

全日本少年野球連盟大会規定細則

本大会規定細則は公認野球規則書・アマチュア内規・高野連審判の手引き・ヤングリーグ規定等に基づいて制定

1 正式試合

野球規則書 4・10 (c)

正式試合になる回について、野球規則書では5回と制定されているが、ヤングリーグは4回と読み替えて適用する

A) 試合は小学部6回戦・中学部7回戦で共に行い、4回終了をもって正式試合とする

B) 4回終了迄に球審が打ち切りを宣告した場合は原則としてノーゲームとする

C) 得点差によるコールドゲーム

① 小学部・・・4回終了時以後7点差

② 中学部・・・4回終了時10点差・5回終了時以後7点差

D) 球審によってコールドゲームが宣告された試合で、次に該当する場合は正式試合となる

① コールドゲームは、4回終了(試合の成立)以後に打ち切りになったときの両チームの総得点で決定するのが原則である(例1)(例2)

(例1)

	1	2	3	4	5	6	7	計
先攻チーム	0	1	0	2	0	3		6
後攻チーム	1	0	1	0	0	*		2

* 攻撃中に打ち切り

(例2)

	1	2	3	4	5	6	7	計
先攻チーム	0	1	0	2	0	0		3
後攻チーム	1	0	1	0	2	2*		6

* 得点後の攻撃中に打ち切り

② 4回表を終わった際、後攻チームの得点が先攻チームの得点より多い場合で、4回裏の攻撃を行わなかったとき(例3) 又は4回裏の攻撃途中で打ち切りとなった場合(例4)

(例3)

	1	2	3	4	5	6	7	計
先攻チーム	0	1	0	2				3
後攻チーム	1	0	3	*				4

* 攻撃を行わず打ち切り

(例4)

	1	2	3	4	5	6	7	計
先攻チーム	0	1	0	2				3
後攻チーム	1	0	3	2*				6

* 得点後の攻撃中に打ち切り

③ 4回裏の攻撃中に後攻チームが得点して、先攻チームの得点と等しくなった時(例5)及び後攻チームが得点して、リードを奪った場合(例6)

(例5)

	1	2	3	4	5	6	7	計
先攻チーム	0	1	0	2				3
後攻チーム	1	0	1	1*				3

* 得点後の攻撃中に打ち切り

(例6)

	1	2	3	4	5	6	7	計
先攻チーム	0	1	0	2				3
後攻チーム	1	0	1	2*				4

* 得点後の攻撃中に打ち切り

④ 4回以後のある回の裏で、後攻チームの攻撃中に同点(例7)又はリードを奪い返す得点を記録した後で、コールドゲームを宣告した場合はその時点の得点で終了する(例8)

(例7)

	1	2	3	4	5	6	7	計
先攻チーム	1	0	0	3	2	0		6
後攻チーム	0	1	2	2	0	1*		6

* 得点後の攻撃中に打ち切り

(例8)

	1	2	3	4	5	6	7	計
先攻チーム	2	0	1	1	2	0		6
後攻チーム	1	1	1	2	0	2*		7

* 得点後の攻撃中に打ち切り

E) 降雨、日没、球場の時間切れなどで試合続行が不可能となった場合の処置

野球規則書4・11(d)

【注】我が国では正式試合(4回終了)となった後のある回の途中で球審がコールドゲームを宣したとき、次に該当する場合は両チームが完了した最終均等回の得点でその試合の勝負を決することとする。

① 先攻チームがその回(打ち切り)の表で得点して同点としたが、後攻チームが得点しないうちにコールドゲームが宣告された場合(例7)

(例9)

	1	2	3	4	5	6	7	計
先攻チーム	0	1	0	2	0	1		3
後攻チーム	1	0	1	2	0	*		4

* 得点しないうちに打ち切り

② 先攻チームがその回(打ち切り)の表で得点して逆転したが、後攻チームが同点又は逆転しないうちにコールドゲームが宣告された場合(例10)

(例10)

	1	2	3	4	5	6	7	計
先攻チーム	0	1	0	2	0	2		3
後攻チーム	1	0	1	2	0	*		4

* 同点または再逆転しないうちに打ち切り

2 タイブレーク《特別延長戦》 2008年度より実施

最終回終了時の継続打順で、前回の最終打者を一塁走者とし、二・三塁の走者は順次前の打者として、一死満塁の状態から一イニング行い得点の多い方を勝利チームとする。尚、通常の延長戦と同様の規則によって認められる選手の交代は許される。但し、投手は一日の合計回数を厳守する

＜記録＞ チーム及び個人記録は公式記録とするが、次の事項に留意する

A) 投手の記録

- 1、規定により出塁した三走者は投手の自責点にならない
- 2、完全試合は認めない
- 3、無安打、無得点試合は認める

B) 攻撃側の記録

- 1、規定により出塁した三走者の出塁記録はないものとする
- 2、走者の盗塁、盗塁死、得点、残塁などは記録する
- 3、走者を絡めた打点、併殺打などは全て公式記録とする

3 臨時代走＜コーティシーランナー＞

試合中攻撃側の選手に不慮の事故等が起き、一時走者を代えないと試合の中断が長引くと審判員が判断したときは、相手チームに事情を説明し臨時の代走者を許可することができる。この代走者は試合に出場している選手に限られ、チームに指名権はない。

