

王座決定戦

出場チームは各リーグ1チームとし、原則各リーグ1位のチームとします。
上記のチームに代わり、同リーグチームの出場可とします。その選抜は各リーグで決定して下さい。
各試合棄権の場合は、試合前日までに事務局までご報告をお願いします。その場合は相手チームは不戦勝となります。
第一回戦は当日まで、チーム変更可とします。その場合、事務局まで報告をお願いします。
王座決定戦の組み合わせ及びスケジュールは別に示す、トーナメント表によります。

2014大会出場チーム数12チーム

2014年大会日程 予選リーグ戦（3チーム×4グループ） 11月2日（日）～11月23日（日）
決勝トーナメント・準決勝戦 11月30日（日）
決勝トーナメント・決勝戦 11月30日（日）

2014年出場枠 各リーグ1チーム＋昨年度ベスト8付属チームのリーグとします。
トーナメント構成上、空枠が発生した場合、昨年度の成績等、リーグチーム数を考慮し、事務局が決定します。
※王座決定戦の出場枠はあくまで1リーグ1チームが原則ですが、トーナメント構成上空枠が生じることがあります、その場合の出場枠の優先順位です。
優先順位は、公平と思えるように事務局にて、チーム数含め決定いたします。
シードが生じた場合も同様に決定します。

2014予選リーグ 1グループ3チームの4グループで行います。
1グループ3チームでの総当たり戦（各チーム2試合）。
順位は勝率で決定し、1位チームが決勝トーナメントに進出。
同勝率の場合は、以下に順にて決定。得失点差、得点率、当事者間の成績（全て同率の場合は再試合とします。）

大会ルール

同一所属リーグチーム間の試合は、所属リーグのルールを適用可とします。その他の試合は、日本野球連盟（プロ野球）・パシフィックリーグ（投手のみ指名打者制）を採用する。（指名打者制採用無しも可）
試合イニングは、7イニング制とします。
試合は大会指定の時間内制限とし、5イニング終了で試合成立、不成立は再試合とします。
時間内延長戦有り、予選リーグは引き分け有り。準決勝戦で時間内引き分けの場合9人ジャンケンで勝敗を決めます。
決勝戦の引き分けは再試合とします。
試合時間の制限等は、各試合前に関係者から指示します。
得点差によるコールドは、所属リーグ間の試合は各リーグのルールを適用し、その他の試合は、5イニング7点差以上を採用します。
試合会場（球場）の特別ルールは、関係者・審判の協議の上、両チーム代表者の承諾の上決定します。

●審判制（違うリーグ間の場合） 原則は、球審のみの1審判制とします。
（場合により、球審・1塁審判・3塁審判の3審判制を採用）
準決勝・決勝戦は、球審・1塁審判・3塁審判の3審判制を採用します。（場合により四人制を採用）
2塁上の判定は、三塁審判を優先し、状況により三人審判の判断によるものとします。
※今般では、球審・二塁審判（2審判制）の導入が増えつつありますが、二塁審判の技量が問題となり、（守備と重なる、打者から気になる等が生じるため）3審判制を基本と考えてます。
又、2審判制の場合、1塁の判定、ライン際の判定、球審の三塁判定等に問題が生じます。
3審判制の場合、二塁上の判定のみが問題となりますが、三塁審判が二塁近辺に移動することで充分補うことが可能です。大会の球審のみ、又は3審判制にご理解の上、ご協力よろしくお願い致します。

●その他ルール（違うリーグ間の場合） ユニホーム全員統一着用のルールはありませんが、野手はなるべく着用をお願いします。
バッテリーは背番号付きのユニフォーム着用をお願いします。
出場選手は各リーグ戦を戦った選手が原則ですが、助っ人は4人まで可とします。
助っ人はバッテリー禁止とし、打順は9番から降格順として下さい。
助っ人についてはあくまでも自己報告で、違反の場合、試合不成立等はありませんが、所属選手で勝利することに意義がある大会ですので、各チームの良識におまかせいたします。
試合球は、公認A球 試合前に新球2個提出
試合前に打順表の交換を行い、できれば審判にも提出をお願いします。
ファウルボールは攻撃側が拾い、紛失の場合攻撃側が補充し、試合後公平に分配
インフィールドフライの宣告が遅れた場合、ボールデットの情况等、判断が難しい状況等が発生した場合は、両監督は審判に協力し指示に従うようお願いいたします。
又、対戦する相手チーム、審判には、共に敬意をもって試合を行い、試合中の暴言、中傷するような事は避け、試合を円滑に行えるよう協力をお願いします。
又、イニング間・選手交代・アウト間のプレーは敏速に行い、隠し球等遅延行為は避け規定イニングまで円滑に終了できるよう御協力をお願いいたします。

●指名打者制 指名打者制（DH制）を採用する場合は以下のルールとします。
・指名打者は、投手にだけ代わって打つ
・DH制を採用する場合は、試合前に相手チームと交換するメンバー表に記載する。
・DHに代打起用可とし、その打者がその後DHになる。（代走の場合も同じで、その後その代わりのDHも指名可）
・DHが途中投手になることは可とし、DHが他守備についてもDH制はなくなり、その場合DHの打順はそのままで、それまで守備についていた選手の打順に投手が入る。
・投手が他守備についたらDH制はなくなり、その投手だった選手はDHだった打順にはいる。
・投手がDHの選手の代わりに打者になった場合、DH制はなくなる。
※まとめますと、DHの選手は、途中投手にも他守備にもつけることができ、また、投手も途中他守備にもつけ、打者にもなれます。