

【競技規則及び大会特別規則】

《大会競技規則》

1. 「2016年度公認野球規則」「全日本軟式野球連盟競技者必携書」記載事項並びに、同必携書の「学童野球に関する事項」及び「IBA 大会特別規則」を摘要する。
2. 大会使用球は、「ケンコーワールドC号（ローバウンズボール）」とし、バットは、「JSBB」マーク入り「全日本軟式野球連盟公認」のものに限る。
3. ヘルメットは、「JSBB」マーク入りを最低7個用意し、打者、次打者走者、ベースコーチが使用する事。
4. 捕手は、「JSBB」マーク入りのプロテクター・レガーズ・マスク・ヘルメットを試合中はもちろんの事、シートノック時も必ず着用する事。（控えの捕手も着用を義務付ける。）
5. ベンチは、若番が一塁側で攻守はメンバー表提出時にトスにより決める。シートノックは、5分間とする。ゲームの進行状態によっては行わない。
6. ベンチに入れる人員
登録されたユニフォームを着用した監督・コーチ3名以内と選手20名及び責任者・スコアラーの計25名以内とする。但し、保護者を2名健康管理（給水を含む）のためベンチに入れる事ができる。
7. メンバー表は5部提出のこと。

《IBA大会特別規則》

1. 正式試合、試合方法
(1) 6回戦、トーナメント戦
2. タイムゲームの採用
1時間20分を超えて新しいイニングに入らず、均等回の得点をもって勝敗を決する。但し、決勝戦はタイムゲームを採用せず、6回戦とする。
3. コールドゲーム
(1) 4回均等回以降7点差。
(2) 降雨暗黒の場合、4回均等回以降。
(3) 4回均等回以前に試合続行不可能な場合は、特別継続試合等も含み、大会本部で協議決定をする。
(4) 前(1)～(3)は決勝戦でも適用する。

4. 特別延長戦

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1イニング継続打順でこれを繰り返す。但し、2イニング行い、勝敗が決しない場合は抽選とする。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。

5. 移動したプレートまたはベース

- (1) 走者がいったん安全に塁に達した後、走者の衝撃で塁のバックが定位置から離れたときは、その走者に対していかなるプレイもできない。
- (2) あるプレイ中に塁のバックまたはホームプレートが定位置から離れたとき、引き続いて、次の走者が進塁してきて、元の塁が置かれていた地点にとどまれば、その走者は正規に塁に触れたもの、または正規に塁を占有したものとみなされる。
(規則7.08C「付記2.3」)

6. かくし球について

走者がいるとき、球を持たない投手が、プレートのすぐそばでサインを見るような動作をした場合は、球を持たないでプレートについたとみなし、かくし球は無効でボークとなる。(規則8.05f)

7. コーティシーランナー

スピード化を図る為、選手が負傷などで治療が長引く場合は、相手チームに伝え、試合に出ている9人の中から代走(打順の前位者、ただし投手は除く)を認めて試合を進行させる。

8. 抗議のできる者は次のとおりとする。

監督・当該プレイヤー以外は認めない。

9. 監督またはコーチが、投手のところへ行く回数の制限

監督またはコーチが、同一イニングに同一投手のところへ二度目に行くか、行ったとみなされた場合(伝令を使うか、捕手または他の野手に指示を与えて直接投手のところへ行かせた場合)は、投手は自動的に交代しなければならない。(規則9.06)

※「協会」では交代した投手が、他の守備位置につくことが許される。

なお、他の守備についても、同一イニングに再び投手に戻る。
(規則3.03原注[前段]は適用しない。)

10. 規律違反等の処置

(1)野次等の処置。

- a. 試合中における選手または審判員に対する個人攻撃及び好ましくない野次は禁止する。
- b. 違反したときは、審判員または運営委員が注意を与える。
- c. 再度注意を与えても改めない場合は退場させることもある。

11. 投手の投球回数制限

投手の投球回数は一人一日6回戦の試合では6回までとする。投球1球でも1回とカウントする。但し、登板試合のタイブレーク回（最大2回）は投球回数に含めない。タイブレーク回のみ登板は投球回数にカウントする。

大会は、ダブルヘッダーの試合を余儀なくされるので投手、捕手を2名以上育成し大会に参加すること。

《大会グラウンド規則》

1. エンタイトルツーベース

ボールデットゾーンへの悪送球は、各地区最も一般的なローカルルールである「エンタイトルツーベース」を採用する。

2. 両翼、中堅を結んで外野のラインが引かれた場合

- (1) 打球が直接飛球で超えた場合はホームランとする。
- (2) その他の打球（ゴロ等）で超えた場合はエンタイトルツーベースとする。
- (3) 送球の場合に超えた場合エンタイトルツーベースとする。

3. 本塁投手間、塁間

本塁投手間 16 M、塁間距離：23 M、
本塁～二塁、一塁～三塁間：32.50 M