- 1、打者が死球などで負傷した場合・・・投手と捕手を除き、打撃を完了した直後の選手とする。
- 2、打者が頭部死球の場合・・・その場で即「臨時代走」とする(強制的に採用する)
- 3、塁上の走者が負傷した場合・・・投手と捕手を除いた選手のうち、そのときの打者を除く打撃を完了した直後の選手とする。
- 4、臨時代走者はアウトになるか、得点するか、その回が終了するまで継続する。
- 5、臨時代走者に代えて別の代走を送ることができる。この場合、負傷した選手に代走が起用されたことになり、以後負傷選手は試合に出場できない。

【注】臨時代走者の記録上の取り扱いはすべて元の走者の記録として扱われる

4 投手の守備位置の変更(投手が一度ある守備について)

野球規則書 3・03【原注】

同一イニングでは「投手が一度ある守備についたら、再び投手となる以外他の守備位置に移ることはできない」はヤングリーグでは適用しない

ヤングリーグで認めるのは

投手→野手→投手・・・・・・野球規則書3・03【原注】適用

投手→野手→野手・・・・・・ヤングリーグ特別規則 適用

投手→野手→野手→投手・・・ヤングリーグ特別規則 適用

5 投手の投球回数の制限について

- 1、投手は一日に小学生の部は6回とする。
- 2、中学生の部で下記該当は、当該試合制限回数から翌日には「休」(投手・捕手として出場できないこと)となる
 - A) 一日7イニング以内とし、連続する二日間で10イニング登板した投手
 - B) ダブルヘッダーで連続して2試合に登板した投手(回数に関係ナシ)
 - C) 2日連投で合計6イニング以上を超えた投手(5イニングは可)

D)3日間(3試合)連投の投手

3、連続試合日程で、一日「休」又は登板回数「0」の場合翌日はリセットされる

4、別紙「投球回数のガイドライン」に基づいて実施する(2014年10月24日付)

※ 様式-1は毎試合終了後、様式-2は一日の試合終了後に審判部経由で本部へ提出する

6 試合中の突発事故による「タイム」

試合中プレイヤーの人命に関わるような事態などで、プレイを中断すべき事態であると審判員が判断したときは、「人命尊重第一」でプレイの進行中であっても、審判員は「タイム」を宣告することが出来る。この際、その宣告によってボールデッドにならなかったら、プレイはどのようになったかを判断して、ボールデッド後の処置をとる。「2006年2月アマチュア野球規則委員会」

7 打球又は送球が偶然選手のユニフォームの中に入り込んだ場合

打球・送球が偶然に守備側選手又はベースコーチのユニフォームの中に入り込んでしまった(あるいは捕手のマスク又は用具に挟まって止まった)場合、審判員は「タイム」を宣告し打者には一塁を与えて、全ての走者に対して審判員の判断で塁に留めるか又は進塁を認める。

このプレイで走者がアウトにならない。

なお、送球によってこのような事態が生じた場合、走者を進塁させる基準は、送球が最後の野手の手から離れたときとする。<2001年1月13日プロ・アマ合同委員会でこれまでの結論を変更>

8 ボールが守備側プレイヤーのグラブに挟まったケースについて

打球又は送球が守備側選手のグラブに挟まった場合ライブボールであり、ボールインプレイである。野手はグラブにライブのボールが挟まったまま、そのグラブを投げることは正規のプレイで、このボールが挟まったグラブを捕った野手は、正規通りにボールを保持したとみなされる。たとえば、野手はこのボールが挟まったグラブを持って走者又は塁にタッグすることができる。これは正規のプレイである。

<1988・12・19日本アマチュア野球規則委員会結論を変更する>

上記6、7、項は「2007年度高野連審判の手引き」P21～22掲載

9 タイムの回数

試合をスピーディのするために次の通り実施する。

監督・コーチの指示伝達は一試合(7回)で、守備・攻撃のタイムを各**2回**迄とする

延長戦・タイブレークに入った場合は、それ以前の回数に関係なく一イニングに1回とする

※ 選手の交替及びプレイの確認についてのタイムは計測しない

※ 指示伝達は審判員が「タイム」を宣告してから30秒以内とする

A) 守備側のタイムの制限

① 監督・コーチが守備の作戦のため(投手を含む)タイムを要求した場合

② 野手(捕手を含む)が、二人以上マウンド付近に集まった場合は1回カウントする

③ 捕手は、一試合に投手のもとへ行くのは3回迄として、投手交代・延長戦・タイブレークは各1回とする

B) 攻撃側のタイムの制限

① 打者及び走者に対してタイムを要求した場合

② 守備側のタイム要求中に協議するのは認められるが、守備側のタイムが終了するまでに行う

(守備側のタイムが終了しても、なお継続する場合は1回カウントする)

