

「岐阜県中学校体育連盟軟式野球競技部 大会特別規定」

2024年度 岐阜県中体連軟式野球

【競技を行うにあたって】

- 1 チーム9名からの参加を認める。
- 2 得点差によるコールドゲームを適用する。
- 3 7回を完了して同点の場合は、タイブレーク方式で決める。(ノーアウト 1・2塁)
- 4 天候等による大会実施の可否、試合の中断及び日程の変更は、大会本部で決定し連絡する。降雨等による順延などの場合、会場を変更したり、ナイターで試合を行ったりする場合もある。
- 5 試合会場の施設状況により、会場特別ルールを設定することもある。
- 6 用具装具については、試合前に審判員または大会役員の確認に依らなければならない。
- 7 試合を行っているチームの行為が原因で、試合続行が不可能となるようなトラブルが発生した場合、起こしたチームが責任を負うべきであるから、そのチームを敗者とする。
- 8 選手はサングラスを使用しない。ただし、選手の健康上の理由及び球場の条件によって大会本部で協議し認める場合もある。

【試合開始前】

- 9 監督に引率されたチームは、試合開始予定時刻1時間前までに会場に到着し、その旨を大会本部に申し出る。試合開始予定時刻になっても到着せず、何ら連絡がない場合は棄権とみなす。交通事情による到着遅延の場合は、大会本部で協議し決定する。
- 10 打順表の提出は、その日の第1試合は試合開始予定時刻の40分前まで、第2試合以降は前の試合の4回終了までとする。ただし、第1試合の前に開始式がある場合や、勝ち上がりのチームが続けて試合をする場合は、その都度本部で決定し連絡する。監督と主将は打順表を持参し、登録原簿と照合ののち、前の試合の4回終了時に球審立ち会いのもと攻守を決定する。
- 11 シートノックについては以下の通りとする。
 - (1) 試合当日の最初の試合のみとするが、球場が変わった場合はこの限りでない。
 - (2) 時間は5分以内とする。状況によっては短縮または省略することもある。
 - (3) 監督・コーチ・登録選手の他に、3名の補助員(当該校生徒)をつけて行うことができる。
 - (4) 相手チームがシートノックをしている時はベンチから出ない。ただし、先発投手の投球練習場での投球練習は認める。
 - (5) マウンドは使用しない。
- 12 ベンチ入れ替わり時、シートノックの準備が出来るまでの時間に、ベンチ前でキャッチボールや素振り、準備運動をすることは認める。ただし、危険防止のため、密集しては行わないこと。

【試合中】

- 13 選手交代の申し出は、監督が行う。
- 14 ベンチ内でのメガホン使用は、監督に限る。
- 15 選手以外は、コーチスボックスに入ることはいない。
- 16 投手(救援投手を含む)の準備投球数は初回に限り、7球以内(1分を限度)が許される。次回からは、3球以内とする。またキャッチャーの装具準備時において2球を過ぎる場合、予備捕手は立って捕球する。
- 17 4回終了時に給水タイムとグラウンド整備(3分程度)を行うことがある。
- 18 次の試合のバッテリーの投球練習については、先発バッテリーに限り、打順表の提出・攻守決定終了後、試合に差し支えないようにブルペンでの投球練習を許可する。
- 19 監督が投手のところに行く回数制限について「投手のところに行く」とは、監督がタイムをとってグラウンドに出て、投手または投手を含む野手が集まっている所で指示を与える状態を指す。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ところに行かせた場合、投手の方からファ

ールラインを超えて監督の指示を受けた場合も同じとする。なお、相手がタイムを取った場合でも、自チームが集まったり、伝令をしたりして時間を費やす場合、タイム1回とカウントする。

- 20 ボールデッドで改めてタイムをとる必要がない状態の時も、「19」と同じ行為であれば回数に数える。
- 21 投手の投球数制限
投手は、1日100球までとする。(投げている打者まで投げてよい) また、大会を通じて350球とする。(投げている打者まで投げてよい)

【その他】

- 21 テーピングをする場合、露出する部分については肌の色に近いものを用いる。投手は、投球時にボールに触れる部分と露出する部分については禁止する。
- 22 ノックは第1試合のチームは試合開始20分前、第2試合のチームはベンチに入り次第開始予定です。
- 25 監督会議は行わないものとし、基本、地区大会と同様のルールで行うものとする。事前に質問があれば、各地区委員長を通じて質問する。(当日、場内アナウンスをして確認する。)
- 26 練習会場は、次の通りとする。
(ただし、各会場共に、第2試合のチームのみとし、第1試合のチームは球場内で行うこととする。)
ファミリーパーク⇒岐阜市立三輪中学校 28・29・31(予備日1)日 7:00~9:00
プリニーの野球場⇒各務原市立那加中学校 28・29・30(予備日31)日 7:00~9:00
神戸ローズスタジアム⇒神戸町立神戸中学校 28・30(予備日29)日 7:00~9:00
岐阜市民球場 ⇒岐阜市立青山中学校 28(予備日29)日 7:00~9:00

