千葉市少年軟式野球協会大会運営規定＝別紙（改定）

【進　塁　権】　　**（関連ルール：5．06）**

進塁権については、公式ルールに基づくこととするが日常よく起こり得るプレーについては、以下のとおり取り扱うものとする。

A.　内野手が打球を処理し、打者走者をフォースアウトにしようとして1塁へ送球したが悪送球となり、ボールがボールデットゾーンに入ったときの進塁は次による。

1）打者走者は2塁まで進塁させる。

2）2塁に走者がいた場合は、2塁走者を本塁に進塁させる。

3）走者1・2塁の場合は、打者走者が2塁まで進塁することにより2塁走者は本塁へ、1塁走者は3塁進塁となる。

B.　投手板上からのけん制球が悪送球になって、ボールがボールデッドゾーンに入った場合は、走者は送球時に占有していた塁から1個進塁する。（関連ルール：5．06）

C.　打者に対する3ストライク目又は四球となる投球が暴投になってボールデッドになった場合は、打者走者は安全に1塁進塁とする。このとき塁上に走者がいる場合は、上記Bと同じく進塁1個とする。
（注：ルール上振り逃げ不可の条件の場合は、打者はアウト）

D.　内野手が打球を処理して3塁へ走る走者をアウトにしようとして直接3塁へ送球したボールが、ボールデッドゾーンへ入った場合は、走者はホームインする。

E.　内野手が打球を処理した後、走者をアウトにしようとして次の野手を中継して送球されたボールが、ボールデットゾーンに入った場合は、中継した野手の手からボールが離れたときに、走者が占有していた塁を基準に2個進塁する。

F.　捕手が2盗阻止のため、2塁へ送球したボールが転々として外野のボールデッドゾーンに入った場合は、2盗した走者は3塁進塁とする。従ってこのときに2塁に走者がいた場合は、2塁走者はホームインとなる。

G.　2・3塁間でランダウンプレイになり、2塁手からの送球が3塁側ボールデッドゾーンに入った場合、走者はホームインとする。そのとき1塁走者は3塁まで進塁とする。

H.　1・2塁間でランダウンプレイになり、2塁手からの送球が1塁側ボールデッドゾーンに入った場合は、走者は3塁に進塁とする。

【移動ベース】　　**（関連ルール：5．09　規則説明A.B）**

移動ベースが元の位置からずれた状態でなされたプレイについての判定は、次のように取り扱うものとする。

A.　走者のスベリ込みなどの衝撃で、移動ベースが定位置から離れたときは、その走者に対していかなるプレイもできない。行われたプレイは無効とする。

B.　あるプレイ中に移動ベースが定位置から離れたとき、引き続いて次の走者が進塁してきて移動ベースが置かれていた元の地点に触れるか、又はその地点に止まれば、その走者は正規に塁に触れたもの、あるいは正規に塁を占有したものとみなされる。

C.　打者の長打により、1塁走者は2塁ベースを蹴飛ばしながら3塁へ向かった。打者走者は、2塁ベースが元の位置に置かれていた付近にスベリ込んだ。その直後、返球を受けた2塁手にタッチされた。
この場合は、ベースが無いからと云って直にアウトと判断してはならない。

次のような状況のときに行われた、その走者に対するプレイはすべて無効とする。

1）打者走者が2塁に走り込んで来て、ベースが置かれていた元の位置を探しているとき。
2）元の位置がわからなくて、飛ばされたベースに走り込んだとき。
3）元の位置と飛ばされたベースとの中間付近でウロウロ迷い込んでいるとき。

D.　上記Cのような状況は、2塁ベースに限らず本塁及びその他の塁上で起きる場合もあり、Cと同様に判定する。

E.　当該審判は、移動ベースが元の位置から離れた場合、速やかに元の位置に戻すよう努めるものとする。

以上