

スコアブックのつけ方

～ 今日からあなたも最強のスコアラー～

第1版
2008年10月



幸町グリーンホース
SAIWAICHO GREENHORSE

<http://www2s.biglobe.ne.jp/~sou/sgh/>

はじめに

スコアラーとは、試合経過や得点を記録する人で、記録員や記録係とも言います。

当チームが加盟している『千葉市少年軟式野球協会』『千葉市美浜区少年軟式野球連盟』『京葉少年野球連盟』では、スコアラーは選手と同一の帽子を着用していればベンチに入ることができます。

当チームのスコアラーの役目は、「個人の記録を細かく書いて分析する」のではなく「試合中のトラブルを未然に防ぐ」ことに重点をおいています。（監督・コーチは試合に興奮し、選手は訳分からず…という場面もありますので…）

- ・打順間違い防止
- ・コーチャーの配置
- ・ボールカウントやアウトカウントのアナウンス
- ・振り逃げができるかの指示
- ・選手交代時の確認
- ・得点、試合時間の確認（あと何点でコールドになるか、あと何分で試合終了か）

実際のスコアの記入については、あとで読み返した時に「こんなんだったっけかなあ」程度でかまいません。これを機会にスコアラーに挑戦してみてください。

I スコアブックとは

1. スコアブックとは
2. グリーンホースで採用しているスコアブック
3. スコアブック、スコアカードの記入概要
 - 3-1. 試合開始前に記入しておく箇所
 - 3-2. 試合中に記入する箇所
 - 3-3. 試合終了後に記入する箇所

II 最低限の野球用語

1. 守備位置
2. 誤解や混乱を招く恐れがある用語についての説明

III スコアの記入

1. ボールカウント
 - ・ボール
 - ・ストライク<見逃し>
 - ・空振り
 - ・空振り<バント>
 - ・ファウル
 - ・ファウル<バント>
2. 打球の動き
 - 2-1. 打球の方向
 - 2-2. 打球の種類
 - ・ゴロ<捕球→送球>
 - ・ゴロ<捕球→ベースカバーの野手へ送球>
 - ・ゴロ<捕球→自らベースを踏む>
 - ・ゴロ<捕球→打者走者にタッグ>
 - ・フライ
 - ・フライ<ファウル>
 - ・ライナー
 - ・ライナー<ファウル>
 - ・インフィールドフライ<捕球/落球>
 - ・故意落球
3. 打撃内容
 - 3-1. 四死球
 - ・四球(フォアボール)
 - ・敬遠四球
 - ・死球(デッドボール)
 - 3-2. 三振
 - ・三振
 - ・スリーバント失敗
 - ・ワイルドピッチ(暴投)で振り逃げ成功
 - ・パスボール(捕逸)で振り逃げ成功
 - ・振り逃げ失敗
 - 3-3. ヒット(安打)
 - ・シングルヒット(単打)
 - ・内野安打
 - ・強襲ヒット
 - ・バントヒット
 - ・テキサスヒット(ポテンヒット)
 - ・ツーベースヒット(二塁打)
 - ・スリーベースヒット(三塁打)
 - ・ホームラン(本塁打)<フェンスオーバー>
 - ・ランニングホームラン

3-4. エラー(失策)

- ・フライ落球
- ・ゴロ捕球ミス
- ・ゴロ捕球ミス後送球
- ・送球ミス
- ・送球の捕球ミス

3-5. 犠打

- ・犠牲バント(送りバント)<成功/失敗>
- ・犠牲フライ
- ・犠牲フライ<ファウル>

3-6. 併殺打

- ・ダブルプレー(併殺)
- ・トリプルプレー(三重殺)

3-7. その他

- ・封殺(打者走者セーフ)
- ・フィールダースチョイス(野手選択)
- ・インターフェア(打撃妨害)
- ・反則打球
- ・打順間違い

4. 走者の動き

4-1. 走塁妨害、守備妨害

- ・オブストラクション(走塁妨害)<打者走者への妨害>
- ・オブストラクション(走塁妨害)<走者への妨害>
- ・インターフェア(守備妨害)

4-2. 進塁

- ・盗塁<成功/失敗>
- ・ダブルスチール(重盗)<成功/失敗>
- ・ボーク
- ・ワイルドピッチ(暴投)による進塁<成功/失敗>
- ・パスボール(捕逸)による進塁<成功/失敗>
- ・犠牲バント(送りバント)による進塁<成功/失敗>
- ・四球(フォアボール)時の後逸
- ・ボールデッドによる進塁
- ・エラーの絡まない進塁
- ・挟殺中に他走者が進塁

4-3. 牽制

- ・投手による牽制死
- ・捕手による牽制死
- ・牽制による挟殺
- ・牽制悪送球による進塁

4-4. 暴走

- ・暴走による走塁死
- ・暴走による挟殺

4-5. 暴投、暴走、悪送球の複合

- ・暴投+暴走
- ・暴投+悪送球
- ・暴投+悪送球+暴走
- ・盗塁+暴投
- ・盗塁+暴走
- ・暴投のみ

4-6. その他

- ・タッチアップでのアピールプレー
- ・ベース踏み忘れでのアピールプレー〈打者走者/走者〉
- ・同一ベース上に走者が2人
- ・走塁放棄
- ・隠し球〈進塁後/牽制〉

5. アウトカウント、得点、残塁

- ・アウトカウント
- ・得点
- ・残塁

6. 攻守交替

- ・攻撃終了時の処理〈打順の順での攻守交替〉
- ・攻撃終了時の処理〈打順の順と異なる攻守交替〉
- ・攻撃終了時の処理〈盗塁失敗による攻守交替〉
- ・打者一巡

7. 選手交代

7-1. 代打、代走

- ・代打
- ・代打の代打
- ・代走
- ・代打者・代走者が前打者と同じ守備位置につく場合
- ・代打者・代走者が前打者と違う守備位置につく場合

7-2. 野手交代

IV 記号一覧

付録 実際の記録

I スコアブックとは

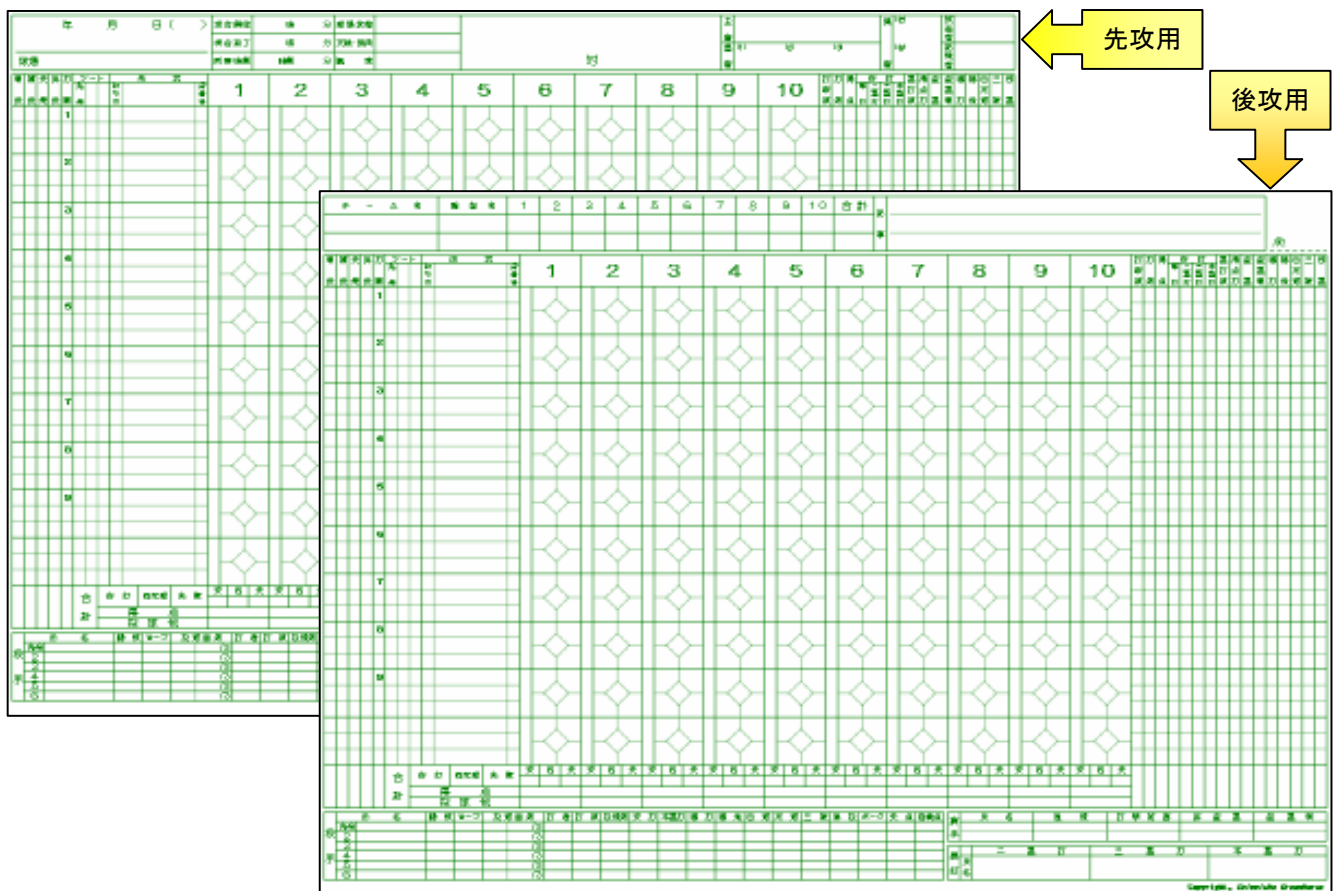
1. スコアブックとは

スコアブックとは、野球だけではなくバスケットボールやバレーボールなど多種の球技にて用いられている「試合の記録簿」です。この記録簿には、得点者や得点の過程、選手交代など試合中のできごとを数値や記号を使ってデータ化し記録します。

野球のスコアブックでは、ボールやストライクなどの「ボールカウント」、三振やレフト前ヒットなどの「打撃内容」、盗塁などの「ランナーの動き」、代打や投手交代などを記入していきます。

