

# 大阪マンデーベースボールリーグ 大会要項

## 1・総則

- (1)この大会は大阪マンデーベースボールリーグの名称通り、リーグ戦を基本として開催する。
- (2)この大会は上記リーグ戦以外にもトーナメント大会、近畿統一リーグ戦などを開催することもある。
- (3)大阪府の後援名義を使用します

## 2・年間の運営方法や試合数など

- (1)前半を「予選リーグ」後半を「準決勝リーグ」または「順位決定リーグ」にわけ、その後決定戦などを経て年間の順位を競う。
- (2)年間総試合数(リーグ戦合計)を1チーム20試合以下となるよう調整する。(参加チーム数により例外あり)
- (3)年間総試合数(リーグ戦合計)の各チームごとに発生する差は最大でも3試合以内とする。

## 3・大会方式・予選リーグ

- (1)総当りのリーグ戦とする。

※参加チーム数によりリーグを分割することがある

参考：大会要項補足①・リーグの分割 大会要項補足②・参加チーム数による開催方法

- (2)優勝チームには準決勝リーグ出場の際に規定のアドバンテージが与えられる。

※準決勝リーグを全勝するために必要な勝点の1/4(小数点以下切り捨て)が与えられる。

※予選リーグが2分割以上で開催された場合も同様のアドバンテージをそれぞれに与える。

- (3)順位は以下に示す勝ち点方式で行い、勝ち点の多い順で決定する。

※勝ち点方式 — 勝ち3点・抽選勝ち2点・抽選負け1点・負け0点

参考：大会要項補足③・勝ち点が同点の場合

- (4)正規回数は7回とし90分を過ぎて新しいイニングに入らない。延長戦は行わない。

※得点差によるコールドゲームは5回以降、7点差とする。

参考：大会要項補足④・試合時間

- (5)引き分けの時は抽選(最終守備位置でジャンケン)によって勝敗を決定する。

※抽選(ジャンケン)が行われなかった場合は両チームに勝点1とし、後日抽選は行わない。

- (6)雨天コールドゲームの試合成立は4回とする。

- (7)試合開始時間に選手が足りない場合、試合中に怪我や疾病などで選手が足りなくなった場合は不戦敗とする。

※以降は選手を補充して練習試合を行い、個人記録はすべて公式記録とする。

※試合続行が困難な場合は打ち切ってもよいがそこまでの記録は公式記録とする。

- (8)審判員・記録員は本部の指示に従う。

- (9)個人成績を採用する試合での補充選手は原則としてバッテリー以外とする。

## 4・大会方式・準決勝リーグ

- (1)予選リーグ上位チームのうち定められたチーム数で行う。

- (2)予選リーグ(1)、(3)～(9)を適用する。

- (3)予選リーグを分割した時など、同順位、同勝点のチームが複数ある場合は大会要項補足③を適用する。

参考：大会要項補足③・勝ち点が同点の場合

## 5・大会方式・順位決定リーグ

- (1)予選リーグ下位で準決勝リーグに出場しない全チームで行う。

- (2)予選リーグ(1)、(3)～(9)を適用する。

- (3)予選リーグを分割した時など、同順位、同勝点のチームが複数ある場合は大会要項補足③を適用する。

参考：大会要項補足③・勝ち点が同点の場合

## 大阪マNDERベースボールリーグ 大会要項

### 6・大会方式・5位決定戦進出チーム決定戦(プレーオフ)

- (1) 準決勝リーグ下位のチームと順位決定リーグ上位のチームで試合を行う。  
※出場できるチーム数は開幕前に申し合わせる。
- (2) 試合(大会)方式はトーナメントで行う。
- (3) 予選リーグ(4)～(8)を適用して行う。
- (4) 最終の決定戦のみ本部からの指示で試合方式を変更する場合もある。(試合時間やコールドの有無など)

### 7・大会方式・年度5位決定戦

- (1) 原則としてプレーオフの上位2チームで行う。
- (2) 正規回数は7回とする延長戦は時間限度まで行いタイブレーク方式を適用する。  
参考：大会要項補足⑤・タイブレーク方式
- (3) 審判員は本部からの指名によって行う。
- (4) 雨天コールドゲームは5回で試合成立とする。
- (5) 当日の予定に準じ、時間限度を過ぎた場合は規定回以前で打ち切る場合もある。
- (6) 5回以降7点差でコールドゲームとする。
- (7) プレーオフに至るまでの順位が上位のチームを1塁側ベンチとする。

