競技運営に関する注意事項

1 大会適用規則

試合上の規則はグラウンドルールで特に定められた事項以外は、本年度公認野球規則並びに（公財）全日本軟式野球連盟規程類、同取り決め事項及び大会特別規則を適用する。

2 メンバー表と攻守の決定

（1） 各チームは、試合開始予定時刻の45分（A級は60分）前までに球場に到着し、速やかに大会本部に連絡すること。

（2） メンバー表は、その日の第1試合は試合開始予定時刻の30分前までに、第2試合以降は前の試合の4回終了時までに、登録された監督を含む選手のうち25名以内の選手名を全員記入（選手名にはふりがな）し、監督または主将が大会本部に3部提出すること。監督、主将が不在の場合は代理の者とする。

（3） 登録簿（背番号は0番から99番とし監督は30番、主将は10番）との照合を受けた後、球審の立会いのもとに攻守を決定する。決定後、先発バッテリーに限り投球練習ができる。

（4） メンバー表交換後は、原則として、選手の変更、追加は認めない。

（5） 試合開始予定時刻に選手が8名以下の場合は棄権とする。

（6） 試合開始予定時刻前でも、前の試合が終了した後、15分を目安に次の試合を開始する。

（7） 試合開始予定時刻はあくまでも予定であり、第2試合以降のチームは、遅くとも予定時刻の60分前までに集合するよう努めること。

（8） 試合中、ベンチの中に入れる人数は、チーム代表者1名、登録票に登録された者のうちユニフォームを着用した監督・選手の合計25名以内、マネージャー及びスコアラーの各1名とする。ベンチ入り選手（監督を含む）は、できる限り10名以上とすること。

（9） ベンチは組合せ表の上段のチームを一塁側とする。

3 大会特別規則

（1） A級

ア チーム数は、16チーム以下とする。

イ 4ブロックに分けブロック内でリーグ戦を行い、各ブロックの1位チームが決勝トーナメントに出場できる。

ウ 各ブロックの順位は、次の順序で決定する。

（ア） リーグ戦では、勝ちチームは勝ち点3、引き分けの場合は両チームとも勝ち点1、負けチームは勝ち点0（得点差による7回以降（7点差以上）コールド負けの場合は－1、5回以降（10点差以上）コールド負けの場合は－2、不戦敗の場合は－3）とし、勝ち点の多いチームを上位チームとする。なお、チームの棄権等により試合が成立しない場合のスコアは、9対0とする。

（イ） 勝ち点が同じ場合は、次の順により上位チームとする。

① ブロック内における全試合の得失点差の大きいチーム

② 当該チーム同士の対戦結果の勝者

③ ブロック内における全試合の総失点が少ないチーム

④ ブロック内における全試合の総得点が多いチーム

（ウ） なおも決定されない場合は、該当チームの抽選によって決定する。

エ 試合

（ア） 試合は9回戦とし、試合時間については、リーグ戦は1時間45分、決勝トーナメントは2時間を目安とする。なお、決勝トーナメントの決勝戦は県大会に準ずる。

（イ） 決勝トーナメントの試合が同点の場合は延長戦（最大3回）を行い、それでも同点の場合はタイブレーク方式とする。ただし、延長戦は当日の進行状況等により行わない場合もある。

（ウ） 得点差によるコールドゲームは、5回以降10点差以上、7回以降7点差以上とする。ただし、決勝トーナメントの決勝戦は適用しないが、当日の進行状況等により適用する場合もある。

