

大会申し合わせ事項（ジュニア大会）

1. 大会適用規則

本年度公認野球規則、競技者必携に定める規則及び本取り決め事項を適用して行う。

2. 競技運営に関する注意事項

- (1) 主将会議で説明または決められた事項は、必ずチーム全員に徹底すること。
- (2) 会場に到着後速やかに打順表 3 通を本部に提出し、登録原簿と照合の後、球審立ち会いのもとに攻守を決定する。
打順表への記入は、登録された選手全員を記入すること。なお、女子選手には背番号数字を丸で囲う。
第 1 試合：試合開始予定時刻の 30 分前まで
第 2 試合以降：前の試合の 3 回終了時または試合開始予定時刻の 30 分前のいずれか早い方
- (3) 攻守決定の時に、試合で使用する捕手用ファウルカップ、サングラスを持参し審判による点検を行なうこと。またテーピング等をしている選手がいる場合、その選手を同伴して申告を行うこと。
- (4) 参加登録書提出後の選手の変更・追加・背番号の変更は認めない。
- (5) ベンチに入れる人員は、ユニフォームを着用した監督 1 名、コーチ 2 名および選手 20 名以内、チーム代表者 1 名、スコアラー 1 名、マネージャー 1 名とする。ただし、監督、コーチは成人者で、背番号をつけなければならない。
- (6) ベンチ入り選手は 10 名以上となるよう努めることとし、大会においては選手 9 名以上で試合成立とする。
- (7) ベンチは抽選番号の若いチームを 1 塁側とする。
- (8) 守備時間が長い場合には健康維持を考慮し、審判員の判断で給水タイムを設けることとする。（試合時間として処理する）

3. 大会特別規定

- (1) 試合は 5 回戦とするが、70 分を過ぎたら新しいイニングには入らない。
- (2) 規定時間が経過したら回数に関係なく正式試合とする。
- (3) 得点差によるコールドゲームは、3 回 10 点差とする。
- (4) 5 回もしくは規定時間を完了して同点の場合は、タイブレーク方式を行う。タイブレーク方式は、無死満塁・継続打順で行う。（前回の最終打者を 1 塁とし、2 塁、3 塁の走者は順次前の打者とする。）
- (5) タイブレーク方式で 2 回を完了しても決着がつかない時は、抽選で勝敗を決定する。ただし、決勝戦の場合は、投手の投球制限を遵守の上、勝敗が決するまでタイブレーク方式を続行する。
- (6) 暗黒、降雨などで正式試合の成立前に中止になった場合、また正式試合が成立したが同点で試合が中止の場合は、翌日に特別継続試合を行うことがある。正式試合が成立しない場合は、打ち切りになったところから試合を行うが、正式試合が成立した場合は、暗黒コールドゲームが宣告される。ただし、決勝戦は再試合とする。
- (7) 抗議権を有する者は、監督が当該プレーヤーとする。
- (8) 変化球を投げることを禁止する。審判員によって変化球と判断された場合は「ボール」とし、監督および投手に厳重注意する。注意したにもかかわらず、同一投手が同一試合で再び変化球を投げたときは、その投手を交代させる。なお、その投手は他の守備位置につくことは許されるが、大会期間中、投手として出場することはできない。
- (9) 投手の投球制限について、1 日 7 イニングまでとする。ただし、タイブレーク方式の直前のイニングを投げ切った投手に限り、1 日最大 9 イニングまで投げるができる。なお 3 年生以下にあっては、1 日 5 イニングまでとする。
- (10) 監督が 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(タイブレーク方式も含む)は 2 イニングに 1 回とする。
- (11) 捕手を含む内野手が、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(タイブレーク方式も含む)となった場合は、2 イニングに 1 回行くことができる。野手(捕手も含む)が投手の所へ行った場合、そこへ監督が行けば、双方 1 度として数える。逆の場合も同様とするが投手交代の場合は、監督のみ回数には含まない。

- (12) 攻撃側のタイムは、1試合に3回以内とする。なお、延長戦(タイブレーク方式も含む)は、2イニングに1回とする。
- (13) 試合前のシートメックは行わない。攻守決定後、会場内のブルペンで先発バッテリーに限り練習することを認める。
捕手はマスク、スロートガード、捕手用ヘルメット、プロテクター、レガース、ファウルカップを着用すること。
- (14) 会場内でのバットを使用する練習を禁止する。
- (15) ベンチ内での電子機器類(携帯電話、パソコン等)、携帯マイク及びカメラ・ビデオの持ち込みを禁止する。
メガホンはベンチ内に1個に限り許可する。
- (16) 選手、監督、コーチはユニフォーム、アンダーシャツ等、全員同形・同色のものを使用すること。代表者、スコアラー、マネージャーはスポーツに相応しい服装とするが、ユニフォームを着用する場合はチームと同一の服装(ユニフォーム、アンダーシャツ等)とし、ユニフォームの上着は監督・コーチと区別できるようにすること。
- (17) 作為的な空タグを禁止する。現実には妨害(よるめいたり、著しく速度が鈍った場合)になったと審判員が認めた場合は、オプストラクションを適用する。
- (18) ファウルボールは、1塁側のものは1塁側ベンチ、3塁側のものは3塁側ベンチ、本塁後方のものは攻撃側で処理する。
ボールボーイ、バットボーイはヘルメット着用のこと。
- (19) 対戦した両チームの監督、コーチはグラウンド整備に協力すること。
- (20) 楽器等、鳴り物での応援は行わない。また、ウイッツ以外の球場以外ではメガホン等での応援を行わない。

4. 使用球

大会使用球は、全日本軟式野球連盟公認球J号とする。

5. 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試合の競技時間は70分以内を目標とする。試合の進行状況によっては、タイムを制限することもある。
- (2) 各回の先頭打者と次打者、ベースコーチは、ミーティングには参加せず、直ちに所定の位置につくこと。
- (3) 打者は、速やかに打者席に入り打撃姿勢をとること。また、打者席内でサインを見ること。
- (4) 試合中スパイクの紐を意図的に結び直すためのタイムは認めない。
- (5) 走者は、ファウルボールが打たれたとき、駆け足で元の塁に戻り触れること。
- (6) 投手は、投球練習は初回5球、2回以降は3球とする。

6. 試合日程の変更について

- (1) 天候不順等で試合中止の判断は各試合会場で行うので、第1試合のチームは会場に集合する。中止の連絡は支部長を通じて行くとともに協会ホームページにも記載する。
- (2) 日程変更の連絡も原則支部長を通じて行くとともに協会ホームページにも記載する。
- (3) 会場準備の必要ある場合、当日試合予定のチームは指定する時間に1名以上集合すること。
- (4) 大会期間中、学校行事(運動会、修学旅行、参観日等)その他協会が認めた行事等は、参加申込み時に2件まで申告することができる。ただし、その場合でも大会日程の都合により変更出来ない場合があると共に授業参観日の場合は当日最後の試合に組み込む場合がある。
なお、申告した行事が学校都合で日程変更になった場合は、試合予定日の2日前までに連絡すること。
- (5) 協会指定上部大会への出場の場合は上部大会日程を優先する。
- (6) 大会日程上の都合でダブルの試合になる場合がある。
- (7) 大会日程が終了しない場合上部大会派遣チームを抽選で決める場合がある。