



Vリーグ・2023



☆参加チーム

レッドバッファローズ ダンディーズ かねわ
スパローズ ゴミーズ 北野ドリームス スパイダース
ファンディーナ 木津川ユナイテッド (6月3日時点)

☆参加費

5,000円 (補足①参照)

☆グラウンド使用料

当日、対戦するチーム同志で折半

☆リーグ形式

◎ 総当たり戦

年内を期限とする

(補足③参照)

◎ 勝ち点で順位を決めます。

<< 勝3点・引分1点・負0点・対戦無0点 >>

勝点で並んだ場合は、以下の条件を優先とし順位を決めます。

1. 承認された試合数が多いチーム
2. 当該チームの成績で勝ち越しているチームを上位とします。
1勝1敗で反則がある場合、反則勝のチームを上位
3. 総失点数の少ないチームを上位とします。
4. 総得点数の多いチームを上位とします。
5. 1～4で決まらない場合、表対象外順位の場合は同順位とするが、
入賞以上の順位の場合は他の対入賞チームとの成績で決めます。

◎ 不戦勝、不戦敗は設定しません。

選手起用について、違反があれば反則負け(没収試合)は適用されます。

◎ リーグ戦の消化期限は年内とする

☆基本ルール

○ 試合は基本7イニング

延長戦も可とする。但し試合開始前の整列時に全員に通達する事。

○ グラウンドルール等は試合開始前の整列時に確認

○ 試合終了時間は対戦するチーム同士で決め試合前整列時に必ず伝える。

グラウンド利用時間内で整備、退場下さい。遅くとも10分前には試合終了させて下さい。
整列時に決めた時間で、アウトカウント、ボールカウントに関係なく完全終了とする。

○ 2時間枠での試合に限り以下で運用する

- ・投球練習は、初回、交代時間関係なく、全て3球以内とする。
- ・捕手の防具着用待ちの場合は他の選手が投球練習の相手をする。

○ 試合球は、新球もしくは良質の公認球M号を2球出して下さい(練習球不可)。

- * 良質球の場合は、自チーム投手に判断してもらい出して下さい。
- * ファールボールや悪送球等でボールがなくなった場合は、
それぞれ原因になったチームが補充する。その場合は良質球を出す。

○ ユニフォームは自チームの物を着用する。帽子、上下着用下さい。

但し、ユニフォーム未購入の方や助っ人の方は自由とします。
その場合はユニフォーム非着用でメンバーの数には入りません。

○ 試合開始後の雨天等で十分なイニングがこなせなかった場合

両チームの代表が話し合い、成立か再試合かを決める。

試合前から天候が怪しい場合は事前に決めておく。
その場合は試合前(整列時)に全員に伝える事。

○ 助っ人、DH(全員攻撃)は可とします

(補足②参照)

○ 審判・判定について

- 1) 球審は基本的に攻撃側が出すが、限定はしない。
ランナーコーチ兼塁審を認める。塁審は出せなくても良い。
片方が塁審あり、片方が塁審なしも可とする。

*** 第三者に球審を委託する場合、審判代金は1試合3000円とする。**

2) 判定の権限は球審に委ねる。

3) ストライクゾーンや、フェア・ファールの判断出来ない方に審判を させない様お願いします。

4) **ジャッジは、大きな声で、はっきりとコールして下さい。 ストライク、アウトの時は、手を上げてコールして下さい。**

◎ 攻撃途中で、時間切れになった場合

勝敗は次の表により決定

先攻・攻撃中	前のイニング終了時の得点
先攻・攻撃終了時	前のイニング終了時の得点
後攻・攻撃中	①攻撃中に勝ち越せばサヨナラ勝ち
	②前のイニング終了時にリードしていたが、表で同点、もしくはリードされている場合、前のイニング終了時の得点
	③前のイニング終了時にリードされていたが、同点に追いついた場合は引分け

○ 以下を、リーグルールとし運用する

★打者走者の一塁到達時はスライディングではなく、駆け抜ける事を推奨とし、スライディングで一塁ベースカバーに入った野手に接触した場合は打者走者はアウトとする。

(過去に無防備な一塁手が打者走者のスライディングで蹴られる事案があった為)

★死球について

打者自ら投球に当たり行き、相手チームの申告があれば打者はアウトとする。

(過去にベース付近を通過する投球に故意足を出して当たりにいく選手がいた為)

