

キャンプゲーム・マニュアル

第 2 版

一般財団法人 全日本野球協会
アマチュア野球規則委員会

変更点 (2013年2月)

1. 「3 ボーク」の「(4) ボークの投球を打者が打つ」の記述のうち、ランダウンプレイが始まった場合の処置を変更した。
2. 「5 走者の妨害」に「(5) 走者が危険な接触・スライディングで野手を妨害(タッグプレイ)」、「(6) 走者が危険な接触・スライディングで野手を妨害(フォースプレイ)」を追加した。
3. 「7 守備側の妨害」の「(1) 捕手の本塁での走塁妨害」に「ボールを保持している捕手または野手が故意に脚を横倒しにするなどして走者の走路をふさぐ行為を禁止する」という記述を追加した。
4. 「9 故意落球、インフィールドフライ」の「(1) 故意落球」の記述のうち、審判員のジェスチャーの順序を変更した。

は じ め に

本書『キャンプゲーム・マニュアル』は、審判メカニクスハンドブック第3版（全日本野球会議審判技術委員会発行）に基づき、各種妨害などの規則違反のプレイに対する処置方法を練習する「キャンプゲーム」に関する説明事項・ポイントなどを簡潔にまとめ、2011年12月に第1版を発行しました。そして、それ以降の各種講習会においてこのマニュアルが活用されたことにより、規則違反のプレイへの対応力が確実に向上していると思われま

す。その後、2012年11月に審判メカニクスハンドブック第4版が発行され、また、アマチュア内規に「走者が危険な接触・スライディングにより野手のプレイを妨害するケース」が追加されたことなどを受け、このたび改訂版を発行しました。

講習会は、講習内容を理解した上で、基本を反復練習して身体で覚えることを目的としています。受講者の方々が講習内容を予習されることにより、限られた講習会の時間の中で、“説明”の時間を短縮し、“実技”の時間を充実させることが可能になると考えますので、このマニュアルがその予習の教材として活用されることを期待するものです。

なお、講習会における説明事項・ポイントなどをまとめた『審判員講習会マニュアル第2版』も作成しましたので、このマニュアルとあわせて講習会の事前準備にご活用ください。

2013年4月

一般財団法人全日本野球協会
アマチュア野球規則委員会

目 次

1	共通事項	1
2	反則投球	
(1)	反則投球を捕手がキャッチ	2
(2)	反則投球を打者が打つ	2
(3)	よくある反則投球の例	3
3	ボーク	
(1)	ボークのけん制球を野手がキャッチ	4
(2)	ボークのけん制球が悪送球	4
(3)	ボークの投球を捕手がキャッチ	4
(4)	ボークの投球を打者が打つ	5
(5)	よくあるボークの例	6
4	打者の妨害	
(1)	打者が捕手の送球を妨害	7
(2)	三振した打者が捕手の送球を妨害	8
(3)	スイングの余勢でバットが捕手に触れる	8
(4)	打者がスクイズプレイのときに反則打球	9
(5)	打者がスクイズプレイのときに捕手の守備を妨害	10
(6)	打者走者が打球を処理する捕手の守備を妨害	10
(7)	打者走者と捕手が本塁周辺で出会い頭に接触	11
(8)	打者走者がスリーフットレーンの枠外を走る	11
(9)	打者走者がスリーフットレーンの枠外を走る (プレイの介在)	12
5	走者の妨害	
(1)	走者が打球を処理しようとする野手の守備を妨害	12
(2)	走者が投手等に触れた打球を処理する野手の守備を妨害	13
(3)	走者が内野手を通過していない打球に触れる	13
(4)	アウトになった走者が野手の送球を妨害	14
(5)	走者が危険な接触・スライディングで野手を妨害 (タグプレイ)	14
(6)	走者が危険な接触・スライディングで野手を妨害 (フォースプレイ)	15

6	ベースコーチの肉体的援助	
(1)	プレイが行われている走者への肉体的援助	16
(2)	プレイが行われていない走者への肉体的援助	17
7	守備側の妨害	
(1)	捕手の本塁での走塁妨害	17
(2)	ランダウンプレイのときの走塁妨害	18
(3)	プレイが行われていないときの走塁妨害	19
(4)	捕手が打者の打撃を妨害	19
(5)	捕手が打者の打撃を妨害（スクイズプレイ）	20
8	投球・送球がボールデッドの個所に入る	
(1)	投球	21
(2)	投手板上からの送球	21
(3)	投手板をはずした送球	21
(4)	内野手の最初のプレイに基づく送球	22
(5)	内野手の最初のプレイに基づく送球（打球をファンブル）	22
(6)	プレイが介在したあとの内野手の送球	23
(7)	プレイが介在したあとの内野手の送球（ピボットマンの送球①）	23
(8)	プレイが介在したあとの内野手の送球（ピボットマンの送球②）	24
(9)	外野手の送球	24
9	故意落球、インフィールドフライ	
(1)	故意落球	25
(2)	インフィールドフライ（野手が落球）	25
10	タイムプレイ	
(1)	タイムプレイ（得点）	26
(2)	タイムプレイ（得点なし）	27
11	ラインアウトとノータグ	
(1)	ラインアウト	28
(2)	ノータグ	28
12	走者の追い越し	28

13 墨の占有権

- (1) 後位の走者がアウト 29
- (2) 前位の走者がアウト 29

1 共通事項

- ① ボールデッドにするときは、ダイヤモンド内に入り、大きな声（タイム）とジェスチャーで行います。
- ② 他の審判員も同調してタイムをかけます。
- ③ 守備側と攻撃側のプレーヤーの動きを止めます。
- ④ 妨害やボークなどの場合は、規則違反をしたプレーヤーを指さし、妨害やボークなどを宣告します。これにより、審判員がプレイを止めた理由を、選手・観客などに伝えます。
- ⑤ 審判員が協議をするときは、プレーヤーから離れたところで、4人がそろってから行います。また、その協議は素早く行うことが大切です。
- ⑥ 協議の結果、走者の進塁・帰塁を指示するときは、4人の審判員が離れずにその場で行います。
- ⑦ また、本塁に近い走者から進塁・帰塁を指示するとともに、大きな声とジェスチャーで行います。

※ 文中の英語の表記は一例を示したものであり、参考程度にとどめます。

2 反則投球【2.38, 8.01(d)】

(1) 反則投球を捕手がキャッチ

- ◎ 1死、走者なし、ボールカウント1B-1S。投手に反則投球を宣告したが、投手はかまわず投球し、これを捕手がキャッチした。
- 当該審判員は、投手を指さして（球審は発声のみ）『反則投球』
“That’s an illegal pitch !” (“Illegal pitch !”)
 - 塁審が宣告した場合は、打者が打つかもしいないので、打者に正対する
 - 捕手がキャッチ → 反則投球を宣告した審判員は、前方に進み出て大きく『タイム』
（球審が反則投球を宣告した場合 → 『ボール』、続いて『タイム』）
 - 他の審判員も『タイム』
 - 反則投球を宣告した審判員は、投手を指さして『反則投球』
“That’s an illegal pitch !” (“Illegal pitch !”)
 - 塁審が宣告した場合は、左手の人差し指を立てて、球審に反則投球のためボールをカウントすることを伝える
 - 球審は、公式記録員に向かって左手を上げて（人差し指を立てて）、今の投球にボールをカウントすることを示す
 - 続いて、頭上でジェスチャーをしながら『ボールカウント2B-1S』
◇ 自由な足に関する反則投球（一時停止や2段モーション）のときは、宣告した審判員が、片足を上げてひざをたたいてから投手を指さし、『反則投球』を宣告します。
◇ 投手が反則投球を宣告されても投球したなった場合、規則違反はなかったこととなります。

