

大会細則 4-1 時間制の運用事例

【事例1】

Aチーム(先攻)対Bチーム(後攻)の試合で、5回表Aチームの攻撃中に20時30分になった。その時点の得点は5-3でAチームがリード。

5回裏終了まで試合を行う。但し、5回裏にBチームが逆転した場合は、Aチームの攻撃の機会が残されていないため、勝ち越した時点で試合終了(Bチームのサヨナラ勝ち)。

	1	2	3	4	5
Aチーム	2	0	2	0	1
Bチーム	0	3	0	0	

⇒

	1	2	3	4	5
Aチーム	2	0	2	0	1
Bチーム	0	3	0	0	3X

【事例2】

Aチーム(先攻)対Bチーム(後攻)の試合で、5回表Aチームの攻撃中に20時30分になった。その時点の得点は8-6でBチームがリード。

Bチームがリードのまま5回表のAチームの攻撃が終了した場合は、5回裏を行わず試合終了。(Bチームの勝ち)。

5回表にAチームが逆転または同点に追いついた場合は5回裏終了まで試合を行う。

5回裏にBチームが逆転した場合は、勝ち越した時点で試合終了。(【事例1】と同様)

	1	2	3	4	5
Aチーム	2	0	2	0	2
Bチーム	0	3	5	0	X

【事例3】

Aチーム(先攻)対Bチーム(後攻)の試合で、5回裏Bチームの攻撃中に20時30分になった。その時点の得点は6-5でAチームがリード。

5回裏終了まで試合を行う。

5回裏にBチームが逆転した場合は、勝ち越した時点で試合終了。(【事例1】と同様)

	1	2	3	4	5
Aチーム	2	0	2	0	2
Bチーム	0	3	2	0	

【事例4】

Aチーム(先攻)対Bチーム(後攻)の試合で、5回裏Bチームの攻撃中に20時30分になった。その時点の得点は4-1でBチームがリード。

負けているAチームの攻撃の機会が残されていないため、20時30分になったときに打席にいる打者の攻撃が終わった時点で試合終了。

(最後の打者の攻撃により得点が入った場合は、その得点まで有効とする。)

	1	2	3	4	5
Aチーム	0	0	0	0	1
Bチーム	0	3	0	0	1

⇒

	1	2	3	4	5
Aチーム	0	0	0	0	1
Bチーム	0	3	0	0	2X

【事例5】

Aチーム(先攻)対Bチーム(後攻)の試合で、4回裏が終わり5回表に移ろうとした時に20時30分になった。4回裏の3アウト時点で5回表がスタートしていると解釈し、【事例1】、【事例2】を適用する。

【事例6】

Aチーム(先攻)対Bチーム(後攻)の試合で、5回表が終わり5回裏に移ろうとした時に20時30分になった。5回表の3アウト時点で裏がスタートしていると解釈し、【事例3】、【事例4】を適用する。

【事例7】

Aチーム(先攻)対Bチーム(後攻)の試合で、6回表に20時30分を過ぎたが、その後時間がかかり、6回裏の途中で20時45分になった。その時点の得点は10-9でAチームがリード。

	1	2	3	4	5	6
Aチーム	2	0	5	0	0	3
Bチーム	0	9	0	0	0	

20時45分になったときに打席にいる打者の攻撃が終わった時点で試合終了。(最後の打者の攻撃により得点が入った場合は、その得点まで有効とする。)

※ 最後の打者がアウトになってもまだプレーが継続している場合は、それら一連のプレーが終了するまでのすべてのプレーを有効とする。

(例1) 1アウト2塁、3塁で、20時45分になったときに打席にいた打者が外野フライを打ち、3塁ランナーがタッチアップでホームインした。 → タッチアップの得点は有効。

	1	2	3	4	5	6
Aチーム	2	0	5	0	0	3
Bチーム	0	9	0	0	0	1X

→ 10-10で引き分け

(例2) (例1)と同じ状況で、外野手がバックホームした球がグラウンド外に出た。

→ 3塁ランナーはもちろん、テイク2で2塁ランナーの得点も有効。

	1	2	3	4	5	6
Aチーム	2	0	5	0	0	3
Bチーム	0	9	0	0	0	2X

→ 11-10でBチームのサヨナラ勝ち

※ 時間の管理は理事が行い。規定の時刻(20:30、20:45など)を経過した時にその旨コールする。