

熊本県軟式野球連盟

各郡市支部長・チーム代表者
監督・主将・審判員 各位

県大会出場に当り全日本軟式野球連盟規程細則に違反した チームに対する処置について

このことについて、関係各位に周知徹底方よろしく申し上げます。

熊本県軟式野球連盟が主催・共催する県大会に出場するチームが全軟連規程細則に違反した場合は出場を禁止する。

また、県大会当日会場で違反が発見された時、そのチームは失格となる。

この処置は一般チーム(成年・実年・還暦)少年チームの登録チームに適用される。

1・選手は競技及び開会式(開会式がある時)には10名以上参加しなければならない。

(監督が選手を兼ねる場合は10名に含まれる)

(1) 県大会に出場するチームが試合開始の時、選手9名の場合は失格となる。

(監督が選手を兼ねていない場合は選手10名が必要)

(2) 試合中一方のチームが疾病・負傷等により9名で試合が出来なくなった場合は、没収試合となって相手チームの勝ちとなる。

(3) オーダー交換時には必ず打順表に控え選手を記載すること。

記載していない場合は試合に出場できない。(試合に遅れてくる場合も記載すること)

2・バット

(1) 金属・ハイコン(複合)バットは、J・S・B・Bのマークをつけた公認のものに限る。

(2) バットに表示する印字(マーク・品名・品番・選手名等)の色については、白・黒・シルバー・ゴールドの4色に限る。

(3) 金属・ハイコンバットは色の制限はないが単色以外の場合は連盟の承認を必要とする。

(4) バットは改造、加工したものは使用できない。

(5) アマチュア野球では、従来の色(バットそのものの素材の色・ダークブラウン・赤褐色・淡黄色)に加え、ブラック(黒色)のバットの使用を認める。着色バットの運用基準の変更はない。

※ 金属・ハイコンバットはJ・S・B・Bのマークがないものは使用不可。

(マークの消えたバットは使用不可)

3・装具

(イ)マスク

1、連盟公認のもの以外は使用できない。 ※J・S・B・Bマークがないものは使用できない。

【S・G マークがないものは2022年シーズンより使用できない】

2、ホッケー型キャッチャーマスクは使用できない。

(ロ)レガーズ・プロテクター・スロートガード、ファウルカップの着用

- 1、 捕手はレガーズ・プロテクター・スロートガード、ファウルカップを着用すること。
- 2、 少年・学童大会も必ず着用のこと。

※捕手がレガーズ・プロテクター・スロートガードを着用しない場合は失格となる。

(ハ)ヘルメット

- 1、 打者・次打者・走者・ベースコーチはS・Gマークのついた連盟公認の軟式野球用ヘルメットを着用のこと。

※ 一般チームはイヤーフラップが片方・両側に着いたものどちらでも良い。

※ フェイスブロックのついたヘルメットの使用は許可しない。

※ 少年・学童は両側にイヤーフラップのついたものを着用すること。打者・次打者・走者・ベースコーチ及びシートノック時の補助員も必ず着用すること。

コーチ(背番号 28・29 番)が補助員となる時は、必ずしも着用する必要は無い。

シートノックに関わらず、競技場内でのノックの際も補助員は着用すること。

- 2、 試合中のボールボーイ・バットボーイも着用すること。
- 3、 捕手は、捕手用ヘルメットを着用のこと。

※ J・S・B・Bのマークがないものは使用できない。

【S・G マークがないものは 2022 年シーズンより使用できない】

※ ヘルメットを着用しない場合は失格となる。

4.ユニフォーム他

- (1) 同一チームの各プレイヤー(監督・コーチを含む)は、同色、同形、同意匠のユニフォーム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都・道・府・県名を必ずつけること。
また、左袖には他のものを付けてはならない。

※ 左袖に県名以外のマーク他をつけている場合は失格となる。

右袖には別に制限がないのでワッペン・マーク・文字等つけてもよい。

- (3) 背番号は0番から99番までとし、登録選手は全員必ずつけること。

- (4) 監督30番、主将10番、またコーチをおく場合は28番・29番とする。

(少年・学童チームもコーチは28番・29番とする)

