

# ドーナツリーグ野球連盟規約（2016年シーズン版）

## 第1章＜総則＞

### 第1条（名称）

本連盟はドーナツリーグ野球連盟と称する。

### 第2条（事務所）

本連盟の事務局は前シーズン優勝チームの母体たる会社事務所とする。

### 第3条（目的）

本連盟は野球を通じ、レコードメーカーおよびエンタテインメント業界の親睦と音楽産業の発展の為に円滑な関係促進を目的とする。

### 第4条（事業）

本連盟は前条の目的達成の為に次の事業を行う。

1. リーグ戦・トーナメント戦の計画、実施
2. 技術向上の為に講習会・合宿等の計画、実施
3. その他本会の目的に沿った会の開催

## 第2章＜組織＞

### 第5条（資格および組織）

本連盟の入会資格は、エンタテインメント業界に深く従事し事業を行う企業を母体として大会参加の為に野球部員数に支障のないものとする。

### 第6条（新規加入）

幹事会の推薦を受け、監督会議の出席者の3分の2以上の賛成を以って新規加入を認める。

### 第7条（登録）

新規に登録するチームは加盟料納入をもって登録の完了とし登録は2月末日とする。

加盟料は10,000円とする。

### 第8条（年会費）

年会費は各チームとも10,000円とする。

### 第3章〈役員〉

#### 第9条（役員）

本連盟は次の役員を置く。

会長（1名）、副会長（2名）、監査役（1名）、会計・事務局、顧問。

#### 第10条（監督会議）

本連盟会長はすべての登録チームの監督及び役員を各シーズンに二度招集し、監督会議を開催する。各チームの監督は代行者を監督会議に代理参加させることができる。監督会議における議決には各チーム監督（あるいは代行するチーム代表者）のみが参加できる。監督会議は春のリーグ戦開始前と、秋のトーナメント戦開始前に開催されることを通例とする。

#### 第11条（役員選任）

役員は監督会議における互選により決定する。会計・事務局と顧問は人数枠を設けない。

#### 第12条（幹事会）

役員及び前シーズンベスト4チームの監督及び優勝チームに準々決勝で敗れたチームの監督をもって幹事会を構成する。会長は随時幹事会を招集する事ができる。

#### 第13条（幹事会の目的）

幹事会は第3条の目的を遂行し、運営にあたる。また、第15条規定の会長代行選任を行う。

#### 第14条（役員任期）

役員の仕事は1年とする。但し再選を妨げない。また会長の最長継続期間は5年とする。

#### 第15条（会長）

会長就任の資格として、幹事会の推薦を受け、監督会議にて参加者の3分の2を超える承認を受けた者とする。シーズン途中に会長の資格を喪失した場合でも該当シーズン終了までは継続を妨げないものとする。ただし諸事情により継続が困難な場合は、緊急幹事会を開催して会長代行を決定する。

## 第4章<雑則>

### 第16条 (執行原資)

本連盟の執行原資は年会費、大会参加料、寄附金、加盟料等をもってこれに充てる。

### 第17条 (会計)

本連盟の会計は収支決算書をもって毎シーズン決算報告を行い、翌シーズン開始前の監督会議に報告する。

### 第18条 (規約・規則の改廃)

本連盟の規約および公式戦運用規則の改廃は幹事会で原案を作成し、監督会議の承認を得て定める。

## 公式戦運用規則

### 第1条 (登録選手)

各チームはその母体たる会社およびその親会社、子会社、関連会社の社員、OB、アルバイト、契約アーティストを登録選手とし、その登録選手のみを以って構成される。選手登録の期限はシーズンごとに春の監督会議において事務局より通知される。OBが投手として登板するためには、現役社員時代に同チームにおいて登録選手として試合出場した実績があることを条件とする。この条件を満たさないOBは、下記第2条にある外部選手の登板の権利取得に準じる。

### 第2条 (外部選手)

上記の社員資格の無い者でも登録期限までに登録されていれば、これを外部選手と称し、投手以外のポジションにて登録選手同様に試合に参加することができる。ただし、連続して3シーズン以上の登録がある30歳以上の外部選手は投手として登板することを認める。1チーム内における外部選手の人数には限度を設けない。上記第1条にある選手登録時には、提出するメンバー表に外部選手であることおよび生年月、初登録年を記載し、その立場を明確にする。

