

2024 日産神奈川販売カップ

神奈川県学童軟式野球選手権大会開催要項

主催 神奈川県学童野球連盟

共催 日産神奈川販売株式会社

1. 開催期間 令和6年7月13日(土)～7月28日(日)
2. 大会会場 横浜スタジアム、境川遊水地公園少年球場、相模三川公園グラウンド、サーティーフォー保土ヶ谷球場
3. 出場チーム 神奈川県行政区分割代表(県下各地区代表54チーム)
4. 出場資格 各地区大会の上位チーム、支部長および本部の推薦を受けたチーム
5. 大会参加費 1チーム¥12,000と参加申込書2通を主将会議に提出
6. 大会規定 公認野球規則および全日本軟式野球連盟発行の競技者必携にもとづく
7. 主将会議 7月7日(日) 於、かながわ労働プラザ 午後6時
(横浜市中区寿町1-4 TEL 045-633-6110)
出場チームは成人1名、主将1名【ユニフォーム着用】で出席
8. 開会式 7月13日(土) 午前9時 於、横浜スタジアム
9. 試合 7月20日(土)～7月28日(日)
10. 閉会式 7月28日(日) 午前9時 準決勝、決勝
於、サーティーフォー保土ヶ谷球場
11. 後援 神奈川県野球連盟、神奈川県、神奈川県教育委員会、
(株)横浜DeNAベイスターズ、(財)横浜野球友の会、
神奈川新聞社
12. 協力 ナガセケンコー株式会社、株式会社共同写真企画、
株式会社フィールドフォース
13. 問い合わせ 神奈川県学童野球連盟事務局(伊藤方)
携帯 090-4725-6265

大会運営に関する事項

この大会は、公認野球規則、競技者必携の学童部に関する事項および大会特別規則を適用します。

1. 参加資格

- (1) 小学生で編成されたチームとします。
- (2) 選手の登録は 10 名以上 25 名以内とします。

2. 会議

- (1) 会議は、監督主将会議とします。監督とユニフォーム着用の主将が出席して下さい。
- (2) 監督主将会議で、抽選会を行います。
- (3) 会議で決められた事項は、チーム全員に必ず徹底させて下さい。

3. 大会特別規則

(1) 正式試合

- ① 試合は 6 回戦としますが、暗黒、降雨などで 6 回完了まで進まなくとも、5 回を終了すれば試合は成立するものとします。
- ② 5 回終了前であっても試合開始後 1 時間 30 分を経過した場合は、新しいイニングに入らず均等回完了をもって試合を決することとします。
- ③ 試合は上記①・②どちらも試合成立となります。

(2) 延長戦(タイブレーク方式)

- ① 6 回を完了し同点の場合、または、試合開始後 1 時間 30 分を経過し同点の場合は、いずれも直ちにタイブレーク方式で試合を決することとします。
- ② タイブレーク方式は、継続打順で、前回の最終打者を一塁走者、その前の打者を二塁走者として、無死一塁・二塁の状態から 1 イニング行い得点の多いチームを勝ちとします。勝敗が決定しない場合は、更にタイブレーク方式を 1 イニング行います。それでも勝敗が決定しない場合は、抽選で勝敗を決定します。

【注】大会の運営上 6 回が終了するか、決められた時間が経過して同点の場合は、タイブレーク方式を行わず、抽選で勝敗を決定する場合があります。

抽選は○×式とし、○印の多いチームの勝ちとします。

(3) 得点差によるコールドゲーム

- ① 得点差によるコールドゲームは、3 回以降 10 点差、5 回 7 点差とします。

(4) 特別継続試合

- ① 試合が 5 回以前に中止になった場合(ノーゲーム)、また 5 回を過ぎ正式試合になって同点で中止になった場合、および試合開始後 1 時間 30 分を経過し同点で中止になった場合(コールドゲーム)は、翌日または後日に特別継続試合を行います。
- ② 特別継続試合は、5 回に満たない場合には、打切りになったところから試合を行い、その試合時間は中断された試合と通算して 1 時間 30 分までとします。なお、5 回に達した場合および試合開始後 1 時間 30 分を経過した場合は、タイブレーク方式で試合を決することとします。

競技運営に関する事項

1. 試合開始に関する事項

- (1) チームは、試合開始予定時刻の 60 分前までに球場に到着し、大会本部から打順表を受け取って下さい。
- (2) 打順表の提出は、その日の第 1 試合は試合開始予定時刻の 30 分前までに、第 2 試合以降は前の試合の 2 回終了時まで 4 通または 6 通(登録された全員を記入し、必ずふりがなを付けたもの)を監督と主将が大会本部に提出し、登録原簿と照合ののち、球審立会いのもと攻守を決定します。

