

# 第18フレンドリーカップ争奪学童野球大会

## 第11回フレンドリーカップ争奪学童野球大会Bリーグ

### 大会要項

開催趣旨 学童の健全な精神・身体の育成に寄与し、軟式野球の普及・振興を図る事を目的とする。

① 主催 フレンドリーカップ実行委員会

② 後援 トップインターナショナル株式会社

③ 協賛 株式会社マルエ

バッティングセンターららら

AlpenGroupスポーツデポ小牧店

④ 大会期間 2023年8月5日(土)～2024年2月4日(日)

予選リーグ：2023年8月5日(土)～2023年10月29日(日)

決勝トーナメント：2023年11月3日(祝)～2024年2月4日(日)

Aリーグ決勝・3位決定戦：2024年1月14日(日)

Bリーグ決勝：2024年1月20日(土)

Aリーグ予備日：2024年1月20日(土)・21日(日)

Bリーグ予備日：2024年1月26日(土)・2月4日(日)

他チームに迷惑が掛かりますので、期日厳守をお願いします。

なお、日程が重なった場合は、Aリーグ優先に日程を決定する。但し、天候、試合進行の状況、その他の事情などにより日程が変更、若しくは、前倒しになる場合があります。

⑤ 会場 小牧市内外小・中学校、運動場、公園その他

⑥ 参加費 Aリーグ：9,000円

Bリーグ：6,000円

⑦ 参加資格 Aリーグ：小学校4・5・6年生

Bリーグ：小学生5年生以下(女子選手は6年生でも可)

いずれも、選手15名以内とし、登録は不要・背番号は必要とする。

⑧ 保険の加入 選手の競技中の疾病及び傷害について、主催者は一切の責任を負わないものとし、自チームの安全管理については、各チームが責任を持って行うものとする。また応急救護についても各チームで行ってください。

そのため、各チームはスポーツ安全保険又はこれに類する保険に加入するなどの必要に応じた事前措置を行ってください。

## ⑨ 競技方法

### 1. 予選リーグ

- ① Aリーグ 別紙1参照
- ② Bリーグ 別紙2参照

### 2. 決勝トーナメント

- ① Aリーグ 別紙1参照
- ② Bリーグ 別紙2参照

### 3. 勝ち点算出方法 別紙3参照

### 4. ブロック内及びブロック間の順位決定の優先順位 別紙3参照

5. 当規定の定め無き事項については「競技者必携」、「公認野球規則」に準ずる。「競技者必携」、「公認野球規則」については最新版を適用する。(各グラウンドの特別ルールは別紙4参照)
6. 試合を決行するか否かは、原則、試合開始2時間前に大会役員が天候状態、グラウンド状態によって決定します。各チーム1名が事務局まで問い合わせてください。

### 7. 試合時間

#### ① 予選リーグ・決勝リーグ・決勝戦

- A) 6イニング90分とする
- B) 時間制限による終了イニングについては別紙4参照して下さい。

#### ② 特別ルール

- A) 決勝トーナメントにおいて、特別ルールを適用し、1・2回戦、3位決定戦は1イニング、決勝戦は2イニングまでとする。
- B) 無死1・2塁、継続打者から始め、ランナーは打者の直前2人とする
- C) ランナー、バッター、投手、野手の交代は可とする
- D) 予選リーグでは特別ルールを適応せず、引分けとする

#### ③ 特別ルールでも勝敗が決しない場合、若しくは決まらない場合は抽選とする。(抽選方法は、以下の通りとする)

- A) 最終回メンバーの先攻チーム1番打者、後攻チーム1番打者の順に両チーム選手が抽選カードを交互に引き、1・3塁の塁審が回収する。
- B) 全ての選手が抽選を終えたことを確認の上、相手チームの監督が立会いのもと塁審がカードを確認する。
- C) ○印のカードが多い方を勝ちとし、両チーム監督に確認の後、主審判が結果発表する。

