

# 2024 年度 公式野球大会注意事項

公益財団法人東京都軟式野球連盟（以下「連盟」という）の主催大会は、連盟規程、細則、本取り決め事項、公認野球規則及び公益財団法人全日本軟式野球連盟の競技者必携を適用する。

## 【競技運営に関する注意事項】

- 大会時のチーム編成、登録は男女を問わない。
  - 監督を含む選手10名以上25名以内
  - 大会でベンチに入れる人員は、監督を含む選手25名以内と、部長（チーム代表者）、マネージャー、スコアラー各1名の他、トレーナー（有資格者）とする。
  - 背番号は監督30番、コーチ28・29番、主将10番として、選手は0番から99番までとする。なお、監督およびコーチは選手と兼任できる。
  - 隣接地域登録（勤務地、居住地両方が神奈川、埼玉、千葉、山梨）の選手は参加申込書記載総選手数の1/3を超えない範囲で出場できる。  
(参加人数 10～11名・3名以内・12～14名・4名以内・15～17名・5名以内・18～20名・6名以内・21名～25名・8名以内)
- 大会参加申込書提出後の選手の変更・追加及び背番号の変更は認めません。
- 監督会議で説明または決められた事項は、チーム全員に必ず徹底させること。
- ベンチは組み合わせ番号の若い方を一塁側とする。
- 攻守の決定は1回戦より、監督または主将および役員または審判員立会いのもと行う。
- 大会指定の打順表の提出は、その日の第1試合のチームは開始予定時刻45分前までに、第2試合以降のチームは前の試合の4回終了までに、監督または主将が本部に提出し、照合を受けること。  
打順表の記入は、参加申込書に記載された監督・選手・スタッフを必ず全員フルネームで記入すること。
- 指名打者制（DH制）を採用することができる。（競技者必携及び公認野球規則5.11参照）
- 球場内ではトスバッティングのみ認める。
- 第2試合以降のバッテリーのブルペン使用は、シートノックの有無にかかわらず、打順表を提出し照合を受けた後、7回終了または1時間45分を経過した後、先発バッテリーに限り投球することを認める。  
ただし、準決勝・決勝戦は打順表を提出し照合を受け、攻守決定後とする。
- 選手の交代は監督が「タイム」をかけ球審に申し出ること。
- 抗議のできる者は、監督か当該プレーヤーのいずれか1名とする。**
- 打者が頭部にヒット・バイ・ピッチを受けた時には、球審は攻撃側監督と協議し臨時代走の処置を行うことができる。
- ベンチ内での電子機器（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。指示用メガホンは、ベンチ内に限り1個の使用を認める。
- 登録および試合において不正を行ったチームに対する措置。
  - 試合中に発覚した場合は、その試合を没収し相手チームに勝利を与える。
  - 試合終了後に発覚した場合で、勝利を与えられるチームが、何らかの理由により次の試合ができない場合は、次の対戦相手チームに勝利を与える。
  - 決勝戦終了後に発覚された場合は、準優勝チームを優勝とする。
- 試合中いかなるヤジも認めない。（競技者必携P12参照）**
- 大会中の不慮の負傷、疾病については応急処置を施すが、それ以外の責任は負わない。
- （公財）日本スポーツ協会が制定するスポーツ憲章ならびに（公財）全日本軟式野球連盟の当該年度競技者必携を遵守し、球場内外を問わずマナーに充分留意すること。

## 【競技運営に関する特別規則】

1. 試合開始時および終了時に9名以上いないチームは棄権とみなす。
2. 監督・主将不在でも試合は認めるが、代理の場合は打順表の監督欄に「代理」と必ず明記すること。
3. 試合は、9回戦または時間制とする。試合開始後2時間15分を経過した場合は新しいイニングに入らないこととする。
4. 準決勝・決勝は時間制を適用しない。ただし、グラウンド状況、天候等により時間制を設ける場合もある。
5. 得点差によるコールドゲームを全ての試合に適用する。5回以降10点差、7回以降7点差。
6. シートノックは準決勝・決勝戦のみ行う。ただし、大会運営上行わない場合もある。  
ノッカーは選手と同様のユニフォームを着用し、捕手はレガーズ、プロテクター、SGマークのついた捕手用ヘルメットおよびファウルカップを着用しなければならない。なお、補助員もSGマークのついたヘルメットを着用すること。
7. シートノックがない場合は、ベンチ前のサイドノックのみとする。
8. 正式試合は5回を終了すれば成立する。ただし、5回以前でも規定時間に達したならば試合は成立する。
9. 延長戦は行わず、9回終了または制限時間を過ぎて同点の場合は、タイブレーク方式を行う。  
無死一・二塁、継続打順で最大3イニングまで行うが、なおも、勝敗が決しない場合は抽選を行う。  
ただし、準決勝・決勝は勝敗が決するまで行う。
10. 暗黒降雨などで、5回を終了または制限時間を過ぎて正式試合になって同点で試合が中止となった場合は、特別継続試合とする。なお、5回以前に中止となった場合は再試合とする。
11. 時間制の解釈について
  - (1) 試合時間は、大会本部または当該担当審判員が管理し、試合開始時間を両チームに通告する。
  - (2) 試合が制限時間に達した時は、審判員がそのことを両チームに通告する。

