

# 大会規定

1. 1チームの登録選手は中学生の部 11名以上 25名以内（ベンチ入りは 20名以内）とする。
2. 出場選手は大会の登録締め切り日現在連盟への登録済みの者に限る。
3. 審査証は当年度発行のものとする。
4. オーダー表記入選手 20名以内およびチーム責任者、登録された監督、コーチ、スコアラーのみベンチに入ることができる。チーム責任者とは、代表またはチーム責任者証携帯者とする。但し、各種登録証（チーム責任者、監督、コーチ）および審査証（選手）または選手手帳を携帯していない場合は、いかなる理由でもベンチには入れないが、チーム責任者、監督、コーチは試合開始までに間に合った場合は、審査の上ベンチ入りできる。また、選手は試合終了までに間に合った場合は、審査の上、その時点でベンチ入りを認める。なお、チーム責任者は必ずベンチに入らなければならない。チーム責任者が不在の場合は試合できない。
5. 組合せの若番号が 1 塁側のベンチ、後番号が 3 塁側のベンチに入る。
6. 監督（背番号 60）、コーチ（背番号 50）は選手と同じユニフォームを着用すること。また、スコアラーは選手と同じ帽子を着用すること。
7. 試合開始時刻 60 分前に試合場に到着し、直ちにオーダー表 5 部、投球回数記録副表 3 部および大会初戦の時は、直前大会参加報告書を大会本部（球場責任者）に提出の上、所定の審査を受けなければならない。
8. 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。
9. 試合開始予定時刻までにチームがグラウンドに到着しない時には、球場責任者と責任審判員が協議して、没収試合を宣言することができる。
10. 試合方法など
  - (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。試合成立後は試合開始から 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が不可能となった場合、野球規則 7.01（4）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 回終了後、同点の場合はタイブレーク方式を実施する。試合開始から 2 時間（決勝戦は 2 時間 20 分）を超えては新しいイニングに入らず、タイブレーク方式を実施する。なお、タイブレークは 2 回までとし、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。  
（競技に関する特別規則「タイブレーク実施細則」参照）
11. 投手については、1 日最大 80 球とし、連続する 2 日間で 120 球を超えて投球することができない。（投手の投球制限の詳細は、別記「中学生投手の投球制限ガイドライン」による。）
12. (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、それぞれで 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良いが、再び投手として登板することはできない。
  - (3) 内野手（捕手を含む）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、審判員がタイムを宣言してから「30 秒以内」とする。
13. 1 イニングで同一の投手に対して指示、伝達が 2 回目となれば、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。
14. 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。
15. 監督またはコーチが投手に指示などをする時は、マウンドの所で行うこと。（ベンチからは駆け足で）
16. 2 塁走者やベースコーチなどが捕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。

17. 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。
18. 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。
19. 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、ファウルカップ（一体型捕手マスクの場合はヘルメット、スロートガードを除く）】2組、AED（自動体外式除細動器）を備えること。
20. ユニフォーム、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。
21. 捕手は必ずヘルメット並びに規定防具を試合、練習を問わず着用すること。
22. グラウ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。
23. ベンチ内での携帯電話の使用を禁止する。
24. 光化学スモッグ発生の場合、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。
25. 準決勝戦のみ試合前のシートノックを原則として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。
26. その他の規定は「(公財)日本少年野球連盟主催大会規定」「大会審査要項」「大会運用細則」「投手投球数制限の運用細則」による。

## 【参考】

### ◆野球規則 7.01 (4)

7.02 (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の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としないで、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表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、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) 中学生の部は延長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なる。
- (ニ) この場合の代打及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、以下に掲げる事項に留意すること。

##### (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、盗塁刺、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、併殺打などは全て記録する。

◆中学生投手の投球制限ガイドライン

レギュラーの部・ジュニアの部大会

1. 中学部レギュラー及びジュニアの試合での登板は以下のとおり制限する。

- ① 1日最大 80 球とし、連続する 2 日間で 120 球以内とする。連続する 2 日間で 80 球を超えた場合は、3 日目は投球を禁止する。また 3 連投（連続する 3 日間）する場合は 1 日の投球数を 40 球以内とし、4 連投（連続する 4 日間）は禁止する。
- ② 大会中は 1 日 80 球以内とし、翌日投球を休めば 3 日目は 80 球の投球を可とする。
- ③ ①～②を基本原則とするが、打者の途中で制限数が来た場合は当該打者の打席終了までは投球を認める。制限数を超過した球数は投球にカウントしない。
- ④ 連続する 2 日間で 80 球を超えた投手、並びに 3 連投した投手は、登板最終日並びに翌日は捕手としても出場できない。（投手として登板できない場合は、捕手としても出場できない。）
- ⑤ ボークは投球数としない。
- ⑥ 雨などのノーゲームになった試合は投球にカウントする。
- ⑦ 2 年生以下が投手の場合も上記に準ずるが指導者は十分考慮する事。

<共通事項>

ダブルヘッダーの場合で 2 試合に登板した場合は、連続 2 日間投球したとする。

また、1 試合のみ投球した場合は 1 日の投球とする。

2. 適用例

	第 1 日目	第 2 日目	第 3 日目	第 4 日目	第 5 日目	第 6 日目	備 考
投手 A	80	0	80	0	80	0	80 球投げた翌日には登板していないため、翌々日には 80 球投球できる。（打者終了時に 80 球を超えても、1 試合分の最大カウント数は 80 球）
投手 B	80	40	休	80	0	80	1 日目 80 球、2 日目 40 球で連続する 2 日間で 120 球となったため、3 日目は投手・捕手として出場できない。（また、2 日間で 80 球を超えているので、3 日目は捕手として出場できない規定もある。投手 D 参照）
投手 C	40	40	35	休	80	40	3 日間連続 40 球以内であれば登板可能。ただし、球数に関わらず 3 日間連続登板した場合は、4 日目は投手・捕手として出場できない。4 日目が休みだったので、5 日目 80 球、6 日目 40 球の投球は可能。
投手 D	40	45	休	30	60	休	1、2 日目で 80 球を超えたため、3 日目は投手・捕手として出場できない。4、5 日目で連続する 2 日間で 80 球を超えているため、6 日目の 3 日間連続登板および捕手として出場できない。
投手 E	40	40 40	休	80	0 40	休	1、2 日目で 40 球以内の 3 連投をしているため、3 日目は投手・捕手として出場できない。4 日目は 80 球のため、5 日目は投球した時点から 1 試合目に登板していても連続する 2 日間で 80 球を超えるため 6 日目は投手・捕手として出場できない。
投手 F	30 50	休 ※捕手可	40 40	40	休	80	ダブルヘッダーで 80 球以内であっても、どちらかの試合で 40 球を超えた場合は、3 連投できないが、連続した 2 日間で 80 球以内なので、翌日は捕手としては出場できる。第 3 日目からの 3 連投は 40 球以内なので可能であるが、3 連投した投手は投手・捕手として出場できない。
投手 G	40 40	40 休	休	0 40	40 40	休	3 連投は 40 球以内なので可能であるが、第 2 日目第 2 試合、第 6 日目は投手・捕手として出場できない。また、3 連投する場合、1 試合目、2 試合目は打者の途中でであっても 40 球以内に交代しなければならない。

【共通事項】

- ・打席の途中で制限数がきた場合は当該打者の打席終了までは投球を認める。制限数を超過した球数は投球数にカウントしない。
- ・数字は投球数。「休」は投手・捕手として出場できない日。（小学生は捕手の出場は可）「0」は登板しなかった試合。
- ・指導者は、公式戦だけでなく、練習試合も対象となっていることを認識する。