

大会規則
(学童)

一般社団法人埼玉県野球連盟
東部連合会

東部連合会大会規則(学童)

東部連合会各大会は、公認野球規則及び全日本軟式野球連盟競技者必携並びにここで定める取り決め事項を適用する。

大会参加者は、節度あるマナーをもって各自フェアプレーに徹し、大会中はお互いに絶対にケガなどをしないよう最大限の注意を払うとともに、規律あるスピーディーな大会(試合)となるよう努める事。

競技運営に関する注意事項

1. 代表者会議で説明又は決められた事項は、必ずチーム全員に必ず徹底させる事。
2. 参加申込書提出後は、選手の追加、変更及び背番号の変更は認めない。
3. チームは全員同色、同形、同意匠のユニフォームを着用し、背番号を付けなければならない。背番号は、監督 30 番、コーチ 29 番、28 番、主将を 10 番とし、選手は 0 番から 99 番とする。監督、コーチは 20 歳以上でなければならない。
4. ベンチは組み合わせ番号の若い方を一塁側とする。但し、1 チームが 2 試合続けて行う場合はベンチの入れ替えは行わない。
5. ベンチに入れる人員は、登録されユニフォームを着用した監督 30 番、コーチ 29 番、28 番、選手 25 名以内と、チーム代表者、マネージャー、スコアラー、トレーナー(有資格者)各 1 名とする。尚、マネージャー、スコアラーが女性の場合には、スポーツにふさわしい服装でベンチに入る事。
6. 熱中症対策として、保護者 3 名までベンチに入る事が出来る。
7. チームは、試合開始予定時刻の 90 分前(第一試合は 60 分前)までに球場に到着し、必ず本部に到着の報告をして打順表を受け取る事。
8. その日の第一試合に出場するチームは、外野に限り練習しても良い。
9. 打順表(登録選手全員記入)の提出は、第一試合は試合開始予定時刻の 30 分前、第二試合以降は前の試合の 3 回終了時まで、監督と主将が大会本部に提出し、登録原簿と照合ののち、球審立ち合いのもと攻守を決定する。打順表提出の際、試合球 3 個(ケンコーボール新品)を提出の事。ロジンバッグはチーム持ちとする。
10. 次の試合の先発バッテリーは、攻守決定後ブルーペンの使用を認める。その際、捕手は求められる用具を全て着用する事。

但し、使用球場の状況により認めない場合がある。

11. 試合開始予定時刻になっても球場に到着しないチームは棄権とする。
12. ファウルボールは、一塁側及び三塁側はそれぞれのベンチにて拾い、バックネット側は攻撃側で拾い球審に手渡しする事。
13. 打者が頭部にヒット・バイ・ピッチを受けた時は、選手の安全確保を第一に、その程度を問わず臨時代走者の処置を行う。塁上の走者が負傷した場合で、一時走者を代えないと試合の中断が長引くと審判員が判断した時は、臨時代走者の処置を行う事が出来る。
臨時代走者は、試合に出ている9人の中から代走(打順の前位の者、但し投手を除く)を認めて試合を進行する。
臨時代走者の役割は、アウトになるか、得点するか、又はイニングが終了するまで継続する。
14. 小雨でも球場使用可能な場合は試合を実施します。天候不良な場合には、チーム独自で判断せずチームより積極的に球場へ連絡する事。(チーム代表1名とする。)
各球場の試合決定時間は、午前6時30分とします。但し、グラウンドの状態により決定時間を遅らせる場合がある。

大 会 特 別 規 則

1. 試合は6回戦とする。
暗黒・降雨などで6回までイニングが進まなくとも、4回を終了すれば試合は成立する。
2. 時間制限
(1)1時間30分を超えて新しいイニングに入らない。(決勝戦も適用する。)
(2)守備の時間が長い場合(概ね15分)には、大会本部又は審判員の判断で、給水タイムを設ける事とする。(試合時間には入れない)
3. 規定回又は制限時間を過ぎて同点の場合は、タイブレーク方式を採用する。継続打順で、前回の最終打者を一塁走者、その前の打者を二塁走者とする。すなわち、無死一・二塁の状態にして1イニングを行い、得点の多いチームを勝ちとする。勝敗が決しない場合には、さらに継続打順で1イニング行う。タイブレーク方式を2イニング行っても勝敗が決しない場合は、終了時点で試合に出場していた両チーム各9名により抽選を行い勝敗を決する。
4. コールドゲーム
(1) 暗黒降雨 4回(3回 1/2)
(2) 得点差 4回以降7点差

