

2024年度

世田谷区軟式野球大会規程・試合細則

【少年・学童部】



【大会規程】

1. 総則

この規程は、世田谷区軟式野球連盟少年・学童部（以下、「当連盟」という。）が主催する公式大会について、その運営、競技等に関する事項を定め、大会の円滑化を図り、以て正しい少年野球の普及発展に寄与することを目的とする。

2. 公式大会

当連盟が主催する公式の大会は次の通りとする。

- (1) 春季大会（少年・学童高学年・低学年）
- (2) 夏季大会（少年・学童高学年）
- (3) 秋季大会（少年・学童高学年・低学年）
- (4) 少年新人戦（東京都少年新人軟式野球大会世田谷大会）（少年）
- (5) 学童新人戦（東京新聞杯城南 CUP 学童新人戦世田谷大会）（学童）
- (6) 牧野勝行杯学童王座決定戦（学童高学年）
- (7) 3年生以下の大会（学童3年生以下）

3. 参加資格及び上部大会

公式大会及び上部大会の参加資格は次の通りとする。

(1) 春季大会

- ① 少年の部の参加資格は、中学3年生以下で編成されたチームとし、1球団複数のチーム参加も可能とする。
- ② 高学年の部の参加資格は、小学6年生以下で編成されたチームとし、1球団複数のチーム参加も可能とする。
尚、高学年の部の大会では、小学4年生以下の選手は投手を務めることができない。
- ③ 低学年の部の参加資格は、小学4年生以下で編成されたチームとし、1球団複数のチーム参加も可能とする。
- ④ 少年の部の優勝チームは、東京都少年軟式野球大会アンダーアーマートーナメントに参加することができる。
- ⑤ 高学年の部の優勝、準優勝チームは、全日本学童軟式野球大会マクドナルド・トーナメント東京都大会と東京都知事杯東京都学童軟式野球大会フィールドフォーストーナメントの両者に出場することができる。
- ⑥ 低学年の部の優勝チームは、東京都知事杯マクドナルド・ジュニアチャンピオンシップに出場することができる。

(2) 夏季大会

- ① 参加資格は、(1)と同様とする。
- ② 高学年の部の優勝チームは、ジャビットカップチャンピオン大会に出場することができる。
- ③ 高学年の部の準優勝チームは、京王沿線学童軟式野球大会に出場することができる。

- ④ 高学年の部の第3位チーム(準決勝で敗退の2チーム)同士で別途試合を行い、勝ったチームは東京都軟式野球連盟第2ブロック学童軟式野球大会に出場することができる。

(3) 秋季大会

- ① 少年の部の参加資格は、中学1年生及び2年生で編成されたチームとし、1球団複数のチーム参加も可能とする。
- ② 学童の部の参加資格は、高学年の部、低学年の部とも(1)と同様とする。
- ③ 少年の部の優勝チームは、翌年に開催される全日本少年軟式野球大会東京都大会リポビタントーナメントに出場することができる。東京都大会の参加資格は、中学3年生以下で編成されたチームとする。

(4) 少年新人戦

- ① 参加資格は中学1年生及び2年生で編成されたチームとし、1球団複数のチーム参加も可能とする。
- ② 優勝チームは、東京都少年新人(中学)軟式野球大会コントリビュートトーナメントに出場することができる。

(5) 学童新人戦

- ① 参加資格は小学5年生以下で編成されたチームとし、1球団複数のチーム参加も可能とする。
尚、学童新人戦の大会では、小学4年生以下の選手は投手を務めることができない。
- ② 優勝、準優勝チームは、東京新聞杯争奪東京都学童軟式野球大会新人戦兼関東学童軟式野球秋季(新人)東京都大会及び城南CUP大会に出場することができる。
- ③ 第3位チーム(準決勝で敗退の2チーム)は城南CUP大会に出場することができる。
- ④ 優勝チームは、翌年に開催されるナガセケンコー杯スプリング親善野球大会に出場することができる。

