

# 〈 大会 規定 〉

1. 1チームの登録選手は、11名以上25名以下とする。
2. 出場選手は本大会登録締め切り日現在連盟への登録済みの者に限る。
3. 審査証は2016度発行のものに限る。
4. オーダー表記選手20名以内および登録された監督、コーチ、マネージャーのみベンチに入ることができる。  
但し、各種登録証(監督、コーチ)および審査証(選手)を携帯していない場合は、いかなる場合でもベンチに入れないが監督、コーチは試合開始までに間にあった場合は、審査の上ベンチ入りできる。(マネージャーの登録書携帯の有無は問わない)  
また、選手は試合終了までに間にあった場合は、その時点でベンチ入りを認める。
5. チーム責任者はチーム責任者証を所持し、試合中は所定の服装で本部席にて待機する。チーム責任者が不在の場合は試合ができない。  
尚、チーム責任者は、投球制限記録用紙を記入する。
6. 組合せの若い番号が1塁側ベンチ、後の番号が3塁側ベンチに入ること。ただし、チーム責任者、監督、コーチは登録証を携帯すること。
7. 監督(背番号60)、コーチ(背番号50)は選手と同じユニホームを着用すること。マネージャーは選手と同じ帽子を着用すること。
8. 試合開始時刻60分前に試合球場に到着し、直ちにオーダー表を5部大会本部に提出の上所定の審査を受けなければならない。
9. オーダー表交換時に両キャプテンにより、先攻、後攻をジャンケンで決める。
10. 試合開始予定時刻までにチームがグラウンドに現れない時には、球場責任者と責任審判員が協議して、没収試合を宣告することができる。
11. 試合方式など
  - (1) 各試合は7回戦で行い、4回終了をもって正式試合とする。試合成立後は開始から2時間(決勝戦は2時間20分)を超えた場合、新しいイニングには入らない。(後攻チームの得点が先攻チームの得点より多い場合は後攻チームが攻撃中でも規定時間になれば、その時点で試合を終了する。)また、降雨や視界不良などにより試合続行不可能となった場合、野球規則 4.11(b)により勝敗を決する。  
同点の場合は最終回時点で出場していたメンバー全員の抽選とする。  
試合成立前に、上記の理由により試合続行が不可能になった場合は、サスペンデットゲームとする。
  - (2) 4回終了時(後攻チームの得点が先攻チームの得点より多い場合は、4回表終了時)10点差、5回以降7点差の場合、コールドゲームとする。
  - (3) 7回終了時、同点の場合は延長戦に入るが、延長8回(決勝戦は10回)あるいは試合開始から2時間(決勝戦は2時間20分)を超えては(どちらか早い方)新しいイニングに入らず、タイブレーク方式を実施する。(競技に関する特別規則「タイブレーク実施細則」参照)
12. (1) 投手は1日7イニング以内、連続する2日間で10イニング以内とする。  
(2) ダブルヘッダーでの連投を認めるが、ダブルヘッダーに登板した投手は、翌日投手または捕手として試合に出場することができない。  
(3) 例えば、1試合目で5回投げた場合には、次の試合では2回投げることができる。ただし、端数回数(0/3回・1/3回・2/3回)は切り上げて1回とする。端数回数0/3回は、新しいイニングに入って一死も取らずに降板した場合を示す。  
(4) 投手・捕手については別途定める「投球制限に関する統一ガイドライン」を適用する。
13. (1) 監督またはコーチの指示、伝達は1試合で攻撃2回と守備2回の計4回とする。延長またはタイブレークに入った場合は、それぞれ1回の指示・伝達を認める。(選手の怪我や交代などの指示、伝達は回数に入らない。)  
(2) 守備側の投手に対する指示、伝達が3回目となれば、自動的に投手は交代となり、その投手は他の守備位置についてもよいが、再び投手として登板することができない。  
(3) 内野手が2人以上投手のところに行った時も1回に数える。  
(4) 指示、伝達は審判がタイムを宣告してから「30秒以内」とする。
14. 1イニングで同一の投手に対する指示、伝達が2回となれば、自動的に投手の交代となる。その投手は他の守備位置につくことができるが、同一イニングでは投手として登板することはできない。ただし、新しいイニングに入れば、再び投手として登板することができる。
15. 審判員の判定に対する抗議は認めない。ただし、ルールの適用についての確認は認める。
16. 監督またはコーチが投手に指示などするときには、マウンドのところで行うこと。(ベンチからは駆け足で)

