

【第33回将監ビクトリー杯総合優勝決定戦大会要項】

1 主催

将監ビクトリー

2 大会開催日

2017年11月26日(日) ※雨天の場合中止といたします。

(雨天等により大会を中止する場合は、5時30分ごろに各チームへ電話連絡します)

(雨天時は、9:30より将監西小にて抽選を実施いたします。)

3 試合会場

将監球場・将監西小学校

4 大会受付(大会参加費 1,000円)

トーナメントの試合時間に合わせて会場入りしていただき、バックネット裏の事務局にてお願いします。第1試合の受付については午前7時から。受付後、すぐにアップなどの準備に入ってもらい、午前8時から試合を開始します。

※日没が早い中で日程を迅速に消化するため、開会式及び当日の抽選会は実施しません。

トーナメントの組み合わせは、厳正な抽選により事前に決めさせていただきました。

5 試合時間

別紙、試合組合せ表に記載のとおりです。

6 大会規定

- (1) 試合方法は、5回戦トーナメント方式とします。
- (2) 1回戦から準決勝は原則60分を超えない形で運営します。試合開始後50分を超えて新しいイニングには入りません。決勝は時間制限なしとします。
- (3) 3イニング終了時点以降、7点差の場合はコールドゲームとします。
- (4) 試合終了時点で同点の場合は特別ルール(無死満塁・継続打順方式)を適用します。
- (5) ただし、1回戦のみとし、同点の場合は両チームの監督が立会いのもと、選手9名による抽選とします。
- (6) グラウンドルールは、大会本部より説明します。
- (7) アピール(判定の確認)は、当該選手及び監督のみ、確認だけとします。
- (8) タイムは1試合2回までとします。
- (9) ボークは1回目から適用します。
- (10) 試合開始時刻の30分前までにグラウンド担当までメンバー表を3部提出して、先攻後攻を決定します。
- (11) 審判は、別紙の通りとします。
- (12) ベンチ入りは、組合せ番号の若いチームを1塁側とします。
- (13) ボールボーイは試合チームより各2名ご担当願います。
- (14) その他は全日本軟式野球連盟規定学童の部に準じます。

7 お願い

- (1) グラウンド整備は、試合を行った両チームでお願いします。
- (2) 喫煙は定められた場所にてお願い致します。また、ゴミ等は持ち帰るようご協力のほど宜しくお願いします。
- (3) 審判員及び相手チーム・父兄に対するやじ等は禁止願います。

※ 主催者及び親の会は、本大会でのいかなる負傷・事故等による損害について一切の責任を負いません。また、駐車場でのトラブルに関しても同様に責任を負いませんので宜しくお願いします。

Aブロック組合せ (将監球場)

グラウンド担当 (責任者) : 将監ビクトリー

	試合時間	ベンチ	対戦チーム	審判	担当チーム
第1試合	8:00~9:00	一塁側	3 市名坂クラブ	球審・二塁	1 将監ビクトリー
		三塁側	4 宮千代イーグルス	一塁・三塁	2 荒巻少年野球クラブ
第2試合	9:10~10:10	一塁側	1 将監ビクトリーA	球審・二塁	A-1の敗者
		三塁側	2 荒巻少年野球クラブ	一塁・三塁	5 七郷少年野球クラブ
第3試合	10:20~11:20	一塁側	A-1の勝者	球審・二塁	A-2の勝者
		三塁側	5 七郷少年野球クラブ	一塁・三塁	帯同
第4試合 (準決勝)	11:30~12:30	一塁側	A-2の勝者	球審・二塁	A-3の敗者
		三塁側	A-3の勝者	一塁・三塁	帯同
第5試合 (決勝)	12:40~13:40	一塁側	A-4の勝者	球審・二塁	A-4の敗者
		三塁側	B-3の勝者	一塁・三塁	帯同

Bブロック組合せ (将監西小学校)

