

## 5. ボーク (その1)

### <よくある 10 種類のボーク>

- ① 投球時に軸足がプレートに触れていない。または投球動作と紛らわしい動作をする。
- ② プレートに触れた状態で故意、偶然に関わらずボールを落とす。
- ③ ボールを持たないでプレートに立つか、跨ぐなど紛らわしい動作をする。
- ④ 打者が構える前に投球する (クイックピッチ)。打者に正対せずに投球する。
- ⑤ 投球動作を中断する (スクイズ時に投球動作途中でプレートを外すなど)。
- ⑥ セットポジションで首から下を動かす。また完全静止を怠る (無走者の場合は問題ないが、打者の虚をつくクイックピッチと見なされるとボークとなるので一旦静止すべきである)。
- ⑦ プレートに触れている投手が、走者のいる塁の方向に足を踏み出さないで牽制する。
- ⑧ 上げた足がプレートの後縁を越えた後に牽制。(二塁への牽制は許される)
- ⑨ プレートを外さず一塁、三塁へ偽投 (プレートを外せば可能)。二塁は偽投可能。
- ⑩ 走者のいない塁への牽制。プレートを外していても、遅延行為となる。(下記に補足説明)

### <ボーク時の審判の対応>

- ・ まず審判が「ボーク」と宣告するが、それで自動的にボールデッドとはならない。例えば、当該投球が暴投で走者がリスクをとって2個以上進塁するなどの場合もある。ゲームが落ち着いた時点でタイムをかけボールデッドとし、走者に1個の進塁を与える。投球はノーカウント。
- ・ 同様に、当該投球に対し打者が安打、失策、四死球などで一塁に達し、他の走者も少なくとも1個の進塁をした場合は、タイムはかけず、プレーはそのまま継続される。
- ・ 走者がいない場合は、ボールカウントを1個増やす。

### <走者のいない塁への牽制>

- 【状況】一塁走者が二塁に盗塁しそうになったため、走者のいない二塁に送球した。
- 【正解】プレーの必要があると審判が判断したらボークではない。
- 【補足】まだ一塁近辺に走者がいるのに二塁へ送球すれば、遅延行為とみなされてボークを宣告されても仕方が無い。要はその塁でのプレーの可能性があったか否かが判定のポイントとなる。

### <守備者のいない塁への牽制>

- 【状況】走者二塁で牽制球を投げたとき、二塁手、遊撃手ともに塁に入っていなかった。
- 【正解】① 定位置にいた二塁手、あるいは遊撃手に投げたのなら遅延行為としてボーク。  
② 塁上でなくても、野手が手を伸ばして走者にタグができる範囲ならばボークではない。
- 【補足】二塁へは偽投が許されているので、投手としては、この場合は無理して二塁に投げないのが無難である。

以上