



リーグ規約

第1：リーグ運営に関して

1-1：リーグ理念

- ・独自の柔軟な思考でリーグの参加ができるようにと設立。
時には勝負に拘り、時には勝敗に関係無く、草野球を純粋に楽しめるリーグとする。

1-2：チーム数

- ・参加チームは全16チームとする。(2017年度)

1-3：参加費

- ・年会費は5,000円/チームとする。(2017年度)

1-4：代表者会議

- ・監督会議は最低年2回(開幕前1~2月・納会12月)
各チーム最低1名の参加を行う事。

1-5：選手登録

- ・基本的に選手登録をしないので助っ人OK。EHでの10人を越える攻撃自由。ただし、投手の助っ人はなしとする。
また、助っ人の同時出場数は3人までとする。(助っ人の打順については最後尾とする)
- ・リエントリー可能とする。
(ここでのリエントリーとは、攻撃に参加している選手の守備位置の変更を示し、攻撃に参加していない選手との交代の場合は、リエントリーと認めない。)

1-6：連絡方法

- ・リーグ連絡は、メーリングリストで行う事とする。アドレス・代表者の変更があった場合は、運営委員まで連絡を行う事。

第2：試合規定

2-1：公式審判

- ・リーグ戦は県審判協会に依頼し審判を必ずつけること。
(県審判協会依頼方法は別途記載)

2-2：公式球

- ・1試合各チームより2球(2006年からの公式球使用。ロストした場合[準新球]を使用とする。メーカーは、マルエスとする。)
- ・試合中、試合球をロストして残りが奇数になった場合、主催(ホーム)チームが多く(2個)もらうこと。

2-3：試合時間

- ・試合時間が1時間45分を越えた場合、その打者迄で試合終了とし、イニングを終了出来なかった場合は、その前のイニングまでを結果とする。

※ただし、後攻(ホーム)チームが最終回同点に追いついた場合、イニング終了していても得点は認められ引き分けとする。

(2011年度から採用)

- ・1時間45分未満で、試合の決着が付かなかった場合は、時間の許す限りの延長を行える事とする。
延長の場合も、通常規約通りとする。
- ・限られた時間の中で、試合を行うため、各チームイニング時間短縮の努力をする事。
(必要以上に打席を外したり、タイムの要求回数減、また攻守交替の際など。)
- ・試合時間予定時間にメンバーが揃わない場合は、最大15分まで試合開始を遅らせる事が出来る事とする。
(予定時間を15分過ぎた時点で、整列・開始が出来ない場合は、無効試合とし、揃わなかったチームの棄権とみなす。)
- ・天候・アクシデントにより4回まで成立しない場合は後日再試合を行う。

2-4：試合日程

- ・原則2～10月にかけて毎月リーグ戦1～2試合開催。雨天順延の場合は翌月までに行う。トーナメント戦も並行して行う。
- ・プレーオフは原則11月～12月に行う。

(決定戦に限り不戦は認めない。原則12月の納会までに実施する事。雨天等不測の事態が続いた場合は、翌年のリーグ会議までに行う事。)

- ・対戦カードを決める年間試合日程を2月初旬までに決定。

(日程はあくまで目安であり、調整が可能であれば順次試合を行う事)

- ・主催チームを確定し球場の確保・審判の手配を執り行う。
- ・対戦交渉については球場が確保でき次第(福岡市の場合は16日より)直ちに交渉にはいること。
対戦を申込みれたチームは、極力早めの返信を心掛ける事。(メールを確認した時点で返答の期日を伝える返信をする事)
対戦を断る場合は、下記理由以外の場合は、1ヶ月以内に別の試合日程を提示する事。

- ①当日既に、別の試合を組んでいる、若しくは組む予定(対戦メールを出している)である場合。
- ②場所(例えば県外)・時間(早朝、ナイター)が特殊で、チーム運営上、どうしても試合が出来ない場合。
- ③試合当時を含む前後2週間以内に別の試合を組んでいる場合。※最低1ヶ月に1試合の消化義務(雨天中止は除く)

上記理由が無く、代替試合日程を提示出来ない場合は、無効試合と判断し、断ったチームは負け、
申込んだチームは引分け扱いとする。

- ・無効試合が2試合以上あったチームはヒアリング後、来年のリーグ参加資格を失う事とする。

ここでの無効試合チームとは、対戦を行うに当り、非があったチームの事を指す。

- ・レギュラーシーズン終了後に消化出来ていない場合は、-1点とする。

(雨天中止など、不慮の事項により消化出来ない場合も同様とする。※シーズン終了後に調査を行う。

リーグ運営委員が怠慢及び悪質と認めた場合は、退会とする。)

