

●大会規定

■競技運営に関する注意事項

1. 連盟主催大会への参加申し込みは、所定の用紙により大会要項の申込締切日までに申し込むこと。参加金は要項に記載されている通りに納入すること。申込締切日以降は、理由の如何を問わず受け付けない。申込は必ず締切日までに必着すること。なお、納入された参加金は返金できない。
2. 大会参加届には所定の事項および監督30番主将10番に次いで若い背番号順でハッキリと記入し、特待会員チームを除き、支部長の承認印を捺印のこと。(ブロック代表チームも同じ。)
3. 大会参加届提出後は、登録選手の追加および背番号の変更はできない。
4. 大阪府大会はもとより、全軟連主催大会および近畿大会の参加にあたっては、10名以上でなければならない。したがって、選手が10名以上揃わない場合は、棄権となるので出場権および出場推薦を得た時点で、大会参加を辞退すること。
5. 監督・主将会議(抽選会)へは、必ず代表者1名が出席すること。出席しないと棄権とみなされることがある。なお、出席者は、必ずスポーツマンに相応しい服装(下駄ばき・つっかけ・サンダル・アロハシャツ・作業衣・和服・半ズボンは禁止)で出席のこと。
6. 監督・主将会議で説明または決められた事項は、必ずチーム全員に徹底すること。
7. チームは、試合開始60分前には球場に到着して、大会本部から打順表を受け取ること。
8. 打順表(登録された全員を記入したもの)の提出は、その日、第一試合の開始予定時刻の40分前までに、第二試合以降は、指示された時刻(4回終了時)に監督または主将が大会本部に提出し、登録原簿と照合後、球審立ち合いのもと攻守を決定する。氏名は"フルネーム"と"フリガナ"を記入して提出すること。また、打順表に記載されていない選手は、登録原簿に記載されていてもその試合には出場できない。
9. ベンチは組み合わせ番号の若い方を一塁側とする。ただし、1チームが2試合続けて行う場合は、ベンチの入れ替えをしない。
10. 大阪府大会では、運営上シートノックを行わないので、試合前の内野ファウルグラウンドでのフィールド練習は認める。
11. 球場内のトスバッティングは認める。
12. その日の第一試合に出場のチームは、外野エリアに限り練習に使用してもよい。その際、アップ用の服装(同一が望ましい。)でもよいが、打順表の提出時は、全員ユニフォームに着替えること。第二試合以降もチームは、開始予定時刻に関係なく試合終了の挨拶の間にグラウンドに入り、ベンチの外野席寄りに用具を置きキャッチボール等を行う。
13. 次の試合の先発バッテリーが、球場内のブルペンを使用することは、自動的に許されない。
14. ベンチ内での電子機器類(携帯電話・パソコン等)および携帯マイク・撮影機器の使用を禁止する。指示用メガホンはベンチ内に限り、1個の使用を認める。
15. 第二試合以降は試合開始時刻前でも、前の試合が終わり、準備が完了すれば開始する。
16. 組み合わせ表にある試合開始時刻はあくまでも予定であり、第二試合以降のチームは、予定時刻の60分前までに集合し、大会本部に到着を伝えること。
17. 試合開始予定時刻になっても到着しないチームは、理由の如何を問わず棄権とみなす。
18. 雨天の場合でも日程の都合上、球場が使用可能な場合は試合を行う。当日全く試合を行わない場合や午後から行う場合など、球場によっても対応は変わるので、自己判断せず、必ず、会場責任者に確認すること。
19. ベンチに入れる人員は、登録されたユニフォームを着用の監督30番を含む選手25名以内とチーム責任者・マネージャー・トレーナー(有資格者)各1名とする。(国体は別に定める)
20. 試合中、ベンチ前のキャッチボールを禁止する。なお、ブルペンでのキャッチボールを行う場合、2組(4名)以内とする。
21. 大会使用球は、連盟が6個準備する。ただし、ボールが試合中不足した場合は、両チームより提出すること。「残ったボールは負けチームに渡す。」
22. 試合終了の挨拶は、ホームプレートを挟んで球審の合図で行う。これですべて完了となる。敬意を表して大会役員も起立し、挨拶をする。

