



## リーグ規約

### 第1：リーグ規定について

#### 1-1：リーグ理念

- パブリックリーグは、独自の柔軟な思考でリーグの参加ができるよう設立  
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：リーグ基本方針（心得）

楽しいリーグとする為に、各チームは以下の方針を遵守する事

- 年間で設定された試合数はすべて消化する
  - 各チーム計画的に試合を消化する事 ※2ヶ月以上試合未消化状況を作らない事
  - 球場の確保をする為に努力する事 ※球場が確保できない場合は、積極的にメーリングリスト、LINEグループを活用して対戦依頼を行っていくこと
- 審判の指示に従い、ラフプレーは厳禁とする
  - 審判にクレームを言っている選手がいたら代表者が厳しく注意する事
  - 対戦相手へのクレームや暴言を吐く選手がいたら代表者が厳しく注意する事
- 試合依頼に対する返信、試合結果の報告は速やかに行う
  - 試合依頼が来た場合、確認次第お礼メールを行い、その際いつまでに結論が出せるか具体期日を記載する事
  - 代表者（試合結果報告者）不在の試合でも、速やかに試合結果を報告出来るチーム体制をつくる事

#### 1-3：リーグ運営について

- リーグ運営における責任者は以下の通りとする  
リーグ運営代表：Nライオンズ岸本  
リーグHP管理：ARROWS清見
- リーグ運営の方針や変更については、パブリックリーグ運営代表が最終決定を行う事とする
- リーグ参加費は5,000円を基本とする  
ただし最終的な参加費用については、当年度のチーム参加数と全体経費を踏まえ決定するものとする
- 各チームで代表者を設置し、チーム代表者は代表者会議に必ず参加する事
  - 代表者会議は開幕前（1月）と納会（12月）の年2回を基本とする
  - 代表者会議は各チーム最低1名の参加を行う事開幕前会議（1月）では主に、当年度リーグ参加チームの紹介、リーグ規定の説明、および各ステージのチーム編成協議を実施する
- 当年度の全日程が終了した後、各チームの代表者は次年度のリーグ参加有無について報告を行うものとする
- 次年度も継続してリーグ参加表明した場合でも、規定違反、モラル違反、全試合消化が困難と判断されたチームは、強制退会となる
  - 強制退会は、リーグ運営代表が総合的に判断し対象チームの代表者へ通知を行う
  - 強制退会が決定したチームは、次年度までリーグ参加は出来ないものとする。それ以降にリーグ再参加を希望する場合は、強制退会理由を改善した上でリーグ運営代表へ申請をし、確実に改善されていると判断された時のみ参加を認める事とする
- リーグに新規参加を希望するチームは、毎年10月末までに受付を行い、チーム調査および審査試合を行った上で合格となったチームに限り翌年のリーグから参加する事を認めるものとする
- 当リーグは、当リーグとの関係性如何に関わらず、怪我、事故、物損等、すべての問題発生において、一切の責任は負わないものとする

#### 1-5：全体スケジュール

- 1月：代表者会議
- 2月～10月：レギュラーシーズン
- 11月～12月：プレーオフ
- 12月：オールスター戦（代表者間交流試合）兼納会

#### 1-6：連絡方法

- リーグへの連絡は、リーグ指定のメーリングリストで行うこと
- ※アドレス・代表者の変更があった場合は、リーグ管理者まですぐ連絡を行うこと

## 第2：試合規定について

リーグHPの対戦スケジュールでホームと指定されたチームを「主催チーム」と定義付ける

※球場を抑えたチームが主催（ホーム）チームではない

### 2-1：公式球

- 1 試合ごとに各チームより試合球として新球を2球準備する  
2018年から公式球M号使用。メーカーはマルエスとする
- 2 試合中、試合球をロストした場合、その要因となった（攻撃）チームが準新球を提供すること
- 3 試合終了時、試合球の残りが奇数になった場合、主催チームが多く（2個）もらうこと