オ チーム審判員

リーグ戦の指定された試合に、チームから審判員（塁審）を派遣すること。なお、審判員は令和6年度A級チーム審判員講習会を受講し交付された修了証を携行すること。

（2） B、C、D及びマスターズ級

ア 試合は7回戦とし、試合時間については、1時間20分を目安とする。

イ　B、C級の決勝戦は、9回戦とし2時間を経過したら新しいイニングに入らない。また、マスターズ級の決勝戦は、1時間40分を経過したら新しいイニングに入らない。

ウ　同点の場合は、抽選により勝敗を決定するが、決勝戦(D級を除く)が同点の場合はタイブレーク方式とする。

エ　得点差によるコールドゲームは、3回以降10点差以上、5回以降7点差以上とする。ただし、B、C、マスターズ級の決勝戦は適用しないが、当日の進行状況等により適用する場合もある。

(3)　試合終了のイニングは、審判員の判断による。また、当日の試合経過等により審判員の判断で試合回数、試合時間を変更する場合がある。なお、球審は当該試合の試合時間終了の10分～15分前を目安に本部の控え審判員と協議の上、最終回を決定し、そのイニングの初めに両チームに宣言する。

(4)　タイブレーク方式は、0アウト一・二塁の状態とし継続打順(前回の最終打者を一塁走者とし、その前の打者を二塁走者とする。)で1イニングを行い、得点の多いチームを勝ちとする。なおも勝敗が決しない場合は、更に継続打順でこれを繰り返す。

(5)　すべての級の試合において、指名打者ルール(規則 5.11)を使用することができる。

(6)　正式試合になる回数を5回(試合時間の経過により4回以前に終了した場合を除く。)とする。

(7)　暗黒、降雨などで5回以前に中止になった場合、原則として翌々週以降に特別継続試合を行う。

4　その他取り決め事項

(1)　主将会議で説明又は決定した事項は、必ずチーム全員に徹底させること。

(2)　接合バットの使用は差支えない。着色バットは赤、青などの派手なものは禁止する。

(3)　金属バット及び安全用具は、J･S･B･Bのマークのあるものを使用すること。

(4)　次の安全用具を準備していない場合は、試合を行うことができない。

ア　捕手は、連盟公認のマスク(スロートガード付)、レガース、プロテクター、SGマーク付の捕手用ヘルメット及びファウルカップを着用すること。

イ　打者用ヘルメットは7個以上用意し、打者、走者、次打者及びベースコーチは、ヘルメットを着用しなければならない。また、打者、走者、次打者はイヤーフラップの付いたものとする。

(5)　チームのユニフォーム・アンダーシャツ等は、同色、同形、同意匠のものを使用すること。なお、仕様を変更する場合は、事前に指導部と協議すること。

(6)　スパイクの色は、全員同色でなくても構わない。また、サングラスは、大会本部の承認なしに使用できる。ただし、投手はミラーレンズサングラスの使用はできない。また、野手が帽子の庇の上に乗せることを認める。

(7)　抗議できるのは、監督と当該プレーヤー、または主将と当該プレーヤーのみとする。

(8)　投手(救援投手を含む)の投球練習は初回6球以内、次回以降は3球以内とする。

(9)　打者が頭部にヒットバイピッチを受けた時には、球審は直ちに臨時代走の処置を行うことができる。

5　連盟特別規則

(1)　監督またはコーチ等が投手の所へ行く回数の制限

ア　監督またはコーチ等(以下「監督等」という。)が1試合に投手の所に行ける回数は3回以内とする。なお、延長戦(タイブレーク方式を含む)となった場合は、1イニングに1回行くことができる。

イ　監督等が、同一イニングに同一投手の所へ2度目に行くか、行ったとみなされた場合(伝令を使うか、捕手または他の野手に指示を与えて直接投手の所へ行かせた場合)は、投手は自動的に交代しなければならない。

(ア)　監督等がファウルラインを越えて投手のもと(マウンド)へ行った場合は、必ず1回に数える。(ただし、投手交代の場合を除く。)

(イ)　球審(審判員)は、監督等に投手のもと(マウンド)へ行った回数を知らせる。

ウ　イニングの途中で監督等が投手のもとへ行き投手交代をする場合は、新しい投手がマウンドに到着し、その投手がウオームアップ(準備投球)を始めたならば、その監督等はベンチに戻らねばならない。もし、その場に留まっていた場合には1回と数える。

