

大会運営に関する申し合わせ事項



代表、監督、コーチ、すべての指導者の皆さんは必ずお読みください

府中市学童野球連盟

2022年2月20日

はじめに

この申し合わせ事項は、学童野球を円滑に、効果的に、より楽しく行うために申し合わせたものです。基本的には『公認野球規則』（以下『規則』）及び『競技者必携』（以下『必携』）によりますが、健全な学童を育成することが目的であることを忘れずに試合運営に当たってください。特に審判員は、謙虚に誠意と自信をもって裁定・処理を行なってください。

※以下に記す「コーチ」とは、背番号 29 番及び 28 番のユニフォームを着用した者を指します。

I. 登録資格

- (1) 選手の登録資格については『府中市学童野球連盟会則』の定めるところによる。
- (2) 監督、コーチ（含補助要員）及び選手は、スポーツ安全保険に加入した者でなければならない。
- (3) チーム代表、監督及びコーチは、成人でチームに対して全責任を負える者でなければならない。

II. チーム登録について

- (1) チームは選手 **10名以上**とする。選手、監督及びコーチは複数のチームに登録することはできない。
- (2) チームは、下記のいずれかの部に登録される。
 - ① 第一部 6年生以下の選手で構成しているチーム
 - ② 第二部 5年生以下の選手で構成しているチーム
 - ③ 第三部 4年生以下の選手で構成しているチーム
 - ④ 第四部 3年生以下の選手で構成しているチーム
- (3) 背番号の重複は原則認めない。
- (4) 第一部及び第二部のユニフォームは原則全員同一でなければならない。但し、合同チームとして大会に出場する場合および入部間もなくでユニフォームが間に合わない場合はこの限りではないものとする。
- (5) 府中選手権大会においては、各団体が登録できるチーム数は上記各部毎1チームとする。府中市少年野球大会及び府中市民体育大会はこの限りではない。また、東京都学童軟式野球新人戦府中支部代表決定戦は各団体1チームの登録を限度とする。

III. 試合に関して

- (1) 大会試合球は、公認ボールJ号とする。
- (2) 試合は、第一部及び第二部は**6回戦**とし1時間30分、第三部及び第四部は**5回戦**とし1時間20分を経過した場合は、新しいイニングに入らないものとする。（詳しくは「時間制限に関する解釈」参照）

(3) ボークについて

- ① 第一部、第二部、第三部は、『規則』及び『必携』に基づいてボークを宣告する。
- ② 第四部は、原則として指導にとどめる。但し、走者が盗塁を試みた場合での投球動作の中断等、指導にとどめることにより明らかに攻撃側に不利益が生じる場合は、“タイム”を宣告し、審判員の判断において攻撃側の不利益を取り除くように適宜な処置をとる。

(4) インフィールドフライは、第一部、第二部及び第三部に適用し、第四部には適用しない。

(5) 投手のグラブについて

- ① 第一部及び第二部は『規則』3. 07(a)「投手のグラブは、縁取りを除き白色、灰色以外のものでなければならない。審判員の判断によるが、どんな方法であっても幻惑させるものであってはならない。」【注】アマチュア野球では、投手のグラブについては、縁取り、しめひも、縫い糸を除くグラブ本体(捕球面、背面、網)は1色でなければならない。」をそのまま適用する。
- ② 第三部及び第四部の試合においては、同一色でないグラブについては注意にとどめるが、白色または灰色が用いられた(縫い目、しめひも、網等すべて)グラブは使用できないものとする。

