センス・トラストトーナメント　第20回学童野球全国大会ポップアスリートカップ

星野仙一旗争奪　ファイナルトーナメント　大会特別規約

本大会の規約・規則は 2026 年度『公認野球規則』および『全日本軟式野球連盟競技者必携』（学童部に関する事項）および下記細則に準拠する。ただし大会特別規定を設けた事項に関しては、その規定を優先とする。

- 試合は６イニング制で行い試合開始後90分を経過した場合は新しいイニングに入りません。（準決勝・決勝戦は時間制限なし）
- ６回終了後、または時間内に勝敗が決しない場合はタイブレークを 1 イニング行い勝敗を決する。

  ※タイブレークは無死1.2塁、継続打順で行う ※準決勝・決勝戦のみ勝敗が決するまでタイブレークを続行する

  タイブレークでも勝敗が決しない場合は、試合終了時点での守備メンバー9名で抽選を行い、勝敗を決する。抽選は責任審判立ち会いのもと、守備位置の若い順に、先攻⇒後攻⇒先攻⇒後攻の順で○Xの記入された抽選用紙を引き、全員が引き終わったところで責任審判が回収。その場で両チームの監督（代理も可）立会いのもとに集計し、○の多かったチームを抽選勝ちとする。
- 4 回 10 点差、5 回 7 点差を以ってコールドゲーム成立とする。 （決勝戦は適用しない）
- 一人の投手の球数制限を 70 球／日とする（特別延長含む）。球数制限内での交代は随時可能とする。
  ① 投球数が 70 球に達した打者の打撃完了まで投球可能とする。
  ② 同一イニング内でも投手交代は無制限とする。※打者1人への投球義務がある
  ③ ボーク・打撃妨害の「ペナルティ適用」時の投球は投球数に含まない。
  ④ 試合終了後、確認表を交付するので監督の署名とともに 2 試合目開始前に提出すること。
- 投手が手に息を吹きかけること、カイロを所持すること、ボールをユニフォームで拭くことを認める。
- 投手は以下の露出した着用物を原則認めない。：手袋・リストバンド・サポーター・テーピング・絆創膏
- 野手には上記の着用物の制限をしないが、投手として登板するときは外すこと。また、ネックウォーマーは野手・投手とも着用可とする。
- アームスリーブについては、投手が着用する際はアンダーシャツと同色で、両腕に着用すること。野手は自由とする。
- 作戦タイムの制限は簡略化し、各チーム 1 試合につき『守備中・攻撃中各 3 度まで(延長戦では各イニングに各 1 度まで)』とする。選手の人数、監督参加の有無を問わず一律に集まった回数をカウントする。
  ① タイムカウントの判断・管理はグラウンド上の審判団が行い、両チームに通達する。
  ※カウントしない例：投手交代時（試合再開まで一律ノーカウント）、相手チームのタイム中・負傷治療中等
  ② 監督が投手のもとへ行く際は速やかに投手板付近に集合し打ち合わせること。また監督が打者・走者と打ち合わせする際は選手をベンチに呼び戻すのではなく、監督がファウル地域に出て行うこと。

- 指名打者（DH 制）制度を導入する。

  ※指名打者（DH 制）の起用は各チーム判断とする。

  ※いわゆる大谷ルールについては採用しない。

  ※試合途中 DH を解除することもできるが、その後の適用は『公認野球規則』5.11に基づくものとする。

- 審判員への抗議・確認及び選手交代の通告は監督にのみ権限を付与する。
  抗議・確認は該当審判員に直接行う。ただし、ストライク/ボール・変化球など投球に関する判定・裁定への抗議は一切認めない。
- インプレイ中に監督・コーチがブルペン投球を見たり次打者へ指示を与えたりするためにファウル地域に出ても良いが、プレイを妨げてはならない。また、作戦タイムは監督によるもののみとし、コーチによる作戦タイムを認めない（監督代理を務めている場合は除く）。
- ベースコーチ・ブルペン捕手は登録選手のみとする。
- 野手が場内で捕球したのち境界線を越え場外へ出た場合は、野球規則通りの取り扱いとする。
- 試合中のファウル地域でのウォームアップは、投球・送球のみ計 2 組 4 名まで認める。ただし試合進行の妨げにならないようにすること。
- 試合中、上記以外のウォームアップ（ベンチ前やファウル地域での素振り、ランニング等）は、タイム中および攻守交替間のみ認める。ベンチ入りメンバーは規則を遵守し、みだりにベンチ外へ出ないよう心がけること。
- 寒い時期である為、ベースコーチ、出塁した投手、ウォームアップ中の選手の上着着用を認めるとともにグラウンド内に出る必要がある監督の上着の着用を認める。
- その他各面特有のグラウンドルールはプレートミーティングにて審判員より説明する。

