

『都道府県審判指導員マニュアル第1版(2016年改訂版)』修正一覧

※2017年2月修正(下線部が修正部分)

※2019年1月「16 3塁盗塁」を修正(下線部が修正部分)

※2020年2月(下線部が修正部分)

- 「12 3塁のフォースプレイ(送りバント)」を新規追加
- 「17 本塁のタッグプレイ」の「(7) 走者3塁、内野ゴロ(またはスクイズ)」を修正
- 「18 投手の投球動作の確認」の「(1) ワインドアップポジション」、「(3) ワインドアップポジションからの投球」、「(4) を修正ワインドアップポジションからの送球(けん制球)」を修正

ページ	現 行	修 正
8	<p>2 ジェスチャー(アウト/セーフ)の反復練習</p> <p>(5) アウトのコール</p> <p>② そして、右ヒジを顔の高さまで上げます。このとき腕の力を抜いて(ヒジは自然と90度程度に曲がります)、手は頭より後ろにある状態となります(手のひらは自然に開いたままです)。(写真①)</p> <p>■ ヒジが低いと手が顔の前で止まってしまい、きれのあるジェスチャーができません。(写真②)</p> <p>③ 『ヒー・イズ・アウト』『He is out!』のコールとともに、ヒジを肩の高さに下しながら、ヒジを基点に腕を振り下</p>	<p>2 ジェスチャー(アウト/セーフ)の反復練習</p> <p>(5) アウトのコール</p> <p>② そして、右ヒジを<u>肩の高さまで</u>上げます。このとき腕の力を抜いて(ヒジは自然と<u>45度程度</u>に曲がります)、手は<u>顔の前にある状態</u>となります(手のひらは自然に開いたままです)。(写真②)</p> <p>③ 『ヒー・イズ・アウト』『He is out!』のコールととも</p>

	<p>ろします。このとき手（軽く握りながら）は頭の上から弧を描くように通ってきます。</p> <p>■ この「腕を振り下ろす」ときのスピードが、キレのあるジェスチャーにつながります。</p>	<p>に、<u>ヒジを基点にして手を握りながらドアをノックするようにコブシを前に突き出します。</u></p> <p>■ この「<u>コブシを前に突き出す</u>」ときのスピードが、キレのあるジェスチャーにつながります。</p>
28	<p>7 ストライク／ボールのコール</p> <p>(3) ストライクのコール</p> <p>② そして、右ヒジを顔の高さまで上げます。このとき腕の力を抜いて（ヒジは自然と90度程度に曲がります）、手は頭より後ろにある状態となります（手のひらは自然に開いたままです）。（同写真③）</p> <p>■ ヒジが低いと手が顔の前で止まってしまい、キレのあるジェスチャーができません。</p> <p>③ 『ストライク』のコールとともに、ヒジを肩の高さに下しながら、ヒジを基点に腕を振り下ろします（写真④）。このとき手（軽く握りながら）は頭の上から弧を描くように通ってきます。</p> <p>A) この「腕を振り下ろす」ときのスピードが、キレのあるジェスチャーにつながります。</p>	<p>7 ストライク／ボールのコール</p> <p>(3) ストライクのコール</p> <p>② そして、右ヒジを<u>肩の高さまで</u>上げます。このとき腕の力を抜いて（ヒジは自然と<u>45度程度</u>に曲がります）、手は<u>顔の前にある状態</u>となります（手のひらは自然に開いたままです）。（同写真③）</p> <p>③ 『ストライク』のコールとともに、<u>ヒジを基点にして手を握りながらドアをノックするようにコブシを前に突き出します。</u>（写真④）。</p> <p>A) この「<u>コブシを前に突き出す</u>」ときのスピードが、キレのあるジェスチャーにつながります。</p>
59	<p>11 1塁のフォースプレイ</p> <p>(4) 打球が打たれてから（Go）</p> <p>③ 省略</p> <p>■ 「リード・ステップ」とは、両足がファウルライ</p>	<p>11 1塁のフォースプレイ</p> <p>(4) 打球が打たれてから（Go）</p> <p>③ 省略</p> <p>■ 「リード・ステップ」とは、両足がファウルライ</p>

