**新營國小109學年度高年級樂樂棒球比賽實施計畫**

**一、目的：為普及化樂樂棒球運動與班際聯誼**

**二、日期：**六年級6/8(二)8:00-10:30 、五年級6/29(二)8:00-10:30

1、 比賽預定時間前10分鐘請將同學帶至操場準備，稍作熱身。

2、 比賽當天邀請校長開球，擊出第一棒!結束比賽的班級請到化育台領取參加獎。

3、 冠亞軍賽結束後，請至化育台集合頒獎。

4、 若賽事提早結束則時間會提前，請下一隊先行熱身準備。

5、 當天遇雨或空氣品質達紅色等級則取消比賽。

**三、獎勵：** 冠軍─紀念球三顆、每生寶特瓶舒跑1瓶、

亞軍─每生寶特瓶舒跑1瓶

參加獎─每生小鋁罐舒跑1罐

※比賽為聯誼趣味性質，不頒發獎狀，亦不列入體育獎加分項目。

**四、規則：**

**賽制規定**

1. 第一~二輪賽事採用兩局制，每局打一輪制不限出局數，1局為1至10棒，2局為11至20棒，共20名先發球員。
2. 冠亞軍賽均為四局制每局打一輪制不限出局數，攻守對戰方式：第一局先攻方A隊(1~10號)vs守方A隊(1~10號)、第二局先攻方B隊(11~20號)vs守方B隊(11~20號)、第三局先攻方B隊(11~20號)隊vs守方A隊(1~10號)、第四局先攻方A隊(11~20號)vs守方B隊(1~10號)。
3. 換人需由預備球員中更換，任一選手不可兩局皆上場比賽。被替換下場者該場比賽均不得再上場。賽前雙方需依照打擊順序穿著正確號碼衣(穿錯號碼者一律判出局)。 **(1~10棒為A隊、11~20棒為B隊，每隊最多五男五女(五年級六男四女)，人數不足班級可減少總棒次，替換球員限定同性別方可替換。)**
4. 五年級賽事採用去年規則(即最後一棒上場打擊時，擊球後所有跑者應盡量進壘，直到防守方將球回傳至本壘為止。若最後一棒擊出飛球被接殺，則進攻結束。)
5. 六年級賽事每局皆採用殘壘制，最後一棒若擊出高飛球被接殺或滾地球並被封殺於一壘前，則壘上其他回本壘之分數均不計算，列為殘壘。開打前第一局若有殘壘，則前一局原先殘壘上之跑壘員，須先上到壘包後，才開始比賽。
6. 每一輪若有班級輪空，則以下列方式產生對手: 當輪落敗班級比較單場得分，得分最高的班級則與輪空班級進行當輪最後一場賽事以決定最後一個晉級名額。若得分數相同，則比較單場失分，由失分最少的班級取得比賽權。若失分仍然相同，則由抽籤決定。
7. 每場比賽限暫停 2 次，單局限 1 次。

**打擊和跑壘規定**

1. [打擊](http://twbsball.dils.tku.edu.tw/wiki/index.php/%E6%89%93%E6%93%8A)時可以試比但不可超過球，違者計好球一個。
2. 打者進打擊區後應雙腳站定於打擊區內，等待主審指示後方可出棒，違者判出局。主審指示揮棒後，打者需於10秒內完成擊球，違者判好球一個。短打，單手揮擊，擊球時移動軸心腳以改變擊球方向，擊球時任一腳踏出打擊區等動作皆視為無效擊球，判好球一個。
3. 若打者蓄意拖延賽事時間，則第一次予以警告，再犯則直接判出局。
4. 二好球後再無效擊球或揮空棒或擊成[界外球](http://twbsball.dils.tku.edu.tw/wiki/index.php/%E7%95%8C%E5%A4%96%E7%90%83)，判三振出局。
5. 擊球進場未超過 5 公尺判界外球，計好球一個。
6. 同一局內甩棒第一次結果照算不判出局但要警告，第二次再甩棒該名打者出局。
7. 本賽事無全壘打認定，擊球後即跑員得盡量進壘。
8. 若擊球落於場內障礙物或操場圍欄外，則視為場地規則二壘安打，壘上其他跑者亦向前推進兩個壘位。
9. 高飛球接到後判打擊者出局，比賽停止，不可再傳殺其他壘上的跑壘員，所有跑壘員須回到原來的壘板上，等下一棒揮擊後再前進。
10. 不可滑壘，滑壘無論結果如何一律判出局。
11. 不可離壘或盜壘，跑壘員上壘後必須踩在壘板上等打擊者打到球後才可離壘前進，違者判出局，壘審應主動裁示。
12. 進攻方若發生漏踩壘包之狀況，裁判無須主動裁示出局。
13. 跑壘員跑向下一個壘踩到 5 公尺不可折返線，就須繼續向前推進，除非該壘板已有其他跑壘員。
14. 進攻方跑壘時有義務閃避正在或即將處理球的防守球員。進攻隊衝壘踩黃色安全壘板，但**若為了閃避防守方得踩白色壘板。是否妨礙守備由壘審依據雙方位置等因素而做認定。**
15. 比賽進入停止球狀態時，(舉例: [內野手](http://twbsball.dils.tku.edu.tw/wiki/index.php/%E5%85%A7%E9%87%8E%E6%89%8B)不再抓[跑壘員](http://twbsball.dils.tku.edu.tw/wiki/index.php/%E8%B7%91%E5%A3%98%E5%93%A1)，將球傳回本壘或[捕手](http://twbsball.dils.tku.edu.tw/wiki/index.php/%E6%8D%95%E6%89%8B)時。舉例二，跑者主動停止跑壘時)，壘上人員須回到已站上之壘板，等下一棒揮擊後再前進。比賽是否進入停止球狀態由主審認定。

