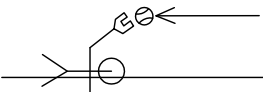


飛球のボールデットライン上でのプレーに対する解釈

パターン①

ボールデッドゾーン | インプレーゾーン

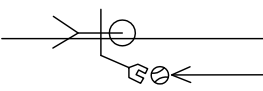


片足がボールデッドゾーンでボールデッドゾーンの飛球をキャッチ。

ファウル・ボールデット

パターン②

ボールデッドゾーン | インプレーゾーン

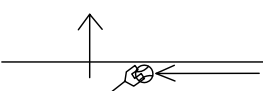


片足又は両足がボールデッドゾーンでインプレーゾーンの飛球をキャッチ。

ファウル・ボールデット

パターン③

ボールデッドゾーン | インプレーゾーン

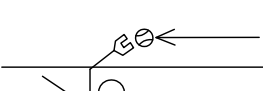


インプレーゾーンでジャンプして飛球をキャッチした後、片足又は両足がボールデッドゾーンに着地。

ファウル・ボールデット

パターン④

ボールデッドゾーン | インプレーゾーン

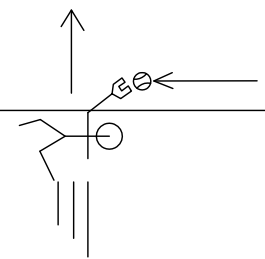


両足がインプレーゾーンでボールデッドゾーンの飛球をキャッチしてボールデッドゾーンには入らず。

打者アウト・インプレー

パターン⑤

ボールデッドゾーン | インプレーゾーン

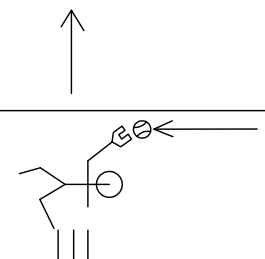


両足がインプレーゾーンでボールデッドゾーンの飛球をキャッチしたが、捕球後勢いでボールデッドゾーンに片足以上が入りこんだ。

打者アウト・ボールデット
走者イク1ベース

パターン⑥

ボールデッドゾーン | インプレーゾーン



両足がインプレーゾーンでインプレーゾーンの飛球をキャッチしたが、捕球後勢いでボールデッドゾーンに片足以上が入りこんだ。

打者アウト・ボールデット
走者イク1ベース

※2017年よりボールデッドゾーンに倒れこまなくても捕球後に踏み越えれば、ボールデッドで走者にはイク1ベースを与えると変更になっています。

※ホムランライクに対する解釈は各パターンのボールデッドゾーンをホムランゾーンに、ファウルをホムランと置き換えて考えて下さい。