

こんなプレイのときはどうするの？ 解答編

No.	ざっくり	個別事例	何が違うの？	処置はどうするの？
1	バントをした打者走者と打球を処理しようとした捕手が衝突 6. 01a10, 原注	打球を処理しようとしている捕手に走者が衝突した	打者走者が、捕手の守備を妨害	守備妨害 <ボールデッド> <打者はアウト、他に走者がいたら元の塁へ戻す>
		一塁へ向かう打者走者に後ろから捕手が衝突して守備をした	捕手が、打者走塁の走塁を妨害	走塁妨害 <ボールデッド> <打者を 1 塁へ進ませる。他に走者がいて、押し出される走者は進塁させる>
		本塁上で同時に走り出した両者が衝突した	本塁上で衝突 両者が同時に衝突	やむを得ないプレイ “Nothing !” <プレイは継続> <本塁上のみに適用> <決める勇気>
2	一塁 3 フィートレーン付近で捕手の送球が打者走者に当たる。 5. 09a11	打者走者が 3 フィートレーン入口より手前（本塁より）で送球に当たる	3 フィートレーンの手前で当たる。	本塁・一塁間の前半部なので走者に問題はない。 “Nothing !” <プレイは継続>
		打者走者が 3 フィートレーンのフェアゾーンで送球に当たる	3 フィートレーンを走らず、フェアゾーンで当たる。	守備妨害 <ボールデッド> <打者はアウト、他に走者がいたら元の塁へ戻す>
		打者走者が 3 フィートレーンの中で送球に当たる	3 フィートレーンの中で当たる。	走者に問題はない。 “Nothing !” <着地足を見て判断する>
		打者走者が 3 フィートレーンのファウルゾーンで送球に当たる	3 フィートレーンを走らず、ファウルゾーンで当たる。	守備妨害 <ボールデッド> <打者はアウト、他に走者がいたら元の塁へ戻す>
3	打者走者の一塁ベースの走り抜け 5. 09b4 例外 5. 09b11 5. 09c3	打者走者は、ファウルゾーンからすぐに一塁ベースへ帰塁	ファウルゾーンに出た。すぐに一塁ベースへ帰塁	走者に問題はない。 帰塁前にタッグされてもセーフ
		打者走者は、ファウルゾーンからすぐに二塁方向へ一歩踏み出した後、一塁ベースへ帰塁	ファウルゾーンで二塁に向かおうとしたが、ベース戻る。	一塁ベースに帰塁する前にタッグされればアウト <ベースから先は白線消える> <二塁に向かおうとしたかは、あくまでも審判の判断・勇気>
		打者走者は、フェアゾーンからすぐに一塁ベースへ帰塁	フェアゾーンに出た。すぐに一塁ベースへ帰塁	走者に問題はない。 帰塁前にタッグされてもセーフ <決める勇気>
4	1 死走者一塁小飛球をショートバウンドで捕球した一塁手の対応 5. 06a1, 5. 06a2	捕球した一塁手は、塁上の走者にタッグした後、一塁ベースを踏む	先に塁上の一塁走者次に一塁ベースの順	ダブルプレイ <フォースプレイ 塁の明け渡し>
		捕球した一塁手は、一塁ベースを踏んだ後、塁上の走者にタッグ。	先に打者走者次に塁上の一塁走者の順	打者走者アウト 一塁走者セーフ
		捕球した一塁手は、一塁ベースを踏んだ後、一塁へ帰塁する走者にタッグ。	先に打者走者次に帰塁する一塁走者の順	打者走者アウト 一塁走者セーフ or アウト (帰塁のタイミングによる) <フォースプレイ 塁の明け渡し>

