

大阪マンデーベースボールリーグ 大会要項

「1」

本大会について

- (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、リーグ戦を基軸として開催する
- (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

「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  
(A)予選リーグ上位チームを準決勝リーグ、同下位チームを順位決定リーグに振り分け後半戦を開催する  
(B)開催時期や期間はチーム数、天候などにより変動する
- (2) 年間総試合数(リーグ戦合計)を1チーム18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」

予選リーグ

- (1) 総当りのリーグ戦とする  
(A)参加チーム数により予選リーグを総当り2試合以上とすることがある  
(B)参加チーム数が多い場合予選リーグを分割することがあるため必ずしも総当りとはならない
  - a) 予選リーグの分割方法は前年の順位を基に公平になるように分ける
  - b) リーグを2つに分割する場合は前年の奇数順位と偶数順位のグループに分ける
  - c) リーグを3つ以上に分割する場合も公平になるように分ける
  - d) aの場合で前年不参加や同順位だったチームは前年最下位と仮定する  
※複数チームある場合の優先順:数字→アルファベット→50音→それ以外  
※上記で「それ以外」が複数あった場合は和読みし、50音で並べかえる
  - e) bの場合で脱退したチームがあった場合は必ずしも奇数と偶数に分けない
- (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  
(A)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  
(B)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  
(A)勝ち点方式 ー 勝ち3点・抽選勝ち2点・抽選負け1点・負け0点  
(B)勝ち点が同点の場合は直接対戦の成績を最優先する(引分抽選も有効)
  - a) それでも決まらない場合は勝率、勝数、敗数、得失点差、平均得点、同失点、、最大得点、同失点の優先順に比較する、ただしそもそもの試合数が違うなどの場合、公平でない項目は採用しない(勝数、敗数など)
  - b) 3チーム以上が同点の場合は対戦成績は考慮せずaの項目で比較する
  - c) 上記bの比較で項目ごとに劣っているチームをふるい落とし、それでもなお複数チームある場合はさらにaの優先順で優劣を決める  
(例)4チームが同点で、勝率の比較で2チームずつに絞られた場合、それ以降は対戦成績でなく勝数を比較しそれでも決まらない場合は敗数で比較する
  - d) それでも決まらない場合は再対戦とするが、支障が無い場合同点のまま次ステージへ進む
  - e) 再対戦の場合個人の打撃、投手成績などは加算しない
- (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  
(A)得点差によるコールドゲームは5回以降、7点差とする  
(B)制限時間によるコールドゲームは得点差によるものより優先する

大阪マンデーベースボールリーグ 大会要項

- (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
  - (A)なんらかの理由で抽選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
  - (B)ただし両チームが同意しすべての選手が再び揃う場合はあらためて抽選を行う場合がある
  - (C)抽選がやむを得ない理由で行われなかった場合は後日監督同士のみで抽選することもある
- (6) 雨天など不可抗力によるコールドゲームの場合、4回完了で試合成立とする
- (7) 試合開始時間に選手が足りない場合、試合中に怪我などで選手が足りなくなった場合は不戦敗とする
  - (A)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
  - (B)試合中の怪我などで選手が足りなくなり練習試合の続行も困難な時は打ち切ってもよい、試合成立のイニングに達していなかった場合個人成績はすべて無効とする
- (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他チームからの補充選手は原則としてバッテリー以外とする
- (10) イニングの途中で試合終了の場合でもその時点までの個人記録はすべて有効とする
  - (A)ただしチームの勝敗に関しては野球規則に則り勝敗を決定する
    - (例)先攻チームが5回表に逆転した直後に雨天コールドゲームとなった場合、勝者は後攻チームとするが個人成績(ホームラン、打点、奪三振など)はすべて記録する
  - (B)試合が不成立の場合はその限りではない
- (11) 予選リーグを分割開催した場合の準決勝リーグ進出チームの決定方法
  - (A) 1・予選順位、2・同勝率、3・勝数、4・敗数、5・得失点差、6・平均得点、7・同失点、8・最大得点、9・同失点の優先順で公平かつ規則正しく振り分けるものとする。
  - (B) 準決勝リーグへ進出するチーム数が予選リーグのグループ数で割り切れる場合は上記(A)の1を適用し準決勝リーグ進出チームを決める
  - (C)準決勝リーグへ進出するチーム数が予選リーグのグループ数で割り切れない場合は試合数の違いなど不公平となる項目を除き(A)の1以降を比較して決める