(6) ベースコーチについて

ベースコーチは選手が行うこととする。

(7) ベンチについて

- ① ベンチは抽選番号の若番チームを一塁側とする。
- ② 先攻、後攻については、試合前のトス(じゃんけん)により決定する。
- ③ 他チーム(大人のチーム等)のユニフォームでのベンチ入りを禁止する。
- ④ 監督は、その身分を明らかにするため、必ず背番号のついたユニフォームを着用すること。
- ⑤ ベンチ内は禁煙とする。
- ⑥ 試合中みだりにベンチに出入りすることを禁止する。特に喫煙のための出入りを厳禁する。
- ⑦ メガホンの使用は、各チーム1個とし、監督またはコーチのみが使用できるものとする。
- ⑧ ベンチ入りをする大人は、ミラーレンズの着用を禁止する。また、ミラーレンズではないサングラスであっても、帽子に乘せる等眼球保護以外の目的での使用は禁止する。

(8) ベンチ入りすることができる人員について

- ① 第一部、第二部及び第三部は、監督、ユニフォーム着用のコーチ(2名)の他3名の計6名までとする。
- ② 第四部においては、監督の他大人5名の計6名までとするが、その中の2名はユニフォーム着用のコーチとすることが望ましい。
- ③ 試合前の練習には、監督、ユニフォーム着用のコーチのみがグラウンドに出ることが望ましい。但し、第四部においては、選手の安全確保の観点から、ベンチ入りを許される6名がグラウンドに出られるものとする。
- ④ 試合開始時にベンチ入りをしていない監督及びコーチは、その試合においては、ベンチ入りできないものとする。

IV. 競技場について

(1) 各部の投手板から本塁まで、各塁間及び本塁・二塁間の距離を下記の通り定める。

- ① 第一部 投手板・本塁間 = 16m 各塁間 = 23m 本塁・二塁間 = 32m50cm
- ② 第二部 投手板・本塁間 = 16m 各塁間 = 23m 本塁・二塁間 = 32m50cm
- ③ 第三部 投手板・本塁間 = **14m** 各塁間 = **21m** 本塁・二塁間 = **29m70cm**
- ④ 第四部 投手板・本塁間 = 14m 各塁間 = 21m 本塁・二塁間 = 29m70cm

(2) 郷土の森第一野球場のグラウンドルールについて

- ① 投球または送球がベンチに入ったり、金網に挟まったり、あるいは球場外へ出た場合は『規則』に従って判定する。ただし、ラバーフェンスの上面にボールが止まった場合はインプレイとする。
- ② 打球または送球が、他の面で競技している選手、ベースコーチまたは審判員に触れた場合は、『規則』6. 01(d)「その妨害が故意でないときは、ボールインプレイである。しかし、故意の妨害のときには、妨害と同時にボールデッドとなり、審判員は、もし妨害がなかったら競技はどのような状態になったかを判断して、ボールデッド後の処置をとる」を準用する。

この際の妨害の故意か故意でないかの判断は、『規則』6. 01(d)【原注】「打球または送球に触れないように避けようとしたが避けきれずに触れた場合は、故意の妨害とはみなされない。しかしボールをけったり、拾い上げたり、押し戻した場合には、本人の意思とは関係なく故意の妨害とみなされる」に基づいて下すものとする。

- ③ 打球または送球が、他の面のベンチに入った場合はボールデッドとなり、審判員は、もしボールがベンチに入らなかったら競技はどのような状態になったかを判断して、ボールデッド後の処置をとる。打球または送球が、他の面の得点掲示板付近のボールデッド区域に入った場合も同様とする。

(3) 競技場の準備及び整備の担当は下記のとおりとする。

- ① 競技場の準備(ライン引き等)は、試合を行う両チームが事前に行う。従って、準備を行う両チームの監督またはコーチは、試合開始予定時刻の30分前にはグラウンドに到着していること。
- ② 試合終了後のグラウンド整備(ブラシかけ等)は、勝利チームが速やかにこれを行う。

(4) 雨天の場合の連絡について

- ① 試合当日が雨天の場合でも、競技場が使用可能な場合は、降雨の状態によっては試合を行う。
- ② 雨天または競技場の状態による決行、中止の判断は午前8時に行い、各チームへ速やかに連絡する。
- ③ 第1試合のチームは、中止の判断を独自に行なわず、必ず競技場に確認に来ること。
- ④ 総合体育館(郷土の森)への問い合わせは行なわないこと。
- ⑤ 天候や競技場の状態により、午前予定の試合を試合開始時間を変更して午後に行ったり、午前中の試合を中止し午後の試合を行う場合がある。また、第1試合を中止として第2試合より行う場合や、第1試合後の降雨により第2試合を中止、天候回復により第3試合より行う場合もあるので注意すること。

