

2021 第16回東京学童選抜野球大会 大会要綱(競技上のルール)

集 合 時 間	試合予定チームについては第1試合は試合開始30分前、第2試合以降は予定開始時刻の60分前に集合すること。(前の試合終了後15分後に次の試合を開始予定とする。)
登 録 選 手	メンバー表には9名以上20名以内の選手を記載すること。規定人数にみたない、または大会登録名簿に記載がない選手が出場した場合は、そのチームを失格として、相手チームの7-0での勝利とする。
背 番 号	監督30番・コーチ28番・29番。選手の背番号は0~99とする。
大会使用球	ナガセケンコーボール J球 を使用する。
ベンチ及び攻守	トーナメントの番号が若いチームを一塁側とし、攻守はジャンケンで決める。
試 合 時 間	試合回数は7回とするが、タイマーを80分に設定し、タイマーが鳴った後は東京都軟式野球連盟方式を採用する(勝ち逃げあり)。決勝戦については時間制限を設けない。イニング回数を優先する。ただし、後述のコールドゲームは採用する。
同 点 の 場 合	7回終了、時間制限等で同点の場合は特例方式(無死一・二塁、継続打順)を用いる。準決勝までは、上記特例方式を1回行い、これで勝敗が決しない場合は後述の抽選とする。決勝戦については、上記特例方式を勝敗が決するまで行う。
コールドゲーム	4回終了時10点以上、5回終了時7点以上の得点差が生じた場合はコールドゲームを宣言する。
試 合 の 成 立	雨天等により試合続行が不可能となった場合、4回終了をもって試合成立とする。 (補足：試合におけるタイマーは試合成立の合図でもあるので、イニング数に関わらずタイマーが鳴った時点で試合は成立したことになる)
給 水 時 間	守備の時間が長い場合は健康維持を考慮し、審判の判断で給水タイムを設けることとする。その際はタイマーを一時停止する。
投 球 数 制 限	投球数が70球を超えた時点の打者終了後交代。投球数は、タイブレークも含む。また、投球数70球を超えていなければ、別の守備についても再度登板を認める。
用 具	危険防止のため、捕手は試合中マスク・スロートガード・スロートガード付きマスクヘルメット・プロテクター・レガース・ファウルカップを必ず着用すること。 補1：捕手の準備が間に合わない場合は上の装備をした代わりに選手が行うこと。 ただし、装備がそろっていない場合であっても認めるがマスクは必ず着用のこと。 攻撃チームについては打者・次打者・走者・ベースコーチはヘルメットを必ず着用のこと。 投手について、全体が白、灰色、または2色以上の色違いになっているグラブは使用禁止とする。 ヘルメットは中のスポンジがなかったり、割れているものは使用できない。 金属・ハイコン(複合)バットは(J・S・B・B)の入った物を使用すること。
ベンチ入りスタッフ 及 び 選 手	人数は監督(30番)・コーチ(28, 29番)、代表、引率責任者、スコアラーの6名までが入ることができる。 監督・コーチ以外の3名についてもチームの帽子を被ることが望ましい。 また、体調管理等のため保護者2名までのベンチ入りを認める。 本大会は、ユニフォームの統一が望ましいが、諸事情を考慮し必ずしもすべてを統一する必要はない。 ただし、背番号は同じ意匠のものを着用すること。帽子も同意匠で統一のものが望ましい。 スパイクの色は自由とし、全員同色でなくても構わない。ただし、金具スパイクはすべて禁止とする。 監督・コーチ・選手のロングパンツタイプのズボン禁止とする。 また、ベンチに入る代表、引率責任者、スコアラー、保護者の服装は袖のあるシャツ、長ズボンとする。 ただし、ユニフォームタイプのパンツは監督・コーチとの見分けがつかないため不可とする。シューズは運動靴とする。
補 助 員	ノックの補助員は監督、コーチでもよい。但し選手とのキャッチボールは認めない。 グラウンド内には監督・コーチのみが指導できる。それ以外の方はベンチ内とする。
ベ ー ス	学童は、ベース板を固定しない場合がある。走者の衝撃でベースが移動したときは、野球規則5.09b 規則説明A・B記載通りを適用とする。

打者	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。 なお、サインはバッターボックス内で見ること。
投手の投球義務	すでに試合に出場している投手がイニングの初めに投手板に位置したならば、 第1打者がアウトになるかあるいは1塁に達するまで、投球する義務がある。
次の試合の投手	次の試合の先発投手につきグラウンド内での投球練習を認める。 前の試合開始後1時間経過後または、5回終了後とする。 その際は控え審判または連盟役員に確認し、場所の指示を受けて行うこと。 その際捕手は【用具】の項の装備をすべてつけた上で行うこと。
チームフラッグ	チームフラッグの掲出はすべてチームのベンチ（ダッグアウト）の後方とする。
タイムの制限	捕手を含む内野手が1試合に投手のところへ行ける回数を3度以内とする。 なお特別延長となった場合は、1イニングに1度行くことができる。 監督またはコーチが1試合に投手のところへ行けるの回数は、7イニングにおいて3度以内。 特別延長戦は1イニングに1度行くことができる。 攻撃側のタイムは1試合に3度以内とする。
抽選の方法	試合終了時の試合に参加しているメンバーで行う。抽選は担当審判員・両チーム監督、 状況により連盟役員が立ち合いのもと以下のとおり行う。 1, ○・●の基石を各9個ずつ入れた抽選袋から最初に球審が当選となる基石を引き、 両チーム監督、(必要に応じて立会人)の確認の受けたあと袋へ戻す 2, 主将がジャンケンにて抽選の先攻後攻を決定し、先攻チーム試合終了時メンバー表1番打者、 後攻チーム試合終了時メンバー表1番打者の順に、両チーム選手が交互に引き、塁審等が回収する。 3, すべての選手が抽選を終えたことを確認の上、○・●基石の個数を数える。 結果は、先に球審が引いた色が多いチームの当選となり、前記立会者等全員に確認の上、 球審が結果を発表する。 なお、選手が抽選を辞退したときは、試合に関係しない連盟役員が抽選を行うものとする。

上記以外は公認野球規則・競技者必携を適用する。但し、最終判断は審判に委ねることとする。

以下資料

【東京都軟式野球連盟方式】

5	6	7	<p>ここで鳴りました。 先攻0点なら試合終了。 1点入って後攻が0点ならサドンデス or 抽選。 2点入って後攻0点ならば先攻の勝利。</p>
0	0	<p>ここで鳴りました。後攻がリードしているため、 審判員はその時の打者一人の記録まで有効とする。</p>	
1			
5	6		7
0	1	<p>ここで鳴りました。 後攻が0点なら試合終了。 1点ならサドンデス or 抽選。 2点以上入れば、後攻のサヨナラ勝ちとなる。</p>	
0			
5	6		7
0	0	<p>ここで鳴りました。 後攻が0点ならサドンデス or 抽選。 1点以上入れば、後攻のサヨナラ勝ちとなる。</p>	
0			