東関東大学軟式野球連盟主催

大会規定

平成18年 5月28日施行

令和 6年 8月 10日改定

目次

競技運営に関する規定	3
1 大会使用球	3
2 表彰	3
3 用具	3
4 ユニフォーム	3
5 大会運営	4
6 試合放棄	5
7 主将会議	5
8 開会式	6
9 ダッグアウト	6
10 グラウンドに入れるものの制限	6
11 メンバー表の交換及び攻守の決定	6
12 試合開始前のアップ	6
13 シートロック	7
14 各球場での注意事項	7
15 雨天	7
16 日程	7
17 その他	7
表 ユニフォーム等に関する規定のまとめ	7
試合に関する規定	8
1 選手交代に関する事項	8
2 用具に関する事項	8
3 抗議・試合球の交換事項	8
4 試合の迅速化に関する事項	8
5 タイム制限について	8
6 抗議について	9
7 試合中の禁止事項	9
8 投手の投球フォームについて	9
9 故意四球について	9
10 指名打者制度について	9

競技運営に関する規定

1 大会使用球

公益財団法人全日本軟式野球連盟公認M号球

2 表彰

大会の表彰は別紙参照

3 用具

大会で使用する用具および装具は、公認野球規則で規定されるもののほか、次による。

- (1) 金属・ハイコン（複合）バットは J・S・B・B のマークをつけた公益財団法人全日本軟式野球連盟（以下「全軟連」という。）公認のものに限る。色の制限はない。
- (2) 金属・ハイコン（複合）以外のバットは、一本の木材で作った木製バットのほか、竹片、木片などの接合バットであること。
- (3) 捕手用のマスクは、S・G マークおよび J・S・B・B マークのついた全軟連公認のものを使用しなければならない。
- (4) 捕手は全軟連公認のレガーズ・プロテクター、S・G マークのついた全軟連公認の捕手用ヘルメットを必ず装着しなければならない。
- (5) 試合に出場する捕手およびブルペン捕手は、安全のためプロテクター、レガーズ、スロートガード付マスク、捕手用ヘルメットを着用すること。なお、捕手用ヘルメットとマスクの一体製品は使用を禁止する。
- (6) 打者、次打者及び走者は、S・G マークおよび J・S・B・B マークのついた全軟連公認のヘルメットを必ず着用しなければならない。ヘルメットは両側か片側にイヤラップのついたものとする。また、ヘルメットに後から顎ガードを取りつけたり、顎ガード付きヘルメットを不正に改造することを禁止する。
- (7) ベースコーチはヘルメットを着用しなければならない。
- (8) 打者のエルボーガード、フットガードは大会本部の承認をもって使用するものとする。カラーはメーカーロゴを除き、本体およびバンドは単色（白、黒、紺）とし、メーカーロゴの表示は1箇所までとする。なお、着脱にあたっては、試合の進行を妨げないこと。
- (9) サングラスは大会本部の承認なしに使用できる。

4 ユニフォーム

ユニフォーム、スパイク等は、公認野球規則で規定されるもののほか、次による。

- (1) 同一チームの監督、コーチ、選手は同色、同形、同意匠の学生らしいユニフォームでなければならない。

- (2) ユニフォームは、別表「ユニフォーム等に関する規定」（2007年12月2日制定）による。
- (3) ユニフォームズボン、裾をふくらはぎ上部まで上げ、チームで統一すること。
- (4) スパイクは全員同色とする。
- (5) グランドコートは、走者になった投手およびベースコーチの着用を認める。
- (6) ネックウォーマーは、季節を考慮して着用することができる。
- (7) アームバンド、アームスリーブ（アームサポーター）は、アンダーシャツと同色とし、同色のものが市販されていない場合は、アンダーシャツと同系色の単色とする。
- (8) 投手がアームスリーブ（アームサポーター）を着用する場合は、長袖のアンダーシャツの下に着用するものとする。
- (9) 投手が手首にリストバンド、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、大会本部等の承認が必要である。
- (10) ヘアバンド、インナーキャップ等の頭部への装着物は、黒またはネイビーの単色とする。