27 合同チームについて

合同チームは、全国中学校総合体育大会の規定がありますが、岐阜県中学校体育連盟の方で特別に承認いただいたチームについては、岐阜県大会までという規定がある。(クラブチームで指導者が必要な資格を保持しておらず、県教育委員会・スポーツ協会主催の講習会に参加したチームの場合も同様とする)そこで、特別に承認されたチームが準決勝まで勝ち上がった場合、準々決勝で当該チームに負けたチームと1回戦で当該チームに負けたチームが準決勝第2試合を行うものとする。(詳細は別紙参照)
なお、ユニフォームについては、9年前から「合同チームはそれぞれの学校のユニフォームで出場する」と用具・装具規定で通達している。今大会においては、特別に許可するが、野球部顧問やクラブの責任者が責任をもって、引き継ぎを行うなどすること。東海・全国大会は一切認めない(継続的に毎年、合同チームが続くということはありません)ので、東海大会出場の場合、必ず別のユニフォームを準備して参加すること。

- 28 本大会において、ビデオや写真を撮影する保護者等がみえると思われる。責任者(監督や保護者会長等)は、その使用について責任をもち、映像や画像が、ネットなど多くの人が見られるところにアップ(公開)することについて堅く禁止すること。過去に、映像消去のために多くの方に迷惑をかけたことがある。選手が気持ちよく大会を行うことができるように、ご協力をお願いします。
- 29 熱中症対策として、警戒アラートが発令された場合、大会の日程等が変更になる可能性がある。その場合は、時間制限やイニングの制限を設けたり、抽選で代表を決定したりする場合がある。

※春までの軟式野球連盟の大会と違い、服装(ストッキングのミドル・ロウを揃える)や靴(黒か白)は中体連の規定があるので、指導者は、用具・装具規定、要項・特別規定を熟読して、大会規定に則り、参加すること。当日、シューズ等がない場合、ベンチに入場できない。

また、サポーター等については、医療目的にのみ使用を許可している。試合の際は、肌に近い色のテーピングを使用すること。

「岐阜県中学校体育連盟軟式野球競技部 競技上の注意事項」

- 1 選手の頭髪・身なりなどは中学生らしく、試合中はもちろんのことスポーツマンらしい態度で大会に参加すること。
- 2 応援団については、監督が責任をもつ。
- 3 応援団は次の事を守って応援すること。
 - ① 応援はあくまで自チームの応援であって、野次など相手チームや選手が不快な思いをいただくような言動は禁止する。
 - ② 太鼓等の鳴り物やブラスバンドの応援を認めるが、自チームが攻撃している場面での応援とする。自チームが守備側の時は、座っていることが望ましい。
 - ③ 紙吹雪・紙テープ・個人名を書いたのぼりを使うことは禁止する。
 - ④ 応援席を散らかさず、ゴミは持ち帰り、美化に心がける。
 - ⑤ 試合を妨害するような応援はしない。
 - ⑥ メガホンを使用してもよい。
 - ⑦ 笛(ホイッスル)は使用してもよいが、投手が投球動作に入ったら慎む。また、四死球やワイルドピッチ・パスボールなどの時に、笛で盛り上げることをしないようにする。
 - ⑧ 拡声器や音響機器の使用は禁止する。(球場により使用不可の場所があるため)
 - ⑨ スタンドや客席(芝生席)にテントを張ることは許可する。ただし、危険防止のため、**固定できなければ使用を禁止**する。また、事故があった場合は、各チームで責任を負う。長良川球場は球場規定による。
- 4 監督等の服装については、次の通りとする。
 - ① 監督・コーチは選手と同じユニフォームを着用し、監督は30番の背番号をつける。コーチは背番号29・28番をつける。
(クラブチーム以外は部活動指導員を除いた社会人指導者は29番とする。)
選手と同じ色のスパイク(アップシューズも可)を履くこと。白・黒の混在は認める。
 - ② 監督・コーチではない教員がベンチに入る場合(校長等)は、平服(ワイシャツ・ネクタイまたは白いポロシャツ)に選手と同一の帽子とする。ただし、女性の場合は考慮する。
 - ③ サングラスは使用しない。
- 5 背番号は、一桁までは原則としてポジションを示す数字であり、全員が続き番号であること。
- 6 医療を目的としたサポーター等の使用は認めるが、強化目的の使用は認めない。
- 7 試合開始・終了時の礼は両チームが同時に行う。また、相手チームと別に審判員に礼をすることはしない。
- 8 試合進行や大会運営の円滑化のため、次のことに留意する。
 - ① 無用なタイムをとることを慎む。
 - ② 先頭打者とベースコーチは、攻撃前のミーティングには参加せず、駆け足で位置につく。
 - ③ 出塁した際、バッティング手袋をベースコーチに渡さず、自分のユニフォームのポケットの中に入れておく。走塁用手袋に変えるためにタイムをかけた時、試合の進行を遅らせたりしてはならない。
- 9 各チームの監督は、試合終了後に大会本部に連絡し、次の試合日程や連絡事項の確認を行うこと。
- 10 試合終了の挨拶をもってすべてを終了とし、速やかにベンチを空ける。ただし、応援席への挨拶は認める。

