

調布市少年野球連盟内規

平成 30 年度版

調布市少年野球連盟

平成 30 年 3 月

第一章 選手に関する事項

(選手登録)

第1条 登録選手は原則として、調布市在住とし、9名以上の選手をもって登録する。ただし、他の地域で少年野球連盟に加盟している者以外で、選手登録を希望する者については、認める。

(登録書の提出)

第2条 大会の選手登録書は、大会初日までに運営委員長に提出する。提出されない場合は、棄権とみなし、相手チームに勝ちが与えられる。

(大会途中の選手登録)

第3条 大会途中の選手登録は、運営委員長にその旨を書類で申請しAクラスは1週間後、B・Cクラスは即日出場できる。なお、運営委員長はその旨を理事長に報告しなければならない。

(下位クラスへの出場)

第4条 選手は登録したクラスより下位のクラスには出場できない。

(出場者の欠員補充)

第5条 A・Bクラスに関して、何らかの理由で大会期間中に出場者が9名を欠いた場合は、4年生以下の選手を出場させることができる。この場合は、運営委員長に申し出なければならない。なお、4年生以下のベンチ入りの人数制限は特に設けないが、グラウンドでプレイできるのは、9名を欠いた人数分とする。出場する4年生以下の選手の背番号は、事前に登録された背番号で参加しなければならない。

(6年生の下位チーム登録)

第6条 Aクラスに登録していないチームに関しては、6年生でもBクラスに2名迄登録できる。ただし、投手及び捕手はできない。

(合同チームの結成)

第7条 人数の不足により合同で出場する場合は、所属チームのユニフォームを着用しなければならない。

2 人数の不足により合同で出場したチームにおいても、上部団体に出場する権利を有する。順位を得た時も、その権利を有する。ただし、上部団体の主催する大会に限る。

(欠員による選手の移籍)

第8条 人数の不足により移籍した場合は、細則Ⅲ-1-(1)のただし書きによる移籍した日より6か月間は、大会に出場できないは、適用されない。

第二章 大会運営に関する事項

(運営委員長の責務)

第9条 大会運営は、運営委員長の責任において実施し、参加各チームは、運営委員長の指示に従うものとする。

(試合進行の妨害)

第10条 チームまたは選手の関係者が、試合の進行を妨げる行為をした場合には、そのチームの責任となり、没収試合として、相手チームに勝ちが与えられる。

(その他の事項)

第11条 本内規に定められた事項以外は、公認野球規則、競技者必携、アマチュア野球内規等に定められた規則を準用する。

(試合開始時刻の変更)

第12条 当日の試合開始時刻を主催者の都合により変更する場合は、両チームの監督または指揮する者の了承を必要とする。

(正式試合)

第13条 正式試合の決定は次の各号のとおりとする。

- ① A・Bクラスは、7回戦とするが、試合開始後1時間30分を経過したら新しいイニングには入らない。
- ② Cクラスは、5回戦とするが、試合開始後1時間10分を経過したら新しいイニングには入らない。

(延長戦)

第14条 第13条第1号第2号が終了して同点の場合、延長戦は行わず、第20条の特別延長ルールにて勝敗を決する。

(得点差によるコールドゲーム)

第15条 得点差によるコールドゲームは次の各号のとおりとする。決勝戦もコールドゲームを適用する。

- ① A・Bクラスは、4回10点差、5回以降7点差とする。

- ② Cクラスは、3回10点差、4回以降7点差とする。
- ③ すべてのクラスにおいて、選手の健康管理を重視し、1回終了時25点差、2回以降は25点差が付いた時点で、均等回に関係なく試合を打ち切るものとする。ただし、①及び②の適用を優先する。

(降雨日没による試合成立)

第16条 降雨、日没による試合成立は次の各号のとおりとする。

- ① A・Bクラスは、4回完了時とする。
 - ② Cクラスは、3回完了時とする。
- 2 試合成立時における得点は、均等回における得点とする。
- 3 降雨、日没で試合が中止となり試合成立とならない場合は、後日再試合を行う。

(特別継続試合)

