

第 15 回 SukusuiCup ルール、予選リーグ、トーナメントについて

【予選リーグ・1st ステージ】

組合せは実行委員長の指示の元に抽選会（代理抽選）を行い、各グループ分けを行う。

第 1 試合は各グループ表の降順通りに試合を行い、2 試合目は 1 試合目の勝者 vs 敗者で試合を行ってグループ順位を確定する。

基本的には 4 チームで行うが、3 チームグループは総当たりで順位を決める。試合は 7 イニング・1 時間 20 分とし、新しいイニングには入らない。同店の場合は最終回に出場した 9 人（1 番から順に並び）によるジャンケンにて勝敗を決める。ジャンケン時にはマスク着用で勝敗時に大声出さないよう注意して下さい。

※全日程において投手の投球制限を 1 日 7 イニングとする。1 球でも投げれば 1 イニングのカウント。

第 1 日目の順位において、2・3 位が 1 勝 1 敗となるが、1 試合目の試合結果を優先し、得失点差は関係なく、第 3 試合の敗者が 2 位、第 4 試合の勝者が 3 位とする。3 チームグループにおいて、1 勝 1 敗で並んだ場合には失点が少ないチームから上位順位を決める。もし並んだ場合は、各チーム 9 人選抜してジャンケンで多く勝ったチームを上位とする。

審判については、試合をしていないチームから 2 名、番号の若いチームから主審、2 塁審をお願いします。3 チームグループは試合をしていないチームから 3 名を出して下さい。3 名制で行います。もしも審判数が足りない場合は、各ゾーンで話合って決めて下さい。審判着は必要ございません。※マスク着用
コールドゲームは 5 回 10 点差を基準として、5 回以降も適用する。

※予選リーグ選手起用の独自ルール

各チーム 14 名を基準として、1 試合にベンチ入り全選手を起用しなくてはならない。

【打者での採用】

先発メンバーでない選手は、1 番打者から 9 番打者のなかでどこでもエントリーができます。先発選手は交代ではなく、間にエントリー選手が入るだけなので、次打者は同じ打順で回ります。エントリー打者は 1 人試合で 1 回のみとします。エントリー選手の起用には、タイムを掛けて主審にエントリーコールを必ずして下さい。エントリー選手が解るように背番号もしくは名前を双方がチェックして下さい。

【守備での採用】

守備については、ベンチにいる選手を何度交代しても OK です。その時に、代わりにベンチへ下がった選手をリエントリーすることができます。但し、新しく守備についた選手は、打者 3 人が終わるまでは交代できません。

例)

2 回表、2 アウトランナーなし、6 番バッターの所にエントリー選手を打者として送る。その選手がアウトになり回が終了。3 回表の先頭打者は 6 番バッターからということになる。

もちろんエントリー選手が続くことも OK

例)

守備選手としてエントリー選手がライトに入る。ライトの選手はベンチに下がる。アウト、進塁に関係なく、エントリーから 3 人の打者に回って、元のライトの選手がリエントーとして守備に戻れる。その時に、リエントリー以外の選手と交代した場合は、通常の選手交代なので注意して下さい。

以上によって、全ての選手を出さなくてはならないルールとなっています。

各チームへのお願い

今回の大会では1チーム14名が望ましいと考えております。その理由として、多くの選手が試合に出場することが、この大会の目的の一つです。

予選リーグで15名以上いるチームに関しては、連合チームにレンタルして頂きたいと思います。

例えば18人Aチームと20人のBチームがいる場合に、Aから4名、Bから6名のレンタルができれば10名で試合ができます。1年生や2年生だけのチームになるかもしれませんが、楽しい野球ができると思います。

この急造チームが勝ち上げれば素晴らしいことですし、リーグ戦を負けた場合でも決勝トーナメントにはリエントリー選手として元のチームに戻ることができます。4位以上に入賞すればメダルも貰えます。

1年生、2年生の子供は出場機会がないから連れてこなかったとかという話を聞きます。どうか大会の趣旨をご理解頂き、始めたばかりの子供でも連れてきて試合に出るチャンスをあげて下さい。

そして、その急造チームが出来た場合には快くキャッチャー道具やヘルメットも貸して下さい。

【予選リーグ・2ndステージ】

前日の準備より各グループの1～4位を振分けて、再度グループリーグを行う。

1試合目は1位vs3位／2位vs4位で試合を行い、2試合目は前日と同様に、勝者vs敗者で試合を行う。

3チームグループも前日と同様で総当り戦を行い、各グループ上位2チームが決勝トーナメントを行う。

参加出場チーム数にもよりますが、通常年であればA～Gグループの7グループが作れるので、14チームが決勝トーナメント進出となります。そしてワイルドカードとして合計失点が少ない2チームがトーナメントに出場することができます。ルールについては1stと同じです。

2ndステージ各グループ1位で勝ち上がったチームは、Aグループから左から1番の順にトーナメント表の櫓を分ける。16チームいた場合、ワイルドカード2番目と15番、最終グループ2位チームから3番～という順に分ける。（後日リーグ戦表と決勝トーナメント表は作成します）

【決勝トーナメント】

試合は7イニング制、1時間20分で行う。同点で終了した場合は1イニングだけ特別延長を行う。

ノーアウト満塁から行い、打順は監督の指揮の元で決定する。その打者からさかのぼってランナーを配置する。4番から始まる場合は、三塁ランナー1番、二塁ランナーは2番、一塁ランナーは3番となる。

それでも決着がつかない場合は、最後に出場していた選手の1番から9番の順でジャンケンを行う。ジャンケン時にはマスクを着用し、大声を発しないように心掛けて下さい。

決勝戦においては、勝敗がつくまで特別延長を続ける。特別延長が2イニングに入る場合は前のイニングの打順を引き継ぐものとする。

審判については、1回戦・準決勝は予選同様とし、2回戦については1回戦の敗者が行う。

決勝戦は主催者側が用意し、3位決定戦は相互審判とする。

※リエントリーや選手起用法など連盟大会とは違う面があると思います。先述したように私設大会であり、子供達を楽しませる交流会として行っております。以前、スクスイカップルールに対してクレームを入れてくるチームがありましたが、勝ちにこだわった大会ではなく、子供中心の大会なのでクレームは受け付けません。保護者会でも納得して頂けるように説明会を開催して下さい。