エ　新しいイニングの初めに、監督等がマウンドに行った場合は、1回に数える。

(2)　守備側のタイムの回数制限

ア　捕手または内野手が、1試合に投手の所に行ける回数を3回以内とする。なお、延長戦(タイブレーク方式を含む)となった場合は、1イニングに1回行くことができる。野手(捕手も含む)が投手の所へ行った場合、そこへ監督等が行けば、双方1回として数える。逆の場合も同様とするが、投手交代の場合

は、その回数には含まない。

イ 監督等がプレーヤーとして出場している場合は、投手のところへ行けば野手としての1回と数えるが、協議があまり長引けば、監督等が投手の所へ1回行ったこととする。

ウ 攻撃側のタイム中に守備側は指示を与えることはできるが、攻撃側のタイムより長引けば守備側の1回とカウントされる。

(3) 攻撃側のタイムの回数制限

ア 攻撃側のタイムは、1試合に3回以内とする。なお、延長戦(タイブレーク方式を含む)となった場合は、1イニングに1回とする。

イ 守備側のタイム中に攻撃側は指示を与えることはできるが、守備側のタイムより長引けば攻撃側の1回とカウントされる。

(4) タイムは、1分以内を限度とする。

(5) 塁上の走者、あるいはコーチボックスやベンチから、守備側(捕手)のサインを盗み、それを打者に伝達することを禁止する。

(6) 競技者のマナーアップとフェアプレイの両面から、次のような行為を禁止する。

ア 捕手が投球を受けたときに意図的にボールをストライクに見せようとミットを動かす行為

イ 捕手が自分でストライク・ボールを判定するかのように、球審がコールする前にすぐミットを動かして返球態勢に入る行為

ウ 球審のボールの宣告にあたかも抗議するかのように、しばらくミットをその場に置いておく行為

エ 打者がヒジ当てを利用してのヒットバイピッチ(死球)狙いの行為

オ 打者がインコースの投球を避ける動きをしながら当たりに行く行為

カ プレイ中みだりにベンチを出る行為

キ 野手が走者の視界を遮る行為(規則6.01h(2))

(ア) 走者がタッグアップしているとき、野手が走者の前に立ち視界を遮る行為

(イ) ボールを保持している投手が投手板にいるとき、野手が走者の前に立ち視界を遮る行為

ク 投手が投球動作を開始してから、投手の動揺を誘うような声を発する行為

(7) 前進守備時の野手の位置について

故意に打者を惑わすことと野手の安全を考慮して塁間の半分を目安として、投手がリリースするまでその位置に留まること。

6 アマチュア野球内規

(1) 次回の第1打者

たとえば2アウト、打者のボールカウント1ボール2ストライク後の投球のときに、三塁走者が本盗を企てたが得点とならないで攻守交代になったような場合、次回の第1打者を明らかにするため、球審は、打者が三振でアウトになったのか、走者が触球されてアウトになったのかを明示しなければならない。(規則5.04a(3)、5.09a(14))

(2) バッタースボックスルール

ア 打者は打撃姿勢をとった後は、次の場合を除き、少なくとも一方の足をバッタースボックス内に置いていなければならない。この場合は、打者はバッタースボックスを離れてもよいが、“ホームプレートを囲む土の部分”を出てはならない。

