

リトルシニア関西連盟 大会規程

日本リトルシニア中学硬式野球協会関西連盟の主催する大会すべての運営が、円滑に運ばれることを目的として、ここに関西連盟大会規程（運営要項、野球特別規則）を定める。各チームの指導者は、大会参加にあたり、本細則を熟読し、大会の運営に協力すること。

（付記）本規程の構成および項目番号は、日本協会が定める『大会規程細則』に準じている。関西連盟独自の内容は、この下線を付して示す。

= 運営要項 =

[チーム編成、変更、用具等]

- （１） 本連盟の主催する野球大会に出場する各チームは、必ず20歳以上の責任者が引率し、大会中選手のすべての行動ならびに応援等に対し責任をもち、チームを管理しなければならない。監督は20歳以上、コーチは18歳以上とする。監督とコーチは練習・試合における責任者であり、チーム運営においては会長、副会長、事務局長に従わなければならない。
- （２） 選手数が不足している（9人以下）2チーム以上の「合併チーム」あるいは近隣チームから選手を借り入れての「他チーム選手応援チーム」が、本連盟の主催する野球大会に参加することを認める。詳細は日本協会が定める『選手不足による大会参加の特別措置について』を参照のこと。
- （３） 複数チームの大会参加を認める。詳細は日本協会が定める『複数チームの大会参加規程』を参照のこと。
- （４） 大会ごとに所定の選手登録を行う。
選手の登録変更は、所定の用紙に変更理由を記載し、大会ごとの所定の期限までに大会本部に提出すれば認める。それ以降の変更は認めない。登録変更の内容は、けが等による選手変更（入れ替え）は認めるが、新規に選手を増やすことは認めない。
- （５） 大会中、不慮の負傷・疾病に対して、主催者（各球場大会本部）は応急手当を施すが、それ以上の責任は負わない。
- （６） ユニフォーム等の着衣や用具の使用については、日本協会が定める『リトルシニア野球用具の使用規程』による。
（6-2） 前項の日本協会用具規程に、次の内容を追加して適用する。
 - ① 捕手用具は、各チーム2セット以上を持参する。
 - ② 捕手の膝裏負荷軽減用クッション（ニーリリーフ）の使用を認める。
 - ③ 滑り止めスプレーの使用は禁止する。
 - ④ 投手は異物の装着はできないが、負傷等の応急処置として、目立たないもので投球に影響を及ぼさないと審判員が認めた場合は除く（審判員に申し出て許可を得ること）。
- （７） 欠番

[試合前の手続き]

(8) 選手、監督・コーチは、必ず所定のワッペンを左の肩口に付けた同一のユニフォーム（帽子、アンダーシャツ、靴下、ストッキング、靴を含む）を着用する。背番号は、選手は1～25、監督は30、コーチは40・50・60・70を付けること。

なお、スコアラーはスコアラーの仕事のみ行うものとし、ベンチに入らない登録コーチや、登録に関わらず選手のスコアラーを認める。選手以外のスコアラーは、ユニフォームではなくスポーティーな服装でベンチに入ること。

(9) ベンチ内には、登録選手25名以内と登録した監督、コーチ（登録4名のうち2名以内）、スコアラー1名の他は入れない。

(10) 監督が不在のときは、登録コーチの1名が監督代行として指揮を執る（公認野球規則4.02）。その旨を当日、メンバー表の監督欄に氏名・背番号を記入するとともに、球場本部に口頭で伝える。なお、スコアラーの代行も、同様に伝えるものとする。

(10-2) 成人のベンチ入りが監督（または代行）1名の場合で、何らかの事情（体調不良、退場等）で試合から離れることになったときは、試合が継続できるよう、そのチームの関係者（成人）が1名ベンチ入りすることを特例として認める。

(11) 各試合は、天候ならびに球場の都合によって、試合開始予定時刻を変更することがある。

(12) 第1試合のチームは開始予定時刻50分前まで／第2試合以降のチームは前試合の3回終了までに、球場本部へ登録書（選手・指導者登録証「カード」を含む）、投球数確認シート様式A（原本とコピー2部）、メンバー表5部を提出して、大会役員による確認を受ける。登録証がない選手・指導者はベンチ入りできない。試合球の供出が必要な大会では、指定の新球（個包装のまま）を3個提出する。

(12-2) メンバー表には、選手はベンチ入り全員をフルネームで記入し、ふりがなをつける。

(13) 試合開始予定時刻に不在のチームおよび規定の登録書（登録証も含む）が未提出のチームは、不戦敗となる可能性がある。また、選手が9名揃わないチームは、原則として棄権とみなす。

(14) 監督および選手1名（原則として主将）は、第1試合のチームは試合開始時刻40分前／第2試合以降のチームは前試合の4回終了後（コールドゲームのときは試合終了次第）に、審判員または大会役員立ち会いのもとで、攻守の決定ならびにメンバー表の交換を行う。攻守の決定は選手によるじゃんけんで行う。

(14-2) 試合に関して許可や承認を求める事項のあるチームは、メンバー表の交換の際に申し出る。

(15) ベンチサイドは、大会組み合わせ番号の若い方を1塁側とする。

(15-2) 試合開始に先立ち、審判員または大会役員は、ヘルメット、バット、捕手用具、グラブを点検し、安全性を確認する。

[試合後の手続き]

(16) 試合終了後に、監督は投球数確認シート様式A（原本）、登録書（登録証「カード」を含む）を引き取ること。大会本部は試合終了後、引き取りのない登録書等の責任は負わない。

[試合前の練習、グラウンド整備]