(2) 反則投球を打者が打つ

- ◎ 1死、走者なし、ボールカウント1B-1S。投手に反則投球を宣告したが、投手はかまわず投球し、これを打者が打ったが3塁ゴロとなり、1塁でアウトとなった。
- 当該審判員は、投手を指さして（球審は発声のみ）『反則投球』
“That’s an illegal pitch !” (“Illegal pitch !”)
 - 塁審が宣告した場合は、打者が打つかもしいないので、打者に正対する
 - 1塁でアウト → 反則投球を宣告した審判員は、前方に進み出て大きく『タイム』

- 他の審判員も『タイム』
- 反則投球を宣告した審判員は、投手を指さし『反則投球』
“That’s an illegal pitch !” (“Illegal pitch !”)
- 次に、打者走者を指さして『バッター、打ち直し』“You, back at bat !”
と指示
- 塁審が宣告した場合は、左手の人差し指を立てて、球審に反則投球のためボールをカウントすることを伝える
- 球審は、公式記録員に向かって左手を上げて（人差し指を立てて）、今の投球にボールをカウントすることを示す
- 続いて、頭上でジェスチャーをしながら『ボールカウント 2 B－1 S』
 - ☆ 自由な足に関する反則投球（一時停止や2段モーション）のときは、宣告した審判員が、片足を上げてひざをたたいてから投手を指さし、『反則投球』を宣告します。
 - ☆ 打者が安打、失策、四死球、その他で1塁に達した場合は、プレイを反則投球と関係なく進めます。

（3）よくある反則投球の例

- ◎ 反則投球とは、次の投球のことをいいます。
 - ① 軸足を投手板に触れないで行われた投球
 - ② 打者の虚をつくことを意図した投球（クイック・リターン・ピッチ）
 - ③ 規則 8.01（a）および（b）に規定された投球動作に違反した投球

- ◎ よくある反則投球の例
 - ① ワインドアップポジション
 - 振りかぶった両手を頭の上で止める
 - 振りかぶった両腕を何度も上下させる
 - 両手を振って身体の前方で合わせた後に動作が止まる
 - 自由な足を一步後方に引いた後に動作が止まる
 - ② ワインドアップポジションとセットポジションに共通
 - 自由な足を上げてから一時的に止める
 - 自由な足を上げるとき意図的に段階をつける（2段モーション）
 - ボールを投げる直前に、離れた投げ手を再びグラブに合わせる
 - ③ セットポジション
 - 完全に動作を静止しない

3 ボーク【2.03, 8.05】

(1) ボークのけん制球を野手がキャッチ

◎ 1死、走者1塁。投手にボークを宣告したが、投手はかまわず1塁に送球し、1塁手がこれをキャッチした。

- 当該審判員は、投手を指さして『ザッツ・ボーク』“That’s a balk !”
- 1塁手がキャッチ → ボークを宣告した審判員は、前方に進み出て大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- ボークを宣告した審判員は、投手を指さして『ザッツ・ボーク』“That’s a balk !”
- 次に、1塁走者を指さして『1塁走者、2塁へ』“You, second base !”と指示

◇ ランダウンプレイが始まろうとしたら、ただちに『タイム』を宣告してプレイを止め、ボークのペナルティを適用します。

◇ 1塁走者が2塁に向かい、1塁手が悪送球をしても、1塁手が送球を捕ったときにボールデッドとなるので、走者の進塁は1個です。

(2) ボークのけん制球が悪送球

◎ 1死、走者1塁。投手にボークを宣告したが、投手はかまわず1塁に送球し、これが悪送球となってファウルグラウンドを転々とした。

- 当該審判員は、投手を指さして『ザッツ・ボーク』“That’s a balk !”
- プレイが「一段落する」のを待つ
 - ◇ プレイが「一段落する」とは、ボールが内野手に戻り、走者が進塁を止めたときの状態を示します。
 - ◇ 1塁走者が2塁に進めば、プレイをボークと関係なく進めます。
 - ◇ 1塁走者が2塁に進まなければ（1塁にとどまっていたとき、または2塁でアウトになったとき）、ボークのペナルティを適用し、1塁走者を2塁に進めます。このときの手順は、上記（1）と同じです。
 - ◇ 悪送球がファウルグラウンドを転々とし、1塁走者が2塁を回って3塁（または本塁）に向かい、3塁（または本塁）でセーフ（またはアウト）になった場合、そのプレイはそのまま認められます。

(3) ボークの投球を捕手がキャッチ

◎ 1死、走者1塁。ボールカウント1B-1S。投手にボークを宣告したが、投手はかまわず投球し、捕手がこれをキャッチした。

- 当該審判員は、投手を指さして（球審は発声のみ）『ザッツ・ボーク』
“That’s a balk !”
- 塁審が宣告した場合は、打者が打つかもしいないので、ハンズ・オン・ニーズ・セットポジションにもどる
- 捕手がキャッチ → ボークを宣告した審判員は、前方に進み出て大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- ボークを宣告した審判員は、投手を指さして『ザッツ・ボーク』
“That’s a balk !”
- 次に、1塁走者を指さして『1塁走者、2塁へ』“You, second base !”と指示
- 塁審が宣告した場合は、球審に向かって『ボールカウント1B-1S』（今の投球はボークのためカウントしないことを伝える）
- 球審は、公式記録員に向かって、頭上でジェスチャーをしながら『ボールカウント1B-1S』
 - ◇ ボークの投球を捕手が確捕できなかったときは、上記（2）と同じ処置をとります。
 - ◇ ランダウンプレイが始まろうとしたら、ただちに『タイム』を宣告してプレイを止め、ボークのペナルティを適用します。
 - ◇ 走者が1塁、1塁・2塁、満塁のとき、ボークの投球が四死球にあたった場合、プレイをボークと関係なく進めます。このため、球審は、たとえボークを宣告しても、フォアボール目のボールの投球には『ボール』をコールします。

（4）ボークの投球を打者が打つ

◎ 1死、走者1塁。ボールカウント1B-1S。投手にボークを宣告したが、投手はかまわず投球し、これを打者が打ったが3塁ゴロとなり、1塁走者は2塁でアウトとなった。

- 当該審判員は、投手を指さして（球審は発声のみ）『ザッツ・ボーク』
“That’s a balk !”
- 塁審が宣告した場合は、打者が打つかもしいないので、ハンズ・オン・ニーズ・セットポジションにもどる
- 2塁でアウト → ボークを宣告した審判員は、前方に進み出て大きく『タイム』

- 他の審判員も『タイム』
- ボークを宣告した審判員は、投手を指さして『ザッツ・ボーク』
“That’s a balk !”
- 次に、1 塁走者を指さして『1 塁走者、2 塁へ』“You, second base !”
と指示
- 次に、打者走者を指さして『バッター、打ち直し』“You, back at bat !”
と指示
- 塁審が宣告した場合は、球審に向かって『ボールカウント 1 B－1 S』
(今の投球はボークのためカウントしないことを伝える)
- 球審は、公式記録員に向かって、頭上でジェスチャーをしながら
『ボールカウント 1 B－1 S』
 - ◇ ランダウンプレイが始まったら、そのプレイを継続させ、打者走者を含む走者がアウトになるか元の塁に戻れば、(打者走者を含む全ての走者が1個進塁できなかったので) ボークを適用し、走者は1個進塁、打者は打ち直しとなります。
 - ◇ 打者が安打、失策、四死球、その他で1塁に達し、かつ、他のすべての走者が少なくとも1個の塁を進んだときは、プレイをボークと関係なく進めます。このため、球審は、たとえボークを宣告しても、フォアボール目のボールの投球(走者が1塁、1塁・2塁、満塁または暴投のとき)には『ボール』をコールし、また、スリーストライク目の暴投など(振り逃げのケース)には『ストライク』をコールします。