③ 攻撃側に責任なく試合が中断(選手の突発的な怪我など)した場合は計測しない

C) タイムの回数(内容)の統一

① 監督・コーチからタイムの要求があれば全て1回の計測をする

② 監督が選手を集めた中に投手も含んでいれば「作戦タイム」+「投手に指示=8・06の**対照**」となります。

D) 監督・コーチが**投手に指示する回数(選手の伝令も含む)** 規則書 8・06

監督又はコーチが投手に対して指示を与える目的を持ってタイムを要求する場合直接、間接を問わず一イニングにつき2回目に自動的に交代となる。その投手は他の守備位置につくことはできるが、同一イニングでは再び投手として登板することはできないが、新しいイニングに入れば、再び投手として登板することができる。

※ この項は「タイムの回数」と解釈を混同しないように注意が必要

10 ポークと頭部死球

A) ポークの投球が「頭部死球」については臨時代走に鑑み次の通りとする。

① 走者二塁、三塁、一・三塁時に投手がポークをして、その投球が打者の頭部に当たった場合、ポークはなかったこととし、打者(臨時代走者)を一塁へ進めて、走者は元の塁で(押し出される走者は進塁)試合を再開することとする。

② 走者一塁、一・二塁、満塁時に同様のケースがあれば、打者(臨時代走者)を一塁へ進めて、塁上の各走者は押し出されて進塁し試合を再開する。

③ 最終回の裏又は延長回の裏で、試合を決するような場合(走者三塁、二・三塁、一・三塁、及び満塁)は、ポークを適用して試合終了とする。

B) ポークの投球が頭部死球でない場合<ヒット・バイ・ピッチ>

① 原則としてポークを適用する場合

走者二塁、二・三塁、一・三塁の場合・・・各走者は次塁へ進塁する

※ 打者は打ち直し(当たり損)で試合を再開する

② ポークと関係なくプレイを続ける場合

走者一塁、一・二塁及び満塁の場合・・・各走者は次塁へ進塁

<打者は死球で一塁が与えられ、塁上の走者は押し出されて一個進んだ場合>

11 小学生の部・特別規定

小学生の部では投手の変化球を禁止する。

球審はその投球を変化球と判定した場合は次のように対処する。

① 球審は、変化球か否かの唯一の決定者である。但しスローボールは、故意にボールの回転を与えたボール以外は変化球と判定してはならない。

② 変化球と判定した投球に対しては、すべて「ボール」を宣告する。但し変化球にもかかわらず、打者が安打・四死球・失策その他で一塁に達し、しかも全走者が少なくとも1個の塁を進んだときは、反則**投球**とは関係なくプレイが続けられる。

③ 変化球と判定した場合、1回目は監督・投手に注意し、2回目には同投手を降板させる。降板した投手は他の守備につくことは認められる。このペナルティは当該試合に限る。

12 インフィールドフライについて

審判員は打球が明らかに「インフィールドフライ」になると判断した場合には、走者が次の行動を容易にとれるように直ちに「インフィールドフライ」を宣告しなければならない。又打球がベースラインの近くに上がった場合には「インフィールドフライ・イフ・フェア」を宣告する。たとえ審判員の宣告があっても、打球がファウルボールとなれば、インフィールドフライはならない

【注】インフィールドフライは審判員が宣告して初めて効力を発する。

① インフィールドフライのケースでないのに、審判員が誤って宣告した場合は、打者アウトでなくその飛球はインフィールドフライではないと理解して行動しないとけない

※ 誤って宣告されたインフィールドフライは取り消され、プレイはそのまま続行する。

② インフィールドフライのケースであるのに、インフィールドフライと宣告されなかった場合は、インフィールドフライはならない。インフィールドフライは審判員が宣告して効力を発するので、プレイはそのまま認められる。

③ 但し、この飛球を野手が落球してダブルプレイが成立した場合には、ダブルプレイ阻止というインフィールドフライの意図からダブルプレイは認めるべきでなく、その場合は打者走者だけアウトにして走者は投球当時の塁に戻す。

13 投手の「投球当時」について

アマチュア野球では「投手の投球当時」の解釈を「オン・ザ・ラバー」すなわち投手が投手板を踏んだとき走者が占有していた塁と統一している(野球規則改正1995年3月 名古屋)

《例》走者一塁で投手がプレートに触れている間に二塁に進塁した場合、アマチュア野球の場合は、その走者の投球時に占有していた塁は一塁となる

※ 従ってそのときの投球を打者がファウルボールを放った場合は一塁へ帰塁する

14 捕球とベンチ(ボールデッド箇所)

野手が飛球を捕らえた後、ベンチなど(ボールデッドの箇所)に倒れ込んだ場合

① 野手がベンチ又はスタンドなどに倒れ込んだ場合「フライアウト」の宣告に続き「タイム」をコールして、塁上に走者がいる場合は一個の安全進塁権を与える

② 野手がベンチ内に踏み込んだり、倒れ込まなかった場合「フライアウト」の宣告でボールインプレイである

《規則改正と適用上の解釈》 <日本野球規則委員会>

Officialグラウンドでは上記の条文適用です

白線などで、ボールデッドゾーンを表示している(ベンチ方式)の球場も数多くあります。そのようなグラウンドでベンチへ一歩踏み込んだだけで即ボールデッドにするより、プレイが続けられるのなら「試合を止めずに続けたほうがよいではないか」との意見があり2011年に原文と合わせました。

