

大会運営に関する事項

※この大会は、「公認野球規則」、「競技者必携」の学童部に関する事項を適用します。

1. 参加資格

- (1) 小学生で編成されたチームで、チーム全員がスポーツ保険に加入していることとします。
- (2) 選手の登録は 10 名以上 25 名以内とします。
尚、25 名を超えて登録したい場合は、審判部に相談して下さい。

2. 会議(抽選会)

- (1) 中央ブロックが主催する会議は、「3.大会要項 (1)主催試合」の会議とします。
- (2) 事務局若しくは審判部が招集し、会議を行います。ただし、リーグ戦は会議を行わない場合があります。
- (3) 会議で決められた事項は、チーム全員に必ず徹底させて下さい。

3. 大会要領

(1) 主催試合

主催試合は以下とします。

NO.	試合名	高学年	ジュニア	新人
1	上部大会(「全国共済」、「全日本学童」、「関東学童」)予選	○		
2	春季大会(戸少連春季大会予選含む)	○	○	
3	リーグ戦	○	○	
4	上部大会(「新人戦」)予選			○
5	秋季大会	○	○	

※登録区分の詳細は「(2)登録区分」を参照して下さい。

※上記大会は 2024 年度の実績であり、追加・変更・削除する場合があります。

(2) 登録区分

- ① 「高学年」は原則として 6 年生以下 4 年生以上が出場できますが、選手が少ない場合は 1 年生までの登録を可能とします。
- ② 「ジュニア」は 4 年生以下が出場できます。「高学年」と重複登録ができます。
- ③ 「新人」は 5 年生以下が出場できます。



(3) チーム登録

- ① 参加チーム(監督コーチを含む)は本連盟に登録されたチームでなければなりません。
- ② 選手の登録数は「1.参加資格 (2)」とします。
- ③ 代表者、監督、コーチは 20 才以上(男女は問いません)として下さい。
- ④ 監督は、「JSBB 公認学童コーチ」の資格を保有して下さい。
ただし、監督が資格を保有していない場合においては、同一チーム内の「大会申込書」に登録された、代表者、コーチ、マネージャー、スコアラー、トレーナーの最低 1 名が保有して下さい。
※トレーナーとは、理学療法士・柔道整復師などの「有資格者」を指します。
- ⑤ 選手の背番号の制限はありませんが、主将の背番号は 10 番として下さい。
- ⑥ 監督の背番号は 30 番、コーチは 29 番、28 番として下さい。
- ⑦ 合同チームが同一チームで登録する場合は、同一チーム内で背番号が同じ番号があってはなりません。
ジュニアの選手をダブル登録する場合も同様です。
- ⑧ 会議時に「大会申込書」を必ず 2 部提出して下さい。
事情により会議時に提出できない場合は、初戦の試合前に提出して下さい。
「大会申込書」を提出できない場合は、当該試合に参加できないものとします。
※「大会申込書」は中央ブロック標準フォーマットを使用して下さい。
- ⑨ 「大会申込書」提出後は、同一大会での背番号の変更はできません。
ただし、リーグ戦は登録の変更、追加、削除を認めますので、その都度「大会申込書」2 部を本部に提出して下さい。

(4) 試合細則

- ① 試合開催日は土日および祝日とします。
- ② 試合会場は参加チームが管理するグラウンドとします。
- ③ 開催する週初めに事務局より、参加チームに試合開催の可否連絡(メール、LINE)をします。参加チームは参加可否、および会場の提供有無を事務局に返信します。
※月曜日に連絡予定です。
- ④ 事務局は参加チームからの回答をもとに試合日、会場、対戦相手、集合時間および開始時間を決定し、参加チームに連絡します。
※火曜日に連絡予定です。