2. グリーンホースで採用しているスコアブック

スコアブックには様々なフォーマットがありますが、当チームでは「成美堂出版 野球スコアブック[保存版]」を採用しています。（下記はイメージです。）



3. スコアブック、スコアカードの記入概要

3-1. 試合開始前に記入しておく箇所

両チームのメンバー表をもとに青枠内を記入します。

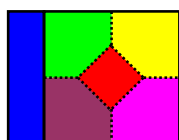
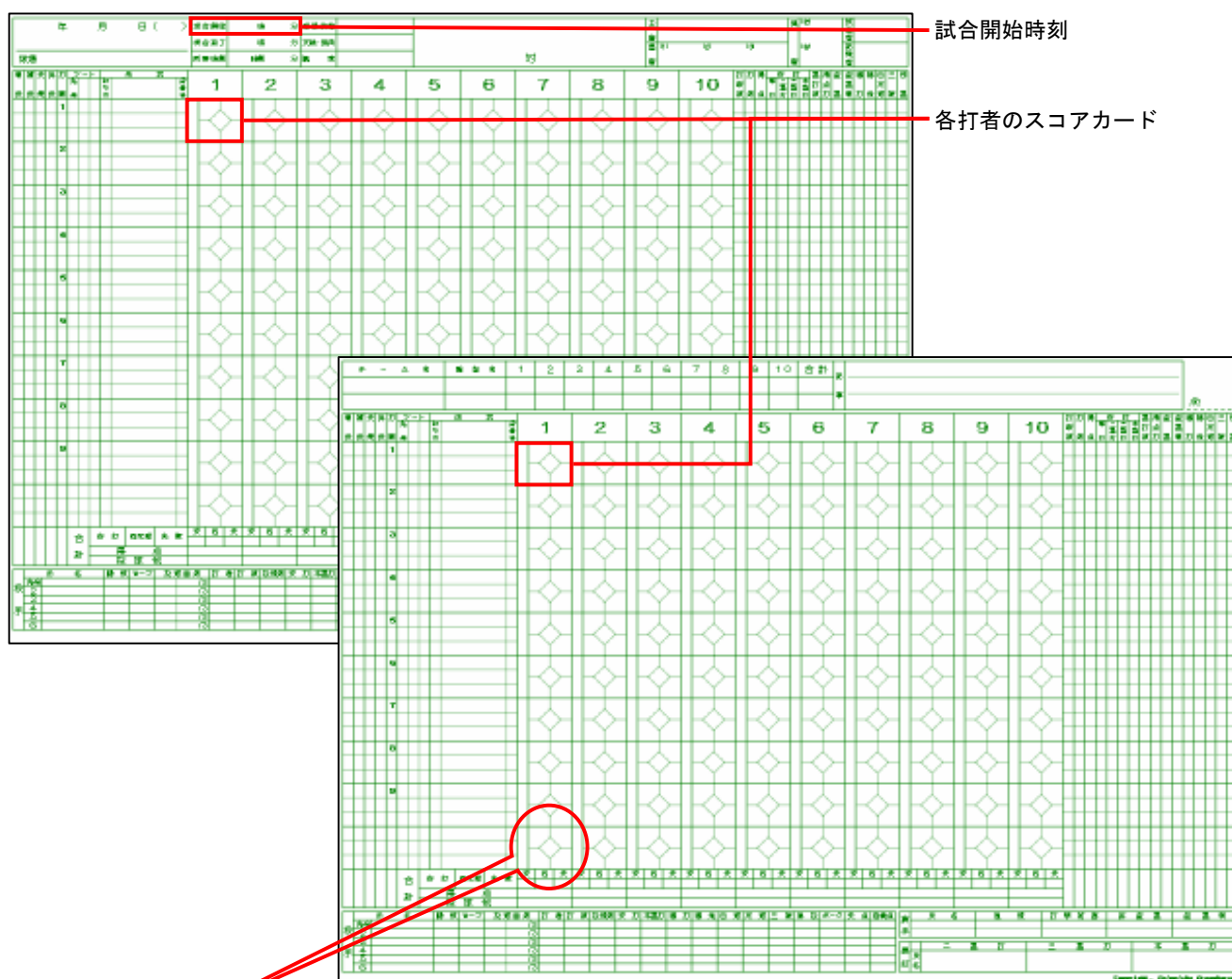
The image shows two soccer scorebook sheets. The top sheet is for the home team, and the bottom sheet is for the away team. Red boxes highlight the following areas:

- Top Sheet (Home Team):**
 - Opponent team name (対戦チーム)
 - Match date and tournament name (試合日、大会名)
 - Stadium name (球場名)
 - Starting lineup of the home team (先攻チームの先発メンバー)
- Bottom Sheet (Away Team):**
 - Opponent team name and manager name (対戦チーム、監督名)
 - Starting lineup of the away team (後攻チームの先発メンバー)

Labels and their corresponding areas:

- 対戦チーム
左:先攻チーム名
右:後攻チーム名
- 試合日、大会名(下段)
- 球場名
- 先攻チームの先発メンバー
先発シート(守備位置)、
氏名、背番号
- 対戦チーム、監督名
上:先攻チーム
下:後攻チーム
- 後攻チームの先発メンバー
先発シート、氏名、背番号

3-2. 試合中に記入する箇所



- 【青色】 ボールカウントを記入
- 【ピンク色】 打者が一塁に行くまでのプレーを記入
(出塁できずにアウトになった場合もここに記入)
- 【黄色】 一塁から二塁への進塁、または二塁でアウトの要因のプレーを記入
- 【黄緑色】 二塁から三塁への進塁、または三塁でアウトの要因のプレーを記入
- 【紫色】 三塁から本塁への進塁、または本塁でアウトの要因のプレーを記入
- 【赤色】 その選手の結果であるアウトか残塁か得点のいずれかを記入

スコアカードの記入には「早稲田式」(一般的なもの)と「慶応式」(プロ野球等で使われるもの)がありますが、チームとしてのこだわりはないので、早稲田式に近いオレ流の記入方法で説明します。要は、チームとして書き方が統一されていれば問題ないと考えています。実際の記入方式については『Ⅲ スコアの記入』で説明します。

3-3. 試合終了後に記入する箇所

打者および投手の集計欄の記入はヒマな時にやって下さい。

II 最低限の野球用語

1. 守備位置

スコアブックでは、野手のポジション(守備位置)を表すのに1ケタの数字を用います。

| 日常読み | 数字 | 漢字表記 |
|--------|----|------|
| ピッチャー | 1 | 投手 |
| キャッチャー | 2 | 捕手 |
| ファースト | 3 | 一塁手 |
| セカンド | 4 | 二塁手 |
| サード | 5 | 三塁手 |
| ショート | 6 | 遊撃手 |
| レフト | 7 | 左翼手 |
| センター | 8 | 中堅手 |
| ライト | 9 | 右翼手 |



2. 誤解や混乱を招く恐れがある用語についての説明

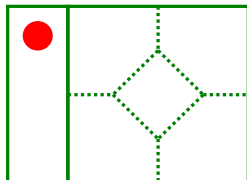
| | |
|-------------------|---|
| 投球 | 投手が打者に対して投げた球。 投手が打球を捕ってから野手へ投げる球や牽制球は投球ではありません。 |
| 送球 | 野手が他の野手へ投げる球。投手が守備中に他の野手へ投げる球も送球です。 |
| ワイルドピッチ (暴投) | 投球のうち、ワンバウンドや捕手のミットに届かない所へ投げたために捕手が捕れず、走者の進塁や打者の振り逃げを許した場合。 |
| パスボール (捕逸) | 捕手の捕球ミスにより投球を捕れず、走者の進塁や打者の振り逃げを許した場合。 |
| 悪送球 | 野手が投げた送球のうち、ワンバウンドや相手グラブに届かない所へ投げたために相手野手が捕れず、走者の進塁を許すエラー。 |
| フィルダースチョイス (野手選択) | 打球を捕った野手が1塁へ送球すれば打者走者はアウトになる(であろう)のに、他の走者を殺そうとして送球した(しようとした)が間に合わず、アウトを1つも取れないこと。 |
| 犠牲フライ | 外野フライで3塁走者がタッチアップをすること。 内野フライの場合や1・2塁の走者がタッチアップした場合は犠牲フライにならない。 |
| インフィールドフライ | 野手がわざと落球して併殺を狙うのを阻止する為にあるルール。 無死か一死で走者は1・2塁か満塁の状態、打者が内野フライを打ち(バントは除く)、審判がインフィールドフライを宣告すれば成立する。 インフィールドフライになれば、その時点で打者がフライによるアウトになる。そのフライを野手が落球しても打者はアウトである。落球してファウルになった場合はファウル。 |
| 故意落球 | 野手がわざと落球して併殺を狙うのを阻止する為にあるルール。 無死か一死で走者が1塁か1・2塁か満塁の状態、内野手がフライかライナーをグラブまたは手で触れてから落球した時に審判が故意落球を宣告すれば成立する。故意落球になれば打者はアウトになり、ボールデッドになる。 |

※試合中、わからない状況になった場合は監督やコーチに聞いて下さい。

Ⅲ スコアの記入

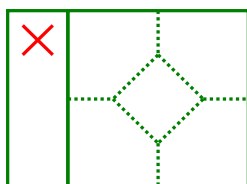
1. ボールカウント

ボール



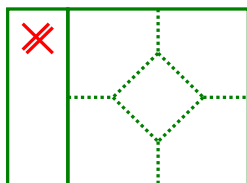
この記号が4個で四球です。

ストライク<見逃し>



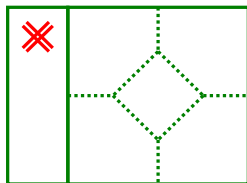
第3ストライク目がこの記号なら三振になります。

空振り



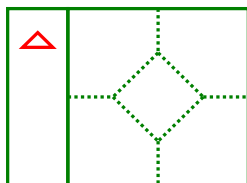
バント以外の空振り。ファウルチップを捕手がダイレクトで捕球した場合も空振りと同じです。第3ストライク目がこの記号なら三振になります。

空振り<バント>



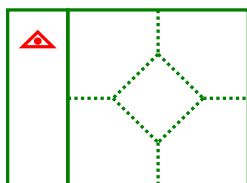
バントの構えによる空振り。スクイズ時に投球が大きく外されて、バッターがバントを空振りした場合もこれに該当します。第3ストライク目がこの記号なら三振になります。

ファウル



バント以外でのファウル。ファウルの種類(フライやゴロ)の区別は不要です。

ファウル<バント>



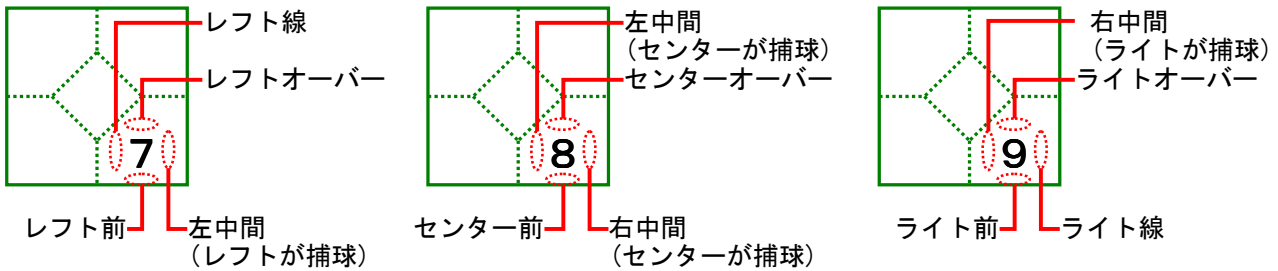
バント失敗によるファウル。ファウルの種類(フライやゴロ)の区別は不要です。第3ストライク目がこの記号なら三振になります。

ボールカウント欄に書いた記号の数が投手の投球数です。ただし、打者が打った(ゴロやヒット)場合は、この欄に書かないため1球加算する必要があります。

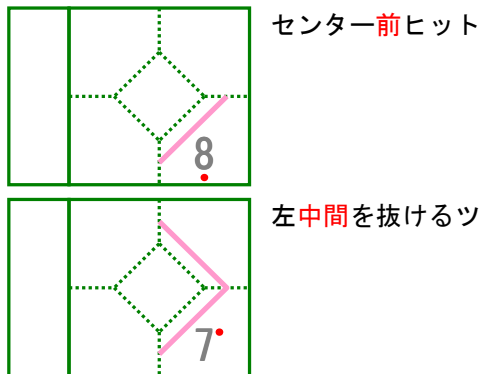
2. 打球の動き

2-1. 打球の方向

打者が打った打球を最初に処理した野手の守備位置(数字)と方向(点)を記入します。



《打球の方向を記入する具体例》



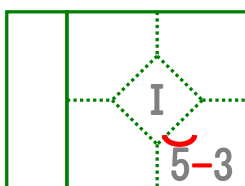
【定位置と違う場所で打球を捕った場合の考え方】

例えば「ライトがすごく極端な前進守備をし、セカンドの定位置あたりでゴロを捕ってファーストへ投げてアウトにした場合は何ゴロ?」といった内容です。

答えはライトゴロです。プレーは常に「捕球した場所」ではなく、「捕球した野手」で判断して下さい。

2-2. 打球の種類

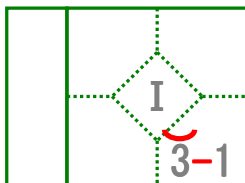
ゴロ<捕球→送球>



サードゴロ。サードがファーストへ送球し1アウト。

右下枠に打球を処理したサードの'5'、その上にゴロを表す'✓'を書きます。ゴロを捕球したサードはファーストへ送球したので、送球を表す'-'と送球を処理したファーストの'3'を書きます。中央には1アウトの'I'を書きます。