第17条 降雨、日没による試合が成立し、なおかつ均等回における得点と同じとなった場合は、後日特別継続試合として実施する。特別継続試合は、均等回完了時から継続して行うものとし、両チームの出場者と打撃順は、前回の試合メンバーと同一で行う。ただし、規則によって認められる交代は許される。

(リーグ戦の順位)

第18条 勝率の高いチームを上位とする。なお、1引き分けがある場合、0.5勝と0.5敗を勝率に換算する。ただし、同率の場合は勝数が多いチームを上位とする。計算式は以下のとおりとする。

$$\{\text{勝利数} + (\text{引き分け試合数} \times 0.5)\} \div \text{試合数}$$

例えば、7勝1分は勝率が(.938)で7勝1敗は勝率が(.875)となり、勝率の高い7勝1分を上位とする。また、6勝2敗と5勝2分1敗は勝率が(.750)と同じであるが、勝数が多い6勝2敗を上位とする。

- 2 2チームの勝敗が並んでいる場合、当該対戦の勝者を上位とする。
- 3 当該対戦が引き分けの場合及び3チーム以上の勝敗が並んでいる場合、リーグ戦の全試合を対象とし、以下の各号の順で順位を決定する。
 - ① 総失点が小さいチームが上位となる。
 - ② 当該チームの監督が選んだ9名の選手による抽選を行い、「○」の数の多いチームが上位となる。なお、選手が9名揃わない場合は、主将が欠員分の抽選をできるものとする。

(試合未消化の場合)

第19条 雨天等で試合日程に無理が生じ、予定の試合が消化できない場合は、臨時の理事会の議決を経て順位を決定することができる。これについては、

リーグ戦、トーナメント戦ともに適用する。

2 決定方法は、当該チームの監督又は代行者による抽選とする。

(トーナメント戦における特別延長ルール)

第20条 継続打順とし、前回の最終打者を一塁走者とし、二塁、三塁の走者は順次前の打者とする。すなわち無死満塁の状態にして1イニングを行い、得点の多いチームを勝ちとする。勝敗が決しない場合は、さらに継続打順でもう1イニングを行う。それでも、勝敗が決しない場合は、試合終了後、最終回に出場していた選手9人がホームベースを挟んで整列し、球審立会いのもとポジション順に抽選を行い、「○」が多いチームを勝者とする。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。

(投手の投球制限)

第21条 投手の投球制限については、健康維持を考慮し、1日7イニングスまでとする。なお、Cクラスは、1日5イニングスまでとする。ただし、特別延長戦の直前のイニングを投げ切った投手に限り、1日最大9イニングまで投げることができる。投球イニングに端数が生じたときの取り扱いについては、3分の1回(アウト1つ)未満の場合であっても、1イニング投球したものと数える。

2 特別延長戦で投手を交代する場合は、その試合で1度も投げていない選手に限る。

(試合制限)

第22条 学童部の試合は、1日2試合を限度とする。ただし、特別継続試合を除く。

(審判)

第23条 調布市少年野球連盟内で行われる試合の審判は、原則、球審は審判部員が、塁審は審判部員もしくはチームからの派遣員(監督・コーチに限る。以後、派遣員を「チーム塁審」と表記)が務める。その場合、試合を行う当該チーム所属以外の審判部員、チーム塁審が行う。

2 Aクラスの決勝戦は審判部員4名で行う。原則、試合を行う当該チーム所属以外の審判部員が務めるが、審判部員のやり繰りがつかない時に限り、役付き審判部員(部長、副部長、顧問、相談役)は、当該チーム所属であっても審判に入ることができる。ただし球審は当該チーム以外の審判部員が務める。

調布市少年野球連盟諸規則並びに注意事項

I 一般事項

1 理事会決定事項

- ① 理事会（臨時理事会）等で決められた事項または周知事項については、チーム全員（選手、指導者、保護者）に徹底させること。

2 試合規則

- ① 試合規則は、グラウンドルールで特に定められた以外は本年度の公認野球規則、競技者必携、アマチュア野球内規に準ずる。

3 試合日程の変更可能な条件

- ① 以下の学校公式行事と重なった場合。
運動会、授業参観、発表会、地域運動会（学校開放関連）、学級閉鎖、学校閉鎖。
- ② 連盟公認の上部大会と重なった場合。