(6) 牧野勝行杯学童王座決定戦

上記(1)から(3)の大会における学童高学年の部の優勝、準優勝、第三位チームが出場することができる。

(7) 3年生以下の大会

参加資格は小学3年生以下で編成されたチームとする。1球団の参加資格は1チームとする。複数球団による合同チームの参加を認める。

諸般の事情により、上部大会への進出基準は個別に対応することがある。

4. 参加申込/登録

- ① 公式大会の参加申込みは、**まずチーム登録届をメールで提出し、後日登録申込書等の書類のメールによる提出及び登録費、大会参加費等の振込により行うものとする。**
- ② 公式大会には登録された選手以外は出場することはできない。
- ③ 参加申込1チームの登録選手は、10名以上で上限は設けない。
- ④ 選手登録と同時に、代表者、監督及びコーチ(2名以内)を届け出るものとする。

また、スコアラー、マネージャーを登録することができる。

⑤ 一度登録された選手が世田谷区外に転出した場合、当連盟に申請があれば引き続き登録選手として認める場合がある。

⑥ 当連盟に加盟する球団に一度登録された選手は、原則として当該年度内に他の球団に移籍登録することはできない。

但し、転居及びその他の考慮すべき特別な理由を有する場合はこの限りではない。

⑦ 同一球団において同じクラスに複数のチームを登録している場合、同一大会ではチーム間の選手異動(登録変更)はできないが、大会が変われば、その大会の組合せ抽選が行われる前であれば、登録変更を申し出ることによってチーム間の選手異動が可能である。登録変更を申し出る方法は、~~組合せ抽選会時に「登録申込書(選手名簿)」を抽選会会場受付に提出するか、~~組合せ抽選会までに「登録申込書(選手名簿)」をメールにて提出することによる。

また、組合せ抽選が連盟役員による代理抽選となった場合は、当連盟から代理抽選を行う旨の案内が発信されたあとに速やかに「登録申込書(選手名簿)」をメールにて提出するものとする。(連盟メールアドレス: sg.toroku@sbbl.tokyo)

⑧ 高学年の部の登録が1チームの球団に限り、4年生以下の選手を高学年の部と低学年の部の両方に重複登録することができる。

⑨ 新規選手の追加登録並びに、背番号等の変更登録や登録抹消等は随時行うことができる。

5. 監督会議

(1) 公式大会前に監督会議を開催する。

(2) 参加申込チームは、必ず監督会議に出席しなければならない。出席しないチームは原則として、棄権とみなす。

諸般の事情により、監督会議を実施しないことがある。

6. 組合せ抽選及び大会開催日程

(1) 公式大会の組合せ抽選は、原則監督会議において行い、その結果は変更することができない。

監督会議を実施しない大会の組合せ抽選は、連盟役員による代理抽選とする。

(2) 大会開催日は、日曜・祝日とする。但し、日程上やむを得ない場合は、平日または土曜日に開催する場合がある。

(3) 学校行事により大会に参加できない日については、当連盟に「学校行事日程届」を提出することができる。尚、提出可能な学校行事は、大会期間中の日祝祭日に行われる学校行事であり、チーム単位に3校以内とする。

~~当面の間は、土曜日の学校行事(例えば、土曜授業)も届け出すことができる。~~

「学校行事日程届」は~~監督会議時に提出するか、~~メール(アドレス: gakudo-scd1@sbbl.tokyo)にて提出するものとする。

7. 開会式及び閉会式

- (1) 全ての公式大会の開会式を代表して、年度当初に総合開会式を行う。
- (2) 総合開会式に参加する選手、監督、コーチはチームユニフォームを着用し、各チーム毎に規定のプラカードを持参する。
- (3) 閉会式は公式大会毎に行う。

