

【競技上の注意事項】

2026年8月20日現在
一般財団法人日本中学生野球連盟

円滑な大会運営を実現するために、事前にチーム内で必ず共有の上、徹底をお願いいたします。

1 試合当日の到着時間について

監督に引率されたチームは、試合開始予定時刻の1時間前までに会場に到着し、その旨を大会本部（以下、本部）に申し出る。試合開始予定時刻になってもチームが会場に到着せず、何ら連絡がない場合には棄権とみなす。交通事情等やむを得ない理由で遅延した場合は、本部で対応を協議する。天候による試合実施の可否については、各チームに本部より連絡するので独自の判断をしない。

2 メンバー交換、次試合チームの準備について

- (1) 第1試合のメンバー交換及び攻守決定は、第1試合は試合開始予定時刻の40分前まで、第2試合以降は前の試合の4回終了までとする。各チームの監督及び主将は、本部から配布されたメンバー交換用紙（複写式）を持参し本部に提出する。攻守決定はじゃんけんにて行う。
- (2) 試合間隔は20分間を目安としているが、準備が整い次第、ゲームを開始する。
- (3) 次試合の両チームの先発バッテリーはメンバー交換後、ダブルヘッダーの待機チームの先発バッテリーは試合開始から1時間経過後にブルペンを使用することができる。

3 ベンチ入りメンバーの服装・装備品等について

- (1) ユニフォーム一式すべて同一のもので統一することを原則とし、連合チームや特別な事情等ある場合には、事前に本部に申し出て承諾を得る。
- (2) 監督は背番号30、コーチは28もしくは29をつけたユニフォームを着用する。
- (3) 団長・マネージャーは、その立場に相応しい服装もしくは背番号のないユニフォームを着用する。
- (4) サングラスの着用は守備中の野手のみ認める(レンズ部分が著しく反射するものは使用不可)。また帽子にサングラスをかける行為を禁止する。
- (5) ベンチ内へのメガホンの持込は1つまでとし、その使用は監督に限る。
- (6) 捕手（ブルペン捕手含む）はマスク、レガース、ヘルメット、プロテクター、セフティーカップ、スロートガードを装備する。
- (7) 打者・走者・ベースコーチ・ネクストバッタースボックス内の次打者・ボールパーソン・バットパーソンはヘルメットを必ず着用。シートノックの補助員も同様とする。
- (8) マスコットバット、バットリング、鉄棒等、試合で使用しないものの会場への持込を禁止する。
- (9) テーピングは投手の指先は禁止、その他については審判員の判断に従う。

4 ベンチについて

- (1) ベンチは、組み合わせ表の若番のチームを1塁側とする。ただし、1チームが2試合続けて行う場合は、便宜上ベンチの入れ替えをしないことがあるので本部の指示に従う。
- (2) 試合終了後は速やかにベンチを空ける。
- (3) ハイタッチ等を求めるために、ベンチの外に出てはいけない。

5 試合前のウォームアップ・シートノックについて

- (1) 登録メンバー(団長・監督・コーチ・マネージャー・選手)と補助員3名のみとする。
- (2) ウォームアップをグラウンド内で行う場合は、外野を使用する。
- (3) 球場内ではフリーBT、ハーフBT、ロングティーなどの打撃練習は禁止する(第一試合のチームが外野で行っているケースが見受けられるが、一切禁止)。但し、トスBTは可。
- (4) シートノックは後攻より行い5分以内とする。但し、状況によって短縮、省略することもある
- (5) 補助員の服装は、選手と同じユニフォームを原則とする。また、シートノック中はヘルメットを着用する。
- (6) ノッカーは選手と同じユニフォームを着用する。

6 試合進行上の注意事項について

- (1) 攻守交代は全力疾走で行い、先頭打者とベースコーチはすみやかに所定の位置に着く。
- (2) 打者はみだりに打者席を外さない。監督やコーチのサインは打者席から見る。
- (3) 無用のタイムは慎み、試合進行に協力する。

7 応援について

次の禁止事項を守る。団長及び監督は、責任を持って事前に指導する。

- (1) 紙吹雪、紙テープ、個人名の入った幟(のぼり)などの使用。
- (2) 「野次」など相手に不利になるような言動。
- (3) 応援席のゴミの放置(施設管理者の指示に従い、チームが責任をもって処理する)。
- (4) 鳴り物(太鼓やラッパなどの楽器)を使用する応援。

【大会特別規定】

2026年8月20日現在
一般財団法人日本中学生野球連盟

1 使用できるバットについて

大会の開催目的の一つである「高校野球へのスムーズな移行」の観点に則り、軟式用、硬式用、ローバウンドボール用の金属バット、又は木製バットを使用できる。

複合バットやカーボン素材(炭素繊維強化プラスチック)などの高性能・高反発バットは、全国大会における使用は不可とする。ただし、地方大会についてはその主催者の定める規定に従う。

2 投手の投球数制限について

投手が1日に投球できる球数を100球までとする(タイブレーク方式も含める)。

ただし、投球数が100球に達した打者までは100球を超えて投球してもよい。

※サスペンデッドゲームの適用で翌日に続行試合となった場合には、前回の投球数を継続する。

3 イニングおよび試合時間の制限について

イニングは7回まで、もしくは試合時間100分を超過した場合は新しいイニングに入らない。

ただし、試合は5回終了をもって成立する。

<例1> 先行チームがリードした状態で、6回表終了時点で100分を超過している場合は、6回裏は行い、7回には進まない。

<例2> 先行チームがリードした状態で、6回裏攻撃中に100分を超過し、後攻チームが逆転した場合は、その時点でゲームセットとする。

<例3> 後攻チームがリードした状態で、6回表終了時点で100分を超過している場合は、6回裏は行わない。

<例4> 後攻チームがリードした状態で、6回裏攻撃中に100分を超過した場合は、その時点の打席完了後にゲームセットとする。

<例5> 5回に入る前に100分を超過している場合は、5回終了(試合成立)まで行う。ただし、著しい時間の経過など特別な事情がある場合は、大会の円滑な運営や選手の健康等への配慮から5回を終了せずに試合成立とみなすこともありうる。

