

令和5年度少年部運営方針

〔目的〕

野球を通じて子供たちに規則や礼儀、仲間を思いやる心を指導するとともに、安全に楽しく野球に親しむ環境を整え、学童の健全育成と地域の発展に寄与することを目的として以下のことに取り組む。

〔日常の取組〕

1 選手の健康管理

各チームは、子供たちの健康管理に気を配ること。

- ① 練習及び試合に際しては十分な準備運動を行うこと。
- ② 過度な連投、連戦はできる限り避けること。

2 選手の人格形成

各チームは、子供たちの人格形成に向けた指導を行うこと

- ① あいさつ、礼儀を重視する。
- ② 規則や取り決めを守ることの大切さを教育する。
- ③ 仲間を思いやり、励ましあう心を醸成する。
- ④ 選手自らが考えて行動できるように指導する。
- ⑤ 道具やボール、グラウンドなどを大切にすることをはぐくむ。

3 安全管理

各チームは子供たちの安全に対し最大限の努力をする。

- ① バットの取り扱い方を教えると共に十分な指導を行う。
- ② グラウンド内の釘やガラス、石などが無いかなど、事前にチェックを行う。
- ③ 未就学の子供などは、親が責任を持ち、グラウンド内への立入りを防止する。

〔試合に関して〕

1 連投、連戦の回避

準決勝と決勝は、特別な事情がないかぎり、別の日に行う。また、練習試合や各団体の調整による試合は、将来のある子供の健康に配慮し、連日連投となることが無いように調整する。

- ① 1人の投手は主催団体の等に関わらず、1日の投球回数は6イニングまでとする。(低学年は5イニングとする)
- ② 投手の投球数を1試合70球以内とする。低学年は60球以内とする。
- ③ 試合中の投手は他の守備に付いたら再び投手に戻れない。(但し低学年は除く)

2 事故の防止

各チームは試合に際して子供たちの安全に配慮する。

- ① 試合前には十分なアップを行うように心がける。
- ② 試合前の素振りには、必ず大人が付き添い事故防止に努める。
- ③ 試合開始後の素振りは、原則禁止とする。
- ④ ファールボール等への注意を怠らないこと。
- ⑤ 胸パットの使用も検討する。
- ⑥ 全選手、スポーツ傷害保険等に加入すること。

〔少年部主幹事業について〕

少年部として年間大会、野球教室、審判講習会、指導者講習会など、学童野球の向上、強化及び運営環境の整備を主幹事業として取り組む。また、安全対策を最優先の課題とし、役員、実行委員チーム全員で取り組む。

1 大会の運営体制等

大会の運営については、別紙1『大会取り決め事項について』として定める。

2 大会当日の進行・注意等

大会当日の進行・注意については、別紙2『試合の取り決め事項』として定める。

3 大会監督会議について

① 大会監督会議は原則として大会開始の2週間前に開催する。

② 監督等は、監督会議に参加し、選手登録書を2部提出し、少年部捺印済み1部を受け取る。

③ 監督等は、組合せ抽選に参加し試合の運営等について確認し、自チームに周知する。

④ 審判委員長はトラブル事例を紹介し、ルール of の徹底やマナーの向上をうながす。

⑤ 実行委員チームは、監督会議から閉会式、清算に至るまで責任をもって当該大会を運営する。

4 審判部

審判部については次のとおりとする。

① 各チームは、球審が適切に実施できる審判員を審判部に登録する。登録された審判員等の中から審判部を構成する。(各チーム1名登録)

② 準決勝戦まではいってこいで担当する。審判部は決勝戦と三位決定戦を担当し、審判員は審判委員長が指名する。

5 オール西東京

西東京市少年野球の向上と強化を目指し、子供たち憧れの選抜チームとして、オール西東京を結成する。

① 体制は3月中旬ごろに発足し、選手はチーム推薦及び少年部役員会の選定により、各チームより2名程度選考する。

② 事務局は少年部総務部が担当し、結団式は5月中旬を目途とする。

6 ティーボール大会への協力

① ティーボール大会が開催される場合、案内連絡や取りまとめ、審判等の協力を行う。

7. その他

① 優勝旗・カップ等を獲得したチームは、次年度の該当大会まで責任をもって保管管理を行う。なお、紛失等した場合は該当チームが次年度の該当大会の監督会議までに弁償する。

