

http://sposyo.nanso-baseball.com/
千葉県スポーツ少年団軟式野球交流大会 大会競技規則
【大会競技規則】

1. この大会は、**2021年度「公認野球規則」**並びに全日本軟式野球連盟「**競技者必携書**」及び「**大会特別規則**」を適用する。

【大会特別規則】

(出場資格及びチーム構成)

1. 大会の出場資格は、公益財団法人千葉県スポーツ協会千葉県スポーツ少年団の登録団員であり最終日の試合まで参加できるチームでなければならない。
2. チーム構成は、成人者による代表者、監督、コーチ(2名以内)、スコアラーと選手(小学生)10名以上20名以内とし、**認定有資格者が2名以上**(今年度初登録は除く)含まれていなければならない。
3. 出場チームは、地区予選も含め選手を他のチームから補強及びその他の不正を行うことを禁止する。
4. 町・村に登録チームが1チームしかなく、尚且つ、登録団員が小学生3年生以上で10名に満たない場合には、同じ条件の近隣の町・村のチームと合同チームを構成することができる。

(服装・用具)

1. 同一チームの監督、コーチ、選手の服装は、スパイクを除いて同一のユニフォームを着用すること。但し、代表者、スコアラーの服装は、帽子に限り同一のものを着帽し、靴は運動靴を着用する。代表者、スコアラーは背番号のない同一ユニフォームでもよい。
2. 背番号は、監督30番、コーチ28番・29番、主将10番、選手は0番から27番までとする。
3. スパイクシューズは金属製のものは使用できない。
4. ヘルメットは、「JSBB」マーク入りで両側にイヤラップの付いたものを用意し打者、次打者、走者、ランナーコーチ、ボールボーイ、**ボールガール**、バット引きの選手が着帽する。
5. 捕手(控え捕手も含む。)は、全日本軟式野球連盟公認のスロートガード付きマスク、レガース、プロテクター、ヘルメット、ファールカップを使用すること。
6. 使用球は、全日本軟式野球連盟公認球「J号球」とし、金属バットは「JSBB」マーク入りの公認のものを使用する。
7. 投手の守備時以外、選手は手袋及びリストバンドを使用することができる。

(開会式)

1. 大会に出場する選手は、開会式に参加するものとする。これに違反した場合は試合に出場することができない。ただし、学校行事、疾病など特別な理由がある場合に限り、軟式野球専門部長の許可を得れば試合に出場することができる。

(試合の集合・準備)

1. 第1試合のチームは、試合開始予定時刻の**1時間前までに**試合会場に到着し、球場責任者による受付を終了すること。その後の試合のチームも同様とする。
2. 試合中止の場合は、大会本部から連絡する。雨天等判断が困難な場合は、定められた時間までに試合会場に到着し、大会本部の決定に従うこと。
3. メンバー表は**必ず**所定の用紙を使用し、第1試合は**試合開始時刻の40分前**、**第2試合以降は前の試合の3回終了時**に提出する。提出は、監督と主将が**5部持参**し、グラウンドルール等を確認する
4. ベンチは、抽選番号の若番が1塁側とし、先攻・後攻はメンバー表提出時にジャンケンにて決定する。
5. 試合前のシートノックは後攻チームから開始し、時間は5分**以内**とする。ただし、前試合の遅れや天候不安等が生じた場合は、球場責任者の判断で中止して試合を開始する。

- 6 . 第2試合以降のチームはグラウンド内に入ったらキャッチボール、トスバッティングをそれぞれ5分行いシートノックに備える。
- 7 . **ユニフォーム着用指導者**は、試合開始前の練習の補助及び控え捕手の代わり(試合中も含めて)を務めることができる。
- 8 . シートノックする監督又はコーチは安全を確認し、ボール渡しをする選手は、必ずヘルメットを着帽させなければならない。

(試合時間等)

- 1 . この大会の試合は、トーナメント戦とし7回均等回で勝敗を決することとするが、**タイムゲーム**を採用する。**1試合90分**を超えた時は新しいイニングに入らずその時点の得点をもって勝敗を決する。同点の場合は直ちに特別延長戦に入る。決勝戦も同様とする。
- 2 . 7回終了時で同点の場合は、時間内であっても特別延長戦に入る。
- 3 . **得点差によるコールドゲームは、4回均等回10点、5回以降均等回終了後7点差のとき適用する。**
- 4 . 日没、降雨によるコールドゲームの適用は、4回終了後適用する。4回終了前については、再試合とし後日の第1試合前に行う。日没、降雨での試合中止の判断は、球場責任者、球場責任審判員、球審・塁審が協議して決定する。
- 5 . 監督が1試合に投手の所へ行ける回数は3回以内とする。特別延長戦に入った場合は1イニングにつき各1回以内とする。捕手又は内野手が1試合に投手の所へ行ける回数は3回以内とし、特別延長戦に入った場合は1イニングにつき各1回以内とする。野手(捕手も含む)が投手の所へ行った場合、そこへ監督が行けば双方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のみ回数には含まない。
- 6 . 攻撃側のタイムは1試合に3回以内とする。特別延長戦に入った場合は1イニングに各1回とする。
- 7 . **投手の投球数は、1日70球とする。ただし、打撃中に70球に達した場合は、その打者の打撃が完了するまでとする。**

(試合)

- 1 . 臨時代走(コーティシーランナー)は必要に応じて球審が認める。この代走は打順の最も遠い投手、捕手を除いた選手を充てる。
- 2 . 審判員の判定への抗議は**ルールの適用誤りの時のみ**監督、又は当該選手がすることができる。
- 3 . 選手交代は、必ず監督が球審に告げる。
- 4 . メガホンはベンチに1個のみ持ち込むことができ、使用は監督のみとする。
- 5 . 試合中、ベンチ入りの代表者、監督、コーチ、スコアラーは審判員の許可なしにグラウンド外に出ることはできない。
- 6 . 試合中、ベンチ入りを許されている者は電子機器等(携帯電話・パソコン・ビデオカメラ・カメラ・携帯マイク等)を持ち込むことができない。
- 7 . 各チームの応援団及びベンチは、相手チームへの野次等を発することが出来ない。執拗な抗議や悪質な野次に対しては、大会本部、球場責任者、責任審判員、当該審判員から断固たる処置を命

(特別延長戦)

- 1 . 特別延長戦は、前回の継続打者が先頭打者となり、走者は、前回の最終打者が1塁走者、2塁の走者は、順次前の打者とし、**無死1, 2塁**で1イニング行い、得点の多いチームを勝者とする。1イニングで勝敗の決定しない場合は更にもう1イニング行う。それでも勝敗が決定しない場合は、抽選とする。
- 2 . 特別延長戦は、選手の交代等通常の試合が継続して進んでいることになるので、既に交代し退いた選手は再度出場できない。