

目 次

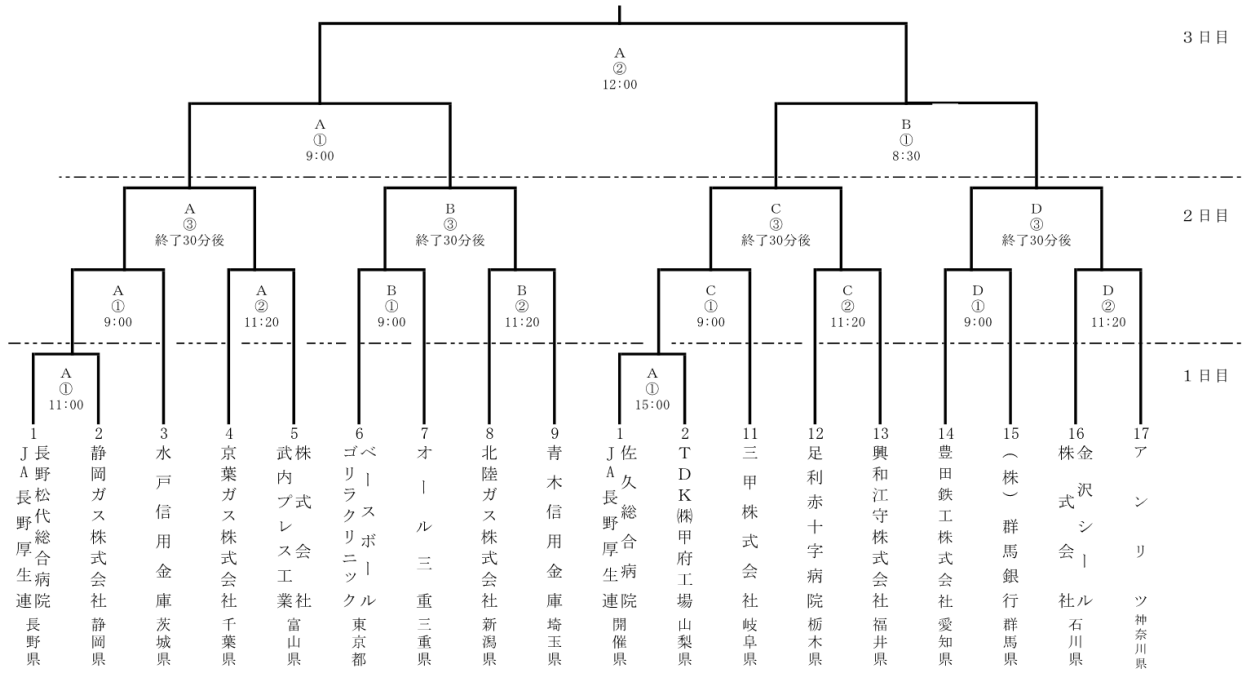
- 1、 [組合せ](#)
- 2、 [大会参加留意事項](#)
- 3、 [競技運営に関する注意事項](#)
- 4、 [大会球場案内図](#)

1、大会組合せ

第18回 五味博一旗 北信越・関東・東海ブロック軟式野球大会

※ 期 日 令和5年5月19日(金)～21日(日) 雨天順延
 ※ 会 場 A：しんきん諏訪湖スタジアム・B：市営岡谷球場・C：茅野市運動公園野球場・D：下諏訪スタジアム

組 合 せ 表



2、大会参加留意事項

第18回五味博一旗北信越・関東・東海ブロック軟式野球大会

ご出場おめでとうございます

ご健闘をお祈り申し上げます

本大会は、監督会議・開会式は行いません。

以下ご出場にあたって、ご留意いただきたい事項を列挙します。よろしくお願ひ申し上げます。

1. 試合当日は、直接各球場に遅れないようご集合ください。
2. 受付で参加料（北信越・東海連盟のチームは、広告料を含む）をお支払のうえ、領収書・記念品・大会プログラム・打順表をお受け取りいただき、試合の準備にとりかかってください。
3. 新型コロナウイルス感染症の「5類」への以降に伴い、健康チェックシートのご提出等は不要です。体調不良の場合は、ご自身またはチームのご判断に委ねます。
4. 応援の皆様にも、検温等のお願いはいたしません。声を出しての応援も構いません。
5. 「競技運営に関する注意事項」等を添付しますので、ご一読のうえ、チーム内での周知徹底をお願いいたします。
6. お問い合わせや何か困ったことが起こった場合には、ご遠慮なく下記あてご連絡をください。