### 2-2：公式審判

- 1 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）

### 2-3.選手登録

- 1 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
- 2 助っ人の同時出場数は4人以内にするよう努める（助っ人の打順については最後尾とする）  
※ユニフォームの揃っていない選手は正式メンバーに関わらず打順は最後尾とする  
※未成年はなるべく出場させないようにする  
※女性の出場は認めるがその際は試合前に相手チームへその旨を伝えること
- 3 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

### 2-4：試合日程

- 1 原則2～10月にかけてレギュラーシーズンおよびトーナメント戦を行う
- 2 ブレーオフは原則11月～12月に行う

### 2-5：球場確保および対戦依頼

- 1 主催チームは、球場の確保、試合対戦依頼、審判手配等の調整を行う  
※球場確保が出来ていなくても対戦日を決定し期限まで試合調整する事が望ましい（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）
- 2 主催チームは球場が確保でき次第（福岡市の場合は16日より）直ちに対戦交渉にはいること
- 3 対戦を申込みれたチームは、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）
- 4 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、申込みたチームは引分け扱いとする
- 5 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
- 6 主催チームは試合日程が決まり次第、日時と場所をメーリングリストを活用しリーグに報告する  
※メールの件名は「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  
主催（ホーム）チーム側に（H）を付けて対戦試合を明記する事  
※メール報告内容例は以下の通り  
○9/10（日） 鷲与丁16時～  
SL-NL(H)  
試合確定しました。審判手配よろしくお願ひします。
- 7 リーグ運営代表から配信される次週の審判手配確認メールの翌日以降に試合を組んだ場合は、主催チームが直接審判協会に審判手配を行うものとする
- 8 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）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。

### 2-6：試合進行

- 1 主催チームを1塁ベンチ・後攻とする
- 2 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

- 3 試合時間は最大1時間45分（球場利用時間終了の15分前）までとする  
※試合開始が遅れた場合も、試合時間は球場利用時間終了15分前で打ち切りとする
- 4 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
- 5 限られた時間の中で、試合を行うため、各チーム攻守交替含めイニング時間短縮の努力をすること  
※必要以上に打席を外したり、タイムを要求しないこと
- 6 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
- 7 試合は4回まで成立した時点で、試合自体成立したものととする
- 8 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
- 9 攻撃時のヘルメット着用は義務付けてはいないが、怪我防止の為、被って打席に立つ事を推奨する

## 2-7: 試合後調整

- 1 主催チームは試合終了時点で相手チームと試合結果の確認を必ず行うこと  
ホームランが出た場合は、ホームランを打ったメンバーの名前、背番号、何本目かを確認すること  
ランニングホームランの場合は、リーグ報告時に「ランニング」と記載する
- 2 主催チームは試合終了時点で試合経費（球場費用および審判費用）を相手チームに報告し、その場で費用折半の調整を行い、その上で審判代を審判へ直接支払うものとする
- 3 主催チームは試合終了後、速やかに試合結果をリーグメーリングリストで報告すること

