

平成27年度 台東区少年軟式野球連盟 大会要綱（競技上のルール）

集合時間	試合予定チームについては第1試合は試合開始30分前、第2試合以降は予定開始時刻の60分前に集合すること。（前の試合終了後15分後に次の試合を開始予定とする）
登録選手	メンバー表には10名以上20名以内の選手を記載すること。規定人数に満たない、または大会登録名簿に記載がない選手が出場した場合はそのチームを失格として、相手チームの7-0での勝利とする。 連盟リーグ戦においては9名での試合を認める。
背番号	選手の背番号は0～27番とする。 * 本項は学童4年生以下の大会では適用しない。
大会使用球	少年の部・・・ナガセケンコーボール B球 学童の部・・・ナガセケンコーボール C球 を使用する。
ベンチおよび攻守	トーナメント・リーグ戦の若い番号のチームが一塁側とし、攻守はジャンケンで決める。
試合時間	少年の部・・・タイマーを90分 学童の部・・・タイマーを75分（トーナメント戦準決勝・決勝は80分）に設定し、最大7回戦とする。 タイマーの鳴ったあとは、東京都軟式野球連盟方式を採用する。
同点の場合	リーグ戦・・・引き分けで終了とする。 トーナメント戦・・・特別延長戦（無死満塁・継続打順にて以下の回数行う） 少年の部→勝敗の決するまで。 学童の部 準決勝・決勝は勝敗の決するまで。 上記以外は1回行う。 1回で決しない場合は抽選で勝敗を決する。
コールドゲーム 試合の成立	少年の部・・・4回終了時、10点差以上、5回以降7点差以上の場合 学童の部・・・4回終了時7点差以上の場合 コールドゲームを宣告し試合を終了する。 また、学童の部に限り選手の健康を考え、イニングに関係なく20点差となった時点でコールドゲームを宣告し試合を終了する。 なお、雨天等により試合続行が不可能となった場合4回終了で試合成立とする。 （補足：試合におけるタイマーは試合成立の合図でもあるので、タイマーがなって試合が3回で終了したとしても試合は成立する。）
投手の回数制限	一人につき1日7イニングまでとする。一度登板すればイニング中途の登板であっても1イニングとカウントする。 特別延長戦はイニング制限は適用しない。
リーグ戦の勝ち点	勝ち・・・3点、 引き分け・・・1点、 負け・・・0点 少年の部は勝ち点の多いチームを優勝とする。 学童の部は勝ち点と同じ時は以下の優先順位で順位を決める。 1．失点の少ないチーム 2．得点の多いチーム 3．当該チームの勝敗 4．1～3でも決まらないときは抽選を行う。
メンバー表	台東区少年軟式野球連盟の指定するメンバー表を使用すること。

用具

危険防止のため、捕手は試合中マスク・スロートガード・スロートガード付きマスクヘルメット・プロテクター・レガース・ファウルカップを必ず着用すること。

補1：捕手の準備が間に合わない場合は上の装備をした代替りの選手が行うこと。

但し、装備がそろっていない場合であっても認めるがマスクは必ず着用のこと。

補2：学童4年生以下の試合では監督またはコーチが代替えすることを認める。

攻撃チームについては打者・次打者・走者・ベースコーチはヘルメットを必ず着用のこと。投手について、全体が白、灰色、または2色以上の色違いになっているグラブは使用禁止とする。

ヘルメットは中のスポンジがなかったり、割れているものは使用できない。

金属・ハイコン(複合) バットは(J・S・B・B)の入った物を使用すること。

ベンチ入りスタッフ 及び選手

人数は監督(30番)・コーチ(28, 29番)、代表、引率責任者、スコアラーの6名までが入ることができる。なお、監督・コーチ以外の3名についてはチームの帽子をかぶることが望ましい。

ただし、天候(夏の暑い時期等)に応じて連盟役員または審判が許可をした試合に限り上記6名に加えて2名までの父兄等を選手の体調管理のためにベンチ入りさせることがある。

同一チームの監督・コーチ・選手のユニフォーム・帽子・アンダーシャツ・ストッキング・スパイクは同型・同色・同意匠とすること。

但しスパイクは、ラインの形が違うのは認める。

ロングパンツタイプのズボンは禁止とする。

選手は、逆光等の天候状態によりプレイに支障が出る場合は、球審の許可を得てサングラを使用できる。

ベンチ内の6名のスタッフについては目の機能に支障があり、サングラスが必須であることを球審または連盟役員に説明し、許可を受けない限りサングラスは禁止とする。特に頭(帽子)の上に乗せているのは禁止する。