5 大会運営

- (1) 試合は9回戦とする。
- (2) リーグ戦、代表決定戦はコールド制を適用し、5イニング以降10点差、7イニング以降7点差以上でコールドゲーム成立とする。
- (3) リーグ戦、代表決定戦は、2時間半を超えた場合は次の回には入らない。
- (4) リーグ戦、代表決定戦は、雨天コールドは5回終了時点で試合成立とする。それ以前に試合続行不可能の場合は再試合を行う。また、コールドの判断は審判、大会本部によるものとする。
- (5) 代表決定戦は、延長戦を適用する。2時間半を超えている場合は、新しいイニングに入らず、タイブレーク方式を採用する。

<タイブレーク方式>

継続打順で、前回の最終打者を一塁走者とし、二塁の走者は一塁走者の前の打者として0アウト一塁、二塁の状態にして1イニングを行い、得点の多いチームを勝ちとする。勝敗が決しない場合は、更に継続打順でこれを繰り返す。なお、通常の延長戦と同様、選手の交代は認められる。なお、前回の打者で走者となるものが投手である場合は、臨時代走を置くことができる。

- (6) 代表決定戦のみ延長戦の時間制限を設けないが、延長戦は最長15回までとし、勝敗が決しない場合は、新しいイニングに入らず、タイブレーク方式を採用する。
- (7) ナイター設備のない球場では、日没コールドを適用することがある。
- (8) 3位決定戦は行わない。準決勝で敗れた2チームを3位とする。

- (9) 試合中、ベンチ外へ出られる人数は4名までとする。ファールグラウンドでのアップ、キャッチボール、素振りを許可する。また、バットボーイは人数に含まれるためベンチ内で待機すること。
- (10) 試合中、守備側のタイム時の指示を伝えるための伝令を許可する。伝令に出られるのは、ベンチ入りの選手1名とする。
- (11) 原則的に、タイムは1試合に3回までとする。
- (12) リーグ戦の順位決定方法は以下のとおりとする。
 - i) 勝ち点の多いチームを上位とする。
 - ii) 勝ち点で2チームが並んだ場合は当該チーム同士の勝敗による。
 - iii) 勝ち点で3チーム以上の複数のチームが並んだ場合は失点数の少ないチームを上位とする。
 - iv) 上記方法で順位が決しない場合は代表者による抽選とする。

6 試合放棄

- (1) 試合開始予定時刻1時間前に正当な理由なく9名以上の登録選手が集合しない場合、また放送で呼び出してもメンバー表を提出しない場合は試合放棄とみなす。
- (2) 試合日程が決定してからの、棄権試合は正当な理由がない限り認めない。
- (3) 試合放棄また棄権したチームは、理事会及び学生委員会にて審議し、処分を行う場合がある。

7 主将会議

- (1) 必ず2名以上（主将、マネージャー、連盟委員）出席すること。
- (2) 出席のないチームは原則として棄権とみなす。
- (3) 会議での説明、決定事項はチームに徹底させること。
- (4) 選手登録は、所定の様式にて主将会議当日までに事務局に提出し、受理されること。これ以降の変更は原則認められない。
- (5) 追加登録や変更は理由を事務局にて提出し、理事内で承認された場合のみ認める。参加者は必ず正装で参加すること。

8 開会式

- (1) 主将会議にて登録確認が済んでいる者（25名以内）は全員出席すること。
- (2) 許可なく出席しない者のいるチームは原則として棄権とみなす。
- (3) 入場行進は主将を先頭に、背の高い順に2列で行進をする。
- (4) 迅速な行動をとること。
- (5) 開会式の際は、運動靴にて入場行進すること。

色やデザインは統一することが望ましい。

- (6) 学校名のプラカードは、マネージャー（または主務）に持つ。マネージャー（または主務）のいないチームは、実行委員会より代理者を派遣すること。
- (7) 登録選手がやむを得ない理由により開会式を欠席する場合は、事前に所定の欠席届を主将会議終了時までには大会本部に提出すること。理事が受理し、これを認めた場合のみ欠席を許可する。

9 ダッグアウト

- (1) 大会日程表に記載されているダッグアウトを使用すること。
- (2) ベンチ入り有資格者について主将会議にて登録確認の済んでいる25名と、監督1名、コーチ2名、マネージャー2名、トレーナー1名の計30名とする。なお、スコアラーおよびトレーナーにつき、パンフレットに記載された者であれば、試合毎にベンチに入ることのできる者を変更することができる。