「4」

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) 予選リーグ優勝チームには規定のアドバンテージが与えられる
  - (A)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
  - (B)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) 予選リーグ(3)の(A)ならびに(4)～(10)を適用する
  - (A)勝ち点が同点の場合は予選リーグの順位を最優先する
    - a)それでも決まらない場合は準決勝リーグでの直接対戦成績、準決勝リーグでの勝率同勝数、敗数、得失点差、平均得点、平均失点、最大得点、最大失点の優先順に比較するただしそもそもの試合数が違うなどの場合、公平でない項目は採用しない(勝数、敗数など)
    - b)3チーム以上が同点の場合まず予選リーグの順位で劣っているチームをふるい落としそれでもなお複数チームある場合はaの優先順で優劣を決める
    - b)3チーム以上が同点でなお且つ予選リーグの順位が同じ場合は対戦成績は考慮せずaの勝率以下の項目で比較する
    - c)上記で決まらない場合は再対戦とするが、支障が無い場合同点のまま次ステージへ進む
    - d)再対戦の場合個人の打撃、投手成績などは加算しない

「5」

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(3)の(A)ならびに(4)～(10)を適用する
- (3) 勝ち点が同点の場合は準決勝リーグ(3)のAの準決勝の文言を順位決定に置き換えて適用する

「6」

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  
(A)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)～(10)を適用して行う
- (4) 決定戦のみタイブレーク方式で延長戦を行う(制限時間やコールド規定は同じ)
- (5) プレーオフを辞退したチームがあった場合の繰上げは順位決定リーグのグループ分けは考慮せず  
総合(最終)順位の上位から繰り上げる
- (6) プレーオフが打ち切りになった場合は「16」を参照のこと

「7」

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採用する
- (3) 審判員は本部からの指名によって行う
- (4) 試合成立は4回とする
- (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) 交通事情などによる選手の到着遅れの場合開始時間を遅らせることがある
- (8) 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」

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)～(7)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」

年度優勝決定戦(決勝戦)

- (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10回からタイブレーク方式を採用する
- (3) 年度5位決定戦の(3)(5)(7)を適用する
- (4) 試合成立は5回とする
- (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
- (7) 優勝チームは次年度の開幕試合を希望の球場と時間で行うことができる(リーグ予定に従うこと)

「10」

トーナメント大会

- (1) 勝ち点に関する記述を除き予選リーグ(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) ボールは規定のものを各チームで用意する
- (6) 大会要項や開催の有無は開催1-2ヶ月前までに決定し発表する
- (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

大阪マンデーベースボールリーグ 大会要項

- (8) 当リーグ所属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)  
(A)当リーグ所属の選手とはその年のリーグ戦に出場実績がある選手をいう  
(B)当リーグに所属していない選手がトーナメント大会に出場後、違うチームに登録することは構わない

「11」

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)様の後援により例年秋に行う
- (2) 双方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準決勝リーグ戦上位からの優先順で決勝戦に出場する  
(A)準決勝リーグ戦を2分割以上した場合は準決勝リーグの(3)の(A)を参照し公平に出場チームを決定する
- (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
- (8) 試合成立は5回とする
- (9) 選抜戦に出場する選手は打率、投手成績などを総合的に判断し選抜する
- (10) (9)の場合シーズン途中で脱退したチームからは原則選抜しないがチームとして費用の納入状況や脱退した時期を考慮し問題なければ選抜する場合もある

「12」

オープン戦

- (1) リーグ主催の練習試合を総称してオープン戦と呼ぶ
- (2) 試合時間、イニングなどは通常の公式戦同様で行うことを基本とする
- (3) 点差によるコールドゲームは基本的に採用しない
- (4) DH、全員打ちなどは両チームと審判員了承の元で取り入れても良い
- (5) 審判代金は初回が始まった時点で全額納付とし雨天ノーゲームとなっても返却しない
- (6) 上記すべてに関しては両チームと審判員との協議により自由に変えてよいものとするがグラウンド使用時間や次の試合チームの状況などを念頭に置くこと

