

## 第48回社会人野球日本選手権大会日程について

◆日本シリーズ日程と本大会日程案

月	10月															11月																													
	11日	12日	13日	14日	15日	16日	17日	18日	19日	20日	21日	22日	23日	24日	25日	26日	27日	28日	29日	30日	31日	1日	2日	3日	4日	5日	6日	7日	8日	9日	10日	11日	12日	13日	14日	15日	16日	17日	18日	19日	20日	21日	22日	23日	24日
日	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金
NPB	クライマックスS										日本シリーズ										8戦	9戦	10戦	11戦	12戦																				
	※当初予定										バ	バ	セ	セ	セ	バ	バ	8	9	10																									
	※日本シリーズ1日雨で順延										バ	バ	雨	セ	セ	セ	バ	バ	8	9	10																								
	※日本シリーズ2日雨で順延										バ	バ	雨	雨	セ	セ	セ	バ	バ	8	9	10																							
	※日本シリーズ3日雨で順延										バ	バ	雨	雨	雨	セ	セ	セ	バ	バ	8	9	10																						
	※日本シリーズ台風等(地震)順延										台風	バ	バ	雨	セ	セ	セ	台風	バ	バ	8	9	10																						
※日本シリーズ引き分け+雨順延										引分	引分	引分	雨	セ	セ	バ	バ	8	9	10																									
JABA	第一案：11/8～15(京セラD大阪)・11/16～19(ほっともっとF神戸)															京セラD大阪					ほっともっとF神戸				予備日																				
	第二案：オリックス球団が日本シリーズ(クライマックスS)進出せず・11/3～14(12日間)															京セラD大阪																													

◆第48回社会人野球日本選手権大会日程について

1. 基本日程

以下の2案を基本日程とし、プロ野球オリックス球団と協議の上、最終決定する。

(1) 第一案(11月8日～19日)

京セラドーム大阪(8日間) 11月8日(水)～15日(水)  
 ほっともっとフィールド神戸(4日間) 11月16日(木)～19日(日)(予備日あり)

(2) 第二案(11月3日～14日)

京セラドーム大阪(12日間) 11月3日(金)～14日(火)

2. 確定の時期及び条件

(1) 確定の時期：組み合わせ抽選会(10月中旬予定)の1週間前

(2) 条件

オリックス球団がパリーグ3位以内の可能性がある場合 ⇒ 第一案  
 オリックス球団がパリーグ4位以下が確定している場合 ⇒ 第二案

3. 留意事項

- (1) 日本シリーズの試合が、雨天等による順延や引き分けにより、11月8日に京セラドーム大阪でオリックス球団のホームゲームとなる試合が行われる場合、9日から大会(試合)を行う。
- (2) 第9戦、第10戦(セ・リーグ球団がホーム)の後、オリックス球団がホームとなる第11戦及び第12戦の試合はほっともっとフィールド神戸で行う。

**【事業計画書(大会日程表)に記載する内容】**

大会日程：

11月3日(金)から11月19日(日)の間に  
12日間で開催する。

開催球場：

京セラドーム大阪  
ほっともっとフィールド神戸

※大会日程及び開催球場については、プロ野球オリックス球団と協議の上、決定する。

## 日本野球連盟（社会人野球）7イニングス制試合特別規程

日本野球連盟（社会人野球）の7イニングス制の試合においては、9イニングス制と同様に公認野球規則（以下「規則」）、アマチュア野球内規（以下「アマ内規」）、日本野球連盟（社会人野球）内規（以下「内規」）、社会人及び大学野球における試合のスピードアップに関する特別規則（以下「社会人・大学共通スピードアップ規則」）及び日本野球連盟（社会人野球）スピードアップ特別規程等に基づき行われるが、以下については本規程を適用する。

### 1. 正式試合となる回数

球審によって打ち切りを命じられた試合（コールドゲーム）が正式試合となる規定回数を「4回」とする。（関連：規則7.01(c)、アマ内規⑬）

### 2. 得点差によるコールドゲーム

「5回」に達したとき、またはそれ以降の均等回において得点差が「10点」になったとき、得点差によるコールドゲームとして試合の打ち切りが宣告される。

ただし、本規定によらず、大会規定等により別途定めることができる。（関連：規則7.01(c)、アマ内規⑬）

### 3. 延長回に関わる特別規則（タイ・ブレイク）の開始回等

7回の攻撃を完了し、両チームの得点が等しいとき、以降の回の攻撃は、0アウト走者1、2塁の状態から行うこととする。（関連：内規「5」）

### 4. 監督等が投手のもとへ行ける回数

監督またはコーチが1試合（7イニングス）に投手のもとへ行ける回数を3回までとする。（関連：社会人・大学共通スピードアップ規則「5」）

### 5. 攻撃側の話し合いの回数

攻撃側が1試合（7イニングス）に行える話し合いの回数を3回までとする。（関連：社会人・大学共通スピードアップ規則「11」）

### 6. 公式記録に関すること

#### (1) 「7イニングス制の採用試合」であることの明記

記録に関する報告書（スコアシート）の「対戦チーム名欄」または「特記事項欄」等に『7イニングス制採用試合』であることを明記する。

(2) 規則 9.1 7(b)(1)および(2)の読み替え

規則 9.1 7(b)(1)および(2)を次のように読み替える。

(1) 勝ちチーム守備が「5回」以上の試合では「4回」

(2) 勝ちチーム守備が「4回 (5回未満=4回 2/3まで)」の試合では「3回」

(3) 規則 9.2 1(e)の読み替え

規則 9.2 1(e)を次のように読み替える。

(e) 投手の防御率を出すには、その投手の自責点の合計に「7」を掛け、それを投球回数(端数を含む)で割る。

#### 7. その他

雨天等の特別な事情を除き、試合中にグラウンド整備を行う場合は、4回裏の攻撃終了後とする。

2023年2月15日 理事会承認