

# 2022年度 Liga Agresiva 実施要項

## 理念「未来を見据えたチャレンジを！～末永く野球を続けるために～」

### 1. 目的

- ・選手育成を第一とした試合を行うこと。
- ・低反発金属バット(木製)バットの使用、直球中心の投球を行い、投打ともに地力をつけることをめざす。
- ・勝利をめざしてベストを尽くしたプレーをめざす中で、スポーツマンシップを正しく理解して正々堂々と勝負し、グッドゲームをめざす姿勢を育むこと。
- ・先進的な取り組みを行い、バットや球数制限、トーナメント制など高校野球界が抱える問題の改善をめざす。

### 2. 参加校

旭・門真なみはや・みどり清朋・香里丘S・香里丘J・花園・布施・大阪学芸・関西大倉・早稲田摂陵・今宮・羽衣学園

### 3. 期間

- ・予選リーグ・・・9月中旬～11月3日(祝)
- ・決勝トーナメント・・・11月6日(日)～11月20日(日) ※23日(祝)は予備日

### 4. 試合日程・・・別紙参照

### 5. 運営およびルール

#### 【試合運営】

- ①予選リーグは2リーグ制とし、勝率で予選順位を決定する。  
勝率が並んだ場合、1. 勝利数 2. 直接対決 3. 得失点差 で順位を決定する。
- ②試合前に2試合目を勝点に入れるかどうか指導者間で協議の上、決定する。
- ③順位は8試合消化したチームを対象とし、8試合未満のチームは勝ち点率に関わらず最下位とする。
- ④決勝Tにおいて、運営上これ以上試合を延ばせない場合は、参加不可校の不戦敗とする。
- ⑤日没や部員数等の関係で9イニングを2試合できないことが予想される場合、試合前に指導者間で相談の上、7(5)イニングで実施しても良い。
- ⑥指導者は多くの選手に十分な出場機会を設けるよう努める。
- ⑦予選リーグのみコールド制を採用する。(7回7点差、上記⑤の場合は5回7点差)
- ⑧予選リーグも含め、全試合でタイブレーク制を採用。(延長10回から無死1・2塁、継続打順)
- ⑨指定された試合は、状況を設定したうえで試合を行う。(別紙参照)  
(指導者協議の上、2試合目は状況設定をしないことも可)
- ⑩高校卒業後も野球を継続する意志のある3年生については、出場を認める。  
ただし、同時に打順に入るのは2名までとし、投手は1名につき2イニングまでとする。
- ⑪リエントリーを認める。ただし、一度退いた選手が再出場する場合は同じ打順でのみ出場可とする。

#### 【攻撃】

- ・打者はすべての打席で低反発金属バット(BBCORE.50)、もしくは木製バットを使用するものとする。
- ・1試合につき打者2人までバントを行っても良いとする。タイブレークに入った場合、バントに関する制限をなしとする。
- ・指導者はベンチに入り、選手交代、打者へのサインなどの指示を積極的に行う。
- ・選手交代は指導者が直接審判へ告げる。また、可能な限りサードコーチを指導者が行う。
- ・DH制を採用してもよい。

## 【投球】

- ・1人の投手の1試合における球数は「PitchSmart forLiga」のとおりとする。ただし、球数に達したらその打者まで投げ切ってもよい。(球数のカウントは各校マネージャーをお願いします)
- ・守備側の指導者は、故意四球を申告することができる。
- ・投球における変化球の割合は、2割程度とする。(多すぎる場合は指導者・審判から警告)変化球はカーブ、チェンジアップを推奨します。  
※上記の変化球がなぜ良いのかは各校指導者の方で説明をお願いします。
- ・指導者はタイムをとってマウンドに行くことができるが、同一イニングで同一投手のもとへ2回行けば、その投手は自動的に交代となる。

## 【表彰規定】

- ・優勝チームにはチャンピオンTシャツを授与する。  
チャンピオンTシャツは20枚を用意。(サイズはO→3枚・L→12枚・M→5枚)
- ・以下の4項目において個人表彰を行う。なお、個人表彰はリーグごとに表彰する。
  - 打者部門(規定打席→試合数×2.0以上)
    1. 首位打者
    2. IsOP(長打率－打率)
    3. 打点率(打点／打数)
  - 投手部門(規定投球回数→チーム試合数×1.5以上)  
早急に検討
- 6. その他
  - ・参加費2万円を徴収します。(チャンピオンTシャツ代及び個人表彰記念品、各会場運営費など)
  - ・試合球…各試合2球用意してください。
  - ・低反発金属バットや木製バットは各校で用意してください。
  - ・オンライン講習会(受講日時は学校ごとに調整)は必ず参加してください。  
(決勝Tまでに必ず全2回の受講を終えるようにしてください)
  - ・今年度もスコア集計アプリ「EasyScore」を導入します。  
(入力しているチームの指導者がその試合の公式記録員とします)
  - ・試合終了後、勝利チームの指導者がその試合の非自責点をLINEにてご報告ください。  
また、EasyScoreを入力したマネージャーにも非自責点を伝えてください。
  - ・午前からの試合の日など時間的に余裕のある日を中心に、試合後に両チーム代表者数名ずつ集まって感想や意見を交換し合う「アフターマッチファンクション」を実施する。
  - ・平日ナイターでの試合実施。(グラウンド確保にご協力ください！)
  - ・上位3校にはラテン風？表彰状授与。
  - ・各種講習会を積極的に実施していきたいと思いを。