回長野県知事杯・第40回新潟県知事杯争奪戦
第42回信濃毎日新聞社杯争奪戦 **略称：夏季リトル大会**
- ⑥ 2024年度 リトルリーグ信越連盟 夏季大会（マイナー部門）
第3回 信越連盟理事長杯争奪 マイナー大会 **略称：夏季マイナー大会**
- ⑦ 第49回 リトルリーグ信越連盟秋季大会
第49回 産経新聞社・サンケイスポーツ旗争奪戦
第3回 長野県ライオンズ旗争奪戦 **略称：秋季リトル大会**

2. 選抜選考基準

(1) 全国大会及び東日本大会等への選考基準は次のとおりとする。

- ① インターミディエット全日本リトルリーグ野球選手権大会
春季IM大会 優勝リーグ
- ② 全日本リトルリーグ野球選手権大会
春季リトル大会 優勝リーグ
- ③ A I G Presents M L B C U P
春季マイナー大会 優勝リーグ
- ④ 全国選抜リトルリーグ野球大会
夏季リトル大会 優勝リーグ
- ⑤ 東日本リトルリーグ野球選手権大会
夏季リトル大会 準優勝リーグ・第3位リーグ
ただし、連盟が主管する場合は、準優勝・第3位・第4位リーグと開催地枠を設ける

3. 競技方法

- (1) 連盟が主催する大会の競技方法は、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、参加するリーグ数を確認し決定する。
- ① インターメディアエットの大会の延長戦は8回まで、8回で決着しない場合はタイブレーク制を採用する。
 - ② リトル大会の延長戦は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。
 - ③ マイナー大会は6回制とし、同点の場合はタイブレーク制を採用し、延長戦は行わない。
 - ④ 春季IM大会と春季リトル大会は、全日本リトルリーグ野球選手権大会特別規則の「全員出場の規則」、「投手の規則」を適用する。
- (2) タイブレーク制の競技方法は次のとおりとする。
- ① 攻撃側チームはその回の一番後に打順が回ってくる選手が三塁走者となり無死から攻撃を開始する。
例) 5番打者がその回の先頭打者であれば、4番の打順の選手を三塁走者として配置する。
 - ② 三塁走者は、ルール上適格な選手交代が可能とする。

4. 登録

- (1) 出場リーグは、大会ごとに選手登録書（連盟規定書式または同様な書式にリーグ印及び会長印を押印したもの）を作成し、所属ブロック長を經由して、所定期日までに連盟理事長に届け出なければならない。なお、届け出後の登録選手の変更は認めない。
- (2) 登録選手の年齢、学年及び登録人数は、原則として次のとおりとする。なお、登録は連番とし、主将は番号に○印を付すこと。また、全国大会につながる大会は、その参加資格を優先する。
- ① 春季IM大会
選手登録：2月29日までにチーム登録を済ませた選手
登録年齢：リトル年齢 11～13歳
登録人数：9～14名（9～11名の場合別途理由書を提出する事）
 - ② 春季リトル大会
選手登録：2月29日までにチーム登録を済ませた選手
登録年齢：リトル年齢 10～12歳
登録人数：9～14名（9～11名の場合別途理由書を提出する事）
 - ③ イーグル大会
選手登録：チーム登録を済ませた選手（追加登録可能）
登録年齢：中学1年生・小学6年生
登録人数：9～20名
ただし、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・安全面を十分に考慮して判断すること）
 - ④ 信越MLBCUP
選手登録：チーム登録を済ませた選手（追加登録可能）
登録年齢：小学4年～5年生
登録人数：9～20名
ただし、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・安全面を十分に考慮して判断すること）

⑤ 夏季リトル大会

選手登録：チーム登録を済ませた選手（追加登録可能）

登録年齢：中学1年生・小学6年生

登録人数：9～20名

ただし、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・安全面を十分に考慮して判断すること）

⑥ 夏季マイナー大会

選手登録：チーム登録を済ませた選手（追加登録可能）

登録年齢：小学4年～5年生

登録人数：9～20名

ただし、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・安全面を十分に考慮して判断すること）

⑦ 秋季リトル大会

選手登録：チーム登録を済ませた選手（追加登録可能）

登録年齢：小学5年～6年生

登録人数：9～20名

ただし、選手が満たない場合は小学4年生の登録を認める。（選手技量・安全面を十分に考慮して判断すること）

(3) 春季IM大会・春季リトル大会で1リーグ2チーム以上の参加については複数チーム参加申請を連盟に提出・承認を受ける事。（添付 複数チームエントリー申請書 参照）

(4) 各大会において、連合チームの参加を認める。（但し春季リトル大会は不可）
連合チームの編成は、最大3リーグとし、理事会で決定する。そのため、連合チームでの参加を希望するリーグは、原則として、当該大会の1ヶ月前までに所属ブロック長に、その意向を報告すること。

(5) 連合チーム内訳

① 春季IM大会 連合チーム（3リーグ以内）

② 春季リトル大会 不可

③ イーグル大会 連合チーム（3リーグ以内）

④ 信越MLBCUP 11名に満たないリーグは（10名以下のリーグ同士）連合を認める。
なお、連合のリーグ数は問わない。

⑤ 夏季リトル大会 連合チーム（3リーグ以内）

⑥ 夏季マイナー大会 連合チーム（制限無）

⑦ 秋季リトル大会 連合チーム（制限無）

(6) 監督及びコーチの登録は、監督1名及びコーチ2名以内とし、成人に限るものとする。
但し全国大会出場時のコーチは5名以内とする。（ベンチ入り監督1名・コーチ2名）