※メーリングリスト活用 件名は「試合結果」とする

※報告内容例は以下の通り

9/10（日） 駕与丁16時～

SL 0001010 2

NL 202000× 4

NLの勝ちです。

HR NL4 ●●(氏名) 1号

HR SL2 ●●(氏名) 2号 ランニング

※遅れる場合も、試合終了後2時間以内を目途に報告すること

## 2-8.その他ペナルティ等

- 1 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
- 2 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
- 3 試合当日、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）で-3点とする  
（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）
- 4 審判手配（試合予定）を組んだ後、1週間以内にキャンセルした場合、棄権とみなし問題となったチームが敗戦扱い（0-9）-3点となる  
※ただし試合可能側チームが他の対戦相手とキャンセルせず試合が組めた場合は、問題となったチームの無効試合（-3点）は無しとする。
- 5 各無効および棄権試合が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
- 6 その他、リーグ運営代表が怠慢及び悪質と認める事象が出たチームは、退会とする
- 7 試合開始時は9人揃っていたが、試合途中で怪我等のアクシデントで試合参加人数が9人揃わない場合は、4回まで成立している場合は成立回までを記録とする。  
イニング成立していない場合は棄権となる。スコアは0-9とする。この場合は-3のペナルティは課せられない。  
通常の勝ち点の適用（勝者3、敗者0）となる。  
※アクシデントによる試合続行不可能になった場合、両チーム代表者で同意すれば棄権ではなく、再試合も認める。  
試合中のアクシデント以外の私用などで試合を抜ける選手がいた場合、試合続行可能な場合は相手チーム了承のもと、打順を詰めて試合する事が出来る。  
不備なく試合開始が成立し、時間に遅れてきた選手がいた場合は打順が一巡していなければ打席に立っていない打順に組み込む事が出来る。1巡している場合は交代での出場となる。交代した選手はリエントリーを不可とする。  
尚、アクシデントにより試合終了した場合の球場代及び審判代は現場両チーム代表者協議に委ねるが、原則両チーム折半とする。

## 第3：モラル遵守について

### 3-1.審判への抗議、暴言

- 1 審判の指示には絶対に従う事。また審判へのやむを得ない抗議が発生した場合、監督及びキャプテンが行う事
- 2 審判員からリーグへ苦情などがあつた場合は、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つた場合は、リーグ運営代表に連絡を入れる事

### 3-2.服装

- 1 試合中は必ず帽子(キャップ)を被ること
- 2 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

### 3-3.プレー

- 1 ラフプレーおよび暴言全般を禁止する
- 2 タッチプレイでの強引な走者へのタッチ禁止
- 3 スパイクの歯を見せてのスライディング禁止
- 4 コリジョンルールの徹底（得点しようとしている走者が、走路をブロックしていない捕手または野手に接触しようとして、または避けられたにもかかわらず最初から接触をもくろんで、走路を外れることを禁じるボールを保持していない捕手が、得点しようとしている走者の走路をブロックする行為を禁じる）
- 5 遅延プレーの禁止
- 6 攻守交替の迅速化
- 7 必要以上のタイム、サインの確認の禁止。※試合時間を有効に使いましょう

### 3-4.その他

- 1 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  
上記事案が発生した場合、リーグ運営代表に報告を入れる事

## 第4：リーグ戦について

### 4-1. リーグ戦（レギュラーシーズン）

- 1 本リーグは上位（Dry Stage）/中位（Medium Stage）/下位（Sweet Stage）の3ステージ制とする。（2017年より）
- 2 各ステージごとの試合数および対戦相手は以下の通りとする
  - Dry Stage：全6チーム レギュラーシーズン全16試合  
⇒ 同一ステージ各2試合+Mediumチームと各1試合で合計16試合
  - Medium Stage：全6チーム レギュラーシーズン全16試合  
⇒ ステージ問わず全チームと各1試合で合計16試合
  - Sweet Stage：全5チーム レギュラーシーズン全14試合  
⇒ 同一ステージ各2試合+Mediumチームと各1試合で合計14試合
- 3 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）
- 4 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）

### 5 Sweetのみ独自ルールを追加する（2019年より適用）

- 1) Sweetチーム同士の対戦のうち、1回目の対戦に限りピッチャー1人あたりの投球数を最大4イニング（12個のアウト）までとする。
- 2) 登板するピッチャーが中学以上で野球経験者か未経験者かを投球開始前に相手チームに申告する事。
- 3) 上記以外の詳細確認事項については、毎年代表者会議後にSweetチームの各代表者間で協議し決定するものとする。

### 4-2. リーグ戦（プレーオフ）

- 1 各ステージ上位3チームによるプレーオフを実施する
- 2 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  
※主催（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
- 4 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
- 5 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