- ・ ダッグアウト内での捕球……………ファウルボール
- ・ スタンド内での捕球……………ファウルボール
- ・ 捕球後にダッグアウトへ踏み込んだ場合……打者アウト・ボールインプレイ
- ・ 捕球後にダッグアウトへ倒れ込んだ場合……打者アウト・ボールデッド・走者1個進塁
- ・ 捕球後にスタンドなどに踏み込んだ場合……打者アウト・ボールデッド・走者1個進塁
- ・ 捕球後にスタンドなどに倒れ込んだ場合……打者アウト・ボールデッド・走者1個進塁

15 野手がボールを持ってボールデッドの箇所へ出た場合

投球・送球・ゴロの打球を捕った勢いでそのままボールデッドの箇所へ出てしまった場合

① 投球をそらした捕手又は野手が、ボールを追っかけて行って捕ったあと、余勢で捕手又は野手がボールデッド箇所へ踏み込んだ場合

※ 捕球後、捕手又は野手がボールデッドの箇所に踏み込んだ時点で、ボールデッドとして、投手の投球当時の各走者の位置を基準として2個の塁を与える。

② 悪送球を追っかけて行った野手が、捕球後に余勢でボールデッドの箇所に踏み込んだ場合

※ 野手がボールを捕球後にボールデッドの箇所に踏み込んだ時点で、各走者の位置を基準として2個の安全進塁権が与えられる。

③ ゴロの打球を捕球した野手が、その勢いでボールデッドの箇所に踏み込んだ場合

※ 上記②と同様で、野手がボールデッドの箇所に踏み込んだときの各走者の位置を基準にして2個の安全進塁権が与えられる。

16 グランド内投球練習について<規則書3・14及び3・17>

試合が始まったら次打者以外の選手(両チーム)はベンチに入り、用具類はグラウンド内に放置しない

試合に出る準備をしている選手について

- 1、試合中のブルペン使用は当該チーム一組とする
- 2、4回終了後(メンバー交換後)は次試合の先発投手・捕手一組とする

※ブルペンが「(1) レーン」の場合は原則として当該チームのみとする。

(この場合暴投・捕逸などに備えて、控え選手などを捕手の後方に配置して、試合の進行を妨げない方法を採用してもよい)

但し、同一球場で3試合の場合(勝ち上がりで第3試合に出場)に第1試合の勝利チームは第2試合中にブルペンの使用は原則として使用不可とする

天候の状態・日没・球場の都合等で第2試合終了後20～30分以内に開始の場合は、大会本部・と審判部及び当該チームが協議して決定する

- 3、試合中に指導者は**球場内投球練習場**での立会いは禁止する
- 4、当該チーム選手(守備予定者)のベンチ前でキャッチボールも一組とする

※ ゴロ及び遠投(フライ)の練習はにしないように(球場内安全確保の為)

※ 守備予定者が多数ファールグラウンドでキャッチボールは禁止事項です

17 試合中出場選手が8人になった場合

野球規則書(4・17)ではチームが9人で試合することが出来ない時は没収試合になると規定している。

没収試合になった時期・・・相手チームに勝が与えられる

- 1、チームが守備位置に9人つくことが出来なくなった時
- 2、チームの攻撃中にその打順で打つことが出来なくなった時

【参考】A) 試合が正式試合となった後に、没収試合となった場合は試合終了迄に記録された個人及びチームの記録は、すべて公式記録に算入される。

B) 試合が正式試合となる前に没収試合になった場合は全ての記録は公式記録に算入しない

《注》投手の「投球回数」は、(A)・(B)項共に記録される

18 試合進行における注意事項

- 1、監督・コーチの指示伝達は一試合(7回)で守備・攻撃のタイムを各**2回**迄とする
(指示・伝達はタイムの宣告より30秒以内とする)
- 2、監督・コーチが投手への指示伝達は一イニング2回目で、自動的に交代となる(規則書8・06)
- 3、監督などによる審判員によるジャッジに対しての抗議は厳禁とする。
- 4、選手は試合中(特に攻守交替時)常に全力疾走を励行
- 5、監督が試合中「タイム」を要求した場合は駆足とする。

