

2018年東京コメッツ試合内規

- 1 総則
- 2 試合準備
- 3 試合のマナー
- 4 ゲームの進行及び試合ルール
- 5 助っ人
- 6 新入団選手
- 7 再入団選手
- 8 審判・スコアラー・補助員について
- 9 ローカルルール
- 10 記録・表彰

内規は各年度周囲の状況の変更に応じて改訂となります
改訂は監督会議で審議し運営委員会の了承を得て改訂されます。
内規は全ての会員が閲覧できるようにします。

1 総則

- 1 公式戦のルールは当該年「公認野球規則」（全日本野球連盟）東京コメッツの独自のルールにより実施する。
- 2 ニリーグ制とする。（アポロリーグとコスモリーグ）
A・B・C・DをアポロリーグとしE・F・G・Hをコスモリーグとする。
チーム名を毎年決める（AチームはAで始まるチーム名）
- 3 年間17試合の公式戦を行う。
同リーグと各3試合計9試合と他リーグと交流戦各2試合計8試合で合計17試合とする。
- 4 年間王者を決める。（通称コメッツシリーズ）
ここの勝者が表彰対象の年間優勝チームとして表彰される。
- 5 コメッツシリーズ概要
3試合を行う。
第一試合（ワイルドカード）
アポロ・コスモリーグの2位同士の対戦
第二試合（クライマックス）
第一試合の勝者対アポロ・コスモの1位同士で勝率の低いチーム
優勝決定試合
第二試合の勝者対アポロ・コスモの1位同士で勝率の高いチーム
- 6 本内規は毎年監督会議の中で協議し改訂・変更・追加する。場合は役員会の承認を得て決定する。
- 7 チーム構成は15名までとする。15名を超えた場合は役員会で決定する。
- 8 選手のチームへの振り分けはシーズン終了後の監督会で決定する。
- 9 公式戦開始までに会費未納者は試合出場が出来ない。
未納者はチームの監督が支払いを促進させる。
- 10 どうしても監督・役員を諸事情で出来ない場合シーズン終了後、速やかに事務局長に申請し選挙の枠から除外してもらう。監督は無理でも選手として出場については役員会で協議する。

2 試合準備

- 1 グランド料金の支払いについては、グラウンドにより異なる。
 - 1-1 明治神宮野球場の場合
運営委員会会計担当が事前に一括支払いを行う。
 - 1-2 狛江グラウンドの場合