8. 5回終了時7点以上差がついた場合は、コールドゲームとする。ただし、Aリーグ決勝戦には適用しない。

9. 日没・降雨・雷等の場合は、5回表裏終了をもって正式試合とする。但し、5回表終了時に裏の攻撃チームが勝っている場合には、5回表終了をもって正式試合とする。

10. 大会使用球は、トップボール J 球とします。
  - ① 試合毎に 2 球差し出す。
  - ② 使用球は、試合終了後グラウンド提供チームに手渡す
  - ③ 決勝トーナメントは大会本部から出します

11. 若番のチームが一塁側とする

⑩ メンバーとベンチ入り

1. ベンチ入りスタッフはユニフォームを着用した 30、29、28 と、代表、マネージャ、スコアラの 6 名までとする
2. ユニフォームを着用しないスタッフは、試合前の練習の参加はできない。

⑪ 審判

1. 予選リーグ戦（各ブロックにて以下のいずれかの方法から決定する）
  - ① 対戦をしていないチームから主審 1 名、対戦チームから各塁審 1 名ずつの 3 人審判制で行う方法
  - ② 対戦していないチームからすべての審判を出す方法
  - ③ 対戦チーム同士で 1～2 名出し合う方法
  - ④ 審判がいなく試合が開催できない場合、大会本部までご連絡下さい
2. 3～4 人審判制で行う方法で**服装は正装**とする  
（正装：審判帽、白シャツ、黒、ネイビーまたはグレーのスラックス）  
記録員として、球審を担当しないチームから 1 名、投球数カウンターを出す。  
また、防寒着についてはチームのロゴ、マークの入ったもの以外を可とする。  
**毎年、審判の服装が徹底されていないケースがあります。選手はユニフォームという正装で試合を行っています。審判の方も正装をお願いします。**
3. 決勝トーナメントは、大会本部から出します

⑫ 表彰

1. Aリーグ
  - 優勝チーム：賞状、優勝カップ、優勝メダル
  - 準優勝チーム：賞状、準優勝盾、準優勝メダル
  - 3 位チーム：賞状、3 位メダル
  - 個人賞：最優秀選手賞、優秀選手賞、殊勲賞、フレンドリーカップ賞（交流戦が対象）
2. Bリーグ
  - 優勝チーム：賞状、優勝カップ、優勝メダル
  - 準優勝チーム：賞状、準優勝メダル
  - 個人賞：最優秀選手賞、優秀選手、フレンドリーカップ賞（交流戦が対象）

### ⑬ その他

#### 1. 予選リーグの進行方法

- ① 基本的に、大会本部は立会いませんので各ブロック内で日程、会場、審判、試合進行などを話し合い、進めてください。
- ② 試合予定は、必ず、事前にグラウンド提供チームが連絡を入れて下さい。
- ③ 勝利チームがスコアとバッテリー名、ホームランを報告して下さい。引分けの場合は、グラウンド提供チームが報告をお願いします。
- ④ 他チームに迷惑が掛かります。9月末日までに残り1試合になる様にチーム責任者はしっかりとマネージメントして下さい。

#### 2. ボーク

- ① 疑わしいものも、ボークを宣告します

#### 3. 隠し玉

- ① フレンドリーカップの趣旨に反しますので当大会においては禁止とします。

#### 4. ホームスチール

- ① 怪我防止のため、成り行きでのホームスチール以外、禁止とします。

#### 5. 投球制限について

- ① 投手の1日の投球数は70球までとする。
- ② 大会本部の投球数を正とする。
- ③ 当大会にてダブルヘッダーで試合が行われる場合、1試合目と合わせての投球数が70球/人を越えてはならない。
- ④ 試合中規程投球数に達した場合、その打者が打撃を完了するまで投球できる。
- ⑤ ボークにかかわらず投球したものは、投球数に数える。
- ⑥ タイブレイクになった場合、1日の規程投球数を超えて投球できるが、実際に投球させるかどうかは、各チームの判断に委ねる。ただし、一度ベンチに下がった場合は、再度試合に出場することが出来ない。
- ⑦ 牽制球や送球とみなされるものは投球数としない。
- ⑧ 投球数の管理は、予選は各チームで、決勝トーナメントはやむを得ない場合を除き、大会本部が行う。
- ⑨ 試合途中で規則違反があれば直ちに投手を交代させる。
- ⑩ 投手の投球制限に関する規則は、当大会規程であるため、例えば午前中は他の大会で、午後は当大会のようなケースではこの規則が適用されないことは当然である。しかし各チームはこの規則の目的をご理解の上、自主管理をするよう要望致します。