No.	ざっくり	個 別 事 例	何が違うの？	処置はどうするの？
5	前の走者を 追い越す 5. 09b9 5. 09b6	走者一塁、ライトフライ。打者走者が一塁走者を追い越した。ライトはフライを落球	ライトの落球	打者走者は 追い越しアウト <プレイは継続> もし一塁走者が二塁へ向かったら 二塁はタッグプレイ <フォースプレイの解除定義だが、常識的に判断で後位の走者がアウトで消える>
		走者一塁、ライトフライ。打者走者が一塁走者を追い越した。ライトはフライを捕球	ライトの捕球	打者走者は 捕球アウト でアウト。追い越しアウトは関係なし。 <プレイは継続>
6	一塁走者が 打球に当たる 5. 06c6 5. 09b7 6. 01a11 5. 09b7 例 外 定義 25f 問 答	一塁走者が、誰も守備できない一・二塁間の打球に当たる	内野を抜けそうな打球に当たる	守備妨害 <ボールデッド> <走者はアウト、打者走者は一塁へ進める。他に走者がいたら元の塁へ戻す。押し出される走者は進塁させる>
		二塁手が弾いた打球に一塁走者が、当たる	弾いた打球に当たる	走者に問題はない。 “Nothing !” <プレイは継続> <トンネルした打球も>
		二塁ベース上に到達した一塁走者に打球が当たる。	塁上の走者に当たる	守備妨害 <ボールデッド> <走者はアウト、打者走者は一塁へ進める。他に走者がいたら元の塁へ戻す。>
		<例外事項>インフィールドフライで塁についている走者は例外でセーフ&ボールデッド。塁を離れている走者の場合は、打者と走者ともにアウト。塁を離れている二人の走者に当たったら最初の走者のみアウト。		
7	二塁盗塁時の 打者の捕手への妨害 6. 03a3 例外 6. 01a5	1B-1S のとき、一塁走者が二盗。打者が捕手の送球を妨害した。捕手は送球できなかった。	打者の妨害で送球できなかった	守備妨害 <ボールデッド> <球審は、右手でポイントを指す> <打者はアウト、走者を戻す>
		1B-1S のとき、一塁走者が二盗。打者が捕手の送球を妨害した。それでも捕手は送球し、一塁走者をアウトにした。	妨害されながらも盗塁を刺した。	<球審は、右手でポイントを指す・アドバンテージ> アウトになったので、プレイは生かされ、そのまま継続する。 打者のボールカウント確認 <打者には、厳重注意をする>
		1B-1S のとき、一塁走者が二盗。打者が捕手の送球を妨害した。それでも捕手は送球したが、一塁走者はセーフとなった。	妨害されながらも送球したが、走者はセーフとなった	守備妨害 <球審は、右手でポイントを指す・アドバンテージ> <セーフ後ボールデッド> 打者はアウト、走者を戻す

