

青葉区少年野球連盟大会規定
(ウィンターリーグ用付則付き)

平成28年4月3日改訂版
平成28年10月30日付則追記
(ウィンターリーグ事務局)

1. 大会適用規則

全日本軟式野球公認規則、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) 試合開始予定時刻の30分前または、前の試合の5回終了時までには球場に到着している選手のみを記載した打順表3通(控えも含む全ての選手名に必ずふりがなを付す)と試合球2個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。打順表提出後、球場に到着した選手については、球審に申し出て本部の承認を得て打順表に追加記載した場合に出場できる。
- (2) 参加申込書提出後は、選手の変更、追加及び背番号の変更を認める。(登録原簿は差し替える)
- (3) 遅れるか人数が揃わないかその他の理由で試合開始時刻になっても試合のできる状態をとれないチームは、原則として棄権とみなす。
- (4) 試合中ベンチに入れる人員を次のとおりとする。
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20名以内選手は10名以上がベンチに入らなければならない。(13名以上が望ましい)
※広報(写真)はベンチ内でのみ撮影活動を許可する。(プレイ中はグラウンド内に入らないこと)
※固定ビデオ設置については、バックネット真裏は不可。(設置時は当該球場責任理事に許可を受けること)
- (5) 背番号は1番から20番までとし、主将は10番、監督は30番、コーチは29番・28番をつけること。(これ以外の背番号はベンチに入れない) Bクラスは33番までとする。
- (6) ベンチは、抽選番号の若いチームを1塁側とする。

3. 試合方法

- (1) Aクラスは予選リーグ戦及びトーナメント戦とし、Bクラスはトーナメント戦とし敗者戦も行なう。Aクラス決勝戦にもコールドゲームを適用する。
- (2) Aクラス予選リーグはブロックで構成した各ブロックを主将会議で抽選し、各ブロックのリーグ戦を行なう。ブロック代表は最多勝利チームとし、勝利数が同数の場合、勝率の高いチームを代表とする。
なお、同勝率の場合は当該チームによるトーナメント5回戦60分の試合を行ない決定する。
Aクラスはブロック代表チームによる決勝大会を行なう。
- (3) Aクラス・Bクラスとも各塁間は23メートル、投手と本塁間は16メートルとする。
- (4) 試合は7回戦とする。但し、試合開始後90分を経過したら、試合の回数に関係なく正式試合となってその回が最終となり、新しいイニングに入らない。

※同点で終了した場合

Aクラス予選リーグ戦は引き分けとする(ブロック代表決定方法は後述)

Bクラストーナメント戦は従来どおり抽選により勝敗を決定する。

(5) 7回を終了して同点時に、試合開始後 90 分を経過していないときは、通常延長戦を行う。

Aクラス準決勝、決勝(90分)は試合時間経過後同点の場合、タイブレーク方式を1イニング行ない、なお同点の場合もう1イニング行ないそれでも同点の場合は抽選により勝敗を決定する。

(6) タイブレーク方式(特別延長戦)

継続打順とし、前回の最終打者を一塁走者とし、二塁・三塁の走者は順次前の打者として、無死満塁の状態にして1イニング行ない、得点の多いチームを勝ちとする。(投手はのぞいてもよい)

(7) 降雨その他の理由による正式試合(コールドゲーム)となる回数を4回とする。

(8) 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。

(9) 特別継続試合

試合が4回以前に中止になった場合(ノーゲーム)、再試合にしないで後日に特別継続試合として、もとの試合の中断された箇所から再開する。

両チームの出場選手と打撃順は、試合が中断されたときと全く同一でなければならない。

ただし、規則によって認められる交代は許される。

また、もとの中断された試合に出場して、他のプレーヤーと交代してその試合から退いたプレーヤーは、再開される試合に出場できない。

中断された試合と通算して90分を経過したら、新しいイニングに入らない。

(10) 監督に限りグラウンドに出て指示や、選手交代を球審に申し出ることができる。

(11) 抗議できる者は、監督と当該プレーヤーとする。

(12) 公認野球規則 5.10【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6.02〔c〕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。

(13) 不正登録及び二重登録が発覚した場合、1年間の出場停止処分とする。

(14) 頭部死球があった場合、状況の如何にかかわらず臨時の代走(コーティシーランナー)を適用する。(死球を受けた打者は一塁に触塁することなくベンチで治療・休憩をとる。コーティシーランナーは前位の打者とし、投手及び捕手は除いてもよい)

