

平成28年度 第3回印旛都市少年野球大会 実施要項

1. 大会名 第3回印旛都市少年野球大会
兼 第25回千葉県少年野球友遊ボール（JA旗争奪）大会予選会
2. 大会日 平成28年5月29日（日） 予備日 6月4日（土）
3. 主催 印旛都市少年野球連盟
4. 主管 白井市少年野球連盟
5. 後援 白井市スポーツ少年団
6. 協賛 JA共済連 千葉県本部
7. 参加チーム 18 チーム
8. 開会式 実施しない
※ 試合開始時間の30分前までに会場に到着して下さい。
8. 表彰式 各ブロックリーグ上位2チーム （試合終了次第）
9. 大会会場 富士中予定地
10. 参加費 1チーム 3,000円 （会場にて徴収します）
11. 大会方式 3ブロックによる「リーグ戦方式」（別紙組合せ表参照）
各ブロックの上位2チームは千葉県ブロック大会に出場（全6チーム）
（千葉県ブロック大会 7月24日 東葛地区）
12. 適用規則 千葉県少年野球友遊ボール大会競技規則（別紙添付）
及び 大会特別規則
13. 雨天の時 当日の朝 6時00分 に決行もしくは中止（順延）を決定する。
確認は、下記のブロック番号に従いそれぞれお願いします。
ブロック 1 伊藤 （携帯）
ブロック 2 提箸 （携帯）
ブロック 3 増田 （携帯）
14. その他 ※ 駐車場に限りがございます。
応援車も含め各チーム5台以内の乗り合わせを厳守でお願い致します。
※ 試合時のメガホンバット・ボールは連盟で用意致します。

第3回印旛都市少年野球大会（3年生以下友遊ボール大会県予選会）成績表

第1ブロック（富士中予定地A面）

	地区	チーム名	勝ち点	得点数	失点数	合計点	順位
①	白井	七次台ジャガーズ					
②	四街道・酒々井	酒々井ビッグアローズB					
③	印西	草深ベアーズ・ 内野シャークス連合					
④	白井	DSツインズ					
⑤	四街道・酒々井	四街道ファイターズ					
⑥	富里	富里Rエンゼルス					

【大会特別規則】

1. 勝点制を採用し引き分けを認める。

勝ち : 3点

分け : 1点

負け : 0点

(1) 同ブロック内で勝点が並んだ際は、当該チーム全試合の得失点差とする。

(2) 得失点差が並んだ際は、得点が多いチームとする。

(3) 得点が並んだ際は、最終戦終了時の子供7名による抽選とする。

2. 試合は5回戦または30分とする。（時間を優先する）

3. 裏のチームが勝っていて試合時間が過ぎた場合にはそこで試合をストップする。

【審判】

1. 審判は当該チーム同士から1名ずつを出すこと。

主審：1塁側チーム、副審：3塁側チーム

審判服の着用は特に必用としない。（選手と区別が付くような服装をお願いします。）

第3回印旛都市少年野球大会（3年生以下友遊ボール大会県予選会）成績表

第2ブロック（富士中予定地B面）

	地区	チーム名	勝ち点	得点数	失点数	合計点	順位
⑦	四街道・酒々井	千葉ヤンキース					
⑧	印西	本埜ジャガーズ					
⑨	白井	白井ライナースB					
⑩	四街道・酒々井	四街道ブルースターズ					
⑪	印西	牧の原キングス					
⑫	白井	白井ホワイトピジョン・ 清水ロフファイターズ連合					

【大会特別規則】

1. 勝点制を採用し引き分けを認める。

勝ち : 3点

分け : 1点

負け : 0点

(1) 同ブロック内で勝点が並んだ際は、当該チーム全試合の得失点差とする。

(2) 得失点差が並んだ際は、得点が多いチームとする。

(3) 得点が並んだ際は、最終戦終了時の子供7名による抽選とする。

2. 試合は5回戦または30分とする。（時間を優先する）

3. 裏のチームが勝っていて試合時間が過ぎた場合にはそこで試合をストップする。

【審判】

1. 審判は当該チーム同士から1名ずつを出すこと。

主審：1塁側チーム、副審：3塁側チーム

審判服の着用は特に必用としない。（選手と区別が付くような服装をお願いします。）

第3回印旛都市少年野球大会（3年生以下友遊ボール大会県予選会）成績表

第3ブロック（富士中予定地C面）

	地区	チーム名	勝ち点	得点数	失点数	合計点	順位
⑬	白井	白井ライナースA					
⑭	八街	八街南ジュニアーズ					
⑮	四街道・酒々井	酒々井ビッグアローズA					
⑯	印西	印旛ブラザーズ					
⑰	栄	栄町ヤングジャイアンツ					
⑱	白井	桜台ウイングス					

