



試 合

1. 開始準備

- (1) ダッグアウトは抽選の若番号が一塁側。
- (2) 先攻、後攻はメンバー交換時のキャプテンのジャンケンで決める。
メンバー交換時に両チームの監督、コーチ、スコアラーのいずれか一人がピッチングレコードの確認に立ち会う。
メンバー交換は、
 - ・ 第一試合は、試合開始予定時刻の30分前
 - ・ 第二試合以降は、前の試合が4回を終了した時点
 - *:メンバー表4枚(①審判②対戦チーム③本部④放送)・試合球3個を提出し、選手登録書
 - ・投手イニング表(ピッチングレコード)を提示する。
- (3) 試合前のアップ(第二試合以降)
練習時間 <一塁側チーム>前半5分間トスバッティング・後半5分間キャッチボール。
<三塁側チーム>前半5分間キャッチボール・後半5分間トスバッティング。
 - * 第二試合以降のチームがピッチング練習で、ブルペンを使用する場合は、行われている試合が4回を終了してから使用を許可する。
(必ず試合中のチームの了解を得ること。ブルペンがグラウンド内有的时候は、ヘルメット、グラブを着用した補助要員をつけること。)
 - * 試合前、待機時間にベンチ前でのノック及びロングティー等は禁止する。(第一試合も含む)
- (4) シートノック時間は5分とする。(ボールまわしを含む)

2. 試合の長さ

- (1) 試合の開始
守備側チームの各プレーヤーが、それぞれの守備位置につき、攻撃側の第一打者が、バッターボックス内に位置したとき、球審はプレイを宣告し、試合が開始される。
- (2) 規定試合は7回とする。 7回を終了して同点の場合は、延長戦を行う。
- (3) 延長戦の場合、12回終了または試合開始4時間を経過しても勝負が付かないときはサスペンディッドゲームとし、後日に組み入れる。
- (4) 天候等の理由で、試合が続行できなかった場合は、5回をもって成立試合とする。

3. 試合中

- (1) 試合中に内野でハドルを組む場合は、監督かコーチの他6人以内とする。
- (2) 攻撃側、守備側ともにハーフィニングに1回を超えてタイムアウトの要求はできない。
守備側の選手のみがベンチからの指示が有る無しにかかわらず、タイムアウトを要求してハドルを組む場合もこれに含まれる。
 - *:バッテリーのみの打ち合わせは、これに該当しない。ただし、バッテリーの打ち合わせの間に他の野手は、ハドルを組んではならない。
- (3) 選手、監督、コーチは試合中、ダッグアウトのベンチまたは所定の場所にいること。
特に大人がに喫煙のために所定の場所を離れることを禁止する。

- (4) 審判員の判定に基づくプレー上の抗議は認めない。抗議が規則の解釈に基くものである場合は、デビジョンディレクターまたは大会審判長に異議申し立てができる。抗議の対象となる事項を審判員、相手監督が立会いのもとに明記し、試合はそのまま続行し完了させる。
- (5) コーチスボックスの走塁コーチはイニングの途中で交代できない。
- (6) 二塁ベース到達時のエルボーガード、フットガード等の着脱のためのタイムは認める。
(ただし速やかにベースコーチがとりにいくこと)
- (7) 試合中グラウンド内でピッチング練習を行う場合は、ヘルメット、グラブを着用した補助要員をつける。
- (8) ネクスト・バッタースボックス内での素振りを禁止する。
- (9) 選手の人数がない等の理由で控えの捕手ができない場合は、イニング始めの投球練習時の捕手は成人のコーチが行っても良い。
- (10) 各チームはボールボーイを1名ベンチ横に置く。登録選手以外の選手は認めない。
(ヘルメットを着用。)

4. コールドゲーム・サスペンディッドゲーム

- (1) 点差コールドゲームを、3回以降20点差、4回以降15点差、5回以降10点差の、関東連盟ローカルルールを適用する。
- (2) 天候等の理由で5回前に、または5回終了時点で同点のまま試合が続行できなかった場合は、サスペンディッドゲームとし、終了した時点の状態から継続試合を後日に組み入れる。
- (3) 6回以降の、コールドゲーム・サスペンディッドゲーム

	1	2	3	4	5	6	7	計
A	0	0	0	0	0	4×		
B	0	0	0	0	2			

	1	2	3	4	5	6	7	計
A	0	0	0	0	0	4		
B	0	0	0	0	2	×		

	1	2	3	4	5	6	7	計
A	0	0	0	0	0	4		
B	0	0	0	0	2	0×		

	1	2	3	4	5	6	7	計
A	0	0	0	0	0	0		0
B	0	0	0	0	2	×		2

- a. 6回表攻撃中(攻撃が終了していない)の場合はサスペンディッドとし、後日継続試合。
- b. 6回表の攻撃が終了して、裏の攻撃が始まる前はサスペンディッドとし、後日継続試合。
- c. 6回表の攻撃が終了して、裏の攻撃途中の場合はサスペンディッドとし、後日継続試合。
- d. 6回表の攻撃が終了して、裏のチームが勝っている場合はコールドゲーム(成立試合)。

