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	牧の原キングス	②	千葉ヤンキース	③	八街ジャガーズ泉台連合	④	内野シャークス
		⑤	四街道ブルースターズB	⑥	富里　Rエンゼルス	⑦	白井ピジョン・ウイングス・ファイターズ		
２ブロック	Ｂ面	⑧	四街道ファイターズ	⑨	四街道ブルースターズA	⑩	印旛ブラザーズ	⑪	酒々井ビッグアローズB
		⑫	白井ライナーズB	⑬	白井DSツインズ	⑭	本埜ジャガーズ		
３ブロック	Ｃ面	⑮	日吉台リトル・スターズ連合	⑯	酒々井ビッグアロズA	⑰	白井ジャガーズ・タイガース連合	⑱	八街南ジュニアーズ
		⑲	栄町ヤングジャイアンツ	⑳	白井ライナーズA	㉑	八街ファイターズ		

【大会特別規則】

ブロックリーグ戦を実施するため、以下の大会特別規則を適用する。

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。

４．メンバー表の提出、及び確認は行なわない。

【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。）

【ご連絡、注意事項】

１．駐車場に限りがございますので各チームは出来るだけ乗り合わせでご来場下さい。

２．千葉県少年野球友遊ボール大会競技規則を熟読の上、ご参加下さい。

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

試合ブロック / 試合時間		1ブロック（①～⑦） A 面			2ブロック（⑧～⑭） B 面			3ブロック（⑮～㉑） 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	②	⑧	vs	⑨	⑮	vs	⑯		vs			vs	
2	9:45 ～ 10:15	⑤	vs	⑥	⑫	vs	⑬	⑲	vs	⑳		vs			vs	
3	10:30 ～ 11:00	③	vs	④	⑩	vs	⑪	⑰	vs	⑱		vs			vs	
4	11:15 ～ 11:45	⑦	vs	①	⑭	vs	⑧	㉑	vs	⑮		vs			vs	
5	12:00 ～ 12:30	②	vs	⑥	⑨	vs	⑬	⑯	vs	⑳		vs			vs	
6	12:45 ～ 13:15	③	vs	⑤	⑩	vs	⑫	⑰	vs	⑲						
7	13:30 ～ 14:00	④	vs	⑦	⑪	vs	⑭	⑱	vs	㉑		vs			vs	

【大会特別規則】

ブロックリーク

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。

【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：2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。）

（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。

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。

【郡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、区画線塁間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）

【郡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、ファールゾーン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。

但し・投手の投球又は野手が、あきらかに投手にボールを返球しようとして暴投を投げ、かつ３ｍラインを越えた場合は適用しない。

９．打者.走者のアウトは、前４項に定めるものの外、ライナー又はフライによる直接捕球の外は、全てフォースプレーとする。野球ルールによるフォースアウトのほか、「みなしフォースアウト」とする、

10.「みなしフォースアウト」とは、１塁と２塁、２塁と３塁、３塁と本塁の塁間１５ｍの中間点７．５ｍに「みなしライン」を引き、無死走者２塁の場合、打者の打ったボールが３塁ゴロで、２塁走者が２塁と３塁の中間点７．５ｍの「みなしライン」を３塁方向にオーバーし、２塁に帰塁しても３塁に走塁したとみなされ、３塁手がボールをもって３塁ベースを踏んだときは、２塁走者はタッチプレーによってアウトとなった時と同様とする。また、「みなしライン」手前で止まり、走者が２塁に帰塁するよりも早く、３塁手から２塁手に送球され、２塁手がベースを踏んで捕球した場合もタッチプレーによってアウトとなった時と同様で、これを「みなしフォースアウト」という。(別図参照)

11. 走者が、「みなしライン」を次の塁方向にオーバーしても帰塁が許されるのは、打者が打ったボールがライナー又はフライで、野手(守備側)が直接捕球した場合に限られる。

12. 内野手がボールをもって、走者が走塁又は帰塁するよりも早くタッチプレーしてもアウトにはならない、低学年の危険防止のため、タッチプレーは禁止する。但し、すばやく前 10 項と同様のプレーがあったときは、「みなしアウト」となる。

13. 野手から投手に返球しているとき、又は投手が投球したときの走者の盗塁は、禁止する。走者は、打者がボールを打ってから走るものとする。

　また、離塁が早い場合は、１回目は注意、２回目はアウトとする。

14. 球場の外野には、４０ｍのラインを引き、打者の打ったボールがノーバウンドで越えた場合は本塁打、ゴロ又はワンバウンドで越えた場合は２塁打とする。

【郡市大会特別規則適用】

(特別延長戦)