狛江担当会員に依頼する。

1-3 大井グラウンドの場合

第1試合の緑色チームの監督が立て替え払いをする。

後日会計より立て替えした監督に代金が振り込まれる。

1-4 サンケイグラウンドの場合

運営委員会会計担当が事前に一括支払いを行う。

2 審判は会が依頼する。第三者又は、休会員によって行う。

3 スコアラーはコメッツ正会員又は、第三者、休会員によって行う。コメッツ正会員は各チームの割り当てで行う。

4 補助員（ジャッジ）はコメッツ正会員によって、各チームの割り当てで行う。

5 第1試合前の準備は緑色チームが行う。

雨天時のグラウンド状態の整備（砂撒き等）、ベース設置、水撒き等を行う。

6 試合5分前に支給してある新球2個を主審に渡す。

ボール紛失した場合新球に近いきれいなボールを両チーム交互に主審に渡す。

試合球は新球M号を使用し開幕前用具担当より各監督に支給される。（試合数×2個）

※今年は36個予定

不足分は1度使用したきれいなボールを洗って使用する。

練習球は前年度チームから割譲される。

7 試合5分前に支給してあるメンバー表2部とスコアシート1部を審判・スコアラーに手渡す。

メンバー表とスコアシートは開幕前に支給される。

8 試合当日の雨天等による開催の可否は伊藤役員が球場に確認した上で決定し速やかに監督会LINEで連絡する。

各監督が監督会LINEを経由して各部員に連絡する。

試合遂行の際には特に事務局長からの連絡は無い。

球場により連絡対応時間が定まっていないので第1試合の両チームは試合開始時間に間に合うように球場に向かうことが望ましい。

9 緑色ユニフォームのチームは3塁側ベンチに入り先攻となり赤色ユニフォームのチームは1塁側ベンチに入り後攻となる。

10 試合開始60分前に既定のユニフォームで集合し準備運動し審判の指示でホームベースに集合する。

11 前試合のグラウンド使用がコメッツの場合、試合開始60分過ぎたら外野のファールゾーンで練習ができる。

12 試合終了後のグラウンド整備・清掃は赤色後攻チームが行う。

13 メンバー表にはベンチ入りした全ての選手・助っ人・お試し選手を記載する。

14 各チームで任命されたビデオ係は、試合中にビデオが動作されているか確認する。

ビデオ係はまず、試合後のビデオ回収からスタートし、速やかにアップロード作業と機器の充電を行い次戦試合前のビデオ設置までが1回分の担当となる。

アップロード及び充電方法はホームページに記載されており、不明があった場合は担当に確認する。

3 試合のマナー

1 試合開始60分前に会規定のユニフォームに着替えて集合し準備運動を行い、傷害については最新の注意を払うものとする。

2 欠場・遅刻

欠場・遅刻の場合、選手は三日前（通常木曜日）までに監督又はキャプテンまで必ず連絡する事。

3 試合は監督の指揮に従いスピーディーかつ円滑に進行する。

4 審判へのアピールは監督又は監督不在時の主将に限定する。

ストライク・ボールの抗議は認めない。チャレンジの権利有（試合ルールに明記）。

5 帽子・ユニフォーム・アンダーシャツ・ストッキングはコメッツ正規のものを着用する。

- ・ 同色のカラーストッキングは可とする。
- ・ コメッツ正規に準ずる同色のものは可とする。
- ・ 寒冷時のウインドブレーカーの色は何色でも可とする。

6 打者は必ずヘルメットをかぶる。ヘルメットの色は黒・紺色以外でも使用を認める。

7 野球に使用する。服・用具は全て個人負担とする。

但し試合用ボール・メンバー表・スコア用紙は支給とする。

8 同伴者・他チーム選手のベンチ入りは不可とするが、事前に役員会で承認された場合は可とする。

※神宮軟式グラウンドの当該該当者のベンチ入りは可とする。

9 グラウンドの中での飲酒は禁止とするが、ベンチ内の水分補給は可とする。

10 喫煙はベンチ外の指定場所のみ可とする。

11 グラウンド・ベンチのゴミ・ペットボトル・吸い殻は当事者が処分する。

各チームの監督は責任を持って管理する。

12 相手選手・味方選手に対する。下品なヤジや罵声は禁止とする。

された選手は試合後チームの監督を通して役員会へ申し出てフェローシップ委員会で裁定する。

13 スコアラー・補助員には全員話しかけてはならない。

H（ヒット）・E（エラー）の確認や、否定して声をかける選手がいるが、監督から選手へのルール徹底を図り守れない選手にはフェローシップ委員よりの注意・勧告をさせる。

14 新入団選手は全てのチームと対戦するまで、試合開始前に自己紹介するよう監督は指示すること。

4 ゲームの進行及び試合ルール

1 ルールについては当概年「公認野球規則」（全日本野球連盟）及び会独自の「コメッツ野球規則」による。

2 試合開始時に記録員と補助員も整列に参加し、下記該当項目を全選手及び審判に伝える事。

※該当項目は5・6・8・28・31・32

3 原則7イニングとする。

4 グランド使用時間

- ・ 試合時間160分の場合のみ（グランド使用時間3時間）

 - 最初の10分は練習とする。

 - 最後の10分はグランド整備とする。

- ・ グランド使用時間120分の場合

 - 最後の10分はグランド整備とする。

5 試合時間とせずに借用時間で規定する。

120分の場合 00分～120分で表記

- ・ 試合開始時間は両監督の合意により

 - 180分借用（11-20分間に試合開始）

 - 120分借用（00-5分間に試合開始）

- ・ 新しいイニングに入らない時間

 - 180分借用（150分以降・つまり残り時間30分）

 - 120分借用（90分以降・つまり残り時間30分）

- ・ 公式記録補助員が時間を言い、審判に通告し宣言する。

6 完全終了時間

180分借用（170分以降・つまり残り時間10分）

120分借用（110分以降・つまり残り時間10分）

- ・ 公式記録補助員が時間を言い、審判に通告し宣言する。

（残り15分で打席に入っている打者を最終打者とする）

その時の打者で終了とする。打者の打撃機会が終了し、次打者になった時点で終了。

（打って終了ではなく、例えば大飛球で本塁まで行けたらそこまで守備側もプレーする事。）

速やかにグランド整備とベンチを撤収し、掛け声等は行わない。

7 勝敗

- ・残り30分前に新しいイニングに入っても残り10分前で試合が終了し、その回が成立しない場合は前の回の時点の点差で勝敗を決める。
- ・記録に関しては完全終了の打者までの記録が全て記録される。
- ・試合成立後も時間が許す限り打席機会を与え全て記録される。