用具の規定について（別紙：用具規定参照）

1 バット

- (1) 1本の木材で作った木製バットであることのほか、竹片、木片などの接合バットであること。木製については公認制度を適用しない。
- (2) グリップテープが切れていたり、明らかに止まっていなかったりするものは使用できない。
- (3) くぼみや亀裂の認められるものは使用できない。

2 ユニフォーム

- (1) ユニフォームの背中に個人名はつけない。
- (2) ロングタイプ（裾を極端に絞った変形ズボン）や裾幅の広いストレートタイプのパンツ、ベルトレスパンツは使用できない。特にコーチや監督は注意すること。
- (3) 危険防止のため、アンダーソックスとストッキングは重ねて着用する。ストッキングはアーチ型のものとし、ハイカットストッキングは使用できない。また、しっかりとストッキングを見せるように着用する。ストッキングの長さはチームで統一すること。
- (4) ユニフォームはサブユニフォームを使用しない。大会を通じて同一ユニフォームで試合を行う。
- (5) 背番号は、1桁までは原則としてポジションを示す数字であり、全員が続き番号であること。
主将はポジションナンバーをつける。欠番が出る場合は、若い番号から登録する。

3 グラブ（カラーグラブ等、連盟の大会は認められているが、今年度はツートンカラー等も認めない）

- (1) グラブ、ミット類は野球規則に準ずる。カラーグラブ、ミットは使用できない。ただし、黒色については使用できる。（色は高校野球使用制限と同じもの）
- (2) 投手用のグラブは縫い紐、締め紐、ウェブを含む全体が一色であること。色は白と灰色以外とする。
- (3) 野手用のグラブの締めひもは本体色と同系色とする。ただし、黒色と茶色系の締めひもに限って本体色にかかわらず使用できる。締めひもは長すぎないこと。親指程度の長さとする。
- (4) 刺繍で選手個人名、番号、その他の文字を入れるなどしてはならない。
- (5) 捕球を容易にするための目的で、特殊な突起物や材質の違うものをグラブの表面に加工した形状の商品の使用は認めない。

4 スパイク

- (1) 黒または白（エナメル不可）とする。令和6年度より、混在は許可する。
- (2) ワンポイントの商標は同色とみなす。

5 ヘルメット

- (1) 校名、校章、頭文字イニシャルを表示する。番号などの表示を認める。商標についての規定は設けない。
- (2) ボールボーイは、ヘルメットを着用する。
- (3) バット引きの選手は危険防止のためにヘルメットを着用する。

6 捕手の装具

- (1) マスクは連盟公認のものを使用し、必ずスロートガードを装着する。ただし、スロートガードと一体型のマスクは装着する必要はなし。
- (2) 膝痛軽減用のパッドの使用を認める。ただし、黒または紺一色とする。
- (3) 急所カップを使用する。

7 手袋・リストバンド

- (1) 野球用の手袋で打者、走者、投手以外の守備に使用できる。リストバンドを兼ねたようなものは禁止し、手首から先のものとする。
- (2) 色は白または黒の単色のみ（高校野球ルール対応品）とする。ワンポイントの商標は同色とみなす。
- (3) リストバンドは使用できない。（手首固定等のものは、全てリストバンドとみなす。）

<補足>

- オーダー品等高価な物は使用しない。
- 走者時に手袋を外す場合は、自分のポケットにしまうこととし、ランナーコーチに渡すことはしない。
- 出塁時に走者用の手袋につけかえることは、試合進行の妨げになるので認めない。

8 その他

- (1) レッグガード、エルボーガードは使用しない。事情があって使う場合は大会本部に申し出て許可をもらう。
- (2) スプレーの使用は手袋の摩耗が激しく、打者が優位になることがあるので禁止する。
- (3) マスコットバット、鉄棒およびバットリングの球場内への持ち込みを禁止する。