

競技運営に関する取り決め事項

本大会は2016年度公認野球規則、(公財)全日本軟式野球連盟発行2016年度競技者必携並びに高松宮賜杯第60回全日本軟式野球大会(2部)北信越ブロック予選会実施要項および本取り決め事項を適用して行う。

- 1 各球場の開門は、原則試合開始90分前とする。
- 2 ベンチは組み合せ番号の若いチームを一塁側とする。
- 3 試合中にベンチに入れる人員は、登録されユニフォームを着用した監督30番(専任)選手20名以内と、チーム代表者、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。監督、マネージャー、スコアラーが選手を兼ねる場合には、選手登録をし、選手の20名以内の範囲とする。
(代表者、マネージャー、スコアラー、トレーナーとも男性に限らない)
- 4 競技会場内では、練習中といえどもユニフォームを着用しない者は、グラウンドに出ることはできない。
- 5 その日の第1試合に出場する両チームは、試合開始予定時刻40分前までに、大会本部が用意する打順表を監督または主将が本部に提出し、登録原簿との照合を受けた後、球審の立会いのもとに攻守を決定する。
攻守決定後、監督または主将がベンチに戻り次第、後攻チームより直ちにシートノックに入る。ただし、態勢が整っているときは、試合開始予定時刻前でも試合を開始する。
なお、練習は外野に限り行うことを認める。(フリーバッティングは厳禁とする)その際アップ時の服装(同一が望ましい)でもよいが、打順表の提出時には、全員ユニフォームに着替えシートノックに備える。
また、打順表には登録された者の全員を記入し、選手氏名にはフリガナをつけること。
登録していても打順表に記載していない選手は、その試合に出場できないから注意すること。
- 6 第2試合以降のチームは、前の試合の5回終了時まで打順表を本部に提出し登録原簿との照合を受けた後、球審立会いのもとに攻守を決定する。
試合開始時刻に関係なく、前の試合が終了次第シートノックを行うので、終了あいさつの間に、グラウンドに入り、外野側のベンチ横に用具を置きキャッチボールを行う。
- 7 シートノックは5分間とする。ただし、大会運営上、シートノックを行わずに試合を開始することもある。この場合は、攻守決定の際に通知する。
また、ノッカーは選手と同一のユニフォーム、スパイクでなければならない。なお、捕手はプロテクター、レガース、捕手用ヘルメット、ファウルカップを必ず着用する。
- 8 次の試合のバッテリーは、攻守決定後、競技場内のブルペンを使用することができる。
 - ① 試合に出場する捕手、およびブルペンの捕手はファウルカップを着用する。
 - ② ブルペンの捕手および攻守交代時の準備投球を受ける捕手は、プロテクター、レガース、捕手用ヘルメットを着用することが望ましい。
- 9 ベンチ内での電子機器類(携帯電話、パソコン等)、携帯マイクの使用を禁止する。
メガホンは1個に限り使用を認める。

