

# 試合に関する規約

## 第一条 (日程)

### 第一項 (期間)

公式戦は11月末日までに行う。

悪天候などにより中止となった分の再試合は認めるが、再試合も11月末日までに行うこと。

期間内に消化できなかった試合は引き分けとして扱う。

### 第二項 (組合せの決定)

各月の試合は前月のリーグ代表者会議にて決定する。

公式戦は11月までのため、10月の代表者会議以降に行われる試合については中止となった場合も再試合を行わず、引き分け扱いとする。

### 第三項 (組合せのキャンセル)

リーグ代表者会議にて決定した試合について、やむを得ない理由により

キャンセルする場合は、試合の前々週水曜24時までに相手チームに連絡し、同意を得ること。

この場合は、後日の試合の組み直しを可能とする。

キャンセルとなった試合のグラウンド使用料については、キャンセルを申し入れた側の負担とする。

そのグラウンドをキャンセルするかどうかは取得チームの自由とする。

2016/6/20新規追加

## 第二条 (試合の費用)

使用するグラウンド代および派遣審判に支払う費用は対戦する両チームで折半する。

## 第三条 (試合開始前)

試合に出場する者はグラウンド使用開始時刻の30分前に現地にいること。

途中参加する者はこの限りでないが、9人以上上記を厳守すること。

やむを得ず30分前に9人揃わない場合は対戦相手の代表者に連絡すること。

グラウンド使用開始時刻に9人いない場合は不戦敗となる。

この場合、敗戦チームがグラウンド使用料および審判代を負担すること。

## 第四条 (道具)

### 第一項 (試合球)

軟式野球の公認球でメーカーはナイガイに統一する。

毎試合各チーム新球を2球用意すること。

両チームの用意した新球が試合中にすべて無くなった場合は両チームがなるべくきれいなボールを提供すること。

### 第二項 (バット)

JSBB公認の軟式用バットを使用。金属木製は問わない。

### 第三項 (ヘルメット)

打者は必ずヘルメットを着用すること。走者もなるべく着用すること。

### 第四項 (スパイク)

刃はなるべくポイントのスパイクを使用すること。

### 第五項 (捕手)

プロテクター、レガース、マスクを必ず着用すること。

# 試合に関する規約

## 第五条 (試合中)

試合中はマナーを守り、相手チームや審判に対する野次は慎むこと。

審判に対する抗議は原則として禁止する。

どうしても納得できない場合はチーム代表者に限り抗議を認める。

## 第六条 (試合終了時)

7回終了時、もしくはグラウンドの使用時間に基づき試合終了とする。

後者の詳細は以下の通り。

グラウンド使用終了時間の20分前(15~17時の場合16:40)を過ぎれば  
それ以降新しいイニングには入らず、その回が終わったところで終了とする。

最終回が途中で終了した場合、前の回で終わった時点のスコアを採用する。

ただし、以下に該当する場合は下記の規約に基づく。

(特例) 途中で終わった最終回で裏のチームが逆転or勝ち越した場合は  
裏の攻撃のチームのサヨナラ勝ちとする。

試合後は、両チーム協力して速やかにグラウンドを整備し、

速やかに次の枠の団体が使用できる状態にすること。

## 第七条 (試合成立条件)

### 第一項 (時間内による途中終了)

天候不良などにより、第六条の条件を満たさずに試合を打ち切った場合、

4回を終了していればコールドゲームとし、試合は成立する。

4回を終了していなければノーゲームとして後日再試合を行う。

### 第二項 (試合成立イニングまで達さず時間切れとなった場合)

乱打戦などにより、グラウンド終了時刻の20分前であっても

4回を終了していなかった場合、ノーゲームとして後日再試合を行う。

ただし、4回表が終了しており後攻のチームがリードしていれば試合は成立とみなす。

### 第三項 (試合中の負傷による欠員)

試合中の負傷により9人未満となった場合の試合の勝敗は以下のとおりとする。

(1) その時点で試合が成立するイニングに達している場合

試合は成立。その時点での点数を試合のスコアとする。

(2) その時点で試合が成立するイニングに達していない場合

両チームの協議により勝敗、ノーコンテストなど決定してよい。

2016/6/20新規追加

## 第八条 (点差によるコールドゲーム)

4回終了以降、10点以上点差がついたらコールドゲームとする。

いくら点差が開いても時間の許す限り4回までは試合を続けること。

# 試合に関する規約

## 第九条 (個人成績)

### 第一項 (成績のつけ方)

個々の成績については自チームで管理すること。  
試合後両チームで照合するといったことは行わず  
各チームの裁量に委ねるが、野球規約にのっとること。

### 第二項 (勝利投手)

- (1) 先発投手が守備イニング数の半分以上を投げて自チームがリードし  
かつ降板後一度も追いつかれなかった場合、勝利投手となる。
- (2) 先発投手の降板後、チームが勝ち越して勝利した場合は  
決勝点を奪った時点の投手が勝利投手となる。
- (3) 先発投手が守備イニング数の半分未満しか投げていないが、  
先発投手の降板時に自チームがリードし、  
かつ以後一度も追いつかれなかった場合は、  
最も長いイニングを投げた投手が勝利投手となる。
- (4) (3)が適用される状況で、勝利投手の権利を有する者が複数いる場合は  
権利を有する者の中から自チームで選定する。

### 第三項 (敗戦投手)

決勝点の責任投手が敗戦投手となる。

### 第四項 (セーブ)

最後に投げた投手が次の(1)(2)のいずれかを満たす場合、セーブがつく。  
ただし、勝利投手は除く。

- (1) 2イニング以上投げて、追いつかれなかった場合。
- (2) 2イニング未満の場合でも、3点差以下の場面で登板し  
追いつかれずに最後まで投げた場合。