- (3) 決勝戦も得点差コールドゲームを適用する。
5. 暗黒・降雨等により試合が一時中断し、当日の再開が不可能となった場合は、特別継続試合とする。
6. 指名打者ルール(DH)を採用する事が出来る。但し、二刀流選手を採用しない。
7. 試合で使用するバット、ヘルメット、捕手用ヘルメット及びプロテクター・マスク等は、JSBB マーク付を使用の事。尚、ヘルメット、捕手用ヘルメット及びマスクは SG マーク付を使用の事。
- (1) 捕手は、マスク、プロテクター、レガース、捕手用ヘルメット、ファウルカップを着用の事。尚、捕手用ヘルメットとマスクの一体製品は使用を禁止する。
- (2) 打者、次打者、ベースコーチはヘルメットを着用の事。
SG 基準を満たした顎ガード付きヘルメットの使用を認める。
- (3) 安全面を考慮し、学童部では、一般用バットのうち、打球部のウレタン、スポンジ等の素材の弾性体を取り付けたバットの使用を禁止する。
尚、一般用バットであっても、上記以外の木製・金属製・カーボン製・複合(金属/カーボン)バットについては、使用制限を行わない。
(注)少年用バットの使用制限は行わない。
8. 抗議権を有する者は、監督か当該プレーヤーのいずれか 1 名とする。
9. 監督に限り、グラウンドに出て指示する事が出来る。
10. 投球数制限について
- (1) 1 試合かつ 1 日の投球数 70 球以内。尚、4 年生以下が投手として出場した場合 60 球以内。加えて 1 週間の投球数を 210 球以内(4 年生以下は 180 球以内)とする。
- (2) 特別継続試合で投球出来る球数は、もとの試合で投じた球数を引き継ぎ、残りの球数だけとする。
- (3) 特別継続試合に勝利したチームの投手は、同日に行われる試合において、1 日の投球数制限を超えない範囲で登板出来る。
11. かくし球について
走者がいるとき、ボールを持たない投手が投手板のすぐそばでサインを見るような動作をした場合、ボールを持たないで投手板についたとみなし、かくし球は無効でボークとなる。
12. 監督又はコーチ等が投手のもとへ行く回数の制限
- (1) 監督又はコーチ等が 1 試合に投手のもとへ行ける回数は 3 回以内とする。
尚、延長戦(タイブレーク方式を含む)は、1 イニングに 1 回行くことが出来る。

13. 守備側のタイムの回数制限
 - (1)捕手又は内野手が、1試合に投手のもとへ行ける回数は3回以内とする。
尚、延長戦(タイブレーク方式を含む)は、1イニングに1回行く事が出来る。野手(捕手を含む)が投手のもとへ行った場合、そこへ監督又はコーチ等が行けば、双方1回として数える。逆の場合も同様とするが、投手交代の場合は監督又はコーチのみ回数には含まない。
 - (2)攻撃側のタイム中に守備側は指示を与える事が出来るが、攻撃側のタイムより長引けば守備側の1回とカウントされる。
14. 攻撃側のタイムの回数制限
 - (1)攻撃側のタイムは、1試合に3回以内とする。尚、延長戦(タイブレーク方式を含む)は、1イニングに1回とする。
 - (2)守備側のタイム中に攻撃側は指示を与える事が出来るが、守備側のタイムより長引けば攻撃側の1回とカウントされる。
15. タイムは、1分以内を限度とする。

試 合 中 の 禁 止 事 項

1. 選手や審判員に対する全てのヤジを禁止する。また、スタンドからの応援団のヤジ及び目に余る行為はチームの責任とする。
2. ベンチ内の大人がいかなる状況であっても、選手を委縮させる様な言動を禁止する。
3. 投手は変化球を禁止する。
4. ベンチ内での電子機器類(携帯電話・カメラ・パソコン等)の使用を禁止するが、電子スコア記録用として1台の使用を認める。
指示用メガホンは、ベンチ内に限り1台の使用を認める。
5. マスコットバットを次打者席に持ち込むことは差し支えないが、プレイの状況に応じて適切な処置をする事。尚、競技場内での素振り用長尺バット、パイプ、リングの使用を禁止する。
6. 投手が手首や腕にリストバンド、サポーターなどを使用することを禁止する。尚、その試合で負傷して手首に包帯等を巻く必要がある時は、大会本部等の承認が必要である。
7. 危険防止のため、足を高く上げてのスライディング等を厳禁する。現実これが妨害になったと審判員が認めた場合は、守備妨害で走者をアウトにする。
8. 作為的な空タッグを禁止する。現実これが妨害(よろめいたり、著しく速度が鈍った場合)になったと審判員が認めた場合は、オブストラクションを適用す