- 1 0 攻守の交代時に、最後のボール保持者は、投手板にボールを置いてベンチに戻ることに。
- 1 1 雨天の場合でも試合を行うことがある。また、午前中見合わせて午後から行うこともあるので、大会本部からの連絡に注意する。
なお、当日試合が不可能な場合には本部から連絡する。
- 1 2 試合中の禁止事項
- (1) マスコットバットを次打者席に持ち込むのは差し支えないが、プレーの状況に注意し、適切な処置をすること。競技場内での素振り用パイプおよびリングの使用を禁止する。
 - (2) 投手がリストバンド、サポーターなどを使用することを禁止する。なお、負傷で手首に包帯などを巻く必要がある時は、球審の承認が必要である。
 - (3) 足を高く上げてスライディングすることは危険防止のため禁止する。現実これが妨害になったと審判員が認めた場合は、守備妨害で走者をアウトにする。
 - (4) 作為的な空タグを禁止する。現実妨害(よろめいたり、著しく速度が鈍った場合)になったと審判員が認めたときは、オブストラクションを適用する。
 - (5) プレーヤーが塁上に腰を下ろすことを禁止する。
 - (6) 守備側からのタイムで試合が停止されたとき、その間、投手は捕手を相手に投球練習をしてはならない。
 - (7) トラブルの際、審判員や相手側プレーヤーに手をかけることを禁ずる。万一このような事態が起きたときは退場を命じる。
 - (8) 相手チームや審判員に対する聞き苦しい野次は禁止する。また、スタンドからの応援団の野次および目に余る行為はチームの責任とする。
 - (9) 競技場内(ベンチを含む)では、喫煙およびガム等を噛むことを禁止する。
- 1 3 試合のスピード化に関する事項
- (1) 試合はスピーディに運ぶよう努め、1試合(9回戦)の競技時間は90分以内を目標とする。試合の進行状況については、タイムを制限することもある。
 - (2) 投手(救援投手を含む)の準備投球は初回に限り、8球以内(1分を限度)が許される。次回からは4球以内とする。なお、季節または状況により考慮する。
 - (3) 攻守交代は、駆け足でスピーディーに行うこと。ただし、投手に限り内野地域内は歩いても差し支えない。また、監督、コーチがマウンドへの行き帰りは小走りでスピーディーに行う。
 - (4) 投手と捕手について
 - ① 投手が捕手のサインを見るときは、必ず投手板について見ることを厳重に実施する。
 - ② 投球を受けた捕手は、その場から速やかに返球する。
 - ③ 捕手から返球を受けた投手は、速やかに投手板を踏んで投球姿勢をとる。
 - ④ あまり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、反則行為としてペナルティーを課すことがある。
 - (5) 打者について
 - ① 投手が投球位置にいるいないに関係なく、速やかにバッタースボックスに入る。
 - ② 次打者は、必ず次打者席に入り低い姿勢で待つ。投手も必ず実行する。
 - ③ 思うままにバッタースボックスを出入りすることは許されない。
ア みだりにバッタースボックスをはずした場合、球審はタイムをかけずに、投球にたいして、正規に「ボール」・「ストライク」を宣告する。
イ 打者がバッタースボックス内で打撃姿勢をとろうとしなかった場合、球審はストライクを宣告する。この場合はボールデットとなり、いずれの走者も進塁できない。
ウ バッタースボックス内でベンチ等からのサインを見ること。(打者が正規の攻撃姿勢をとらないときは、投手は打者に投球してはならない。)

- (6) 内野手間の転送球は一回りとする(状況によっては中止することもある)。
最後にボールを受けた野手は定位置から速やかに投手に返球すること。
- (7) タイムについて
 - ① 監督・主将はタイムを要求しないまま、みだりにベンチを出てはならない。
 - ② タイムを制限する。
 - ア 試合中、スパイクの紐を意図的に結び直すなどのタイムは認めない。
 - イ タイムは一分間を限度とする。ただし、審判員が認めた場合はこの限りではない。
 - ウ タイムはプレーヤーの要求したときでなく、審判員が宣告したときである。打者がタイムを要求するときは、投手が投球動作に入る前であればならない。また、打者は、投手が投球動作に入ったらバッタースボックスを出てはならない。
- (8) 本塁打の打者を迎える場合は、ベンチ前のみとする。
- (9) 代打または代走の通告は氏名とともに、「代打者」または「代走者」の背番号を球審に見せその旨を告げることとし、球審も放送席に向って選手の背番号を見せて「代打または代走」と告げる。
- (10) サングラスは、大会本部の承認なしで使用できる。
ただし、ミラーレンズ(反射式)の使用は禁止する。
- (11) 試合中雷が発生した場合、状況を判断し、試合を中断して全員安全な場所に避難させ、気象台等の状況を掌握し、その後の処置を行う。

競技上の注意事項・大会特別規則

1 用具・装具の点検について

試合開始に先だって審判員が両チームのベンチに行き、用具及び装具を点検して、連盟公認でない違反のバットがあればこれを取り除きます。

また、違反の装具があれば、改めるように指導いたしますので、各チームは用具等の点検確認をしておいてください。

(1) バット

木製以外の金属、ハイコン(複合)バットは、(公財)全日本軟式野球連盟公認(J・S・B・B)のマーク入りであること。

(2) マスク

捕手のマスクは、連盟公認のものを使用すること。

(3) レガーズ・プロテクター・ファールカップ

捕手は、連盟公認のレガーズ・プロテクター、S・Gマークのついた捕手用ヘルメットを装着すること。またファールカップを着用すること。

(4) ヘルメット

- ① 打者、次打者及び走者は、S・Gマークのついた連盟公認のヘルメットを必ず着帽すること。
- ② 打者、次打者及び走者のヘルメットは、イヤラップが、片側若しくは両側についているものであること。

