

# 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、20歳以上の監督・コーチを3名以内、ならびにスコアラー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)その他の選手は、エキストラヒッター【打つだけの選手】とする。

**3.守備者規程** (※ティーボール守備位置参照)

## (1)内野手の守備位置

内野手は、打者が打撃を完了するまでは、塁間を結ぶ線(ライン)より1m以上後方を守備位置とする。

※打者走者および走者と内野手との接触を防止するため。

※極端な守備位置が確認された場合は、審判員が注意を行い、所定の守備位置に戻すものとする。

## (2)本塁手の位置

本塁手は、打者が攻撃完了まで、打者の反対側かつバッターズサークルの外(球審の横)に位置する。

## (3)守備人数不足時の対応

チーム事情により守備人数が満たない場合は、母親を3名まで守備に入れることを認める。

なお、守備位置は本塁手または外野手とする。

**4.打撃規程**

・初めての子、体格の小さい幼児や低学年の選手には、指導者・球審が柔軟に対応する。

## (1)攻撃人数および指名打者

攻撃は10名とし、指名打者制を採用する。

チーム事情により攻撃人数が不足する場合は、打順を1番に戻して二度打ちとする。

その際、4年生男子および母親の打順を除外し、二度打ちを行うことで、合計10名で攻撃を完了させる。

なお、最終打者が分かりにくくなるため、攻撃開始前に主審へ最終打者を申告すること。

## a)母親の出場制限

母親の出場は、1イニングにつき3名までとする。

## b)二度打ちの対象選手

二度打ちは、4年生男子および母親以外の選手を対象とする。

## c)母親の打順および最終打者

母親の打順は固定とし、最終打者は必ず子どもとする。

## d)4年生男子の識別

4年生男子の選手は、「赤リボンの徽章」を明確に見える位置に取り付けて出場すること。

(例)

※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)打撃開始

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) 軸足の移動

攻撃時の軸足の移動は1歩までとする。

故意に2歩以上動かした場合は、ワン・ストライクを与える。

## (4) ティーを打った場合

打者がボールを打たずにティーを打ってティーが倒れた場合は、ファウル扱いとし、ワン・ストライクを与える。

ただし、ノーバウンドで捕球されたときは、インプレイとし「アウト」とする。

## (5) バント・プッシュバントは認めない。違反した場合はワン・ストライクを与える。

## (6) 三振はなしとする。

## (7) 最終打者は必ず子どもとする。

(8) 打撃完了後、**打者はバットを投げないように注意する**。球審または監督が適宜指導・注意を行う。**5. 走塁規程**

- ・スライディングやランダウンなど、接触の可能性があるプレイでは、安全確保を最優先にする。
- ・危険なプレイや体格差で不利になる場合は、審判が「タイム」をかけて指導・中断できる。

## (1) 走者は打者が打った後に離塁することができる。離塁が早すぎる場合は、走者アウトとする。

## (2) 盗塁(ホームスチール)およ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。スライディングした場合は走者アウト。

ただし、野手との接触を避けるためのスライディングは例外とする。

## (4) 駆け抜け

走者は一塁・二塁・三塁での駆け抜けを認める。

a) 塁ベースを駆け抜けた後、**進塁の意思がない場合は、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、タッチされた場合は走者アウト。**

## (5) タッチアップは認めない。

## (6) 者が次の塁に達していない場合は、直前の塁に戻る。(本塁に近い走者を基準とする)

## (7) 残塁の扱い

a) 残塁の走者は次回に受け継ぐ。

b) 最終回の残塁者は受け継がれない。※最終回の最終打者はツーアウト状態である。

**6. 試合**

## (1) 試合の基本

a) 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する。

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。

b) トーナメント大会および交流戦は規定回数2イニングとする。

c) 7月～9月の試合は暑さ対策として「クーリングタイム制」を導入し、2イニングで行う。

・1回表裏終了後にクーリングタイムを設ける。

・目安時間は10分前後とするが、当日の状況に応じて判断する。監督同士で協議する。

※初心者や体力に差のある選手には、交代や休憩の柔軟運用を認める。

(2) 同点の場合

【リーグ戦】…引き分けとする。

【トーナメント】

a) 走者満塁の状態から延長戦を1イニング実施し、得点の多いチームが勝者。決勝戦も同様。

b) それでも決着がつかない場合、最終選手10名による抽選で勝敗を決定する。

(3) 攻撃は10名で指名打者制を採用し、守備は9人で行う。

(4) 先攻・後攻は試合前にジャンケンで決定する。

(5) 規定回数(イニング)

