

# 柏市少年野球連盟大会特別規則

2024年4月1日改定

柏市少年野球連盟審判部

(注) 《低》は低学年の部のみ適用する。

## 【競技規則】

最新年度「公認野球規則」並びに「全日本軟式野球連盟競技者必携」、及び「本大会特別規則」と「本大会特別規則補則事項」を適用する。

## 【出場資格及びチーム構成】

1. 大会の出場資格は、本連盟に加盟登録しているチームであること。
2. 大会出場登録でのチーム構成は、成人者による代表者(私服)、監督、コーチ(2名)、スコアラー(私服)、介護員(2名以内)と選手は9名以上28名以内(1、2年生以下を含んでもよい)とする。
3. 部員数が8名以下(1・2年生を除く)チーム同士の場合は連合を認める。連合は選手の少ないチーム同士数チームでも可能とする。※連合チームの中のチームの部員数が9名を超えても連合していた他のチームの選手数が満たない場合はそのチームの選手登録は救済措置として認める。ただし連盟会長の承認をえることとする。

《低》・低学年のコーチは背番号が29番、28番と無番の2名の登録が出来る。 (無番コーチは選手の補助のみとする。) ・登録の選手は4年生以下の9名以上28名以内とする。 ・選手が8名以下のチーム同士の連合は上述の通りである。
---

## 【服装・用具】

1. 同一チームの監督・コーチ・選手は統一されたユニホームまたは所属チームのユニホーム・帽子・ストッキング(アンダーソックス着用)・アンダーシャツを着用すること。代表者・スコアラー・介護員の服装は、平服とし、帽子(所属チームと同一の物、ただし介護員は除く)を着用し、靴は運動靴またはアップシューズとする。  
・連合チームの場合は、服装及びヘルメット等は其々のチーム仕様で認める。但し、背番号は重複しないこと。  
※ストッキングはアンダーソックス着用がわかること。
2. 背番号は、監督30番、コーチ29番・28番、主将10番、選手は0番から27番とする。
3. スパイクシューズは、監督・コーチ・選手全員とも同色でなくてもよい。(金属歯のスパイクは禁止する)
4. ヘルメットは「JSBB」マーク入りで両側にイヤラップの付いたものを、最低8個用意し、打者、次打者、走者、ランナー・スコアラーが着帽すること。球審もしくはノッカーにボールを手渡す選手も着帽する。
5. 捕手(控え捕手も含む)は、投球練習・シートノック時を含みマスク(SGマーク付き及びスロートガード付きおよび一体化も可)、レガース、プロテクター、ヘルメット、ファールカップを着用する。
6. 使用球は、日本軟式野球連盟公認「J号球」とし、金属バットは「JSBB」マーク入りの公認のものに限定する。  
(変形及び加工したバットは使用できない)
7. 投手の守備を除く、選手(打者、守備)の手袋およびリストバンドの使用を認める。

## 【開会式】

1. 大会開会式での各チームの集合時間は開始時刻30分前までに受付を終了し、選手は指定された入場行進場所に整列していること。
2. 各チームの入場行進順は、先頭は前年度優勝チーム、続いて準優勝チーム及び本抽選番号の若番号から順次行進する。

## 【試合の集合時間・準備】

1. 試合開始予定時刻1時間前までに集合して、球場責任者による受付を終了すること。  
(天候・行事等により試合時間を繰り上げて開始する場合がある。  
又、前の試合が早く終了した場合も、以後の試合の開始時間を繰り上げて開始する。)
2. メンバー表は、第1試合は試合開始予定30分前、第2試合以降は40分前までに、監督と主将が当該グラウンドの大会責任者に5部提出する。(グラウンドルールや注意事項を確認しておく)  
(試合時間等の変更が生じた場合は、大会責任者の指示事項に従う事)
3. ベンチは、抽選番号の若番号が1塁側とする。攻撃の先攻・後攻はメンバー表提出時にジャンケン等により決定する。
4. 試合前のシートノックは、後攻チームから開始し、所用時間は5分以内とする。ただし、前試合の遅れ又は天候不安等が生じた場合は、シートノックを省略して試合を開始する場合がある。その際はメンバー表交換時に通告する。
5. 決勝トーナメント戦のベンチ及び審判担当は、抽選番号による。

