

競技規則及び方法 (2025 年度版)

1. 大会特別規則

- (1) 競技場規格は、塁間距離 25 m、投手板・本塁間距離 17 m、両翼 85 m・センター 95 m とする。
球場ルールにあわせて、外野仮設フェンスを設置する。
- (2) 試合は 7 回戦とし、試合時間は 1 時間 40 分とする。(準決勝以上は、時間制限なしで行う)
 - ・ 同点の場合は、特別延長戦（タイブレーク方式）を適用する。
 - ・ 特別延長戦（タイブレーク方式）は、継続打者で、無死 1・2 塁として、走者は順次、前の打者とする。(勝敗が決しない場合は、これを繰り返す)
- (3) 試合時間の判定については、当該審判員に一任する。
- (4) コールドゲームは、5 回終了時 10 点差とする。(決勝戦を除く)
- (5) 降雨等により試合継続が困難となった場合、5 回終了以降は正式試合とする。
なお、5 回以前に中止になった場合、5 回を過ぎて同点の場合は特別継続試合とし、翌日の第 1 試合前に行う。(全試合適用)
- (6) 抗議権を有する者は、監督か当該プレーヤーのいずれか 1 名とする。
- (7) 守備側のタイムの回数制限
 - ① 監督またはコーチ等が 1 試合に投手の所へ行ける回数は 3 回 までとする。(5.10 l (2) は適用しない)
投手交代の場合、投手と捕手の打ち合わせ(サインの確認)のために、準備投球の前あるいは後に少しだけ会話することは、捕手または内野手の回数に含まない。
 - ② 捕手または内野手が、1 試合に投手の所へ行ける回数は 3 回 までとする。
野手（捕手も含む）が投手のところへ行った場合、そこへ監督またはコーチ等が行けば、双方 1 回として数える。逆の場合も同様とする。
投手交代の場合は、監督またはコーチのみ回数には含まない。
- (8) 攻撃側のタイムの回数制限
 - (1) 攻撃側のタイムは、1 試合に 3 回 までとする。
※なお、(7)・(8)とも延長戦（特別延長戦を含む）となった場合は、1 イニングに 1 回行くことができる。
- (9) 大会では指名打者ルールを使用することができる。
- (10) 投手の 12 秒及び 20 秒ルールを準決勝以上は、採用する。
(12 秒及び 20 秒ルールの取り扱い基準：参照)
- (11) 監督またはコーチは、コーチスボックスに出ることは禁止する。
- (12) 塁上の走者、あるいはコーチボックスやベンチから守備側(捕手)のサインを盗み、それを打者に伝達することを禁止する。
- (13) 試合中の言動等は充分注意すること。
また、大学生らしく品位を重んじ爽やかなプレーを旨とする。なお、応援などにおいても同様。
- (14) 本規則に定められていない事項が生じた場合は、審判員協議の上、大会審判長の権限により処理する。

2. 危険防止のため次の用具を使用する。

- (1) 打者用ヘルメットは必ず用意し、打者・次打者・走者・ベースコーチは必ず着用する。
- (2) 捕手は捕手用ヘルメットを着用する。捕手用ヘルメットはマスクを分離したものが望ましい。
また、プロテクター・レガースは必ず着用する。
- (3) 上記の各用具及びバットは、(公財)全日本軟式野球連盟公認の物を使用する。
- (4) 素振り用の鉄棒（鉄パイプを含む）バットリング・長尺バットは使用してはならない。
- (5) スパイクは、金属製金具のついたスパイクを使用することはできない。
※スパイクの色は自由とし、全員同色でなくても構わない。

