



PRIDE JAPANカップ 第12回 PONYジャパングランドチャンピオンシフトーナメント関東地区予選大会 大会細則

【大会運営に関する細則】

1. ダッグアウトに入れる人数は、選手**25**名と成人指導者3名、スコアラー1名までとする。
試合に出場できる選手数は、当日のメンバー表に記載された**25**名とする。
シートノックの補助員は、**25**名の範囲内で認める。
指導者3名はユニホームを着用すること。スコアラーはユニホームを着ていなくても良いが、Tシャツやアンダーシャツでのダッグアウト入りは認めない。
2. トーナメントエンブレム・スポンサーワッペンを付けていないユニホーム、また、背番号の付いていない選手の出場は認めない。
3. 指導者が病気やケガで交代する場合は、試合開始40分前までに、チームの責任ある者が監督・コーチ変更届を球場担当役員へ提出する。
4. 各リーグは所属する選手、監督、コーチ、スコアラー、審判のために傷害保険に加入することを義務づける。
試合中のプレーに関わる事故やケガは、リーグで加入の傷害保険で対応する。
5. 使用ダッグアウトは組み合わせ表の若い番号が一塁側。先攻、後攻は、メンバー表交換時に決める。
6. メンバー表は5枚綴りを使用し5枚提出する。(1枚は戻します)
交換は、第一試合の場合、試合開始予定時刻の40分前に、
第二試合以降は、前の試合の4回終了時に審判室前で行う。
球場担当役員は選手の出場の可否を確認後、当番へ渡す。
7. メンバー表交換後は背番号の記入間違い等、訂正以外の変更は認めない。
選手名の変更を要する場合は、選手交代の規則を適用する。
8. 次試合チームのブルペン使用は4回終了後、試合中のチームの許可を得て使用する。
補助要員を1名つけること。(ヘルメット、グラブ着用)
尚、投球練習はマウンドの数までとし、捕手は必ずマスク、防具、カップを着用すること。
また、試合中のチームも安全義務は上記に準ずる。
9. 試合前の練習は、ダッグアウトの入れ替わり後、10分間とする。
(一塁側チーム) 前半5分間 トスバッティング ・ 後半5分間 キャッチボール。
(三塁側チーム) 前半5分間 キャッチボール ・ 後半5分間 トスバッティング。
この時、相手側チームと選手が重なり合わないよう注意すること。
10. シートノックは**7**分とする。(ボール回しを含む)
11. 野手はサングラスの着用を認める。但し、カラーレンズ・カラーフレームは認めない。
テーピング、サポーターの使用については、試合前の出場選手確認の際に審判員の許可を得ること。
12. 野手は白色以外の単色(装飾もメーカーマークのみ)のリストバンドの着用を認める。
13. 試合中のダッグアウト前でのキャッチボールは禁止する。
ブルペンでのキャッチボールは許可するが、ブルペンの数を最大限とする。
但し、ゴロでのキャッチボールは禁止する。また試合前のサイドノックは禁止とする。
グラウンド内のブルペン使用に関しては、必ずヘルメット着用の補助員を付けること。
14. ラフプレーや危険を伴うプレーは絶対にしてはならない。(下記例)
・足を上げてや、野手に向かってのスライディング。
・死球による出塁を得るためにわざとボールから逃げない。
15. 打者が捕手の捕球に合わせて「ボール」と発声することや、ベースコーチが送球を捕球する選手に合わせて「セーフ」というような声を発してはならない。
16. コーチボックスには、監督、コーチ、選手のいずれかが入る。コーチボックスを離れないこと。
選手が入る場合は、出場可能選手**25**名中に限る。選手は両耳ヘルメットを必ず着用すること。
監督、コーチは耳当て無しでも良いが、色はチームに合わせる。マークは無しでも良い。
17. 試合進行のスピードアップを図るため、3回で1時間を超える試合の場合は、ボール回しを禁止する
場合がある。この場合、球場担当役員から球審に伝える。

18. 捕手（控えの捕手も含む）は必ずセーフティカップを装着すること。
19. グラウンド内では、入退場・攻守交代を含め、常に移動は全力疾走を心掛ける。
20. 試合開始後、インプレー中のネクストバッターズサークルにおける素振りは禁止とする。
21. 距離