- 6、マスコットバットの次打者席への持ち込みは許可するも素振りは1本で行う
(バットリング及び鉄棒などはベンチ内に持ち込み禁止とする)
- 7、捕手の防具は完全なものを2セット用意する。
- 8、ヘルメットは完全同一なものを7個以上と他にボールボーイ用を2個～3個用意すること。
- 9、攻守交替時に先頭打者とベースコーチは、攻撃前のミーティングに参加せず速やかに所定の位置につく
- 10、ベースコーチが走者の触塁に併せて、セーフのゼスチャー及びコールは禁止。
- 11、次打者はネクストサークル内で、**相手投手**の投球動作に併せてのバットスイングを禁止。
(待機姿勢は立ち姿でも低い姿勢でもよい)
- 12、内野手は作戦タイムで集まるとき(30秒以内)と守備位置に戻るときは全力疾走を心がける。
- 13、アンフェアな言葉と欺瞞行為・ラフプレイは厳禁とする。
- 14、野手は塁上でプレイが行われる場合必ずベースの一角は開けること。不必要な動作(空タッグ)と捕手のブロックプレイにはオヴストラクション(走塁妨害)を適用する。
- 15、内野手間の転送球について(アウトを取った後のボール廻し)
 - A) 内野手間で転送球を行う場合は、一廻り以内(1人ワンスロー)として**素早く転送する**。最後の野手は定位置から投げる
 - B) 塁上の走者をアウトにしても転送球をしない
 - C) ボール廻しは試合の進行状況・天候・日没等の状況で、審判員の判断で中止することがある
- 16、試合中**球場内**投球練習場では1チーム**一組とする**。4回終了時以後は次試合の一組と併せ二組迄とする。
- 17、試合前のシートノック時には、相手チームは全員ベンチ内で待機する(ブルペンは使用可)
- 18、試合開始直前と試合中に相手投手が交代時の投球練習中に、攻撃側選手がベンチ前での素振りは禁止とします
- 19、攻撃中次打者以外の選手がベンチ前での素振りは禁止ですが、指定箇所代打要員1名を認める
- 20、**捕手は試合中に投手のもとへ(マウンド)行くのは3回迄とする**
- 21、ベンチから相手選手を惑わすような大きな声と動作を禁止
- 22、アマチュア(少年)野球ではマナーアップとフェアプレイの両面から認識する必要があります

19 全力疾走の励行

攻守交替時

守備位置からベンチ迄とベンチから守備位置迄の全力疾走は当然ですが次の項目を実行する。

- ① 攻撃終了時に、守備に就く選手は全員が素早くベンチから出て行くように心がける。
- ② 攻撃終了時に、走者(打者走者含む)として残塁になった選手はベンチに帰らずに、控え選手はその選手のグラブ(水分補給のペットボトル)などを持参して、ヘルメットをベンチに持ち帰る。
(又は同一方向へ守備に向かう選手が持参するように心がける。この場合ヘルメットなどはベースコーチがベンチへ持ち帰る)
- ③ 投手が走者として残塁になった場合も同様にして、ベンチに帰らずマウンド付近でグラブなどを受け取るようにする。
 - A) 水分補給の容器<ペットボトルが良い>は一緒に控え選手が持参してください
 - B) 捕手が残塁になった場合の防具は、ネクストサークル付近で装着するようにする。
(控え選手は迅速に防具をネクストサークル付近へ持ち出して装着を手伝う)
- ④ スリーアウト後に守備側の内野手は、ボールをピッチャープレート上に丁寧に置いた後、ベンチ迄全力疾走で帰ってください。
- ⑤ 攻撃中、凡打・四球時に目的の塁迄全力疾走し、盗塁失敗時にもベンチへ全力疾走で帰る。

- ⑥ 試合前に控え選手と各選手の担当を決めておいて、速やかにベンチから守備に就けるように送り出した後でベンチ前に整列するようにする。
- ⑦ ベースコーチも攻守交替時には、作戦に参加せず所定の位置に全力疾走で就く。
- ⑧ 担当審判員も、選手の全力疾走を言葉・動作などでサポートし速やかに所定の位置に戻る。

20 基本的な留意事項

- 1、監督・コーチ・選手の服装は常に正しく着用(試合中・練習中)ロングパンツは禁止として、パンツの裾は膝下まで上げること
- 2、長髪は認めるが、帽子より著しくはみ出さないこと
- 3、選手はそり込み・眉毛のそり落とし・茶髪は禁止としベンチに入れない。ただし、特別な理由がある場合は、事前に球場責任者へ届け出て許可を得ること
- 4、野球規則に照らして、選手・指導者を問わずネックレス・ブレスレット・ピアス等の着用を禁止とする
- 5、マネージャーのユニフォーム・ハーフパンツ・ジーパン着用及びノックは禁止。
- 6、選手によるノックは禁止。
- 7、試合中に指導者・審判員・選手のネックウォーマーの着用は禁止するも、アンダーシャツと一体型のハイネック(タートルネック)の使用は可とする。但し、寒さしのぎの為に首から引上げて、マスク兼用のスタイルは不可です。
- 8、指導者の髪形は連盟の趣旨を理解し、少年野球の指導者としてふさわしい清楚な髪形とする
- 9、指導者は選手に対し試合・練習を問わずいかなる場合でも暴力・暴言・体罰・過度な罰則を厳禁する
- 10、ベンチ内で指導者としてふさわしくない行為で、相手側選手を恫喝するような言葉を慎む
- 11、ベンチ内で携帯電話の使用を禁止する
- 12、試合・練習中を問わず雷雲・雷鳴が発生したときは(音、稲妻)直ちに中断し選手を引き揚げる事。なお遠くに発生した場合でも状況を判断して早急に中断の処置をとる(球場責任者・審判員は危険を予知した場合には速やかに選手を引き揚げさせる)
- 13、チームは安全対策として、救急箱は必ずベンチに持ち込むこと及びAEDの設置を行う。

21 試合に関する規則適用(細則)

- 1、到着遅れの選手

学校行事などで、チームと同行出来ずに遅れて球場に到着した選手は、試合開始までに大会本部役員に申し出て当該選手のみ審査(用具を含む)を受けて、チームの試合に参加可能とする。
- 2、試合開始前の負傷選手の取り扱い