- (5) 胸のチーム名は日本字、ローマ字どちらでもよい。チーム名の代わりに胸にマークをつけてもよいが統一しなければならない。

- (6) 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・太さは4センチ以内とする。

- (7) 帽子は全員同色・同形・同意匠、ストッキングは全員同色のものでなければならない。

- (8) 学童・還暦野球は金属製スパイクの使用はできない。

- (9) アンダーシャツは全員同色のものでなければならない。

- (10) ユニフォームの背中に選手名をつける場合は背番号の上にローマ字で姓のみとする。

なお、チーム全員がつけること。同姓の者がいる場合、名前の頭文字を入れても良い。

- (11) ヘルメットについては全員、同色・同形・同意匠で指導すること。フェイスブロックのついたヘルメットの使用は許可しない。

➤ 大会（連盟主催大会）に棄権した場合の処置について

- (1) 組み合わせ決定後は、棄権を認めない。(但し、降雨等で日程に変更が生じた場合は除く)
- (2) 棄権した原因がチームにある場合、そのチーム(選手)は翌年同大会への出場を禁止する。
- (3) 試合開始時間に遅れたチームは棄権とする。

県大会において以上の事項に違反して失格となった場合は全てチームの責任とする。各郡市支部が主催・共催する大会、予選会において違反チームがあった場合は、県大会で失格にならないよう十分指導すること。

➤ 特別継続試合の再開

- (1) もとの試合が中断された箇所から再開する。
- (2) 両チームの出場者と打順表は、試合が中断されたときと全く同じでなければならない。
ただし、規則によって認められた交代は許される。なお、試合前に提出された打順表に記載されていない者は、出場できない。

特に留意すべき事項及び注意・確認事項

登録チーム、大会に出場するチームは、公認野球規則・競技者必携の記載事項及び全軟連・県連盟の通達事項、県連取り決め事項、その他次の事項を遵守し、大会に参加すること。

1. 全軟規約・規程集が競技者必携の巻末に詳細に記載してあるので日頃から熟読しておくこと。

2. ヘルメットについての確認事項

○ 一般について

- ①イヤラップは片側、両側どちらでもよい。
- ②打者、次打者、走者、ベースコーチは必ず着用すること。
- ③フェイスガードのついたヘルメットは、使用は許可しない。

○ 少年・学童について

- ①イヤラップは両側についたものとする。
- ②打者、次打者、走者、ベースコーチ及びシートノック時の補助員は必ず着用すること。
- ③シートノック時に関わらず、競技場内でのノックの際も補助員は着用すること。コーチ（背番号 28・29）が補助員となる場合は必ずしも着用する必要はない。また、試合中のボールボーイ・バットボーイも着用すること。

3. ユニフォームの背中の選手名について(社会人、少年、学童)

選手名をつけてもよい。但し、背番号の上にローマ字で姓のみとする。
つける場合は、チーム全員つけることとする。

4. ユニフォームの袖について

ユニフォームの袖の長さは、両袖同一で左袖には都道府県名を必ず付けなければならない。（他のものをつけてはならない。）右袖には別に制限がないのでワッペン・マーク文字等をつけてもよい。

5. 試合時間の制限等について(全軟通達)

1 正式試合

(1) 9回戦

- ① ゲームは9回戦であるが、暗黒、降雨などで9回までインングが進まなくとも7回を終了すればゲームは成立する。
- ② 得点差によるコールドゲームは、7回以降7点差とする。
- ③ コールドゲームの得点の扱い

連盟では、すべての均等回の得点とする。例えば、両チームが、7回の攻撃を均等に完了し、8回の表に先攻チームが得点したが、後攻チームはその裏、同点もしくはリードしないままに、暗黒・降雨などにより試合中止を宣せられたような場合は、均等回の得点をもつて勝敗を決する。

(2) 7回戦

- ① 日本スポーツマスターズ、全日本シニアおよび国民体育大会の順位決定戦は7回戦とする。
- ② 暗黒、降雨などで、7回までインングが進まなくても、5回を終了すればゲームは成立する。
- ③ 国民体育大会の順位決定戦は時間制限はなく、7回で勝敗が決しない場合には、8回からタイブレーク方式を行う。
- ④ 得点差によるコールドゲームは、全日本シニアに限り、5回以降7点差とする。

