

都筑区少年野球連盟大会規定(1/2)

1 大会適用規定

最新版の公認野球規則、(財)全日本軟式野球連盟の競技者必携及び大会特別規則を適用する。

2 打順表の提出と攻守の決定

- (1) 試合開始時刻の30分前または前の試合の5回終了前までに登録原簿の選手全てを記載した連盟指定の打順表3通(控え選手を含む全ての名に必ずふりがなを付すること)を本部に提出して登録原簿との照合を受けた後に球審立ち会いのもとに攻守を決定する。
監督が不在の時はコーチ29又は28が代理監督として大会本部に報告する。
- (2) 登録参加者申込書提出後は、選手の変更、追加および背番号の変更は原則認められない。
- (3) 試合中ベンチに入れる人員は次の通りとする。
代表者1名、監督1名、コーチ2名以内、スコアラー1名、マネージャー1名、選手10名以上20名以内
監督、コーチ以外は運動の出来る服装としユニフォームの着用は認めない。
大会本部の判断により、熱中症対策スタッフのベンチ入りを認める。
- (4) 試合開始時刻に遅れるか、10名人数が揃わないか、その他の理由で試合の出来る状態をとれないチームは原則棄権とみなす。
(注)前の試合が早く終了した場合、次の試合開始予定時刻前でも試合を開始することがある。
- (5) ベンチは抽選番号の若いチームを一塁側とする。

3 大会試合ルール&特別規則

- (1) 試合は7回戦とする。試合開始後1時間30分を経過した場合は正式試合となり新しいイニングに入らない。
トーナメント試合で同点の場合はタイブレークを行い、リーグ戦の試合で同点の場合は引き分けとする。
- (2) トーナメント試合、リーグ戦試合ともに7回を終了し同点の場合で試合開始後1時間30分を経過していない時は、次のイニングに入ることとする。
- (3) タイブレーク
継続打順とし、前回の最終打者を1塁走者、2塁、3塁の走者は順次前の打者として(投手は除いてよい)
無死満塁の状態にして1イニングを行い、得点の多いチームを勝ちとする。
- (4) タイブレークの2イニング後も同点の場合は抽選により勝敗を決定する。
- (5) 降雨その他の理由による正式試合(コールドゲーム)となる回数は4回とする。
- (6) 得点差によるコールドゲームは3回以降10点差、5回以降7点差とする。
- (7) 特別継続試合
試合が1回以降4回以前に中止になった場合(ノーゲーム)、または4回を過ぎ正式試合となって同点の場合(タイゲーム)は再試合とする。
- (8) 塁間は23.00m、投手と本塁間は16.00mとする。
- (9) 監督(監督代行)に限り、グラウンドに出て指示などをすることが出来る。
- (10) 抗議できる者は、監督(監督代行)と当該プレイヤーとする。
- (11) 公認野球規則3・03「原注」の前段は採用しない。したがって、投手の守備位置の交代は自由である。
公認野球規則8・02(a)投手の禁止事項の内「ボールに異物をつけること」「どんな方法でもボールに傷をつけること」だけを採用する。

4 リーグ戦の順位決定

- (1) 以下の基準で順位を決め決勝トーナメント進出チームを決める。
- (2) ブロックの順位は勝ち点制とし勝ち点の多いチームを上位とする。
 - ① 勝ち3点、引分けは1点。
 - ② 勝ち点と同じ場合
 1. 当該チームの勝敗
 2. 失点が少ないチームを上位とする。
 3. それでも同じ場合は抽選とする。
- (3) 勝率の順位は全ブロックを対象としリーグ戦における当該チームの勝敗に関係なく勝率順位を決定する。
 - ① 勝率が同じ場合
 1. 失点が少ないチームを上位とする。
 2. 失点も同じ場合は抽選とする。

都筑区少年野球連盟大会規定(2/2)

5 用具・装具

(1) 用具

- (イ) 大会使用球は連盟公認のC号ボール(ケンコー)として試合前に各チーム2個用意する。
準決勝以降は大会本部で用意する。
- (ロ) 同一チームの監督・コーチ及び選手は同色、同形、同意匠のユニフォーム、アンダーシャツ、ストッキング、アンダーストッキング、帽子を着用すること。
尚、靴(スパイク)の色は自由とし、エクストラパンツのユニフォームは使用を禁止する。
- (ハ) 金属・ハイコン(複合)バットは、連盟公認(JSBB)のものに限る。
球場内に素振り用パイプ・リングを持ち込まないこと。

(2) 装具

(イ) ヘルメット

- ① 打者・次打者、走者及びベースコーチは、両側にイヤーフラップ及び安全マーク(SG)のついた連盟公認(JSBB)のものを着用すること。
 - ② 捕手は連盟公認(JSBB)安全マーク(SG)のついた捕手用ヘルメットを着用すること。
 - (ロ) マスクは連盟公認(JSBB)のものを使用すること。
 - (ハ) 捕手はレガース・プロテクター・ファールカップを着用すること。
ファールカップは攻守を決める際に、持参しチェックを受けること。
- (ニ) スパイクは金具のついたものは使用できない

6 試合のスピード化に関する事項

- (1) 攻守交代は駆け足で行うこと。ボールは投手板近くに置いて交代すること。
第3アウトが成立したら守備側の選手は素早くベンチを離れ守備位置に向かうこと。
特にバッテリーは準備投球があるため率先してベンチから出ること。
- (2) 各回の先頭打者と次打者およびベースコーチはミーティングに参加しないで直に所定の位置につくこと。
- (3) 捕手は投球は受けたらその場から投手に返球すること。
- (4) 投手は捕手の返球を受けたら直ちに投手板について投球姿勢をとること。
- (5) 打者は打席内入りサインを見たら速やかに打撃姿勢をとること。
- (6) 次打者は次打者席で低い姿勢で待機すること。投手も必ず実行すること。
- (7) 走者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、臨時の代走を認めて試合を進行させる。代走は打順の前位の者とし、投手はのぞいてもよい。

7 その他

- (1) ファールボールは、一塁側のもは一塁ベンチ、三塁側のもは三塁側ベンチ、本塁後方のもは攻撃側で処理すること。
- (2) 試合後のグラウンド整備は両チームで行うこと。
- (3) 球場関係者と無用なトラブルを起こさないよう関係者の指示に従い言動に注意すること。
- (4) 監督は監督主将会議決められた事項をチーム全体に徹底させること。
- (5) 球場内ではトスバッティング、フリーバッティングは禁止とする。
- (6) 試合開始、および終了の挨拶時には代表者・監督・コーチ・スコアラー・マネージャーも自軍ベンチ前に整列して併せて挨拶すること。