

# 尾張JPスポーツティーボール 規則と要点

## 1.施設と用具

### (1)塁間と外野フェンスまでの距離

- 1)塁間は16mとし、外野は両翼40mを基本とする。(外野フェンス設置はなしとする)
- 2)40mラインを引き、このラインを超えたら全てホームランとする。(グラウンド状況次第では縮小可)

### (2)用具

- 1)使用球は JTA ケンコーティーボール9インチとする。(JTA ロゴが無くても可とする)
- 2)バットは ナガセケンコーケンコー(幼児用、バットS、バットM)、内外バット(27インチ、31インチ)とする。
- 3)グローブの使用は自由とする。
- 4)金属スパイク及び軟式用スパイクは禁止する。
- 5)ヘルメットは使用しない。

### (3)バッターズサークル

- 1)本塁プレートの角を中心として、半径3mの円を描き、このサークル内で打撃を行う。

### (4)バッティングティー

- 1)バッティングティーは本塁プレートの後方30cmに置く。

### (5)一塁ベース

- 1)一塁ベースはダブルベースを採用する。
- 2)打者走者は外側のベースを使用し、一塁走者となった場合は、内側ベースを使用する。
- 3)一塁手は内側ベースを使用する。

## 2.競技者

### (1)競技者の数

- 1)チーム登録選手は小学4年生以下の男子、小学6年生以下の女子の20名以内とする。  
※チーム事情によって人数が揃わない場合は、母親3名(中学生以上の女子含む)まで出場可能とする。  
※幼児の出場も可能ですが、チームにて責任をお願い致します。
- 2)全員スポーツ障害保険(その他保険)に必ず加入者に限る。(母親、幼児も含む)
- 3)競技者は10名とする。
- 4)合同チームでの出場は認める。
- 5)ベンチ入りは監督、コーチは3名以内とスコアラー1名とする。

### (2)守備者の数と守備位置

- 1)守備者は9人で行う。
- 2)守備者は9名の守備者は、本塁手、一塁手、二塁手、三塁手、遊撃手の5人の内野手と、4人の外野手は、左翼手、第1中堅手、第2中堅手、右翼手に分かれる。

**3.守備者規程**

- (1)内野手は、打者が打撃完了するまでは、塁間を結ぶ線(ライン)より1m以上後方を守備位置とする。  
 ※打者走者、走者と内野手の接触防止するため、※極端な守備位置はしないよう指導する。
- (2)本塁手は打者が攻撃をするまで、打者の反対側に位置し、バッターズサークルの外に位置する(球審の横)
- (3)本塁手がバッターサークル内で送球を捕球または触れる、ファウルラインを越えた場合に「タイム」を宣告する。
- (4)チーム事情によって人数が満たない場合は、母親3名まで守備が可能とし、守備位置は本塁手と外野手とする。

**4.打撃規程**

- (1)攻撃は10名で指名打者を採用とする。  
 チーム事情によって人数が満たない場合、打順1番に戻って二度打ちとし、4年生男子と母親の打順を抜かして二度打ちして10名で攻撃を完了させる。最終打者が分かりにくくなる為、主審に最終打者を告げること。(母親は1イニングに3人まで可) ※4年生男子と母親以外で2度打ちとする。  
 但し、母親の打順は固定とし、最終打者は必ず子供とすること。

**※子供6名 母親3名の場合**

打順	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
背番号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	1
			母			母			母	

⇒ここから二度打ち

※次回の打順は2番打者から順に攻撃となります。

打順	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
背番号	2	3	4	5	6	7	8	9	1	2
		母			母			母		

⇒ここから二度打ち

※3番打者が母親の為、4番打者が最終打者となります。

打順	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
背番号	3	4	5	6	7	8	9	1	2	4
	母			母			母			

⇒ここから二度打ち

- (2)審判が「プレイ」と宣告した後、打者はバッティングティーに載ったボールを打つ。
- (3)攻撃時の軸足の移動は1歩までとする。故意に2歩以上動かした時は、ワンストライクとする。
- (4)打者がボールを打たないでティーを打った(ティーが倒れる)時はファウルでワンストライクが与えられる。  
 但し、フライの場合ノーバウンドで捕球したときはインプレイで「アウト」とする。
- (5)バントやプッシュバントは認められない。ワンストライクが与えられる。
- (6)三振はなしとする。
- (7)最終打者は子供とする。
- (8)打撃完了後、バットを投げないよう球審又は監督が指導及び注意する。

**5.走塁規程**

- (1)走者は打者が打った後、離塁することが出来る。走者の離塁が早い時は走者アウトとする。
- (2)盗塁(ホームスチール)及びリードは認められない。
- (3)原則としてスライディングは禁止とし、走者アウトとする。野手と接触を避ける際は除く。
- (4)走者は1塁、2塁、3塁での駆け抜けは認められる。  
 a)走者は塁ベースを駆け抜けた後、進塁の意思がない場合、野手にタッチされてもアウトにならない。  
 b)進塁中のタッチプレイは有効であり、タッチされれば走者アウトとする。