１．ブロックのリーグ戦で同率の場合は、１試合のブロック決勝戦を行う。

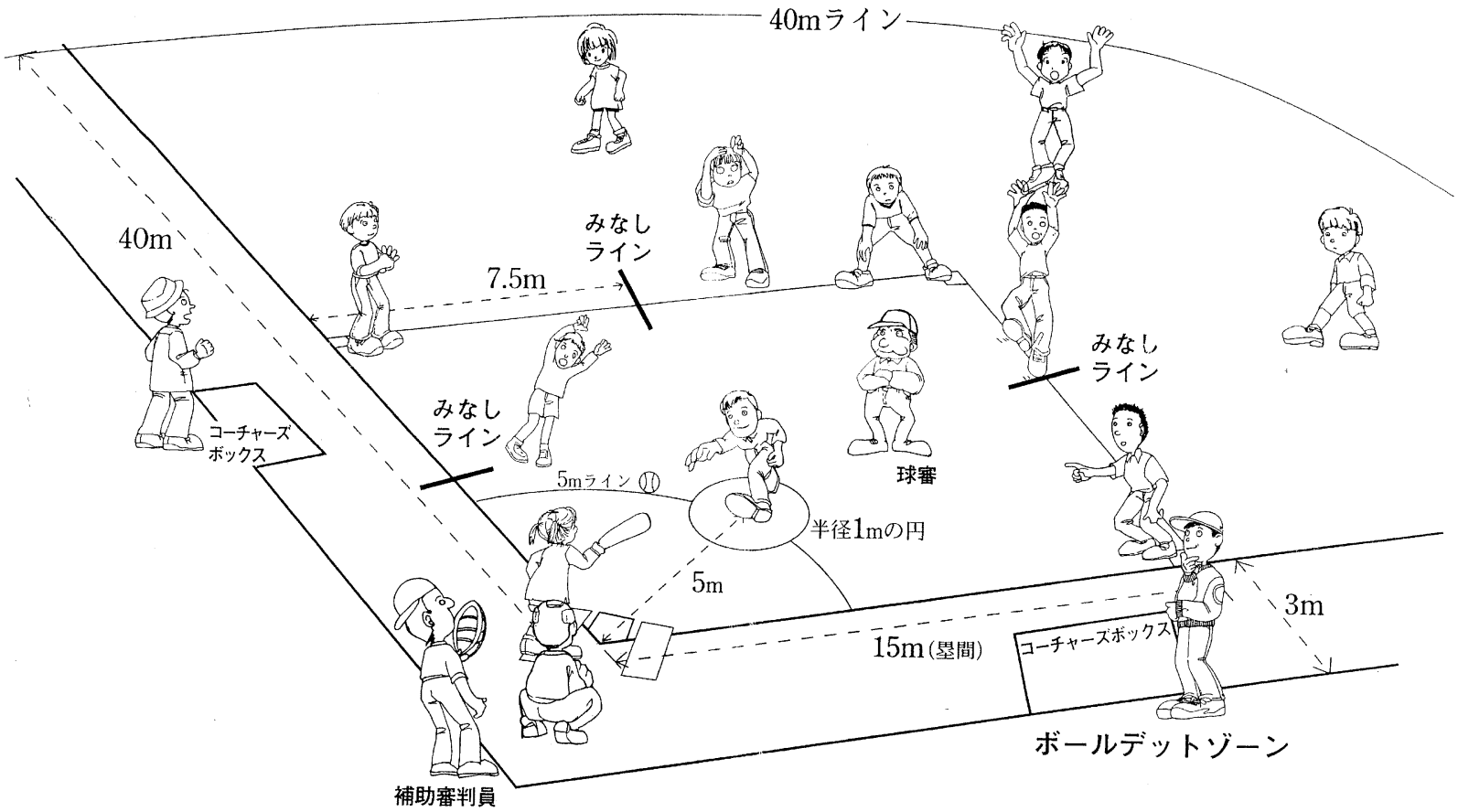
２．５回終了後又は３０分を越え、後攻の攻撃終了時で同点の場合は、直ちに特別延長戦を実施する。

　打者は４番とし、走者は１番が３塁走者、２番が２塁走者、３番が１塁走者として、１死満塁で１イニングを行い、得点の多いチームを勝者とする。勝者が決定しない場合は、決定するまで上記と同様に行い勝者を決定する。

