

「関西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』

1部リーグにおいては5人のプレーヤーにより、2部リーグにおいては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

フェンスが設置出来ない場合は、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外側に本塁打ライン、両ラインに囲まれた範囲にフェンスゾーンを設置し、以下のルールを適用する。なお、守備がフェンスゾーンに立ち入ることは出来ない。下図1を参照する。

・コート規格が条件を満たしていない場合

運営により指定されたコート規格に従って競技場の設定を行う。

3.05 『ユニフォーム』

参加者は運動着で参加し、原則チームシャツを揃えること。

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は関西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のみ協会が用意したゼッケンを着用すること。

また体育館で使用できる靴は、主に体育館の床を傷つけないために、靴底にノンマーキング (NON MARKING) と記載のある靴か、体育館シューズであることを必須とする。

4.03 『打順表』

打順表は審判へ通告をもって提出したものとみなす。

4.05 『先攻後攻決め』

第一試合開始前に各チーム代表者がじゃんけんを行い、勝利したチームが第一試合の先攻あるいは後攻を選択する。第二試合は先攻と後攻を入れ替えて実施する。

5.02 『守備位置』

1部リーグでは指名打者は1人、2部リーグでは指名打者は0人から3人で任意に決定する。

5.03 『ピッチャー』

(A) 正規の投球姿勢

投球動作前に1秒以上の完全静止がなかった場合、ボークと判断する。判断を行うのは主審及び副審でどちらかが判断した場合、ボークとみなす。ピッチャーズラインに触れずに投球した場合も同じくボークとみなす。ボークが起きた場合、その時点で塁に出ているランナーに1つ進塁権が与えられる。

(D) パスボール及び暴投

(1) パスボール・暴投の判定は主審副審の両審判で行うものとする。原則、両審判の判断が結果となる。

(2) 主審副審のどちらかがパスボール・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) 主審がコースはボールと宣告した場合。

(ii) 副審が高さは高いとボール宣告した場合。

(4) 暴投は以下のいずれかの条件かつパスボールラインを超えて地面に触れたときに発生するものとする。

・バット及び体にキャップが当たっておらず、高さ・コース共にボール

・バット及び体にキャップが当たっていないコースがストライクかつ高さが高いと判定されたボール

(5) 障害物に衝突し、パスボールラインを越えなかったとき、投球の結果は審判員の判断に基づく裁定によって下される。

(6) 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。

(7) 暴投はピッチャーのエラーと記録する。

(8) パスボールはキャッチャーのエラーと記録する。

(9) パスボール・暴投はランナーがいるときのみ記録される。

(10) 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。

5.07 『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、三塁打ラインを越えた場合。

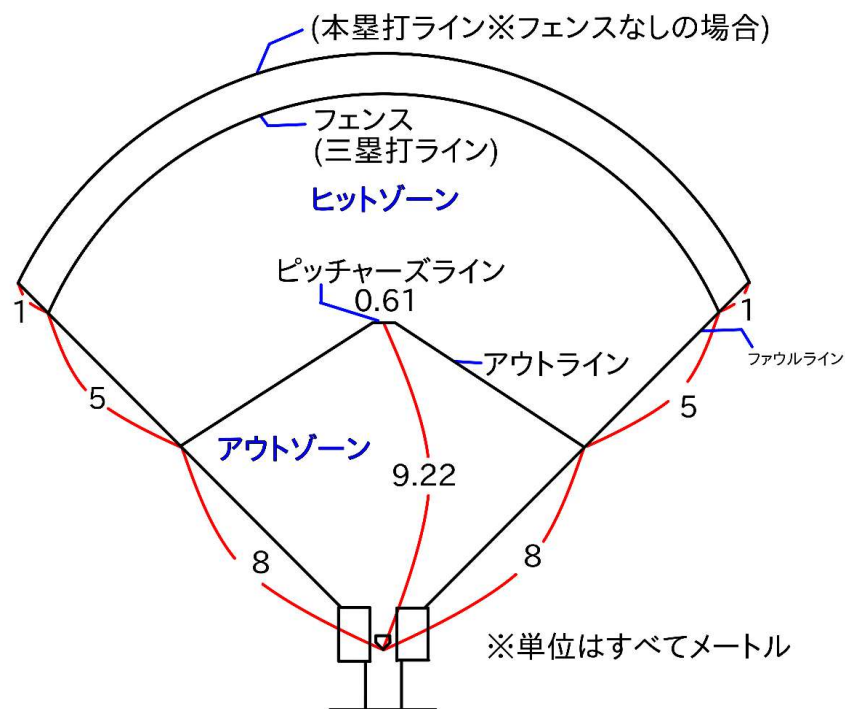
(3) 次の場合、バッターとランナーにそれぞれ三つずつ進塁権が与えられる。

(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。

(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。

(D) その他守備側チームのプレーヤーがフェンスゾーン内で打球に触れて打撃結果を変えた場合は、審判員が触れなかった場合の打球を判断し進塁権を与える。



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) 得点が20点差となった打席。

(ii) 1回裏で得点が15点差となった打席。

(iii) 2回裏で得点が10点差となった打席。

(iv) 3回裏で得点が7点差となった打席。

※ただし、(ii)～(iv)においては、負けているチームが後攻だった場合は打席ではなくその回の終了時とする。

(v) 両チームの代表者の話し合い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。

・各試合の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。

・各試合の2回裏が終了する前に何らかの原因で試合続行不可能となった場合、無効試合とし、両チームの話し合いの末、期間内の別日に再試合を行う。

(iv) 屋内施設が実質的に試合会場として利用可能終了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

(v) 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。2試合目の2回までに宣告があった場合は再試合とし、2試合目の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』

