

■ 連盟大会規定

I 競技・運営に関する取決め事項

1. 主将主務会議が行われた際に、会議で説明された事項及び要項によって決められた事項はチーム全員に周知徹底させること。
2. 1度登録した選手の背番号についての変更は認めない。
3. 開会式を行うとき
 - 1) 選手全員がユニホーム着用で参加すること。参加しない選手・チームは原則として棄権とみなす。
 - 2) 開会式は、主将を先頭に前方から背の高い順で2列に整列すること。
4. 当該試合の両チームは、開始予定時刻の1時間前までに会場入りし、大会本部(本部委員)に通知すること。
5. 各リーグの編成
 - 1) 1部リーグ6チーム、2部リーグ6チームとする
 - (1) 1部リーグ今年度春季リーグ戦は東北学院大学、仙台大学、東北工業大学、青森大学、山形大学医学部、東北大学となる。
 - (2) 2部リーグ今年度春季リーグ戦は福島県立医科大学、東北医科薬科大学、東北大学医学部、福島大学、東北文化学園大学、岩手大学となる。
6. 対戦方式と順位決定
 - 1) 春季リーグ戦
 - (1) 1部リーグ6チームは2試合制とし、順位は勝率により決定する。1位チーム及び2位チーム、または6位チームが勝率で並んだ場合は、トーナメント戦により順位を決定する。

その他の順位が同率の場合は※1「同順位時決定方法」に従い、順位を決定する。
 - (2) 2部リーグ6チームは1試合制とし、順位は勝率により決定する。

1位チームの勝率が同率の場合は、トーナメント戦により順位を決定する。

その他の順位が同率の場合は、※1「同順位時決定方法」に従い、順位を決定する。
 - (3) 春季1部リーグ優勝チームは、全日本選手権大会に、準優勝チームは、清瀬杯に出場とする。
 - 2) 秋季リーグ戦
 - (1) 各リーグ1試合制とする
 - (2) 順位は勝率により決定する。1部1位チーム及び6位チーム、または2部1位チームが勝率で並んだ場合はトーナメント戦により順位を決定する。

その他の順位が同率の場合は、※1「同順位時決定方法」に従い、順位を決定する。

7. 春季リーグ、秋季リーグ共に1部リーグ6位と2部リーグ1位は1試合の入れ替え戦を行い、敗戦チームは2部となる。
8. 当番校のボールボーイは全試合必ずヘルメットを着用すること。
9. 第1試合は開始予定時刻の45分前に、第2試合以降は、前の試合の7回が終了した時点で主将がメンバー表5通を大会本部に提出すること。
10. 春季リーグ戦1日目は上位チームが1塁側とし、2日目は下位チームが1塁側とする。先攻後攻はジャンケンで決め、2日目は1日目と逆とする。春季リーグ戦のみとし、秋季リーグは例年通りである。
11. 試合時のマネージャーの服装について
 - 1) マネージャーは正装をすること。
 - ・ ポロシャツ、スーツ、ブレザー（ユニホーム、Tシャツなどは禁止する）
 - ・ ポロシャツを着用する場合、チーム統一のものがあるならばそれを着用。チーム統一のものがない場合、各個人が持つポロシャツの着用を認める（その場合、華美なものを避け公式戦の場に相応しいものにする）。
 - ・ ズボン、靴に関しては、安全性や機能性の観点から、ジャージ長ズボン、運動靴の着用を認める。
※令和8年度の春季リーグより完全移行とする。
 - 2) シートノックの補助に入るマネージャーはヘルメットを必ず着用する。
 - ・ 本塁付近での球渡しに加え、グラウンドへ出るマネージャーは全員が着用。
12. 運営時の服装について
 - 1) 運営時は、長ズボンと運動靴の着用する。（サンダル厳禁）
 - 2) ボールボーイはヘルメットを必ず着用する。
13. オーダー表交換について
 - 1) オーダー表交換は1試合目のチームが試合開始の45分前、2試合目以降については、7回終了後に行う。
 - 2) オーダー表の記入に関する注意点
 - (1) 5枚目まで綺麗に文字が写っていないケースが多く見受けられる。そのような場合は3枚+2枚に分けて記入するなどし、確実に読み取れるものを用意すること。
 - (2) スタメン、控え選手の名前と出身校には、必ずフリガナを記載すること。ただし出身校のみ、複数回登場するならば2回目以降は省略可、苗字被りがある場合は、下の名前までフリガナとともに記載すること。
 - (3) 伊藤と伊東、渡邊と渡辺など、漢字が異なっても読み方が同じである場合は苗字被りとして扱い、下の名前まで記載。