⑤ コールドゲームの得点の扱い

連盟では、すべての均等回の得点とする。例えば、両チームが5回の攻撃を均等に完了し、6回の先攻チームが得点したが、後攻チームはその裏、同点もしくはリードしないままに、暗黒・降雨などにより試合中止を宣せられたような場合は、均等回の得点をもって勝敗を決する。

- ⑥ 日本スポーツマスターズおよび全日本シニアは、指名打者制を採用することができる。
(公認野球規則 5.11)

2 延長戦

9回(7回)を完了して同点の場合は、健康維持を考慮し、次の方法により勝敗を決定する。

- (1) 延長戦は12回(最長3回)まで、もしくは試合開始後3時間を経過した場合は、新しいイニングに入らない。
- (2) 天皇賜杯大会、国民体育大会では、試合開始後、3時間を経過した場合のみ、新しい延長イニングに入らない。
- (3) 日本スポーツマスターズ、全日本シニア大会の延長戦は9回(最長2回)まで、もしくは試合開始後、2時間30分を経過した場合は、新しい延長イニングに入らない。
- (4) 前記(1)～(3)を終了しても、同点のときは、タイブレーク方式を行う。

3 タイブレーク方式

継続打順で、前回の最終打者を一塁走者、その前の走者を二塁走者とする。すなわち、0アウト一塁・二塁の状態にして、1イニングを行ない、得点の多いチームを勝ちとする。勝敗が決しない場合は、更に継続打者でこれを繰り返す。なお、通常の延長戦と同様規則によって認められる選手の交代は許される。

◆少年部・学童部・女子大会

1 正式試合

(1) 7回戦

- ① ゲームは7回戦であるが、暗黒、降雨などで7回までイニングが進まなくても5回終了すればゲームは成立する。
- ② 健康維持を考慮し、5回終了時以降、試合開始後2時間30分を経過した場合は、新しいイニングには入らない。
「学童部4年生以下」5回戦
- ③ 守備の時間が長い場合(概ね20分)には健康維持を考慮し、審判員の判断で給水タイムを設けることとする。(試合時間には入れない)

2 延長戦

7回を完了し同点の場合、または5回終了時以降、試合開始後2時間30分を経過した場合は、いずれも延長戦は、行わず直ちにタイブレーク方式とする。

3 タイブレーク方式

- (1) 継続打順で、前回の最終打者を一塁走者、その前の打者を二塁走者とする。すなわち、0アウト一塁・二塁の状態にして、投手の投球制限を厳守の上、勝敗が決するまで続行する。
- (2) 得点の記録は、合計得点とする。
(例) 1-1 (タイ1回) 4-3

※ 但し、県連盟では、日程・時間・健康状態等を考慮し、全軟通達事項とは別にそれぞれの大会において、大会要項に別途規定する。

6. 捕手及び球審のマスクについて

捕手及び球審が着用するマスクは、全軟公認のマスク(スロートガード付) 併せて、安全のためファウルカップ、プロテクターを着用すること。

(令和4年シーズンからはSGマークとJSBBマークがついて居ないマスクは使用出来ない。)

7. 監督・コーチ・選手は帽子・ユニフォーム・スパイク着用のうえ、グラウンド内に入ること。

8. スパイクについて

スパイクに制限はないが、左右対称でなければならない。

ただし、ランニングシューズ・アップシューズは認めない。

9. ユニフォームのパンツのすそ幅について

すそ幅の広いストレートタイプのパンツの使用は認める。〔2017年九州連合理事会にて了承〕

※アンダーソッキングとソッキングの2枚を必ず着用すること。(ケガ防止のため)

10. 学童・少年の投手投球制限について

選手の肘、肩の障害予防として、一人の投手が1日に投球できる数は下記の取り扱いとする。この投球数制限は、選手が安全に安心して健康で野球を楽しむことを目的としている。

【学童部】

- ① 70球以内 (4年生以下60球以内)
- ② 試合中規定投球数に達した場合、その打者が打撃を完了するまで投球できる。
- ③ ボークにもかかわらず投球したものは、投球数に数える。
- ④ タイブレークになった場合、1日規定投球数以内で投球できる。
- ⑤ 牽制球や送球とみなされるものは投球数としない。
- ⑥ 投球数の管理は、大会本部が行う。