「13」

試合時間

- (1) 試合時間の管理の権限は主審またはそれに準ずる者(以下主審)が持つものとする
- (2) 試合開始から90分を超えて新しいイニングに入らない
- (3) 90分経過時点で勝っているチームが後攻の攻撃中だった場合はその打者の完了を以って試合終了とする
- (4) 上記(3)以外のすべての場合はそのイニングの完了を以って試合終了とする
- (5) 主審は試合中のチームに限らず部外者にも試合の開始時間、残り時間などに関する質問には答えない
- (6) 上記(5)の場合でも球場の使用時間が迫っている場合はその限りではない
- (7) 各チームで管理する試合時間と主審の管理する試合時間が著しく適正でない場合、チーム責任者は主審に試合の再開または終了を要求することができる、ただしすべての権限は主審にあるものとする
- (8) 天候やその他により試合が中断した場合、失われた試合時間の補充は主審の裁量に委ねる

大阪マンデーベースボールリーグ 大会要項

- (9) イニング途中で試合終了の場合でもその時点までのすべての個人記録を有効とする
- (10) 球場の使用時間などの制約で規定の試合時間より短くなる場合はそれを公式の試合時間とする
- (11) 上記(10)の場合で先攻が逆転したと仮定した上で、さらに後攻の攻撃を行うことが時間的に不可能だとあきらかな場合、主審は先攻チームの攻撃前に状況を伝え了承を得れば試合を終了しても良い
- (12) 雨天などの場合の試合成立は4回だが通常的时间切れなどの場合はその限りではない
- (13) 前の回からリードしている先攻の攻撃途中で試合終了の場合はすべての得点を記録する
- (14) 前の回にリードされていた先攻の攻撃途中で試合終了の場合はその回の得点は記録しない
- (15) 上記の(14)場合でも完了した個人記録はすべて採用する

「14」

タイブレーク方式

- (1) タイブレーク方式は勝敗をはっきりさせなければならない試合の延長戦にのみ採用する
- (2) ワンアウト満塁でそのイニングを始め、打順は前のイニングから引き継ぐ
- (3) 満塁の走者はバッテリーも含む一番遠い打順の3名とし、それぞれきめられた塁で走者となる
- (4) 選手の交替などは通常の野球ルールに則る
- (5) 投手の完全試合の記録は消滅するがノーヒットノーランは継続する
- (6) 投手記録で最初の3走者に関しては自責点としないが失点は記録される
- (7) 投手の記録上、1イニングは2/3回とする
- (8) 最初の3走者の得点や打者の打点は記録する
- (9) 個人成績は記録するが、タイブレークに入ってから達成された記録などは参考記録とする場合がある

「15」

順位の繰り上げ

- (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
  - (A)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
  - (A)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
  - (B)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
  - (C)準決勝、順位決定リーグのチーム分けは当該チームを予選リーグの最下位とし順位を繰り上げて決める
  - (D)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や試合予定変更の猶予がない時などは順位の繰り上げをしない
  - (E)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

「16」

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
- (2) 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、順位が確定しない場合は直前のリーグ戦の順位を優先する
- (3) 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
- (4) 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
- (5) 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(4)を適用する

「17」

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決定する

大阪マンデーベースボールリーグ 大会要項

- (3) 各決定戦、プレーオフに不出場のチームの最終順位の決め方については以下の優先順とする
  - (A)準決勝、順位決定両リーグの順位
  - (B)予選リーグの順位
  - (C)準決勝、順位決定両リーグの勝率
  - (D)予選リーグの勝率
- (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や辞退の時期などを比較して決定する  
辞退が早いチームより遅いチームを上位とする場合がある
- (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