【大会特別規則】

1. 勝点制を採用し引き分けを認める。

勝ち : 3点

分け : 1点

負け : 0点

(1) 同ブロック内で勝点が並んだ際は、当該チーム全試合の得失点差とする。

(2) 得失点差が並んだ際は、得点が多いチームとする。

(3) 得点が並んだ際は、最終戦終了時の子供7名による抽選とする。

2. 試合は5回戦または30分とする。（時間を優先する）

3. 裏のチームが勝っていて試合時間が過ぎた場合にはそこで試合をストップする。

【審判】

1. 審判は当該チーム同士から1名ずつを出すこと。

主審：1塁側チーム、副審：3塁側チーム

審判服の着用は特に必用としない。（選手と区別が付くような服装でお願いします。）

参加チーム ブロック一覧表

ブロック	試合会場	チーム名					
1ブロック	A面	①	七次台ジャガーズ	②	酒々井ビッグアローズB	③	草深ベアーズ・ 内野シャークス連合
		④	DSツインズ	⑤	四街道ファイターズ	⑥	富里Rエンゼルス
2ブロック	B面	⑦	千葉ヤンキース	⑧	本埜ジャガーズ	⑨	白井ライナーズB
		⑩	四街道ブルースターズ	⑪	牧の原キングス	⑫	白井ホワイトピジョン・ 清水ロファイターズ連合
3ブロック	C面	⑬	白井ライナーズA	⑭	八街南ジュニアーズ	⑮	酒々井ビッグアローズA
		⑯	印旛ブラザーズ	⑰	栄町ヤングジャイアンツ	⑱	桜台ウイングス

第3回印旛郡市少年野球大会（3年生以下友遊ボール大会県予選会）組合せ表

		1ブロック (①～⑥)	2ブロック (⑦～⑫)	3ブロック (⑬～⑱)
		A 面	B 面	C 面
		(1塁側ベンチ) (3塁側ベンチ)	(1塁側ベンチ) (3塁側ベンチ)	(1塁側ベンチ) (3塁側ベンチ)
1	9:00 ~ 9:30	① VS ⑤	⑦ VS ⑪	⑬ VS ⑰
2	9:45 ~ 10:15	② VS ⑥	⑧ VS ⑫	⑭ VS ⑱
3	10:30 ~ 11:00	③ VS ①	⑨ VS ⑦	⑮ VS ⑬
4	11:15 ~ 11:45	④ VS ②	⑩ VS ⑧	⑯ VS ⑭
5	12:00 ~ 12:30	⑤ VS ③	⑪ VS ⑨	⑰ VS ⑮
6	12:45 ~ 13:15	⑥ VS ④	⑫ VS ⑩	⑱ VS ⑯

千葉県少年野球友遊ボール大会競技規則

(出場資格及びチーム構成)

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)と父母の参加を得て、少年野球の楽しさを理解して頂くために実施するもので、特に出場資格の制限はしないが、本連盟傘下の地区及び支部の連盟の推薦のあったチームとする。
2. チームの編成は、本連盟に加盟している単独チーム、地区又は支部の選抜チーム、子供会等で編成し出場できる。
3. チーム構成は、成人者による代表、監督、コーチ(2名)、スコアラー、選手は3年生以下の小学生で主将を含む7名以上に父母を加え20名以内とし計25名とする。
但し、チームにおいて、指導者がいない場合は、各支部傘下の連盟役員が引率又は指導者として、ベンチ入りすることを条件とする。

(服装・用具)

1. 出場するチームの服装は、ユニホーム又は運動のできる服を着用し、靴は、運動靴若しくはスパイクシューズとする。(金属製の使用を禁止する。)
2. バットは、応援用のメガホンバットとし、ボールは、軟らかい健康ボールとする。
これ以外の用具の使用を禁止する。