長野県軟式野球連盟事務局 太田 直重

携帯 090-2175-6328

メールアドレス：choku.1123@384.jp

3、競技運営に関する注意事項

本大会は、本年度公認野球規則、競技者必携に定める規則及び本取り決め事項を適用して行う。

1. 球場の開門は、試合開始90分前とする。
2. 監督会議は行わないので、この注意事項を必ずチーム全員に徹底すること。
3. 参加申込書（登録原簿）提出後は、選手の追加、変更および背番号の変更は認めない。
4. ベンチは、組合せ番号の若い方を一塁側とする。ただし、1チームが2試合続けて行う場合は、ベンチの入れ替えをしないことがある。
5. チームは、試合開始予定時刻の60分前までに球場に到着し、大会本部から打順表を受け取ること。
6. ベンチに入れる人員は、登録されユニフォームを着用した監督30番を含む選手25名以内と、チーム代表者、マネージャー、スコアラー、トレーナー（有資格者）各1名とする。
7. 打順表（登録された選手全員を記入したもの）の提出は、その日の第1試合は開始予定時刻の30分前までに、第2試合以降は、前の試合の5回終了時に監督または主将が大会本部に提出し、登録原簿と照合ののち、球審立会いのもと攻守を決定する。
8. シートノック
 - (1) ダートサークル内に入る補助員は、ヘルメットを着用すること。
 - (2) 後攻チームより行い、時間は5分間とする。
 - (3) ノッカーも必ず選手と同様のユニフォームを着用し、捕手はプロテクター、レガーズ、捕手用ヘルメット、ファウルカップを必ず着用すること。
 - (4) 大会運営上、シートノックを行わずに試合を開始することもある。この場合は、攻守決定時に通知する。
9. 球場内では、トスバッティングのみ認める。
10. その日の第1試合に出場のチームは、外野に限り練習に使用してもよい。その際、アップ用の服装（同一が望ましい）でもよいが、打順表の提出時には、全員ユニフォームに着替えていること。

第2試合以降のチームは、試合開始予定時刻に関係なく、前の試合が終了次第シートノックを行うので、終了挨拶の間にグラウンドに入り、ベンチの外野寄りに用具を置きキャッチボールを行う。
11. 次の試合の先発バッテリーは、攻守決定後、競技場内のブルペンを使用することができる。
12. 選手の交代は、監督がタイムを掛け球審に申し出ること。
13. 突発事故の際のタイムについて

試合中、プレーヤーの人命にかかわるような事態が発生した場合、人命尊重を第一に、プレイの進行中であっても、審判員の判断でタイムを宣告することができる。この際、その宣告によってボールデッドとならなかつたらプレイはどのようになったかを判断して、ボールデッド後の処置をとる。
14. 打者が頭部にヒット・バイ・ピッチを受けた時には、球審は攻撃側監督と協議し臨時代走の処置を行うことができる。塁上の走者が負傷した場合で、一時走者を代えないと試合の中

断が長引くと審判員が判断したときは、臨時代走の処置を行うことができる。

臨時代走者は、試合に出ている9人の中から代走（打順の前位の者、ただし投手を除く）を認めて試合を進行する。

15. ベンチ内での電子機器類（携帯電話、パソコン等）の使用を禁止するが、電子スコア記録用として1台の使用を認める。指示用メガホンは、ベンチ内に限り1個の使用を認める。
16. 第2試合以降は、試合開始予定時刻前でも、前の試合が終了した後20分を目安に次の試合を開始する。
17. ダブルヘッダーは、1日2試合まで行うことができる。継続して行う場合は、試合終了後30分を目安に開始する。特別継続試合は、これに抵触しない。
18. 試合開始予定時刻になっても会場に到着しないチームは、原則として棄権とみなす。
19. 雨天の場合
 - (1) 雨天の場合でも日程の都合上、球場が使用可能な場合は試合を行う。
 - (2) 当日試合を全く行わない場合と、午前中見合わせて午後から行う場合があるので、大会本部からの連絡に注意すること。なお、当日試合が不可能な場合には、大会本部から連絡する。
 - (3) 試合中雷が発生した場合は、状況を判断し、試合を中断して全員安全な場所に避難させ、気象台等の情報を把握し、その後の処置を行う。
20. 試合中、ベンチ前のキャッチボールを禁止するが、ブルペンでのキャッチボールは2組4名以内を認める。
21. 試合終了後の挨拶は、ホームプレートを含んで球審の合図で行う。これですべて完了する。試合に敬意を表し本部役員も起立し挨拶をする。