### 【ケース1】

チーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9	計
A	0	0	2	0	3	0	0	1		6
B	0	0	0	0	2	0	0			2

- ・ Aがリードの8回表に2時間15分が経過した場合  
⇒ 8回を9回と置き換えて、8回裏の攻撃まで行う。

### 【ケース2】

チーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9	計
A	0	0	2	0	0	1	0	0		3
B	0	0	2	0	2	0	0			4

- ・ Bがリードの8回裏のB攻撃中に2時間15分が経過した場合  
⇒ 2時間15分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にその旨を両チームに通告し、この打者が打撃を完了して試合終了とする。

### 【雨天の際の連絡、その他について】

1. 小雨でも球場使用可能な場合は試合を行う。
2. 雨天の際は各自で判断せず、必ず連盟ホームページの「大会のお知らせ」にて確認すること。

<https://www.tnbb.or.jp/>

3. 日程変更はホームページにて案内（原則翌火曜日10時以降）



## 【禁止事項、試合のスピード化等に関する注意事項】

1. 大会の秩序を乱し、その進行を妨げる行為をした場合は、当該選手とチームに対して大会役員の合議により相当の措置をとる。なお、暴力行為を行った選手は理由の如何を問わず、直ちに退場させるとともに出場停止処分を行う。また、放棄試合は絶対に許されない。
2. 競技場内（ベンチを含む）では、喫煙およびガム等を噛むことを禁止する。
3. 選手や審判員に対する聞き苦しい野次は厳禁する。スタンドからの応援団の野次および目に余る行為はチームの責任とする。また、相手選手を威嚇する行為、プレイを利用して相手選手を欺く行為を禁止する。
4. マスコットバットを次打者席に持ち込むことは差し支えないが、プレイに応じて適切な処置をすること。なお、競技場内での素振り用長尺バット、パイプ及びリングの使用を禁止する。
5. 次打者席では、投手が投球姿勢に入ったら素振りをしてはならない。投手も必ず次打者席に入ること。
6. 投手が投球動作を開始したら投手の動揺を誘うような声を発してはならない。
7. 塁上の走者、あるいはコーチスボックスやベンチから守備側のサインを盗み、それを打者に伝達することを禁止する。また、打者が投げ終わった球種を次打者に知らせることも禁止する。
8. 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、プレーヤー、監督、コーチ、または控えのプレーヤーが、その裁定に対して、異議を唱えることは許されない。

### 9. 投手の「12秒及び20秒ルール」を採用する。(競技者必携10P～11P参照)

#### 10. タイムの回数制限

監督またはコーチ等が1試合に投手の所へ行ける回数は3回以内とする。なお、タイブレーク方式になった場合は、1イニングに1回行くことができる。ただし、投手交代の場合は回数に含まない。(5.100(2)は適用しない)

(1) 守備側のタイム…捕手または内野手が1試合に投手の所へ行ける回数は、3回以内とする。

なお、タイブレーク方式になった場合は、1イニングに1回行くことができる。野手が（捕手も含む）投手のところへ行ったら、そこへ監督またはコーチ等が行けば、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、監督またはコーチの回数には含まない。

(2) 攻撃側のタイム…1試合に3回以内とする。なお、タイブレーク方式になった場合は、1イニングに1回行くことができる。

11. 攻守交代はかけ足でスピーディに行うこと。監督、コーチが投手のもとへ行き来する際も、小走りでスピーディに行うこと。
12. 投球を受けた捕手は、その場から速やかに、投手に返球すること。また、捕手から返球を受けた投手は、速やかに投手板に触れて投球姿勢をとること。
13. 打者は速やかにバッタースボックスに入ること。また、バッタースボックス内でベンチ等からのサインを見ること。
14. 試合中、スパイクの紐を意図的に結び直すためのタイムは認めない。
15. ボール回しは禁止する。ただし、準決勝、決勝は除く。
16. 攻守交代時に最後のボール保持者は、必ず投手板にボールを置いてベンチに戻ることに。
17. 打者が2塁打を打ち、打撃用手袋から走塁用手袋に変えるためのタイムは認めない。ただし、レッグガードとエルボーガードを外す時のタイムは認めるが、速やかに行うこと。
18. 前進守備時の野手の位置について  
故意に打者を惑わすことと、野手の安全を考慮して塁間の半分を目安として、投手がリリースするまでその位置に留まること。
19. 守備側の監督が、打者を故意四球とする意思を審判員に伝える場合は、必ずタイムを要求すること。