5. 不戦敗

- (1) 試合開始前までに、会員証(選手登録カード)・選手登録書がない時は、不戦敗とする。
- (2) 試合開始予定時刻から15分を経過しても、ユニホームを着用した選手が9名そろわないチーム、または、試合中に何らかの理由でユニホームを着用した選手が9名そろわないチームは不戦敗とする。(ポニー規則 第18章 罰則 B)
- (3) 不戦敗の場合は、0-7とする。
- (4) 不戦敗のチームは、順位決定で同率のチームがある場合は、下位になる。

6. その他

- (1) 茶・金・黄色など異質な染髪をしている指導者および選手の大会への参加は認めない。
これは、染髪を対象にしているのであって、染髪以外の理由の場合は参加を認める。
- (2) 試合進行のスピードアップをはかるため、3回で1時間を超える試合の場合は、ボール回しを禁止する場合がある。球場担当者から主審に通告する。



選 手

1. 登 録

- (1) 統一登録用紙で、抽選日の抽選前までに連盟事務局へ提出する。

2. リエントリー

- (1) スターティングラインアップに入っている選手は、代わりの選手と入れ替わった後、一度だけ試合に戻るることができる。
* 先発9人に限り、一度交代しても再び一度だけ試合に戻るることができる。
- (2) 選手は元の打順に戻る。
* 先発投手は再び試合に戻れるが、投手として戻ることはできない。

3. 臨時代走

- (1) 打者が死球を受けたときの『ケガの治療』や頭部に死球を受けた場合、休養時間を確保するために、打者走者に代わり臨時代走を認める。
(リエントリーとは無関係、出場資格のある18名の中から臨時代走)
- (2) 本塁打、または死球で安全進塁権が認められた場合、走者が不慮の事故でその安全進塁権を行使できなければその場から臨時代走できる。
- (3) 但し、自らの責任による治療目的の退場については、通常の選手交代となる。

4. 不正選手、違反選手への対処

- (1) 不正選手の起用
選手登録カードを提示できない(持っていない)選手を起用した場合は、没収試合とする。
- (2) 違反選手の起用
違反選手とは、ポニーリーグ登録選手である(登録カードを持っている)が、出場資格を有しない選手(規則違反選手や他チームへ登録している選手の起用が確認された場合)。

★ 罰則

- ①. 監督を直ちに退場。監督は次試合への参加を認めない。
- ②. 試合終了後に違反選手の起用が明らかになった場合、
監督は次試合への参加を認めない。
- ③. 試合後いつまでに明らかになったかに関しては明確な規定がないので、公認野球規則 7.10 (d) アピール権の消滅の基準を適用し、両軍がダッグアウトを離れるまでとする。
- ④. 違反が判明した時点までの試合記録は正式試合となる。
- ⑤. 違反選手起用に対する罰則は、選手を対象としない。
* 選手起用の責任は監督とスコアラー。



投 手 ・ 捕 手

1. 投 手

- (1) 投手は1試合において、7イニングを越えて投球することはできない。
- (2) 投手は所属チームの連続する2試合で10イニングを越えて投球することはできない。
ただし、中一日をおけば、次の試合で7回の投球はできる。
注意:ダブルヘッダー、または、2日続く試合では(1)、(2)の通りとする。
- (3) 投手の投球イニングを数えるときは、打者に対する1球、走者に対する送球も含まれる。
(但し、アピールのための送球は含まれない)
- (4) 投手の準備投球は6球、4球とする。(1分以内)
- (5) 打者を狙って投球することを禁止する。
 - ① 捕手がインコースにボールを要求する場合、グラブの位置はストライクゾーンまでとする。
 - ② インコース高めには絶対にウェストボールを投げない。もしも投球がそれで頭部に投球が当たったと審判員が判断した場合は、投手は交代しなければならない。
- (6) ピッチングレコード
 - ① 大会予選から関東決勝ブロックへ進むチームは継続せず、新規とする。
 - ② 関東決勝ブロックから決勝トーナメントへ進むチームは継続とする。
 - ③ 大会予選から次の予選に進むチームは継続せず、新規とする。
 - ④ メンバー表交換時にピッチングレコード表が無く、確認できない場合は、メンバー表に記載されている選手全員が、前試合で7回の投球をしたものとみなす。
 - ⑤ 不戦勝、不戦敗直後の試合のピッチングレコードは、不戦勝、不戦敗直前のものを対象とする。
 - ⑥ サスペンデッドゲームのイニング数は、次の試合の対象となる。

