

関東 4 連盟大会（三井物産杯）ティール規則とその補足

その 1 「試合準備」

1 大会規則

日本リトルリーグ委員会公認リトルリーグ競技規則及び本大会規則による。

この規則は 2004 年度東京連盟ティール大会より適用する。

2 登録

選手登録は小学校 3 年生以下の男女で、12 以上 20 名とする。

指導者は監督 1 名コーチ 5 名以内の成人とする。

登録は各連盟の用紙を使用し、当該連盟の承認を受け、大会本部に提出する。

※神奈川連盟の大会では、秋の関東予選以外は連盟の承認は必要ないようです

登録した選手及び指導者はスポーツ保険の加入を義務づける。

3 競技場

外野フェンスはホームベースより 45 メートルの位置に設置する。

※神奈川連盟の大会が行われる事が多い YRP では 40m~43m、フェンスはありません

バッターサークルは半径 3 メートルとする。

※本来はバッターボックスはありません。関東大会も同様です。

ピッチャーサークルは半径 1 メートルとする。

内野域ファールゾーンはホームベースより 4.5 メートルとする。

本塁・投手間、塁館、コーチボックスはリトルリーググラウンドと同じ大きさとする。

4 用具

試合球はゼット（ZEET）社製ティール球を使用する。

使用バットはリトルリーグ公認のバット及びティール用バットに限る

※筆記体、ブロック体問わず、APPROCHED by LITTLE LEAGUE の表記がある事。

但し、ティール用の木製バット（ミズノ製）には表記がありませんが、使用可能です。

捕手・打者・走者・ランナーコーチ（大人は不要）はヘルメットを着用すること。

5 服装

選手・監督・コーチの服装はスポーティなものなら自由である。

※港北では、ユニフォームの着用を義務づけています。

監督・コーチは野球帽を着用すること。

ゼッケン（背番号）は打撃順 1 番～より着用するを義務づける。

※神奈川連盟大会では、ゼッケンは使用しません。

その2「試合ルール-1」

6 試合の運営

トーナメント方式で行う。

試合は6回及び45分とする。(関東選手権大会用・準決勝・決勝は時間内であればイニングは問わない)

※このあたりは神奈川連盟では認識されていないようです。時間内であっても、6回終了時点で特別ルールの延長戦に入るか、抽選としているようです。次回、確認しておきます。

延長は1イニング行う。この場合、攻撃は継続の打順で無死満塁とし、打者は3人で終了する。

※3人目の打者時はラストバッターの時と同様、打席時に自動的に2アウトとして扱われます。

なお、勝敗が決定しない場合は監督同士の抽選で決定する。ただし決勝の場合は両リーグ優勝とする。

雨天等による試合の成立は3イニングとする。

試合開始及び終了時の挨拶は、リトルリーグの挨拶と同様に行う。

ベンチは組合せ番号の若いリーグを1塁側とする。

グラウンド内(コーチボックスを含む)にいる監督・コーチは選手の指導のみ行うこと。

審判員の判定に対して異議を唱えた場合は、退場又は交代させる。

監督・コーチは過激な言動で選手に指示をしないこと。

シートノックは後攻より5分間行うが、都合でカットする場合がある。

※大体の場合、1回戦もしくは初戦となるチームは行いますが、それ以外の試合ではカットされるようです。

攻守は試合前に、両リーグの主将により決定する。

(関東選手権大会用 選手登録書とメンバー表を大会本部に提出すること。)

※神奈川連盟の大会では、各チーム所有のメンバー表を提出しています。

7 競技方法

攻守は3アウト制とする。

※または打者9人。攻撃側は1イニング9人目の打者の時、主審に「ラストバッター」を伝える。

守備は9名で行う。

守備側の監督又はコーチは守備選手の指示のために2名までグラウンド内に入れるが、内野に入れない。

攻撃側の監督又はコーチは一塁側、三塁側の両コーチボックスに入って、打者走者及び打者にアドバイスをしてもよい。

攻撃側の監督及びコーチはティの調整及び打者を指導すると同時に、ティボールをセットするために、球審の横にいること。尚、打者の打った後のバットの処理をすること。

※選手のバット引きは、監督が処理したバットに対し行うようにします。

直接バットの処理に向かうと、プレイの妨げとなる場合があります。

プレイの開始

1. 守備側選手9名が定位置についたのを確認し、球審が「プレー」をコールする。
2. 同時に投手は投げる動作を行う。
3. 打者は投球動作が終了すると同時に、ティ上のボールを打つ。
4. 打者は「フルスイング」をしなければならない。

プレイの停止

1. 外野に飛んだボールが内野に戻り、プレイが一段落して、審判が「タイム」のコールをした時点で、プレイは停止する。この時塁間にいる走者は元の塁に戻る。
2. その他の「プレイの停止」は、リトルリーグ競技規則による。

※主審の主観により、タイミングが異なるようです。港北では従来通り、相手走者に進塁の意思がある限りプレイを続けるという方針で選手に教えていきます。

その2「試合ルール-2」

ファールボール

1. 打者が4. 5メートルのファールゾーンを越えない場合、又は区域内で捕手・投手・野手・打者が触れたとき
2. 打者がバットでティを打った場合。
3. 打者がフルスイングをしないとき。
4. 打者がバンド又はハーフスイングをした場合。