(5) よくあるボークの例

- ◎ ボークは、塁上に走者がいるときの、投手の反則行為のことです。
- ◎ ボークルールの目的は、投手が走者を意図的にだまそうとするのを防ぐことです。審判員は、投手の“意図”に疑いを抱いたら、厳重に規則を適用しなければなりません。
- ◎ よくあるボークの例
 - ① 投球に関連する動作を起こしながら、投球を中断する。
 - 捕手のサインを見ながらストレッチを開始したが、途中でやめる。
 - 軸足の膝を折った後に、反動をつけて塁へ送球する。
 - けん制しようとする塁と反対方向に肩を動かし、投球動作に入ったように見せかけて塁へ送球する。
 - 自由な足をゆっくり上げながら一瞬止めた後に、投球または塁へ

送球する。

- 自由な足を振って投手板の後縁線を越えた後に、1 塁または 3 塁へ送球する。

② 塁に送球する前に、足を直接その方向に踏み出さない。

- 自由な足を本塁方向に踏み出して、塁へ送球する。
- 自由な足を上げたが、そのままとの位置に下ろして塁へ送球する。
- 自由な足のつま先は塁に向いているが、かかととはほとんど地面から離れず足を回転させて、塁へ送球する。

③ セットポジションから完全に動作を静止しないで投球する。

- 両手を顔の前で接触させながらベルトのあたりまで下したが、完全に動作を静止しないで投球する。

4 打者の妨害

(1) 打者が捕手の送球を妨害【6.06(c)】

◎ 1 死、走者 1 塁、ボールカウント 1 B - 1 S。次のストライクの投球のとき 1 塁走者が盗塁し、捕手の送球を打者が妨害した。1 塁走者は 2 塁でセーフとなった。

- 捕手が投球をキャッチ → 『ストライク』
 - 打者が捕手の送球を妨害 → 球審は、打者を左手で打者を指さして『インターフェアランス』“That’s interference !”
 - 2 塁で 1 塁走者がセーフ → 球審は前方に進み出て大きく『タイム』
 - 他の審判員も『タイム』
 - 球審は、打者を右手で指さして『インターフェアランス』
“That’s interference !”
 - 続いて、『バッター、アウト』“Batter is out !”
 - 次に、1 塁走者を指さして『1 塁走者、1 塁へ』“You, back to first !”
と指示
- ◇ ランダウンプレイが始まろうとしたら、ただちに『タイム』を宣告してプレイを止め、打者の妨害のペナルティを適用します。
- ◇ 1 塁走者が 2 塁でアウトになれば、プレイを妨害と関係なく進めます。

☆ この妨害のとき塁上に他の走者がいた場合は、妨害発生の瞬間の占有塁を与えます。

※ 打者がバッタースボックスの外に出るか、あるいはなんらかの動作によって、捕手の送球動作を妨害したと球審が判断した場合は、打者の意思（故意であるかどうか）に関係なく、妨害のペナルティを適用しなければなりません。なお、妨害の判断に当たっては、捕手と打者（またはバット）が接触したかどうかや、捕手が実際に送球できたかどうかは関係ありません。

(2) 三振した打者が捕手の送球を妨害【7.09(e)】

◎ 1死、走者1塁、ボールカウント1B-2S。次の投球を打者が空振りした。このとき1塁走者が盗塁し、捕手の送球をすでにアウトになった打者が妨害した。1塁走者は2塁でセーフとなった。

- 捕手が投球をキャッチ → 『ストライク』
- 打者が捕手の送球を妨害 → 球審は、打者を左手で指さして『インターフェアランス』“That’s interference!”
- 2塁で1塁走者がセーフ → 球審は前方に進み出て大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 球審は、打者を右手で指さして『インターフェアランス』“That’s interference!”
- 続いて、『バッター、三振でアウト』
“Batter is out for strike out swinging!” (“Batter is struck out!”)
- 次に、1塁走者を指さして『1塁走者、打者の守備妨害でアウト』
“Runner is out for batter’s interference!”

☆ ランダウンプレイが始まろうとしたら、ただちに『タイム』を宣告してプレイを止め、打者の妨害のペナルティを適用します。

☆ 1塁走者が2塁でアウトになれば、プレイを妨害と関係なく進めます。

☆ この妨害のとき塁上に他の走者がいた場合は、妨害発生の瞬間の占有塁を与えます。

☆ 第3ストライクの宣告を受けただけで、まだアウトになっていない打者走者（振り逃げの状態）が妨害した場合は、1塁走者ではなく、打者走者をアウトにします。【7.09(a)】

(3) スイングの余勢でバットが捕手に触れる【6.06(c)原注】

◎ 1死、走者1塁、ボールカウント1B-1S。次の投球のとき1塁走者

が盗塁した。打者は空振りしたが、スイングの余勢でバットが捕手に触れたため、捕手は落球して2塁に送球できなかった。

- 打者が空振りをした → 『ストライク』
- バットが捕手に触れた → 球審は、打者を左手で指さして『インターフェアランス』“That’s backswing interference！”
（“Backswing hit the catcher！”）
- 捕手が送球できなかった（プレイが止まった） → 球審は、前方に進み出て大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 球審は、打者を右手で指さして『インターフェアランス』
“That’s backswing interference！”（“Backswing hit the catcher！”）
- 次に、1塁走者を指さして『1塁走者、1塁へ』“You, back to first！”
と指示
 - ◇ 捕手が送球して1塁走者がアウトになれば、プレイを妨害と関係なく進めます。
 - ◇ ランダウンプレイが始まろうとしたら、ただちに『タイム』を宣告してプレイを止め、1塁走者を1塁に戻します。
 - ◇ このプレイのとき塁上に他の走者がいた場合は、投球当時の占有塁に戻します。
 - ◇ 第3ストライクのときにこの妨害が発生した場合は、『タイム』に続いて打者に三振によるアウトを宣告（第1、第2ストライクのときはただのストライクを宣告）し、1塁走者を1塁に戻します。

（4）打者がスクイズプレイのときに反則打球【6.06(a)】

◎ 1死、走者3塁、ボールカウント1B－1S。次の投球のときスクイズプレイが行われた。打者は片足を完全に打者席から踏み出して、バントした。

- 打者がバント → 球審は、前方に進み出て大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 球審は、打者を指さして『反則打球』“That’s an illegal batted ball！”
- 続いて、『バッター、アウト』“Batter is out！”
- 次に、3塁走者を指さして『3塁走者、3塁へ』“You, back to third！”
と指示
 - ◇ 投球がバットに触れなければ、反則打球にはなりません。
 - ◇ 投球がバットに触れた瞬間に反則打球となるので、打球がフェアかファウルかは、反則打球とは関係ありません。また、チップシ

た投球を捕手がキャッチしても、反則打球を適用します。

- ◇ スクイズプレイでない通常の送りバントの場合も、このペナルティが適用されます。
- ◇ 反則打球のとき、塁上に他の走者がいた場合は、投手の投球当時の占有塁に戻します。

(5) 打者がスクイズプレイのときに捕手の守備を妨害【7.08(g)】

◎ 1死、走者3塁、ボールカウント1B-1S。次の投球でスクイズプレイが行われた。打者は投球を空振りしたあと、3塁走者にタッグする捕手の守備を妨害した。

- 打者が空振り → 『ストライク』
- 打者が捕手を妨害 → 球審は、前方に進み出て大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 球審は、打者を指さして『インターフェアランス』
“That’s interference !”
- 次に、3塁走者を指さして『3塁走者、打者の守備妨害でアウト』
“Runner is out for batter’s interference !”
 - ◇ 2死のときは、打者をアウトにします。
 - ◇ 第3ストライクの宣告を受けてアウトになった打者が妨害した場合は、打者と3塁走者の両者をアウトにします。【7.09(e)】
 - ◇ 第3ストライクの宣告を受けただけで、まだアウトになっていない打者走者（振り逃げの状態）が妨害した場合は、3塁走者ではなく、打者走者をアウトにします。【7.09(a)】
 - ◇ この妨害のとき塁上に他の走者がいた場合は、妨害発生の瞬間の占有塁を与えます。

(6) 打者走者が打球を処理する捕手の守備を妨害【7.08(b)】

◎ 1死、走者1塁。打者がバントした。打球は1塁側のフェア地域を転がった。打者走者が打球を処理しようとしている捕手を妨害した。

- 打者走者が捕手の守備を妨害 → 球審は、前方に進み出て大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 球審は、打者走者を指さして『インターフェアランス』
“That’s interference !”
- 続いて、『バッター、アウト』“Batter is out !”
- 次に、1塁走者を指さして『1塁走者、1塁へ』“You, back to first !”

