

- 1.適用規則については、2026 年公認野球規則及び本大会規則を併用する。
- 2.試合はトーナメント方式 6 イニング制とする。
- 3.登録選手は 9 名以上 25 名以下とする。
 - ※2026 年 9 月 30 日まで登録選手の変更は認める。
 - ※2026 年 9 月 30 日までに登録選手を変更するにあたり**土曜日に試合の場合は木曜日までに事務局へ更新した登録選手の用紙をメールにて提出すること。**
- 4.試合当日の選手の最低人数は 9 人とする。
- 5.試合開始後 1 時間 30 分を過ぎて新しいイニングには入らない。但し、1 時間 30 分を経過したときリードしているチームが裏の攻撃中の場合は、次の回を最終回とする。（決勝戦を除く）
 - ※グラウンド使用時間に制限がある場合は、両チーム協議の上運用する。
- 6.3 回終了 10 点差、4 回終了 7 点差にてコールドゲームとする。（決勝戦を除く）
 - ※4 回終了時点で試合成立とする。
- 7.同点の場合の扱いは、特別延長ルール（別途定める）もしくは抽選とする。
 - ※特別延長ルール
 - 1 死満塁・継続打順・一塁走者は前回の最終打者・二塁、三塁走者は順次、前の打者とし、最大2 イニングを戦う。勝敗が決しない場合は抽選とする。
 - 規則により認められる選手交代は許されるが、代打・代走は正規の選手が一旦所定の位置に着いてから交代する。
 - ※抽選
 - 試合終了時に守備についていた選手9人で行う。
- 8.ダッグアウトは組み合わせ番号の若いチームが一塁側とする。
- 9.グラウンドルールは各会場の指定するルールに従う。

10. 相手チームや審判員へのヤジは禁止とする。

※自チームへの声掛けを否定するものではありません。マナーアップを目的として試合要項に記載しています。試合をしている選手の子供たち、相手チームに対しても試合をして良かったと思えるような対応願います。

・攻撃側のチームが守備側のチームに対して、投球時にボークを誘発するような声かけ。

例)「走った!」、「逃げた!」

・守備機会の時に失策を助長するような声かけ。

例)「やるぞ」、「落とせ」という声かけ。

・攻撃側のチームが投球後に審判の判定をまたず「ボール」といったりすること。

11. 大会規約に違反した行為が発覚した場合は審判員及び事務局の判断で失格とする場合もある。

12. 試合会場のダッグアウトに入れば人数は不問とする。

※背番号の有無は不問とする。

※選手の為のサポート父母はダッグアウトに入る事が出来る。

※ユニフォームを着用していない、チームのコーチ・スタッフ等の方がグラウンドインする場合は当日、事務局にお声かけください。

13. 危険防止の為の用具は必ず使用する。

・シートノック時の補助選手、試合時のグラウンド内にいる攻撃側の選手(ベースコーチ含む)ならびに両チームのボールパーソンは打撃用ヘルメット、守備側の捕手は防護用ヘルメットを着用、且つ投手の投球受ける際はマスク着用すること。

※シートノック時のコーチのヘルメット着用については安心、安全のため極力着用下さい。

・捕手はファウルカップを着用すること。

14. 複合バットは使用不可。

・尚、カーボン、FRP 等の扱いについては、内部構造が複合化されていることが多く、個々の銘柄毎に確認が難しいため、使用不可とする。

・使用可能は金属、または木製の単一素材のバットのみ（アルミ、ジェラルミン等の単素材）

15. イニング間の投球練習について

・原則選手間で行うものとする。

・サブキャッチャーが居ない、受けられる選手がいないといったやむを得ない場合においては監督、コーチが受けるところを可能とする。

※キャッチャーズマスクの着用については任意（自己の判断に任せる）とする。

16.本大会はバントを禁止とする。

- ・投球時バントの構えを行った場合ボールデッドとし、ストライクをカウントする。走者は投球時の塁に戻る。

17.ベースコーチは選手が行うこと。（監督、コーチによるベースコーチを認めない）

18.1日における試合の投球数は 70 球以内とする。（4 年生以下は 60 球以内）

但し、打者と対戦途中で制限投球数に達したときはその打席が完了するか、打席中に攻守交代になるまで続投できる。

19.申告敬遠の適用はしない。

20.本大会はリエントリー（再出場）する事が出来る。

1 人でも多くの選手に出場する機会を増やすことを目的とします。

- ・スターティングプレーヤーはいったん試合から退いても、一度に限り再出場する事が出来る。
- ・再出場する場合には、自己の元の打順を引き継いだプレーヤーと交代しなければならない。

