

白色のベースをフェア地域に、オレンジ色のベースをファウル地域になるように設置します。（下図ご参照）

このベースは、守備者と打者走者との接触防止（危険防止）のために設けられているものです。

基本的なことからご説明します。

例えば、無死走者なし。打者がショートゴロを打ったとします。遊撃手は打球を処理して一塁へ送球しますが、このとき一塁手は白色ベースに触れて捕球しなければアウトにすることは出来ません。一方、打者走者はオレンジベースに触塁しなければセーフにはなりません。

このように同じ一塁ベースですが、守備者と打者走者が異なるベースを使うことにより接触防止（危険防止）をしているものです。これがダブルベースの目的です。

ルールでは次のようになっています。

詳細はルールブック P123 の 7.15 を参照してください。

「打球が内野に打たれたとき、外野に打たれたとき、一塁でプレイが行われた場合は、打者走者は オレンジベースに触れなければならない」となっています。

      の箇所がポイントです。例えば、ライト前ゴロでも同じです。例の場合で、仮に打者走者が白色ベースに触れて走り抜けた場合は、一塁に触れていない（空過といいま

す）ことになり、打者走者が白色ベースに戻るまでの間に触球（タッチ）されるか白色ベースに触塁・触球されるとアウトになります。（←アピールプレイ）

注意しなければいけないのは、ダブルベースの目的が、「守備者と打者走者との接触防止」です。従って、一旦、オレンジベースに触塁した後や、空過したとき等、いかなる場合も、その後は全て白色ベースに戻り、触れていなければなりません。一旦、白色ベースに触れた後、オレンジベースに触れていた場合は、塁に触れていないことになります。タッチされるとアウトになります。

【ここからは監督等指導者の方はよくご理解いただき、ご指導ください】

1. 打者が長打を放った場合などで、一塁でプレイが行われない場合は、打者走者は白色ベース、オレンジベースのどちらに触塁して進塁しても構いません。
2. 守備者は白色ベースでプレイするのが原則ですが、特例として、一塁側のファウル地域からプレイが行われた場合、振り逃げの場合は、守備者、打者走者とも白色ベ

ース、オレンジベースのどちらを使用しても構わないことになっています。また、この場合で、守備者がオレンジベースを使用している場合、打者走者はフェア地域を走っても構わないことになっています。

3. 打者走者が一塁を空過した場合、その直後に守備者が一塁ベースで正しく捕球した場合は、アピールがあったものとみなし打者走者はアウトになります。
4. 一塁でプレイが行われた場合、打者走者が白色ベースで守備者と接触したときは、守備妨害となり、打者走者はアウトになります。他の走者も進塁できません。
5. 一方、一塁でプレイが行われない場合、守備者が塁上に立つ等で打者走者の走塁に影響を与えた場合は、走塁妨害になります。
6. 打球が白色ベースに当たればフェアボール、オレンジベースのみに当たればファウルボール、境目に当たればフェアボールです。

