

# 2026年度(令和8年)

## 第29回大阪マンデーベースボールリーグ

Osaka Monday Baseball League (略称:OMBL)

<https://osaka-mbl.com>

### 競 技 者 必 携

### 審判員、選手は常に携行してください

- ・使用球場のグラウンドルールなど
- ・試合時間の申し合わせ事項
- ・記録について
- ・主なルールやローカルルール抜粋

大阪マンデーベースボールリーグ 使用球場のグラウンドルールなど (リーグ内規)

すべて禁煙です、グラウンド内に限らず敷地内も全面禁煙の施設があります。

#### ●金岡球場(東大阪市)

(15分前に管理人が開錠します、退出時ベンチの掃き掃除を忘れずに。トンボ、ホウキ、ベースは所定の位置に)

1段目のフェンスの上端を打球がノーバウンドで越えネットに当たればホームラン、バウンドして越えた場合はフリー。例えば野手が1段目のフェンスより上までよじ登ってノーバウンドで捕球した場合はネットに当たっていないので通常のフライアウトと同じ。捕球できなかった場合で野手に触れてからネットに当たった場合はホームラン、フェアグラウンドに落ちた場合はフリーとする。打球が外野のフェンスに乗って守備側に不利益があった場合は協議の上エンタイトルツーベースもしくは相応の処置とする。

両翼のポールはフェンスより数十センチ手前に建っているのでノーバウンドで直撃した場合でも審判員の目視でフェンスギリギリの時はホームランと認めない場合がある。

#### ●吉原球場(東大阪市)

(15分前に管理事務所にて鍵をもらって開けます、終わったら施錠して返しに行きます。ベース、トンボなど所定の位置に)

手前のフェンスをノーバウンドで越えればホームラン、バウンドして越えればエンタイトルツーベースとする。レフト側奥にあるネットに当ってグラウンド内に跳ね返ったとしてもフリーではない。外野後方からグラウンドにせり出した樹木に打球が触れた場合は一旦インプレーとし、樹木がなければどうなっていたかを審判団が判断し最終的に主審がジャッジを下す。

#### ●大泉緑地野球場(堺市)

(15分前に管理人が開閉します。施錠せずに帰ってOK、トンボなどの片付け忘れずに)

主に一塁側ファールゾーンにネットなどの用具が置いてあるため、その場所にボールが入ったなどしてプレーに支障がある場合はボールデッドとする、打球が跳ね返ったりしてプレーに支障がないと判断した場合はインプレーのまま続行する。  
3塁側に入り口がないためダブルヘッダーなどのチームは試合後の入れ替えを考えてベンチを決めること。

#### ●南寝屋川市民グラウンド(寝屋川市)

(15分前に管理人が開閉します。施錠せずに帰ってOK、トンボやベースなどの片付け忘れずに)

ノーバウンドでフェンスを越えればホームラン、バウンドして越えればエンタイトルツーベースとする。それ以外はすべてフリー。1塁側や3塁側にある用具スペースなどはボールデッドゾーンとする、必ず試合前に確認すること。

●久宝寺緑地野球場(八尾市)  
(15分前に管理事務所から鍵をもらって開けます、正面のシャッターから両ベンチへつながるシャッターと扉を開錠していく、本部席への扉も開錠し用具倉庫も開錠する。それ以外の出入口などは開けなくてもよい。放送設備、催事室など使うときは別にカギをもらう。終わったらすべてのシャッター、扉を締め正面のシャッターを締め元通りにしたあとカギを事務所へ返しに行きます。グラウンドはベース、トンボなどの片付けとマウンドにブルーシートを置き杭打ちし一輪車で重しをすることを忘れずに)

●久宝寺緑地軟式野球場(A、Bグラウンド)(八尾市)  
(15分前に管理事務所から鍵をもらって開けます、終わったら返しに行きます、ベース、トンボなどの片付け、門扉を閉じて南京錠はかけずそのままでよい)  
ノーバウンドでフェンスを越えればホームラン、バウンドして越えればエンタイトルツーベースとする。それ以外はすべてフリー。1塁側や3塁側にある石段やベンチとの間の隙間、倉庫の周辺はボールデッドゾーンとする、必ず試合前に確認すること。  
外野後方の対面するグラウンドのベンチなどに打球が飛び込んだ場合は単にエンタイトルツーベースとせず、その時点で走者が到達していた塁などを総合的に判断し三塁打またはホームランとする場合がある。

●池島市民広場(東大阪市)  
(15分前に管理人が開閉します。トンボやベースなどは泥を洗い落として階段上の用具入れまで片付けること)

ノーバウンドでフェンスを越えればホームラン、バウンドして越えればエンタイトルツーベースとするがあたりによってはスリーベースとなることもある。それ以外はすべてフリー。1塁側や3塁側にあるサッカーゴールなどもフリーとするがプレー上困難な状況と判断した場合は相応の措置とする。外野後方の法(のり)面にボールが到達してもフリーとする、外野手は手前にある溝に足を取られないよう注意すること。

