佐藤薬品工業旗第 10 回近畿学童軟式野球4年生大会
実施要項

1.目　　的　近畿2府4県と近隣支部（県）の計2府13県の軟式野球を愛する小学4年生以下の球児が、歴史の町・奈良県橿原市に会し、「健全な少年の育成」「野球技術やマナーの向上」「学童野球選手の交流」を図る事を目的に、学童軟式野球大会や特別イベントを開催する。

◆　野球に触れ合える子供たちの裾野をひろげること。

◆　子供の自主性を重んじ、試合中、監督主導のゲームマネージメントや叱責を禁止する。

2.主　　催　近畿軟式野球連盟

3.主　　管　一般社団法人奈良県軟式野球連盟

4.特別協賛　佐藤薬品工業株式会社

5.協　　賛　ナガセケンコー株式会社・内外ゴム株式会社・ダイワマルエス株式会社
株式会社共同写真企画

6.会　　期　2026年11月21日（土）・22日（日）　予備日11月23日(月祝)

7.会　　場　さとやくスタジアム、又一記念球場、桜井市芝運動公園運動場西面・東面

8.出場チーム　近畿2府4県・近隣支部8県の代表1チーム 計 16 チーム

9.出場資格　(公財)全日本軟式野球連盟規程第3章第6条第3項の(2)学童部チームでその支部長の推薦を受けたチームであること。

10.適用規則　2026 年度公認野球規則・競技者必携及び次の大会特別規則を採用する。

（1）5回戦で70分とする。5回もしくは70分を経過して、同点の場合、第1日目は抽選にて勝敗を決する。

（2）決勝トーナメント戦も5回戦で70分とするが、5回もしくは70分を経過し同点の場合、準決勝は抽選、決勝は特別延長戦にて勝敗を決する。

（3）特別延長戦は、最長2回とし、なお同点の場合は抽選にて勝敗を決する。

㊟投手の投球制限は、1日60球までとする。ただし、60球に達した場合でもその打者が打撃を完了するか攻守交代までは投球できる。

11.使　用　球　（公財）全日本軟式野球連盟公認球（J 号）

12.参加申込　出場資格を得たチームは、所定の申込書「Excel データ」により、必ず所属府県へ
10月29日(木)までにメールで送信のこと。
所属支部は、10月29日(木)までにメールにて奈良県連宛に送信のこと。
㊟参加申込書は PDF データに変換せず、Excel データのまま送信のこと。
（1）参加申込書提出後は、選手の追加・変更及び背番号の変更は一切認めない。
（2）監督・主将、以下背番号順に記入のこと。

13.参　加　料　1チーム 1万円。近畿連盟所属2府4県のチームは、所属府県に納付のこと。
近畿連盟所属以外の県所属9県のチームは、当日の大会会場受付にて納付のこと。

14.表　　彰　優 勝：賞状、優勝旗（持ち回り）、優勝盾（持ち回り）、優勝メダル、賞品
準優勝：賞状、準優勝盾（持ち回り）、準優勝メダル、賞品

15.そ　の　他　（1）大会出場選手は10名以上でなければならない。
（2）開会式は、行わない。
（3）降雨等による問合せは、チームの責任者のみが電話連絡をすること。
決行または中止の決定は、原則午前7時とする。
（4）チーム紹介文を120文字以内にまとめて、メールにて奈良県連に送信のこと。
（5）「プラカード」「団旗」を持参する。（団旗がないチームは不要）

佐藤薬品工業旗第 10 回近畿学童軟式野球4年生大会特別規則

〇対 象 選 手　4年生以下とし、男女問わない。

〇保 険 加 入　この大会に適応する「傷害保険」に必ず加入していること。
大会中の事故・災害等により生じた事項については、すべてのチームの責任とする。

〇ユニフォーム　異なる色・形・意匠でも可能

〇背　番　号　番号の重複は認めない。監督30番、主将10番、コーチ28番・29番とする。
上記の番号以外、0番から99番まで可能とする。

〇使　用　球　全日本軟式野球連盟公認Ｊ号ボール

〇投 球 制 限　1日60球までとする。ただし、60球に達した場合でも、その打者が打撃を完了するか、攻守交代までは投球できる。

〇禁 止 事 項　ホームスチールは禁止する。

〇野 球 場 等　投手板から本塁間は14メートル、塁間は21メートルとする。

〇試 合 方 法　(1) 全試合5回戦とし、時間制を採用する。70分経過以降は新しいイニングに入らない。
(2) 5回終了または時間打ち切りで同点の場合は、第1日目は抽選により勝敗を決する。
また、第2日目は決勝戦のみ、最長2回までタイブレーク方式を採用する。
(3) 気象条件によるコールドゲームは、3回終了時をもって正式試合とする。
(4) 1イニングに5点目が入れば、その時点で攻撃を終え攻守交代とする。
(5) 3回以降で勝敗が決した時点（逆転の可能性が消滅）で試合を終了する。

※ 勝敗が決するとは、スコアが以下の状態になった時を指す。

・3回終了時点で、点差が11点以上となった時。
・4回終了時点で、点差が6点以上となった時。
・5回途中に、点差が 6点以上となった時。

※ 先攻チームが攻撃中に時間が来た場合。

・勝っている時：そのイニング終了か、後攻チームが勝ち越した時点で終了
・同点時：そのイニング終了か、後攻チームが勝ち越した時点で終了。
・負けている時：その表のイニングが終了時に負けていれば終了、逆転するか同点の場合、その裏の攻撃に入る。そのイニングが終了するか後攻チームが勝ち越した時点で終了。

※ 後攻チームが攻撃中に時間が来た場合。

・勝っている時：その時の打者の打撃完了をもって終了。その時点での得点が記録される。
・同点時：そのイニング終了か、後攻チームの勝ち越しが決まった時点で終了。
・負けている時：そのイニングが終了するか後攻チームが勝ち越した時点で終了。

〇対 戦 方 法　(1) **初日：**トーナメント方式で行う。
なお、1回戦敗退チームで交流戦を1試合行う。
(2) **2日目：準決勝戦、決勝戦**