

横須賀野球協会大会要項

2024年2月 横須賀野球協会

※赤字下線部が改定箇所

1. 大会について

(1) 大会の開催

- ・横須賀野球協会大会は、年間、春季・秋季の2つの大会を原則として開催する。
- ・クラス区分（A級・B級・C級）を実施し、更にC級を、Ⅰ部・Ⅱ部・Ⅲ部に細区分する。
- ・A級、B級の春季および秋季大会は、上位大会（県大会、全日本大会等）に繋がる選手権大会である。
- ・各級の春季及び秋季大会は、予選リーグ及び決勝トーナメントを行い、上位チーム並びに下位チームは入替の対象となる。（詳細は、協会ホームページの大会組合せ・成績表に記載）
- ・夏季大会は、試合の進捗状況によりC級【又は全クラス】を対象に検討する。

(2) 使用球場

- ・大津球場・不入斗第一及び第二球場・西公園野球場・佐原スタジアムの5球場を主として使用し、状況により横須賀スタジアムを使用することもある。

(3) 試合日および時間

- ① 横須賀野球協会の試合は、原則として日曜日に行う。
試合日程は、大会開始前に通知し、試合日の変更は原則として認めない。
【荒天等で中止になった場合には、予備日を活用する】
- ② 各級の試合開始時間は、一年を通して同じ時間「8時30分」を第1試合開始とする。
以降の試合は、A級及びB級決勝トーナメント：1試合2時間枠に設定し、試合開始時間を決める。
B級予選リーグ及びC級：1試合1時間30分枠に設定し、試合開始時間を決める。
- ③ 各チームは、予定時刻30分前迄に球場に集合し、本部（審判席）でメンバー表を受領する。
試合開始時刻までに試合のできる状態にないチームは原則として棄権とみなす。

(4) 試合の組合せ発表と掲示について

- ① 組合せ（試合予定及び試合結果、成績表）発表時期：毎週火曜日の夕方までに掲示する。
- ② 組合せ掲示場所
・「横須賀野球協会ホームページ」に掲載 <http://yokosuka89a.jp/>

2. 登録について

- (1) 横須賀野球協会に登録できるチームは、「チーム所在地」または「チーム代表者」の住所が、**〒237・〒238・〒239の地区とする。**（チーム連絡者の住所は、問わない）
- (2) 登録できる者は、高校生以上で男女を問わない。
- (3) 登録人員は、監督、主将を含む10名以上25名以内とする。（C級を除く）
所定の登録用紙に必要事項を記載の上、抽選会前に事務局に提出する。尚、**代表者の捺印を不要**とする。
 - ・背番号は、監督が30番、主将が10番とし、0番から99番までとする。（00番不可）
 - ・その他に、マネージャーとスコアラーを各1名登録できる（登録者はベンチに入れる）
 - ・登録選手の変更は、A級・B級については**春季大会：4月30日、秋季大会：チーム初戦開始前**までとする。
尚、C級については協会の特例により、年間を通じて変更することができる。
登録変更用紙についても代表者の捺印は不要とする。
 - ・**大会途中で年度が変わった場合、新年度の登録選手で試合を行うことができる。**
- (4) 登録できない選手
 - ・学生生徒で全日本軟式野球連盟以外（大学野球、高校野球等）に登録している選手は、当協会には登録できない。【大学・高校を問わず4月1日時点で登録をしている者はその後引退しても**同一年度中は登録できない**】**引退者は卒業後、中途退部者は次年度（4月1日以降）から登録が可能。**
大学・高校生でも野球部に所属していない選手は、登録が可能である。
 - ・全日本軟式野球連盟に登録している「他のチーム」に所属している選手は、2重登録となるので登録できない。国体（予選）出場選手は、開催年の4月1日現在で18歳以上（高校生は不可）で有ること。
- (5) 元プロ野球選手の登録について
 - ・プロを円満退団後満1年を経過した者で、所定の手続きによる資格審査で認められた者は登録が可能である。但し、登録できる人数は、1チームは5名以内とするが、40歳を越えた者は制限外とする。
**＜所定の手 チームから「アマチュア復帰申請書」、最終所属球団の「退団証明書」を提出。
 支部→県連→全軟連で審査を行い、承認書の発行、全軟連理事会報告を経て認められる。＞**
 - ・**独立リーグのみの所属、および、支配下登録歴のない育成契約選手の場合は申請不要。**
- (6) 不正があった場合の処置について
 - ・二重登録、登録外選手の出場などの不正が発見された場合は、没収試合として相手チームに勝利を与える。
 - ・当該チーム、選手には厳重注意を与える。再度発見された場合はチーム、選手を1年間の出場停止とする。（参加している大会と次の大会の二大会。夏季大会を含めない。）