■試合中の禁止事項

1. トラブルの際、審判員や相手側プレーヤーに手をかけることを厳禁する。万一、このような事態が生じたときには、退場を命ずる。なお、各支部の行うすべての試合を含めて試合に関連して、暴力行為を行った選手とチームに対してその年度の出場を停止退場を命ずるとともに、所属チームにも何らかのペナルティを科すこととする。このペナルティを最低として処理する。
2. 相手チームや審判員に対する聞き苦しい野次は厳禁する。また、スタンドからの応援団の野次および目に余る行為はる。
3. 球技場内(ベンチを含む)では、喫煙およびガムを噛むことを禁止する。
4. マスコットバットを次打者席に持ち込むことは差支えないが、プレイの状況に注意し適切な処置をすること。なお、競技場内での素振り用パイプおよびリングの使用を禁止する。
5. 投手が手首にリストバンド、サポーターなどを使用することを禁止する。なお、負傷で手首に包帯等を巻く必要があるときは、大会本部等の承認が必要である。
6. 危険防止のため、足を高くあげてのスライディング等を禁止する。現実これが野手に触れなくても、妨害になったと審判員が認めた場合は、守備妨害で走者がアウトとなる。
7. 作為的な空タッグを禁止する。現実妨害(よろめいたり、著しく速度が鈍った場合)になったと審判員が判断した場合は、オブストラクションを適用する。
8. プレーヤーが塁上に腰を下ろすことを禁止する。
9. 守備側からのタイムで試合が停止されたとき、その間投手は、捕手を相手に投球練習をしてはならない。
10. 試合が開始されたら控えの選手は、試合に出場する準備(交代選手のキャッチボール)をしている者の他はベンチ内にいなければならない。ただし、攻守交代時に限り、控え選手がファウルグラウンドで外野の方向へランニングすることを認める。
11. 打者は準備投球が終わるまで次打者席(ネクストバッターズサークル)で待機すること。(特に開始時の一番打者、イニング交代時の先頭打者)
12. 次打者席では、投手が投球動作に入ったら、素振りをしてはならない。代打予定者も必ず実行すること。および投手も必ず次打者席に入ること。(5.10(K)【注1】)
13. 塁上の走者、あるいはコーチボックスやベンチから守備側(捕手)のサインを盗み、それを打者に伝達することを禁止する。

■試合のスピード化に関する事項

1. 試合はスピーディーに運ぶように努め1試合(9回戦)の競技時間は、120分以内を目標とする。試合の進行状況によっては、タイブレーク方式のイニング数を制限することもある。
2. 投手(救援投手を含む)の準備投球は、初回に限り8球(1分間を限度)が許される。次回からは、4球以内とする。なお、季節または状況により考慮する。
3. 攻守交替は、駆け足でスピーディーに行うこと。ただし、投手に限り内野地域内は、歩いても差し支えない。監督・コーチが、投手のもとへ往き来する場合も、小走りでスピーディーに行うこと。
4. 投球を受けた捕手は、その場から速やかに投手に返球すること。また、捕手から返球を受けた投手は、速やかに投手板を踏んで投球姿勢をとること。
5. 捕手と投手について
あまりインターバルが長かったり、無用なけん制が度を過ぎると審判員が判断したら、遅延行為として投手にボークを科すことがある。
6. 投手は、捕手その他の内野手または審判員からボールを受け取り打者に面した後、走者がいない場合には12秒以内、走者がいる場合には20秒以内に投球動作を開始しなければならない。違反した場合、球審は直ちにボールを宣告する。
7. 打者は、速やかにバッタースボックスに入ること。また、バッタースボックス内でベンチ等からのサインを見ること。
8. 打者について
 - (1) みだりにバッタースボックスを外した時は、球審はタイムをかけずに、投球に対して「ボール」・「ストライク」を宣告する。
 - (2) 打者がバッタースボックス内で打撃姿勢をとろうとしなかった場合、球審は「ストライク」を宣告する。この場合ボールデッドとなり、いずれの走者も進塁できない。

