

## 2020年度 神奈川県還暦軟式野球大会 運営細則

### 1. 細 則

この細則は、神奈川県還暦軟式野球連盟（神還連）の大会運営上の取り決めについて定める。

### 2. 試合会場責任者

大会の運営は、各試合会場の責任者が主体となり、責任と権限を持ってその任に当たるものとする。

- (1) 会場責任者は、予め指定した会場の担当ブロック長、常任理事、又はそれに代わる者が担う。
- (2) 会場責任者は、当日の天候等により実施が危ぶまれる状況のときには、実施可否を判断し決定の上、可及的速やかに大会運営担当と当日の試合予定チームの連絡担当者へ通知しなければならない。

### 3. 実施可否の確認と連絡

- (1) 当日の試合該当チームの連絡責任者は、天候等の事情で実施可否が危ぶまれるときには、該当する会場責任者に実施可否を確認し、チーム内に連絡徹底を図ることとする。
- (2) 当日の天候状態により、開始時間の繰り下げ、午前中止、午後実施等の試合消化を図ることとします。

### 4. 審判員

- (1) 各会場責任者は、各会場の試合を担当する審判員の派遣を神奈川県野球連盟の地元支部に要請し、有資格者審判員の確保と円滑な試合運営を図ることとする。
- (2) 各試合における審判員の配置（球審と塁審）
  - ① 還暦の部 有資格者による3人制とする。
  - ② 古希の部 基本は有資格者による3人制とする。  
ただし、塁審は球場ブロック長の判断で還暦等選手が担当することも可とします。
  - ③ G古希の部 古希の部と同とする。

### 5. 使用球場

- (1) 使用する球場は、大会事務局が事前に関係者と協議し、使用することを確認し準備した球場とする。
  - (2) 球場の試合開始前の準備及び整備は、会場担当ブロックのチームが担当し、試合間のグラウンド整備は原則として試合終了の両チームが協力して行うこととする。
- ※ 球場準備とは、塁間・投手板の位置測定、投手板設置、各区画線の設定、ベース板の準備等とする。

### 6. 大会規則

- (1) 適用規則は、当該年度の「公認野球規則」並びに「全日本軟式野球連盟規定」を適用する。
  - (2) 大会規則
    - ① 競技場の区画は、投手板と本塁間の距離は16.3m、各塁間は25m、他の区画線は一般に準ずる。
    - ② 大会方式は、別途定める神還連規定による。
    - ③ 試合は、すべて7イニング制とし、110分を越えて新イニングに入らない。
    - ④ 7回終了時又は110分経過後に同点の場合
      - (a) リーグ戦の場合は、引き分けとする。
      - (b) 決勝トーナメント戦も7イニング制、試合時間110分制とし、同点時は抽選で勝敗を決める。  
ただし、準決勝と決勝戦の同点時は、タイブレーク方式を行う。
        - ・ 準決勝戦：タイブレーク方式を1回行い、更に同点の場合は抽選で勝敗を決める。
        - ・ 決勝戦：決着がつくまでタイブレーク方式を行う（時間制限なしで日没時等は再試合）
        - ・ タイブレーク方式：打者は前回からの継続打順とし、一死満塁（一塁走者は前位の打順の者、二塁走者は前々位の者、三塁走者は前々々位の者）での攻撃を両チームが行う。  
代打、代走は、通常ルールと同様（退いた選手は出場できない）に行うことができる。
    - ⑤ 5回終了以降に10点差の場合は、得点差によるコールドゲームとする（但し、決勝戦は除く）
    - ⑥ 試合途中での日没・降雨、他の理由で審判員が試合続行不可能と判断した場合、
      - (a) 5回が終了している場合は、その試合は成立し正式試合となる（均等回の得点で勝敗を決める）
      - (b) 5回が終了していない場合は、その試合は成立せず、再試合を行う。  
ただし、5回表終了時に後攻チームがリードしている場合は後攻チームの勝ちで終了とします。
- (C) 本項は、決勝戦も適用する。

- ⑦ DH制打者の採用 (Designated Hitter 指名打者)
- (a) 9人の守備要員のほかに、打撃のみを行う選手1人を加えた攻撃10人制のDH制を適用しなければならぬ。(9人制は認めない。)
- (b) DH打者は、打撃のみ行うことができ、守備につくことはできない。
- (c) DH打者の打順に制限はないが、その打順の打者は試合終了まで打撃のみを行う。
- (d) DH打者に、代打、代走を出しても良いが、その選手は守備につくことはできない。
- ⑧ ベンチ入り選手
- (a) 試合時のベンチ入り出場選手は、10人以上が確保されていること。  
(高齢者スポーツであり、なるべく多くの交代要員を確保することが望ましい)
- (b) ベンチに入る者は、いずれも登録された者で、ユニフォームを着用した監督を含む選手の他、チーム代表者、連絡責任者、マネージャー、スコアラー、トレーナーとする。  
なお、スコアラーは、当日登録(メンバー表記載が前提)でベンチ入りを可とします。
- (c) グラウンドに出る補助者(バットボーイ等)もユニフォーム着用者として。  
(ただし、G古希以上は適用外)