「18」

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) 規定打席は「試合数×2」とする
- (3) シーズン途中に移籍した場合、規定打席は所属したチームのうち試合数の多いほうを採用する
- (4) 打点など判断の難しい判定はすべて記録員に委ねる
- (5) 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半数以上とする  
(A)投球回数はイニング単位で切り上げる。(例)5回で終了した場合  $5 \div 2 \doteq 3$ イニング
- (6) 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
- (7) 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
- (8) 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
- (9) 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、個人成績は無効とする場合がある  
無効にすることで(打率など)有利になると判断した場合はその限りではない
- (10) 記録をつけ忘れて試合を行った場合はスコア、投手勝敗、ホームランのみを観戦者協議の上で記録する
- (11) 記録の一部または大部分が大幅に不明瞭な場合も(10)と同様とする場合がある
- (12) 片方のチームのみ記録をつけていた場合なども(10)と同様とする場合がある
- (13) 記録表は試合を行った双方が試合後に必ずチェックし、あきらかな間違いなどは了承を得て記録員  
立会いの元ならばその場でのみ訂正しても良い
- (14) 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
- (15) 正規イニングに達せず打ち切りとなった試合では後攻の得点により試合が終わった時でもサヨナラ打や  
サヨナラゲームを記録しない
- (16) 正規の試合時間でなかった時や、服装などの規定違反、未登録選手や出場不可の選手が出場するなどし  
指摘があった場合は速やかに従えばペナルティはない、また試合後に不正や不備が発覚した場合でも  
それが不可抗力や認識不足などが原因であれば試合結果は変わらない、ただし再三の注意を無視したり  
手口が悪質であると認められた場合は試合結果が覆ることもある

棄権試合

- (1) 試合開始の整列時に9名揃っていない場合そのチームを不戦敗とし、主審の礼の合図で試合成立とする
- (2) (1)の9名揃うというのはユニホームを着用して整列できる状態を言う
- (3) (1)の場合急な電話や、ベンチの整理整頓などに手間取る場合はその都度考慮する
- (4) トイレや車の移動(正規に駐車していた場合)などで事前に了承を得ていた場合や試合開催に別段影響が無い場合は不戦敗としない
- (5) (4)の文言は常識的に幅広く解釈するものとする
- (6) 審判員の判断、責のあるチームの勝手な判断で試合開始を遅らせることはあってはならない、また責のあるチームが開始時間を遅らせるよう審判員、相手チームに働きかけることを固く禁ずる
- (7) (6)で責の無いチームは開始時間を遅らせるよう要請されても応じないこと、もし応じた場合は了承したものとみなし不戦勝などすべての利益を放棄したものとみなす
- (8) 責のないチームの能動的な申し出により開始時間を遅らせることは差し支えない
- (9) なんらかの理由で試合開始を遅らせた場合、それにとりもなう不利益については双方了承したものとみなす
- (10) 試合開始を遅らせた場合、双方とも正規の開始時間から制限時間をカウントすることも了承したとみなす
- (11) 事故などによる交通渋滞、駐車場が無いまたは満車など予見できるものは選手不足の理由と認めない
- (12) (11)の補足としてメンバー表作成、ミーティング、準備運動などの時間と通常起こりうる交通渋滞などを考慮し開始1時間前を各選手の到着目標の日安とする
- (13) 開始1時間前到着を目標にしたにもかかわらず交通渋滞や災害、公共交通機関の遅れなどで間に合わなかったと判断された場合は開始時間を遅らせるなどの措置をとる場合がある
- (14) 選手不足がやむを得ないかどうか即座に判断出来ない場合は、ひとまず棄権試合(不戦敗)で試合成立とする、その後メディアや報道など、また他チームの状況なども総合的に判断しやむを得ない事案であったかどうかを精査する、その上で認められた場合は記録無しとし後日再試合をする
- (15) 人数不足でメンバー表などが未提出でも、主審は決められた時間に試合開始を告げ、選手はそれに従う
- (16) 試合開始時間とは開催当日の実際の時間を言い、日程表に記載している開始予定時間のことではない
- (17) ただしイベント的な大会やオープン戦についてはこの限りではなくそれぞれの取り決めに従うこと
- (18) 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が場合によっては行わない時もある
- (19) 上記(18)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
- (20) 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
- (21) 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
- (22) 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
- (23) 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
- (24) (23)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
- (25) (24)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
- (26) 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
- (27) 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
- (28) 試合当日に大幅な人数不足でグラウンドにも来れない場合は責任を持って相手チームに連絡をすること
- (29) 上記の場合でも塁審などの割り当てには従うこと、もし出来ない場合は以降の塁審の数を増やすなどのペナルティを課すことがある
- (30) 当日人数不足で練習試合を行う場合はそのチームが責任を持って前後のチームまたは相手などから選手を確保すること、その手配に関してリーグは一切の協力をしない
- (31) 上記項目を守れないことが続いた場合はリーグの判断で強制的に該当チームを脱退させることがある