### 4-3. 幹事決定戦

- 1 各ステージのレギュラーシーズン最下位チームにより幹事決定戦を行い、敗者が納会幹事を行う
- 2 幹事決定戦のルールは、トーナメント戦と同様のルールを適用する
- 3 まずDry最下位チームとMedium最下位チームで対戦する
- 4 上記3の敗者とSweet最下位チームが次戦で対戦し、ここでの敗者チームがその年の幹事を実施する
- 5 ホームチームは下位ステージのチームとする
- 6 幹事決定戦で引分けの場合は、下位ステージチームの勝ちとする

### 4-4. 個人タイトル

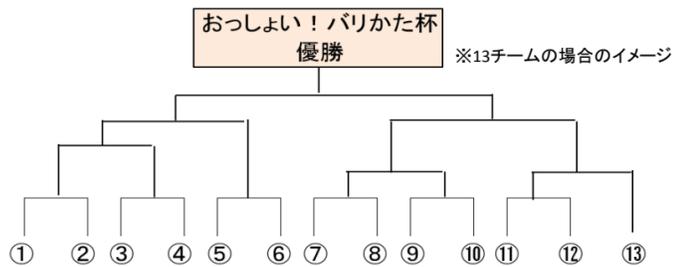
- 1 年間最多本塁打の人を表彰対象とする（受賞資格はレギュラーシーズンで2本以上）
- 2 ランニングホームランもカウントする ※ランニングホームランの判断基準は相手チームの合意を得て決定する事  
試合結果でホームランの報告をする際、ランニングホームランの際はその旨を追記する
- 3 対象はレギュラーシーズンのみでトーナメント、プレーオフのホームランは対象外とする。

## 第5：トーナメント戦について

### 5-1. トーナメント概要

1 リーグ戦とは別にトーナメント交流戦として「おっしょい！バリかた杯」（以下「バリかた杯」と呼ぶ）を開催する（2016年より開催）

■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



2 組み合わせ抽選は、開幕前代表者会議で行い決定する

3 同一ステージ同士の勝負の場合、試合開始前迄に両チームが合意すれば、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、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）

4 負けたチームはその時点でその年のバリかた杯は終了となる

### 5-2. トーナメント独自ルール

バリかた杯はリーグ戦のルールに加え、下記ルールを追加設定する

1 金星制度の採用。金星とは、Dry Stage対Sweet Stageの対戦でSweet Stageチームが勝った場合に褒賞品を贈呈する制度  
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

2 Sweetチームは、Dryチームと対戦する場合に限り、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

3 Dry対Sweetに限り、Dryチームはすべての複合バット（ビヨンド、カタリスト等）の使用不可とする。  
超々ジェラルミン、アルミバット等の1本をSweetチームに提示し、Dryチームはそのバット1本のみを使用とする。  
木製バットを使用する場合は使用金属バットとの併用を可能とする。

4 Dryチームは、対戦相手に関わらず、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  
また対戦相手がDryチーム同士、またはMediumチームの場合でもウレタン系のバットの使用は禁止とする。

5 Midiumチームは、対戦相手がMidiumまたはSweetチームの場合、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  
ただし対戦相手がDryチームの時のみ、投手登板イニング数に制限は設けないものとする

6 Sweetチームは、対戦相手に関わらず、投手登板イニング数に制限は設けないものとする

7 Sweetチームは、DryまたはMidiumチームとの対戦時、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（3つのアウトを取る）  
または最大10人までを相手に投手として投球を行うこと（2017年より適用）

チャレンジ権はイニングの頭からのみ使用可とする。イニングの途中でのチャレンジ権は使用出来ない。

8 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



#### 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

1 日程が、1週間前までに決定した場合

主催チームは、日程が決まり次第、メーリングリストにてリーグに報告を行う

その後、報告を受けたリーグ運営代表者が、FAXにて県審判協会に一括で依頼を行う

2 日程が、1週間で切っている場合

主催チームが責任を持って、県審判協会へ連絡を行うこと

3 雨天、不測の事態によるキャンセルは主催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

4 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