令和５年　練馬区学童野球連盟主催
第２回ジュニア交流大会(3年生以下)

実施要項

目　　的　年少(3 年生以下)の選手たちがプレーしやすいように以下の特別ルールを設け選手に野球を楽しませ、公式戦への参加を通して選手たちの意欲と技量の向上に役立てるための大会とする。

主　　催　練馬区学童野球連盟

運　　営　事業部・審判部・総務部(各部副部長、各リーグ長)

特別ルール①選　手・・・小学生 1 年生から 3 年生。合同チームで参加する場合は、ユニフォームは揃わなくても良い。(背番号重複可)　10 名以上とする。

②使用球・・・ナガセケンコーJ球(連盟にて支給)

③塁間・投手本塁間・・・塁間距離:21m　投手～本塁間距離:14m

④投球数・・・・・60球

⑤コーチスボックス・・・ベンチ・コーチがコーチスボックスで選手への指導を認める。(立たない事。)

⑥試合時間・・・試合は1時間、4回戦とし **55 分**を過ぎたら新しいイニングに入らないで下さい。
試合前のシートノックは、ありません。

⑦攻守交代の条件・・・**3アウトもしくは1イニングで6得点時**に交代とする。

⑧外野ライン・・・**43mライン**を設けノーバンドで越えたらホームランとしバウンドで越えたら2塁打とする。

⑨振り逃げ・・・・振り逃げについては、**バッターはアウト**とする。

⑩リエントリー制・・・・先発登録選手のみ一度だけ再出場できる。1試合3回まで適用。
再出場する場合は、元の打順に戻すこと。

⑪バント・・・**バントはなし**とし、バントした場合はバッターアウトでランナーは戻す。

⑫敬遠・宣告四球・・・適用しません。

⑬ボーク・・・すべて指導とする。

⑭インフィールドフライ・・・適用しない

⑮ベンチ・・・ベンチは、組合せ番号の若い方を 1 塁側とする。先攻・後攻はジャンケンで決める。

＊ 補助員として 2 名のお母さんをベンチ入りできます。

日　　程　10 月 28 日(日)より 11 月 26 日(日)（予定）
※天候及び他の大会事情により日程が変更になる場合があります

表　　彰　1. 優勝チーム
①賞状　②優勝杯　③金メダル
2. 準優勝チーム
①賞状　②盾　③銀メダル
3. 3位(3位決定戦なし)
①賞状　②盾　③銅メダル

会　　場　石神井松の風文化公園・希望ヶ丘運動場・各小学校校庭

開 会 式　開催しない。

駐 車 場　近隣の有料駐車場を利用し無料のところは制限台数があります。
※近隣のチームは極力徒歩及び自転車での来場をお願いします。
※公道での選手並びに父母の乗降、荷物の積み下ろしは禁止です。

参 加 費　無料　(試合:トーナメント方式)

抽 選 会　日時　:2023 年 10 月 22 日(日)　午後 4 時開始　(3時30分受付開始)
(代表者会議)

そ の 他　スポーツ安全保険にはチームごとに加入すること。

申込方法　練馬区学童野球連盟 HP/申請書類より登録票をダウンロードして10月20日(金)までに
リーグ長経由で事業部幸田迄データを提出願います。
追加登録は、各試合前に随時提出で可能とします。
※登録用紙は各リーグ長が必ず確認すること。

ジュニア交流大会

時間制限の解釈について

攻守交代の条件・・・・・3 アウトもしくは 1 イニング 6 得点時に交代

試　合　時　間　・・・・・試合時間は原則的に1時間以内の 4 回戦とする。先攻チームが 7 点以上リードしていて
攻撃中に終了時間がきた時は、表の攻撃で終了とする。
4 回終了時に同点の場合、延長戦は行わず、抽選により勝利チームを決める。
また、55 分を過ぎたら新しいイニングに入らない。

○タイマーは必ず 55 分にセットして両ベンチが終了ブザーが聞こえる位置に本部に置くこと。

例題1

	1	2	3	4	
A チーム	1	0	0		
Bチーム	0	0	0		

3 回裏終了時で 55 分を過ぎたら新しい回に入らない。3 回で終了とする。

例題 2

	1	2	3	4	
A チーム	0	0	0		
Bチーム	1	0	×		

3 回表終了時に 55 分を過ぎた場合は、後攻チームが勝っているので
3 回裏には入らず、後攻チームの勝ちとする。

例題 3(勝ち逃げのパターン)

	1	2	3	4	
A チーム	1	0	0		
Bチーム	0	0	※		

3 回の途中(表・裏を問わない)で 55 分を過ぎた場合、3 回裏に 2 点入ったら
試合終了とする。

例題4

	1	2	3	4	
A チーム	6	6	3		
Bチーム	0	0	※		

7 点差以上で 3 回表の攻撃中に 55 分を過ぎた場合、その時点で攻撃を終了する。
＊後攻のチームの打者が一巡している場合は、試合終了とする。
＊後攻のチームの打者が一巡していない場合は、打者が一巡するまでゲームを続ける。
(一打席は打席に立って、経験を積んでほしいという意図があります。)