オーダー表交換後、試合開始迄の間にオーダー表に記載選手が、病気又は負傷のために止むを得ず先発出場が不可能となった場合、控え選手を交代出場させることができる。その場合、出場不能となった交代選手は試合に出場しなかったことになり、回復すれば以後の試合に出場することができる。
- 3、負傷などの応急処置としてテープなどの使用についてこの場合担当審判員の許可を得たうえ、肌の色に近い目立たないものを用い、特に投手は投球に影響を与えるものは使用できない。
- 4、サングラスの着用<2009年度許可>球場の方向等により特定の条件時に、眩しくて選手が危険防止のために、試合前か試合中に審判員へ申請があれば許可する
 - (ア) 守備期間中のみ使用を認めるが、攻守交替時・攻撃中(ベンチ内)は使用不可とする
 - (イ) ミラーレンズは使用不可
 - (ウ) サングラスはチーム指導者が一括して保管する
 - (エ) 審判員も同様に大会本部の許可を得て使用する
 - (オ) 指導者のサングラス使用は、医学的に必要な人以外は使用禁止とする。特に帽子の上から前頭部・後頭部に装着

22 試合のスピードアップについて

- ① ベンチからのサインで試合が長引かないようにスピーディに出せるよう監督に協力を求める。
- ② 投手が球審からボールを受け取るとき、また打者が打者席に入るときは脱帽しなくてよい。
- ③ 投手が各塁ヘカバーに行った後は、マウンドへ走って戻るようにする。
- ④ 投手がマウンド上でボールを保持したならば、速やかに投手板につくこと。
- ⑤ 内野手のボール廻しは一回りとする
 - A) 最終の野手は投手に近寄らず自分の守備位置から返球する
 - B) 打者の打撃中に走者をアウトにしてもボール廻しはしない
 - C) 天候・試合の進行上中止することがある
- ⑥ 内野手が投手への返球時マウンドへ持ち運びをしない
- ⑦ 捕手のサイン・内野手から投手へのサインは速やかに交換する
- ⑧ 投手は常に12秒ルールを念頭におくようにする
- ⑨ 打者がサインを見るとき等、むやみに打者席を出ないこと
- ⑩ 守備側チームがタイムを要求した場合は全力で集散する又、四球を得た走者も一塁まで全力疾走を心がける

23 フェアプレイとマナーアップ

- ① 試合中投手のセットポジションについて
同一投手がセットポジションでボールを保持する位置は、一試合を通して同じ箇所であればならない(保持する位置が変わった場合、ポークとはしないが注意が与えられる)
- ② 投手はロージンバッグの使用は指先だけにして丁寧に扱う。ロージンバッグを手のひら全体で握ったり、お手玉遊びの真似ごと、又はグラウンドに叩きつける行為はしない
- ③ 投手は、相手打者に死球を与えた場合には、帽子をとって謝罪の意を表すようにする
- ④ 捕手は、相手打者との駆け引きのために余分な言葉又は「ささやき」はしない
- ⑤ 捕手は、投球を捕球時に「ストライク」に見せかける為に、著しくミットを動かすことの禁止
- ⑥ 捕手は、攻守交代時は速やかに防具の装着をする(次打者席付近で装着)
- ⑦ 打者が死球を得る為に、投球を避けずに肘を出したりして、故意にこれに触れる行為は死球とならない(打者に注意が与えられる)
- ⑧ 打者はみだりにボックスから出ないようにする。 規則6・02【原注】
- ⑨ 盗塁を助ける為に打者が捕手の送球直前にスイングをしたり、打者席から出て何らかの動作によって、捕手のプレイ・送球・守備を妨害するような行為は守備妨害となる
- ⑩ 打者走者は、一塁に対する守備が行われているとき、本塁一塁間の後半を走るに際してスリーフットラインの内側または外側を走って、一塁への送球を捕らえようとする野手の動作を妨げたと審判員が認めた場合は、ボールデッドとなり妨害行為で打者アウトとなる
- ⑪ 試合前のシートノックの際に、相手チームの選手は全員ベンチ内で待機する。但しブルペンでの投球練習は可能です
- ⑫ ベースコーチ
 - A 攻守交代時にミーティングに参加せず全力疾走で所定の位置につく

B 走者の走塁に併せて「セーフ」のジェスチャーとコールは止める

C 規則4・05(b)によりコーチスボックス内にとどまる

24 危険防止と安全対策

- ① 選手は安全対策のために、胸パットの使用を奨励する
- ② 練習中の打撃投手は、必ずヘルメット(ヘッドギア)を着用
- ③ トスバッティングの際打者は必ずヘルメットを着用
- ④ トスバッティングは観客席に向かわず、必ずグラウンドに向かって打つこと
- ⑤ シートノック及びサイドノック時の補助員(ボールキーパー)は必ずヘルメットを着用すること
- ⑥ 攻守交代時の内野選手の練習は、当該試合に出場者4名のみとする
- ⑦ 捕手が座って投球を受ける場合は、必ず規定の捕手防具を着用すること
- ⑧ 試合開始直前と攻守交代時に外野手のキャッチボール終了後は、ベンチに近い野手を經由して返球するように指導する
- ⑨ シングルームの無い球場では、代打要員の素振りは指定場所で一名を認める(素振りは攻撃中のみとして、ベンチから見て次打者席の反対側に指定)
- ⑩ **次打者・代打要員共に相手投手に併せての素振りは禁止**
- ⑪ 滑り止めスプレーの使用は、ベンチ内及びその周辺としてグラウンド内(次打者席)には置かないように注意すること
- ⑫ **試合前球場内に野球用具以外の物を持ち込まないようにする(竹竿・鉄棒等) 又練習用の器具などの持ち込みは禁止**