と指示

◇ この妨害のとき塁上に他の走者がいた場合は、投手の投球当時の占有塁に戻します。

(7) 打者走者と捕手が本塁周辺で出会い頭に接触【7.09(j)原注】

◎ 1死、走者1塁。打者がバントした。打球は1塁側のフェア地域を転がった。打球を処理しようとした捕手と打者走者が、本塁のすぐ近くで出会い頭に接触した。

- 捕手と打者走者が接触 → 球審は、セーフのジェスチャーで両手を広げ『ナッシング』“That’s nothing！”
- 球審は、プレイを見届け、打球がフェアになればポイント、ファウルになれば『ファウルボール』

(8) 打者走者がスリーフットレーンの枠外を走る【6.05(k)】

◎ 1死、走者3塁。スクイズプレイが行われた。打球を処理した投手は本塁ヘトスしようと腕をふったがあきらめ、1塁に投げた。この送球がスリーフットレーンより内側を走っていた打者走者に当たり、1塁はセーフとなった。

- 送球が打者走者に当たる → 球審は前方に進み出て大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 球審は、打者走者を指さして『インターフェアランス』
“That’s interference！”
- 続いて、『バッター、アウト』“Batter is out！”
- 次に、3塁走者を指さして『3塁走者、3塁へ』“You, back to third！”

と指示

◇ この妨害のとき塁上に他の走者がいた場合は、投手の投球当時の占有塁に戻します。

◇ 送球が打者走者に触れなくても、送球や捕球の妨げになったと審判員が判断すれば、妨害を適用します。

◇ スリーフットレーンを示すライン（ファウルラインとスリーフットライン）は、レーンの一部です。打者走者は両足をスリーフットレーンの中、もしくはスリーフットレーンのライン上に置かなければなりません。したがって、打者走者の右足がファウルラインの上にあるとき、または左足がスリーフットラインの上にあるときに、送球が打者走者に当たれば、妨害となります。

(9) 打者走者がスリーフットレーンの枠外を走る (プレイの介在)

【2.44(a), 6.05(k)】

◎ 1死、走者3塁。スクイズプレイが行われた。打球を処理した投手は本塁へトスしたが、セーフとなった。その後、捕手は1塁に送球したが、スリーフットレーンより内側を走っていた打者走者にボールが当たり、1塁もセーフとなった。

- 送球が打者走者に当たる → 球審は前方に進み出て大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 球審は、打者走者を指さして『インターフェアランス』
“That’s interference !”
- 続いて、『バッター、アウト』“Batter is out !”
 - ◇ 3塁走者の得点は記録されます。ただし、2死のときは、3塁走者の得点は記録されません。
 - ◇ この妨害のとき塁上に他の走者がいた場合は、妨害発生の瞬間の占有塁を与えます。
 - ◇ ここでいう「プレイ」とは、内野手（投手と捕手を含む）の「送球を果たす行為」、走者や塁への「触球行為」、そして、「走者をアウトにしようと走者に向かっていく行為」を示します。

5 走者の妨害

(1) 走者が打球を処理する野手の守備を妨害【7.08(b)】

◎ 1死、走者1塁。打者が2塁へのゴロを打った。1塁走者が打球を処理しようとしている2塁手に接触した。

- 1塁走者が2塁手に接触 → 当該審判員は、大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 当該審判員は、1塁走者を指さして『インターフェアランス』
“That’s interference !”
- 続いて、『1塁走者、アウト』“Runner is out !”
- 次に、打者走者を指さして『バッター、1塁へ』“You, first base !”と指示
 - ◇ 「打球を処理しようとしている」とは、野手が打球に対して守備し始めてから、ボールをつかんで送球するまでの行為のことです。
 - ◇ この妨害のとき塁上に他の走者がいた場合は、投手の投球当時の占有塁に戻します。

(2) 走者が投手等に触れた打球を処理する野手の守備を妨害【7.08(b)】

◎ 1死、走者1塁。投手のはじいた打球が、2塁手の近くに転がった。これを守備しようとしていた2塁手に、1塁走者が接触した。

- 1塁走者が2塁手に接触 → 当該審判員は、大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 当該審判員は、1塁走者を指さして『インターフェアランス』
“That’s interference !”
- 続いて、『1塁走者、アウト』“Runner is out !”
- 次に、打者走者を指さして『バッター、1塁へ』“You, first base !”
と指示
 - ◇ この妨害のとき塁上に他の走者がいた場合は、投手の投球当時の占有塁に戻します。
 - ◇ 例題のように、走者が投手や内野手に触れた打球を守備しようとしている野手を妨害した場合も、上記(1)と同様に守備妨害を適用します。
 - ◇ 他方、野手が、単にはじかれて転がっているボールの方向へ動いていった(または野手が打球の後ろを追いかけていった)ときに、走者と接触した場合は、走塁妨害が適用されます【7.06(b)】。

(3) 走者が内野手を通り過ぎていない打球に触れる【7.08(f)】

◎ 1死、走者1塁。打者が1塁・2塁間へのゴロを打った。1塁走者が2塁手を通り過ぎていない打球に触れた。

- 1塁走者が打球に接触 → 当該審判員は、大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 当該審判員は、1塁走者を指さして『インターフェアランス』
“That’s interference !”
- 続いて、『1塁走者、アウト』“Runner is out !”
- 次に、打者走者を指さして『バッター、1塁へ』“You, first base !”
と指示
 - ◇ 打球が野手を通り過ぎたかどうかは、走者の打球に触れた地点が、野手とファウルラインを垂直に結ぶ線よりも前か後ろかで判断します。
 - ◇ この妨害のとき塁上に他の走者がいた場合は、投手の投球当時の占有塁に戻します。
 - ◇ いったん投手や内野手に触れた打球に、走者が故意ではなく接触

した場合は、ボールインプレイです。このときはセーフのジェスチャーで『ナッシング』“That’s nothing！”と発声し、ボールインプレイであることを知らせます。

(4) アウトになった走者が野手の送球を妨害【6.05(m), 7.09(e)】

◎ 無死、走者1塁。ゴロを捕った3塁手が2塁に送球し、1塁走者をアウトにした。続いて1塁に転送しようとした2塁手を、1塁走者が妨害した。

- 1塁走者が2塁手を妨害 → 当該審判員は、大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 当該審判員は、1塁走者を指さして『インターフェアランス』
“That’s interference！”
- 次に、打者走者を指さして『バッター、1塁走者の守備妨害でアウト』
“Batter is out for first runner’s interference！”