4 雨天等による中止（中断）

- ① 大会当日の雨天中止については、運営委員長、連盟役員、審判部が協議し運営委員長が決定する。
- ② 試合開始後の雨天、日没による中止判断は、当該球審が決定する。
- ③ 雷鳴による場合は、運営委員長、連盟役員、審判部が協議し運営委員長が決定することとし、全グラウンドにおいて一斉に中止（中断）する。

5 使用球

- ① 大会試合球は、全日本軟式野球連盟公認「C号」とし、毎試合ごとに当該チームが2球を審判員に提出する。

6 集合時間

- ① 選手、監督、コーチは、試合開始予定時刻30分前に指定グラウンドに集合すること。試合開始時刻に到着していないチームは、棄権とする。
- ② 試合開始時刻に9名を欠いたチームは、棄権とする。
- ③ 不可抗力による事故等の場合は、運営委員で協議し判断する。なお、棄権の判断は運営委員長が行いチーム代表に通告する。
- ④ チーム塁審は、担当する試合開始15分前までに指定グラウンドに集合すること。集合の際は、ユニフォーム（チーム統一のTシャツ、グラウンドコートは可）を着用し、ハケとインジケーターを持参すること。

7 大会運営責任者

- ① 大会運営は、すべて運営委員長の責任において行い、各チームは、運営委員の指示に従うこと。

8 メンバー表

- ① メンバー表の監督欄は当日の試合を指揮する人の背番号及び氏名を記入すること。
- ② メンバー表は、本部席に3枚提出する。第1試合のチームは、試合開始予定時刻30分前、第2試合以降は、1時間前に提出する。また、ダブルヘッダーの場合は、投手の投球制限が適用されるため、第1試合に出場した全ての投手の余白に投球したイニング数を記載する。
(例) 第1試合に3イニングと1/3投球した場合は④と記載。特別延長戦のイニング数は除く。
(注) メンバー表提出後、体調不良等の不慮の事由で選手の交代を余儀なくされたときは、試合開始までに速やかに運営委員・審判部に申し出、了解を得ること。

9 用具

- ① 捕手のマスク及び金属バットは、J.S.B.Bのマークの入ったものを使用すること。
- ② 打者、走者、次打者、ベースコーチ、ボールボーイは両耳つきヘルメットを着用すること。
- ③ 捕手は、連盟公認のヘルメット、マスク、プロテクター、レガース、ファウルカップを着用すること。なお、マスクとヘルメットが一体となっているものは認めない。
- ④ 投手は、そのグラブの色と異なった色のもをつけた2色のグラブは使用できない。また、投手が手首にリストバンド、サポーター等を使用することを禁止する。

10 ユニフォーム及びスパイク

- 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でなければならない。なおズボンにはストッキングの見えるものを着用し、ロングパンツは禁止する。
- ② アンダーシャツは全員同色のもの、帽子は全員同色、同形、同意匠のもの、ストッキングは全員同形、同色のものでなければならない。
- ③ スパイクは金属製金具のついたものは使用することができない。色は自由とし、全員同色でなくても構わない。

1 1 背番号

- ① Aクラスの背番号は、監督30番、コーチ29番、28番に統一する。なお、代理が指揮等する場合はこの限りではない。
- ② 選手の背番号は主将を10番とし、0番から99番とする。なお、00番は認めない。

1 2 サングラスは大会本部の承認なしに使用できる。

1 3 ベンチ及び先攻・後攻決め

- ① ベンチは組み合わせ番号の若い方を一塁側とし、先攻・後攻の決め方は、審判員の立会いのもとにジャンケンで勝った方の選択とする。

1 4 シートノック

- ① 調布市少年野球連盟において、シートノックを適用するのは、当分の間Aクラスのみとする。
- ② シートノックを行う際は、監督、コーチ、選手全員同一のユニフォーム及び帽子を必ず着用すること。
- ③ シートノックに参加できる選手は、登録されているベンチ入り選手全員が該当する。
- ④ シートノックのノッカーは、監督あるいはコーチのうちから1名が務める。
- ⑤ シートノック時の捕手は、プロテクター、レガース、捕手用ヘルメットを必ず着用すること。また、補助員（ボールをノッカーに渡す役割者）は、ヘルメットを着用すること。
- ⑥ シートノックは、試合開始予定時刻の15分前に後攻のチームから開始する。その際、審判員から開始の合図を行う。
- ⑦ シートノックを行っている間、相手チームは、ベンチ内にて待機する。
- ⑧ 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。
- ⑨ ダブルヘッダーの場合は、原則として2試合目のシートノックは行わないものとする。ただし、相手チームが初戦の場合は、両チームともシートノックを行う。