25 禁止事項

1、攻撃側のベンチ・走者・ベースコーチが、相手捕手のサインを盗み如何なる方法でも打者に対して球種・コースなどを伝える行為

2、欺瞞行為 走者の走塁・盗塁に対して近くの野手が「ファウルボール等」と叫びその走者の走力を鈍らせたり、元の塁へ帰塁させるような行為

3、ベンチから大声で、相手選手を惑わすような言葉は禁止

A) 味方の走者が盗塁しないのに「逃げた」「走った」と叫んだりすること

B) 相手の野手に失策を誘発する言葉・けん制の言葉 “やるぞ！やるぞ！”

C) 相手の投手が投球時に、ベンチ全員が大声で投手をけん制するような言葉

D) ベンチから大声で、抗議するような言葉とボークを誘発する言葉、動作は禁止

E) 攻撃側ベンチから相手守備に併殺をさせないように“つぶせ！”“ばらせ！”の言葉

4、隠し球の禁止・・・審判員は隠し球をさせないように厳重に注意する

5、野手の空タッグ・・・ボールがまだ来ていないのに、走者に「タッグ」の真似をしてはならない

オブストラクション(走塁妨害)の適用

6、ラフプレイの禁止 <アマチュア内規⑦>

本規則の趣旨は、フェアプレイの趣旨に則りプレイヤーの安全を確保する為攻撃側のプレイヤーが野手の落球を誘おうとして、あるいは触塁をしようとして、意図的に野手に体当たりあるいは乱暴に接触することを禁止するものである(インターフェア)

《走者は、まっすぐベースに向かって滑らなければならない。走者の体全体(足、脚、腰及び腕)が塁間の走者の走路(ベースパス)内に留まることが必要である。但し、走者が野手から離れる方向へ滑ったり、走ったりすることが、野手との接触または野手のプレイの妨げになることを避けるためであれば、それは許される》

併せ、守備側の野手が走者のベースパス(走路)に意図的に立ち、体を使って走者のベースパス上に構え「ブロック」をして走者の走塁を妨害する行為を禁止する。(走塁妨害)

7、捕手のブロックプレイの禁止 7-06(a)付記の説明

捕手はボールを持たないで得点しようとしている走者の進路を防ぐことはできない(禁止事項)

ベースラインは走者の走路であるから捕手は

A)まさに送球を捕ろうとしているか

B)送球が直接捕手に向かってきており、しかも充分近くに来ていて、捕手がこれをうけ止めるにふさわしい位置を占めなければならないときか

C)すでにボールをも持っているときだけしか塁線上に位置する事ができない

※この規定に違反したとみなされる捕手に対して、審判員は必ず《オブストラクションを宣告しなければならない

※「ブロック」とは、捕手が身体全体を使ってホームプレートをつさいだり、また左脚をホームプレート上に伸ばしたり、身体を横向きに廻し、右脚全体を横倒しにして、塁線上を妨いだりして、走者の本塁への触塁を妨害する行為です

※ ベースボールには「ブロックプレイ」はありません。

レッグガードは捕手の身体の一部(脚)を保護する用具です。「ブロック」する為の用具ではないことを充分認識すること。

26 試合中の水分補給について

暑い時期の大会(試合)で、審判員・選手の健康維持のため水分補給を下記の通り行う

A)各試合で4回終了後(小学生は3回)に約5分間水分補給のため「給水・インターバル」を設ける。但し、この5分間は試合時間に含まない。

B)その他試合中の給水方法

クーラーボックスを2個~4個用意してもらい、各審判員専用のお茶など(ペットボトル)をボックスに入れて、両サイドのボールボーイorベンチの端に置いて、試合中いつでも水分補給が可能になって、審判員の身体の負担も軽くなり、特に二塁塁審は近くで補給が出来て熱中症対策に効果があります

※ 天候・季節の状態・気候の状態(気温)などで、主催者と審判員が協議決定してください

「熱中症とAED」について

1、スポーツによる熱中症の予防

地球の温暖化が進むなかで、年々熱中症で倒れる選手(審判員)が多くなっています。熱中症といえば暑い環境で起こると思われていますが、スポーツの活動中では体の筋肉から大量の熱を発生すると、寒いとされる環境でも起こるものです。実際1月などの冬でも事故が起きています。

A)高温度は危険

スポーツ活動による熱中症死亡事故の約4割は、実は30℃以下の状況で起きています。気温だけでなく温度も大きな要因で、気温が高なくても温度が高いと危険性があることを認識してください。