8. 競技運営に関する注意事項

公式大会における競技運営については、次の事項を遵守しなければならない。

- (1) 出場チームは試合開始予定時刻の 50 分前までにグラウンドに到着し、遅くとも試合開始予定時刻の 40 分前までに大会本部に所定のメンバー表(3部)を提出し、照合を受けること。
- (2) 試合に出場できる選手数(ベンチ入りができる選手数)は、10名以上25名以内とする。
- (3) ベンチは組合せ抽選番号の若いチームを1塁側と~~し、後攻と~~する。
2024年度より先攻/後攻はジャンケンで決することとする。試合前に球審が両チームの監督と主将をホームベース付近に呼び、主将同士のジャンケンで決める(ジャンケンに勝った方が先攻か後攻かを選択する)。
- (4) 試合中、ベンチの中に入れるスタッフは、登録申込書に記載されたユニフォームを着用した監督1名、コーチ2名と、代表者1名、マネージャー1名、スコアラー1名、~~+1名~~の合計6名以内とする。但し、当連盟役員又は審判員が認めた場合はこの限りではない。
尚、監督及びコーチ以外はユニフォームを着用しないこととする。
- (5) 学童部の試合においては、2024年度より公認学童コーチあるいは同等資格を有する1名以上のスタッフがベンチ入りすることが必要となる。
資格保有者有無の確認は、上記(3)のジャンケンで先攻/後攻を決める際に行う。
資格保有者は保有資格の登録証(カード)を球審に提示する。あるいはスマートフォンから資格が確認できる画面(例えば、PlayBB-membersのマイページ)の提示で代替することもできる。
ベンチ入りしたスタッフの誰も資格を保有していないチームは、不戦敗となる。
- (6) 今現在行われている試合が試合開始後50分経過或いは4回裏が終了した場合、出場選手の照合を受けている次の試合のチームの先発バッテリーは、ファウルグラウンド或いはグラウンド内のボールデッドゾーンにて準備投球をすることができる。
これは少年の部、学童高学年の部、学童新人戦の各大会に適用されるもので、学童低学年の部の大会では、上記50分を40分に4回裏を3回裏に読み替えるものとする。
- (7) ベンチ内での電子機器類(携帯電話、パソコン等)の使用を禁止するが、電子スコア記録用として1台の使用を認める。メガホンベンチ内に限り1個の使用を認める。
- (8) 試合開始予定時刻になっても選手が9人揃わない場合は試合を棄権したものと見做す。
- (9) 放棄試合は如何なる理由をもっても認めない。
- (10) 2024年度より指名打者制(DH制)を導入する。
チームは必ずしも指名打者を指名しなくてもよい。少年・学童部ではいわゆる二刀流選手制は採用しない。指名打者制の詳細は、少年・学童部HPの大会情報⇒少年・学童部規約⇒5.指名打者制規定(2024-1-16付で全日本軟式野球連盟より発信された規定)を参照されたい。

9. ユニフォーム

- (1) 同一チームの選手、監督、コーチは、同色・同形・同意匠のユニフォーム、帽子、ストッキング、アンダーシャツを着用しなければならない。
尚、選手数不足等により合同チームで大会に出場する場合は、これを必須としないことがある。
スパイクは、同色・同形・同意匠が望ましいがこの限りではない。
尚、学童部は金属製のスパイクは使用できない。
- (2) ユニフォームには必ず算用数字による0から99までの背番号を付けることとし、重複は許されない。選手は0から27及び31から99まで、主将は10とする。監督は30、コーチは29・28とする。
- (3) 背番号の規格は、最小15.2cm以上、最大 縦21cm、横16cm、太さ4cm以内とする。
- (4) ユニフォームの背中に名前を付ける場合は、背番号の上にローマ字で姓のみとする。同姓の選手がいる場合、名前の頭文字を入れても良い。尚、名前を付ける場合は、チーム員全員が付けることとする。

10. 使用球及び使用用具

- (1) 使用球は、少年の部は軟式用M号を使用する。学童の部は軟式用J号を使用する。
使用球は当連盟が用意する。
- (2) バットは木製その他、全日本軟式野球連盟公認のJSBBマークのある金属製のバットを使用することとする。
これまでバットの改造は認めていなかったが、2023年度より「後付け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・被覆されたなだらかな形状のものであれば使用を認める」こととする。
尚、学童部の選手が、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(いわゆる高反発バット)を使用することを2025年より禁止する。
高反発バットであっても、少年用バットの使用制限は無い。
- (3) 捕手(控え捕手を含む)は、マスク(スロートガード付き)、ヘルメット、レガース、プロテクター及びファウルカップ(局部保護カップ)を着用しなければならない。
捕手(控え捕手を含む)用マスクのSGマーク合格品の着用義務化は、コロナ禍による原材料不足等の理由によりこれまで猶予されてきたが、2024年をもって猶予期間は終了し、2025年から義務付けを行うこととなった。
- (4) 打者、次打者、走者及びベースコーチは全日本軟式野球連盟公認の両耳付きの同一ヘルメットを使用しなければならない。また、球審へのボール渡しをする選手及び打者が置いていったバットを取りに行く選手も同様とする。
- (5) 2023年度以降学童の部で使用するホームベースは、一般用のホームベースと同じサイズのものを使用する。

