

学童部(小学生)

2025年度公式野球大会注意事項

公益財団法人東京都軟式野球連盟

公益財団法人東京都軟式野球連盟(以下「連盟」という)の主催大会は、連盟規程、細則、本取り決め事項、公認野球規則及び公益財団法人全日本軟式野球連盟(以下「全軟連」という)の競技者必携を適用する。
赤字…2025年度変更部分

【競技運営に関する注意事項】

- 大会時のチームの編成、登録は男女を問わない。
 - 「野球ねっと」に登録済のチームおよび監督、コーチ、選手が出場できる。
 - 大会参加申込書に記載の監督1名、コーチ2名以内、選手は10名以上25名以内。ただし、監督、コーチは20歳以上であること。
 - 大会で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番および選手25名以内とユニフォームを着用しないチーム責任者(引率責任者)、マネージャー、スコアラー、トレーナー(有資格者)の各1名とする。また、熱中症対策等に対応するため、保護者2名以内をベンチに入れることができる。
 - 公認学童コーチまたはそれに準ずる資格保持者が1名以上ベンチ内にいなければならない。
 - 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。
なお、主将は「Cマーク」をユニフォームシャツの右袖または前面に限り掲出できる。
 - 東京都外選手(都内在住でも在学でもない隣接県4県(埼玉・千葉・神奈川・山梨)の選手は参加申込書記載総選手数の1/3を超えない範囲で出場できる。(参加人数10~11名・3名以内・12~14名・4名以内・15~17名・5名以内・18~20名・6名以内・21~25名・8名以内)
- 大会参加申込締切後の選手の追加、変更および背番号の変更は認めない。
- 監督主将会議で説明または決められた事項は、チーム全員に必ず徹底させること。
- ベンチは組み合わせ番号の若い方を一塁側とする。ただし、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。
- 攻守の決定は1回戦より、監督と主将および役員または審判員立会いのもと行う。
- 大会指定の打順表の提出は、その日の第1試合のチームは開始予定時刻45分前までに、第2試合以降のチームは前の試合の3回終了時までに本部に提出し照合を受け(出来るだけ早めに提出願います。)、3回終了時に監督と主将および役員または審判員立会いのもとに攻守を決定する。また、その際に資格保持者は資格証を本部へ持参すること。
打順表の記入は、参加申込書に記載された監督・コーチおよび選手を必ず全員フルネームで記入すること。
- 指名打者制(DH制)を採用することができる。ただし二刀流は採用しない。(競技者必携P50及び公認野球規則5.11参照)
- メディシンボール等、アップ、トレーニングのための補助具は打順表の提出までは使用することができる。
- 球場内ではトスバッティングのみ認める。
- 第2試合以降のバッテリーのブルペン使用は、シートノックの有無にかかわらず、打順表を提出し照合を受けた後、4回終了または1時間10分を経過した後、先発バッテリーに限り投球することを認める。ただし、準決勝・決勝戦は打順表を提出し照合を受け、攻守決定後とする。

11. 正式試合は5回を終了すれば成立するが、5回以前でも規定時間に達したならばゲームは成立する。
12. 守備の時間が長い場合（概ね20分）には健康維持を考慮し、審判の判断で給水タイムを設けることができる。（試合時間に入れない）。
13. 時間制限の解釈について
 - （1）試合時間は、大会本部または当該担当審判員が管理し、試合開始時刻を両チームに通告する。
 - （2）試合時間に達した時は、審判員がそのことを両チームに通告する。

【ケース1】

チーム	1	2	3	4	5	6	7	計
A	2	3	2	2				9
B	3	2	1					6

- ・ Aがリードの4回表に1時間30分が経過した場合
⇒4回裏の攻撃まで行う。（正式試合の5回均等完了以前に時間制限に到達したため）

【ケース2】

チーム	1	2	3	4	5	6	7	計
A	0	0	2	0	1			3
B	0	0	2	2				4

- ・ Bがリードの5回裏のB攻撃中1時間30分が経過した場合
⇒1時間30分を経過した時点で試合終了となるが、そのときの打者の打撃中にその旨を両チームに通告し、この打者が打撃を完了して試合終了とする。