2. 捕 手

- (1) 捕手といえども走塁線をふさいではいけない。
- (2) 保守用防護用具は必ず装着すること。(投手のウォームアップを含む)
- (3) セーフティカップは必ず装着すること。(控えの捕手を含む)



監督・コーチ・審判員

1. 監督・コーチ

- (1) 公式戦においてリーグ代表の監督、またはコーチとしての登録を認めない。
- (2) 監督・コーチは審判員の兼務を認めない。
- (3) 走塁コーチはイニング途中でのコーチボックス交代を認めない。
- (4) コーチスボックス内では、監督、コーチもヘルメットを着用する。
- (5) 同一回に、監督又はコーチが二度プレーイングフィールドに足を踏み入れた場合、一度目と同一投手であれば投手を交代しなければならない。
(国内大会ではファールラインに投手を呼び寄せたときも含む)
- (6) 公式に試合が終了する以前において、いかなる状況下にあってもチームを球場から引き上げさせた監督またはコーチは退場処分とする。(抗議権喪失)
- (7) 監督は自チームの行動、野球規則の遵守、審判員への服従に関しての全責任を負う。
- (8) 監督・コーチはチームの統括として、グラウンドマナーを守らせる責任を持つ。
- (9) ダッグアウト内は、ユニホーム着用大人3名、ノン着用スコアラ1名とする。
- (10) 登録書に記載されている監督、コーチが監督を務める場合は、変更届けは必要ない。
登録書に記載されていない人が監督を務める場合は、統一届出用紙を使用して
試合開始30分前までに責任審判員へ提出する。
- (11) 監督は複数のチームの監督に登録できない。

2. 審判員

- (1) 審判員は、定められた試合のメンバー表交換前に集合しなければならない。
- (2) 審判員は、協会指定の服、帽子、トーナメントエムブレムを着用する。
- (3) 審判員は次のことを心がまえとする。
 - ① 全ての活動は子供たちのために
 - ② 常に向上心を持って
 - ③ 今日の反省、明日の実行
- (4) 公式戦において次のことを確認しなければならない。
 - ① 本部発行の会員証による出場選手の確認
 - ② ダグアウト入り制限人数の確認
選手18名、ユニホーム着用の監督・コーチ3名、スコアラ1名以内
 - ③ 規定に基づくユニホーム及び用具の確認
 - ④ 規定に基づく登板投手の確認
- (5) 責任審判員は試合前のウォーミングアップ・シートノック開始等の時間の指示を行う。

※ その他の規定はポニーベースボール 公認 野球規則に基づく。



用 具

1. 用具

- (1) 国内大会での使用バットは、協会本部指定社製バットに限る。
- (2) ポニー規則 第8章 用具 H.(1) (膝をカバーしない短パンや、くるぶしまであるズボン形の製品は禁止)を厳守すること。
- (3) 同一リーグで複数のチームを出場させる場合のユニホームは、何らかの方法で、あきらかにチームの違いが判るようにしなければならない。
- (4) ベンチ入り選手、スタッフが医療目的以外でアクセサリーを着用する事を禁止する。
医療目的の場合は医師の証明書提出を要する。
- (5) テーピング、サポーター、サングラスの使用については、試合前の出場選手確認の際に審判員の許可を得ること。(ミラーレンズのサングラスは不可)
- (6) すべり止めロジンは、グラウンドホストチームの負担とし、両チームは同一の物を使用する。
- (7) 投手用のグラブに個人名の刺繍を入れる場合、公認野球規則「1.15(b)」どおり、その色はグラブ本体と同色とし、その場所は親指の付け根部分1ヶ所に限るものとする。
- (8) 選手はスパイクシューズの色とラインを統一したものを使用する。
ベンチ入りする監督、コーチのシューズは選手と同じ色の物を使用する。

追 記

1. 天候不順等で予定試合が中止の場合

- (1) グラウンド状況の決定は、グラウンド担当者が行う。
- (2) 予定試合の中止の連絡
 - ①グラウンド担当者が試合予定チームと責任審判員に連絡をする。
 - ②責任審判員は単独行動する連盟審判員に連絡をする。
 - ③各チームは帯同する審判員に連絡をする。

2. 試合結果報告書は、グラウンド担当者が記入し、連盟長へFAXを入れる。

3. 予期せぬ事故、交通事情により試合開始時間に遅れる場合は、グラウンド責任者と連盟長へ報告をする。 連盟長、グラウンド責任者、該当監督の協議を持ってその試合の扱いを決める。

4. 携帯電話等の通信機器は、グラウンド内での使用を禁止する。