

シードチーム（①境、②米子工）は、決勝トーナメント決勝より前に対戦しない。

予選リーグ

15チームを3チーム5組に分けリーグ戦を行う。各組各1日とする。

シードチームを振り分けた後、フリー抽選とする。各組は抽選段階で順不同とし、会場、役員配置等を勘案して、後日日程順に並び替える。

会場は原則中部地区とするが、「東部地区チームのみ」または「西部地区チームのみ」で構成される組は、当該地区となるよう努める。ただし、中部地区チームは考慮しない。

9：00 試合前挨拶で試合間45分とする。

（試合前挨拶予定・対戦カード・先攻後攻） ※左が一塁側

第1試合 9：00 上から1番目（先攻） 対 上から2番目（後攻）

第2試合 11：30 上から1番目（後攻） 対 上から3番目（先攻）

第3試合 14：00 上から2番目（先攻） 対 上から3番目（後攻）

ただし、「中部地区チームのみ」で構成される組は、第1試合8：30に繰り上げる。

同点の場合は「タイ・ブレイクによる延長戦」を1イニング実施する。それでもなお同点の場合は引分とする。

（順位決定方法）

原則①を上位に決定する。なお順位が決定しない場合、当該チーム同士について、番号の若い順に方法を変えて決定する（注：いずれかの方法でチームが絞られた場合、さらに方法を変えても、他チームは復活しない）。なお、ワイルドカードの決定については、各組2位同士について③から番号の若い順に、同様に方法を変えて決定する。

- ① 勝=勝点3、引き分け=勝点1、負=勝点0（ただし、下記「正常に試合が行なわれなかった場合の措置」イによる負=-4、ロ・ハによる負=-2）とし、合計勝点の大きいチーム
- ② ①でなお2チームが並んでいる場合、当該チーム同士の対戦で勝利したチーム
- ③ 失点率（合計失点÷合計守備イニング）の小さいチーム
 - ※1死=0.3イニング、3死=1イニングとして計算
 - ※延長戦は算入しない
 - ※小数点3位までとし、4位以下は切り捨て
- ④ 得失点率差（合計得点÷合計攻撃イニング-合計失点÷合計守備イニング）の大きいチーム
 - ※以下、⑧まで計算方法は③と同じ
- ⑤ シニアのイニングの失点率の小さいチーム

- ⑥ シニアのイニングの得失点率差の大きいチーム
- ⑦ ジュニアのイニングの失点率の小さいチーム
- ⑧ ジュニアのイニングの得失点率差の大きいチーム
- ⑨ 抽選（コイントス）

正常に試合が行なわれなかった場合の措置

イ. 自チームのみで選手が 9 人以上おらず、棄権による交流戦ができなかった

ロ. 棄権するが、選手 9 人以上で交流戦を成立させた

ハ. 試合中に没収試合、または試合後に没収試合該当事由が発覚

ニ. 両チームがロ・ハいずれかに該当した

○イ～ハについて、得点経過はいずれも次の通りとする。

先攻 1 1 1 0 1 1 1 = 6

後攻 2 2 3 2 3 3 × = 15

(先攻が、棄権または没収試合による負要件に該当したチーム。3 回までジュニア、4 回以降はシニアとする。)

○ニについて、両チームとも、上記のランニングスコア先攻の扱いとし、6-15 で負とする。

各組 1 位（5 チーム）、ワイルドカード（各組 2 位のうち成績上位）2 チーム、計 7 チームは決勝トーナメントに進出する。

敗者復活戦

予選リーグ敗退 8 チームを 4 組に分け各 1 試合を行う。

予選リーグで同組同士は対戦しないよう振り分け、他はフリー抽選とする。

会場は中部地区とする。

9 : 0 0 試合前挨拶で試合間 3 0 分とする。

(試合前挨拶予定・対戦カード・先攻後攻) ※左が一塁側

第 1 試合 9 : 0 0 (先攻) 対 (後攻)

第 2 試合 1 1 : 1 5 (先攻) 対 (後攻)

第 3 試合 1 3 : 3 0 (先攻) 対 (後攻)

第 4 試合 1 5 : 4 5 (先攻) 対 (後攻)

ただし、中部地区チーム同士の試合があり、かつ会場が 8 : 0 0 開場可能の場合は、当該試合を第 1 試合に繰り上げ、8 : 3 0 とする。

同点の場合は延長戦を実施せず、引分とする。

敗者復活戦の勝チームのうち、予選リーグ、敗者復活戦を通算した成績上位 1 チームは決勝トーナメントに進出する。

(決定方法)

予選リーグ順位決定方法に準じ、③から番号の若い順に、同様に方法を変えて決定する。

正常に試合が行なわれなかった場合の措置も同様に採用する。

決勝トーナメント

予選リーグ勝ち抜け（各組 1 位、ワイルドカード、計 7 チーム）、敗者復活戦勝ち抜け（1 チーム）の計 8 チームでトーナメントを行う。

代理抽選とする。ワイルドカード同士は決勝より前に対戦しない。ワイルドカード、敗者復活戦勝ち抜け（計 3 チーム）は、1 回戦で対戦しない。予選リーグで同組同士（2 チーム）は、決勝より前に対戦しない。予選リーグ同組 3 チームが出場する場合は、1 回戦で対戦しない。

同点の場合は「タイ・ブレイクによる延長戦」を 1 イニング実施する。それでもなお同点の場合は抽選で勝敗を決する。ただし、敗者復活戦勝ち抜けの試合は延長戦を実施しない。制限時間を経過するか、正式試合となった後続行不可能になる等し、当該チームの引分または敗北が確定した時点でコールドゲームとし、当該チームの敗北とする。

例 1)

A (敗者復活戦勝ち抜け)

0 0 1 0 0 0 0 = 1

1 0 0 0 0 0 × = 1

B

7 回表攻撃途中で制限時間経過、その攻撃終了でコールド。

例 2)

C (敗者復活戦勝ち抜け)

0 1 0 0 3 2 = 6

0 1 0 0 4 1x = 6

D

6 回表攻撃中に制限時間経過、その後先攻が逆転、裏に後攻が同点とした時点でコールド。

例3)

E

0 0 0 2 0 = 2

0 0 0 0 2 = 2

F (敗者復活戦勝ち抜け)

5回終了で雨天中止、そのまま引分となった。