(ア) 打者が投球に対してバットを振った場合

(イ) チェックスイングが球審にリクエストされた場合

(ウ) 打者が投球を避けてバランスを崩すか、バッタースボックスの外に出ざるを得なかった場合

(エ) いずれかのチームのメンバーが“タイム”を要求し認められた場合

(オ) 守備側のプレーヤーがいずれかの塁で走者に対するプレイを企てた場合

(カ) 打者がバントをするふりをした場合

(キ) 暴投または捕逸が発生した場合

(ク) 投手がボールを受け取った後マウンドの土の部分を離れた場合

(ケ) 捕手が守備のためのシグナルを送るためキャッチャースボックスを離れた場合

イ 打者は、次の目的で“タイム”が宣告されたときは、バッタースボックスおよび“ホームプレートを囲む土の部分”を離れることができる。

(ア) 負傷または負傷の可能性がある場合

(イ) プレーヤーの交代

（ウ） いずれかのチームの協議

なお、審判員は、前の打者が塁に出るかまたはアウトになれば、速やかにバッタースボックスに入るよう次打者に促さねばならない。

ペナルティ

打者が意図的にバッタースボックスを離れてプレイを遅らせ、かつアの（ア）～（ケ）の例外規定に該当しない場合、または、打者が意図的に“ホームプレートを囲む土の部分”を離れてプレイを遅らせ、かつイの（ア）～（ウ）の例外規定に該当しない場合、球審は、その試合で2度目までの違反に対しては警告を与え、3度目からは投手の投球を待たずにストライクを宣告する。この場合はボールデッドである。

もし打者がバッタースボックスまたは“ホームプレートを囲む土の部分”の外にとどまり、さらにプレイを遅延させた場合、球審は投手の投球を待たずに、再びストライクを宣告する。

なお、球審は、再びストライクを宣告するまでに、打者が正しい姿勢をとるための適宜な時間を認める。（規則 5.04b(4)(A)、同(B)）

（3） ワインドアップポジションの投手

ワインドアップポジションをとった右投手が三塁（左投手が一塁）に踏み出して送球することは、投球動作を変更して送球したとみなされるから、ボークとなる。（規則6.02a(1)）

投手が投球動作を起こして両手を合わせた後、再び両手をふりかぶることは、投球を中断したものとみなされる。投球動作を起こしたときは、投球を完了しなければならない。（規則 5.07a(1)）

（4） 最終回裏の決勝点

正式試合の最終回の裏かまたは延長回の裏に、規則6．01(g)規定のプレイで三塁走者に本塁が与えられて決勝点になる場合には、打者は一塁に進む義務はない。（規則5．08b、6．01g）

（5） 2アウト、四球暴投、決勝点で打者一塁へ進まず

最終回裏、走者三塁、打者の四球（フォアボール）目が暴投または捕逸となって決勝点が記録されるとき、四球の打者が一塁へ進まなかった場合は、規則5．08(b)のように球審が自ら打者のアウトを宣告して、得点を無効にすることはできない、

打者が一塁に進まないまま、守備側が何らかの行為もしないで、両チームが本塁に整列すれば、四球の打者は一塁へ進んだものと記録される。

打者をアウトにするためには、両チームが本塁に整列する前に守備側がアピールすることが必要である。（規則5．09(c)[5．09c原注][注2]）。しかし、守備側がアピールしても、打者は一塁への安全進塁権を与えられているので、打者が気づいて一塁に到達すれば、アピールは認められない。

守備側のアピールを認めて打者をアウトにする場合は、

・ 打者が一塁に進もうとしないとき
・ 打者が一塁に進もとしたが途中から引き返したとき

である（規則5．08b、5．09c[5．09c原注][注2]）

（6） アウトの時機

アウトが成立する時機は、審判員が宣告したときではなくて、アウトの事実が生じたときである。第3アウトがフォースアウト以外のアウトで、そのアウトにいたるプレイ中に走者が本塁に達するときなどのように、状況によっては速やかにアウトを宣告しなければならない。（規則5．08a[注1]）

（7） アピールの場所と時期

守備側チームは、アピールの原因となった塁（空過またはリタッチの失敗）に触球するだけでなく、アピールの原因でない塁に進んでいる走者の身体に触球して、走者の違反を指摘して、審判員の承認を求める（アピール）ことができる、この場合、アピールを受けた審判員は、そのアピールの原因となった塁の審判員に裁定を一任しなければならない。