9. 打者が二塁打を打ち、打撃用手袋から走塁用手袋に変えるためにタイムをかける行為は禁止する。ただし、レッグガードとエルボガードを外すときのタイムは認めるが、速やかに行うこと。
10. タイムについて
 - (1) 監督は、タイムを要求するとき以外は、みだりにベンチを出てはならない。
 - (2) タイムは、選手の要求した時でなく、審判員が宣告した時である。打者がタイムを要求するときは、投手が投球動作に入る前でなければならない。また打者は、投手が投球動作に入ったらバッタースボックスを出てはならない。
11. 内野手間の転送球は一回りとする。(状況によっては中止することもある)最後に受けた野手は、定位置から速やかに投手に返球すること。
12. 試合中、スパイクの紐を意図的に結びなおすタイムは認めない。
13. 攻守交代時に最後のボール保持者は、投手板にボールを置いてベンチに戻ることにする。
14. 代打者・代走者の通告は、氏名とともに「代打者」または「代走者」の背番号を球審に見せてその旨を告げることとし、球審も放送席に向かって選手の背番号を見せて「代打」または「代走」と告げること。
15. 本塁打の打者を迎える場合は、ベンチ前のみとする。

■試合中の用具、その他に関する事項

1. ベースコートと走者となった投手は、グラウンドコートを着用することが出来る。(3.03c【注】)なお、監督がグラウンドコートを着用している場合、アピールまたは選手交代をするとき、その身分を明らかにする(背番号の確認)のためにコートを脱いで申し出ること。
2. ネックウォーマーは季節を考慮し、着用できる。
3. サングラスは、大会本部の承認なしに着用できる。ただし、投手はミラーレンズサングラスの使用はできない。また、野手がサングラスを帽子の底の上に乗せることを認める。
4. ダブルヘッダーは1日2試合まで行うことができる。継続して行う場合は、試合終了後、30分以内を目安に開始する。特別継続試合はこれに抵触しない。
5. 試合中、雷が発生した場合は状況を判断し、試合を中断して全員安全な場所に避難させ、气象台等の状況を掌握し、その後の処置を行う。
6. 突発事故のタイムについて(規則5.12b(3)(8))

試合中、プレーヤーの人命に関わるような事態が発生した場合、人命尊重を第一に、プレイ進行中であっても審判員の判断でタイムを宣告することができる。この際、その宣告によってボールデッドとならなかったら、プレイはどのようなになったかを判断して、ボールデッド後の処置をとる。
7. シートノック時の補助員は必ずヘルメットを着用すること。
8. 打者が頭にヒット・バイ・ピッチをうけたときには、選手の安全確保を第一に、その程度を問わず、球審は臨時代走者の処置を行わなければならない。塁上の走者が負傷した場合で、一時走者を代えないと試合の中断が長引くと審判員が判断したときは、臨時代走者の処置を行うことができる。

■競技運営に関する特別規則

1. 正式試合
 - ※A級 9回戦 ※高松宮賜杯大阪府予選会(一・二部) 7回戦
 - ※B・C級と日本スポーツマスターズ・全日本シニア大阪府選考会 7回戦
 - (1) ゲームは9回戦または7回戦であるが、制限時間になれば既定の対戦回数を満たしていても試合は成立とする。暗黒・降雨・球場使用許可により当初の試合が進まなくとも、制限時間を超えるか、5回を終了すれば試合は成立とする。なお、コールドゲームの得点は、全て終了した均等回の得点とする。例えば、両チームが6回の攻撃を終了して7回の表に先攻チームが得点をしたが、その裏、後攻チームが得点またはリードしないままに降雨暗黒等により試合中止が宣せられた場合は、終了した均等回すなわち6回の合計得点をもって勝敗を決する。
 - (2) 既定のイニングを過ぎて同点の場合は抽選またはタイブレーク方式にて勝敗を決する。
2. 得点差によるコールドゲームの採用
 - (1) 9回戦…5回以降10点差、7回以降7点差
 - (2) 7回戦…5回以降7点差

