

# 井田みすぎ野球部

## スコアラー ハンドブック

2011.03.20  
Ver1.2

# 目次

## § 1 メンバー表記入

- 目的
- 記入タイミング
- 記入方法

## § 2 スコア記入

- 目的
- 記入タイミング
- 記入方法
- 注意
- 記入範囲

## § 3 スコア内容記入方法

- 凡例説明
- ボールカウント
- アウトカウント
- 送球
- 三振
- 振り逃げ
- 四死球
- 打球方向
- エラー
- 凡打
- 犠打
- 犠打エラー、野選
- 安打
- 投球内容での進塁
- 打撃時のエラーでの進塁
- 次以降の打者結果での進塁
- 進塁時のアウト
- 盗塁
- 盗塁失敗
- 野選（フィルダースチョイス）
- 得点と打点
- 打撃時による走者アウト
- ダブルプレー、トリプルプレー
- 残塁
- 牽制
- 牽制エラー
- 挟殺
- その他
- 代打
- 代走
- 守備変更
- 記入場所について

## § 4 判断基準標準

- 目的
- 内容

# § 1 メンバー表記入

## 目的

主審、相手チーム、本部に自チームのメンバーの打順、守備位置を通知する  
 主審は、メンバー交代時の確認用に利用する。  
 相手チームは、スコアの記入に利用する。(打順間違いのチェックもする)  
 本部は、登録メンバーの確認を行う。(本部が設定されている試合のみ必要)  
 自チームとしては、スコアの記入に役に立つが、最初のみなので、最悪なくても可

## 記入タイミング

本部提出がある試合の場合は、大会要綱に提出期限が設けられていることがあるのでそれに従う。  
 通常はシートノックの前までには記入を終えていて、スコアにも転記できていることが望ましい。  
 2試合連続の場合等、試合終了後にすぐ書かないといけない場合がある。事前にかけることは書いておく

## 記入方法

メンバー表はいろいろな種類があるが、フォーマットにしたがって記入する。  
 また、中原大会は、支給されたメンバー表を使うようにする。(注意されたことあり)  
 監督代理の場合は監督欄に代理者名を書いた後(代)の表記を行う  
 チーム名は大会によって登録名と同じにしないといけない場合があるので注意(井田みすぎ子ども会野球部)  
 打順、背番号、控え選手は、本部設営される大会の場合は間違えると問題になる場合があるので十分注意する

打順表				先-後
平成 21年 12月 23日 ( 東住吉小学校				球場)
大会名	5年以下住吉リーグ	監督	高塚	
よりかき	いた	主審	田邊	
ゲーム名	井田みすぎ			
打順	位置	氏名(ふりがな)	背番号	
1	8	かじやま だいき 梶山 大貴	8	
2	9	はが けんすけ 芳賀 健介	9	
3	3	かわだ たけはる 河田 岳晴	6	
4	2	てらじま たくま 寺嶋 卓馬	0	
5	1	たなべ ゆうと 田邊 勇人	5	
6	6	いさやま たすく 諫山 佑	17	
7	7	いいた ゆうと 飯田 雄登	15	
8	5	たにぐち りょうすけ 谷口 亮介	11	
9	4	まつお がくと 松尾 岳歩	18	

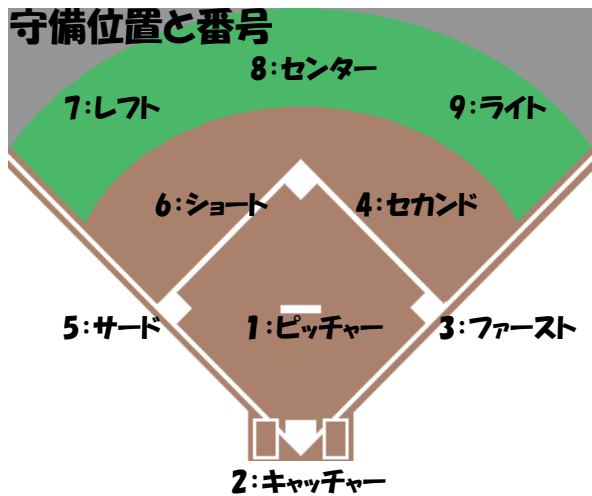
控え選手名				
氏名	背番号	氏名	背番号	氏名
伊藤政輝	13			
田中裕士	14			
瀬川諒介	19			
安部駿太郎	20			
仙田雄斗	22			