14. 投手の投球制限については、次の通りとする。
 - （1）一人一日、5・6年生は70球以内とする。
 - （2）ダブルヘッターの場合も、一投手一日70球以内とする。
 - （3）試合中に70球に達した場合は、その打者が打撃を完了するか、攻守交代まで投球できる。
 - （4）バークにもかわかわらず投球したものは、投球数とする。
 - （5）タイブレークになった場合は、一日70球以内であれば引き続き投球することができる。
15. 選手の交代は監督が「タイム」をかけ球審に申し出ること。
16. 抗議のできる者は、監督か当該プレーヤーのいずれか1名とする。
17. 監督に限り、グラウンドに出て指示をすることができる。
18. 打者が頭部にヒット・バイ・ピッチを受けた時には、**選手の安全確保を第一に**、その程度を問わず球審は臨時代走の処置を**行わなければならない**。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、臨時代走の処置を行うことができる。
19. **大会中の不慮の負傷、疾患については応急処置を施すが、それ以外の責任は負わない。**
20. ベンチ内での電子機器（携帯電話・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個の使用を認める。
21. **登録及び試合において不正を行ったチームに対する措置**
 - （1）試合中に発覚した場合は、その試合を没収し相手チームに勝利を与える。
 - （2）試合終了後に発覚した場合で、勝利を与えられるチームが、何らかの理由により次の試合ができない場合は、次の対戦相手チームに勝利を与える。
 - （3）決勝戦終了後に発覚された場合は、準優勝チームを優勝とする。
22. 試合中いかなるヤジも認めない。（競技者必携P7参照）
23. （公財）日本スポーツ協会が制定するスポーツ憲章並びに（公財）全日本軟式野球連盟の当該年度競技者必携を遵守し、球場内外を問わずマナーに充分留意すること。

24. 試合の撮影およびウェブサイト、SNS等の配信について

試合を撮影する事は構わないが、本部・球場に許可を得ること。また、SNSでの配信（ライブ配信含む）は公式SNS以外は禁止とする。撮影行為や無断配信について、トラブルが発生した場合、等連盟では一切責任を負わない。

【競技運営に関する特別規則】

1. 試合開始時および終了時に9名以上いないチームは棄権とみなす。
2. 監督、主将不在でも試合は認めるが、参加申込書記載のすべての監督、コーチ、選手を打順表に記入し、代理の場合は、代理者（コーチ）の横に「代理」と必ず明記すること。
3. 試合は、6回戦または時間制限とする。試合開始後1時間30分を経過した場合は新しいイニングに入らないこととする。
4. 延長戦は行わず、6回終了または制限時間を過ぎて同点の場合は、タイブレーク方式を行う。無死一・二塁、継続打順で最大2イニングまで行い、勝敗が決しない場合は抽選で勝敗を決定する。
ただし、決勝戦の場合は、投手の投球制限を遵守のうえ、勝敗が決するまで行う。
5. 得点差によるコールドゲームを全ての試合に適用する。4回終了時10点差、5回以降7点差。
6. シートノックは原則、準決勝・決勝戦で行う。ただし、大会運営上行わない場合もある。
ノッカーは選手と同様のユニフォームを着用し、捕手はレガーズ、プロテクター、SGマークのついた捕手用ヘルメットおよびファウルカップを着用しなければならない。
なお、補助員もS・Gマークのついたヘルメットを着用すること。
補助員として、コーチ（28・29番）を認める。また、コーチ一人のブルペン捕手を認める。ただし、試合開始前までの間とする。
7. シートノックがない場合は、ベンチ前でのサイドノックのみとする。サイドノックとは、ベンチ前を利用して塁間程度の距離でゴロ打球の捕球練習をすることを言う。ノッカーにボールを渡す選手や野手からの送球をノッカーの近くで捕球する選手は必ずヘルメットを着用すること。
8. 暗黒降雨などで、5回以前に中止となった場合でも特別継続試合とする。
9. 学童の大会においては塁のバグを固定しない場合がある。走者の衝撃で塁のバグが移動したときは、2025年野球規則5.09(b)(4)【規則説明A】、【規則説明B】を適用する。
10. 学童部の投手は、変化球を投げることを禁止する。関節の障害防止のため、まだ、骨の未熟な学童部の投手が、変化球を投げた場合は次のペナルティを課すこととする。
 - (1) 変化球に対して“ボール”を宣告する。
 - (2) 投げないように監督および投手に厳重に注意する。注意したにもかかわらず、同一投手が同一試合で再び変化球を投げたときはその投手は交代させる。なお、その投手は他の守備につくことは許されるが、大会期間中、投手として出場することはできない。
 - (3) 変化球が投げられた時については、2025年競技者必携のP49の10を適用する。
11. 監督、コーチおよび指導者は投手の育成にあたり、正規の（ナチュラルな）投球動作の指導を徹底すること。走者がいる・いないに係わらず、望ましくない投球動作があった場合は、攻守交替時にその投手に対して正しい投球動作をするよう審判員が注意をする。また、試合終了後にも改めて注意をする。
12.
 - (1) 特別継続試合で投球できる球数は、もとの試合で投じた球数を引き継ぎ残りの球数のみ、試合時間についても残りの試合時間のみで行うものとする。
 - (2) 4年生以下の投手は、投本間16M（全日本学童・都知事杯・王座決定戦・学童新人戦）での投球は出来ません。

13.