3. 個別大会の時間制限と延長戦

(1) 天皇賜杯大阪府予選会および国民体育大会大阪府選考会

- 1) 1回戦から準決勝戦まで…2時間。2時間または9回を終了して、なお同点の場合は抽選にて勝敗を決する。
- 2) 決勝戦…2時間。2時間または9回を終了して、なお同点の場合は次回よりタイブレーク方式を採用する。但し、二回まで。なお、同点の場合は抽選にて勝敗を決する。

(2) 高松宮賜杯大阪府予選会(一部・二部)

- 1) 1回戦から準決勝戦まで…1時間30分。1時間30分または7回を終了して、なお同点の場合は抽選にて勝敗を決する。
- 2) 決勝戦…1時間30分。1時間30分または7回を終了して、なお同点の場合は次回よりタイブレーク方式を採用する。但し、二回まで。なお、同点の場合は抽選にて勝敗を決する。

(3) 日本スポーツマスターズ大阪府選考会

- 1) 1回戦から準決勝戦まで…1時間30分。1時間30分または7回を終了して、なお同点の場合は抽選にて勝敗を決する。
- 2) 決勝戦…1時間30分。1時間30分または7回を終了して、なお同点の場合は次回よりタイブレーク方式を採用する。但し、二回まで。なお、同点の場合は抽選にて勝敗を決する。

(4) 選抜大会兼西日本選手権大会大阪府予選会

- 1) 1回戦から準決勝戦まで…2時間。2時間または9回を終了して、なお同点の場合は抽選にて勝敗を決する。
- 2) 決勝戦…2時間。2時間または9回を終了して、なお同点の場合は次回よりタイブレーク方式を採用する。但し、二回まで。なお、同点の場合は抽選にて勝敗を決する。

(5) 知事杯大会(A級)および春季大会(A級)

- 1) 1回戦から準決勝戦まで…2時間。2時間または9回を終了して、なお同点の場合は抽選にて勝敗を決する。
- 2) 決勝戦…2時間。2時間または9回を終了して、なお同点の場合は次回よりタイブレーク方式を採用する。但し、二回まで。なお、同点の場合は抽選にて勝敗を決する。

(6) 夏季大会(B・C級)

- 1) 1回戦から準決勝戦まで…1時間30分。1時間30分または7回を終了して、なお同点の場合は抽選にて勝敗を決する。
- 2) 決勝戦…1時間30分。1時間30分または7回を終了して、なお同点の場合は次回よりタイブレーク方式を採用する。但し、二回まで。なお、同点の場合は抽選にて勝敗を決する。

(7) 知事杯大会(B・C級)

- 1) 1回戦から準決勝戦まで…1時間30分。1時間30分または7回を終了して、なお同点の場合は抽選にて勝敗を決する。
- 2) 決勝戦…1時間30分。1時間30分または7回を終了して、なお同点の場合は次回よりタイブレーク方式を採用する。但し、二回まで。なお、同点の場合は抽選にて勝敗を決する。

(8) 春季大会(B・C級)兼西日本大会一部・二部大阪府予選会

- 1) 1回戦から準決勝戦まで…1時間30分。1時間30分または7回を終了して、なお同点の場合は抽選にて勝敗を決する。
- 2) 決勝戦…1時間30分。1時間30分または7回を終了して、なお同点の場合は次回よりタイブレーク方式を採用する。但し、二回まで。なお、同点の場合は抽選にて勝敗を決する。

(9) 全日本シニア大阪府選考会

- 1) 1回戦から準決勝戦まで…1時間30分。1時間30分または7回を終了して、なお同点の場合は抽選にて勝敗を決する。
- 2) 決勝戦…1時間30分。1時間30分または7回を終了して、なお同点の場合は次回よりタイブレーク方式を採用する。但し、二回まで。なお、同点の場合は抽選にて勝敗を決する。

