

## 「関東キャップリーグ ルールと順位決定方法」

キャップ野球規則 2022年5月版に基づき全ての試合を実施するが、以下の項目についてリーグ専用ルールを採用する。リーグ開催途中にてルール追加・改正した場合はそちらを採用する。

### 1.01『試合の目的』

4～7人のプレーヤーにより構成された二つのチームの間で、本規則に従って行われる競技である。

### 2.01『競技場の設定』

・フェンスが設置できない場合

フェンスが設置できない場合は、代わりにマーカーや三角コーンなどを一定間隔で置き、代用する形を取る。また本来フェンスが設置される位置に三塁打ライン・三塁打ラインの1m後ろに本塁打ラインを設けることで代用する物とする。守備がフェンスゾーンに入り、捕球することは出来ない。三塁打・本塁打の判定は主審の判断に一任される物とする。

・コート規格が条件を満たしていない場合、運営により判断されたコート規格に伴い、競技場の設定を行なう物とする。

### 3.02『バット』

ウィップルバットを使用し、直径が最小である部分のみ最大直径が60ミリメートル未満に収まる範囲で滑り止め用のグリップテープを使用することを認める。また滑り止めとしてのバッティンググローブの着用も認める。

### 3.05『ユニフォーム』

参加者は運動着で参加し、原則チームが使用するユニフォーム、もしくは同じ色の服で統一すること。合同チームの場合はそれぞれのチームのユニフォームを着用すること。チームシャツが間に合わない場合及び連合チームは関東キャップリーグへ問い合わせ、ユニフォームを持っていない選手については協会が用意したゼッケンを着用すること。

### 4.03『打順表』

打順表は審判へ通告をもって提出するものとみなす。

### 4.05『先攻後攻決め』

第1試合開始前にチーム代表者がじゃんけんを行い、勝利したチームが第1試合の先攻・後攻を

選択する。第2試合の場合は先攻・後攻を逆にし、試合を行う。同一日に1カード2試合を行えない場合においても、別日に第1試合とは先攻・後攻を逆にし、試合を行うものとする。

#### 5.02『守備位置』

指名打者は0人から3人で任意に決定する。投手を除く守備参加者は各イニング開始時に任意に選択する。

#### 5.03『ピッチャー』

##### (B)準備投球

準備投球は以下の通りとする。

(1)先発投手、もしくはイニングの頭、途中関係なく新たな投手が登板する際には5

球 (2)回跨ぎの場合は3球

(D)パスボール及び暴投(2022年春シーズンから導入するものとする)

(1)パスボール・暴投の判定は主審が行うものとする。

(2)主審がパスボール・暴投と判断した場合に記録する。

(3) 打席結果未確定時及び打者の体に当たらずにパスボールラインを超えて地面に触れたとき、以下の条件を一つでも満たす場合は暴投、そうでないものをパスボールとする。(i)主審がコースが外れていると判断した場合。

(ii)副審が高めに外れていると判断した場合。

(4)パスボール・暴投の際ランナーは塁を1つ進むものとする。

(5)暴投はピッチャーのエラーとして記録される。

(6)パスボールはキャッチャーのエラーとして記録される。

(7)パスボール・暴投はランナーがいるときのみ記録される。

(8)パスボールによる失点以外は如何なる場合でも全て自責点とする。

#### 5.06『打撃結果』

バッターの打った打球が天井や障害物に当たった場合は通常と同様にプレーを継続する。しかし明らかに打球結果が特定できる場合は主審副審とチーム代表で話し合った上、結果を適用する。ただし、ファウルゾーン内では適用しないものとする。

#### 5.07『進塁、得点』

(A) 打撃結果に伴う進塁

(1) 次の場合、バッターとランナーにそれぞれ一つずつ進塁権が与えられる。

(i) 打球がヒットとなり、且つ下記(2)～(4)の条件を満たしていない場合。

(2) 次の場合、バッターとランナーにそれぞれ二つずつ進塁権が与えられる。

(i) 打球が一度でも地面(床)に触れ、**本塁打ライン**を越えた場合。

(3) 次の場合、バッターとランナーにそれぞれ三つずつ進塁権が与えられる。

(i) 打球が一度も地面(床)に触れることなく三塁打ラインを超え、フェンスゾーンに触れた場合。(ii) **審判が三角コーンなど参考に打球の高さを確認し、三塁打と判断した場合**