1 5 試合時間

- ① 試合時間の計測は、ネット裏時計または球審の時計とする。
- ② 試合時間内でも球審の判断により、試合を終了する場合がある。

1 6 試合時間の解釈

「先攻チームがリード」している場合

- ① 表の回が終了したときに時間制限を超えているときは、裏の回が始まり、

後攻チームが逆転できなかった場合は、先攻チームの勝利で試合終了し、後攻チームが逆転した場合は、その時点で後攻チームの勝利で試合終了。

- ② 裏の回が始まり、後攻チームの攻撃中に時間制限を超えた後、後攻チームが逆転した場合は、その時点で後攻チームの勝利で試合終了。
- ③ 裏の回が始まり、後攻チームが逆転した後、時間制限を超えた場合は、その時の打者が打撃を完了した時点で後攻チームの勝利で試合終了（この最後の打者の記録まで有効とする）。
- ④ 裏の回が終了したときに、残り時間1分以内の場合は、表の回を開始せず、その時点で先攻チームの勝利で試合終了。

「後攻チームがリード」している場合

- ① 表の回が終了したときに時間制限を超えている場合は、その時点で後攻チームの勝利で試合終了。
- ② 裏の回が始まり、後攻チームが攻撃中に時間制限を超えた場合は、その時の打者が打撃を完了した時点で後攻チームの勝利で試合終了（この最後の打者の記録まで有効とする）。
- ③ 表の回が終了したときに、残り時間が5分以内の場合は、裏の回を開始せず、その時点で後攻チームの勝利で試合終了。
- ④ 裏の回が終了したときに、残り時間1分以内の場合は、表の回を開始せず、その時点で後攻チームの勝利で試合終了。

「両チームが同点」の場合

- ① 表の回が終了したときに時間制限を超えている場合は、裏の回が始まり、後攻チームが得点した場合は、その時点で後攻チームの勝利で試合終了。
- ② 裏の回が始まり、後攻チームの攻撃中に時間制限を超えた後、後攻チームが得点した場合は、その時点で後攻チームの勝利で試合終了。
- ③ 裏の回が始まり、後攻チームが得点した後、時間制限を超えた場合は、その時の打者が打撃を完了した時点で後攻チームの勝利で試合終了（この最後の打者の記録まで有効とする）。
- ④ 裏の回が終了したときに、残り時間1分以内の場合は、表の回を開始せず、その時点で引き分けとし試合終了。

1.7 グラウンド整備

- ① 第1試合を行う当該両チームは、試合開始予定時刻20分前迄にグラウンドを整備し、ライン引きを完了する。
- ② 第1試合終了後は、第1試合の両チームがグラウンド整備を行い、第2試合の両チームがライン引きを行う。第3試合がある場合の第2試合終了後も同様とする。
- ③ Aクラス試合会場については、両チームのシートノック終了後、審判員（チ

ーム塁審を含む) がグラウンド整備を行った上でバッタースボックスを作成する。

- ④ A・Bクラスは、投本間16メートル、塁間23メートル、Cクラスは、投本間14メートル、塁間21メートルとし、ネクストバッタースサークル(直径1m30cmの円)は区画線の内側に引く。
 - ⑤ (多摩川グラウンドの場合) ベンチスペースを明示するラインを引く。応援スペースは、一塁側は一塁ベースよりも外野(ライト)側、三塁側は三塁ベースよりも外野(レフト)側のボールデットゾーンとする。
- * 「ライン引き」については、別途掲載の『多摩川グラウンドのボールデットラインとベンチライン』を参照。