競技に関する連盟特別規則

1. 正式試合

- (1) 試合は9回戦であるが、暗黒、降雨などで9回までイニングが進まなくとも、7回を終了すれば試合は成立する。
- (2) 得点差によるコールドゲームは、7回以降7点差とする。
- (3) コールドゲームの得点の扱い

連盟では、すべての均等回の得点とする。例えば、両チームが、7回の攻撃を均等に完了し、8回の表に先攻チームが得点したが、後攻チームはその裏、同点もしくはリードしないままに、暗黒・降雨などにより試合中止を宣せられたような場合は、均等回の得点をもって勝敗を決する。

2. 延長戦

9回を完了して同点の場合は、健康維持を考慮し、次の方法により勝敗を決定する。

- (1) 試合開始後3時間の範囲内で最長3イニング（12回）まで延長を行い、なお同点の場合は、タイブレーク方式により勝敗を決する。
- (2) 延長戦は最長3イニングにならずとも、試合開始後3時間を経過し同点の場合はタイブレーク方式により勝敗を決する。

3. タイブレイク方式

継続打順で、前回の最終打者を一塁走者、その前の打者を二塁の走者とする。すなわち、0アウト・二塁の状態にして1イニングを行い、得点の多いチームを勝ちとする。勝敗が決しない場合は、更に継続打順でこれを繰り返す。なお、通常の延長戦と同様規則によって認められる選手の交代は許される。

4. 特別継続試合

(1) 暗黒、降雨などで7回以前に中止になった場合、または7回を過ぎ正式試合になって同点で試合が中止の場合は、翌日の第1試合に先立って特別継続試合を行う。

(2) 7回に満たない場合は、打ち切りになったところから試合を行う。7回に達した場合は、コールドゲームが適用される。

(3) 翌日特別継続試合を行う場合は、9回完了まで行うこととし、完了以前に中止になった場合は、再び特別継続試合として行う。

5. 日没まで短時間しかない場合でも、試合を開始することがある。審判員は、あらかじめ両チームの監督にどの回で打ち切りになっても特別継続試合を行うことを条件に、試合をできるところまで行う旨を申し渡してから試合を開始する。

6. 特別継続試合の再開

(1) もとの試合が中断された個所から再開する。

(2) 両チームの出場者と打撃順は、試合が中断されたときと全く同一でなければならない。ただし、規則によって認められる交代は許される。なお、もとの試合前に提出された打順表に記載されていない者は、出場できない。

(3) もとの中断された試合に出場して、他のプレーヤーと交代してその試合から退いたプレーヤーは、再開される試合に出場できない。

(4) 中断、再開の際は、試合の終了および開始と同じように挨拶をする。

(5) グラウンドを変えて再開するとき、および翌日特別継続試合として行う場合は、原則としてシートノックを行う。

(6) 特別継続試合は、全ての事項についてもとの試合を引継ぐ。(試合時間、タイムの回数制限、警告回数等)

7. 抗議権を有する者

監督、主将、当該プレーヤーのうち1名とする。

8. 本大会は、指名打者ルールを使用することができる。指名打者の取り扱いについては、競技者必携50ページ下段から52ページまでを参照のこと。

試合中の禁止事項

1. トラブルの際、審判員や相手側プレーヤーに手をかけることを厳禁する。万一このような事態が生じたときには、退場を命ずる。なお、各支部の行うすべての大会を含めて、試合に関連して現実に暴力行為を行った者に対して、以後の出場を停止するとともに、所属チームにも何らかのペナルティを科すこととする。このペナルティを最低として処理する。

