



## 大会規則 TOURNAMENT RULES



### 【大会競技規則】

- ① 「2026年公認野球規則」「全日本軟式野球連盟規定学童の部」及び「IBA大会特別規則」を適用する。
- ② 大会使用球は「学童用」号とする。バットは「JSBB」マーク入り「全日本軟式野球連盟公認」のものを使用する事。但し、木製バット(JSBB認定制度を適用しない)も使用可とする。
- ③ ヘルメットは、「JSBB」マーク、「S・G」マーク付きを用意し、打者、次打者、走者、ベースコーチ(監督・コーチは除く)が必ずヘルメットを着用する事。
- ④ 捕手は、試合中はもちろんシートノック時も「JSBB」マーク付きのレガース・プロテクター、「S・G」マーク入りの捕手用ヘルメットを装着しなければならない(控えの捕手も着用を義務付ける)
- ⑤ チーム編成
  - ・ 選手25名以内(0～27 31～99) 監督1名(30) コーチ2名(28 29)
  - ・ 代表 スコアラー等2名以内
  - ・ 選抜チーム 合同チームも参加が可能
  - ・ 保護者2名が健康管理(給水を含む)のためベンチに入ることができる。
- ⑥ 指導者も選手と同じユニフォームでベンチに入る。
- ⑦ 参加チームは所属する選手、監督、コーチ、スコアラー、審判のために傷害保険に加入することを義務づける。試合中のプレーに関わる事故やケガは、リーグで加入の傷害保険で対応する。
- ⑧ メンバー表は、4部提出する。
- ⑨ ベンチは、若番が一塁側で攻守はメンバー表提出時に一塁側が選択権を持つコイントスにより決める。
- ⑩ シートノックは、5分間とするがゲームの進行状態等によっては行わない場合がある。
- ⑪ ベンチ前でのキャッチボールは禁止する。
- ⑫ 次打者はネクストバッターサークルでヘルメットを着用して待機する。(素振り禁止)
- ⑬ ラフプレー等、危険を伴うプレーは絶対にしてはならない。
- ⑭ 本塁投手間・塁間・両翼 ( )は低学年
  - ・ 本塁投手間16.0m(14.0m)、塁間 距離:23.0m(21.0m)、本塁2塁間:32.53m(29.69m)、
  - ・ 本塁両翼間60m(50m)

### 【IBA大会特別規則】( )は低学年

- ① 試合方法
  - ・ 6回戦(5回戦)、トーナメント方式。
- ② タイムゲームの採用
  - ・ 1時間20分(1時間10分)を超えて新しいイニングに入らず、均等回の得点をもって勝敗を決する。
  - ・ 但し、決勝戦のみタイムゲームを採用しない。
- ③ コールドゲーム
  - ・ 4回(3回)均等回以降7点差の場合は、コールドゲームとなる。コールドゲームは決勝戦でも適用。
  - ・ 4回(3回)均等回以前に試合続行不可能な場合は、特別継続試合を行う。
  - ・ 4回(3回)終了後以降に試合が途中で中断し続行不可能となった場合、最終均等回の得点により勝敗を決する。



# 大会規則 TOURNAMENT RULES



継続不能となった場合の勝敗例

| a | 1 | 2 | 3 | 4  | 5 | 6 | 計 |
|---|---|---|---|----|---|---|---|
| A | 0 | 0 | 0 | 1  |   |   | 1 |
| B | 0 | 0 | 0 | 1x |   |   | 1 |

- a. 4回を終了していないため  
サスペンデッドゲームとなる。

| b | 1 | 2 | 3 | 4  | 5 | 6 | 計 |
|---|---|---|---|----|---|---|---|
| A | 0 | 0 | 0 | 0  |   |   | 0 |
| B | 0 | 0 | 1 | 1x |   |   | 2 |

- b. 4回表終了時点で後攻のチームが  
勝っているため試合は成立とする

| c | 1 | 2 | 3 | 4 | 5  | 6 | 計 |
|---|---|---|---|---|----|---|---|
| A | 0 | 0 | 0 | 0 | 4  |   | 0 |
| B | 0 | 0 | 0 | 2 | 0x |   | 2 |

- c. 5回表攻撃で逆転したが、裏の攻撃が完了していないため  
完了した最終均等回の得点で勝敗を決する

| d | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 計 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | 0 | 0 | 0 | 0 | 1 |   | 1 |
| B | 0 | 0 | 0 | 2 |   |   | 2 |

- d. 5回途中での打ち切りであるが、  
中断時点と4回終了時点の勝利チームが同一であることから  
総得点をもって勝敗を決するため5回表の点まで認める

## ④ 特別延長戦(タイブレーク)

- 6回(5回)終了時または1時間20分(1時間10分)を超えたイニング終了時に同点の場合は、無死満塁の状態でも特別延長戦を行う打順は継続打順とし、前回最終打者を一塁走者、二・三塁走者は順次前の打者とする。
- 最大2イニング行い、勝敗が決まらなければ試合終了時に出場していたメンバー9人で抽選を行う。
- 決勝戦においては、決着がつくまでエキストライニングを行うが、何らかの理由で続行不可能となった場合、試合終了時に出場していたメンバー9人で抽選を行う。

## ⑤ 投手の投球数, その他

- 1日の投球リミットを70球(60球)とする。(投球リミットに達した場合、該当打者が終了後に降板する)
- インコース高めには絶対ウエストボールを投じない。もし、投球がそれで頭部に当たったと審判員が判断した場合は、投手は交代しなければならない。
- 投手から野手へ守備交代した場合、その選手は再び投手として戻ることができる。その後、野手になることもできる。
- 投手は、一試合で一度だけ、再登板できる。
- 申告敬遠を導入する。申告敬遠に関しては監督が申告する。この場合、実際に投手が投じた投球のみ投球数にカウントする。

## ⑥ リエントリー

- 先発9名に限り、一度選手交でベンチに戻っても、再び一度だけ試合に戻ることができる。
- 選手は元の打順に戻る。複数の交代選手が使われる場合でも、交代した先発選手の打順を変更することのないように注意をすること。投手だけは再度投手に戻ることはできないが、野手には戻れる。
- できるだけ多くの選手が試合に出れるよう、この制度を設ける。

## ⑦ 臨時代走

- 打者走者、走者が負傷などで治療が長引く場合は、球審は相手チームに伝え、打順の前位者(投手・捕手は除く)を臨時代走として試合を進行させる。

## ⑧ 監督またはコーチが、投手のところへ行く回数の制限

- タイムアウトの要求は、攻撃側、守備側ともにハーフィニングに1回を越えてはいけない。守備側の選手のみがタイムアウトを要求して、ハドルを組む場合もこれに含まれる。(バッテリーのみの打ち合わせは、これに該当しない。但し、この間に他の選手がハドルにかかわった場合はタイム1回にカウントする。)

※ 交代した投手が、他の守備位置につくことが許される。なお、他の守備についても、同一イニングに再び投手に戻れる。尚、監督またはコーチが投手のところへ行く回数は1試合3回までとする。但し投手交代時はカウントしない。

## ⑨ 守備タイム・攻撃タイムの回数制限

- 守備タイム・攻撃タイムともに1試合3回までとする。

## ⑩ 審判に対する規則解釈の確認

- 監督に限り確認行為を認める。