☆ この妨害のとき塁上に他の走者がいた場合は、妨害発生の瞬間の占有塁を与えます。

(5) 走者が危険な接触・スライディングで野手を妨害（タッグプレイ） 【ラフプレイ禁止ルール アマ内規⑦】

◎ 1死、走者2塁。打者の安打により2塁走者が本塁に向かい、送球を受けた捕手が明らかにボールを保持して走者にダッグしようとしたところ、走者は捕手の落球を誘おうとして故意に接触した。このため捕手は落球し、走者は本塁に触れた。

- 2塁走者が捕手に故意に接触し、捕手が落球 → 球審は、前方に進み出て大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 球審は、2塁走者を指さして『インターフェアランス』
“That’s interference！”
- 続いて、『2塁走者、アウト』“Runner is out！”
- 4人の審判員で協議し、打者走者が妨害発生の瞬間に達していた塁を確認した後、進塁・帰塁を指示します。

☆ この規則は、フェアプレイの精神に則り、プレーヤーの安全を確保するため、攻撃側のプレーヤーが野手の落球を誘おうとして、あるいは触塁しようとして、意図的に野手に体当たりする、あるいは乱暴に接触することを禁止するものです。

☆ ダッグプレイのとき、野手が明らかにボールを保持している場合、

走者は（たとえ走路上であっても）野手を避ける、あるいは減速するなどして野手との接触を回避しなければなりません。

- ◇ 走者は①野手との接触が避けられた、②野手の落球を誘おうとしていた、③野手の落球を誘うために乱暴に接触したと審判員が判断すれば、その行為は故意とみなされ、たとえ野手はその接触によって落球しても、走者にはアウトが宣告されます。
- ◇ この場合ただちにボールデッドとなり、全ての走者は妨害発生の瞬間の占有塁に戻します。
- ◇ なお、走者の行為が悪質な場合は、その走者を試合から除く場合もあります。

（6）走者が危険な接触・スライディングで野手を妨害（フォースプレイ） 【ラフプレイ禁止ルール アマ内規⑦】

◎ 無死、走者1塁。ゴロを捕った3塁手が2塁に送球した。1塁走者はベースパスから外れて2塁手に向かって滑り、2塁手の守備を妨害した。

- 1塁走者が2塁手を妨害 → 当該審判員は、大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 当該審判員は、1塁走者を指さして『インターフェアランス』
“That’s interference！”
- 続いて、『1塁走者、アウト』“Runner is out！”
- 次に、打者走者を指さして『バッター、1塁走者の守備妨害でアウト』
“Batter is out for first runner’s interference！”

◇ この規則は、フェアプレイの精神に則り、プレーヤーの安全を確保するため、攻撃側のプレーヤーが野手の落球を誘おうとして、あるいは触塁しようとして、意図的に野手に体当たりする、あるいは乱暴に接触することを禁止するものです。

◇ フォースプレイのとき、次の場合には、たとえ身体の一部が塁に向かっていたとしても、走者には妨害が宣告されます。

① 走者が、ベースパスから外れて野手に向かって滑ったり、または走ったりして野手の守備を妨げた場合（接触したかどうかを問いません）。

- ◆ 走者は、まっすぐベースに向かって滑らなければなりません。つまり走者の身体全体（足、脚、腰および腕）が塁間の走者の走路（ベースパス）内に留まることが必要です。ただし、走者が、野手から離れる方向へ滑ったり、走ったりすることが、野手との接触または野手のプレイの妨げに

なることを避けるためであれば、それは許されます。

- ② 走者が体を野手にぶついたりして、野手の守備を妨害した場合。
- ③ 走者のスライディングの足が、立っている野手の膝より上に接触した場合および走者がスパイクの刃を立てて野手に向かってスライディングした場合。
- ④ 走者がいずれかの足で野手を払うか、蹴った場合。
- ⑤ たとえ野手がプレイを完成させるための送球を企てていなくても、走者がイリーガリーに野手に向かってスライドしたり、接触したりした場合。

☆ この規則違反に対するペナルティは次のとおりです。

- ① 無死または1死の場合、妨害した走者と、打者走者にアウトを宣告します。すでにアウトになった走者が妨害した場合も、打者走者にアウトを宣告します（上記「(4) アウトになった走者が野手の送球を妨害」を参照してください。）なお、他の走者は進塁できません。
- ② 2死の場合、妨害をした走者にアウトを宣告します。他の走者は進塁できません。
- ③ 走者のスライディングが極めて悪質な場合は、走者を試合から除く場合もあります。

6 ベースコーチの肉体的援助【7.09(h)】

(1) プレイが行われている走者への肉体的援助

◎ 1死、走者2塁。センター前ヒットで2塁走者が本塁に向かったので、中堅手は本塁へ送球した。ベースコーチは走者を止めようとして、3塁を回った2塁走者に接触した。

- コーチが2塁走者に接触 → 当該審判員は、前方に進み出て大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 当該審判員は、コーチを指さして『インターフェアランス』
“That’s interference !”
- 次に、2塁走者を指さして『2塁走者、コーチの肉体的援助でアウト』
“Physical assistance, runner is out !”
- 4人の審判員で協議し、打者走者が妨害発生の瞬間に達していた塁を確認した後、進塁・帰塁を指示します。

☆ この妨害のとき塁上に他の走者がいた場合は、妨害発生の瞬間の占有塁を与えます。

(2) プレイが行われていない走者への肉体的援助

◎ 1死、走者2塁。センター前ヒットで2塁走者が本塁に向かった。中堅手は打球を処理しようとしたが前にはじき、2塁へ送球した。ベースコーチは走者を止めようとして、3塁を回った2塁走者に接触した。

- コーチが2塁走者に接触 → 当該審判員は、コーチを指さして『インターフェアランス』“That’s interference！”
- 当該審判員は、すべてのプレイが終わるのを待って、前方に進み出て大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 当該審判員は、コーチを指さして『インターフェアランス』“That’s interference！”
- 次に、2塁走者を指さして『2塁走者、コーチの肉体的援助でアウト』“Physical assistance, runner is out！”

☆ 塁上の他の走者（打者走者を含む）への守備側のプレイは有効です。たとえば、例題のケースで、打者走者が2塁でアウトになれば、攻守交代となります。

☆ 2死のときにこの妨害が発生した場合は、コーチが走者に接触した瞬間にボールデッドとし、その走者をアウトにします。

7 守備側の妨害

(1) 捕手の本塁での走塁妨害【7.06(a), アマ内規⑦】

◎ 1死、走者2塁。打者のヒットで2塁走者が得点しようとしたが、ボールを持たない捕手が走塁を妨害した。このため走者は本塁に触れる前に、捕手にタッグされた。

- 捕手が2塁走者を妨害 → 球審は、前方に進み出て大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 球審は、捕手を指さして『オブストラクション』“That’s obstruction！”
- 次に、2塁走者に『2塁走者、得点』“You, score！”と指示（本塁を踏ませる）
- 次に、公式記録員に向かって『1点』“Score that run！”
- 4人の審判員で協議し、妨害がなければ打者走者が達していたと思わ