	<p>ンと平行になるように左足を一步踏みだし、打球を処理する野手に正対するステップです。外野への打球判定のときにも、このステップを用います。</p>	<p>ンと平行になるように右足を一步引き（ドロップ・ステップ）、打球を処理する野手に正対するステップです。外野への打球判定のときにも、このステップを用います。</p>
7 1		<p><u>1 2 3 塁のフォースプレイ（送りバント）</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ <u>新規追加</u> ・ <u>以降の番号を繰り下げる</u> <p>(1) <u>3 塁塁審</u></p> <p>① <u>打者がバントしたら、ベースから4～6メートルの距離で、送球に対してフェア地域内の90度の角度の位置を目指して、右足からスタートします。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ <u>本塁周辺、またはマウンドよりも3 塁側で野手がボールを処理した場合、送球に対して90度の位置は、2 塁走者の走塁の妨げになる恐れがあります。このときは、走者の妨げにならない場所に位置するようにします。</u> ■ <u>打球が3 塁線付近を転がったときは、球審の打球判定を補助するため、フェア／ファウルが決まるまで、“ファウルラインを確保”します。このためスタートが遅れるので、90度の位置取りができなくてもやむを得ません。</u> <p>② <u>ベースに正対するように、右足を基点としてゆっくり止まります。このときはスタンディングで、顔は打球</u></p>

		<p><u>(打球を処理した野手) に向けています。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ <u>3 塁でのフォースプレイは、野手が投げてからプレイが起こるまでの時間が短いので、少なくとも野手がボールを捕ったときには、止まっているようにします。</u> <p>③ <u>野手が送球したら、顔もベースに向けて (身体の全部をベースに正対させて) セットポジションをとります。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ <u>野手がボールをリリースしたら、すぐにセットポジションをとるようにします。タイミングが遅れると、セットポジションをとった直後にプレイが起こることになり、焦点が定まらなくなる恐れがあります。</u> ■ <u>野手がマウンドの近くで打球を処理したときは、スタンディングのまま判定します。セットポジションをとると、逆に焦点がぶれてしまう恐れがあります。</u> <p>④ <u>視点を 3 塁ベースに合わせ、“走者の触塁”、“野手の捕球”、そして“野手の触塁”に集中します。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ <u>カメラの三脚を立てて (セットポジション)、走者が触塁したときにベースを中心にすえた 1 枚の写真を撮り、そしてその写真を確認してから判定する、というイメージです。</u>
--	--	--

		<ul style="list-style-type: none"> ■ <u>目で“走者が触塁したとき”を見て、耳で“野手がキャッチした音”を聞き取り、その両者を比べて判定する方法もあります。</u> <p>⑤ <u>アウトのときは、セットポジション（またはスタンディング）のまま、野手のボール確捕を確認してから、コールします。</u></p> <p>⑥ <u>セーフのときは、ただちに（セーフの写真を確認してから）コールします。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ■ <u>アウト／セーフにかかわらず、他の塁へ転送しようとする3塁手への走者の守備妨害に注意します。</u> <p>【検討】</p> <p><u>WBSC などの国際大会では、3塁のフォースプレイの際に、3塁塁審が3塁コーチースボックスの本塁側の角のあたりに移動して、ジャッジしています。この場合のメリットは下記に示しましたが、バントした打球（3塁ベースより前）の判定に関しては、3塁塁審は球審の判定のフォロー（例えばゴロを捕ろうとした捕手の身体に球審の視界が遮られた場合など）をしないこととなります。</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ① <u>打者がバントしたら、三塁コーチースボックスの本塁側の角のあたりに移動する。</u> ② <u>その後は、一塁塁審のフォースプレイと同じメカニクスになる。</u>
--	--	---

