

2007年度 乙訓少年野球連盟 大会規則及び大会注意事項

- (1) 競技規則は2007年度公認野球規則及び全日本軟式野球連盟の内規を適用する。大会規則は京都軟式野球連盟が主催する学童軟式野球大会規則を準用し、当連盟の特別規則(下線部)を採用する。
- (2) 代表者会議で説明または決定された事項は、チーム全体に徹底させること。
- (3) ベンチは、組み合わせ番号の若い方を一塁側とする。
- (4) 代表者、監督、コーチは社会人に限る。なお、代表者が監督を兼ねてもよい。試合の監督をコーチが代行する場合は、氏名と背番号をメンバー表の監督欄に記載し、試合開始前に申告すること。
- (5) ベンチに入れる人員は登録されている代表者、監督1名、コーチ2名、スコアラー1名と選手(原則、10名以上20名以内)とする。
- (6) 次の試合を行うチームは試合開始予定時刻30分前までに集合し、所定のメンバー表を作成(氏名フルネーム、ふりがな、ひかえ選手も記入)して大会本部へ提出する。
- (7) 試合開始予定時刻前でも前の試合が早く終了した場合は直ちに次の試合を開始する。
- (8) 試合開始予定時刻になっても、球場に来ないチームは原則として棄権とみなす。
- (9) 小雨の場合でも日程の都合上、球場が使用可能な状態の場合は試合を行う。
- (10) 本大会の試合回数は7回(1時間20分以降は新しいイニングには入らない)とする。当連盟では、後攻チームが得点をリードする試合において、先攻チームの攻撃終了時に試合時間が1時間15分を超えているときは、その時点で試合終了とする。7回を終了または時間打ち切りで勝敗の決しない時は、最終メンバー9名による抽選(先攻チームから交互に守備位置順)で決める。
決勝戦を除く全試合、4回10点、5回以降7点差がある場合は、コールドゲームを採用する。
決勝戦は7回とし、なお同点の場合は8回から特別延長戦(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し、無死満塁から得点を競う)を行い、10回を完了しても決着がつかないときは、最終メンバー9名による抽選で勝敗を決定する。
- (11) 正式試合成立後(当連盟では4回終了、または試合時間1時間経過とする)に暗黒、降雨などにより試合を中止したときは均等回の得点をもって勝敗を決する。正式試合成立以前に試合を中止した場合はノーゲームとし再試合を行う。なお、日程調整上、Wヘッダーを行なうことがある。
- (12) 大会使用球は連盟公認C号球(マルエスボール)を使用する。
- (13) 捕手は必ず連盟公認(JSBB)のマスク、レガーツ、プロテクター、ヘルメットを着用しなければならない。
- (14) 金属製バットは、連盟公認(JSBB)のみ使用できる(なお、木製バットを2本以上所持すること)。
- (15) 打者、次打者、走者、ベースコーチは、ヘルメットを着用しなければならない。
- (16) 同一チームの各プレーヤー、監督、コーチは、同色、同形、同意匠のユニフォーム(帽子、アンダーシャツ、ストッキングを含む)を着用し、同色のゴム底スパイクか、ゴム底運動靴を統一して使用しなければならない。背番号は監督30番、コーチ28・29番、主将10番、選手は0番から27番までの数字であること。ベンチ入りする代表者、スコアラーも同意匠の帽子を着用すること。
- (17) タイムはプレーヤーが要求したときではなく、審判員が認めた時である。
- (18) 抗議のできるものは監督、または、当該のプレーヤーのみとする。(ルール適用を誤った時だけ)
- (19) どんな方法であろうと相手チームのプレーヤー及び審判員に対し、悪口暴言を吐くことを禁ずる。
- (20) 選手及び応援団の行動については、当該チームが一切その責任を負うものとする。
- (21) 変化球は一切禁止する。(詳細は別記の全日本軟式野球連盟取り決め事項参考)
- (22) デッドボール(死球)及びボークは即採用する。当連盟では、投手板上に軸足があるか否かにかかわらず、牽制球が場外となった時に塁上の走者に与えられる進塁は一個とする。隠し球は禁止する。

ボールデッドライン付近のファウルボール、ボールデッドの取り扱いについて

野手は捕球するためにダッグアウトの中に手を差し伸べることはできるが、足を踏み込むことはできない。野手がフェア飛球またはファウル飛球（ファウルチップを除く）を正規に捕らえた場合、打者はアウトとなるが、捕球後にスタンド、観衆、ダッグアウト、またはボールデッドの個所に踏み込めば、ボールデッドとし、各走者は野手が踏み込んだときの占有塁から一個の進塁が許される。

1. 打球、悪送球あるいは投手の牽制悪送球が場外となるのを防ぐための捕球に際し、野手が上記の個所に踏み込めば、ボールデッドとし、打球、悪送球には二個、投手の牽制悪送球に対しては一個の進塁が与えられる。
2. ボールデッドライン付近の飛球に対し、“ファウルボール”の宣告を審判員が早める場合がある（捕球前にファールと宣告された飛球を野手が捕球しても無効である）。