る。

9. プレイを利用して相手選手を欺く行為を禁止する。現実に欺く行為が行われた場合、ボールデッドとして審判員の判断で進塁を認めるかプレイを無効にする。
10. プレーヤーが塁上に腰を下ろすことを禁止する。
11. 守備側からのタイムで試合が停止された時、その間投手は捕手を相手に投球練習をしてはならない。
12. 試合が開始されたら、控えの選手は試合に出場する準備(交代選手のキャッチボール)をしている者の他は、ベンチ内にいなければならない。
試合中、ブルペンを含むファウルグラウンドでのキャッチボールは、2組4名以内とする。
13. 次打者席では、投手が投球姿勢に入ったら素振りをしてはならない。投手も必ず次打者席に入る事。
14. 投手の準備投球に合わせて、先頭打者、次打者が次打者席で素振りをする以外、他の選手がベンチを出て素振りをする事を禁止する。
15. 投手が投手板に触れて投球位置についたら、投手の動揺を誘うような大きな声を発する事を禁止する。

試合のスピード化に関する事項

1. 投手(救援投手を含む)の準備投球は初回に限り8球以内、次回からは4球以内とする。尚、各試合の球審の指示に従う事。
控え選手が準備投球を捕球する場合は、捕手に求められる用具を全て着用していない限り、立って捕球する。(出場している内野手可)
立って捕球した場合も準備投球数に含める。
2. 攻守交代はかけ足でスピーディーに行う事。
3. 投球を受けた捕手は、その場から速やかに投手に返球する事。又、捕手から返球を受けた投手は速やかに投手板に触れて投球姿勢をとる事。
4. 打者は速やかにバッタースボックスに入る事。又、バッタースボックス内でベンチからのサインを見る事。
5. 投手の12秒及び20秒ルール
(1)投手は、捕手、その他の内野手又は審判員からボールを受けた後、走者がいない場合には12秒以内、走者がいる場合には20秒以内に投球動作を開始しなければならない。違反した場合、球審はただちにボールを宣告する。尚、塁に牽制球を送球した時は、20秒の計時をリセットする。
(2)審判員のタイム宣告にもかかわらず投手が投球した以降のプレイは無効

とする。投球数に入れる。

6. バッターズボックスルール

打者が意図的にバッターズボックスを離れてプレイを遅らせた場合、球審はその試合で2度目迄の違反に対しては警告を与え、3度目からは投手の投球を待たずにストライクを宣告する。この場合はボールデッドである。

7. 試合中、スパイクの紐を意図的に結び直す為のタイムを認めない。

8. 内野手間の転送球は一回りとする。(状況によっては中止する事もある)最後にボールを受けた野手は、定位置から速やかに投手に返球する。

9. 攻守交代時に最後のボール保持者は、投手板にボールを置いてベンチに戻る事。

10. 打者が二塁打を打ち、打撃用手袋から走塁用手袋に変える為にタイムをかける行為を禁止する。

11. 投手と捕手について

無用なけん制が度を過ぎると審判員が判断したら、遅延行為として投手にボークを課す事がある。

大会 規 律

1. 大会において不正を行ったチームに対して、次の処置を行う。

(1) 試合中に発見された場合は、相手チームに勝利を与える。

(2) 試合終了後に発見された場合は、次の相手チームに勝利を与える。

(3) 決勝戦終了後に発見された場合は、準優勝チームを優勝とする。

(4) 個々の選手の不正は、チームの責任とする。

(5) 特別な事情の場合は、役員会で決定する。

東部大会に棄権した場合の処理内規

1. チームに対する処置

(1) 棄権した原因がチームにある場合

当該チームは1年間各種大会への出場停止処置とする。

(2) 不慮の災害により棄権した場合

下記の場合は特別な処分は行わない。

① 天災による参加不能

② 集団罹病による参加不能

③ 交通事故による参加不能

(3) その他の場合

東部連合会理事会にて協議決定する。

2. 支部に対する処置

翌年度の同種大会への支部代表の出場停止、その他の処置をする事がある。