他、ストライクゾーンで当たる(ストライク)、避けられるのに避けなかった場合(ボール)などは、通常ルールで運用する。

これに関連して、ベースに近寄り過ぎる打者が増えており、バッテリーから指摘され、修正しない場合、投球妨害(守備妨害)とし打者はアウトとします。

★臨時代走について

出塁時に発生したケガやコンディション不良で、一時的にベンチで治療が

必要な場合のみ利用可能とする。

臨時代走は、誰でも可能とする。打順に関係なくチームで一番の俊足選手を

起用する事も可能とするが、制限を設けます。

盗塁及びタッチアップ、それらを試みる行為を禁止とし、その場合はアウトとする。

投手、捕手から牽制を受けた場合、帰塁のみとなり、誘い出されて進塁しよう

とした場合はアウトとなる。

打者が打った時のプレイ中、四死球、バッテリーエラー、牽制悪送球は進塁可能。

★ポイント(樹脂)スパイク推奨

リーグとして金具スパイクは禁止にはしませんが、安全面を考慮し可能な限り

樹脂スパイクをお願いします。過去にスライディングで野手のユニフォームを

破りケガをさせて事例もありました。

危険プレイにつきましては、守備(打撃)妨害等の適用可能とします。

★マナーについて

○ グラウンド使用時間、終了10分前には必ず試合を止めて、グラウンド整備を行い、利用時間内に次の使用者に引き渡して下さい。

整備具の片付けや退場に時間がかかりそうな場合には、10分前に拘らず、早めの終了設定で試合を行って下さい。

○ グラウンド使用後は、ゴミ(ペットボトル、空き缶、吸殻、他)は残さず、グラウンド整備をして退場願います。

○ 施設によっては禁煙のところもあります。ご注意下さい。

喫煙可であっても、携帯灰皿等を活用し、吸い殻は出さない下さい。

○ 相手チーム選手、審判へ対しての、野次やクレームは禁止です。(自軍選手が審判の場合でも、審判へのクレームはお控え下さい)

○ 抗議、提言は、チーム代表者からお願いします。

明らかに間違ったジャッジは、選手当事者のアピールは可。

死球について、打者が故意に投球に当たりにいった場合は選手の申告を認める。

★ホームページ

ダンディーズHPもしくはグループLINEにて、結果、順位、予定等を連絡します。

【 補足 】

①参加費・賞品について

賞品は、参加費から、ダンディーズでご用意します。

< チーム賞 >

参加チーム数により、表彰チーム数を決めます。

・6チーム以下 ⇒ 表彰2チーム

・7～9チーム ⇒ 表彰3チーム

・10チーム以上 ⇒ 表彰4チーム

< 個人賞 >

チームの順位に関係なく、全チーム1500円相当の賞品券を出します。
個人賞は、チーム順位に関係なく全チーム同等にします。

大きな賞品はご用意できませんが、よろしくお願いします。

②助っ人、DH(全員攻撃)について

- **投手の助っ人は認めません。**その他のポジションや打順は規制しません。
投手は必ず**チームのユニフォーム、帽子**を着用して下さい。
チーム指定のユニフォーム非着用選手や登録外選手を登板させた場合、スコアに関係なくリーグ戦結果は負けとする。
- 助っ人の参加人数は制限しませんが、必ず『**守備9ポジション中5人は正規メンバー**』が出場している事とする。
正規メンバーは、投手同様に**ユニフォームとキャップ着用**が条件とする。
空き番号のユニフォームを助っ人が着用して出場する事を禁止とする。
発覚した場合は、スコアに関係なく、リーグ戦結果は負けとする。
試合中のアクシデントや急用などで、正規メンバーが4人しか出場できなくなった場合、**スコアに関係なく、リーグ戦結果は負けとする。**
- **一度退いた選手の再出場について**
 - * 守備についていた選手がDHと交代した場合、DHで残るのはもちろん可ですが、守備に戻ることは出来ません。
 - * 一度、打順から外れた選手は再出場できません。
 - * **打順が回ってきた選手が何らかの事情で打席に立っていない場合は、打者アウトとする。その場で打順復帰をしない事を宣言した時のみ打順飛ばしを認め、アウトカウントは増やさず次打者より試合再開する。**
- **試合開始後の出場人数の増減について**
 - * 攻撃人数の増は、遅刻選手の最終打順(打順限定)のみ認めます。
試合終了間際で、すぐに打席に立たせたい場合は、代打での出場なら問題なし。
 - * 試合途中に急遽早退する選手が出た場合や試合中のケガなどでプレイ不可になった場合、減は認めます。

基本的に上記の内容で行って頂きますが、当日、急用などでメンバー不足の場合、試合中のアクシデントで選手が8人以下になった場合などは、選手の貸し借りなどで、試合を最後まで楽しんで頂きたいと思います。

8人以下になり、相手チームから守備を借りても、投手が正規メンバー、守備9ポジション中5人以上の正規メンバーがいれば、リーグ戦として成立します。
相手チームから借りた選手は助っ人扱いです。
人数の規定を外れた場合は反則となります。

③リーグ形式

★総当たり戦 同チームと3試合まで有効

試合消化期限は12月末日とする

必ず事前に両チーム承諾の上、試合を行う事。結果報告は当日中の事とする。

以下の目的のもと、交流試合にも緊張感を持たせて楽しめればと思います。

- 草野球チームの交流をはかる。
- 試合数減少を緩和する。
- チーム力の底上げ・個人力の向上。
- 勝敗に対する意識の向上

ダンディーズ部長