

1DAY大会 2025について

2025年9月29日
日本ウィッフルボール協会

大会概要

1DAY大会 2025（概要）

本年度の1DAY大会は、株式会社トラバース様のご厚意により、
所有されている球場を特別に貸出を頂きました。
屋外での大会となりますが、ご厚意により、荒天時の予備日も頂けております。

項番	項目	内容
①	大会日時	2025年10月12日（日） 10時 ～ 17時（多少の前後あり）
②	荒天時予備日	2025年10月26日（日） 10時 ～ 17時（多少の前後あり）
③	大会参加費	8,000円/チーム
④	1チーム登録人数	4名～9名まで ※10名以上は選手登録不可（試合会場での応援は可能）
⑤	大会場所	トラバース高谷川球場
⑥	大会場所住所	千葉県市川市高谷1287番11
⑦	大会場所アクセス	● 東京メトロ東西線『妙典駅』より徒歩30分 ● 東京メトロ東西線『妙典駅』よりタクシー10分以内 ※駐車場はありますが、限りがある為、乗り合いにてお願い致します。
⑧	大会募集チーム数	最大6チーム（先着順）
⑨	試合形式	● 5チームの場合：総当たり ● 6チームの場合：2グループ内総当たり→順位決定戦 ● 1試合あたり4イニング or 1時間（時間経過後、次打者で終了）

1DAY大会 2025（概要）

項番	項目	内容
⑩	大会参加資格	日本ウィッフルボール協会へ事前登録されているチーム
⑪	優勝チーム特典	『日本一』の称号と次回大会参加費用半額
⑫	キャンセル規定	1度費用を振込をして正式参加となった場合は、いかなる理由においても、返金は一切認めません。ご注意下さい。
⑬	本大会の問い合わせ	必ずメールか、ホームページの『問い合わせ』よりお問い合わせ下さい。 support@japan-wiffleball-association.org ※土日祝日を除く、平日8時～17時にて順次対応

1DAY大会 2025（流れ）

申込期間

- 2025年9月29日（月） ～ 2025年10月5日（日）
- X（旧Twitter）、協会ホームページでの募集
- チーム数に達し次第、募集終了

支払期限

- 応募受付後、土日祝を除く3日以内
※支払いが無かったチームは、キャンセル扱いとなり、キャンセル待ちチームへ権利が移動

内容変更

- 選手追加/変更：～2025年10月8日（水）
※チームユニフォームは同じデザインで統一必須
（ユニフォームが揃っていないチームは当日ビブス着用）

当日変更

- 当日の体調不良などによる選手変更は、当日の受付時に変更依頼可能。
選手の変更が必要にも関わらず、変更申請をせず替え玉選手となった場合は、成績没収

1DAY大会 2025の申込方法について

1DAY大会 2025（申込方法）

■申込方法

①日本ウィッフルボール協会ホームページより、チーム登録。

【URL】

<https://tayori.com/form/0ad8da256edfd72eea875ee4c326e65a17d19ba7/>

②日本ウィッフルボール協会の『お問い合わせ』より、下記フォーム内容を記載し、申込。

※印は必須。選手登録は5人目以上行う場合は、入力必要。

【フォーム】

※・氏名：代表者名

※・題名：1DAY大会2025 申込

・メッセージ本文：

※■チーム名：

※■携帯番号：

※■メールアドレス：

※■誓約：誓約内容を確認のうえ、守る事を誓います。

※■1人目（代表者）選手登録：氏名、フリガナ、登録名、生年月日（西暦）、年齢（入力時）

※■2人目選手登録：氏名、フリガナ、登録名、生年月日（西暦）、年齢（入力時）

※■3人目選手登録：氏名、フリガナ、登録名、生年月日（西暦）、年齢（入力時）

※■4人目選手登録：氏名、フリガナ、登録名、生年月日（西暦）、年齢（入力時）

■5人目選手登録：氏名、フリガナ、登録名、生年月日（西暦）、年齢（入力時）

：

■ 誓約内容

- ・選手登録は4名以上必須で承知しています
- ・入力不備があり、その間にチーム登録が締め切られた場合は、出場できない事を認めます。
- ・大会時での怪我、揉め事は、チームや個人で解決します。
- ・大会時、主催側の判定を最終として認めます。
- ・大会時、主催側より退場を宣告された場合は、速やかに退場します。
- ・大会ルールを守り、正々堂々と戦う事を誓います。
- ・虚偽での申込を行った場合は、申込が受理されない事を了承します。
- ・申込含め、大会運営を故意に妨害した場合は、法的手続きを行われる事も了承します。

