

一 般 の 部

(イ) 天皇賜杯・高松宮賜杯一部、二部・東日本大会一部、二部・中部日本都市対抗・県民スポーツ大会・クラブ対抗・選抜大会に適用する

1. 試合は、9回戦とし2時間以内の時間制限を適用する。

① 次回の表裏の攻撃で、制限時間を超えると予想される場合は、予想される回を最終回とする。なお、同点の場合は、特別規則を適用する。

2時間以内で時間に余裕がある場合でも、9回から特別規則(タイブレーク方式)を適用する。

② 特別規則は、継続打順で、前回の最終打者を一塁走者、その前の打者を二塁の走者とする。すなわち、0アウト・二塁の状態にして1イニング行い、得点の多いチームを勝ちとする。勝敗が決しない場合は、これを繰り返す。

③ 通常の延長戦と同様規則によって認められる選手の交代は許される。

④ 日没又は降雨等で試合が途中で中止となる場合は、再試合にしないで、特別継続試合(サスペンデッドゲーム)として、翌日の第一試合に先立って行うことがある。

特別継続試合は、①7回(7回戦は5回)以前に中止となる場合、

②7回を過ぎ正式試合になって同点で中止となる場合に適用する。

2. 決勝戦は、時間制限を適用しない。9回を終了して同点の場合は最長12回まで延長戦を行う。尚、それでも決着しない場合は、特別規則(タイブレーク方式)を適用する。

3. コールドゲームは、

① 点差による場合は、5回以降7点差とする。(決勝戦を含む全試合適用)

② 日没又は降雨等による場合は、9回戦は7回以降、7回戦は5回以降成立とする。

4. メンバー表の交換

第一試合目は、試合開始時間30分前、第二試合目以降は、前試合の4回終了時に提出し攻守を決める。

5. ベンチに入る選手は最低10名以上でなければ認められない。

尚、年度登録の中から、当日のエントリー数は25名以内とする。翌日以降、試合毎の変更を認める。

6. 試合前のシートノックはしない。

7. 大会では指名打者ルールを使用することができる。(マスターズ、シニア大会を含む)

8. 投手の12秒・20秒ルールを採用する。(令和5年度より)

9. 服装については、全員がユニフォーム、帽子、ストッキング等、同色、同形でなければならない。

(ロ) 日本スポーツマスターズは県スポの2部に位置付けとする。国スポ予選会は出場不可

1. 上記1～7適用するが、次項目のみ変更する

試合は、7回とし1時間45分以内の時間制限を適用する。決勝戦も7回戦とするが時間制限は適用しない。7回を終了して同点の場合は8回から特別規則(タイブレーク方式)を適用する。

少 年 の 部

1. 試合は、7回戦とし1時間40分以内の時間制限を適用する。
 - ①次回の表裏の攻撃で、制限時間を超えると予想される場合は、予想される回を最終回とする。なお、同点の場合は、特別規則を適用する。
 - 1 時間 40 分以内で時間に余裕がある場合でも、7回から特別規則(タイブレーク方式)を適用する。
 - ②特別規則は、継続打順で、前回の最終打者を一塁走者、その前の打者を二塁の走者とする。すなわち、0アウト・二塁の状態にして1イニング行い、得点の多いチームを勝ちとする。勝敗が決しない場合は、これを繰り返す。
 - ③10回を完了して、決着しない場合は抽選制度を適用する。
 - ④通常の延長戦と同様、規則によって認められる選手の交代は許される。
 - ⑤日没又は降雨等で試合が途中で中止となる場合は、再試合にしないで、特別継続試合(サスペンデッドゲーム)として、翌日の第一試合に先立って行うことがある。
特別継続試合は、①5回以前に中止となる場合、
 - ②5回を過ぎ正式試合になって同点で中止となる場合に適用する。
 - ⑥抽選は、通常通りホームプレートを挟んで両チームが向かい合い、最後に出場していた9人が一歩前に出る。
 - 1) 抽選の封筒18枚用意する。その内1通に○印を入れておく。
 - 2) 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
 - 3) 2人の審判員が両チーム監督立会いのもとに開封し、○印のあったチームを上位進出とする。
2. 決勝戦は、時間制限を適用しない。ただし、同点の場合は、引き続き特別規則(タイブレーク方式)を行う。勝敗が決するまでこれを繰り返す。
3. **投手の投球制限については、肘・肩の障害防止を考慮し、1人の投手は1日100球とし一週間の投球数は350球とする。試合中に100球に到達した場合は、その打者が打撃を完了するまで投球できる。(少年女子も同様の取り扱いとする)**
4. コールドゲームは、点差による場合は、5回以降7点差とする。日没・雨天による場合は、5回以降成立とする。(決勝戦を含む全試合適用)
5. メンバー表の交換、
第一試合目は、試合開始時間30分前第二試合目以降は、前試合の4回終了時に提出攻守を決める
6. ベンチに入る選手は最低10名以上**25名以内**でなければならない。
7. 試合前のシートノックはしない。
8. **指名打者ルールを使用することができる。ただし二刀流選手は採用しない(令和6年度より)**
9. **投手の12秒・20秒ルールを採用する。(令和5年度より)**
10. 服装については、全員がユニフォーム、帽子、ストッキング等、同色、同形、同意匠でなければならない。ズボンの裾幅の広い形状パンツの禁止、ハイカットストッキングの禁止、ズボンはふくらはぎを見せて着用する。
捕手及びブルペンの捕手は、必ずファウルカップを着用すること。

