ボード

64
×

＜外野手の守備位置＞
ライトは投手が投球する前にあらかじめ本塁と二塁を結ぶ線の延長線より左（レフト側）に守っていてはいけない。

フェアゾーンならどこにいてもOK

65
×

＜敬遠時の捕手の位置＞
捕手は、敬遠四球を企ててあらかじめ立ち上がって入る時に限り、投球前からキャッチャーボックスの外に片足を出して構えていてもよい。

敬遠時に 投球前から片足をボックスから出してると「ボーク」になる（敬遠でないときは「プレイの必要上 いつでも出てよい」ことになっている）→ ウェストボールなど

66
○

＜捕手の正規捕球＞
無死走者なし。2ストライクからワンバウンドのボールを空振りした。この場合 捕手が捕球しても落球しても振り逃げができる。

→ ノーバウンドでないとダメ（投げてから捕るまで地面についたらダメ）

※例外 スクイズやホームスチールを企てたときに捕手が打者を妨害したとき → ボーク＋打者

この捕球は正規捕球とはならない

67
×

＜振り逃げ可否＞
1死満塁。打者は空振りの三振を喫したが捕手が落球したので一塁に向かって走り出した。捕手がボールを拾って一塁に送球する間に、各走者もいっせいにスタートを切り進塁したが、振り逃げできないケースなので、走者は全て元の塁に戻される。

インプレイなので、塁につかずにタッチされればアウト
セーフになればセーフ でも打者はアウト

68
○

＜振り逃げ可否＞
1死満塁。打者は空振りの三振を喫したが捕手が落球したので一塁に向かって走り出した。各走者もいっせいにスタートを切ったので ボールを拾った捕手は本塁を踏んだが、三塁走者は本塁を駆け抜け、他の走者も進塁した。1点入って2死二 三塁となる。

→ タッチしてない

打者がアウトなので進塁義務なし

アウトにするには タッチが必要（フォースプレイではない）

69
×

＜クイックピッチ＞
走者がいないときに，打席内で打者が構える前に投球した場合はノーカウントになる。

反則投球になる
走者がいればボーク
〃 いなければボール

ボード
踏みそこねたら アウト

70
×

＜本塁の空過＞
1死走者二 三塁。セカンドゴロで三塁走者が本塁に突っ込みクロスプレーとなったが、走者がベースに触れ損ねて通過してしまった。捕手がタッチしようとこの走者を追いかけている間に二塁走者がホームインしたが、三塁走者を追越したのと同じことになるので、この二塁走者はアウトである。

得点は入る（2塁ランナー）

この時点で、3塁ランナーはホームを踏み直すことができない
守備側は3塁ランナーにタッチしてアウトにするか、アピールすることが必要

71
×

＜押出しの得点＞
同点の9回裏2死満塁で四球。打者は一塁を踏み、三塁走者は本塁を踏んだが、一塁走者は二塁を踏まずに戻ってきてしまった。守備側がアピールすればこの得点は無効となる。

※サヨナラゲームの場面では、3塁ランナーがホームを踏み 打者が1塁を踏めば良いことになっている（野球規則4.09(b)）

72
×

＜押出しの得点＞
同点の9回裏2死満塁で四球。この場合 三塁走者が本塁を踏めば試合終了なので 打者は一塁ベースを踏む義務はない。

※アピール権は両チーム整列まで

（1塁を踏む義務あり）
（打ったり、踏みそこねたりしてアピールされたらアウトになる）

73
○

＜一塁手の正規の捕球＞
内野ゴロで野手からの送球がワンバウンドとなり、一塁手がかろうじて体のわきの下で球を挟んでいる状態で打者走者が一塁を駆け抜けた。セーフである。

正規の捕球ではない。

審判はアピールなしにアウトを宣告しない

74
×

＜バントの定義＞
バントと同様の構えだが、両手はグリップのところでくっつけた状態で通常の打撃時と同じ握り方だった。この構えでスイングせず投球をバットに当ててもバントとはみなされない。

※バットの握り方に定義はない
（「バットをスイングしないで内野に ゆるく転がるように意識的にミートした打球」という定義のみ）

→ バントとみなすか否かは審判の判断
（みなされないとは限らない）

7-P

75
×

＜空振りの打者に投球が当った時＞
打者がひざ元の球を空振りしたが投球が足に当たった。この場合 デットボールとはならず 投球はストライクでボールインプレーである。

投球はストライクだが（空振り） 打者に当たった時点でボールデッド（タイムをかける）

76
○

＜ボークの投球をヒットした場合＞
無死一塁でレフト前ヒットを打ち、 二塁となったが、投球動作中にボークが宣告されていた。この場合 ボークとは関係なく試合が続けられる。

妨害のときとは異なり 監督（攻撃側）の選択権はない

ボード

77
×

＜走者の進塁義務の消滅＞
無死一塁で一塁ゴロ。一塁走者は走らずに一塁ベース上にいたままだったので 一塁手はベースを踏んでから塁上の走者にタッチをした。ダブルプレー成立である。

①ベースを踏む → 打者アウト。
②走者にタッチ … ①の時点で 塁上の走者の進塁義務はなくなっている

78
×

＜ベースコーチを置く義務＞
ベースコーチ（ランナーコーチ）は攻撃側の権利なので 置いても置かなくてもどちらでもよい。

野球規則4.05
「所定の位置につかせなければならない」

79
○

＜飛んだバットと守備妨害＞
バットが飛んで打球を処理しようとしている野手に当たった場合 バットの折れた部分の場合は守備妨害にならないが、バット全体の場合には守備妨害になる。

野球規則6.05(h)原注

80
○

＜監督の抗議権＞
ルール上は、監督はいかなる場合にも審判に抗議してはならないことになっている。

審判の規則適用に誤りがあると疑われるときにのみ
監督が訂正を求めることができる（異議を唱えるのは誰も許されていない）

81
×

＜帰塁義務の有無＞
ボールデットになった場合 走者は必ず占有権を有する塁に触れ直さなければならない。
その場合プレーボールが宣告される前に塁を離れることはできない。

ここまでなら「○」

ボールデッドになったあと、一度塁に触れれば良い。

82
○

＜ストライクゾーン＞
ストライクゾーンは、まさに投球とバットが当る時の打者の肩の上部とズボンの上部の中間点に引いた水平ラインを上限とし、ひざ頭の下部のラインを下限とする本塁上の空間をいう。
（野球規則2.74）

83
○

＜アピールプレイ＞
アピールとは守備側チームが、攻撃側チームの規則に反した行為を指摘して 審判に対してアウトを主張し、その承認を求める行為である。（野球規則2.02）

84
○

＜ワンバウンドの投球＞
バウンドした投球を打者が打って飛球となり捕手が捕球した。審判はアウトを宣告した。

何バウンドしようが バットに当たれば
ノーバウンドの投球と同じ扱い

もし ファウルチップなら → 空振り三振
2アウト後の

8-P