

# 2026年度 第2回 川崎市学童軟式野球U-10交流大会 特別規則

## 1. 大会適用規則

本大会は、最新版の公認野球規則・(財)全日本軟式野球連盟の競技者必携の中で、学童部に関する事項及び大会特別規則を適用する。

## 2. 大会特別規則

- (1) 塁間は21m、投手・本塁間は、14mとする。
- (2) 走者の離塁は無しにする。(投球されるまで離塁できない)
- (3) 試合は5回戦とし、試合開始の「プレイ」宣告後、1時間20分を経過したらそのイニングが最終回とする。  
(注) 決められた時間が経過したら、回数に関係なく正式試合とする。
- (4) 5回を終了、または1時間20分が経過して同点の場合、タイブレーク(特別延長戦)や抽選は行わず、引分けとする。
- (5) 得点差によるコールドゲームは、3回以降10点差とする。
- (6) 投手の投球については、肘、肩の障害防止を考慮し、1人の投手は1日60球以内を投球できる。継続して60球に達した場合、その打者が打撃を完了するか攻守交代するまで投球できる。ボークでの投球も投球数とする。

## 3. 打順表と攻守の決定

- (1) 第1試合は試合開始予定時間の30分前までに、第2試合以降は前試合の2回終了時までに打順表を4枚を、試合球2個とともに監督が大会本部に提出すること。
- (2) 球審の指示に従い、球審立会いのもと攻守を決定する。  
攻守決定ののち、グラウンド内のブルペンで先発投手のみ投球練習を行ってもよい。  
(注) 前の試合が早く終了した場合は、予定時刻前に開始することがありますので、早めに球場に到着して前の試合経過に注視すること。  
(注) 両チーム監督は攻守決定時に、DH制を採用の可否を宣告する事。  
(球審はメンバー表を確認する事)
- (3) 試合中ベンチに入れる人員は、登録され同じユニフォームを着用した監督30番  
コーチ29・28番、選手25名以内。チーム代表者・マネージャー・スコアラー、  
熱中症対策としてビブス着用の保護者2名以内をベンチに入れることができる。  
代表・マネージャー・スコアラーはチーム帽子を着用すること。  
(ベンチ入りの際、短パン・スカート・サンダルなどは禁止する)

## 4. 使用球と用具・装具

- (1) 使用球は連盟公認のナガセケンコーボールJ号とする。
- (2) チームはユニフォーム、アンダーシャツ等は、同意匠の物を着用すること。  
ただし合同チームの場合は各々のチームのユニフォーム・背番号でよい。  
尚、裾幅の広いストレートタイプのユニフォームズボン、監督・コーチ  
含めて使用を禁止する。
- (3) ユニフォームの袖の長さは両袖同一で、左袖に日本字又はローマ字による  
県名を必ず付けなければならない。また、他のものをつけてはならない。
- (4) 使用可能なバットは、「一般・少年用共に打球部にウレタン・スポンジ等弾性体を取り付けたバットの使用を禁止する」の市学童の規則に準ずること。
- (5) 捕手の装具は、SGマークのついた全軟連公認のマスク・捕手用ヘルメット・  
レガース及びファウルカップを必ず装着すること。(女子選手は装着が望ましい)
- (6) 打者、次打者、走者、ベースコーチは、SGマークのついた全軟連公認で、両側に  
イヤーフラップのついたヘルメットを着用すること。

## 5. シートノック

シートノックを行う場合は5分間とする。また、補助員としてコーチ(背番号28・29)も認める。補助員もヘルメット着用すること。  
ただし、大会運営上シートノックを行わず試合を開始することがある。

## 6. その他の取り決め事項

- (1) ファウルボールは、一塁側のものは一塁側ベンチ、三塁側のものは三塁側ベンチ、本塁後方のものは攻撃側で処理すること。
- (2) 攻守交代の時には、ボールを必ず投手板近くに置いて交代をすること。
- (3) ベンチ内での電子機器類(携帯電話・パソコン等)、携帯マイクの使用を禁止するが電子スコア用の電子機器1台は認める。メガホンはベンチ内に1個に限り許可する。
- (4) 指導者・応援者が選手を怒って萎縮させることを禁止する。  
(危険予防などに関する叱責は除外とする)

## 7. 試合のスピード化に関する事項

- (1) 攻守交代はかけ足で行い、第三アウトが成立したら、プレーヤーは速やかにベンチを離れて、守備位置に向かうこと
- (2) 守備側のタイムの回数制限について
  - ・監督が投手のもとへ行ける回数は3回以内とする。
  - ・捕手を含む内野手が投手のもとへ行ける回数は3回以内とする。
  - ・往復はかけ足で行い、プレイの開始を遅らせてはならない。
- (3) 攻撃側のタイムの制限について
  - ・攻撃側のタイムは3回以内とする。
- (4) ネクストバッタースサークルでは、次打者はスタンディングで待ってよいがバットを振ってはならない。