

第43回南予ジュニア選手権大会 実施要領

1. 主 催 南予ソフトボール協会

2. 主 管 八幡浜市ソフトボール協会

3. 大会日時

令和 7 年 6 月 1 日 (日) (予備日) 6 月 8 日 (日)
第 1 試合開始 午前 9 時 0 0 分より (予定) ※監督主将会議・開会式は実施しない。

4. 会 場

(主)王子の森スタジアム、北浜公園 g の 2 会場 (予備日も同じ。)

5. 使用用具

試合球ーゴム製公認内外 2 号球 (ナガセケンコー)

バットー日本ソフトボール協会検定バット (2 号、又は 1 号)

※試合球 (ナガセケンコー) を試合毎に 2 個ずつ大会本部に提出すること。

但し、新球の提出は 1 試合目のみとし、2 試合目以降は、新古球でも良い。

6. 競技方法

(1) 今大会は、トーナメント戦とする。

(2) チームは、監督 1 名、コーチ 2 名、スコアラー 1 名、選手 25 名、合わせて計 28 名以内の編成とする。(スコアラー以外はユニホーム着用のこと)
スコアラーは公認記録員資格を有する者のみ登録出来る

(3) 規則は、2025 年オフィシャルソフトボールルールに準ずる。

(4) 試合は 7 回戦とする。又、時間制を採用し、70 分を過ぎて次のイニングに入らない。(後攻チームが勝っている場面で、後攻チームが攻撃中に 70 分を過ぎた場合は、その回の終了を待たずゲームセットとする。)
同点の場合は、抽選 (最終出場者 9 名、守備順) で勝敗を決するが、時間内に 7 回を終了して同点の場合は、延長戦を 1 回のみタイブレーカー (無死 2 塁) で行う。
決勝戦も時間制を採用するが、7 回、又は時間制限で終了時に同点の場合は、延長戦をタイブレーカー (無死 2 塁) で勝敗が決するまで行う。

(5) コールドゲームは、5 回以降で 7 点差の場合に適用する。(決勝戦も適用する)

(6) ベースは、固定ベースを使用。1 塁ベースはダブルベースを使用する。
(投捕間 12.19m、塁間 16.76m)

(7) **金属製スパイクの使用**は禁止する。

- (8) 打者、走者はヘルメット（１種、兼用表示のもの）を、捕手は、マスク、スロットガード、ヘルメット、レガーズ、プロテクターを必ず着用すること。
コーチもヘルメットを着用することが望ましい。
- (9) 捕手用ヘルメットは、**J S A 検定マーク**が入っているものを、
又、捕手用マスクは、**S G マーク**が入っているものを着用しなければならない。

7. そ の 他

- (1) 試合予定時間 30 分前、もしくは前の試合の 4 回終了時迄には、必ず本部にオーダー表を提出して、**試合の出来る態勢であること。**
- (2) ベンチは抽選番号の若番が 1 塁側とする。
- (3) 試合当日は、日本スポーツ協会資格のコーチ 1～3、又はスタートコーチの有資格者で、県ソ協が発行する『指導者カード』を携帯している監督・コーチ・スコアラー、が 1 名以上、ベンチ内に居ることが「望ましい」。
- (4) 試合前、その日に初めて登場するチームに限り、5 分間のノックをすることが出来る。（ユニホーム着用者がノックを行うこと。）
- (5) 申込書提出後の選手の変更、ユニホームナンバーの変更はいつさい認めない。
- (6) 各試合、終了毎に試合を行った両チームでグラウンド整備を行うこと。
- (7) 登録選手以外、又は、登録していてもユニホームを着用していない選手は、ベンチに入らないこと。（スコアラーを除く）
- (8) 審判への抗議は、プロテストできるプレーのみ監督が行うこと。
- (9) 会場では所定の場所以外は立ち入らないこと。駐車場は定められた所を利用すること。応援の方々にも徹底のこと。
- (10) 応援等は整然と行うこと。又、貴重品等は各自が保管すること。
- (11) 公共施設を利用するので、ジュースの空き缶、弁当ガラ、煙草の吸い殻等の後始末を必ず責任をもって行うこと。（持ち帰って下さい。応援の方々にも徹底のこと）
会場内での煙草の吸い殻のポイ捨ては厳禁です。徹底をお願い致します。
- (12) 大会往復途中、大会参加中の事故・傷害については、応急処置等を含め、各チームの責任とする。（各チームが責任をもって傷害保険に加入するのが望ましい）

※雨天中止の最終決定は 7 時 00 分。遠方の 1 回戦のチームから順次、申込責任者に連絡しますが、出来ればチームから 7 時 00 分以降に下記に連絡して頂ければ大変助かります。

※大会の連絡先※

八幡浜市ソフトボール協会 事務局長 山内 慎一 迄

☎（自宅） 0894-22-3727 （携帯） 090-8286-0684