アピールは、ボールインプレイのときに行わなければならないので、ボールデッドのときにアピールがあった場合は、当該審判員は「タイム中だ」ということとする。（規則5．09c）

ただし、最終回の裏ボールデッド中に決勝点が記録された場合、または降雨等で試合が中断され、そのまま試合が再開されない場合、ボールデッド中でもアピールはできるものとする。

（8） 審判員がインプレイのとき使用球を受け取る

3アウトと勘ちがいした守備側が、使用球を審判員にて手渡したのを審判員が受け取った場合は、規則6．01(d)を準用する。審判員が使用球を受け取ると同時にボールデッドとし受け取らなかったらどのような状態になったかを判断して、ボールデッド後の処置をとる。また、ベースコーチが同様のケースで試合球を受け取った場合も、受け取ると同時にボールデッドとするが、走者はボールデッドになったときに占有していた塁にとどめる。（規則6．01d）

（9） 打者の背後にウエストボールを投げる

投手がスクイズプレイを防ぐ目的で、意識的に打者の背後へ投球したり、捕手が意識的に打者の背後に飛び出したところへ投球したりするような非スポーツマン的な行為に対しても規則6．01(g)を適用し、走者には本塁を与え、打者は打撃妨害で一塁へ進ませる。（規則6．01g）

（10） 危険防止（ラフプレイ禁止）ルール

本規則の趣旨は、フェアプレイの精神に則り、プレーヤーの安全を確保するため、攻撃側および守備側のプレーヤーが意図的に相手に対して体当たりあるいは乱暴に接触するなどの行為を禁止するものである。

ア タッグプレイのとき、野手がボールを明らかに保持している場合、走者は（たとえ走路上であっても）野手を避ける、あるいは減速するなどして野手との接触を回避しなければならない。

・ 野手との接触が避けられた
・ 走者は野手の落球を誘おうとしていた
・ 野手の落球を誘うため乱暴に接触した

と審判員が判断すれば、その行為は故意とみなされ、たとえ野手がその接触によって落球しても、走者にはアウトが宣告される。ただちにボールデッドとなり、他の走者は妨害発生時に占有していた塁に戻る。なお、走者の行為が極めて悪質な場合は、走者は試合から除かれる場合もある。（規則6．01i(1)）

イ 次の場合には、たとえ身体の一部が塁に向かっていたとしても、走者には妨害が宣告される。

（ア） 走者がベースパスから外れて野手に向かって滑ったり、または走ったりして野手の守備を妨げた場合（接触したかどうかを問わない）。

≪走者は、まっすぐベースに向かって滑らなければならない、つまり走者の身体全体（足、脚、腰および腕）が塁間の走者の走路（ベースパス）内に留まることが必要である。ただし、走者が、野手から離れる方向へ滑ったり、走ったりすることが、野手との接触または野手のプレイの妨げになることを避けるためであれば、それは許される。≫

（イ） 走者が身体を野手にぶつけたりして、野手の守備を妨害した場合。

（ウ） 走者のスライディングの足が、立っている野手の膝より上に接触した場合および走者がスパイクの刃を立てて野手に向かってスライディングした場合。

（エ） 走者がいずれかの足で野手を払うか、蹴った場合。

（オ） たとえ野手がプレイを完成させるための送球を企てていなくても、走者がイリガリーに野手に向かってスライドしたり、接触したりした場合。

<u>ペナルティ</u> （ア）～（オ）

1） フォースプレイのときの0アウトまたは1アウトの場合、妨害した走者と、打者走者にアウトが宣告される。すでにアウトになった走者が妨害した場合は、守備側がプレイを試みようとしている走者にアウトが宣告される。ただちにボールデッドとなり、他の走者は妨害発生時に占有していた塁に戻る。