② 公園グラウンド、向台グラウンド、ひばりグラウンド、芝久保グラウンド、各小学校グラウンドのグラウンドルールは適宜見直しを行いホームページに掲載する。

③ グラウンド周辺の灰皿等が設置してあっても喫煙は禁止とする。

④ 代表者会議や監督会議での決定事項等について、チーム内関係者で必ず情報共有すること。

⑤ 西東京市スポーツ祭りについては、地域貢献及び地域振興の観点から積極的に協力していく。

〔5年生大会について〕

実行委員チームが無い為、2回戦までは各チームで消化し大会を7月末までに終了とする。

〔審判手当〕

・三決、決勝の審判員には審判手当を支給する。(審判部所属の審判員だけ)

・上部大会に参加した審判員には審判手当を支給する。(上部大会参加チームにて対応)

試合の取り決め事項

1. 監督会議等の集合時間を厳守すること。遅刻及び連絡なく欠席したチームは棄権とみなす場合がある。
2. チームの登録は、1クラス10名以上の選手登録とする。Aクラスは6年生以下、Bクラスは5年生以下、Cクラスは4年以下とする。ACクラスの大会では、ACダブル登録は安全性の面より不可とする。
3. 雨天時の大会開催決定等は、実行委員チームがグラウンドの状況を確認し、部長と相談した結果を当日の7時までに各チームの代表者又は監督に少年部総務部が連絡する。
4. 抽選番号の若番を1塁側とし、試合開始時間の30分前までには会場に集合していること。
5. 選手登録書とメンバー表(2部)と試合球(ケンコーJ球)2個を試合開始時間の30分前に大会本部に提出すること。(チームで所有する複写式のオーダー用紙でよい。)
6. ベンチ(会場ごとに白線等で規定)に入れる大人は、監督、コーチ2名、チーム代表者、引率責任者、スコアラーの計6名とする。また、インプレイ中はベンチの外に出て応援等をしないこと。(ベンチ内での写真撮影は禁止。)監督は30番、コーチは28・29番のユニフォームを着用する。なお、Cクラス試合に関しては、ベンチ入りしている監督又はコーチがベースコーチをすることができる。
7. 当該試合のバッテリー(投手・捕手各1名)は、前試合開始時刻より1時間経過後、大会本部の許可を得た場合に限り、空きスペースにて投球練習を行うことができる。その際、責任者として必ずコーチ1名(ユニフォーム着用者が望ましい)が同行すること。(捕手は防具を着用すること)
8. 捕手は連盟公認(JSBB)のヘルメット・レガース・マスク・プロテクター・ファウルカップを着用すること。
ブルペン・イニング間の投球練習も同様とする。
試合進行上やむを得ない場合は、監督又はコーチが捕手をする事ができる。
9. 打者、走者、ベースコーチは連盟公認(JSBB)のヘルメットを着用すること。なお、ベースコーチ及び投手が走者の場合は気候状況等によりグラウンドコートを着用しても良い。
10. 試合前のシートノックは第1試合目のみとする。(試合進行上大会本部が許可した場合は行うことができる)その時、ボールボーイはヘルメットを着用することを推奨する。
11. 投手の投球練習(救援投手を含む)は初回に限り7球以内、次回からは4球以内とし、当該球審は試合の投球練習数を規定する。
12. Aクラスの試合でのボークは、1回目からボークを宣言する。Bクラスの試合でのボークに関しては、1回目は注意(セットポジションの際静止がない等)とし、それ以降同類の行為はボークを宣言する。但し、明らかにボーク(投球動作に入ってからボールを落とした、あるいは投球動作を中止した)の場合は1回目からボークを宣言する。Cクラスの試合でのボークに関しては採用しない。ただし、明らかなボークには注意を促す。
13. 打者はバッターボックス内でサインを見ること。打者が正規の打撃姿勢をとらないときは、投手は打者に投球してはならない。また、素振りは、危険防止の点から試合中は原則禁止する。