### 8・大会方式・年度3位決定戦

- (1) 準決勝リーグ3位と4位のチームで行う。
- (2) 年度5位決定戦の(2)～(6)を適用して行う。
- (3) 準決勝リーグ3位のチームを1塁側ベンチとする。

### 9・大会方式・年度優勝決定戦

- (1) 準決勝リーグ1位と2位のチームで行う。
- (2) 正規回数は9回とする、延長戦は必要に応じてタイブレーク方式を適用する。  
参考：大会要項補足⑤・タイブレーク方式
- (3) 年度5位決定戦の(3)と(5)を適用する。
- (4) 雨天コールドゲームは7回で試合成立とする。
- (5) 得点差によるコールドゲームは設けない。
- (6) 準決勝リーグ1位チームを1塁側ベンチとする。

### 10・大会方式・トーナメント大会

- (1) 予選リーグ(4)～(8)を適用して行う。(決勝戦のみこの限りではない)
- (2) 大会方式はトーナメント方式の勝ち抜き制とする。
- (3) 参加資格は当リーグ加盟、非加盟を問わない。
- (4) 大会参加費は当リーグ加盟、非加盟にかかわらず一律とし大会ごとに決定する。
- (5) ボールは各チームで用意する。
- (6) 大会要項や開催の正式な有無はその年の5-6月頃決定し発表する。
- (7) 表彰は優勝チーム及び決勝戦におけるMVP・敢闘賞各1名とする。
- (8) リーグ戦同様当リーグ加盟の選手を助っ人として出場させることは出来ない。(移籍もしくは新チームとしての出場は可)

# 大阪マNDERベースボールリーグ 大会要項

## 11・大会方式・近畿統一リーグ

- (1) 当リーグと兵庫県の神戸スパイリリーグの主催、ダイワマルエス(株)様の後援により秋に行う。
- (2) 両リーグの年度優勝チーム同士の対戦(決勝戦)と両リーグ選抜チーム同士の対戦(選抜戦)の2試合を行う。
- (3) 大会の詳細はその年の9月頃発表する。
- (4) 表彰は「決勝戦」優勝チーム賞のほかMVPなど3選手 「選抜戦」MVPなど5選手とする。
- (5) 当リーグの年度優勝チームが決まらない場合は①準決勝リーグ上位からの優先順で決勝戦に出場する。
- (6) 特別措置としてこの大会にかぎり、メンバー表に記載のない控え選手の出場を認める場合がある。
- (7) 交通事情などにより選手の到着が遅れた場合は試合時間を調整する。

## 12・繰り上げ

- (1) 各大会において出場資格チームが試合を棄権する場合、大会を円滑に運営する為下位チームより順位の繰り上げを行う場合がある。

※1度繰り上げた場合は元には戻さないことを原則とする、その場合の判断は本部の裁量で決定する。

- (2) シーズン途中でリーグを脱退したチームがあった場合。

※各リーグ戦の3/4を消化しなかった場合は大会不参加もしくは消化した試合も含め全試合を敗戦とする。

※各リーグ戦の3/4を消化していた場合は残り試合をすべて不戦敗とする。

※準決勝、順位決定リーグのチーム分けは当該チームを最下位とし順位を繰り上げて決める。

※すでに準決勝、順位決定リーグのどちらかが1試合でも消化されていた場合は順位の繰り上げをしない

※複数のチームが脱退するなど、著しい不平等などが生じた時は本部の判断で例外的な措置をとる。

## 13・リーグ戦、プレーオフ等の中止

- (1) 各リーグ戦が天候、災害を理由に開催続行が困難な場合はそれ以前の成績で合理的に順位を確定する。中止となった残りの試合を開催しなくても順位が確定する場合はそちらを優先し、順位が確定できない場合は直前のリーグ戦の順位を優先する。
- (2) すべての順位が確定しなくても次の大会やリーグ戦への出場権が確定している場合はそちらを優先する
- (3) プレーオフが中止の場合は成績上位のチームが下位のチームに勝利したものとし順位を決定する。
- (4) プレーオフの一部のみを消化した場合、成立した試合は有効とし上記(3)を適用する。
- (5) 近畿統一リーグ決勝戦は年度優勝が確定していない場合直前のリーグ戦成績で出場チームを決める。