18 後片付け

- ① 当該グラウンドの最終試合に勝利したチームは、用具(トンボ、ラインカー、ライン引き用ロープ、時計記録係用の椅子・机、バットボックス等)をバックネット裏の一箇所に集める。

19 多摩川グラウンド使用注意事項

- ① 試合前の練習場所は、A面～E面の外野のみとし、ソフトボール場の外野及びサッカー場は、アップ程度とし、ボールを使用する練習は禁止する。
- ② 試合中の投球練習は、グラウンド内の空きスペースを利用する。グラウンド外の歩道等は使用しない。
- ③ 代打者による素振りは、指導者の監督のもと、グラウンド内空きスペースにて行う。
- ④ グラウンド内の喫煙は禁止する。指定の場所を使用すること。試合開始後、ベンチ入りした監督、コーチの喫煙及びガムは禁止する。
- ⑤ ベンチ内に折りたたみ椅子を持ち込まないこと。
- ⑥ 応援スペース以外からの応援、写真撮影、ビデオ撮影を禁止する。ただし、運営委員長の許可を得たものはその限りでない。
- ⑦ 夏場の乾燥したグラウンドにおける試合においては、各チームは、ポリタンクに水を用意すること。
- ⑧ ベンチ前ボールデットラインから、人及び道具等は20センチメートル以上離すこと。
- ⑨ 多摩川グラウンドの遊歩道における事故に注意をすること。特に、子供の飛び出しにはチームで事前に注意を促すこと。
- ⑩ 大会期間中の球場への往復における事故については、主催者は一切の責任を負わない。各チームが責任をもって事故防止に努めること。特に、多摩川グラウンド遊歩道におけるサイクリング車との事故、公園内での車の移動中における事故には充分注意を払うこと。なお、車で遊歩道を通行する時は、誘導員を配置すること。また、公園内での車の走行は、最徐行(1

0 km/h 以下)で行うこと。

- ⑪ 次試合チームの先発ピッチャーの投球練習は、前試合が1時間を経過（Cクラスは40分経過）した以降に、決められたベンチ側のファウルグラウンド外野後方で行う。進行中の試合の時計記録係に確認をとった上で、コーチ（1名、安全確保のため）同伴のもとに行うこと。捕手はフル装備（マスク、ヘルメット、プロテクター、レガース）とする。

20 西町少年野球場使用注意事項

- ① 午前9時以前の発声を伴う練習を禁止する。
- ② 外野芝生内でのバットを使用した練習を禁止する。
- ③ バックネット裏での見学、写真撮影、ビデオ撮影については認める。ただし、選手に対する指示、声援及び見学者同士の私語は禁止する。
- ④ 応援等は、応援用ベンチ内に入り、行うこと。ただし、入りきれない場合は、運営委員長の許可を得て、応援用ベンチ脇のスペースで行うものとする。その際、ファウルボール等には十分気を付けること。
- ⑤ 次試合チームの先発ピッチャーの投球練習は、前試合が1時間を経過（Cクラスは40経過）した以降に、決められたベンチ側のグラウンド内投球練習場で行う。進行中の試合の時計記録係に確認をとった上で、コーチ（1名、安全確保のため）同伴のもとに行うこと。捕手はフル装備（ヘルメット、マスク、プロテクター、レガース）とする。
- ⑥ その他の使用方法については、多摩川グラウンドに準ずる。

II 競技上の注意事項

1 ベンチ入りメンバー

- ① ベンチに入れる者は、代表、登録された監督、コーチ、スコアラー、マネージャー及び選手で、大人は最大7名までとする。なお、ベンチに入れる選手全員が、スポーツ傷害保険に加入していること。スコアラーは、ユニフォームを着用せずチームの帽子を着用する。つまり、上半身についてコーチと区別できるものを着用すること。また、水分補給が必要な場合、マネージャー（補助する保護者でユニフォームを着用しない）2名のベンチ入りを認める。
- ② 監督とは当日指揮を執る者であり、メンバー表の監督欄に記載された者をいう。
- ③ 背番号のない監督、コーチ、選手のベンチ入りは、認めない。

