

中央スポーツ杯甲子園大会 競技場及び審判上の大会要項

- 1 ベンチは組み合わせ番号が若い方を一塁側とし、攻守はジャンケンとする。
- 2 試合は7回戦とし、90分を過ぎて新しいイニングに入らない。
- 3 得点差によるコールドゲームは、5回以降7点差とする。
- 4 **リーグ戦は延長戦は行わず引き分け**とし、トーナメント戦の場合は7回終了時又は制限時間を過ぎて同点の場合は、タイゲームとして正式試合を打ち切り特別方法を適用し試合を続行する。
特別方法は最大2イニングまでとし、勝敗が決着しない場合は最終出場選手9名によるジャンケンで勝敗を決する。尚、決勝戦は2回までの延長を行う。

<特別方法> 継続打順で、前回の最終打者を一塁走者とし、二塁の走者は順次前の打者とする。
すなわち、**無死1・2塁**の状態にして、得点の多いチームが勝ちとする。
勝敗が決しない場合は、更に継続打順で繰り返す。
- 5 降雨、日没等による正式試合の成立は4回完了時とする。また、それ以前はサスペンデッドゲームとする
- 6 選手登録に人数制限はないが、試合当日に出場できる選手は18名とする。なお、控え選手は（最大9名）忘れずに記入すること。
- 7 抗議のできるものは、監督と当該プレーヤーとする。（判定についての抗議は認められません）
- 8 監督はグラウンドに出てアドバイスができる。タイムは1試合3回までとする。
- 9 ベンチ入りは監督、コーチ2名、代表者、スコアラー、引率責任者の6名とし、その際選手と同じ帽子を着用すること。
- 10 捕手はレガース、プロテクター、ヘルメットを着用すること。また、打者、次打者、走者は両側にイヤーフラップのついたヘルメットを着用すること。
- 11 グラウンドルールはグラウンド担当者に従ってください。
- 12 原則として試合開始時間に集合しないチームは棄権扱いとする。
- 13 ボールはケンコーM号球として、それぞれ出し合いとする。
また、グラウンド代が発生している場合は2チームで折半とする。
- 14 審判は原則クラブチーム側が行う。ただし野球部の審判の協力も可とする。
ただし、中学生の審判は認めない。
- 15 リーグ戦は原則的に期間内に終了するようお互いに協力することを基本とする。
- 16 **投球制限については採用しないが100球を目途に交代することが望ましい。**
- 17 上記以外は全日本軟式野球連盟の野球規則のとおりとする。

リーグ戦及びトーナメント戦 試合方法

- 1 大会方法 中学野球部・クラブチームを各ブロックに分けて総当たりのリーグ戦を行う。リーグ戦の各ブロック1位チームが決勝トーナメントに進む。決勝トーナメントは10チームで実施する。A・Fブロックは2位チームも決勝トーナメントに進出できる。
- 2 試合方法 リーグ戦は11月3日～12月31日の期間までに行うこと。期間中に終了できないブロックは、その時点で試合数の多いチームを1位とする。
- 3 試合時間 大会要項 2参照
リーグ戦・決勝トーナメント共に90分を過ぎた場合は次のイニングに入らない。
- 4 延長戦 大会要項 4参照
リーグ戦は、延長戦を行わず引き分けとする。
決勝トーナメントは特別延長（無死1・2塁の継続打順）を2回まで行う。
それでも決着が着かない場合は、最終メンバー9人によるジャンケンを行う。
- 5 リーグ戦順位の決め方 ①勝ち点の多いチームを上位とする。
勝ち3点 引き分け1点 負け0点
- ②勝ち点と同じ場合は、**失点率の低いチームを上位**とする。
※失点率の計算方法 $\frac{\text{総失点}}{\text{守備イニング}}$
(例) Aチーム 総失点(8点)÷守備イニング(12回)=0.666
Bチーム 総失点(9点)÷守備イニング(14回)=0.642
失点率の低いBチームが上位となる。
- ③失点率と同じ場合は、**得点の高いチームが上位**とする。
※得点率の計算方法 $\frac{\text{総得点}}{\text{攻撃イニング}}$
(例) Aチーム 総得点(8点)÷攻撃イニング(12回)=0.666
Bチーム 総得点(9点)÷攻撃イニング(14回)=0.642
得点率が高いAチームが上位となる。得点率も同じ場合は抽選とする。
- 6 リーグ戦順位の特殊な例 4チーム(あるいは5チーム)の試合すべてが0対0の引き分けの場合以下の順序で進出チームを決める。
①守備イニングの多いチームが上位
②攻撃イニングの少ないチームが上位
③抽選 抽選方法は後日、代表者による抽選で決定する。
- 7 その他 試合日程の調整は、ブロック長のチームへ協力をお願いします。