(17) ノック時間は7分以内とするが、大会運営の都合により時間を短縮したり、ノック無しで試合を開始することもある。ノック時のボールパーソンは、危険防止のためヘルメットを着用する。シートノックができない場合、サイドノックを認めることもある。サイドノックの範囲・方法は、大会役員（球場責任者）が指示する。なお、シートノックを行う場合のサイドノックは禁止する。

- (17-2) 相手チームのシートノック中は、ベンチ内で待機すること。ただし、バッテリー1組に限りブルペンでの投球練習を認める（ヘルメットとグラブを着用したガードパーソンを伴う）。
- (18) ノック後試合開始前および試合終了後のグラウンド整備は、原則として両チームのベンチ入り選手により迅速に行う。なお、4回終了時のグラウンド整備は原則として行わない。

[試合中の配慮事項]

- (19) 攻撃側チームは、イニングの先頭打者とベースコーチは、ミーティングに参加せず所定の位置につく。
- (20) 次試合のチームは、バッテリー1組に限り、前試合の5回終了時からブルペンに入って投球練習を行うことができる（競技場内のブルペンは、ヘルメットとグラブを着用したガードパーソンを伴う）。ただし、ブルペンが片側1レーンしかない競技場での取り扱いは、大会役員（球場責任者）が指示する。
- (21) 試合進行を速めるよう配慮し、攻守交代は全速力で行う。ボールまわしは内野手1回までとし、投手への返球は原則としてその守備位置から行う。なお、試合の進行上または天候状況によっては、審判員の判断で変更する場合がある。
- (22) 捕手は、投手に返球したり野手に声を掛けるために、1球毎にホームプレートの前に出ないこと。
- (23) ボールパーソン（バットパーソンを含む）は、各チームとも原則としてベンチ横に2名用意する。背番号のない選手でも良いが、ベンチ入り登録選手と区別のつく上衣を着用する。
- (23-2) 打者のバットの引き下げは、危険防止のため、ヘルメットを着用しているボールパーソンまたは次打者のいずれかとする。ベンチ内の者が本塁付近へ出てこないこと。

[コート類の着用制限、身なり]

- (24) 競技場内に入る選手、監督・コーチは、コート類の着用を禁止する。プレイ中の選手はもちろん、ブルペンで練習中の選手も含む。また、選手は、ユニフォームの下に着込んでもいけない。
ただし、ベンチ内および走者となった投手とベースコーチは除くほか、特に寒い日や雨天等の場合は、審判員の判断により許可する。（公認野球規則3.03(c)[注]）
- (25) 選手、監督・コーチおよびスコアラーは、不快感を与えるような長髪、ひげ、茶髪は極力控え、清楚な格好で大会に臨むこと。なお、ピアスは禁止する。

[ベンチ内留意事項]

- (26) ベンチ内で携帯マイクの使用は禁止する。監督に限りメガホンの使用を認める。
- (27) 相手チームや、相手方選手、審判員に対する野次等は、ベンチ内選手はもとより応援者もこれを禁止する。なお、ベンチおよび応援者のマナーについては、大会役員または審判員が監督経由で注意する。
- (28) ベンチ内に携帯電話、タブレット端末やパソコン等の電子機器を持ち込み、外部と情報交換することを禁止する。

= 監督、指導者に対する注意事項 =

- (1) 監督会議や抽選会、メンバー表交換時に説明または定められた事項は、チーム全員に徹底させること。
- (2) 監督・コーチは、出場選手に対し、中学生らしい態度で試合を行うように指導すること。
- (3) 試合中、監督・コーチおよびスコアラーは、特別の理由の無い限り、みだりにベンチを離れないこと。
- (4) 試合中および練習中に、指導者が選手に対し、暴力や体罰等の行き過ぎた指導があれば、日本協会規程第9条ならびに関西連盟規約細則第4章に則り、連盟より厳しい処置を科す。

- (5) いかなる理由があっても、監督は判定を不服として試合中に選手を競技場よりベンチに引き上げさせてはならない。公認野球規則7.03を適用する場合もある。
- (6) 監督は、自チームの応援団の行為について責任を持つこと。
- (7) 応援団の用具はメガホンのみ認めるが、メガホンどうしをたたくことや、鐘、太鼓、笛、ペットボトル等の鳴り物は禁止する。また、投手が投球動作を起こすと同時に歓声をあげることがあるが、その度合いが過ぎると判断したときは、審判員または大会役員が監督経由で注意を与える。
- (8) 監督・コーチ、スコアラーおよび選手は、スタンドの応援団とみだりに私語を交わしてはならない。

＝ 選手に対する注意事項 ＝

- (1) 選手は、常にスポーツマンらしいきびきびとした動作でプレイすること。
- (2) 試合開始および終了時の挨拶において、両チームの選手間で奇声を発しないこと。また、本部および相手方ベンチ前に行って挨拶しないこと。
- (3) 3アウト後、試合球は投手板付近に置くこと。雨天時は審判員に渡すこと。
- (4) 球審からボールを受け取る投手、予備ボールを手渡す選手および打席に入る打者は、その都度球審に礼をしなくてもよい。
- (5) 試合開始時と終了時に両チームは、本塁をはさんで整列し、審判員の指示で礼を交わすこと。

＝ 野球特別規則 ＝

[競技場特別ルール]

- (1) 競技場に特別ルールがあるときは、審判員は、各試合前に監督立ち会いのもとにこれを告知し競技にあたらなくてはならない。なお、ブルペン設置のない競技場では、大会役員(球場責任者)は、競技場内にブルペン領域の設定ができる。
- (2) 球場の使用時間制限等がある場合、その当日の最終試合は、制限時間まで1時間45分あれば試合を行う場合もある。

[試合の成立]