17. 2塁走者やベースコーチなどが投手のサインを盗んで、打者にコースや球種を伝える行為を禁止する。
18. ボール回しをする時は一回りとし、最終野手は、その定位置から返球する。また、打者が打撃を継続中、塁上で走者がアウトになった場合のボール回しは禁止する。
19. 投手は走者をアウトにする意思がないのに、無用のけん制球を繰り返すとか、または送球するまねを何度も繰り返す行為は、試合のスピーディーな進行の妨げになるため禁止する。
20. 各チームは同色のヘルメット7個以上、捕手の規定防具[マスク、捕手用ヘルメット、プロテクター、レガース、スロートガード、フェールカップ（一体型捕手用マスクの場合はヘルメット、スロートガードを除く）]2組備えること。
21. ユニホーム、バット、ボール、スパイク、グラブ等は連盟指定業者のものに限る。
22. 捕手は必ずヘルメットならびに指定防具を試合、練習を問わず着用すること。
23. グランドの都合で大会トーナメント規定が別に制定された場合は、それに従うこと。
24. ベンチ内での携帯電話の使用を禁止する。
25. 光化学スモッグ発生(予報・注意報・警報)の場合、試合および選手に対する措置は別に定め、運営委員の指示に従う。
26. 試合前のシートノックは原則として5分間行うが、当該球場のグラウンド状況や試合終了時間を勘案して、シートノックを行うか否かは球場責任者が決定するものとする。
27. 大会中の負傷については応急処置を行うが、それ以外の責任は持たない。

## 参考

### 野球規則4.11(d)

4.12(a)によりサスペンデッドゲームにならない限り、コールドゲームは、球審が打ち切りを命じた時に終了し、その勝敗はその際の両チーム総得点により決する。

【注】我が国では、正式試合となった後のある回の途中で球審がコールドゲームを宣したとき、次に該当する場合は、サスペンデッドゲームしないで、両チームが完了した最終均等回の総得点でその試合の勝敗を決することとする。

- (1) ビジティングチームがその回の表で得点してホームチームの得点と等しくなったが、表の攻撃が終わらないうち、または裏の攻撃が始まらないうち、あるいは裏の攻撃が始まってもホームチームが得点しないうちにコールドゲームが宣せられた場合。
- (2) ビジティングチームがその回の裏でリードを奪う得点を記録したが、表の攻撃が終わらないうちにまたは裏の攻撃が始まらないうち、あるいは裏の攻撃が始まってもホームチームが同点またはリードを奪い返す得点を記録しないうちにコールドゲームが宣せられた場合。

### 《タイブレーク実施細則》

#### (1) 特別規則

- (イ) 延長8回あるいは試合開始から2時間を超えて(いずれか早い方)、決勝戦は10回あるいは2時間20分を超えて(いずれか早い方)、両チームの得点が等しいとき、以降の回の攻撃は、一死走者満塁の状態から行うものとする。
  - (ロ) 打者は、前回正規に打撃を完了した打者の次の打順の者とする。
  - (ハ) この場合の走者は、前項による打者の前の打順の者が一塁走者、一塁走者の前の打順の者が二塁走者、そして、二塁走者の前の打順の者が三塁走者とする。
- (ニ) この場合の代打および代走は認められる。

#### (2) チームおよび個人記録

チームおよび個人記録は公式記録とするが、以下に掲げる事項を留意すること。

##### (イ) 投手記録

- ・ 規定により出塁した3走者は、投手の自責点とはしない。
- ・ 完全試合は認めない。
- ・ 無安打、無得点試合は認める。

##### (ロ) 打撃成績

- ・ 規定により出塁した3走者の出塁の記録はないものとする。ただし、盗塁、盗塁死、得点、残塁などは記録する。
- ・ 規定により出塁した3走者を絡めた打点、併殺打などはすべて記録する。

以 上