

# 学童部(学童新人戦)

## 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）の本主催大会は、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。

### 【競技運営に関する注意事項】

1. チームの編成、登録は男女を問わない。
  - (1) 監督1名、コーチ2名以内、選手は10名以上20名以内。ただし、監督、コーチは成人者（20歳以上）でなければならない。
  - (2) 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。
  - (3) 隣接地域登録（学校地、居住地両方が神奈川、埼玉、千葉、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)
2. 大会でベンチに入れる人数
  - (2) 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20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、トレーナー等（有資格者）の各1名とする。
  - (3) 熱中症対策として、保護者2名以内をベンチに入れることができる。
3. 参加申込書提出後の選手の追加、変更および背番号の変更は認めない。
4. 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。
5. ベンチは組み合わせ番号の若い方を一塁側とする。  
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。
6. 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、監督が本部に提出し、照合を受けること。  
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。
7. 球場内ではトスバッティングのみ認める。
8. 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。
9. 選手の交代は監督が「タイム」をかけ球審に申し出ること。
10. 抗議のできる者は、監督か当該プレーヤーとする。
11. 監督に限り、グラウンドに出て指示をすることができる。
12. 打者が頭部にヒット・バイ・ピッチを受けた時には、球審は攻撃側監督と協議し臨時代走の処置を行うことができる。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。
13. 守備側の監督がタイムを要求し、打者を申告敬遠する意思を球審に示した場合はボールデットとし、

タイムのジェスチャーを行い、打者に対して一塁への進塁の指示を行う。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、二人目の申告を受ける。

14. 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。

## 【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. 監督不在でも試合は認めるが、代理の場合は、打順表の監督欄に「代理」と必ず明記すること。
3. 大会は、6回戦または時間制限として試合開始後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. 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。
5. 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。
6. 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。
7. 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。
8. 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とする（試合時間に入れない）。
9. 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。
10. 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。
11. 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、2022年野球規則5.09(b)(4)【規則説明A】、【規則説明B】を適用する。
12. 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、2022年競技者必携のP51～52の10を適用する。
13. 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。走者が入る・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。
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年生は70球以内、4年生以下は60球以内（以下カッコ内）とする。
  - (2) ダブルヘッターの場合も、一投手一日70球（60球）以内とする。
  - (3) 試合中に70球（60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) ボークにもか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（60球）以内であれば引き続き投球することができる。

(6) 東京都軟式野球連盟特別規則適用の「投手の再登板について」は削除する。

投手が他の守備位置についた後でも、70球（60球）以内であれば再び投手に戻ることができる。

#### 15. 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。

#### 【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. 雨天の際は必ず下記の方法で確認すること（地域的に雨の所がある）。

ホームページ

3. 日程変更はホームページにて案内。



### 【禁止事項、試合のスピード化等に関する注意事項】

1. 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。

2. 投手が投球動作を開始したら投手の動揺を誘うような声を発してはならない。

3. 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。

4. 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。

5. 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イニングに1回行くことができる。

#### 6. 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場合、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イニ

ングに1回行くことができる。

7. 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。
8. 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。
9. 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。
10. 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。
11. ボール回しは禁止する。ただし、準決勝、決勝は除く。
12. 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。
13. 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。
14. 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。
15. 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。
16. 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。

## 【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。
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。2022年は移行期間）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、ベースコーチは、J.S.B.Bのマークをつけた全軟連公認およびSGマークの入った両側にイヤーフラップのついたヘルメットを着用しなければならない。
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。
  - (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。ただし、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。ただし、投手は使用できない。  
 なお、帽子のひさしにかけける事は禁止する。
- (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：  4 cm <sup>2</sup> 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：  4 cm <sup>2</sup> 以下 バンドの長さ：  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：  4 cm <sup>2</sup> 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：  4 cm <sup>2</sup> 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：  4 cm <sup>2</sup> 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：  4 cm <sup>2</sup> 以下		色の規制なし
7、手甲ガード	商標表示：  1 か所	大きさ：  4 cm <sup>2</sup> 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：  4 cm <sup>2</sup> 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：  4 cm <sup>2</sup> 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。