**KENKO BALL**

日付  
 場所  
 大会名  
 チーム名ふりがな  
 チーム名  
 監督名  
 主将名  
 先発守備位置

- 1:ピッチャー
- 2:キャッチャー
- 3:ファースト
- 4:セカンド
- 5:サード
- 6:ショート
- 7:レフト
- 8:センター
- 9:ライト

氏名ふりがな  
 氏名  
 背番号  
 控え選手指名  
 控え選手背番号  
 控えの順番は  
 特に気にする必要なし



# § 2 スコア記入

## 目的

- ・試合中については、相手味方双方で、前の打席の状況を確認し、指示できるようにする
- ・試合後の振り返りでは、どの場面でのヒットやエラーが影響したとかが検討し、試合後の指示をできるようにする
- ・成績をつけ、最終的には、納会で成績発表ができるようにする

## 記入タイミング

- ・通常はシートノックの前までには記入できていることが望ましい。

## 記入方法

- ・みすぎでは、成美堂スポーツ出版のA4版を利用する（サイトへのスコアイメージ登録がその前提）
- ・その場でないとわからないもののみ記入する
- ・記入方法がわからないプレーがあった場合は、該当箇所に☆マークを記入し、あいているところに、言葉で説明する
- ・スコア内容以外は特にルールは設けない
- ・投球数は、累積投球数も同時に記入し何球投げたかすぐわかるようにする
- ・打者一巡した場合は、次の回の部分に記入し、回表示の数字を斜線で消し、現在の回を記入する

回	分	取	失
2	<del>2</del>	4	

2回が  
打者一巡の  
場合

## 注意

サイトへの登録時、不明点があった場合は、記入担当にサイト担当からメールで連絡するので、確認をお願いします。

## 記入範囲

The image shows a score sheet template with a grid for innings 1-12. A large rectangular box highlights the main score recording area. Smaller boxes highlight specific input fields: '日付' (Date), '試合名' (Game Name), '球場' (Stadium), '試合開始時刻' (Game Start Time), '試合終了時刻' (Game End Time), '球場状態' (Stadium Status), '天候・風向' (Weather/Wind Direction), '対戦カード' (Opponent Cards), and '記録者' (Recorder).

日付  
試合名  
球場  
試合開始時刻  
試合終了時刻  
球場状態  
天候・風向  
対戦カード  
記録者

### スコア内容

味方投球数  
(相手は余裕があれば)

#### 記入例

1回 2回 3回  
21 15/36 30/66 15

途中交代の場合

The image shows another score sheet template, similar to the first one. A large rectangular box highlights the main score recording area. Smaller boxes highlight specific input fields: 'チーム名' (Team Name), '監督名' (Manager Name), '各回得点合計' (Total Points per Inning), and 'スコア内容' (Score Content).

チーム名  
監督名  
各回得点  
合計

### スコア内容

味方投球数  
(相手は余裕があれば)

#### 記入例

1回 2回 3回  
21 15/36 30/66 15

途中交代の場合

# § 3 スコア内容記入方法

凡例説明 成績目的、戦況把握目的、振り返り目的の各々で、◎:必須、○:あればよい、-:必要なし、が表記されています。  
成績が-のものは、最悪記入できない場合はしかたないです。

## ボールカウント

記入例	成	戦	振
	-	◎	○

**内容**  
 投球1球ずつで下記内容を記入。記号パターンは何種類ありますが、みすぎでは以下を標準とします。  
 × : 見逃しストライク  
 ※ : 空振りストライク  
 ※ : バント空振り  
 ● : ボール  
 △ : ファール  
 △ : バントファール  
 E△ : ファールフライエラー(守備時の自責点計算に利用します)  
 記入場所で書ききれない場合は、3塁の記述場所に右2行目として書きましょう。  
 チップ後のキャッチは空振りストライクの扱い

記入例	成	戦	振
	-	○	○

**内容(余裕があれば記入)**  
 さらに、ファールの場合に打球方向を記入する場合は、以下のようになります。  
 相手バッターが引っ張りタイプかどうかをみようと思いましたが、あまり役に立ちませんでした。  
 ▲ : 後方向のファール  
 △ : 右方向へのファール  
 △ : 左方向へのファール

## アウトカウント

記入例	成	戦	振
	◎	◎	◎

**内容**  
 ダイヤモンドの中心に下記内容を記入します。ローマ数字の1,2,3になります。  
 I : ワンアウト目の打者  
 II : ツーアウト目の打者  
 III : スリーアウト目の打者  
 実際にアウトになった順番なので、打順と順番が変わることもあります。  
 左記はワンアウト目になります。