4. 指名打者の取り扱い

(1) 指名打者の本的事項

- 1) 指名打者を採用するかしないかはチームの判断である。
- 2) 投手に代わって指名打者を採用できる。
- 3) 試合開始前に指名打者を指名しなかった場合は、その試合で指名打者を使うことはできない。(指名打者の打順は変更できない。)

4) 指名打者は相手チームの先発投手に対して、1回は打撃を完了しなければならない。なお、その先発投手が代わった場合はその必要はない。

5) 指名打者は、代走者になれない。

連盟が主催する大会においては、指名打者ルールを使用することができる。

ただし、学童部・少年部は二刀流選手を採用しない。

(1) 指名打者ルールは次のとおりである。

- 1) チームは、投手に代わって打つ打者(指名打者)を指名することができる。
- 2) 試合開始前に交換された打順表に記載された指名打者は、相手チームの先発投手に少なくとも1度は、打撃を完了しなければ交代できない。ただし、その先発投手が交代したときは、その必要はない。
- 3) チームは必ずしも指名打者を指名しなくてもよいが、試合前に指名しなかったときは、その試合で指名打者を使うことはできない。
- 4) 指名打者に代えて代打者を使ってもよい。その代打者は以降指名打者となる。退いた指名打者は再び試合に出場できない。
- 5) 指名打者が守備についてもよいが、自分の番のところで打撃を続けなければならない。投手は退いた守備者の打撃順を受け継ぐ。ただし、2人以上の交代が行われたときは、監督が打撃順を指名しなければならない。
- 6) 指名打者に代えて代走者を使ってもよい。その代走者は以後指名打者となる。指名打者が代走者になることはできない。ただし、臨時代走者になることはできる。
- 7) 指名打者は、打順表の中でその番が固定されており、多様な交代によって打撃の順番を代えることはできない。

(2) 指名打者制度が消滅する基準

- 1) 指名打者が守備についた場合。
- 2) 投手が他の守備位置についた場合。
- 3) 代打者または代走者が投手となった場合。
- 4) 投手が指名打者に代わって打撃をするか、走者になった場合。
- 5) 他のプレーヤーが投手になった場合。
- 6) 投手が打順に入った場合

(2) 指名打者の役割が消滅する場合は、次のとおりである。

- 1) 投手が他の守備位置についた場合。
- 2) 代打者または代走者が試合に出場し、そのまま投手となった場合。
- 3) 投手が指名打者の代打者または代走者になった場合。
- 4) 打順表に10人のプレーヤーを記載したが、指名打者が特定されておらず、試合開始後にその誤りが球審に指摘され、相手が打撃順に入った場合は、投手が置き換わったプレーヤーは交代したとみなされ、試合から除き、それ以後指名打者の役割は消滅する。
- 5) 指名打者が守備位置についた場合。
- 6) 他の守備位置についていたプレーヤーが投手になった場合。

(3) 二刀流選手の規定は次のとおりである。

- 1) チームは、先発投手を指名打者に指名することができる。(このプレーヤーを以下「二刀流選手」という。
- 2) 先発投手、指名打者として両方で試合に出場する場合は、別々の選手として扱う。
- 3) 監督は、打順表に10人のプレーヤーを記載し、一つは先発投手として、もう一つは指名打者として、二度同じ名前を記載する。
- 4) 二刀流選手は投手を退いても、指名打者として出場し続けることはできるが、再び投手として出場することはできない。
- 5) 二刀流選手は指名打者を退いても、投手として出場し続けることはできるが、再び打者として打席に立つことはできない。
- 6) 二刀流選手が両方同時に交代する場合には、ほかの二刀流選手との交代は認められない。
- 7) 二刀流選手の規定を採用するかは、最初の打順表で記載するときのみできる。
- 8) 二刀流選手が投手として降板し、投手以外の守備位置に移った場合には、それ以降指名打者の役割は消滅する。

5. タイブレーク方式(特別延長戦)

