

2019年度 競技者必携改訂（抜粋版）

2019年版競技者必携の改訂事項は下記の通りとします。
 2019年版巻頭に2018年版との比較対比表を掲載していますが、赤字箇所は、誤記および製本後の決定による修正および変更箇所となります。

2018年版頁	2018	2019年版頁	2019改正
		3	野球競技場区画線（中学女子）を追加
14	◆天皇賜杯、国民体育大会、高松宮賜杯、東日本・西日本、中部日本、東・西選手権、日本スポーツマスターズ	16	◆天皇賜杯、国民体育大会、高松宮賜杯、東日本・西日本、中部日本、東・西選手権、日本スポーツマスターズ、全日本シニア
14	3 参加申込書（登録原簿）提出後は、選手の追加、変更および背番号の変更は認めない。国民体育大会は、…第6条を参照のこと。日本スポーツマスターズの参加資格、…実施要項参照のこと。	16	3 参加申込書（登録原簿）提出後は、選手の追加、変更および背番号の変更は認めない。国民体育大会は、…第6条を参照のこと。日本スポーツマスターズの参加資格、…実施要項参照のこと。 全日本シニアは、公益財団法人全日本軟式野球連盟規程第6条第2項の一般チームを基本とするが、参加選手は、本大会および県大会、東海支部大会に出場するため、所属チーム以外のチームから出場することを認める。
14・15	6 ベンチに入れる人員	16・17	6 ベンチに入れる人員 (3) 全日本シニアは、登録されたレギュラー選手20名以内とチーム代表者、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。監督、マネージャー、スコアラー、トレーナー等が選手を兼ねる場合には、選手登録をし選手20名以内の範囲とする。
15・16		18	12 選手の交代は、監督がタイムを掛け球審に申し出ること。
16・17	13 打者が頭部にヒット・バイ・ピッチを受けるときには、球審は攻撃側監督と協議し臨時代走の処置を行うことができる。	18・19	14 打者が頭部にヒット・バイ・ピッチを受けるときには、球審は攻撃側監督と協議し臨時代走の処置を行うことができる。塁上の走者が負傷した場合で、一時走者を代えないうと試合の中断が長引くと審判員が判断したときは、臨時代走の処置を行うことができる。
17・18	(2) 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とも5回を終了すればゲームは成立する。 ②国民体育大会の順位決定戦は、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。	20	(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回までイニングが進まなくとも、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、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。
18	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) 天皇賜杯大会、国民体育大会を除く大会は、最長12回までとする。 (2) マスターズの延長戦の回数は、最長9回までとする。 (3) 試合開始後、3時間30分（マスターズは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。	20・21	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) 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。

18	3 タイプリーグ方式 継続打順で、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、0アウト満塁の状態にして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、...	20・21	3 タイプリーグ方式 継続打順で、前回の最終打者を一塁走者、その前の打 者を二塁の走者とする。すなわち、0アウト一・二塁の状 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、...
20	7 守備側のタイムの回数制限	22・23	7 守備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。
20	8 攻撃側のタイムの回数制限 攻撃側のタイムは、1試合に3回以内とする。 なお、延長戦（タイプリーグ方式を含む）は、 2イニングに1回とする。	23	8 攻撃側のタイムの回数制限 攻撃側のタイムは、1試合に3回以内とする。なお、 延長戦（タイプリーグ方式を含む）は、2イニングに 1回とする。 (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。
21・22	8 シートノック (1) 補助員としてコーチ（背番号28・29）を認め める。補助員はヘルムットを着用すること。	24・25	8 シートノック (1) 補助員としてコーチ（背番号28・29）を認める。 補助員はヘルムットを着用すること。なお、コーチ1 人のズルベソ捕手を認める。（試合開始前までの間を 許可する）
22・23	13 打者が頭部にヒット・バウンド・ピッチを受けたとき には、球審は攻撃側監督と協議し臨時代走の処置を行 うことができる。塁上の走者が負傷した場合で、一 時走者を代えないと試合の中断が長引くと審判員 が判断したときは、臨時代走の処置を行うことがで きる。	25・26	13 打者が頭部にヒット・バウンド・ピッチを受けたとき には、球審は攻撃側監督と協議し臨時代走の処置を行 うことができる。塁上の走者が負傷した場合で、一 時走者を代えないと試合の中断が長引くと審判員 が判断したときは、臨時代走の処置を行うことがで きる。
24	1 正式試合 ③守備の時間が長い場合には健康維持を考慮 し、審判員の判断で薪水タイムを設けることとす る。（試合時間に入れない） 2 延長戦 7回を完了して同点の場合は、健康維持を 考慮し延長戦は行わず直ちにタイプリーグ方 式とする。 3 タイプリーグ方式 (1) 7回を完了または試合開始後2時間30分 を経過した場合は、タイプリーグ方式と する。 (2) タイプリーグ方式は継続打順で、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、 0アウト満塁の状態にして1イニング行 い、得点の多いチームを勝ちとする。 タイプリーグ方式は2イニングを限度と し、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。 (3) 2イニングを完了しても決着がつかないど きは、抽選で勝敗を決定する。ただ し、決勝戦の場合は、投手の投球制限 を遵守の上、勝敗が決するまでタイプレ ーク方式を続行する。 (4) 抽選方法 ①審判員および... ②抽選用紙に... ③球審が18枚の... ④二人の審判員が... (5) 得点の記録 ①タイプリーグ方式で... ②抽選で...	27	1 正式試合 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、審判員の判断で薪水タイムを設けることとす る。（試合時間に入れない） 2 延長戦 7回を完了または5回終了時以降、試合開始後2時間 30分を経過し同点の場合は、延長戦は行わず直ちにタ イプリーグ方式とする。 3 タイプリーグ方式 (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・二 塁の状態にして、投手の投球制限を遵守の上、勝 敗が決するまで続行する。 (2) 2イニングを完了しても決着がつかないときは、 抽選で勝敗を決定する。ただし、決勝戦の場合 は、投手の投球制限を遵守の上、勝敗が決する までタイプリーグ方式を続行する。 (3) 抽選で勝敗を決する場合 ①審判員および... ②抽選用紙に... ③球審が18枚の... ④二人の審判員が... (4) 得点の記録 ①タイプリーグ方式で... ②抽選で...