〈リエントリー制度〉

できるだけ多くの選手に出場する機会を増やすことを目的として、先発メンバーは、一旦試合から退いても、一度に限り再出場ができる制度を設ける（以下、「リエントリー制度」と呼ぶ）。
ただし、再出場する場合は、元の打順に戻らなければならない。
※リエントリー制度を使用する場合、監督は対象選手がリエントリーである旨を球審に申告する
※指名打者制度を使用したために打順に入っていなかった先発投手が打者として再出場することはできない
※再出場する場合、守備位置は変更しても構わないリ

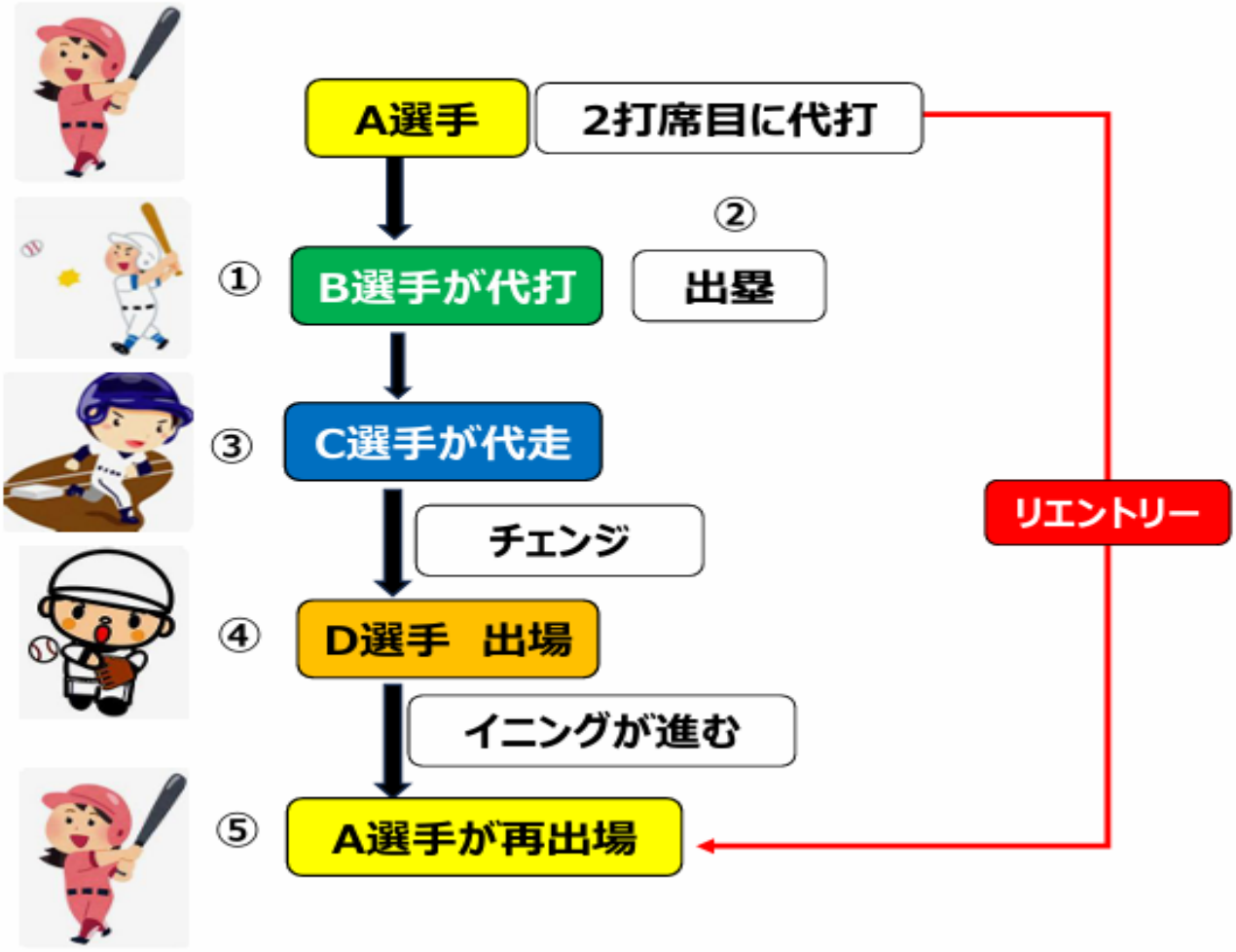
【エントリーに関する違反】※違反者は正しい交代者と交代する
① 先発メンバー以外の選手が再出場したとき
② 再出場選手が元の打順以外の打順で出場したとき
③ 再出場した選手が退いた後、3 度目の出場をしたとき

【守備側の選手に違反が判明したとき】
① 次の投球動作に入る前は、攻撃側の監督にプレイの結果を生かすか、（打撃完了前のボールカウントで）打ち直しをするかの選択権が与えられる
② 次の投球動作に入った後は、すべて有効となる