10 グラウンドに入れるものの制限

- (1) 監督、ノッカーも必ず選手と同じ服装を着用すること。
- (2) 練習中及びノック中に、ユニフォームを着ていないもの登録されていないものはグラウンド内への立ち入りを禁止する。
- (3) ベンチ入りするマネージャーは特別な理由がない限り正装すること。またハイヒールでベンチ入りすることを禁止する。原則的にマネージャーはグラウンド内への立ち入りを禁止する。
- (4) 各チームのトレーナーは仕事のしやすい服装（トレーニングウェア）を着用すること。

11 メンバー表の交換及び攻守の決定

- (1) 第1試合の両チームの主将は、試合開始1時間前に、メンバー表3通を持って本部に集合する。
- (2) 第2試合以降のチームの主将は、前試合5回終了時にメンバー表3通を持って本部に集合する。
- (3) 試合の攻守は、メンバー表交換時に主将のジャンケンによって決定する。
- (4) やむを得ない理由により監督代行をおく場合は、監督代行となるものをメンバー表に明示すると共に、メンバー表交換時にあらかじめ運営本部に申告すること。
- (5) 選手兼監督がいる場合には、メンバー表交換時にあらかじめ運営本部に申告すること。

1 2 試合開始前のアップ

- (1) グラウンド周辺でのアップは一般の人に十分注意する。
- (2) グラウンド周辺でのバット、ボールの使用を禁止する。
- (3) 第1試合出場チームは、外野の芝生でのアップ及びキャッチボールを認める。
- (4) 第2試合以降は原則としてアップ時間はとらない。
- (5) 第2試合以降の出場チームのキャッチボール、トスバッティングはノック開始前及び相手チームのノック中に限りファールグラウンドで行うことを認める。
- (6) 5回終了時より、次試合の先発バッテリーに限りブルペンの使用を認める。その際は本部に申し出ること。なお、ブルペンは試合中のチームが優先である。

1 3 シートノック

- (1) グラウンド周辺でのアップは一般の人に十分注意する。
- (2) シートノックは後攻のチームからそれぞれ7分間ずつ行う。
- (3) 第1試合のノックは試合開始の基本的に40分前に行う。
- (4) 第2試合以降は、原則として前試合終了後準備が出来次第行う。
- (5) 第2試合以降の試合開始時間が遅れている場合は、ノックを行わない場合がある。この場合はメンバー表交換時に通告する。

1 4 各球場での注意事項

- (1) 第2試合以降の試合開始時間が遅れている場合は、ノックを行わない場合がある。この場合はメンバー表交換時に通告する。
- (2) 球場外でのスパイクの使用を禁ずる。
- (3) 球場周辺でのアップは原則体操、ランニングのみとする。

1 5 雨天

- (1) 試合の有無は各自で判断しないこと。大会本部より主将もしくは責任者の携帯電話に連絡する。
- (2) 当日、試合を全て中止する場合と午前中はみあわせて午後から行う場合があるので大会本部からの連絡に注意すること。
- (3) 小雨の場合でも、日程の都合上、球場の使用が可能な限りは試合を行う。各チームは独自の判断で延期又は遅刻をしてはならない。その場合は、原則として棄権したものとみなす。

16 日程

- (1) 試合の有無は各自で判断しないこと。大会本部より主将もしくは責任者の携帯電話に連絡する。
- (2) 試合の日程が著しく遅れた場合は、その後の試合を他会場で行うことがある。
- (3) 天候等の理由により日程が著しく遅れた場合あるいは遅れそうな場合は、会場と試合数を変更することがある。

17 その他

- (1) 大会規定に対して疑問があれば、主将会議のときに質問すること。それ以外のクレームなどは認めない。
大会規定に関して、新たな規定の確定を行うのは、理事会及び学生委員会にて審議を行い、承認されることとする。
- (2) 試合の有無は各自で判断しないこと。大会本部より主将もしくは責任者の携帯電話に連絡する。
- (3) 予測不能な事態が生じた場合、理事長、連盟委員長、大会本部、審判の判断に委ねる。
- (4) 何か疑問があれば、主将会議時に質問すること。それ以外でのクレームは認めない。
各自で出したごみは必ず持ち帰ること。球場内で出たごみも各チームで分担し持ち帰ること。
- (5) ユニフォームでの喫煙を禁止する。
- (6) 攻守交替は、駆け足で行い試合進行の迅速化を徹底すること。