27	<p>投手の投球制限については、肘・肩の障害防止を考慮し、1日7イニングの直前のイニングを投げた場合、タイブレーク方式の直前のイニングまで投げた投手に限り、1日最大9イニングまで投げることができる。タイブレークとなった場合に投げることでできる投手は、タイブレーク方式の直前を投げ切った投手か、新たな投手（その日1球も投げていない選手）に限り、1日2イニングまで投げることでできる。なお、学童部3年生以下にあっては、1日5イニングまでとする。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、1イニング投球したものとして教える。</p>	29	<p>投手の投球制限については、肘・肩の障害防止を考慮し、1人の投手は、1日70球以内を投球できる。試合中に70球に達した場合、その打者が打撃を完了するまで投球できる。</p> <p>注）2019年度の取り扱いは、全国大会において導入することとし、都道府県大会及び東海支部大会は、支部の判断で導入することとする。</p> <p>注）少年部ならびに女子大会の取り扱いについては、2019年度の改正には行わない。</p>
29・30	<p>8 プレーヤーが…</p> <p>9 守備側からのタイムで…</p>	32・33	<p>8 相手選手を威嚇する行為、プレイを利用して相手選手を欺く行為を禁止する。</p> <p>9 プレーヤーが…</p> <p>10 守備側からのタイムで…</p>
30	<p>2 投手（救援投手を含む）の準備投球は初回に限り、8球以内（1分以内）が許される。次回からは、4球以内とする。なお、季節または状況により考慮する。</p>	33	<p>2 投手（救援投手を含む）の準備投球は初回に限り、8球以内が許される。次回からは、4球以内とする。なお、季節または状況により考慮する。</p>
41	<p>(29) 監督またはコーチがマウンドへ行く制限について（5.10㊦関連）</p> <p>監督またはコーチがマウンドへ行く回数のカウントの仕方について、アマチュア規則委員会より、2015年2月、MLBおよび国際大会の基準として提示された下記①～④を、全日本軟式野球連盟でも採用するが、全日本軟式野球連盟では、下記の「1」と「4」は採用するが「2」と「3」は採用しない。</p>	45	<p>(29) 監督またはコーチがマウンドへ行く制限について（5.10㊦）</p> <p>監督またはコーチがマウンドへ行く回数のカウントの仕方について、アマチュア規則委員会より、2015年2月、MLBおよび国際大会の基準として提示された下記①～④を、全日本軟式野球連盟でも採用する。</p>
42	<p>(33) 試合に出ているプレーヤーの代走が認められる場合（臨時代走者）</p> <p>審判員はスピード化を図るため、プレーヤー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（打順の前列の者、ただし投手および捕手を除く）を認めて試合を進行させる。（規則5.10c【原注】関連）</p>	46	<p>(33) 試合に出ているプレーヤーの代走が認められる場合（臨時代走者）</p> <p>審判員はスピード化を図るため、プレーヤー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（打順の前列の者、ただし投手および捕手を除く）を認めて試合を進行させる。臨時代走の役割は、アウトとなるか、得点するか、またはイニングが終了するまで継続する。（規則5.10c【原注】関連）</p>
43	<p>(6) 規則6.02c項中の、(4)の「ボールに異物をつけること」および(5)の「どんな方法であってもボールに傷をつけること」は規則どおり実施するが(1)、(2)、(3)は採用しない。</p>	47	<p>削除</p>
115	<p>15【問】 走者二塁・三塁、遊撃ゴロが野手の直前でイレギュラーパウンドして遊撃手の頭上を高く越えたり、投げ手でグラブをたたいたたりすれば「ボーク」が宣告されるか。</p> <p>【答】 ボールデットとなり、二塁走者をアウトにし、打者には一塁を与える。（6.01ad1、規則適用上の解釈(1)）</p>	119	<p>15【問】 走者二塁・三塁で、遊撃ゴロが野手の直前でイレギュラーパウンドして遊撃手の頭上を高く越えたり、投げ手でグラブをたたいたたりすれば「ボーク」が宣告されるか。</p> <p>【答】 成り行きでインプレイである。（6.01ad1、規則適用上の解釈(1)）</p>
159	<p>3 投手が投球する際に1度離れた両手を再び合わせることを禁止する。（注意指導）</p>	163	<p>3 投手が投球する際に1度離れた両手を再び合わせることを禁止する。</p>
161	<p>審判員の服装</p> <p>○紺色の上下服に限らず上下異色のものでもよい</p> <p>○フイジャツツのほか、ハイネックやタートルネックのシャツでもよい。</p>	165	<p>審判員の服装</p> <p>○都道府県支部が定めた審判服を着用する。</p>
165・166	<p>投球の判定</p> <p>4、申告による故意四球</p> <p>守備側の監督がタイムを要求し打者を故意四球とする意思を球審に示した場合は、ボールデットとしタイムのジェスチャーを行い、打者に一塁へ進塁の指示を行う</p>	169・170	<p>投球の判定</p> <p>4、申告による故意四球</p> <p>守備側の監督がタイムを要求し打者を故意四球とする意思を球審に示した場合は、ボールデットとしタイムのジェスチャーを行い、打者に一塁へ進塁の指示を行う</p>

