

## 城南連盟ローカル・ルールについて

### 1. グラウンド以外でのバット使用を禁じています

グラウンド以外での素振りや、簡易ネットを設置しての打撃練習は禁止

### 2. 試合開始時刻 30 分前からのグラウンド内立入制限

試合開始時刻 30 分前(または打順表交換以降)、ベンチ入りの監督・コーチ及び選手のみグラウンドへの立入可能。それ以外の大人はグラウンドから出なければならない。

### 3. 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 名までと(30、29、28、31、32いずれかの背番号)、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、マネージャー、スコアラー 3 名、合計 6 名までベンチに入ることが可能です。監督・コーチ以外がサインを出したり選手への指示はできません。

※審判から退場処分を受ける場合があります。

なお、季節等を考慮し熱中症対策の保護者(2 名まで)は、ベンチ入り可能です。

マナー向上のため、応援の大人は、一三塁より後方での観戦をお願い致します

### 4. 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、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 年生リーグは打順表に 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 名までです。

### 5. DH 制(中学 1 年生リーグ、教育リーグ)

打順 10 番に限り DH を指名することが出来る

### 6. 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化

試合当日のベンチ入り選手全てが試合に出場しなければならない

### 7. 全試合 リ エントリー制

ベンチ入り 10 名以上の選手が全て出場した後、アクシデントで退場者が出た場合、最後に退いた選手が再び守備あるいは打者になることが出来る

## 8. 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ーズボックスに入ることが可能

## 9. 試合の成立回数

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会が最終回となる。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時間無制限。

## 10. 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審判部が判断した場合、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。

## 11. タイブレーク

同点で規定時間を過ぎて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。

## 12. コールドゲーム

リーグ戦:4回10点差、5回以降7点差。

ただし中学1年生リーグは5回以降10点差。教育リーグは4回以降10点差。

決勝トーナメント戦及び上部大会出場チーム選出トーナメント:4回10点差、5回以降7点差。

ただし教育部は3回以降10点差。

## 13. 打者一巡制(教育4年生以下)

4年生以下の試合ではトーナメント・リーグ戦共に打者一巡交代とする

## 14. 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 P54-8(1)】

## 15. 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。

## 16. ボーク

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、審判員の判断で攻撃側の不利益を取り除く。走者三塁でボークをした場合、走者を三塁に留める。

## 17. 攻守交代時の守備練習は一塁手の補助員(1名)のみ可能

2023年競技者必携 P67, 11項では「控え選手がベンチを出て守備練習を見守ることを禁止する」が新規に追加されましたが、連盟では一塁手の補助員(選手1名のみ)を認めます。

## 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。

## 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(踏み込んで)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。2)と同じ。  
※ 審判員は4)になりそうだと判断した時は安全上、直ちにファウルボールを宣告する。

## 20. 少年2・3号面外野のボールデッドラインについて

少年2・3号面外野のコーンを打球が超えた場合、直接またはバウンドのゴロを問わず全てボールデッド(テイク2)とする。

## 21. 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)やコーチャーズボックスの選手がまだボールデッドになっていない投球・打球・送球を捕球してしまったり(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。

## 22. 給水タイム

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が試合時間に含める(タイマーは止めない)。

## 23. 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、ポール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う事。大人面の外野ネット撤収は大人の指導の下、行ってください。