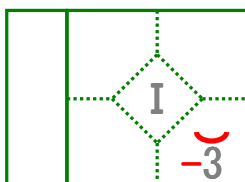
ゴロ<捕球→ベースカバーの野手へ送球>



ファーストゴロ。ファーストがゴロを捕球し、1塁のベースカバーに入ったピッチャーへ送球し1アウト。

右下枠に打球を処理したファーストの'3'とゴロを表す'✓'を書きます。ゴロを捕球したファーストがベースカバーに入ったピッチャーに送球したので、送球の'-'とベースカバーに入ったピッチャーの'1'を書きます。中央には1アウトの'I'を書きます。

ゴロ<捕球→自らベースを踏む>

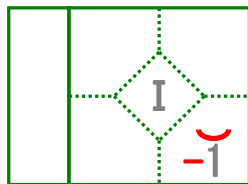


ファーストがゴロを捕り、そのまま1塁ベースを踏んで1アウト。

上記に習うと'3-3'となりますが、このように記入すると「ファーストが送球し、ファーストが受けてアウト」のような解釈になります。

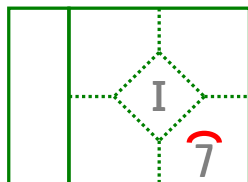
この場合は、ゴロを表す'✓'、'-'とベースを踏んだファーストの'3'を書きます。中央には1アウトの'I'を書きます。

ゴロ<捕球→打者走者にタッグ>



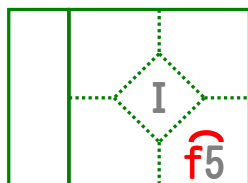
ポテポテの1塁線ゴロをピッチャーが拾って、打者走者にタッグして1アウト。
ゴロ<捕球→自らベースを踏む>と同じで、ゴロを表す'○'、'ー'と打球を拾って走者へタッグしたピッチャーの'1'を書きます。中央には1アウトの'I'を書きます。

フライ



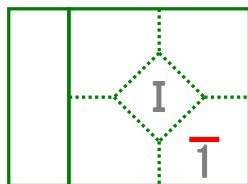
レフトフライで1アウト。
右下枠に打球を処理したレフトの'7'、その上にフライを表す'∩'を書きます。中央には1アウトの'I'を書きます。

フライ<ファウル>



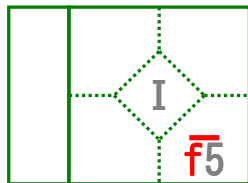
サードへのファウルフライで1アウト。
右下枠に「FOUL BALL」の'f'を書き、打球を処理したサードの'5'とフライを表す'∩'を書きます。中央には1アウトの'I'を書きます。

ライナー



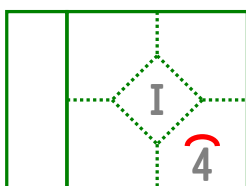
ピッチャーライナーで1アウト。
右下枠に打球を処理したピッチャーの'1'、その上にライナーを表す'—'を書きます。中央には1アウトの'I'を書きます。

ライナー<ファウル>



サードがファウルゾーンへダイビングしライナーを捕球して1アウト。
右下枠に「FOUL BALL」の'f'を書き、打球を処理したサードの'5'とライナーを表す'—'を書きます。中央には1アウトの'I'を書きます。

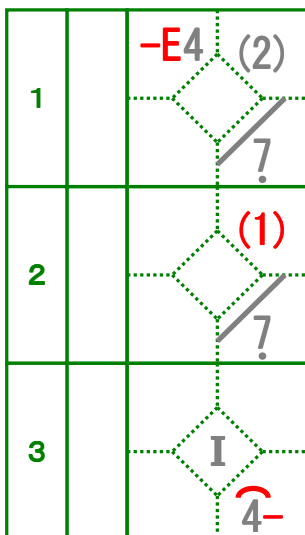
インフィールドフライ<捕球>



無死走者満塁。打者が平凡なセカンドフライを打ち、審判がインフィールドフライを宣告したので打者はアウト(1アウト)になった。

インフィールドフライが宣告されて打者がアウトになったので、普通の「セカンドフライ」です。

インフィールドフライ<落球>



無死走者1・2塁。打者がセカンドへフライを打ち、審判がインフィールドフライを宣告したが、セカンドはフライを落球した。それを見たランナーはそれぞれ進塁した。

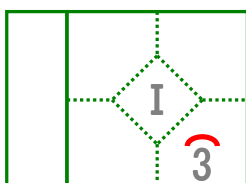
3番打者の右下枠には「セカンドフライ」を書きます。このフライには落球による進塁という続きがあるので「-」も書きます。

1番打者(2塁走者)の左上枠にはセカンドの落球エラーを表す「-E4」を書きます。

2番打者(1塁走者)も1番打者と同じ原因で進塁したのですが、打撃とは関係がないエラーで複数のランナーが進塁した場合には、先行走者のスコアカードにのみエラー内容を記入し、他の走者にはその先行走者の打順番号を書きます。

したがって、2番打者(1塁走者)の右上枠に1番打者を表す「(2)」を書きます。

故意落球



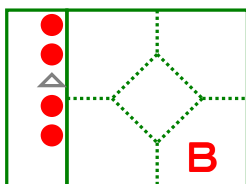
走者1塁。打者がファーストへフライを打ったが、ファーストはフライをグラブではじいて落球した。審判が故意落球を宣告したので打者はアウトになった。

故意落球が宣告されれば落球は無効なので、普通の「ファーストフライ」です。

3. 打撃内容

3-1. 四死球

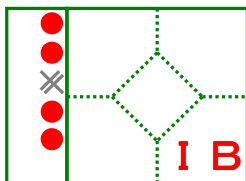
四球(フォアボール)



右下枠に「BASE ON BALLS」の「B」を書きます。

球審がカウントを勘違いをして3ボールなのに四球を宣告した場合、四球に足りない1球分を水増ししたりはしません。(投球数は3球分です。)

敬遠四球

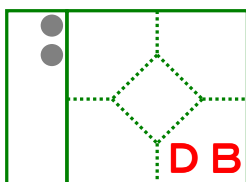


右下枠に「INTENTIONAL BASE ON BALLS」の「I B」を書きます。

敬遠は、第4ボール目の投球時に捕手が始めから立って捕球した場合になります。第4ボール目より前の過程は一切問いません。

例えば、カウント2-3まで普通に打者と勝負をしていますが、第4ボール目を捕手が最初から立ちあがって捕球すれば敬遠です。

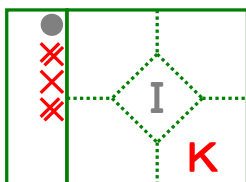
死球(デッドボール)



右下枠に「DEAD BALL (和製英語)」の「D B」を書きます。

3-2. 三振

三振

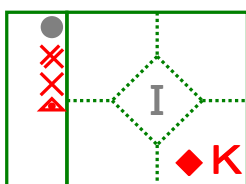


空振り三振で1アウト。

右下枠に「STRIKE OUT」の「K」を書きます。中央には1アウトの「I」を書きます。

空振り三振か見逃し三振かは、第3ストライクの記号で判断します。

スリーバント失敗



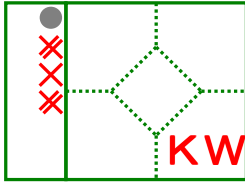
空振り三振で1アウト。

右下枠にバント失敗の「◆」と三振の記号を書きます。中央には1アウトの「I」を書きます。

スリーバント失敗は、2ストライクから行ったバントがファウルになった場合のことです。

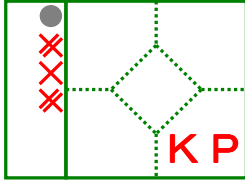
2ストライクからバントの空振りをした場合は、単なる空振り三振です。

ワイルドピッチ(暴投)で振り逃げ成功



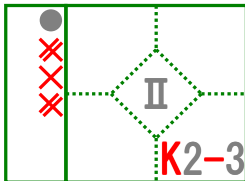
ワンバウンドの投球を空振りしキャッチャーが後逸したため1塁へ走り、振り逃げ成功。
右下枠に三振の記号と「WILD PITCH」の'W'を書きます。

パスボール(捕逸)で振り逃げ成功



三振したが捕手が投球を捕球できなかったため1塁へ走り、振り逃げ成功。
右下枠に三振の記号と「PASSED BALL」の'P'を書きます。

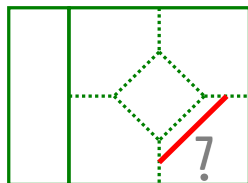
振り逃げ失敗



振り逃げを試み1塁へ走るが、キャッチャーがファーストへ送球し2アウト。
右下枠に三振の記号、ゴロを捕球したキャッチャーの'2'、キャッチャーがファーストへ送球したので'-'とファーストの'3'を書きます。中央には2アウトの'II'を書きます。
キャッチャーが打者にタッグした場合は'K2'と書きます。

3-3. ヒット(安打)

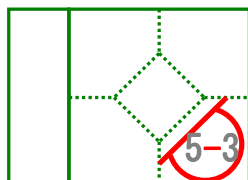
シングルヒット(単打)



レフト前シングルヒット。

右下枠に安打を表す' / '、打球を処理したレフトの' 7 'と打球方向の' ・ ' (レフト前) を書きます。

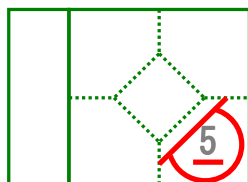
内野安打



サードが捕球しファーストへ送球したが間に合わず、1塁セーフ。

右下枠に安打の' / 'と左上が欠けた円を書きます。その中に、打球を処理したサードの' 5 '、サードがファーストへ送球したので' - 'とファーストの' 3 'を書きます。

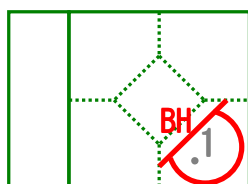
強襲ヒット



サードへの強襲ヒットで1塁に送球できなかった。

内野安打の記号を書き、その中に打球を処理したサードの' 5 'と強襲を表す' _ 'を書きます。

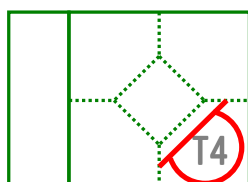
バントヒット



3塁側へバントした投手へのバントヒット。

内野安打の記号を書き、その中に打球を処理したピッチャーの' 1 'と打球方向の' ・ ' (3塁側) を書きます。さらに内野安打の記号の左上に「BUNT HIT」の' BH 'を書きます。

テキサスヒット(ポテンヒット)

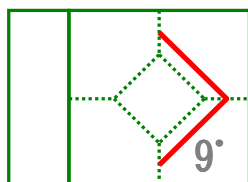


ライトとセカンドの間に落ちたポテンヒット。

内野安打の記号を書き、その中に「TEXAS LEAGURE'S HIT」の' T 'と打球を処理したセカンドの' 4 'を書きます。

打球を外野手が処理した場合は普通のヒットにします。

ツーベースヒット(二塁打)

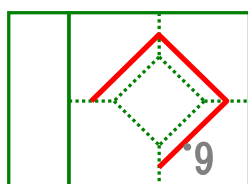


ライト線を抜けるツーベースヒット。

右下枠から右上枠にかけて安打を表す' / 'を書き、右下枠に打球を処理したライトの' 9 'と打球方向の' ・ ' (ライト線) を書きます。

二塁打は、捕球・送球時に野手のエラーがなく打者の打撃によって打者走者が2塁まで進塁できた場合のことです。途中で野手にミスがあって打者走者が2塁まで進塁できた場合は、「単打+1失策」になることもあります。