●門真青少年運動広場(門真市)  
(15分前に管理人が開錠します、駐車は野球場専用の場所のみに。ベースやトンボは所定位置に)

ノーバウンドでフェンスを越えればホームラン、レフト側はフェンス最上部の防球ネットに当たりグラウンドに戻っても防球ネットがなければ越えていたと判断されればホームラン、ギリギリの場合や、クレームがついた場合は審判団で協議した上で主審の判断を最良とする。網の裂け目からボールが場外へ出た場合はエンタイトルツーベースもしくは相応の処置とする。

令和6年 金岡球場文言追加。南寝屋川市民、池島市民を追加

令和7年 久宝寺緑地野球場を追加

大阪マンデーベースボールリーグ試合時間の申し合わせ事項(リーグ内規)

Q: 試合時間は90分を過ぎて新しいイニングに入らないとありますが具体的には??

A: 90分経過した時点が・・・以下の6つのケースについて

ケースA		後攻リードの5回ウラの攻撃中の場合						
		一	二	三	四	五	六	
巨人		0	0	0	0	0		
阪神		3	0	0	0	※	←その打者の完了まで	

ケースB		後攻リードの5回オモテの攻撃中の場合						
		一	二	三	四	五	六	
巨人		0	0	0	0	※	←イニング完了まで	
阪神		3	0	0	0		(同点以上の場合5回ウラまで)	

ケースC		先攻リードの5回ウラの攻撃中の場合						
		一	二	三	四	五	六	
巨人		3	0	0	0	0		
阪神		0	0	0	0	※	←イニング完了まで、逆転の場合は試合終了	

ケースD		先攻リードの5回オモテの攻撃中の場合						
		一	二	三	四	五	六	
巨人		3	0	0	0	※	←イニング完了まで	
阪神		0	0	0	0		(5回ウラまで)	

ケースE		同点の5回ウラの攻撃中の場合						
		一	二	三	四	五	六	
巨人		3	0	0	0	0		
阪神		0	3	0	0	※	←イニング完了まで、得点で試合終了	

ケースF		同点の5回オモテの攻撃中の場合						
		一	二	三	四	五	六	
巨人		3	0	0	0	※	←イニング完了まで	
阪神		0	0	3	0		(5回ウラまで)	

結論 → ケースA以外はすべてイニングの完了をもって試合終了とします。

※試合時間の測定は主審が行います

(主審は1分でも残り時間があれば次のイニングに入ってください)

大阪マンデーベースボールリーグ 記録について・・・今一度ご確認ください

※打席、打数、犠打、犠飛など

- 1 けん制死などでイニングが終了した場合などを除き、打席に立った場合はすべて打席を記録する
- 2 四球、死球、犠打、犠飛、打撃妨害は打数に数えない
- 3 エラー、打者の守備妨害、野選は打数のみを記録する  
(打点は記録する場合もある、安打は記録しない)
- 4 犠飛成立は3塁走者が生還した場合のみ、同じく内野フライは犠飛としないが内野手が外野の地域で捕球した場合は犠飛を記録することもある
- 5 あきらかに犠飛と思われる外野フライを落球した場合、打者にはエラーではなく犠飛で打点を記録する(打数は記録しない)
- 6 打順を間違えていることがわかっても記録員は指摘しないこと、またその場合の打撃成績は正規の打者に記録する、ただし指摘がなく続行した場合は正規の打者をとばして不正規の打者を正規としそれ以降順次記録する

※安打、打点など

- 1 犠牲バントで打者も1塁に生きた場合で野選でない時、おおむね内野安打とする
- 2 走者や審判に打球が当って守備妨害が宣告された時は打数と安打を記録する
- 3 走者3塁においてスクイズや内野ゴロで失策が無くサヨナラ(コールド含む)ゲームの場合打者が1塁送球によりアウトとなっても安打と打点を記録する
- 4 満塁時の四死球や打撃妨害による押し出しは打者に打点を記録する
- 5 内野ゴロエラーの間に得点した場合、通常の守備をしても得点出来たと認めれば打者に打点を記録する
- 6 充分間に合うタイミングの内野ゴロでも野手が本塁送球を選択せずに得点した場合は打者に打点を記録する
- 7 ボーク、ワイルドピッチ、パスボールなどで得点した場合に打点は記録しない
- 8 得点差でコールドの時、後攻の攻撃では成立以降の打点などは記録しない  
(柵越え本塁打は除く)
- 9 ゲッツーが成立したときに得点しても打点にはならない
- 10 ゲッツーの二アウト目を野手が悪送球し得点した時は打点を記録する
- 11 ゲッツーの二アウト目を1塁手がエラーした場合に得点しても打点にはならない