8 タイムの禁止時間

- ・勝敗に関する遅延行為の防止策として残り30分より緊急時（負傷等）以外のタイムは一切認めない。

9 同点の場合引き分けとする。

10 7回を過ぎても時間内の場合延長戦となる。

11 雨天によるコールドゲームは4回裏終了時を持って成立となる。点差によるコールドゲームは無しとする。

12 試合人数は選手・助っ人・お試し合計10名以上とする。

13 相手チーム監督が承認すれば9名で良いが怪我等で8名になれば追加は認められず、没収試合となる。

14 本メンバーは6名とし助っ人は4名可とする。

15 本メンバー5名の場合、没収試合となりそのチームは敗戦となる。

16 助っ人選手については、打撃は出来ない。

17 本メンバー9名の場合助っ人選手は原則として守備が出来ない。

但し、チームから特別に承認された選手がいるチームからの助っ人要請があった場合はこの限りではない。

特別な要請とは高齢等により守備が2回しか守れない選手がいる場合とする。

又、夏場などで捕手の疲労が激しく同チームから捕手を別に出し、最初の捕手を休ませる等の特別な場合も助っ人選手が守備に付く事が出来る。

18 本メンバー9名以下の場合助っ人選手は足りない人数のみ守備が出来る。

その場合セカンドと外野のみできることとし、助っ人選手間の交替は自由とする。

19 お試し選手は打順を一番最後とし、他の選手と同様の打撃機会とする。

20 お試し選手は投手・捕手以外の守備に付く事が出来る。何回守っても良い。

21 メンバー提出後、遅刻した選手は相手チームの監督了解のもとであれば、最後尾の打順に入れられる。

22 60歳以上の投手は16.44mの距離で投げることができる。但しその投手は1度選択した距離でしか投げられない。

上記な場合、審判は該当の位置にラインを引く。

23 3塁への偽投はボークとする。

24 隠し玉は禁止とする。

25 本メンバー選手は最低2イニング（6アウト）守備機会を持たなければならない。

試合が6回まで行かず途中で打ち切りの場合、最後の1イニングは守備しなければならない

相手チームが上記の誤りをアピールすればされたチームは敗戦となるが、アピールがなくスコアシートに確認し、サインをすれば試合成立となる。

26 故障代走の場合、直近上位が臨時代走となるが、助っ人は不可とし、投手・捕手は免除できる。

※お試しは可とする。

27 臨時代走を2回依頼した選手は出場権利を失う。

28 臨時代走は盗塁禁止とする。

ワイルドピッチ・パスボールは進塁できる。

カウント2-3の場合のオートマチックスタートの禁止とし、ソフトボールと同じくリードも禁止とする。

29 1塁へのスライディングは禁止としアウトとする。

但し危険回避の不可抗力で審判が認めた場合、その限りでない。

30 1塁のスリーフィートラインの内側を走塁した場合アウトとなる。

31 本塁への走者に対する捕手のブロック禁止とする。コリジョンルールが適用される。

32 審判へのアピールは監督のみとする。（不在時はキャプテン）

ストライク・ボールの判定への異議申し立ては禁止。

あきらかにミスジャッジと思われるプレー及び本塁へのコリジョンルールに違反していた場合、

主審が塁審とスコアラーを集め協議させることができる。

その判定に対しては両監督は一切のアピールは出来ない。

チャレンジ権は1試合に各チーム1回限りとする。

33 選手交代について

選手交代の際、必ずスコアラーに「ポジション変更シート」（各監督に配布済み）を提出する。

（選手の人数が増え入れ替えが多くなるため）

34 ヘルメット着帽について