3. 競技運営に関し、次のことを規定する。

- (1) 試合中のダッグアウト（ベンチ）の中に入れる人員は次の通り、「参加申込書」に記載された部長・監督・コーチ2名・マネージャーと選手10名以上25名以内の計30名以内とする。
- (2) 背番号は、監督30番、コーチ29番、28番、主将を10番とし、選手は0番から99番とする。
- (3) 合同チームで出場する場合、元のチームのユニフォームでの大会参加を認める(背番号の重複は不可)。
- (4) 監督・コーチが選手として出場する場合は、「参加申込書」の選手欄にも必ず記述する。
- (5) 短期大学チームは、短大卒業後2年間は選手資格があるものとする。
- (6) ダッグアウトの中で電子機器類（携帯電話、パソコン等）の使用することは禁止する。
電子スコア記録用として1台認める。指示用メガホンは、ベンチ内に限り1個の使用を認める。
- (7) ダッグアウトは、組み合わせ表の左側の方を1塁側とする。
- (8) 試合前のシートノックは5分間とする。ノッカーも必ずユニフォームを着用すること。
但し、シートノックなしで試合を開始することもある。また、シートノック中のベンチ前等でのノックは禁止する。
- (9) 球場内でのフリーバッティング練習は認めない。
グラウンド内での練習は、ランニング・キャッチボール・トスバッティング程度に限る。
- (10) 第1試合のチームは開始予定時刻30分前、第2試合以降は前の試合開始1時間後または4回終了時に、審判室前でメンバー表4部（ふりがなを付ける）登録メンバーの確認を受ける。その際、主将によって攻守の決定を行う。準決勝以上については、開始予定時刻30分前に登録メンバーの確認を受ける。
メンバー表の用紙は、大会本部で用意した用紙を使用する。
- (11) 投手は、いずれの手、指または手首に何もつけてはならない。なお、負傷等でテーピング等を使用したい場合は、審判員の承認が必要である。
- (12) 試合開始予定時刻前でも、前の試合が早く終了した場合、次の試合開始を早める場合がある。
- (13) ボールパーソン及びグラウンドキーパーは、決められた学生委員が担当する。
- (14) 試合開始時刻になっても会場に来ないチームは、原則として棄権とみなす。
- (15) 雨天の場合でも、日程の都合上 球場が使用可能な状態の場合は、基本的に試合を行う。

用具等の使用について (2025 年度版)

1. エルボーガード・レッグガードの使用について

エルボーガード・レッグガードの使用は認める。(色の制限なし)

なお、打者走者が二塁打を打ったとき、装具をはずすためタイムを取ることが試合進行の妨げとならないよう、ベンチサイドのコーチャーが速やかに受け取って進行に支障の無いよう務める。

2. サングラスの使用について

サングラスは、大会本部の承認なしに使用できる。

ただし、投手はミラーレンズサングラスの使用はできない。

また、野手がサングラスを帽子の底の上に乗せることを認める。

3. バットの使用について

バットは改造、加工したものは使用できない。

ただし、後付けフレアグリップの使用については、専用テープ等で完全に固定・被覆されたならかな形状のものであれば使用は認める。

4. 手袋の使用について

手袋は次の条件を付して使用は認める。

- ①投手の使用は認めない。(規則 投手の禁止事項)
- ②リストバンドを兼ねたようなものは禁止し、手首から先のものとする。
- ③走者が手袋を手握るだけの行為は認めない。

5. 投手のサポーター等の使用について

投手が手首や腕にリストバンド、サポーターなどを使用することを禁止する。

なお、負傷で手首に包帯等を巻く必要があるときは、担当審判員に申し出て許可を得る。

6. スパッツ系のアンダーシャツについて

スパッツ系のアンダーシャツについて、使用を認める。

なお、全員が同じものを着用することが望ましい。

7. アームスリーブについて

野手は、片袖のみ使用することができる。(色の制限なし)

投手は、両袖の使用とする。(アンダーシャツと同色)