11. 競技規則

競技規則は、公認野球規則、全日本軟式野球連盟並びに東京都軟式野球連盟の規則に準ずるものとする。但し、当連盟規則及び使用球場毎にグラウンドルールがある場合は、これを優先する。

12. 塁間など

投手板～本塁間、及び塁間は以下の通りとする。

- (1) 少年の部は、投手板～本塁間は 18.44m、塁間は 27.43m とする。
- (2) 学童高学年の部及び学童新人戦は、投手板～本塁間は 16m、塁間は 23m とする。
- (3) 学童低学年の部は、投手板～本塁間は 14m、塁間は 21m とする。
- (4) 3 年生以下の大会は、特別規則として別途定める。

13. 試合イニング数・試合時間

- (1) 試合開始は、球審が 1 回の表に最初に「プレイ」を宣告した時とする。
- (2) 少年の部は 7 回戦とする。但し、試合開始後 1 時間 30 分を過ぎて新しいイニングに入らない。決勝戦については、試合開始後 1 時間 45 分を過ぎて新しいイニングに入らない。
- (3) 学童高学年の部及び学童新人戦は 6 回戦とする。但し、試合開始後 1 時間 30 分を過ぎて新しいイニングに入らない。決勝戦においても同様とする。
- (4) 学童低学年の部は 5 回戦とする。但し、試合開始後 1 時間 20 分を過ぎて新しいイニングに入らない。決勝戦においても同様とする。
- (5) 3 年生以下の大会は、特別規則として別途定める。

14. 特別延長戦

特別延長戦は、継続打順で前回の最終打者を 1 塁走者、その前の打者を 2 塁走者とした無死 1, 2 塁の状態にて 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。最大 2 イニングス行っても決着がつかない場合、抽選で勝敗を決する。

15. 再試合と特別継続試合(サスペンデッドゲーム)

- (1) 天候その他により試合が途中で中止になった場合は、以下の規則を適用する。
 - ・後攻チームの 2 回裏の攻撃が完了していない場合は、再試合とする。
 - ・後攻チームの 2 回裏の攻撃が完了後に試合が中止となった場合は、特別継続試合(サスペンデッドゲーム)とする。
- 特別継続試合の場合は、当連盟役員又は審判員の指示の下、以下の通り行うこととする。
- (ア) メンバー表は特別継続試合の開始前に改めて大会本部に提出し、照合を受けること。
 - (イ) 元の試合のメンバー表に記載されていなかった選手であっても、特別継続試合に出場することができる。
 - (ウ) 元の試合で打順が特定されている選手が、特別継続試合にも出場する場合は、元の試合と同じ打順を引き継がなければならない。
 - (エ) 元の試合に出場して他の選手と交代してその試合から退いた選手は、特別継続試合ではプ

レイをすることができない。但し、ベンチ入りやベースコーチを務めることはできる。

(オ) 元の試合の中断された個所から試合を再開する。

(2) 当連盟は正式試合となるイニングを定めない。

16. コールドゲーム

得点差によるコールドゲームは次の通りとする。

(1) 少年の部は、3回以降10点以上の得点差、5回以降7点以上の得点差の場合

(2) 学童高学年の部及び学童新人戦は、1回以降30点以上の得点差、2回以降20点以上の得点差、3回以降10点以上の得点差、5回以降7点以上の得点差の場合。

(3) 学童低学年の部は、1回以降30点以上の得点差、2回以降20点以上の得点差、3回以降10点以上の得点差、4回以降7点以上の得点差の場合。

(4) 3年生以下の大会は、得点差によるコールドゲームは適用しない。

17. ボークの取扱い

学童低学年の部の大会においては、ボーク規定は適用しないこととする。

但し攻撃側が不利となる場合は、プレイをやり直すこととする。尚、該当する所作を行った場合は、一連のプレイが終了後、審判員は当該選手及び監督に対して教育的観点から説明を行う。

