

西日本500歳野球大会

【 特別ルール解説 】

【1】 出場資格

- ① 大会開催年度内に 満50歳を迎える年代以上の方。
- ② ゲーム出場選手9人の合計年齢が500歳以上。
- ③ 登録は、監督・主将を含めて30人以内。

【2】 選手の服装・着用品

- ① ユニホーム等は、チームで統一します。
- ② スパイクはポイントスパイク。金属製金具の付いたスパイクは使用禁止。
- ③ 捕手は、プロテクター・ヘルメット・レガーズを着用します。
また、ファウルカップの着用を奨励します。
打者、次打者、走者、ベースコーチも安全のため ヘルメットを着用します。

【3】 試合上の規則

- ① 全試合は7イニング制とし、1時間30分を超えて新しいイニングに入らない。
特別ルールを適用しない場合において、試合が同点の時は 出場選手9人によるジャンケン(両チームとも打順1番から)で勝敗を決めます。
- ② 競技場区画は 投手～本塁間16m。塁間23m。フェンスは設置しません。
バッターボックス区画やベース類は一般用のものを用います。
- ③ 投手、野手にこだわらず 1度ゲームを退いても、何度でも出場できます。
ただし、投手がイニング途中で退いた場合、同イニングでの再登板は認められません。
- ④ 55歳までの投手が投球できるのは、アウトカウント12を取るまでとし、56歳以上の投手は制限がありません。
但し、特別ルールに至った場合は 年齢制限を除外します。
- ⑤ 大会特別ルールを適用する場合は、特別ルール1回は無死満塁で塁上には7・8・9番が走者となり、打者には1番打者が入ります。2回以降は継続打順で行う。
- ⑥ 雨天や日没の場合、4回以降で勝敗が確定した時は コールドゲームを適用する場合があります。この時点で同点の場合は、出場選手9人によるジャンケンで勝敗を決めます。
- ⑦ その他、上記規則に特別の定めがない事項については 実行委員会及び大会本部が別に定めるものとします。

西日本500歳野球大会規定

- ① 次の行為は厳禁とし、没収試合の対象とする。
 - ・ 金属製金具の付いたスパイクで試合に出場した時。
 - ・ 大会本部の決定に従わず、大会の権威を汚す行為をした時。(ボイコット等)
- ② 試合に出場するチームは、出場する前試合の3回が終了した時点で、直ちに大会本部へ先発メンバー表（アグリは6通 他は5通）及び個人カードを提出すること。
ただし、各日第1試合については 試合30分前に提出すること。
- ③ 予定時間前でも試合を開始する場合がある。この時、前試合終了後20分を経過しても試合の準備が整わない場合は、そのチームを棄権と見なす。
- ④ 対戦チームよりボールボーイ 1名ずつを出すこと。
- ⑤ シートノックはありません。
- ⑥ 全試合は7イニング制で行い、1時間30分を超えて新しいイニングに入らない。
延長戦は行わず、規定イニング・時間を過ぎて勝敗が決定しない場合は、
(1)大会1日目はジャンケンにより、次試合の出場権を決する。
(2)大会2日目準決勝は1イニングのみ特別ルールを適用し、勝敗が決定しない場合はジャンケンとする。
決勝戦は、勝敗が決定するまで特別ルールを適用する。
- ⑦ 雨天や日没で 試合の勝敗が確定していない場合、決勝戦に限っては順延による継続試合とする。
- ⑧ ベンチからの選手交代は個人カード（打順記入）で行い、内部のポジション交替は口頭で行う。（個人カードの受け渡し等は、原則監督とする）
- ⑨ メンバー表は、はじめに 5試合分を渡しておきます。
- ⑩ 試合球は、マルエスボールM号を使用する。
- ⑪ ベンチは、組合せにより決定しています。
- ⑫ 荒天等により、大会期間中（予備日を含む）に 全試合が消化できない場合、大会の中止 もしくは延期については、主催者の判断により決する。
- ⑬ 試合終了後は、チームの勝敗に拘わらずグラウンド整備をすること。
- ⑭ 主催者として 一括してイベント保険に加入する。
- ⑮ その他、上記規定に特別の定めがない事項については 実行委員会及び大会本部が別に定めるものとする。

【 再度出場の規則（代打代走） 】

※常に9人の合計が500歳以上になっていること

- ① 打者に代わって代打者、走者に代わって代走者が出場できるが、打者、走者共に打順表の中で その順番が固定されており、多様な選手交代によって 打者の打順を変えることはできないので、特にご注意をお願いします。

※守備位置が変わっても、打順は 1試合を通じて固定されます。

- ② 代打者、代走者が守備についてもよいが、代わった自分の打順で打撃を続けること。

打者	1	2	3	4	5	6	7	8	9	◎	◎
走者	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K

例1) 1番の Aさんに Jさんが代打で出場したとき、Aさん、Jさん共に試合終了まで1番打者となる。

例2) 1番の Aさんに Jさんが代打で、2番の Bさんに代走者 Kさんが出てそのまま守備についたとき、試合終了までAさんとJさんが1番打者で、BさんとKさんが2番打者となる。

【 プレイボール直後の選手交代 】

- ① 先攻チームの場合、1回プレイボール直後に投手が1球も投げないうちに、1番打者に代打を適用する。(OK)
- ② 後攻チームの場合、1回プレイボール直後に投手が1球も投げないうちに、守備の交代を適用する。(野手はOK) (投手は、第1打者と対決する義務があるのでNG)

【 選手交代時の年齢確認について 】

- ① 選手交代時は、審判にタイムを要求して個人カードで行ってください。
- ② 交替選手が確認できた段階で、審判は年齢計算を待たずにプレイをジャッジします。
- ③ 会場本部は、プレイ中に年齢計算をして、合計年齢確認の結果、万一年齢に不足が生じていても本部からは 公表しません。(プレイを止めない)
- ④ 相手チームから、合計年齢不足を根拠とした 計算年齢を提示した訴えがあった場合のみ、確認した合計年齢を公表し、実際に年齢に不足が生じている場合は、両チームの監督に確認し、大会本部の指示を得た段階で 没収試合とする場合があります。

【 アピール・クレームについて 】

年齢計算などの規定違反に対するアピール・クレームについては、現に規定違反となっている時点でのみ受け付けます。規定違反時点が過ぎてから、もしくは 試合終了後のアピール・クレームについては、受け付けません。