- (3) 試合は7イニング制とし、5回終了をもって正式試合とする。4回終了時10点差以上または5回終了時以降7点差以上の場合、正式試合としコールドゲームとする。ただし、決勝戦は得点差コールドゲームを適用しない。
- (3-2) 正式試合が成立した後に荒天等で試合続行不可能になった場合の勝敗判定は、公認野球規則7.01(g)(4)[注]による。

[時間制限と試合成立の関係]

- (4) 試合は2時間制限試合とし、5回以降試合開始から2時間00分を超えては新しいイニングに入らず、制限時間に達した時点でのイニング(表裏)を最終回とする。そのイニング終了時点で同点の場合は、それ以降タイブレーク方式を採用する。ただし、決勝戦は2時間制限試合を適用しない。
- ① 4回以前に2時間に達した場合でも、5回までは継続して行う。

- ② 5回以降、後攻チームがリードしている状態で、後攻チームの攻撃中に2時間に達した場合は、その時点で試合を打ち切り、後攻チームの勝利とする。
- ③ 5回以降、後攻チームがリードしている状態で、先攻チームの攻撃中に2時間に達し、後攻チームがリードしたまま先攻チームの攻撃が終了した場合は、その時点で試合を打ち切り、後攻チームの勝利とする。
- ④ 5回以降、後攻チームがリードしていない状態で2時間に達し、その回の後攻チームの攻撃で勝ち越し点が入った場合は、その時点で試合を打ち切り、後攻チームのサヨナラ勝ちとする。

[中 断]

(5) 2時間の制限時間において、次の場合による中断は試合時間に算入しない。

- ① けが等により、選手・審判員の治療や交代に要した時間
- ② 降雨、強風、雷等の荒天による中断時間
- ③ 夏季の飲水タイム
- ④ 審判員の協議およびその説明に要した時間
- ⑤ その他不測の事態により、審判員が必要と認めたもの

(5-2) 前項による中断の再開後、審判員または大会役員は、すみやかにロスタイムまたは残り時間を両チームに通知する。

[タイブレーク、決勝戦同点の場合の決定法]

(6) 7回終了時同点の場合、2時間以内であっても通常の延長戦は行わず、タイブレーク方式に入る。また、5回・6回で時間切れて同点の場合も、タイブレーク方式に入る。

タイブレーク方式は、1アウト満塁からとし、打者は継続打順とする。走者は、打者の前の打順の者が1塁走者、その前の者が2塁走者、さらにその前の者が3塁走者とする。これらの打者・走者への代打・代走は、通常の交代として認められる。

タイブレーク方式は、時間に関係なく最長3イニングまでとし、未決着の場合は抽選とする。また、タイブレーク中に荒天等で試合続行不可能になった場合は、抽選とする。

抽選は、球審が○×9個ずつのくじを持ち、両チームの最終出場者9人ずつがくじを引き、○の多かったチームを勝ちとする。

(7) 決勝戦は、7回終了時同点の場合、通常の延長戦に入り、最長2イニング行う。延長9回終了時なお同点の場合は、10回からタイブレーク方式に入り、勝敗が決着するまで行う。

(7-2) 本連盟のブロック予選の決勝戦は、順位決定戦の1つとみなし、得点差コールドゲームや2時間制限試合を採用する。

[特別継続試合]

(8) 荒天、日没その他の理由により試合続行が不可能となった場合で、(3)項で定める正式試合が成立していないときは、後日、この試合の回と経過時間を引き継ぎ、特別継続試合を行う。特別継続試合の日程等は大会本部で決定するが、原則として翌開催日の第1試合に組み入れる。なお、登録されている監督・コーチ、スコアラーであれば、変更(入れ替え)も可とする。

(8-2) (3)項で定める正式試合成立後であっても、(3-2)項による勝敗判定が引き分けて、かつ、タイブレーク方式に入っていないければ(すなわち前の回の終了時点で制限時間が残っていた場合)、本連盟では抽選とはせず、特別継続試合を適用する。

(8-3) 特別継続試合は、中断となったそのままの状態^①で継続(再開)するため、大会役員、審判員、両チームの監督・スコアラーは、中断時点での試合の状態を確認・記録し、メンバー表とともに保存・引き継ぎの処置を行うこと。

なお、特別継続試合における投球数制限は、前の試合での残り投球可能数は引き継がれず、その再開日に新たに行われる試合として取り扱われる。

[危険防止措置]

(9) 打者、走者、ベースコーチ、ボールパーソンは、危険防止のため両耳付きヘルメットを着用する。また、捕手は、ファウルカップおよび捕手用具を着用のこと(投球練習時およびブルペンにおいても同様とする)。

(10) 競技場内のブルペンの使用中は、打球防護のため、ヘルメットとグラブを着用したガードパーソンを付ける。

(10-2) 競技場内のブルペンの使用は、試合前ノック開始から試合終了までの間、1チーム1組に限る。

(11) 次打者もしくはその代打予定者は、次打者席内で待ち、投手が投球動作に入ったら自身の安全のため素振りをやめ、投球・打球をしっかりと見守る。また、守備を妨害するような行為をとってはならない。

(11-2) 試合中、投球・打球・送球が選手の頭部や顔面等に直撃して倒れこみ、人命に関わるような事故が起きた場合は、人命尊重を第一に審判員は即刻タイムを宣告してプレイを止め、適切な措置をとる。なお、試合再開時の状況設定については、審判員の判断で決定する。

[投手]

(12) 投手は、投手板に触れて捕手からのサインを受けなければならない。セットポジションの姿勢でサインを見る場合は、片方の手を下におろして身体の横につけていなければならない。

投球姿勢におけるwindアップポジションおよびセットポジションの足の位置について、2022年度に公認野球規則が改正されたが、本協会ではいままでどおりとする。

(※“いままでどおり”とは、サインを見るときに自由な足の置き方で「投手板よりも本塁側へ置けばセットポジション」「そうでなければwindアップポジション」と区別をつけるものである。)