(7) 各大会の選手登録については、以下のとおりとする。

① 大会ごとに、新たに選手登録書を作成提出すること。（選手名のフリガナ必須とする）

② 各大会の2週間前までに、所属ブロック 事務局長に提出し確認印を得ること。

③ 組合せ決定以降の選手の追加登録は、春季IM大会及び春季リトル大会以外の大会は可能。

④ 追加登録は、チーム登録（過去6ヶ月間に発行された住民票を添付）を済ませた上、大会初日までに行うこと。

⑤ 1リーグ2チーム以上参加する場合、監督・コーチ・選手の重複登録、入替えは認めない。

⑥ 春季IM大会及び春季リトル大会は選手登録書とレギュラーシーズン管理表を添付する事。
また、出場リーグは以下3点セットを準備しておくこと。

1 身分証明書（運転免許証・自動車関連書類・保険証書・マイナンバーカード）

2 住民票（保護者、選手が記載されているもの（公共料金支払者名））

3 公共料金各種請求書・金融関係記録・健康保険による医療費額通知書等）

各種書類発行日が2023年2月1日から2024年2月1日までの期間に有効であるもの

1. 競技場

- (1) 競技場は、リトルリーグ公認競技規則に基づいて設計・設営するものとする。
- (2) 各ベースは、固定式とする。ただし、競技場によっては移動式ベースの使用も可とし、その際の判定の基準は元のベースの位置か移動したベースのどちらかに触れていればよい。
- (3) 競技場の設営・撤収は、理事、競技部、審判部及び大会参加リーグの保護者等が協力して行う、特に、第1試合及び最終試合のリーグの保護者等は、競技場の設営もしくは撤収等に参加すること。
- (4) 競技場の管理・運営は、理事、競技部及び審判部が行う。
競技場の整備は、試合開始前及び終了後においては、当該試合のリーグの保護者等が、雨天等悪条件下においては、競技場にいる全員が協力して行うこと。
- (5) 写真・ビデオ等の撮影は、大会本部の許可を得て行うものとし、本部席及び大会本部が指定する場所以外での撮影は禁止する。また、外野場外での撮影は、試合開始から終了まで禁止する。

2. 服装

- (1) 登録選手はリトルリーグ公認競技規則〔1. 11〕の定めに基づき、所属リーグ指定の統一ユニフォーム（帽子から靴まで同色、同形、同意匠）を着用し、背番号を付けなければならない。また、そのユニフォームの上着の胸部にはリーグ名を表示し、左袖にはリトルリーグエンブレムワッペン（以下「ワッペン」という。）を付けなければならない。なお、白い袖のアンダーシャツの着用はこれを認めない。
- ~~(2) 監督、コーチの上着は襟付きの白色とし、下記のとおりとする。~~
 - ~~① 長袖、半袖何れも可であるが、統一することが望ましい。~~
 - ~~② 半袖の上着を着用した場合、長袖のアンダーシャツの着用は認める。~~
 - ~~③ 左胸部には、リトルワッペンを付ける。~~
- ~~(3) 監督、コーチのスラックス（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。~~
- ~~(4) 連盟大会においては、監督・コーチの服装は、通常のユニフォーム、帽子を着用して良いが、金属のスパイクは使用できない、また、ソックスやストッキングも同系、同色のものを着用する。（全国大会、TM大会、除く大会では試着不可）~~
- ~~(5) 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。~~

- (2) 監督およびコーチの服装は、ポロシャツ・ベースボールシャツ（上は白色でなくてもよいが華美にならないこと。下は白色のもの）もしくは選手と同様のユニホームまたは練習用ユニホームでベンチ又はグラウンドに入ること。また監督は信越連盟指定の名札を左胸に佩用すること。監督、コーチは3名とも同一の服装とすること（長袖、半袖の統一はないが、半袖のポロシャツ・ベースボールシャツの袖からアンダーシャツの袖を出さないことが望ましい）、この事項に違反した者は、ベンチ入りは出来ない。なお、全国大会においては、各大会規則による。
- (3) 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。ただし帽子の上に乗せることを禁止する。

3. 用具・装備

- (1) 試合球は、リトルリーグ公認のものを使用し、連盟が提供することとする。
- (2) バットは、リトルリーグ公認のものを使用しなければならない。なお、亀裂や破損、変形のあるもの、老朽化の著しいものは、絶対に使用してはならない。また、バットに印刷されている文字が消えて見えないバットは無条件で使用を禁止する。
- ① 非木製バットは、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（U S A B A S E B A L L）が表示（印刷）されていなければならない。また、バットの直径は25/8インチ以下のものでなければならない。
- ② インターメディアット大会で使用できるバットは、リトルリーグ公認規則〔1. 10〕に規定されたものとする。
- (3) 捕手は、ヘルメット付きキャッチャーマスク（スロートガード付き）、カップ付きサポーター、ロングまたはショートチェストプロテクター、レッグガードを着用すること。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。
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。
- (4) 打者用ヘルメットは、1リーグに7個以上装備し、攻撃時に打者、走者、ベースコーチ（大人を除く）及び次打者に着用させなければならない。なお、アゴ紐（バッター用ヘルメットストラップ）をすることは望ましいとするが、アゴ紐のないヘルメット及び「フェイスガード付き」あるいは「Cフラップ付き」ヘルメットの使用も可とする。また、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) ベンチ入りする選手には全員「胸部パット（心臓保護用パット）」を着用させ、監督及びコーチは、その確認を必ず行うこと。
インターメディアット大会においては、胸部保護パットは着用することが望ましい。~~
- (6) 金具付靴は、選手、監督、コーチ及び審判員の何れもこれを使用してはならない。
インターメディアット大会では、選手の金具付靴の使用を可とする。
- (7) バットリング、マスケットバット、鉄棒及びメガホンのベンチ持込を禁止する。
- (8) 監督、コーチ及び選手が野球用手袋とリストバンドを使用することを認める。ただし、投手はこれを認めない。
- (9) グラブ（含むミット）の「ヒモ」は、危険防止（特にタッグプレイのとき）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、ハサミで切るなどの処置をとる。
- (10) 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。

