

2026年度 大会規則

付録 ○ ダブルベース使用について
○ グランドイン



2023年12月3日 制定

2026年3月15日 改定

リトルリーグ信越連盟

目 次

第1章 総 則

1. 大会規則の目的
2. 基本的心構え
3. 安全確保

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
2. 選抜選考基準
3. 競技方法
4. 登録

第3章 競技場、服装、用具・装備

1. 競技場
2. 服装等
3. 用具・装備

第4章 試合の準備

1. 試合前の手続きと資格審査
2. ベンチ入り
3. シートノック

第5章 試合

1. 試合の開始と終了
2. 禁止行為、マナー等
3. トルリーグ特有の野球規則
4. 投手
5. 抗議、アピール等
6. 給水・グラウンド整備
7. 降雨、日没、時間制限等で試合続行不能となった時
8. その他

第6章 その他

- 付録 ○ ダブルベース使用について
- 付録 ○ グランドイン

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) 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。

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 2. 選抜選考基準 3. 登録

大会、選考基準、登録に関しては、各大会要綱による。

第3章 競技場、服装、用具・装備

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、白色または灰色のアンダーシャツは認められない。投手がアームスリーブを使用する場合は、両腕に着用して色はアンダーシャツと同色とする。
- (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 IM,ジュニア,仕様の大会で利用できるバットは、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の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) 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。
インターミディエイト大会では、選手の金具付靴の使用を可とする。
- (6) バットリング、マスコットバット、鉄棒及びメガホンのベンチ持込を禁止する。
- (7) 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。
- (8) 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。
- (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) 守備用フェイスガード使用は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。

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) IM、ジュニア、**仕様**の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) 延長戦は行わない、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回に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、インターミディエイト大会においては、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。
IM、ジュニア、仕様の大会は、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。
IM、ジュニア、仕様の大会は、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。バークではない。

(公認野球規則では、三塁偽投はバークとなる。)

例2 走者3塁、3ボール2ストライクのとき、次の投球がバークとなってそれが死球となった場合。バ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。バ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・14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。

IM、ジュニア、**仕様**の大会において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1：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。

注2：投手板から退いた選手が投手として戻する場合、前回の投手としての登板時の打ち合わせ回数を継続する。監督またはコーチが投手のもとへ行くことができる残りの回数がなくても投手として戻ることができ、この場合、監督又はコーチは投手交代ためだけに行き、守備の選手と協議禁止。

(6) 投手が打者に対している間に投球数が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）IM、ジュニア、**仕様**の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適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 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

・ 令和7年3月(第2章1(1)②追記,2(1)②追記,3(2)②追記③⑥改定,第3章3(2)②改定,第5章1(3)(4)4(1)表(5)7(2)注)改定

・ 令和8年3月(第2章1,2,3改定,第3章2(1)3(10)追記,第5章4(5)追記