れる塁を確認したのち、進塁・帰塁を指示します。

◇ この妨害のとき塁上に他の走者がいた場合は、妨害がなければ達していたと思われる塁に、進塁または帰塁させます。

- ※ 捕手はボールを持たないで、得点しようとしている走者の進路をふさぐ権利はありません。塁線（ベースライン）は走者の走路ですから、捕手は、次のときだけしか、塁線上に位置することはできません。
 - ① 捕手が、まさに送球を捕ろうとしているとき。
 - ② 送球が直接捕手に向かってきており、しかも充分近くにきていて、捕手がこれを受け止めるにふさわしい位置をしめなければならなくなったとき。
 - ③ 捕手が、すでにボールを持っているとき。
- ※ ベースボールに“ブロック”という用語はありません。この規定に違反したとみなされる捕手に対しては、審判員は必ずオブストラクションを宣告しなければなりません。
- ※ 捕手または野手が、たとえボールを保持していても、故意に足を塁線上または塁上に置いたり、または脚を横倒しにするなどして塁線上または塁上に置いたりして、走者の走路をふさぐ行為は、大変危険な行為であるため禁止されています。また、同様の行為で送球を待つことも禁止されています。捕手または野手がボールを保持していて、上記の行為で走者の走路をふさいだ場合、正規にタグされればその走者をアウトにしますが、審判員はその捕手または野手に警告を發します。このような行為が繰り返されたら、その選手を試合から除く場合もあります。

(2) ランダウンプレイのときの走塁妨害【7.06(a)】

- ◎ 1死、走者1塁・3塁。3塁・本塁間でランダウンプレイが始まり、3塁走者は、ボールを持たない野手に走塁を妨害された。
 - 野手が3塁走者を妨害 → 当該審判員は、前方に進み出て大きく『タイム』
 - 他の審判員も『タイム』
 - 当該審判員は、妨害した野手を指さして『オブストラクション』
“That’s obstruction !”
 - 次に3塁走者を指さして『3塁走者、本塁へ』“You, score !”と指示
 - 4人の審判員で協議し、妨害がなければ1塁走者が達していたと思われる塁を確認したのち、進塁・帰塁を指示します。
- ◇ 走塁を妨げられた走者は、どちらの塁へ向かっていたかに関係な

く、妨害発生の瞬間の占有塁を基準に、少なくとも1個の塁を与えます。

(3) プレイが行われていないときの走塁妨害【7.06(b)】

◎ 1死、走者2塁。レフト前ヒットで2塁走者が3塁に向かったが、3塁の手前で3塁手に走塁を妨害された。

- 3塁手が2塁走者を妨害 → 当該審判員は、3塁手を指さして『オブストラクション』“That’s obstruction！”
- 当該審判員は、すべてのプレイが終わるのを待って、前方に進み出て大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 4人の審判員で協議し、2塁走者が妨害を受けなければ本塁に進めたかどうかを判断して、その後の処置をとります。
 - ☆ 当該審判員が、2塁走者が本塁に進めたかどうかは明らかであると判断した場合は、4人で協議しなくても構いません。
 - ☆ 妨害を受けた走者が、妨害がなければ達していたと思われる塁よりも、先の塁へ進みアウトになった場合、このアウトを認めます。

(4) 捕手が打者の打撃を妨害【6.08(c)】

◎ 無死、走者2塁。打者は捕手に妨害されながらも2塁へのゴロを打ち、1塁でアウトになった。この間に盗塁していなかった2塁走者は3塁に進んだ。

- 捕手が打者を妨害 → 球審は、捕手を左手で指さして『インターフェアランス』“That’s interference！”
- 打者走者が1塁でアウト → 球審は前方に進み出て大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 球審は、捕手を右手で指さして『インターフェアランス』“That’s interference！”
- まずは打撃妨害の処置をとります。
- 球審は、2塁走者を指さして『2塁走者、2塁へ』“You, back to second！”と指示
- 次に、打者走者を指さして『バッター、1塁へ』“You, first base！”と指示
- 次に、公式記録員に向かって左手の甲を右手でたたき、打撃妨害があったことを知らせます。
- このとき、攻撃側の監督がプレイを生かすことを申し出る場合があります。

ます。そのときは、1死、走者3塁とします。

- 監督からの申し出がないときは、最初の処置のとおり、無死、走者1塁・2塁で試合を再開します。
- ◇ この妨害のとき、打者が安打、失策、四死球、その他で1塁に達し、かつ、他のすべての走者が少なくとも1個の塁を進んだときは、プレイを打撃妨害と関係なく進めます。
- ◇ また、塁上の走者が盗塁を企てていた場合は、最初にその走者に1個の塁を与える処置をとります（例題のケースでは、1死、走者1塁・3塁とし、打撃妨害のシグナルを出します）。

(5) 捕手が打者の打撃を妨害（スクイズプレイ）【7.07】

- ◎ 1死、走者2塁・3塁。スクイズプレイが行われた。このとき捕手がベースの前に出て投球を受けたので、打者はバントができなかった。
- 捕手が投球をキャッチ → 球審は、前方に進み出て大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 球審は、捕手を右手で指さして『インターフェアランス』
“That’s interference !”
- 次に、3塁走者を指さして『3塁走者、本塁へ』“You, score !” と指示
- 次に、2塁走者を指さして『2塁走者、3塁へ』“You, third base !” と指示
- 次に、打者走者を指さして『バッター、1塁へ』“You, first base !” と指示
- ◇ このケースでは、攻撃側の監督に選択権はありません。
- ◇ 3塁走者と2塁走者の進塁は、ボークのペナルティを適用します。このため、かりに2塁走者が投球と同時にスタートしていなくとも、3塁へ進めます。
- ◇ 打者が、投手が投手板をはずして投げたボール（走者をアウトにしようとした送球）を打ったり、またはそのボールを捕えようとする捕手の守備を妨げたりすれば、打者の守備妨害（7.08(g)が適用）となり、3塁走者にアウトを宣告し、他の走者には妨害発生の瞬間の占有塁を与えます。

8 投球・送球がボールデッドの個所に入る

(1) 投球【7.05(h)】

◎ 走者1塁。投球が暴投となり、ダッグアウトに入った。

- ボールがダッグアウトに入る → 球審は、大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 球審は、1塁走者を指さして『1塁走者、2塁へ』“You, second base！”と指示

◇ 投球がボールデッドの個所に入った場合、塁上の走者には、投手の投球当時の占有塁から1個の塁を与えます。

◇ 四球目の投球または三振目の投球（振り逃げの状態）がボールデッドの個所に入った場合も、塁上の走者と打者走者には、投手の投球当時の占有塁から1個の塁を与えるに過ぎません。

◇ 投球が捕手を通過したあと（捕手が触れたかどうかを問いません）、さらに野手に触れて（故意ではなく）ボールデッドの個所に入った場合、投手の投球当時の占有塁から2個の塁を与えます。

◇ 四球目の投球または三振目の投球（振り逃げの状態）が、捕手を通過したあと（野手が触れたかどうかを問いません）、さらに野手に触れて（故意ではなく）ボールデッドの個所に入った場合も、塁上の走者と打者走者には、投手の投球当時の占有塁から2個の塁を与えます。

(2) 投手板上からの送球【7.05(h)】

◎ 走者1塁。投手板上からのけん制球が悪送球となり、スタンドに入った。

- ボールがスタンドに入る → 当該審判員は、大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 当該審判員は、1塁走者を指さして『1塁走者、2塁へ』“You, second base！”と指示

◇ 投手板上からの送球がボールデッドの個所に入った場合、塁上の走者には、投手の投球当時の占有塁から1個の塁を与えます。

◇ 悪送球がその塁を守る野手を通過したあと（野手が触れたかどうかを問いません）、さらに野手に触れて（故意ではなく）ボールデッドの個所に入った場合、塁上の走者には、投球当時の占有塁から2個の塁を与えます。

(3) 投手板をはずした送球【8.01(e)】

◎ 走者 1 塁。投手板を正規にはずしたけん制球が悪送球となり、スタンドに入った。

- ボールがスタンドに入る → 当該審判員は、大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 当該審判員は、1 塁走者を指さして『1 塁走者、3 塁へ』