学 童 の 部

1. 試合は、6 回戦とし 1 時間 30 分以内の時間制限を適用する。健康維持を考慮し、5 回終了前であっても試合開始後 1 時間 30 分を経過した場合は、新しいイニングに入らない。均等回完了をもって試合を決する。
 - ① 次回の表裏の攻撃で、制限時間を超えると予想される場合は、予想される回を最終回とする。なお、同点の場合は、特別規則を適用する。
1 時間 30 分以内で時間に余裕がある場合でも、6 回から特別規則(タイブレーク方式)を適用する。(最長 3 回まで)
 - ② 特別規則は、継続打順で、前回の最終打者を一塁走者、その前の打者を二塁の走者とする。すなわち、0 アウト・二塁の状態にして 1 イニング行い、得点の多いチームを勝ちとする。勝敗が決しない場合は、これを繰り返す。
 - ③ 特別規則(最長 3 回まで)を完了しても決着しない場合は抽選制度を適用する。
 - ④ 通常の延長戦と同様、規則によって認められる選手の交代は許される
 - ⑤ 日没又は降雨等で試合が途中で中止となる場合は、再試合にしないで、特別継続試合(サスペンデッドゲーム)として、翌日の第一試合に先立って行うことがある。
特別継続試合は、
 - ① 5 回以前に中止となる場合。
 - ② 5 回を過ぎ正式試合になって同点で中止となる場合に適用する。
 - ③ 試合開始後 1 時間 30 分を経過し同点の場合
 - ⑥ 抽選は、通常通りホームプレートを挟んで両チームが向かい合い、最後に出場していた 9 人が一歩前に出る。
 - 1) 抽選の封筒 18 枚用意する。その内 1 通に○印を入れておく。
 - 2) 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。
 - 3) 審判員が両チーム監督立会いのもとに開封し、○印のあったチームを勝ちとする。
2. 決勝戦も、1 時間 30 分以内の時間制限を適用する。ただし、同点の場合は、勝敗が決するまで、特別規則(タイブレーク方式)を行う。
3. 投手の投球制限については、肘・肩の障害防止を考慮し、1 人の投手は、1 日 70 球以内を投球できる。試合中に 70 球に達した場合、その打者が打撃を完了するまで投球できる。
4. コールドゲームは、点差による場合は、4 回以降 7 点差とする。日没・雨天による場合は、5 回以降成立とする。(決勝戦を含む全試合適用)
5. メンバー表の交換
第一試合目は、試合開始時間 30 分前 第二試合目以降は、前試合の 3 回終時に提出し、攻守を決める。
6. ベンチに入る選手は最低 10 名以上 25 名以内 でなければならない。
7. 試合前のシートノックはしない。
8. ホームベースは、一般用を使用する。
9. 指名打者ルールを使用することができる。ただし二刀流選手は採用しない(令和 6 年度より)
10. 投手の 12 秒・20 秒ルールを採用する。(令和 5 年度より)
11. 服装については、全員がユニフォーム、帽子、ストッキング等同色、同形、同意匠でなければならない。ズボンの裾幅の広い形状パンツの禁止(18 年度)
ハイカットストッキングの禁止、ズボンはふくらはぎを見せて着用する。
捕手及びブルペンの捕手は、必ずファウルカップを着用すること。