

スーパーリーグ大会規定

スーパーリーグ大会は、2021公認野球規則・競技者必携に記載の規定の他、本大会規定により実施する。

◆チーム編成・服装・用具

1. ベンチ入りできるメンバーは、1～4年生の選手10名以上20名以内（但し、女子は6年生まで認める）の選手および代表者・監督・コーチ（マネージャー、スコアラーを含む）の6名以内とする。また、審判員2名を帯同すること。（内1名は主審を務められる方とし審判服を着用することが望ましい）
2. 選手・監督・コーチは同形、同色、同意匠のユニフォーム（帽子、ストッキング、アンダーシャツを含む）を着用すること。ただし、審判員が認めた場合は除く（この場合でも帽子は着用すること）。
3. 背番号は監督30番、コーチ28・29番、主将10番、選手は0～99番とする。
4. ヘルメットは両耳タイプとし7個以上用意すること。金属製バットはJSBBマーク付の公認のものに限る。
5. 使用球はつぎのとおりとする。※ケンコーボールJ球とする。※ボールは当該チームが2球ずつ抛出する。ただし、ファールボール等で不足した場合は要因を作ったチームが補充すること。
6. 金属スパイク使用を禁止する。
7. コートを着用してグラウンドに出ることができるのはベースコーチと走者となった投手のみとする。
8. 通信器具、映像器具のベンチ内での使用は禁止する。

◆グラウンド到着・試合準備

1. 試合開始予定時間30分以前に試合グラウンドに集合すること。試合開始時間は早まることもあるので余裕を持って集合することに協力下さい。
2. 審判は前後試合チーム各2名の4審制で行う。
 - * 担当試合は組合せ表にて確認すること。
 - * 主審・塁審の担当は当該審判員4名で協議して決定する。
 - * トーナメント戦の決勝戦の審判は事務局が指定する。
3. ライン引き等のグラウンド整備は、試合担当審判が行う。また試合後のグラウンド整備は両チームが協力して行う。先攻・後攻および主将のジャンケンにより決定する。リーグ戦に関しては、ベンチもジャンケンによるが、トーナメントは対戦表の若い番号のチームが1塁側、大きいチームが3塁側とする。
4. 投間・塁間・ベースは次のとおりとする。
 - * 投間14m、塁間21mとする。
 - * ベースは使用するグラウンドのものを使用する。ストライク・ボールの判定は使用するベースによる。
5. シートロック、ボール廻しは次のとおりとする。
 - * シートロック時間は与えない。
 - * 投球練習中の守備練習はこれを認める。
 - * 投球練習後の内野ボール廻しはこれを認める。
 - * 試合中のボール廻しは認めないこととする。

◆試合回数及び試合時間（リーグ戦）勝ち逃げなし、引き分けあり

1. 試合回数は5回戦とする。なお、得点差によるコールドゲームは設けない。（1イニング10点にて攻守入替）
2. 試合時間は70分を越えて新しい回に入らないこととする。
3. 70分を越えた時点で先攻チーム攻撃の場合、その回を最終回とする。
4. 70分を越えた時点で後攻チーム攻撃の場合
 - * 攻撃チームがリードしてイニングを終了した場合、次の回を最終回とする。
 - * 攻撃チームがリードされてイニングを終了した場合、その回を最終回とする。

例：リーグ戦は引き分けもあります。

	1	2	3	4	5		計
Aチーム	0	2	2	3			
Bチーム	0	3	3	?			

- 4回表Aチームが3点をとり7対6と逆転に成功。4回表終了時プレーボールから65分経過。
- 4回裏攻撃中にプレーボールから70分経過した。この場合次のとおり。
 - a. Bチームの得点0点の時、7対6でAチームの勝ち。
 - b. Bチームの得点1点の時、7対7で引き分け。
 - c. Bチームの得点2点以上の時は、5回が最終回となるため試合を継続する。
5. 3・4の規定で運用するがグラウンド使用時間制限で途中終了となった場合は、成立した回数（前の回）までの結果にて勝敗を決める。
6. 選手の健康障害を防止するため、イニングの途中であっても当該審判員の判断で休憩タイムを設けることがある。このタイム中は試合時間に含めない。（ロスタイム扱い）