【少年部】

投球制限を採用する。(少年部より内容通達)

※ 各大会において確認をすること。

11. 苦情や疑義等に対する対応

チーム及び関係者・審判員からの全軟への直接的な問い合わせを禁ずる。苦情や規則適用に関する疑義等が生じた場合、「所属支部」⇒「県連盟」⇒「全軟連」の手順により対処すること。

※そのような行為があった場合は、全てチームの責任とし、該当チームはその年度の大会出場を認めない。(支部大会も含む) (H22.2.13)

競技運営に関する連盟取り決め事項（各大会共通）

本大会は、2020野球規則及び2020競技者必携に定める規則、取り決め事項及び各大会の要項に基づき実施する。

1、当該球場に到着したら直ちに本部席に赴き役員にその旨を連絡し、大会資料、打順表用紙を受領すること。

2、第1試合に出場するチーム

- (1) 打順表（登録された者の全員を記入したもの）は、試合開始予定時刻の30分前までに、監督または主将（少年・学童は監督と主将）が大会本部に提出、登録原簿との照合を受けた後、球審立会いのもとに攻守を決定し、主将がベンチに戻り次第、後攻チームから直ちにシートノックに入る。
- (2) 練習は、外野に限り行うことを認める。（フリーバッティングは厳禁とする。）その際、アップ用の服装（同一が望ましい）でもよいが、打順表の提出時には全員ユニフォームに着替えシートノックに備えること。
- (3) 態勢が整っているときは、試合開始予定時刻前でも試合を開始する。

3、第2試合以降のチーム

- (1) 打順表（登録された者の全員を記入したもの）は、7回戦の場合は4回終了時（マスターズおよび全日本シニアは4回終了時）9回戦の場合は5回終了時まで監督または主将（少年・学童は監督及び主将）が大会本部に提出、登録原簿との照合を受けた後、球審立会いのもとに攻守を決定する。
- (2) 試合開始時刻に関係なく、前の試合が終了次第シートノックを行なうので、終了挨拶の間に、グラウンド内に入り、外野側のベンチ横に用具を置きキャッチボールを行う。
※試合時間を制限した試合あるいは前試合の進行状況により、打順表提出の時刻を、前記に限らず前もって決める場合があるので、打順表用紙の本部からの受け取りを早めに行うこと。
※打順表には登録された者の全員を記載すること。記載されていない選手はその試合には出場できない。
※打順表に記載されていない選手とは、打順表の控選手欄に記載されていない選手のことをいう。
※大会において監督会議を行わない場合は、各種の申し合わせ事項及び選手登録の確認を行うこと。

4、シートノックについて

- (1) シートノックは5分間とする。ただし、大会運営上、シートノックを行わずに試合を開始することもある。この場合は、攻守決定の際に通知する。
- (2) ノッカーは、選手と同一のユニフォーム、でなければならない。
- (3) 捕手は、安全のためプロテクター、レガーズ、捕手用ヘルメット、ファウルカップを必ず着用すること。シートノック時の補助員としてコーチ（背番号28・29）を認める。補助員はヘルメットを着用すること。なお、少年・学童・女子大会の場合は、コーチ1人のブルペン捕手を認める。（試合開始前までの間を許可するヘルメットマスク着用）

5、試合に出場する捕手及びブルペンの捕手は、安全のためファウルカップを着用すること。また、ブルペンの捕手及び攻守交代時の準備投球を受ける捕手は、マスクを必ず着用するとともに、プロテクター、レガーズ、捕手用ヘルメット、ファウルカップを着用すること。

- 6、次の試合のバッテリーが、競技場内のブルペンを使用することは自動的に許されない。
- 7、学童・少年部の試合においても、一般と同様に監督に限り、グラウンドに出て指示することができる。
- 8、一般の部、少年の部、学童の部とも、一日2試合まで行うことができる。継続して行なう場合は、試合終了後30分以内を目安に開始する。
- 9、ベンチは、組合せ番号の若い方を一塁側とする。ただし、1チームが2試合続けて行う場合はベンチの入れ替えをしないことがある。
- 10、組み合わせ表にある試合開始時刻は、あくまでも予定であり、第二試合以降のチームは予定時刻一時間前までに集合しておくこと。
- 11、試合開始予定時刻になっても会場に来ないチームは、原則として棄権とみなす。
- 12、雨天の場合は原則として順延とする。