継続打順で前回の最終打者を一塁走者とし、その前の走者を二塁走者とする。すなわち0アウト一塁・二塁の状態にして、1イニング行い、得点の多いチームを勝ちとする。勝敗が決しない場合は、さらに継続打順でこれを繰り返す。(ただし、二回まで)なお、通常の延長戦と同様規則によって認められる選手の交代は許される。

6. 特別継続試合

大会日程の都合上、天候状況もしくは、これに類する理由で5回以前に中止になった場合、得点の有無を問わずノーゲームとせずに、特別延長試合にすることができる。

7. トラブルの処置

試合中にトラブルが生じた場合、その試合の担当審判員が責任をもって処置するのが勿論であるが、審判員が裁定に苦しむとき、あるいは当該審判員のカウントおよびルールの間違ひについては、控え審判員および本部役員がその協議の解決にあたることができる。そしてこの裁定は最終とする。

8. 抗議権を有する者

監督か当該プレーヤーのいずれか1名とする。

9. 監督またはコーチ等が選手の所へ行く回数の制限

- (1) 監督またはコーチ等が、1試合に投手のところへ行く回数の制限は、3回以内とする。なお、延長戦(タイブレーク方式を含む)は1イニングに1回とする。
- (2) 監督またはコーチ等が、同一イニングに同一投手の所へ2度目に行くか、行ったとみなされた場合(伝令を使うか、捕手またはほかの選手に指示を与えて直接投手の所へ行かせた場合)は、投手は自動的に交代しなければならない。連盟では交代した投手が、ほかの守備位置につくことが許される。なお、他の守備位置についたときは、同一イニングには再び投手に戻れない。
- (2) 監督またはコーチ等が1試合に投手のもとへ行ける回数は3回以内とする。なお、1イニングに同一投手のもとへ2度行けば、その投手は自動的に試合から退かなければならないは適用しない。
また、延長戦(タイブレーク方式を含む)は、1イニングに1回行くことができる。ただし、投手交代の場合は回数に含まない。
- (3) 少年部・学童部は監督に限る。

10. 守備側のタイムの回数制限

- (1) 捕手または野手が、1試合に投手の所へ行ける回数は、3回以内とする。なお、延長戦(タイブレーク方式)になった場合は、1イニングに1回とする。野手(捕手を含む)が投手の所へいった場合、そこへ監督またはコーチ等が行けば、双方1回として数える。逆の場合も同様とするが、投手交代の場合は、監督またはコーチのみ回数には含まない。
- (2) 監督またはコーチ等がプレイヤーとして出場している場合は、投手の所へ行けば野手としての1度に数えるが、協議があまりに長引けば、監督またはコーチ等が投手の所へ行ったこととし、通告する。

11. 攻撃側のタイムの回数制限

- (1) 攻撃側のタイムは、1試合に3回以内とする。なお、延長戦(タイブレーク方式)は、1イニングに1度とする。

12. タイムの補足

- (1) タイムを要求しないまま延長戦(タイブレーク)に入っても、持ち越しはできない。
- (2) 監督またはコーチ等が、プレイヤーとして出場している場合は、投手の所へ行く制限はないが、協議が長引けば注意を与える。なお、注意しても止めないか、または投手の所へ行く回数が度を超すと、投手の所へ一度行ったこととして通告する。
- (3) 少し近づいて声をかけるものなどは含まないが、頻度や距離的なことは審判員が常識的に判断する。
- (4) 守備側(攻撃側)のタイム中に攻撃側(守備側)は、指示を与えることができるが、相手側タイムより(便乗タイム)長引けば、1回とカウントされる。