「20」

臨時代走

- (1) 臨時代走は打順の1番遠い選手で、ピッチャーを含むかどうかはチームの判断に委ねる
- (2) 原則として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基本的に認めないが状況によっては審判員や記録員の判断により認める場合もある

「21」

表彰規定

- (1) チーム表彰 ※メダルの数は登録選手数に関わらず15個とする
  - (A)優勝チーム  
OMBL、大阪府知事、ダイワマルエス(株)、審判長より賞状、カップ、金メダルなどが授与される
  - (B)準優勝チーム  
OMBL、大阪府知事、ダイワマルエス(株)、審判長より賞状、カップ、銀メダルなどが授与される
  - (C)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
  - (D)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
  - (A)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
    - a)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
    - b)ホームラン、打点、盗塁は打席の少ない者を上位とし、打席が同じ場合は複数名受賞とする
    - c)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
    - d)規定打席は「試合数×2」とする
    - e)ホームラン数などサイトでその都度確認できるものは数値が合っていない場合は速やかに申告すること、一旦記録集計が行われた後は原則変更不可とする
  - (B)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
  - (C)リーグレコード賞
    - a)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
    - b)上記の対象外とは、オープン戦や練習試合(棄権に伴うものも含む)、トーナメント、決勝大会、近畿統一リーグもしくはそれに準ずる試合とする
- (3) 脱退したチーム及び選手の表彰
  - (A)シーズン途中に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
  - (B)上記の場合規定打席は全試合消化したとして計算する(試合数が不明な時は一番多い試合数とする)
  - (C)年会費などを含む正規の費用を全額納めていない場合は表彰の対象にならない
  - (D)上記(C)の場合でも達成した成績や個人名はリーグに記録する
  - (E)年会費など未納のチームからそうでないチームに移籍した選手は表彰の対象とする
- (4) 特別表彰
  - (A)特に優秀な記録を達成した選手
  - (B)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)



「22」

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こととする
- (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、(1)によるコールドゲームはその条件を満たした時点で成立とする
- (4) 得点差のコールドゲームの場合、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

「23」

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で攻撃時の自軍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
- (5)

「24」

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した時点で完了したとみなす
- (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) 暴力団またはそれに準ずる者や構成員などは選手登録を禁止する
- (8) 暴力団に所属していなくとも日常的に暴言、威嚇その他公序良俗に反する行為を行うものや、いわゆる半グレと呼ばれる者らの登録を禁止する
- (9) 暴力団などの登録が発覚した場合は速やかに登録を抹消(出場停止)すること、従わない場合該当チームはリーグの判断で強制的に脱退させることができる
- (10) 偽名やニックネーム等での登録は認めない、ただし一般に周知されている芸名やペンネームや旧姓など特に問題が認められなければ差し支えない

「25」

移籍

- (1) 移籍の定義は公式戦に出場した時をもってそれとみなす、口頭や文書だけでは移籍とはみなさない
  - (A)公式戦とは個人成績に関わる試合を言い、予選、準決勝、順位決定の各リーグ戦とする
  - (B)上記(A)によりオープン戦などへの出場は差し支えない、またトーナメント大会などその他の大会において出場の条件が明確に規定されている場合はそれに従うこと
- (3) 同日の移籍は認めない
- (4) 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)

## 大阪マンデーベースボールリーグ 大会要項

- (5) 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
- (6) 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
  - (A)順位確定とは実際の順位が決まるということだけに限らず、仮に順位の変動があってもその後の大会などへの出場機会が確定した時点とする
  - (B)上記(A)は決勝戦やイベントなどへの補強を禁止するための規定なので、その意図があきらかに無い場合は移籍を認めることもある
- (7) シーズン途中に移籍した場合、規定打席は所属したチームのうち試合数の多いほうを採用する
- (8) 移籍しようとする選手に対し、チーム内の立場を利用するなどし妨害をすることを禁止する
- (9) 特段の理由が無いにも関わらず強制的に選手を移籍させたり放出するなどの行為を禁止する