(4) 主将の打順には○をつけること。

※1「同順位時決定方法」

同順位になった場合、以下の順により順位を決定する

- 1) 得失点率の値が最も高いチーム
- 2) チーム安打数が最も多いチーム
- 3) チーム打率が最も高いチーム
- 4) チーム出塁率が最も高いチーム
- 5) 以上で決定できない場合は抽選とする。

■全日本連盟の試合に関する規定（東北地区も同様）

試合に関する規定(全日本連盟の試合に関する期待に準ずる。)

1. 試合中、ダッグアウト(ベンチ)に入ることの出来るものは、下記のものに限定される。
 - 1) ユニホームを着用した監督 1 名、コーチ 2 名以内、選手 25 名以内。
 - 2) 平服の部長(引率責任者)1 名、マネージャー1 名、スコアラー1 名、トレーナー1 名。
2. チームの関係者でグラウンドに入ることが出来るものは、練習中及びシートノック中を含めて原則として、登録してあるユニホーム着用者とトレーナーのみとする。但し、緊急時はその限りではない。
3. シートノックを行う監督又はコーチも選手と同じ服装(スパイクを含む)であること。
4. 試合前のノックの際、相手チームはベンチ内で待機すること。(先発バッテリーを除く)
5. 球場内でフリーバッティングは禁止する。トスバッティングは、時間の許す場合は、相手チームのシートノック中を除きファールグラウンドで行ってもよい。但し、フェンスに向かって行ってはならない。
6. 次の試合のバッテリーが球場内のブルペンを使用できるのは、7 回終了後先発バッテリー 1 組とし、大会本部及び試合中のチームの了承を得るものとする。
7. 第 1 試合はメンバー表を提出次第、第 2 試合以降は前試合が終了した 10 分後に、両チームそれぞれ 7 分以内で後攻チームからシートノックを行う。(ボール回しを含む)
8. 第 2 試合以降が開始予定時刻より遅れている場合は、シートノックを短縮することや、行わないことがある。
9. 第 2 試合以降は前試合が終了して、20 分を経過すれば、開始予定時刻前であっても、試合を開始することがある。

10. 試合をスピードアップするために
 - 1) 攻守交代は駆け足で行うこと。審判員は毎回、両ベンチに声掛けをし、速やかな攻守交代を促すこと。
 - 2) 投手と捕手
 - (1) 捕手からサインを見る投手、必ず投手板に触れていること。
 - (2) 投球を受けた捕手は、速やかに投手へ返球すること。
 - (3) 返球を受けた投手は、速やかに投手板を踏んで投球位置につくこと。
 - (4) ピッチクロックを採用する。投手は、捕手、その他の内野手または審判員からボールを受けた後、走者がいない場合は、12秒以内に、走者がいる場合は20秒以内に投球しなければならない。違反した場合、球審は一度目からその都度ボールを宣告する。尚、塁に牽制球を送球したときは、20秒の時計をリセットする。
 - 3) 打者
 - (1) 速やかにバッターボックスに入り、打撃姿勢をとること。
 - (2) 投手が投球動作に入ったら、みだりにバッターボックスを外さないこと。
 - (3) ベンチやコーチボックスからのサインもバッターボックス内で見ること。
 - (4) 次打者は、必ずネクストバッターサークルに入り、待つこと。プレイ中に次の投球に合わせてスイングすることは禁止する。
 - 4) 内野手間の転送球は、1回以内とし、速やかに投手に返球すること。但し、試合進行が遅れている場合は認めないことがある。
11. 試合球の交換は、審判員が認めたときのみに行う。
12. 試合中にプレーヤーが交代する場合は、監督、コーチまたは主将が球審に通告し、同時に打撃順を明示すること。
13. タイムの制限について
 - 1) 監督またはコーチおよび捕手または野手が、1試合にタイムをかけて投手のところに行ける回数を、9イニングに試合にあたっては4回以内とする。なお、延長戦(特別継続試合も含む)となった場合は、2イニングに1回行くことが出来る。
 - 2) 攻撃側のタイムは9イニングの試合にあたっては3回以内とする。なお、延長戦(特別継続試合も含む)となった場合は、2イニングに1回行くことが出来る。
14. 捕手はハーフスイングに球審がストライクと宣言しなかったときに限り、捕手が塁審のアドバイスを受けるように要請してもよい。
15. ロジンバッグは各大学が持参することとする。

