

青梅市少年野球連盟大会運営要綱

(1993年2月27日改定)(平成5年) (2021年4月3日改定)(令和3年)
(2002年3月10日改定)(平成14年) (2025年4月12日改定)(令和7年)
(2010年3月06日改定)(平成22年)
(2011年4月23日改定)(平成23年)

1. 試合規則

- (1) 本大会要綱ならびにグラウンドルールで特に決められた以外は本年度の公式ルールによる。
- (2) グラウンドルールについては、球場毎に別に設定する。

2. 開会式・閉会式

- (1) 服装は、正規の服装とする。
- (2) 開会式は全チーム出席のこと。原則として、参加人員は大会参加登録員6名以上とし
出席しないチームは棄権とみなす。(但し、病気・学校行事等止む得ぬ理由に依る欠席者は除く)
- (3) 閉会式は、全チーム参加して行う場合は各チーム6名以上出席の事。

3. 使用球

- (1) I 部、II 部共 軟式 J号球(KENKO/TOPボール)を使用する。
- (2) 試合球は本部(連盟)持ちとする。
- (3) 試合球の交換は、審判員の認めた時に限る。

4. 競技方法(大会開始前、抽選会時まで決定)

(1) 【I 部】

試合は 6回 又は 90分とする。※本部時計

表の攻撃中に90分を経過したら、裏で試合終了。裏の攻撃中、後攻チームが勝ち越したら
その打者の攻撃完了時に試合終了。

注)

- (イ) 先攻チームの得点が多いか、同点の場合は裏のイニングまで終了して打ち切る。
 - (ロ) リードされていた後攻チームが攻撃に入ってリードを奪い返す得点をあげた時は
勝ち越しとなる走者がホームインした時点で打ち切る。
 - (ハ) 後攻チームの得点が多い場合は、イニングの表のみで終了し打ち切る。
- (ニ) リードしている後攻チームの攻撃中であれば、その打者の攻撃完了時に打ち切る。

(2) 【II 部】

試合は 6回又は 90分とする。

定められた時間が経過したときは新しいイニングには入れない事とし、例え正式試合(3回)に
なる回に達してなくても試合は成立するものとする。その他は I 部と同様とする。

(3) 延長戦となった場合は「特別ルール」を適用する。

「特別ルール」の時は次の方法によって、上位戦進出チームを決定する。

(イ) 試合終了時の打順に基づき、前の回の最終バッターが1塁ランナー

その前が2塁ランナーとして、「ノーアウト1.2塁」で試合を行う。

(ロ) 更に等しい時は、引き続く打順で再度繰り返す。【2度を限度とする】

(ハ) タイムの回数は守備側攻撃側ともに1イニングに1回とする。

(ニ) 2度終了し等しい時は、監督による抽選とする。

(4) 得点差による「コールドゲーム」を適用する。

・3回終了時点で 10点差、5回終了時点で 7点差がある場合はコールドゲームとし
試合を終了する。

(5) 暗黒、降雨等による「コールドゲーム」は3回終了時をもって適用。

3回まで至らない場合はノーゲームで再試合とする。

(6) 投球制限70球(4年生以下60球)

5. 試合時間

(1) 制限時間は90分とし、試合予定時間は下表の通り。

但し、開会式当日は時間を繰り延べて行うことがある。

試合順 時間	1	2	3	4
出 場 登 録	9:00	10:40	12:20	14:00
メンバー表提出	9:15	10:55	12:35	14:15
開 始 時 間	9:30	11:10	12:50	14:30
終 了 時 間	11:00	12:40	14:20	16:00

*ちがむらGは別記

(2) 試合時間は、球審が「プレイボール」を宣告した時刻からとする。

6. 出場報告

(1) 出場チームは、試合開始時刻の30分前までに集合し、監督又はその代理者はメンバー表
3枚を15分前までに大会本部に提出し登録選手の照合を受ける事。

※名前を正確に記入する。

(2) 大会参加届提出後は登録選手の変更は認める。

(3) 試合開始予定時刻になってもグラウンドに出てこないチームは原則として棄権とみなす。

(4) 出場登録の最低人数は9人とする。

7. ベンチ・攻守・試合進行

- (1) ベンチは組合わせ表の若い番号を1塁側とし、先攻・後攻はジャンケンで決定する。
- (2) ベンチの中に入れる人員は、チーム責任者(1名)、スコアラー(1名)、**救護班(2名以内)**
登録選手(原則として**25名以内**)の他は登録された監督(30)、コーチ(29.28)のみに
制限する。ベンチに入る人は、チームの帽子を着帽する事。
- (3) **審判により、ベンチ内人員の公認学童コーチ資格を確認する。**
- (4) **審判により、使用道具を確認する。**
- (5) 控え選手と交代して一度退いた選手のベースコーチは許されるが、監督・コーチの
ベースコーチは許されない。
- (6) **投手の交代時の投球練習球数は7球。ただし、再登板の場合は7球。
回をまたいでの場合は4球。**
- (7) 抗議の出来る者は、監督と当該プレイヤーのみとする。但し、監督はルール上のみとする。
(公式ルール、ボール、ストライク、アウト、セーフ、ファウル、フェア 等の判定に対する
抗議は許されない)
- (8) 次打者は、自チームベンチ側を使用し、次打者は次打者席においてバットの素振りを
禁止する。
- (9) 攻守の交代は駆け足で行うこと。但し、投手に限り内野地域は歩いても差し支えない。
- (10) 内野手間の転送球は行わない事。
- (11) 監督が選手に指示を与える場合は、タイムを主審にコールし、許されてからグラウンド内に
入る事。
- (12) イニングの初めの掛け声は、自分のポジションで行う事。
- (13) ファウルボール、ボールデットとなった悪送球等の球は次の通り処理する。
 - (イ) 1塁側のものは1塁ベンチのチームが、3塁側のものは3塁ベンチのチームがそれぞれ
拾って本部席に渡す事。
 - (ロ) 捕手の後方(バックネット)に止まったものは、攻撃側が拾う事。
- (14) 試合終了時のあいさつはホームプレートを挟んでのあいさつが最終のもので、相手ベンチや
本部へのあいさつは不要。
- (15) **熱中症予防対策について(暑さ指数31℃以上のとき)**
 - ・3回終了時に5分間のクーリングタイムを設ける。※本部時計ストップ
 - ・打者1巡で給水タイムを設ける。※本部時計はストップしない
 - ・その他の状況では望ましい対応を取る。

