

《 西日本500歳野球大会規定及び特別ルール 》

【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者。
- 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】競技場

- ① 競技場区画は投手～本塁間16m。塁間23m。フェンスは設置しない。バッターボックス区画は一般用のものを使用。
- ② 一塁ベースについては、ダブルベースを使用。（別紙：ダブルベース説明）

【3】用具・ユニフォーム

- ① 同一チームの各選手は、統一されたデザイン・胸マーク・背番号のユニフォームを着用。
- 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。

【4】試合

- ① 出場チームは前試合の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（アグリ球場は6通・他球場は5通）及び個人カードを提出すること。各日の第1試合については試合30分前に提出すること。
- ② 全試合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。
（裏の回に攻撃中のチームが勝っている場合は、攻撃途中でも試合終了となる。）
- ③ 5回終了以降に、10点差がついた場合はコールドゲームとする。【第11回大会より適用】
- ④ 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、ジャンケンにより、次試合の出場権を決する。
準決勝は1イニングのみ特別ルール【4】試合⑤を適用し、勝敗が決定しない場合はジャンケンで勝敗を決定する。
ジャンケンは、出場選手9人で、打順1番から行う。
決勝戦は、勝敗が決定するまで特別ルール【4】試合⑤を適用する。
- ⑤ 大会特別ルールとして、1回は無死満塁で塁上は7・8・9番が走者となり、打者には1番打者が入る。2回以降は継続打順で行う。
- ⑥ 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ない。
- ⑦ 55歳までの投手が投球できるのは、1試合につきアウトカウント12を取るまでとする。
（例）55歳までの投手Aがアウトカウントを9 取った場合は、次の55歳までの投手Bはアウトカウント3を取った後、交代しなければならない。56歳以上の投手は制限なし。但し、特別ルール【4】試合⑤に至った場合は、年齢制限を除外する。
- ⑧ 雨天や日没の場合、4回以降で勝敗が確定している時は、コールドゲームを適用する場合がある。
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定する。
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。
- ⑨ コールドゲーム等により、試合予定時間前でも開始する場合があるが、この時に前試合終了後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。
- ⑩ 試合中は、自チーム側に飛んだファールボールの回収を行うこと。
- ⑪ 全試合シートノックは行わない。
- ⑫ 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）
- ⑬ 試合球は、マルエスボールM号を使用する。
- ⑭ ベンチは、組み合わせ番号の若いチームを1塁側とする。

【5】その他

- ① 【1】出場資格の①・②違反、【3】用具・ユニフォーム①・②違反があり特に悪質と認められる場合、大会本部の決定に従わず、大会の権威を汚す行為（審判員等への暴言・不当行為）を行った場合は没収試合の対象となる。
また、上記の行為を行ったチーム又は個人は、次年度以降の大会参加を認めない。
- ② 荒天等で大会期間中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。
- ③ 試合終了後は、両チームでグラウンド整備を行うこと。
- ④ 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する。

《 再度出場の規則(代打代走) 》

【1】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出来ない。

※守備位置が変わっても、打順は1試合を通じて固定される。

- 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 順	1	2	3	4	5	6	7	8	9
打 者	A	B	C	D	E	F	G	H	I
代 打	J								
代 走		K							
守 備								L	

(例1) 1番打者 A選手に、J選手が代打で出場 → A、J選手ともに試合終了まで1番打者となる。

(例2) 2番打者 B選手に、代走者 K選手が出場しそのまま守備に入る → B、K選手ともに試合終了まで2番打者となる。

(例3) 8番打者H選手に、L選手が守備に入る → H、L選手ともに試合終了まで8番打者となる。

【2】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)

【3】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うこと。
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開始する。
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ない。
④ 相手チームから、合計年齢不足を根拠とした訴えがあった場合のみ、本部は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る。

【4】アピールについて

年齢計算などの規定違反に対するアピールについては、現に規定違反となっている時点でのみ受け付ける。
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については受け付けない。

《 確認事項 》

【選手の服装・着用品について】

- ① スパイクは、メーカー・色の統一は必要とせず、金属製スパイク以外であれば使用は可。また運動靴も使用可とする。
② スtockingの色・形状は、同一色であれば可。形状は問わない。
③ ランナーコーチ等が着用するヘルメットは、安全対策が目的のためバッターと同色でなくてもよいが、統一するほうが望ましい。
④ パンツスタイルはロング・ショート等、チーム内で混在していても可。
⑤ ユニフォームを新調するとき、モデルチェンジ等で同一のユニフォーム作成が困難な場合は、デザイン・胸マーク・背番号を統一していれば、メーカーや素材が違っていても可。また、サイズ等の関係で、背番号とパンツ番号が違う場合は、背番号を優先する。その場合は試合前に本部に報告が必要。

【その他】

- ① 開会式は、各会場の第1試合のチーム同士での開催とする。
② ボールボーイ係については、試合中に自チーム側に飛んだファールボールの回収を行う。
③ 試合時間の制限があるため、試合中のボール回しは禁止とする。
④ 試合中の怪我等については、本部の対応は応急処置までとする。
⑤ 監督が選手交代とは別に要求できるタイムの回数は、1試合に守備3回、攻撃3回とする。
⑥ 登録外選手、背番号が違う選手が出場した場合は没収試合となる。試合中に登録外選手・背番号が違う選手が判明した場合は、実際に出場する前であれば該当選手をベンチから退去させることで、没収試合とはならない。