(注1) 計測は本部の時計を基準とし、試合開始と同時に試合開始時刻をアナウンスする。

(注2) 天候・ケガ等による中断があった場合は本部の判断によりロスタイムとし、試合時間には算入しない。

(注3) 決勝戦には適用しない。

4 コールドゲームについて

得点差によるコールドゲームは、適用しない。

暗黒や降雨などの悪天候等の理由により5回を終了して打ち切られた場合はコールドゲームとする。

5 サスペンデッドゲームについて

暗黒や、降雨などの悪天候等の理由により、5回を終了しないで中止した場合、または5回を終了して両チームの得点が等しい場合は、サスペンデッドゲーム（一時停止試合）とし、翌日の第1試合に先だって続行試合を行う。

6 タイブレイク方式について 無死一・二塁スタート

7回終了もしくは100分を越えた回の裏の攻撃が終了した時点で、両チームの得点が等しいとき、以降の回の攻撃は無死一・二塁の状態から、勝敗が決するまで最大2イニングを行う。

2イニング終了時点で同点の場合は、抽選により勝敗を決する。抽選の方法は大会本部が定める。ただし、地方大会についてはその主催者の定める規定に従う。

- (1) 打者は、前回正規に打撃を完了した打者の次の打順（継続打順）の者とする。
- (2) 走者は、前項による打者の前の打順の者が一塁走者、一塁走者の前の打順の者が二塁走者となる。
- (3) この場合の代打及び代走は認められる。
- (4) リーグ戦形式で、失点数や得点数が順位決定の条件とされている場合は、タイブレイク方式における得失点数は算入しない。

7 指名打者について

指名打者を使うことができる。規則適用上の例を下に示す。(公認野球規則5.11)

- (1) 投手以外に指名打者を使うことはできない。5.11(a)(1)
- (2) 試合開始の時点で指名打者を指名しない場合は、試合の途中から指名打者を使うことはできない。
5.11(a)(3)
- (3) 指名打者の役割が消滅する場合。（その後、その試合では指名打者を使えない。）
 - ・ 投手が他の守備位置につく。 5.11(a)(8)
 - ・ 投手が指名打者の代打・代走をおこなう。 5.11(a)(10)
 - ・ 指名打者が守備位置につく。 5.11(a)(12)
 - ・ 他の守備位置の選手が投手になる。 5.11(a)(14)
- (4) 投手に代わる打者を指名する義務はない。先発投手自身が打つ場合は、別々の2人として考えることができる。（いわゆる“大谷ルール”のこと。）この場合、監督は自分のチームの打順表に10人のプレーヤーを記載し、このプレーヤーにおいて、1つは先発投手、もう1つは指名打者として2度同じ名前を記載する。5.11(b)

8 守備側のタイムの回数制限について

- (1) 監督またはコーチが投手のもとへ行ける回数は、7イニング中に三度以内とする。なお、タイブレイク方式は、1イニングに一度とする。
- (2) 「監督またはコーチが投手のもとへ行く」との定義は、タイムを取るかボールデッド中にグラウンドに出て、ファウルラインを超えて投手または投手を含む野手が集まっている所で指示を与える行動を示す。投手の方からファウルラインを超えて監督に指示を受けた場合や、伝令を使ったり捕手または他の野手に指示を与えて投手のもとへ行かせたりした場合も同様とする。

- (3) 公認野球規則5.10(d)【原注】(投手は1イニングに投手以外の守備に2度以上つくことは許されない。) と、公認野球規則5.10(l)(2)【原注】(1イニングに投手へのアドバイスのためにタイムが2回とられた場合は自動的に投手交代となる。) は適用しない。

9 捕手または内野手が投手のもとへ行く制限について

- (1) 捕手または内野手が投手のもとへ行ける回数は、7イニング中に三度以内とする。なお、タイブレーク方式は、1イニングに一度とする。
- (2) 捕手または内野手が投手のもとへ行き、その後、その場に監督またはコーチが行けば、双方一度として数える。ただし投手交代の場合はその回数に含まない。
- (3) 集まることができるのは投手と捕手を含めた内野手、伝令、監督またはコーチのみとする。

10 攻撃側のタイムの回数制限について

攻撃側のタイムは、7イニング中に三度以内とする。なお、タイブレーク方式は、1イニングに一度とする。

11 臨時走者について

塁上の走者に事故が起きた場合に、審判員が必要と判断したときは、臨時代走の処置を行うことができる。なお、打者が頭部へヒットバイピッチを受けたときには、その強弱を問わず臨時代走を適用する。臨時代走者は、投手を除く打順前位の者とする。

12 選手交代の申し出について

選手交代の申し出は監督が行う。

13 コーチスボックスについて

監督・コーチはコーチスボックスに立つことができる。ヘルメットを着用すること。

14 ルール上の疑義が生じた場合について

監督が審判員に当該事案につき1度の確認を求めることができるが、確認後の判定には従わなければならない。それでもなお争いがある場合には、円滑な競技進行及び大会運営を図るため、教育的観点に則り主催者が最終的に裁定を下すことがある。