大会に対して不正を行ったチームは次の措置を取る。

1. 出場資格に不正があった場合
 - A 試合開始前あるいは試合中に発見された場合は、相手方に勝利をあたえる。
 - B 試合終了後に発見された場合は、次の相手に勝利をあたえる。
 - C 決勝戦終了後に発見された場合は、準優勝者に勝利をあたえる。なお、出場資格に違反が生じた場合は、試合の終了後に違反を証明する書類を添えて大会本部へ異議申し立てをすること。
2. 大会中不測の事故など、トラブルが生じた場合は、大会本部の決定に従わないチームは失格とすることがある。
3. 不正登録をしたり、試合の際に登録外の不正選手を出場させたチームは、失格になるとともにチームの代表者及び監督、コーチ、スコアラーは1年間、当連盟の大会に参加、登録することはできない。

全日本軟式野球連盟取り決め事項（競技者必携 2006 抜粋）

学童部の投手は変化球を投げることを禁止する。変化球を投げた場合は次のペナルティーを課すこととする。ただし、投球が自然に変化した場合を除く。手首をひねるなど意識して投げた変化球か、投球が自然に変化したかは、いつに審判員の判断による。

- (1) 変化球に対して“ボール”を宣告する。
- (2) 投手が変化球を投げた場合は、投げないように注意する。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、同一試合では、再び投手に戻ることは許されない。
- (3) 変化球を投げられたときにプレーが続けられた場合は、打者が一塁でアウトになるか、走者が次塁に達するまでにアウトになった場合は、プレーを無効とし、打者のカウントに“ボール”を加える。この場合の状況によっては、攻撃側の監督の申し出があれば、プレーはそのまま有効とする。ただし、打者が安打、失策、四死球その他で一塁に生き、走者が進塁するか、占有塁にとどまっている場合は、変化球と関係なくプレーはそのまま続けられる。

駐車場及びグラウンド等での試合に係わる時間に於ける災害、事故等については、施設・当連盟はいつさいの責任を負いません。特に小さいお子さんには同伴する大人が注意を払って下さい。また、スポーツ安全保険またはそれに類する保険への未加入者はベンチに入れないで下さい。ベンチ内は禁煙、またゴミ吸い殻は持ち帰って下さい。

乙訓少年野球連盟の内規、審判員心得、及びグラウンドルール

【Bの部、C（ジュニア）の部の試合時間、決勝戦、その他の取り決め事項】

Bの部の試合回数は7回（1時間20分以降は新しいイニングには入らない）とする。暗黒、降雨等で試合を中止する際、4回終了または試合時間1時間を経過していれば正式試合の成立とする（勝敗は均等回の得点で判断する）。後攻チームが得点をリードする試合において、先攻チームの攻撃終了時に試合時間が1時間15分を超えているときは、その時点で試合終了とする。決勝戦は時間制限なしの7回戦とし、同点の場合は特別延長戦を1イニング行いそれでも決しない場合は抽選とする。全試合コールドゲーム（4回10点、5回以降7点差）を採用する。投捕間・塁間はAの部と同一（16m・23m）とする。

C（ジュニア）の部の試合回数は5回（1時間10分以降は新しいイニングには入らない）とする。暗黒、降雨時に試合を中止する際、3回終了または試合時間50分を経過していれば正式試合の成立とする（勝敗は均等回の得点で判断する）。後攻チームが得点をリードする試合において、先攻チームの攻撃終了時に試合時間が1時間5分を超えているときは、その時点で試合終了とする。決勝戦は時間制限なしの5回戦とし、同点の場合は抽選とする。全試合コールドゲーム（4回10点差）を採用する。投捕間は14m・塁間は21mとし、投手の投球回数は一試合最長3イニングまでとする。夏の中信杯全京都学童軟式野球選手権大会以降は、投捕間・塁間をAの部と同一とし、投手の投球イニング制限も解除する。

ボークの採用について、Bの部、C（ジュニア）の部では教育的指導を行った上で、再度、同一の不正があれば採用する。

リーグ戦での順位決定は、勝率、勝ち試合数、失点率（一試合あたりの失点）、直接対決の結果の順で成績を決定する。それでもなお同点同率の場合は、代表者による抽選とする。

【乙訓少年野球連盟 審判員心得について】

審判員の帽子、ズボンと上着はいずれも紺、夏期（5月初～9月末）の上着については白の長袖シャツとし、靴は黒色に統一する。但し、参加チームの加盟団体が別途定めた審判帽、審判服についても着用を了承する。審判員は試合前に下記の事項を確認し合い、相互に協力して試合を裁定する。

グラウンドルールの確認。

ボークの判定に際して、投手の軸足、自由な足の踏み出す方向をよく見る。

塁審は打者のハーフスイングを注視し、球審からの確認要請に備える。

各イニング攻守交代時にプレート板周辺を整え、ベンチからの選手追い出しに協力する。

得点、試合開始と終了時間の確認。

足を高く上げての危険なスライディングの禁止、ペナルティーの採用、教育指導。

捕手を含む内野手が一試合に投手のところに行ける回数（7回戦の場合3回まで）の確認。

不必要なタイム、ボール回しなど、遅延行為の防止協力。

【淀川河川敷公園 野球場 大山崎第2面のグラウンドルールについて】

ボールデッドラインはバックネット裏から両チームベンチ前の側溝コンクリート蓋およびコンクリートブロックより以遠とする。一塁側はコンクリートブロックの延長線上をボールデッドラインとして審判員がボールデッドを判断する。コンクリートブロックからの跳ね返りはインプレイ、レフトからセンターにかけての植え込み（レフト線から6つ目、ゴルフ禁止の看板の右隣の植え込みまで）にボールが入り、アンプレイ（プレイ続行不能）と審判員が判断したときはボールデッド、ツーベースとする。