ベース間：27.43m H.P～P.P：18.44m H.P～2塁間：38.79m

【競技に関する規定】

1. 試合開始

守備側チームの各プレーヤーがそれぞれの守備につき、攻撃側の第1打者がバッターボックスに位置したとき、球審はプレイを宣告し、試合が開始される。

2. 試合の長さ（天候上やむをえず短縮する場合がある。短縮した場合の勝敗は以下の通りとする。）

- ① 何らかの理由で試合が途中で中断し続行不可能となった場合、5回を終了していれば試合は成立する。
- ② 試合が正式試合として成立する前（5回未満）、及び正式試合成立後得点と同点の場合で試合続行が不可能になった場合は、サスペンデッドゲームとし、停止時点から別途試合を継続する。
- ③ 5回以上進んだ時点で一方のチームが10点以上リードしている場合、または5回表を終わって後攻チームが10点以上リードしている場合は、コールドゲームとなる。
※ 決勝戦は、この規定を適用しない。
- ④ 延長戦は8回までとし、決着がつかない場合は、ノーアウト満塁のエキストラインニングを最大2回行う。この場合の打者は、前インニングの最終打者の次打者より開始する。
1 塁走者は、前インニングの最終打者とし、2 塁走者は、1 塁走者の前打者、3 塁走者は2 塁走者の前打者とする。
エキストラインニングを終えても決着がつかない場合は、先発メンバー9人の抽選で決める。
- ⑤ なお、決勝戦および代表決定戦においては、決着がつくまでエキストラインニングを行う。

⑥ 雨天等の場合の勝敗例

a	1	2	3	4	5	6	7	計
A	0	0	0	0	1			1
B	0	0	0	0	1			1

- a. 5回を終了していないためサスペンデッドゲームとなる。

b	1	2	3	4	5	6	7	計
A	0	0	0	0	0			0
B	0	0	0	1	1x			2

- b. 5回表終了時点で後攻側のチームが勝っているため試合は成立とする。

c	1	2	3	4	5	6	7	計
A	0	0	0	0	0	4		0
B	0	0	0	0	2	0x		2

- c. 6回表の攻撃で逆転したが裏の攻撃が完了していないため完了した最終均等回の得点で勝敗を決する

d	1	2	3	4	5	6	7	計
A	0	0	0	0	0	1		1
B	0	0	0	0	2			2

- d. 6回途中での降雨打ち切りであるが、中断時点と5回終了時点の勝利チームが同一であることから総得点をもって勝敗を決するため6回表の点まで認める。

3. 投手の投球回数

- ① 投手のトーナメントピッチリミットを適応する。
1試合の投球リミットを**85球**とする。
(投球リミットに達した場合、該当打者が終了後に降板する)
- ② 1日50球以上投球を行った場合、投手休養日1日を設定する。
- ③ 同日の連投及び投手・捕手の兼任はできない。
- ④ 1試合において7回を越えて投球することはできない。
- ⑤ 連続する2試合で10回を越えて投球することはできない。
- ⑥ 上記に加えて「中学生投手の投球制限統一ガイドライン」を適用する。
- ⑦ 投手は3日連続登板することは出来ない。
- ⑧ 打者に1球(アピールのための送球は除く)を投じたとき1回投球したものとみなす。
- ⑨ インコース高めには絶対ウエストボールを投げない。もし、投球がそれで頭部に当たったと審判員が判断した場合は、投手は交代しなければならない。

- ⑩ 投手が他の選手と交代してベンチに下がった場合は、再び投手として戻ることはできない。
但し、リエントリーを使って野手に戻ることはできる。
- ⑪ 投手から野手へ守備交代した場合、その選手は再び投手として戻ることができる。
その後、野手になることもできる。
- ⑫ 投手は、一試合で一度だけ、再登板できる。
- ⑬ 同一イニングで二度登板した投手のイニング数は、2イニングとして数える。
- ⑭ 同一イニング、同一投手時に、バッテリー間タイムや選手負傷などの不慮の事態が
起きた場合以外で、指導者又は内野手によりタイムを要求し、ハドルを組みこことができるのは
1回に限る。2回取得した場合は投手を交代しなければならない。
- ⑮ 申告敬遠を導入する。申告敬遠に関しては監督が申告する。この場合、実際に投手が投じた
投球のみ投球数にカウントする。

4. 臨時代走

試合中に死球で応急手当、または一時休息が必要と判断した場合は、手当中や一時休息の間に限り臨時代走を認める。この場合リエントリー使用とはみなさない。この代走者は、ピッチャー・キャッチャーを除いた選手とし、打者が死球などで負傷した場合は、打撃の終了した直後の選手、走者が負傷した場合はその時の打者を除く、打撃の完了した直後の選手とする。特に胸部から上部に死球を受けた場合や、その他の箇所でも衝撃が大きいと判断した場合は、強制的に最低ハーフイニング（攻守交代になるまで）の休養を取らせる。それ以外でプレー中の走者がキャンバスバッグにつまずいて転んだとか、野手に衝突した場合は、そのプレーが終わり次第、タイムアウトを要求し、衝撃が大きいと判断されれば直ちにその選手をダッグアウトへ戻し、最低ハーフイニングの休養を取らせる。この場合は、リエントリーを使用するとはみなさない。