【攻撃側の選手に違反が判明したとき】
② 打撃完了前に判明した時は、正しい交代者がそのカウントを引き継ぐ（それまでのカウントは有効である）
② 打撃完了後、次の投球動作に入る前は打撃による全てのプレイは無効で、違反者はアウトになる。
ただし、違反判明前のアウトは取り消さない
③ 打撃完了後、次の動作に入った後は、それまでの全てのプレイは有効である。

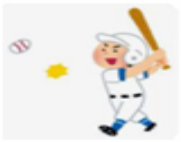
〈リエントリー制度　使用例〉

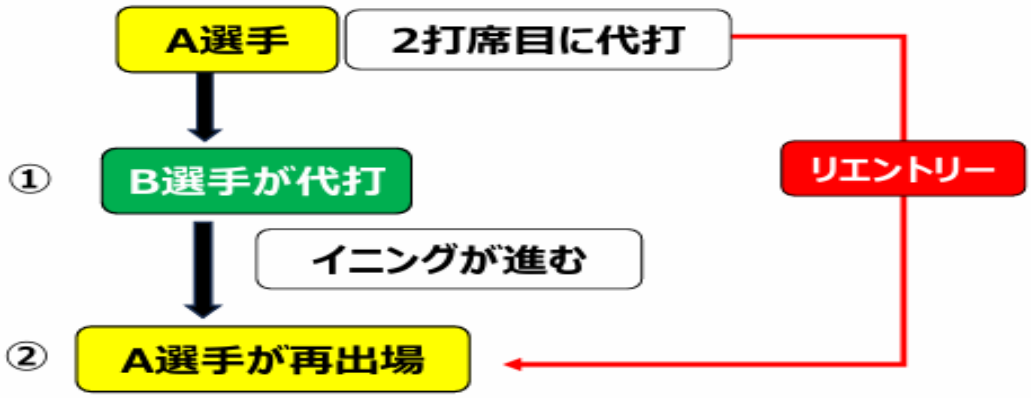
①スターティングメンバーのA選手の2打席目に代打B選手を送る
②代打で出場したB選手が出塁
③B選手に代走C選手を送る
④チェンジになり代走のC選手に変えてD選手が守備につく
⑤その後D選手に代わりスターティングメンバーのA選手が再出場



※ A選手が再出場（リエントリー）せずD選手が最後まで出場しても良い

DH制採用時
①DHで出場スターティングメンバーのA選手の2打席目に代打B選手を送る
②B選手の次の打席でスターティングメンバーのA選手が再出場

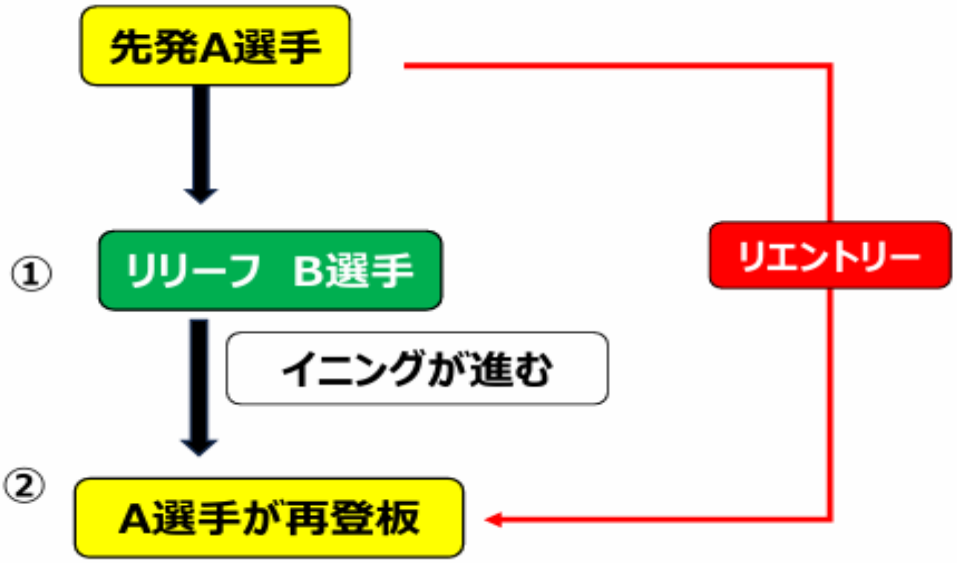



※B選手が最後まで出場しても良い

DH制採用時
①先発投手のA選手に代わり２番手投手のB選手が登板
②B選手に代わり先発投手のA選手が再登板







※試合途中、DHの選手が守備についた場合はDHを消滅となりますので
A選手はリエントリーできません