

I. リーグ戦

1. 試合に当たっての打順表の提出は3部とする。(選手はフルネーム、控えは苗字だけでも良い)
その場合、打順表へは、可能な限りベンチ入り選手を記載するものとするが、登録選手は試合中、いつでも追加し、出場できるものとする。(打順表不記載選手)
2. 試合は7回とするが、試合時間は50分とし、制限時間を経過後は新しいイニングに入らないものとする。規則5イニングまで行うは適用しない。
3. 審判は制限時間を考慮し最終回イニングを通告すること。最終回は得点制限を行わない。
審判が最終回宣言をしなかった場合、制限時間が超過すれば通常イニングと同様とする。
4. 得点差によるコールドゲームは採用しない。
5. 7回終了時または試合時間経過後に同点の場合は、引き分けとする。
6. 試合は勝率制とし、勝率の高い順位で決定する。
$$\text{勝数} \div (\text{勝数} + \text{負数}) = \text{勝率}$$
7. リーグ戦(前・後期毎)終了後、同率が発した場合の処置
 - ① 当該チームの対戦勝率が高いチームを上位とする。
 - ② ①で決まらない場合、ブロック編成表の上位チームを優先する。
8. 試合の運営に当たっては、次の通り行うものとする。
 - ① 試合前のグラウンド造りは、◎印チームが行う。対戦当事者チームと審判員が協力して行うこと。
 - ② ベース、メジャー、ラインカー等は、原則として試合予定表の◎チームが準備すること。
但し、石灰は試合会場を保有するチームが準備し、費用は連盟負担とする。
 - ③ 試合球は、対戦当事者チームが2個(使用球:ケンコー)ずつ出し合うこと。
 - ④ 試合終了後のグラウンド整備は、両チームで速やかに行い、次の試合に引き継ぐこと。
 - ⑤ 試合に当たっては、審判員に一切の権限があることを認識して、試合に臨むこと。
 - ⑥ 雨天で試合続行が不可能になった場合は、3回裏をもって試合成立とするが、その回に達していなければ引き分けとする。
 - ⑦ 試合開始時刻に、試合人数に達しないチームは不戦敗(0-7)とする。
 - ⑧ 雨天・グラウンド不良による中止の場合、全ての試合は引分とし再試合は行わない。
 - ⑨ 試合予定表の●印の審判チームは、試合結果報告書を回収し、連盟担当者に報告すること。(試合結果報告書に記載の通り)
 - ⑩ ●印の審判チームは、用具の収納について、表示通り、整理整頓して収納を確認すること。
 - ⑪ 上記⑩以外の最終試合チームは、グラウンド整備をすること。
9. 雨天またはグラウンドコンディション不良により、試合の実施が不可能な場合の処置については次の通りとする。
 - ① 試合が明らかに実施不可能な場合は、前日または早朝に理事長または運営部長から試合予定表の各グラウンドの◎印チームに中止連絡をするので、◎印チームは各グラウンドの試合予定チーム(審判員を含む)に試合の中止を伝達をすること。
従って、事前に中止の連絡がない場合は、グラウンドに集合すること。
 - ② 当日、試合会場で中止を決定する場合は、審判員が当該対戦チームの人数の確認し試合人数(10人)に満たないチームは、不戦敗として取扱い、両チームともに試合人数に達しているときは、引分とする。
なお、この場合、その試合以降の試合も中止する時は、試合予定表の◎印チームは、同グラウンドの後続の試合予定チーム(審判員を含む)に中止の連絡をすること。
 - ③ 天候の回復が見込まれ、当該試合を引き分けとした場合でも、後続の試合が実施可能と予想される時は、試合を実施すること。
なお、この場合の審判員は、予定表の通りとする。
10. その他の行事に於いての組合せ変更は連盟に一任する。
11. 諸事情に於いて棄権する場合は、早めに理事長・運営部長いずれかに連絡を入れること。
しかし棄権による審判責任は免れない。

II 総合優勝の決定方法

1. 前・後期通算の勝率が最上位のチームを総合優勝とする。
2. 2位以下も前・後期通算の勝率順位を決定する。
3. シニアリーグ、古希リーグの総合優勝順位決定と同様とする。

以上