

1. スケジュール（10月スタート時の仮案）

年間のスケジュールは、以下の通りです。（施設の取得状況などにより変更する場合もあります）

10月：リーグ開幕

9月：シーズン閉幕

7月～9月：チャンピオンシップ、トーナメント戦等（仮案）

8月～9月：継続参加確認

2. 試合日程調整～対戦決定の流れ

（1）毎月、翌月の試合可能日について各チームが回答します。

各チームは、翌月の土曜日を中心に、以下の区分で回答します。

「○：試合可能・グラウンド確保可能」

「△：試合可能・グラウンド確保なし（遠征可能）」

「×：試合不可」

回答は、前月中旬頃までを目安とします。なお、早めに回答することも可能です。

（2）リーグ運営側は、各チームからの回答をもとに、対戦可能なカードを整理します。

各チームの試合可能日、グラウンド確保状況等を確認し、その月に試合を組むことが可能な対戦カードを運営側で組み合わせます。

（3）運営側から、対戦カードおよび試合日程の組み合わせ案を各チームへグループLINEで報告します。

対戦相手、試合候補日、グラウンド等を整理したうえで、各チームへ組み合わせ案を共有し、内容の確認を行います。

（4）各チームで組み合わせ案を確認し、必要に応じて調整を行います。

日程やグラウンド、チーム事情等について変更・調整が必要な場合は、運営側および対戦チーム間で協議します。双方の確認が取れたカードから順次、対戦を確定します。

（5）グラウンドを確保しているチームを優先して、対戦日程を調整します。

「○：試合可能・グラウンド確保可能」のチームと、「△：試合可能・グラウンド確保なし」のチームの組み合わせについては、グラウンドを確保しているチームの球場を利用することを基本として調整します。

（6）加盟チームがリーグ用に確保したグラウンドは、グラウンド未確保の対戦カードへの活用を優先します。

加盟チームの協力により確保したグラウンドについては、対戦可能でありながらグラウンドを確保できていない対戦カードを優先して、運営側および対戦チーム間で協議のうえ充当します。

（7）対戦が確定した後、両チームの代表者間で試合に必要な事項を確認します。

試合開始時間、グラウンド、審判方法、試合球、助っ人等について、試合実施前に両チームで確認します。

(8) 日程確定後に変更が生じた場合は、速やかに相手チームおよびリーグ運営側へ連絡します。

雨天等による中止の場合は、両チームおよび運営側で改めて日程を調整し、年間の予備日等を活用して未消化試合の消化を目指します。

3. 試合に関するルール

(1) 使用球は**軟式M号公認球**とします。新球、または新古球を使用できますが、どちらを使用するかは試合前に双方の確認をすることとします。

(2) 1試合は7イニング、あるいはグラウンド利用時間内とします。7回終了時に同点で時間が余っている場合は延長戦も可。尚、試合途中で雨天などによる中止や、怪我人発生による人数不足による中止などの場合は成立とします。

(3) 試合途中で時間切れとなった場合、その前の裏の攻撃終了までを試合成立として勝敗を決めます。尚、事前に両チームで合意している場合は試合途中の時間切れ時点までの試合成立を認めます。

(4) 審判は、派遣審判はもちろん、攻撃側審判も可。対戦チーム同士で決定を行ってください。

(5) 10人以上で打線を組んでもかまいません。(いわゆる「全員打ち」)

(6) 守備の出し入れは自由です。

(7) 出場選手に年齢、性別の制限はありません。

(8) 統一のユニフォームや、ヘルメット、レガースの着用義務はありません。

(9) 人数が足りない場合は「(助っ人)」を活用することを認めます。助っ人の起用は原則バッテリー以外として打順は最後とします。助っ人はあくまで人数の補充であり、戦力の補充ではありません。また、両チーム合意の場合は相手チームへの人数不足に伴う守備貸し出しを認めます。

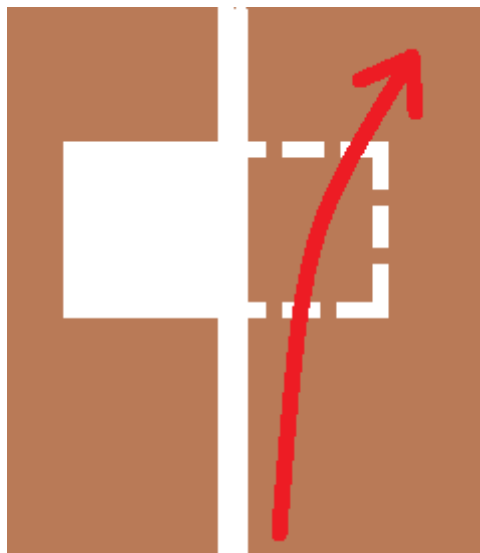
(10) 上記以外のルールで行いたい場合は、事前に両チームで承認していれば認められます。

(11) 勝利投手に対する明確な基準は設定しておりません。各チーム内の基準にて選出してください。

(12) 本塁打やヒットは、野手のエラーが絡んだのに打者走者がホームインした場合などでも、チームがヒットやホームランと認めた場合は、公式記録として申請できます。

(例：外野手が落球した打球が転々とする間に打者走者がホームインした場合。返球がそれてグラウンドの外に出てテイクワンベースとなった時に、既に三星を回っていた場合など)

(13) 打者走者が一塁ベースに到達する際、一塁手と交錯する危険がある場合は無理にベースを踏まなくてもベースの脇あたりを踏んで駆け抜けても良いこととします。(一塁のみ)



(14) 怪我の防止の観点からヘルメットの着用を推奨します。ただし、ヘルメット着用は各チームの事情により義務ではない為、各チーム、各打者の判断にゆだねます。

4. リーグ戦

(1) 順位は勝ち点の合計により決定します。勝ち点が同点の場合は得失点差で決定します。

(2) 勝ち点は、勝ち＝3点、引き分け＝2点、負け＝1点とします。