## 7. 試合の準備

- (1) 試合会場への集合
- ① 各チームは、原則、開始予定時間の60分前までに、試合会場に到着し、大会本部に申告する。
- ② 開始予定時間を経過し、何ら連絡がなく到着しない場合は棄権として処理する。  
ただし、事前に連絡があり、遅延理由が自然災害、交通事故等やむを得ないと判断した場合は相手チームの承諾を得て、試合の実施を配慮する。
- (2) オーダー表提出
- ① 第一試合出場チームは試合開始30分前に、その他の試合にあっては前試合の4回終了時又は開始1時間経過後に、監督又は主将が本部に提出用オーダー表4通(チーム控用含む)と試合球(2個)を提出し、審判員立ち会いのもとに攻守を決定する。
- ② オーダー表には、先発選手と当日のベンチ入り選手名を記載する。
- ③ 当日のベンチ入り選手名は、別紙選手一覧に該当選手名を明記して提出しても可とする。
- ④ オーダー表提出後に遅れて来た選手(登録名簿記載選手)も随時申告すれば試合出場を可とします。
- ⑤ 大会本部(球場担当者)は、提出されたオーダー表を選手名簿と照合し登録の確認を行う。
- (3) ベンチサイド
- ① 組合せ表の若い番号のチームが一塁側、他チームが三塁側とする。
- (4) 次試合のバッテリーの投球練習
- ① 次試合のバッテリーは、前試合の4回終了後又は1時間経過後のメンバー交換終了後にブルペンでの投球練習を可とします。(遠投は禁止する。)
- (5) 申告四球の適用 全軟連規定に基づき適用する。(監督が申告する。)

## 8. 用具の規定

- (1) 試合用具
- ① 試合球は、全日本軟式野球連盟公認球ナガセケンコーボールM号を使用する。
- ② 試合に使用するボールは、出場チームが各2個を用意し、オーダー表提出時に本部へ持参する。
- ③ 試合中にファウルボール等での紛失や破損の場合は当該チームが補充する。
- ④ 金属バット
- (a) 連盟公認(J S B B印)のものをを使用すること。
- (b) 試合中に雷が発生した場合には状況を判断し、試合を中断して全員を安全な場所に避難させ、天候情報を把握しその後の処理をする。
- ⑤ ヘルメットの着用義務
- (a) 危険防止のため、打者、次打者、走者、ベースコーチはヘルメットの着用を義務付ける。

- (b) 捕手は、マスク、ヘルメット、レガース、プロテクター着用を義務付けとします。  
ファウルカップは着用が望ましい。
- (c) 攻守交代時の捕手補佐もヘルメット、マスクの着用を原則とします。  
ただし、本大会では、着用しない場合には、立って捕球することとします。
- (d) 試合前、試合中での投手のブルペン練習時の捕手はマスク着用とします。
- ⑥ スパイク  
金属刃付スパイクの使用は禁止する。
- ⑦ 素振りリング  
素振りリング、パイプのグラウンド内への持ち込は禁止します。
- ⑧ サングラス  
サングラスの着用は、天候状態等によりプレイに支障が出る場合は、承認を得れば使用可とします。
- ⑨ メガホン  
(a) ベンチ内に限り、1個の使用を認める。  
(b) ベンチ内には携帯電話、パソコン等の電子機器類や携帯マイクの使用は禁止する。
- ⑩ ダブルベース採用規定→接触危険防止策として古希以上の試合時の一塁ベースに使用する。  
(a) 1塁でプレイが行われた場合、打者走者はオレンジベースに、守備側プレイヤーは白色ベースへの触塁を義務とする。  
(b) 1塁でプレイが行われない場合、打者走者はオレンジベース・白色ベースのどちらのベースに触塁しても良い。  
(c) 一塁ベース上での交錯・接触を避けるプレイの場合、打者走者及び守備側プレイヤー共にオレンジベース・白色ベースのどちらのベースを使用(触塁)しても良いこととします。

## 9. 試合中の休憩時間の設定

- (1) 夏季等、健康管理対応として、4回終了又は試合開始1時間経過時に5分間の休憩をとり、選手、審判員は日陰休憩、給水等を行うこととします。
- (2) 休憩設定は、試合会場の環境を考慮し、球場担当責任者の判断で実施することとします。
- (3) 休憩時間の5分間は、規定試合時間(110分)から除外とします。

## 10. 試合のスピードアップ化とマナーの徹底

- (1) 投手は走者がいない場合、速やかに次の投球に入ること。(12秒ルールの厳守)
- (2) 投手の無用な牽制球(離塁の少ない走者にゆっくりの牽制球)、不要なインターバルは遅延行為としてボークを課すこともある。
- (3) 投手がサインを見る時は、走者の有無に関わらず投手板に触れて見ること。
- (4) 内野手間のボール回しは一回り(試合進行状況により中止もある)とし、最後にボールを受けた野手は定位置から投手に返球すること。
- (5) 攻守交代時、最後にボールを受けた野手は投手板にボールを置いてベンチに戻ること。  
この際、原則、審判員にはボールを渡さないで投手板に置くこと。(雨天時は除く)
- (6) 攻守交代は駆け足でスピーディに行い、監督が投手のもとに往き来の場合も小走りで行うこと。
- (7) 打者は、ベンチからのサインをバッターボックスを外さずにボックス内で見ること。
- (8) 走者・コーチボックス・ベンチから捕手のサインを盗み、打者に伝達する行為禁止の徹底。

## 11. その他の事項については、当該年度の競技者必携を準用する。

以 上