

春(秋)のリーグ戦・桜杯(紅葉杯)争奪戦・教育リーグ戦(全て共通)

## 【大会注意事項】

1. ベンチに入る者は次のとおりとします。
  - ①選手、コーチ以外も全てチームの帽子を着帽してください。
  - ②「出場選手登録」された選手で18名以内とします。  
※「出場選手登録」は試合当日にメンバー表提出により決定します。
  - ③スタッフは事前登録(参加申込書に記載)された代表、監督、コーチ2名、スコアラーの5名とします。
  - ④代理監督は原則として事前登録したスタッフとし、試合開始前にその旨球審に申し出てください。
  - ⑤選手および監督(代理監督含む)は、同色、同意匠の服装(スパイクは除く)で統一してください。(連合チームは除く)  
※学童Dの部における靴は、スパイク以外でも同色でなくても可とします。
  - ⑥背番号は監督30番、コーチ28番、29番、主将は10番とし、選手は0～99番とする。  
※連合チームも同じ番号は不可とします。  
※学童Dの部におけるコーチの背番号は付けなくても可とします。
2. 学童ABCDの部・中学の部における順位を競わないリーグ戦について
  - ①リーグ戦の期間 学童の部：**原則としてトーナメント終了までとします。**  
中学の部：**原則としてトーナメント終了までとします。**  
※試合消化が悪いチームであっても同様とします。
  - ②参加チーム数に関わらずグループ分けをせず、全チームを組合せの対象とします。
  - ③1チームの試合数は原則として3試合とします。
  - ④「試合調整願い」の提出により試合を組むチームが限定される等、状況によっては4試合となるチームがあります。また、対戦済みのチームと試合を組むこともあります。
  - ⑤3チームの場合、同一チームと複数回対戦することとなります。
3. 学童Dの部の特別ルール等を次のとおり設けます。
  - ①ペースは原則として固定しますが、状況により固定しない場合もあります。
  - ②1イニング5点が入った時点で攻守交代とします。
  - ③「三振の振り逃げ」は適用しません。
  - ④ボークは適用しません。  
※ただし、極端なボークの状態で走者がアウト(牽制、盗塁等)になった場合、投球はノーカウントとし、進塁もさせずアウトにもしないものとします。
4. 2019年から試合球は次のとおりとします。
  - ①中学は、ナガセケンコーの「M球」を使用します。
  - ②学童は、ナガセケンコーの「J球」を使用します。

5. 試合終了は次のとおりとします。

### 順位を競わないリーグ戦

＜学童ABCDの部、中学の部＞

- ①試合回数は中学の部は7回、**学童A&Bの部は6回**、学童CDの部は5回で試合時間は1時間20分とし、残り時間が1分を切れれば新しいイニングには入らないものとします。
- ②コールドゲーム制を採用し、4回10点、5回以降7点差(学童Cの部は3回10点、4回以降7点差)をもって試合を終了します。
- ③学童Dは特別コールドゲーム制を採用し、物理的に逆転不可能になった時点で試合を終了します。
- ④同点の場合でも試合を終了し、引分けとします。

### トーナメント戦

**リーグ戦開幕日より1ヶ月後から始めます。**

＜準決勝・決勝戦以外＞

- ①順位を競わないリーグ戦の①②③に同じ。
- ②同点の場合「抽選」により勝敗を決定します。

＜準決勝戦＞

- ①コールドゲーム制を採用し、4回10点、5回以降7点差をもって試合を終了します。
- ②同点の場合、特別延長戦方式により1イニングだけ実施します。
- ③1イニングで決着しない場合は、「抽選」により勝敗を決定します。

## 〈決勝戦〉

### ①試合回数と時間

中学は7回で試合時間は100分(残り時間が1分を切れれば新しいイニングには入らないものとします。)

学童A,Bは6回で試合時間は100分(残り時間が1分を切れれば新しいイニングには入らないものとします。)

学童C,Dは5回で試合時間は100分(残り時間が1分を切れれば新しいイニングには入らないものとします。)

### ②コールドゲーム制を採用し、4回10点、5回以降7点差(学童Cの部は3回10点、4回以降7点差)をもって試合を終了します。

### ③学童Dは特別コールドゲーム制を採用し、物理的に逆転不可能になった時点で試合を終了します。

④同点の場合、特別延長戦方式により回数制限は設けず勝敗が決定するまで行います。

## 特別延長戦方式

①試合終了時の継続打順で、前回の最終打者を1塁走者とし、2塁、3塁の走者は順次前の打者としてします。

②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します。

③1イニングで決着しない場合はさらに継続打順でこれを繰り返します。

## 6. 塁間等は次のとおりとします。

①中学の部 本塁－投手板(18.44m) 塁間(27.43m)