第4章 試合の準備

1. 試合前の手続きと資格審査

- (1) 出場リーグの監督は、試合開始予定時刻の60分前までに、理事とともに大会本部に到着の報告を行い、選手登録書を提出しなければならない。なお、本項の定めを履行しない場合または規定時刻に会場に不在の場合は、当該リーグは試合の出場資格を失う。
- (2) 登録済み監督・コーチをやむを得ない理由で変更する場合は、大会時の理事会において変更の旨を大会本部に申し出なければならない。
なお、監督として変更登録できるのは、登録済みコーチに限定する。

2. ベンチ入り

- (1) ベンチは、組合せ抽選番号の若いリーグを一塁側とする。
- (2) 試合出場リーグは状況が整い次第、速やかにベンチ入りすること。
なお、第1試合に出場の両リーグは、試合開始予定時刻の30分前までにベンチ入りしていなければならない。
- (3) ベンチ及びグラウンドに入場できる者は、ベンチ入りできる登録選手、監督、コーチ2名、審判員及び許可を受けた報道写真班のみとする。また、ベンチ入りしているリーグの選手係が選手の健康管理のために、必要最小限の範囲でベンチに出入りすることを認める
- (4) ベンチ入り後、監督は、ノック、抗議権の行使、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。また、コーチは、ノック、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。

3. シートノック

- (1) シートノック時間は7分間とし、後攻から開始する。ただし、大会の運営上、時間を短縮または省略することがある。
- (2) シートノッカーは、監督またはコーチの2名のみとする。
- (3) シートノック時、捕手は全装備を着用しなければならない。また、外野ノックの返球を受ける選手及び本塁付近にいる選手は、必ずヘルメットを着用しなければならない。
- (4) 登録人数が9名～14名の春季IM大会および春季リトル大会においてはシートノック時に限り登録選手以外のボールパーソンを3名まで認める。

第5章 試合

1. 試合の開始と終了

- (1) 試合の開始及び終了時は、両リーグ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) リトルリーグ、マイナーリーグ大会の正式試合になる回数は、6回とする。ただし、全試合点差によるコールドゲームを採用し、3回15点差、4回10点差とする。
- (3) インターメディアエット大会の正式試合になる回数は、7回とする。ただし、全試合点差によるコールドゲームを採用し、4回15点、5回以降10点差とする。
- (4) 延長戦はインターメディアエット8回、リトル7回まで、マイナーは延長なしとし、決着しない場合はタイブレーク制を採用する。その方法は次のとおりとする。
 - 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一回一番後に打順が回ってくる選手が二塁走者となる
例：5番打者がその回の先頭打者なら4番の打順の選手が二塁走者となる。
 - 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。
- (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、当該試合が次の各号に該当するとき、これを成立試合として取り扱う。
 - ① 先攻リーグが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、後攻リーグの得点が先攻リーグの得点より多いとき。
 - ② 両リーグが4回またはそれ以降の同一イニングの攻撃が終わったとき、先攻リーグの得点が後攻リーグの得点より多いとき。
 - ③ 後攻リーグが4回またはそれ以降のイニング裏の攻撃中に勝ち越し点をあげたとき。
なお、インターメディアエット大会においては、上記の①～③の4回は全て5回と読み替える
- (6) 試合が成立する前に降雨、日没、その他の事由で試合続行が不可能となった場合、当該試合を中断未成立試合とし、日程を変更して再試合を行う。ただし、大会運営上の都合で再試合を行うことができない場合は、理事長が競技部長及び審判部長と協議して決定する。
- (7) リーグが試合開始前または試合途中において次の各号に該当する場合は、スコア0対6で不戦敗とする。
 - ① 第4章1. (1)の定め of 履行を怠ったとき。
 - ② 登録選手が9名を欠いたとき。
 - ③ 監督及びコーチ全員が不在となったとき。
 - ④ リーグが棄権したとき。
 - ⑤ 監督、コーチ、選手またはリーグ関係者の好ましくない行為及び言動等により、試合の続行に支障が生じたとき。

2. 禁止行為、マナー等

- (1) 投手のウォームアップ時に、打者が打者席付近に近づき、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) 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。もしこのような疑いがあるとき、審判員はタイムをかけ、当該者と攻撃側ベンチに注意を与え、止めさせる。同様の行為を再度審判員が見つけたときは、当該チームの監督と当該者を退場させる。
 - ◎ 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。
 - ◎ 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。

- (3) 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をすることを禁止する。
- (4) 監督、コーチ及び選手は、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とき及びベースコーチには着用を認める場合がある。
- (5) 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
- (6) 当該試合の担当理事または担当審判が、試合中に疑義のある行為を確認した場合は、当該担当者が注意する、行為が悪質な場合は、理事会に諮りペナルティーを科すこともある。

3. リトルリーグ特有の野球規則

- (1) 投手が投手板を踏んで捕手からのサインを見る姿勢をとったら、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、本項に違反する行為があった場合は、赤いハンカチのルールを適用する。
- (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、その走者はアウトとする。
インターメディアエット大会は、走者のヘッドスライディングは許される。
- (3) ボーク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、「4. 投手」に規定する投球数に加算する。
インターメディアエット大会は、ボークは適用される。
 - ① 投手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イ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。