(13) 投手は、捕手・野手からボールを受けたあと、走者がいない場合には12秒以内、走者がいる場合には20秒以内に投球しなければならない。

違反した場合、球審は、走者が塁にいない場合にはただちにボールを宣告する。走者がいる場合は警告を発することとし、同一の投手が2度繰り返したら、3度目からはその都度ボールを宣告する。塁に牽制球を送球したときは、20秒の計時をリセットする。

なお、適用の詳細については、社会人野球および大学野球の『投手の12秒及び20秒ルールの適用に関するガイドライン(2015年1月)』による。

(14) 投手の肘・肩の障害を予防するため、投球に関しては、日本協会が定める『リトルシニアの投球数制限に関する統一ガイドライン』に従う。他団体との交流戦で必要あるときは、日本中学硬式野球協議会が定める『中学生投手の投球制限に関する統一ガイドライン』に従う。

[打者]

(15) 打者は、みだりにバッタボックスを出ることは許されない。たとえタイムを要求しても、審判員がタイムを宣告しない時はインプレイである。(アマチュア野球内規②)

[臨時代走]

(16) 試合中、選手に不慮の事故が起き、攻撃側監督より臨時代走の申し出があった時、審判員がその必要を認めれば、守備側監督に事情を説明して許可する。なお、頭部への死球は自動的に臨時代走とする。

臨時の代走者は、事故のあった選手より打順が1つ前位の者（ただし投手は除く）とし、得点するか残塁となるまで任務を継続し、その場限りとする。守備側チームに指名権・拒否権はない。また、臨時代走に対して通常の代走を起用することは可能である（事故のあった元の選手に対する交代となる）。

なお、臨時代走適用対象外の選手の事故の場合や、臨時代走適用後の試合復帰については、交代かブレイ続行かの判断を監督に委ねる。

[ラフプレイ]

(17) 選手の安全を守るため、故意に相手方選手を傷つけるような行為があった場合は、当該審判員の判断により、その選手を退場させることがある。

[ハーフスイング]

(18) ハーフスイングの裁定については、公認野球規則8.02(c)[原注2]を適用する。

[監督の抗議および通告]

(19) 抗議および選手交代の通告は、必ず監督（不在の場合は、運営要項(10)に定めた監督代行）が行う。抗議は、監督1名が当該の審判員に対して行うこと。

(20) ストライク・ボール、アウト・セーフおよびフェア・ファウルボールの裁定に限らず、審判員の判断に基づく裁定は最終のものであるから、監督・コーチ、選手および控えの選手がその裁定に対して異議を唱えることは許されない（公認野球規則8.02(a)）。

(20-2) 試合中降雨等で続行するか中止するかは、審判員と大会役員（球場責任者）で判断決定するものであり、当該チームが意見を申し出ることにはできない。日没の場合でも同様である。

(21) 審判員の裁定が規則の適用を誤って下された可能性のあるときには、監督が当該審判員に規則適用の訂正を申し出ることができる（公認野球規則8.02(b)）。

[審判員の裁定]

(22) 控え審判員を含む審判員の合議の裁定は、最終判定となる（公認野球規則8.02(c)）。

(22-2) 中断時間が10分を超える場合は、試合続行を優先する。納得できないときは、当該チームから本連盟（大会本部）に申出書を提出することとする。

(23) 審判員は、規則に明確に規定されていない事項に関しては、自己の裁量に基づいて、裁定を下す権能を与えられている（公認野球規則8.01(c)）。

[監督の指示および野手が投手のもとに集まれる回数制限]

(24) 監督が投手のもとへ行くことができる回数を、1試合（7イニング）に2回までとする。ただし、投手を交代させた場合は回数として数えない。時間は、審判員がタイムを宣告後30秒以内とする。

(25) 監督が、1イニングに同一投手のもとへ2回行った場合（公認野球規則5.10(l)を適用）および、1試合に2回投手のもとへ行った後3回目に行けば、その時の投手は自動的に交代する。ただし、その投手は他のポジションにつくことができる（公認野球規則5.10(d)[原注]の第1段は適用しない）。

タイブレークまたは延長回に入った場合、監督は、それ以前の回数に関係なく2イニングに1回、投手のもとへ行くことができる。

(26) 2人以上の野手（捕手を含む）が投手のもとへ行く（集まる）ことができる回数を、1試合（7イニング）に3回までとする。投手交代の際、監督と共に野手がマウンドに集まることは、野手の回数として数えない。

タイムブレークまたは延長回に入った場合、野手は、それ以前の回数に関係なく1イニングに1回、投手のもとへ行くことができる。

(26-2) 投手交代ではない際も、監督と共に野手が投手のもとへ集まることは、野手の回数として数えない。ただし、野手が集まってから監督がベンチを出発した場合や、監督がベンチへ戻るためファウルラインを越えてもなお野手が集まっている場合は、監督と野手双方の回数として数える。

(27) 攻撃側の監督が打者または走者に指示を与えることができる回数を、1試合(7イニング)に3回までとする。時間は、審判員がタイムを宣告後30秒以内とする。

タイムブレークまたは延長回に入った場合、攻撃側の監督は、それ以前の回数に関係なく2イニングに1回、打者または走者に指示を与えることができる。

(28) 攻撃側の監督は、相手チームのタイム中に打者・走者に指示を与えることができるが、プレイの再開を遅らせた場合は攻撃側監督のタイム1回と数える。(守備側の監督は、たとえ相手チームのタイム中でも、投手のもとへ行けば守備側監督のタイム1回と数える。)

