

臺北市士林區天母國民小學樂樂棒球比賽辦法

壹、依據：教育部體育署「SH150 方案」、「國中小學生普及化運動計畫。」

貳、目標：

一、以趣味、安全之樂樂棒球活動為媒介，提升學生規律運動人口，促進體適能。

二、強化校園團隊凝聚力，以班級為單位，落實普及化運動之精神。

參、透過校內賽，產生出代表班級參與台北市 113 學年度國小樂樂棒錦標球賽。

肆、辦理單位：學務處體育組

伍、實施方式：

一、比賽日期：訂於 113 年 12 月 9 日到 112 年 12 月 29 日。

二、比賽地點：本校室外綜合球場

三、比賽對象：全校五年級共 11 個班，以班級為單位組隊，鼓勵全班參與。

四、比賽制度：

初賽部分

1. 採「分組單循環賽」積分制，五年級 11 個班以隨機抽籤方式平分成 4 組，前三組 3 個班(下稱 A 組、B 組、C 組)，最後一組(下稱 D 組)兩個班。各組內進行單循環賽，勝者得 2 分，平手雙方各得 1 分，敗者不得分。A、B、C 各組取 1 個班級晉級決賽，其判定方式如下(結果以主辦單位公告為主)：

(1) 積分最高者晉級。

(2) 如有積分相同狀況，則以「得失分商率」判定，商率高者晉級。(得失分商率=初賽各局總得分÷初賽各局總失分)

(3) 如得失分商率相同，則以初賽各局總得分最多者晉級。

(4) 如初賽各局總得分相同，則以初賽各局總失分最少者晉級。

(5) 以上方法皆無法判斷晉級班級，則兩方隊長猜拳決定，贏者晉級。

2. A、B、C 組取完分組第一後，其餘隊伍依得失分商率，商率最高者併入 D 組，並與 D 組其他兩個班級各進行賽事一場，D 組依照前點判定方式取分組第一晉級決賽。

3. 每場共 2 局，各場比賽開始前由兩隊隊長互相猜拳決定先攻/後攻

決賽部分

1. 採「單敗淘汰賽」，各組分組第一重新抽籤安排賽程起始位置確認比賽對手，勝者晉級，敗者淘汰，直至冠軍產生。無法晉級到冠亞賽的班級均以「季軍」論，不比季殿賽。

2. 每場比賽共 4 局，各場比賽開始前由兩隊隊長互相猜拳決定先攻/後攻。

3. 若打滿三局，雙方差距達 13 分(含)以上，或第四局上半結束時先攻隊伍分數落後於後攻隊伍，則提前結束比賽。

4. 若 4 局比完雙方平手，以第 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，則比各局壘位多者獲勝，若再相同，則由裁判主持猜銅板決定勝負

五、比賽規則(參考自全國樂樂棒球規則)

打擊和跑壘規定

1. 初賽:一隊分兩組，一組 9 人，第 1 局由背號 1-9 號輪流上場打擊 1 次，不論出局數。第 2 局由背號 10-18 號輪流上場打擊 1 次，不論出局數。
決賽:一隊分兩組，一組 9 人，第 1、3 局由背號 1-9 號輪流上場打擊 1 次，不論出局數。第 2、4 局由背號 10-18 號輪流上場打擊 1 次，不論出局數。
2. 若先發打者因故缺席，需由候補球員替補，不可由先發球員再上場一次，且打擊順序不得更動，若無候補球員才可由先發球員進行替補。
3. 不可採用觸擊或者違規擊球
4. 擊出之球未超過場內 5 公尺線屬界外球，計好球一個。
5. 甩棒結果照算不判出局，但要警告再甩棒需強制換人。
6. 二好球後再揮空棒或擊成界外球，為三好球判出局。
7. 每個壘位均可衝壘，但不可滑壘，滑壘一律判出局。
8. 跑壘員上壘後必須踩在壘板上，不可離壘或盜壘，等擊球員擊出球後才可離壘前進，違者判出局。
9. 跑壘員跑向下一個壘位，踩到 5 公尺不可折返線，就須繼續向前，除非該壘位已有其他跑壘員則可退回。
10. 當每一局的最後一棒造成出局時，即為死球比賽停止。該出局如果是被封殺狀態時，則三壘上跑壘員回本壘得分不算，記錄為三壘有殘壘。
11. 次局開始前，上一局有殘壘之跑壘員需先站在殘壘位上，次局比賽方能開始。

防守規定

1. 初賽:一隊分兩組，一組 9 人，每局女生至少 3 人上場(需維持男女差至少 3 人)，第 1 局由背號 1-9 號上場守備，第 2 局由背號 10-18 號上場守備；非先發選手全部為預備球員，換人時需由預備球員中更換。
決賽:一隊分兩組，一組 9 人，每局女生至少 3 人上場(需維持男女差至少 3 人)，分單、雙數局輪流上場守備及打擊，第 1、3 局由背號 1-9 號上場守備，第 2、4 局由背號 10-18 號上場守備；非先發選手全部為預備球員，換人時需由預備球員中更換。
2. 投手需在 9 公尺以外防守，不限制站在投手板上。
3. 擊球員揮擊前，守備員可任意佔位，惟守備人員皆不可超過投手板趨前防守。
4. 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，為比賽進行中。
5. 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位，等下一棒揮擊後再前進。

上壘與出局規定

1. 3 好球判出局，包括第 3 球為界外球(含內野無效球)。
2. 守方在傳球過程中傳球出場外時，即球飛過壘線外推五公尺之界線，即為死球

比賽停止，守方不可再傳球，所有跑壘員加送一個壘位。

3. 飛球被接殺時擊球員出局，即為死球比賽停止，壘上所有跑壘員須回到原來壘位（可踩白色壘板），等下一棒揮擊後再前進。
4. 其他未盡事宜參考樂樂棒球常見問題及判決說明(如附件)