13. タイムは。1分間以内を基本とする。

■用具および装具およびユニフォーム

大会で使用する用具・装具・ユニフォームは、次に定められたもの以外は使用できない。

1. バットは公認野球規則で定められるもののほか、次による。

- (1) 1本の木材で作った木製バットのほか、竹片、木片などの接合バットであること。木製については公認制度を適用しない。

(2) 金属・ハイコン(複合)バットは【J・S・B・B】のマークを付けた公認のものに限る。また、色の制限はないが単色以外の場合は連盟の承認が必要である。

(3) バットの使用区分は次による。

1) 少年用または小学生用と表示されているものは、J号ボールに使用。

2) 少年用または小学生用と表示されているもの以外は、M号およびJ号ボールに使用。

(4) 学童部では安全を考慮し、一般用バットのうち、打球部にウレタン、スポンジ等の素材の弾性体を取り付けたバットの使用はできない。

2. 装具の使用は公認野球規則で定められるもののほか、次の定めるものを使用しなければならない。

(1) 捕手用マスク(スローガード付)はS・Gマークの付いた連盟公認のものを使用すること。

(2) 捕手は安全のためにプロテクター、レガース、マスク(スローガード付)、捕手用ヘルメット、ファウルカップを着用すること。打者、次打者、走者、ベースコーチは、必ずヘルメットを着用のこと。ヘルメットはベースコーチを除きいずれも公認された、両耳か片耳にイヤーフラップのついたもの。

(3) 打者、次打者、走者のヘルメットはS・Gマークのついたものとする。

(4) 少年・学童部はの打者、次打者、走者、ベースコーチのヘルメットはすべて、両耳にイヤーフラップのついたものとする。

3. グラブについて

(1) 投手用

1) グラブ本体(捕球面・背面・ウェブ)は2色まで可。ただし、白・灰色・PANTONE®の色基準14番より薄い色の使用は禁止する。

2) 氏名・背番号・チーム名などの刺繍糸の色、大きさともに制限なし。

3) ハミダシ、紐、指かけ、柄模様についても制限なし。

(2) 野手用

連盟では(規則3.07)の「守備位置に関係なく、野手はPANTONE®の色基準14番よりうすい色のグラブを使用することはできない。」は適用しない。

4. ユニフォーム・スパイク等は次に定めるものを着用しなければならない。

(1) 同一チームの監督・コーチ・選手は同色、同形、同意匠のユニフォームでなければならない。

(2) 袖の長さは両袖同一で、左袖に日本字またはローマ字によ「大阪(OSAKA)」を必ず付けなければならない。また大阪府に関連するものをつけることができる。なお、右袖には、社章、商章、クラブのマスコット等をつけることは差支えない。

(3) 背番号は0番から99番までとし、参加申込書に記載されている選手は全員必ずつけなければならない。

(4) すべての登録チームで背番号は、監督30番、主将10番、コーチ29番・28番とする。なお、主将は「Cマーク」をユニフォームシャツの右袖または、前面に限り掲出できる。

(5) 胸のチーム名は、日本字またはローマ字で表示し、チーム名の代わりにマークを付けることができる。ただし、全員統一しなければならない。

(6) 背番号の規格は、最小限15.2センチ以上。最大限、長さ21センチ、幅16センチ、太さ4センチ以内とする。

(7) ユニフォームの背中に選手名を付ける場合は、全員が背番号の上にアルファベットで姓のみとする。ただし、同姓の者がいる場合、名の頭文字を入れてもよい。

(8) 学童部は、金属製金具のついたスパイクを使用することはできない。

(9) アンダーシャツは、全員同色のものでなければならない。

(10) 帽子は全員同色、同形、同意匠のもの。また、ストッキングは全員同色のものでなければならない。

(11) ユニフォーム、帽子、ヘルメットにチームの協賛社ロゴ、企業名をつける場合は次のとおりとする。

1) ユニフォームシャツ

位置 右袖・前面の場合はチーム名の上部・背面の場合は背番号の上部

数量 上記のうちいずれか1か所

サイズ 前面および右袖：縦6cm×横6cm以下 背面：縦3cm×横6cm以下

2) ユニフォームパンツ

位置 前面上部もしくは背面上部

数量 上記のうちいずれか1か所

サイズ 縦6cm×横6cm以下

3) 帽子・ヘルメット

位置 側面もしくは背面

数量 上記のうちいずれか1か所

サイズ 縦3cm×横6cm以下

- (12) 審判員は、審判にふさわしい服装で連盟公認審判員ワッペンを着用し、服装は、支部において統一すること。
また、マスク等装具は、連盟公認のものを使用しなければならない。