※直前のリーグ戦を2分割以上した場合は「大会要項補足③勝ち点が同点の場合のa)の①」を参照する。

## 14・年度最終順位

- (1) 各決定戦の試合結果で当該年度の最終順位とする。
- (2) プレーオフ進出のチームはその勝ち上がりを最優先し、直前のリーグ戦の順位などを加味し最終順位とする。
- (3) 各決定戦、プレーオフに不出場のチームの最終順位は以下の優先順で決定する。  
①順位決定リーグの順位②予選リーグの順位③順位決定リーグの勝ち点④予選リーグの勝ち点
- (4) 出場資格のある決定戦やプレーオフを辞退した場合は(3)に従って順位を決定する。
- (5) 予選リーグを辞退した場合は残り試合数によっては大会不参加とする場合もある。
- (6) 予選リーグ以降を辞退した場合の最終順位は最下位とする。
- (7) (6)が2チーム以上いる場合は該当するチーム同士の成績を比較して決定する。
- (8) 各決定戦、プレーオフに不出場のチームの最終順位はそれらに出場したチームより上位にはならない。

# 大阪マナーベースボールリーグ 大会要項

## 15・記録

- (1) 打撃、投手成績は試合ごとの記録表に基づいて集計する。
- (2) 打点など判断の難しい判定はすべて記録員に委ねる。
- (3) 先発投手の権利は4回とする。7回に満たない試合の場合は行われたイニングの過半数とする。  
※イニング単位で切り上げる。(例)5回で終了した場合  $5 \div 2 \approx 3$ イニング
- (4) 棄権試合の場合、記録集計の試合を行う場合があり、例えばチームは勝利でも投手は敗戦の場合がある。
- (5) 記録を集計するための試合に助っ人として入った選手の成績は一切記録しない。
- (6) 個人成績は予選リーグ、準決勝リーグ、順位決定リーグの記録を集計する。
- (7) 本人に成りすまして別人が試合出場した事が発覚した場合、個人成績は無効または成りすました者に記録する。
- (8) 記録をつけ忘れて試合を行った場合はランニングスコア、投手勝敗、ホームランのみを観戦者協議の上で記録する。
- (9) 記録の一部または大部分が大幅に不明瞭な場合も(8)と同様とする場合がある。
- (10) 片方のチームのみ記録をつけていた場合なども(8)と同様とする場合がある。
- (11) 記録表は試合後に必ずチェックし、あきらかな付け間違いなどは記録員立会いのもと了承を得てから訂正しても良い。
- (12) 途中打ち切りなどの時でも、試合が成立したら個人成績は全て有効とする。
- (13) 正規イニングに達せず打ち切りとなった試合で後攻の得点により試合が終わった時はサヨナラゲームを記録しない。
- (14) 正規の試合時間でなかった時や、未登録選手や出場不可の選手が出場するなど試合後に不正や不備が発覚した場合も試合結果は変わらない。ただし手口が悪質とみなされれば勝敗が覆ることもある。

## 16・棄権試合

- (1) 人数が揃わず棄権試合となった場合は選手を補充して練習試合を行う、場合によっては行わない時もある。  
参考：大会要項補足⑥・人数不足による棄権試合
- (2) 上記(1)で試合を行わない場合でも審判代などの費用は返却しない。
- (3) 規定打席を計算する場合、棄権試合の原因となったチームは該当する試合数を減らさずに計算する。
- (4) 規定打席を計算する場合、棄権試合の責が無いチームには該当する試合数を減らして計算する。
- (5) 前日までに棄権を表明したチームは試合当日の天候により開催出来たと判断した場合のみ棄権試合となる。
- (6) 棄権試合のスコアは7-0と仮定する。記録集計のために行われた練習試合の結果は参考記録とする。
- (7) 上記(6)の場合得失点差が順位決定などに必要な場合は7-0か実際の得点差かどちらかを採用する。
- (8) 上記(7)の場合で不戦敗の時はそのチームにとって不利なスコア、不戦勝の時は有利なスコアを採用する。
- (9) 人数不足で棄権試合となった場合はゲーム開始時の礼により試合成立とする。
- (10) 試合当日に不戦勝が決まったチームは試合開始時間に9人揃っていないといけない。
- (11) 試合予定の両チームとも試合開始時間に人数が揃わなかった場合は両チームとも不戦敗とする。