注1. 監督が投手のもとへ行ったかどうかの判断は、ファウルラインを越えたか否かを基準とする。

注2. 野手が投手のもとへ行ったかどうかの判断は、各塁を結ぶ線と投手板の中間点を越えたか否かを基準とする。

[マナーアップ、スピードアップ]

(29) マナーアップ、スピードアップについて

① 試合中のマナーアップを図るため、以下の点を順守すること。

ア. 塁上の走者やベースコーチ等が守備側のサインを盗み打者等に知らせることは禁止する。紛らわしい行為が現行で認められた場合、処分が下される場合がある。

イ. 得点した時、選手のリーダーが音頭を取り、声を揃えて手拍子する行為は自粛する。

ウ. 本塁打を打った選手をベンチから出での出迎えは禁止する。

エ. 捕手が投球を受ける際、ストライクに見せる意図でミットを動かすことを禁止する。

オ. 捕手が投球を受ける際、極端にキャッチャースボックスから出て構えることを慎む。

カ. 勝敗が決定したとき等に、必要以上に大騒ぎをすることを慎む。

キ. 投手が準備投球中、投球動作に合わせてバットスイングをしてはならない。次打者(回の先頭打者を含む)は次打者席で待つこと。

ク. グラウンド整備中、キャッチボールおよびバットスイングは禁止する。

ケ. 塁でプレイが行われようとしているとき、走者やベースコーチがセーフのジェスチャーをする行為を禁止する。

コ. 相手チームのエラーやボーク等を誘発するような言動は禁止する。例えば、内野での守備が行われているとき「あるよ、あるよ」など相手野手のエラーを誘うような声や、「ボーク、ボーク」などと相手投手の投球動作や投球に支障をきたすような声を発してはならない。

② 試合中のスピードアップを図るため、以下の点を順守すること。

監督の行動

ア. 監督のマウンドへの行き帰りは、小走りですピーディーな行動をとる。

イ. 複雑なサインによる時間のロスをなくし、すみやかにサインを出す。

ウ. 選手交代時はできるだけ交代選手を事前に準備させ、明確にかつ簡潔に球審に告げる。

エ. 攻守交替(攻撃)の時、ベンチ前ミーティングは短くし、すみやかに選手をベンチに入れる。

選手の行動

- ア. バッテリーのサイン交換はすみやかに行う。
- イ. 投球のインターバルは長くせず、テンポ良く投球しスピードアップを心がける。
- ウ. 捕手の防具装着は控え選手が手伝いすみやかに守備につく。
- エ. 投球がワンバウンドした時、不必要に毎回球審にボール交換を要求しない。
- オ. スパイクシューズのひもの結び直してタイムを取らないように事前に確認する。
- カ. タイムでマウンドに集まった後、駆け足で守備位置に戻る。
- キ. 準備投球は、球審とバッテリーが準備投球数を確認し投げさせることとする。ただし上限の目安としては1分間・8球とする。急遽登板しなくてはならなくなった投手には、状況に応じて臨機応変に対応する（公認野球規則5.07(b)）。
- ク. ベンチ前でのキャッチボールおよびバットスイング、ランニングは禁止する。

= 附 則 =

(1) ブロック大会および各チームのエキシビジョンゲーム等も、本大会規程に基づいて行うこと。

(2) 制定、改正の履歴

1984年 9月	制定	2004年 9月	一部改正
1987年 1月	一部改正	2005年 9月	一部改正
1988年10月	一部改正	2006年 9月	一部改正
1990年10月	一部改正	2007年 9月	一部改正
1991年11月	一部改正	2010年11月	全部改正
1992年 9月	一部改正	2012年12月	一部改正
1994年 9月	一部改正	2014年12月	一部改正
1997年 1月	一部改正	2017年 8月	一部改正
1999年 1月	一部改正	2018年 5月	一部改正
2001年 1月	一部改正	2020年 1月	一部改正
2002年 1月	一部改正	2023年 4月	全部改正
2003年 1月	一部改正		

◇ 今回の改正での主な変更点

- ・全体の構成や文面を、日本協会の『大会規程細則』に合わせた。
- ・運営要項(6-2)：関西連盟で独自に定めていた「バットのテープの色の制限」を削除した。
- ・野球特別規則(25)：関西連盟で独自に定めていた「監督が投手のもとへ行く回数オーバーで強制降板となった投手の、再登板の制限」を削除した。

(参考) 投手の12秒及び20秒ルールの適用に関するガイドライン

社会人及び大学野球の試合のスピードアップに関する特別規則第2項「12秒及び20秒ルール」に関するガイドラインは以下のとおり適用することとする。

1. 12秒ルール及び20秒ルール

投手は、捕手、その他の内野手または審判員からボールを受けた後、走者がいない場合には12秒以内に、走者がいる場合には20秒以内に投球しなければならない。違反した場合、球審は走者が塁にいない場合にはただちにボールを宣告し、走者がいる場合は警告を発することとし、同一の投手が2度繰り返したら、3度目からはその都度ボールを宣告する。

なお、塁に牽制球を送球したときは、20秒の時計をリセットする。(社会人及び大学における試合のスピードアップに関する特別規則2参照)