この場合、守備位置は変更しても構わない。

- ・EDH スターティングプレーヤー の選手もリエントリーに含まれる。

※投手の障害リスクを高めるような再登板を推奨しない。

※複数の交代選手が使われる場合でも、交代した先発選手の打順を変更することのないよう注意する。

【リエントリーに関する違反】

以下の場合には違反となる

- ・先発メンバー以外の選手が再出場した時
- ・再出場選手が元の打順以外の打順で出場した時
- ・再出場した選手が退いた後、3 度目の出場をした時

【リエントリーに関する違反が判明した場合の措置】

リエントリーに関する違反は、相手チームから審判にアピールがあった時に以下の措置を取る。

- ・違反者は正しい交代者と交代する。
- ・違反が判明した時、それまでの全てのプレイは有効である。

※リエントリーする選手は同じ打順に入らなければいけません。

21.メンバー表記載の 6 年生の選手は試合に出場させてください。

※大会の特別ルールとなります。罰則は設けませんが趣旨をご理解いただき、何卒遵守のほどお願い致します。

22.チームは試合開始の 30 分前までに到着し、大会専用のメンバー表（5 枚）（決勝は 6 枚）を大会本部に提出する。

試合開始予定時刻になっても会場に到着しないチームは、棄権とみなす。

※大会専用のメンバー表は、試合当日受付時にお渡しします。

※メンバー表には登録選手全員ではなく、登録選手のうち、試合当日ベンチに入る選手のみ記載します。

※メンバー表には記載する 6 年生の選手の背番号を○で目印をつけて提出してください。

23.本大会は特別指名打者（EDH）を採用することが出来る。

- ・特別指名打者（EDH）に伴う「特別ルール」（10 人攻撃）
- ・守備を行う 9 人に加えて 1 人攻撃のみ参加するメンバーの、合わせて 10 人で攻撃を行う制度
- ・EDH を採用するチームは、チームのベンチ入りメンバーが 10 名以上である必要がある。
- ・EDH は 1 人までで、攻撃のみの選手。
- ・EDH の打順は 1 ～ 10 番のどこでもよい。
- ・EDH の選手に代打、代走を送ることが出来る。
- ・EDH の選手も途中から守備につく事が出来る。その時の打順は変わらずに攻撃にも参加できる選手となる。
- ・EDH の選手が守備についている選手と交代して守備につく場合、守備についていた選手は、攻撃のみとなるか、控えの選手が EDH として出場する。但し打順は変わらない。
- ・EDH を採用したチームは、試合終了まで EDH を採用しなければならない。尚、試合の途中から EDH の採用は出来ない。
- ・DH の適用はしない。

24.今大会より以下の条件に当てはまる盗塁につきましては、1 試合 6 個までとする。

以下の条件以外において、記録上盗塁と記録されるケースもありますが、「打って得点する」という野球本来の楽しさを選手に経験させたいとの理念から条件を限定し、規定しています。

- ・投手がボールを保持した状態以降、投球が捕手に達するまでに走者が次塁に向けてスタートし次塁に達した場合 1 個とする。なお、投球を捕手が捕球した状態の間に走者が次塁に向けてスタートし次塁に達した場合（ディレードスチール）も 1 個とする。
- ・投手の投球時に走者が次塁に向けてスタートしその投球を打者が打ち、打者が走者になった場合、ファール等で走者が次塁に達しなかった場合は盗塁の数を加算しない。（盗塁の企図数は加算しない）
- ・牽制球で挟まれた場合、バーク発生時は盗塁の数を加算しない。
- ・試合要項No.23 にかかわる判定については審判団の裁定とする。
- ・重盗、三重盗は 1 個の扱いとする。

・7 回目の盗塁を企てて次塁へ達した場合、ただちにボールデッドとし、当該の走者はアウトとして、他の走者は投球当時の占有塁に戻す。重盗、三重盗の場合は本塁に近い走者のみをアウトとする。

・盗塁数のカウント管理は、控え審判および大会事務局にて行う。

(自主開催時は控え審判にて管理、自主開催時は控え審判の準備をしてください)

試合要項 23 にかかるケーススタディとなります。

1. 走者一塁、スタートをし、打者が打った打球がファールボールとなった場合は走者が次塁に達していないため「盗塁」の数を加算しません。
2. 走者一塁、スタートをし、走者が二塁で刺殺された場合「盗塁」の数を加算しません。
3. 既に「盗塁」を 6 個していて走者一塁、三塁、一塁走者のみがスタートし、次塁に達した場合は一塁走者がアウトとなります。
4. 打者が四球で一塁に到達し、到達後すぐ次塁に向けスタートし次塁に達したときは「盗塁」とします。