陸、獎勵：

1. 冠軍班級獲得臺北市「113 學年度國小樂樂棒球錦標賽」參賽資格、冠軍獎狀乙幀。
2. 亞軍班級獲得獎狀乙幀。
3. 季軍班級獲得獎狀乙幀。

柒、經費來源：由校內體育經費項下支應。

捌、其他：五年級樂樂棒球校內賽第一名之班級得以參加當年度台北市樂樂棒球賽五年級組賽事及下個學年度六年級組賽事，惟欲參與六年級組賽事者，必須以下列三點為前提(業經 2023.9.23 體育衛生發展委員會通過):

1. 曾參加台北市樂樂棒球賽五年級組並獲得勝場 2 場(含)以上
2. 若六年級組樂樂棒球賽之賽期與各項球類教育盃賽期衝突，且參賽班級之學生有教育盃賽事需參與，則該類學生應以教育盃為優先，不參與六年級組樂樂棒球賽。
3. 尊重參賽班級導師意願，若參與台北市樂樂棒球六年級組之班級導師無意願參加，則本校不另派班級參與六年級組賽事。

本計畫陳校長核定後實施，修正時亦同。

樂樂棒球常見問題及判決說明

Q1:用力揮棒時打到球座也碰到球,球很緩慢在場內滾動,算有效球嗎?

A1:裁判應立即宣判「無效球」,只要球未立即滾出5公尺有效區,裁判應立即宣判界外球,算好球一個,打擊者回來重新揮棒;但若已是兩好球,此球算第三好球,則判三振出局!(但若快速滾過去則繼續比賽,快慢由裁判判定)

Q2:打擊者擊出球後,最多可以跑幾壘?打多遠算全壘打?

A2:擊出球後,跑壘者可任意前進,跑壘數無限制。

由於本校場地限制,球只要飛超過跑道者,碰到樹、任何建築物、籃球架(板)以至於無法直接接到球者,全部算二壘安打,打者直上二壘,其餘壘包之跑者跟著進壘,直至讓出二壘壘包給二壘安打的打者為止。

舉例:若原本1、3壘有人,則原1壘跑者進到3壘,原3壘跑者回本壘,打者進到2壘;若原本2、3壘有人,則原2壘跑者進到3壘,原3壘跑者回本壘,打者進到2壘。

Q3:內野傳球失誤該如何判別?

A3:若內野之間的傳接球失誤(例如二壘傳到三壘,三壘手沒有接到球),跑者可繼續衝壘,但當球滾出邊界時,此時算死球,全部壘包上的跑者進一壘,比賽停止。

Q4:打安打後,跑壘員跑到二壘,當二壘手將球傳給捕手時,二壘跑壘員可以趁機跑向三壘嗎?

A4:不可以再跑,裁判應請他回到二壘重新開始。只要球回到內野區,守備員也無意再傳殺任何跑壘員,當他將球傳回本壘或投手時即為死球狀況,由下一棒揮棒後再開始跑壘。

Q5:試揮棒要不要算好球一個?「試揮」還是「真揮」如何判別?

A5:球員打擊前難免要比一下球的位置,如果只是在球後面比試就拉回來不算揮棒。但只要揮過球的位置或碰掉球,就判已揮棒,算好球一個。

Q6:跑壘員安打跑上一壘時又左轉跑了兩步才走回來?此時守備方踩二壘算出局嗎?

A6:一般過壘轉彎跑兩步就停下來,未超過5公尺,可以回到一壘,傳球踩二壘不判出局;但是,停下後又拔腿跑向二壘已超過5公尺,才又趕緊回一壘,這就要判出局。

Q7:跑壘員在二、三壘之間跑來跑去,應該傳球到那一壘才算出局?

A7:守備員在處理球時,只要跑壘員已離開二壘壘包超過5公尺,則以三壘為封殺壘

包，即使跑一半又折回二壘仍應宣判二壘跑壘員「出局」。唯一例外是三壘上還有另一位跑壘員，則二壘跑壘員雖超過 5 公尺還是可以返回二壘。

Q8:如何算違規擊球？(打擊和跑壘規定第 4 條)

A8:違規擊球含包含犧牲觸擊、踩在本壘板上揮棒、只用單手握棒打擊、多次改動打擊姿勢卻都不揮棒(感覺在戲弄對手)…都屬違規擊球。初次警告，繼續違規則驅逐出場，請教練換一個新球員上場，該球員這一場比賽都不可再出場。

Q9:一、二壘有人，二壘跑壘員往三壘跑時，無意踢到打擊出來的球，怎麼判？

A9:要判二壘跑壘員出局，打擊者到一壘，一壘跑壘員到二壘。意即跑壘員踢到球視為「妨礙守備」，因此出局(其他壘位狀況亦同，依此類推)。但若是防守方在傳球時不慎將球「丟到」跑壘員身上，則不判決跑壘員出局，也不判防守犯規比賽繼續進行。

Q10:比賽暫停有次數規定嗎？

A10:每一場比賽每隊限 2 次暫停，1 局限 1 次。每次限 1 分鐘。換人不算暫停。

Q11:比賽中有球員罵被三振的球員「豬頭」，要判球監 1 局嗎？罵人的標準在那裡？

A11:是不是罵人標準在語氣而不是字眼，本權利由該場的裁判自行決定，聽到有人口氣不好，裁判員應立即叫暫停，再走到罵人或說髒話的球員面前告誡他。若是再犯則判球監一局(禁止比賽一局)