

J A共済杯第12回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 主な規則と留意点

2024年2月

I 大会規則

2024年リトルリーグ公認規定競技規則（インターミディエット部門）、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 チーム登録
地区責任者が承認した連合チームの出場を認める。（構成は近接3リーグ以内）
- 2 選手登録
 - 1) 年齢 リトルリーグ年齢11歳・12歳・13歳の選手
 - 2) 人数 14名以内
- 3 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ことができる機器類はベンチへ持ち込んで서는ならない。
- 4 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。
- 5 登録選手の義務
登録選手は全員試合に出場し、規則IXに明記されている全員出場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。
 - ① なお、白色のアンダーシャツは認められない。
 - ② 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・コーチの服装は通常のユニホーム、帽子を着用して良いが、金属のスパイクは使用できない。

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）付きのマスク、スロートガード、プロテクター（ロングタイプまたはショートタイプも可）、及びカップを着用する。
- 2 非木製バットは、USABat規格に合致したものでなければならない。また、BBCOR規格に準拠したバットを使用できる。（規則1.10参照）
- 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。ただし、投手は使用出来ない。
- 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。
- 7 打者用ヘルメットは（7個）はメジャー部門と同一のものを使用できるが、顎ひものないヘルメットも使用可とする。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 金属製スパイクの使用は可とする。
- 11 出場選手には安全確保のため、胸部保護パッドを着用することが望ましい。

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いるが良い。

VI 試合の運営

- 1 大会1日目は3チームによるリーグ戦とする。リーグ戦は7回で打ち切り、延長戦は行わない。
 - 1) リーグ戦の試合順序
3リーグの場合(数字は各組合せ枠ごとの順番を示す)
 - ・第1試合・・・1：2
 - ・第2試合・・・**第1試合の敗者(引分は1)：3**
 - ・第3試合・・・**第2試合の勝者(引分は2)：3**
 - 2) リーグ戦の順位決定
 1. 勝率 2. 失点率 3. 直接対戦の勝者 4. 得点率 5. コイントス
 - ①勝率・・・勝ち数÷試合数(引き分け試合は勝ち数、試合数に加算しない)
 - ②失点率・・・総失点÷総守備イニング数
 - ④得点率・・・得点数÷総攻撃イニング数
 - ⑤コイントス・各チーム代表者1名によるコイントス
- 2 決勝トーナメントは予選リーグA・B・C面の第1位と**第2位の成績上位**の4リーグとする。
- 3 決勝トーナメントの延長戦は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二塁走者となる。
 - 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。
- 4 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。
- 5 走者のヘッドスライディングは許される。
- 6 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。
- 7 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)
- 8 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。(ヘルメットにはJ A共済シールを貼付する)
 - 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。
- 9 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。
- 10 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。
- 11 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。このとき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ー
ーに行動すること。
- 12 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。
- 13 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。
- 14 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。
- 15 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。
- 16 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。
- 17 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。
- 18 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、監督及び当該者を退場させる。
 - 3) VIの14、15で、同様の行為を再度審判員が見つけたときは
 - 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。
このとき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とき

- 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（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、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 試合成立後にイン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ン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40球以下の投球数の投手は、つぎの条件をもとに投手を続けることができる。
 - 4 1球以上投げた投手は、既定の休息日が必要となる。
 - 1) 中断までの投球数が20球以下であった場合、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。
 - 2) 中断までの投球数が21から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。

IX 特記事項

1 「全員出場義務の規則」

- 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) 不適切な打者は、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 「投手の規則」

- 1) 投手は一度降板し他の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: 同一インニングでは、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。
- 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

- 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の間に、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、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。
- 8) 捕手を3イニング（以下も含む）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。
 - 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、打者がバッタースボックスに入る前でもバッタースボックスに入っているときでも構わない。

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とき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 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のとおりである。
 - 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も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 メガホン等による指示、鳴り物の応援は禁止する。
- 10 コーチスボックスの選手のコールDSPレー持参を禁止する。
- 11 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：トーナメント競技規則3. 試合規定参照)

ペナルティー：打者が例外状態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。1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。ボールデッドとはならない。

注：ストライクのコールが3ストライク目でない限り、打者はバッタース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