6. シートノック以降のユニホーム着用指導者は、選手から返球されたボールの捕球、投手の投球練習の捕球及びブルペンでの投球練習の捕手を行うことを認める。

《低》・ユニホーム着用無番コーチは、試合開始後、投手の投球練習の捕球、コーチャースボックスのランナーコーチ、ブルペンでの投球練習の捕手、及びシートノック時のボール渡しをする事が出来る。  
(無番コーチ不在の場合は、監督及び有番【28・29】コーチが代行する事が出来る。)

7. ノッカーにボールを渡す選手は必ずヘルメットを着帽し、ノッカーは「対面」してボールを受け取ること。  
8. ベンチ入りの代表者、監督、コーチ等の指導者及び選手が試合開始からゲームセットまでの間ベンチを離れた場合は、退場したものとみなし、再びベンチに戻ることはできない。但し、特別な理由があり、審判員の許可を得た場合はこの限りでない。

【試合時間等】

1. 連盟の試合は、トーナメント戦、または各ブロック単位でのリーグ戦を経た決勝トーナメント戦方式を行う。

2. 試合は、1試合6回均等回で勝敗を競うこととするが、プレーボールから1時間30分のタイムゲームを最優先する。

《低》・低学年の試合は、5回均等回で勝敗を競うこととするが、プレーボールから1時間15分のタイムゲームを最優先する。

3. リーグ戦の場合でトーナメント戦への代表決定は、勝率で決定するが、同率の場合は、①リーグ戦での対戦上位のチームを、②リーグ戦での失点の少ないチームを、③抽選の順で代表を決定し、決勝トーナメント戦を行う。

4. 不戦勝での得点は、フリーの部は7:0、低学年の部は5:0とする。

得点差によるコールドは、3回均等終了後10点差以上、4回均等終了後7点差以上の時適用する。決勝戦も同様とする。

《低》・低学年の部も同様とする。

5. 日没、降雨によるコールドゲームの適用は、4回終了後に適用とする。(ただし、4回表終了時点で後攻チームがリードしている場合は、4回均等回成立とみなしコールドゲームを適用する。)  
なお、4回終了前、及び正式試合が両チームの得点が等しいまま終了した場合は、特別継続試合(サスペンデッドゲーム)とし、後日行う事とする。(会場の使用時間切れで継続不可の場合も含む。)

《低》・日没・降雨・会場の使用時間切れによるコールドゲームの適用は、3回終了後に適用とする。  
(ただし、3回表終了時点で後攻チームがリードしている場合は、3回均等回成立とみなしコールドゲームを適用する。)3回終了前については後日再試合とする。

6. 決勝戦は、日没、降雨による4回(低学年は3回)終了前に試合を中止した場合は、後日再試合とする。

7. リーグ戦において、予選リーグ戦を連盟で指定した期日まで終了出来なかった場合は、当該両チームを敗戦とし、両チームとも失点5とする。

【試合】

1. **大会当日 登録選手の4年生以上が10名以上揃う場合は試合を行う。(チーム構成上3年生以下も認める)**

《低》・登録選手が10名以上揃う場合は試合を行う。ただし、1、2年生を除く。

(学校行事等で10名満たない場合は棄権試合としない。)

2. **投手の投球制限は下記の通りとする。**

高学年大会 球数制限とし、同一投手の投球数は1日70球以内とする。投手は5・6年生とする。

特例として4年生以下も認めるが、出来る限り5・6年生を起用すること。

(4年生以下の投手の投球数は1日60球以内とする。)