8. ボークの取扱い

- (1) 明らかな反則行為については、直ちにボークとする。
- (2) 紛らわしい行為に対し、Ⅱ部については、ボールデットとして警告・指導を行い、同試合中に同じ行為を繰り返した場合はボークとする。
- (3) 警告・指導のプレイで走者がアウトとなった場合は、ボールデットとしてアウトを無効とし走者を元に戻す。(ノープレイ)
- (4) 明らかな反則行為であるか、紛らわしい行為であるかの判定は当該審判員の判断によるものであり、これに対する抗議は認めない。

9. 大会事項の連絡

- (1) 雨天の時……(イ) 試合開始2時間前に当日の試合を行うか否かを決定する。
(ロ) 小雨でも試合を強行するする場合があるので、雨天の時は必ず確認をする事。
- (2) その他の問い合わせ
・担当役員まで(会長・副会長・運営部長・事務局長)
- (3) 問合せ、連絡は必ず代表者が行う事。

10. その他

- (1) 大会中は役員の指示に速やかに従う事。
- (2) 大会中の事故は応急処置(手当て)を各チームが責任をもって敏速に処置する事。
また、頭部にデッドボールを受けた場合はバッテリーを除く前打者が臨時代走となる。
- (3) 球場の内外問わず、マナーに留意し、試合中は特に言動を慎む事。
チームは自軍の応援団の出来事についても責任を持つ事。
- (4) プレーヤー及び審判員に対する個人攻撃は厳禁する。
- (5) 所定の場所以外は禁煙。
- (6) 参加チームは、審判員を必ず2名以上出す事。
- (7) 試合においてキャッチャーはファウルカップを着用する事。マスクはJSBB/SGマークがついたもの。
審判も同様。イニング間の投球練習時のキャッチャーは、原則として選手がキャッチャーマスクを着用して行う事。(Ⅲ部を除く)

※Ⅱ.Ⅲ部のファウルカップの着用は猶予期間を設ける。

以上

【改定追記】

2020.3.28

- ① ピッチャーの二段モーションを正規の投球と認め、ボークはとらない。

ただし、セットポジションから二段モーションで牽制を投げたものはボークとする。

- ② 投球までの時間

~~ランナーなしの場合は、キャッチャーからボールを受け取ってから12秒以内に投球。~~

~~ランナーありの場合は20秒で投球する。~~

~~(牽制球も含めて20秒は短いですが、試合時間短縮が目的なのでご理解願います。但し、厳密に時計で測ることはしません。)~~

- ③ バットの加工は違反。

~~例えばグリップエンドにアタッチメントのような部品を着けて、テープで巻いたような加工。~~

- ④ 先発ピッチャーは最低 1人 に投げるまで代えられない。

~~ワンポイントリリーフは不可~~

- ⑤ 投手の交代について

先発投手または救援投手は、打者がアウトになるか、一塁に達するかして登板した時の打者

(または代打)から連続して最低3人の打者に投球するか、の打撃が終了するか、走者をアウトにするか、あるいは攻守交代になるまで投球する義務がある ※最低3人…はアメリカのルール。日本は適用せず。

但し、その投手が負傷または病気のために、それ以上の投手としての競技続行が不可能になったと球審が認めた場合を除く。

2021.3.

「ファウルチップを手、またはミットに当たらず、直接体に当たったボールを押さえれば捕球となる」に変更。

2025.3.

- ① 投手の12秒および20秒ルール

投手は、捕手、その他の内野手または審判員からボールを受け取り打者に面した後

走者がいない場合には12秒以内(※1)

走者がいる場合には20秒以内に投球動作を開始しなければならない。

(※1) 12秒の計測は、投手がボールを所持し、打者がバッターボックスに入り、投手に面した時に始まり

投手が投球動作を開始した時に終わる。

なお、塁に牽制球を投げたら時計はリセットされる。

ただし、偽投や投手板を外しただけの場合には時計は止まらない。

- ② バッターボックスルール ※競技者必携要約

打者はバッターボックス内でサインや指示を受ける。

同一試合内で3回打席を外すと1ストライクとする。

③ 競技者のマナーに関する事項 ※競技者必携要約

投手が投手板に触れたらベンチ内の大人は声を出さない。

④ 試合のスピード化に関する事項 ※競技者必携要約

(守備側のタイムの回数制限)

例)

・監督が投手のもとへ→1試合3回以内	野手	1		2	3	
・捕手、または内野手が投手のもとへ→1試合3回以内	監督	1	2	3	4	5
・監督、野手が同時に投手のもとへ→双方1回					交替	交替