

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。

23

〈振り逃げとフォースプレイ〉
2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。

24

〈一塁のオーバーラン〉
打者はサードゴロ。一塁を駆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。

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。

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。

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。

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、打球はカウントせず打者は打ち直しとなる。

30

〈ファウルボールの回数制限〉
ファウルボールを27球打ったら打者アウトである。

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。

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トボールにならない。

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。

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。

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。

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向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は無効にして 打者は打ち直すことができる。

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。

40

〈申告の無い選手交代〉
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。

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。