道具とルール

試合形式&道具

チーム数	最大6チーム
1チーム人数	4名以上9名以下（試合開始時点で3名以下の場合は、5失点からスタートします） ※当日の体調不良による人数不足もありえますので、5名以上の登録をお薦め致します ※10名以上の選手登録は不可
1イニング	3アウトにてチェンジ ※特別チェンジ：1イニングで10失点をした時点で、チェンジとします。
スタメン	試合前までにホワイトボードへ記入
先攻、後攻の決定	試合前にジャンケンで勝ったチームが、先行 or 後攻を決定できます。
ボール 	『The Wiffle Ball inc.』が製造したボールとします。 傷を付ける事は構いませんが、穴の数の増減や、形を変形させる事は禁止します。 当日、ボール忘れや足りなくなった場合に、1チーム3球まで購入可能です。
バット 	『The Wiffle Ball inc.』が製造したバットとします。 なお、グリップ部分にグリップテープを巻くことは許容されます。 こちらも1チーム1本までは購入可能です。
レンタル	レンタルはございません。ボールやバットは事前購入か、当日購入となります（購入制限あり）。

ルール①

投手距離	Kゾーン ⇔ 投手の距離は、 13m以上 とします。 13mのプレートより後ろで投球が完結しなければいけないのではなく、 投球開始時にプレートに片足が触れていれば問題ありません。
投手交代	打者毎（1球でも投手が投げた場合、次打者まで交代不可） 投手は、1度交代を行った場合、同じ選手が同じ試合で再度投手としてプレーはできません。 但し、守備につく事はできます。
投手最大イニング	先発投手：最大3イニング（=9アウト） 先発投手以外：最大2イニング（=6アウト）
投球練習	先発投手、交代時：イニング前に5球 イニングまたぎ：イニング前に3球 （イニングまたぎとは、先発投手が2イニング目や、2人目以降の投手がイニングをまたいだ場合をさします）
死球	顔より上に当たった場合は、デッドボールとします。（首以下に当たった場合は、ボールカウント）
投手の守備範囲	アウトゾーン 、ヒットゾーン、ファールゾーン
ピッチャー返し	ピッチャーが アウトゾーン内 で捕球ミスをした場合は 全てヒット とします（ゴロ、フライ関係なし）
投手の遅延行為	1球を投げるにあたり、 15秒以上 をかけて、 わざとプレーしていると判断した場合は 、1度目は注意とし、それ以降改善しない場合は、投手交代を命じます。また、その投手も同様の事を繰り返した場合は、それまでの得点は関係なく、遅延行為をしたチームを 0-10の不戦敗 とします。

ルール②

守備範囲	投手：アウトゾーン、ヒットゾーン、ファールゾーン 野手：二塁打ゾーン、三塁打ゾーン、ファールゾーン（ヒットゾーン不可） 野手が守るゾーンは、打者毎で変更となります。 （1球でも投手が投げた場合、次打者まで守備位置の変更不可） なお、ファールゾーンは、誰でも守備ゾーンに関係なく、誰でも守備可能です。 三塁打ゾーンを守っている選手が、二塁打ゾーンで捕球をした場合は、悪い塁打をとりますので、三塁打となります。（この場合は、捕球しても、捕球ミスしても関係ありません） また、アウトゾーンやヒットゾーンに野手を配置する事はできません。
塁打の決め方	『ゴロ』と『ゴロ以外』で考え方が異なります。 【ゴロ】 アウトゾーンでワンバウンドついた場合は、ゴロ扱いとなり、どこで捕ってもアウトです。 逆に、捕球ミスした場合は、そのミスした塁打となります。 《例》 ・ゴロを2塁打ゾーンで捕球 → アウト ・ゴロを2塁打ゾーンで捕球ミス → 二塁打 【ライナー、フライ】 ワンバウンドが、アウトゾーン以外（シングルゾーン、二塁打ゾーン、三塁打ゾーン）となった場合は、その落ちた場所の塁打となります。

