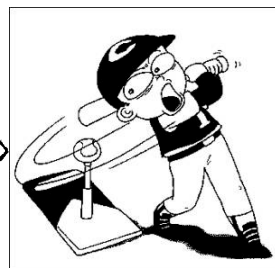


教育部國小三、四、五、六年級樂樂棒球初級版比賽規則

一、打擊和跑壘規定：[國小3-6年級,全部採用初級版比賽規則]

- 正式比賽打擊採**1輪制1-9棒打完不限3出局**，**1、3局**為**1至9棒**，**2、4局**為**10至18棒**，**共18名先發球員**。
- 下一局開始前，上一局之跑壘員需**回到原殘壘之壘位**。
- 球員更換後**先發不可再上場**，**先發棒次不可相互調動**。
- 每一局的最後一棒若被封殺在一壘(如同棒球第三出局)，則三壘跑壘員回本壘得分不算，記錄為三壘有殘壘。
- 二好球後再揮空棒或擊成界外球，仍判三振出局。
- 進攻隊衝壘須踩橘色安全壘板，守備隊踩白壘板。
- 不可採用犧牲觸擊，違者計好球一個繼續打擊。
- 不可滑壘，滑壘無論結果如何一律判出局。
- 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。
- 擊球進場未超過5公尺判界外球，計好球一個。
- 甩棒結果照算不判出局但要警告再用棒強制換人。
- 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，除非該壘板已有其他跑壘員則須退回。

比賽中不准罵人
有違者判球監1局
強制換人上場比賽



直接揮擊

球放在打擊伸縮座最上方，打擊者可自由揮擊三次，二好球後打擊者再揮空或擊成界外球，則判三振出局。



安全壘包

打擊員跑壘時踩橘色壘包，上壘後踩白色壘包，防守隊員一律踩白色壘包。



不用觸殺

防守員接球後踩壘包即算跑壘員封殺出局，不必觸殺跑壘員，觸殺不判出局，比賽繼續進行。

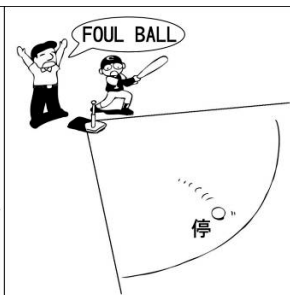
二、防守規定：

- 守備1、3局由1至9號上場**，**2、4局由10至18號上場**，換人需由預備球員中更換。
- 投手須在9公尺以外防守，不限制站在投手板上。
- 打擊者揮棒前，守備員皆不可超過投手板趨前防守。
- 不可用觸殺，守備員一律以踩壘封殺出局，如果持球碰觸到跑壘員不判出局，比賽繼續中。
- 內野手不再抓跑壘員，將球傳回本壘或捕手時，壘上人員須回到已佔上之壘板，等下一棒揮擊後再前進。
- 每場比賽限暫停2次**，**單局限1次**。



不可離壘

不可滑壘、離壘、盜壘，一律判為出局，跑壘員在打擊者打到球後才可離壘前進。



內野無效球

打擊在場內不超過5公尺也算判為出局，跑壘員在打擊者打到界外球，計好球1個重新打擊，如果是第3個好球，判三振出局。

三、上壘與出局

- 3好球判出局，含第3球打界外球。
- 守備員傳球出場外，所有跑壘員可加保送一個壘。
- 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(可踩白色壘)，等下一棒揮擊後再前進。

四、勝負判定：

- 正式比賽打4局**，得分多的隊伍獲勝。
- 若滿3局相差13分(含)以上**，則裁定提前結束。

五、器材規定:[為中華民國樂樂棒球協會檢定合格HIDO]

- 球棒70公分長，外包PU泡棉，底部有防甩底座。
- 樂樂棒球為橘黃PU發泡70公克重27公分圓周。
- 打擊座為橡膠製白色本壘板上裝兩節可伸縮管。
- 各壘38x38x0.7公分正方形橡膠製白橘雙併壘板。



教育部全國樂樂棒球比賽附則

1. 每一局殘壘都須記錄，下一局開打時，前一局的殘壘都先站上去原殘壘位之後才開打。
2. 每一局的最後一棒若被封殺在一壘(視同棒球第三出局【註】)，則三壘跑壘員回本壘得分不算，記錄為三壘有殘壘。最後一棒若被封殺在二或三壘前，則先跑回本壘的跑壘員，算得分。

【註】第三出局是下列情形者，得分不算。

- a. 擊跑員在踏觸一壘前被判出局時。
 - b. 跑壘員被封殺出局時。
 - c. 前位跑壘員未觸壘而被宣告出局時。
3. 正式比賽打4局，滿3局時雙方相差13分(含)以上，則裁定提前結束。第4局後攻球隊任一棒次打擊結束，所得到的分數(1~4分)已超前，裁判應立即宣布比賽結束，後面棒次不再打擊。
若是淘汰賽：第四局落後的隊伍總打席及殘壘位數量已無法追平或超越對方，則裁定提前結束。
若是循環賽：則第四局下半局落後的隊伍全部要打完，沒有提前結束。
 4. 採淘汰賽制，第4局後攻球隊，若分數已超前，裁判應立即宣布比賽結束，後面棒次不再打擊。
 5. 若四局雙方平手，第4局之殘壘人數多者獲勝。例：滿壘殘壘3名勝2名殘壘；殘壘2名勝1名殘壘。若仍相同，則比壘位多者獲勝，若仍相同，則由裁判主持猜銅板決定勝負。
 6. 場上球員換人後不可再上場，代打代跑即為換人，不可再上場，防守亦同。
 7. 每一局女生或男生至少要3人上場，換人時這3人需相同性別替換，換人只可換後備球員上場。
- #如有任何疑問請來電:(03)2811-889 中華民國樂樂棒球協會.E-mail:taipeichba@gmail.com