

平日ナイターリーグ 規約・試合規則

1. リーグ運営

1.1 主旨 純粋に野球を楽しみ良い試合ができるよう努力する。各チーム及び各選手はリーグの理念を尊重し、野球人としてマナーを守る。原則として3～10月の月～金曜日、19～21時のナイターにおいて1リーグ6チームの総当り対戦を2回行い、勝ち点によるリーグ戦の順位を決定した後に全チームでの順位決定戦を行う。なお、順位決定戦は4位対6位チームによる順位決定戦の勝者が1位チームと準決勝を行い、3位対5位チームによる順位決定戦の勝者が2位チームと準決勝を行う。準決勝の勝者が優勝決定戦を行い、準決勝の敗者が3位決定戦を行う。4位対6位チーム、3位対5位チームの敗者による順位決定戦を行い、最終順位を決定する。順位決定戦の引き分けの場合はリーグ戦上位チームの勝利とする。なお、平日ナイターリーグにおける1チームの試合数は12～13である。

2026シーズンの参加チームは、アストロモンキーズ・HQイーグルス・チームボス
目黒ソーリーズ・ワイスリー・アーティストの6チーム。

1.1 運営主体

各チームから代表者を選出して会長・副会長・役員ポストを設けて役員会を設置する。

リーグ運営は役員会が決定権を持つものとする。また、事務局はリーグ運営の統括として審判手配や記録管理、他リーグとの交流戦などのイベントを取りまとめると共に新規参入の問い合わせなどの窓口を担う。

1.2 新規加入について

新規加入については原則、オフシーズン（12～1月）に事務局が必要と判断した場合、公募や他チームからの紹介などで年1回、新規加入チームを募集する。募集の結果、新規加入を希望するチームが発生した場合は2月の定期総会において役員会の承認をもって新規加入を認めることとする。

1.3 脱退について

加入チームの脱退については、チーム代表者が納会時まで事務局へ申告することを原則とし、他チームの成績などにも影響を与えるため、リーグ期中の脱退は原則、認めないこととする。

但し、加入チームの運営状態が著しく「1. リーグ運営」に反する状況であったり、選手間のラフプレーや審判員に対する暴言などを代表者が是正出来ていないことによりマナー面に著しい問題が見られると判断した場合は臨時総会などを開催し、当該チームに対して注意喚起を実施する。なお、注意喚起後も改善が見られない場合は役員会の承認をもって当該チームに対して脱退を勧告することが出来る。

なお、リーグ期中の脱退に関しては、いかなる理由があってもチームの除名処分はせず、当該期中についてはナイターリーグのHP上にチーム名は残しておくこととする。

1.4 役員会

1.5 役員の任期は1年とし、
応じて追加する。

会長：大久保(目黒ソーリーズ)

副会長：熊崎(HQイーグルス)

役員：佐藤（目黒ソーリーズ）

役員：柳谷（HQイーグルス）

役員：野口（チームボス）

役員：辻村（チームボス）

役員：日當（ワイスリー）

役員：高橋（ワイスリー）

役員：田島（アーティスト）

役員：田北（アーティスト）

役員（会計）石原（アストロモンキーズ）

役員（成績管理兼事務局兼HP担当）橋本（アストロモンキーズ）

1.6 検討事項

必要に応じて役員会を開き、自主的に問題点を話し合い運営する。

定期的な総会はリーグ開幕前の2月頃に行い、対戦スケジュールや主催チームの決定をする。規約・内規もこの総会にて変更できる。決定事項は原則として役員会の過半数で決定するが、最終決定権は会長が持つ。また、会長は必要に応じて臨時役員会の開催や他の役員に対して代表者専用LINEで討議を要求することができる。

1.7 会費

年会費は10,000円（HP運用費、景品代込み）で会計が管理する。なお、期中における脱退などでの返金はしないこととする。また、試合当日のグラウンド費用、審判費用は試合前に両チームで折半して清算する。

1.8 各チーム責任者の登録

参加チームは連絡責任者2名の住所、電話、ファクス、携帯、Eメールを事務局に通知して登録する。

1.9 ホームグラウンド

都立大井ふ頭中央海浜公園野球場

住所 …品川区八潮四丁目 TEL…03-3790-2378

アクセス…モノレール「大井競馬場前」下車徒歩8分。都バス JR「品川駅」東口またはJR「大井町駅」東口から品91系統で「八潮南」下車徒歩6分。京急バス (1) JR「大森駅」東口または京急「大森海岸駅」から森22、30系統で「中央公園<大井ふ頭>」下車徒歩5分。JR「大井町駅」東口から12系統で「中央公園」下車徒歩5分。