<例>

- 例1 走者1塁・3塁のとき、投手板に触れている投手が三塁へ偽投する勢いで軸足を投手板から外し、振り向き様に一塁へ偽投した場合。ボークではない。
(公認野球規則では、三塁偽投はボークとなる。)
- 例2 走者3塁、3ボール2ストライクのとき、次の投球がボークとなってそれが死球となった場合。ボークはなくなり走者1塁・3塁となる。
(公認野球規則では、3塁走者は本塁へ進塁、打者は同じカウントで打ち直しとなる)
- 例3 走者がいるとき、投手板に触れている投手がボールを落とした場合。ボークとなり投球数にはカウントしない。
(リトルメジャー・マイナー部門では、反則投球となり投球数にカウントする)

4. 投手

- (1) 投手が1日及び1試合に投球できるのはリトル年齢により区分するものとし、表1のとおりとする。

表1

リトル年齢	最大投球数
13歳	95球
11・12歳	85球
9・10歳	75球
8歳	50球

- (2) 投手が打者と対戦中に投球限度に達した場合は、投手は以下の何れかに至るまで投げ続けることができる。
 - 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。
- ④ その打者が打席を完了する前にその投手が降板する。
- (3) 投手は、1日に2試合以上投手を務めることはできない。
- (4) 休息日
 - ① 投手は、その投球数によって下記表2、休息日（登板禁止日）を守らなければならない。
 - ② 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。

表2

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

- (5) 一度降板した投手は投手として戻ることができない。
 I M大会のみ投手は一度降板し他ポジションに移っても、その試合で一度だけ再登板できる。
 注：同一イニングでは、投手が一度ある守備位置についたら、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。
- (6) 投手が打者に対しての間に投球数が40球に達した場合、投手は以下の何れかに至るまで投げ続けることができ、その日であっても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。
 - ④ その打者が打席を完了する前にその投手が降板する。
- (7) 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。
 試合で41球以上投球し、投球制限の例外に含まれない投手は、その日は捕手を務めてはならない。
- (8) 投手への指示は、監督またはコーチが直接マウンドへ行き指示すること。この時に捕手を含む内野手を集めてもよい。
- (9) 次の各号に該当する場合、同一投手は交代しなければならない。
 - ① 監督またはコーチが1イニングに2回投手と協議したとき。1回目警告
 - ② 監督またはコーチが全イニングに3回投手と協議したとき。2回目警告
- (10) 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。
- (11) **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。**
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。
 - ① 捕手を3イニング（以下も含む）務めた選手が投手となり、同日21球以上投球した場合その選手はその日再度捕手を務めてはならない。
 <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。
 - 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。
 - 4) その打者が打席を完了する前にその投手が降板する。

(12) 投手規則の解説

- ① 投手の投球数と休息日について、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投じた1球目の投球数が基準」となる。

例えば、投手が累積投球数18球となっている段階で次打者と対峙し、その打者に対し6球を投じて合計投球数が24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

の何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19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ことになる。

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

- ② 投手が投球数20球以内の場合、翌日の試合に登板できる。

(13) いかなる状況下でも、選手は3日連続で投手を務めることはできない。

5. 抗議、アピール等

- (1) 抗議権は、監督に限定する。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定する。
- (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、イニングの表または裏が終わったときのアピール権は、投手を含む全野手がファウルラインを越えたときに消滅する。
- (3) ハーフスイングのリクエストは、選手からのみ認める。

6. 給水・グラウンド整備

- (1) 3回終了時、給水・クールダウンの時間を設けることができる。
但し、審判部の判断で別途、給水タイムを設ける。

7. 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。
注）インターミディエット大会においての試合成立は5回完了、または5回表完了で後攻チームがリードしている場合である。
- (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球以上の投球数の投手は、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。

8. その他

(1) 不正バットの使用のペナルティー

- ① 打者が不正なバットを持ってバッターボックスに片足を踏み入れたとき、次のペナルティーが科される

- 1) 打者はアウトになる。
- 2) その試合が終わるまで、大人のベースコーチは出場できなくなる。
- 3) 2回目の場合は、さらに監督が試合から退場処分となる。

- ② 前打者が不正バットを使用し、次打者がバッターボックスに入る前に、前打者の不正バットが判明した場合、次のペナルティーが科される。

- 1) 打者はアウトになる。(その打席の全てのプレイは記録されなくなる。)

守備側の監督は、ペナルティーの適用(打者アウト)を辞退し、プレイ続行を進言できる。その選択(守備側に有利な選択)は、プレイ後直ちに行わなければならない。

注1 「ペナルティーの適用の辞退」とは「打者アウト」のペナルティーのみを指す。

注2 「守備側に有利な選択」の例

- 1) 打球が2塁走者、または三塁走者にあたった場合。
- 2) ダブルプレイになった場合。等々
- 2) 当該監督と打者は退場処分となる。
- 3) その試合が終わるまで、大人のベースコーチは出場できなくなる。

(2) 振り逃げ(マイナー大会では、適用しない。)

- ① 次のケースで、捕手が第3ストライクと宣告された投球を、正規に捕球しなかった場合は打者は三振でアウトとならず、打者走者となって一塁へ走ることができる。

- 1) 走者が一塁にいないとき
- 2) 走者が一塁にいても二死の時

注1 第3ストライクと宣告されただけで、まだアウトになっていない打者が、気がつかずに一塁に向かおうとしなかった場合、その打者はダートサークルを出たら、直ちにアウトが宣告される。

- ② 第3ストライクで打者が走者になった場合、赤いハンカチルールの(2)を適用する。

- 1) その走者また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。
- 2) アウトにならなければ、その走者または他の走者は元の塁に戻るか、元の塁に最も近い占有されていない塁に戻らなければならない。
- 3) 本塁に達した走者に戻る塁がない場合、その走者の得点は認めず、アウトにもしない。