14. 試合のスピード化を図るため、走者が負傷などで治療が長引く場合、監督はその旨審判員に伝え、試合に出場している9人の中から代走(打順の前位の打者、ただし投手を除くことができる)を認めて試合を進行させる。
15. ゲーム回数は、高学年(A.Bクラス)は6回、低学年(Cクラス以下)は5回(以下「規定回数」とし、雨天、雷、日没時の場合高学年は4回、低学年は3回(以下「雨天等規定回数」)終了(勝ち逃げを含む)で正式試合になる。雨天等規定回数を終了できない場合は、ノーゲームとし指定日に再試合とする。なお、雨天、雷、日没中断中止等の判断は、大会本部及び当該審判員が協議して決定する。
16. 試合開始後、高学年は90分、低学年は80分(以下「規定時間」)を経過した場合は、新しい回に入らない。規定時間を優先し、規定時間内に高学年は4回、低学年は3回まで終了しない場合も勝敗を決定する。試合時間は大会本部が管理する。
17. 規定回数終了又は規定時間後、同点の場合延長戦は行わず、決定戦(0アウト1. 2塁、継続打者)を1イニング実施する。それでも勝敗が決まらない場合は9人の抽選とする。なお、決勝戦は、決定戦を1イニング実施し勝敗が決定しない場合、特別戦(0アウト、1. 2塁、継続打者)を1イニング実施する。それでも勝敗が決まらない場合は9人の抽選とする。
18. 高学年は、4回以降10点差、5回以降7点差となった場合コールドゲームとする。低学年は1回の得点が7点になったら攻守交代する。なお、総得点差により勝敗を決定するが、低学年は、規定回数終了又は規定時間後、同点の場合、1回に7点取って攻守交替した回数が多いほうが勝者とする。(ゲーム決定後の意義申立ては出来ない事とする)それでも決定しない場合は7点コールド回の残塁数で決定する。
19. 審判員の裁定に異議は唱えることはできない。裁定等の確認をできるのは、監督と当該プレーヤーのみとする。
20. 相手チームや審判員に対する聞き苦しいヤジ等は厳禁とし、自チーム側の応援団のヤジ等もチームが責任をとる。(ベンチ内で使用するメガホンは1つまでとする。)好ましくない「ヤジ等」に対して、大会本部又は審判員は積極的にそのチームに対して注意し、場合によっては大会本部又は審判員の判断で退場させることができる。
21. グラウンド整備は試合終了チームが速やかに行い、各チームともゴミは持ち帰ること。また、最終試合の両チームは、各球場のベンチ内の清掃を行うこと。(※球場周辺は禁煙とする)
22. 試合中、監督が取れるタイムは攻守各2回までとする。また、これ以外に選手が自主的に2回までタイムを取ることができる。
23. 同一イニングに監督又はコーチが2度ファウルラインを越えた時は、その投手を交代させなければならない。交代した投手が他の守備位置につくことは許される。
24. 本取り決め事項に規定されていないことについては、大会本部及び当該審判員が全日本軟式野球連盟野球規則等に準じて判断する。
25. インフルエンザ等の流行によって、そのチームが大会に参加できない場合は、日程の延期申請をすることができる。ただし、延期の判断基準として、学校での「学級閉鎖」が発生した場合等とする。
26. 大会期日と学校行事(授業参観等)が重なった場合は、日程の調整を申請することができる。
27. 投手の投球数は1日70球以内(低学年は60球以内)とする。試合中の投手は他の守備に付いたら再び投手に戻れない。(但し低学年は除く)
28. ホームベースは一般用のものを使用する。

大会の取決め事項について

大会本部席の役割について

(1)大会本部席のについて

- ① 実行委員チームの役割を明確にするため少年部の役員と共に大会本部席をつくる。
- ② 大会本部席は原則として、実行委員チーム1名以上、少年部役員1名とする。
- ③ 投手は1試合70球(低学年は60球)という投球制限が実施されるので、本部席はカウントし、60球前後(低学年は50球)で投球数を確認する。