18. 投手の投球制限

投手の投球制限については、肘・肩の障害防止を考慮し、次の通りとする。

(1) 少年の部の大会においては、1日100球までとし、100球に達した際の打者の打撃が完了するまでとする。

当面の間「投手が他の守備位置についた場合、同一試合では再び投手に戻ることはできない」という規則は適用しない。

(2) 学童高学年の部の大会及び学童新人戦においては、1日70球までとし、70球に達した際の打者の打撃が完了するまでとする。

学童低学年の部の大会においては、上記70球を60球と読み替える。

当面の間「投手が他の守備位置についた場合、同一試合では再び投手に戻ることはできない」という規則は適用しない。

19. チーム審判員制

当連盟では2021年度より「チーム審判員制」を採用している。

球審は連盟の公認審判員が務めるが、塁審はチームから1名ずつ出していただく。

(1) 球審1名、塁審2名の三人制で行う。

(2) 「後審」制で行う。すなわち、第1試合の2チームが第2試合の塁審を担当し、

第2試合の2チームが第3試合の塁審を、第3試合の2チームが第4試合の塁審を担当する。

その日の最終戦に試合がある2チームは塁審担当がない。

第1試合の塁審は、全員連盟の審判員が担当する。

- (3) 準々決勝戦以降の試合の審判員は、全員連盟審判員が務める。
- (4) 当面の間、少年の部の試合では「チーム審判員制」は採用しない。

20. タイムの回数制限等

- (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。
特別延長戦に入った場合は、それまでの回数に関係なく2インニングに1回行くことが出来る。
学童低学年の部の大会においては、上記3回を2回と読み替える。
- (2) 新しいインニングの初めに監督が投手のところに行った場合、また、投手の交代時に新しい投手のところに行くか、投手が準備投球を始めるまでマウンドに留まっていたら、「監督が投手のところに行った回数」に数える。
- (3) 監督が同一インニングに同一投手の所に2度目に行くか、行ったとみなされる場合（伝令を使うか、捕手または他の野手に指示を与えて直接投手の所に行かせた場合）は、投手は自動的に交代しなければならない。
連盟では交代した投手が他の守備位置につくことが許される。
尚、他の守備位置についたときは、同一インニングには再び投手には戻れない。
- (4) 捕手または内野手が、1試合に投手のところに行ける回数は、3回以内とする。
特別延長戦に入った場合は、それまでの回数に関係なく2インニングに1回行くことが出来る。
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。）
投手交代の場合は、監督のみ回数に含まない。
学童低学年の部の大会においては、上記3回を2回と読み替える。
- (5) 攻撃側のいわゆる作戦タイムは、1試合に3回以内とする。
特別延長戦に入った場合は、それまでの回数に関係なく2インニングに1回行くことが出来る。
学童低学年の部の大会においては、上記3回を2回と読み替える。
- (6) タイムは、1分以内を限度とする。
- (7) 守備側がタイムを取っている間に、攻撃側が走者を呼び戻し指示を与えることはタイムの回数に数えない。但し、守備側のタイムが終了しても引き続き指示を与えているような場合は、攻撃側のタイムとして数える。

21. 申告故意四球

- (1) 打者を故意四球とする場合、守備側の監督は審判員に必ずタイムを要求する。
- (2) 打者の打撃途中のカウントからでも申告することができる。
- (3) 申告による四球は、実際に投球されていない場合、投球数に数えない。

22. 野次等の禁止

- (1) 選手又は審判員に対する野次や、個人攻撃、悪質な言動他、目に余る行為は厳禁とする。
- (2) 投手が投手板に触れて投球位置についたら、投手の動揺を誘うような大きな声を発しないこと。
- (3) 前項及び前々項に違反したときは、当連盟役員又は審判員が注意を与えることとする。再度注意を与えても遵守しない場合は当該者を退場させる場合がある。