2. 時計

時計は2塁塁審が行う。

3. 12秒ルールの適用

①走者がいない場合に適用する。

②12秒の時計は、投手がボールを所持し、打者がバッターボックスに入って投手に面した時に始まり、ボールが投手の手から離れた時に終わる。

※投手が投手板についているかどうかに関係なく、打者の準備が整った時に時計を始める。

③12秒を経過したとき(13秒になったとき)、2塁塁審はタイムを宣告し、球審に12秒を経過したことを知らせる。

※2塁塁審のタイム宣告と同時にボールデットとなる。

※タイムの宣告にもかかわらず投手が投球したり、その投球を打者が打ったとしてもそれは無効となる。

④2塁塁審の知らせを受けた球審は、ボールを宣告する。その際、球審は投手及び守備側の監督に12秒ルールを適用したことを告げる。

4. 20秒ルールの適用

①走者がいる場合に適用する。

②20秒の時計は、次のときに始まり、いずれの場合も投手の手から離れたときに終わる。

A) イニングが始まる時やボールデットになったときは、球審がプレイを宣告したとき。

B) ボールインプレイの状態、新しい打者が打撃を開始するときや、打者がバッターボックスの外に出ざるを得なくなったときなどは、投手がボールを所持し、打者がバッターボックスに入って投手に面したとき。

※投手が投手板についているかどうかに関係なく、打者の準備が整ったときに時計を始める。

C) ボールインプレイの状態、打者がバッターボックス内で打撃を継続しているときは、投手が捕手や他の野手からボールを受け取ったとき

③1度目・2度目に20秒を経過したとき(21秒になったとき)、2塁塁審はタイムを宣告し、球審、投手及び守備側の監督に20秒を経過したこと及びその回数を知らせる。

④3度目に20秒を経過したとき(21秒になったとき)、2塁塁審と球審は、走者がいないときと同様の処置をする。

⑤投手が塁に牽制球を送球したときは、20秒の時計をリセットする。

※投手板を外しただけのときや偽投のときは、計時を継続する。

選手不足による大会参加の特別措置について

一般財団法人日本リトルシニア中学硬式野球協会(以下「本協会」という。)に加盟するチームで、選手数が10名に満たないチームの大会参加について、特別措置を以下に定める。

(1) 選手数不足チームによる2チーム以上合併した「合併チーム」での大会参加

- ア. 原則として選手数が9人以下であるチームは、2チーム以上合併したチームでの予選を含む各連盟大会及び全国大会参加を認める。
- イ. 合併チームは、原則、同一支部又は同一ブロック内の加盟チーム同士に限定し、週1回程度の合同練習ができることが望ましい、判断は各連盟に委ねる。
- ウ. 合併チームを編成する際には、選手不足チームと合併する他チームの選手数の合計が、25名以内を原則とする。

(2) 選手数不足チームが近隣チームから選手を借りた、「他チーム選手応援チーム」の大会参加

- ア. 合併する適当な相手チームが無いなどの理由で、(1)の合併チームが組めない選手数不足チームは、近隣チーム(同一支部又は同一ブロック内)の協力を得て選手を借り入れた「他チーム選手応援チーム」での大会参加を認める。
ただし、母体となる選手数不足チームの選手数は、最低4名が在籍しているものとし、他チームからの選手を借り入れた後の当該チームの選手数は13名を超えないこととする。

※例 選手数不足チームの在籍総選手数	4名の場合	→	最大9名を借り入れ可能
	5名の場合	→	最大8名を借り入れ可能
	6名の場合	→	最大7名の借り入れ可能
	7名の場合	→	最大6名の借り入れ可能
	8名の場合	→	最大5名の借り入れ可能
	9名の場合	→	最大4名の借り入れ可能

- イ. 上記アで選手を貸し出すチームは、選手本人の意思と自主性を尊重し、保護者の同意を得ること。

(3) 上記(1)(2)で認めたチーム(以後「合同チーム」という。)の大会参加申し込みと責任者

- ア. 合同チームの組織は、当該大会(予選を含む各連盟大会及び全国大会)ごとに、所定の用紙に必要事項を記入し、所属連盟に届け出て承認を得ること。
- イ. 大会参加申し込みは、合同チームを構成するチーム会長の承認印を必要とする。
- ウ. ベンチ入りする監督、コーチ、スコアラーは、合同チームを構成する会長の協議により選任し、所属連盟に登録する。また、試合当日は、合同チームを構成するチームの引率責任者が自身の選手を引率するものとし、ベンチ入りできないチーム役員も観戦し、常に待機すること。
- エ. 大会参加の名称は、合同チームを構成するチームで協議し、連名、又は頭文字を組み合わせたものなどいづれでもよい。
- オ. 合同チームで全国大会等へ出場する場合、予選も含む各連盟大会で登録した役員、選手で出場すること。

(4) ユニフォームなどの用具等について

- 次の用具については、特に合同チーム内で統一する必要は無い。
帽子、ユニフォーム上下、アンダーシャツ、ストッキング、スパイク、ウインドブレーカー、ヘルメット

(5) その他の問題

- 合同チームに関して、上記以外で生じる問題については、当該ブロック又は支部、当該連盟、本協会がその都度協議し判断する。

複数チームの大会参加規定

最上級生(例えば秋季大会では2年生)の選手数が多いことにより、一つのチーム(以下「母体チーム」と言う)から複数のチーム(以下「子チーム」と言う)が日本協会及び各連盟主催の大会に出場できることとし、その規定を以下に定める。

①子チームを大会登録出来る条件

母体チームより子チームを大会登録し大会に出場させる場合は、その大会に参加できる最高学年(例えば秋季大会では2年生)の登録選手が26名以上在籍し、かつ母体チーム、子チームの選手数がそれぞれ15名以上となり、十分な数の指導者がいること。1年生大会に限り13人でも可とする。

②子チーム、選手、指導者の登録方法

子チームは、大会毎にその都度大会登録し独立したチームとして出場できる。ただし全国大会にはおなじ母体チームから2チーム以内の参加とする。選手、指導者の登録カードについては、母体チームのものをそのまま使用する。