三振は適用しない。

※あかね台の大会では3ファールで三振が適用されますので要注意！

平塚大会は2ストライク以降、直接バットにボールが接触しない場合のみ三振を適用。

走者は打者が打つまで離塁できない。(赤いハンカチのルール適用)

※赤いハンカチルールについては後述「赤いハンカチルール」を参照してください。

攻撃側・守備側のタイム回数には制限をしない。ただし、試合のスピードアップを心がけること。

ヘッドスライディングはアウトになる。(進塁・帰塁ともに) それ以外のスライディングは認める。

※リトルルールでは帰塁時のヘッドスライディングは認められていますが、ティーボールでは禁止となっています。

8 審判員

三人制、四人制のどちらでも良い。

※連盟大会時は各チーム1名の審判員が第一試合開始1時間前に本部に到着している必要があります。

球審はボールが内野に戻り、プレイが一段落したときにタイムをとり、ボールデッドにする。

本塁上でプレイがある場合は、ティを速やかに排除すること。

注) 関東選手権大会出場選抜は東京連盟大会規定・規則・内規による。

その3「その他」

1 応援

鳴り物用具を使用しての応援と、相手に対し不快感を抱かせるような言動は禁止とする。

ファインプレーについてはベンチに関係なく、全員拍手で応えましょう

2 表彰 (関東大会時のみ)

優勝・準優勝・同率三位のリーグを表彰する。

表彰は取り切りとする。

その4「赤いハンカチルール-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、塁上の走者は、投手の投げたボールがホームプレートを通り過ぎるか、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) 投球がホームプレートを通り過ぎる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。

※守備側には離塁の早い走者をアウトにできるチャンスが、ノーリスクで与えられるという事になります。

例えば挟殺プレイに持ち込んだ走者を、悪送球により生かしてしまっても、走者は元いた塁に戻らなければいけません。これを、離塁が早いと審判が判断した時点でプレイを止めてしまうと、守備側は、アウトにできるタイミングであっても、そのチャンスを生かす事ができない為、こうした規定があると考えています。

(2) 投球がホームプレートを通り過ぎる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。その走者又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。アウトにならないければ、その走者又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。いずれの場合でも、打者は単打又は失策では1塁まで、2塁打では2塁まで、3塁打では3塁までしか進塁はできない。球審が塁打を決定する。

※基本的にはこれも、守備側にアウトを取るチャンスをノーリスクで与えるためのものです。

但し、1塁走者が反則を侵したが、打者の打撃結果が単打だった場合、1塁の占有権は打者走者に移ってしまうため、帰る塁がなくなってしまいます。その場合、仮に送球間に3塁に到達していても、最も1塁に近い2塁に戻る事になります。同様に打撃結果が2塁打であった時は3塁に戻ります。

(3) 投球がホームプレートを通り過ぎる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1塁に安全に到着すれば、3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。3塁走者は3塁から除かれ、得点は許されない。

(その他の例)

- 1 塁走者の離塁が早すぎたが、打者が1塁に安全に達した場合は、走者は2塁に進塁する。
- 2 塁走者の離塁が早すぎたが、打者が1塁に安全に達した場合は、走者は2塁に戻る。
- 3 塁走者の離塁が早すぎたが、打者が1塁に安全に達した場合は、走者は3塁に戻る。
- 1 塁走者の離塁が早すぎたが、打者が2塁打を打った場合は、走者は3塁まで進塁する。
- 2 塁走者の離塁が早すぎたが、打者が2塁打を打った場合は、走者は3塁まで進塁する。
- 3 塁走者の離塁が早すぎたが、打者が2塁打を打った場合は、走者は3塁に戻る。
- どの塁走者の離塁が早すぎても、打者が3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。
- 1 塁及び2 塁走者の何れかの離塁が早く、打者が1 塁に安全に達すれば、それぞれ2 塁及び3 塁に進塁する。
- 1 塁及び2 塁走者の何れかの離塁が早く、打者が2 塁打を打てば、1 塁走者は3 塁へ進み、2 塁走者は得点をあげる。
- 1 塁及び3 塁走者の何れかの離塁が早く、打者が安全に1 塁に達すれば、1 塁走者は2 塁へ進み、3 塁走者は3 塁にとどまる。
- 1 塁及び3 塁走者の何れかの離塁が早く、打者が2 塁打を打てば、1 塁走者は3 塁へ進み、3 塁走者は得点をあげる。
- 2 塁及び3 塁走者の何れかの離塁が早く、打者が安全に1 塁に達すれば、進塁はできない。
- 2 塁及び3 塁走者の何れかの離塁が早く、打者が2 塁打を打てば、3 塁走者は得点をあげ、2 塁走者は3 塁へ進塁する。
- 1 塁、2 塁、3 塁走者の何れかの離塁が早く、打者が2 塁打を打った場合は、2 塁及び3 塁走者は得点をあげ、1 塁走者は3 塁へ進塁する。
- 満塁のとき、何れかの走者の離塁が早く、打者が内野へバンド又は打撃により安全に1 塁に達した場合、3 塁走者を除く全走者は1 個の進塁ができる。3 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、3 塁にいた走者は3 塁に戻る。
- 満塁のとき、何れかの走者の離塁が早く、打者が四球又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とどまることを前提としている。

その4「赤いハンカチルール-2」

○走者の離塁が早い場合の日本での処置方法

1. 投球がホームプレートを通過する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. 満塁のときは、打者が内野に打って1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。