スリーベースヒット(三塁打)

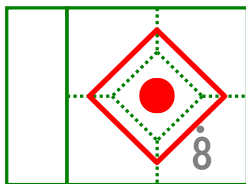


右中間を抜けるスリーベースヒット。

右下枠から左上枠にかけて安打を表す' / 'を書き、右下枠に打球を処理したライトの' 9 'と打球方向の' ・ ' (右中間) を書きます。

三塁打も二塁打同様、「二塁打+1失策」になることもあります。

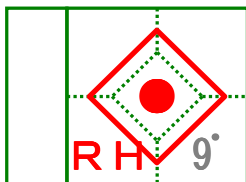
ホームラン(本塁打)〈フェンスオーバー〉



センターの頭上を越えてフェンスオーバーしたホームラン。

安打を表す' / 'を右下枠から1周書き、右下枠にセンターオーバーの' 8 'と' · 'を書きます。中央には得点の' ● 'を書きます。

ランニングホームラン



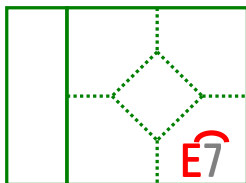
ライト線を抜けたランニングホームラン。

ホームラン〈フェンスオーバー〉の記号を書き、左下枠に「RUNNING HOMERUN」の' RH '、右下枠にライト線オーバーの' 9 'と' · 'を書きます。中央には得点の' ● 'を書きます。ランニングホームランも本塁打同様、「三塁打+1失策」になることもあります。

「ヒット」「エラー」の判断ができない場合は、監督やコーチに聞いて下さい。

3-4. エラー(失策)

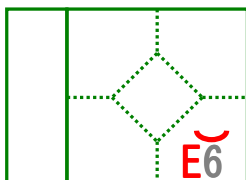
フライ落球



レフトがフライを落球。打者走者は1塁でストップ。

右下枠に「ERROR」の'E'、打球を処理したレフトの'7'とフライの'f'を書きます。

ゴロ捕球ミス

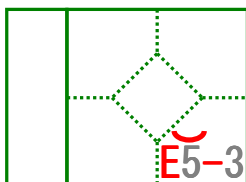


①ショートがゴロを捕り損ねてファーストへ投げられず。打者走者は1塁でストップ。

②ショートが打球をトンネルし打球がレフトまで転がった。打者走者は1塁でストップ。

右下枠に「ERROR」の'E'、打球を処理したショートの'6'とゴロの'g'を書きます。

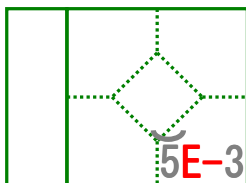
ゴロ捕球ミス後送球



サードがゴロを捕球ミスし、拾い直してからファーストへ投げるも間に合わずセーフ。

右下枠に「ERROR」の'E'、打球を処理したショートの'6'とゴロの'g'を書きます。サードがファーストへ送球したので'-'とファーストの'3'を書きます。

送球ミス

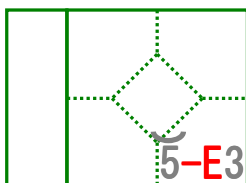


①サードがゴロを捕り、ファーストへ投げるが悪送球になり1塁はセーフ。

②ボテボテのサードゴロをサードが捕ってファーストへ投げるが、打者走者に送球があたってしまい1塁はセーフ。

右下枠に打球を処理したサードの'5'とゴロの'g'、その右に「ERROR」の'E'を書きます。サードはファーストへ送球したので'-'とファーストの'3'を書きます。

送球の捕球ミス



サードがゴロを捕ってファーストへ送球するが、ファーストが捕球をミスし1塁セーフ。

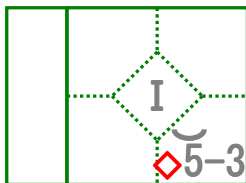
右下枠に打球を処理したサードの'5'とゴロの'g'、サードはファーストへ送球したので'-'を書きます。ファーストは送球を捕り損ねたので「ERROR」の'E'とファーストの'3'を書きます。

捕球ミスと送球ミスでは「E」の字を書く位置が違います。

捕球ミスはミスをした野手の記号の左横、送球ミスは送球ミスをした野手の右横に書きます。

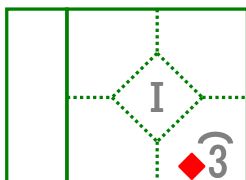
3-5. 犠打

犠牲バント(送りバント)<成功>



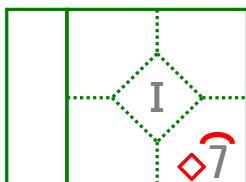
サードへバントし、サードがファーストへ送球して打者走者アウト。(走者は進塁して1アウト)
右下枠に犠打成功の'◇'、打球を処理したサードの'5'とゴロの'∪'を書きます。サードはファーストへ送球したので'-'とファーストの'3'を書きます。中央には1アウトの'I'を書きます。

犠牲バント(送りバント)<失敗>



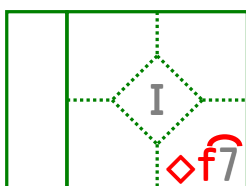
走者を進めようとしてバントをしたが、ファーストへのフライになった。
右下枠に犠打失敗の'◇'、打球を処理したファーストの'3'とフライの'∪'を書きます。中央には1アウトの'I'を書きます。
'◇'はスリーバント失敗、セーフティバント失敗にも使用します。

犠牲フライ



レフトへの犠牲フライ。
右下枠に犠飛成功の'◇'、打球を処理したレフトの'7'とフライの'∪'を書きます。中央には1アウトの'I'を書きます。

犠牲フライ<ファウル>

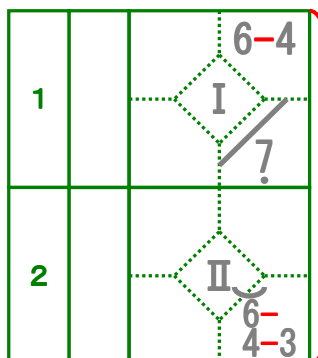


レフトファウルゾーンへの犠牲フライ。
右下枠に犠飛成功の'◇'と「FOUL BALL」の'f'、打球を処理したレフトの'7'とフライの'∪'を書きます。中央には1アウトの'I'を書きます。

犠牲フライとは、外野への飛球で3塁走者がタッチアップにてホームインした場合のみです。内野フライでのタッチアップ、2塁走者がタッチアップして3塁に進塁した場合は犠牲フライではなくフライアウトです。

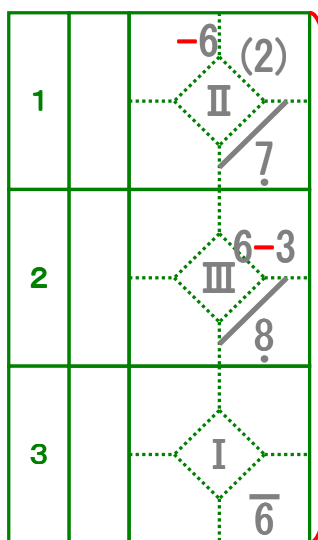
3-6. 併殺打

ダブルプレー(併殺)



1番打者：レフト前ヒット。
 2番打者：ショートゴロ。ショートはセカンドへ送球し1塁走者封殺、さらにセカンドはファーストへ送球し打者走者もアウト。ダブルプレー。
 2番打者の右下枠に打球を処理したショートの'6'と'-'を書きます。
 1番打者(1塁走者)は、ショートがセカンドへ送球して2塁で封殺になったので、1番打者の右上枠に'6-4'を書き、中央に1アウトの'I'を書きます。
 2番打者(打者走者)は、ショートゴロを打ったからではなくセカンドがファーストへ送球して封殺なので、2番打者の右下枠に'4-3'を書き、中央に2アウトの'II'を書きます。先に右下枠に書いたショートゴロの記入と区分するために段を分けて書きます。
 そして、1番打者(1塁走者)と2番打者のアウトはダブルプレーなので、該当スコアカードの右側を'}'で括り、「DOUBLE PLAY」の'DP'を書きます。

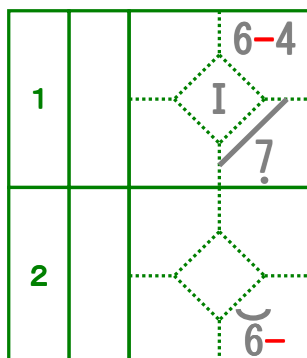
トリプルプレー(三重殺)



1番打者：レフト前ヒット。
 2番打者：センター前ヒット。
 3番打者：ショートライナー。ショートは2塁走者より先に2塁ベースを踏み封殺。そしてファーストへ送球し1塁走者も戻れず封殺。トリプルプレー。
 3番打者の右下枠に「ショートライナー」を書き、中央に1アウトの'I'を書きます。次にライナーを捕ったショートが2塁ベースを踏んだので、1番打者(2塁走者)の左上枠(右寄り)に'-6'を書き、中央に2アウトの'II'を書きます。
 そして、ショートがファーストへ送球し1塁もアウトなので、2番打者(1塁走者)の右上枠(下寄り)に'6-3'を書き、中央に3アウトの'III'を書きます。
 この3人のアウトはトリプルプレーなので、該当スコアカードの右側を'}'で括り、「TRIPLE PLAY」の'TP'を書きます。

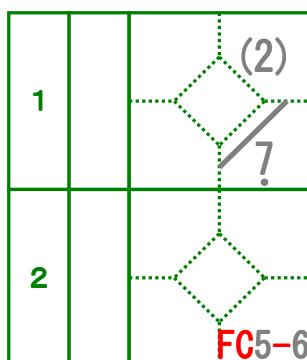
3-7. その他

封殺(打者走者セーフ)



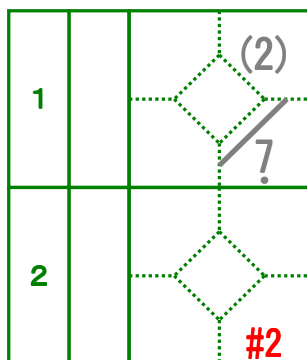
- 1番打者：レフト前ヒット。
 2番打者：ショートゴロ。ショートはセカンドへ送球し1番打者(1塁走者)封殺、打者走者は1塁セーフ。
 2番打者の右下枠に打球を処理したショートの'6'と'-'を書きます。
 1番打者(1塁走者)は、ショートがセカンドへ送球して2塁で封殺になったので、1番打者の右上枠に'6-4'を書き、中央に1アウトの'I'を書きます。

フィールダースチョイス(野手選択)



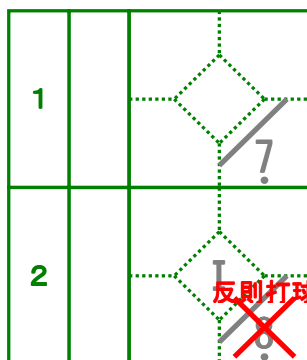
- 1番打者：レフト前ヒット。
 2番打者：ポテポテのサードゴロ。サードは2塁(ショート)へ送球したが間に合わずセーフ。打者走者も1塁セーフ。
 2番打者の右下枠に「FIELDER'S CHOICE」の'FC'と、'5-6'を書きます。

インターフェア(打撃妨害)