■競技者のマナーについて

マナーとフェアプレイおよびスピードアップが良識を持つ野球人の義務、要するに良識を持った社会人が行うので社会人野球と呼ぶことを認識する。特に正しい野球をするためのマナーとフェアプレイの両面から次の行為を禁止する。

1. 捕手が投球を受けたときに意図的にボールをストライクに見せようとミットを動かす行為。
2. 捕手が自分で「ボール」・「ストライク」を判定するかのように、球審がコールする前にすぐミットを動かして返球態勢にはいる行為。
3. 球審の「ボール」の宣告にあたかも抗議するかのように、しばらくミットをその場に置いておく行為。
4. 打者がヒジ当てを利用してのヒット・バイ・ピッチ（死球）狙いの行為
5. 打者がインコースの投球を避ける動きをしながら当たりにゆく行為。
6. 野手が走者の視界を遮る行為。
 - (1) 走者がタッグアップしているとき、野手が走者の前に立ち視界を遮る行為。
 - (2) 野手が走者の前に立ち、ボールを保持している投手板上の投手への視界を遮る行為。
7. その回の先頭打者は、準備投球が終わるまで次打者席で待機すること。
8. 投手が投手板に触れて投球位置についたら、投手の動揺を誘うような大きな声を発しないこと。
9. 学童部・少年部の試合においては、ベンチ内の大人がいかなる状況であっても、選手を萎縮させるような言動を禁止する。

■スピーディーに試合を展開するために

選手・審判員個々が強く意識し行動することが、野球競技をより楽しく、面白く発展させると確信します。テンポのいいゲームを展開しましょう。

1. チーム
 - (1) 攻守交代時は、駆け足でスピーディーに行うこと。（コーチも励行する）
 - (2) 日程・時間に余裕がある場合でもスピーディーな試合進行を意識すること。
 - (3) ベンチ前の整列は、出すぎないこと。プレイのコールを待たせないこと。
 - (4) 投手が投手板に触れて投球位置についたら、投手の動揺を誘う声を発しない。
2. 投手
 - (1) 遅延行為とみなされる投手のけん制球はやめさせること。
 - (2) 投手の基本的なルールを徹底させること。
 - (3) 投手は、ロジンバッグを指先だけで使用し、丁寧に扱うこと。
 - (4) 捕手から返球を受けた投手は、速やかに投手板に着き投球動作に入ること。
3. 捕手
 - (1) 捕手は、返球したり声をかけるためにホームプレートの前や横に出過ぎないこと。
 - (2) サインについて、複雑なものは無くし、速やかに出すよう指導すること。
 - (3) 捕手の行動を機敏にさせること。
速やかなサイン・用具の着脱・バックアップや打ち合わせの後、速やかに守備位置に戻る。
4. 打者
 - (1) 打撃側の第一打者・次打者を所定の位置に速やかに着くよう喚起すること。
 - (2) 打者はみだりに打者席を外さないこと。（サインは必ず打者席内で見る）
 - (3) 次打者席では、投手が投球に関する動作（サインを見る姿勢）に入ったら速やかにスイングをやめ投球を注視すること。

5. 野手

- (1) 内野手のボール回しは定位置で1回りとする。
- (2) 内野手が投手に返球するときは、定位置で返球すること。
マウンドまで持っていかせない。このような行動は即注意し徹底させること。
- (3) 内野手がアドバイスなどでマウンドへ近づかないよう注意すること。（タイムの回数制限に注意）
- (4) タイムをかけ意図的にスパイクの紐の結び直しをすることは認めない。

6. 審判員

- (1) グラウンド内の移動は常に走ること。
- (2) 代打、代走の通告は、氏名とともに背番号を放送席に見せて告げること。
- (3) 交代選手は都度打順表で確認すること。
- (4) 45フィート前進後、捕手よりも戻りを早くし待機すること。
- (5) 節度、キレのある判定・コールを実践すること。
- (6) ボールデッドのときの時間を短くするよう意識すること。

令和7年 改