2. 選手や審判員に対する聞き苦しい野次は厳禁する。また、スタンドからの応援団の野次および目に余る行為は、チームの責任とする。

3. 競技場内（ベンチを含む）では、喫煙およびガム等を噛むことを禁止する。
4. マスコットバットを次打者席に持ち込むことは差し支えないが、プレイの状況に応じて、適切な処置をすること。なお、競技場での素振り用長尺バット、パイプ及びリングの使用を禁止する。
5. 投手が手首や腕にリストバンド、サポーターなどを使用することを禁止する。なお、その試合で負傷して、手首に包帯等を巻く必要があるときは、大会本部等の承認が必要である。
6. 危険防止のため、足を高く上げてのスライディング等を厳禁する。現実にこれが妨害になったと審判員が認めた場合は、守備妨害で走者をアウトにする。
7. 作弄的な空タグを禁止する。現実に妨害（よろめいたり、著しく速度が鈍った場合）になったと審判員が認めた場合は、オブストラクションを適用する。
8. 相手選手を威嚇する行為、プレイを利用して相手選手を欺く行為を禁止する。
9. プレーヤーが塁上に腰を下ろすことを禁止する。
10. 守備側からのタイムで試合が停止されたとき、その間投手は捕手を相手に投球練習をしてはならない。
11. 試合が開始されたら、控えの選手は試合に出場する準備（交代選手のキャッチボール）をしている者の他は、ベンチ内にいなければならない。

ただし、攻守交代時に限り、控え選手がファウルグラウンドで外野の方向へランニングすることを認めるが、控え選手がベンチを出て守備練習を見守ることおよび、投手の準備投球に合わせて素振りすることを禁止する。
12. 次打者席では、投手が投球姿勢に入ったら素振りをしてはならない。投手も必ず次打者席に入ること。
13. 塁上の走者、あるいはコーチボックスやベンチから守備側（捕手）のサインを盗み、それを打者に伝達することを禁止する。また、打者が投げ終わった球種を次打者他に知らせることを禁止する。

試合のスピード化に関する事項

1. 守備側のタイムの回数制限
 - (1) 監督またはコーチ等が1試合に投手のもとへ行ける回数は、3回以内とする。なお、延長戦（タイブレーク方式を含む）は、1イニングに1回行くことができる。

ただし、投手交代の場合は回数に含まない。
 - (2) 監督またはコーチ等が、1イニングに同一投手のもとへ2度目に行くか、行ったとみなされた場合（伝令を使うか、捕手または他の野手に指示を与えて直接投手のもとへ行かせた場合）は、投手は自動的に交代しなければならない。連盟では、交代した投手が、野手として守備につくことが許される。なお他の守備位置についたときは、同一イニングには再び投手に戻れない。
 - (3) 捕手または内野手が、1試合に投手のもとへ行ける回数は、3回以内とする。なお、延長戦（タイブレーク方式を含む）となった場合は、1イニングに1回行くことができる。野手（捕手を含む）が投手のもとへ行った場合、そこへ監督またはコーチ等が行けば、双方1回として数える。逆の場合も同様とするが、投手交代の場合は、監督またはコーチの回数には

含まない。

(4) 監督がプレーヤーとして出場している場合は、投手のもとへ行けば野手としての1度と数えるが、協議があまり長引けば、監督が投手のもとへ1度行ったこととし通告する。

(5) 攻撃側のタイム中に守備側は指示を与えることができるが、攻撃側のタイムより長引けば守備側の1回とカウントされる。

2. 攻撃側のタイムの回数制限

(1) 攻撃側のタイムは、1試合に3回以内とする。なお、延長戦（タイブレイク方式を含む）は、1イニングに1回とする。

(2) 守備側のタイム中に攻撃側は指示を与えることができるが、守備側のタイムより長引けば攻撃側の1回とカウントされる。

3. タイムは、1分以内を限度とする。

4. 試合はスピーディに運ぶよう努め、1試合（9回戦）の競技時間は120分以内を目標とする。試合の進行状況によっては、タイムを制限することもある。

5. 投手（救援投手を含む）の準備投球は初回に限り、8球以内が許される。次回からは、4球以内とする。なお、季節または状況により考慮する。

6. 攻守交代はかけ足でスピーディに行うこと。監督、コーチが投手のもとへ往き来する場合も、小走りでスピーディに行うこと。

7. 投手は、捕手、その他の内野手または審判員からボールを受けた後、走者がいない場合には12秒以内、走者がいる場合は20秒以内に投球しなければならない。違反した場合、走者が塁にいない場合はただちにボールを宣告し、走者がいる場合は警告を発することとし、同一投手が2度繰り返したら、3度目からはその都度ボールを宣告する。

