

大会運営規定

[平成26年3月9日改正]

- 1、大会に出場できるチームは、連盟に登録されたチームであること。
- 2、選手登録名簿は、各大会毎に 抽選会当日 受付に提出する。
選手登録名簿の記載事項変更は選手登録名簿(変更)により届け出るものとする。教育リーグについては、選手登録名簿を提出しなくて良い。
但し 秋季大会Cゾーンにおいては選手名簿を提出する。
- 3、チーム編成は、Aゾーン6年生以下、Bゾーン5年生以下、教育リーグ(秋季大会ではCゾーン)4年生以下とする。
上級生の部員不足でチーム編成の出来ない場合に限り、下級生の2ゾーンにわたる登録(ダブル登録)を認める。また 特別な事情がある場合は連盟が判断し決定する。
選手登録人数については、下記の通りとする。
〔Aゾーン〕
6年生の選手のみ登録の場合は20名以内とする。6年生+5年生以下の選手を登録する場合は15名以内とする。
〔Bゾーン〕
5年生の選手のみ登録の場合は20名以内とする。5年生+4年生以下の選手を登録する場合は15名以内とする。
〔Cゾーン〕
4年生の選手のみ登録の場合は20名以内とする。4年生+3年生以下の選手を登録する場合は15名以内とする。
- 4、試合開始予定時間の一時間前までに試合場に到着し 大会本部または各試合場の責任者に届け出る。
但し 第一試合(その試合場で最初におこなう試合)のチーム及び担当審判員は、一時間前までに試合場に到着し グラウンド整備に協力すること。
- 5、試合開始予定時刻までに試合場に到着しない場合は、原則として棄権したものとする。
- 6、やむを得ず棄権する場合は、試合の5日前までに事務局に届け出るものとする。
- 7、試合中ベンチに入ることが出来る者は、登録された選手・指導者及び介護員とする。
- 8、ベンチは、組み合わせ番号の若い方を一塁側とする。

- 9、メンバー表は試合場到着後速やかに大会本部または各試合場の責任者に4通提出する。攻守はメンバー提出時に決める。
- 10、試合球は公認ケンコーボールC号とし 連盟の用意したものをつかう。但し 教育リーグは除く。
- 11、試合中ベンチ内での飲食・喫煙してはならない。
- 12、背番号は監督30番、コーチ28番・29番、主将10番とする。
監督・コーチ・選手はユニフォームを統一する。
選手の背番号0番は認めるが、00番は認めない。
代表・スコアラーは同一の帽子を着用する。
- 13、試合は7回戦とし 1時間30分を越えたら新しい回には入らない。
なお勝負がつかない場合は、
特別延長戦をおこなう。特別延長戦は継続打順とし前回の最終打者を1塁。2塁・3塁走者は順次前の打者とする。
1死満塁の状態にして1回おこない得点の多いチームの勝ちとする。
なお 特別延長戦でも勝敗のつかない場合は 試合終了時の最終9人による○×の抽選をおこない勝敗を決める。
但し シートノック時間は試合時間に含まれない。
決勝戦については 連盟の判断による。
- 14、教育リーグは7回戦とし 1時間20分を越えたら新しい回には入らない。
点差によるコールドゲームはない。但し 秋季大会Cゾーンは、A・Bゾーンに準ずる
- 15、シートノックは各チーム5分以内とする。
- 16、一試合のタイム数は、7回戦の場合 攻撃時3回・守備時3回・特別延長戦は1回につき各1回とする。なお守備時3人以上集まればタイム1回とする。
- 17、降雨・日役の場合は4回をもって試合成立コールドゲームとする。
- 18、得点差が3回15点・4回10点・5回以降7点の場合コールドゲームとする。
- 19、A・Bゾーンとも塁間は23m・本塁から投手板まで16mとする。
教育リーグ(秋季大会Cゾーン)は塁間23m・本塁から投手板まで15mとする。
- 20、試合中の抗議は、監督及び当該選手に限る。
- 21、投手は変化球を投げてはならない。審判が変化球と見なした場合は、その旨 監督に注意したうえで なおかつ変化球と見なされた時は 現試合に限り投手になれない。

- 22、 投球練習は 初回及び交代時 7 球。2 回以降 4 球以内とし 野手間のボール回し禁止する。
- 23、 試合中及びシートノックの時 捕手はマスク(スロットガード付き)・プロテクター・レガース及びヘルメットを着用する。
打者・走者・コーチャーボックスの選手はヘルメットを着用する。
- 24、 審判は各チーム 2 名派遣する。
- 25、 審判は審判服を着用する。審判は各連盟が認定した審判服を着用し京葉少年野球連盟の審判章をつける。
- 26、 球審は原則として組み合わせ番号の若いチームが担当するが 両チームの協議で決めてもよい。
- 27、 審判のローテーションは原則として下記による。

[当日 2 試合の場合]

第 1 試合チームは、第 2 試合を担当する。

第 2 試合チームは、第 1 試合を担当する。

[当日 3 試合の場合]

第 1 試合チームは、第 2 試合を担当する。

第 2 試合チームは、第 3 試合を担当する。

第 3 試合チームは、第 1 試合を担当する。

[当日 4 試合の場合]

第 1 試合チームは、第 2 試合を担当する。

第 2 試合チームは、第 1 試合を担当する。

第 3 試合チームは、第 4 試合を担当する。

第 4 試合チームは、第 3 試合を担当する。

28、ボークの投球が打者の頭部などに当たった時の処置

- 1、走者が一塁・一塁と二塁・満塁にいる場合は、打者は一塁へ。

その際球審は攻撃側に臨時代走を起用するよう指示する。

- 2、走者が二塁・三塁・一塁と三塁・二塁と三塁にいる場合は、塁上の走者はテイクワンとする。

その際球審は攻撃側に臨時打者の起用を支持する。

臨時打者は投球前のカウントから打ち直しとする。

- 3、臨時打者及び臨時走者の起用指示は球審の判断とする。

29、試合到着遅れの選手の取り扱い

学校行事、地域行事、塾、家庭事情等で当該選手が試合に遅れてくる場合、メンバー表交換時、大会本部及び相手チームに説明すること

とで試合出場を認める。

30、 試合開始前の負傷による選手交代の特例

メンバー表交換後、試合開始前の両チーム整列までの間に、メンバー表に記載された選手が、突発事故の発生により止むを得ず先発出場が不能となった場合、控えの選手を交代出場させることが出来る。その場合、出場不能となった交代選手は試合に出場しなかったことになり、回復すれば以後の試合に出場することが出来る。

31、その他 規則については、公認野球規則並びに競技者必携を適用する。