

2022年 第17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。規定人数に満たない、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。
ベンチおよび攻守	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6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ず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	6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）を適用する。 準決勝までは1回行い、これで勝負が決しない場合は後述の抽選にて勝敗を決する。 決勝戦については、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点差以上、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告する。
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回終了で試合成立とする。 （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することとなる。）
給水タイム	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	一人一日、70球以内。 ダブルヘッターの場合も、一投手一日70球。 試合中に70球に達した場合は、その打者の打撃中に攻守交代となるか、打撃を完了するまで投球できる。 ボークにもかかわらず投球したものは、投球数とする。 投球数の計測についてはチームより1名供出いただき、自チームの投球数を数える。 投球数に相違があっても罰則はない。
タイブレーク 登板できる投手	タイブレークになった場合は、一日70球以内であれば引き続き投球することができる。 （補足：タイブレークでは、一日70球以内であれば誰でも投球することができる。）
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の選手が行うこと。 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。 なお、監督・コーチ以外の3名についてはチームの帽子をかぶることが望ましい。 また、体調管理のため上記の6名その他、保護者2名までベンチ入りできる。 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、背番号だけ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。 また、ベンチに入る代表、引率責任者、スコアラー、保護者の服装については袖のあるシャツ。パンツは長ズボン。 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使用不可とする。 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。 また、監督またはコーチ一人のブルペン捕手を認める。ただし、試合開始前までの間とする。 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ン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。(補足：上記について競技者必携の規則上の解釈(28)を適用とする。)

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、4回終了後とする。なお、この状況でグラウンド内に入れるのは、選手のみとする。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。なお特例方式となった場合は、1インニングに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、6インニングにおいて3度以内。特例方式は1インニングに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

試合終了後当該チームの監督で行う。抽選は連盟役員・担当審判員立ち合いのもと、以下のとおり行う。

- 1, 抽選用紙に○・×印の入った封筒を用意する。
- 2, 本部にて両チーム監督がジャンケンを行い勝ったチームの監督から封筒を選ぶ。
- 3, 連盟役員・担当審判員立ち合いのもと開封し、○印の付いた方を抽選勝とする。

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
0	0	
1		

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。

インニング間で鳴りました。後攻がリードしているため、後攻の勝利。

ここで鳴りました。
後攻が勝っているので、時間を超えた時点で試合終了となる。
審判員はその時の打者の打撃中その旨を両チームに通告し、この最後の打者の記録まで有効とする

5	6	7
0	1	
0		

ここで鳴りました。
この回が最終回となり、後攻が逆転すればサヨナラ勝ち成立。

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点以上入れれば、後攻のサヨナラ勝ちとなる。

5	6	7
0	0	
0		

ここで鳴りました。
この回が最終回となり、後攻が逆転すればサヨナラ勝ち成立。

ここで鳴りました。
後攻が0点ならサドンデスor抽選
1点以上入れれば、後攻のサヨナラ勝ちとなる。