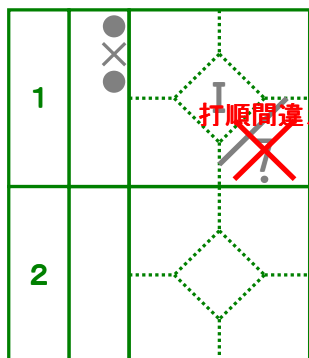
- 1番打者：レフト前ヒット。
 2番打者：スイングしたバットにキャッチャーのミットが触れて打撃妨害になった。
 2番打者の右下枠に打撃妨害を表す'#'とキャッチャーの'2'を書きます。
 1番打者(1塁走者)は打者が出塁したので、押し出されて2塁へ進塁。

反則打球



- 1番打者：レフト前ヒット。
 2番打者：センター前ヒットを打ち、1塁走者は3塁まで進んだ。ところが2番打者の足がスイング時にバッターボックスから出ていたために反則打球を宣告されアウト(1アウト)になった。
 2番打者の右下枠に'×'とその理由の'反則打球'を書きます。中央に1アウトの'I'を書きます。
 1番打者(1塁走者)の進塁は無効になります。

打順間違い



1番打者の打順で間違って2番打者が打席に入り、4球目をレフト前にヒットを打った。ところが相手チームから打順間違いを指摘され、打者走者はアウト(1アウト)になった。

打席に入った2番打者は1番打者の代わりに打ったと見なされ、2番打者のこの打席での内容は全て1番打者に記録されます。

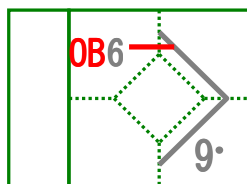
1番打者の右下枠に'×'とその理由の'打順間違い'を書きます。中央に1アウトの'1'を書きます。

ちなみに次打者は、もう一度2番打者です。

4. 走者の動き

4-1. 走塁妨害、守備妨害

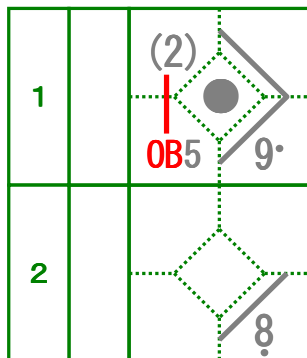
オブストラクション(走塁妨害)<打者走者への妨害>



ライト線へツーベース。打者走者が2塁ベースを少しまわったところにいたらショートがぶつかってきたために転倒した。審判が走塁妨害と判定し3塁への進塁が許された。

右下枠に「ライト線へのツーベース」を書きます。左上枠には「OBSTRUCTION」の「OB」と妨害をしたショートの「6」を書きます。ヒットと走塁妨害は一連のプレーなので**継続線**で結びます。

オブストラクション(走塁妨害)<走者への妨害>

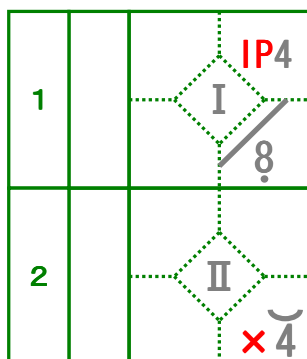


走者2塁。2番打者がセンター前ヒットを打ち、2塁ランナーは3塁をまわったところでサードにぶつかった。審判は走塁妨害と判定し本塁生還を認めた。

2番打者の右下枠に「センター前ヒット」を書きます。

1番打者(2塁走者)が3塁へ進塁できたのは2番打者のヒットなので、1番打者の左上枠には「(2)」を書きます。本塁への進塁は走塁妨害を受けたためなので、左下枠に「OBSTRUCTION」の「OB」と妨害をしたサードの「5」を書きます。そして、これらは一連のプレーなので**継続線**で結びます。中央には得点の「●」を書きます。

インターフェア(守備妨害)



走者1塁。2番打者がセカンド正面へゴロを打つと、打球を捕ろうとしたセカンドと1塁走者が接触した。1塁走者、打者走者とも守備妨害でアウトになった。

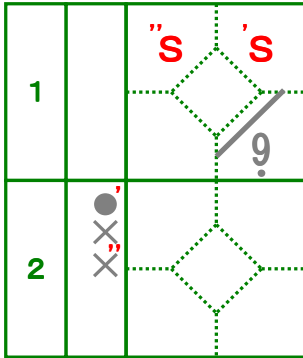
2番打者は妨害がなければセカンドゴロだったので、右下枠に推測を表す「X」と「セカンドゴロ」を書きます。

1番打者(1塁走者)の右上枠には「ILLEGAL PLAY」の「IP」と妨害を受けたセカンドの「4」を書き、中央に1アウトの「I」を書きます。

守備妨害が、悪質または故意に併殺を防ごうとしたなどとなれば打者もアウトになります。この場合は右下枠に「X」を書き、中央に2アウトの「II」を書きます。

4-2. 進塁

盗塁<成功>



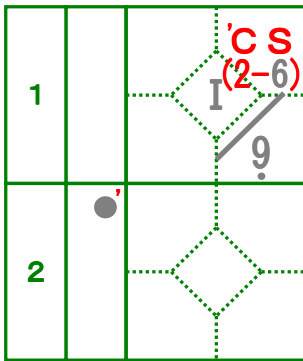
1 番打者はライト前ヒットで出塁し、2 番打者の初球を 2 塁へ盗塁成功。3 球目に 3 塁への盗塁も成功した。

2 番打者の初球（ボール）時に 2 盗が発生したので、2 番打者のカウント欄にボールの '●' とその右隣にタイミングを表す ' ' ' を書き、1 番打者の右上枠に「STOLEN BASE」の 'S' と ' ' ' を書きます。

次は、2 番打者の 3 球目（見逃しストライク）時に 3 盗が発生しました。2 番打者のカウント欄に見逃しストライクの '×' とその右隣にタイミングを表す ' ' ' を書き、1 番打者の左上枠に 'S' とタイミングを表す ' ' ' を書きます。

' ' ' は盗塁のタイミングを表すもので、同一イニング内で ' ' ' の数を増やしていくことで区別します。

盗塁<失敗>

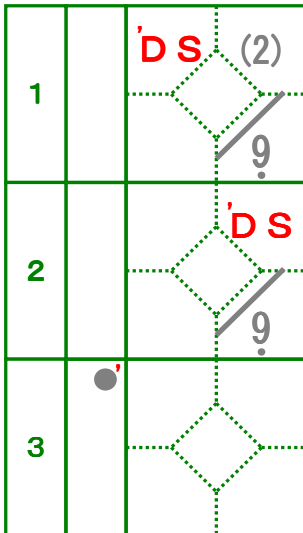


1 番打者はライト前ヒットで出塁し、2 番打者の初球を 2 塁へ盗塁したが失敗して 1 アウト。

2 番打者の初球（ボール）時に 2 盗が発生したので、2 番打者のカウント欄にボールの '●' とその右隣にタイミングの ' ' ' を書きます。

1 番打者の右上枠に「CAUGHT STEALING」の 'CS' とタイミングの ' ' '、キャッチャーがショートへ送球したので '(2-6)' を書き、中央に 1 アウトの 'I' を書きます。

ダブルスチール(重盗)<成功>

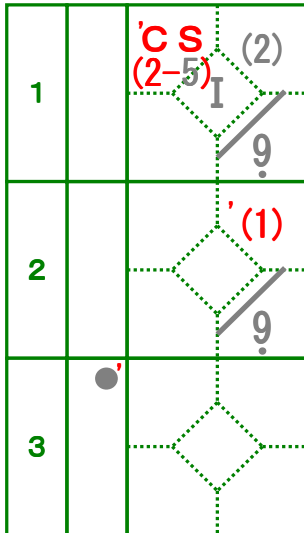


1・2 番打者ともライト前ヒットで出塁し、走者 1・2 塁で 3 番打者の初球をダブルスチール成功。

3 番打者の初球（ボール）時にダブルスチールが発生したので、3 番打者のカウント欄にボールの '●' とその右隣にタイミングを表す ' ' ' を書きます。

1 番打者の左上枠と 2 番打者の右上枠に「DOUBLE STEALING」の 'DS' とタイミングの ' ' ' を書きます。

ダブルスチール(重盗)〈失敗〉



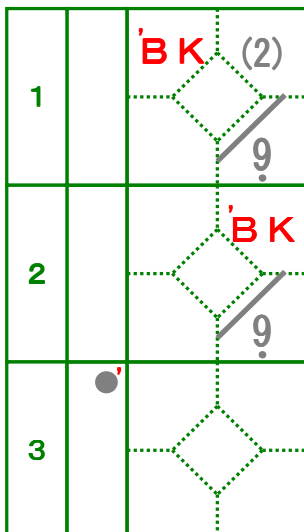
1・2番打者ともライト前ヒットで出塁し、走者1・2塁で3番打者の初球をダブルスチールしたが、2塁走者が3盗に失敗して1アウト。

3番打者の初球(ボール)時にダブルスチールが発生したので、3番打者のカウント欄にボールの'●'とその右隣にタイミングを表す' ' 'を書きます。

1番打者の左上枠には盗塁失敗の'CS'とタイミングの' ' '、キャッチャーがサードへ送球したので'(2-5)'を書き、中央に1アウトの'I'を書きます。

2番打者の右上枠には、1番打者(2塁走者)の盗塁失敗を表す'(1)'とタイミングの' ' 'を書きます。

ボーク



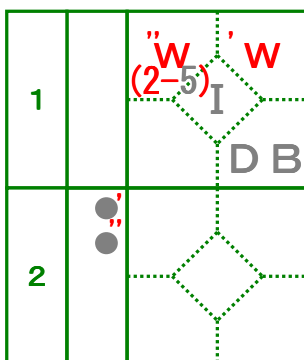
1・2番打者ともライト前ヒットで出塁し、走者1・2塁で3番打者の初球にピッチャーがボークをしたので、各走者に進塁を許された。

3番打者の初球(ボール)時にボークが発生したので、3番打者のカウント欄にボールの'●'とその右隣にタイミングを表す' ' 'を書きます。

1番打者(2塁走者)は3塁への進塁が許されたので、左上枠には「BALK」の'BK'とタイミングの' ' 'を書きます。

2番打者(1塁走者)も2塁への進塁が許されたので、右上枠には「BALK」の'BK'とタイミングの' ' 'を書きます。

ワイルドピッチ(暴投)による進塁〈成功/失敗〉



1番打者は死球で出塁。2番打者の初球が暴投になり1番打者(1塁走者)は2塁へ進塁。2球目も暴投になり1番打者(2塁走者)は3塁へ進塁するが、キャッチャーからサードへの送球でアウト。

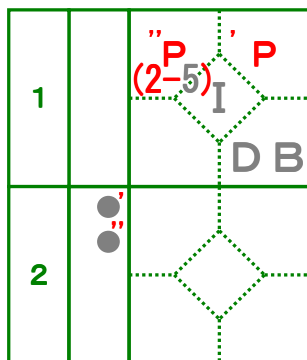
2番打者への初球(ボール)が暴投だったので、2番打者のカウント欄にボールの'●'とその右隣にタイミングを表す' ' 'を書きます。

2番打者の初球の暴投で1番打者(1塁走者)は2塁へ進塁したので、1番打者の右上枠には「WILD PITCH」の'W'とタイミングの' ' 'を書きます。

続く2球目(ボール)も暴投だったので、2番打者のカウント欄にボールの'●'とその右隣にタイミングを表す' ' 'を書きます。

2番打者の2球目の暴投で1番打者(2塁走者)は3塁へ進塁するも、キャッチャーからサードへの送球でアウトになったので、1番打者の左上枠には「WILD PITCH」の'W'とタイミングの' ' '、キャッチャーからサードへの送球'(2-5)'を書き、中央に1アウトの'I'を書きます。

パスボール(捕逸)による進塁<成功/失敗>



1 番打者は死球で出塁。2 番打者の初球が捕逸になり 1 番打者(1 塁走者)は 2 塁へ進塁。2 球目も捕逸になり 1 番打者(2 塁走者)は 3 塁へ進塁するが、キャッチャーからサードへの送球でアウト。

