

【大会注意事項】

1. ベンチはトーナメント表の若い番号のチームを1塁側とします。
2. ベンチに入る者は次のとおりとします。
 - ①選手、コーチ以外も全てチームの帽子を着帽してください。
 - ②「出場選手登録」された選手で18名以内とします。
※「出場選手登録」は試合当日にメンバー表提出することにより確定します。
 - ③スタッフは事前登録(参加申込書に記載)された代表、監督、コーチ2名、スコアラーの5名とします。
 - ④代理監督は原則として事前登録したスタッフとし、試合開始前にその旨球審に申し出てください。
 - ⑤選手および監督(代理監督含む)は、同色、同意匠の服装(スパイクを除く)で統一すること。(連合チームは除く)
 - ⑥背番号は監督30番、コーチ28番、29番、主将は10番とし、選手は0～99番とする。
※連合チームも同じ番号は不可とします。
3. 2019年から試合球は、ナガセケンコーの「M球」を使用します。
4. 試合回数は7回で試合時間は1時間20分とし、残り時間が1分を切れば新しいイニングには入らないものとします。
 - ＜トーナメント戦＞
 - ①コールドゲーム制を採用し、**3回10点、4回以降7点差**をもって試合を終了します。
 - ②同点の場合は抽選を行います。
 - ＜準決勝戦＞
 - ①コールドゲーム制を採用し、**3回10点、4回以降7点差**をもって試合を終了します。
 - ②同点の場合、特別延長戦方式により1イニングだけ実施します。
 - ③1イニングで決着しない場合は、「抽選」により勝敗を決定します。
 - ＜決勝戦＞
 - ①試合回数と時間
中学は7回で試合時間は100分(残り時間が1分を切れば新しいイニングには入らないものとします。)
 - ②コールドゲーム制を採用し、3回10点、4回以降7点差をもって試合を終了します。
 - ③同点の場合、特別延長戦方式により回数制限は設けず勝敗が決定するまで行います。
 - ＜特別延長戦方式＞
 - ①試合終了時の継続打順で、前回の最終打者を1塁走者とし、2塁、3塁の走者は順次前の打者とします。
 - ②無死満塁の状態にして1イニング行い、得点の多いチームを勝ちとします。
 - ③1イニングで決着しない場合はさらに継続打順でこれを繰り返します。
5. 審判員は審判服と審判帽を着用してください。
 - ①審判服には、無字無印の白カッターシャツおよび白ポロシャツを含みます。
 - ②審判員の靴は、原則として黒色とします。
6. 試合の組合せ表(審判割り当て含む)は、当連盟のホームページ上に記載されたものをもって最終決定とし、FAX等による連絡は行いません。

7. 試合中における降雨等による中止は本部が判断いたしますが、その取扱いはおおしとします。
- ①試合成立は5回
- ・後攻チームがリードしている場合、試合成立は5回表終了時点とします。
 - ・試合成立後に降雨等で試合続行が不可能になった場合
(例)・6回表に先攻チームがリードしている状況で試合を終了する場合、6回表の得点はカウントせず5回時点において、得点が多いチームが勝ちとします。(7回表で試合を終了する場合は6回時点の得点)
 - ・6回裏に後攻チームがリードしている状況で試合を終了する場合、その時点での得点をカウントして後攻チームが勝ちとします。
- ②「降雨等」には日没、照明機器の故障および球場の使用制限(時間)を含みます。
- ③試合成立前に降雨等で試合を中止した場合は後日再試合を行います。(サスペンデッドゲームは採用しません)
8. チームおよび審判は、組み合わせ表に記載の「試合開始」の時間を厳守してください。
- (注)遅くても「試合開始」の30分前にはグラウンドに集合し、各チーム手持ちのメンバー表を本部席に提出してください。
- また、グラウンドの使用時間等に制限があることから、前の試合が終了すれば速やかに次の試合を開始します。
9. 臨時代走は投手、捕手を除き、打順が最も遅い者とします。
10. 「かくし球」は禁止します。
11. メガホンの使用は禁止します。(ベンチ内外を問わず禁止)
12. ボールデッドライン(石垣等を含む)における捕球の判定について
危険防止のため、スパイク等の身体(グラブ含む)がラインに触れるか越えた状態(空間は除く)で捕球、また、捕球後であっても同様の状態になった場合はファウルとします。
13. 抗議出来る者は監督、当該選手のみとします。
14. 相手チームの選手およびスタッフ、審判員に対する暴言は禁止します。
15. 選手および応援団の行動については、当該チームが一切の責任を負うこととします。
16. 本大会では、不慮の事故および傷害等の責任は一切負いません。
17. 申告敬遠を採用します。
※守備側の監督から故意四球が示された場合は、ボールデッドとし打者に一塁へ進塁の指示を行う。
18. 投手の違反投球(ボーク)について
投球動作の解釈が改訂され、自由な足を上下させて投球するいわゆる二段モーションやグラブを叩いたりする動作に関しては、投球動作の一部としての解釈となり、塁上に走者がいても“ボーク”を科さないことになりました。
19. 投球数制限採用について
中学投手の投球数は、100球を上限とする。但し上限到達時の打者までの投球は認める。
- 20. 指名打者制は採用しません。**
21. その他競技規則は、直近の公認野球規則および全日本軟式野球連盟の内規を適用します。