

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ティーボール用(幼児用、バットS、バットM、SG-S、SG-M)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)1チーム登録選手は小学4年生以下の男子、小学6年生以下の女子で構成する。
※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。
※必ず試合前に両チームの監督同士で競技者人数を打合せすること。
- 4)合同チームでの出場は認める。
- 5)各チーム1名スコアラーを設け、相手チームと確認し球審に報告する。

(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。
- (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とする。
- (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名得点係を決めておくこと。
 - 1)各イニング終了時に必ず相手チームの得点係りと得点が一致するか確認する。
- (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塁に攻撃側のコーチスボックスを出すこと。
- (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.背番号及びゼッケン(ビブス)

- (1)競技者は、試合前にあらかじめ打順にゼッケン(ビブス)を着用すること。母親も着用すること。

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)先攻後攻をジャンケンで決定する。

- (3)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。

- (4)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。

- (5)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」をコールする。

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。

- (6)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。

- (7)球審及び塁審が「タイム」のコール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アーと審判員で残塁走者の確認し、プレイを開始する。

- (11)試合中の審判へのお茶出しはありません。審判員各自で用意して下さい。

- (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すこと。