## 送球

記入例	成	戦	振
	-	◎	○
	-	◎	○

**内容**  
 送球の場合は、守備位置を[-]で結びます。  
 送球先でプレーがある場合は、その送球先の場所に記入します。  
 左記はショートからファーストへの送球です。

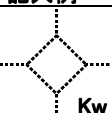
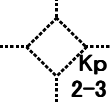
セカンドからショートへの送球で2塁上でプレーがあった場合

## 三振

記入例	成	戦	振
	◎	◎	◎
	-	◎	◎
	-	◎	◎
	-	◎	◎
	-	◎	◎

**内容**  
 三振は1塁記入部分に[K]を記入します。  
 真ん中にアウトカウントを記入します。  
 最後の投球で、状況が判明しますので、みすぎでは[K]のみでOKです。  
 左記は、空振り三振またはチップ後捕球でツーアウト目の場合。  
 見逃し三振でツーアウト目の場合。  
 スリーバント失敗(ファール)でツーアウト目の場合。  
 スリーバント失敗(空振り)でツーアウト目の場合。

## 振り逃げ

記入例	成	戦	振
 Kw	◎	○	○
 Kp 2-3	-	○	○

## 内容(振り逃げセーフの場合)

振り逃げで、1塁セーフの場合は、原因がワイルドピッチかパスボールかも記入します。

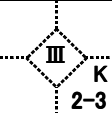

**Kw**: ワイルドピッチで振り逃げ

**Kp**: パスボールで振り逃げ

左記はワイルドピッチでの振り逃げ(打者記録は三振となります)

可能であれば、送球したかどうかも記入します。

左記は、パスボールで振り逃げしてキャッチャーからファーストに投げた場合

記入例	成	戦	振
 III K	◎	○	○
 2-3	-	○	○

## 内容(振り逃げアウトの場合)

振り逃げで、1塁アウトの場合、上記振り逃げで真ん中にアウトカウントを記入します。

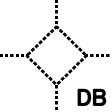
左記は振り逃げでキャッチャーから1塁へ投球してスリーアウト目の場合。

この場合は[2-3]を記入しないとただの三振と区別が付かないので注意してください。

アウトの場合は、ワイルドピッチかパスボールかは成績に関係ないので記述なくてもいいです。

あれば、なお良いですが。

## 四死球

記入例	成	戦	振
 DB	◎	○	○

## 内容

フォアボール、デッドボール、敬遠は下記のように記入します。

**B**: フォアボール

**DB**: デッドボール

**IB**: 敬遠

左記はデッドボールの場合

## 打球方向

記入例	成	戦	振
 5-6	-	◎	○

## 内容

打撃時の打球方向を1塁部分に記入します。

ゴロの場合[-]を表記する場合がありますが、みずぎでは記入していなければ、ゴロとみなします。

フライの場合は、アウトの場合は[-]を記入します。セーフの場合は、打球方向で代用します。

打球の方向は守備位置で表記します。

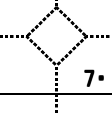
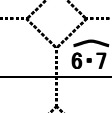
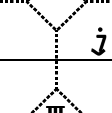
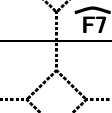
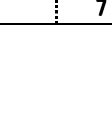
正面の場合はその守備番号を表示します。

守備位置付近の場合は、守備位置の飛んだ方向に・を記入します。

守備間の場合は、・を2つの守備位置ではさみます。

ただし、ポテン系やバウンドして頭を越した場合は、下記のように表記します。

左記は3遊間のゴロです。

 7	-	◎	○
 6-7	-	◎	○
 j	-	◎	○
 III F7	◎	◎	○
 7	-	◎	○

レフトの右横の打球

ショートとレフト間でのポテン

フライ状態で、守備位置間に飛んだ(落ちた)という感じで記入します。

レフト前に落ちたがバウンドしてレフトの頭を越えた場合

通常はゴロを記入しませんが、この場合は一旦バウンドしたということでゴロの・を記入します。

(内野でも同様です)

ファールの場合は[F]をつけます。(打球として記入する場合は、ファールフライアウトしかありません。)