		<ul style="list-style-type: none"> ■ <u>考え方（メリット）</u> <ul style="list-style-type: none"> • <u>『通常の1塁のフォースプレイの絵』と同じにする。</u> • <u>アンパイアと3塁手との間に走者が入らないようにする。</u> • <u>3塁手の足が離れたかどうかを確認できる。（通常は1塁手、投手、捕手からの送球であり、3塁手はその方向に伸びて捕球する。）</u> <p>(2) <u>球 審</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ① <u>送りバントを捕手が処理するときは、守備妨害、走塁妨害、そして“出会い頭の接触”などに注意します。</u> ② <u>ボールが1塁に転送されたときは、打者走者がスリーフットレイン内を走っているかを確認するため、“ファウルラインを確保”します。</u>
7 7	<p>1 2 2塁を起点としたダブルプレイ（2塁塁審）</p> <p>(e) 2塁から1塁への転送のときの注意点（2塁手側に位置した場合）</p> <p>③ そこで、投手、捕手、または1塁手が2塁へ投げたボールを、大きく右足を踏み出しながら右手でつかみにいくようなイメージでやり過ごし（次頁の写真①）、その右足を基点にターンして2塁ベースに正対します（スタンディング）（次頁の写真②）。</p>	<p>1 3 2塁を起点としたダブルプレイ（2塁塁審）</p> <p>(e) 2塁から1塁への転送のときの注意点（2塁手側に位置した場合）</p> <p>③ そこで、<u>まず打球が投手より1塁側に打たれたら（投手ゴロ、送りバント）、</u></p> <ul style="list-style-type: none"> A) <u>まっすぐ前に右足を踏み出し、</u> B) <u>次に、身体が投手板と2塁を結ぶ直線と平行になるよう左足を踏み出します。このとき顔は野手に</u>

		<p><u>向けたままで、ボールから目を離さないようにします。</u></p> <p>C) <u>投手、捕手、または1塁手が2塁へ投げると同時に、右足を一步引いて(ドロップ・ステップ)、身体の全部をベースに正対させて、スタンディングでプレイを待ち受けます。</u></p>
93	<p>14 2塁盗塁のビュー・トレーニング</p> <p>(b) 実施方法</p> <p>① 受講者は、本塁に向かって(顔は送球者の方を向いて)セットポジションの姿勢で正対しています。(写真①)</p> <p>②～⑤省略</p> <p>⑥ 受講者は、送球者がテイクバックしたときに、2塁ベース側の足(2塁手側に位置したときは右足、遊撃手側に位置したときは左足)を、斜め後ろに(ベースに向かって)一步踏み出します(ワン・ステップ)。しかし、まだ顔は送球者の方を向いています。(次頁の写真①)</p>	<p><u>15 2塁盗塁のビュー・トレーニング</u></p> <p>(b) 実施方法</p> <p>① 受講者は、本塁に向かって(顔は送球者の方を向いて)セットポジションの姿勢で正対しています。(写真①) <u>また、2塁手側に立った場合は1塁と2塁を結ぶ直線と、遊撃手側に立った場合は2塁と3塁を結ぶ直線と、それぞれ平行にスタンスをとり、顔を本塁に向けたセットポジションの姿勢でも構いません。</u></p> <p>②～⑤省略</p> <p>⑥ 受講者は、送球者がテイクバックしたときに、2塁ベース側の足(2塁手側に位置したときは右足、遊撃手側に位置したときは左足)を、斜め後ろに(ベースに向かって)一步踏み出します(ワン・ステップ)。しかし、まだ顔は送球者の方を向いています。(次頁の写真①)</p> <p><u>塁を結ぶ直線と平行にスタンスをとった場合、捕手が投球を捕ったときに、右足を(遊撃手側の場合は左足</u></p>

	<p>⑦ 次に、送球者がボールをリリースするのと同時に、ボールの軌道が判断できたものとして、⑥で踏み出した足を基点にターンして（ツー・ステップ）、身体全部を2塁ベースに正対させながら、セットポジションをとってプレイを待ち受けます。（写真②）</p>	<p><u>を）ベースに向けて踏みかえ、送球の軌道が判断できたらターンしてセットポジションをとることになります。</u></p> <p>⑦ 省略</p>
99	<p>15 2塁盗塁 （2）2塁塁審の姿勢 ① スタンディングの姿勢で、打者に正対します。（写真①）</p>	<p><u>16 2塁盗塁</u> （2）2塁塁審の姿勢 ① スタンディングの姿勢で、打者に正対します。（写真①） このとき、<u>2塁手側に立った場合は1塁と2塁を結ぶ直線と、遊撃手側に立った場合は2塁と3塁を結ぶ直線と、それぞれ平行にスタンスをとっても構いません。</u></p>
99	<p>15 2塁盗塁 （3）ツー・ステップ ① 捕手が投球を捕ったらすぐに（捕ると同時に）、2塁手側に位置したときは右足（遊撃手側に位置したときは左足）を、捕手から目を離さずに、斜め後ろに（ベースに向かって）一歩踏み出します（ワン・ステップ）。 （次頁の写真①）</p>	<p><u>16 2塁盗塁</u> （3）ツー・ステップ ① 捕手が投球を捕ったらすぐに（捕ると同時に）、2塁手側に位置したときは右足（遊撃手側に位置したときは左足）を、捕手から目を離さずに、斜め後ろに（ベースに向かって）一歩踏み出します（ワン・ステップ）。 （次頁の写真①）</p>

