

千葉県少年野球友遊ボール大会競技規則

(本大会の趣旨と出場資格・チーム構成)

1. この大会は、少年野球の底辺拡大を図るため、多くの低学年（小学3年生以下）と保護者の参加を得て、少年野球の楽しさを理解していただくために実施するもので、特に出場資格の制限はしないが、本連盟に加盟しているチームまたは、今後連盟に加盟を希望するチームを対象に実施するものである。
2. チーム構成は、成人者による代表者、監督、コーチ（2名）、スコアラー、介護員（2名以内）とし、選手は小学校3年生以下で主将を含む7名以上とその保護者を含めて25名以内とする。
3. 選手登録は、出場予定選手（保護者：父母も含む）全員の氏名を記載したものを大会前の参加予定チーム登録時に1通提出すること。（背番号等はいりません。付いていても参考までとする）。・

(服装・用具)

1. 出場するチームの服装は、ユニホームまたは運動の出来る服装とし、靴は野球用スパイクまたは運動靴とする。グラウンド内の選手及びチームの出場者は、チームの識別のために、統一の帽子を着帽すること。
2. バットとボールは、本連盟が定める（連盟を通して購入）ものとし、それ以外のものは禁止する。（グローブ、ヘルメット等は使用しません）。

(開会式等)

1. 大会開会式での各チームの集合時間は開会式開始時刻の30分前までに受付を終了し、選手は指定された場所に集合・整列をすること。
2. 大会の開会式での選手宣誓は、開催地域の代表チームの主将とする。

(試合の集合時間・準備等)

1. 第1試合のチームは試合開始時刻の30分前までに各コートに集合していること。第2試合以降も同様とする。
2. 試合の中止・時刻の変更等は、大会本部から連絡することとし、雨天による判断が困難な場合は、試合時刻までに集合し、大会本部の決定に従うこと。
3. 本大会では試合前のメンバー表の交換は行わない。友遊ボール大会への出場参加予定チームの選手登録を選手名簿とする。参加する各チームは必ずスコアラーを配置して自チームの選手の打順・守備位置・得点・失点等を管理・確認すること。選手の交代は監督が審判員に告げること。選手数の少ないチームに負傷者等が出た場合は、既に交代した選手の再出場を認めることとする。
4. ベンチは、抽選番号の若番が1塁側とし、先攻・後攻は試合開始前に両チームの主将によるトスで決定する。友遊ボールでは試合前のシートノックは行わない。
5. ベース・コーチは、指導者または保護者が入ることとする。
6. 友遊ボールのグラウンドの設営は大会役員及び参加チームの協力者に於いて行う。
 - イ) 各塁間は15m
 - ロ) 本塁と投手間は5mとし、その中心から半径1mの円を引きその円内から投球する。
 - ハ) 1・2・3・本塁の中間地点に「見なしライン」を引く。
 - ニ) 本塁から外野に向かって40mの地点にホームランゾーンのラインを引く。

(試合時間及び試合内容等)

1. この大会の試合は、出場するチーム数によりリーグ戦またはトーナメント戦とする。
2. 試合は1試合30分の5回戦で勝敗を争うこととする。タイムゲームとし30分を超えたら新しいイニングに入らないで、その時点の得点を持って勝敗を決定する。得点差によるコールドゲームは、3回均等回終了以降15点差以上のときに適用する。日没・降雨によるコールドゲームの適用も同様とする。
3. 試合の攻守交代は3アウトとする。守備は(投手を除く)9名(登録選手の保護者を含む)とし、2名以内の登録選手の保護者(女性)の守備位置は捕手と1塁手に限定する。
※参加する男性の保護者は味方相手の投手に限る。打者として打席に立つことは禁止する。
4. 投手は攻撃側のチームの保護者(父親可)とし、メンバー登録された選手の保護者に限定する。投手は前記の5mのサークル内から下手投げでボールを投げることとし、打者の打ったボールに直接当たるとは触れたり守備側の守備の妨害・妨げをした場合は打者をアウトとする。
5. 守備に付く選手は、投球前に5mライン内に位置することは出来ない。但し、バント等に対し投球と同時に前進し打球を処理することは認める。
6. 友遊ボール競技では3振・死球・四球・盗塁は有りません。打者がメガホンバットでボールをフェアゾーンに打つかファールフライを直接捕球されるまでは打席に立つことが出来る。但し、頭上より高く投じたボールを打った場合は、その打者の打撃は無効とし再度打ち直すこととする。(味方の投手にも注意を与える)。繰返しこの行為を行なった場合には打者はアウトとなる。
7. 友遊ボール競技は全て(フライ、ライナーの直接捕球を除く)フォースアウトとし、タッチアウトはないものとする。従って守備側の選手がボールを持って走者に対してタッチをしてもアウトにはならない。必ずベースに入るかベースタッチによってアウトが成立する。
8. 走者は投手が投球してから離塁すること。また野手から投手にボールが返球されている時も進塁してはならない。また各塁へのスライディングは認めるが、守備側選手に対して危険と見なした場合は奏者をアウトとする。
9. グランドには本塁から外野まで40mの位置にラインを引き、打球がダイレクトでこのラインを超えた場合はホームランとし、ゴロで超えた場合は2塁打とする。
10. 記録員は当該試合の両チームから1名ずつ出し、得点の記録と試合時間の終了を告げる。試合が終了したら記録用紙を各コート担当の連盟役員に渡すこと。
11. 試合の審判は、各コートとも帯同審判制とする。各試合が終了したら次の試合に前の試合チームから各1名ずつ出し球審(内野の位置)と副審(ホームベースの後方)を行う。但し、各コートの第1試合は連盟の審判員が担当する。

(特別延長戦)