3. 用具・装具（全日本軟式野球連盟規則細則の規準を満たしたものを使用）

(1) 使用球

- ・使用球は全日本軟式野球連盟公認球「Mボール」を使用する。
- ・春季大会及び秋季大会、夏季大会の全試合に於いて協会持ちとする。

(2) バット

- ・木製：一本の木材で作った木製のほか、竹片、木片などの接合バットであること。（公認制度を適用しない）
- ・金属・ハイコン（複合）バット：JSBBのマークをつけた公認のものを使用。

意図的に改造を施したものは使用できない。ただし、後付け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を認める。（使用例1）
使用例2の「グリップリップ等」は後付け加工のため使用できません。また事故防止のため使用例3の「ウィップストリップ等」バットと手を固定する装具は使用できません。



(3) 捕手用マスク（スロートガード付き）

- ・**2025年以降はSGマークのついた連盟公認のものを着用することを義務付ける。**
製品の流通・販売に支障ないことが確認出来たため、2024年度までは猶予期間とする。

(4) レガース・プロテクター・捕手用ヘルメット・ファウルカップ

- ・JSBBのマークをつけた連盟公認のものを着用すること。ファウルカップを除く。
- ・クラスを問わず、捕手専用防具全ての着用を義務づける。
- ・投球を座って受ける場合（ブルペンを含む）も捕手専用防具**全て**を着用すること。

(5) 打者用ヘルメット

- ・SGマークのついた連盟公認の軟式野球用を着用すること。
顎ガード付きのヘルメットはSG基準を満たす（SGマーク付き）もので有れば使用を認める。
- ・イヤーフラップは、片側、両側どちらも可。打者、次打者、走者が着用すること。

(6) 捕手用ヘルメット

- ・SGマークの付いた連盟公認捕手用ヘルメットを着用すること。

(7) コーチボックス内のヘルメット着用について（各チーム最低7個以上準備をする）

- ・A級・B級及びC級：連盟公認打者用ヘルメット着用を義務付ける。

(8) ユニフォーム

- ・同一チームは、同色、同形、同意匠であること。
- ・袖の長さは、両袖同一で、**左袖に**日本字またはローマ字で**都道府県名**を必ず付けなければならない。
また、都道府県に関連する物を付けることができる。
尚、他のものをつけてはならない。協会主催大会以外では認められない。
右袖には社章、商標、クラブのマスコット等をつけても良い。
- ・胸のチーム名は、日本字、ローマ字で表示し、チーム名の代わりにマークをつけることができる。
ただし、統一しなければならない。
- ・背番号は、0～99番（監督30、主将10）とし、大きさは、規格を満たしていること。（00番不可）
規格は、最小限15、2センチ以上。最大限、長さ21センチ、幅16センチ、太さ4センチ以内とする。
- ・ユニフォームの背中に選手名をつける場合は、背番号の上に**ローマ字で姓のみ**とする。
同姓の場合は、名前の頭文字を入れても良い。選手名をつける場合は全員がつけること。
尚、背番号、選手名以外の文字、マークは付けないこと。協会主催大会以外では認められない。
- ・キャプテンマーク「Cマーク」をユニフォームシャツの右袖もしくは全面に付けることを認める。

(9) スパイク

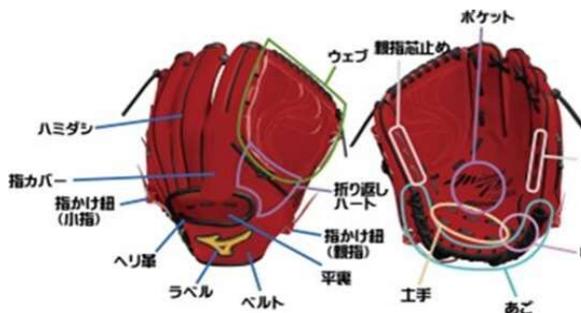
- ・チームは、全員が同色、同意匠のものを着用にこだわらない。（異色・異形のスパイクでも良い）

(10) 投手のグラブ

- 本体色は、捕球面、背面、網（ウェブ）は1色でなければならない。縁取り、しめひも、縫い糸を除く。尚、白/グレー/PANTONE の色基準14 番より薄い色以外は制限なし。（白/グレー/薄い色は不可）
- ハミダシは、本体同系色または革の自然色。
- 紐は、白/グレー/PANTONE の色基準14 番より薄い色以外は制限なし。（白/グレー/薄い色は不可）
- 指カバーは、本体同色。ヘリ革、縫い糸の制限は無い。