成績ではアウトかどうかの判別する必要があるので、守備位置以外は必須です。

[F]の場所は前後どちらでもOKです。

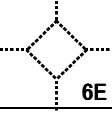
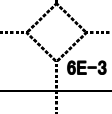
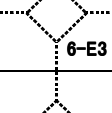
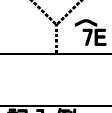
レフトファールフライでスリーアウトの場合

ライナー性の打球は守備位置の上に[-]を記入します。

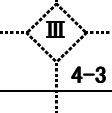
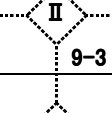
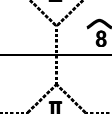
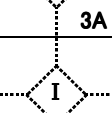
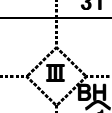

左記はレフトライナーです。

エラー

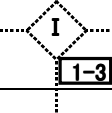
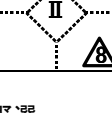
ファールフライエラーはボールカウントに記入します。

記入例	成	戦	振	内容
 6E	◎	◎	◎	エラーをした守備番号と[E]の表記をします。 成績では打撃の場合にヒットかエラーかを判別する必要があるため、[E]は必須です。 [E]の場所は前後どちらでもOKです。 左記はショートゴロエラーでファースト送球せず
 6E-3	-	◎	◎	ショートゴロエラーでファースト送球したが、間に合わない場合 または、ショートの悪送球で1塁セーフの場合
 6-E3	-	◎	◎	ショートゴロでファーストへ送球したがファーストが捕球エラーして1塁セーフの場合
 7E	-	◎	○	レフトフライだったが、捕球できず、1塁セーフの場合

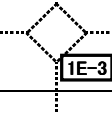
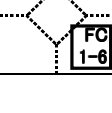
凡打

記入例	成	戦	振	内容
 4-3	◎	◎	◎	ゴロの場合は、捕殺(捕球)者と刺殺(アウトにした)者の守備位置を送球の[-]で結びます。 真ん中にアウトカウントを記入します。 左記はセカンドゴロでファーストアウトでスリーアウトの場合
 9-3	◎	◎	◎	ライト前ゴロでファーストアウトでツーアウトの場合
 8	◎	◎	◎	フライの場合は、捕球者の守備位置にフライである[]を記入し 真ん中にアウトカウントを記入します。 左記はセンターフライでツーアウトの場合
 3A	◎	◎	◎	ファーストゴロでそのままファーストが1塁を踏んでツーアウトの場合 ベースを踏む行為は、1塁が[A]、2塁が[B]、3塁が[C]、ホームが[D]と表記します。
 3T	◎	◎	◎	ファーストゴロで1塁線上でタッチしてワンアウトの場合 タッチアウトは[T]で表記します。
 BH 1	◎	◎	◎	セーフティバントを試みるも、ピッチャーフライになってスリーアウトの場合

犠打

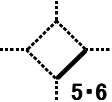
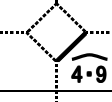
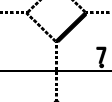
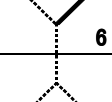
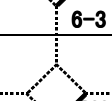
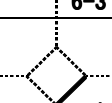
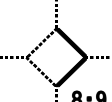
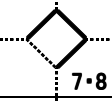
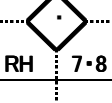

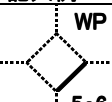
記入例	成	戦	振	内容
 1-3	◎	◎	◎	送りバントの場合は、打球処理の周りを四角で囲みます。 左記はピッチャー前への送りバント成功です。 この場合バントであることは判っているので[BH]は不要です。
 8	◎	◎	◎	犠牲フライの場合は、捕球した守備位置を△でかこみます。 左記はセンターへの犠牲フライです。 この場合フライであることは判っているので[]は不要です。

犠打エラー、野選

記入例	成	戦	振	内容
 1E-3	◎	◎	◎	・送りバントをするつもりだったが、エラーにより出塁した場合は、通常エラーにすると 打数が加算されるが、この場合は打数を加算しないため、送りバントの記号のかなでエラー表記する ・左記は送りバントをしたが、ピッチャーが1塁悪送球で打者がセーフの場合
 FC 1-6	◎	◎	◎	・同様に送りバントをするつもりだったが、野選で出塁した場合は、通常エラーにすると 打数が加算されるが、この場合は打数を加算しないため、送りバントの記号のかなで野選表記する ・左記は送りバントをしたが、ピッチャーが2塁ショートへ送球するもエラーなくセーフの場合