16. 試合中の禁止事項

- 1) 投手が打者を狙って投球すること。
- 2) 走者が足を高く上げてスライディングすること。
- 3) 野手が空タッチなどして走塁を妨げること。
- 4) ホームランなど得点したプレーヤーのため、ベンチコーチが本塁で迎えることや、選手がベンチを離れること。
- 5) 紛争などの際、相手プレーヤーや審判員に手を出すこと。
- 6) 相手プレーヤーや審判員に対する聞き苦しい野次及び学生野球にふさわしくない行為。

17. 雨天時等

- 1) 球場管理人・審判団・大会本部関係者が協議の上、競技場使用の適否を決定する。
- 2) 日程を考慮し、雨天であっても強行することがあり、天候とグラウンド状態によって開始予定時刻を遅らせることもあるため、独自で判断せず、必ず学生理事の指示に従うこと。

18. 大会参加チームは、次の事項を遵守しなければならない。

- 1) 各試合の両チームはファウルボールの回収やグラウンド周辺の整理整頓などの作業に加え、加盟団体のグラウンドを借用する際など、グラウンド整備が必要な場合は次の通りに協力すること。
 - (1) 試合前のシートノック後には、グラウンドの整備をし、担当者の指示によってラインを引く。
 - (2) 試合終了後には、グラウンド整備のほか、ベンチ内およびグラウンド周辺のごみを回収して整理整頓すること。
- 2) 試合でボール係をするものは、原則として6球で試合進行できるようにボールを管理する

I. 競技に関する連盟特別規則

適用規則は基本的には最新版の「公認野球規則」とするが、特別規則としてこの規則が優先的に適用される。

1. コールドゲームによって正式試合になる回数を5回終了時とし、次に該当する試合は、その時点で勝敗が決定する。
 - 1) 完了した均等回における両チームの総得点差があつて暗黒・降雨など天候状態または時間制限のために打ち切りになったとき。
 - 2) 完了した均等回における両チームの総得点差が5回以降10点以上、7回以降7点差以上となった時。
2. 試合において、DH(指名打者)制を採用できる。
3. 申告敬遠を採用できる。申告敬遠を宣言できるのは、監督・コーチ・主将とす

- る。
4. 野球規則に基づいてのアピールが許されるものは、監督・コーチ・主将および当該プレーヤーに限る。
 5. 走者が負傷の治療を必要とする場合は、投手を除いた打順前位プレーヤーの臨時代走を認めて試合を進行する。
 6. ベンチコーチは、特定される必要はなく、ベンチに入ることが許されたものであれば認められる。

II. 用具・ユニホームに関する確認事項

1. 用具

- 1) 試合球は、全日本大学準硬式野球連盟の公認H号ボール。
- 2) 金属バットは、全日本大学準硬式野球連盟が公認した重量 900 g 以上のもの(R マークが印字されている)で、試合前に大会本部より安全確認を受けたものとする。

2. ユニホーム

- 1) 同一チームの選手(監督、コーチを含む)は、同一(ツートンカラーまで認める)・同型・同意匠のユニホーム(ヘルメット、帽子、ストッキングを含む)を着用しなければならない。
- 2) ユニホームの背中には、背番号以外のものをつけてはならない。背番号は 1 番～60 番までを使用し、このうち監督が 30 番、コーチが 26 番～29 番、主将が 10 番とする。
- 3) 打者あるいは走者であるプレーヤーは、野球用両耳フラップ付きヘルメットを着用しなければならない。
- 4) 素振り用バット(マスコットバット)に鉄パイプの代用を禁止する。
- 5) 投手は利き腕の手首にリストバンド(サポーターなど)を使用してはならない。
- 6) ベンチ内で使用するメガホンは両チームそれぞれ 1 個のみとする。使用用途は自チームの連絡のみ限られ、相手チームの野次などに使用することは禁止する。
- 7) 大会本部は、使用する用具の安全性を確かめるため、用具点検を行う。
- 8) サングラスをかけずに不必要に帽子のつばにつけておくことを禁止する。
- 9) 人工的茶髪、ひげ、パーマネント、長髪(帽子から両耳、後ろ髪がはみ出ているものは即時刈り上げること)、装身具(ファッションネックレス、ファッションブレスレット、ピアス、その他野球に関係のないファッション性のもの)、ロングパンツで試合に臨むことを禁止する。該当した選手はベンチ入り(2 試合)を認めない。また連盟より監督に厳重注意とし、監督も 2 試合のベンチ入りを認めないこともある。