• 背番号、個人名、チーム名等の刺繍について、色・大きさ共に制限しない。

• 投手は柄模様のグラブは使用できない。尚、野手の使用は認める。



2023年2月改正 補足から追加

部位	投手	野手
本体カラー	捕球面・背面・網（ウェブ）は同色 白/グレー/PANTONE の色基準14 番より薄い色以外は制限なし	制限無し
ハミダシ	本体同系色または革の自然色	
縁取り（ヘリ革）	制限無し	
紐	白/グレー/PANTONE の色基準14 番より薄い色以外は制限なし	
縫い糸	制限無し	
指カバー	本体同色	
刺繍	氏名・背番号・チーム名 などの 刺繍糸の色、大きさ 共に 制限なし	
柄模様	使用禁止	

(11) サングラス

- 投手を含め野手全員のサングラス着用を認める。ただし、投手はミラーレンズの使用はできない。
- 野手がサングラスを帽子の底の上ののせてプレーすることを認める。

(12) その他

- 帽子、ストッキングは全員が同色、同形、同意匠のものを着用のこと。
- 球場内への素振り用パイプおよびリングの持ち込みは禁止する。
- アンダーシャツの外から見える部分は、同一チームの各プレーヤー全員が同じ色でなければならない。協会主催大会以外で異なる色は認められない。
- 野手のアームスリーブに色の規制はなく片袖のみの着用でも可。投手は、アンダーシャツと同色で、両袖着用とする。

4. 大会取り決め事項

- (1) ベンチは組合せ番号の左側を一塁側とする。
- (2) 各チームは、前の試合が開始1時間（又は4回終了後）経過したら本部へメンバー表3部を提出し、攻守を決める。（監督又は主将）
なお、前の試合の進行状況及び天候等により開始予定時刻前に開始することがある。
 - ・メンバー表は当日の参加選手を記載のこと。協会主催の大会では参加しない選手を記載する必要は無い。
- (3) 試合に出場できる選手
 - ・正規に登録され、ユニフォームを着用した監督、主将、選手が出場できる。
- (4) ベンチに入れる人員
 - ・登録され、ユニフォームを着用した監督、コーチ、選手の25名以内。
 - ・チーム代表者、マネージャー、スコアラーとする。
危険防止の為、ベンチ内に子供を入れることを原則として禁止する。
- (5) ベンチ内は禁煙とする。喫煙は公園の指定場所での喫煙を徹底すること。
- (6) ベンチ内での携帯電話、携帯マイクの使用は禁止する。
 - ・メガホンは1個に限り認める。
- (7) 次打者は、次打者席で投球に合わせたバットの素振りは禁止とし、ヘルメットを着用し打球に対して、
 - ・対応できる姿勢で待つこと。投手も次打者席に入ることを実行すること。
 - ・次打者席にはマスコットバットを含む2本のバット以外のものは置かないこと。
- (8) ファールボールは、原則としてボールに近いベンチ側が取りに行くこと。
 - ・選手が9名しか揃わないチームは、ボール拾い1名をベンチに入れることが望ましい。
- (9) 試合前のシートノックは実施しない。
 - ・試合前はトスバッティングのみ外野がファールグラウンドで行う。ハーフ、フリーバッティングは禁止する。
 - ・前の試合の4回終了後、または1時間経過後にバッテリー1組のピッチング練習を認める。
- (10) 試合中、抗議のできる者
 - ・監督または主将と当該プレーヤーのみとする。
- (11) 試合中のタイムの回数
 - ・守備側、攻撃側共に3回以内とする。守備側は、監督、コーチ、野手の全ての合計回数とする。
尚、延長（タイブレーク含む）の場合は、1イニングに1回とする。
- (12) 試合中、監督またはコーチが投手の所へ行ける回数
 - ・同一イニングに同一投手の所へ2度行くか、行ったと見なされた場合（伝令、捕手または他の野手に指示を与え投手のもとに行かせた場合）は、投手は自動的に交代しなければならない。
- (13) 好守交代時に、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。
- (14) 全クラス指名打者ルールを適用することができる。
 - ・**指名打者の基本事項** 別紙から追加
 - ①投手に代わって指名打者を指名することができる。チームの任意で決めることができる。
 - ②試合開始前に指名打者を指名しなかった場合は、その試合で指名打者を使うことはできない。
 - ③指名打者は相手チームの先発投手に対して、少なくとも一度は打撃を完了しなければ交代できない。
ただし、その先発投手が交代したときは、その必要はない。
 - ④指名打者に代わって代打者を使ってもよい。その代打者は、以後指名打者となる。
 - ⑤指名打者に代わって代走者を使っても良い。その代走者は、以後指名打者となる。指名打者が代走者になることはできない。
 - ⑥先発投手が指名打者を兼務することができる。この場合、打順表に10人の選手を記載するが、そのうち先発投手と指名打者の2か所に同一の選手を記載する。この選手は、投手としては退いた（他の投手と交代した）としても指名打者として残ることができるが、再び投手として登板することはできない。
 - ・**指名打者が消滅する基準**
 - ①指名打者が守備位置についてした場合。
 - ②投手が他の守備位置についてした場合。
 - ③代打者または代走者が投手となった場合。
 - ④投手が指名打者に代わって打撃をするか、走者になった場合。
 - ⑤他の守備位置のプレイヤーが投手になった場合。
 - ・**指名打者ルールが消滅した選手の交代例**
 - ①指名打者が守備についてた場合、投手は代わった野手の打順に入る。複数の野手が同時に変わった場合、投手はどちらかの打順を選択することができる。
 - ②投手が守備についてた場合、投手は指名打者の打順に入る。他の野手が同時に変わった場合、代わった野手の打順に入るか選択できる。
 - ③指名打者が一度も打席に立たない場合、投手が守備位置に付いたり、他の野手が投手となった場合は、その指名打者は交代することができる。