(5) ホームベースは一般用を使用する。 バッターボックスのサイズは従来通り。

V. その他、競技に関する注意、取り決め事項について

- (1) 試合を行なうチームは、メンバー表を試合開始予定時刻の20分前に当該面の控え審判に提出すること。また、試合開始時刻の5分前にベンチ前に整列できる状態にすること。試合開始予定時刻になってベンチ前に集合できないときは棄権となるので注意すること。
- (2) 選手や審判員への聞き苦しい野次、相手(当然自チームの選手をも含む)を愚弄するような言動を厳禁する。また、応援団(者)による野次、罵声の類の責任は、そのチームが負う。
- (3) 試合前のシートノックは行なわない。
- (4) 試合前のフリーバッティングを禁止する。トスバッティングは競技場の準備・整備の妨げにならない場所で行うこと。
- (5) 控え審判が許可した場合に限り、次の試合の先発バッテリー(投手・捕手各1名)はブルペンに入って投球練習を行うことができる。その際、暴投対策の責任者として、必ず監督もしくはコーチ1名が同行すること。

※試合中の投球練習も、暴投対策として極力コーチの同行をお願いします。

- (6) 投手が手袋、リストバンドを使用することはできない。
- (7) 足を高く上げてのスライディングや、相手選手への体当たりを禁止する。審判員が妨害になったと判断したときは、守備妨害としてアウトを宣告する。
- (8) 作為的な空タッグやブロックを禁止する。審判員が妨害になったと判断したときは、オブストラクションを宣告する。
- (9) 守備側からのタイムで試合が停止されたときは、投手は捕手を相手に投球練習をしてはならない。野手へのキャッチボールも同様とする。ただし、審判員がこれを認めたときはこの限りではない。
- (10) 投手の準備投球(救援投手を含む)は初回に限り7球以内、次回からは4球以内とする。
- (11) 投手が準備投球を行う際の捕手(選手)は、必ずマスクを着用すること。
- (12) 第一部、第二部及び第三部の試合では、準備投球を行う際の捕手は選手が行うこと。

※本連盟では、選手9名での大会への参加を認めております。従って、捕手が第三アウト成立時に打者または走者であったことにより守備位置につくことが遅れる場合は、それまでの間、他の選手(例えば三塁手)とのキャッチボールを行ってください。捕手が定位置につけば準備投球となりますが、その場合の準備投球数は、球審の判断に委ねるものとします。

- (13) 攻守交代はかけ足でスピーディーに行うこと。但し、投手に限り内野地域内は歩いても差支えない。監督が投手のもとへ往き来する場合も、小走りでスピーディーに行うこと。

※第三アウトが成立してから給水等を行わせるチームがあります。第三アウト成立時に打者、走者及びベースコーチである選手以外は、直ちに守備位置につけるよう指導徹底をお願いします。

- (14) 内野手間の転送球を禁止する。最後にボールを受けた選手(捕手を含む)は、速やかに投手に返球すること。
- (15) 打者は、投手が投手位置にいる、いないに関係なく速やかにバッターボックスに入ること。
- (16) 次打者は、必ずネクスト・バッターボックスに入り、低い姿勢で待つこと。投手も必ず実行すること。

