

大会運営細則

- 1 本細則は、必ずチーム全員に徹底させること。
- 2 試合規則は、グラウンドルールで特に定められた以外は、当該年度公認野球規則と競技者必携必携取り決め事項による。
- 3 ベンチは、組合せ番号の若い方を一塁側とする。
- 4 大和スタジアムの使用方法について
 - (1) 球場への入場は、球場が決めた時刻（6時45分）以降を厳守のこと。
 - (2) 更衣室の使用について
 - ア 第一試合のチームは、ロッカールームAを使用し、更衣後すべての用具とともにベンチに移動すること。
 - イ 第二試合以降のチームは、ロッカールームBを使用し、更衣後すべての用具とともに待機場(地下練習場の上)に移動すること。
 - (3) グラウンドに入るタイミングについて
 - ア 第一試合のチームは球場が決めた時刻（7時00分）以降を厳守のこと。
 - イ 第二試合以降のチームは、前の試合終了後、外野側入場口から用具と共に入場し、ベンチには役員の指示に従って入ること。）
 - (4) 試合前の練習について
 - ア 球場周辺の道路等では行わない。
 - イ 第一試合のチームはグラウンドで行うこと。
 - ウ 第二試合以降のチームは、地下の練習場を使用できるが、使用後は、必ず整備（トンボ掛け）をすること。
 - (5) 試合終了後のグラウンド整備（トンボ掛け）について
 - ア 1塁側のベンチのチームは、1塁及び2塁とする。
 - イ 3塁側のベンチのチームは、3塁及び投手マウンドとする。
 - ウ 本塁は、審判員及び役員とする。
 - (6) 試合終了後の更衣室の使用について
 - ア ロッカールームAを使用すること。
 - イ 更衣後は速やかに退室すること。長時間のミイティングは禁止する。
- 5 下福田野球場の使用手法について
 - (1) 球場への入場と試合前の練習について
 - ア グラウンド内に入場できるのは、当該試合チームだけ。
 - イ 第二試合以降のチームが前の試合中に入場できるのは、代表者、キャプテン及び先発バッテリーのみ。（他の選手は駐車場等で待機。）
 - ウ 第二試合以降の全選手等の入場する方法は、前の試合終了直後、1塁側チームはライト出入口からライト側外野グラウンドに入場し、3塁側チームはレフト出入口からレフト外野グラウンドに入場し、それぞれ、外野グラウンドで速やかに練習すること。
 - エ 試合終了後は、1塁側チームは荷物を持ってライト出入口から速やかに退場する。同様に3塁側チームはレフト出入口から速やかに球場外へ退場すること。
 - (2) 試合終了後のグラウンド整備（トンボ掛け）は、内野全体を両チームで行うこと。
- 6 試合予定チームは、球場に到着後速やかに本部でメンバー表4部を受け取り、当日出場予定選手全員を記入し、試合開始予定時間31分前までに本部に提出し、攻守を決める。当日やむを得ず監督、主将が不在の場合は、メンバー表に代理者を明示する。
- 7 試合開始予定時間前でも、前の試合の結果によっては、試合を開始することがある。
- 8 試合開始予定時間15分前に試合を開始することが可能な場合に選手が不足で試合を開始できない場合は棄権とする。
- 9 試合中、ベンチに入れる者は、登録されたチームの代表者、監督、選手、マネージャー及びスコアラーとする。
- 10 試合回数、制限時間、コールドゲームについて

- (1) 制限時間の計測は、試合前の審判員の合図（「集合」）でスタートする。
- (2) 全試合で指名打者制を採用することができる。
- (3) D級、壮年級2部、3部は、10人打者制を採用することができる。ただし、指名打者制と併用はできない。詳細は、別紙参照のこと。
- (4) A級は9回戦とし、1時間50分を経過したら、新しいイニングには入らず正式試合とする。得点差によるコールドゲームは5回以降10点差以上、7回以降7点差以上。
- (5) B・C・D・壮年・シニア級は7回戦とし、1時間20分を経過したら、新しいイニングには入らず正式試合とする。得点差によるコールドゲームは3回以降10点差以上、5回以降7点差以上。
- (6) B・C級の決勝戦は9回戦とし、1時間50分を経過したら、新しいイニング入らず正式試合とする。得点差によるコールドゲームは5回以降10点差以上7回以降7点差以上。
- (7) D級・壮年・シニア級の決勝戦は7回戦とし、1時間40分を経過したら、新しいイニングには入らず正式試合とする。得点差によるコールドゲームは3回以降10点差以上、5回以降7点差以上。
- (8) 制限時間内であれば延長戦を行い、なお、同点の場合は、D級は抽選とし、A・B・C・壮年・シニア級は引き分けとし、決勝戦及び決勝トーナメントに於いては抽選とする。
- (9) 降雨その他によるコールドゲームは、5回以降正式試合とする。
- (10) 5回を終了しなくとも、制限時間を超えれば正式試合となる。

11 順位の決定について

- (1) 各級リーグ戦（A・B・C・壮年・シニア級）の順位は次の方法で決定する。
ポイント制とし、ポイントが多いチームが上位とする。勝利は3ポイント、負けは0ポイント、引き分けは1.5ポイントとする。
- (2) ポイント数が同数のチームが複数の場合は、次の方法で決定する。
ア 棄権試合がないチームが上位とする。不戦敗試合がないチームが上位とする。
イ 直接対戦の勝者を上位とする。引き分けの場合は全試合の総得失点差とする。
ウ 3チームが同数の場合は、勝ち数が多いチームを上位とし、なお同数の場合は、全試合の総得失点差とする。
エ 棄権及び不戦敗における得失点は、9回戦は9対0とする。7回戦は7対0とする。

12 大会記録表彰の申告について

完全試合・ノーヒットノーラン等偉大な記録を達成した場合は、試合終了直後（ホームに整列時）に審判員に告知し、スコアシートを提示する。

13 チームの都合により出場できない場合の取扱いについて（不戦敗と棄権）

- (1) 試合予定日の前日以前に指定された方法により連絡のあったチームは、原則として不戦敗とする。当該試合予定が天候（雨等）及びグラウンド状況等により中止になった場合には、再戦を可能とする。
- (2) 試合日の当日に連絡のあったチームは、棄権とする。
- (3) 何の連絡もなく試合を棄権したチームは、当法人の規程に基づき処分する。
総合開幕式、抽選会等の欠席も同様とする。

連絡先：長島 昇 事業部長宅 電話：046-262-8232

14 大会期間中の試合予定日、球場、予定時間等については、プレイボール・ダイヤル

(046-264-5555)で確認すること。

※ 試合予定・・・（毎週、火曜日～日曜日）

※ 雨天中止・・・（当日、午前8時以降）

※ ホームページで確認 <http://yamato-bbl.net>

15 選手登録変更について（メールによる方法で2度）

- (1) 期間 3月1日～5月31日まで
- (2) 変更登録の有効は10日後の日曜日から
- (3) 宛先 shimizu-kenji@yamato-bbl.net