23. 危険なプレイ及び暴力行為の禁止

- (1) 攻撃側のプレーヤーが野手の落球を誘おうとして、或いは触塁しようとして、意図的に野手に体当たりする等乱暴に接触する行為や高く足を上げたスライディング等危険な行為は禁止する。
- (2) 捕手や野手がボールを保持していない場合に作為的な空タッグする行為、塁線上及び塁上に位置して走者の走路を塞ぐ行為、並びに捕手又は野手がボールを保持している場合に故意に足を塁線上又は塁上に置いたり、脚を横倒しにする等により、走者の走路を塞ぐ行為等は禁止する。
- (3) 監督及びコーチによる選手に対する暴力行為は禁止する。暴力行為は肉体的な接触のみならず悪質な言動等口頭による暴力行為を含むものとする。

24. 規則違反の措置

- (1) 公式大会出場チーム又は選手が次の各号に該当するときは、当該チーム又は監督・コーチ・選手に対し、当連盟役員の合議により、相当の措置を行う。
 - (ア) 不正登録チームの場合
 - ・ 試合中に不正が発見された場合は、直ちに試合を終了し、相手チームに勝ちを与える。
 - ・ 不正登録のチームが勝利し、その不正が試合終了後に発見された場合は、次の相手チームに勝ちを与える。
 - ・ 不正登録のチームが優勝し、その不正が決勝戦終了後に発見された場合は、準優勝チームを優勝とする。
 - (イ) 軟式野球規則に対する違反
 - ・ 上記 11. 競技規則に従い審判員の下した如何なる判定に対してもこれに服従しないもの。
 - (ウ) 大会秩序を乱し、その進行を妨げる場合
 - ・ 軟式野球の正しい発展を阻害するような言動を取って行い、大会の進行を妨げる行為をした者。(チーム又は選手の関係者も含む)
 - (エ) その他本規程に違反した場合
- (2) 前項の規則違反を犯したチーム又は監督・コーチ・選手に対する措置については、当連盟が速やかに協議し、結果を当該チームに通知するものとする。

以上

改訂：2014年3月1日

改訂：2015年4月27日

改訂：2016年3月6日

改訂：2017年2月20日

改訂：2018年2月26日

改訂：2019年3月1日

改訂：2020年7月1日

改訂：2021年3月1日

改訂：2022年3月1日

改訂：2023年3月1日

改訂：2024年3月1日

【試合細則】

1. 試合開始予定時刻（下記時刻の5分前にベンチ前に整列し、審判員の集合合図を待つこと）
試合開始及び終了時の挨拶は、両チームの選手がホームベースを挟み向かい合って行うものとする。

【二子玉川緑地運動場 野球場】

- | | | | | |
|------------|--------|--------|--------|--------|
| (1) 3月 | ① 9:00 | ②10:50 | ③12:40 | ④14:30 |
| (2) 4月～11月 | ① 8:45 | ②10:35 | ③12:25 | ④14:15 |
| (3) 12月 | ①10:00 | ②11:50 | ③13:40 | |

【総合運動場 野球場】【都立砧公園 野球場】

- 3月～12月 ① 9:00 ②10:50 ③12:40 ④14:30

〈試合開始時刻は、天候、グラウンド状態、前の試合の進行状況等により前後することがあります〉

2. 試合予定、試合の有無の確認

(1) 試合予定

各大会のトーナメント表(試合予定)は、当連盟少年・学童部ホームページの大会情報
(https://sbbl.tokyo/gakudo/tournament_info/tournament/)にて適宜確認のこと。

(2) 当日の試合有無の確認

原則試合当日朝の6:00～6:30の時間帯にX(旧ツイッター)にて確認のこと。

(パソコンから：https://twitter.com/sbbl_gakudo)

(携帯電話から：https://mobile.twitter.com/sbbl_gakudo)

