

第17回 ナガセケンコー杯ジュニア交流大会

日 時 : 2026年 3月 29日(日)9時30分

場 所 : 横尾小学校

主 催 西神戸須磨軟式少年少女野球連盟

後 援 ナガセケンコー株式会社

協 賛 須磨区役所
神戸新聞社
オリックス野球クラブ株式会社

※横尾小学校への車の乗り入れは左折入場左折退場厳守です(下記参照)
<https://ksbl.jp/Grules.html#yokoo>

第17回 ナガセケンコー杯ジュニア交流大会 開会式 式次第

日時:2026年 3月 29日(日)9時30分～

場所:横尾小学校

司会:神田 富弘

1. 選手集合 9時00分
2. 選手入場 9時30分
3. 開会宣言 白川ホーネッツ 理事 長田 正司
4. 国旗・連盟旗掲揚
5. 前年度 優勝旗・準優勝杯の返還並びにレプリカの授与
優勝 魚住フェニックス
準優勝 東須磨少年野球部
6. 挨拶
○西神戸須磨軟式少年少女野球連盟 会長 志賀 久高
○西神戸須磨軟式少年少女野球連盟 理事長 藤原 健男
○ナガセケンコー株式会社 松本 大佑
○オリックス野球クラブ株式会社
7. 審判長訓示 大会審判部長 光辻 慎二
8. 選手宣誓 白川ホーネッツ 主将 波多野 誠也
9. 始球式 投手:山本 大雅(白川) 捕手:百々 勇成(白川) 打者:松本様
10. 閉会の言葉 西神戸須磨軟式少年少女野球連盟 副会長 眞野 啓久
11. 選手退場



①

②

③

④

⑤

⑥

⑦

⑧

⑨

⑩

⑪

⑫

⑬

⑭

⑮

ナガセケンコー杯ジュニア交流大会 大会規定

【目的】

この大会は、新4年生以下の球児達が、多くの仲間と交流を持ち、勝負にこだわらず、野球を楽しむことを目的とする。

この大会は「公認野球規則」及び「全日本軟式野球連盟競技者必携・学童野球に関する事項」及び当大会規則により行う。DH制は採用しない。

選手の集合は試合開始予定時間45分前とし、主将はメンバー表4部を提出し先行後攻のトスを行う。

ベンチは若番が1塁側とする。ただし本部の指示が優先する。ベンチに入れる指導者はスコアラーを含めて5人までとする。

投球練習は初回及び交代時は7球、その他は3球とする。

シートノックは4分とする(準々決勝から行う)

監督に抗議権はない。ただしプレーの確認はできる。

ホームランラインは原則として60メートル以上とする。会場によっては本部の指示に従うこと。

大会会場には責任者を必ず配置すること。

審判は相互審判を原則とする。服装はそれぞれの連盟、協会、リーグの審判服を着用すること。

雨天中止の決定は午前7時30分とする。各チームは大会本部に確認すること。

試合球は出来る限り本部で用意するが(ナガセケンコー球)本部の指示で試合チームから試合球の提供を求める事があるので用意すること。

グラウンドで発生した負傷は、主催者では一切その責任は持たない。

各チームで責任を持って対応して下さい。

ボークは、適用しないが攻撃側が不利益を被ったと審判員が、判断した場合はノーカウントとして走者を戻し監督と投手に指導する。

投手が投球姿勢に入った際には、ベンチから(選手、指導者を問わずグラウンド内および隣接する応援エリアを含む)投球を妨げるような声援は禁止する。(応援歌は差し支えない)

降雨、日没等、審判団協議により試合続行不可能となった場合は、4回終了時後であれば試合は成立する。

試合は、70分、5回戦とする。

同点の場合は、最終イニング出場の18人で抽選により勝敗を決める。

点差によるコールドゲームは、3回10点、4回7点とする。

塁間は21メートル、バッテリー間は14メートルとする。

バットは、連盟公認(JSBB)のみ使用できる。(木製も使用には差し支えない)

少年用ハイコン(複合)バットの使用には差し支えない。**但し、一般用ハイコン(複合)バットは使用は出来ない。**

決勝戦のみ時間経過又は規定回数終了で同点時は、1アウト満塁(選択打順)でのタイブレークを1イニングのみ行う。それでも同点時は最終イニング出場の18人で抽選により勝敗を決める。

決勝戦のみ投手の球数制限を60球とする。試合中に60球に達した場合はその打者の打撃が完了するまで認める。牽制球・投球練習球は投球数に含まない。過失により制限された投球数を超えた場合、その打者の打撃完了まで認める。尚ペナルティーは無い【注】参照

【注】投球数のカウントは、本部が行う。残り10球に到達すると、本部は守備側チームに伝える。チームがカウントした投球数と本部がカウントした投球数とに差異があつたとしても、本部の投球数カウントが有効である。差異に対しての異議は唱える事は一切出来ない。但し、試合中に本部での管理の不具合等により、投球数のカウントに支障が起きた場合は、チームがカウントしていた投球数を参考にして本部が投球数を確定する。