（「取り扱い基準」については、競技者必携21～22ページを参照のこと）

8. 投球を受けた捕手は、その場から速やかに投手に返球すること。また、捕手から返球を受けた投手は、速やかに投手板に触れて投球姿勢をとること。

9. 打者は、速やかにバッタースボックスに入ること。また、バッタースボックス内でベンチ等からのサインを見ること。

10. 試合中、スパイクの紐を意図的に結び直すためのタイムは認めない。

11. 内野手間のボール回しは一回りとする（状況によっては中止することもある）。最後にボールを受けた野手は、定位置から速やかに投手に返球すること。

12. 攻守交代時に最後のボール保持者は、投手板にボールを置いてベンチに戻ることに。

13. 代打者または代走者の通告は氏名とともに、「代打者」または「代走者」の背番号を球審に見せその旨を告げることとし、球審も放送席に向かって選手の背番号を見せて、「代打」または「代走」と告げること。

14. 打者が二塁打を打ち、打撃用手袋から走塁用手袋に変える為にタイムをかける行為を禁止する。ただし、レッグガードとエルボーガードを外す時のタイムは認めるが速やかに行うこと。

15. 投手と捕手について

無用なけん制が度を過ぎると審判員が判断したら、遅延行為として投手にボークを課すことがある。

16. 打者について

(1) みだりにバッタースボックスをはずした時は、球審はタイムをかけずに、投球に対して、

正規に「ボール」「ストライク」を宣告する。

(2) 打者がバッタースボックス内で打撃姿勢をとろうとしなかった場合、球審はストライクを宣告する。この場合は、ボールデッドとなり、いずれの走者も進塁できない。

17. タイムについて

(1) 監督は、タイムを要求するとき以外は、みだりにベンチを出てはならない。

(2) タイムは、プレーヤーの要求したときでなく、審判員が宣告したときである。打者は、投手がwindアップを始めるか、セットポジションをとったならば、①打者は打撃姿勢をやめることは許されない。②審判員は、打者または攻撃側チームのメンバーから、いかなる要求があっても「タイム」を宣告してはならない。

18. 本塁打の走者を迎える場合は、ベンチの前のみとする。

競技者のマナーに関する事項

マナーアップとフェアプレイの両面から、次のような行為を禁止する。

1. 捕手が投球を受けたときに、意図的にボールをストライクに見せようとミットを動かす行為
2. 捕手が自分で「ボール」「ストライク」を判定するかのように、球審がコールする前にすぐミットを動かして返球姿勢に入る行為
3. 球審の「ボール」の宣告にあたかも抗議するかのように、しばらくミットをその場に置いておく行為
4. 打者がヒジ当てを利用してのヒット・バイ・ピッチ（死球）狙いの行為
5. 打者がインコースの投球を避ける動きをしながら当たりにゆく行為
6. プレイ中みだりにベンチを出る行為
7. 野手が走者の視界を遮る行為
 - (1) 走者がタッグアップしているとき、野手が走者の前に立ち、視界を遮る行為
 - (2) 野手が走者の前に立ち、ボールを保持している投手板上の投手への視界を遮る行為
8. その回の先頭打者は、準備投球が終わるまで次打者席で待機すること。
9. 投手が投手板に触れて投球位置についたら、投手の動揺を誘うような大きな声を発しないこと。

用具、装具に関する事項

1. 試合に出場する捕手は、安全のためプロテクター、レガーズ、マスク（スロートガード付）、捕手用ヘルメット、ファウルカップを着用すること。

なお、攻守交代等に伴い捕手が用具着用中に、控えの選手等が準備投球を捕球する際は、捕手に求められる用具をすべて着用していない限り、立って捕球すること。打者、次打者、走者及びベースコーチは必ずヘルメットを着用すること（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ーフラップの付いたもの）。なお、捕手用ヘルメットとマスクの一体製品は、使用を禁

止する。

2. スパイクの色は、全員同色でなくても構わない。
3. サングラスは、大会本部の承認なしに使用できる。ただし、投手はミラーレンズサングラスの使用はできない。また、野手がサングラスを帽子の庇の上に乗せることを認める。
4. ネックウォーマーは、季節を考慮し着用することができる。
5. 監督が季節や天候により、グラウンドコートを着用している場合
監督は、アピールや選手の交代などをするときには、その身分を明らかにするために、グラウンドコートを脱いで申し出ること（背番号の確認）。
6. ベースコーチと走者となった投手は、グラウンドコートを着用することができる。
7. グラブについて

