

中信杯全京都学童および全京都少年軟式野球選手権大会 参加チームへの諸注意事項

【大会の注意事項、取り決め事項】

- ① 打順表は登録原簿に記載された選手全員の氏名を記入し、学童の部では 4 年生以下の選手背番号に○印を付けて提出する。 (投球数制限が異なるため)
- ② 攻守決定は主将に監督・コーチいずれか 1 名が付き添い、打順表に間違いがないか最終確認の後、担当審判員立会いのもとに決定する。
- ③ 当日の選手は 9 名以上で試合はできるが、監督およびコーチの 3 名いずれもが不在のときは「棄権」とする。
- ④ 暗黒、降雨等により試合を中止したとき、特別継続試合として後日行う場合がある。(原則は引き分け再試合)
※中止した試合が正式試合となるのは 5 回を終了している場合とする。
- ⑤ 本大会は、指名打者ルールを使用することができる。ただし、二刀流選手を採用しない。
※競技者必携 2025 §3 指名打者の取り扱いについて (50～52 頁参照)

【ベンチに入ることが許される人員について】

- ① 登録されユニフォームを着用した監督 (背番号 30 番)、コーチ (29 番・28 番) および選手 25 名以内と、チーム代表者、マネージャー、スコアラー、トレーナー (有資格者) 各 1 名とする。加えて、給水係 2 名以内 (性別不問) とする。
※JSBB 公認コーチ資格者のベンチ入りは必須とはしない。
- ② チーム代表者は監督、またはコーチ (29 番・28 番) を兼ねて登録することができる。ただし、予めコーチ兼任の登録をしていないチーム代表者による監督代行は認められない。
- ③ 監督・コーチは選手と同色、同形、同意匠のユニフォームを着用する。(ただし、パンツの形状は不問とする) 学童の部ジュニアの部では金属製スパイクは使用禁止だが、その他シューズの色・形・意匠については異同を問わない。
- ④ ベンチ内は電子スコア記録用以外の電子機器 (携帯電話、パソコン等) の使用、写真や動画撮影等を禁止する。

【グラウンド内に入ることが許される人員について】

- ① 試合開始前のアップでは、選手、監督・コーチだけがグラウンド内に入ることを許され、その他の者は (運動着など私服はもとよりユニフォームを着用していても) グラウンド内に立ち入ることは許されない。
- ② 監督・コーチはノックとその補助員に限って試合開始前の練習に加わることができる。
※選手とのキャッチボール、トスバッティングの投手はできない。
- ③ ベンチ前での素振り、トスバッティングは、危険防止のため一度に少人数のみとする。ロングティー (ペッパー)、またカラーボールやシャトルを用いての打撃練習は許されない。
- ④ 試合中、控え選手が投手の準備投球にあわせて素振りをするを禁止する。ただし、次のことを認める。
 - (1) 攻守交代時にファウルグラウンド外野方向でランニングすること
 - (2) 攻守交代時に自チームの練習をベンチ前で見守ること (ただし、「プレイ」宣告までにはベンチへ戻る)
 - (3) 攻守交代時に外野手とキャッチボールをすること
- ⑤ 試合中は監督 (または監督代行) 1 名に限り、グラウンド内に出て指示または投手のもと (マウンド) に行くことができる。
- ⑥ 次の試合の先発バッテリーは、大会本部に打順表を提出して以降はグラウンド内で投球練習ができる。殿田会場は C 面エリアの使用を許可、また横大路会場では第 3G (H 面) が試合開催中の場合にのみ許可し、自チーム側ベンチの外野ファウル地域を使用する。
※安全対策として監督またはコーチ 1 名の同伴を認める。 (ただし、練習の補助や指導は控えること)

【大会特別規則の概要】

学童の部：試合回数は 6 回 (決勝戦以外は 1 時間 20 分以降新しいイニングには入らない) とする。6 回完了または時間打ち切りで勝敗の決しないときは、最終メンバー 9 名による抽選とする。準決勝はタイブレーク方式を最長 2 イニングス

まで、決勝戦は 1 時間 30 分以降新しいイニングに入らないとし、タイブレーク方式は勝敗が決するまで行う。全試合、4 回 10 点、5 回 7 点差がある場合はコールドゲームを採用する。