Ver1.1修正

安打 安打と判断した場合は必ず線を引きます。逆にエラー等の場合は線を引けません。  
1塁記入場所に打球方向を記入します。

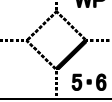
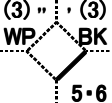
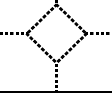
記入例	成	戦	振	内容
 5・6	◎	◎	◎	単打 3遊間のゴロのヒットです。
 4・9	◎	◎	◎	単打 セカンドとライト間でのポテンヒット
 7	◎	◎	◎	単打 レフト前ヒット 3遊間はノーバンで通過した場合
 6	◎	◎	◎	単打 ショートゴロでファーストへ間に合わないと判断して送球しなかった場合の内野安打 内野安打を丸で囲む場合がありますが、この表記でも判別可能なのみすぎではこうします。
 6-3	◎	◎	◎	単打 ショートからファーストへの送球があったが、間に合わず内野安打 内野安打を丸で囲む場合がありますが、この表記でも判別可能なのみすぎではこうします。
 BH 6-3	-	◎	◎	単打 サード前にセーフティバントしサードがファーストに投げたが間に合わず内野安打 バントをした意味の[BH]を付け加えます。
 6	◎	◎	◎	単打 ショート前打球で、ゴロがはずんで頭上を越した場合のヒット
 8・9	◎	◎	◎	2塁打 右中間に飛んでエラーなく2塁まで達した場合 フェアグラウンドボールデッドでの2塁打(エンタイトルツーベース)もこの表記
 7・8	◎	◎	◎	3塁打 左中間に飛んでエラーなく3塁まで達した場合 フェアグラウンドボールデッドでの3塁打(エンタイトルスリーベース)もこの表記
 RH 7・8	◎	◎	◎	ホームラン 左中間に飛んでエラーなく本塁まで達した場合 ランニングホームランの意味の[RH]を本塁の記入場所に記入し、得点しているの真ん中に[・]を記入 左記は左中間を破ってランニングホームランになった場合
 HR 7	◎	◎	◎	ホームラン フェンス超えホームランの場合 フェンス超えホームランの意味の[HR]を本塁の記入場所に記入 得点しているの、真ん中に[・]を記入

Ver1.1修正

Ver1.1修正

Ver1.1修正

投球内容での進塁

記入例	成	戦	振	内容
 WP PB 5・6	◎	◎	◎	・ワイルドピッチやパスボール、ボークの進塁は下記のように表記します。 WP: ワイルドピッチ PB: パスボール BK: ボーク
2番  WP BK 5・6	-	◎	◎	・左記の場合は3遊間ヒットの後ワイルドピッチで2進しています。 ・進塁のタイミングを記入するとよいです。 ・進塁をした時の打者の打順を()でかこみ記号の上に記入します。 ・さらに投球タイミングも記入するとよいです。 ・打者のボールカウントの横に[ ]を記入し、進塁した側の打順()の横に[ ]を記入します。
3番  WP BK 5・6	-	◎	◎	・同じ打者で複数の進塁がある場合がありますがその場合は[.] [..]と増やしていきます。 ・ボークの場合は投球がありませんので、[<]を記入して[ ]を記入します。 ・左記の場合は、2番バッターが3遊間ヒットの後、3番バッターの1球目の後にボークで2進3球目にワイルドピッチで3進しています。



打撃時のエラーでの進塁

記入例	成	戦	振	内容
	—	◎	◎	ワンヒットワンエラー 1, 2塁間ヒットでライトがエラーして、2塁まで達した場合 一連のプレーの場合は矢印でつなぎます(線でもいいです)

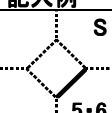
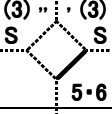
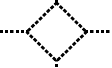
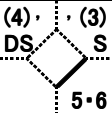
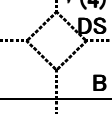

次以降の打者結果での進塁

記入例	成	戦	振	内容
	—	◎	◎	<ul style="list-style-type: none"> <li>打者の結果により進塁した場合は、進塁をした時の打者の打順を( )でかこみ記入します。</li> <li>左記の場合は、2番バッターが3遊間ヒットの後、3番バッターがファールボールで2番バッターが2進している</li> </ul>
	—	◎	◎	
	—	◎	◎	<ul style="list-style-type: none"> <li>打者の結果により2つ以上進塁した場合は、間を矢印でつなぎます。(線でもいいです。)</li> <li>左記の場合は、2番バッターが3遊間ヒットの後、3番バッターが右中間2塁打で2番バッターが3進している</li> </ul>
	—	◎	◎	
	—	◎	◎	<ul style="list-style-type: none"> <li>打者がエラーで出塁の場合、通常進塁までの状態を記入し、エラーで進塁した先まで矢印を記入します。</li> <li>左記の場合は、2番バッターが3遊間ヒットの後、3番バッターがショートエラーで出塁し、ファーストでエラー処理をしている間に、2番が3塁へ進塁した場合</li> </ul>
	—	◎	◎	

