

【大会特別規定】

2018年7月12日改定

この規定を遵守徹底するよう、団長及び監督は責任者として心得る。

【試合前の事前準備、徹底事項】

1. (試合当日の到着時間)

チームは、試合開始予定時刻の1時間前までに球場に到着し、その旨を大会競技本部（以下、本部）に申し出る。試合開始予定時刻になってもチームが球場に到着せず、それについて何ら連絡がない場合には棄権とみなす。交通事情等やむを得ない理由で遅延した場合は、大会本部で対応を協議する。

2. (メンバー交換・攻守決定)

第1試合のメンバー交換及び攻守決定は、試合開始予定時刻の40分前とする。第2試合以降は、前試合の4回終了後とし、当該チームが連戦の場合には、前試合終了後とする。各チームの監督及び主将は、所定のメンバー交換用紙（複写式）を持参し本部に提出の事。攻守決定はじゃんけんにて行う。

3. (ベンチ入りメンバー及びその服装・背番号等)

団長1名（襟付きシャツにチノパン等団長としてふさわしい服装もしくは背番号のないユニフォーム）、監督1名（背番号30、ユニフォーム）、コーチ2名以内（背番号28・29、ユニフォーム）、スコアラー1名（ジャージ等スコアラーとしてふさわしい服装）、選手20名以内（ユニフォーム）とする。

(注1) 審判員は、上記に従わない者に対して警告や退場を命ずる。その後も従わず悪質と判断した場合にはフォーフィッテッドゲーム（没収試合）とし、相手チームに勝ちを与えることができる〔野球規則7.03(a)、(5)、(6)の適用〕

(注2) 役職の兼任を認める。

4. (グラウンド内での装備品、ユニフォームの統一等)

事故防止及びグラウンドマナー徹底のために、下記遵守する。

(1) 捕手（ブルペン捕手含む）はマスク、レガーズ、ヘルメット、プロテクター、セフティーカップ、スロートガードを装備する。

(2) 打者・走者・ベースコーチ・ネクストバッタースボックス内の次打者・ボールボーイ・バットボーイはヘルメットを必ず着用。また、シートノック中にノッカーにボールを手渡す補助員も同様。

(3) ベンチ内でユニフォームを着用する者は、ユニフォーム上下、帽子、アンダーシャツ、ストッキング、ベルト、スパイク等すべて同一のもので統一する。

(4) 監督・コーチのサングラス着用を禁止する。

(5) 野手がサングラスを使用する場合は、試合前（メンバー交換時）に主催者・審判員に申し出て許可を得たものに限り認める。レンズ部分が著しく反射するものは使用不可。また帽子にサングラスをかける行為を禁止する。

(6) 団長・スコアラーのハーフパンツ着用を禁止する。

(7) バットリング、鉄棒等の球場への持込を禁止する。

5. (使用できるバット)

軟式用、硬式用、ローバウンドボール用の、単一素材構造のバットを使用する。ただし、国際ルールに則り、打球部に高反発素材を使用、ハーフ&ハーフ構造、テーパー部の補強など、飛距離を伸ばすために加工を施したいわゆる「コンポジットバット」（コンポジット=「複合」の意）は使用できない。

6. (ベンチの規定)

ベンチは、トーナメント表の若番（左側）のチームを1塁側とする。ただし、1チームが2試合続けて行う場合は便宜上ベンチの入れ替えをしないことがあるので本部の指示に従う。

7. (試合前のアップ)

グラウンド内で行うウォーミングアップは、内野は使用しない。

8. (シートノック)

- (1) シートノックは後攻より行い7分以内とする。但し、状況によって短縮、省略することもある。
- (2) 参加登録選手全員で行うことができるが、ベンチ入りしない選手はシートノック終了後速やかにベンチから外れる。
- (3) シートノックの補助員(手伝い)は5名以内とする(ヘルメット着用)。
- (4) ノッカーは選手と同じユニフォームを着用する。

【試合中】

9. (競技上の特別規則)

9-1 (イニングおよび試合時間の制限)