2 抗議、指示

- ① 抗議権を有する者は監督と当該プレイヤーとする。ただし、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審判員の裁定についての抗議は認めない。

- ② 監督に限りグラウンドに出て、指示などをする事ができる。
- ③ ハーフスイングについては、監督または捕手が球審に対して塁審のアドバイスを求めるよう要請することができる。球審はこの要請に対して塁審にその裁定を一任しなければならない。

3 禁止事項

- ① 初回及び投手交代時の投球練習中に攻撃側チーム選手が、ベンチ前に出て素振りをする事。
- ② 危険防止のため、ネクストバッタースサークル内で素振りをする事。
- ③ Cクラスにおける投球時のホームスチール。
- ④ 投手と一直線上となるネット裏に入る事。
- ⑤ ベンチ以外からの一切の指示指導。注意を与えてもなお繰り返す場合は、退場となる場合がある。
- ⑥ 足を高く上げてのスライディング及び空タッチ。特に併殺を試みる塁へのスライディングで、意図的に前述等の行為をした場合は、野球規則 6. 0 1 (j) 及び【注】により、走者と打者走者がアウトとなる。
- ⑦ 投手が変化球を投げる事。球審が変化球と判断した場合は、「ボール」を宣告する。球審が変化球を投げないよう注意した投手が、再び変化球を投げた場合は、その投手を交代させる。
- ⑧ プレイヤーが塁上に腰を下ろす事。
- ⑨ 内野手間の転送球。
- ⑩ 本塁打の走者を迎える場合に、ベンチからグラウンドに出る事。ベースコーチが、走者とハイタッチする行為も禁止。
- ⑪ 守備側からのタイムで試合が停止した場合の投球練習。
- ⑫ 審判員及び相手チームに対するヤジやミスを誘う声かけ。
- ⑬ ベンチ内及び応援席におけるメガホンや鳴り物の使用。

4 試合中の注意事項

- ① 攻守交代は迅速に行う事。特にバッテリーは率先してベンチを出るよう心掛け、捕手については予備の者を予め準備して置く事。
- ② 攻守交代時の守備練習は選手のみが行う。攻守交代時の投球練習における捕手役を含めて、大人のコーチ等は参加できない。但し、ベンチ入りコーチが、自チーム攻撃時に行う投球練習の捕手役を担う事は可。
- ③ 攻守交代時の投球練習において、捕手以外の選手が捕手役を担う場合は、フル装備（ヘルメット、マスク、プロテクター、レガース）とする。選手が9人の場合は、三塁手が捕手役を担う。三塁手が捕手役を担う場合は、ヘルメットとマスクを着用する。

- ④ 攻守交代時の守備練習の際、外野手の相手をする選手は1名とする。一塁手のカバーについては、1名ないし必要に応じて複数名とする。
- ⑤ フィールドにいる選手（ベースコーチも含む）は、グラウンドコートを着て、プレイをしてはならない。ただし、投手が塁に出たとき及び冬季期間におけるベースコーチについては、グラウンドコートの着用を認める。また、ネックウォーマーの着用は、季節を考慮し着用することができる。
- ⑥ ベースコーチは、試合に登録した選手が行う。
- ⑦ 守備が終了し、最後のボール保持者は、ピッチャーズマウンドにボールを置いてベンチに戻る。
- ⑧ 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。
- ⑨ 野球規則5.10(d)原注[前段]、「同一イニングでは、投手が、1度ある守備位置についたら、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し、投手に戻ってから投手以外の守備位置に移ることもできない」は適用しない。(できる例) 投手—野手—野手—投手、投手—野手—投手—野手
- ⑩ 前進守備時の野手の位置について、野手が打者の目につくところへの位置は、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する。