4. 用具・装具

(1) 使用球

大会使用球は、連盟公認のC号ボールとし、同一メーカーのものを使用する。

(2) バット

① 金属・ハイコン(複合)バットは、連盟公認(J S B B)のものに限る。

② 球場内に素振り用パイプ・リングを持ち込まないこと。

(3) ヘルメット

① 打者・次打者・走者・ベースコーチ及びバットボーイ、ボールボーイまたはバットガール、ボ

ールガールは、両側にイヤーフラップがあり安全マーク(SG)のついた連盟公認(J S B B)のものを着用すること。

②捕手は連盟公認(J S B B)捕手用ヘルメットを着用すること。

(4)マスク

連盟公認(J S B B)のもの以外は使用できない。なお、頸部防護用のスロートガード装着をしていないマスクは使用できない。

(5)レガーズ・プロテクター・ファウルカップ

捕手はレガーズ・プロテクター・ファウルカップを必ず着用すること。

※ファウルカップは審判立会いのもと攻守を決める時に持参しチェックを受けること。

(6)スパイク

スパイクは、金具のついたものは使用できない。

(7)手袋

選手の手袋の使用を認める。

(8)ユニフォーム

ユニフォーム、アンダーシャツ等は同色、同形、同意匠の物を使用する。

(必ずストッキング、アンダーストッキングは着用すること。)なお、エキストラパンツのユニフォームは使用禁止とする。

5. 試合のスピード化に関する事項

(1)攻守交代は駆け足でおこなうこと。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、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から率先してベンチから出ること。

(2)各回の先頭打者と、次打者及びベースコーチはミーティングに参加しないで、直ちに所定の位置につくこと。

(3)捕手は、投球を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)投手が捕手のサインを見るときは、必ず軸足をプレートにつけること。

(6)打者は、速やかに打者席に入って打撃姿勢をとること。

(7)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。

(8)打者は、打者席内で監督のサインを見ること。みだりに打者席をはずさないこと。

(9)走者がスパイクの紐の結びを直すためのタイムは認めない。

(10)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人の中から臨時の代走(コーティシーランナー)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除いてもよい)

6. 大会に関する注意事項

(1)選手

①グローブからの指出しを禁止する。

- ②投球練習(控え投手も含む)のときに捕手は必ずマスクを着用すること。
- ③投手は手首へのサポーター、リストバンドの使用を禁止する。なお、負傷により包帯等が必要
なときは、球審及び本部の承認を得ること。
- ④ベンチ前にグローブ、バット、ヘルメット等の用具を置かないこと。
- ⑤次の試合の投球練習は、5回以降または試合終了予定の30分前からとする。
(バッテリーは1組とする)
危険防止の為指導者を1名配置する。(捕手は必ずマスクを着用すること)
- ⑤前試合終了後グラウンド準備が整うまでキャッチボール、バットの素振りをして良い。
但し、ノックは禁止、素振りは指定の場所以外は禁止。なおネクスト打者の次打者は指定され
た場所において指導者監視のもと素振りしても良い。(グラウンド条件によります)
- ⑦打者は投球練習中ネクストバッターボックスで待機すること。
(素振りは投球練習に合わせて行なわないこと)
- ⑧打者走者の一塁へのヘッドスライディングは禁止する。
- ⑨サングラスの使用を禁止する。サングラスの必要な選手は、本部の了解を得ること。

(2)指導者

- ①監督、コーチ以外もチーム帽を着用し、スポーツのできる服装とすること。半ズボン、スカー
ト、革靴、サングラス等は認めない。タオルなどを首にかけないこと。
- ②グラウンド周辺で練習を行なう場合、周辺住民や他の競技者に配慮しトラブルを避けること
- ③監督、コーチのユニホーム(原則、靴も含む)は、選手と同一とすること。
- ④指導者等は、ベンチを離れてタバコを吸いにいったとき再入場を認めない。ベンチ内禁煙。
- ⑤監督が不在のときは、代理監督(コーチ29または28)を本部まで連絡すること。
※代理監督の資格は背番号29が優先する。

(3)応援者

- ①応援で野次などの目にあまる行為があったときは、当人に厳重注意するとともに、当該チームの
監督を退場させることもある。
- ②ゴミはチームで必ず持ち帰ること。

(4)その他

- ①シートノックは、原則として第一試合のみ5分間行う。
内、外野2ヶ所でのノックを認める。(内野手を超えてのノックは認めない)
(シートノックの時間が短いので指示に従い速やかに行うこと)
- ②トスバッティング、フリーバッティングは認めない。
- ③試合前、外野での素振りを認める。(但し、第1試合のみ)
安全には十二分に配慮し必ず指導者の監視下にて行うこと。
(選手はファウルラインに添って十分間隔を空け、整列して行うこと)
但し、大会本部の判断によってはできない場合がある。