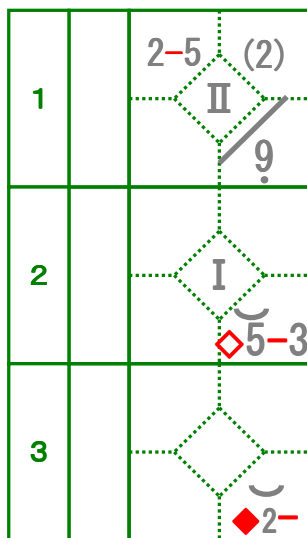
2 番打者への初球(ボール)が捕逸だったので、2 番打者のカウント欄にボールの '●' とその右隣にタイミングを表す ' ' ' を書きます。

2 番打者の初球の捕逸で 1 番打者(1 塁走者)は 2 塁へ進塁したので、1 番打者の右上枠には「PASSED BALL」の 'P' とタイミングの ' ' ' を書きます。

続く 2 球目(ボール)も捕逸だったので、2 番打者のカウント欄にボールの '●' とその右隣にタイミングを表す ' ' ' を書きます。

2 番打者の 2 球目の捕逸で 1 番打者(2 塁走者)は 3 塁へ進塁するも、キャッチャーからサードへの送球でアウトになったので、1 番打者の左上枠には「PASSED BALL」の 'P' とタイミングの ' ' '、キャッチャーからサードへの送球 '(2-5)' を書き、中央に 1 アウトの 'I' を書きます。

犠牲バント(送りバント)による進塁<成功/失敗>



1 番打者はライト前ヒット。2 番打者は 3 塁側へバントし、サードがファーストへ送球しアウト。1 番打者(1 塁走者)は 2 塁へ進塁し送りバント成功。

3 番打者もバントするが、打球を捕ったキャッチャーがサードへ送球し 1 番打者(2 塁走者)は 3 塁でアウト。打者走者はセーフ。

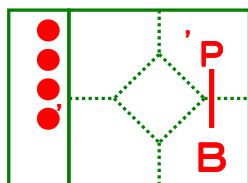
2 番打者の右下枠に犠牲打の '◇' とサードからファーストへの送球 '5-3' を書きます。このバントによって 2 番打者はアウト。中央に 1 アウトの 'I' を書きます。

1 番打者(1 塁走者)は 2 番打者のバントにより 2 塁へ進塁したので、右上枠には 2 番打者を表す '(2)' を書きます。

3 番打者の右下枠に犠牲打失敗の '◆' とキャッチャーからの送球 '2-' を書きます。

1 番打者(2 塁走者)は、バントの打球をキャッチャーがサードへ送球しアウトになったので、左上枠に '2-5' を書き、中央に 2 アウトの 'II' を書きます。

四球(フォアボール)時の後逸



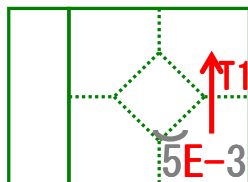
四球のボールをキャッチャーが後逸し、ボールがベンチ内に入った(ボールデッド)ためランナーが必然的に 2 塁へ進塁。

カウント欄にボールの '●' とその右隣にタイミングを表す ' ' ' を書き、右下枠には四球の 'B' を書きます。

2 塁へ進んだのは捕逸が原因なので、右上枠には捕逸の 'P' とタイミングの ' ' ' を書きます。

そして、四球と捕逸は一連のプレーなので、この 2 枠を 継続線 で結びます。

ボールデッドによる進塁

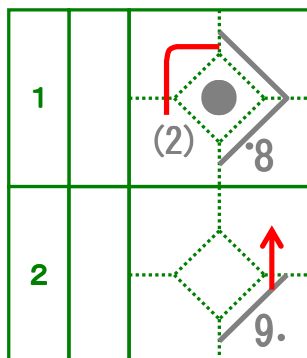


ゴロを捕ったサードがファーストへ悪送球を投げたためボールデッドになった。審判の指示に打者走者は 2 塁へ進んだ。

打者走者が 1 塁セーフになったのはサードのファーストへの悪送球が原因なので、右下枠には「サードゴロ、ファーストへの悪送球」を書きます。

2 塁への進塁は、グラウンドルールで安全に進塁権を 1 つ与えられたものと考えられます。このように記録につかない形で走者が進塁した場合には矢印を使います。よって '→' と「TAKE 1BASE」の 'T 1' を書きます。

エラーの絡まない進塁



1 番打者は左中間の二塁打。2 番打者のライト線へのヒットで1 番打者(1 塁走者)は一気にホームイン。打者走者はバックホームの間に2 塁へ進塁。

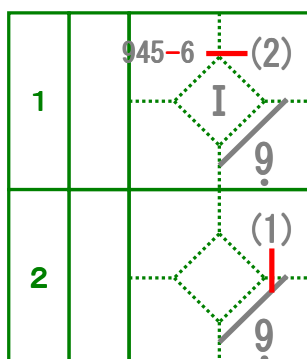
2 番打者の右下枠に「ライト線ヒット」を書きます。

1 番打者(2 塁走者)は2 番打者のヒットにより生還したので、1 番打者の左下枠に「(2)」と左上枠から左下枠へ曲線を引き、中央に得点の「●」を書きます。

2 番打者は野手の隙を突いて2 塁へ進塁しましたが、こういった隙や油断といった「捕球も送球も伴わない野手のミス」はエラーも何も記録されません。このように記録につかない形で走者が進塁した場合には「→」を使います。

もし、センターが本塁へ返球を投げる前に打者走者が1 塁ベースを回って2 塁へ向かっていたならば、二塁打になります。

挟殺中に他走者が進塁



2 番打者がライト前ヒット。1 番打者(1 塁走者)は2 塁をまわって3 塁を狙うが2・3 塁間で挟まれ、ライトからセカンド→サードとボールが渡り、ショートにタグされアウト。打者走者はその挟殺の間に2 塁へ進塁。

2 番打者の右下枠に「ライト前ヒット」書きます。

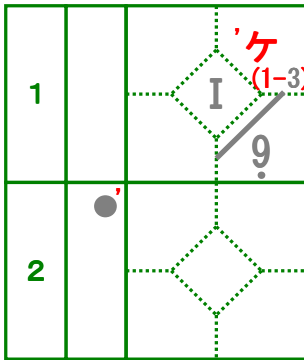
1 番打者(1 塁走者)の1 塁から2 塁への進塁は2 番打者のライト前ヒットが要因なので右上枠には「(2)」を書きます。そして、左上枠には挟殺内容(打球を捕ったライトからタグしたショートまでの課程)「9 4 5 - 6」を書きます。2 塁への進塁と挟殺プレーは一連のプレーなので**継続線**で結びます。

また、2 番打者が挟殺プレー中に2 塁へ進塁したのも一連のプレーなので**継続線**で結びます。

挟殺内容の「-」は最後の野手の手前にだけ書きます。

4-3. 牽制

投手による牽制死

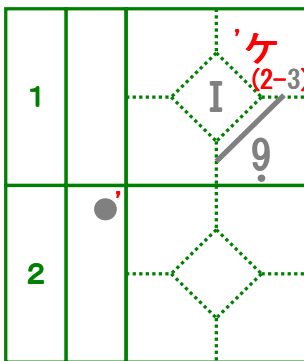


2番打者の1球目の後(2球目の前)、ピッチャーがファーストへ牽制球を投げ、1塁走者アウト。

2番打者の1球目(ボール)時に牽制したので、2番打者のカウント欄にボールの'●'とその右隣にタイミングを表す' ' 'を書きます。

1番打者の右上枠の下側に牽制死を表す'ケ'とピッチャーからファーストへの牽制'(1-3)'を書き、右隣にタイミングの' ' 'を書きます。走者はアウトなので、中央に1アウトの'I'を書きます。

捕手による牽制死

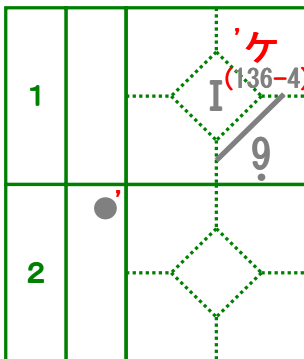


2番打者の1球目の後(2球目の前)、キャッチャーがファーストへ牽制球を投げ、1塁走者アウト。

2番打者の1球目(ボール)時に牽制したので、2番打者のカウント欄にボールの'●'とその右隣にタイミングを表す' ' 'を書きます。

1番打者の右上枠の下側に牽制死を表す'ケ'とキャッチャーからファーストへの牽制'(2-3)'を書き、タイミングの' ' 'を書きます。走者はアウトなので、中央に1アウトの'I'を書きます。

牽制による挟殺

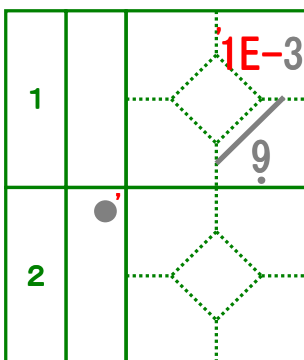


2番打者の1球目の後(2球目の前)、ピッチャーがファーストへ牽制球を投げ、1塁走者は帰塁できず1・2塁間で挟まれ、ボールがショート→セカンドと渡り、アウト。

2番打者の1球目(ボール)時に牽制したので、2番打者のカウント欄にボールの'●'とその右隣にタイミングを表す' ' 'を書きます。

1番打者の右上枠の下側に牽制死を表す'ケ'とボールの動き'(136-4)'を書き、タイミングの' ' 'を書きます。走者はアウトなので、中央に1アウトの'I'を書きます。送球の'-'は最後の野手の手前にだけ書きます。

牽制悪送球による進塁



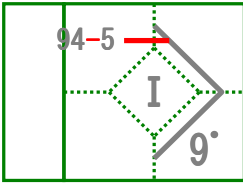
2番打者の1球目の後(2球目の前)、ピッチャーがファーストへ牽制球を投げるが、暴投で1塁走者は2塁へ進塁。

2番打者の1球目(ボール)時に牽制したので、2番打者のカウント欄にボールの'●'とその右隣にタイミングを表す' ' 'を書きます。

1番打者(1塁走者)はピッチャーの牽制悪送球で2塁へ進塁できたので、右上枠に'1E-3'とタイミングの' ' 'を書きます。'ケ'は牽制によってアウトにした場合のみなので、ここでは書きません。

4-4. 暴走

暴走による走塁死

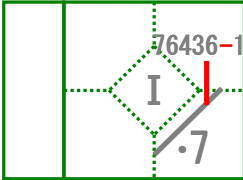


打球はライト線を抜ける。打者走者は2塁をまわって3塁を狙うが、ボールがライト→セカンド→サードへと送られて3塁でタッグアウト。

記録上は「二塁打+走塁死」になります。

右下枠に「ライト線を破る二塁打」を書き、左上枠には打者走者が3塁でアウトになったプレー「94-5」を書きます。これらのプレーは一連なので**継続線**で結びます。

暴走による挟殺



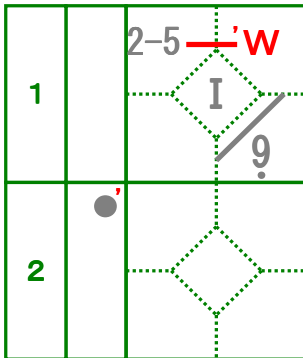
レフト線へヒット。打者走者は2塁を狙うが打球を捕ったレフトからショートへの送球により1・2塁間で挟まれ、送球がセカンド→ファースト→ショートと渡り、最後はピッチャーにタッグされてアウト。