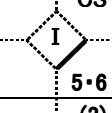
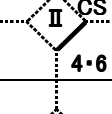
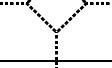
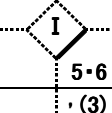
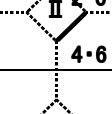
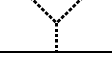
進塁時のアウト

記入例	成	戦	振	内容
	—	◎	◎	<ul style="list-style-type: none"> <li>進塁時のアウトは、送球された守備番号で表記します。</li> <li>アウトかセーフは真ん中のアウトカウントで判断します。</li> <li>左記は12塁間のヒットで、ライトのエラーを見て2塁に進もうと思ったが、ショートに返球がありアウトの場合</li> </ul>
	—	◎	◎	
	—	◎	◎	<ul style="list-style-type: none"> <li>2番バッターが3遊間ヒットの後、3番バッターがショート前ボテボテゴロ。1塁走者はファーストに投げると2塁を蹴って3塁も狙うが、見破られて、3塁送球でアウトの場合</li> </ul>

盗塁

	記入例	成	戦	振	内容
		◎	◎	◎	盗塁は[S]で記入します。 左記は3遊間ヒットの後2塁へ盗塁した場合は。
2番		-	○	○	進塁と同じく盗塁のタイミングを記入するとなおいいです。 左記の場合は、2番バッターが3遊間ヒットの後、3番バッターの2球目に2盗、4球目に3盗しています。 ・投球前に盗塁した場合は、[<]を記入して[>]を記入します。
3番		-	○	○	
2番		-	○	○	・ダブルスチールは[DS]で記入します。 ・通常の盗塁と同じく、タイミングを記入するとなおいいです。 ・左記の場合は、2番バッターが3遊間ヒットの後、3番バッターの初球に2盗、3番バッター四球の後4番バッターの4球目にダブルスチールが成功しています。
3番		-	○	○	
4番		-	○	○	

盗塁失敗

		◎	◎	◎	盗塁失敗は[CS]で記入します。(盗塁スタートを切っている場合。捕手成績に反映されます) 左記は3遊間ヒットの後2塁へ盗塁しようとしたが、盗塁失敗しワンアウトの場合。
2番		-	○	○	・盗塁と同じく盗塁失敗のタイミングを記入するとなおいいです。 ・左記の場合は、2番バッターが2遊間ヒットの後、3番バッターの2球目に盗塁しようとするが失敗しツーアウト
3番		-	○	○	
		◎	◎	◎	・捕手が後逸して、その時に(盗塁のスタートをきっていない場合に)進塁しようとしたが、捕手からの送球でアウトになった場合は、通常送球でのアウトにします。
2番		-	○	○	・盗塁と同じく盗塁失敗のタイミングを記入するとなおいいです。 ・左記の場合は、2番バッターが2遊間ヒットの後、3番バッターの2球目に(捕手後逸があり)、ランナーが2塁へ進もうと思ったが、捕手からショートへの送球でツーアウトになった場合
3番		-	○	○	

野選(フィルダースチョイス)

	記入例	成	戦	振	内容
2番		◎	◎	◎	・野選の場合は、[FC]と守備番号送球パターンで記入します。 ・左記の場合は、2番バッターが3遊間ヒットの後、3番バッターがショートゴロで、ショートがセカンドにエラーなく送球したが、間に合わず2塁セーフで、1塁にも送球せず、オールセーフの場合
3番					

得点と打点

	記入例	成	戦	振	内容
2番		◎	○	○	得点が発生した場合、打点によるものであれば、打者の打順を○で囲み本塁の記述場所に記入します。エラー等打点にならない場合は、通常の進塁と同じように()で囲み本塁の記述場所に記入します。得点しているので、真ん中に[・]を記入する。 <span style="float: right;">Ver1.1修正</span>
3番					
2番		◎	○	○	・2番バッターが左中間3塁打の後、3番がショートゴロエラーで、3塁走者得点の場合 <span style="float: right;">Ver1.1修正</span>
3番					
2番		◎	○	○	・2番バッターが左中間2塁打の後、3番がショートゴロでファースト悪送球。打者走者は2塁へ、2塁走者得点
3番					
2番					・2番バッターが3遊間ヒット、3番がフォアボールで1塁2塁。4番が左中間へ2塁打 2塁ランナーはホームイン、1塁ランナーは3塁まで進塁
3番		◎	◎	◎	
4番					