5. リエントリー

先発9名に限り、一度交代してから再び一度だけ試合に戻ることができる。
・選手は元の打順に戻る。複数の交代選手が使われる場合でも、交代した先発選手の打順を変更することのないように注意をすること。

6. 監督・コーチ

- ① ベースコーチは同一イニングの途中でも交代することを認める。（選手の場合も含む）
- ② 監督・コーチが同一投手のもとへ行くことに関して、1イニングに2度目に行けば、投手は交代することとする。（ファールラインに投手を呼び寄せたときも含む）
- ③ タイムアウトの要求は、攻撃側、守備側ともにハーフイニングに1回を越えてはいけない。守備側の選手のみがタイムアウトを要求して、ハドルを組む場合もこれに含まれる。（バッテリーのみの打ち合わせは、これに該当しない。但し、この間に他の選手がハドルにかかわった場合はタイム1回にカウントする。）
- ④ 携帯電話や他の連絡用機器のグラウンド内での通話を禁止する。この場合のグラウンドとはブルペン、ダッグアウト、コーチスボックス、および指導者、選手、審判員が関連を持つ場所を指す。

7. イエローカード

指導者及びチーム関係者の怒声・罵声(人が不快と感じる音量・言動)に対してイエローカードを発行する。イエローカードを発行された者及びチームは、敵に同種の発言等を慎むこと。

8. 用具

- ① 公認野球規則に定められた用具すべての使用を認めるとともに、バットについては前記に加えUSAマーク入りのバット、及び木製バットについても使用を認める。
- ② 選手、成人指導者は、ユニホームを着用すること。
トーナメントエンブレム、スポンサーワッペン、背番号の付いていないユニホームは認めない。
- ③ ポニー規則 第8章 用具 H. (1) (膝をカバーしない短パンの製品は禁止)を厳守すること。
- ④ 投手用のグラブに個人名の刺繍を入れる場合、公認野球規則「3.07」どおり、その色はグラブ本体と同色とし、その場所は親指の付け根部分1ヶ所に限るものとする。
- ⑤ 選手はスパイクシューズの色とラインを統一したものを使用する。
ベンチ入りする監督、コーチのシューズは選手と同じ色の物を使用する。
- ⑥ **開会式で使用するアップシューズは、白地のものとする。**
- ⑦ **ヘルメット、キャッチャーヘルメット、キャッチャーマスク（控えキャッチャー分も含む）についてSGマーク適用製品（購入後3年以内）のみ使用を認める。
SGマーク適用製品であること（ex. シール貼付・購入日証明）が確認できない製品は使用することが出来ない。（試合実施不可能の場合は、相手チーム等から貸与を受ける。）**

9. 審判に対する規則解釈の確認

- ① 監督に限り確認行為を認める。
- ② ルールの適用で意義を唱えられ紛糾した場合、試合を中断し解決しない場合は、両監督立会いの下以後「異議申し立て試合」であることをスコアブックに記載して試合を再開する。
試合を再開しない場合は、没収試合とする。
- ③ 異議申し立てがあった場合は、その球場の担当役員が大会決定委員会に直ちに報告し、大会決定委員はすみやかに決定し当該チームに連絡する。
- ④ 異議申し立てが認められれば、チェックされた時点から再試合となる。
- ⑤ 異議申し立ておよび選手交代の通告は、監督以外は認めない。

10. 不正選手、違反選手への対応

- ① 不正選手の起用
 - ・ ポニーリーグ本部に登録されていない選手を起用した場合は、没収試合とする。
 - ② 違反選手の起用
 - ・ 違反選手とはポニーリーグ本部に登録されている選手であるが、出場資格を有しない選手（規則違反選手や他チームへ登録している選手）の起用が確認された場合は、下記の罰則を適用する。
- ※ メンバー表には **25** 名以上の選手の記載をしない。

★ 罰則

- ・ 対象選手と監督を直ちに退場させると共に、次戦への出場を認めない。
 - ・ 試合終了後に違反選手の起用が明らかになった場合も、対象選手と監督は次戦への出場を認めない。
- ※試合後とは、公認野球規則 5.09 アピール権の消失の基準を適用し、両軍が本塁に整列した時とする。
※違反が判明した時点までの試合記録は正式記録となる。

11. 規則の確認

大会期間中、規則の適用に疑問や誤りがあると思われた場合、試合中を含めて、チームの責任者（監督）および審判員は、いつでも大会審判員に規則の確認ができる。

【 審判員 】

1. 監督、コーチが審判員となることを認めない。
2. 試合を主宰するにあたり、私情を交えることなく、規則を厳格に守らせる責任がある。

【 その他 】

1. 各球場施設内ではゴミを放置することなく、各自で持ち帰ること。
2. 各球場の外でアップ等する場合は、球場規則に従うこと。