		<p><u>塁を結ぶ直線と平行にスタンスをとった場合、捕手が投球を捕ったときに、右足を（遊撃手側の場合は左足を）ベースに向けて踏みかえ、送球の軌道が判断できたらターンしてセットポジションをとることになります。</u></p>
107	<p>1 6 3 塁盗塁 (3) ツー・ステップ ① 省略 ② 省略</p>	<p><u>1 7 3 塁盗塁</u> (3) ツー・ステップ ① 省略 ② 省略 ③ <u>3 塁盗塁の際に、内野内に入らず、ファウルテリトリで判定しても構いません。この場合、スターティングポジションからファウルラインに平行に3～4歩前進して、最後に右足を右斜め前方に踏み出し(3 三塁ベースに正対)、セットポジションをとります。</u></p>
108	<p>1 6 3 塁盗塁 (4) スリー・ステップ ① 省略 ② 省略</p>	<p><u>1 7 3 塁盗塁</u> (4) スリー・ステップ ① 省略 ② 省略 ③ <u>3 塁盗塁の際に、内野内に入らず、ファウルテリトリで判定しても構いません。この場合、スターティングポジションからファウルラインに平行に3～4歩前進して、最後に右足を右斜め前方に踏み出し(三塁ベースに正対)、セットポジションをとります。</u></p>

119	<p>1 7 本塁のタッグプレイ</p> <p>(6) 走者 2 塁、外野へのゴロのヒット</p> <p>④ 省略</p>	<p>1 8 本塁のタッグプレイ</p> <p>(6) 走者 2 塁、外野へのゴロのヒット</p> <p>④ 省略</p> <p>【検討】</p> <p><u>2016 年のシーズンから、ほとんどの捕手は本塁の前に立ち、片手（右手を添えない）でタッグする（他の内野手と同じタッグの方法）ようになりました。他方、走者は、以前から 3 塁側に回り込みながら左手で本塁に触れるスライディングが多く、ほとんどのケースで捕手がスワイプタッグをするようになりました。（114 頁写真②を参照）。</u></p> <p><u>この場合、タッグポイントは写真のコマ送りのように変わり、「グラブ・アンパイア・ランナー・コンセプト」（110 頁を参照）により、球審もタッグポイントを読みながら右側（内野内）に回り込む必要があり、ハンズ・オン・ニーズ・セットポジションをとる時間がありません。そこで、「左足を前・右足を後」と足を前後に開いたやや中腰の姿勢（スタンディング・シザース）でジャッジしても構わないこととします。</u></p> <p><u>スターティングポジション（投球を判定する位置）からジャッジするまでの動き方は、次のようになります。</u></p> <p>A) <u>本塁への送球が近づいてきて、その軌道がほぼ捕手に向かっている（捕手が移動しなくてもボールを捕れる）と判断できたら、スターティングポジシ</u></p>
-----	---	---