②学童A・Bの部 本塁－投手板(16.00m) 塁間(23.00m)

③学童C・Dの部 本塁－投手板(14.00m) 塁間(21.00m)

## 7. 審判員は審判服と審判帽を着用してください。

①審判服には、無字無印の白カッターシャツおよび白ポロシャツを含みます。

②審判員の靴は、原則として黒色とします。

※学童Dの部は、審判員の服装等は特に定めのないものとしますが審判帽は着用してください。

## 8. 試合の組合せ表(審判割り当て含む)は、当連盟のホームページ上に記載されたものをもって最終決定とし、FAX等による連絡は行いません。

本部側の手違いを除き、その後の変更は認めません。

予定の試合が出来ないチームは「棄権」(0-7での負け)とします、

## 9. 万が一棄権し試合が中止となっても、審判の割り当ては変更しません。

当日は予定どおりの義務塁審をお願いします。

## 10. 審判の割り当ては原則として次のとおりとします。

①球審は本部役員が担当し、塁審は各チームに割り当てます。

②組み合わせによっては、当該チームが担当する場合があります。

③教育リーグ戦は原則として当該チームが担当します。

## 11. 試合結果は試合終了直後に球審記載の得点表で確認し、疑問があればその場で球審に申し出ることとし、その後の抗議は認めません。

## 12. 試合中における降雨等による中止は本部が判断いたしますが、その取扱いは次のとおりとします。

### ①試合成立は5回(学童C・Dは3回)

・後攻チームがリードしている場合、試合成立は5回表(学童C・Dは3回表)終了時点とします。

・試合成立後に降雨等で試合続行が不可能になった場合

(例)・6回表(4回表)に先攻チームがリードしている状況で試合を終了する場合、6回表(4回表)の得点はカウントせず5回(3回)時点において、得点が多いチームが勝ちとします。

(7回表(5回表)で試合を終了する場合は6回(4回)時点の得点)

・6回裏(4回裏)に後攻チームがリードしている状況で試合を終了する場合、その時点での得点をカウントして後攻チームが勝ちとします。

②「降雨等」には日没、照明機器の故障および球場の使用制限(時間)を含みます。

③試合成立前に降雨等で試合を中止した場合は後日再試合を行います。(サスペンデッドゲームは採用しません)

## 13. 試合運営はその試合の球審が全権を持ち、必要に応じ塁審と協議し裁定を行います。

この裁定結果には抗議は認めません。なお、球審は退場権限も有します。

## 14. チームおよび審判は、組み合わせ表に記載の「試合開始」の時間を厳守してください。

※遅くても「試合開始」の30分前にはグラウンドに集合し、各チーム手持ちのメンバー表を本部席に2枚提出してください。

また、グラウンドの使用時間等に制限があることから、前の試合が終了すれば速やかに次の試合を開始します。

15. 臨時代走は投手、捕手を除き、打順が最も遅い者とします。
16. 「かくし球」は禁止します。
17. メガホンの使用は禁止します。(ベンチ内外を問わず禁止)
18. サングラスは帽子のひさし等にかけることは認めません。
19. ボールデッドライン(石垣等を含む)における捕球の判定について  
危険防止のため、スパイク等の身体(グラブ含む)がラインに触れるか越えた状態(空間は除く)で捕球、  
また、捕球後であっても同様の状態になった場合はファウルとします。
20. 抗議が出来る者は監督、当該選手のみとします。
21. 相手チームの選手およびスタッフ、審判員に対する暴言は禁止します。
22. 選手および応援団の行動については、当該チームが一切の責任を負うこととします。
23. 本大会では、不慮の事故および傷害等の責任は一切負いません。
24. 球数制限について、当連盟では設定しません。
25. 申告敬遠を採用します。  
※守備側の監督から故意四球が示された場合は、ボールデッドとし打者に一塁へ進塁の指示を行う。
26. 投球動作の解釈が改訂され、自由な足を上下させて投球するいわゆる二段モーションやグラブを叩いたりする動作に  
関しては、投球動作の一部としての解釈となり、塁上に走者がいても“ボーク”を科さないことになりました。
27. その他競技規則は、直近の公認野球規則および全日本軟式野球連盟の内規を適用します。

以上