使用区分

用具	位置	捕手	一塁手	捕手・一塁手以外の野手
キャッチャーミット		○	×	×
ファーストミット		○	○	×
グラブ		○	○	○

安全上、捕手はキャッチャーミットの使用を勧める。

[投手用] ①縁取り・縫い糸を除き白色・灰色以外のもの。

②PANTONEの色基準14番よりうすい色は使用できない。

③縁取り、しめひもを除く本体（捕球面・背面・網（ウェブ））は、1色とする。

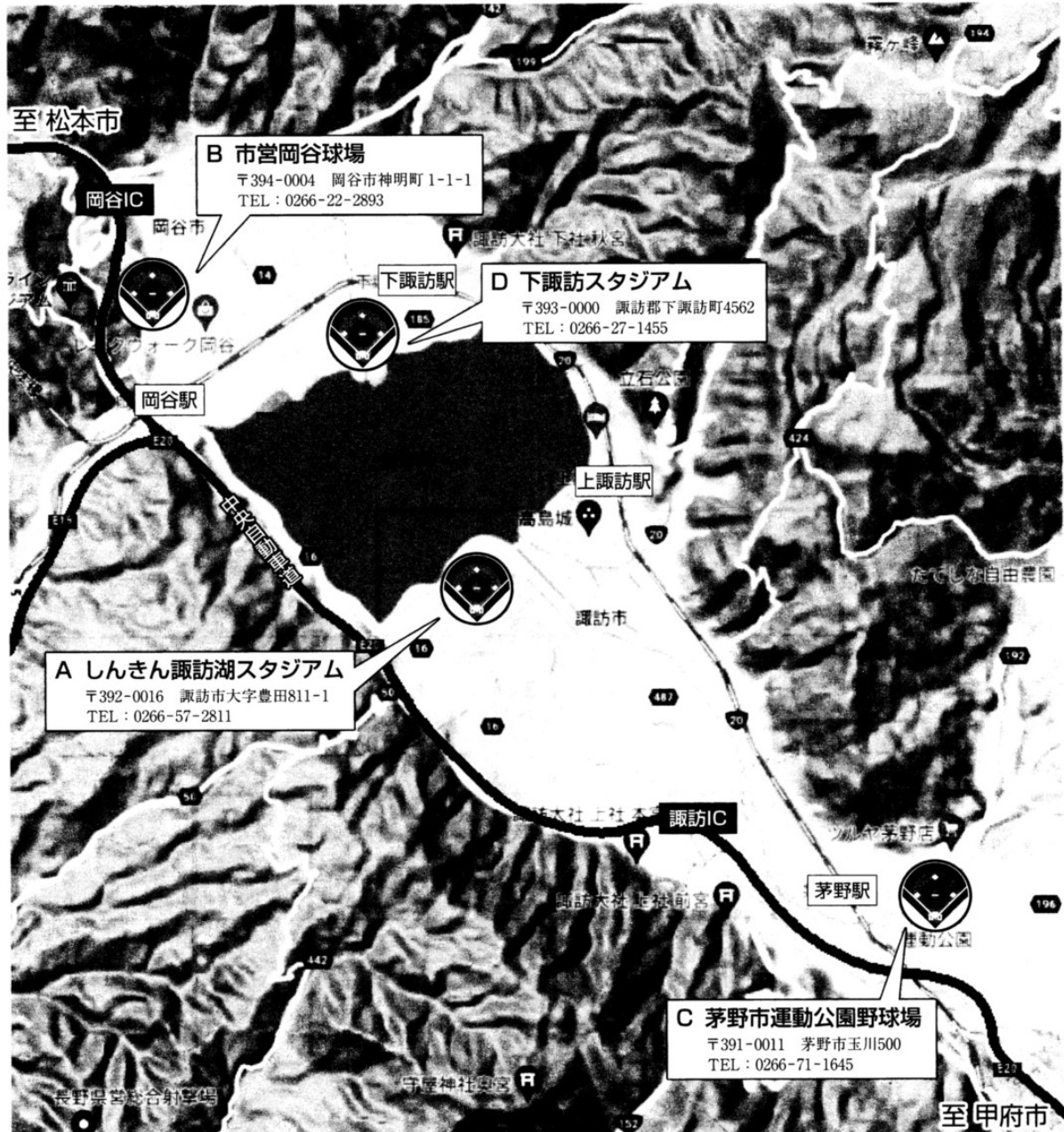
[野手用] 連盟では、規則3.07の「守備位置に関係なく、野手はPANTONEの色基準14番よりうすい色のグラブを使用することはできない。」は適用しない。

8. バットは改造、加工したものは使用できない。ただし後付けのフレアグリップの使用については、専用テープ等で完全に固定・被覆されたなだらかな形状のものであれば使用は認める。



4、大会球場案内図

⓪ 球場案内図 ⓪



戻る