◆試合回数及び試合時間（トーナメント戦）勝ち逃げあり、引き分けなし

1. 試合回数は5回戦とする。なお、得点差によるコールドゲームは設けない。（1イニング10点にて攻守入替）
2. 試合開始後70分を経過したら5回以前でもそのイニングを最終回とし、均等回の得点で勝敗を決める。
ただし、トーナメント戦の決勝戦については時間制限を設けず前項の回数を行う。
3. 延長戦は行わず、規定回数終了時又は制限時間を過ぎて同点の場合は、タイゲームとして正式試合を打ち切り、タイブレイク方式を適用し試合を続行し、最大2イニングまで（但し決勝戦は無制限でタイブレイク方式を繰り返す）とする。継続打順とし、前回の最終打者を一塁走者として、二塁の走者は順次前の打者とする。すなわち無死一・二塁の状態にして試合を行う。勝敗が決しない場合は次項抽選によって勝敗を決定する。
4. 抽選は担当審判員、両チーム監督立会の上、次のとおり行う。
抽選方法：○・×と記載された用紙各9枚を立会者の確認を受けた後、抽選袋に戻す。主将がジャンケンにて抽選の先攻後攻を決定し、先攻チーム1番打者、後攻チーム1番打者の順に両チーム選手が交互に引き、塁審が回収する。すべての選手が抽選を終えたことを確認の上、○・×の枚数を発表する。結果は○が多い方を勝ちとし、前記立会者全員に確認の上、主審判が結果を発表する。なお、選手が抽選を辞退したときは試合に関係しない役員が代わりに抽選を行うものとする。
5. トーナメントに関しては、当該試合と同様な状態にて継続試合ができない場合に限り、成立した回数（前の回）までの結果にて勝敗を決める。※但し、その結果が同点の場合、4項を適用する。
6. 選手の健康障害を防止するため、イニングの途中であっても当該審判員の判断で休憩タイムを設けることがある。このタイム中は試合時間に含めない。（ロスタイム扱い）

◆試合について

1. ボークに関しては次のとおりとする。
 - * ボークはアピールプレーではありません。審判員の判断に従って下さい。
 - * 指導にとどめる。
2. 投球練習に関しては次のとおりとする。
 - * 初回の投球練習は7球（初球から1分）以内とする。
 - * 2回以降の投球練習は4球（初球から1分）以内とする。
 - * 途中交代投手の投球練習は7球（初球から1分）以内とする。
 - * 投球練習中捕手はマスクを着用する。次項の者も同様とする。
 - * 捕手の準備が整わない時は替わりの選手が行うこと。このときの投球数は前記の投球数に含まれる。
3. グランドルールに関しては次のとおりとする。
 - * グランドルールは球場ごとに定め、当該試合審判員を通じ試合前に各チームに通知する。
4. 投手の変化球を禁止する。変化球に対してはボールを宣告する。
5. 走者が安全に塁に達した後、走者の衝撃で塁のバグが定位置から移動した時は、その走者に対しいかなるプレーもできない。
6. プレーにおいてまぎわらしい行為は注意する。
7. 臨時代走（コーティシーランナー）を認める。代走は打者前位の者とする。ただし、投手は除く。
8. 打者走者及び走者は走塁の際、ベースコーチまたは選手に触れてはならない。
9. ベースコーチは選手に限る。
10. 審判員に対する申し出は監督及び当該選手のみとする。
11. メガホンの使用は監督にのみこれを認める。
12. タイム回数の制限に関しては次のとおりとする。
 - * 選手同士の打ち合わせタイムは1試合につき3回を限度とする。ただし、監督が指示し選手が要求したタイムは双方にカウントされるものとする。
 - * 尚、本大会は8.06のb項は適用致しません。※但し遅延行為は認めない。
13. 悪質な抗議、野次等を発するチームには、当事者、チーム責任者または監督の退場を当該審判が命じることができる。
14. 投手一人の投球制限は、60球とする。（制限内であれば、再登板可能）投球カウントは、公平性を保つ形で、確認する（例：審判がイニング毎にスコアボードに記載する、スコアラー同士が確認しあうなど）