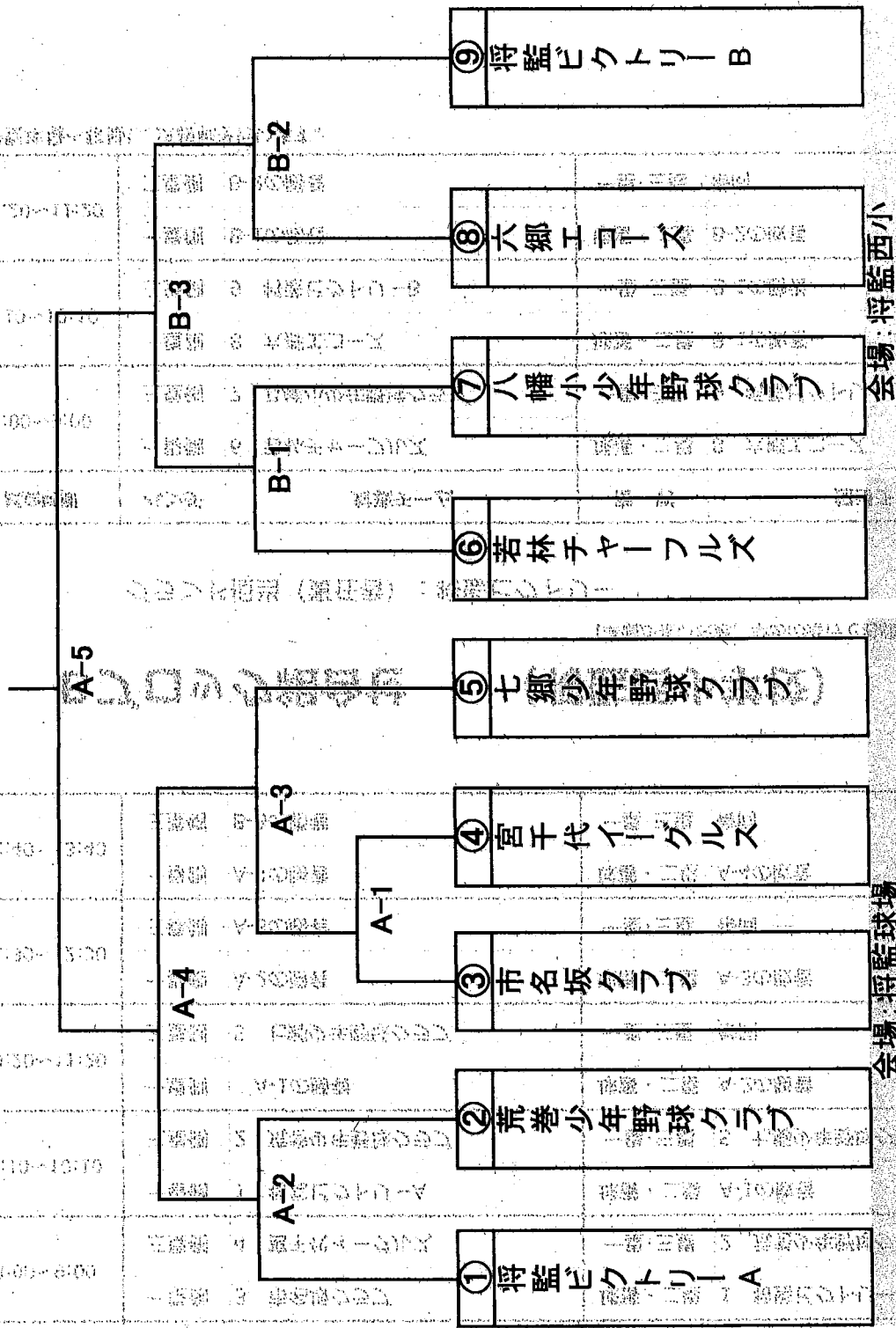
【準備が整い次第、早めの進行をお願いします】

グラウンド担当 (責任者) : 将監ビクトリー

	試合時間	ベンチ	対戦チーム	審判	担当チーム
第1試合	8:00~9:00	一塁側	6 若林チャーフルズ	球審・二塁	8 六郷エコース
		三塁側	7 八幡小少年野球クラブ	一塁・三塁	9 将監ビクトリー
第2試合	9:10~10:10	一塁側	8 六郷エコース	球審・二塁	B-1の敗者
		三塁側	9 将監ビクトリーB	一塁・三塁	B-1の勝者
第3試合 (準決勝)	10:20~11:20	一塁側	B-1の勝者	球審・二塁	B-2の敗者
		三塁側	B-2の勝者	一塁・三塁	帯同

※勝利チームは将監球場へ移動し、決勝戦を行います。

第33回将監ビクトリー総合優勝決定戦組合せ表



大会の運営 (責任者) : 藤原ひろし
 大会の進行 (事務局) : 藤原ひろし