(3) 申告敬遠

- ① 守備側チームは、打者が打席に入っているどのタイミングでも、球審に対し「申告敬遠」を選択できる。

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、投球数が加えられる。

- ② 選手は、試合中に1回だけ、申告敬遠で出塁することができる。

注1 投手が4個のボール投球により打者を出塁させることを制限するものではない。

(4) 臨時代走

打者走者または走者が事故等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ときは、必ず臨時代走を出すこと。
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。

(5) 攻撃側のタイムの制限

攻撃側の監督またはコーチがタイムをとって選手に指示できる回数は、1イニング1とする。ただし、守備側のタイム中は回数に数えない。

(6) ベースコーチ

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、コーチが他に1名いる場合のみ、監督、コーチが務めることができる。

- ① 打者及び走者への指示に限定する。
② 同一イニングの途中の交代は認めない。
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コーチスボックスに入れない。2回目は、監督を退場させる。
④ コーチス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)

(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) 試合中に、選手の負傷、その他の健康上の理由で主催者が試合続行を不相当と判断した場合は、当該選手の試合出場を停止し、状況に応じて試合を停止することができる。

(9) ベンチ入りしたコーチ以外の者がスコアラーを務める場合は、大会本部が指定した場所で記録を付けることとする。なお、スコアラーからベンチ内の監督・コーチへ記録内容を伝えることを禁止する。

(10) 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：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“ドラッグバンド”を試みた場合
④ 捕手が投球を捕球できなかった場合
⑤ 何らかのプレイが試みられた場合
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
- スリーボール後の投球を打者がボールと判断したに関わらずストライクであった場合ペナルティー
- 1) 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。
 - 2) 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。
1人の打者に何度でもこのコールはなされる。
 - 3) 投球にはカウントしない。
 - 4) ボールデッドとなるが、走者は進塁しない。
- 注意：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。

第6章 審判員

- ~~（1） 審判員は、連盟主催の審判講習を受けなければならない。~~
- ~~（2） 審判員は、大会期間中は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） 当該試合の担当審判員は、試合中の紛争について全責任を持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。応援者の試合干渉により試合続行が困難となった場合は、当該試合を没収して相手リーグの勝利とする。~~
- ~~（7） 審判員は、試合前に必ず両リーグ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がけ、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（含む、トーナメント規則及びガイドライン）並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。~~
- ~~（10） 各チームは、チーム審判長1名及びチーム審判長代行1名ないし2名を毎年開幕式前に審判部長に届け出なければならない。~~
- ~~（11） チーム審判長は連盟が主管又は主催する大会にやむを得ず出席できない場合は、必ずチーム審判長代行を出席させなければならない。~~
~~なお、チーム審判長が出席する場合でも、チーム審判長代行の出席を妨げるものではない。~~

第7章 その他

- （1） この大会規則の改廃と運用については、連盟理事会が決定する。

附則

- ・令和5年12月3日より制定、運用とする。
- ・令和6年3月(第1章3(3),第2章3,第3章2(2)(3)(4)(5),3(5),第6章削除、第3章(2),第5章4(11)改定、第5章1(4),8(4)④追記

2024年度 リトルリーグ信越連盟 審判部申合せ事項

1. アピール及び抗議に対し自分で処理出来ない時、又審判協議は必ず4氏が集まり協議し決定する。
尚、規則の解釈が不明のときは、控審判の意見を聞き、もう一度4氏で協議し決定する。
この決定は以後変更してはならない。
2. アピール及び抗議等により時間が長引いた場合、当該審判員が内容及び決定事項をマイクで放送する。
3. 試合終了後は役審を主体に全員でミーティングを行うこと。控審判は抗議内容、所感等を報告書に詳細に記入すること。
4. ホームラン、フェンスライン(名鑑*グラウンドイン*参照)の取扱は次のとおりとする。
 - (1) 飛球がホームランフェンス(ネット)に当たって入った。……………ホームラン
 - (2) 野手が飛球を完全捕球した後、フェンス(ホームランネット・サイドネット等)を超えてボールデッドの個所に踏み込んだり、フェンスを倒して倒れ込んだりしてボールデッド個所へ入った場合、アウトでボールデッドとなり、各走者は野手が捕球したときの占有塁から1個の進塁が許される。野手がフェアのゴロの打球及び送球を完全捕球した後は、エンタイトルツーベース。
但し、フェンスを倒して倒れ込んだりしても、フェンス内に体が残っている場合は、ボールデッド個所に、両手(グラブをはめている手)をついてもボールインプレイである。その選手がボールを保持したままプレイを続行できなくなったときは、ボールデッドになる。
 - (3) 野手が目測を誤り、一旦フェンスラインを超えた後再びライン内で捕球した。……………アウト
 - (4) フェンスライン上(オンザライン)での補球(飛球)は。……………アウト
 - (5) 飛球をフェンスライン内で完全捕球した場合、選手がボールデッド個所に入っても。……………アウト
選手がボールデッド個所に倒れ込んだ場合は、ボールデッドとなり、1個の進塁が許される。
 - (6) フェンスライン内でゴロの打球を完全捕球した場合、選手がボールデッド個所に入ってもボールインプレイ、倒れ込んだ場合は、エンタイトルツーベース。送球は、テイクツー。
 - (7) ゴロの場合はボールの位置により判定。(審判員はその位置までボールをしっかり追い、確認の上判定する)
5. 離塁に関する規定
 - (1) 投手が投球のために投手板に触れ、捕手が捕球体勢にはいった時から離塁はできない。
 - (2) 投球が打者に達するか、バットに当たるまで離塁できない。
 - (3) 走者の離塁が早すぎたとき打者が打ち、走者にプレイが行われている間に打者走者が一塁より先の塁に進塁したときでも、エラーを含まない安打によって得た塁の数だけ進塁し、各走者は元の塁に最も近く、占有されていない塁まで戻らなければならない。
6. 打者が例外状態(タイム・ドラッグバント時等)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。
(スリーストライク目は三振。投球数はカウントしない。)
7. 球種とコースに関するサインを盗み打者に伝達することはスポーツマンシップに反する行為である。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は、一回目は警告、リーグ(チーム)として同一試合で二度目は「当該者と監督の双方を退場させる」。
8. その他
 - (1) ボールデッド中のアピールは、認めない。
 - (2) バットのUSA文字が印刷されていないもの及び文字の消えたもの、変型したもの等、審判部が不適格と判断したバットは使用禁止。