【注】前の試合が早く終了した場合は、次の試合を試合開始予定時刻前に開始することがありますので、前の試合の経過に注意して下さい。

- (3) 小雨の場合でも、球場の使用が可能な場合は試合を行うことがあります。
- (4) 雨天時の中止案内等掲載場所

神奈川県学童野球連盟大会開催案内 <http://kbbainfo.starfree.jp/>



2. ベンチに関する事項

- (1) ベンチは組合せ番号の若い方を一塁側とします。ただし、1 チームが 2 試合続けて行う場合はベンチの入れ替えは行いません。
- (2) ベンチに入れる人員は、登録されたユニフォームを着用した監督 30 番、コーチ 29 番・28 番および選手 25 名以内と、チーム代表者、マネージャー、スコアラー、トレーナー(有資格者)各 1 名、ならびに熱中症対策として保護者 2 名(ビブス着用のこと)までとします。ただし、監督・コーチは 20 歳以上でなければなりません。

【注】選手は必ず 10 名以上ベンチに入ってください。なお、ベンチに入る全員がスポーツ障害保険に加入し、大会期間中に起きた傷害事故等は、当該スポーツ障害保険の適用を受けて下さい。また、健康保険の被保険者名と番号の控を持って来て下さい。

- (3) ベンチ内での電子機器類(携帯電話、パソコン等)の使用を禁止しますが、電子スコア記録用として 1 台の使用を認めます。また、指示用メガホンは、ベンチに内に限り 1 個の使用を認めます。
- (4) ベンチに入る監督は、公認学童コーチ等の資格を保有して下さい。ただし、監督が資格を保有していない場合においては、同一チーム内の代表者、コーチでベンチ入りすることになる者のうち最低 1 名が保有して下さい。

3. 用具・装具に関する事項

(1) 大会使用球

- ① 大会使用球は(公財)全日本軟式野球連盟公認ナガセケンコーボール J 号とし、大会

本部で準備します。

(2) ユニフォーム、アンダーシャツ等

- ① 同一チームで同色、同形、同意匠の物を使用して下さい。ただし、スパイクを除きます。また、金具の付いたスパイクは使用できません。
- ② 袖の長さは両袖同一で、左袖に日本字またはローマ字による県名を必ず付けなければなりません。また、神奈川県に関連するものを付けることができます。

(3) バット

- ① 境川遊水地公園少年球場、相模三川公園グラウンドでは、一般用バットのうち、打球部にウレタン・スポンジ等の素材の弾性体を取り付けたバットの使用を禁止します。
- ② 金属・ハイコン(複合)バット等は J S B B のマークの付いた公認バットを使用して下さい。
- ③ バットは改造、加工したものは使用できませんが、後付けのフレアグリップの使用については、専用テープ等で完全に固定・被覆されたなだらかな形状のものであれば使用を認めます。

(4) 装具

- ① 捕手は、連盟公認のマスク・ヘルメット・プロテクター・レガースを使用して下さい。また、危険防止のためファウルカップも必ず装着して下さい。(ただし、女子は装着を推奨します)
- ② 打者、次打者、走者、ベースコーチは連盟公認のイヤーフラップ付きヘルメットを着用して下さい。

4. 試合進行に関する事項

(1) シートノック等

- ① シートノックを行う場合は、5分間を限度とします。また、補助員としてコーチ(背番号 28・29)も認めます。ダートサークル内に入る補助員はヘルメットを着用して下さい。ただし、大会運営上、シートノックを行わず試合を開始することもあります。
- ② 球場内での練習は外野に限り行うことを認めます。(トスバッティングのみ認めます。フリーバッティングは厳禁です。)

(2) 投球練習

- ① 次の試合の先発バッテリーは、攻守決定後、競技場内のブルペンを使用することができます。
- ② ベンチ正面でのキャッチボールを禁止しますが、ベンチ外野側角からポール方向のファウルテリトリーでの軽いキャッチボールは認めます。また、ブルペンでのキャッチボールは2組4名以内を認めます。

(3) 申告故意四球

- ① 申告故意四球については採用します。守備側チーム監督が審判員に故意四球の意思を伝えた場合(ボールデッド)、打者にはボール4個を得た時と同じように一塁へ進

むことが許されます。

(4) 投球数制限

- ① 1試合かつ1日の投球数は70球以内とします。ただし、投手が4年生以下の場合は60球以内とします。
- ② 特別継続試合で投球できる球数は、もとの試合で投じた球数を引き継ぎ、残りの球数だけとします。
- ③ 試合中規定投球数に達した場合、その打者の打撃中に攻守交代となるか、打撃を完了するまで投球できます。
- ④ ボークにもかかわらず投球したものは、投球数に数えます。
- ⑤ タイブレークになった場合、1日の規定投球数以内で投球できます。
- ⑥ けん制球や送球とみなされるものは投球数としません。
- ⑦ 投球数の管理は、大会本部が行います。