2） フォースプレイのときの2アウトの場合、妨害をした走者にアウトが宣告され、ただちにボールデッドとなり、他の走者は進塁できない。

3） タッグプレイの場合、妨害した走者にアウトが宣告され、ただちにボールデットとなり、他の走者は妨害発生時に占有していた塁に戻る。

4） 走者のスライディングが極めて悪質な場合は、走者は試合から除かれる場合もある。（規則5．09 b(3)、6．01i(1)、6．01j）

ウ タッグプレイのとき捕手または野手が、明らかにボールを持たずに塁線上および塁上に位置して、走者の走路をふさいだ場合は、オブストラクションが厳格に適用される。

なお、捕手または野手が、たとえボールを保持していても、故意に足を塁線上または塁上に置いたり、または脚を横倒しにするなどして塁線上または塁上に置いたりして、走者の走路をふさぐ行為は、大変危険な行為であるから禁止する。同様の行為で送球を待つことも禁止される。このような行為が繰り返されたら、その選手は試合から除かれる場合もある。

<u>ペナルティ</u>

捕手または野手がボールを保持していて、上記の行為で走者の走路をふさいだ場合、正規にタッグされればその走者はアウトになるが、審判員は捕手または野手に警告を発する。走者が故意または意図的に乱暴に捕手または野手に接触し、そのためたとえ捕手または野手が落球しても、その走者にはアウトが宣告される。ただちにボールデッドとなり、他の走者は妨害発生時に占有していた塁に戻る。（規則6．01h、6．01i(2)）

（11） 投手の遅延行為

走者が塁にいるとき、投手が投手板から軸足をはずして、走者のいない塁に送球した（送球するマネも含む）場合、または、投手板上からでも軸足を投手板からはずしても、塁に入ろうとしていない野手に送球した場合には、投手の遅延行為とみなす。（規則6．02a(4)、6．02a(8)、6．02c(8)）

（12） 投球する手を口または唇につける

規則6．02(c)(1)のペナルティに代えて、審判員はその都度警告してボール交換させる。（規則6．02c）

7 試合中の禁止事項

（1） 相手チームや審判員に対する聞き苦しい野次は厳禁する。また、スタンドからの応援団の野次および目に余る行為はチームの責任とする。

（2） 競技場内（ベンチを含む）では、喫煙およびガム等を噛むことを禁止する。

（3） マスコットバットを次打者席に持ち込むことは差し支えないが、プレイの状況に注意し、適切な処置をすること。なお、競技場内での素振り用パイプやリングの使用を禁止する。

（4） 投手が手首や腕にリストバンド、サポーター等を使用することを禁止する。なお、負傷で手首に包帯等を巻く必要があるときは、球審の承認が必要である。

（5） 危険防止のため、足を高く上げてスライディング等を厳禁する。現実にこれが妨害になったと審判員が認めた場合は、守備妨害で走者をアウトにする。

（6） 作為的な空タッグを禁止する。現実に妨害（よろめいたり、著しく速度が鈍った場合）になったと審判員が認めた場合は、オブストラクションを適用する。

（7） プレーヤーが塁上に腰を下ろすことを禁止する。

（8） 守備側からのタイムで試合が停止されたときは、投手は捕手を相手に投球練習をしてはならない。

（9） 試合が開始されたら、控えの選手は試合に出場する準備（交代選手のキャッチボール）をしている者の他は、ベンチ内にいなければならない。ただし、攻守交代時に限り、控え選手がファウルグラウンドで外野の方向へランニングすることを認める。