<p>パフォーマンスインジク、チェツククスインジク</p> <p>○宣告用語 球審 = 「振った?」 塁審 = 「スインク」、「ノー・スインク」</p>	174・175	<p>パフォーマンスインジク、チェツククスインジク</p> <p>○宣告用語 球審 = 「振った?」 「Did he go?」 塁審 = 「スインク」、「Yes he went」 「ノー・スインク」 「No, he didn't go。」</p>
<p>試合の終了</p>	183	<p>試合の終了</p> <p>○コールドゲーム 降雨のためにコールドゲームとなった場合、球審がホームプレートに出て「ゲーム」を宣告する。大会本部で両チーム監督に対し、コールドゲームになる旨を説明して両隊放逐を行う。</p>

「連盟規程細則」の改定

<p>(チーム編成等)</p> <p>4 一般チームは、競技及び開会式には10名以上参加しなければならない。少年チームは、競技及び開会式には監督・コーチ・参加届に記載された選手全員参加しなくてはならない。 ただし、特別の事情が生じたとき大会委員長が認めた場合は、この限りではない。</p>	34	<p>(チーム編成等)</p> <p>4 一般チームは、競技および開会式には10名以上参加しなければならない。少年チームは、競技及び開会式には監督・コーチ・参加届に記載された選手全員参加しなければならない。 ただし、特別の事情が生じたとき大会委員長が認めた場合は、この限りではない。 10人で試合を開始したが事情で9人になってても試合は続行するが、怪我等によりチームが守備に1人つくことができず、その打順で打つことができなくなるときは、投取試合となって相手チームに勝ちが与えられる。正式試合になっていければ記録は残る。</p>
<p>(不正に関する措置等)</p> <p>(2) 試合終了後に発覚した場合、次の対戦相手に勝利を与える。</p>	38	<p>(不正に関する措置等)</p> <p>(2) 試合終了後に発覚した場合で、勝利を与えられるチームが、何らかの理由により次の試合ができない場合は、次の対戦相手に勝利を与える。</p>
<p>(用具、器具等)</p> <p>第12条 連盟主催大会及び… 2 連盟公認球は、次のとおりとする。</p> <p><表></p> <p>3 バットは、公認野球規則で規定されるもののほか、次による。</p> <p>(3) バットの使用区分は、次による。</p> <p>ア 少年用と表示されているものは、C号及びD号ボールに使用</p> <p>イ 少年用と表示されているもの以外は、M号、B号及びC号ボールに使用</p>	39・40	<p>(用具、器具等)</p> <p>第12条 連盟主催大会および… 2 連盟公認球は、次のとおりとする。</p> <p><表></p> <p>3 バットは、公認野球規則で規定されるもののほか、次による。</p> <p>(3) バットの使用区分は、次による。</p> <p>ア 少年用と表示されているものは、I号およびD号ボールに使用</p> <p>イ 少年用と表示されているもの以外は、M号およびI号ボールに使用</p>