

1. 守備サイコロで以下の目が出た場合は、アクシデントが発生する。

- 0 1 ポジションチェックして該当の守備位置の選手がアクシデント発生。投手があたった場合安定度1ダウン
 - 1 1 ポジションチェックして該当の守備位置の選手が出場ランク C~E ならアクシデント発生。
 - 2 2 ポジションチェックして該当の守備位置の選手が出場ランク D~E ならアクシデント発生。
 - 3 3 ポジションチェックして該当の守備位置の選手が出場ランク E ならアクシデント発生。
 - 4 4 ポジションチェックして該当の守備位置の選手がサブポジションもしくはバッドマーク付き（守備に*または-）ならアクシデント発生。
 - 5 5 ポジションチェックして該当の守備位置の選手がサブポジションならアクシデント発生。
 - 6 6 ポジションチェックして該当の守備位置の選手が出場ランク E ならアクシデント発生。
 - 7 7 ポジションチェックして該当の守備位置の選手が出場ランク D~E ならアクシデント発生。
 - 8 8 ポジションチェックして該当の守備位置の選手が出場ランク C~E ならアクシデント発生。
 - 9 9 ポジションチェックして該当の守備位置の選手が出場ランク B~E ならアクシデント発生。
- 注) 走者無の場合は、0 1のみ有効。

2. ポジションチェック

- | | | | |
|---|-----------|---|-----|
| 0 | アクシデントなし | 5 | 三塁手 |
| 1 | 投手（0 1のみ） | 6 | 遊撃手 |
| 2 | 捕手 | 7 | 左翼手 |
| 3 | 一塁手 | 8 | 中堅手 |
| 4 | 二塁手 | 9 | 右翼手 |

内野フライ、内野ゴロの場合は、1~6のみ有効。

本塁打、外野フライの場合は、1と7~9のみ有効。

3. アクシデントポイントは1回のアクシデントにつき2P、アクシデントをうけてすぐ退場した場合は1P。

4. 下記ポイント以下なら、軽傷。→*または、なし→になる。

A 5 B 3 C 1

オーバーしたら重傷。

守備に**。BS*とBS+→BS。SR半分。RR-2。

休み日数不足があった場合は、4~6はアクシデント1P、7~9は2P、10以上は3Pとして扱う。

5. アクシデントは休養すると1P回復する。アクシデントの発生した試合は回復しない。

6. 投手があたった場合は、あたった試合のみ、安定度1ダウン。P→P-、P-→P*、P+・P#→P。

7. クロスプレーでの01。盗塁表での00はアクシデント1P。

・休養チェック

アクシデントもしくは休み日数が不足の選手が野手として出場した場合、サイコロを1個ふり、下記の目以上だった場合は、休養したものとする。ただし、1がでたら無条件で失敗、アクシデントポイントまたは休み日数1追加。アクシデントと休み日数が両方ある場合は、アクシデントのチェックのみおこなう。

出場ランクPの投手が試合に出場した場合は、休み日数ゼロでもチェックをおこなう。

出場ランク A 3 B 4 C 5 D 6 E・P 7 1打席ならなし