

流山市少年野球友遊ボール大会競技特別規則

1. 大会趣旨と出場資格・チーム構成

- 1) この大会は、少年野球の底辺拡大を図るため、多くの低学年(小学 3 年生以下)と保護者の参加を得て、少年野球の楽しさを理解していただくために実施していることを十分参加チームが理解して行う。
- 2) この規則は、友遊ボール流山市内大会を行う際に適用する規則です。原則として千葉県少年野球連盟発行の要覧に記載されている最新の「千葉県少年野球友遊ボール大会競技規則」で実施します。ただし次に示す項目については流山市内大会における「友遊ボール競技特別規則」とし、競技を行うものとする。
- 3) 参加選手は 3 年生以下であれば、チームに登録されていなくても参加可能です。未経験者には安全面に十分注意して参加させて下さい。

2. 服装・用具

- 1) 服装は、チームユニフォーム以外は運動しやすい服装で、必ず帽子を着用させて下さい。
- 2) 試合で利用するバットとボールは、流山市少年野球連盟で用意したものを利用する。(チームで購入したものは試合では利用しない。) 塁ベースは、1 塁ベースのみ安全上ダブルベースとする。

3. 試合時間と試合内容等

- 1) 試合は 1 試合 30 分の 5 回戦で勝敗を争う。タイムゲームとし 30 分を超えた時点での得点を持って勝敗を決定する。その際表裏の均等回を終了していなくても 30 分経過時点で勝敗を決定する。
- 2) 得点差によるコールドゲームは、3 回均等回終了以降 15 点差以上のときに適用する。
- 3) 打順は守備についていない選手も打席に立つことは可能です。ただし、打順は守って下さい。その場合大人(保護者の女性)の打順は選手の最終打順のあとになります。
- 4) 大人(保護者の女性)によるスライディングは禁止する。
- 5) 2 塁と 3 塁の駆け抜けによる場合はアウトとしない。駆け抜けた選手は速やかに帰塁すること。ただし次の塁を狙った場合はこの限りではない。アウトになる場合もある。また大人(保護者の女性)は 2 塁、3 塁の駆け抜けはできない。万が一駆け抜けてしまい、帰塁しようとした際に守備側が先にベースを踏まれればアウトとなる。
- 6) 打者は頭上より高いボールを打つことを禁止する。投手が高いボールを投げないよう審判が注意し、再度繰り返した場合は打者をアウトとする。故意のバントは行えない。審判がバントとみなした場合はファウルボールとする。
- 7) 試合の審判は、第一試合及び順位決定戦は大会本部で行う。二試合目以降は次の試合のチームから 1 名ずつ出して行う。

4. ブロック優勝決定戦)

- 1) ブロック優勝決定戦は、次の方法で決定する。
- 2) 当該チームが 2 チームの場合
 - 1 アウト満塁から行う。打順は 4 番からとし、1 インニングを行い得点の多いチームをブロック優勝とする。同点の場合は同様に 1 インニングを行う。※勝者が決まるまで繰り返す
- 3) 当該チームが 3 チーム以上の場合

総当たり戦を行う。1 アウト満塁から行う。打順は4番からとし、1 イニングを行い得点の多いチームをその試合の勝ちとする。同点の場合は、同様に1 イニングを行う。※勝者が決まるまで繰り返す

4) ブロック優勝は次の順で決定をする。得失点による順位が決定する場合もあるが、勝者が決まった時点の得点、失点で計算する。(サヨナラゲームの場合想定)

① 勝利数 ② 得失点差 ③ 失点の少ないチーム ④ 抽選

5) 1 回で勝敗が決まらず、2 回目以降になった場合の得点、失点は全て加算する

5. 決勝ブロック戦

1) 決勝ブロック戦を行う場合は以下の通りで行う。

2) 決勝ブロック戦は総当たり戦で行う。1 イニング(表裏)を行い、勝敗を決める。

3) 同点の場合は、特別延長を行い1 アウト満塁から行う。打順は4番からとし、1 イニングを行い得点の多いチームをその試合の勝ちとする。同点の場合は、同様に1 イニングを行う。※勝敗が決まるまで繰り返す

4) 決勝ブロック戦は次の方法で順位を決定する。得失点によって順位が決定する場合もあるが、各試合ともに勝者が決まった時点の得点、失点で計算する。(サヨナラゲームの場合想定)

① 勝利数 ② 得失点差 ③ 失点の少ないチーム ④ 抽選

本規則は 2025 年 3 月 9 日より施行する