※但し両チームが了解した場合、ホームグラウンド以外でも試合設定ができる。

1.10 試合期間

3~8月でリーグ戦を行い、10月に順位決定戦を行うことを原則とする。雨天による延期なども考慮はするが遅くとも11月末日までには全日程を終了すること。

1.11 対戦日時の決定

総会で決定した対戦スケジュールに基づき、試合月の前月10日までに各チーム同士で協議し試合日時を決定する。決定後、主催チームが事務局に通知する。事務局は必要に応じて審判派遣に関する情報提供を行う。なお、対戦スケジュールで決定している指定月は、各チーム同士の承認で変更しても構わないこととする。

1.12 試合結果

試合結果は勝利チームが速やかに代表者専用LINEに書き込む。

1.13 ユニフォーム

ユニフォーム・帽子はリーグ内助っ人を除いて同一とし、スパイクは着用、ヘルメット、キャッチャーマスク、レガース着用は原則とする。なお、当日にユニフォーム・帽子等が揃っていない場合は、必ず相手監督の許可を得る（相手監督より拒否された場合は不戦敗の扱いとする）。

1.14 チームメンバー

原則として男女性別年齢の規定はないが、草野球を行うにあたっての常識的な体力・体格を備えていることを必須とする。なお、平日ナイターリーグ内の複数チームに所属することはできない。

1.15 助っ人について

助っ人は各チームの自助努力によって試合前日までに手配する「チーム内助っ人」と他チームからの有志による「リーグ内助っ人」に大別する。詳細は次の通りとする。

チーム内助っ人…従来通りに人数の制限はしない。但し、原則としてチームのユニフォーム着用を義務付ける。つまり「助っ人」という考え方ではなく、試合に参加しているメンバーは（一時的にせよ）そのチームに所属していることとする。

リーグ内助っ人…a. 公平性を保持するために助っ人要請は必ず、代表者専用LINEで行うこと。なお、当日の登録選手キャンセルの場合のみ事務局への確認を認める。ただし、対戦相手からの助っ人は認めない。

b. 自チームの試合参加選手が6名揃っていればリーグ内助っ人の人数は制限しない。

打順は最下位からとし、守備位置は投手、捕手以外なら可能とする。

c. 助っ人の成績については個人打撃成績には残さず、それ以外の成績には反映させること。

1.16 DHについて

DHは各チームとも試合前の登録メンバーから3名まで使用することが出来る（1チームで12名まで打席に立つことが可能）。守備の入れ替えは自由に行えるが、打順を抜かすことは禁止する。また、交代した選手の再出場は不可能とする。守備のみは禁止。

1.17 集合時間

ケガ予防のための準備運動と、交通渋滞を考えて30分前が望ましい。

1.18 試合連絡

雨天やその他で球場使用が定かでない場合は、主催チームが中心となって、関係機関と連絡を密にとり、速やかに結果を担当審判員に報告する。試合中止になった場合は対戦チーム同士で代替試合などの検討をして代表者専用グループLINEに結果を報告する。

1.19 試合キャンセルについて

確定した試合が、チーム事情でキャンセルとなった場合、試合に関わる経費は、全て当該チームが負担する。

試合前日～8日前まで：グラウンド使用料 全額

試合当日：グラウンド使用料 全額 審判代金 全額

1.20 グラウンド使用

各チームともグラウンド使用のルールを厳守すること。マナー違反は他のチームにも重大な迷惑をかけることになるので十分に注意。ゴミも必ず持ち帰ること。また、近隣の住民に迷惑とならぬようにパーキングを使用するなどの配慮を徹底する。

1.21 リーグ公認ボール

リーグ公認球は「KENKO BALL」とする。

2. 試合進行

2.1 担当審判

事務局の情報提供に基づき、主催チームが責任を持って手配する。

2.2 球場ローカルルール

球場ローカルルールの取り決めは事前に両チームと担当審判員で協議して確認する。

2.3 使用ベンチ及び先攻・後攻

ベンチについては原則、主催チームがホームチームとなり1塁側ベンチを使用する。ビジターチームは3塁側を使用する。尚、順位決定戦においては上位チームが1塁側、下位チームが3塁側とする。