		<p><u>ヨンから、3塁→本塁の延長線上で本塁から2～3mの位置に移動して(これ以上離れると、その後のタッグポイントの変化に対応できなくなります)、スタンディング・シザースの構えをとり、素早く動ける態勢でプレイを待ち受けます。</u></p> <p><u>A) このとき、左足を3塁→本塁の延長線より1塁側に置かないと、スライディングした走者と接触する危険があります。</u></p> <p><u>B) また、送球が3塁側にそれた場合、走者が3塁ダッグアウト側に大きく回り込んだり、または内野内に切れ込んでくることもあり、タッグポイントが瞬時に変化するため、スターティングポジションからタッグポイントが確認できる位置に移動します。</u></p>
120	<p>17 本塁のタッグプレイ (7) 走者3塁、内野ゴロ (またはスクイズ) (a) 打球判定の必要のない打球省</p> <p>① 省略</p> <p>② フェア/ファウルの判定の必要のない内野ゴロの場合、投球判定の位置にとどまり (動かない)、スタンディングで本塁に正対し、顔は打球 (打球を処理する野手) に向けています。(写真①)</p>	<p><u>18 本塁のタッグプレイ</u> (7) 走者3塁、内野ゴロ (またはスクイズ) (a) 打球判定の必要のない打球</p> <p>① 省略</p> <p>② フェア/ファウルの判定の必要のない内野ゴロの場合、<u>3塁→本塁の延長線上で本塁から2～3mの位置に移動して(これ以上離れると、その後のタッグポイントの変化に対応できなくなります)、スタンディング・シザースの構えをとり、素早く動ける態勢</u></p>

	<p>③ 野手がボールをリリースして、悪送球にならないと判断したら（瞬時の判断が必要です）、セットポジションをとります（写真②）。</p> <p>■ タイミングが遅いと、セットポジションをとった直後にプレイが起こることになり、焦点がぶれてしまいます。</p>	<p><u>でプレイを待ち受けます。このとき、スライディングする走者と接触しないため、左足を3塁→本塁の延長線より1塁側に置きます。</u></p> <p>③ <u>削除</u></p>
121	<p>17 本塁のタッグプレイ</p> <p>(b) 1塁線のゴロ（フェア）</p> <p>① 省略</p> <p>② 省略</p> <p>③ 省略</p>	<p>18 本塁のタッグプレイ</p> <p>(b) 1塁線のゴロ（フェア）</p> <p>① 省略</p> <p>② 省略</p> <p>③ 省略</p> <p>【検討】</p> <p><u>1塁線の打球の場合、上記①～③の行動をとる時間が限られているため、タッグプレイのポジショニングを優先する（スワイプタッグに対応する）考え方から、次のような動きでも構いません。</u></p> <p>① <u>ゴロが打たれたら、ボールから目を離さない（下を向かない）ようにしてマスクを外し、捕手をおかわしながら1、2歩前方に出ます。</u></p> <p>② <u>捕手の背後から自身の上体（顔）を1塁線に向けるこ</u></p>

		<p>とにより、ラインを確保します。</p> <p>③ <u>1塁手が打球に触れたら、その姿勢のままフェアのシグナルを出します。</u></p> <p>④ <u>その後、すばやく3塁→本塁の延長線上に移動し、スタンディング・シザースの構えでプレイを待ち受けます。このとき、スライディングする走者と接触しないため、左足を3塁→本塁の延長線より1塁側に置きます。</u></p>
122	<p>17 本塁のタッグプレイ</p> <p>(c) 3塁線のゴロ (フェア)</p> <p>① 省略</p> <p>A) 省略</p> <p>B) 本塁から2m～3m後方に位置しますが、まっすぐスライディングしてきた走者に足をすくわれないよう注意します。</p> <p>② 野手が打球に触れたら、フェアのシグナルを出します。(写真③)</p> <p>③ 3塁→本塁の延長線上の位置は、捕手が塁線をまたいでタッグしたとき、捕手の背中でタッグのポイントが見えなくなってしまうので、1歩でも2歩でも左に移動して(投球判定の位置に近づきます)、野手が送球したらセットポジションをとります。(写真④)</p> <p>A) 1歩移動する場合は、右足を左斜め前に大きく交</p>	<p>18 本塁のタッグプレイ</p> <p>(c) 3塁線のゴロ (フェア)</p> <p>① 省略</p> <p>A) 省略</p> <p>B) <u>削除</u></p> <p>② 省略</p> <p>③ <u>その後、スライディングする走者と接触しないため、すばやく左足を3塁→本塁の延長線より1塁側に置き、スタンディング・シザースの構えでプレイを待ち受けます。</u></p>