競技運営に関する事項

1. 試合開始に関する事項

- (1) チームは、試合開始予定時刻の 60 分前までに球場に到着し、到着後監督は速やか大会本部に到着した旨の連絡をして下さい。
※球場によっては、60 分前に到着できない場合があります。
その場合は事務局からメールされる対戦連絡の到着時間に従って下さい。
- (2) 「大会申込書」を提出していない場合は、速やかに 2 部を提出して下さい。
- (3) 試合当日に監督が不在の場合は、29 番コーチを監督代理として申請して下さい。
※監督、29 番コーチが不在の場合は、大会本部の指示を仰いで下さい。
- (4) 「打順表」の提出は、当日の第 1 試合は試合開始予定時刻の 30 分前までに、第 2 試合以降は大会本部から指定された時刻に 3 通(登録された選手全員を記入し、必ずふりがなを付けたもの)とボール(使用球は 2.用具・装具に関する事項(1)を参照)2 球を監督(若しくは監督代理)と主将(不在の場合は主将に準ずる選手)が大会本部に提出して下さい。
- (5) 「打順表」提出後、攻守を決定するので、当該試合の球審若しくは審判が立合いのもとに主将がじゃんけんを行い、勝った方が攻守を決めることとします。
- (6) 当該大会のチーム初戦の場合は、「大会申込書」と照合したのち、相手チームの「打順表」を渡します。
※2 試合目以降は「打順表」のチェックは行いませんが、必ず「大会申込書」に登録した選手全員の記載をお願いします。
- (7) 当該大会のチーム初戦の場合は、試合前に道具(バット、グローブ、ヘルメット、プロテクター、レガース、ファールカップ)チェックを行います。
※2 試合目以降の道具チェックは行いませんが、必ず公認道具は使用して下さい。



2. 用具・装具に関する事項

(1) 大会使用球

- ① 大会使用球は(公財)全日本軟式野球連盟公認ナガセケンコーボール J 号とします。

(2) ユニフォーム、アンダーシャツ等

- ① 選手、監督、コーチ全員が、同一チームで同色、同形、同意匠の物を使用して下さい。
ただし、スパイクを除きます。また、金具の付いたスパイクは使用できません。
- ② 袖の長さは両袖同一で、左袖に日本字またはローマ字による県名を必ず付けなければなりません。
また、神奈川県に関連するものを付けることができます。
なお、中央ブロックでは必須ではありませんが、県大会・全国大会では必須となります。

(3) バット

- ① 一般用バットのうち、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禁止します。
- ② 金属・ハイコン(複合)バット等は JSBB のマークの付いた公認バット(少年軟式用)を使用して下さい。
- ③ バットは改造、加工したものは使用できませんが、後付けのフレアグリップの使用については、専用テープ等で完全に固定・被覆されたならかな形状のものであれば使用を認めます。

(4) 装具

- ① 捕手は、連盟公認のマスク・スロートガード・ヘルメット・プロテクター・レガースを使用して下さい。
また、危険防止のためファウルカップも必ず装着して下さい。(女子も装着を推奨します)
- ② 打者、次打者、走者、ベースコーチは連盟公認のイヤーフラップ付きヘルメットを着用して下さい。

3. ベンチに関する事項

(1) ベンチは組合せ番号の若い方を一塁側とします。

ただし、1 チームが 2 試合続けて試合を行う場合はベンチの入れ替えを行わない場合があります。

(2) リーグ戦の場合は、攻守のじゃんけんに勝ったチームが一塁側ベンチとします。

(3) ベンチに入れる人員は、「大会申込書」に登録されている、ユニフォームを着用した監督 30 番、コーチ 29 番・28 番および選手と、ユニフォームを着用していないチーム代表者、マネージャー、スコアラー、トレーナー(有資格者)各 1 名、ならびに熱中症対策として保護者 2 名(ビブス着用のこと)までとします。