表 ユニフォーム等に関する規定のまとめ

ユニフォーム		
①色、形、意匠	②背番号	③表示

<ul style="list-style-type: none"> ・全員同色、同形、同意匠（見える部分の商標も含む） ・メッシュ地と普通生地などは、全員同一とは問わない ・ズボン裾はふくらはぎ上部まで上げること ・袖の長さは左右同一にする ・デザイン性より、安全性にこだわる 	<ul style="list-style-type: none"> ・主将 10 ・監督 30 ・コーチ 28/29 ・選手はそれ以外の 1~99 	<ul style="list-style-type: none"> ・全員同一の表示を必要とする ・番号（胸や肩も可）、地域名（都道府県名、市町村名、旧名称など）、大学名（準じるもの）、校章（準じるもの）、個人名（背番号の上にローマ字による姓のみ可。ただし同姓がいる場合は、名の頭文字を入れることも可）の範囲で表示可とする
--	--	--

帽子	アンダーシャツ	ストッキング	スパイク	アクセサリー
<ul style="list-style-type: none"> ・全員同色、同形、同意匠（見える部分の商標も含む） 	<ul style="list-style-type: none"> ・全員同色袖の長さの統一は問わない見える部分への商標等は不可（メッシュ時の透けも含む）襟首などへの表示は不可 	<ul style="list-style-type: none"> ・全員同色 	<ul style="list-style-type: none"> ・全員同色（メーカー統一は問わないが、配色は統一とする） 	<ul style="list-style-type: none"> ・金属、非金属問わず、いかなるものも不可（リストバンド、サポーター等除く）

試合に関する規定

1 選手交代に関する事項

- (1) 選手交代は必ず主審に申し出ることとする。

なお、監督がいない場合は監督代行または主将が必ず代行し、選手交代通告時に試合進行の妨げとならないよう行うこと。

2 用具に関する事項

- (1) 試合開始前に、審判団による用具の確認が行われた場合は応じること

3 抗議・試合球の交換事項

- (1) 試合中抗議出来るものは、監督と主将に限る。

- (2) 試合球の交換は審判が認めたときに限る。

4 試合の迅速化に関する事項

- (1) 攻守交替は駆け足で行うこと。
- (2) ランナーがベース上にいるときのけん制球は遅延行為とみなしボークとする。
- (3) 次打者は、投手も含めて必ずネクストバッターサークルに入ること。また、投手が投球に関する動作（サインを見る姿勢）に入ったら、速やかにスイングをやめ投球を注視すること。
- (4) 打者はバッターボックス内でサインをみること。
- (5) 試合中のボール回しは1回以内とする。但し、試合進行が遅れている場合は、ボール回しをやめさせることがある。
- (6) 攻守交替の際、守備側は必ず投手板にボールを置いてベンチに戻ることにすること。
- (7) 投手と捕手について
 - i) 投球を受けた捕手は、その場から速やかに投手に返球すること。
 - ii) 捕手から返球を受けた投手は、速やかに投手板に触れて投球姿勢をとること。
 - iii) あまりインターバルが長かったり、無用なけん制が多いと審判員が判断したら、遅延行為として投手にボークを課すことがある。
- (8) 打者について
 - i) 打者は速やかに打席に入ること。
 - ii) 次打者は必ずネクストバッターサークルに入ること。投手であっても必ず実行すること。また、投手が投球動作に入ったときには身を低く構えて待機すること。
 - iii) 打者はみだりにバッターボックスを外さないこと。また、必ずバッターボックス内でサインを見ること。
 - iv) 打者がタイムを要求するときは、投手が投球動作に入る前でなければならない。また打者は、投手が投球動作に入ったらバッターボックスを出てはならない。
- (9) 内野手について
 - i) 試合中、内野手間で転送球を行う際は、1回以内とする。
 - ii) 試合進行が遅れている場合には転送球を止めさせることがある。
- (10) 審判員はスピード化を図るため、プレーヤーが負傷などで治療が長引く場合は、相手チームに伝え、試合に出ている9人の中から代走（臨時代走者）を認めて試合を進行させる。このとき、代走者は、打順の前位のもの（投手および捕手を除く）とする。