7. その他

- (1)ファウルボールは、1塁側のボールは1塁側ベンチ、3塁側のボールは3塁側ベンチ、本塁後方

のボールは攻撃側で処理すること。

- (2) 試合参加チームは、試合終了後、各チーム選手2名グラウンド整備を手伝うこと。
- (3) 球場関係者と無用の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・主将会議で決められた事項は、チーム全員に必ず徹底させること。
- (5) 試合開始、終了の挨拶時には、代表・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。
- (6) 本大会競技中に負傷等の事故が生じても主催者はその責を負わない。
(各チームにて全員、傷害保険に加入のこと)

ウィンターリーグ付則

1. 基本適用ルール

1. 「横浜市青葉区少年野球連盟大会規定」を基本ルールとする。
2. 下記に記載するウィンターリーグのルール、規定は、上記の大会規定に優先する。
3. 下記に記載されないものは、前述の「横浜市青葉区少年野球連盟大会規定」が優先する。

2. 選手ルール

1. チーム人数

- ① 各クラス共に、登録は1チーム10名以上25名以下。試合は9名での対戦可能とする。
- ② 現行学年6年生の参加は認めない。
- ③ Aクラスは、現行5年生以下、Bクラスは現行4年生以下の編成とするが、4年生以下の選手の内指名4名のみA・Bに重複登録が可能。
- ④ Cを出場させるチームは、重複登録は禁止とする。
- ⑤ Bクラスのみ、2チーム(C)の登録を認める。
- ⑥ 大会開始前に選手名簿を事務局に提出する。
- ⑦ 修正に関しては、A・Bのメンバー入替は認めない。退部・入部・修正の対応を認める。
- ⑧ 主将の背番号は10でなくとも良い。背番号は、予選リーグ1試合目までには、事務局に登録する。

3. 球場の大きさ

1. 塁間

- ① A・B共に投手板16m、塁間23mとする。
- ② B、Cに関しては、当該試合の両監督の合意の下で、投手板14m、塁間21mにすることもできる。合意できない場合は、前項①とする。

4. 試合方法・ルール

1. 順位

2. 予選リーグにおいて、下記のように同順位の場合は対応する。

- ・2チームが同順位：直接対決の結果にて判定する
- ・3チーム以上同順位：トーナメントを行い、順位を決する。

奇数チームの場合、抽選により1チームがシードとなる。

試合は、5回60分で行うが、引き分けの場合、

- ① 60分経過未経験にかかわらず、タイブレークを1イニング行う。
- ② 60分経過未経験にかかわらず、①の結果も同点の場合は、さらにタイブレークを1イニング行う。
- ③ ②の結果も同点の場合は、抽選とする。

(順位は、勝ち数で決定するものとする)

3. 引き分け

各試合で引き分けの場合、下記のようにして決する。(引き分けはない)

- ① 90分経過未経過にかかわらず、タイブレークを1イニング行う。
- ② 90分経過未経過にかかわらず、①の結果も同点の場合は、さらにタイブレークを1イニング行う。
- ③ ②の結果も同点の場合は、抽選とする。

【タイブレーク(特別延長戦)】

前回からの継続打順で、走者は前位の3人とし(投手は除いてもよい)、無死満塁にて1イニングを行う。

- ・日没・降雨等の場合は、その時点で中断し後日そのまま継続する。メンバー等の変更不可。
- ・青葉区改訂ルールのアクラス引き分け条項は適用しない

4. 予選リーグ

- ① A・B各クラス4ブロックに別れ、総当たりのリーグ戦を行う。
- ② 試合日程、場所は、当該チーム同士で調整の上実施する。
- ③ 試合結果は、勝利チームが速やかに(週末の場合は、翌週の月曜日目処)事務局に下記項目と共に報告する。
 - ・対戦チーム
 - ・試合日時
 - ・試合場所と主催チーム(石灰代の対象)
 - ・試合結果(XX vs YY、及び勝利チーム)
- ④ 各ブロックの1位のチームが決勝トーナメントに進出する。1位のチームは、勝ち数によって決定する。Bクラスは、1ブロック構成の場合に上位3チームが決勝トーナメントに進出し、2位3位で準決勝、勝者と1位で決勝を行う場合がある。
- ⑤ 予選リーグは、2月上旬までに終了することとする。

5. 決勝トーナメント

- ① 決勝トーナメントは、各クラス共に準決勝・決勝を行う。3位決定戦は行わない(2チームが3位となる)

6. 審判

- ① 基本的に、両チームより主審・塁審を出して運営する。
- ② 3人制を基本とするが、両チームの合意で4人制も可能とする。
- ③ 審判は、試合開始30分前にグラウンドに行き、グラウンド整備を行う。
- ④ 決勝トーナメントに関しては、主審は事務局にて用意するが、準決勝の塁審は、当該試合以外の他の2チームが担当する。

5. 表彰

1. 決勝戦終了後、下記の表彰を行う。
 - 優勝・準優勝・3位
2. 同じく、各チーム各クラスに、優秀賞・敢闘賞を設けて表彰する。

以上