尚、ベンチ入りする大人も、チーム帽を着帽して下さい。

※選手は必ず 10 名以上がベンチに入して下さい。9 名の場合は必ず事前に大会本部に申告して下さい。

※大会期間中に起きた傷害事故等は、当該スポーツ障害保険の適用を受けて下さい。

※健康保険の被保険者名と番号の控を持参して下さい。

(4) ベンチ内での電子機器類(携帯電話, パソコン等)の使用を禁止しますが、電子スコア記録用として 1 台の使用を認めます。

(5) 指示用メガホンは、ベンチ内に限り監督が 1 個の使用を認めます。

(6) 中央ブロックの試合に限り、スコアラー用のデスクの使用を認めますが、ファウルボール処理の選手との衝突を避けるため最前列で使用しないで下さい。

(7) ベンチに入れる方以外は、ベンチの後方にいることはできません。ベースより外野側で応援して下さい。



4. 試合進行に関する事項

(1) 試合前練習

- ① 会場で練習できる場所がある場合は、キャッチボール、トスバッティングは認めますが周辺に注意して行って下さい。
- ② ピッチング練習をする場合は、キャッチャーは必ずマスク着用で行って下さい。

(2) シートノック

- ① 大会本部の合図で後攻のチームから 5 分間を限度に開始して下さい。
- ② ノッカーは必ず選手と同様のユニフォームを着用して下さい。
- ③ 補助員としてコーチ(背番号 28・29)も認めます。
- ④ ダートサークル内に入る補助員、選手はヘルメットを着用して下さい。
- ⑤ 大会運営上シートノックを行わず試合を開始することもあります。その場合は攻守決定時に通知します。

(3) 試合中の投球練習

- ① 試合中、次のイニングに引続き投げる投手は、ベンチ正面でのキャッチボール若しくはピッチング練習を禁止しますが、ベンチ外野側からポール方向のファウルテリリーでのキャッチボール若しくはピッチング練習は認めます。尚、ピッチング練習をする場合は、キャッチャーはナンバーコーチも認めますが、必ずマスク着用で行って下さい。
- ② キャッチボール若しくはピッチング練習をする場合は必ずナンバーコーチが付き添い、ボールが飛んできた場合の補助を行って下さい。
- ③ 次の試合の先発バッテリーは、攻守決定後、競技場内のブルペンを使用することができます。ブルペンがない場合は、ベンチ外野側からポール方向のファウルテリリーを利用することができます。このとき、ホームベース側が投手、外野側が捕手となるように配置し、ナンバーコーチが背を向けて投手の後方に立ち、選手の安全を確保して下さい。尚、キャッチャーはナンバーコーチも認めますが、必ずマスク着用で行って下さい。

(4) 申告故意四球

- ① 申告故意四球については採用します。
守備側チーム監督が審判員に故意四球の意思を伝えた場合(ボールデッド)、打者にはボール 4 個を得た時と同じように一塁へ進むことが許されます。

(5) 投球数制限

- ① 1 試合かつ 1 日の投球数は 70 球以内とします。
ただし、投手が 4 年生以下の場合は 60 球以内とします。
- ② 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、残りの球数だけとします。
- ③ 規定投球数に達した場合、その打者の打撃中に攻守交代となるか、打撃を完了するまで投球できます。
- ④ ボークにもかかわらず投球したものは、投球数に数えます。
- ⑤ タイブレークになった場合、1 日の規定投球数以内で投球できます。
- ⑥ けん制球や送球とみなされるものは投球数としません。
- ⑦ 投球数の管理は、大会本部が行います。
従って、チームが管理している投球数と違っていても抗議は認めません。



(6) 指名打者の取り扱いについて

- ① 指名打者(投手に代わって打つ打者)ルールを使用することができますが、二刀流選手は採用しません。
- ② チームは必ずしも指名打者を指名しなくてもよいですが、試合前に指名しなかったときは、その試合で指名打者を使うことはできません。