ヘルメットを被らず打者が無帽でプレイ（打撃）し、対戦チームの監督に指摘を受けた場合、打者をアウトとする。そのプレーで進塁したランナーも元の塁に戻せることとする

5 助っ人

- 1 コメッツ各選手は助っ人については全員が負担し、全員行うこと。
- 2 助っ人は守備も打撃も無い場合があるが、義務回数1回とする。
- 3 全選手シーズンの助っ人回数の差を1回とする。
- 4 助っ人した回数を個人別に集計して監督会メールで随時報告する。
- 5 助っ人はスコアシートに記録する。
- 6 助っ人は各チーム順番通り行い1回りするまでは順番変更可だが、2回り目は全選手終了してからとする。

6 新入団選手

- 1 あらかじめ監督会で順番リストを作成し役員メール・監督会メールで公表する。
- 2 上記を踏まえ担当役員は新入団選手のお試し試合を設定することとし、お試したチームに配属される。
但し諸事情により変更もありとする。
- 3 新入団選手が手続き完了して決定したら役員メールで公表する。
- 4 上記に基づき選手は順番通り配属される。
- 5 紹介で入部した部員は所属人数に関係なく紹介者チームに配属となる。
二人以上の場合は一人だけとし左記以外の選手は順番通りとする。

7 再入団選手

- 1 チーム編成会議の後に入団する。選手は所属人数に関係なく希望チームによる抽選とする。
希望チームがない場合は全チームによる抽選とする。
- 2 抽選日はオープン戦・公式戦の開催日とする。
- 3 抽選者は監督もしくは監督から委任された者とする。
- 4 抽選方法は阿弥陀クジとする。
- 5 年度内の休部者は元の所属チームとする。

8 審判・スコアラー・スコアラー補助員について

- 1 主審・塁審は会が依頼する。第3者が行う。
- 2 明治神宮の場合主審・塁審は主に神宮に依頼する。
- 3 神宮・サンケイ以外のグランドの場合主審・塁審は第3者に依頼する。
4. 主審一人の場合、対戦以外のチームより塁審を出す。
- 5 上記の場合の塁審は交替しても可とする。
- 6 塁審担当チームは全て均等に割り振る。
- 7 スコアラーと補助員は対戦以外のチームから1名ずつ均等に割り振る。（サンケイSCダブルは除く）
- 8 スコアラーについては井上役員が各チームに適任者を指名。会員及び知人スコアラーも依頼する。
- 9 スコアラーが見つからない場合の具体策としてはスコアを各チームのベンチ内で行う。
- 10 上記の担当者は1塁側ベンチのライト側でスコアをつける。但し環境状況の理由により位置を変更しても構わない。

9 ローカル・ルール

1 狛江グランドのルール

- ・左翼側は手前のフェンスを越えたら本塁打とする。
- ・右翼側はネットに直接当たれば、エンタイトルツーベースとする。
- ・ネットを超えれば本塁打とする。
- ・2塁リードは禁止とする。投手が投げるまで（ボールが手から離れるまで）はセカンドベースを離れてはならない。離れた場合は「アウト」とする。アウト宣告は塁審がジャッジする。
- ・3塁盗塁は禁止とする。
- ・ホームベース上のネットに打球が僅かでも当たったと判断された場合は全てファールとする。
- ・近隣が音に過剰に反応するので、大声は出さないこと。
- ・更衣は更衣室を使用することとし、グランドでは更衣は禁止とする。
- ・喫煙は更衣室近辺の喫煙場所以外は禁止とする。
- ・狛江の審判については毎試合、試合前に各監督がルール説明し確認する。

2 サンケイSCグランドのルール

- ・19面グランド、ダイレクトにアシに入った場合は本塁打とする。
アシ内で捕球した場合及びグローブを弾きアシに入った場合も本塁打とする。
- ・16面（ライト）19面（レフト）本塁打について、土手にダイレクトに入った場合は本塁打とする。
（仮説トイレの左右後方の位置）