### 第3条 (追加登録)

各チームの母体たる会社およびその親会社、子会社、関連会社の社員、OB、アルバイト、契約アーティストに限り、上記選手登録期限日以降も随時登録選手として追加申請することができる。

### 第4条 (登録の成立)

登録は事務局への連絡を以って成立し、即時登録選手として試合参加ができる。上記選手登録期限日段階で外部選手として登録されていた選手も、シーズン途中で上記の社員資格を満たすようになった場合は、事務局への連絡を以って登録選手へ変更される。

### 第5条 (登録の有効期間)

上記選手登録期限日に登録された選手、またはその後追加登録された選手について、シーズン途中にその社員資格が変更になった場合でも、選手登録期限日の登録状況をシーズン終了まで尊重する。追加登録選手の試合参加は事務局への連絡を以って可能とし、各チームへの連絡送信の有無は試合参加資格を左右しない。

### 第6条 (当日参加選手)

試合に参加できる選手は、第1条に定める登録選手および外部選手のみとする。但し、試合当日止むを得ない事情で登録選手と外部選手以外の選手を必要とする場合は、投手以外のポジションに限り、所属・氏名を試合メンバー表に明示し、対戦相手チームに事情を説明の上、2名を限度としてこれを認める。

## 第7条 (ルール)

公式戦のルールは原則的に、日本軟式野球連盟のものに従うが、本連盟で独自に規定するルールがある場合はそれを優先させる。試合中に必要な記録上の判断で、当事者チーム同士では判断できない事については審判の判定に従い、事後、本連盟のルールと齟齬がないかを確認する。

## 第8条 (試合方法)

グループ毎のリーグ戦を行い、勝ち点による各グループ上位チーム（およびグループ数によってはワイルドカード枠チーム）が決勝トーナメントに進出し、勝ち抜きで順位を決定する。ワイルドカード枠は、全グループ中、上位チーム以外で一番勝ち点の高いチームに与えられる。同点のチームが複数ある場合は、①得失点差、②得点、③抽選、にて決定する。決勝トーナメントの組合せは、開幕前に幹事会で原案を作成し、監督会議の承認を得て定める。グループ数、勝ち抜ける上位チーム数、ワイルドカードの有無は、当該季の参加チーム数が明確になった段階で会長が決定する。（なお、2016年度シーズンにおいては、4グループによるリーグ戦、各グループ上位3チームが決勝トーナメントに進出する。ワイルドカード枠は設けない。）

## 第9条 (勝ち点)

勝ち点は、勝ち（不戦勝を含む）3点、引き分け1点、負け0点、不戦敗-3点とする。なお、前年季のフェアウェルゲームの勝利チームには当該季のみ有効な勝ち点0.5を付与する。

## 第10条 (同勝ち点)

同勝ち点が2チーム以上の場合、①未消化試合の多寡、②当該チーム同士の対戦結果、③当該チーム同士の対戦得失点差、④グループ戦全試合の得失点差、⑤抽選、にて順位を決定する。

## 第11条 (判断基準)

前条の基準で判断している途中で新たな同条件のグループが生じた場合は、再度前条①からの判断基準に戻り順位を決定する。

## 第12条 (未消化試合)

未消化試合は7対0とし、ペナルティのあるチームが不戦敗となる。どちらのチームにペナルティがあるか不明確な場合は、会長が裁定する。

## 第13条 (決勝トーナメントにおける引き分け)

決勝トーナメントにおける引き分けの際は、試合終了時点で出場していた選手によるポジション同士のジャンケン対決（DHなし）を行う。5勝した方を勝利チームとする。

#### 第14条 (表彰)

リーグ戦及び決勝トーナメントの結果により、以下の通りリーグ表彰を行う。

- (1) チーム表彰： 決勝トーナメント1～4位までのチームを表彰する。
- (2) 個人表彰： 以下に該当する選手を表彰する。

最優秀選手賞	優勝チームより1名
優秀選手賞	準優勝チーム、3位チームより各1名
チームMIP賞	希望チームより、各チーム1名以内
チーム応援賞	希望チームより、各チーム1名以内