- (5)タッチアップは認められない。
- (6)走者が次の塁に達していない場合は、直前の塁に戻す。(本塁に近い走者を基準とする)
- (7) **残塁の走者は次回に受け継ぐこと。最終回の残塁者はこの限りでない。**  
※最終回の最終打者はツアアウト状態になります。

## 6.試合

- (1)2チームが攻撃と守備に分かれ、**攻撃側の全打者が打撃を完了した時点で攻守交代し、規定回数3イニングを終えた時の合計得点の多いチームが勝者となる。**  
同点の場合は次の通りとする。
  - 【リーグ戦の場合】…引分けとする。
  - 【トーナメントの場合】
    - a)走者満塁の状態から延長戦を1イニング行い、得点の多いチームが勝者とする。  
決勝戦も同様とする。
    - b)それでも決着がつかない場合は、最終選手10名による抽選で勝敗を決定する。
- (2)攻撃は10名で指名打者を採用する。守備者は9人で行う。
- (3)先攻後攻は、試合前にジャンケンで決定する。
- (4)試合の規程回数は3回とする。
- (5)試合途中の降雨日没で続行不可となった場合は、2回表裏をもって試合成立とする。
- (6)球審によって「プレイボール」が宣告されると、試合は開始される。
- (7)インフィールドフライは適用しない。
- (8)コールドゲームは適用しない。
- (9)挟殺プレイ(ランダンプレイ)はなしとし、始まった時点で「タイム」を宣告し、プレイを止める。
- (10)ファウルラインを超えた場合は「タイム」を宣告し、プレイを止める。  
「タイム」をかけた時点の走者が塁に達していない場合は、直前の塁に戻す。

## 7.試合時間

- (1)試合時間は、45分とする。

## 8.再出場

- (1)試合中における選手交代は自由とするが、同イニング内の打順変更は認められない。

## 9.得点

- (1)走者がその回終了までに、正しく1塁、2塁、3塁、本塁に触れた場合1点が記録される。
- (2)残塁走者が本塁に触れた場合も1点が記録される。

## 10.得点係

- (1)得点が多く入るので、各チームで1名記録員を決めておくこと。
  - 1)攻守交替時、球審は両チームの記録員と得点の確認を行い**球審が記録する。**
- (2)残塁方式のため必ず残塁走者の確認を行うこと。

## 11.コーチャー

- (1)各チームは1塁、3塁に選手又は指導者によるコーチャーを出す。
- (2)指導者、父兄がコーチボックスに入って、走者及び打者に指示やアドバイスができる。
- (3)打った選手とコーチャーとのハイタッチなどを行わないよう指導する。

## 12.背番号及びビブス

- (1)競技者は、打順に1～10番の背番号及びビブスを着用すること。  
母親も背番号及びビブス着用すること。

## 13.審判員

- (1)審判員は、試合チームから2名ずつ出して4人制で行う。(3人制も可)
  - 1)球審、二塁は、一塁側ベンチ、一塁、三塁塁審は、三塁側ベンチが原則とするが、該当試合チームで協議して決める。
  - 2)球審は、打者に向かって正面横に立ち、バッターズサークルラインの外に位置する。
    - ①バッティングティーにボールをセットし、守備側、攻撃側共に試合再開が可能な状態を確認し、ティー上のボールの高さに目線を置き『プレイ』を宣告する。
  - 3)塁審ポジショニングは次の通りとする。
    - ①二塁塁審は、走者及び守備位置に関係なく二塁ベースの後方に位置する。
    - ②一塁塁審、三塁塁審はいずれの場合もファウルラインの外側に立つ。
- (4)プレイの開始と停止
  - ①**プレイの開始**
    - a)残塁走者及び守備側選手9名が定位置に着いたのを確認し、球審が「プレイ」を宣告する。
  - ②**プレイの停止**
    - a)本塁手がバッターサークル内で送球を捕球または触れる、ファウルラインを越えた時に「タイム」を宣告する。**※危険が予測される場合は、いつでも「タイム」のコールをかけることができる。**
    - b)本塁手への送球が逸れて捕球しにバッターサークル内から外れて捕球及び捕り損ねた場合でも「タイム」を宣告する。
- (5)打者がボールを打たないでティーを打った(ティーが倒れる)時はファウルでワンストライクを宣告する。  
但し、フライの場合ノーバウンドで捕球したときはインプレイで「アウト」とする。
- (6)正規の打球でもポテポテのゴロで守備者がアウトに出来ないと判断したら『ファウル』とする。  
但し、幼児や初めての子は除く。(球審の裁量とするが、両チーム平等とすること)
- (7)球審及び塁審が「タイム」の宣告が早い方が効力を発する。
- (8)挟殺プレイ(ランダンプレイ)は「なし」とする。**始まった時点で「タイム」を宣告し、プレイを止める。**
- (9)ファウルラインを超えた場合は「タイム」を宣告し、プレイを止める。テイクワンは「なし」とする。
- (10)残塁の走者は、次回に受け継ぐため、必ず両チームスコアラーと審判員で残塁走者の確認し、プレイを開始する。
- (11)極端な守備位置をした際は、審判員が監督に注意し、所定の守位置とする。
- (12)試合中に問題が発生した場合は、審判員同士で協議し結論を出し、両チーム監督に説明する。