

## 競技運営に関する注意事項(各大会共通)

### 1 打順表(登録された選手全員を記入したもの)の提出は

- (1)その日の第1試合は開始予定時刻の30分前までに
- (2)第2試合以降は前の試合の4回終了までに

監督と主将が大会本部に提出し、登録原簿と照合ののち、球審立会いのもと攻守を決定する。

2 ベンチに入れる人員は、登録されユニフォームを着用した監督30番、コーチ29番・28番および選手20名以内と、チーム代表者、マネージャー、スコアラー、トレーナー(有資格者)各1名とする。ただし、監督、コーチは成人者でなければならない。

3 シートノック時の補助員としてコーチ(背番号28・29番)を認める。

4 学童大会において守備の時間が長い場合には健康維持を考慮し、審判員の判断で給水タイムを設けることとする。  
(ロスタイムとして処理)

## 競技に関する連盟特別規則

### 1 正式試合 7回戦

ゲームは7回戦であるが、暗黒、降雨などで7回までインニングが進まなくとも5回を終了すればゲームは成立する。  
ただし、健康維持を考慮し、5回終了時以降、試合開始後2時間30分を経過した場合は新しいインニングには入らない。  
「学童部3年生以下」5回戦

### 2 コールドゲームの得点の扱い

連盟では、例えば両チームが、5回の攻撃を均等に完了し、6回の表に先攻チームが得点したが、後攻チームはその裏、同点もしくはリードしないままに・暗黒・降雨などにより試合中止を宣せられたような場合は、均等回の得点をもって勝敗を決する。

(3回終了後10点差、5回終了後7点差が開いた場合、コールドゲームとし、試合を終了する)

### 3 タイブレイク方式

(1) 7回を完了して同点の場合は、タイブレイク方式とする。

(ノーアウト満塁・タイブレイク初回のみ打順を選択でき、走者はその前の打順3名となる)

(2) 9回を完了しても決着がつかないときは、抽選で勝敗を決定する。ただし、決勝戦の場合は、投手の投球制限を遵守の上、勝敗が決するまでタイブレイク方式を続行する。

(3) 抽選方法

- ① 審判員および試合終了時に出場していた両チームのメンバーが、投手からポジション順に終了あいさつの状態に整列する。
- ② 抽選用紙に○印、×印各9枚記入したものを封筒に入れる。
- ③ 球審が18枚の封筒を持ち、先攻チームより1枚ずつ交互に選ばせる。
- ④ 二人の審判員が両チームの監督立ち合いのもとに開封し、○印の多い方を抽選勝ちとする。

#### (4) 得点の記録

① タイブレーク方式で勝敗が決定した場合は、合計得点とする。

(例) 4-3(特) (1-1)

② 抽選で勝敗が決定した場合。(例) 3-3(抽選勝)

#### 4 特別継続試合

(1) 暗黒、降雨などで5回以前に中止になった場合、また5回を過ぎ正式試合になって同点で試合が中止の場合は、翌日の第1試合に先立って特別継続試合を行うことがある。ただし、決勝戦は再試合とする。

(2) 5回に満たない場合は、打ち切りになったところから試合を行うが、5回に達した場合は、暗黒コールドゲームが宣告される。

#### 5 抗議権を有する者

監督か当該プレーヤー

6 監督に限り、グラウンドに出て指示することができる。

7 少年部・学童部とも1日2試合を限度とする。

8 少年部・学童部の試合をナイトーで実施する場合は、その終了時刻を原則として20時までとする。

#### 9 試合時間の制限について

1. **少年・学童の大会では7回戦とし、2時間30分を越えて新しいイニングに入らない。**

2. 試合時間は大会本部が管理し、試合開始時間を通告すること。

3. 制限時間に達した時は、審判はそのことを両チームに通告すること。