## 6. 熱中症

- ① 熱中症には十分に注意していただき、水分補給を徹底してください。
- ② 守備の時間が長い場合は試合を一時中断して水分補給をするなど、両チームで気遣って下さい。なお、この中断時間は、試合時間には含まれません。
- ③ 熱中症対策としてベンチ入りするサポートの父兄は、前出の「⑩メンバーとベンチ入り」の限りではない。

## 7. 落雷

- ① ラジオが雷を受信した場合、雷が鳴った時、またその可能性がある時には、警報、注意報に注意し、早めの中断・中止そして避難を徹底してください。
- ② 事前に試合会場ごとに避難場所の確認をお願いします。

## 8. 雷・降雨による中断・中止について

- ① 雷・降雨での中断は最長30分とし、5回表裏終了（裏のチームが勝っている場合、5回表終了）をもって正式試合とする。正式試合とならない場合は、再試合とする。
- ② 特別ルール時、先攻チームが得点し、後攻チームの攻撃中に雷・降雨で中断し、そのまま30分経過した場合、先攻の得点は0点とし試合終了とし、抽選を行います。

## 9. 頭部への死球について

- ① 原則、臨時代走を出し選手の状況を確認するなどの処置を取る様にして下さい。

## 10. グランドルール

- ① フレンドリーカップに限り、別紙5に示す通りします。

## 11. その他

- ① 決勝トーナメントの写真をHPに掲載しますので、お気に入りの写真を十数枚まで、送付ください。なお、写真を掲載したくないチームは事前にご連絡ください。
- ② 選手、父兄に関わらず、当該チーム及びフレンドリーカップの試合に関わる全ての人は、移動、試合中及び試合前後の天災、事故、怪我、疾病などには十分注意してください。不幸にも天災、事故、怪我、疾病など発生した場合でも、フレンドリーカップ実行委員会は一切の責任を負いかねますので、ご了承ください。
- ③ 大会期間中に限らず、新型コロナウイルス、インフルエンザなどの疾病対策は各チームで責任をもって対応、判断して頂き、野球人、社会人として責任ある対応をとって下さい。
- ④ 選手第一主義を徹底して運営しております。過度な抗議、運営に対しての反論等、フレンドリーカップの趣旨をご理解いただけない場合、それ以降の本年度大会の試合を含め、来年度からの参加をお断りする事もあります。