2 正式試合について

- (1) 本大会は全て9回戦とする。
- (2) 正式試合(コールドゲーム)による回数を7回とする。
- (3) 得点差によるコールドゲームを採用する。(7回以降7点差)

3 延長戦について

9回を完了して同点の場合は、健康維持を考慮し、次の方法により勝敗を決定する。

- (1) 延長戦の回数は、最長12回までとする。
- (2) 試合開始後、3時間30分を経過した場合は、新しい延長イニングに入らない。
- (3) 前記(1)または(2)を終了しても同点のときは、タイブレーク方式とする。

「タイブレーク方式」

継続打順で、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する。すなわち、0アウト満塁の状態にして1イニング行い、得点の多いチームを勝ちとする。勝敗が決しない場合は、更に継続打順でこれを繰り返す。なお、通常の延長戦と同様規則によって認められる選手の交代は許される。

4 特別継続試合について

- (1) 暗黒、降雨などで試合が途中で中止になった場合は、7回以前に中止になった場合(ノーゲーム)でも、7回を過ぎ正式試合になって同点で試合が中止の場合でも、原則として再試合にしないで翌日の第1試合に先だって特別継続試合を行う。
 - (2) 日没まで短時間しかない場合でも試合を開始することがある。
審判員は予め両軍の監督にどの回で打ち切りになっても特別継続試合を行うことを条件に試合をできるところまで行う旨を申し渡してから試合を開始する。
- (注) 特別継続試合の再開方法は競技者必携による。

- 5 抗議のできる者について
抗議のできる者は、監督または主将と当該プレーヤーに限る。
- 6 プレーヤーの交代は、監督が球審に通告すること。(規則3・06)
- 7 監督またはコーチ等が、投手のところへ行く回数の制限(規則8・06)
 - (1) 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(特別延長戦を含む)は、2イニングに1回行くことができる。
 - (2) 監督またはコーチ等が、同一イニングに同一投手の所へ2度目に行くか、行ったとみなされた場合(伝令を使うか、捕手または他の野手に指示を与えて直接投手の所へ行かせた場合)は、投手は自動的に交代しなければならない。
連盟では交代した投手が、他の守備位置につくことが許される。なお、他の守備位置についたときは、同一イニングには再び投手に戻れない(8.06)
- 8 守備側のタイムの回数制限
 - (1) 捕手または内野手が、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(特別延長戦も含む)は、2イニングに1回行くことができる。
野手(捕手を含む)が投手の所へ行った場合、そこへ監督またはコーチ等が行けば、双方1度として数える。逆の場合も同様とする。
投手交代の場合は、監督またはコーチのみ回数には含まない。
 - (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、投手の所へ行けば野手としての一度と数えるが、協議があまり長引けば、監督またはコーチが一度行ったこととして通告する。
- 9 攻撃側のタイムの回数制限
攻撃側のタイムは、1試合に3回以内とする。
なお、延長戦(特別延長戦を含む)は、2イニングに1回とする。
- 10 競技者のマナーについて
マナーアップとフェアプレイの両面から、次のような行為を禁止する。
 - (1) 捕手が投球を受けたときに意図的にボールをストライクに見せようとミットを動かす行為。
 - (2) 捕手が自分でストライク・ボールを判定するかのように、球審がコールする前にすぐミットを動かして返球態勢に入る行為。
 - (3) 球審のボールの宣告にあたかも抗議するかのように、しばらくミットをその場に置いておく行為。
 - (4) 打者がヒジ当てを利用してのヒット・バイ・ピッチ(死球)狙いの行為。
 - (5) 打者がインコースの投球を避ける動きをしながら当たりにゆく行為。
 - (6) プレイ中にみだりにベンチを出る行為(競技に出る準備をしている2組4名以内を除く)。
 - (7) 野手が走者の視界を遮る行為。
 - ① 走者がタッグアップをしているとき、野手が走者の前に立ち視界を遮る行為。
 - ② 野手が走者の前に立ち、ボールを保持している投手板上の投手への視界を遮る行為。
 - (8) 塁上の走者、あるいはコーチスボックスやベンチから、球種などを打者に知らせる行為。