

白河市合併20周年
白河天狗山旗争奪
第30回
東北関東選抜壮年軟式野球記念大会

競 技 運 営 要 項

白河天狗山旗争奪東北関東選抜壮年軟式野球大会実行委員会
東北軟式野球連盟・（一社）関東軟式野球連盟連合会

競技運営に関する注意事項

1. ベンチは組み合わせ番号の若い方を一塁側とする。
ただし、1チームが2試合続けて行う場合は、ベンチの入れ替えは行なわない。
2. シートノックは5分間とする。
ノッカーも必ず選手と同様の服装(スパイクを含む)を着用することとし、捕手は防具を着用すること。ダートサークル内に留まる、あるいは出入りする補助員は、ヘルメットを着用すること。
なお、大会運営の関係で、シートノックなしで試合を開始することもある。この場合は、攻守決定時に通知する。
3. その日の第一試合出場チームは、外野に限り練習に使用してもよい。その際、アップ用の服装(同一が望ましい)でもよいが、打順表提出時には全員ユニフォームに着替えること。
4. グラウンド内のファウルボールは、両チームで拾いボールボーイに渡すこと。
5. 試合が終わったチームは、次の試合のシートノック終了後、グラウンド整備に協力すること。
6. ベンチ内での電子機器(携帯電話、パソコン等)及び携帯マイク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。指示用メガホンはベンチ用に限り1個の使用を認める。
7. 打順表の提出は、その日の第一試合開始予定時刻の30分前までに、登録された選手全員記入のうえ、本部へ6部提出し、本部役員、審判員立ち合いのもと攻守を決定する。
第一日目の第二試合は、4回終了時に行う。
8. 次の試合は、前の試合が予定時刻前に終了しても、速やかにベンチの入れ替えを行い、後攻チームより直ちにシートノックに入り、試合を開始する。
9. 試合開始予定時刻になっても会場にこないチームは、原則として棄権とみなす。
10. 雨天の場合でも球場が使用可能な場合は試合を行うので、必ず大会本部に電話で確認し、指示に従うこと。(大会本部：天狗山球場 TEL0248-32-4613)
11. ベンチに入れる人員は、監督を含む選手25名以内、チーム代表者(責任者)、マネージャー、スコアラー、トレーナー(有資格者)各1名とする。
12. 次打者席では、投手が投球姿勢に入ったら素振りをしてはならない。
13. インプレイ中にファウル地域でランニングをしないこと。ただし、イニングの交替中(ボールデット中)は認める。
14. チームならびに応援団は、(公財)全日本軟式野球連盟競技者規程細則に触れることのないよう注意すること。
15. 上記に定めるもののほか、(公財)全日本軟式野球連盟が定める(公財)全日本軟式野球連盟競技者規程と競技者規程細則を準用する。

大会特別規則

1. 正式試合

- (1) 7回戦とする。
- (2) ゲームは7回戦であるが、暗黒、降雨などで7回までイニングが進まなくても、5回を終了すればゲームは成立する。
- (3) 得点差によるコールドゲームは、全試合5回以降7点差とする。

2. 延長戦

7回を完了しても勝敗が決しない場合は、8回からタイブレーク方式(無死走者一・二塁・継続打順)により勝敗が決するまで行う。

3. ナイターの試合及び球場の移動

日没まで短時間しかないときでも試合を開始する。暗黒により試合続行ができない場合は、ナイター照明のある球場に移動して試合を行う。

この場合、予めその旨を審判員が両チームの監督に伝えてから試合を開始する。

審判上の注意事項

1. 抗議権を有する者

監督、または、当該プレーヤーのうち1名とする。

2. ボールデッド中にアピールが許される場合

ボールデッド中に決勝点があげられた場合や、降雨などで試合が一旦中断され、その後中止になってそのまま勝敗が決するような場合は、ボールデッド中でもアピールすることが許される。

また、試合が一旦中断され、その後、特別継続試合になるような試合は、アピールは持越されないから、ボールデッド中でもアピールは許される。

3. 監督（主将）またはコーチが投手のところへ行く回数の制限

監督またはコーチ等が1試合に投手の所へ行ける回数は3回以内とする。なお、延長戦（タイブレーク方式を含む）は、1イニングに1回行くことができる。ただし、投手交代の場合は回数に含まない。

【5.10（0）（2）は適用しない】

4. 捕手を含む内野手が投手の所へ行ける回数の制限（守備側のタイムの回数制限）

(1) 1試合に投手の所へ行ける回数は、3回以内とする。なお、延長戦（タイブレーク方式も含む）となった場合は、1イニングに1回行くことができる。

(2) 監督またはコーチがプレーヤーとして出場している場合は、野手としての1回として数えるが、協議があまり長引けば監督またはコーチが投手の所へ1回行ったこととして通告する。

(3) 監督（主将）またはコーチが相手チームのタイム中に投手のところへ行くことは差し支えない。しかし、プレイの再開を遅らせたような場合は、一度行ったものとする。

5. 攻撃側のタイムの回数制限

攻撃側のタイムは、1試合3回以内とする。なお、延長戦（タイブレーク方式を含む）は1イニングに1回とする。

6. すでに試合に出場している投手が、イニングの初めに投球練習をするために投手板に位置してしまえば、その投手は、第1打者がアウトになるか、あるいは、一塁に達するまで投球する義務がある。

7. 投手の12秒及び20秒ルール

投手は、捕手、その他の内野手または審判員からボールを受け取り、打者に面した後走者がいない場合には12秒以内、走者がいる場合は20秒以内に投球動作を開始しなければならない。違反した場合、球審はただちにボールを宣告する。

8. 頭部にヒット・バイ・ピッチを受けたとき

選手の全体確保を第一に、その程度を問わず球審は臨時代走者の処置を行わなければならない。

9. バッターズボックスルール 5.46 b (4) の適用を厳格にする。