③同一大会中及び上部大会での選手、指導者の入れ替え禁止

日本協会や各連盟が主催する大会に登録し参加した子チームは、大会中母体チームおよび複数参加した場合他の子チーム間でお互いの選手、指導者を入れ替えることはできない。また、上部大会に結びつく大会(例えば日本選手権、林和男旗杯、東・西日本大会に結びつく夏季大会や、全国選抜大会推薦の基準になる秋季大会)が終わった後、上の大会(日本選手権、林和男旗杯、東・西日本大会、全国選抜大会)で親子チーム間の選手、指導者を入れ替えることはできない。

④子チームの会長、事務局長

子チームの会長、事務局長は、母体チームの会長、事務局長と同一としてよい。

⑤チーム登録金

年度途中で子チームを大会登録した場合、その時点で日本協会への年次登録料(1万5千円)を納入する。連盟の登録金等は各連盟の定めによる。

⑥チーム名、ユニフォームなど

子チームのチーム名は日本協会、各連盟の規定に基づいて決める。母体チームの末尾や冒頭にA、Bなどアルファベット1文字を付けるだけのチーム名は認めない。帽子・コート類は母体チームのものをそのまま使用することが出来る。ユニフォームは母体チームのものに子チーム名のシールを張るなどして使用することもできる。

リトルシニアの投球制限に関する統一ガイドライン

投手の投球数制限に関しては、次に掲げるリトルシニア独自のガイドラインに基づくものとする。

- ① 1日最大90球以内とする。
(投手A～F)
- ② 連続する2日間で130球以内とする。
(投手ABCDE)
- ③ 3連投(連続する3日間)する場合は、1日目と2日目の投球数合計を90球以内とし、2日目と3日目の投球数合計も90球以内とする。なお、3日間の投球数合計を130球以内とする。4連投(連続する4日間)は認めない。
(投手D・E)
- ④ 上記①②③の場合において、打席の途中で制限数に達した場合、当該打者の打席終了までは投球を認め制限数を超過した投球は投球数にカウントしない。
(投手A・D・E)
- ⑤ 1日90球投球後、翌日投球を休めば3日目は90球の投球を可能とする。
(投手F)
- ⑥ 打者に対して投じた投球がボークとなった場合は、投球数にカウントする。また、12秒及び20秒ルールに接触して課せられたボールは投球数にカウントしない。
- ⑦ 申告敬遠は投球数にカウントしないが、敬遠に至るまでに実際に投じた投球は投球数にカウントする。
(例：2ボール・1ストライクとなり申告敬遠をした場合、それまでに投じていた3球は投球数にカウントする。)
- ⑧ 雨などで特別継続試合になった試合も投球数にカウントする。
- ⑨ 異なる大会であっても、連日投球する投手は、この統一ガイドラインに則った投球数制限で投球するようお願いいたします。

投手の投球数制限における投球可能数のケース

(投球数)

	第1日目	第2日目	第3日目	第4日目	第5日目	第6日目	予備日
投手A 上記①・②・④	※90(93)	※40(46)	—	90	※40(42)	—	※90(92)
投手B 上記①・②	—	79	※51(56)	—	44	※86(91)	—
投手C 上記①・②	—	—	40	※90(95)	—	89	※41(45)
投手D 上記①・③・④	68	※22(26)	※40(42)	—	87	※3(6)	※40(45)
投手E 上記①・②・③・④	82	第1試合21 ※第2試合27(30)	—	46	第1試合25 ※第2試合19(22)	※40(46)	—
投手F 上記①・⑤	※90(95)	—	90	—	※90(94)	—	※90(92)

※ () 内は打席の途中で制限数に達し、当該打者の打席終了まで実際に投じた投球数を示す。

一般財団法人日本リトルシニア中学硬式野球協会 野球用具の使用規程

一般財団法人日本リトルシニア中学硬式野球協会（以下「本協会」という。）が公認するメーカーが販売する用具を使用する。原則、購入時の用具を使用するものとし、改造したものの使用を禁止する。

(1) 対象

本協会、所属連盟、支部、ブロックが主催する各種大会に出場するすべての参加者の用具に適用する。

(2) 規格外の扱い

協議が必要となる事案が生じたときは、本協会、連盟で協議し決める。

(3) ヘルメットに関して

①チーム統一のものでSGマーク（製品安全協会）の認証がある製品に限り使用を認める。

有効期間は3年間。SGマークの認証がある顎（あご）ガードつきヘルメット（捕手用を除く）の使用を認める。すでに使用・所有している顎ガードのないヘルメットに、後から顎ガードを取り付けることは認められない。また、SG基準を満たした顎ガードつきヘルメットであっても、使用者等が不正な改造（仕様上認められていないにも関わらずパーツを勝手に付け替えるなど）をしていたり、破損していたりする場合など、安全性を欠く場合には使用できない。

②ひび割れ、保護ラバーに損傷のあるヘルメットの使用を禁止する。投球、送球、打球を受けた場合は、ひび割れや損傷があるかどうかただちに確認する。

③チーム名、頭文字の表示は、いずれかを前頭部の1か所とする。側頭部の表示は禁止する。番号表示は側頭部、後頭部でも差支えない。

④色は単色で原則、黒、白、赤、紺、緑とする。

表面がつや消し処理された製品の使用も認める。

(4) ユニフォームに関して

①チーム名、都道府県名または地名を胸や袖口に表示すること。くわえて自治体が公に認めている象徴等を胸や袖口に付けることを認める。

②喪章はピン止めを認めず、縫い止めにする。

③生地廃番による素材の違い（同一カラー）の混在は認める。ただし移行期間は3年とする。

④ツートンカラーは可とする。

⑤ツートンカラーの解釈は、上着とズボンのことであるが、上下異なる色のユニフォームで背番号等を付ける刺繍色および肩、袖、脇に別色のラインや幅をもったライン（切り替えしも可：デザイン上はV字型）が入っているものは認める。この場合は、上下3色になる。