イニングは7回まで、もしくは試合時間100分を超過した場合は新しいイニングに入らない。
ただし、試合は5回終了をもって成立する。

〈例1〉 A 2 0 0 0 0 0 | 2

B 0 1 0 0 0 # | #

→Aチームがリードした状態で6回表終了時点で100分を超過している場合は、6回裏は行い、7回には進まない。

〈例2〉 A 2 0 0 0 0 0 | 2

B 0 1 2 0 0 × | 3

→Bチームがリードした状態で6回表終了時点で100分を超過している場合は、6回裏は行わない。

〈例3〉 A 2 0 0 0 0 0 | 2

B 0 1 2 0 0 # | #

→Bチームがリードした状態で6回裏攻撃中に100分を超過した場合は、6回裏終了までゲームを継続する。

〈例4〉 A 2 0 0 0 0 0 | 2

B 0 1 0 0 0 2x | 3x

→Aチームがリードした状態で6回裏攻撃中に100分を超過し、Bチームが逆転した場合は、その時点でサヨナラゲームとする。

〈例5〉 A 2 3 1 0 # | #

B 0 0 3 2 # | #

→4回終了時点で100分を超過している場合は、5回(試合成立)まで行う。

(注1) 100分の計測は本部の時計を基準とし、試合開始と同時に試合開始時刻をアナウンスする。試合途中で経過時間のアナウンスはしないので、チームにおいても経過時間には十分留意しながら試合に臨む。

(注2) 天候・ケガ等による中断があった場合は本部の判断によりロスタイムとし、試合時間には算入しない。

(注3) 著しく時間が経過している試合については、本部ならびに審判員の判断によりゲームを打ち切り5回を終了していても試合成立とみなすことがある。

9-2 (特別延長戦)

7回終了もしくは100分を越えた回の裏の攻撃が終了した時点で、両チームの得点が等しいとき、以降の回の攻撃は一死満塁の状態から行う(タイブレイク方式)

- (1) 打者は、前回正規に打撃を完了した打者の次の打順(継続打順)の者とする。
- (2) この場合の走者は、前項による打者の前の打順の者が1塁走者、1塁走者の前の打順の者が2塁走者、2塁走者の前の打順の者が3塁走者となる。
- (3) この場合の代打及び代走は認められる。
- (4) 勝敗が決しない場合には以後継続打順でこれを繰り返す。

- (5)リーグ戦形式で、失点数や得点数が順位決定に優先される条件とされている場合は、特別延長戦における得失点数は算入しない。

9-3 (コールドゲーム)

コールドゲームは以下の場合に適用する。

- (1)得点差 (5回7点差)
- (2)暗黒や、降雨・雷などの悪天候

9-4 (試合の中断)

天候等 (降雨・雷・強風等) によって、試合の進行を中断することができる。

9-5 (サスペンデッドゲーム)

暗黒や、降雨・雷などの悪天候などにより試合途中で中止になった場合にはサスペンデッドゲーム (一時停止試合) とする。

- (1)5回を終了しないで中止した場合、または5回を終了して両チームの得点が等しい場合は、翌日の第1試合に先だって続行試合を行う。
- (2)5回を終了して中止した場合、その試合は成立したものとする。

9-6 (決勝戦の特例)

決勝戦は、7回終了時点で両チームの得点が等しい場合は9回までは通常の延長戦を行い、なおも勝敗が決しない場合は10回以降は特別延長戦を行う。また、100分の試合時間制限及び得点差によるコールドゲームは適用しない。

9-7 (投手の投球回数制限)

投手が1日に投球できる回数は7回までとする。ただし、特別延長戦及び決勝戦の延長戦の投球回数は算入しない。

〈例1〉 (特別延長戦に入った場合)

甲投手が7回投球完了し、特別延長戦に入った場合は甲投手はそのまま投球を継続してよい。

〈例2〉 (チームが1日に2試合行う場合)

甲投手が1試合目を7回投球完了し、乙投手が2試合目を7回投球完了して特別延長戦及び決勝戦の延長戦に入った場合は、乙投手はそのまま投球を継続できるし、甲投手も乙投手に代わって登板することができる。

〈例3〉 (イニングの途中で交代した場合)

1日2試合で、1試合目に甲投手が3回1/3投球して乙投手に交代し、乙投手は3回2/3を投球した。この場合、2試合目は甲投手は3回2/3、乙投手は3回1/3投球することができる。なお、3回0/3 (無死で交代した場合) は3回とみなす。