- (17) 打者は思うままにバッタース・ボックスを出入りすることはできない。
- ① みだりにバッタース・ボックスを外した場合、球審はタイムをかけずに、投球に対して正規に “ボール”、“ストライク” を宣告する。
 - ② サインはバッタース・ボックス内で見ること。打者が正規の打撃姿勢をとらないときは、投手は打者に投球してはならない。
 - ③ バッタース・ボックス内での素振りは、危険防止の点から禁止する。
- (18) ベンチ前や外野のファウルグラウンド(地域)での素振りを禁止する。たとえ他の面で試合が行なわれていない場合でも、安全面での配慮から、これを禁止する。
- (19) 守備側の監督が、攻撃側のチームのタイム中に投手のもとへ行くことは差し支えないが、プレイの再開を遅らせた場合は、投手のもとへ1度行ったこととする。
- (20) 審判員(控え審判員を含む)が、選手の健康上それ以上の試合出場が好ましくない(危険)と判断した場合は、審判員協議のうえその選手を監督の意志に関わらず交代させることができる。交代する選手がいない場合は、当該チームの放棄試合として試合を終了させる。
- (21) 選手の健康面への配慮と試合のスピード化を図るためにコーティシーランナー(臨時代走)を認める。
- ① 投球が打者の頭部、首部に当たった場合(ヒット・バイ・ピッチ、死球)は、コーティシーランナーの処置を行う。
 - ② 送球が走者(打者走者を含む)の頭部、首部に当たった場合は、直ちにボールデッドとし「試合中、プレーヤーの人命にかかわるような事態が発生した場合、人命尊重を第一に、プレイの進行中であっても、審判員の判断でタイムを宣告することができる」(『必携』)を適用して直ちにタイムを宣告し、「この際、その宣告によってボールデッドとならなかつたらプレイはどのようになったかを判断して、ボールデッド後の処置をとる」(『必携』)ものとし、コーティシーランナーの処置を行う。

※ (20) 及び (21) は、学童の健康・安全面を配慮しての処置なので、徹底します。

VI. 審判員、補助要員について

- (1) 打球がフェアかファウルか、投球がストライクかボールか、あるいは走者がアウトかセーフかという裁定に限らず、審判員の判断に基づく裁定は最終のものであるから、監督、コーチ、選手及び控えの選手が、その裁定に対して異議を唱えることは許されない。ただし、審判員の裁定が規則の適用を誤って下された疑いがあるときは、監督及び当該選手が、その裁定を下した審判員に対し、裁定を規則に基づく正しい裁定に訂正するように要請することができる。
- (2) 本連盟は、提訴試合を認めない。従って、審判員の規則適用の誤りや、その他監督、当該選手から要請された問題を直ちに解決するため、また、試合進行のスピード化を図るため控え審判員1名及び補助要員1名を置く。
- (3) 控え審判は、アウトカウント、ボールカウント、得点経過及び試合時間を常に管理し、このことについて責任を持つ。補助要員は得点板に得点を記入する。
- (4) カウントの明らかな間違いについては、控え審判員がこれを訂正させる。
- (5) 当該審判員が裁定に苦しむときは、控え審判員と協議することができる。
- (6) 控え審判員は、裁定が規則の適用を誤って下された疑いがあるときは、球審に対して意見を述べることができる。

Ⅶ. ボークの宣告について

- (1) 第一部、第二部及び第三部は、『規則』及び『必携』に基づいて「ボーク」を宣告する。
- (2) 第四部は、指導、注意にとどめることを原則とするが、攻撃側に不利益をもたらす裁定は行わない。

例えば

- ① 走者一、三塁。投手がwindアップポジションから投球に関する動作を起こしたので一塁走者は二塁への盗塁を試みた(スタートした)。そこで投手は投球動作を中止して二塁へ送球した。この場合は直ちに「タイム」を宣告し、盗塁を試みた一塁走者を進塁させ、走者二、三塁として試合を再開する。
- ② 走者一塁。投手がセットポジションまたはwindアップポジションから投球に関連する動作を起こした後、投球の動作を中断した。
 - (A) 走者が盗塁を企てた(スタートした)と審判員が判断した場合は、「タイム」を宣告し、走者二塁で試合を再開する。
 - (B) 走者が盗塁を企てていなかったと審判員が判断した場合は、「タイム」を宣告しボールデッドとした後、投手に対して指導、注意を行い、走者一塁で試合を再開する。