B)水分+塩分の補給

夏場は30分に一度は休息をして水分を補給することを勧めますが、長時間の運動の場合は塩分も必要です。0.2%程度の塩水を飲むと良い。特に集団での活動の場合強制的に水分を補給する「強制飲水」を行うべきで、個人が好きなときに飲める「自由飲水」は避けるべきです。

C) 暑さに慣れる

暑くなり始めたら一度練習の強度を落としたり、練習時間を短くしたりして徐々に暑さに慣らすことが必要です。また、運動するときは、涼しい服装にすることも配慮してください。

D) 肥満も要注意

汗をかく量や暑さへの耐性は個人差が大きい。特に注意が必要なのは肥満の人で、熱中症で亡くなった人の7割が肥満傾向であった。その他寝不足や疲労が溜まっていると暑さへの耐性が低く、又運動前にしっかり食事を摂ることが必要です。

2、熱中症の対策方法

熱中症が発生した際、まずそれがどのような症状であるかを観察します。

名前を呼ぶ、形をたたく、応答できるかを診て、呼吸の状態、顔色、体温のチェックをします。

A) 意識があり応答できれば

1、身体を締めている箇所(ベルト、アンダーソックス)をゆるめて、頭を低くして寝かせる。

2、水分(スポーツドリンク等)と塩分の補給をする

(ふくらはぎ や腹部の筋肉のケイレンに有効です)

3、できるだけ風通しの良いところの日陰に寝かせ足を高くしてマッサージをする 吐き気があるときは横向きに寝かせる

4、足・首筋・脇の下・股下など太い血管、リンパ腺が走る部分を冷やして体温を下げる

(冷却は本人が“寒い”と訴えるまで積極的に冷やして下さい)

B) 意識がない、反応が鈍い場合

1、水や濡れタオルを身体にかけて扇ぎます。

2、アゴや脇の下、足の付け根に氷やアイスバックを当てます

3、環境が悪い場合は足を高くしてマッサージをします

「遅すぎるより早い目に給水」

「一口目は口をススギ、口内温度を下げてから飲むようにしましょう」

「水の補給は無論のこと塩分補給も忘れずに」

3、AED(自動対外式除細動機)

野球のボールやバットが胸に当たると、その衝撃で心臓が不規則に震えて血液が送り出せなくなる「心臓心とう」の状態となり、衝撃を受けて数秒間で倒れます。そして心臓が震えだしてから1分ごとに救命率が10%ずつ下がりますので、早期に手当をしなければなりません。

人工呼吸と胸骨圧迫(心臓マッサージ)による心肺蘇生を直ぐに実施すれば、救命率の低下を防げる可能性はありますが、唯一の治療法は電気ショックで心臓の震えを止めることです。それがAEDで、一般の人でも利用できるようになり、機会の音声指示に従えば初めての人でも操作はそれほど難しくはありません。

A) 予防

1、「衝撃を広い面で吸収すれば、危険を相当軽減できる」といわれており、胸に当てるパットがスポーツ各社より販売されている(硬球に慣れていない選手には着用することを奨励します)

2、公式グラウンドや公共の施設、消防署、JRや私鉄の駅にはAEDが設置されていることが多い

3、練習用グラウンドには、AEDを持ち込むか付近に設置されている所を確認しておく

4、指導者、審判員、チーム役員はAEDの講習会を受講して知識を得ておく必要がある

5、チーム内で、AED講習会を受講した人を確認しておく

B) グラウンドでおきた場合

◎ 事故が発生したら周りにいる人が、即119番への通報とAEDが近くにあれば至急に運ばせる

C) 救急車が到着するまでの処置

1、意識があるかを確認・・・大きな声で呼びかけながら、肩を叩くなどの刺激を与え反応があるかを調べ反応がないときは意識ナシです。

2、寸時に救急車を要請する係りと、AEDを要請する係りを確認する

3、気道を確保する・・・片手の指先を顎の先の硬い骨の上に置き、顎の先を上方に上げ、頭部を後屈させる(咽喉の奥を広げて空気を通りやすくする)

4、直ちに心肺蘇生を行う(人工呼吸に不慣れな人は胸骨圧迫のみでもよい)

5、AEDが到着すれば電源を入れて、ガイダンスに従い処置をおこなう(呼吸があればAED電気ショックは不要と判断します)

6、救急車が到着すれば、救急隊員の指示があるまで胸骨圧迫を続ける

D) 心配蘇生法

1、人工呼吸

慣れていない人では息が漏れるなど専門的な技術を要しますので、最近では一般の人は人工呼吸を省略して胸骨圧迫のみで行うことが奨励されています

2、胸骨圧迫

強い力で、しかも速いリズムで押すので、2分程で交代要員がみつようです。交代するときも5秒以内で素早く行わなければなりません

位置・・・乳頭と乳頭を結ぶ線の真ん中(胸の硬い骨の上部分)

方法・・・圧迫位置に手の付け根を置き、もう一方の手を重ねる上体の体重をかけて垂直に「強く、速く、絶え間なく」圧迫する

リズム・・・1秒間で2回(1分間で100回)程度の速さで、胸骨が4～5cm程度沈む強さです

【注】AEDには有効期限があります。AED所持チームは、その有効期限に留意して常に作動できる状態にあるかを確認して下さい