5 タイム制限について

- (1) タイムは1分以内を限度とする。ただし、審判員が必要と認めた場合はこの限りではない。
- (2) タイムは、プレーヤーの要求したときではなく、審判員が宣告したときである。
- (3) 監督等（監督、監督代行、コーチ）が投手の所へ行く回数の制限
 - i) 監督等が1試合に投手の所へ行ける回数は3回以内とする。なお、延長戦（タイブレーク方式を含む）は、2イニングに1回行くことができる。
 - ii) 監督等が同一イニングに同一投手の所へ2度行くか、行ったとみなされた場合（伝令を使うか、捕手または他の野手に指示を与えて直接投手の所へ行かせた場合）は、投手は自動的に交代しなければならない。
 - iii) 交代した投手は他の守備位置につくことが許される。この場合は、同一イニングには再び投手に戻れない。

(4) 守備側のタイムの制限

- i) 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回以内とする。なお、延長戦（タイブレーク方式を含む）は、2イニングに1回行くことができる。
- ii) 捕手または野手が投手のところへ行った場合、そこへ監督等が行けば、双方1回として数える。逆の場合も同様とするが、投手交代の場合は、監督等のタイムの回数についてのみ含めない。
- iii) 選手兼監督がいる場合は、その選手が投手の所へ行けば野手としての1度に数えるが、協議があまり長引けば、監督等が投手の所へ1度行ったこととし通告する。

(5) 攻撃側のタイムの制限

- i) 攻撃側のタイムは、1試合に3回以内とする。なお、延長戦（タイブレークを含む）は2イニングに1回とする。
- ii) ストライク・ボール・アウト・セーフ・ハーフスイング・フェア・ファールなどの判定に対する抗議は認めず、またこれを厳禁とする。審判員の判定が誤って下され疑いがあるときには、監督または主将が判定の確認を求めることができる。

6 抗議について

- i) ストライク・ボール・アウト・セーフ・ハーフスイング・フェア・ファールなどの判定に対する抗議は認めず、またこれを厳禁とする。審判員の判定が誤って下された疑いがあるときには、監督または主将が判定の確認を求めることができる。
- ii) 球審が下したハーフスイングの判定には抗議できないが、球審がボールと判定したときのみ、捕手が振ったか否かを塁審に聞くことができる。

7 試合中の禁止事項

- i) 足を高く上げてスライディングをすること。

- ii) プレイヤーが塁上に腰を下ろすこと。
- iii) プレイヤー、審判に対する野次。 iv) 審判、
プレイヤーへの暴力行為。
- v) ガム等を噛むこと。

8 投手の投球フォームについて

投手は、審判団から注意を受けた場合やボークを宣告された場合はそれに従い、投球フォームを改めること。

9 故意四球について

故意四球（いわゆる敬遠）をするときは、実際に投手が投球し、打者が打撃中にボール4個を得ることとする。ただし、審判団が申告での故意四球を認めた場合はこの限りではない。申告敬遠は守備側のチームの監督が申告するものとし、監督がいない場合は監督代行または主将が申告するものとする。

10 指名打者制度について

1. 試合において指名打者制度を採用する場合は、公認野球規則 5.11 指名打者 (a) 項および (b) 項に従うものとする。【以下、公認野球規則 2023 年度版より抜粋】

5.11 指名打者

(a) 指名打者ルールは次のとおりである。

(1) 先発投手または救援投手が打つ番のときに他の人が代わって打っても、その投球を継続できることを条件に、これらの投手に代わって打つ打者を指名することが許される。

投手に代わって打つ指名打者は、試合開始前に選ばれ、球審に手渡す打順表に記載されなければならない。監督が打順表に 10 人のプレーヤーを記載したが、指名打者の特定がされておらず、球審がプレイを宣告する前に、審判員またはいずれかの監督（またはその指名する者）がその誤りに気付いたときは、球審は、監督に投手以外の 9 人のプレーヤーのうち誰が指名打者になるかを特定するように命じる。