## 17・臨時代走

- (1) 臨時代走は打順の1番遠い選手で、バッテリーも含む。
- (2) 死球等原因があきらかな事例にのみ適用する。不正防止のため単独での捻挫や腹痛などは原則として認めないが状況によっては審判員と記録員の判断により認める場合もある。

# 大阪マンデーベースボールリーグ 大会要項

## 18・表彰規定

(1)チーム表彰 ※メダルのは数は登録選手数に関わらず15個とする

### ・優勝チーム

OMBL優勝カップのほか大阪府知事、ダイワマルエス(株)、審判長より賞状、盾、金メダルなどが授与される。

### ・準優勝チーム

OMBL、大阪府知事、審判長より賞状、カップ、銀メダルなどが授与される。

### ・第三位チーム

OMBL、審判長より賞状、カップ、盾、銅メダルなどが授与される。

### ・予選リーグ優勝チーム

OMBLより優勝カップ、賞状が授与される。優勝チームが複数ある場合はすべて表彰する。

(2)個人表彰

・リーグ戦における、首位打者・ホームラン王・打点王・盗塁王・最多勝利投手・奪三振王。

・年度末の優勝、三位、五位決定戦におけるMVP、敢闘賞、優秀選手賞など。

・リーグレコード賞。

(3)原則として首位打者と奪三振以外の受賞者は1名とする。

※ホームラン、打点、盗塁の各部門は打席数の少ない者を上位とし、打席数が同じ場合は複数名受賞とする。

※投手の最多勝は敗戦の少ない者を上位とし、敗戦数が同じ場合は複数名受賞とする。

※規定打席は「試合数×2」とする。

(4)リーグレコード賞について

・リーグレコードは公式戦のみ記録するが、表彰の対象は予選・準決勝・順位決定の各リーグ戦のみとする。

・上記の対象外とは、練習試合(棄権に伴うものも含む)、トーナメント、決勝大会、近畿リーグもしくはそれに準ずる試合とする。

(5)脱退したチームの表彰

・シーズン途中でリーグから脱退したチームの選手が部門別の最高記録を達成した場合は表彰の対象となる。

・上記の場合の規定打席は全試合消化したとして計算する(試合数は一番少ないチームに合わせる)

・シーズン途中で脱退したチームでも正規の年会費を納めていれば表彰し記念品などの授与をする。

(6)特別表彰

・特に優秀な記録を達成した選手や野球以外の行為で表彰に値すると認められた場合(奉仕活動や人命救助など)

# 大阪マナーベースボールリーグ 大会要項

## 19・コールドゲーム

- (1)雨天、制限時間、規定の得点差、棄権・放棄・没収試合などを総称してコールドゲームと呼ぶ。
- (2)コールドゲームは主審の宣言によって成立するものとする。
- (3)ただし(2)の宣言がなくても、得点差によるコールドゲームはその得点差がついた時点で成立とする。
- (4)上記(3)において柵越えホームランの場合は打者走者の得点までを認める。
- (5)サヨナラゲームはコールドゲームと区別する。
- (6)コールドゲームの場合、後攻の攻撃中に成立してもサヨナラゲームを記録しない。

## 20・審判・記録員

- (1)審判は球審、塁審(3名)、記録員(1~2名)で行ない各割り当てに従うこと。
- (2)リーグ戦において前後のチームによる記録員を置かない場合は原則両チームごとに攻撃時の記録をつけることとする。(自軍の投手の奪三振の数もカウントしておく)
- (3)塁審に指名されたものは投手のボーク、守備妨害、走塁妨害の最終判定を下さない。アピールがあった場合や疑わしい場合は必ず主審に裁定を仰ぐこと。(判定を下してしまった場合は適正かどうか協議し決定する)
- (4)選手同士で行う塁審の判定があきらかにおかしい場合は主審に再度判定を求めることができる。またアピールがなくても主審は判定が正しかったか協議することができる。ただし最初の判定がもともとときわどく判定が必ずしもおかしいと言えない場合などは協議の要請があっても却下する場合がある。

