

横浜市少年野球連盟（学童部）大会規定

横浜市少年野球連盟（学童部）

【平成23年 3年 1日改定】

1 大会適用規則

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) 試合開始予定時刻の30分前または前の試合の5回終了時まで、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。
打順表提出後、球場に到着した選手については、球審に申し出た後に本部の承認を得て打順表に追加記載した場合には出場できる。
- (2) 参加申込書提出後は、選手の変更、追加および背番号の変更は認められない。
- (3) 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10名以上20名以内がベンチに入らなければならない。(13名以上が望ましい)
- (4) 遅れるか、10名人数が揃わないか、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。
(注) 前の試合が早目に終了したとき、次の試合開始予定時刻前でも、試合を開始する場合がある。
- (5) ベンチは、抽選番号の若いチームを一塁側とする。

3 大会特別規則

- (1) 試合は7回戦とする。ただし、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。同点で終了したときは、抽選により勝敗を決定する。
(但し、大会運営上、準決勝戦以上は特別延長戦を行う場合もある)
- (2) 試合が7回を終了して同点時に、試合開始後1時間30分を経過していないときは、特別延長戦(条件付)を行う。
- (3) 特別延長戦
継続打順とし、前回の最終打者一塁走者とし、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イニング行い、得点の多いチームを勝ちとする。(投手は除いても良い)
なお、同点の場合は抽選により勝敗を決定する。
- (4) 特別延長戦1イニングで勝敗が決しない場合、1時間30分以内ならば2イニングまで行う場合がある。

特別延長戦2イニング後、同点の場合は抽選により勝敗を決定する。(1イニングの場合も同じ)
(5) 降雨その他の理由による正式試合(コールドゲーム)となる回数を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)でも再試合にしないで、翌日または後日に特別継続試合として、もとの試合の中断された個所から再開する。

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

但し、規則によって認められる交代は許される。

また、中断前の試合に出場して、他のプレーヤーと交代し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。

中断前後の試合と通算して1時間30分を経過したら、新しいイニングに入らない。

(8) 監督に限り、グラウンドに出て指示などを行うことができる。

(9) 抗議できる者は、監督と当該プレーヤーとする。

(10) 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 用具・装具

(1) 用具

(イ) 使用球

大会使用球は、連盟公認のC号ボールとし、大会本部で用意する。

(ロ) 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を着用すること)

尚、エクストラパンツのユニフォームは使用を禁止する。

(ハ) 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。

(2) 装具

(イ) ヘルメット

① 打者・次打者、走者およびベースコーチは、両側にイヤーフラップおよび安全マーク(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)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

連盟公認(J S B B)のものを着用すること。

(ハ) レガーズ・プロテクター・ファールカップ

捕手はレガーズ・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。

(二) スパイク

スパイクは、金具のついたものは使用できない。

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、次打者およ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) 打者は速やかに打者席に入って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) 打者は、打者席内でサインを見ること。
- (8) 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、投手はのぞいてもよい。

6 その他

- (1) ファールボールは、一塁側のものは一塁側ベンチ、三塁側の者は三塁側ベンチ、本塁後方のものは攻撃側で処理すること。
- (2) 試合に勝ったチームは、自主的にグラウンド整備を手伝うこと。
- (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・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) 球場内ではトスバッティングもフリーバッティングも許されない。
- (6) 試合開始、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。
- (7) 準決勝で勝利したチームは、グラウンド内で第三位の表彰式に参加することが望ましい。