

旧	新
<p>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）</p> <p>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直接接触した時点でボールデッド（<u>次のb項で判定</u>）、バウンドした打球が接触した場合はインプレイ。</p> <p>b) インフライトの状態では内野のフェアゾーン上空で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。</p>	<p>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）</p> <p>a) インフライトの状態ではファウルゾーン上空で<u>打球が球場内にせり出した樹木に</u>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。</p> <p>b) インフライトの状態では内野の<u>上空にある防球ネットに</u>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<u>せり出した樹木に</u>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。</p>