

ローカル・ルールについて

1. 試合開始時刻 30 分前または 打順表 交換以降に関する注意事項

ユニフォーム着用の、選手・監督・コーチのみグラウンド立入可能。それ以外の方はグラウンドに入れません。グラウンド内では次の事が行えます。キャッチボール、ペッパー、サイドノック*、素振。ネット、補助具・補助ボールは 打順表 提出までは使用出来ます【 競技者必携(以下必携) P60 】。トスバッティングは 打順表 提出(または試合開始時刻 30 分前)までは行えます。

*サイドノック：ベンチ前を利用して塁間程度の距離でゴロ打球の捕球練習をすること。ノッカーにボールを渡す選手や野手からの送球をノッカーの近くで捕球する選手は必ずヘルメット着用【 必携 P38 】

2. ベンチ入り可能な大人について

ユニフォーム着用の監督・コーチ3名まで(30,29,28,31,32)、ユニフォーム以外の服装で指定の ID パスカードを着用した、代表(もしくはそれに準ずる人)、スコアラー1名、合計5名までです。試合中、ベンチ外へ出て、選手へ指示・指導できません(教育部は例外規定あり。9 項参照) 季節により、健康管理者(女性 2 名)のベンチ入を可能とする場合があります。

3. マナーについて

ベンチ入りの監督・コーチ以外がサインを出す事や選手への指示を行えません。

マナー向上のため、応援の方々は、一三塁より後方で観戦をお願い致します(ベンチ裏不可)。

野球にヤジは必要ありません【 必携 P7 】

大人がいかなる状況であっても選手を委縮させるような言動を禁止します【 必携 P 57 】

マナーを守った節度ある応援については、チーム代表者の責任において統制をお願いします。対戦相手チームの投手や選手にことさらプレッシャーをかけるような応援は慎んでください。賢明なプレイや素晴らしいプレイには、自チーム、相手チームに関係なく、大きな称賛を送ってください。応援が開始できるのは「 球審のプレイ! 」のコール以降にしてください【 必携 P 8 】

ユニフォームの上着はきちんとズボンに入れる【 必携 P58 】

4. ビデオ機器の設置場所について

バックネットサイドより側方以遠に設置してください。バックネット裏(ネット越し)の設置は禁止。

5. オーバーエイジ枠の選手について

連盟が承認したオーバーエイジの選手は、小学女子を除きバッテリーは出来ません。打順表にオーバーエイジの選手である事を明記してください。中学1年リーグは打順表に2年生4名まで登録可能ですが同時に出場できるのは2名まで。

6. DH 制(中学1年生リーグ、教育リーグ) 【別表参照】

打順10番に限りDHを指名することが出来る。アクシデントで守備者に退場者が出た場合、指名打者を守備につかせることが出来る(2024年から大田区大会で採用されるDH制とは異なります)

7. 中学1年生リーグ、教育リーグ(4年生以下)のベンチ入り選手 全員 出場義務【別表参照】

試合当日のベンチ入り選手全員が試合に出場しなければならない

- 中学1年リーグでベンチ入り2年生(オーバーエイジ)全員出場の義務はありません
- 中学1年リーグで1年生のベンチ入りがやむを得ず6名になった場合、OP戦扱いとなり試合結果は0-7の不戦敗となります

8. 全試合リエントリー制【別表参照】

ベンチ入り選手10名以上の場合、全員出場した後にアクシデントで退場者が出た場合、その試合で最後に退いた選手を再出場させることが出来る

9. ベースコーチ

教育3年生以下の試合に限り、ユニフォーム着用の監督またはコーチがコーチャーズボックスに入ることが出来る

10. 試合の成立回数【別表参照】

正式試合は、リーグ戦・トーナメント戦共に、中学部7回、小学部6回、教育部5回とする。

試合成立回数は、

リーグ戦：中学部・小学部・教育部4回、中学1年リーグ5回。

トーナメント戦：中学部・小学部4回、教育部3回

ただし、90分を過ぎた場合には回数に関係なく試合成立し次の回に入らない。同点の場合タイブ

レークを行い決着する。

- 先攻チームの攻撃中にタイマーが鳴った場合はこの回を最終回とする。
- 後攻チームの攻撃中にタイマーが鳴った場合は先攻チームがリードしている時はこの回が最終回となる。後攻チームがリードしている場合タイマーが鳴った時の打者を最終打者とする（勝逃あり）。
- 決勝トーナメント戦の決勝戦は120分

11. 雨天等試合途中での中止

雨天・日没等により試合続行が不可能と運営本部＆当該審判員が協議し判断した場合、試合成立回未満の場合は後日再試合を行う。試合成立回以降の場合、均等回の得点で勝敗を決する。試合成立回以降で均等回同点の場合、後日タイブレークを行い決着する。タイブレークを行う際は試合中止時の投球回数・メンバーは引き継がない。

12. タイブレーク

同点で規定時間を過ぎても決着がつかない場合、1 回に限りタイブレークを行う。無死一二塁継続打順。タイブレークでも決着がつかない場合、最後に出場していた双方の選手 9 人で抽選とする。