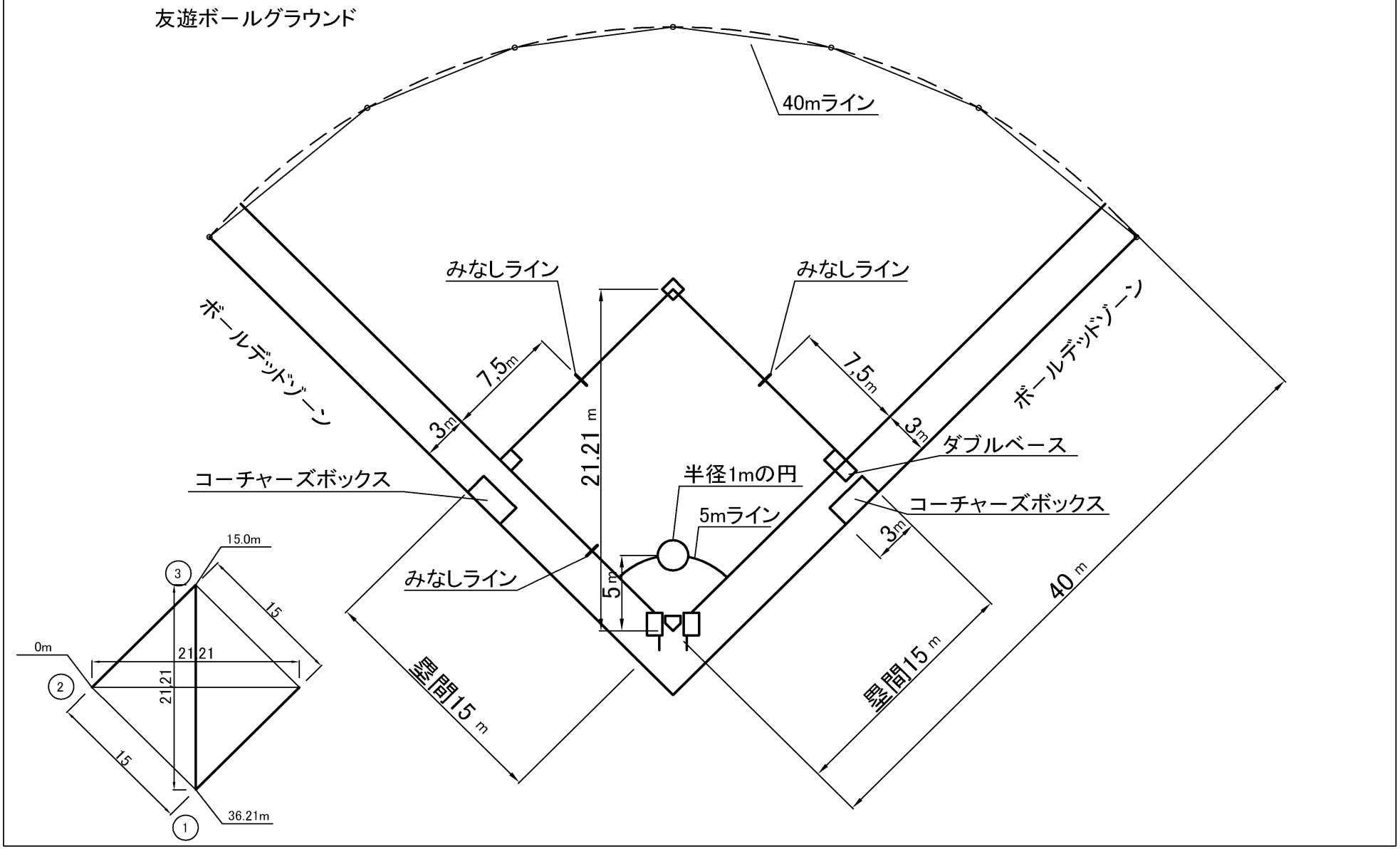
(審判規定)

１．この規定に定めるものの外、必要事項は審判が大会責任者と協議して決定する。

友遊ボール　競技区画図


40mライン
40m
みなし
ライン
7.5m
みなし
ライン
みなし
ライン
コーチャーズ
ボックス
5mライン
球審
半径1mの円
5m
3m
15m(塁間)
コーチャーズボックス
ボールデットゾーン
補助審判員

友遊ボールグラウンド


40mライン
みなしライン
みなしライン
ボールデッドゾーン
ボールデッドゾーン
7.5m
7.5m
3m
3m
21.21 m
ダブルベース
半径1mの円
コーチャーズボックス
コーチャーズボックス
5mライン
3m
みなしライン
5m
40 m
塁間15 m
塁間15 m
15.0m
15
0m
21.21
21.21
15
36.21m
3
2
1