5. 試合の回数（イニング）と時間について

(1) 回数（イニング数）

- ・ A級及びB級決勝トーナメントは9回戦とし、B級予選リーグ及びC級は7回戦とする。

(2) 試合の成立と試合時間

- ・ 試合時間は **9回戦は1時間50分**、**7回戦は1時間20分を過ぎたら新しいイニング** には入らない。制限時間内に規定回数を終えた場合、延長戦はタイブレーク方式を採用する。後攻で得点に勝るチームの攻撃中に試合時間を超えた場合、その打者のプレーが完了するまで行う。（審判員は残り時間20分を切ったら両チームに残り時間を伝達する）
- ・ 制限時間経過後に同点で勝敗が決しない場合は、引き分けとする。【抽選を実施】
抽選方法：試合終了時に出場している各チーム9名が、打撃順に先攻、後攻の順に交互にくじを引き、「当たり」が5本以上のチームを勝ちとする。
- ・ 但し、各級の決勝トーナメントは、タイブレーク方式により勝敗を決する。
タイブレーク方式：
継続打順で、前回の最終打者を1塁走者とし、順次前の打者を2塁走者とし、無死1・2塁の状態、前回の最終打者の次の打者から攻撃を開始する。1イニング 行い得点の多いチームを勝ちとする。（勝敗を決しない場合は、抽選とする。）
- ・ 日没、降雨等で途中で中止の場合は、**4回**を終了するか、**4.5分**を過ぎればその試合は成立する。同点の場合は抽選で勝敗を決する。
但し、9回戦の試合は、**6.0分**または**5回**終了で成立とし、**同点の場合は抽選**とする。
- ・ 得点差によるコールドゲームは、7回戦は5回以降7点差とする。
9回戦は、5回以降10点差、7回以降7点差とする。
時間切れの場合、規定回数に到達していなくても規定の得点差があればコールドゲームとして扱う。

6. リーグ戦の順位決定方法について

(1) リーグ戦は、下記の得点方法による総合得点にてブロック内順位を決定する。

- ・ 得点制（勝利3、0点、コールド勝利3、5点、引分け1、5点、負け0点、コールド負け0、5点、不戦敗0、5点、）A級リーグのみ5回コールド勝利4、0点、となる。
- ・ 総合得点が同点数の場合は、得失点差、直接対戦の成績順で順位を決定する。
- ・ リーグ戦で同点の場合（引分け）は、直接対決の順位決定のため、必ず抽選を実施する。

(2) クラスの昇格と降格は以下の通りとする。

- ・ A級：A、Bブロック最下位の2チームはB級に降格する。
- ・ B級：決勝トーナメント戦の上位2チームはA級に昇格する。
また、各ブロック最下位の4チームはC級Ⅰ部に降格する。
- ・ C級Ⅰ部：決勝トーナメント戦の上位4チームはB級に昇格する。
また、各ブロック最下位の8チームはC級Ⅱ部に降格する。
- ・ C級Ⅱ部：各ブロック1位の8チームはC級Ⅰ部に昇格する。
また、各ブロック最下位の8チームはC級Ⅲ部に降格する。
- ・ C級Ⅲ部：各ブロック1位チームによる決勝トーナメント戦の上位8チームはC級Ⅱ部に昇格する。
- ・ チームの大会不参加などによる昇格は、以下の成績順とする。
昇格チームを除く全チームからポイント、得失点差、総得点（多）、総失点（少）の順で決定する。
尚、決勝トーナメント出場チームを優先し、対戦相手の成績上位チームとする。同じ場合は抽選。

