

# 第46回全国スポーツ少年団軟式野球交流大会

## 長野県大会競技規則及び方法

### 1 大会特別競技規則

(1) 本大会の試合は、原則として6回戦及び90分の試合制限時間を採用して行う。

(90分試合制限とは、90分を過ぎたら新しいイニングには入らないことを示す。)

(2) (1)を原則とするが、6回終了時又は90分を経過して同点の場合は、2回までを限度に、次の『タイブレーク方式』を行う。

《タイブレーク方式(特別延長戦)》

継続打順とし、前回の最終打者を1塁走者とし、2塁の走者は順次前の打者とする。

すなわち、無死1・2塁の状態にして、投手の投球制限を遵守のうえ、1イニング行い、得点の多いチームを勝ちとする。

勝敗が決しない場合は、さらに継続打順でこれを繰り返すこととする。

なお、通常の延長戦と同様、規則によって認められる団員の交代は許される。

(3) (2)を適用しても決着がつかないときは、抽選によって勝敗を決定する。

(4) 抽選方法は、全日本軟式野球連盟『学童野球に関する事項』による。

(5) 得点差のコールドゲームは採用しない。

(6) 投手は、変化球を投げることを禁止する。投げた場合はペナルティを課す。

ペナルティは、全日本軟式野球連盟『学童野球に関する事項』による。

(7) 参加団員に対し、全員が各試合に出場できる機会を与えることが望ましい。

(8) 抗議権(アペールに限る。)は代表指導者(監督)だけとする。

(9) 本規定に定められていない事項が生じた場合は、審判員協議の上、大会審判長の権限により処理する。

### (10) 投手の投球制限

① 肘・肩の障害防止を考慮し、1人の投手が1日に投球できるのは70球(4年生は60球)以内とする。試合中に70球に達した場合、その打者が打撃を完了するまで投球できる。

② その試合中に70球(4年生は60球)以内なら投手が一旦他のポジションに移動し再度投手に戻ることはできる。

③ 走者に対しての牽制球、投球練習(試合中以外も含む。)はカウントしない。

④ 試合中、ベンチ前での投球練習は禁止する。

### 2 危険防止のため次の用具を使用する。

(1) 打者、次打者、走者及び走塁指導者は両側にイヤーフラップのついた打者用ヘルメットを着用する。

(2) 捕手はマスクが分離した捕手用ヘルメットを着用すること。また、プロテクター、レガース、ファールカップを必ず着用すること。

(3) 上記の各用具及びバットは、全日本軟式野球連盟公認(JSBBマーク入り)の物を使用すること。

(4) 素振り用の鉄棒(鉄パイプを含む)、バットリングは使用してはならない。

- (5) 金属スパイクの使用を禁止する。
- (6) ボールボーイもヘルメットを着用する。

### 3 競技運営に関し、次のことを規定する。

- (1) 競技者の背番号は、算用数字で0番から26番までとし、代表団員（主将）は10番に統一する。なお、必ず団員章を着用する。
- (2) 試合中のダッグアウト（ベンチ）に入れる人員は次のとおりとする。  
参加申込書に記載された代表指導者（監督）、引率指導者、団員20名の計22名とする。  
ただし、このほかに、指導者2名（参加申込書に記入された者）まではベンチに入ることができるが、試合中の交代は認めない。  
また、スコアラー1名（団員以外とし、シートノックやマネージャー行為など記録に関する以外の行為は認めない。）、熱中症対策スタッフ2名以内のベンチ入りを認めるが、試合中の交代は認めない。  
なお、スコアラー、熱中症対策スタッフがベンチ入りする際は大会本部へ申請を行うこと。
- (3) 代表指導者（監督）の背番号は30番に統一する。なお、指導者（コーチ）としてベンチ入りする場合、背番号は28番と29番とし、代表指導者、指導者（コーチ）は選手と同一ユニフォームを着用し指導者章を着用すること。
- (4) ダッグアウトの中でメガホン1個の使用を認めるが、携帯用マイク及び携帯電話の使用は禁止とする。
- (5) ダッグアウトは、組み合わせ番号の若い方を1塁側とする。
- (6) 試合前のフィールドイング練習は5分間とする。（ノッカーも必ずユニフォームを着用すること。）なお、大会運営の関係で時間を短縮したり、フィールドイング練習なしで試合することもある。
- (7) 球場内でのフリーバッティングは認めない。トスバッティングは相手チームのフィールドイング練習中に限り、外野のファウルグラウンドで行うことができる。
- (8) 第1試合のチームは、試合開始予定時刻30分前、第2試合以降は、前の試合開始1時間後、又は、5回終了時に本部へメンバー表5部（必ずふりがなを付けること。）を提出して登録メンバーの照合を受けること。なお、その際、代表団員（主将）によって攻守の決定を行う。
- (9) 試合開始予定時刻前でも、前の試合が早く終了した場合、次の試合開始時刻を早める場合がある。
- (10) 試合開始時刻になっても会場に来ていないチームは、原則として棄権とみなす。
- (11) 試合中、代表指導者（監督）はグラウンドに入って指示を与えることができる。
- (12) ボークは1回目から判定する。
- (13) 攻守交代は駆け足で行うこと。
- (14) ファウルボールの処理については、1塁側は1塁側チームが、3塁側は3塁側のチームがそれぞれ拾い合うこと。捕手の後方は、攻撃側のチームが拾うものとする。  
なお、拾ったボールはボールボーイに渡し、最後に球審に戻るようにする。
- (15) チーム並びに応援団は、連盟の競技者規定に抵触しないように注意を徹底すること。特に、投手が投球モーションに入ったら、応援を止めなければならない。  
また、好ましくない応援や野次（鳴り物は禁止）に対しては、審判員がそのチームに対し注意を行う。