ただし、①小雨でも球場が使用可能な場合は試合を行う。

②当日試合を全然行わない場合と午前中を見合わせて午後から行う場合もあるので、チームは勝手に判断しないで大会本部又は事務局に必ず連絡すること。

③日程の都合上、日没まで短時間しかない場合でも試合を開始することがある。

審判員は予め、どの回で打ち切りになっても特別継続試合を行わず、試合をできるところまで行う旨を両チームに申し渡してから試合を開始し、均等回になったところで試合成立とさせ、「日没コールドゲーム」を適用する。

(1) 特別継続試合の再開

① もとの試合が中断された箇所から再開する。

② 両チームの出場者と打撃順は、試合が中断されたときと全く同一でなければならない。ただし、規則によって認められる交代は許される。なお、試合前に提出された打順表に記載されていない者は、出場できない。

③ もとの中断された試合に出場して、他のプレーヤーと交代してその試合から退いたプレーヤーは、再開される試合に出場出来ない。

④ 中断、再開の際は、試合の終了および開始と同じように挨拶をする。

- 13、参加申込書提出以後は、選手の追加・変更及び背番号の変更等は認めない。

(記載にあたっては、細心の注意を払うこと。)

オーダー表と参加申込書を照合し、相違する選手の出場は認めない。

※選手登録にあたっては、「県連通達事項」中、「4、チーム編成」「5、少年チーム」「6、登録できない選手」を熟読のうえ、遺漏のないように取り扱うこと。

※登録違反等が発覚した場合、全てチーム及び所属支部の責任とする。

14、チーム編成等

(1) 一般チームは、監督を含む選手10名以上20名以下で編成しなければならない。

①大会でベンチに入れる人員は、監督を含む選手20名以内と選手として登録しない部長(チーム責任者)、マネージャー、スコアラー、トレーナー等(有資格者)各1名とする。

②総監督、コーチ、マネージャー、スコアラー、トレーナー等(有資格者)を選手として登録することはできるが20名の範囲内でユニフォームを着用し背番号を付けなければならない。

③背番号は、監督30番、コーチ29番、28番、主将を10番とし、選手は0番から99番とする。

(2) 少年部・学童部は、監督1名、コーチ2名以内、選手10名以上20名以内で編成しなければならない。ただし、監督、コーチは成人者でなければならない。

①大会でベンチに入れる人員は、監督、コーチ、選手及びチーム責任者（引率責任者）マネージャー、スコアラー、トレーナー等（有資格者）の各1名とする。

② 守備の時間が長い場合（概ね20分）には健康維持を考慮し、審判員の判断で給水タイムを設けること

とする。（試合時間には入れない）

③ 熱中症対策としての、保護者（女性）2名以内をベンチに入れることができる。

④背番号は、監督30番、コーチ29番、28番、主将を10番とし、選手は0番から99番とする。

15、主催者・主管者は大会期間中の負傷、傷病等に対し応急手当のほか、一切の責任は負わない。

16、試合中、ベンチ前のキャッチボールを禁止するが、ブルペンでのキャッチボールは2組4名以内を認める。

17、試合終了後の挨拶はホームプレートを挟んで球審の合図で行う。これですべて完了する。試合に敬意を表し本部役員も起立し挨拶をする。

【学童部・少年部・女子大会】

チームの大会本部及び相手チームへの挨拶は不要である。（応援団への挨拶は奨励）

試合に敬意を表し本部役員も起立し挨拶をする

18、指名打者の取り扱いについて

日本スポーツマスターズおよび全日本シニアは、指名打者制度を採用することができる。

(1) 指名打者の基本的事項

① 指名打者を採用するか、しない、かはチームの任意である。

② 投手に替わって指名打者を採用できる。

③ 試合開始前に指名打者を指名しなかった場合はその試合で指名打者を使うことはできない。（指名打者の打順は変更できない）

④ 指名打者は相手チームの先発投手に対して、少なくとも1回は打撃を完了しなければならない。その先発投手が替わった場合はその必要はない。

⑤ 指名打者は代走者にはなれない。

(2) 指名打者制度が消滅する基準

① 指名打者が守備についた場合。

② 投手が他の守備位置についた場合。

③ 代打者または代走者が投手となった場合。

④ 投手が指名打者に替わって打撃をするか、走者になった場合。

⑤ 他のプレーヤーが投手になった場合。

⑥ 投手が打順に入った場合。

試合のスピード化に関する事項(抜粋)

