



## Pre-Competition Technical/Organizational Meeting

第9回アジア18U (AAA) 野球選手権大会 2011 - 神奈川

2011年8月27日 (土)

## 議事次第

1. B F A 会長挨拶

び罰金

チーム紹介

2. 最終選手登録票の提出

3. 大会スケジュール

4. 試合の準備

5. 大会規則

6. 競技規則

7. スピードアップ・ルール

8. 延長回に関わる特別規則

9. 衝突ルール

1 1. 提訴、退場およ

1 2. 同率の場合

1 3. ドーピング検査

## 10. グラウンド・ルール

### 1. 競技委員

アジア野球連盟・事務局長 李相鉉 (Lee, Sang-Hyun) (韓国)

裁定委員会委員長 鈴木義信 (B F A)

裁定委員 麻生紘二 (日本)、李栽元 (Lee, Jae Won)

(韓国)

技術委員長 麻生紘二 (日本)

技術委員 金應烈 (Kim, Eung Lyul) (韓国)

楊賢銘 (Yang, Hsien-Ming) (中華台北)

吉川芳登 (日本)

中本 尚 (日本)

審判長 赤井淳二 (日本)

各チーム紹介：香港、韓国、パキスタン、フィリピン、スリランカ、タイ、

中華台北、日本

## 2. 最終選手登録票(FTR)

- 2-1 会議終了後、FTRをTCに提出
- 2-2 パスポート・チェック
- 2-3 ラインアップカード綴および試合球の支給

## 3. 大会スケジュール

### 3-1 会場

- 横浜スタジアム
- 横須賀球場
- 保土ヶ谷球場

### 3-2 確認事項

●ホームチーム                      三塁側    白色のユニフォーム着用

●ビジティングチーム    一塁側    ダークカラーのユニフォーム

着用

### 3-3 試合前の練習スケジュール (例示)

12:00-12:40	ホーム	打撃練習	40分
12:40-13:20	ビジター	打撃練習	40分
13:20-13:30	ホーム	内野ノック	10分
13:30-13:40	ビジター	内野ノック	10分
13:40-13:50	グラウンド整備		10分
13:50-13:55	選手紹介、審判員紹介、国歌、始球式		
13:55	メンバー表交換、グラウンドルール説明		
14:00	試合開始		

08:30-09:10	ホーム	打撃練習	40分
09:10-09:50	ビジター	打撃練習	40分
09:50-10:00	ホーム	内野ノック	10分
10:00-10:10	ビジター	内野ノック	10分
10:10-10:20	グラウンド整備		
10:20-10:25	選手紹介、審判員紹介、国歌、始球式		
10:25	メンバー表交換、グラウンドルール説明		
10:30	試合開始		

🕒 時間厳守のこと

## 4. 試合の準備

### 4-1 メンバー表の提出

- 遅くとも試合開始30分前にはTCに提出
- 正式なメンバー表はホームプレート上で交換——もし変更があれば、その旨球審に伝え、新しいメンバー表を提出する

### 4-2 試合前練習

- 相手チームに敬意を払う
- 相手チームの打撃練習中はグラウンドに出ない
  - ☛もし第一試合が長引いた場合、TCが試合開始時間の変更を伝える

#### 4-3 試合前のセレモニー

- 選手紹介、ファウルラインに沿って並ぶ
- 審判員紹介
- 国歌
- 両チーム握手、ギフトチェンジ
- メンバー表の交換、球審によりグラウンドルールの説明
- 始球式