ルール③

アウトゾーン	アウトゾーンでボールが停止した場合は、アウトとなります。 アウトゾーン内で捕球ミスをした場合は、『ヒット』となります。
ホームラン	ホームランは、ホームランゾーンをノーバウンドで越えた場合とします。 ワンバウンド以降でホームランゾーンまで到達した場合は、三塁打となります。 なお、フライ or ライナーをファンブルをして、ホームランゾーンを越えた場合は、ホームランとします。 ※ホームランの場合は、二塁打ゾーンと三塁打ゾーンの境界線を走って自ベンチに戻ってきます。
ファールボール	ファールゾーンでフライ or ライナーを捕球出来なかった場合は、ファールとなります。 また、シングルゾーンを越えたファールゾーンから、回転がかかり、フェアゾーンに入った場合も、シングルゾーンは過ぎている為、ファールとします。
ファールチップ	2ストライクから、ボールがバットに当たって、そのままKゾーンにボールが当たったとしても、 ファールボールとします。
バッターボックス	バッターボックスの線を、片足でも完全に超えた場合は、アウトとなります。
打順	一度決めた打順は、その試合において途中変更はできません。 また、5名以上参加されているチームは、『通し打順制』と『代打制』を最初に選択可能です。 通し打順制とは、5名全員が打順に組み込まれ、代打などを使用しない事を意味します。 代打制を採用する場合は、打者は4名で構成される事となります。試合前のスタメン記載の際にどちらにするか下部で丸付けを行います。
代打	代打で交代となった選手は、ベンチとなり、守備を含め再出場はできません。 逆に、代打で出場した選手は、そのまま守備や投手として出場できます。 代打の代打は禁止とします。

注意事項

最終ジャッジ	本来の姿であるセルフジャッジを基本としますが、難しいジャッジは主催側で行います。 最終ジャッジへの不服、暴言、暴力行為は、チーム全員、退場処分と致します。 全ての試合を消化していない場合、残り試合は、0-10で不戦敗とします。 試合減での返金はしません。
妨害	大会の妨害等、大会運営に支障が生じると判断した場合は、チーム全員施設外即時退場処分とし、全ての試合を消化していない場合は、残り試合を0-10で不戦敗とします。 試合減での返金はしません。
アルコール	アルコールを飲んでのプレイは出来ません。アルコール類を摂取してのプレイを行っているとは判断した場合、判断した時点から対象者は残り試合全て出場できない事とします。返金はしません。
映像	各試合の映像等を撮影し、協会として映像を使用します。 映像NGの方がいましたら、受付時にお申し出をお願い致します。 (お申し出がない場合は、ご承諾いただいたものと判断致します)
写真撮影	大会終了後に、全チームで写真撮影を行いたく思っております。 撮影NGな方がいましたら、受付時にお申し出をお願い致します。 (お申し出がない場合は、ご承諾いただいたものと判断致します)
表彰	自チームの試合が全て終わっても、全試合終了後の表彰式は必ず参加するようにして下さい。 (着替えは行っていただいて構いません)
怪我	各個人の怪我について、協会は責任を負いかねます。 各チームにて、スポーツ保険の加入など、対応を宜しくお願い致します。
争いごと	各チーム、各個人の揉め事に、協会は関与致しません。 各チーム、個人にて解決をお願い致します。

Appendix

1DAY大会 過去優勝チーム

2020年 優勝チーム：東海道エンセズ



2022年 優勝チーム：HH+P



2023年 優勝チーム：W&Bフリース江戸川



2024年 優勝チーム：Blue Impulse East



※2021年は新型コロナウイルスの影響で開催断念