	ざっくり	個 別 事 例	何が違うの？	処置はどうするの？
		2B-2S のとき、一塁走者が二盗。打者が打者席を出てスイングし、捕手の送球を妨害した。それでも捕手は送球したが、一塁走者はセーフとなった。	打者は三振アウト 妨害されながらも捕手は送球したが、走者はセーフとなった	守備妨害 ＜球審は、右手でポイントを指す・アドバンテージ＞ ＜セーフ後ボールデッド＞ 振り逃げがない状態なので打者はすでに三振でアウト。そのため走者もアウトにする。
8	二塁走者と遊撃手の衝突 5. 09b3 6. 01a10	打球を処理している遊撃手に正しい走路を走る二塁走者が衝突	守備している遊撃手に二塁走者が当たる	守備妨害 ＜二塁走者はアウト。打者を 1 塁へ進ませる。他に走者がいて、押し出される走者は進塁させる＞
		打球をはじいたが、すぐ目の前のボールを捕ろうとしている遊撃手に正しい走路を走る二塁走者が衝突	ボールを弾いたが、その場で処理する遊撃手に二塁走者が当たる	守備妨害 ＜二塁走者はアウト。打者を 1 塁へ進ませる。他に走者がいて、押し出される走者は進塁させる＞ ステップ&リーチ 判断勇気
		打球を大きくはじいた遊撃手が数歩動いてボールを捕ろうとしているところに正しい走路を走る二塁走者が衝突	弾いた打球を処理しに行く遊撃手に二塁走者が走者に当たる	走者に問題はない。 走塁妨害 ＜二塁走者を三塁へ進める。打者を 1 塁へ進ませる。他に走者がいて、押し出される走者は進塁させる＞
		三塁手がはじいた打球をカバーして捕球しようとしている遊撃手に正しい走路を走る二塁走者が当たる	三塁手が弾いたが、カバーし守備しようとした遊撃手に二塁走者が当たる	守備妨害 ＜二塁走者はアウト。打者を 1 塁へ進ませる。他に走者がいて、押し出される走者は進塁させる＞
9	三塁盗塁時の打者の捕手への妨害 6. 03a3 例外 6. 01a1 注 1	1 アウト・1B-1S のとき、二塁走者が三盗。打者が捕手の送球を妨害したが、捕手は送球した。走者はセーフとなった。	妨害されながらも送球したが、走者はセーフとなった	守備妨害 ＜球審は、右手でポイントを指す・アドバンテージ＞ ＜セーフ後ボールデッド＞ 打者はアウト。走者を二塁へ戻す。
		1 アウト・2B-2S 走者二塁のとき、二塁走者が三盗。ワンバウンドの投球を打者が打者席を出てスイングし、捕手の送球を妨害した。それでも捕手は送球したが、走者はセーフとなった。	打者は振り逃げ三振状態妨害されながらも送球したが、走者はセーフとなった	守備妨害 ＜球審は、右手でポイントを指す・アドバンテージ＞ ＜セーフ後ボールデッド＞ 振り逃げができる状態なので打者まだ三振でアウトが確定していないので、打者はアウト。二塁走者を戻す。

No.	ざっくり	個 別 事 例	何が違うの？	処置はどうするの？
10	打者の打撃 を捕手が妨害 5. 05 (b) (3) 6. 01 (c)	1 アウト・走者一・三塁のとき、打者の打撃を捕手が妨害。打者は妨害されながらもセカンドゴロを打ち三塁走者は得点 1、一塁走者は二塁へ、打者走者のみが一塁フォースアウトとなった。	打者は妨害されながらもセカンドゴロを打ち三塁走者は得点 1、一塁走者は二塁へ、打者走者のみが一塁フォースアウトとなった。	打撃妨害。 <一塁で打者走者のアウトが確定した時点で、ボールデッド 打者走者を一塁へ進め、押し出された一塁走者を二塁へ、得点した三塁走者を投球当時の占有塁である三塁へ戻し、1 アウト満塁でプレイ再開>
		上記のプレイの後、監督が「今のプレイを生かしてほしい」と球審に通告した。	上記のプレイの後、監督が「今のプレイを生かしてほしい」と球審に通告した。	打撃妨害の処置ではなく、三塁走者を本塁へ進め得点 1、一塁走者は二塁へ打者走者を一塁フォースアウトとして、得点 1、2 アウト二塁でプレイを再開。
		1 アウト・走者一・三塁のとき、打者の打撃を捕手が妨害。打者は妨害されながらもセンター前にヒットを打ち、三塁走者は得点 1、一塁走者は二塁へ、打者走者は一塁へ達した。	打者は妨害されながらもヒットを打った。三塁走者は得点 1、一塁走者は二塁へ打者走者は一塁へ達した。	打者を含めすべての走者が一つ以上塁を進んだ妨害とは関係なくプレイは続けられる。
		1 アウト・走者二塁のとき、打者は、捕手に打撃を妨害されファウルボールとなった。このとき二塁走者は、三塁への盗塁を企てていた。	打球はファウルボール盗塁があった。	打撃妨害。 <ファウルになった時点でボールデッド> 打者は一塁へ、盗塁行為を認めて二塁走者を三塁へ進める。