13. コールドゲーム【別表参照】

14. 打者一巡制(教育部 4 年生以下リーグ戦)【別表参照】

4 年生以下の試合ではリーグ戦に限り打者一巡(DH 採用の場合は 10 人)交代とする

15. 試合開始前のブルペン捕手

試合開始前に限りユニフォーム着用の監督またはコーチ1人がブルペン捕手を務めることが出来る(マスクを着用する事)【必携 P38】

16. 試合中のキャッチボール

ファウルエリア内の一三塁より後方で、選手 1 組までキャッチボールを行うことが出来る。教育部ではユニフォーム着用の監督またはコーチ1人が選手とキャッチボール可能。

攻守交替時や投手のウォーミングアップ時に控え選手が捕手を行う場合、マスクを着用する。

教育部ではユニフォーム着用の監督またはコーチ1人が準備投球時の捕手を行うことが出来るが、マスクを着用する。

17. ボーク【教育部】

教育部ではボークを取らない。ただし、ボークにより走者がアウトになった場合、審判員の判断で不利益を取り除く。教育部では走者三塁でボークをした場合、走者を三塁に留める。

18. 次打者席での素振りを禁止する

次打者席とベンチが近接しているので安全上の措置。投手の準備投球に合わせない、投球動作のタイミングをずらす等関係なく禁止。ファールエリアやベンチ裏も禁止。打席に入る時に、ダートサークル付近で行ってください。

19. ボールデッドライン付近の捕球について

- 1) ボールデッドライン(ベンチラインを含む)を超えた飛球を捕えてもファウルボール。
- 2) ボールデッドライン(ベンチラインを除く)より内側の飛球を捕えた場合でも野手がラインを越えて倒れ込んだらボールデッド(打者アウト。各走者は野手がボールデッドの箇所に入った時の占有塁から1個の進塁が許される)。5.06 b 3 (C)
- 3) ボールデッドライン(ベンチラインを除く)より内側の飛球をスライディングキャッチした勢いで即座に立ち上がり送球体勢になった場合や飛球を捕えた後に倒れ込まなかった場合、野手がラインを越えても(踏み込んだり)インプレー(走者がいればタッチアップ可能)。
- 4) ベンチラインより内側の飛球をスライディングキャッチした野手がベンチラインを超えた場合や捕球時(捕球後の送球含む)にベンチラインを越えた(踏み込んだ)場合ボールデッド(打者アウト。各走者は野手がボールデッドの箇所に入った時の占有塁から1個の進塁が許される)。

※ 審判員は4)になりそうだと判断した時は安全上、直ちに「ファウル」を宣告する。

- 5) 外野ネット際の飛球を捕球した場合、アウト。野手がネットに倒れこんだり、実際にネットが倒れても打者アウト。走者がいればテイク1。外野ネットを超えるダイビングキャッチは本塁打(安全上)。

20. 教育リーグにおける 6.01b の適用除外について

ベンチ(攻撃側・守備側を問わず)やコーチャーの選手がまだボールデッドになっていない投球・打球・送球を捕球したり、自分の占めている場所を譲らず妨害してしまった場合、妨害対象の打者あるいは走者をアウトにせず、投球当時の占有位置に走者を戻す。投球数はカウントする。

21. 給水タイム等

守備の時間が概ね 20 分を経過したら審判員により給水タイムを設けることがある。給水タイムやケガの手当て等の場合は試合時間に含めない(タイマーは止める)。

22. グラウンド撤収

最終試合のチームは、外野ネット、サイドネット、ベース、備品等の速やかな片付け及び本部倉庫への速やかな道具運搬を行なってください。大人面の外野ネット撤収は指導者の指導の下、行ってください。(大人面の両翼のポールは管理部が撤収を行うので何もしないでください)

23. マナー

投手が投手板に着いたら投手の動揺を誘うような大声を発してはならない【必携 P 57】

24. バット

全試合、複合バットの使用を禁止する(当連盟 HP 参照)

以下【別表】

リーグ戦 (年間リーグ戦の決勝トーナメント含む)

	試合回数	コールド	ベンチ入 全員出場	打者一巡 交代	DH 制 打者 10 番	リエントリー	試合 時間
中学	7 回	4 回 10 点、5 回以降 7 点				○	90 分 (決勝戦は 120 分)
中学 1 年		5 回以降 10 点	○		○		
小学	6 回	4 回 10 点、5 回以降 7 点					
教育 (4 年以下)	5 回	4 回以降 10 点	○	○	○		

上部大会出場チーム選出 トーナメント

	試合回数	コールド	ベンチ入 全員出場	打者一巡 交代	DH 制 打者 10 番	リエントリー	試合 時間
中学	7 回	4 回 10 点、5 回以降 7 点	義務なし	採用 しない	採用 しない	○	90 分 (決勝戦は 120 分)
中学 1 年							
小学	6 回						
教育 (4 年以下)	5 回	3 回以降 10 点					

2025 年(令和 7 年) 6 月 8 日 改定

競技者必携の改訂/新規も含みます