補1：球審・塁審・も目に支障がある場合、または目の機能に支障がある場合はサングラスを着用する。

補2：ミラーグラス(反射式)は使用禁止とする。

補助員

ノックの補助員は監督、コーチでもよい。但し選手とのキャッチボールは認めない。

打者

投手が投球位置にいる・いないに関係なく、打者は速やかにバッターボックスに入ること。なお、サインはバッターボックス内で見ること。

ベース

学童は、ベース板を固定しない場合がある。走者の衝撃でベースが移動したときは、野球規則7.08C項付記2・3を適用する。

投手の投球義務

すでに試合に出場している投手がイニングの初めに投手板に位置したならば、第1打者がアウトになるかあるいは1塁に達するまで、投球する義務がある。

次の試合の投手

次の試合の先発投手につきグラウンド内での投球練習を認める。

前の試合開始後1時間経過後または、5回終了後とする。その際は控え審判または連盟役員に確認し、場所の指示を受けて行うこと。その際捕手は【用具】の項の装備をすべてつけた上で行うこと。

チームフラッグ

チームフラッグの掲出はすべてチームのベンチ(ダッグアウト)の後方とする。

タイムの制限

捕手を含む内野手が1試合に投手のところへ行ける回数を3度以内とする。

なお特別延長となった場合は、1イニングに1度行くことができる。

監督またはコーチが1試合に投手のところへ行けるの回数は、7イニングにおいて3度以内。特別延長戦は1イニングに1度行くことができる。

攻撃側のタイムは1試合に3度以内とする。

抽選の場合の方法

試合終了時の試合に参加しているメンバーで行う。抽選は担当審判員・両チーム監督、状況により連盟役員が立ち会いのもと以下のとおり行う。

- 1, 2 の塁石を各9個ずつ入れた抽選袋から最初に球審が当選となる塁石を引き、両チーム監督、(必要に応じて立会人)の確認の受けたあと袋へ戻す。
- 2, 主将がジャンケンにて抽選の先攻後攻を決定し、先攻チーム試合終了時メンバー表1番打者、後攻チーム試合終了時メンバー表1番打者の順に両チーム選手が交互に引き、塁審等が回収する。
- 3, すべての選手が抽選を終えたことを確認の上、2, 3 の塁石の個数を数える。結果は、先に球審が引いた色が多いチームの当選となり、前記立会者等全員に確認の上、球審が結果を発表する。なお、選手が抽選を辞退したときは試合に関係しない連盟役員が抽選を行うものとする。

上記以外は公認野球規則・競技者必携を適用する。但し、最終判断は審判に委ねることとする。

以下資料

【台東区少年野球場特別グラウンドルール】

1. インプレーのボールが下記の場合はボールデットとする

- (1) 一塁側の砂場にボールが入った時。
- (2) 三塁側のベンチの横の水道にボールが入った時。
- (3) ベンチ上部のせり出した屋根からボールが落ちてこなかった時。
- (4) スプリンクラーの網にボールが入って落ちてこなかった時。
- (5) 1塁側のナイロンの網の外にボールが出た時。

2. ホームランについて

フェアの打球が外野の金網を越えた場合はホームランとする。

学童4年生以下の試合においては、フェアの打球が直接外野のラバーフェンスを超えた場合はホームランとする。

【東京都軟式野球連盟方式】

5	6	7
0	0	
1		

ここで鳴りました。
先攻0点なら試合終了。1点入って後攻が0点ならサドンデス。
2点入って後攻0点ならば先攻の勝利。

5	6	7
0	1	
0		

ここで鳴りました。
後攻が勝っているので、次の回に入ります。

ここで鳴りました。
この回が最終回となり、後攻が逆転すればサヨナラ勝ち成立。

ここで鳴りました。
後攻が0点なら試合終了。1点ならサドンデスor引き分け。
2点以上入れば、次の回へ入ります。

5	6	7
0	0	
0		

ここで鳴りました。
この回が最終回となり、後攻が逆転すればサヨナラ勝ち成立。

ここで鳴りました。
後攻が0点ならサドンデスor引き分け。
1点以上入れば、次の回へ入ります。