

大会運営細則

1. 試合開始前のメンバー表の提出は、試合開始予定時間の30分前に行い、チェック後の攻守決定は、第一試合はホームベース後方、第二試合以降は、北部球場は球場正面入口前、笹目球場はバックネット裏ベンチ前で行う。
2. 第一試合のグラウンド内練習は、メンバー表提出前でも外野のみで練習を許可する。
3. 第二試合以降のバッテリー練習は、前試合終了予定時間の30分前から許可する。練習は先発バッテリーのみとする。捕手は、マスク、プロテクターなど防具着用のこと。
4. 棄権試合成立後のグラウンド内の練習は、勝利チームのみとする。敗者チームとの合同練習は認められない。チームの練習時間は、大会運営上60分間以内とする。
5. 試合終了後のグラウンド整備（マウンド、バッターボックスを除く）は、両チームより各5名参加、協力して実施する。
6. 秋季大会も選手の追加登録を承認する。その場合、春季大会と同じく当該チームの第一試合までに申請するものとする。
(登録選手名簿の変更を受理した審判員は、審判部長及び副部長に確認を得るものとし、審判部長、副部長は、受理した月・日を登録名簿に記入するものとする。)
8. 正規捕手が防具着用中の時、他の選手が投球を受ける場合は、マスクの着用を安全面から指導する。(投球練習は4球以内。)
コーチャーボックスでのヘルメット着用を、安全面からも各チームに指導徹底する。
9. 試合の開始時間は、記録用紙に記載した時間とする。(球場時計)原則としてチーム開始時刻は通知する。規定時間を経過してから試合を停止することを徹底する。
(最終回に入った場合は正規に終了させる。)
10. 抽選による勝敗決定の時は、抽選封筒をチームごとに回収、まとめてから両チーム監督又は、主将が立ち会い開封する。抽選は、最終回の打撃順9名で実施する。
11. 北部球場の駐車場スペースが限られているため、各チームは5台以内で来場することを指導する。
12. 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。(同姓の者がいる場合は、名前の頭文字を入れてもよい。)
※ ニックネームを背中に付けた、ユニフォームの着用は、ユニフォーム更新までの経過処置として、戸田支部主催の大会のみ認める。記録用紙には、ニックネームも併記して提出すること。

付則 この規則は、令和3年2月21日より施行する。

令和3年8月1日一部変更。

指名打者制（DH）について

(1) 指名打者ルールは、次のとおりである。

- ① チームは、投手に代わって打つ打者（指名打者）を指名することができる。
- ② チームは必ずしも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。
- ③ 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一度は、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。
- ④ 指名打者に代えて代打者を使ってもよい。その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 指名打者に代えて代走者を使ってもよい。その代走者は以後指名打者となる。指名打者が代走者となることはできない。ただし、臨時代走者になることはできる。
- ⑥ 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打順を変えることはできない。

<以下、2023 年度より新たに追加されたルール（いわゆる大谷ルール）>

- ⑦ チームは、指名打者に投手を指名することができる。
- ⑧ 先発投手、指名打者として二刀流（両方）で試合に出場する場合は、別々の選手として扱う。
- ⑨ 監督は、打順表に 10 名の選手名を記載する。1 つは先発投手として、もう一つは指名打者として。
- ⑩ 二刀流選手は先発投手として交代しても、引き続き指名打者として出場できる。
- ⑪ 二刀流選手は指名打者として交代しても、引き続き先発投手として出場できる。
- ⑫ 二刀流選手が両方同時に交代する場合には、他の二刀流選手との交代は認められない。二刀流選手の出場は、試合開始前だけに限られる。

(2) 指名打者の役割が消滅する場合は、次のとおりである。

- ① 指名打者が守備位置についた場合。この場合、投手は退いた守備者の打順を受け継ぐ。
- ② 投手が他の守備位置についた場合。
- ③ 代打者または代走者が試合に出て、そのまま投手となった場合。
- ④ 投手が指名打者の代打者または代走者となった場合。
- ⑤ 他の守備位置についていたプレーヤーが投手になった場合。
- ⑥ 登板中または新しく出場する投手を打順表に入れた場合。

<以下、2023 年度より新たに追加されたルール>

- ⑦ 二刀流選手が指名打者から投手以外の他の守備位置についた場合。それ以降指名打者の役割は消滅する。

投手の12 秒及び20 秒ルールの取り扱い基準

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言する。

なお、塁に牽制球を送球した時は、20秒の計測をリセットする。

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。
- ② 12秒の計時は、投手がボールを保持し、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、投球動作を開始した時に終わる。

4. 20 秒ルールの適用

- ① 走者がいる場合に適用する。
- ② 20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、投手がボールを保持し、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、投手や捕手や他の内野手からボールを受け取り、打者に面したとき。

5. 12 秒または20 秒が経過したときの審判員の対応

12秒を経過したとき、または20秒を経過したとき、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、20秒が経過したことを知らせる。

球審はただちにボールを宣言する。

「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。学童部、少年部については投球数に入れる。