- ・土手で捕球した場合及びグローブを弾き土手に入った場合も本塁打とする。

3 狛江グラウンド・サンケイSCグラウンド・都立グラウンド・同日開催のルール

- ・狛江グラウンドと同日に試合が行われる場合は他グラウンドでの試合についても公正を期すため「3塁盗塁禁止」ルールを適用する。

4 サンケイSCダブルヘッダーのルール

- ・打順下位の打者にも公平に打席が回るように「ローテーション打順」を適用する。
(例：第1試合8番打者で終わった場合、第2試合は9番打者がトップバッターになる)
- ・第2試合から出場のメンバーがいる場合は第2試合の最下位打順に入れる。
- ・試合時間を140分とし、7回または120分を超えて新しいイニングに入らない。
(残り15分で打席に入っている打者を最終打者とする)

10 記録・表彰

1 順位は勝率優先とし、勝利数÷試合数とする。

2 引き分けは0.5勝とする。

3 勝率が同数の場合対戦成績による。

4 対戦成績が同じ場合は抽選とする。(あくまでもリーグ順位)

5 成績優秀選手表彰決定基準

投手部門：規定投球回数を超えての表彰項目(防御率・勝率)

チーム試合数×2.0イニングを投球しなければならない。

17試合×2.0 34回

野手部門：規定打席を超えての表彰項目(打率・出塁率・長打率)

チーム試合数×1.8打席を打撃しなければならない。

17試合×1.8 30打席(小数点切り捨て)

捕手部門：規定守備回数を超えての表彰項目(盗塁阻止率・盗塁阻止数)

チーム試合数×2.0イニングを守備しなければならない。

17試合×2.0 34回

6 新人王及び特別賞は監督会で推薦者を選定し、役員会にて承認となる。

7 勝利投手の規定

先発投手については

7回の試合は4回

5.6回の試合は3回

3.4回の試合は2回

以上の回数を投球しないと勝ち投手の権利にはならない。

先発以外はプロ野球のルールと同様とする。

8 セーブ投手の規定及び表彰

セーブ投手は無条件として

6・7回の試合は最後の2回（完了する事）

5・4回の試合は最後の1回（完了する事）

3回以下の試合は付かない

他のセーブ規定はプロ野球ルールと同様とする。

尚、表彰には最低5セーブ以上が必要とする。

編集

- 東京コメッツ野球クラブ
- 外苑審判クラブ
- 東京コメッツ審判クラブ

制定日 S49. 3. 1 発行日H18. 1. 24

改定日 H18. 1. 24改訂記号 E

改定日 H19. 2. 3 改訂記号 F

改定日 H20. 2. 10改訂記号 G

改定日 H21. 2. 15改訂記号 H

改定日 H22. 2. 7 改訂記号 I

改訂履歴

改訂年月日 版数 改訂理由 作成 承認

H14年2月17日 A

H14年12月1日 B

H16年2月29日 C

H17年1月24日 D 様式変更、内容整備、修正、追加 柳沢 水野

H18年1月22日 E 2リーグ制発足に伴う整備 豊田 河下

H19年2月3日 F 使用球変更・助っ人制度の整備等 増田 河下

H20年2月10日 G リーグ名変更に伴う整備等 平林 木川

没収試合の項目削除、助っ人規約修正

H21年2月15日 H 助っ人規約、ベンチ入り、ボール当番等修正 木村（豊） 木川

H22年2月7日 I 助っ人規約 G会員削除、試合成立メンバー数変更 小林 柳沢

H23年2月13日 5(a)8-1(a)8-3(f)(g)(h)8-7変更(運営委員会了承)

H23年3月27日 8-1(a)追加(監督会議検討、運営委員会了承)

H23年7月31日 1、8-6変更(監督会議検討、運営委員会了承)

H24年1月8日 変更、追加(監督会議検討、運営委員会了承)

H25年1月20日 変更、追加(監督会議検討、運営委員会了承)

H26年1月25日 変更、追加(監督会議検討)

H26年5月11日 変更、追加(監督会議検討)

H27年1月18日 変更、追加(監督会議検討、運営委員会了承)

H27年2月28日 変更、追加(監督会議検討)

H27年6月20日 追加(監督会議検討)

H28年1月17日 変更、追加(監督会議検討、運営委員会了承)

H28年3月12日 変更、追加(監督会議検討、運営委員会了承)

H29年2月10日 変更、追加(監督会議検討、運営委員会了承)

H29年3月25日 追加(監督会議検討、運営委員会了承)