【雨天の際の連絡、その他について】

1. 小雨でも球場使用可能な場合は試合を行う。
2. 雨天の際及び日程変更は必ず連盟HP「大会のお知らせ」で確認すること
(地域的に雨の所がある)。

日程変更はホームページにて確認(原則翌火曜日10時以降)



【禁止事項、試合のスピード化等に関する注意事項】

1. 大会の秩序を乱し、その進行を妨げる行為をした場合は、当該選手とチームに対して大会役員の合議より相当の措置をとる。なお、暴力行為を行った選手は理由の如何を問わず、直ちに退場させるとともに出場停止処分を行う。また、放棄試合は絶対に許されない。
2. 競技場内(ベンチを含む)では、喫煙およびガム等を噛むことを禁止する。
3. 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および目に余る行為はチームの責任とする。また、相手選手を威嚇する行為を禁止する。
4. 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、プレイに応じて適切な処置をすること。なお、競技場内での素振り用長尺バット、パイプ及びリングの使用を禁止する。
5. 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こと。
6. 投手が投手板に触れて位置についたら、投手の動揺を誘うような声を発してはならない。
7. 塁上の走者、あるいはコーチスボックスやベンチから守備側のサインを盗み、それを打者に伝達することを禁止する。
8. プレイを利用して相手選手を欺く行為(アンフェアプレイ)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。
9. 打球がフェアかファウルか、投球がストライクかボールか、あるいは走者がアウトかセーフかという裁定に限らず、審判員の判断に基づく裁定は最終のものであるから、プレーヤー、監督、コーチ、または控えのプレーヤーが、その裁定に対して、異議を唱えることは許されない。
10. 投手の「12秒及び20秒ルール」を採用する。(競技者必携P5～6参照)
11. 打者の「バッタースボックスルール」を採用する。(公認野球規則5.04b(4)参照)
12. 監督が1試合に投手の所へ行ける回数は3回以内とする。なお、タイブレーク方式になった場合は、1インニングに1回行くことができる。ただし、投手交代の場合は回数に含まない。(5.111(2)は適用しない)
13. タイムの回数制限
 - (1) 守備側のタイム… 捕手または内野手が1試合に投手の所へ行ける回数は、3回以内とする。
なお、タイブレーク方式になった場合は、1インニングに1回行くことができる。野手が(捕手も含む)投手のところへ行ったら、そこへ監督が行けば、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、監督の回数には含まない。
 - (2) 攻撃側のタイム… 1試合に3回以内とする。なお、タイブレーク方式になった場合は、1インニングに1回行くことができる。
14. 攻守交代はかけ足でスピーディに行うこと。監督が投手のもとへ行き来する場合も、小走りでスピーディに行うこと。
15. 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こと。また、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こと。
16. 打者は速やかにバッタースボックスに入ること。また、バッタースボックス内でベンチ等からのサインを見ること。

17. 試合中、スパイクの紐を意図的に結び直すためのタイムは認めない。
18. ボール回しは禁止する。ただし、準決勝、決勝は除く。
19. 攻守交代時に最後のボール保持者は、必ず投手板にボールを置いてベンチに戻ることに。
20. 打者が2塁打を打ち、打撃用手袋から走塁用手袋に変えるためのタイムは認めない。ただし、レッグガードとエルボーガードを外す時のタイムは認めるが速やかに行うこと。
21. 監督はタイムを要求するとき以外は、みだりにベンチを出てはならない。
22. 前進守備時の野手の位置について故意に打者を惑わすことと、野手の安全を考慮して塁間の半分を目安として、投手がリリースするまでその位置に留まること。
23. 守備側の監督が、打者を故意四球とする意思を審判員に伝える場合は、必ずタイムを要求すること。二人の打者を連続して行う場合は、一人目の打者が一塁に達した後、二人目の申告すること。
24. 学童部の試合では、野球規則9.02 (ℓ)【原注】は適用せず、負傷治療に要した時間は試合時間に算入しないこととする。