## 21・選手登録

- (1)加盟チームは大会開幕までに選手登録表を作成し提出する。
- (2)大会期間中でも随時追加登録できるものとし、人数に制限は設けない。
- (3)追加登録は試合出場を以って完了したとみなす。
- (4)選手登録表はリーグの運営に必要なこと以外には利用しない。
- (5)各チーム責任者の連絡先は全チームで共有することとする。
- (6)全選手の個人情報では会長以下必要と認められる者以外所有しないこととする。
- (7)上記に関して不服がある場合は申し出れば配慮する

## 22・移籍

- (1)同日の移籍は認めない
- (2)同年内で2回以上の移籍を認めない(チーム解散時を除く)
- (3)年内に公式戦出場のない選手が他チームの所属として出場した場合は1度目の移籍とみなさない。
- (4)移籍の定義は公式戦出場をもって移籍したとみなす、口頭や文書だけでは移籍とはみなさない。
- (5)準決勝、順位決定リーグ終了後または順位確定後の年内の移籍は認めない。(イベントなどへの補強の禁止)

## 大阪マナーベースボールリーグ 大会要項

### 23・選手の服装と道具

- (1) 服装は野球用ユニホームとし、帽子等統一したものを着用すること。
- (2) ユニホームが揃わない場合は違うデザインのものでも良いが相手、審判、記録員に必ず了承を得ること。
- (3) 野球用ユニホーム以外を着用しての出場は認めない。
- (4) 上着が9枚ある場合は背番号が違っていても構わないので着まわして使用することが望ましい。
- (5) スパイク・打者のヘルメット・捕手のマスク(喉の保護具付)、プロテクター、レガース、ヘルメットの着用を義務付ける。
- (6) 野手のファウルカップについては自己責任において着用すること。
- (7) ネックウォーマーはできるだけユニホームの色合いにあったものが望ましい。
- (8) キャッチャーはキャッチャーミット、ファーストはファーストミットかグラブ、その他の野手はグラブしか使用できない。
- (9) 投手は手袋の着用禁止、また2色以上配色のあるグラブの使用禁止。
- (10) スポーツ用のサングラスなどを適性に着用するのは差し支えないが、帽子のつばに寄せたりすることは禁止する。
- (11) 正規のユニホーム以外の装飾品などを投手が身につけることを原則禁止する。しかし袖の中やシャツの中にあって見えないものや色彩的に問題ないと主審が判断した場合はその限りではない。

### 24・試合の準備

- (1) 第1試合の塁審・記録員は開始までにグラウンド整備をし、ベースを準備する。試合を行うチームも要請があれば協力すること。
- (2) 前日からの降雨などの場合、試合当日早朝からのグラウンド整備などに協力すること。
- (3) 試合を行うチームは試合開始30分前までに集合し、メンバー表を審判・記録員・相手チームに速やかに提出する。
- (4) 試合球(マルエス社製A号)は一試合につき各チームごと2球を用意し、試合中に紛失した場合は速やかに補充する。
- (5) 試合前の練習は外野周辺で行い、打撃練習場所やスパイク着用など各球場のルールに従うこと。
- (6) 軽微なキャッチボールは直前の試合中でも、邪魔にならない外野ファールグラウンドを使用して行っても良い。
- (7) (6)の場合でも試合の進行に差し障りがある場合や本部、審判員の指示があった時は速やかに退出すること。
- (8) 試合終了後は両チームにおいて速やかにグラウンド整備にあたる。カギの返却などもきちんと行う。
- (9) ベンチの明渡しは速やかに行う。試合後すべての荷物を出し終えるまで次のチームはベンチ入りしないこと。
- (10) 雨天中止は勝手に判断しないこと、中止の場合最速で午前7時に決定する、それ以前には決定しない。