リーグ戦の規程回数は3回とし、トーナメント大会・交流戦は2回とする。

(6) 試合途中で降雨や日没により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。

(7) プレイ・タイムの運用

球審の「プレイ」により試合開始。プレイが落ち着いた時点で「タイム」を宣告し、これを繰り返す。

(8) 安全確保のためのプレイ停止

a) 走者が塁間に挟まれた場合(ランダウプレイ)は、審判が直ちに「タイム」を宣告してプレイを止める。

※狭い範囲での野手・走者接触による怪我防止のため。

b) ボールがファウルラインを越えた場合も「タイム」を宣告し、プレイを停止。

「タイム」宣告時点で走者が塁に達していない場合は直前の塁に戻す。

(9) インフィールドフライは適用しない。

(10) コールドゲームは適用しない。

## 7. 試合時間

(1) 試合時間は45分とする。 ※トーナメント大会、交流戦は2イニング30分とする。

## 8. 再出場

(1) 試合中の選手交代は自由とする。

(2) 1回の攻撃が終わるまでの間に打順を変えることはできない。(表と裏が終了するまで)

## 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。

a) 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、父兄がコーチスボックスに入って、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) 審判体制

各試合、各チームから2名ずつ選出し、4人制で行う。状況により3人制とすることも可能。

## (2) 配置ルール:

## a) リーグ戦(交流戦)

原則: 組み合わせ表に基づき審判配置を行う。

ただし、該当試合チーム間で協議して決定することもできる。

## b) トーナメント大会

組み合わせ番号の若いチームを球審・二塁塁審とする。

一塁塁審・三塁塁審は対戦相手チームから選出する。

## (3) 球審ポジション

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側に位置する。

**試合開始手順:**

① バッティングティーにボールをセット ※球審がセットすること

② 守備側・攻撃側が試合再開可能な状態を確認する

③ ティー上のボールの高さに目線を置き「プレイ」を宣告

## (4) 塁審ポジション

a) 二塁塁審: 走者・守備位置に関係なく二塁ベースの後方に位置する。

外野手(第1中堅手、第2中堅手)の視界を遮らないように配慮する。

b) 一塁塁審・三塁塁審: いずれもファウルライン外側に立つ

※(3)と(4)については、ティーボール審判資料を参照して下さい。

## (5) プレイの開始と停止

**プレイ開始**

a) 残塁走者と守備側9名が定位置についたのを確認する。

b) 球審が「プレイ」を宣告した時点で試合開始

**プレイ停止**

a) 本塁手がバッターサークル内で送球を捕球・送球に触れた時点

b) ボールがファウルラインを越えた場合

c) 危険が予測される場合は状況に応じていつでも「タイム」を宣告

d) 本塁手への送球が逸れて捕球・捕り損ねた場合も「タイム」を宣告

(6) 球審と塁審が同時に「タイム」を宣告した場合、早い方の効力を採用とする。

## (7) 安全確保

a) 走者が塁間に挟まれた場合は直ちに「タイム」を宣告してプレイ停止

b) ボールがファウルラインを越えた場合も「タイム」宣告

c) 「タイム」宣告時点で走者が塁に達していない場合は直前の塁に戻る

(8) 打球・打者判定

- a) 打者がボールを打たずにティーを打った(ティーが倒れた)場合: ファウルで「ワン・ストライク」
- b) フライでノーバウンド捕球した場合: インプレイ・アウト
- c) 正規打球でも、守備者がアウトにできないと審判が判断した場合: ファウル

※幼児・野球経験が浅い選手は裁量を緩めるが、両チームに公平に適用する

(9) 残塁・確認

- a) 残塁走者は次回に受け継ぐ。
- b) 両チームスコアラーと審判員で残塁を確認してからプレイを開始する。
- c) プレイ宣告後のアピールは無効とする。やり直しは認めない。

(10) 極端に不自然な守備位置が確認された場合、審判員は監督に注意し、所定の守備位置に戻す。

(例えば、塁(ベース)から大きく離れるなど)

※所定の守備位置はティーボールの守備位置表を参照すること。

(11) 問題発生時の対応

試合中に問題が発生した場合は、審判員同士で協議し、結論は両チーム監督に説明する。

**タッチプレイ定義**

走者が塁上または塁間にいる際、野手がボールを保持して走者に直接接触れる(タッチすることによって成立するアウト判定。

**適用条件**

- a) 走者が塁に達していない場合、野手のタッチでアウト。
- b) 走者が塁に達している場合、進塁の意思がなければアウトにはならない。
- c) 走者が次の塁に向かって進んでいる場合、野手がタッチするとアウト。
- d) 審判は安全確保を優先し、必要に応じてプレイを停止できる。

**挟殺(ランダウン)プレイ定義**

走者が塁と塁の間に挟まれ、野手にボールを持たれてアウトにされそうな状態

**判断基準**

- a) 狭い範囲で接触の危険がある場合 → 直ちに『タイム』を宣告する。
- b) 混乱の可能性がある場合も安全優先で『タイム』を宣告する。

監督・審判・運営サポートの方は、「ネームホルダー」を毎試合着用して下さい。