

第53回 東京都壮年ファストピッチソフトボール大会 競技要項

【1】試合

- ①本大会は、2024年度日本ソフトボール協会オフィシャルルールおよび一部特別ルールを適用する。
- ②競技場における特別ルールに関しては、試合前に担当球審より別途説明する。
- ③選手登録の変更は初日のみ認める。登録用紙はチーム初戦の開始1時間前までに本部に提出すること（原紙+コピー2部）。
- ④ベンチ入りできる人員は、登録された監督、コーチ、選手25名以内、公認スポーツ指導員、スコアラー、トレーナーに限る。
- ※監督、コーチ、公認スポーツ指導員、スコアラーがプレイヤーを兼ねる場合は選手人数内に含む。
- ⑤打順表（5枚1組）は必要事項を記入後（ふりがなも記入）、本部に提出し、その場で本部確認印を受ける。
- ※試合開始時の整列に間に合わない出場不確定選手は記入しない。
- ※監督（UN30または監督代行）、コーチ（UN31・32）も明記する。
- ※スコアラー（公認記録員証を持参）、トレーナーのベンチ入りは各1名とし、公認スポーツ指導員含め打順表の空欄に別途記入する。
- ⑥本部確認印を受けた打順表は、第一試合開始30分前、以降は前の試合の3回終了時に当該競技場の審判員に提出する。コイントスはその場で行う。
- ※打順表は事前に配布された用紙を使用する。
- ※決勝戦は本塁でのコイントス時に持参する。
- ⑦公認スポーツ指導員は必ずベンチ入りし、登録証を持参する。要請があれば、登録証を提示すること。
- ⑧打順表が提出されていても、試合開始時刻に選手が揃わない場合は棄権とみなす。
- ⑨ベンチは、組合せ番号の若いチームが一塁側とする。
- ⑩フィールディングは競技場に入ることを許された監督、コーチ、選手のみで行う。後攻チームより5分間とし、各チーム試合当日の1試合目のみとする。
- ⑪試合は7回70分制とし、65分を過ぎて新しいイニングに入らない。同点の場合は抽選により勝敗を決める。
- ※決勝戦は90分制とし、85分を過ぎて新しいイニングに入らない。同点の場合はタイブレークを2回まで採用する。それでも同点の場合は抽選により勝敗を決める。
- ⑫選手間の打ち合せは1イニング1回までとする。
- ⑬試合途中の降雨等により試合を継続できないと判断した場合は、ノーゲーム再試合とする。但し、3回をもって試合成立とする。
- ⑭得点差コールドゲームはオフィシャルを採用する。（3回15点、4回10点、5回以降7点）
- ※決勝戦においては、得点差コールドゲームは適用しない。

【2】ユニフォーム・用具

- ・ユニフォームは同色同意匠のものを着用する。
- ・アームスリーブはアンダーシャツと同色とする（片腕だけでもよい）。
- ・金属スパイク（セラミック含む）の使用は認めない。
- ・JSA検定マークのないバットは使用できない。
- ・アタッチメントを装着したフレアグリップや二重巻きグリップのバットの使用は認めない（変造バット）。
- ・バッティング補助用具の使用は認めない。
- ・打者、打者走者、次打者、ベースコーチは、JSA検定マークが入った両耳当てのあるヘルメットを着用すること。
- ・顎ガード付きヘルメットおよびフェースガード付きヘルメットについてはメーカー製造商品であり、JSA検定マークかつSGマーク付きであれば使用を認める。
- ※販売店や個人による後付けのものは認めない。
- ・捕手用ヘルメットは、JSA検定マークが入ったものを着用すること。
- ・捕手用マスクは、スロートガード付きでSGマークがあるものを着用すること。
- ・ロジン（滑り止め）は大会本部で用意したものを使用すること。但し、チームで持参したものでも、事前に審判員が確認したものであれば使用を認める。

【3】日程の変更

- ①雨天等による大会開催可否の判断は当日朝6時までに大会本部役員が行い、追って都ソ協HP等で告知する。
- ・雨天等により中止の場合は順延とする。
- ・試合日程の途中で中止になった場合は、大会本部から日程等について追って案内する。
- ・グラウンドが使用可能な状態であれば多少の雨でも試合を強行する（自己判断しないこと）。
- ②前の試合が早く終了した場合には、大会本部および両チームと協議の上、試合時間を早める場合がある。

【4】出場資格

選手としての出場資格は、1984年（昭和59年）4月1日以前に生まれた、東京都在住または在勤の方。
※各自、身分を証明する運転免許証または健康保険証等（写しでも可）を持参し、係員の求めがあった場合は提示すること。これを拒否したときは、大会への参加を認めない。

【5】雨天時の連絡先（午前6時以降）

山東（さんとう） 080-7102-6346
長岡（ながおか） 070-5556-2575