“You, third base!” と指示

◇ 投手板をはずした送球がボールデッドの個所に入った場合、塁上の走者には、ボールが投手の手を離れたときの占有塁から 2 個の塁を与えます。

◇ 悪送球がその塁を守る野手を通過したあと（野手が触れたかどうかを問いません）、さらに野手に触れて（故意ではなく）ボールデッドの個所に入った場合でも、塁上の走者に与えられる塁は、ボールが投手の手を離れたときの占有塁から 2 個です。

(4) 内野手の最初のプレイに基づく送球【7.05(g)】

◎ 走者 1 塁。ゴロの打球を捕った 3 塁手は 1 塁に送球したが、これが悪送球となりスタンドに入った。

- ボールがスタンドに入る → 当該審判員は、大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 当該審判員は、1 塁走者を指さして『1 塁走者、3 塁へ』

“You, third base!” と指示

- 次に、打者走者を指さして『バッター、2 塁へ』“You, second base!” と指示

◇ 打球処理直後の内野手の最初のプレイに基づく送球が、ボールデッドの個所に入った場合、打者走者と塁上の走者には、投手の打球当時の占有塁から 2 個の塁を与えます。したがって、4 人の審判員で走者の進塁・帰塁について協議する必要はありません。

◇ 投手、捕手が打球を処理した場合も、内野手とみなします ((4)～(9)共通です)。

(5) 内野手の最初のプレイに基づく送球 (打球をファンブル)【7.05(g)】

◎ 走者 1 塁。打者は 3 塁へのゴロを打った。3 塁手は打球をはじいたが、すぐに拾って打者走者が 1 塁に達する前に 1 塁へ送球した。これが悪送球となりスタンドに入った。

- ボールがスタンドに入る → 当該審判員は、大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』

- 当該審判員は、1 塁走者を指さして『1 塁走者、3 塁へ』
“You, third base !” と指示
- 次に、打者走者を指さして『バッター、2 塁へ』“You, second base !”
と指示
 - ◇ 内野手が打球をはじいた場合、打者走者が 1 塁に達する前に送球したときは、はじいた範囲に関係なく、打球処理直後の最初のプレイとします。

(6) プレイが介在したあとの内野手の送球【7.05(g)】

- ◎ 1 死、走者 2 塁。ゴロの打球を捕った 3 塁手は 2 塁走者にタッグしようとしたが失敗した後、打者走者が 1 塁に達する前に送球した。これが悪送球となりスタンドに入った。
 - ボールがスタンドに入る → 当該審判員は、大きく『タイム』
 - 他の審判員も『タイム』
 - 4 人の審判員で協議し、ボールが 3 塁手の手を離れたときに、打者走者が 1 塁に達していなかったことを確認します。
 - 当該審判員は、2 塁走者を指さして『2 塁走者、本塁へ』“You, score !”
と指示
 - 次に、打者走者を指さして『バッター、2 塁へ』“You, second base !”
と指示
 - ◇ ここでいう「プレイ」とは、内野手の「送球を果たす行為」、走者や塁への「触球行為」、そして、「走者をアウトにしようと走者に向かっている行為」を示します。
 - ◇ 内野手のプレイが介在した後の送球や外野手の送球が、ボールデッドの個所に入った場合、打者走者と塁上の走者には、ボールが野手の手を離れたときの占有塁から 2 個の塁を与えます。したがって、4 人の審判員で走者の進塁・帰塁について協議するときは、2 塁走者と 3 塁走者は自動的に得点になるので、1 塁走者と打者走者の占有塁を確認します。
 - ◇ このケースにおいて、ボールが 3 塁手の手を離れたときに、打者走者が 1 塁に達していれば、打者走者を 3 塁に進めます。

(7) プレイが介在したあとの内野手の送球（ピボットマンの送球①） 【7.05(g)】

- ◎ 1 死、走者 1 塁。ゴロの打球を捕った 3 塁手は 2 塁に送球し、1 塁走者をアウトにした。2 塁手は打者走者が 1 塁に達する前に転送したが、こ

れが悪送球となりダッグアウトに入った。

- ボールがダッグアウトに入る → 当該審判員は、大きく『タイム』
- 他の審判員も『タイム』
- 4人の審判員で協議し、ボールが2塁手の手を離れたときに、打者走者が1塁に達していなかったことを確認します。
- 当該審判員は、打者走者を指さして『バッター、2塁へ』
“You, second base！”と指示
 - ☆ プレイが介在したあとの内野手の送球がボールデッドの個所に入ったときは、4人の審判員で各走者の進塁・帰塁を協議するのが原則です。しかし、例題のようなケースで、進塁の基点を確認する走者が1人（例題では打者走者）で、当該審判員がその基点を確実に判断できた場合は、4人の審判員で協議せずに、当該審判員が走者の進塁を指示しても構いません。
 - ☆ このケースにおいて、ボールが2塁手の手を離れたときに、打者走者が1塁に達していれば、打者走者を3塁に進めます。

(8) プレイが介在したあとの内野手の送球（ピボットマンの送球②）

【7.05(g)】

- ◎ 1死、走者1塁。ゴロの打球を捕った3塁手は2塁に送球したが、2塁はセーフだった。2塁手は打者走者が1塁に達する前に転送したが、これが悪送球となりダッグアウトに入った。
 - ボールがダッグアウトに入る → 当該審判員は、大きく『タイム』
 - 他の審判員も『タイム』
 - 4人の審判員で協議し、ボールが2塁手の手を離れたときに、打者走者が1塁に達していなかったことを確認します。
 - 当該審判員は、1塁走者を指さして『1塁走者、本塁へ』“You, score！”と指示
 - 次に、打者走者を指さして『バッター、2塁へ』“You, second base！”と指示
 - ☆ このケースにおいて、ボールが2塁手の手を離れたときに、打者走者が1塁に達していれば、打者走者を3塁に進めます。

(9) 外野手の送球【7.05(g)】

- ◎ 1死、走者1塁・2塁。打者はレフト前のヒットを打った。左翼手は本塁に送球したが、これが悪送球となりダッグアウトに入った。ボールが左翼手の手を離れたとき、塁上の走者と打者走者は次塁に達していた。

- ボールがダッグアウトに入る → 当該審判員は、大きく『タイム』
 - 他の審判員も『タイム』
 - 4人の審判員で協議し、ボールが左翼手の手を離れたときに、1塁走者と打者走者が次塁に達していたことを確認します。
 - 当該審判員は、2塁走者を指さして『2塁走者、本塁へ』“You, score！”と指示
 - 次に、1塁走者を指さして『1塁走者、本塁へ』“You, score！”と指示
 - 次に、打者走者を指さして『バッター、3塁へ』“You, third base！”と指示
- ◇ このケースにおいて、ボールが左翼手の手を離れたときに、1塁走者と打者走者が次塁に達していなければ、1塁走者を3塁に、打者走者を2塁に進めます。

9 故意落球、インフィールドフライ

(1) 故意落球【6.05(1)】

◎ 1死、走者1塁。送りバントがマウンド付近の小飛球となった。投手はボールをグラブに当てて故意に落とし、1-4-3のダブルプレイを成立させた。

- 投手が落球 → 当該審判員は、前方に進み出て大きく『タイム』
 - 他の審判員も『タイム』
 - 当該審判員は、投手を指さして『故意落球』
“That’s an intentionally dropped ball！”
 - 次に、バッターに対し『バッター、アウト』“Batter is out！”
 - 次に、1塁走者を指さして『1塁走者、1塁へ』“You, back to first！”と指示
- ◇ 無死または1死で、走者が1塁、1塁・2塁、1塁・3塁、満塁のとき、内野手がフェアの飛球またはライナーを、片手または両手でボールに触れて故意に落としたと審判員が判断した場合、故意落球を適用します。
- ◇ この場合、ボールデッドとなって、打者にはアウトを宣告し、塁上の走者を投球当時の占有塁に戻します。