- 1、試合はスピーディに運ぶよう務め、1試合、9回戦の試合は**120**分以内、7回戦の試合は**90**分以内を目標とする。試合の進行状況によっては、タイムを制限することもある。
- 2、攻守交替は、駆け足でスピーディに行うこと。ただし、投手に限り内野地域は歩いては差し支えない。また、監督、コーチ(少年・学童の場合は監督に限る)が投手のもとへ往き来する場合も、小走りでスピーディに行なうこと
- 3、投手と捕手について

- (1) 投手が捕手のサインを見るときは、必ず投手板について見ること。
- (2) 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。
- (3) 投手は、捕手、その他の内野手または審判員からボールを受けた後、走者がいない場合には12秒以内、走者がいる場合は20秒以内に投球しなければならない。違反した場合、走者が塁にいない場合はただちにボールを宣告し、走者がいる場合は警告を発することとし、同一投手が2度繰り返したら、3度目からはその都度ボールを宣告する。
- (4) 無用なけん制が度を過ぎると審判員が判断したら、遅延行為として投手にボークを課すことがある。

4、打者について

- (1) その回の先頭打者は、準備投球が終わるまで次打者席で待機すること。
- (2) 次打者は、投手が投球姿勢に入ったら素振りをしてはならない。投手も必ず実行すること。
(5.10【注1】)
- (3) 打者は思うままにバッタース・ボックスを出入りすることは許されない。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。
- (4) みだりにバッターボックスをはずした時は、球審はタイムをかけずに、投球に対して、正規に「ボール」、「ストライク」を宣告する。

5、内野内の転送球について

- (1) 内野手間の転送球は一回りとする。状況によっては中止することもある。最後にボールを受けた野手は定位置から速やかに投手に返球すること。
(好守交代時に最後のボール保持者は、投手板にボールを置いてベンチに戻ること。)
- (2) 特に定めがない場合、県連盟では以下のとおり取り決める。

連盟大会

- ① 1回表・裏は従来通り準備投球後及び一死、二死の内野手間の転送はできる。
- ② 2回以降は、準備投球後のみ内野手間の転送を認める。しかし、一死及び二死後の転送は一切できない。直ちに投手へ返球すること。一死・二死後に内野手間の転送が行なわれた場合は、審判員は直ちにやめさせて、投手へ返球させること。
- ③ 塁に走者がいるとき、内野手間の転送を始めようとした時は、直ちに「タイム」を宣告し、速やかに投手に返球するよう指導する。

連盟以外の一般大会

- ① この県連盟の取り決め事項を強制することはできない。
- ② 主催者と事前に協議し、協力を得られるよう柔軟に指導し、審判員としては正式回数を完了するよう努力すること。