- 10) 喫煙については、試合用ユニホームおよび運動着での喫煙、また如何なる球場でもすべて禁煙とし、該当した選手はベンチ入り(2試合)を認めない。また監督も同等とする。
- 11) 色付きマニキュアシールを貼って試合に出ることを禁止する。

指名打者ルール(DH 制)について公認野球規則 5.11(a)より抜粋

- 1) 先発投手または救援投手が打つ番のときに他の人が代わって打っても、その投球を継続できる事を条件に、これらの投手に代わって打つ打者を指名することが許される。投手に代わって打つ指名打者は、本部に提出する前に選ばれ、打順表に記載されなければならない。監督が打順表に 10 人のプレーヤーを記載したが、指名打者の特定がされておらず、球審がプレイを宣告する前に、審判員またはいずれかの監督(またはその指名する者)がその誤りに気づいたときは、球審は監督に投手以外の 9 人のプレーヤーのうち誰が指名打者になるかを特定するように命じる。

【原注】指名打者特定の明らかな誤りは、試合開始前であれば訂正することができる。(公認野球規則 4.03【原注】参照)

- 2) 試合開始前に交換された打順表に記載された指名打者は、相手チームの先発投手に対して少なくとも 1 度は、打撃を完了しなければ交代できない。ただし、その先発投手が交代したときは、その必要はない。
- 3) チームは必ずしも投手に代わる指名打者を指名しなくてもよいが、試合前に指名しなかったときは、その試合で指名打者を使うことはできない。
- 4) 指名打者に代えて代打者を使ってもよい。指名打者に代わった打者は、以後指名打者となる。退いた指名打者は、再び試合に出場できない。
- 5) 指名打者が守備についてもよいが、自分の番のところで打撃を続けなければならない。
- 6) 指名打者に代わって代走者が出場することができるが、その走者が以後指名打者の役割を受け継ぐ。指名打者が代走者になることはできない。
- 7) 指名打者は、打順表の中でその番が固定されており、多様な交代によって指名打者の打撃の順番を変えることは許されない。
- 8) 投手が一度他の守備位置についた場合、それ以後指名打者の役割は消滅する。
- 9) 代打者が試合に出場してそのまま投手となった場合、それ以後指名打者の役割は消滅する。
- 10) 投手が指名打者に代わって打撃するかまたは走者になった場合、それ以後指名打者の役割は消滅する。試合に出場している投手は、指名打者に代わ

ってだけ打撃または走者になることができる。

- 11) 監督が打順表に 10 人のプレーヤーを記載したが、指名打者が特定されておらず、試合開始後に、相手チームの監督がその誤りを球審に指摘した場合は、
 - A) チームが守備についた後では、投手は、守備につかなかったプレーヤーの打撃順に入る。
 - B) チームがまだ守備についていないときは、投手は、そのチームの監督が指定した打撃順に入る。いずれの場合も、投手が置きかわったプレーヤーは交代したとみなされ、試合から退き、それ以後指名打者の役割は消滅する。誤りが球審に指摘される前に起きたプレイは、公認野球規則 6.03(b)により、有効となる。
- 12) 指名打者が守備についた場合、それ以後指名打者の役割は消滅する。
- 13) 指名打者に代わって出場させようとするプレーヤーは、指名打者の番がくるまで届け出る必要はない。
- 14) 他の守備位置についていたプレーヤーが投手になれば、それ以後指名打者の役割は消滅する。
- 15) 指名打者は、ブルペンで捕手を務める以外は、ブルペンに座ることはできない。

以上の規約に違反する行為がみられた場合はチームの監督もしくは責任者を 2 試合の出場停止処分とすることがある

以上

改訂：令和 7 年 11 月 29 日