

横浜市予選会開催要項（少年）

2502 横浜野球連盟

本開催要項は、関東少年大会・関東少年新人大会の横浜市予選会に適用する。

1. 大会適用規則

公認野球規則・（公財）全日本軟式野球連盟規定類と取決め事項（競技者必携規則）およ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] 第1試合は、試合開始予定時刻の30分前迄に、第2試合以降は、前の試合の4回終了迄に、監督および主将が登録選手全員を記載した打順表4通（球場到着後直ぐに大会本部に取りに行く。控え選手も含めて必ず氏名にふりがなを付す）を大会本部に提出する。
登録原簿（参加申込書）との照合後に、球審立会いのもと攻守を決定する（監督及び主将と球審はユニフォーム着用）。この時チームは試合が出来る状態であること。
- [2] 参加申込書提出後は、選手の変更・追加・背番号の変更等は認められない。
- [3] 試合開始予定時刻になっても、選手が揃っていない場合は、棄権とする。
また、同時刻になっても試合ができる状態を取れないチームは、原則として棄権とみなす。
前の試合が早く終了した時は、次の試合開始予定時刻前でも試合を開始することもある。
- [4] 試合には、ユニフォームを着用した選手9名での参加も認める。
尚、参加申込書には、9名以上25名以内の出場選手を記載すること。
- [5] ベンチは、抽選番号の若いチームを1塁側とする。

3. 大会特別規則

- [1] 試合は7回戦とする。 但し、試合開始後2時間00分を過ぎたら、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。
同点で終了した時は、抽選により勝敗を決定する。 抽選カードは大会本部で用意する。
また、変則ダブルヘッダーを実施することもある。
- [2] 試合が7回終了時同点の場合
 - ① 試合開始後2時間00分を過ぎている時は、抽選により勝敗を決定する。
 - ② 決勝戦を除き、試合開始後2時間00分を過ぎている時は、タイブレーク方式を1イニング実施する。 更に同点の時は、抽選により勝敗を決定する。
 - ③ 決勝戦は、タイブレーク方式を最大2イニング迄実施する事が出来る。
但し、この方式の時も2時間00分を過ぎて新しいイニングに入らない。
更に同点の時は、抽選により勝敗を決定する。
- [3] タイブレーク方式
継続打順とし、前回の最終打者を1塁走者に、その前の打者を2塁走者として、無死1・2塁の状態で行い、得点の多いチームを勝ちとする。
- [4] 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。
その他のコールドゲームになる理由は、降雨、日没のほか、球場の使用時間を含み、これを適用するのは、4回終了以降とする（正式試合になる回数4回）。
- [5] 特別継続試合
試合が4回以前で中止になった場合（ノーゲーム）でも、4回を過ぎ正式試合になって同点で中止になった場合（タイゲーム）でも、再試合にしないで特別継続試合を行う。 試合は後日に、もとの試合の中断になった箇所から、中断時と同一選手で再開するが、規則に定められた選手の交代は認められる。 尚、一度退いた選手は出場できない。
- [6] 本大会では、試合前のシートノックは実施しない。
- [7] 抗議のできる者は、監督と当該プレーヤーとする。
- [8] 「一般」と同様に監督に限り、グラウンドに出て指示することができる。
- [9] ベンチに入れる人員は次のとおりとする。
 - ① ユニフォーム着用の、選手25名以内と監督（30番）、コーチ（28番・29番）
 - ② チーム責任者1名、マネージャー1名、スコアラー1名、有資格トレーナー1名
 - ③ その他大会本部が特に認めた者（選手の健康保持のための要員など）
- [10] 投手投球制限は、野球肩・野球肘の障害防止を考慮し、大会中1日100球迄とする（1週間350球）。試合中100球に到達した時は、その打者が打撃を完了する迄投球できる。

[11] 指名打者ルールを採用する。ただし、「二刀流選手は採用しない」。

4. 用具

[1] 大会使用球は、(公財)全日本軟式野球連盟公認(以下、連盟公認)のM号ボールとし、大会本部で用意する。また、ロジンバッグも大会本部で用意する。

[2] 金属バット・ハイコンバットは、連盟公認のものを使用すること(JSBBマーク入り)。バットリング・素振り用パイプの使用は禁止なので、グラウンドに持込まないこと。但し、マスコットバットの持込は差し支えない。

5. 装具

[1] スパイクを除いて、ユニフォーム・アンダーシャツ等は、同色、同形、同意匠のものを使用すること。

[2] 打者・次打者・走者・捕手・ベースコーチは、連盟公認のヘルメットを着用する。

SG基準を満たした顎ガードつきヘルメットの使用は認めるが、改造したものは使用出来ない。

捕手は連盟公認マスク(SGシール添付)及びレガーズ・プロテクター・ファウルカップを着用する。投球練習を受ける選手が、上記装具を着用しない時は、立って受ける(ブルペンも含む)。

6. その他の取決め事項

[1] ベンチ内に持込めるメガホンは1本までとし、ベンチ内での携帯電話およびパソコン等の使用を禁止するが、電子スコア記録用として1台の使用を認める。

[2] 塁上の走者およびコーチボックスやベンチからの、球種やコースなどを打者に知らせるための行為を禁止する。

[3] 熱中症対策として、守備時間が長い時(約20分)など、給水のため5分程度中断する場合がある。

7. 試合のスピード化に関する事項 (試合時間の目標90分)

[1] バッテリーは、インターバルを短く、テンポ良く投球すること。

インターバルが長かったり、無用なけん制が、度を過ぎると審判員が判断したら、遅延行為として投手にボークを課することがある。

①サインのやりとりは、簡単に短くする。

②捕手は、投球を受けたら、その場から速やかに投手に返球する。

③投手は、捕手から返球を受けたら、速やかに投手板につき、投球姿勢をとる。

[2] 打者は、投手が投球姿勢をとったら、速やかに打者席で打撃姿勢をとること。

尚、打者がサインを見る場合は、打者席内で見ることとし、打者席を外すことを禁ずる。

むやみに打者席を外した場合、バッターボックスルールを適用することがある。

次打者は、次打者席にて低い姿勢で待機し、投手であってもこれを実行すること。

[3] 攻守交代は、駆け足で行い、第3アウトが成立したら、プレーヤーは素早くベンチを離れて、守備位置に向かうこと。

[4] 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。

[5] 内野手間の転送球は、一回り以内とし、打者が打撃姿勢をとる前迄に、投手に返球すること。尚、投手への返球は、定位置から行う。

また、打者が打者席にいる時に走者をアウトにした場合は、内野手の転送球を禁止する。

[6] 走者は、ファウルボールの時は素早く帰塁する。また、内野手は、タイムで集まった場合、打合せを素早く済ませ、守備位置には駆け足で戻り、プレイを遅らせてはならない。

8. その他

[1] 球場管理者等に対する言動には充分注意し、マナー向上に努めること。

グラウンドへの入場時間は、球場管理者許可のもと、大会役員が指示をするので、その指示に従って行動すること。球場管理者の指示は良く守ること。

[2] 試合当日の問い合わせは、7時00分以降にチーム代表者一人が連絡をとること。

市営球場管理事務所への直接の問い合わせは厳禁とする。

[3] グラウンド外では、キャッチボール・バットスイングは絶対にしないこと。

[4] ファウルボールは、一塁側のものは一塁側ベンチ、三塁側のものは三塁側ベンチ、本塁後方のものは攻撃側で処理すること。

[5] 勝利チームは、積極的にグラウンド整備を手伝うこと。

[6] 駐車場は、駐車台数が少ないので、チームは車に乗合わせで来場すること(4台以内)。以上