5. 試合のスピード化に関する事項

(1) 投手(救援投手を含む)の準備投球は初回に限り 5 球以内とし、次回からは 3 球以内とします。

(2) 攻守交代はスピーディーに行ってください。

攻撃側は、第三アウトが成立したら、プレイヤーは速やかにベンチを離れて駆け足で守備に向かって下さい。

特にバッテリーは、準備投球があるので率先してベンチから出て下さい。

ベンチ内の監督、コーチは選手が速やかにグラウンドに向かうよう指導して下さい。

また、捕手の防具の装着も手伝うようお願いします。

(3) 各回の先頭打者およびベースコーチは、ミーティングに参加しないで、ただちに所定の位置について下さい。

その回の先頭打者は、準備投球が終わるまで次打者席で待機してして下さい。

次打者席には一人の選手しか入ることができません。

(4) 守備側のタイムの回数制限

① 監督が、1 試合に投手のもとへ行ける回数は 3 回以内とします。

なお、タイブレーク方式となった場合は、1 イニングに 1 回とします。

ただし、投手交代の場合はタイムの回数に含みません。

なお、「監督が 1 イニングに同一投手のもとへ 2 度行った場合、投手は自動的に交代しなければならない」は適用しません。

② 捕手または内野手が、1 試合に投手のもとへ行ける回数は 3 回以内とします。

なお、タイブレーク方式となった場合は、1 イニングに 1 回とします。

投手のもとへ行くときは、往復を駆け足で行い、プレイの開始を遅らせてはなりません。

(5) 攻撃側のタイムの回数制限

① 攻撃側のタイムは、1 試合に 3 回以内とします。

なお、タイブレーク方式となった場合は、1 イニングに 1 回とします。

(6) 投球を受けた捕手は、その場から速やかに投手に返球して下さい。

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って下さい。

また、捕手のサインを見るときは、必ず投手板に触れて見るようにして下さい。

(7) 投手は、ロジンバックを指先だけで使用し、丁寧に取り扱いして下さい。

(8) 内野手間のボール回しは一回りとします。

なお、試合が著しく遅れている場合は、試合の進行を早めるため内野手間のボール回しを禁止する場合があります。内野手の投手への返球は、守備位置を離れずに速やかに投げ渡して下さい。

(9) 攻守交代の時には、ボールを必ず投手板近くに置いて交代して下さい。

(10) 投手の塁への送球について、走者が離塁していない塁への送球は遅延行為でボークになります。

また、無用と思われる塁への送球が度を過ぎると審判員が判断したら、反則行為とみなされます。



- (11) 打者は速やかに打者席に入って打撃姿勢をとって下さい。打者席の素振りは禁止です。
また、サインは打者席内で見るようにして下さい。次打者は次打者席で低い姿勢または立った姿勢で待機して下さい。なお、バットを振ることは禁止します。投手も必ず次打者席に入って下さい。
- (12) 走者はファウルボールが打たれたときは、速やかに戻って元の塁に触れて下さい。
- (13) 試合中、控え選手がグラウンドでできること
- ① 攻守交代時にファウルグラウンドで外野方向へのランニングをすることができます。
 - ② 攻守交代時に自チームの練習をベンチ前で見守ること。
ただし、球審の「プレイ」宣告までにはベンチに戻って下さい。
 - ③ 攻守交代時に自ベンチ側の外野手とキャッチボールをすることができます。
- (14) ファウルボールの処理
- ① ファウルボールが打たれた場合、一塁側の場合は一塁側ベンチが、三塁側の場合は三塁側ベンチが、本塁後方の場合は攻撃側で処理して下さい。
 - ② ファウルボールを捕りに行く選手はヘルメットを着用して下さい。

6. 試合中の禁止事項

- (1) いかなる場合においても暴力行為、ハラスメント行為を禁じます。
- (2) ベンチから無用と思われるサインを送ることは許されません。
- (3) 投手が投手板に触れ投球位置についたら、動揺を誘うような大きな声を発することを禁止します。
- (4) いかなる状況であっても、ベンチ内の代表者、監督、コーチ、マネージャー、スコアラー、トレーナーが、選手を委縮させるような言動を禁止します。
- (5) また、相手チームを中傷および動揺させるようなヤジを禁止します。
- (6) 試合中の判定は審判員のコールが全てです。選手やベンチ内外から判定コールを発することを禁止します。
判定が不服の場合は監督がタイムをとり、確認を行って下さい。
- (7) ベンチ外からの選手への指示、選手を委縮させる発言および相手チームのヤジを禁止します。
- (8) 相手チーム含めて選手や審判員に対するヤジを禁止します。
また、ベンチ外からのヤジおよび目に余る行為はチームの責任とします。

