

22
○

〈ボークの定義〉
ボークは走者がいる時にしかとられない。

走者がバウンドした場合は ボークと同様の動作をしたとき
→ 「反則打球」としてボールをカウントする

「ゴッツ(的)ボーク」はボーク
「イーザル(的)ボーク」と
カウントする

でさる

23
×

★振り逃げとフォースプレイ

1死満塁、カウント2ストライクから空振りしたが、捕手が落球したため打者は振り逃げた。
この場合 捕手はボールを拾って本塁を踏んでも三塁走者をアウトにすることはできない。

打者が走者にならざる → 3人の走者に
追従義務が発生し、フォースプレイの対象になる

24
○

★一塁のオーバーラン

打者はサードゴロ。一塁を駆け抜けた打者走者は三塁手の悪送球になるのを見て二塁に向い
かけたが、カバリーに入ったライトがボールを捕ったため慌てて一塁のファウルラインの外に出
た。この走者はタッチされればアウトになる。

打席から一塁への駆け抜けはOK
二塁から一塁への駆け抜けはNG

25
×

〈守備の優先権〉

塁線上で打球を捕球しようとしている野手に走者がぶつかった。塁線上は走者に優先権が
あるので走塁妨害である。

打球処理しようとしている野手の動作は
走者が妨げられたとき → 「守備妨害」

26
×

★ボーク時のボールデットのタイミング

ボークの宣告があったら、その瞬間にボールデットになる。

正しく措置の仕方
→ プレイを流し、プレイが確定したときに「タイム」を宣告する
(投げたボールを止めた、ボークの打球を見送ったなど)

27
×

〈打席の左右変更とボールカウント〉

2ストライクをとられたら打席の左右を変えることはできない。

打球落球に入った面は移るはOK
(投手板に離れサインを交換したときに移る、打者アウト)

28
○

〈打席の左右変更回数〉

1打席のうちに打席の左右は何回変えてもよい。

29
×

〈走っていない三塁走者と反則打球〉

1死走者三塁でスクイズを試みたが、三塁走者はサインを見落としておりスタートしてい
なかった。打者はバントしたが足が完全にバッターボックスから出ていたことが判明。

★三塁走者はアウトになり、投球はカウントせず打者は打ち直しとなる。

走っても走らなくても打者アウトに
打者アウト
2死3塁まで再開
(No. 9及びNo. 10)

30
×

〈ファウルボールの回数制限〉

ファウルボールを2球打ったら打者アウトである。

制限なし
この説は都市伝説に
すぎない

31
○

〈見逃し三振時の振り逃げの可否〉

無死走者なし。打者は見逃しの三振を喫したが、捕手が落球した。この場合 振り逃げす
ることができる。

第3ストライクに打った球は、捕手が
正しく捕球できなかったら(振り逃げはOK)

3-P

32
×

〈ワンバウンドの投球〉

打者に投球が当たっても、ワンバウンドの場合にはデッドボールにならない。

ダイレクトでバウンドした球でも、
「投げられたかどうか」で判断する

33
×

フェンスに当たった打球

外野のフェンスに当たって跳ね返った打球を地面に落ちる前に捕球すればアウトである。

この時点でフェイズが確定

34
○

〈2死後ホームインの得点〉

2死三塁で打者が三振したが、捕手が後逸したので三塁ランナーはホームベースを駆け抜
けた。しかし打者はバッターボックスにいたのでボールを拾って戻ってきた捕手にタッチさ
れアウトになった。この場合得点は記録されない。

第3アウトが
打者アウトのとき、
第3アウト成立前に他走者がホームを踏んだら
得点にはならない

35
×

〈フェアとファウル〉

打球が最初に一塁側のファウルゾーンに落ちた場合は、転がって本塁一塁間のフェア
ゾーンに入って止まってもファウルである。

ポイントは「ベース」

36
○

〈フェアとファウル〉

打球が最初にライト側ファウルゾーンに落ちた場合は、転がって一塁ベースより後方のフェア
ゾーンに入って止まってもファウルである。

37
○

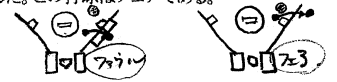
〈フェアとファウル〉

打球が一塁手手前のフェアゾーンでワンバウンドしてファウルゾーン方向にはね、ファウルゾ
ーンの上方空間で一塁手がキャッチした。この打球はフェアである。

38
×

〈野手の位置関係〉

守備側が極端な守備体系をとり、投球前にすでに遊撃手が二塁手より一塁寄りに位置して
おり 打者は遊撃手へのゴロでアウトになった。この場合 攻撃側のアピールがあればこの
プレイを無効にして、打者は打ち直すことができる。



投手と捕手以外は
位置は指定されておらず
(フェアゾーンは3.08(a)と(b))

39
×

〈選手交代の申告漏れと記録〉

打者AのところでBを代打に送ったが審判に申告するのを忘れており、Bはヒットを打って出
塁した。この場合、相手チームからアピールがあってもBのヒットは無効にならないが、ヒット

はAに記録される。打席に空席したときから
交代の申告は必要と見なされる
Bのヒットは有効
(野手規則 3.08(a)(3)) (野手規則 3.08(b))

40
○

〈選手交代の無い選手交代〉

打者AのところでBを代打に送ったが審判に申告するのを忘れており、Bはヒットを打って出
塁した。この場合、相手チームからアピールがあってもBのヒットは無効にならず選手交代も
有効である。 No. 39と同様

41
×

★〈空手でのベースタッチ〉

1死走者一塁。二遊間のゴロを二塁手がダイビングして捕り、ボールを持っていない右手で
二塁ベースにタッチした後に一塁走者が二塁に達した。この走者はセーフである。

ベースタッチは、正しく捕球ができた場合、
二塁ベースにタッチした後に一塁走者が二塁に達した。この走者はセーフである。

42
×

〈走者の追い越し〉

無死走者一 二塁。左中間にフライが上がったので二塁走者は二 三塁間で止まって状況
を見ていたが、一塁走者はスタートを切って二塁走者の手前まで来ていた。フライは捕球され
ず 二塁走者は慌ててスタートしたが一塁走者に追い越されてしまった。この場合 追い
越された二塁走者がアウトになる。

走者の追い越し (走者がフライをボールを捕らな
くフライが捕球された
二塁走者がスタートした
二塁走者が一塁走者に追い越された)

★ 後ろの走者(ホームベースから遠い走者)がアウト

4-P