	<p>差して踏み出し、その右足を起点にターンします。</p> <p>B) 時間がないときは、その場にとどまります。</p>	
128	<p>1 8 投手の投球関連動作の確認</p> <p>(1) ワインドアップポジション (規則 5.07(a)(1))</p> <p>① 省略</p> <p>② 省略</p> <p>③ また、上記の姿勢から、「投球に関連する動作」をしないでボールを両手で身体の前方に保持すれば、ワインドアップポジションをとったとみなされます。(写真③) (規則 5.07(a)(1) 【注 1】 ②)</p> <p>■ 「投球に関連する動作」とは、両腕を大きく振ること、または腕以外の身体他の部分が動くことなどです。</p> <p>④ 投手は、ワインドアップポジションから、①打者に投球すること、②塁に送球すること、③軸足を投手板の後方にはずすことができます。(規則 5.07(a)(1) 【原注 2】)</p>	<p>1 9 投手の投球動作の確認</p> <p>(1) ワインドアップポジション (規則 5.07(a)(1))</p> <p>① 省略</p> <p>② 省略</p> <p>③ また、上記の姿勢から、「投球動作」をしないでボールを両手で身体の前方に保持すれば、ワインドアップポジションをとったとみなされます。(写真③) (規則 5.07(a)(1) 【注 1】 ②)</p> <p>■ <u>ここでいう「投球動作」とは、両腕を大きく振ること、または腕以外の身体他の部分が動くことなどです。</u></p> <p>④ 省略</p>
128	<p>1 8 投手の投球関連動作の確認</p> <p>(3) ワインドアップポジションからの投球</p> <p>① ワインドアップポジションをとった投手は、「投球に関連する動作」を起こしたならば、途中で止めたり、変更したりしないで、投球を完了しなければなりません。</p>	<p>1 9 投手の投球動作の確認</p> <p>(3) ワインドアップポジションからの投球</p> <p>① ワインドアップポジションをとった投手は、「<u>投球動作</u>」を起こしたならば、<u>中断したり、変更したり</u>しないで、投球を完了しなければなりません。(規則</p>

	<p>ん。(規則 5.07(a)(1)①, 5.07(a)(2) 【注 2】)</p> <p>【規則違反の例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 振りかぶった両手を頭の上で止める。 ● 振りかぶった両腕を何度も上下させる。 ● 両手を振って身体の前方で合わせた後に動作が止まる。 ● 自由な足を一步後方に引いた後に動作が止まる。 ● 自由な足を上げてから一時的に止める。 ● 自由な足を上げるとき意図的に段階をつける(2段モーション)。 ● ボールを投げる直前に、離れた投げ手を再びグラブに合わせる。 	<p>5.07(a)(1)①, 5.07(a)(2) 【注 2】</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 「<u>中断</u>」とは、<u>投手が投球動作を起こしてから途中でやめてしまったり、投球動作中に一時停止したりすることです。</u> ■ 「<u>変更</u>」とは、<u>ワインドアップポジションからセットポジション(または、その逆)に移行したり、投球動作から塁への送球(けん制)動作に変更することです。</u> <p>【規則違反の例】</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 振りかぶった両手を頭の上で止める。 ● 振りかぶった両腕を何度も上下させる。 ● 両手を振って身体の前方で合わせた後に動作が止まる。 ● 自由な足を一步後方に引いた後に動作が止まる。 ● 自由な足を上げてから一時的に止める。
128	<p>1 8 投手の投球関連動作の確認</p> <p>(4) ワインドアップポジションからの塁への送球(けん制球)</p> <p>② 日本のアマチュア野球では、ワインドアップポジショ</p>	<p>1 9 投手の<u>投球動作</u>の確認</p> <p>(4) ワインドアップポジションからの塁への送球(けん制球)</p> <p>② 日本のアマチュア野球では、ワインドアップポジショ</p>

	<p>ンをとった右投手が3塁（または3塁方向から回転して2塁）へ、あるいは左投手が1塁（または1塁方向から回転して2塁）へ踏み出して送球することは、投球に関連した足の動きをして送球したとみなされ、ボークとなります。（アマチュア内規③）</p>	<p>ンをとった右投手が3塁（または3塁方向から回転して2塁）へ、あるいは左投手が1塁（または1塁方向から回転して2塁）へ踏み出して送球することは、投球<u>動作を変更して</u>送球したとみなされ、ボークとなります。（アマチュア内規③）</p>
--	---	---