- ※ ボークについては以上のように裁定することとします。ボークについては『規則』『本規則』における用語の定義「38、5.07(a)(1)、5.07(a)(2)及び『必携』を参照ください。
- ※ 投手は、投手版に触れて捕手からのサインを受けなければなりません。これに違反した場合のペナルティはありませんが、指導、注意の対象となりますので指導徹底をお願いします。
- ※ 投手の紛らわしい動作が認められた場合、指導、注意を行う場合があります。その際の投手の心理状態を考慮して、球審または塁審が直接投手への注意を行わず、まず監督またはコーチにその意を伝え、監督またはコーチとともに審判員が投手のところへ行き、指導、注意を行う場合があります。この場合は「監督が投手のところへ行く回数制限」にはカウントしません。

Ⅷ. 競技運営に関する取り決め事項

- (1) 試合に出場する捕手、及びブルペンの捕手は、ファウルカップを着用すること。
- (2) 捕手、打者、次打者、及びベースコーチは S・G マークのついた連盟公認のヘルメットを着用しなければならない。

※投球数、投球イニングの制限については別紙を参照ください。

Ⅸ. 競技運営に関する注意事項

- (1) 監督が1試合に投手の所に行ける回数は3回以内とする。なお、延長戦(特別延長戦を含む)となった場合は2イニングに1回行けることができる。
- (2) 捕手または内野手が、1試合に投手の所に行ける回数は、3回以内とする。なお、延長戦(特別延長戦を含む)となった場合は2イニングに1回行けることができる。
- (3) 野手(捕手も含む)が投手の所へ行った場合、そこへ監督が行けば、双方1回として数える。逆の場合も同様とするが、投手交代の場合は、監督のみ回数には含まない。
- (4) 攻撃側のタイムは、1試合に3回以内とする。なお、延長戦(特別延長戦を含む)となった場合は2イニングに1回とする。
- (5) 試合開始の挨拶が終わったら、監督、コーチはむやみにベンチから出てはならない。
- (6) 監督に限り、グラウンドに出て指示することができる。
- (7) イニング間(攻守交代時)のボール回しの時は、外野のみ1名補助を認める。
- (8) ワン・モア・ピッチのコール後に、ファーストがライトに送球し、ライトからファーストに返球させることは時間短縮の意味で禁止する。

- (9) バッターの素振りとは2名までとし、ピッチャーの準備投球に合わせて素振りを行うことは、マナー違反であるので禁止する。
- (10) イニングの始まりのキャッチャーの声かけは、ホームベースの後ろで行わなければならない。控え選手の声掛けはベンチ前、コーチスボックスの後ろのラインでおこなう。
- (11) 試合終了後の審判団への挨拶は時間短縮の為行わないこととする。
- (12) 打者走者による1塁ベースへのヘッドスライディングは、危険(怪我)防止の観点から薦められない。