【都市大会は開会式を行いません】

(開会式等)

1. 大会開会式での選手宣誓は、前年度優勝チーム又は準優勝チームの選手若しくは、組合せ抽選番号1番クジを引いたチームの選手とする。
2. 大会開会式での各チームの集合時間は、開始時刻30分前までに受付を終了し、選手は指定された場所に整列していること。

(試合の集合時間・準備)

1. 第1試合のチームは、試合開始時刻30分前までに集合し、球場責任者による受付を完了すること。第2試合、第3試合のチームも同様とする。
2. 試合中止の場合は、大会本部から連絡する。雨天による判断が困難な場合は、時間まで球場に集合し、大会本部の決定に従うこと。
3. メンバー表の提出は、第1試合は試合開始時刻20分前、第2試合以降も20分前までに、監督、主将が3部持参し、グラウンドルールや注意事項等を確認すること。
4. ベンチは、抽選番号の若番が1塁側とする。攻撃の先攻・後攻は、メンバー表提出時、トスにより決定する。
5. シートノックは、大会運営上原則として行わない。
6. 指導者は、選手の指導・安全管理又は試合のスピードアップを図るため、コーチャーズボックスのランナーコーチをすることができる。

7. 友遊競技場区画線は、区画線間15m、本塁投手間は、本塁から5mのラインを1塁線上から3塁線上まで引いた中間点とし、その中間点から半径1mの円を描いた範囲内とする。(別図参照)

【都市大会特別規則適用】

(試合時間等)

1. この大会の試合は、1～3回戦までをブロックのリーグ戦とし、上位チームが決勝トーナメント戦に進出できる。但し、この大会に出場するチームの数並びにその他の都合により、ブロック戦の試合数の変更又はブロック戦を中止し、全試合をトーナメント戦とすることがある。
2. 試合は、1試合5回戦で勝敗を争うこととするが、タイムゲームを適用する。
1試合30分を超えたとき(後攻の攻撃終了時)は、新しいイニングに入らず、その時点の得点をもって勝敗を決する。
3. 得点差によるコールドゲームは、3回均等回終了後20点差のとき適用する。決勝戦も同様とする。
4. 日没・降雨によるコールドゲームの適用は、3回終了後適用する。また、3回終了前については、再試合とする。再試合は、後日の第1試合前に行う。
日没・降雨の判断は、当該球場責任者、当該球場責任審判員が、両チームの監督を招集し協議して決定する。

(試合)

1. 試合の攻守交代は、3アウトとする。
2. 投手は、「試合の集合時間・準備」欄の第7項の円の中から、攻撃側のチームの投手が攻撃側の打者に対して、下手でボールを投げるものとする。投手は、チームのメンバー登録された選手(3年生以下の小学生)又は父母とする。
3. 投手は、打者の打った打球の捕球及び守備側の選手の守備を妨害してはならない。
4. 前項の捕球、守備の妨害及び打者の打球が投手に触れた場合は、打者はアウトとする。この場合、ボールデッドとし、走者は元の塁に戻らなければならない。
5. 守備は、投手(投手は攻撃側のチームであるため)を除く小学3年生以下の9名の選手、若しくは小学3年生以下の7名の選手に父母(女性)2名を加えた9名とし、攻撃の打者・走者も同様とする。父母の男性は、投手のみ許されるが、攻撃の打者・走者、及び投手を除く守備はできない。
6. 打者が打つ前に、5mラインを越えて前にでて守備をしてはならない。これに違反して捕球した場合は、打者に1塁の進塁権を与える。この場合、走者が各塁上に居る場合は自動的に進塁できるが、走者が2塁上で1塁が空いているときは、1塁走者は3塁に進塁することはできない。
7. 打者は、3球空振りによる三振アウト及びデットボールによる進塁はない。従って、打者は、メガホンバットでボールを打つまで、打席に立つことができる。
8. 本塁と1塁線上及び本塁と3塁線上のラインから、フェールゾーン3m幅のラインを設定し(別図参照)、打者が打ったボールを内野手が捕球し、送球したボールが暴投により3mラインを越えた場合は、打者・走者にワンベースの進塁権を与える。

友遊ボールグラウンド

