

第21回全国障害者スポーツ大会「三重とわか大会」リハーサル大会 兼 第21回全国障害者スポーツ大会フットベースボール競技 北信越・東海ブロック予選会 競技実施要領

1 競技規則

令和3年度に適用の全国障害者スポーツ大会競技規則（公益財団法人日本障がい者スポーツ協会制定）によるもののほか、この要領の定めるところによる。

2 チーム

- (1) チームの編成は、監督1名、コーチ2名以内及び選手15名以内（男女は問わない）とする。
- (2) 監督及びコーチが選手を兼ねる場合は、選手名簿に登録されていなければ選手として出場できない。この場合の選手の人数は、選手を兼ねる監督及びコーチを含め15名以内とする。

3 競技方法

- (1) 試合は、三重県を除くトーナメント方式とし、3位決定戦を行う。
また、トーナメント戦以外に三重県を含めた交流戦を実施する。
- (2) 試合は、7イニングまたは試合開始後60分を経過した後は、新しいイニングに入らない。
- (3) 同点の場合は、タイブレーカーにより試合を延長して行う。ただし、延長は2イニングを限度とし、延長開始後15分を経過した後は、新しいイニングには入らない。それでも同点の場合は、最終出場選手9名の抽選によって勝敗を決定する。
- (4) 抽選は主管競技団体が行う方法に添い、最終出場選手9名の打順で抽選をおこなう。なお、監督会議にて実施方法をあらためて確認する。
- (5) 3イニング終了以降20点以上の差が生じたときは、得点差コールドゲームとする。
また、降雨等の事情により試合の継続が不可能と判断された場合は、3イニング以上のイニングの終了をもってコールドゲームとする。（決勝戦を含む）
- (6) 指名選手(DP)及び再出場(リエントリー)を採用する。
- (7) 試合球は、サッカーボール(ゴム製4号球)とし、主催者が用意する。

4 服装等

- (1) 同一チームの監督、コーチ及び選手は、同色・同意匠ユニフォームを着用しなければならない。ただし、選手がショートパンツを着用するチームの監督及びコーチについては、上衣は同色・同意匠でなければならないが、下衣については、監督及びコーチのみで統一された、別のものを着用してもよい。また、男子は同じ帽子を着用しなければならない。
- (2) ユニフォームナンバーは、背中と胸下につけなければならない。監督は30番、コーチは31番と32番、主将は10番とし、他の選手は1番から99番の番号とする。

数字の大きさは、背中は15 cm以上、胸は6 cm～12 cmとする。ユニフォームの背中はユニフォームナンバーと個人名・チーム名のみとする。個人名・チーム名をつけるときは、ユニフォームナンバーの上部に全員がつけること。(個人名はローマ字表記のみとする) また、ユニフォームの左袖に県・指定都市名を表示すること。

(3) 靴は、運動靴又は金属製以外のスパイクとする。

(4) 危険防止のための手袋を着用してよい。ただし、投手はボール以外の色でなければならない。

5 組合せ

組合せは、令和3年2～3月に開催するプログラム編成会議において、主催者が関係者立会いのもとに代理抽選の上、決定する。

6 打順表等

(1) 打順表は、試合開始時刻の20分前までに5部作成し、競技本部へ提出する。

ただし、第1試合は、開始式終了後に提出すること。

(2) 攻守の決定は、監督及び主将の立会いのもと、球審のコインのトスによって決定する。

7 開始式・表彰式

(1) 開始式は、競技開始前に競技会場で行う。

(2) 表彰式は、競技終了後に競技会場で行う。

8 出場権

この大会の優勝チームは、第21回全国障害者スポーツ大会への出場権を得る。

9 その他

(1) 監督会議は競技開始前に行い、その場において大会申し合わせ事項を設けることができる。なお、監督会議の時間及び場所については別途通知する。

(2) ベンチは、組合せ表の番号が若いチームを1塁側とする。

(3) ベンチ内へは、監督、コーチ、選手以外は入ることができない。ただし、けが等に対応するためのトレーナーを帯同するチームは、1名ベンチに入ることができる。この場合のトレーナーは、医療知識があり、実際に施術ができる者とし、障害者スポーツトレーナーの資格を有していることが望ましい。

(4) 競技場内へは、主催者の許可を受けた者以外は立ち入ることができない。

(5) 練習場所については、主催者からの指示に従うものとする。

(6) 練習球は、各チームが用意する。

(7) 少雨の場合は決行するが、荒天時他不測の事態が生じた場合等の取扱いは、主催者において別途決定する。

(8) 参加者は、主催者が定めた新型コロナウイルス感染症対策に関するガイドラインを遵守すること。