- ・ホームチームは日程が決まり次第、日時と場所をリーグに報告する。

※メールリスト活用 件名は「審判手配」とする。タイトルは必ず入れる事。本文が反映されない事があります。

ホームチーム側に(H)を付けて対戦試合を明記する事。例：NL(H)-AR

※ホームチームとは、パブリックリーグHPのスケジュールに記載しているホーム側に記載されているチームの事を指す。

※球場を抑えているチームがホームチームというわけではない。

- ・ホームチームは、1塁ベンチ・後攻とする。

- ・ホームチームは試合結果の報告(日時・場所・チーム名・各回含んだ得点結果・HR有りの場合はHR打者情報)を速やかに実施すること。

※メールリスト活用 件名は「試合結果」とする。タイトルは必ず入れる事。

※HR情報は、チーム名・氏名・背番号・今期通算HR数(●号)を記載する事。

- ・試合日程決定後のキャンセルは、1週間前迄を限度とする。1週間を切ったキャンセルは、
キャンセルチームの棄権とみなす。

また、キャンセルされた事によって、代替試合(練習試合含む)・練習を用意出来なかった場合は、
キャンセルチームにグラウンド代の請求を行う事とする。

- ・当日、人数が足りない等で試合が行えない場合、棄権とみなし敗戦扱い(0-9)とする。

(人の貸し借りで試合が行える場合は練習試合として行い、審判・球場すべての費用は棄権チームが負う)

- ・各無効・棄権試合が2試合以上あるチームは、リーグ運営委員が後日調査を行いリーグ運営に支障があると
判断した場合は、退会とする。

※対戦オファーがあった場合は速やかに返信する事。(試合可否に関わらずオファーを受けた了解メールを返信し、次の返信期日を明確に伝える事)

※球場確保が出来ていなくて対戦日を決定し期限まで球場確保をする事が望ましい。(雁ノ巣等、1週間前などキャンセルは出ています)

※リーグ指定の試合日の設定(毎月第4日曜とし、カードを組むよう努める)

第3：リーグ戦およびトーナメント戦について

3-1. リーグ戦について

・本リーグは上位 (Dry Stage) /中位 (Medium Stage) /下位(Sweet Stage)の3ブロック制とする。(2017年より)

各ブロックごとの試合数および対戦相手は以下の通りとする。

■上位ブロック (Dry Stage) 全6チーム レギュラーシーズン全16試合

⇒ 同一ブロック各2試合+Mediumチームと各1試合で合計16試合

■中位ブロック (Medium Stage) 全6チーム レギュラーシーズン全15試合

⇒ ブロック問わず全チームと各1試合で合計15試合

■下位ブロック (Sweet Stage) 全4チーム レギュラーシーズン全12試合

⇒同一ブロック各2試合+Mediumチームと各1試合で合計12試合

リーグ戦は勝ち点制とし、勝利：3点、引分け：1点、負け：0点とする。未消化-1点（棄権、キャンセル等は「-3」点とする）

リーグ戦順位の決定は以下の通りとする。

①勝ち点。

※勝ち点と同じ場合、下記順に基づいて順位を決定する。

②当該チーム同士の勝敗。

③全試合総得失点の合計（多い方が優先）

④当該チーム同士の試合得失点。（多い方が優先）

⑤上記①～④まで全て同等の場合は、決定試合を行う（日程の問題が生じた場合は、代表者同士での抽選とする）。

※各ブロック上位チーム同士で優勝決定戦（プレーオフ）を行う。

※下位ブロックの成績下位2チーム同士で、納会幹事チーム決定戦を行う。

※プレーオフ方式※

上位・中位ブロックは、それぞれ上位3チームによるプレーオフを実施する。

プレーオフは、レギュラーシーズン（2位）×（3位）で準決勝を行い、準決勝の勝者とレギュラーシーズン（1位）で決勝を行う。

下位ブロックは、上位2チームによるプレーオフを実施する。

（ホームチームはリーグ順位規定のレギュラーシーズン上位チームとする。）

プレーオフ準決勝で引分けの場合は、レギュラーシーズン上位チームを勝者とする。

プレーオフ決勝で引分けの場合は、9人×9人でのジャンケンで勝敗を決定する。

※幹事決定戦※

下位ブロックのレギュラーシーズン下位2チーム同士で幹事決定戦を行い、敗者が納会幹事を行う。

（ホームチームはリーグ順位規定のレギュラーシーズン上位チームとする。）

幹事決定戦で引分けの場合は、レギュラーシーズン最下位チームの負けとする。

※個人タイトル※

◎本塁打王（受賞資格はレギュラーシーズン2本以上）

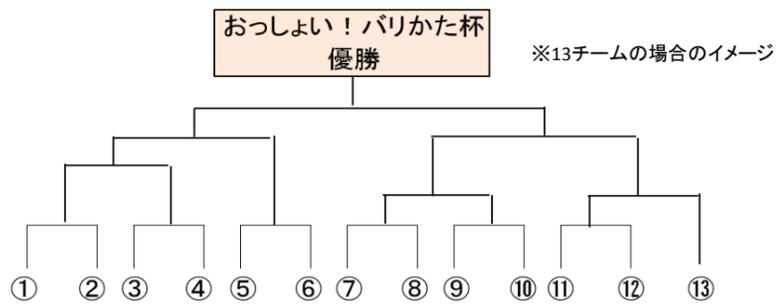
ランニングホームランもカウントする。ランニングホームランの判断基準は相手チームの合意を得て決定する事。