(2) インフィールドフライ（野手が落球）【2.40】

- ◎ 1死、走者1塁・2塁。打球は2塁ベース上空の飛球となった。
- 投手の投球前に4人の審判員が胸に右手を当てて、インフィールドフライのケースであることを確認しあいます。
 - 当該審判員は、飛球が頂点から落下し始めたら、人差し指を立てて右腕を上げ → 『インフィールドフライ』“Infield fly！”
 - 他の審判員も同じジェスチャーで『インフィールドフライ』“Infield fly！”
 - 当該審判員は、バッターに対し『バッター、アウト』“Batter is out！”
 - 野手が落球した場合、当該審判員は、バッターに対しアウトのジェスチャーを繰り返しながら『バッター、アウト』、『バッター、アウト』“Batter(He) is out！” “Batter(He) is out！”
- ◇ 無死または1死で、走者が1塁・2塁、満塁のとき、打者が打った飛球（ライナーおよびバントを企てて飛球になったものを除く）で、内野手が普通の守備行為をすれば捕球できるものを、インフィールドフライといいます。
 - ◇ インフィールドフライが宣告されると、打者はアウトになりますが、ボールインプレイです。
 - ◇ 飛球がベースラインの近くに打たれたら、
『インフィールドフライ・イフ・フェア』“Infield fly, if fair！”を宣告します。
 - ◇ 審判員は、打球が明らかにインフィールドフライになると判断した場合には、走者が次の行動を容易にとれるように（打者はアウトになり、走者がフォースの状態ではなくなるのが分かるように）、ただちにインフィールドフライを宣告しなければなりません。
 - ◇ インフィールドフライと宣告された打球が、最初に（何物にも触れないで）内野内に落ちても、ファウルボールとなれば、インフィールドフライとはなりません。また、この打球が、最初に（何物にも触れないで）ベースラインの外に落ちても、結局フェアボールとなれば、インフィールドフライとなります。

10 タイムプレイ

(1) タイムプレイ（得点） 【4.09(a)】

- ◎ 2死、走者1塁・2塁。ライト前ヒットで1塁走者が3塁に向かったが、タッグアウトとなった。2塁走者はそのアウトより前に本塁に達してい

た。

- 投手の投球前に、4人の審判員が左手首を指さすシグナル（腕時計をたたくようにしぐさ）を送り、タイムプレイのケースであることを確認しあいます。
- 球審は、2塁走者の本塁到達が、1塁走者のアウトよりも早かったと判断した瞬間に、アピールプレイが残っているか否かに関係なく、本塁を指さしながら『1点』“That run scores！”
- 次に、公式記録員に向かって『1点』“Score that run！”と明示
 - ◇ 守備側のアピールを認めて得点を取り消す場合は（例えば、2塁走者が3塁を空過したときなど）、球審は、公式記録員に向かって頭上で腕を大きく交差させながら、
『ノーラン・スコア』『ノーラン・スコア』
“No run scores！” “No run scores！”と明示します。

(2) タイムプレイ（得点なし）【4.09(a)】

◎ 2死、走者1塁・3塁。1塁・2塁間でランダウンプレイが始まった。野手が1塁走者にタッグした後、3塁走者が本塁に達した。

- 球審は、頭上で腕を大きく交差させながら、
『ノーラン・スコア』『ノーラン・スコア』
“No run scores！” “No run scores！”
- 次に、公式記録員に向かって頭上で腕を大きく交差させながら、
『ノーラン・スコア』『ノーラン・スコア』
“No run scores！” “No run scores！”と明示

◎ タイムプレイの主な例

- ① 1死、走者2塁・3塁。打者が外野に飛球を打った。外野手が捕球すると二人の走者がタッグアップ。3塁走者は本塁に触塁したが、2塁走者は3塁でアウトになった。
- ② 1死、走者1塁・3塁。1塁走者が盗塁したが、同時に打者が外野に飛球を打った。1塁走者は1塁へ帰塁を始め、3塁走者はタッグアップして本塁へ向かった。外野からの返球で1塁走者はアウトになった。
- ③ 2死、走者1塁・2塁。打者がセンター前ヒットを打ち、2塁走者は本塁に生還したが、1塁走者は3塁でアウトになった。

- ④ 1死、走者1塁・3塁。打者が1塁ゴロを打ち、1塁手はまず1塁を踏み、その後2塁へと転送した。1塁走者は2塁でアウトになったが、その間に3塁走者は本塁に到達した。

- ☆ タイムプレイは1死からでも起こりますから、状況をしっかり把握して、必要ならシグナルを交わします。
- ☆ 球審または本塁をカバーした塁審が、タイムプレイに備える場合は、第3アウトの地点と本塁とを結ぶ直線の延長線上で、第3アウトのプレイと走者の本塁到達の両方を視野に入れられる場所に位置します。

1 1 ラインアウトとノータグ

(1) ラインアウト【7.08(a)】

- ◎ ランダウンプレイが始まり、走者が野手のタグを避けて、走者のベースラインから3フィート以上離れて走った。
- 当該審判員は、ラインアウトの地点を指さして『ラインアウト』
“Out of the baseline!” (“Line out!”)
 - 次に、走者に向かって『ランナー、アウト』“He is out!”
☆ 走者のベースラインとは、タグプレイが生じたときの、走者と走者が向かっている塁を結ぶ直線のことです。

(2) ノータグ【7.08(a)】

- ◎ ランダウンプレイが始まり、走者が野手のタグを避けたが、走者のベースラインから3フィート以上離れていなかった。
- 野手のタグが届かなかった → 当該審判員は、セーフと同じジェスチャーで『ノータグ』“No tag!”

1 2 走者の追い越し【7.08(h)】

- ◎ 1死、走者1塁。ライト方向への飛球が打たれたが、右翼手が落球した。このとき、1塁・2塁間で打球を見ていた1塁走者を、打者走者が追い越した。
- 打者走者が1塁走者を追い越した → 当該審判員は、打者走者を指

- さして『バッター、追い越しでアウト』“That’s passing ! He is out !”
- ☆ 走者の追い越しがあったときは、常に後位の走者がアウトになります。
 - ☆ ボールインプレイ中に起きた行為（たとえば、悪送球、ホームランまたはエンタイトル・ツーベースなど）の結果、走者に安全進塁権が認められた場合も、追い越しの規定は適用されます。

1 3 塁の占有権

(1) 後位の走者がアウト【7.03(a)】

- ◎ 1死、走者2塁・3塁。3塁・本塁間でランダウンされた3塁走者が、2塁走者が触れている3塁に戻った。3塁に二人の走者が触れていたが、野手は3塁走者、2塁走者の順にタグした。
 - 当該審判員は、3塁走者を指さして『3塁走者、セーフ』“You, safe !”
 - 次に、2塁走者を指さして『2塁走者、アウト』“He is out !”
- ☆ フォースの状態でないときは、塁の占有権は前位の走者にあるので、後位の走者がアウトになります。

(2) 前位の走者がアウト【7.03(b)】

- ◎ 1死、走者1塁。送りバントが投手前の小飛球となった。投手はボールに触れることなくワンバウンドで捕球し、1塁へ送球した。1塁手は塁上にいる1塁走者にタグした後、打者走者より早く1塁に触れた。
 - 当該審判員は、1塁走者を指さして『1塁走者、アウト』“On the tag ! He is out !”
 - 次に、打者走者を指さして『バッター、アウト』“He is out !”
- ☆ フォースの状態のときは、塁の占有権は後位の走者にあるので、前位の走者が投球当時の占有塁に触れていても、タグされればアウトになります。