

2025年度 近畿連盟主催各種大会運営規程

2024・12・現在

| 大会名 | | 対象試合 | 対戦回数 | 採用時間 | 採用時間内延長戦 | タイブレーク方式；特別延長 | 同点の場合 |
|-------|---|---------------|------|------|----------|---------------|-------|
| 代表決定戦 | 国体 | 全試合 | 九回 | 150分 | 無 | 無制限 | |
| | 国体；敗者復活戦 | | 七回 | 120分 | | | |
| | 高松宮賜杯1・2部 | | 七回 | 100分 | | | |
| | 日本マスターズ | | 七回 | 100分 | | | |
| | 全日本少年(夏季) | | 七回 | 100分 | | | |
| 優勝決定戦 | 春季A級・近畿選手権 | 準決勝戦まで 決勝戦 | 九回 | 120分 | 無 | 二回まで | 抽選 |
| | 春季・秋季(B・C)級 都市(1・2)部。秋季少年 近畿少年(少年・中学女子) | 準決勝戦まで | 七回 | 100分 | | 無 | 抽選 |
| | | 決勝戦 | | | | 二回まで | |
| | 近畿少年(学童・女子学童) 西日本学童・秋季学童 | 準決勝戦まで | 六回 | 90分 | | 無 | 抽選 |
| | | 決勝戦 | | | | 二回まで | |
| | 4年生 | 準決勝戦まで | 五回 | 70分 | | 無 | 抽選 |
| 決勝戦 | | 二回まで | | | | | |

以下の取り決め事項の詳細は競技者必携による

2024競技者必携

試合の成立

P47

採用時間になれば規程の対戦回数を満たしていなくても試合は成立する。

その回終了時で得点の多いチームが勝ちとなる。

その時点で同点の場合は 規定によりタイブレーク方式を採用する試合は 特別延長戦に
タイブレーク方式が無い試合は 抽選で勝敗を決する

特別継続試合

P49

試合中に何らかの原因で試合ができなくなった場合。

(上記の試合の成立がならなかった場合もしくは同点の場合)

翌日もしくは大会期間中の直近日の第1試合に先立って特別継続試合を行う。

コールドゲーム

全試合(代表決定戦・決勝戦を含む)、得点差によるコールドゲームを採用

九回戦
六・七回戦
五回戦

五回以降十点差、七回以降七点差
五回以降七点差
採用しない。

4年生大会特別規程

1インニングに5得点すれば攻守交代

指名打者制度

2024年度版競技者必携P50 記載

全大会で指名打者制度を採用

投手の投球制限を採用

P59.P64.

※少年(含む；中学女子)

大会中の1日の投球数を・・・100球とする。(参考；1週間の投球総数は、合計350球)

※学童(女子学童・4年生大会(60球)にも採用)

大会中の1日の投球数を・・・1日、70球とする。4年生大会は、60球とする。

試合中に、投球制限数を超えてもその時の打者には、打撃完了まで投球することはできる。

本連盟の大会は、準決・決勝の2試合を同一日に実施することがある。

その場合、その日の第1試合に、投球制限数に満たずに終えた投手は、

2試合目には、総投球数が投球制限数を超えない範囲で登板できる。

2試合目に出場していなくても、2試合目が特別延長戦になった場合、

総投球数が投球制限数を超えない範囲で投げることはできる。

試合時間の管理

最終打者の打撃完了の必要性、さよならゲーム

国体；敗者復活戦

本戦敗退後に抽選を行い、敗者復活戦の組合せを決定する。

第1試合勝者が、不戦勝のチームと対戦し、決定する。