またリーグ戦の成績により以下の選手を表彰する。グループ間の試合数の違いによって生じる累計数の違いなどについては、その取り扱いを幹事会にて裁定する。(当面、試合数の少ないグループでの全試合登板全勝は最多勝とする。)

打率1位～3位	(規定打数=試合数×2)
打点王	
本塁打王	
盗塁王	
最高出塁率	
防御率1位～3位	(規定投球回数=試合数×2)
最多勝利投手	
奪三振王	

- (注1) 最優秀選手賞及び優秀選手賞は参加各チームの監督の合意によりこれを決定し、チームMIPは各チームからの推薦によりこれを決定する。
- (注2) 不戦勝のあるチームの規定打席数と規定投球回数は、不戦勝1試合につきそれぞれ2を減じる
- (注3) ヒットとエラーの区別判断は攻撃側チームの判断を優先する。
- (注4) 最高出塁率の計算には、(ヒット数) + (四球数) / (打席数) を用いる。
- (注5) 防御率の計算には自責点の代わりに失点を用いる。
- (注6) 盗塁を企図した後にバッテリーエラー(ワイルドピッチ、パスボール)があっても、結果として成功したものはすべて盗塁として認める。

#### 第15条 (指名打者制・打者10人制・選手交代)

- (1) 守備に就く9人の選手のうち1人は指名打者制を用いて1試合を通して替わりに打席に立たせる選手を指名することができる。また、守備につく9人(上記指名打者を含めると10人)に足して、10人目の打者を、1試合を通してバッティングオーダーに加えることができる。

(2) スターティングオーダー選手については通常の途中選手交代が可能であるが、試合途中での出場選手数の増減は原則行えないものとする。ただし、ケガ人が発生した場合は以下の対応を相手チームの監督の了解のもと認める。

- ・ 打者10人制で試合開始した後に怪我や緊急の要件で選手が不足した場合の9人制への移行
- ・ ベンチ要員が残っていない状態で怪我や緊急の要件で選手が不足した場合の交代済み選手の復活

#### 第16条 (対戦不成立)

対戦チームの不都合により対戦が不成立の場合、ペナルティチームがグラウンド代、審判代を負担するものとする。なお、キャンセルは試合日の1週間前までとする。また、集合時間(通常グラウンド使用開始時間とする)を10分超過しても十分な選手が揃っていない場合、そのチームは不戦敗となる。

#### 第17条 (試合成立)

試合開始後に雨天、地震などの不可抗力によって中止になった場合、または時間切れによって7回を終了できなかった場合、試合を1時間以上行っているか4イニングを終了していればその試合は成立したものと看做す。試合終了時間は試合開始前に両チーム監督および審判が確認し、審判が裁定する。

#### 第18条 (試合の有効イニング)

後攻チームが優勢の状態でおモテの終了時又はウラの攻撃途中での試合中止の場合は所謂『×ゲーム』扱いとし、先攻チームの最終回おモテの攻撃までの得点と個人成績(後攻チームの当該回投手成績を含む)をシーズン通算成績に加算する。後攻チームの最終回ウラ途中までの得点と個人成績(先行チームの当該回投手成績を含む)は無効とする。

#### 第19条 (道具と身だしなみ)

チームは統一されたユニフォーム(帽子を含む)を着用することを基本とするが、当日参加選手などでチームのユニフォームが着用できない場合においても、野球をプレイするにふさわしい格好で参加することとする。スパイク靴の使用については、金具(セラミックも含む)付きスパイクは一切使用禁止とする。金具(セラミックも含む)付きスパイク着用の選手の試合参加が発見された場合はその対象選手は即、退場処分とする。その対象選手の退場によりメンバー不足になった場合は上記第16条(十分な選手が揃っていない場合)と同様の扱いとする。打者は必ずヘルメットを着用する。走者のヘルメット着用は推奨とする。捕手はマスク、捕手用ヘルメット、レガース、バイクカップを着用する。(マスクは必ず着用、捕手用ヘルメット、レガースとバイクカップは着用を推奨。)すべての用具はJ S B Bマークが付されたもののみを指す。試合球はケンコーボールのみとする。