別紙1

① 16チームを4ブロックに分けて行う

② 各ブロック上位2チームが予選通過。

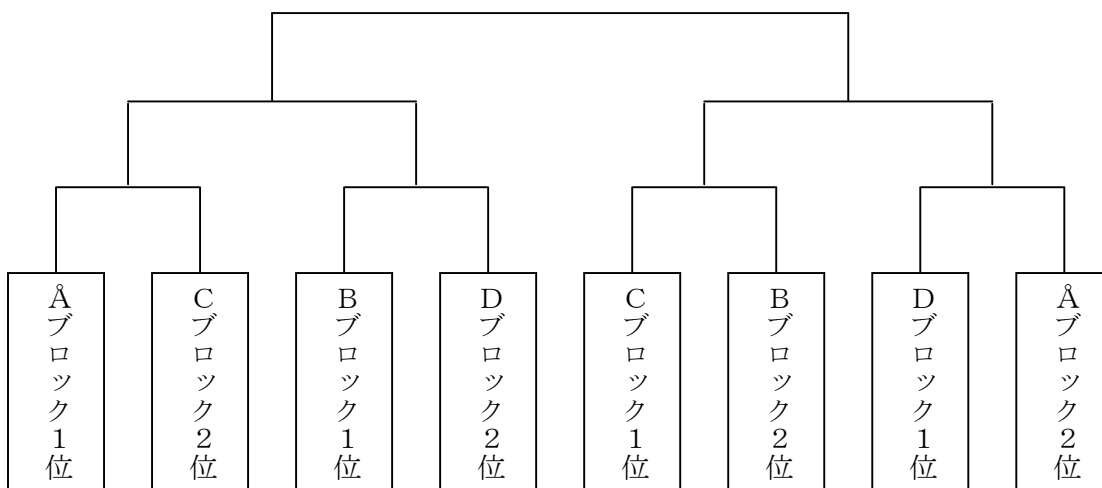
③ 参加チーム（順不同）

小牧原ジュニアーズ	舟津スカイヤーズ	岩倉北野球スポーツ少年団
春日井オルティーズ	大口タイガース	大口ファンキーモンキーズ
豊山スポーツ少年団	小正クラブ	五条川軟式野球スポーツ少年団
牛山少年ウルフ	北名古屋ホークス	小牧ジュニアスワローズ
千秋少年野球クラブ	下津スピードスターズ	長者町タウンスポーツ少年団
草井小鹿ドラゴンズ		

④ 予選リーグ（抽選にて決定）

Aブロック	小牧・豊山①	岩倉・春日井 ①	一宮・稲沢・ 北名古屋①	犬山・大口 江南①
Bブロック	小牧・豊山②	岩倉・春日井 ②	一宮・稲沢・ 北名古屋②	犬山・大口 江南②
Cブロック	小牧・豊山③	岩倉・春日井 ③	一宮・稲沢・ 北名古屋③	犬山・大口 江南③
Dブロック	小牧・豊山④	岩倉・春日井 ④	一宮・稲沢・ 北名古屋④	犬山・大口 江南④

⑤ 決勝トーナメント



⑥ 交流戦

予選敗退チームにて交流戦を実施することがあります。

対戦相手、日時、場所は大会本部にて決定します。

試合数は、2試合／チームまでとする。

但し、日程が合わない場合は実施しないこともある。

別紙2

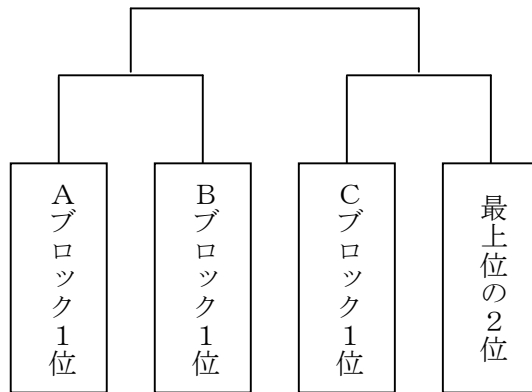
- ① 9チームを3ブロックに分けて行う
- ② 各ブロック上位1位チームと2位チームの最上位1チームが予選通過。
- ③ 参加チーム（順不同）

小正サンダース                  豊山スポーツ少年団                  岩倉北野球スポーツ少年団  
 桃花台スラッガーズ          春日井オルティーズ              千秋少年野球クラブ  
 下津スピードスターズ      草井小鹿ファイターズ          小牧ジュニアスワローズ

- ④ 予選リーグ（抽選にて決定）

Aブロック	小牧・岩倉①	一宮・稲沢①	豊山・春日井 江南①
Bブロック	小牧・岩倉②	一宮・稲沢②	豊山・春日井 江南②
Cブロック	小牧・岩倉③	一宮・稲沢③	豊山・春日井 江南③

- ⑤ 決勝トーナメント



- ⑥ 交流戦

予選敗退チームにて交流戦を実施することがあります。  
 対戦相手、日時、場所は大会本部にて決定します。  
 試合数は、2試合／チームまでとする。  
 但し、日程が合わない場合は実施しないこともある。