9-8 (守備側のタイムの回数制限)

- (1)監督またはコーチが1試合に投手のところへ行ける回数は3回以内とする。なお、延長戦 (タイプレイク方式を含む) は、2イニングに1回行くことができる。
- (2)「監督またはコーチが投手のもとへ行く」との定義は、タイムを取るかボールデッド中にグラウンドに出て、ファウルラインを超えて投手または投手を含む野手が集まっている所で指示を与える行動を示す。投手の方からファウルラインを超えて監督に指示を受けた場合や、伝令を使ったり捕手または他の野手に指示を与えて投手のもとへ行かせたりした場合も同様とする。これらはすべて審判員が判断する。
- (3)監督またはコーチは同一投手のもとへ1イニングにつき一度行くことができる。
- (4)監督またはコーチが1イニングに同一投手のもとへ二度目に行くか、行ったとみなされた場合は、その投手は自動的に試合から退かなければならない。
- (5)同一イニングでは、投手が一度ある守備位置についたら、再び投手となる以外他の守備位置に移ることはできないし、投手に戻ってから投手以外の守備位置に移ることもできない。

9-9 (攻撃側のタイムの回数制限)

攻撃側のタイムは、1試合に3回以内とする。なお、延長戦（タイブレイク方式を含む）は、2イニングに1回とする。

9-10 (捕手または内野手が投手のもとへ行く制限)

- (1) 捕手または内野手が投手のもとへ行ける回数は、7イニング中に三度以内とする。
- (2) 特別延長戦及び決勝戦の延長戦となった場合は、2イニングにつき一度行くことができる。
- (3) 捕手または内野手が投手のもとへ行き、その後、その場に監督またはコーチが行けば、双方一度として数える。ただし投手交代の場合はその回数に含まない。
- (4) 集まることができるのは投手と捕手を含めた内野手、伝令、監督またはコーチのみとする。
- (5) これらのカウントは、すべて審判員が行う。

9-11 (臨時走者)

突発事故が起きた場合に、審判員が必要と認めた場合は臨時走者を許可する。臨時走者は、投手・捕手を除く打順前位の者とする。

10. (選手交代の申し出)

選手交代の申し出は監督が行う。

11. (コーチスボックス)

監督・コーチはコーチスボックスに立つことができる。ヘルメット着用。

12. (ルール上で疑義が生じた場合)

試合中にルール上で生じた疑義は、監督が審判員に直接質問することができる。なお、円滑な競技進行と大会運営を執り行うため、争いがある場合は大会実行委員会が教育的観点に則り最終的に裁定を下す。

【その他事項、心構え等】

13. 天候による試合実施の可否については各チームに本部より連絡する。
14. メンバー交換用紙は、本部から配布されたものを使用する。
15. 攻守交代は全力疾走で行い、先頭打者とベースコーチはすみやかに所定の位置に着く。
16. 打者はみだりに打者席を外さない。監督やコーチのサインは打者席から見る。
17. 無用のタイムは慎み、試合進行に協力する。
18. テーピングは投手の指先は禁止、その他については審判員の判断に従う。
19. ファウルボールの処理は、両チームが行う。ボールボーイの役割は、原則として当日一塁側ベンチのチームが行う。
20. 本塁打を打った打者に握手やハイタッチ等を求めるために、ベンチの外に出てはいけない。
21. メガホンは監督、コーチのみが使用する。
22. 試合終了後は速やかにベンチを空ける。
23. 応援団は次の禁止事項を守る。団長及び監督は、責任を持って事前に指導する。
 - (1) 紙吹雪、紙テープ、個人名の入った幟（のぼり）などの使用。
 - (2) 「野次」など相手に不利になるような言動。
 - (3) 応援席のゴミの放置（施設管理者の指示に従い、チームが責任をもって処理する）。
 - (4) 鳴り物（太鼓やラッパなどの楽器）を使用する応援。
24. ユニフォームの着用が乱れた状態では競技に支障をきたし、また怪我につながるため、着こなしについて指導者は指導徹底する。
25. 試合間隔は20分間を目安としているが、準備が整い次第、ゲームを開始する。
26. 次試合の先発バッテリーに限り、メンバー交換後もしくは試合開始より1時間経過後、ブルペンを使用することができる。