(4) 次の場合、バッターとランナーにそれぞれ四つずつ進塁権が与えられる。

(i) 打球が一度も地面(床)に触れることなく本塁打ラインを通過した場合。

#### 7.01『正式試合』

(A) 正式試合は、通常**4イニング**から成るが、次の例外がある。

(1) 後攻チームが**4回裏**の攻撃の全部、または一部を必要としない場合。

(2) 主審は以下の場合にのみコールドゲームを宣告する。

(i) **1回裏**までに15点差がついた打席

(ii) **2回裏**までに10点差がついた打席。

(iii) **3回裏**までに7点差がついた打席。

(iv) その場にいる選手の3割以上が降雨・降雪などの**気象条件・社会情勢・自然災害等の理由**により試合続行が不可能と判断した場合。※ただし、中断は最大20分まで認めるものとする。

(注 気候条件・社会情勢などによって試合続行は不可能であるとした時、そのカードは順延する。運営と連絡をとり、カード実施日程の調整を行うこと。)

(v) 屋内施設が実質的に試合会場として利用可能な時刻20分前の場合・表の攻撃途中の場合は前の回までの結果を採用する

・裏の攻撃途中の場合は実質利用可能時刻までの結果を採用する

(vi) 審判が試合不能と判断した場合

・表の攻撃途中の場合は前の回までの結果を採用する

・裏の攻撃途中の場合は実質利用可能時刻までの結果を採用する

(vii) 試合成立条件について

・気象条件・社会情勢・自然災害等の理由でリーグ運営が試合続行は不可能と判断した場合、試合の2回までに宣告があった場合は再試合とし、**2回が終了していてコールド宣告された場合**、すでに終了しているイニングまでの結果を試合成立とし、そのカードの試合結果を採用する。

### 8.03『主審、副審、線審の任務』

線審を採用しないものとする。

その他『その他関東キャップリーグ専用ルール』

・個人成績規定

(1)規定打席数

規定打席数は(消化試合数)×(12/平均出場人数)とする。

(2)規定投球回数

規定投球回数は(消化試合数)×(2/3)とする。

(3)投球制限

1試合で2イニング以上の登板を行った場合、次の試合の1～3イニングの間に登板することは出来ない。また3試合連続投球を行った場合、次の試合の1～4イニングでの投球は行えない。

・選手登録

各チームには事前に配布したシートにリーグ戦出場選手の必要事項を書き、提出する義務がある。その際、情報不十分及び虚偽の情報記入が確認された場合、該当する選手の情報を再提出するまでは出場停止とする。再提出確認後は、提出日時から直近の2カード目より試合参加を可能とする。

\* 試合会場として自衛隊施設や官公庁施設を借用することがあります。借用した場合、事前に運営側から施設へ選手情報を提出し、現場での身分確認が行われます。身分確認にて提出資料と本人とで整合性が取れない事態が発生すると、本人は施設入場を拒否され、最悪の場合協会として施設借用拒否をされることも懸念されるので、選手登録時は慎重に行うようお願いします。

・1団体複数チームの出場について

関東キャップリーグにおいて各団体の複数チーム出場に関して制限を設けないものとする。ただし、複数チームが出場したチームのいずれか1チームが2回人数が揃わないなどの理由で不戦敗となった場合、次のリーグ戦は1チームのみの参加を認めるものとする。

・リーグにおける移籍について

会員登録制度に基づき、所属したチームで原則参加する。例外規定は移籍関係のルールを用いる。

・勝利/敗戦投手の決定

公認野球規則に準拠する。ただし勝利投手の権利は2回を終えた時点から与えるものとする。コールド成立時に、既存の記録規則に基づいた勝利投手が存在しない場合、最後に投げていた投手が勝ち投手となる。また投球を行った選手がいない場合、初回の投球を行う予定だった投手が勝ち投手となる。

・ホールドポイント

(1)先発投手、勝利投手、敗戦投手ではなく、セーブが記録されていないこと。

(2)自チームの最終イニングの3アウト目を取った投手ではないこと。

(3)アウトを1個以上取ること。

(4)降板した後、自身に記録された失点によって自チームが同点に追いつかれる、もしくは逆転されていないこと。

(5)(1)~(4)を満たした状態で、自チームがリードしている(同点の)状態で登板しリード(同点)の状態を保って降板した場合。

#### ・セーブポイント

(1)自チームが勝利した試合で最後のアウトを取っていること。

(2)勝利投手になっていないこと。

#### ・不戦敗

指定された日時に試合の実施が不可能になった場合は如何なる理由であってもそのカードは不戦敗となり、同チームが1シーズンにつき2回以上不戦敗となった場合、**次シーズンは単独チーム・複数チームどちらも出場を認めない形を取る**。これはチームの人数が既定の人数に達することが少なく、単独チームとして出場することが難しいと判断するためである。同団体から複数のチームが参加しており、片方のチームが2回以上不戦敗となった場合は**次シーズン時にその団体からは単独1チームのみの参加もしくは合同1チームのみの参加を認める**。また、本措置の効力は1シーズンのみとする。