X. 時間制限に関する解釈 試合時間、コールドゲームなどの取り扱い

- (1) 試合は、第一部及び第二部は**6回戦**とし1時間30分、第三部及び第四部は**5回戦**とし1時間20分を経過した場合は、新しいイニングに入らないものとする。
- ① 時間経過の判断は、スリーアウトが成立した時点とする。
- ② 球審は、次回内(5回終了時であれば6回)での制限時間終了が予測される場合、塁審及び控え審判と協議の上、両チームに対して、次回を最終回とする旨の通告を行うことができる。なお、予測に反して通告回が制限時間内に終了しても、最終回として試合を成立させる。(※最終回の通告は、必ずイニングの交代時におこなうこと。)
- (2) **5回終了時(3,4部は4回)**、試合制限時間経過後のイニング終了時及び通告最終回終了時に同点の場合は、特別延長戦を行う。特別延長戦は、継続打順で前回の最終打者を1塁走者とし、一死満塁の状態で行い、得点の多いチームの勝利とする。特別延長戦は2回まで行い、それでも勝敗が決しない場合は抽選にて勝敗を決する。(3) 日没、降雨等による正式試合の成立は4回または試合開始後1時間後とし、すべて均等回の得点によって勝敗を決することとする。例えば、両チームが4回の攻撃を均等に完了し、5回表に先攻チームが得点したが、後攻チームはその裏、同点もしくはリードしないまま日没、降雨等により、試合中止が宣告されたような場合は、4回終了時の得点をもって勝敗を決する。
- (4) 得点差による場合は、1,2部は4回終了時10点以上、5回終了時以降7点以上、3部は**3回終了時**10点以上、**4回終了時**以降7点以上の点差がある場合は、コールドゲームとし、試合時間に関係なく試合終了とする。均等回の得点差で成立するが、規定回数以降の先攻チーム攻撃終了時に、後攻チームが規定得点以上のリードをしている場合は、先攻チームの攻撃終了をもって試合終了とする。なお、第四部は得点差によるコールドゲームは適用しない。
※ 守備時間が長くなった場合、選手の健康維持を考慮し、審判員の判断で適宜休憩を入れます。ただし、この時間はロスタイムとはしません。
※ あまりにも攻撃時間が長く一方的な試合展開になったときは、審判団の判断で攻守交代をする場合があります。

[例1]

	1	2	3	4	5	6	計
先攻	0	0	0	0	0		0
後攻	0	0	0	0	1x		1

先攻チームが5回表攻撃中に試合制限時間が経過した。5回をもって試合は成立し、試合終了となる。また、後攻チームが5回裏の攻撃中に試合制限時間が経過した場合も同様である。この場合、得点以降に試合制限時間が経過した場合、それが後攻チームの攻撃中であれば、その時点で試合終了となる。5回裏スリーアウトの成立が試合制限時間経過前であった場合は、当然6回表の攻撃に移らなければならない。

[例1-2]

	1	2	3	4	5	6	計
先攻	0	0	0	0	3		3
後攻	0	0	0	0	2		2

先攻チームが5回表攻撃中に試合制限時間が経過した。5回をもって試合は成立し、試合終了となる。また、後攻チームが5回裏の攻撃中に試合制限時間が経過した場合も同様である。

[例2]

	1	2	3	4	5	6		計
先 攻	10	8	0					18
後 攻	8	7	0					15

2回終了時、1時間20分(10分)を経過していたので、審判団は協議の上、両チームに対し、3回をもって最終回とする旨通告を行ったが、予想に反して3回が速やかに終了し、3回裏スリーアウトの成立が1時間30分(20分)前であった。しかし、2回終了時に「3回をもって最終回とする」旨の通告を行っているので、試合制限時間内であるが、3回を最終回として試合を成立させる。

[例3]

	1	2	3	4	5	6		計
先 攻	0	0	0	0	0	5		0
後 攻	0	0	0	0	1			1



[例3-1]

	1	2	3	4	5	6		計
先 攻	0	0	0	0	0	2		0
後 攻	0	0	0	0	1			1

6回表先攻チームの攻撃中、降雨により試合続行が不可能となった。6回表に先攻チームが得点しているが、均等回の得点をもって勝敗を決するのであるから、1-0で後攻チームの勝利となる。

[例3-2]

	1	2	3	4	5	6		計
先 攻	0	0	0	0	0			0
後 攻	0	0	0	1	X			1

5回裏後攻チームの攻撃中、降雨により試合続行が不可能となった。1-0で後攻チームの勝利となる。

[例4]

	1	2	3	4	5	6		計
先 攻	3	2	4	2				10
後 攻	0	0	0	0				0

[例4-2]

	1	2	3	4	5	6		計
先 攻	0	0	0	0	0			0
後 攻	2	3	1	1	X			7

[例4-3]

	1	2	3	4	5	6		計
先 攻	1	1	0	2	2			7
後 攻	0	0	0	0	0			0