(5) 指名打者の取り扱いについて

- ① 指名打者（投手に代わって打つ打者）ルールを使用することができますが、二刀流選手は採用しません。
- ② チームは必ずしも指名打者を指名しなくてもよいですが、試合前に指名しなかったときは、その試合で指名打者を使うことはできません。

5. 試合のスピード化に関する事項

- (1) 投手(救援投手を含む)の準備投球は初回に限り5球以内とし、次回からは3球以内とします。
- (2) 攻守交代はスピーディーに行ってください。攻撃側は、第三アウトが成立したら、プレイヤーは速やかにベンチを離れて駆け足で守備に向かって下さい。特にバッテリーは、準備投球があるので率先してベンチから出て下さい。
- (3) 各回の先頭打者およびベースコーチは、ミーティングに参加しないで、ただちに所定の位置についてください。
- (4) 守備側のタイムの回数制限
 - ① 監督が、1試合に投手のもとへ行ける回数は3回以内とします。なお、タイブレーク方式となった場合は、1イニングに1回とします。ただし、投手交代の場合はタイムの回数に含みません。なお、「監督が1イニングに同一投手のもとへ2度行った場合、投手は自動的に交代しなければならない」は適用しません。
 - ② 捕手または内野手が、1試合に投手のもとへ行ける回数は3回以内とします。なお、タイブレーク方式となった場合は、1イニングに1回とします。投手のもとへ行くときは、往復を駆け足で行い、プレイの開始を遅らせてはなりません。
- (5) 攻撃側のタイムの回数制限
攻撃側のタイムは、1試合に3回以内とします。なお、タイブレーク方式となった場合は、1イニングに1回とします。
- (6) 投球を受けた捕手は、その場から速やかに投手に返球して下さい。また、捕手から返球を受けた投手は、速やかに投手板に触れて投球姿勢をとって下さい。また、捕手のサイ

ンを見るときは、必ず投手板に触れて見るようにして下さい。

- (7) 投手は、ロジンバックを指先だけで使用し、丁寧に取り扱って下さい。
- (8) 内野手間のボール回しは、一回りとします。なお、試合が著しく遅れている場合は、試合の進行を早めるため内野手間のボール回しを禁止する場合があります。内野手の投手への返球は、守備位置を離れずに速やかに投げ渡して下さい。
- (9) 攻守交代の時には、ボールを必ず投手板近くに置いて交代して下さい。
- (10) 投手の塁への送球について、走者が離塁していない塁への送球は遅延行為でボークになります。また、無用と思われる塁への送球が度を過ぎると審判員が判断したら、反則行為とみなされます。
- (11) 打者は、速やかに打者席に入って打撃姿勢をとって下さい。また、サインは打者席内で見ないようにして下さい。次打者は次打者席で低い姿勢または立った姿勢で待機して下さい。なお、バットを振ることは禁止します。投手も必ず次打者席に入って下さい。
- (12) 走者は、ファウルボールが打たれたときは、速やかに戻って元の塁に触れて下さい。
- (13) 試合中、控え選手がグラウンドでできること
 - ① 攻守交代時にファウルグラウンドで外野方向へのランニングをすることができます。
 - ② 攻守交代時に自チームの練習をベンチ前で見守ること。ただし、球審の「プレイ」宣告までにはベンチに戻って下さい。
 - ③ 攻守交代時に外野手とキャッチボールをすることができます。

連盟取り決め事項

1. ファウルボールの処理について
 - (1) ファウルボールが打たれた場合、一塁側のものは一塁側ベンチが、三塁側のものは三塁側ベンチが、本塁後方のものは攻撃側で処理して下さい。
 - (2) ファウルボールを捕りに行く選手はヘルメットを着用して下さい。
2. その回の先頭打者は、準備投球が終わるまで次打者席で待機していてください。次打者席には一人の選手しか入ることができません。
3. ベンチから無用と思われるサインを送ることは許されません。
4. 投手が投手板に触れ投球位置についたら、動揺を誘うような大きな声を発することを禁止します。
5. ベンチ内の大人がいかなる状況であっても、選手を委縮させるような言動を禁止します。
6. 選手や審判員に対する全てのヤジを禁止します。また、グラウンド外からの応援団のヤジおよび目に余る行為はチームの責任とします。
7. その他の事項については、全日本軟式野球連盟発行の競技者必携の学童部に関する事項を読んで下さい。
8. その他(記念写真の撮影について)

チーム集合写真等は「共同写真企画」が試合開始前に撮影します。後日、同社から見本がチームに送付されますので、それを見たうえで申し込んで下さい。

学童部の指針

「3 プラス、1 ない運動を」

★3つのない・「あきらめない」・「くじけない」・「投げ出さない」

★プラス1・「失敗を失敗に終わらせない」