（10） 次打者席では、投手が投球姿勢に入ったら素振りをしてはならない。投手も必ず次打者席に入ること。

8 使用球

大会使用球（連盟公認球）は、一般M号とし、協会で準備する。

9 試合のスピード化に関する事項

（1） 攻守交代は駆け足でスピーディに行なうこと。また、最後のボール保持者は投手板にボールを置いて、ベンチに戻ること。

（2） 打者は速やかに打者席に入り、打者席内でサインを見ること。球審への挨拶は無用である。

（3） 各回の先頭打者と、次打者及びベースコーチは、ミーティングに参加しないで、直ちに所定の位置につくこと。

（4） 試合中の「ボール回し」は、各イニングの初めだけとする。（状況により中止することもある）

（5） 打者が二塁打を打ち打撃用手袋から走塁用手袋に変える為にタイムをかける行為を禁止する。

10 その他

（1） ファウルボールは、一塁側は一塁ベンチ、三塁側は三塁ベンチ、本塁後方は攻撃側のチームが処理をすること。

（2） 審判員への暴言、暴力行為は、理由の如何を問わず、直ちに退場させ、反則規定により処分する。また、相手チームへの暴力行為に対しても同様とする。

（3） 放棄試合は、理由の如何を問わず、許さない。

（4） 当日、試合ができないチームは、試合会場に来てその旨を審判員に報告するか、「大会試合棄権申出書」を試合前日の午後5時までに審判部長へFAXまたはEメールで提出すること。なお、二大会連続して初戦を棄権したチームは、原則として次期大会への出場を停止する。

（5） 無断により試合を棄権した場合は、次期大会への出場を停止する。

（6） 広報

ア 試合日程・結果などは、相模原市野球協会ホームページで知らせする。

イ 当日、雨天により中止の際の連絡については、午前6時以降に相模原市野球協会ホームページまた

は LINE 案内グループに登録されたメンバーに直接配信でお知らせする。
案内内容は、
① 全会場全試合中止案内
② 途中からの中止、途中までの中止を含む個別会場中止案内

ウ LINE 案内グループは「[配信専用]相模原市野球協会　連絡用」とする。

[配信専用] 相模原市野球協会 連絡用

エ LINE 案内グループは協会からの配信専用とし登録メンバーからの投稿は厳禁とする。登録メンバーからの投稿は削除する。

（7）大会使用球場と試合開始予定時刻は次のとおりです。

◆球場名：横山公園・サーティーフォー相模原・鹿沼公園・相模湖林間公園・城山湖・三栗山・北公園・小山公園・串川・又野公園・青野原・鳥屋

試合開始予定時刻（鹿沼公園以外）

A級	第①8:30	第②10:20	第③12:10	第④14:00	
A級以外	第①8:30	第②10:00	第③11:30	第④13:00	第⑤14:30

試合開始予定時刻（鹿沼公園）

A級	第①9:00	第②10:50	第③12:40	第④14:30	
A級以外	第①9:00	第②10:30	第③12:00	第④13:30	第⑤15:00

（8）注意事項

◇ 駐車場や観覧席等グラウンド外でのキャッチボールや素振り等を禁止する。
◇ 喫煙は指定場所で行い、各チームは吸殻入れを用意し、必ず持ち帰ること。
◇ チーム内で出たごみは各チームが責任を持ち、必ず持ち帰ること。
◇ その他、施設管理者の指示に従うこと。
※ 違反者を出したチーム及び選手は、今後の市内各種大会への出場参加を永久追放する。

（9）協会への連絡・問合せ先

【競技運営に関する注意事項など大会運営に関すること（競技部・審判部）】
池田競技部長　sba.umpire.ikeda@gmail.com
井上審判部長　sba.umpire.inoue@gmail.com
【反則規定、ユニフォームの変更などに関すること（指導部）】
中津指導部長　tsu-bo-chu-naka2-244@icloud.com
【代表者の住所（通知宛先）等の変更届など協会運営全般に関すること（総務部）】
安西総務部長　sagamihara.sbc.1946@gmail.com

【個人情報の取り扱いについて】

主催者等は個人情報に関する法令を遵守し、取得した個人情報について適正に取り扱う。
主催者等が取得した個人情報は、開催案内、連絡確認、結果公表、結果管理、写真掲載、統計資料作成及びその他大会運営上必要な連絡に使用する。
また、大会結果及び写真については、ホームページに掲載する場合がある。