また、リーグ戦における先攻・後攻は主催チームを後攻とする。順位決定戦においては成績上位チームが先行・後攻を選択できることとする。

2.4 試合開始時間

原則として開始時間はグラウンド使用時間の10分後とする。しかし、交通事情などで遅れる場合や開始時刻間際

の到着時の開始時間は両チームの代表者同士が集合した時点でウォーミングアップなどを考慮に入れた協議を行い、開始時間を決定して審判に報告する。

2.5 試合終了時間

試合は7回制とする。両チーム代表者は試合進行中であっても20時30分の時点で最終回の設定を協議し、参加選手並びに担当審判へ結果を通知してからゲームを再開する。

なお、最終回の設定後にゲーム進行が想定外に早く終了した場合や、逆に時間を要した場合などは代表者同士の協議だけでなく担当審判も交えながら慎重に検討して進行すること。

2.6 試合成立

試合成立は担当審判ではなく、両チームの代表者に権限を与えることとし、基本は3回終了時点か3回終了以前では10点差以上の場合とする。雨天などでコールドゲームとする場合は両チーム代表者の同意が必要となる。また、乱打線及びアクシデントにより試合成立回まで試合が進まなかった場合についても両チーム代表者で協議して試合の成立・不成立を決定すること。

なお、試合成立のイニングは表裏を原則とするため、20時40分以降については勝利チームが先攻であれば裏のイニングまで行い、後攻であれば裏のイニングは×となる。ただし、最終回設定後にゲーム進行が想定外に早く終了した場合や逆に時間を要した場合において勝利チームが後攻の場合は直ちに両チーム代表者で協議し、イニング優先（この場合は勝利点までの成績を有効とする）とするのか、成績優先（この場合は架空の最終回スコアを0-xとする）とするのかを試合状況に照らし合わせて決定し、担当審判並びに参加選手へ結果を通知する。

2.7 不戦敗について

試合開始時刻は遅くとも19時30分とし、その時刻を過ぎ、助っ人を活用してもメンバーが9人に達しなかった場合は不戦敗とし、スコアは0-7とする。また、試合のキャンセルは1週間前までとし、それ以降のキャンセルは不戦敗とする。なお、キャンセル料が発生した場合、料金は不戦敗チームが負担する。また、不戦敗の際の勝ち点、スコアについては(3.1)を参照のこと。

3. 順位の決定

3.1 リーグ戦の勝ち点

リーグ戦における順位はポイント制で決する。ポイントは以下の通りとする。

勝ち3点 負け0点 引き分け1点 不戦勝3点 不戦敗-2点

勝ち点の多い順に上位となる。

3.2 リーグ戦の勝ち点が同点の場合について

リーグ戦の勝ち点が同点の場合、事務局が得失点差を確認した上で、【総得点-総失点=順位決定得点】を計算し、順位決定得点が一番多いチームを上位とする。なお、順位決定得点が同点の場合は対象チーム双方のリーグ戦における直接対決の対戦結果で順位を決定する。

3.3 順位決定戦の勝敗について

7回で勝敗が見つからない場合、もしくは時間切れになり同点の場合については、リーグ戦上位チームを勝ちとする。

3.4 順位決定戦の期日について

順位決定戦を11月末までに消化できない場合は、リーグ戦の上位チームを不戦勝とし最終順位とする。

3.5 順位の最終決定

年間優勝チームは、順位決定戦優勝チームとする。

4. 記録・表彰

4.1 表彰

チーム表彰…リーグ戦優勝チーム、順位決定戦優勝チーム、3位チーム、5位チーム

個人賞…MVP（優勝チームより選出）、優秀選手賞（各チームより選出）

打者部門…首位打者、最高出塁率（規定打席数は有効試合×1.5）、打点王、本塁打王、盗塁王、最多安打

投手部門…最小失点率賞、最低四死球率（規定投球イニング数は有効試合×2）、最多勝利投手賞、奪三振王、最多投球回

個人成績に順位決定戦の成績は反映されない。

4.2 記録

各個人記録は試合終了後、速やかに成績管理担当へ提出する。

4.3 リーグ期中における脱退チームの成績取り扱いについて

リーグ期中で脱退チームが発生した場合の当該チームとの対戦成績・個人成績は全て無効とし、当該チームを最下位扱いとする。