【原注】指名打者特定の明らかな誤りは、試合開始前であれば訂正することができる。

(公認野球規則 4.03 【原注】 参照)

(2) 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 1 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。

(3) チームは必ず投手に代わる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。

(4) 指名打者に代えて代打者を使ってもよい。指名打者に代わった打者は、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) 指名打者が守備についてもよいが、自分の番のところで打撃を続けなければならない。したがって、投手は退いた守備者の打撃順を受け継ぐことになる。ただし、2人以上の交代が行なわれたときは、監督が、打撃順を指名しなければならない。
- (6) 指名打者に代わって代走者が出場することができるが、その走者が以後指名打者の役割を受け継ぐ。指名打者が代走者になることはできない。
- (7) 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指名打者の打撃の順番を変えることは許されない。
- (8) 投手が一度他の守備位置についた場合、それ以後指名打者の役割は消滅する。
- (9) 代打者が試合に出場してそのまま投手となった場合、それ以後指名打者の役割は消滅する。
- (10) 投手が指名打者に代わって打撃するかまたは走者になった場合、それ以後指名打者の役割は消滅する。試合に出場している投手は、指名打者に代わってだけ打撃または走者になることができる。
- (11) 監督が打順表に10人のプレーヤーを記載したが、指名打者が特定されておらず、試合開始後に、相手チームの監督がその誤りを球審に指摘した場合は、
 - (A) チームが守備についた後では、投手は、守備につかなかったプレーヤーの打撃順に入る。
 - (B) チームがまだ守備についていないときは、投手は、そのチームの監督が指定した打撃順に入る。いずれの場合も、投手が置きかわったプレーヤーは交代したとみなされ、試合から退き、それ以後指名打者の役割は消滅する。誤りが球審に指摘される前に起きたプレイは、6.03(b)により、有効となる。
- (12) 指名打者が守備についた場合それ以後指名打者の役割は消滅する。
- (13) 指名打者に代わって出場させようとするプレーヤーは、指名打者の番がくるまで届け出る必要はない。
- (14) 他の守備位置についていたプレーヤーが投手になれば、それ以後指名打者の役割は消滅する。
- (15) 指名打者は、ブルペンで捕手を務める以外は、ブルペンに座ることはできない。

(b) ≪チームは投手に代る打者を指名する義務はない。しかしながら、先発投手自身が打つ場合には、本条(a)項により、別々の2人として考えることができる。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、一つは先発投手、もう一つは指名打者として2度、同じ名前を記載することになる。もしこのプレーヤーが投手を退いたとしても、指名打者としては出場し続けることはできるが、再び投手として出場することはできない。また、このプレーヤーが指名打者を退けば、投手として出場し続けることはできるが、再び打者として打席に立つことができない。

このプレーヤーが投手と指名打者の両方を同時に退くことになった場合、それに置き換わる投手と指名打者両方の役割を満たす他のプレーヤーに代ることはできない。チームにおいて、先発投手自身が指名打者としても打つことが出来る本規定を採用するかは、最初の打順表で記載するときのみできる。

本条 (a) 項にもかかわらず、その投手が指名打者として打つかまたは走者になったとしても、チームに対する指名打者の役割は消滅しない。また、その指名打者が投手の役割を引き受けた場合においても、その役割は消滅しない。しかし、そのプレーヤーが投手として降板し、投手以外の守備位置に移った場合には、それ以後指名打者の役割は消滅する。≫

No.	改定履歴	日付
—	※2022 年度以前の改定は省略	
1	「大会規定」(競技運営に関する規定、試合に関する規定)を改定 ※該当年度の全日本大学軟式野球連盟の記載内容を参考に改訂。	令和 5 年 3 月 11 日
2	10.指名打者制度について「追記」 ※2023 公認野球規則に基づき改訂。	令和 6 年 5 月 11 日
3	4 試合の迅速化に関する事項 (3) ※全日本大学軟式野球連盟の大会規定改訂に基づき改訂。	令和 6 年 8 月 10 日
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

平成 18 年 5 月 28 日施行
令和 5 年 3 月 9 日改定