

2025年度・神還連大会・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に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する。

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する。
 - ③ G古希の部 古希の部と同とする。
 - ④ 傘寿の部 3人制で使用球場地のブロックが担当する。詳細は別途定めた「傘寿の部の実施要綱」による。

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、ベース板の準備等を云う。

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分を越えて新しいイニングに入らない。
ただし、夏季の給水タイム及び不慮の事故等での中断時間は除外する。
 - ④ 後攻チームが勝っている場合で、後攻チームの攻撃中に、110分を経過した時点の打者までで試

合終了とする。（この場合、後攻チームの総得点は、試合終了時点までの合計点とする。）

⑤ 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、引分けとする。

(b) 順位決定戦も前項 (a) のリーグ戦と同様とするが、

- ・ 還暦三部の二つのグループ内のそれぞれの順位決定戦で同点の場合は、リーグ戦の順位結果を優先する。
- ・ 還暦三部の総合順位決定戦で同点の場合は、タイブレークを1回行い、それでも同点の場合は、別途定めた「順位決定の基準」の判定項目優先順④により前年の成績で順位を決める。

⑥ タイブレーク方式：打者は前回からの継続打順とし、無死一・二塁（一塁走者は前位の打順の者、二塁走者は前々位の者）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。

⑦ 5回終了以降に7点差の場合は、得点差によるコールドゲームとする（各部門大会に適用する）。

⑧ 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する。

(c) 本項は、順位決定戦も適用する。

⑨ 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ない。（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。

(e) 傘寿については、別途定めた「傘寿の部の実施要項」による。

⑩ 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その他、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する。

(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する。

（ただし、G古希は適用外）

(d) 傘寿については、別途定めた「傘寿の部の実施要項」による。

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、その他の試合にあつては前試合の4回終了時又は試合開始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5通（指定メンバー交換用紙）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 追加選手登録申請し承認された場合は、以降の試合毎に承認済の新選手名簿を2部提出すること。
- ③ 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。
- ④ 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。
- ⑤ 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する。
- ⑥ 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する。但し、遠投は禁止する。

(5) 申告四球の適用 全軟連規程に基づき適用する。（監督が申告する。）

8. 用具の規定・使用ルール

(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 金属バットは全軟連公認（J S B B印）のものをを使用すること。
- ⑤ ヘルメット等防具の着用義務（全軟連公認のものを着用する）。
 - (a) 危険防止のため、打者、次打者、走者及びベースコーチはヘルメットを着用のこと。
（ベースコーチを除き、いずれも公認された両側か片側にイヤフラップの付いたもの。）
 - (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する。
ファウルカップは着用が望ましい。（捕手用マスク・ヘルメット：S・Gマーク入り必須）
 - (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する。
ただし、本連盟大会では、着用しない場合には、立って捕球することとする。
 - (d) 試合前、試合中での投手のブルペン練習時の捕手は、マスクを着用する。
ただし、前項㉔と同様に本連盟大会では、着用しない場合には、立って捕球することとする。
- ⑥ 金属刃付スパイクの使用は禁止する。
- ⑦ ダブルベース採用規定→接触危険防止策として一塁ベースに使用する。
一塁ベース上でプレイが行われる場合のみ、打者走者と守備側プレーヤーの交錯・接触を避けるため、両者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。
従って、打者走者が一度触塁後に次の塁を窺い帰塁する時は白ベースを使用（触塁）すること。
なお、プレー再開後も、当然ながら出塁選手及び守備選手共に白ベースを使用（触塁）すること。

(2) 素振りリング、パイプのグラウンド内への持ち込は禁止とする。

(3) 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使用可とする。投手のサングラ

ス使用も認めるが、ミラーレンズは使用不可。また、野手がサングラスを帽子の底の上ののせることを認める。

(4) メガホンはベンチ内に限り、1個の使用を認める。

9. コリジョン(衝突)ルール (本塁クロスプレーにおけるルール)

(1) 捕手は走者へのブロック、走路をふさぐことを禁止する。

(2) 走者は捕手への体当たりを禁止する。

10. スリーフットレーンの確認

(1) スリーフットレーンを示すライン（ファウルラインとスリーフットライン）は、レーンの一部であり従って、打者走者は、両足をスリーフットレーンの中、もしくはスリーフットレーンのライン上に置かなければならない。

よって、打者走者がスリーフットレーンの枠外を走り、送球が打者走者に当たれば守備妨害となる。

11. 試合中の中断及び休憩時間の設定

(1) 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置を行うこと。

(2) 夏季等、熱中症予防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分間の休憩を取り、選手、審判員は日陰休憩、給水等を行うこととする。

この場合、休憩時間の5分間は、規定試合時間（110分）から除外する。

(3) 休憩設定については、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する。

(4) 前試合終了から次試合の開始までのインターバルは30分を基本とする。ただし、球場周辺で準備運動可能な球場においてはインターバル時間を20分に短縮して開始することとする。

12. 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、12秒ルールにこだわらず速やかに次の投球に入ること。

走者がいる場合は、20秒ルールを守り投球に入ること。（社会人・大学野球で導入）

(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初回の一回り（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に。

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。

13. 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。