1. 試合が5回均等回終了後または試合時間が30分(均等化終了)経過し、得点が同点の場合は直ちに特別ルールによる特別延長戦を行う。打者は4番打者とし、走者は1番打者が3塁、2番打者が2塁、3番打者が1塁とし1死満塁で1イニングを行い得点の多いチームを勝者とする。1イニングで勝者が決定しない場合は、決定するまで前記と同様で繰返し行い勝者を決める。
2. 各コートで決勝リーグ進出チームが同率で複数ある場合も第1項と同様とする。また決勝リーグも同様とする。

友遊ボール大会規則詳細説明

1. 「インプレー」と「ボールデッド」

打者の打撃からボールデッドまでをインプレーとする。走者はインプレーの間は自由に走塁できるが、ボールデッドになった時点で第2項記載の進塁・帰塁が判定される。野手は打球を捕球したら、守備返球（インプレー）とピッチャー返球（ボールデッド）が出来る。

- ※ボールデッドは
- ① 野手がピッチャーに返球する（ピッチャー返球）
 - ② 打球がゴロで40mラインを超えたとき（エンタイトルツーベース）
※ダイレクトで40mラインを超えた場合はホームランです。
 - ③ 守備側が送球したボールが3mのデッドゾーンから出る（ワンベース）
 - ④ 審判がタイムと宣言した場合

- ※守備送球
- ① 打者走者及び走者をアウトにしようとする野手の送球及びボールを持つての触塁

- ※ピッチャー送球
- ① 野手がピッチャーへの返球動作を開始またはピッチャーへの返球を宣言した場合とする。なお返球宣言には引続きの返球動作を伴うものとする。

2. 「見なしライン」（進塁・帰塁）

見なしラインとは、インプレー中に打者走者・走者の進塁または帰塁を判定するラインである。

- ① インプレー中（守備側の打球処理の間）走者が見なしラインを超えた場合には帰塁は出来ない。但し、帰塁義務走者には適用されない。
- ② ピッチャー返球でボールデッドになった場合、この時点で走者が見なしラインを超えていれば次塁へ進塁、手前であれば帰塁が認められる。後続走者の帰塁は先行走者が基準となる。

※帰塁義務走者とはフライ及びライナーで直接捕球された場合の走者及び先行走者帰塁時の後続走者を言う。

（ケース1） 走者1塁（先行走者）で打者がレフト線にヒット、先行走者が2塁をオーバーラン後走塁を中断、野手が2塁守備返球を行った場合、打者走者は1・2塁間の見なしラインを超えていても1塁への帰塁が義務付けられる。但し、野手が帰塁義務走者の帰塁前に1塁ベースに返球を完了した場合、走者はアウトとなる。

（ケース2） ケース1と同様の時、後続走者が2塁に到達、先行走者が2塁に帰塁したが、野手から2塁に守備送球がなされた場合

- ① 先行走者帰塁前の返球完了：先行走者アウト、後続走者セーフ
- ② 先行走者帰塁後の返球完了：先行走者セーフ、後続走者アウト（但し、この場合は2塁でのジャッジではなく1塁でのジャッジとなる）

※先行走者基準とは先行走者が見なしライン前であれば、後続走者は見なしラインを超えても先行走者帰塁に準じ帰塁する。なお走者間に空塁がある場合は適用されない。

3. 走者の進塁・帰塁選択

後方塁に空きがある場合、走者は打球により進塁・帰塁の選択が出来るが、この選択は野手が球を捕球する前に明確にする必要がある。

- ① 走者が見なしライン手前で走塁を中断（選択の保留）、野手が帰塁ベースに守備送球を行った

場合、走者には進塁禁止が課せられる。

- ② 走者が打撃直後に進塁（野手が捕球した時点で進塁方向に走塁を継続していること）を選択した場合、進塁ベースへの守備送球があれば、見なしライン手前でも帰塁が出来ない。但し、野手が当該走者に関係しないベースに守備返球した場合、守備返球に関係しない塁の走者には進塁・帰塁の選択権が復活し新たな選択が出来る。

（ケース1）走者3塁で野手がゴロを捕球しその時点で走者が走塁を中断（見なしラインの手前）、野手が3塁に守備返球、これを見て本塁に走塁をしても3塁でアウトとなる。捕球した時点で走者が本塁に走塁（見なしライン超え）、同様に野手が本塁に守備返球、走者が3塁に帰塁しても本塁でアウトとなる。

4. ピッチャーサークルと5mライン

本塁から5mの位置に引かれた5mラインの中心点に半径1mの円がピッチャーサークルです。ピッチャーはこの円の中から打者に投球する。但し、投球後は打球を避けるためにサークルから出ることは許される。

5mラインとは、近距離からの打球直撃を避ける安全ラインです。野手は打者が打撃を行うまではラインの内側に入れない。但し、打撃後はフリーでサークル内での打球処理ができる。

5. 走者の離塁

走者には打者が打撃をする前の離塁は禁止されている。必ず打者が打撃を行ってから離塁し進塁すること。打撃前の走塁は認めない。

6. 反則打撃とその理由

打者は頭上より高いボールを打つことを禁止する。再度繰り返した場合は打者にアウトを宣告する。

野球のバッティングとは異質のテニスのサーブあるいはバレーボールのアタックの様な縦方向の打撃を禁ずるものである。

※以上詳細の参考は別紙の「友遊ボール競技区画図」を参照ください。

（附 記）

1. 試合会場は公共施設を借用しているため会場内は全て禁煙とする。喫煙は喫煙所がある場所に限られる。

2. 各会場では、ゴミの持ち帰りを厳守すること。会場を去る前に再度ゴミと忘れ物の確認をすること。