打者走者が1塁に達したのはヒット、挟殺になったのは暴走による走塁死です。

右下枠に「レフトへのヒット」を書き、右上枠には打者走者がアウトになった挟殺内容「76436-1」を書きます。これらのプレーは一連なので**継続線**で結びます。

4-5. 暴投、暴走、悪送球の複合

暴投+暴走

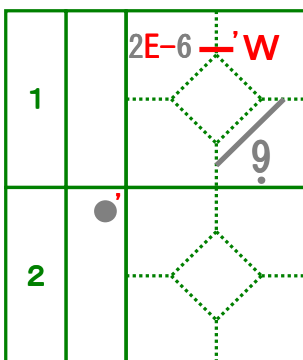


走者1塁。2番打者の初球が暴投になり、1塁走者は2塁へ進塁、さらに3塁をも狙うが、キャッチャーがサードへ送球しタグアウト。

1塁走者が2塁へ進塁したのは暴投が原因なので、右上枠には暴投の'W'とタイミングの'9'が入ります。

そして、2塁をまわって3塁へ向ったが、キャッチャーからサードへの送球でアウトになったので、左上枠には'2-5'を書きます。これら2つのプレーは一連なので**継続線**で結びます。

暴投+悪送球



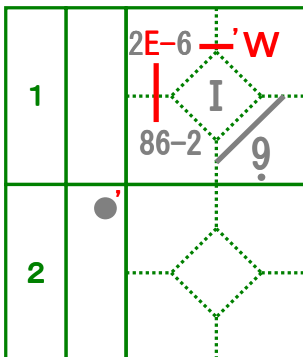
走者1塁。2番打者の初球が暴投になり、1塁走者は2塁へ。この時、キャッチャーの2塁(ショート)への送球が悪送球になり、走者は3塁まで進塁した。

1塁走者が2塁へ進塁したのは暴投が原因なので、右上枠には暴投の'W'とタイミングの'9'が入ります。

そして、2塁をまわって3塁へ向かったのはキャッチャーのショートへの悪送球が原因なので、左上枠は'2E-6'を書きます。

これら2つのプレーは一連なので**継続線**で結びます。

暴投+悪送球+暴走



走者1塁。2番打者の初球が暴投になり、1塁走者は2塁へ。この時、キャッチャーの2塁(ショート)への送球が悪送球になり、走者は3塁へ。さらに走者は本塁をも狙うが悪送球をカバーしたセンターからショート→キャッチャーへと送球され本塁タグアウト。

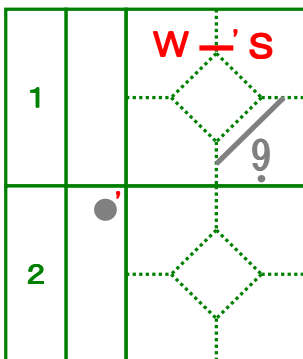
1塁走者が2塁へ進塁したのは暴投が原因なので、右上枠には暴投の'W'とタイミングの'9'が入ります。

そして、2塁をまわって3塁へ向かったのはキャッチャーのショートへの悪送球が原因なので、左上枠は'2E-6'を書きます。これら2つのプレーは一連なので**継続線**で結びます。

さらに本塁へ向かったが、キャッチャーの悪送球をバックアップしたセンターからショート→キャッチャーへの送球によりアウトになったので、左下枠には'86-2'を書きます。

これら3つのプレーは一連なので**継続線**で結びます。

盗塁+暴投

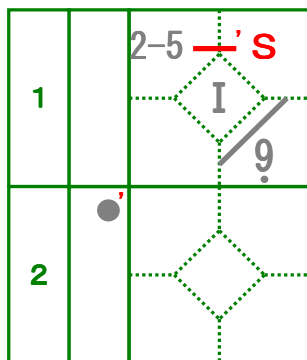


走者1塁。2番打者の初球時に1塁走者がスタート。この投球が暴投になり、1塁走者は2塁をまわって一気に3塁へ進んだ。

1塁走者は投球が暴投だとわかる前にスタートを切っていたので2塁への進塁は盗塁になります、右上枠には盗塁の'S'とタイミングの'9'が入ります。

そして、3塁へ進塁したのは暴投が原因なので、左上枠は暴投の'W'になります。これら2つのプレーは一連なので**継続線**で結びます。

盗塁+暴走



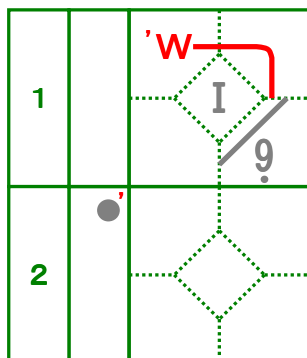
走者1塁。2番打者の初球時に1塁走者がスタート。この投球が暴投になり、1塁走者は2塁をまわって一気に3塁を目指す。キャッチャーからサードへ送球され3塁でタッグアウト。

1塁走者は投球が暴投だとわかる前にスタートを切っていたので2塁への進塁は盗塁になります。右上枠には盗塁の'S'とタイミングの'・'が入ります。

そして3塁へ向かったが、キャッチャーからサードへの送球によりアウトになったので、左上枠には'2-5'を書きます。

これら2つのプレーは一連なので**継続線**で結びます。

暴投のみ

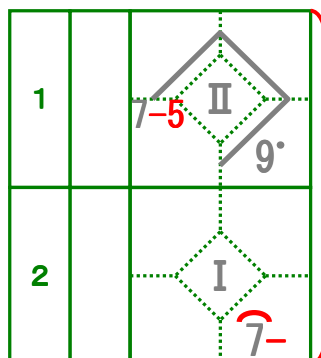


走者1塁。2番打者の初球が暴投になり1塁走者は2塁へ進塁。キャッチャーがボールを拾いに行くのが遅かったため、走者は一気に3塁まで進塁した。

1塁走者が3塁まで進んだ原因が暴投しか見出せなかったため、左上枠には暴投の'W'とタイミングの'・'が入ります。右上枠から左上枠へは**曲線**を引きます。

4-6. その他

タッチアップでのアピールプレー

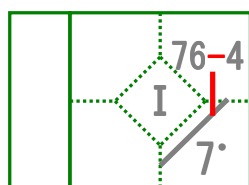


ノーアウト走者3塁。2番打者がレフトに犠牲フライを打ち3塁走者はタッチアップ。しかし、タッチアップのスタートが早かったため野手のアピールにより3塁走者アウト。

2番打者の右下枠には犠飛の'◇'ではなく、**レフトフライ**と送球の'-'を書きます。

1番打者(3塁走者)は、レフトからの送球をサードが捕りベースを踏んでアウトになったので、左下枠の上側に'7-5'を書きます。これらのプレーは併殺なので該当スコアカードの右側を'}'で括り、'DP'を書きます。

ベース踏み忘れでのアピールプレー<打者走者>

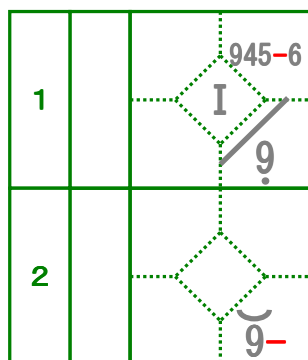


打者が左中間を破るスリーベースを打った。打球を捕ったレフトからショート→セカンドへボールが送られると、セカンドがボールを持って2塁ベースを踏み、打者走者の2塁ベース踏み忘れをアピールした。審判がこれを認めアウトを宣告した。

打者走者は3塁まで進塁したが2塁ベースを踏んでいないので、「2塁への進塁時にアウトになった」と同じです。つまり、この打者の記録は三塁打ではなく単打になります。

右下枠に「**左中間を破るヒット**」を書き、打球を処理してからセカンドまでのプレー'76-4'を書きます。これらは一連のプレーなので**継続線**で結びます。

ベース踏み忘れでのアピールプレー<走者>



走者1塁。打者はライト前へヒットを打ち、1番打者(1塁走者)は一気に3塁へ進塁した。打球を捕ったライトからセカンド→サードへボールが送られ、さらにショートへボールが送られると、ショートがボールを持って2塁ベースを踏み、1塁走者の2塁ベース踏み忘れをアピールした。審判がこれを認めアウトを宣告した。

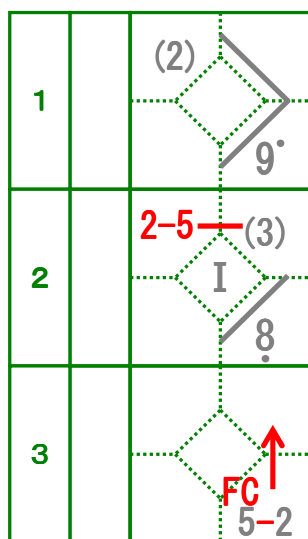
1塁走者が2塁ベースを踏んでいないので全く進塁できなかったこととなります。つまり、2塁で封殺されたのと同じなので、2番打者の打撃はヒットではなくライトゴロを打ったこととなります。

2番打者の右下枠に「**ライトゴロ**」と送球の'-'を書きます。

1番打者(1塁走者)の右上枠にはライトからアピールをしたショートまでのプレー'945-6'を書きます。

打者にヒットは記録されませんし、ピッチャーに被安打も記録されません。

同一ベース上に走者が2人



ノーアウト走者1・3塁。3番打者のサードゴロで1番打者(3塁走者)が飛び出し、三本間に挟まれ、その間に2番打者(1塁走者)は3塁、打者走者は2塁へ進塁していた。三本間に挟まっていた3塁走者は粘って3塁に戻るが、1塁から進塁してきた3塁走者がタッグアウトとなり、結局は1アウト走者2・3塁となった。

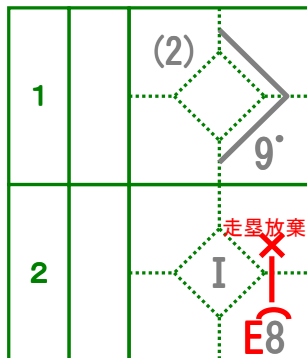
サードゴロを捕ったサードがホームに投げるも、結果的に3塁走者を刺せず打者走者も1塁でアウトにならなかったため野選が発生し、その後に2番打者の走塁死が起きたと考えます。

3番打者の右下枠に野選の'FC5-2'を書きます。

2番打者(1塁走者)は、3番打者の打撃により2塁へ進塁したので右上枠には'(3)'を書き、3塁へ進むがサードによりタッグアウトにされたので'2-5'となります。そして、一連のプレーなので**継続線**で結びます。

また、3番打者が2塁へ進塁できたのは野手の隙についてなので'→'を書きます。

走塁放棄



ノーアウト走者2塁。2番打者がセンターフライを打ったが、センターはこのフライを落球したので1番打者(2塁走者)は3塁へ進塁。しかし、2番打者はセンターフライを捕球されたと勘違いし1塁ベースを駆け抜けた後、ベンチへ戻ろうと歩いているとベンチから落球したことを聞き、急いで1塁へ戻った。しかし、主審が打者の走塁放棄とアウトを宣告した。

2番打者の右下枠に「センターフライ落球」を書きます。走塁放棄は1塁ベース付近で発生しているので右上枠の下側に「×」とその理由の「走塁放棄」を書きます。また、この2つのプレーは一連のプレーなので**継続線**で結びます。

2番打者(1塁走者)は、2番打者の打撃により3塁へ進塁したので右上枠には「(2)」を書きます。

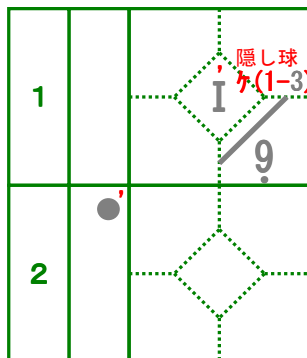
隠し球<進塁後>



打者が左中間を抜けるツーベースを打った。2塁に達した打者走者はピッチャーがボールを持っていると思い込み、リードを取ったら、打球を捕ったセンターからの返球を持っていたショートが隠し球をしていたのでタッグアウトになった。