**防守規定**

1. 守備 1局由前10棒上場，2局由後10棒上場，換人需由預備球員中更換。
2. 守備時只用雙手接球，不可使用手套或帽子接球。
3. 守備踩白色壘板，打擊底座視為本壘的延伸。
4. [投手](http://twbsball.dils.tku.edu.tw/wiki/index.php/%E6%8A%95%E6%89%8B)防守時可站在投手板後方防守，或自行調整站位，但[打擊者](http://twbsball.dils.tku.edu.tw/wiki/index.php/%E6%89%93%E6%93%8A%E8%80%85)揮棒前，所有守備員不可超過投手板趨前防守。
5. 不可用觸殺，[守備員](http://twbsball.dils.tku.edu.tw/wiki/index.php/%E5%AE%88%E5%82%99%E5%93%A1)一律以踩壘[封殺](http://twbsball.dils.tku.edu.tw/wiki/index.php/%E5%B0%81%E6%AE%BA)出局，如果持球碰觸到[跑壘員](http://twbsball.dils.tku.edu.tw/wiki/index.php/%E8%B7%91%E5%A3%98%E5%93%A1)不判出局，比賽繼續。
6. 防守方若將球傳出死球線，攻方跑者各加進一個壘位。(若死球發生時，跑者站上一壘或尚未抵達一壘，則加進一個壘位，上到二壘。若死球發生時，跑者通過二壘尚未抵達三壘，則以跑者的目標壘—三壘加進一個壘位，跑者回本壘得分。)
7. 防守方發現進攻方漏踩壘包，得於下一位打者擊球前由捕手將球傳給漏踩之壘包的防守者接球，以促請裁判裁決。
8. **比賽攻防時的站位以正在處理球的守備方為優先，守備員若為接球踩壘之需求得踩黃色安全壘板，跑者需閃避防守方而踩白色壘包。若防守方不處理球卻站在跑壘線上並與跑者發生碰撞，應判為妨礙跑壘，跑者安全上壘。**

**判決異議處理**

* 1. 若賽事雙方對裁判裁決有所疑義，需統一由教練或導師提出異議，提出時間必須早於下一位打者進行揮擊時，否則一律視為無效。若對賽事最後一個裁決有所疑義，需於雙方列隊前提出。
  2. 疑義範圍限制: 教練或導師僅能針對以下判決提出異議(因為本賽事並無錄影，故跑者是否出局或上壘等判決不可提出):

**\*是否妨礙跑壘或妨礙守備。**

**\*高飛球是否落地前確實接捕。**

* 1. 異議**需向主審提出，主審接受後得召集壘審進行討論，討論後得出的結論即為最終判決，教練或導師不得再針對同一事件提出**異議**。**
  2. **若教練或導師針對第二項以外之事項提出疑問，裁判得簡要口頭答覆，但判決不得更改。**

**勝負判定**

1. 得分多的隊伍獲勝。
2. 若結束時平手，則計算最後一局的殘壘總數判定勝負。(舉例，若甲隊最後一局殘壘為二三壘有人，乙隊為一三壘有人，則甲隊殘壘總數為2+3=5，乙隊則是1+3=4，因此甲隊獲勝。)
3. 若比較殘壘總數仍平手時，則進行一局突破僵局制比賽：防守方自行選擇由1~10號或11~20號之隊員防守，攻擊方挑選三名跑者分站滿壘，一名打者擊球，該打席同每局最後一打席，球擊出後跑者可盡量進壘，直到球回傳本壘則該局比賽結束。
4. 若加賽一局後仍平手，則攻方更換選手(上一局上場之跑者、打擊者不可再上場)再加賽一局，直至分出勝負。