

4 打者の妨害

【実施したプレイ】

(1) 打者が捕手の送球を妨害【6.03(a)(3)】

1アウト、走者1塁、ボールカウント1B-1S。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。

(2) 三振した打者が捕手の送球を妨害【6.01(a)(5)】

1アウト、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。

(6) 打者走者が打球を処理する捕手の守備を妨害【5.09(b)(3)】

1アウト、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。

【実施できなかったプレイ】

(4) 打者がスクイズプレイのときに反則打球【6.03(a)(1)】

1アウト、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。

(5) 打者がスクイズプレイのときに捕手の守備を妨害【5.09(b)(8)】

1アウト、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。

(8) 打者走者がスリーフットレーンの枠外を走る【5.09(a)(11)】

1アウト、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。

(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)【定義 44, 5.09(a)(11)】

1アウト、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。

5 走者の妨害

【実施したプレイ】

(1) 走者が打球を処理する野手の守備を妨害【5.09(b)(3)】

1アウト、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。

(3) 走者が内野手を通過していない打球に触れる【5.09(b)(7)】

1アウト、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塁手を通過していない打球に触れた。

(4) アウトになった走者が野手の送球を妨害【5.09(a)(13), 6.01(a)(5), 6.01(j)】

0アウト、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。

【実施できなかったプレイ】

(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【5.09(b)(3)】

1アウト、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。

7 守備側の妨害

【実施できなかったプレイ】

(1) 捕手の本塁での走塁妨害【6.01(h)(1), 6.01(i)(2), アマ内規⑩】

1アウト、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。

(2) ランダウンプレイのときの走塁妨害【6.01(h)(1)】

1アウト、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。

(3) プレイが行われていないときの走塁妨害【6.01(h)(2)】

1アウト、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。

(4) 捕手が打者の打撃を妨害【5.05(b)(3), 6.01(c)】

0アウト、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。

8 投球・送球がボールデッドの個所に入る

【実施したプレイ】

(3) 投手板をはずした送球【5.07(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。

(4) 内野手の最初のプレイに基づく送球【5.06(b)(4)(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。

(7) プレイが介入したあとの内野手の送球(ピボットマンの送球①)【5.06(b)(4)(G)】

1アウト、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。

【実施できなかったプレイ】

(6) プレイが介入したあとの内野手の送球【5.06(b)(4)(G)】

1アウト、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。

(8) プレイが介入したあとの内野手の送球(ピボットマンの送球②)【5.06(b)(4)(G)】

1アウト、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。

9 故意落球、インフィールドフライ

【実施したプレイ】

(1) 故意落球【5.09(a)(12)】

1アウト、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。

【実施できなかったプレイ】

(2) インフィールドフライ(野手が落球)【定義 40】

1アウト、走者1塁・2塁。打球は2塁ベース上空の飛球となった。

10 タイムプレイ

【実施できなかったプレイ】

(1) タイムプレイ(得点)【5.08(a)】

2アウト、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。

(2) タイムプレイ(得点なし)【5.08(a)】

2アウト、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。

タイムプレイの主な例

- ① 1アウト、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アウト、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アウト、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アウト、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。

12 走者の追い越し【5.09(b)(9)】

【実施できなかったプレイ】

1アウト、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。

13 塁の占有権

【実施できなかったプレイ】

(1) 後位の走者がアウト【5.06(a)(2)】

1アウト、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塁走者の順にタッグした。

(2) 前位の走者がアウト【5.06(b)(2)】

1アウト、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塁走者にタッグした後、打者走者より早く1塁に触れた。