(例:チーム1が2021年秋シーズンに2回以上不戦敗となった場合、2022年春シーズンは合同チームとして参加する場合のみ出場資格が与えられる。2022年秋リーグに関しては単独、合同どちらの場合でも出場することが出来る。)

#### ・遅刻者について

チームのスターティングラインナップに遅刻者がいた場合、遅刻している選手が到着するまで自動三振と扱う事で組み入れることを認める。**なお、試合開始30分以後にもかかわらず出場可能人数が3人以下の場合、当該チームを不戦敗とする。**

#### ・順位決定方法

以下の順番で順位を決定する。

(1)勝ち点が多いチーム

ここでの勝ち点は勝利 3 敗北0 引き分け1とする。

(2)勝率の高いチーム

(3)勝利数が多いチーム

(4)(1)~(3)で順位が同率の場合、そのチーム間での対戦成績

(5)(1)~(4)で順位が同率の場合、そのチームの直接対決における得失点差

(6)総試合における得失点差

(7)チーム内投手防御率

(8)チーム内打率

#### ・CS/関東1位決定戦について

(1)クライマックスシリーズはリーグ終了時、当該シーズンにおいて運営が定めた基準でチームを選定し、行われるものとする。

i. クライマックスシリーズは1試合を室内にて6イニングを行い決着をつけるものとする

る。ii. 勝利したチームは関東1位決定戦を行うものとする。

(ア)3回裏までで、インニングの終了時、10点差がついた場合はコールドゲームとする。(イ)4回以降でインニングの終了時、7点差以上ついた場合はコールドゲームとする。(ウ)6回終了時に引き分けの場合、時間が許す限りタイブレークで決着をつけるものとする。(エ)借りている体育館の借用期限が近付いている場合のみ時間コールドとして次の回に入らずに終了してよいものとする。

(オ)時間コールド又はタイブレークまで行った上で試合の勝敗が付かなかった場合のみリーグ順位が高いチームが関東1位決定戦に進む。

iii. クライマックスシリーズでのルールは、こちらに記載のルールをもとに、記述の無いルールは日本キャップ野球規則に従うものとする。

iv. 勝利投手敗戦投手セーブはこのルールブックに従うが、勝利投手の権利は3回に変更する。

v. 投手の連投制限は設けないものとする。

vi. 審判は試合しているチーム同士以外のリーグに出場しているチーム所属選手が行うものとする。

(2)関東1位決定戦はクライマックスシリーズで勝ち上がった2チームが対戦す

る。i. 関東1位決定戦は6インニングの試合を室内にて1回行い決着をつける。ii.

関東1位決定戦で勝ったチームが関東1位の称号を得る。

(ア)3回裏までで、インニングの終了時、10点差がついた場合はコールドゲームとする。(イ)4回以降でインニングの終了時、7点差以上ついた場合はコールドゲームとする。(ウ)6回終了時に引き分けの場合タイブレークで決着がつくまで時間が許す限り行う。(エ)借りている体育館の借用期限が近付いている場合のみ時間コールドとして次の回に入らずに終了してよいものとする。

(オ)時間コールド又はタイブレークまで行った上で試合の勝敗が付かなかった場合のみ、リーグ順位が高いチームが関東1位の称号を得るものとする。

iii. 関東1位決定戦でのルールは、こちらに記載のルールをもとに、記述の無いルールは日本キャップ野球規則に従うものとする。

iv. 勝利投手敗戦投手セーブはこのルールブックに従うが、勝利投手の権利は3回に変更する。

v 投手の連投制限は設けないこととする

vi. 審判は試合しているチーム同士以外のリーグに出場しているチーム所属選手が行うものとする。(CSは除く)

(3)クライマックスシリーズ及び関東1位決定戦に出られる選手はリーグ戦に出場した選手に限る。

その他

関東キャップリーグのルールに関するお問い合わせは、下記のメールアドレスまでご連絡ください。

関東キャップリーグ

[kantoregioncaptivebaseballleague@gmail.com](mailto:kantoregioncaptivebaseballleague@gmail.com)