線審は必ずしも採用しないものとする。

9.00『その他関西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カード4イニングまで

・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できた場合、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。

・1団体複数チームの出場について

2024年度春季関西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、同一団体から1部リーグに複数チームが参加する場合は、最大で2チームまでとする。**

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、後述の「不戦敗」の項を参照する。

・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、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。

・試合順延

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、そのカードは順延する。その際は再度、カード実施日程の調整を行う。

・不戦敗

1団体から1つのチームが参加しており、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、**次シーズンは合同チームとして2部リーグに出場する措置をとる。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、1つのチームが2回以上不戦敗となった場合は以下（i）（ii）を参照する。

（i）同団体から2・3チームが参加していた場合、次シーズン時にその団体からは**2部リーグに1チームのみ**の参加を許可する。

（ii）同団体から4チーム以上が参加していた場合、次シーズン時にその団体からは**2部リーグに2チームのみ**の参加を許可する。

また、本措置の効力は1シーズンのみとする

・遅刻者について

1部リーグの試合において、チームに遅刻者がいた場合、遅刻している5人目の選手が到着するまで打順5番DHとして自動三振と扱う事で試合続行を認める。なお、出場可能な人数が4人以下だった場合及び、第一試合開始時間から**30分経っても**5人目の選手が到着しない場合は、該当するカードの試合を不戦敗として処理する。

2部リーグの試合において、4人で試合を行う予定だったチームに遅刻者がいた場合、遅刻している4人目の選手が到着するまで打順4番守備として自動三振と扱う事で試合続行を認める。なお、出場可能な人数が3人以下だった場合及び、第一試合開始時間から**30分経っても**4人目の選手が到着しない場合は、該当するカードの試合を不戦敗として処理する。

・順位決定方法

順位決定は以下の順で決定する。

（1）勝ち点が多いチーム

勝利：勝ち点3

引分：勝ち点1

敗北：勝ち点0

（2）勝率が高いチーム

（3）勝利数が多いチーム

（4）不戦敗数が少ないチーム

（5）当該チーム間の対戦成績

（6）当該チーム間の得失点差

（7）総得失点差

（8）チーム投手防御率

（9）チーム打率

・1部2部の入れ替えについて

（1）1部リーグ6位は2部への自動降格とする。

（2）1部リーグ5位は入れ替え戦へ参加する。

（3）2部リーグから1部への昇格に関しては以下を参照する。

i. 2部リーグが1地区で行われた場合

2部リーグ1位は1部へ自動昇格、2部リーグ2位は入れ替え戦へ参加

ii. 2部リーグが2地区で行われた場合

2地区の1位がプレーオフを行い、勝利チームは1部へ自動昇格、敗北チームは入れ替え戦へ参加

※ただし以下の例外を含む場合は、都度運営が判断し、自動昇格・自動降格並びに入れ替え戦の実施及び対象となるチームの変更について通知する。変更の対象となるチームは、原則2部リーグの順位に基づく。

（ア）上記「1団体複数チームの出場について」内における、「同一団体から1部リーグに複数チームが参加する場合は、最大で2チームまでとする」旨に反する場合
（イ）来季1部リーグへの参加を望まない団体及びチームが自動昇格及び入れ替え戦

の対象となる場合

(4) 入れ替え戦の試合形式は以下の通りとする。

i. 入れ替え戦は1試合を室内会場にて6イニングを行い、決着をつけるものとする。

ii. 勝利したチームは来季1部リーグへの参加権を得る。

(ア) 4回以降7点差以上ついた場合はコールドゲームとする。

(イ) 6回終了時に引き分けの場合、時間が許す限りまでタイブレーク(1アウト満塁から継続打順で開始)で決着をつけるものとする。

(ウ) 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。

(エ) 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は、1部リーグから出場しているチームが来季1部リーグへの参加権を得ることとする。

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2回と1/3回→3回と変更する。

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。

・CS/関西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、当該シーズンの1部リーグでの成績が2位と3位の2チームが対戦する。2部リーグではクライマックスシリーズを行わない。

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

ii. 勝利したチームは関西1位決定戦を行うものとする。

(ア) 4回以降7点差以上ついた場合はコールドゲームとする。

(イ) 6回終了時に引き分けの場合、時間が許す限りまでタイブレーク(1アウト満塁から継続打順で開始)で決着をつけるものとする。

(ウ) 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。

(エ) 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西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2回と1/3回→3回と変更する。

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) 関西1位決定戦は、クライマックスシリーズで勝ち上がったチームと、当該シーズンの成績が1位のチームが対戦する。

i. 関西1位決定戦は6イニングの試合を室内にて1回行い決着をつける。

ii. 関西1位決定戦で勝ったチームが関西1位の称号を得る。

(ア) 4回以降7点差以上ついた場合はコールドゲームとする。

(イ) 6回終了時に引き分けの場合タイブレーク(1アウト満塁から継続打順で開始)で決着がつくまで時間が許す限り行う。

(ウ) 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。

(エ) 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西 1 位の称号を得るものとする。

iii. 関西 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 2 回 → 3 回と変更する。

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。

(3) クライマックスシリーズ及び関西 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。

その他関西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。

kansairegioncapbaseballleague@gmail.com