### 5. 大会規則

#### 5-1 ダッグアウトに入れる者

- ☛競技場内に入ることが許された人（団長、選手18名、監督1名、コーチ2名、スタッフおよび通訳）だけが、試合中ダッグアウトに入ること

ができる。

## 5-2 バット

### ●BFA 公認バット

## 5-3 打者走者に触れることの禁止

●打者が本塁打を打った場合、打者がホームプレートを通過するまでは、ベースコーチを含むチームメートがハイタッチ等で打者に触れることを禁止する。

## 6. 競技規則

### 6-1 Official Baseball Rules 2011、BFA Regulations および IBAF NORMS

に従う

### 6-2 指名打者制度の採用



### 6-3 点差によるコールドゲームの採用（マーシールール）

—— 5回終わって20点差

—— 7回終わって10点差

## 7. スピードアップ・ルール

☛ スピーディーな試合進行に努める

### 7-1 12秒ルール

● 走者がいない場合、投手がボールを受け取ってから12秒以内に投球する

● 常に無駄な遅延行為を避ける

### 7-2 8球の準備投球

● イニング間の8球の準備投球を認める

- 試合中、ダッグアウトの外で投手または野手がウォームアップをすることを禁止する（ただしブルペンを使うことは構わない）

### 7-3 マウンドに行ける回数

- 監督またはコーチは試合中3回だけマウンドに行くことができる。  
マウンド上での投手との話し合いは、審判員がタイムをかけてから30秒以内とする。
- 3回を超えてマウンドに行けば、その投手は試合から除かれる。延長回に入った場合には、延長3イニングごとに1回だけマウンドに行くことが許される。
- 内野手（捕手を除く）は、一人だけが1イニングにつき1回だけマウンドに行くことができる。

- 内野手が監督またはコーチと一緒にマウンドに行けば、それは内野手が1回行ったことになる。
- チームは一試合につき3回だけ攻撃タイムを持つことができる。延長回に入った場合は、延長3イニングごとに1回だけの攻撃タイムが許される。

#### 7-4 打者の義務

- 打者はむやみにバッタースボックスをはずしてはいけない。
- 打者は自分の打順がきたら、速やかにバッタースボックスに入って、打撃姿勢をとらなければならない。

### 8. 延長回に関わる特別規則 (“タイ・ブレーカー・ルール”)

●試合が9イニング終わって同点の場合、延長回について以下のとおりとする。

——各チームとも10回から無死走者一・二塁で試合を再開する。

(11回以降も同様)

——10回が始まる前に、TC立会いの下、両チームの監督はホームプレートに集まり、球審に（同時に）どの打順から打たせるかを通知する。チームは9回が終わったときの打順でもって、10回にどの打者から打たせるかの選択権を有する。

例：たとえば、1番打者から打たせるとしたら、8番打者が二塁、9番打者が一塁走者となる。

——延長回において選手の再出場は認めない。

- ☛ 上記以外は、“Official Baseball Rules”および BFA Regulations が適用される。

## 9. 衝突ルール(Collision Rule)

- 走者が、本塁上で意図的に危険かつ乱暴に野手に体当たりしたり、接触をしたりした場合は、その走者はアウトが宣告され、かつ試合から除かれる。ただちにボールデッドとなる。他の走者は投球当時に占有した塁に戻る。

## 10. グラウンド・ルール

- 横浜スタジアム

——ボールがカメラマン席に入るか、カメラ等の器具に当たった場合は、競技場に直接跳ね返ったか否かに関係なく、ボールデッドとする。

——ボールがバットケースまたはヘルメットケースに当たった場合は、競技場に直接跳ね返ったか否かに関係なく、ボールデッドとする。

●横須賀球場 特になし

●保土ヶ谷球場 特になし

## 1 1 . 提訴、退場 および 罰金

☞ BFA Regulations 4.0 Penalties を参照

### 1 1 - 1 提訴

●提訴する場合は球審にその旨通知する。

●提訴は、その試合担当の TC に、書面でもって試合終了後 60 分以内に、そして Official Baseball Rules のどの条文に関するのかわ

明記し、現金で US \$ 100. を添えてなされなければならない。

1 1 - 2 退場

1 1 - 3 規則違反と罰金

●規則違反は自動的に罰金を伴う。

●規則違反は、次の二つに分類される。

“A” レベル 最低 US \$ 1, 000.

“B” レベル US \$ 400. ~ US \$ 1, 000.

1 2 . 同率の場合  BFA Regulations Section 1. 3.6 を参照のこと

予選ラウンドで同率の場合以下の方法で上位チームを決定する；

- 1) 同率のチーム同士で勝ったチーム
- 2) 同率のチーム間で最少失点のチーム
- 3) 同率のチーム間で最少自責点のチーム
- 4) 同率のチーム間で最高打率のチーム
- 5) 全試合を対象に最少失点のチーム
- 6) 全試合を対象に得点の多いチーム
- 7) 全試合を対象に打率の高いチーム
- 8) コイントス



### 13. ドーピング・コントロール

- ドーピングテストは、World Anti-Doping Code(WADA)に準拠した、  
IBAF の Anti-Doping Rules に則って実施される。
- 各チームの協力を要請する。

ありがとうございました。各チームのご健闘を祈ります。

フェア・プレイの精神

スポーツマンシップ

相手チームおよび審判員に対するリスペクト  
を常に忘れずに！

Good Luck!      がんばろう！