「26」

### 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) ユニホームの上下、帽子はチーム単位で必ず揃えること、揃っていない場合は不戦敗とする場合がある
- (3) (2)で新入団選手などでユニホームが間に合わない場合は相手、審判、記録員の了解のもと試合を行う
- (4) (3)の場合でも野球用のユニホーム以外を着用しての出場は認めない
- (5) 新入団などでユニホームが間に合わない場合は速やかに発注し揃えること、数ヶ月経ても改善されない場合はリーグの判断で該当チームを脱退させることがある
- (6) 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出場選手全員が着用することが望ましい
- (7) 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
- (8) 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
- (9) 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
- (10) 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
- (11) 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
- (12) スポーツ用のサングラスは適性に着用すること、帽子のつばに寄せたりすることは禁止する
- (13) 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

「27」

### 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

「28」

マナーなど

- (1) ベンチ、コーチズボックス周辺に、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、またゴミは自身のものでなくても持ち帰ること
- (4) 球場外でも携帯灰皿などを持参し各自で処分すること、灰皿代わりの空き缶を放置しないこと
- (5) 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
- (6) 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
- (7) ボールが球場外へ出た時は該当チームがその時間を記録し、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
- (8) 守備時においてアウトごとのボール回しを禁止し、投球練習後のボール回しも初回以外禁止する
- (9) 試合中のガムやアメ、またそれらしきものは禁止する
- (10) 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
- (11) 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
- (12) 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
- (13) ドローンなどは試合中のグラウンドに持ち込まないこと
- (14) 暴力団またはそれに準ずる構成員などは選手登録を禁止する
- (15) 暴力団に所属していなくとも日常的に暴言、威嚇、公序良俗に反する行為を行うものの登録を禁止する

「29」

費用など

- (1) 当リーグで活動するにあたりかかる費用は年会費、年間保険料、審判代としそれ以外に発生する費用は開幕前ならびに相応の時期に告知し徴収する
- (2) 年会費は所定の金額を前後期の2期に分割、もしくは一括で徴収する
- (3) 年間保険料は所定の金額を開幕前に徴収し、追加選手分はシーズン終了後に徴収する
- (4) 審判代は開幕前に全額徴収する、金額はその年の開催要項により変わる
- (5) 一度納めた年会費、保険料、審判代などは途中で脱退しても原則返却しない
- (6) 審判代は1チームが年間に行う総試合数の最大値を基準に徴収する
- (7) 棄権試合などで試合が出来なかった場合も審判代は返却しない
- (8) オープン戦以外グラウンドで審判代を徴収することはないので不審な集金に注意すること
- (9) 新聞購読料、オープン戦のボール代金などはリーグ年会費に含まない
- (10) 各費用が未納の場合、大会の途中でも強制的に脱退または試合停止の処分を課すことがある  
またその場合でも必要と思われる未納分は請求する

「30」

その他

- (1) 規約会則、大会要項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
- (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

改正や見直されたルールなど(随時更新)

記号の意味:(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ぬ。また走者はボールを持ってタッグをしよう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ると出ることが許されなかった(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

(公) 故意四球は申告すれば投球しなくても良い、投球途中からでも認める

(公) 故意四球を企図し投球する場合、捕手は投球前に必ずキャッチャースボックスに両足を置くこと

(ロ) 投球を伴う故意四球を企図した時にキャッチャースボックスから片足がはみ出した場合でも軽微な場合などは警告にとどめる場合もある

平成24年1月 部分改正

平成25年1月 部分改正

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 部分改正

平成30年1月 大会要項と大会要項補足を統合したものを大会要項に一本化した

令和2年1月 「21」(2)のe)追加。「24」(10)追加。「26」の文言を一部訂正。「番外」申告敬遠追加

令和3年1月 「2」の(2)の試合数を20から18に変更