### 25・マナーなど

- (1) ベンチ、コーチャーズボックス周辺に、グラブやバット等が散乱しないよう注意し、仮にそれが原因で相手チームに不利があったと認められた場合は守備妨害などの判定が下される場合がある。
- (2) 相手チームへの汚い野次や差別的な野次は慎むこと。
- (3) ベンチ、グラウンド内は全面的に禁煙とし喫煙は所定の場所で行うこと、またゴミは持ち帰ること。
- (4) 複雑なブロックサインなどは簡略化し試合時間の短縮に協力すること。また試合中に主審より注意を受けた場合は速やかに改善すること。
- (5) 次打者は速やかにネクストバッターズサークルで待機すること。
- (6) ファールボールが外へ出た時はその時間を記憶し、家屋や人に危害を与えた場合は誠意を持って対応しリーグに報告すること。
- (7) 守備時においてアウトごとのボール回しを禁止する。
- (8) 試合中のガムやアメ、またそれらしきものは禁止する。
- (9) 素振り用のバットリングはすっぽ抜けなど危険防止のため使用禁止とする。
- (10) 判定に対する抗議は認めない。暴力、暴言は退場となる場合がある。
- (11) プレーが続行中の走者とのハイタッチなどは慎むこと、状況によっては援助とみなされることもある。

## 大阪マンデーベースボールリーグ 大会要項

26・改正や見直されたルールなど(随時更新) ※(公)公認野球規則 (ア)アマチュア内規 (ロ)ローカルルール

(公) 守備側が1イニングに2度のタイムを取った場合は投手交代とする。(軽微なものを除く)また守備、攻撃側問わずタイムの回数が常識の範囲を超える時は遅延行為とみなし警告する場合がある。

(ア) かくし球の禁止。ボールを持たない投手がマウンド周辺にいた場合ボークとなる場合がある。

かくし球とは牽制球や送球後に投手と野手が連携して行うものとし、野手単独で一連のプレーの中で行われるプレーはかくし球とはみなさない、ただしその判断や判定は主審の裁量によるものとする。

(ア) あきらかに送球を受けていない野手が走者にタッグの振りをするのは危険なので禁止し警告とする、執拗な場合は走塁妨害とすることもある。

(公) ボールを持たないか今まさに送球を受けようとしていない捕手は3塁走者の走路を必ず空けなければならない。また走者はボールを持ってタッグを仕様としている捕手に体当たりをしない。

(公) ベース上空を通過するゴロは従来「ラインと外野側のベース角との接点を通過しなければならなかった」という基準を、「ベース上空のどこか一点を通過すればフェアボールとする」基準に変更。(H26)

(ア) 従来、アマチュアでは投手板に軸足が触れて投手板からかかちが出ることは許されなかった

(軸足全体をプレートの幅60cm以内に収めるのがルールだった)ものが、「軸足が投手板に触れていれば良い」と改正された。(H26)

(公) 内野に打球が転がり打者が一塁に走り出すとき、打者がフェアゾーンで触球した場合、片足がバッターボックス内にあればファウルボールと判定していたものを全てアウトに変更し、これを徹底する。(H26)

(公) 打者走者は打撃後速やかにスリーフットレインの内側に走路をとらなければならない、送球を邪魔したり1塁手の守備を妨げたと認めた場合は守備妨害とする(H27)

(ア) ゲッツーを阻止しようとして送球を妨げる目的のスライディングは禁止、走者と打者走者双方がアウトとなることがあるスライディング後ベースにとどまる意志があり、手を上げたり野手に向かったりしないこと。

### 27・その他

(1)規约会則、大会要項、大会要項補足などを参照しても補えない事案が発生した場合で結論を急ぐ場合はひとまず本部の判断で処理し、必要であればその後あらためて議論する。またこの要項を含めすべての規約などに記載のない事項も常識的な範囲で柔軟に対応することを加盟会員の義務とする。

(2)ルールに関すること以外の決め事について最終的な判断や責任は当リーグ会員にある。(ローカルルールを除く)

(3)決め事について議題に上がったものの否決もしくは議論が1年以上放置された事案については、否決から2年間議題に上げることは出来ない、ただし情勢が変わったり運営に有効であると新たに認められた場合はその限りではない。

平成27年1月 試合運営規定、禁止事項と統合し大幅に改正。

平成29年1月 1-(3)追加。3-(6)改正。10-(4)改正。11-(7)追加。13-(3)改正。16-(2)追加。20-(3)改正。