- (3) ヘルメットは有効期間が切れたものでも審判員が調べて使用に耐えるものは可。
- (4) 球審は捕手のヘルスカップを確認すること。(ユニホームの中に着用する)
- (5) 入場行進、ダイヤモンド行進の時の拍手は審判員に限り行わない。
- (6) 監督はファールラインを超えて抗議はできない、球審に申し出て当該審判員に抗議すること。
- (7) 前の試合に投手として登板した選手については、審判部と理事(審判部主体)がチェックを行い、メンバー表提出後に違反が発覚した場合は両チームの監督立会いのもとに投手の変更を命ずる。
- (8) スロートガード(のどあて)を必ず着用すること。
- (9) 試合前グラウンド内での、練習はトスバッティングまでとする。
- (10) フォアボール時のタイムは1塁到達前でもコールすることを可とする。
但し、他の走者がいる場合と捕手が投球を後逸している場合は除く。
- (11) 3アウト後に投手板を掃きに行かなくても良いことにする。
但し、バットの先端打ったボールの確認のために行くことは望ましい。
- (12) イニング間の投球練習は初イニング7球、次イニング以降3球とし、正捕手の準備に時間を要するときは、控え捕手にて行うものとする。やむをえず控え捕手が用意できない場合は3塁手等によりホームベースに向かってキャッチボールを行わせてもよいが、正捕手の準備ができ次第ラストボールとする。
- (13) 投手への送球・返球は守備位置から行わせる。

(14) 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、選手交代となる。
春季及びインターミディエットの14人制においては、打順はスキップとなり、守備についている場合は交代となる。
- 3) 頭部に投球及び送球を受けたときには、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。
審判員(控え審判は球審に伝達)はその旨を監督に確認する。
- 5) 全国大会(MLB、選抜)において、上記4)は不採用となる。

(平成 元年 4月 5日改正) (平成 3年 4月 6日改正) (平成 3年12月 1日改正)
(平成 7年 2月25日改正) (平成 7年11月12日改正) (平成10年 1月17日改正)
(平成13年 1月17日改正) (平成15年 2月 1日改正) (平成16年 1月10日改正)
(平成17年 1月 8日改正) (平成20年 1月改正) (平成22年 1月10日(10)削除)
(平成23年 5月29日4(5)改正) (平成24年 3月25日4(5)改正) (平成29年 3月 4日 4.6.7.追記)
(平成30年 2月 4日4.(2)5.(1)8.(2)訂正) (平成31年2月2日8.(10)(11)(12) 追記)
(令和 3年 3月14日8.(13)(14)追記) (令和 4年 3月 8.(11)削除) (令和 5年 3月 8.(14)追記)
(令和 6年 3月16日8.(14)削除)

投手が投手板を踏んで捕手からのサインを見る姿勢をとったら、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。

1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着したならば、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。その走者また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。アウトにならない場合は、その走者または他の走者は元の塁に戻るか、元の塁に最も近い空いている塁に戻らなければならない。何れの場合でも、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。
- (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、得点は認められない。塁上に走者が3人いるとき、打者が一塁に安全に到着すれば、三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。三塁走者は、三塁から除かれ、得点は許されない。

(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。
- 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。
- 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。
- 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。
- 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。
- &) 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。
- 7) どの塁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、全塁走者は得点を許される。
- 8) 一塁及び二塁走者の何れかの離塁が早く、打者が一塁に安全に達すれば、それぞれ二塁及び三塁に進塁する。
- 9) 一塁及び二塁走者の何れかの離塁が早く、打者が二塁打を打てば、一塁走者は三塁へ進み、二塁走者は得点をあげる。
- 10) 一塁及び三塁走者の何れかの離塁が早く、打者が安全に一塁に達すれば、一塁走者は二塁へ進み、三塁走者は三塁に止まる。
- 11) 一塁及び三塁走者の何れかの離塁が早く、打者が二塁打を打てば、一塁走者は三塁へ進み、三塁走者は得点をあげる。
- 12) 二塁及び三塁走者の何れかの離塁が早く、打者が安全に一塁に達すれば、進塁はできない。
- 13) 二塁及び三塁走者の何れかの離塁が早く、打者が二塁打を打てば、三塁走者は得点をあげ、二塁走者は三塁へ進塁する。
- 14) 一塁、二塁、三塁走者の何れかの離塁が早く、打者が二塁打を打った場合は、二塁及び三塁走者は得点をあげ、一塁走者は三塁へ進塁する。

- 15) 満塁の時、何れかの走者の離塁が早く、打者が内野へバンドまたは打撃により安全に一塁に達した場合、三塁走者を除く全走者は1個の進塁ができる。三塁走者は除かれ、得点は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、三塁にいた走者は三塁に戻る。
- 16) 満塁の時、何れかの走者の離塁が早く、打者が四球または死球を受けた場合は、各走者は1個進塁し、得点はあげられる。
- 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、直ちに合図の赤い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止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、打者が打つ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す。
- ⑦ 満塁の時は、打者が内野に打って一塁に生き、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。