打撃時による走者アウト

	記入例	成	戦	振	内容
2番		◎	◎	◎	<ul style="list-style-type: none"> <li>・内野ゴロで、ファースト以外でプレーがあった場合は、打者のところには、ゴロを捕球した守備番号とその後別のところでプレーがあったという意味で[-]を記入します。([-]はなくてもいいです。)</li> <li>・プレーがあった塁では、打者の打順を()でかこみ記入し、送球記述をします。</li> </ul>
3番					<ul style="list-style-type: none"> <li>・左記の場合は、2番バッターが2遊間ヒットの後、3番がショートゴロ。ショートはセカンドに送球してフォースアウト。ファーストには投げなかった場合</li> </ul>
2番		◎	◎	◎	<ul style="list-style-type: none"> <li>・2番バッターがレフト前ヒットの後、3番が送りバントするも、サードからショート送球で1塁ランナーフォースアウト。その後、1塁へ送球するが、打者走者はセーフの場合</li> </ul>
3番					<p>Ver1.1修</p>

ダブルプレー、トリプルプレー

	記入例	成	戦	振	内容
2番		◎	◎	◎	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ダブルプレーの場合はアウト走者の欄は打者の打順を()で囲み、その塁に絡むすべての送球を記入する。</li> <li>・打者は最初の捕球者とアウトになった場合の送球を記入する(最初の捕球者が自分のアウトに絡まない場合は、その部分を()でくる)</li> <li>・またアウトになった2者を でつなげ[DP]と表記する。[DP]の場所は次の打者間線上が邪魔にならなくてよい。</li> </ul>
3番					<ul style="list-style-type: none"> <li>・トリプルプレーの場合は、全アウトを でつなげて、[TP]と表記する</li> <li>・左記の場合は、2番バッターが3塁線ヒットの後、3番がショートゴロで、セカンド、ファーストダブルプレー</li> </ul>
2番		◎	◎	◎	<ul style="list-style-type: none"> <li>・2番バッターが3塁線ヒットの後、3番がセカンドライナーで飛び出していた1塁ランナーがフォースアウト(アウトカウント順番が打順とは違いますので注意してください)</li> <li>※スリーアウト目は1塁上のプレーですが、すでに1塁記入場所に1塁到達記号が記入されているため2塁記入場所の1塁よりに記入します</li> </ul>
3番					<p>Ver1.1追記</p>

残塁

	記入例	成	戦	振	内容
2番			○	○	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スリーアウト時点で残っていたランナーの中央には、筆記体の小文字のLを記入します。</li> <li>・左記の場合は、2番がセンター右横の2塁打を打つも、3番がショートゴロでスリーアウトでチェンジの場合</li> </ul>
3番					<ul style="list-style-type: none"> <li>・攻撃終了時点では、真ん中はからならず、「アウトカウント」か「得点」か「残塁」が記入されます。</li> </ul>

牽制

	記入例	成	戦	振	内容
		◎	◎	◎	<ul style="list-style-type: none"> <li>牽制でアウトの場合はピッチャーからかキャッチャーからの送球でのアウトの場合です。</li> <li>各塁に近い場所にカタカタの[ケ]を記入します。送球がありますので送球パターンを記入します。</li> </ul>
2番		-	○	○	<ul style="list-style-type: none"> <li>左記の場合、3遊間ヒットの後、ピッチャーの牽制でランナーアウト</li> <li>盗塁と同じく牽制のタイミングを記入するとなおいいです。</li> </ul>
3番		-	○	○	<ul style="list-style-type: none"> <li>左記の場合、2番バッターが2遊間ヒットの後、3番バッターの2球目に、キャッチャーからの牽制でアウトの場合</li> </ul>
2番		-	○	○	<ul style="list-style-type: none"> <li>左記の場合、2番バッターが2遊間ヒットの後、3番バッターの1球目と2球目の間にピッチャーからの牽制でアウトの場合</li> </ul>
3番		-	○	○	