※盗塁

- 1 重盗はすべての走者が成功した場合にそれぞれの盗塁を記録する  
(1塁3塁の1塁ランナーが二盗した場合を除く)
- 2 臨時代走が盗塁に成功した場合は元の選手に盗塁を記録する
- 3 点差が開いたり、守備側が積極的にアウトにしようとしなくても盗塁を記録する

※投手

- 1 先発の勝ち投手の権利は全イニングの半数以上とする  
(アウトカウント切り捨て 例・7回の時、3回2/3は3回とみなす)
- 2 投手の勝敗がわかりやすいよう交代回を余白に明記してください
- 3 振り逃げは投手に奪三振を記録する

記録員の皆様へ

- ・記録は正確に選手氏名は楷書でわかりやすく必ず漢字をお願いします。
- ・試合終了後速やかに画像をメールで送信してください。(ラインでも可)

(メールアドレス: kiroku@osaka-mbl.com)

- ・打席数や打点などに矛盾がないか確認をお願いします。

(打席より打数が多い、総得点より打点が多いなど)

- 1 ・開始時間に相手の人数が足りない  
主審のコールにより棄権試合となります。不戦敗のチームは他のチームから補充し練習試合を行なうがDHや全員打ちは不可、投手と捕手は自チームで補う
- 2 ・開始時間に9人揃っていなかったが相手に頼まれたので少し待って試合をした  
許可したならその後は試合結果についてクレームは受け付けない、試合時間は本来の開始予定時間から計測する
- 3 ・民家にボールが飛び込んだ(かもしれない)、人に当たった(かもしれない)  
確認して被害があれば謝罪し、名前と電話番号を伺いあらためて責任者が連絡しますと伝えてください。被害がなさそうならそのままでよいですが、時間や飛び込んだ場所など覚えておいてください
- 4 ・チームから出している塁審の判定でもめた  
あきらかな誤審が疑われる場合は主審に協議を促し判定が覆ることもある  
一番近くの塁審が誤審でないというのであれば覆りません
- 5 ・試合中に雨が降って中止になった  
4回完了(場合により4回表)で試合成立、完了できなかった場合はノーゲーム
- 6 ・開始時間に主審が来なかった  
塁審担当か前後のチームでなるべくしっかりした人に主審をお願いしてください  
途中で主審を交代した場合や最後までこなかったなど状況をお知らせください
- 7 ・開始時間に塁審や記録員が来なかった  
両チームで記録をつけてください。主審一名で試合を開始してください
- 8 ・点差でコールドゲームのはずがうっかりその後も試合をしてしまった  
コールド以降の個人成績は無効となりますので無効となるすべての打者の打撃成績と投手の奪三振、また投手の勝敗が変わるようならお知らせください
- 9 ・オープン戦をしたがだれも審判代を持っていなかった  
チームの代表者のフルネームを主審に伝え、本部にも連絡をしてください  
リーグで立替え後に請求します
- 10 ・相手にユニホームでなくジャージやスーツなどで試合に出ている人がいた  
速やかに交代して試合を続行してください、交代要員がいない場合は原則棄権試合として練習試合に切り替えてください  
双方納得し了承の上でなら正式試合としても構いません
- 11 ・あきらかに主審が計測する試合時間が長い、または短い時  
そのことで不利になるチームが開始時間を示し主審に確認してください。
- 12 ・後攻リードの表の攻撃で逆転または同点になったが雨や球場使用時間の関係で打ち切りとなった  
先攻の得点は無効とし後攻の勝利とする、個人成績はすべて記録するので記録用紙はそのまま提出する
- 13 予選リーグ、準決勝リーグ、順位決定リーグの取り決めについて  
制限時間90分、5回7点差でコールド、引き分け時は抽選(9人でじゃんけん)
- 14 ・プレーオフのコールド、制限時間、延長戦の取り決めについて  
4チームでのトーナメントで計3試合を行う、1回戦は通常の時間制限、コールド規定、同点の時は抽選(じゃんけん)、2回戦(決定戦)も時間制限、コールド規定は同じだが同点の時は一死満塁からタイブレークで決着をつける
- 15 ・5位、3位決定戦、決勝戦のコールド、制限時間、延長戦の取り決めについて  
5位、3位決定戦は通常の時間制限、コールド規定で行うが同点の時は一死満塁からタイブレークで決着をつける。決勝戦は9イニング制で時間制限、コールドともに無しとするが球場の使用時間などの関係で打ち切る場合もある  
9回を終わって同点の時は一死満塁からタイブレークで決着をつける
- 16 ・「2026年度より」高反発バットの使用禁止・・・芯部にウレタンを使用しているもの  
使用グラウンドは問わない、拳や固いもので叩いて音のするバットのみ使用可  
上記は暫定措置とし情勢に応じて改変する