6、タイムについて

- (1) 監督、主将はタイムを要求しないまま、みだりにベンチを出てはならない。
 - (2) タイムを制限する。
 - ①試合中、スパイクの紐を意図的に結び直すなどのタイムは認めない。
 - ②タイムは1分間を限度とする。ただし審判員が認めた場合はこの限りではない。
 - ③タイムは、プレーヤーの要求したときでなく、審判員が宣告したときである。
 - (3) 守備側タイムの回数の制限
 - ①捕手または内野手が、一試合に投手のところへ行ける回数は、9回戦・7回戦いずれの試合とも1試合3回以内とする。なお、**延長戦（タイブレーク方式を含む）は、1イニングに1回行くことができる。**
 - ②野手（捕手を含む）が投手の所へ行った場合、そこへ監督またはコーチ（少年・学童の場合は監督に限る）が行けば、双方1回として数える。逆の場合も同様に数える。投手交代の場合は、監督またはコーチの回数には数えない。
 - ③監督またはコーチがプレーヤーとして出場している場合は、投手のところに行けば野手として1回と数えるが、協議があまり長引けば監督またはコーチが投手のところへ1回行ったこととして通告する。
 - ④攻撃側のタイム中に守備側は指示を与えることができるが、攻撃側のタイムより長引けば守備側の1回とカウントされる。
 - (4) 攻撃側のタイムの回数制限
 - ①攻撃側のタイムは、9回戦・7回戦いずれの試合とも1試合に3回以内とする。なお、**延長戦（タイブレーク方式を含む）は、1イニングに1回とする。**
選手への指示に関するタイム（作戦的なタイム）のときカウントするものであり、単に選手の交替等のタイムはカウントしない。
 - ②守備側のタイム中に攻撃側は指示を与えることができるが、守備側のタイムより長引けば攻撃側の1回とカウントされる。
- 7、代打または代走の通告は、氏名とともに「代打者」または「代走者」の背番号を球審に見せその旨を告げることとする。
- 8、攻守の交代時に、最後のボール保持者は投手板にボールを置いてベンチに戻ることに。
- 9、捕手は、攻守交代の際、グラウンド内は、安全のためプロテクター、レガーズ、捕手用ヘルメット、マスク（スロートガード付）、ファウルカップを着装すること

競技者のマナーアップについて(抜粋)

マナーアップとフェアプレイの両面から次のような行為を禁止する。

- 1、捕手が投球を受けたときに意図的にボールをストライクに見せようとミットを動かす行為
 - 2、捕手が自分でストライク・ボールを判定するかのように、球審がコールする前にすぐミット動かして返球態勢に入る行為
 - 3、球審の「ボール」の判定にあたかも抗議するかのように、暫くミットをその場に置いておく行為
 - 4、打者がヒジ当てを利用してのヒット・パイ・ピッチ（死球）狙いの行為
 - 5、打者がインコースの投球を避ける動きをしながら当たりにゆく行為
 - 6、プレイ中にみだりにベンチを出る行為（競技に出る準備をしている2組4名以内を除く）
- ※ 試合が開始されたら、控え選手は試合に出場する準備（交代選手のキャッチボール）をしている者以外はベンチに入らなければならない。ベースコーチ・代打・代走・守備を交代する選手を除く。
- ※ 試合中は攻守交代時に限り、控え選手が外野の方向へランニングすることを認める。
- ※ 競技場内のブルペンの設置状況により、投球練習を一組に制限する場合もある。
- 7、野手が走者の視界を遮る行為
 - (1) 走者がタッグアップに備えているときに、野手が走者の前に立ち視界を遮る行為
 - (2) 野手が走者の前に立ち、ボールを保持している投手板上の投手への視界を遮る行為
 - 8、塁上の走者、あるいはコーチスボックスやベンチから、球種など打者に知らせるためのサインを出すこと（声も含む）