2番打者の右下枠に「左中間の二塁打」を書きます。走塁放棄は2塁ベース付近で発生しているので左上枠の右側にセンターからショートへの送球「8-6」を書きます。また、これらは一連のプレーなので**継続線**で結びます。さらに、タッグプレーと区別させるため「隠し球」と書いておきます。

隠し球<牽制>



2番打者の1球目の後(2球目の前)、ピッチャーがファーストへ牽制球を投げたがセーフ。1塁走者はファーストがピッチャーへ返球したと思い込み、リードを取ったが、ファーストが隠し球をしていたためにタッグアウトになった。

投手による牽制死と同じ記入ですが、区別をつけるため「隠し球」と書いておきます。

2番打者の1球目(ボール)時に牽制したので、2番打者のカウント欄にボールの「●」とその右隣にタイミングを表す「'」を書きます。

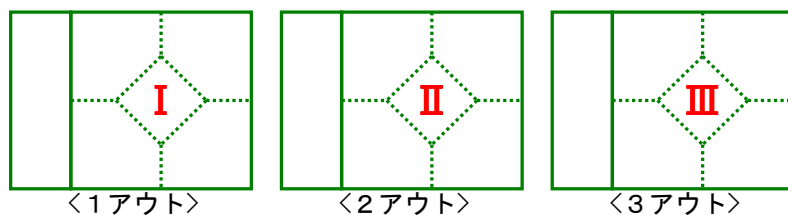
1番打者の右上枠の下側に牽制死を表す「ケ」とピッチャーからファーストへの牽制「(1-3)」を書き、右隣にタイミングの「'」を書きます。

走者はアウトなので、中央に1アウトの「I」を書きます。

5. アウトカウント、得点、残塁

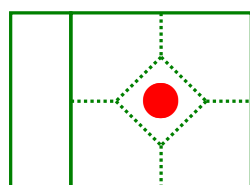
打撃が完了した打者のスコアカードの中心枠には「アウトカウント」「得点」「残塁」のどれかが必ず入ります。

アウトカウント



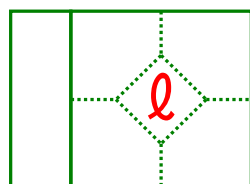
打者がアウトになった場合は、そのアウトカウントに応じて ' I ' ' II ' ' III ' を中央に書きます。

得点



打者がホームインした場合は、得点を表す ' ● ' を中央に書きます。

残塁



打者が出塁したにもかかわらずホームインできず3アウトチェンジになった場合は、残塁を表す ' l ' を中央に書きます。

6. 攻守交替

攻撃終了時の処理<打順の順に攻守交替>

| | | |
|---|------------------|----------|
| 1 | | I 5-3 |
| 2 | | II 7 |
| 3 | ● × × × | III K |

- 1番打者：サードゴロで1アウト。
2番打者：レフトフライで2アウト。
3番打者：三振で3アウト。

各打者の中央に**アウトカウント**を書きます。

この回の最終打者である3番打者のスコアカードの右下に攻撃の終了を表す**2本斜線**を引きます。

攻撃終了時の処理<打順の順と異なる攻守交替>

| | | |
|---|------------------|--------------------|
| 1 | | I 5-3 |
| 2 | | II 7 |
| 3 | | -5 (4) III 9 |
| 4 | ● ● ▲ ● | Q B |
| 5 | | Q 5- |

- 1番打者：サードゴロで1アウト。
2番打者：レフトフライで2アウト。
3番打者：ライト前ヒット。
4番打者の四球で2塁へ進塁。
5番打者のサードゴロで、サードが自らベースを踏んで3塁封殺。3アウト。
4番打者：四球。打者は残塁。
5番打者：サードゴロ。サードが自らベースを踏んで3塁封殺。打者は残塁。

1・2番打者の中央に**アウトカウント**を書きます。

5番打者のサードゴロでアウトになったのは2塁走者なので、3番打者の中央に3アウト目の'**III**'を書きます。そして5番打者は、自らはアウトになっていないので1塁には到達したことになります。しかし、その段階で3アウトが成立しているため残塁となって攻守交替となります。

この回の最終打者である5番打者のスコアカードの右下に攻撃の終了を表す**2本斜線**を引きます。

攻撃終了時の処理<盗塁失敗による攻守交替>

| | | |
|---|--------|-------------------------|
| 1 | | I 5-3 |
| 2 | | II 7 |
| 3 | | CS (2-6) III 9 |
| 4 | ● × | |

- 1番打者：サードゴロで1アウト。
 2番打者：レフトフライで2アウト。
 3番打者：ライト前ヒット。
 4番打者の2球目に盗塁するが、失敗して3アウト。
 4番打者：2球目に1塁走者が盗塁。

1・2番打者の中央にアウトカウントを書きます。
 3番打者(1塁走者)は4番打者の2球目に盗塁失敗したので、中央に3アウト目の'Ⅲ'を書きます。
 4番打者はこの回の打撃を完了していないので、3アウト目の3番打者のスコアカードの右下に攻撃の終了を表す**2本斜線**を引きます。
 なお、4番打者は次の回の先頭打者となります。

打者一巡

| | | | |
|---------------|----------------|----------------|----------------|
| 1 | 2 1 | 3 2 | 4 3 |
| (2) ● 9 | III 5-3 | | |
| (3) ● 7 | | I 8 | |

1回に打者一巡の攻撃。
 スコアブックのインニング欄に**2本斜線**を引いて、以降のインニング(回)を修正します。

7. 選手交代

7-1. 代打、代走

代打

| シート | 氏名 | 5 | 6 | 7 |
|-----|----|------------------|--------|---|
| 2 | 阿部 | ● × × × | I K | |
| 9 | 高橋 | ● × | Q | |
| PH | 鈴木 | ● ● ● | B | |

6回の先頭打者、高橋に代わって、代打・鈴木。

高橋の打順のシート欄(先発)に「PINCH HITTER」の「PH」、氏名欄に代打者の「鈴木」を書きます。そして、その打席のスコアカードの左側に波線を引きます。

代打の代打

| シート | 氏名 | 5 | 6 | 7 |
|-----|----|------------------|--------|---|
| 2 | 阿部 | ● × × × | I K | |
| 9 | 高橋 | ● × | Q | |
| PH | 鈴木 | ● ● ● | B | |
| PH | 矢野 | | | |

6回の先頭打者、高橋に代わって、代打・鈴木を宣告したが、相手ピッチャーが変わったので、代打の代打として・矢野を出した。

高橋の打順のシート欄(先発)に「PINCH HITTER」の「PH」、氏名欄に代打者の「鈴木」を書きます。そして、その打席のスコアカードの左側に波線を引きます。

続いて、代打の代打「矢野」を代打と同じように書きます。その打席のスコアカードの左側に二重波線になります。

代走<1塁走者交代>

| シート | 氏名 | 5 | 6 | 7 |
|-----|----|------------------|--------|---|
| 9 | 高橋 | ● × ● ● | ② B | ⑧ |
| PR | 鈴木 | | | |

6回、高橋がセンター前ヒットで1塁に出塁後、代走・鈴木に代わる。

高橋の打順のシート欄(先発)に「PINCH RUNNER」の「PR」、氏名欄に代打者の「鈴木」を書きます。そして、その打席のスコアカードの右上枠右側に波線を引きます。

代走<2塁走者交代>

| シート | 氏名 | 5 | 6 | 7 |
|-----|----|------------------|--------|---|
| 9 | 高橋 | ● × ● ● | ② B | ⑦ |
| PR | 鈴木 | | | |

6回、高橋がレフト線の二塁打で2塁に出塁後、代走・鈴木に代わる。

高橋の打順のシート欄(先発)に「PINCH RUNNER」の「PR」、氏名欄に代打者の「鈴木」を書きます。そして、その打席のスコアカードの左上枠左側に波線を引きます。

代走<3塁走者交代>

| シート | 氏名 | 5 | 6 | 7 |
|-----|----|------------------|--------|---|
| 9 | 高橋 | ● × × ● | ③ B | ⑨ |
| PR | 鈴木 | | | |

6回、高橋がライト線の三塁打で3塁に出塁後、代走・鈴木に代わる。

高橋の打順のシート欄(先発)に「PINCH RUNNER」の「PR」、氏名欄に代打者の「鈴木」を書きます。そして、その打席のスコアカードの左下枠左側に波線を引きます。

代打者・代走者が前打者と同じ守備位置につく場合

| シート | 氏名 | 5 | 6 | 7 |
|------|----|------------------|--------|--------|
| 2 | 阿部 | ● × × × | ① K | ⑩ |
| 9 | 高橋 | | | |
| PH 9 | 鈴木 | ● × ● ● | ② B | ⑧ K |

6回の先頭打者、高橋の代打・鈴木がそのままライトに入る。

高橋の打順のシート欄の「PH」の後に、ライトの守備位置「9」を書きます。

代打者・代走者が前打者と違う守備位置につく場合

| シート | 氏名 | 5 | 6 | 7 |
|------|----|------------------|-------------|-------------|
| 2 | 阿部 | ● × × × | I K | |
| 9 | 高橋 | ● × | ● ● ● | × × × |
| PH 4 | 鈴木 | | ● ● ● | × × × |
| 4 9 | 木村 | ● × | ● ● ● | |
| | | | ● ● ● | |

6回の先頭打者、高橋の代打・鈴木がセカンド、セカンドの木村がライトに入る。
 高橋の打順のシート欄の'PH'の後に、セカンドの守備位置'4'を書きます。
 セカンド木村のシート欄の'4'の後に、ライトの守備位置'9'を書きます。

7-2. 野手交代

〈自チーム側のスコアブック〉

| シート | 氏名 | 5 | 6 | 7 |
|-----|----|------------------|--------|---|
| 1 | 内海 | ● × × × | I K | |
| 1 | 越智 | | | |
| | | | | |

6回の守備から、ピッチャー内海に代わって越智。

ピッチャー内海の打順のシート欄(先発)にピッチャーの'1'、氏名欄に交代者の'越智'を書きます。そして、その打席のスコアカードの左側に波線を引きます。

〈相手チーム側のスコアブック〉

| シート | 氏名 | 6 | 7 | 8 |
|-----|----|------------------|--------|---|
| 4 | 荒木 | ● × × × | K | |
| | | | | |
| 8 | 森野 | ● × ● ● | l B | |
| | | | | |
| | | | | |

7回の先頭打者の森野から、相手ピッチャーが内海から越智に代わった。

7回、森野のスコアカードの上側に波線を引きます。

IV 記号一覧

| | | | | | |
|----------------|----------------|-------------|----------------|-----------------|----------------|
| ボール | 1アウト | 内野安打 | 犠牲バント | 守備妨害 | 三振振り逃げ<暴投> |
| ストライク<見逃し> | 2アウト | バントヒット | 犠牲バント | ボーク | 三振振り逃げ<捕逸> |
| ストライク<空振り> | 3アウト | 強襲ヒット | 犠牲フライ | 暴投(ワイルドピッチ) | 盗塁 |
| ファウル | シングルヒット | ポテンヒット | 捕球エラー | 捕逸(パスボール) | ダブルスチール |
| バント<空振り> | ツーベースヒット | ゴロ | 送球エラー | 四球 | 盗塁死 |
| バント<ファウル> | スリーベースヒット | ライナー | フィルダースチョイス | 敬遠四球 | 牽制死 |
| 残塁 | ホームラン | フライ | 打撃妨害 | 死球 | |
| 得点 | ランニングホームラン | ファウルフライ | 走塁妨害 | 三振 | |