個人情報及び肖像権に関わる取扱いについての承諾書

制定：2022年11月24日
公益財団法人 日本リトルリーグ野球協会
リトルリーグ全国12連盟

(公財) 日本リトルリーグ野球協会(以下「本協会」という。)が主催する公認大会及び全国12連盟(以下「各連盟」という。)が主催する公認大会への参加にあたり、本協会と各連盟はリーグ役員指導者・選手登録を通じて取得する個人情報及び肖像権の取扱いに関して以下のとおり対応します。

1. 大会参加の登録書に記載された個人情報の取扱い
 - (1) 大会プログラムに記載します。
 - (2) 大会事前告知で本協会及び各連盟に認められた活字・映像媒体(機関誌・ホームページ・報道機関等)で紹介されることがあります。
 - (3) 大会会場内でアナウンス・ビジョン等により紹介されることがあります。
 - (4) 大会会場内外の掲示板等に掲載されることがあります。
 - (5) 大会期間中、出場登録選手の本人確認のため記録員が照合します。
2. 大会結果の取扱い
 - (1) 本協会及び各連盟のホームページに記載します。
 - (2) 本協会及び各連盟に認められた活字・映像媒体(機関誌・ホームページ・報道機関等)で公開されることがあります。
 - (3) 本協会及び各連盟が作成する大会報告書に記載されることがあります。
 - (4) 次年度以降の大会プログラム等に記載されることがあります。
3. 肖像権に関する取扱い
 - (1) 本協会及び各連盟に認められた報道機関等や許可を受けた写真撮影企業等によって撮影された映像・写真が、中継・録画放送及びインターネットによって配信されることがあります。また、DVDなどに編集され、配布されることがあります。
 - (2) 本協会及び各連盟に認められた報道機関等や許可を受けた写真撮影企業等によって撮影された映像・写真が、新聞、雑誌、報告書、ホームページ、大会ポスター等で公開されることがあります。また、米国本部から要請があった場合、映像・写真を提供することがあります。
 - (3) 本協会及び各連盟に許可を受けた写真撮影企業等によって撮影された写真等が販売されることがあります。
4. 本協会及び各連盟としての対応
 - (1) 取得した個人情報を上記利用目的外に使用することはありません。
 - (2) 本協会及び各連盟のリーグ登録、選手登録の完了を持って、上記取扱いに関するご承諾をいただいたものとして、対応させていただきます。
 - (3) 大会役員・競技役員・補助役員・開催地実行委員・大会運営関係者及び来場者の皆様につきましては、上記取扱いに関するご承諾をいただいたものとして対応させていただきます。

学年	生年月日 リトル年齢		大会参加枠														
			j r 全 日 本	I M 全 日 本	I M 連 盟 大 会	リ ト ル 全 日 本	リ ト ル 春 季	イ ー グ ル 大 会	全 国 選 抜 大 会	東 日 本 大 会	リ ト ル 夏 季	リ ト ル 秋 季	M L B C U P	マ イ ナ ー 春 季	理 事 長 杯		
中学3年生	2009年 平成22年 9月1日	14歳	■														
	2010年 平成22年 4月1日																
中学2年生	2010年 平成22年 4月2日	13歳	■	■	■												
	2010年 平成22年 8月31日																
中学2年生	2010年 平成22年 9月1日	12歳	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2011年 平成23年 4月1日																
中学1年生	2011年 平成23年 4月2日																
	2011年 平成23年 8月31日	11歳	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
中学1年生	2011年 平成23年 9月1日																
	2012年 平成24年 4月1日	10歳	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
小学6年生	2012年 平成24年 4月2日																
	2012年 平成24年 8月31日																
	2012年 平成24年 9月1日	9歳	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
小学6年生	2012年 平成24年 9月1日																
	2013年 平成25年 4月1日	8歳	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
	2013年 平成25年 4月2日																
小学5年生	2013年 平成25年 8月31日																
	2013年 平成25年 9月1日	7歳	■	■	■	■	注1	注1	注1	注1	■	■	■	■	■	■	■
小学5年生	2013年 平成25年 9月1日																
	2014年 平成26年 4月1日	6歳	■	■	■	■	注1	注1	注1	注1	■	■	■	■	■	■	■
	2014年 平成26年 4月2日																
小学4年生	2014年 平成26年 8月31日																
	2014年 平成26年 9月1日	5歳	■	■	■	■	注2				注2	■	■	■	■	■	■
小学4年生	2014年 平成26年 9月1日																
	2015年 平成27年 4月1日	4歳	■	■	■	■					注2	■	■	■	■	■	■
	2015年 平成27年 4月2日																
小学3年生	2015年 平成27年 8月31日																
	2015年 平成27年 9月1日	3歳	■	■	■	■						■	■	■	■	■	■
小学3年生	2015年 平成27年 9月1日																
	2016年 平成28年 4月1日	2歳	■	■	■	■						■	■	■	■	■	■
	2016年 平成28年 4月2日																
小学2年生	2016年 平成28年 8月31日																
	2016年 平成28年 9月1日	1歳	■	■	■	■						■	■	■	■	■	■
小学2年生	2016年 平成28年 9月1日																
	2017年 平成29年 4月1日	0歳	■	■	■	■						■	■	■	■	■	■
	2017年 平成29年 4月2日																
小学1年生	2017年 平成29年 8月31日																
	2017年 平成29年 9月1日	年少	■	■	■	■						■	■	■	■	■	■
小学1年生	2017年 平成29年 9月1日																
	2018年 平成30年 4月1日	年少	■	■	■	■						■	■	■	■	■	■
小学1年生	2018年 平成30年 4月2日																
年長	2018年 平成30年 8月31日																