5 ベースの固定

- ① 学童部の試合ではベースは固定しない。なお、移動したときは、野球規則5.09b(4)規則説明A、規則説明Bを適用する。

6 投手の準備投球

- ① 初回及び救援投手は6球とし、攻守交代時は3球とする。

7 タイムの制限

- ① 【監督のタイム】監督が1試合に投手のところへ行ける回数は3回以内(7イニングスの試合)、もしくは2回以内(5イニングスの試合)とする。なお、特別延長戦となった場合は、2イニングスに1回行くことができる。監督が同一イニングに同一投手のところへ2回行くか行ったとみなされた(捕手または野手に指示を与えて直接投手の所に行かせた場合)場合は、投手は自動的に交代しなければならない。交代した投手が他の守備につくことは許される。ただし、他の守備についたときは、同一イニングには再び投手には戻れない。
- ② 【守備側のタイム】捕手または内野手が、1試合に投手の所に行ける回数は3回以内(7イニングスの試合)、もしくは2回以内(5イニングスの試合)とする。なお、野手(捕手も含む)が投手の所へ行った場合、そこへ監督が行けば、双方1回として数える。逆の場合も同様とする。投手交代

の場合は、監督のみ回数には含まない。

- ③【攻撃側のタイム】 攻撃側のタイムは、1試合に3回以内（7インニングスの試合）、もしくは2回以内（5インニングスの試合）とする。なお、特別延長戦は、2インニングスに1回とする。守備側のタイム中に、攻撃側が打者や走者を呼び寄せ、指示を与えた場合は、攻撃側のタイム1回と数える。
- ④ タイムは1分以内を限度とする。

8 ボーク

- ① A・Bクラスは、ボークを宣告する。
- ② Cクラスにおいても、ボークを宣告する。ただし、投球姿勢に関すること並びにセットポジションの静止に関しては、1度注意を与える。

9 臨時代走

- ① 投球が打者の頭部に当たった場合は、臨時の代走者を出場させる。
- ② 臨時の代走者は、投手と捕手を除いた選手のうち、打撃を完了した直後の者とする。

10 ホームランボール

- ① Aクラスの試合において、打者が本塁打を打った場合は、そのボールを「ホームランボール」として、球審から当該打者に贈呈される。なお、本塁打の認定は、球審が行うものとする。また、「ホームランボール」を受け取った選手のチームが、使用球を補充する。

「本塁打認定基準」（参考）

- a) 打者走者が安全に進塁できる場合
 - ・フェアのボールがノーバウンドでフェンスを越えた。
- b) 外野手のエラーとならない場合
 - ・強い打球が外野手の①間を抜けていった②上方を越えていった③手前でバウンドして上方を越えていった④バウンドして側方を抜けていった⑤ノーバウンドあるいはバウンドしてグラブをはじくか身体に当たり抜けていった。
- c) 外野手・内野手のエラーの影響とならない場合
 - ・外野手から内野手に中継された時点で、打者走者が充分本塁に達する状況となっていて①外野手から内野手への送球が悪送球となった②外野手からの好送球を内野手がファンブルした③内野手から捕手への送球が悪送球となった。
- d) 本塁でのクロスプレイの場合
 - ・中継を受けた内野手から好送球が捕手に来たが、本塁でセーフとなった。
- e) 捕手のオブストラクションによる場合
 - ・捕手がボールを持たないで進路をふさぎ、打者走者が本塁でアウトにな

ったが、走塁妨害で得点となった。

f) 三塁手（内野手）のオブストラクションによる場合

- ・三塁手（内野手）がボールを持たないで、三塁上あるいはその付近に位置し、打者走者が三塁を回る際、妨害され、それが要因となり本塁でアウトになったが、走塁妨害で得点となった。

(本塁打と認定されないケース)

a) 外野手のエラーとなる場合

- ・平凡なゴロを外野手がトンネルするかグラブの下を抜けていった。

b) 外野手・内野手のエラーとなる場合

- ・外野手からの送球、もしくは送球を受けた内野手が二塁か三塁か本塁へ打者走者をアウトにしようとして投げた送球が、悪送球となった。本塁への送球の場合、打者走者が三塁を回ったばかりで暴走ぎみのケースを指す。

c) 捕手のエラーとなる場合

- ・中継を受けた内野手から好送球が捕手に来て、捕手が捕球して打者走者にタッグをしてアウトとなるプレイを捕手が落球した。

d) ラウンドアッププレイとなった場合

- ・打者走者が三塁を回ったときに送球が来て、三塁・本塁間に挟まれて本塁でセーフとなった。また、走塁妨害が発生し、打者走者に本塁が与えられた。

以上