

# 第6回マスタースズ甲子園愛知大会規則

公認野球規則・アマチュア野球内規・高校野球特別規則、ならびにマスタースズ甲子園代表 OB 試合規則を原則とする。ただし、原則としてコールドゲームは適用しない。

## 1. 出場選手と出場チームについて

- 1) 出場選手は高校硬式野球部員・監督・コーチ・マネージャーの OB・OG であること。  
部員の OB・OG とは高校野球部に一時期でも在籍したことのある者とする。
- 2) 出場選手は大学野球（準硬式を含む）の現役選手・学生コーチ、社会人野球（企業チーム・クラブチーム）の現役選手、ならびに現役のプロ野球関係者ではないこと。女性選手の場合も同様とする。  
これらの OB・OG であるか、以下の場合については出場を認める。
  - ① 軟式野球の現役選手である場合。
  - ② 大学野球、社会人野球の関係者（監督・部長・コーチ・マネージャー）である場合。  
ただし選手兼任の場合は不可。
- 3) 大学野球の選手・学生コーチは退部した年度末（3月31日）までは出場を認めない。
- 4) 大会に出場するチームは、主催団体である全国高校野球 OB クラブ連合及び愛知県高校野球 OB 連盟の加盟 OB 校に限る。
- 5) 年齢については令和5年4月1日時点を基準とする。（34才以下の選手の代わりに35才以上の選手をもって充てることができる、その選手は5回以降も出場可能とする。）
- 6) メンバー登録者は、監督やコーチ、代表者、部長、マネージャーを含め定数は無制限とし、登録者は全員が試合に出場することができる。
- 7) 現役の高校野球指導者（監督・部長等）が登録する場合は「愛知県高野連届出書」に必要事項を個別に記入し、愛知県高等学校野球連盟に事前に許可を得ること。

## 2. 投手規定

- 1) 34才以下のイニングでは27才以上とする。
- 2) 全て2イニング以内での登板とする。

## 3. 試合方法・時間

- 1) 4回まで（又は60分を越えて新しいイニングに入らない）を34才以下のチームで行い、5回から9回までを35才以上のチームで行う。5回以降は新たに1番打者から試合を行う。（34才以下のチームが時間の都合で3回までしか行わなかった場合、35才以上のチームは4回～9回までの6イニングを行う）  
6回終了をもって正式試合とする。（雨天等の理由がある場合）
- 2) 1時間50分（後攻攻撃終了時点）を越えて新しいイニングに入らない。  
同点の場合は以下による。  
\* タイブレイク・・・35以上のチームによる無死満塁方式で勝敗を決める《1イニングのみ（決勝戦は勝敗が決するまで）》。その際、打順は継続打順として、前回の最終打順を1塁走者とし2塁・3塁の走者は順次前の打者として、無死満塁の状態得点の多いチームの勝とする。  
これで勝敗が決定しない場合には、最終の攻撃メンバー9人でジャンケンを行う。
- 3) 各チームは35才以上のチームと34才以下のチーム、それぞれの先発メンバー・登録メンバーを

専用のメンバー表に記入し、3枚を指定された集合時に係りの者へ提出すること。  
(メンバー表は愛知県高校野球 OB 連盟指定フォーマットを使用すること)

#### 4.DH 制

- 1) DH 制採用は各チームの選択による。(DH に代わって守備に就くポジションは投手に限定しない)
- 2) DH を使用する場合は試合開始前に交換されるメンバー表に記載しなければならない。
- 3) 試合前に DH を指名しなかった場合、その試合で指名打者を使うことはできない。
- 4) DH 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、相手チームの先発投手が交代したとき、または相手チームの先発投手交代前に DH が消滅した場合はその必要はない。
- 5) DH の打順は固定され、多様な交代によって打順を変えることはできない。
- 6) DH に代えて代打・代走を使うことができるが、DH に代わった打者・代走者は以後 DH となる。
- 7) 以下の場合以後、DH は消滅する。
  - ① FP (守備専門選手) が他の守備位置についた場合
  - ② DH の代打者・代走者がそのまま守備についた場合
  - ③ FP が DH に代わって打撃するまたは走者になった場合
  - ④ DH が守備についた場合
  - ⑤ 他の守備位置についていた選手が FP の守備位置についた場合

#### 5.試合球

高校野球硬式試合球を使用する。(メーカー問わず・各チームは毎試合3球ずつ準備)

#### 6.用具・ユニホーム

- 1)硬式野球用具を使用すること。(中学硬式用使用不可) 用具は全てチームで持参すること。
- 2)参加選手のユニホームは統一されたものとする。(詳細は申し合わせ事項を参照)  
背番号については数字で0～99までとする。0以下(例えば01)など及び同一番号の使用は不可とする。  
試合出場メンバーは、ランナーコーチも含め全員が着用すること。
- 3)金属スパイクの使用は認める。
- 4)試合中、打者及び走者及びランナーコーチは必ず両耳ヘルメットを着用すること。
- 5)投手及び打者のネックウォーマー着用は認めない。