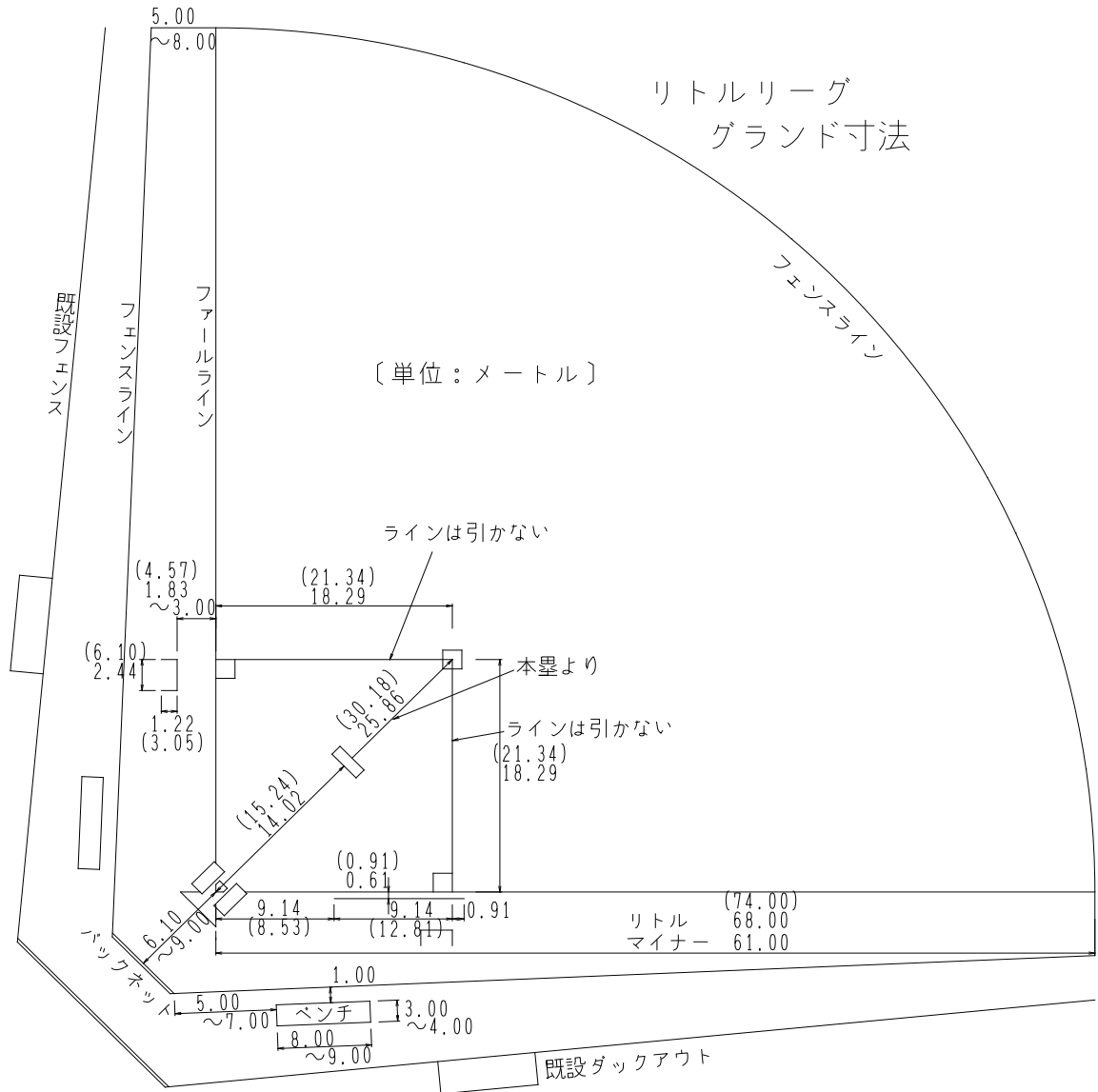
注1 登録年齢の選手で1リーグ1チームを結成できない場合は、小学5年生までの出場を認める。

注2 小学4年生のベンチ入りは、選手技量を十分に考慮しリーグで判断すること。

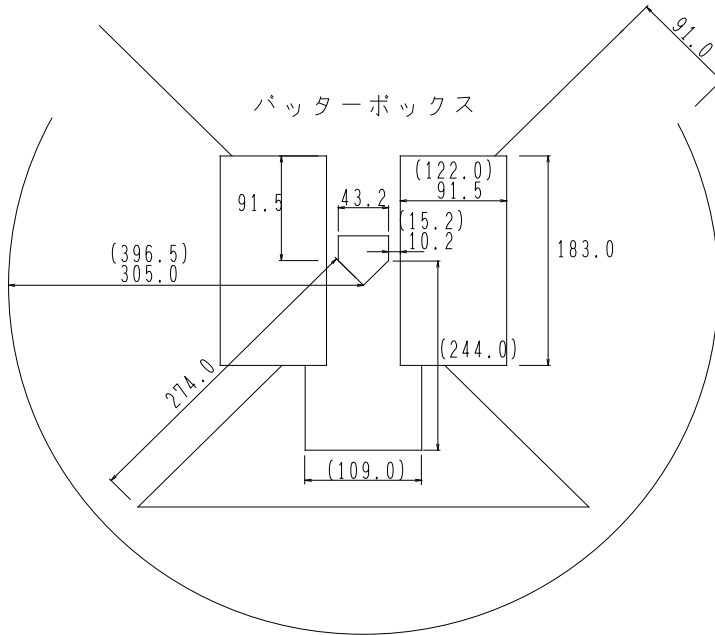
注3 小学3年生のベンチ入りは、選手技量を十分に考慮しリーグで判断すること。

* グランドイン *

リトルリーグ グラウンド寸法



※連盟大会において全面ネットが用意できない場合、バックネットからベンチ間(5.0~7.0m)部分はネットを設置すること。



[単位：センチ]

() インターミディエット