木更津市野球連盟主催野球大会実施要項

木更津市野球連盟主催野球大会の各大会運営を適格化し、競技技術、スピードアップ並びにマナーアップを図ることを目的とし、公認野球規則、公益財団法人全日本軟式野球連盟競技者必携並びに、本大会実施要項及び遵守事項に基づき実施する。

１　各試合ともに出場チームは、試合開始時刻の４０分前までに原則、監督または首相または当日の代表者が、打順表３部を作成し、大会本部に提出し、登録原簿との照合を受けた後、当該担当審判員の立ち合いの下、トスにて攻守決定する。**時間厳守**

　なお、打順表にあっては、当日試合参加予定者（**未到着者を含む。**）を記入するものとする。

　また、攻守決定後、自チームに戻った時点からブルペンの使用ができる。（ただし、試合中のチーム使用を優先とし、使用後はブルペン整備を厳守すること。）

ブルペン使用のバッテリーにおいては、試合に臨む服装（帽子、ユニホーム、スパイク）で必ず使用すること。特に捕手は、安全面を考慮し防具（マスク、ヘルメット、レガース、ファウルカップ）を着用することとし、試合中の打球からの危険防止のため、打球監視員を１名置くように努めることする。

２　大会当日、天候等により雨天でも試合を行う場合や全試合中止にする場合又は試合時間を遅延して実施する場合があるので、当日７時３０分以降に各球場に問い合わせをし、チームで確認すること。　　（自チーム内での判断をしないよう注意すること。）

３　試合に臨む最低人員を９名とし、満たない場合は棄権とみなし、相手チームの勝利とする。（ただし、練習時のボール回収やファールボールの回収要員を必ず参加させる。）

　このことについて、試合整列時に最低人員９名に満たない場合は棄権とみなし、試合途中での欠員も認めず、試合終了時までこれを保たなければならないものとする。

４　試合前のウォーミングアップ（準備運動、キャッチボール、素振り等）は、所定の位置で行うこと。（駐車場内、スタンド内は、厳禁とする。）

５　ベンチは、トーナメント表の若い順番のチームを一塁側とする。

6　試合は、トーナメント方式、全試合を７回戦とする。
　ただし、７回戦を満たない回で試合時間が１時間３０分を経過した場合は、新イニングに入らず、その時点のイニング終了をもって勝敗を決する。（決戦時も同様）
　なお、**ブロック大会においては、試合時間を１時間４０分**とする。

【特別延長戦】
　試合の継続打順のままで、前イニングの最終打者１塁走者とし、２塁、３塁の走者を順次前の打者が塁に着くこと。よって試合再開時に無死満塁の状態で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、更に継続打順でイニングを繰り返す。
　なお、特別延長戦における代打及び代走は認めるものとする。

7　次の試合は、コールドゲームを適用する。（決勝戦を含む。）
(1)　５回以降で、７点以上の得点差が生じた場合。
(2)　日没、降雨により、試合続行が不可能と判断し、５回が完了した場合。
(3)　日没、降雨により、５回を完了しない場合は、原則として再試合とする。

8　シートノックは、後攻チームより行い、５分以内で終了すること。大会運営上略する事もある。この場合は攻守決定時に両チームに通知する。
　なお、ノッカーを含む選手全員は試合に出場する服装、選手以外のシートノックに参加する者は、運動のできる服装で臨むこと。（サンダル、ハイヒール、私服は厳禁）

9　当年度登録としていない選手を出場させた場合は、チーム全体の責任とし当該試合を没収する。特に他のリーグ（社会人、大学、高校野球）、他都道府県市及び他のクラス（Ａ級、Ｂ級、Ｃ級等）に登録されている選手を出場させることは厳禁であり、これに違反した場合には上記事項に併せて出場停止等の厳重処分をする。その処分内容は、役員会で決定する。

10　試合中は打順表に記載された監督、主将、選手、当年度登録された部長、マネージャー、スコアラー各１名以外は、ベンチ内にいることをお認めない。

11　試合中のファールボールは、原則一塁側は一塁ベンチ、三塁側は三塁ベンチ、バックネット側は両ベンチが責任をもって処理すること。

12　攻守交替時に最後のボール保持者は、投手板にボール置き、ベンチに戻ること。

13　試合中における打者、次打者、走者、ベースコーチは、危険防止のため（全軟連公認のＳＧマーク付）ヘルメットを着用すること。（(イヤーフラッグは、片

側・両側を問わない）また、捕手は、レガース、捕手用ヘルメット、プロテクター、ファールカップを必ず着用すること。なお、ブルペン及び試合の合間の投球練習も同様とする。

14　試合で使用する金属バット等は全軟連公認のＪＳＢＢマーク表示を使用すること。
　なお、素振り用の鉄棒、鉄製バット、バットリング等の球場グランド内への持込みや使用を禁止する。

15　投手がセットポジションまたはワインドアップを始めてから、打者がバッターボックス内で打撃姿勢を取ろうとしない場合や、みだりにバッターボックスを外した場合は、審判からの警告が３回目にはストライクを宣告する。

16　試合中に選手に不慮の事故等がおき、一時走者を替えないと試合の中断が長引くと当該試合の審判員が認めた場合には、相手チームの監督または主将に臨時代走（コーティシーランナー＝相手の好意で便宜的に許される代走）を許可する。臨時代走は、試合にダ出場している８人の中で出塁していない最も遠い打順の選手とする。（ただし、投手、捕手を除く）

17　アピールのできる者は、監督または主将と当該プレイヤーのいずれか１名とする。

18　スピードアップの観点から投手は初回の準備投球を５球とし、２回目以降は３球とする。

19　塁に走者がいない時、投手がボールを受けた後、打者がバッターボックスに入り投手に対面した時から始まり、１２秒以内に投球すること、治安した場合にはボールを宣告する。

20　タイムの制限
　捕手または内野手が、一試合に投手の所へ行ける回数を、７イニングスの試合では、３度以内とする。なお、延長戦となった場合は、２イニングスに一度行くことができる。タイムは６０秒以内を限度とする。（審判員は、時間短縮を指示して、試合進行に配慮すること。）

21　背番号は、０～９９番とし、参加申込書に記載されている選手は全員必ず付けること。

22　スパイクの色は、個人の自由となりましたので、チーム統一色とはしない。

23　アンダーシャツ及びストッキングは、全員チーム統一した同色にすること。

24　サングラスの使用には、条件は特にない。（ミラーレンズ可）
ただし、帽子や頭部等に掛けるのは禁止とする。