※禁止事項に反し、かつ 指導に従わない場合は、ベンチ内外に関わらず、退場を命じる場合があります。
代表者および監督は自チームの試合の全てについて責任を持って下さい。禁止事項に関しては、観戦者を含め周知徹底させて下さい。



7. 大会特別規則

(1) 正式試合

- ① 高学年(新人含む)の試合は「6 回戦」としますが、暗黒、降雨などで 6 回完了まで進まなくとも、「5 回を終了」すれば試合は成立するものとします。
※ジュニアは「5 回戦」、「4 回を終了」と読み替えて下さい。
- ② 高学年(新人含む)の試合は「5 回終了」前であっても試合「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ず均等回完了をもって試合を決することとします。
※ジュニアは「4 回終了」、「開始後 1 時間 10 分」と読み替えて下さい。
- ③ 試合は上記①・②どちらも試合成立となります。
- ④ 守備の時間が長い場合(概ね 20 分)には、健康維持を考慮し、審判員の判断で給水タイムを設けます。
※給水タイムは試合時間にカウントしません

(2) 延長戦(タイブレーク方式)

- ① 高学年(新人含む)の試合は「6 回を完了」し同点の場合、いずれも直ちにタイブレーク方式で試合を決することとします。
※ジュニアは「5 回を完了」と読み替えて下さい。
- ② タイブレーク方式は、継続打順で、前回の最終打者を一塁走者、その前の打者を二塁走者として、無死一塁・二塁の状態から 1 イニング行い得点の多いチームを勝ちとします。
勝敗が決定しない場合は、更にタイブレーク方式を 1 イニング行います。
- ③ タイブレーク 2 イニングで勝敗が決定しない場合は、抽選で勝敗を決定します。
抽選の方式はタイブレーク終了時点の出場している 9 名の選手が、袋に入った「○」「×」の札を引き、その札を監督に渡し、両監督および審判の立会いのもと確認を行い、○印の多いチームを勝ちとします。
尚、球審は勝敗のコールする場合、○の数を言わずに勝ちチーム名のコールだけ行います。
【注】
監督は、選手の引いた札は絶対に選手に見せないで下さい。
- ④ 「開始後 1 時間 30 分」を経過し同点の場合は、上記の抽選方式を採用します。
※ジュニアは「1 時間 10 分」と読み替えて下さい。

(3) 得点差によるコールドゲーム

- ① 高学年は、3 回以降 10 点差、5 回 7 点差とします。
- ② ジュニアは、3 回以降 10 点差とします。

(4) 特別継続試合

- ① 試合が「5 回」以前に中止になった場合(ノーゲーム)、また 5 回を過ぎ正式試合になって同点で中止になった場合、および試合開始後「1 時間 30 分」を経過し同点で中止になった場合は、後日に特別継続試合を行います。
※ジュニアは「4 回」、「1 時間 10 分」と読み替えて下さい。
- ② 特別継続試合は、「5 回」に満たない場合には、打ち切りになったところから試合を行い、その試合時間は中断された試合と通算して「1 時間 30 分」までとします。
なお、5 回に達した場合および試合開始後「1 時間 30 分」を経過した場合は、タイブレーク方式で試合を決することとします。
※ジュニアは「4 回」、「1 時間 10 分」と読み替えて下さい。



(5) 決勝戦

- ① 決勝戦も他の試合と同様に「7.大会特別規定」(1)~(4)に準拠します。

※戸少連、上部大会は高学年(新人含む)の場合は、得点差のコールドゲームは採用せず、「6回」または「2時間」とする場合があります。

※ジュニアは「5回」、「1時間30分」と読み替えて下さい。

以上

履歴

2025年1月 発行