【用具、装具等について】

1. 用具、装具およびユニフォームは、次に定められたもの以外は使用できない。
2. バットは、公認野球規則で規定されるもののほか、次による。
 - (1) バットは一本の木材で作った木製バットのほか、竹片、木片などの接合バットであること。木製バットについて公認制度を適用しない。ただし、着色の制限はある。
 - (2) 金属・ハイコンバット（複合）は、J.S.B.Bのマークをつけた全軟連公認のものに限る。なお、素振り用パイプおよびリングの使用を禁止する。
 - (3) 後付けグリップ等、市販のJ.S.B.Bのマークをつけた全軟連公認バットに付け足しや改造が見受けられた場合は使用を禁止する。但し専用テープ等で固定し、被覆されたなだらかな形状のものであれば使用を認める。
 - (4) 安全面を考慮し、学童部（小学生）では、一般用（中学生～大人）バットのうち、打球部にウレタン、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2025年より禁止する。なお、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。
3. 捕手は、J.S.B.Bのマークをつけた全軟連公認レガーズ、プロテクターおよびSGマーク付き（Safe Goods＝製品安全協会のマーク。2025年より適用する）のマスク（スロートガード付）、捕手用ヘルメットを着用しなければならない。また、ファウルカップも着用しなければならない。なお、捕手はキャッチャーミットを使用することを推奨する。
4. 打者、次打者、走者及びベースコーチは、ヘルメットを着用しなければならない。少年・学童部はすべて両側にイヤーフラップのついたものとする。
5. 顎ガード付きヘルメットの使用について
 - (1) SG基準改正後にSG基準を満たしたものに限り使用を認める。
 - (2) SG基準改正後にSG基準を満たした顎ガード付きヘルメットであっても、不正な改造（使用上認められていないにも関わらずパーツを勝手に取り付けるなど）をしていたり、破損していたりする場合など、安全性を欠く場合には使用できない。
 - (3) 既に使用・保有している顎ガードのないヘルメットに、後から顎ガードを取り付けることは認められない。（ヘルメット本体の安全性が確認できないため）
6. ユニフォーム、スパイク等は、次に定めるものを着用しなければならない。
 - (1) 同一チームの監督、コーチ、選手は、同色、同形、同意匠のユニフォームでなければならない。（ユニフォームの上着はきちんとズボンに入れること。）
 - (2) アンダーシャツは全員同色のものでなければならない。

- (3) 帽子は、全員同色、同形、同意匠のもの。また、ストッキングは全員同色ものでなければならない。
- (4) スパイクの色は自由とし、全員同色でなくても構わない。ただし、金属製金具のついたスパイクを使用することはできない。野球用スパイクとする。なお、東京都大会は運動靴でもよいこととする。
- (5) サングラスは、大会本部の承認なしに使用できる。投手のサングラスの使用を認める。ただしミラーレンズは除く。野手がサングラスを庇の上に乗せることを認める。
- (6) ネックウォーマーは、季節を考慮し着用することができる。
- (7) 保護具の商標表示について

1、手袋	商標表示：1 か所（手の甲側）	大きさ：1 4 cm ² 以下	色の規制なし
2、リストバンド	商標表示：1 か所	大きさ：1 4 cm ² 以下 バンドの長さ：1 5 cm以下	色の規制なし
3、サポーター	商標表示：1 か所	大きさ：1 4 cm ² 以下	色の規制なし
4、アームスリーブ	商標表示：1 か所	大きさ：1 4 cm ² 以下	野手 色の規制なし 片袖可
			投手 アンダーシャツ と同色で両袖
5、レッグガード	商標表示：1 か所	大きさ：1 4 cm ² 以下	色の規制なし
6、エルボーガード	商標表示：1 か所	大きさ：1 4 cm ² 以下	色の規制なし
7、手甲ガード	商標表示：1 か所	大きさ：1 4 cm ² 以下	色の規制なし
8、リストガード	商標表示：1 か所	大きさ：1 4 cm ² 以下	色の規制なし
9、ネックウォーマー	使用を認める		色の規制なし
10、走塁ガード手袋	商標表示：1 か所	大きさ：1 4 cm ² 以下	色の規制なし

※各保護具への「ネーム」「背番号」の刺繍は認めることとし、色の規制も行わない。