### 別紙3

- ① 勝ち点+ボーナスポイント制方式（勝ち：3点 引き分け：1点）
- ② ボーナスポイントは以下の通り
  - A) 7点差以上の勝利0.1加点
  - B) 2点差以内での負け0.1加点
  - C) 完封勝利0.1加点（時間切れ、コールドも加点します）
  - D) ボーナスポイントは加点のみで、相手チームへの減点はなしとする
  - E) イニング途中終了は、試合終了時点までのボーナスポイントを計算する
- ③ ブロック内及びブロック間の順位決定の優先順
  - A) 勝ち点+ボーナスポイントの合計
  - B) 勝利数
  - C) 失点率
  - D) 勝利した相手の勝ち点合計（強いチームに勝っている）
  - E) 勝利した相手の失点率（失点率が良いチームに勝っている）
  - F) 勝利した相手の得点率（得点率が良いチームに勝っている）
- ④ 失点率、得点率の計算方法
  - A) 各試合のアウトカウント（ノーアウト～2アウト）は、切上げて計算する（5回1アウトでコールドになった場合は、6回で計算する）

### 別紙4

- ① イニング表の攻撃中に1時間30分経過した場合
  - A) イニング表の攻撃を第3アウトまで行い、
    - ・イニング裏の攻撃チームが勝っている場合は、試合終了とする。
    - ・イニング裏の攻撃チームが勝っていない場合は、裏の攻撃を行う。ただし、イニング裏の攻撃で勝ち越しした場合、その時点で試合終了とする。
  - B) イニング裏の攻撃中に1時間30分経過した場合
    - ・攻撃中のチームが勝っている場合、その時点で試合終了とする。ただし、打撃途中に1時間30分を超過した場合は、その打者が打撃を完了してから試合終了とする。
    - ・攻撃中のチームが勝っていない場合、イニング終了まで攻撃を行う。ただし攻撃中に勝ち越しした場合、その時点で試合終了とする。
- ② イニング裏の攻撃終了時に、試合時間が1秒でも残っていた場合、新たなイニングに入る。攻撃終了とは審判が第3アウトをコールした時点とする。



## 別紙5

### ① 小牧勤労センター

- A) フェアの打球がセンター奥にあるフェンスの切れ目、レフト側のファウル地域にあるフェンスの切れ目からボールがグラウンド外に出た場合は、フェンスオーバーしたものと同様に扱う。
- B) 投手が、投手板を外して1塁もしくは3塁に投じた牽制球がベンチ、スタンドなどボールデッドの箇所に入った場合、ボールデッドになり、1個の安全進塁権を与える。

### ② 桃花台第4公園

- A) けが防止のため、インフライトでないフェアの打球が外野フェンス際にある側溝を超えた場合は、ボールデッドとして、エンタイトルルツーベースとする。
- B) けが防止のため、フェアの打球が1塁または3塁側のネットのない部分にある側溝を超えた場合は、ボールデッドとして、エンタイトルルツーベースとする。
- C) けが防止のため、野手による送球が1塁または3塁側のネットのない部分にある側溝を超えた場合は、ボールデッドとして、2個の安全進塁権を与える。
- D) けが防止のため、投手による牽制球が1塁または3塁側のネットのない部分にある側溝を超えた場合は、ボールデッドとして、1個の安全進塁権を与える。
- E) フェアの打球がインフライトの状態を外野フェンス際にある側溝を越えた場合は、ホームランとする。

### ③ 小牧西中学校

- A) センター後方国旗掲揚塔からライト側の階段を超えた場合、または生垣に入った場合、インフライトでない場合はエンタイトルルツーベース、インフライトの場合は、ホームランとする。
- B) 投手が、投手板を外して1塁もしくは3塁に投じた牽制球がベンチ、スタンドなどボールデッドの箇所に入った場合、ボールデッドになり、1個の安全進塁権を与える。

### ④ 岩倉野寄グラウンド

- A) ライト側ファウル地域からフェア地域にせり出している気に当たった時点でファウルとする。
- B) 投手が、投手板を外して1塁もしくは3塁に投じた牽制球がベンチ、スタンドなどボールデッドの箇所に入った場合、ボールデッドになり、1個の安全進塁権を与える。
- C) インフライトでないフェアの球がセンターからライト側のフェンス際の植木を超えたらボールデッドとしてエンタイトルルツーベースとする

※インフライト：地面やフェンスに触れていない状態のこと。飛球の状態。