## 【用具、装具等について】

1. 用具、装具およびユニフォームは、次に定められたもの以外は使用できない。
2. バットは、公認野球規則で規定されるもののほか、次による。
  - (1) バットは一本の木材で作った木製バットのほか、竹片、木片などの接合バットであること。  
木製バットについて公認制度を適用しない。ただし、着色の制限はある。
  - (2) 金属・ハイコンバット（複合）は、J. S. B. Bのマークをつけた全軟連公認のものに限る。
  - (3) バットは改造加工したものは使用できない。ただし、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は認める。
3. 捕手は、J. S. B. Bのマークをつけた全軟連公認レガーズ、プロテクターおよび**SGマーク付き（2025年より義務付け）**のマスク（スロートガード付）、捕手用ヘルメット、ファウルカップも着用しなければならない。なお、攻守交替等に伴い捕手が用具着用中に、控え選手（出場中の内野手可）が準備投球を受ける際は、捕手用防具のすべてを着用しなければならない。着用できない場合は立って捕球すること。捕手はキャッチャーミットを使用することを推奨する。
4. 打者、次打者および走者は、J. S. B. Bのマークをつけた全軟連公認およびSGマークのついた両側か片側にイヤーフラップのついたヘルメットを着用しなければならない。なお、イヤーフラップは両耳が望ましい。なお、ベースコーチもヘルメットを必ず着用すること。（イヤーフラップは両耳が望ましい）
5. 顎ガード付きヘルメットの使用について
  - (1) SG基準改正後にSG基準を満たしたものに限り使用を認める。
  - (2) SG基準改正後にSG基準を満たした顎ガード付きヘルメットであっても、不正な改造（使用上認められていないにも関わらずパーツを勝手に取り付けるなど）をしていたり、破損していたりする場合など、安全性を欠く場合には使用できない。
  - (3) 既に使用・保有してる顎ガードのないヘルメットに、後から顎ガードを取り付けることは認められない。（ヘルメット本体の安全性が確認できないため）
6. ユニフォーム、スパイク等は、次に定めるものを着用しなければならない。
  - (1) 同一チームの監督、コーチ、選手は、同色、同形、同意匠のユニフォーム及び帽子でなければならない。
  - (2) 袖の長さは両袖同一で、左袖に日本字またはローマ字による「東京都」または支部名をつけること。  
**都道府県に関連するものを付けることができる。**（関東大会、全国大会は「東京都」または「TOKYO」）
  - (3) 胸のチーム名は日本字またはローマ字で表示し、チーム名の代わりにマークをつけることができる。ただし、統一しなければならない。
  - (4) 背番号の規格は、最小限15.2センチ以上。最大限長さ21センチ、幅16センチ、太さ4センチ以内とする。
  - (5) ユニフォームの背中に選手名をつける場合は、全員が背番号の上にローマ字で姓のみとする。ただし、同姓の者がいる場合は、名の頭文字を入れてもよい。
  - (6) アンダーシャツ、ストッキングは全員同色のものでなければならない。
  - (7) スパイクの色は自由とし、全員が同色でなくても構わない。ただし、野球用スパイクとする。
  - (8) サングラスは、大会本部の承認なしに使用できる。ただし、投手はミラーレンズ サングラスの使用はできない。
  - (9) 保護具の商標表示について

1、手袋	商標表示：1 か所（手の甲側）	大きさ：14 cm <sup>2</sup> 以下	色の規制なし	
2、リストバンド	商標表示：1 か所	大きさ：14 cm <sup>2</sup> 以下 バンドの長さ：15 cm以下	色の規制なし	
3、サポーター	商標表示：1 か所	大きさ：14 cm <sup>2</sup> 以下	色の規制なし	
4、アームスリーブ	商標表示：1 か所	大きさ：14 cm <sup>2</sup> 以下	野手	色の規制なし 片袖可
			投手	アンダーシャツ と同色で両袖
5、レッグガード	商標表示：1 か所	大きさ：14 cm <sup>2</sup> 以下	色の規制なし	
6、エルボーガード	商標表示：1 か所	大きさ：14 cm <sup>2</sup> 以下	色の規制なし	
7、手甲ガード	商標表示：1 か所	大きさ：14 cm <sup>2</sup> 以下	色の規制なし	
8、リストガード	商標表示：1 か所	大きさ：14 cm <sup>2</sup> 以下	色の規制なし	
9、ネックウォーマー	使用を認める		色の規制なし	
10、走塁ガード手袋	商標表示：1 か所	大きさ：14 cm <sup>2</sup> 以下	色の規制なし	

※各保護具への「ネーム」「背番号」の刺繍は認めることとし、色の規制も行わない。