8. ユニフォームについて

同一チームの監督、コーチ、選手は、同色、同形、同意匠のユニフォームでなければならない。
ただし、スパイクを除く。

ユニフォームの背中に選手名を付ける場合は、全員が背番号の上にローマ字で姓のみとする。
ただし、同姓の者がいる場合は、名の頭文字を入れてもよい。

9. グラブについて

位置 用具	捕 手	一塁手	捕手・一塁手以外の野手
キャッチャーミット	○	×	×
ファーストミット	○	○	×
グラブ	○	○	○

安全上、捕手はキャッチャーミットの使用をお勧めします。

	投 手	野 手
本体カラー	捕球面・背面・ウェブは 2 色まで可 ただし、白/グレー/PANTONE の 色基準 14 番より薄い色の使用は禁止	制限なし
ハミダシ	制限なし	制限なし
ヘリ革	制限なし	制限なし
紐	制限なし	制限なし
縫い糸	制限なし	制限なし
指掛け	制限なし	制限なし
刺繍	氏名・背番号・チーム名などの刺繍糸の 色、大きさ共に制限なし	制限なし
柄模様	制限なし	制限なし
商標	制限なし	制限なし
マーク類 ラベル	制限なし	制限なし

投手の 12 秒及び 20 秒ルールの取り扱い基準（準決勝から採用する）

1. 12 秒及び 20 秒ルール

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、
走者がいない場合には12秒以内、走者がいる場合には20秒以内に投球動作を開始しなければならない。
違反した場合、球審はただちにボールを宣告する。
なお、塁に牽制球を送球したときは、20秒の計時をリセットする。

2. 計時

計時は二塁塁審がストップウォッチを持って行う。（3人制は三塁塁審）

3. 12秒ルールの適用

- ①走者がいない場合に適用する。
- ②12秒の計時は、投手がボールを所持し、打者がバッターボックスに入り、投手に面したときに始まり、投手が投球動作を開始したときに終わる。
※審判員は、5.07(c)(1)(2)について、強く指導すること。
- ③12秒を経過したとき(13秒になったとき)、二塁塁審(三塁塁審)は「タイム」を宣告し、頭上で大きく手首を叩いて球審に12秒が経過したことを知らせる。
※二塁塁審(三塁塁審)のタイムの宣告と同時にボールデッドとなる。
※タイムの宣告にもかかわらず投手が投球した以後のプレイは無効とする。
- ④二塁塁審(三塁塁審)の知らせを受けた球審は、ボールを宣告する。
その際、球審は投手及び守備側の監督に12秒ルールを適用したことを告げる。

4. 20秒ルールの適用

- ①走者がいる場合に適用する。
- ②20秒の計時は、次のときに始まり、いずれの場合も投手が投球動作を開始したときに終わる。
 - A) イニングが始まる時やボールデッドになったときは、球審がプレイを宣告したとき。
 - B) ボールインプレイの状態、新しい打者が打撃を開始するときや、打者がバッターボックスの外に出ざるを得なくなったときなどは、投手がボールを所持し、打者がバッターボックスに入り、投手に面したとき。
 - C) ボールインプレイの状態、打者がバッターボックス内で打撃を継続しているときは、投手が捕手や他の野手からボールを受け取り、打者に面したとき。
※審判員は、5.07(c)(1)(2)について、強く指導すること。
- ③20秒を経過したとき(21秒になったとき)、二塁塁審(三塁塁審)は「タイム」を宣告し、頭上で大きく手首を叩いて球審に20秒が経過したことを知らせる。
※二塁塁審(三塁塁審)の「タイム」と同時にボールデッドとなる。
※タイムの宣告にもかかわらず投手が投球した以後のプレイは無効とする。
- ④二塁塁審(三塁塁審)の知らせを受けた球審は、ボールを宣告する。その際、球審は投手及び守備側の監督に20秒ルールを適用したことを告げる。
- ⑤投手が塁に牽制球を送球したときは、20秒の計時をリセットする。
※投手板をはずしただけのときや偽投のときは、計時を継続する。
※送りバントのケースなど、捕手が内野手にサインを出している間も、計時は継続する。