

球場ローカルルール

リーグ規定に特に定めなき場合は次のとおりとする。

1. 球場内にせり出した樹木や防球ネット、グラウンド整備器具等に打球が接触した場合（榎田、月隈、名島、社領、舞鶴など）

a) インフライトの状態ではファウルゾーン上空で打球が球場内にせり出した樹木に直接接触した時点でボールデッド（ファウル）、バウンドした打球が接触した場合はインプレイ。

b) インフライトの状態では内野の上空にある防球ネットに直接接触し球場内のファウルゾーンに跳ね返った場合（跳ね返った打球を野手が捕球した場合を含む）はボールデッド（ファウル）。フェアゾーンに跳ね返った場合（跳ね返った打球に野手が触れた場合を含む）はボールデッド（アウト）。外野のフェアゾーン上空でせり出した樹木に直接接触し、球場内に跳ね返った場合はインプレイ（ただしホームラン性または大きくバウンドし、フェンスを越えていたであろうと思われる打球であれば審判の判断でホームランまたはエンタイトル2ベース）とする。

【補足】

・外野に設置された高いフェンスに想定線が引かれている場合は、線を超えた部分（線を含まない）にフェアの打球が当たった時点でボールデッド（ホームランまたはエンタイトル2ベース、ファウルの打球が当たった時点でファウル）とする。

2. フェンスがない、段差等がある場合（雁の巣、名島など）

a) ファウルゾーンの境界線はバックネットの外側の端から塁線に平行に引いた線を境界線（想定線とし、実際に線を引く必要はない）とする。

b) フェアゾーンの境界線はポールを基準とした塁線との直交する線を境界線（想定線とし、実際に線を引く必要はない）とする。

c) 境界線を出た時点でボールデッドとするが、ダイレクトに越えた場合（ホームラン）を除く打球についてはボールデッドとなった時点での野手の位置、走者・打者走者の占有塁から想定した（柵があっても確実に到達したであろうと思われる2個または3個の）塁を与える。

【補足】

- ・フェンスの切れ目がある場合、フェンスの切れ目を抜けた時点でボールデッドとする。
- ・蓋の無い側溝や段差がある場合は、その境界線を越えた時点でボールデッドとする。

3. 水溜りで打球が止まっても全てインプレイとする。

【補足】

- ・極力整備し、水溜りが無い状態で試合開始する。

以 上

平成 28 年 2 月 7 日制定

令和年 2 月 9 日改定