(a)試合中規程投球数に達した場合、その打者が打撃を完了するまで投球できる。

(b)ボークにかかわらず投球したものは、投球数に数える

(c)タイブレークになった場合、1日規程投球数以内で投球できる。

(d)投球数の管理は、大会本部が行う。

《低》 低学年大会 球数制限とし、同一投手の投球数は1日60球以内とする。

3. 投手の変化球は禁止とし、変化球に対してはボールを宣告する。再度繰り返した場合は交代させる。

4. 打者走者を含めた走者は、走塁の時ベースコーチ又は選手に触れてはならない。走塁補助とみなし、アウトを宣告する。

5. 臨時走者(コーティシーランナー)を認める。代走は打順前位の者(投手・捕手を除いても良い)。

審判員に対するアピールは、監督、当該選手とする。(審判員が再判定した時点でアピール権は消滅する)  
(審判のジャッジには抗議は出来ない)

7. 交代を行う時は、監督が球審に申告する。

8. メガホンの使用は、監督に限り認める。

9. 監督が投手と協議する時は、マウンドまで駆け足を励行する事とする。また、選手への指示についても、同様とする。  
(簡潔指示の励行)

10. 守備側のタイムの回数の制限(1試合3回を限度する)。
- ・ 守備時3人以上集まればタイム1回と見なす。
  - ・ 延長回に入った場合は、1イニングにつき1回だけタイムを取ることが許される。
  - ・ 投手の交代はタイムの回数には含まない。
11. 攻撃側のタイムの制限(1試合3回を限度する)
- ・ 延長回に入った場合は、1イニングに1回だけタイムを取ることが許される。
  - ・ 攻撃側に責任がなく試合が中断(選手の怪我や、選手の交代など)した際に打者及び走者を呼び集めることは回数としてカウントしない。

《低》 1試合のタイム数の制限： 5回で攻撃側2回、守備側2回、特別延長戦においては各1回取ることが出来る。

12. 相手側のタイム中にマウンドに行くことや、打者及び走者を呼び集めることは認められるが、相手側のタイムが終了してもなお継続する場合はそのチームのタイムとしてカウントされる。
13. 仮設球場等の場合は、球場責任者が審判部と協議してグラウンドルールを決定し両チームに説明する。
14. 次試合チームの投球練習  
4回終了後、又は試合時間1時間15分経過後、開始出来るものとする。その際は、チームの指導者が立ち会う事。(投球練習出来るのは、1組とする。) 但し試合中チームの使用を優先する。
- 《低》 低学年は、3回終了後、または試合時間1時間経過後、開始出来るものとする。

#### 【特別延長戦(タイブレイク)】

1. 6回終了後、又は1時間30分を超えた場合で、後攻の攻撃終了後、同点の場合は直ちに特別延長戦を実施する。

《低》 ・5回終了後、又は1時間15分を超えた場合で、後攻の攻撃終了後、同点の場合は、  
①リーグ戦では特別延長戦は行わず、両チームに0.5勝を与える。②トーナメント戦では特別延長戦(1回)を行い、勝敗が決定しない場合は抽選とする。

2. 打者は、前回の継続打順から、走者は前回の最終打者が1塁走者として2塁、3塁の走者は順次、前の打者が走者として入り、1死満塁で1イニングを行い、得点の多いチームを勝者とする。
3. 勝者が決定しない場合は、更に継続打順で1イニングを行い、それでも決定しない場合は、抽選とする。
4. 抽選の方法は、原則、以下の様に実施する。なお、抽選用紙の用意が無い場合は審判員と両チーム監督が協議して抽選方法を決定する。
- 抽選方法
- ① 審判員および試合終了時に出場していた両チームのメンバー18人が、終了あいさつの状態に整列する。
  - ② 抽選用紙に○印、×印各九枚記入したものを用意する。
  - ③ 球審が18枚の抽選用紙を持ち、先攻チームより一枚ずつ交互に選ばせる。
  - ④ 二人の審判員がそれぞれのチームの抽選用紙を回収する。
  - ⑤ 集めた抽選用紙を審判員が両チームの監督立会いのもとに確認し、○印の多い方を抽選勝ちとする。
5. 特別延長戦では、選手の交代を認めるが、特別延長戦に入る前に、既に交代してベンチにいる選手との再度の交代は認めない。