ジュニアの部：試合回数は 5 回（全試合、70 分以降新しいイニングには入らない）とする。5 回完了または時間打ち切りで勝敗の決しないときは、最終メンバー 9 名による抽選とする。決勝戦はタイブレーク方式を最長 2 イニングまで行う。全試合、3 回 15 点、4 回 10 点差がある場合はコールドゲームを採用する。

少年の部：試合回数は 7 回（決勝戦以外は 1 時間 20 分以降新しいイニングには入らない）とする。7 回完了または時間打ち切りで勝敗が決しないときはタイブレーク方式を最長 2 イニングまで行い、なお勝敗が決しないときは、最終メンバー 9 名による抽選とする。決勝戦は 1 時間 40 分以降新しいイニングに入らないとし、タイブレーク方式は勝敗が決するまで行う。全試合、4 回 10 点、5 回以降 7 点差がある場合はコールドゲームを採用する。

※抽選は指名打者（DH）を除く最終出場 9 名で守備位置順（投手～右翼手の順）とする。

※タイブレーク方式は 0 アウト一塁・二塁、継続打順とする。

【投手の 12 秒及び 20 秒ルール、投球数制限および変化球に関する事項】

12 秒、20 秒ルール：ともに、違反した場合は直ちにボールを宣告する。

投球数制限：学童の部は一人 1 日 70 球以内（4 年生以下 60 球以内）、ジュニアの部は 60 球以内、少年の部は 100 球以内かつ 1 週間に 350 球以内とする。（学童の部で 4 年生以下の選手は打順表の背番号に○印を付すこと）

※投球数の管理はチーム自らが行う。塁審は攻守交代、投手交代時にチームに確認し投球数を記録カードに記入する。

※試合中に規定投球数に達した場合、その打者が打撃を完了するか、攻守交代まで投球出来る。

学童の部、ジュニアの部の変化球：変化球かどうかは球審の判断による。（捻らずに握りを変えた場合も変化球である）

ペナルティは、①変化球に対し「ボール」を宣告し監督と投手に注意、②同一試合で 2 度目の違反は投手を交代（大会期間中、投手として出場できない）、③その投球でプレイが続けられた場合は攻撃側にアドバンテージ（プレイの選択権）

【危険防止、試合のスピード化・マナーアップについて】

① 捕手は安全のためプロテクター、レガース、マスク（スロートガード付）、捕手用ヘルメット、ファウルカップを着用すること

※攻守交代等で捕手に代わって準備投球を捕球するとき、捕手用の用具をすべて着用していない限り、立って捕球すること（ブルペン捕手はマスクとヘルメットのみでも可だが、すべて着用が望ましい）

② 頭部にヒット・バイ・ピッチを受けたときには、その程度を問わず臨時代走の処置を行う。（打順の前位の者で投手を除く）

※臨時代走の役割は、アウトとなるか、得点するか、またはイニングが終了するまで継続する。

③ 先頭打者は、準備投球が終わるまで次打者席で待機すること

④ 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

⑤ ベンチ内の大人がいかなる状況であっても、選手を萎縮させるような言動を禁止する。

【大会期間中の熱中症対策について】

① 熱中症**特別警戒**アラート（環境省が府下全域で WBGT が 35 に達すると予測した場合、前日の 14 時に発表予定）

※当日の試合開催を中止する。

② 熱中症警戒アラート（同域のいずれかで WBGT が ≥ 33 に達すると予測する前日の 17 時と当日の 5 時に発表予定）、あるいは当日の最高気温予想 $\geq 35^{\circ}\text{C}$ 、日最高暑さ指数（予測値） ≥ 31 以上の日

※クーリングタイム（5 分間）を設ける。 学童の部 3 回終了時、ジュニアの部 2 回終了時、少年の部 4 回終了時 守備の時間が長い場合（概ね 20 分）の給水タイム（目安 3 分間）は、「クーリングタイム」とは別途に適用する。

※いずれの「タイム」も試合時間には入れない。

③ 大会期間中、チームは試合開始前に「熱中症チェックシート」を提出し、チーム内でも慎重な体調管理をお願いする。

④ 大会本部席には経口補水液等の対策用品を配備する。

以上