試合結果でホームランの報告をする際、ランニングホームランの際はその旨を追記する。

3-2. トーナメント（おっしょい！バリかた杯）について

※2016年より交流戦を廃止し、年1回のおっしょい！バリかた杯（トーナメント）を開催する。

■おっしょい！バリかた杯：PublicLeague全加盟チーム参加によるトーナメント試合



おっしょい！バリかた杯は下記ルールを追加設定する。

組み合わせ抽選は、開幕前代表者会議で行い決定する。

負けたチームはその時点でその年のおっしょい！バリかた杯は終了とする。

同一ブロック同士の勝負の場合、試合開始前迄に両チームが合意すれば、おっしょい！バリかた杯の結果をリーグの結果に反映する事も可能とする。

（メーリングリストで、おっしょい！バリかた杯の試合結果報告をする際に、必ずリーグ結果への反映有無を記載する事。）

上位または中位ブロック対下位ブロックの対戦で下位ブロック（Sweetチーム）が勝った場合は、金星制度が適用される。

（金星制度は勝利したSweetチームへの褒賞品のみとする。なお金星を献上したDryチームへのペナルティは無しとする。）

Sweetチームは、当該試合にコールドゲームの適用有無を判断する権利を有する。

当該試合にコールドゲームを適用させる場合、試合開始前に必ず対戦相手（上位チーム）および審判へその旨を伝える事。

コールドゲームは、試合成立時点（4回終了以降）での点差が10点差以上の場合に成立する。

上位チームは複合バットの使用禁止（ビヨンド・テックエース等のウレタン系）金属及び木製バットを使用とする。

上位チームの投手登板イニング数を制限し、1人の投手が投げる最大イニング数は2回とする。

中位チームの投手登板イニング数を制限し、1人の投手が投げる最大イニング数は3回とする。

下位チームは、上位または中位ブロックの対戦時、5点差以上開いた際、1試合に1度だけ相手投手を指名できるチャレンジ権を有する。

指名対象は対戦チームの正式ユニフォームを着用している人とする。指名された人は、1イニングまたは最大10人までを相手に投手として、投球を行う事とする。（2017年より適用）

バリかた杯で引分けの場合は、9人×9人でのジャンケンで勝敗を決定する。

第4：モラル規則

4-1：審判への抗議、暴言

- ・審判の指示には絶対に従う事。また審判への抗議については、監督及びキャプテンが行う事。
- ・審判員からリーグへ苦情などがあった場合は、該当選手のリーグ戦及びリーグが運営する試合に出場することを禁止する。また審判員との各種トラブルがあった場合は、運営委員に連絡を入れる事。

4-2：服装

- ・試合中は必ず帽子(キャップ)を被ること。
- ・助っ人は同一ユニホームが望ましいが、用意出来ない場合は、ユニホームに準ずる服装で試合を行う事。

4-3：プレー

・ラフプレーの禁止

タッチプレイでの強引な走者へのタッチ。

スパイクの歯を見せてのスライディング

捕球前のキャッチャーのブロック（必ずホームへのルートを開けておくこと）。

- ・遅延プレーの禁止。

攻守交替の迅速化。

必要以上のタイム、サインの確認。※試合時間を有効に使いましょう。

4-4：その他

- ・その他当規約に明記されていない事案に関しては、審判員の指示に従う。もしくは両代表者で協議を行う事。
- また、協議後運営委員に連絡を入れる事。



審判依頼方法

リーグ戦 審判依頼方法は以下の通りとなっております。

- ・ホームチームは、日程が決まり次第、指定のメーリングリストにてリーグに報告を行う。
件名は「審判手配」とする。メーリングリスト 件名の「審判手配」タイトルは必ず入れる事。本文が反映されない事があります。
日程が、1週間前までに決定した場合)
リーグ管理者が、FAXにて県審判協会に一括で依頼を行う。
- 日程が、1週間を切っている場合)
ホームチームが責任を持って、県審判協会へ連絡を行う。
- ・雨天、不測の事態によるキャンセルはホームチームが責任を持って審判協会に連絡する、
※当日の雨天試合延期の場合、審判協会への連絡は原則2時間前
- ・リーグ戦での審判について
基本的に、県審判協会へ依頼を行う事。
但し、急遽日程が決定し、県審判協会に依頼を行ったが、手配が間に合わない場合は、個別に依頼を行う事を許可する。