3. 競技者等のマナー

(1) スピードアップ

- (ア) 準備投球は初回(救援を含む)に限り、1分を限度として7球以内とする。次回以降は3球以内とする。
- (イ) 攻守交替は駆け足で行い、守備終了後のボールは投手板上に置いてベンチに戻ること。
- (ウ) 投手が捕手のサインを見るときは必ず投手板に軸足を付けること。
- (エ) 投球を受けた捕手は、速やかに投手に返球すること。
- (オ) 捕手から返球を受けた投手は、速やかに軸足を投手板に付け投球姿勢に入ること。
- (カ) 投手が投球位置にいる、いないに関係なく打者は速やかにバッターボックスに入ること。
尚、サインはバッターボックス内で見ること。
また、次打者は必ず次打者席に入り立った姿勢で待ち(低い姿勢で待つことも構わない)、バットは肩に乗せないで下に向けて持つこと。投手も必ず実行すること。
- (キ) バックネットへのファウルボールは原則として攻撃側の選手が取りに行き、汚れを落として球審に渡すこと。
- (ク) 捕手は準備投球を受ける際にもマスク(スロートガード付)、ヘルメット、プロテクター、レガース、ファウルカップ(局部保護カップ)を着用すること。尚、攻守交代時に、捕手が防具等を装着するのに時間がかかる場合、控え選手が準備投球を受けるために捕手の代わり

を務める場合も、捕手同様に防具等を着用すること。但し、監督又はコーチが捕手の代わりに準備投球を受ける場合はこの限りではない。

(ケ) 内野手間の転送球は禁止する。

(コ) タイムは1分間を限度とする。但し、審判員が認めた場合はこの限りではない。タイム中、監督に限りマウンドに行き行って指示することが出来る。監督はマウンドへの行来は小走りでスピーディに行うこと。

(サ) 次の試合のチームは、試合の進行状況を確認の上、ライト側・レフト側のボールデッドゾーンにて待機し、球審がゲーム終了を宣告した後、速やかにグラウンド内の外野にて練習を開始すること。

(2) フェアプレイ

(ア) ストライク、ボール、アウト、セーフ、フェア、ファウルボール等判定に対する抗議は厳禁とする。但し、監督、当該選手に限り審判員に対して、規則適用の確認をすることができる。

(イ) 捕手が投球を受けた際、意図的にボールをストライクに見せようとミットを動かす行為は禁止する。

(ウ) 打者がインコースの投球に対して体をねじる等故意に当たりにいく行為は禁止する。

(エ) 学童の部は、投手が変化球を投げることは禁止する。

(3) その他

(ア) 試合終了後、勝ちチームはグラウンド整備を行うこと。

(イ) 試合前練習時は、ファウルライン、ボールデッドラインを消さないように留意し、ノックやキャッチボールはラインより5m以上離れた場所にて行うこと。

試合前練習に参加できるチームスタッフは、ユニフォームを着用した監督及びコーチ(2名以内)の最大3名とする。

(ウ) 選手の安全を確保するため、試合前練習時のバッティング練習(ティーバッティング、トスバッティングを含む)を禁止する。

(エ) 投手の準備投球中に、審判員が「ワンモアピッチ」とコール後は、野手は速やかに練習球を自陣ベンチに戻すこと。

(オ) 試合中にグラウンドに出ることが出来るのは選手と監督のみとし、コーチは準備投球を受ける場合のみとする。

(カ) 交代予定の選手のキャッチボールは、原則として選手同士にて、両ベンチより外野側のファウル地域(ボールデッドゾーン)でのみ行うこと。但し、ベンチ入りの選手数やチーム事情により、監督・コーチが相手をする場合は、事前に審判員に申出るものとする。

(キ) 試合中におけるベンチ内外での素振りは禁止する。

(ク) ベンチに入った監督、コーチ等スタッフは、試合中みだりにベンチを離れ、グラウンド外に出ることを禁止する。

4. 試合球場による規則

(1) 二子玉川緑地運動場

- (ア) 少年B面及び少年C面のレフトからセンター方向に設置されている外野ネットの横を抜けて打球がボールデッドゾーンに入った場合、打者及び走者の進塁については、審判員の判断に依るものとする。
- (イ) 少年A面ライト側の植込み前面に打球が当たった時の処置として、打球が植込みに触れてもグラウンドに戻ってきた場合はフリーとする。
また、打球が植込み内に入っても、その後真下に落ちて見えている場合もフリーとする。
但し、真下に落ちた打球が見えていても野手はそのボールを取り上げるのに時間が掛かると審判員が判断した場合は、タイムを掛けエンタイトルツーベース(ground rule double)の処置をとる。