⑥公認メーカーの販売品と著しく違うオーダー品等を新たに作る場合は、事前にサンプルの写真かデザイン画等を連盟事務局に提出し規程の範囲内かどうかの判断を仰ぐこと。

⑦裾を極端に絞った変形ズボンは使用できない。ズボンの裾は足首まで下げてはならない。

⑧同一チームの監督、コーチ、選手は同色、同形、同意匠のユニフォームを着用し、そのユニフォームには6インチ（15.24 $\frac{1}{2}$ ）以上の大きさの背番号を付けなければならない。

- ⑨外国遠征時のユニフォームへ協賛企業の社名などの表示を認める。本協会が必要と認めた場合は、国内でもユニフォーム、帽子等への表示を義務付けることができる。
- (5) 帽子、アンダーシャツ、ストッキング、アンダーソックスに関して
- ①帽子のチーム名、頭文字の表示は、いずれかを前頭部の1か所とする。側頭部の表示は禁止する。
 - ②各チーム同一、同色とする。生地廃番による素材違い（同一カラー）は認めるが、移行期間は3年とする。
 - ③ストッキングのミドルカット、ローカット、ボックスの使用は認めるが、ハイカットの使用は禁止する。
 - ④ストッキングはユニフォームのズボンの下に着用すること。
- (6) ベルトに関して
- ユニフォームの一部とし、同一チームのプレーヤーは同色のベルトを着用しなければならない。色についてはチーム全体が同色であれば特に定めない。
- (7) スパイクおよび球場内で使用するシューズに関して
- ①スパイクおよび球場内で使用するシューズの色は、黒または白と別色のラインを認めるが、チームで統一すること（監督、コーチを含む）。
 - ②廃番による素材違いの混在は認めるが、移行期間は3年とする。
 - ③足首防護目的のハイカットスパイク、ミドルカットスパイクの使用は認める。
 - ④スパイクは金具または、ポイント（プラスチック金具）スパイクの使用を認める。
- (8) バットに関して
- ①金属製バットはSGマークが入った硬式用に限る。
 - ②SGマークが入ったコンポジット（複合）バットの使用は認める。
 - ③木製バットの使用は認める。（色は黒、淡黄色系、ダークブラウン系とする。木目が見える程度の濃さとする）
 - ④マスケットバットは試合で使用できない。試合中はダグアウトに持ち込めない。バットリング、鉄棒類の球場への持ち込みを禁止する。
- (9) グラブ、ミットに関して
- ①際立った色（真っ赤、白等）の使用は認めない。
 - ②しめ紐は長すぎないこと。長さは親指程度にする。
- (10) 捕手用具に関して
- ①プロテクターの表面にチーム名の表示を認める。
 - ②プロテクター、レガース、マスクの色は3色まで併用を認める。
 - ③ヘルメットとマスクの一体型の捕手マスクの使用を認める。
 - ④マスク（球審用含む）はSGマーク（製品安全協会）の認証がある製品に限り使用を認める。
 - ⑤シートノック及び守備並びにブルペンにおいてはフェールカップを必ず着用する。
- (11) コート類に関して
- コート類の着用においてはグラウンドコート、ウインドブレーカー、Vジャン、フリースな

どタイプの違う商品（それぞれのタイプは同一デザインに限る）の混在は認める。
それぞれのード付きは、プレー中の着用は禁止する。

(12) 手袋に関して

- ①色は黒、白、紺もしくは赤をベースに2色までのものとする。
- ②守備時、野手の手袋の使用を認める。
- ③出塁時に一回り大きいサイズの走塁用の手袋使用は認める。

(13) リストバンド・リストガード、手甲ガードなどに関して

- ①リストバンド、リストガード、手甲ガードなど保護ガードの使用を認める。
- ②色は黒、白、紺もしくは赤色をベースに2色までのものとする。
- ③アームスリーブの使用を認める。投手以外については、片方の腕だけに着用することを認め、両袖の長さが違っていても公認野球規則 3.03 (e) に違反するものとはしない。
投手が使用する場合は、両袖の長さは同一とする。なお、色はアンダーシャツと同色とする。

(14) レッグガード、エルボーガード、ネックウォーマーに関して

- ①レッグガード、エルボーガード、ネックウォーマーの使用は認める。
- ②色は黒、紺、白のいずれか1色で統一する。ネックウォーマーは、あまりだぶつかないように着用する。

(15) サングラスの着用に関して

- ①必要に応じて審判員に申し出れば、選手のサングラス着用を認める（プラスチック製としフレームの色は黒または紺とする）。サングラスの表面はミラー系の光るものは使用できない。
- ②審判員と指導者のサングラス着用を認める。
選手と同様にプラスチック製とし、フレームの色は黒または紺とする。指導者は審判員に申告し、審判員は球場の責任理事に申告し、許可を得ることとする。
- ③眼下へのアイブラック貼り付けや墨などを塗ることは禁止する。

(16) 保護ガードに関して

手首、足首をねんざした選手に限りテーピングと同じ効果が得られる保護ガードは、事前に審判員に申し出れば、使用を認める。

(17) マウスガード（マウスピース）に関して

白または透明なものに限り使用を認める。

(18) 用具の公認について

- ①メーカー毎の公認とする

(19) その他

その他用具を本規程以外で試合に使用する場合は、事前に大会本部に申し出ること。

附 則

この規程は、平成 年1月21日から施行する。

改正 平成 28年 2月 7日

〃 平成 28年 12月 7日

〃 平成 31年 3月 25日

改正令和元年 5月 25日

〃 令和元年 7月 31日

〃 令和 4年 3月 2日

〃 令和 4年 10月 5日