(2)実行委員チームの業務

- ① 実行委員チームは大会実行計画書を監督会議開始前までに少年部部長に提出する。
- ② 実行委員チームは監督会議の進行を行う。なお、会議室の予約及び会議室の鍵は少年部総務部が対応する
- ③ 実行委員チームは当該大会の賞状等を監督会議時に少年部総務部から受け取る。
- ④ 実行委員チームは、試合前日悪天候の予報の場合など、当日のグラウンドコンディション等を確認し試合実施可能かどうか、7時までに少年部長と協議のうえ決定し、少年部総務部に連絡する。
- ⑤ 実行委員チームはグラウンドづくり(ベンチエリアを白線等で規定する)を行う。また、第1試合チームにグラウンドづくりの協力を依頼できる。試合後の整備は当該試合チームが行う。
- ⑥ 実行委員チームは、審判員に対してグラウンドルール等を試合開始前に両チームの監督と確認するように指示する。
- ⑦ 実行委員チームは、試合開始時間の30分前に選手登録書とメンバー表(2部)と試合球(ケンコーJ球)2個を試合チームから入手し、それを確認する。
- ⑧ 実行委員チームは、試合前開始前にベンチ内に入っている大人人数を確認する。
(ユニフォーム着用者は3名。代表者、引率責任者、スコアラーの計6名以下)
- ⑨ 実行委員チームは、得点の掲示及び試合の開始及び終了時間を管理する。また、試合結果等を所定の用紙に記録して少年部役員に提出する。
- ⑩ 実行委員チームは、同点で決定戦、特別戦適用の場合、走者、打者の確認を行う。
- ⑪ 実行委員チームは、スピーカー及びマイクを確認の上、準備する。
- ⑫ 実行委員チームは、該当大会の前の大会の監督会議時にプログラム用紙を少年部部長より入手する。

審判員の心得について

(1)事前の準備等

- ① 審判帽をかぶり、審判員に相応しい服装をすること。
(ユニフォーム、ジャージ等は厳禁)
- ② 審判員は審判講習会を受講していること。
- ③ 審判員は試合前にトラブル発生時の対応等を協議しておくこと。(球審がストライク、ボールのカウントを間違えた場合、塁審はタイムをかけ、訂正する。)
- ④ 試合開始予定時刻5分前にキャプテンを呼び、攻守の決定を行う。
- ⑤ 雷がなったら、試合の継続可否につき、大会本部と協議し、決定する。
- ⑥ 審判員は規則に精通し、規則を忠実に適用すること。
- ⑦ 審判員は球審を中心にお互いの経験を話し、クロックワイズや注意すべきことを確認する。

(2)裁定に関しての注意点

- ① 常にボールから目を離さない。常にどんなプレイにも対応できる心構えと態度を維持する。
- ② 選手の邪魔にならないように良い位置を占める。タッグプレイは近くで、フォースプレイは離れてみる。
- ③ 裁定を下す前は、停止して腰を落とし、手をひざに置いて、プレイを注視する。走りながらの裁定は禁物である。
- ④ プレイの裁定はくれぐれも早まらない。セーフは早く、アウトはひと呼吸おいて、ゆっくりコールする。(ボールを落とす場合もあるので) 又、きわどいプレイの裁定は、ジェスチャーを大きくする。
- ⑤ 監督又は該当選手から裁定の確認等があり、審判員間で協議し判断に迷う場合には大会本部と相談した上で決定する。決定後の抗議はいっさいうけつけない。規則適用の明らかな間違いがある場合は、審判員に協議を申し入れることができる。
- ⑥ 触塁を必ず確認する。アピールがあり、見過ごしていたら、球審に指をさしてまかせるか、或いはタイムをかけ、審判員間で確認する。
- ⑦ ハーフスウィングやボールが身体にあたったかどうかの裁定にアピールがあった場合、球審は塁審に裁定を仰ぐことができる。(裁定に自信があるときは不要)
- ⑧ 内野ゴロのフェア／ファールの裁定は球審が行う。
- ⑨ クロックワイズ(時計まわり)の動きを確認する。ライトとレフトの守備位置の内側に飛んで、抜けたボールは2塁の塁審が追う。その後、3塁の塁審が2塁に、球審が3塁に、1塁の球審がホームにベースがあかないように、他の塁審の動きをみて動く。

以上