(2) 総合運動場野球場

学童の部に限り以下の規則を適用する。

- (ア) 外野のラバーフェンスをインフライトの打球が直接越えた場合は、本塁打とする。
- (イ) 一度地面に触れた打球がこのフェンスを越えた場合は、エンタイトルツーベース(ground rule double)とする。

5. その他お願い

(1) 二子玉川緑地運動場

(ア) 駐車場

当日試合があるチームの「入場許可証」を掲示した1台のみ駐車が可能です。

当日試合がないチームや同一球団他チームの「入場許可証」を掲示しての不正駐車はできません。不正を発見した場合は当該チームの「入場許可証」は没収し、以後は交付致しません。駐車場入口付近に駐車或いは停車し、選手の送迎を行うことは近隣住民への迷惑行為となるため、厳禁とします。

(イ) 練習禁止場所等

ピクニック広場等野球場以外ではバット、ボールを使用した練習は厳禁とします。

特にサッカー場では練習、体操やランニングも禁止とします。

(ウ) 外野ネットの設置と後片付け

少年A面、B面及びC面の外野ネットの設置と後片付けの協力をお願いします。

(エ) 喫煙禁止

指定された場所以外での喫煙は禁止します。

(オ) 自転車置き場

自転車は、少年B面バックネット裏の大会本部後方の所定の自転車置き場に駐輪して下さい。

(2) 総合運動場及び都立砧公園

(ア) 練習禁止場所等

野球場以外ではバット、ボールを使用した練習は厳禁とします。

(イ) 喫煙場所

指定された場所以外での喫煙は禁止します。

6. 問合せ連絡先等

(1) 問合せ先

① 試合日程や組合せに関する問合せ gakudo-scd1@sbb1.tokyo

② その他の一般的な問合せ sg.ask@sbb1.tokyo

(2) 試合開催日の緊急連絡先

090-4201-9291

9:00～16:00

(3) 公式 HP

世田谷区軟式野球連盟 少年・学童部 <https://sbb1.tokyo/gakudo/>

以上

【試合時間の解釈について】

当連盟の公式戦においては、試合時間に制限を設けています。その試合時間の解釈は下記の通りとします。

原則：試合開始後1時間30分(学童低学年は1時間20分)を過ぎて、新しいイニングに入らない。

試合開始：球審が1回の表に最初に「プレイ」と宣告した時を試合開始とし、開始時刻、終了時刻は審判員が管理します。

※下記事例は、少年・学童高学年の部及び学童新人戦について例示しており、学童低学年は5回戦となります。

また、3年生以下の大会は、「3年生以下の大会」特別規則によります。

事例1：5回表、同点の状態にて先攻の攻撃中に規定の時間となった場合は、5回が最終回となる。

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

事例2：5回裏、同点の状態にて後攻の攻撃中に規定の時間となった場合は、5回が最終回となる。

後攻が得点をあげた場合は、サヨナラ試合となる。

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

事例3：5回表、リードしている先攻の攻撃中に規定の時間となった場合は、5回が最終回となる。

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

事例4：5回裏、リードされている後攻の攻撃中に規定の時間となった場合は、5回が最終回となる。

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

事例5：5回裏、リードされている後攻の攻撃中で同点となった状態で規定の時間となった場合は、5回が最終回となる。その後5回裏に後攻が得点すれば、サヨナラ試合となり、同点のまま終了した場合は、特別延長戦となる。

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

事例6：5回裏、リードされている後攻の攻撃中で逆転した後、規定の時間となった場合は、5回が最終回となる。規定の時間になった時に打席に立っていた打者が、最終打者となる。

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

事例7：5回表、リードされている先攻の攻撃中に規定の時間となった場合は、5回が最終回となる。

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

事例8：5回裏、リードしている後攻の攻撃中に規定の時間となった場合は、5回が最終回となる。規定の時間になった時に打席に立っていた打者が、最終打者となる。

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

以上