試合中の禁止事項

- 1、試合中を問わず、監督・コーチ等による指導と称した身体的暴力、威圧的暴言を厳重に禁止する。試合中、主催者または審判員により暴力と判断された場合は、即退場処分とし、後日ペナルティを課す。また、暴言と判断された場合は、厳重注意を行ない、なおも繰り返された場合は、退場処分とし、後日ペナルティを課すこともある。
- 2、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、プレイの状況に注意し適切な処置をすること。なお競技場内での素振り用パイプやリングの使用を禁止する。
- 3、投手が手首にリストバンド、アームスリーブ（サポーター）などを使用することを禁止する。なお、負傷で手首に包帯（テーピング）等を巻く必要があるときは、大会本部等の承認が必要である。
- 4、足を高く上げてスライディングすることは危険防止のため厳禁する。現実これが妨害となったと審判員が認めた場合は、守備妨害で走者をアウトする。
- 5、作為的な空タッグを禁止する。審判員がその行為を妨害と判断したとき（よろめいたり、著しく速度が鈍った場合等）は、オブストラクションを適用する。
- 6、プレーヤーが塁上に腰を下ろすことを禁止する。
- 7、守備側からのタイムで試合が停止されたときは、投手は捕手を相手に投球練習をしてはならない。
- 8、トラブルの際、審判員や相手側プレーヤーに手をかけることを厳禁する。万一このような事態が生じたときは、退場を命じる。なお、各支部の行う全ての大会を含めて、試合に関連して暴力行為を行った選手とそのチームに対して、試合に関連して現実暴力行為を行った者に対しては、その年度の出場を停止するとともに、所属チームにも何らかのペナルティを課すこととする。このペナルティを最低として処理する。
- 9、相手チームや審判員に対する聞き苦しい野次は厳禁する。また、スタンドからの応援団の野次及び目に余る行為はチームの責任とする。
- 10、競技場内（ベンチを含む）での喫煙及びガム等を噛むことを禁止する。携帯電話の使用も禁止する。喫煙等のためベンチを離れた場合は、再びベンチに戻ることはできない。生理現象のみ認めるが、必ず試合前に済ませておくこと。
- 11、ベンチ内での電子機器類（携帯電話、パソコン、タブレット端末等）、携帯マイクの使用、ガムを口に含んでグラウンドに入ることを禁止する。また、メガホンは1個に限り使用を認める。
- 12、チャンスや得点をあげたとき、みだりにベンチ内のリーダーが音頭を取って声を揃えて歓声を発したり拍手をするようなことを禁止する。
- 13、サングラスは、大会本部の承認なしに使用できる。ただし、投手は使用できない。
- 14、県連盟の大会では、10人目の選手によるイニング間の野手とのキャッチボールを認める。
- 15、ネックウォーマーは季節を考慮し着用することが出来る。県連の大会では、選手は黒または紺色のみ着用を認める。（色はチームで統一すること。）
- 16、監督が季節や天気により、グラウンドコートを着用している場合、監督は、アピールや選手交代などをするときには、その身分を明らかにするために、するために、グラウンドコートを脱いで申し出ること。（背番号の確認）

スピーディに試合を展開するために

選手・審判員個々が強く意識し行動することが、野球競技をより楽しく、面白く発展させると確信します。テンポの良いゲームを展開しましょう。

1) チーム

- ①好守交代は、駆け足でスピーディに行うこと。(コーチも励行する)
- ②日程・時間に余裕がある場合でもスピーディな試合進行を意識する。
- ③ベンチ前の整列は、出過ぎないこと。プレイのコールを待たせないこと。

2) 投手

- ①遅延行為とみなされる投手の牽制球はやめさせる。
- ②投手の基本的なルールを徹底させて下さい。
- ③投手は、ロジンバッグを指先だけで使用し、丁寧に扱うこと。
- ④捕手から返球を受けた投手は、速やかに投手板に着き投球動作に入ること。

3) 捕手

- ①捕手は、返球したり、声をかけるためにホームプレートの前や横に出過ぎないこと。
- ②サインについて、複雑なものは無くし、速やかに出すように要請する。
- ③捕手の行動を機敏にさせる。
速やかなサイン・用具の脱着・バックアップや打ち合わせの後速やかに守備位置に戻る。

4) 打者

- ①攻撃側の第一打者・次打者を所定の位置に速やかに着くように喚起する。
- ②打者はみだりに打者席を外さないこと。(サインは必ず打者席内で見ること)
- ③次打者席では、投手が投球に関連する動作 (サインを見る姿勢) に入ったら速やかにスイングをやめ投球を注視すること。

5) 野手

- ①内野手のボール回しは定位置で1回とする。
- ②内野手が投手に返球するときは、定位置で返球すること。
マウンドまで持って行かせない。このような行動は即注意し徹底させること。
- ③内野手がアドバイスなどでマウンドへ近づかないよう注意すること。(タイムの回数制限に注意)
- ④タイムを掛けスパイクの紐の結び直しは認めない。

6) 審判員

- ①グラウンド内の移動は、常に走ること。
- ②代打・代走の通告は、氏名とともに背番号を放送席に見せて告げること。
交代選手は都度メンバー表で確認すること。
- ③45フィート前進後、捕手よりも戻りを早くし待機すること。
- ④ストライクを見極めゾーンが小さくならないこと。
- ⑤節度・キレある判定・コールを実践すること。
- ⑥ボールデッドの時の時間を早くすることを意識すること。