Ver1.1修正

牽制エラー

	記入例	成	戦	振	内容
		◎	◎	◎	<ul style="list-style-type: none"> <li>牽制でエラーして進塁を許した場合、牽制記号の[ケ]と送球エラーパターンを記入します。</li> <li>エラー表記と同様にエラー発生場所から進塁先まで矢印でつなぎます。</li> <li>左記の場合、3遊間ヒットの後、ピッチャーの牽制悪送球でランナーが3塁まで達した場合</li> <li>これも同様にタイミングを記入するとなおいいです。</li> </ul>

Ver1.1修正

挟殺

	記入例	成	戦	振	内容
		-	○	○	<ul style="list-style-type: none"> <li>塁間で挟まれた場合、本来であれば挟殺プレーに参加した全員の守備番号を記入しますが、大変なので、最初と途中のプレー者一人、最後のプレー者の最低3つを書くようにします。</li> <li>左記の場合は3遊間ヒットの後オーバーランのしすぎで、ライトからファーストへ送球され、ランナーは2塁を狙うがセカンドに戻され、最後はピッチャーにタッチアウトされた場合</li> </ul>

その他

	記入例	成	戦	振	内容
		-	○	○	<ul style="list-style-type: none"> <li>バッターボックスから出て打った場合や打順が間違っ等、ルール違反の場合は[IP]を記入します。</li> <li>めったにないので、内容は区別せず、違反行為でアウトということのみ記録します。</li> </ul>
2		-	○	○	<ul style="list-style-type: none"> <li>妨害行為は[IF]で記入します。</li> <li>攻撃側の妨害(守備妨害)か守備側の妨害(打撃妨害、走塁妨害)かはアウトになっているかどうかで見分けます。</li> </ul>
3		-	○	○	<ul style="list-style-type: none"> <li>左記の場合、2番が右中間の2塁打を打ち、3番が3遊間に打った打球が2塁ランナーに当たってランナーアウト。ランナーに当たらなかったらヒットと判断できる場合</li> </ul>

代打

Ver1.1修

打先			記入例	成	戦	振	内容
4	H	松尾	4				<ul style="list-style-type: none"> <li>・代打の場合はその打順に入るところの下に新たに名前を記入し、先発ポジションには[H]を記入する</li> <li>・代打のインニングのところに波線を記入し、そこから2番目の人が打席に立つことが判るようにする</li> <li>・左記の場合は、4回に打順2番の松尾の変わりに、田中が代打</li> </ul>
2	H	田中		◎	◎	◎	
4	H	松尾	4				<ul style="list-style-type: none"> <li>・打球途中での交代の場合は、ボールカウントを迂回するように波線を記入する</li> <li>・左記の場合は、4回に打順2番の松尾でカウント1-1の時に、田中が代打</li> </ul>
2	H	田中		-	◎	◎	

代走

打先			記入例	成	戦	振	内容
4	R	松尾	4				<ul style="list-style-type: none"> <li>・代走の場合はその打順に入るところの下に新たに名前を記入し、先発ポジションには[R]を記入する(通常交代を表す波線は代走の場合は[R]表記でわかるので不要です。)</li> <li>・左記の場合は、4回に打順2番の松尾の変わりに、田中が代打</li> </ul>
2	R	田中		◎	◎	◎	

守備変更

打先			記入例	成	戦	振	内容
4	6	安部	4				<ul style="list-style-type: none"> <li>・守備変更の場合で、交代の場合は、交代側のスコアでは、次回攻撃の手前に波線を記入しその交代者の下に名前を書きます。守備位置は、先発ではないので、2段目に書きます。(どちらでもいいですが)また同一守備でない場合は、他の交代も発生します。</li> <li>・守備変更の場合で、交代でない場合は、変更した守備位置を前の守備位置の横に書きます。</li> <li>・特に守備変更の場合は、このままでは交代時期がわからないので、相手スコアボードに変更タイミングを横波線で記入します。また複数の交代の可能性があるため、波線の上に変更守備位置を記入します。</li> <li>・ピッチャー交代の場合は、名前を書く場合がありますが、守備番号のみで大丈夫です。</li> <li>・逆に全ての変更した守備番号を記入してください。</li> <li>・みずぎの守備交代は成績にもあられますので必須ですが、相手チーム分は成績に関係ありません。</li> </ul>
2	6	諫山		◎	◎	◎	
6	4	松尾					<ul style="list-style-type: none"> <li>・左記の場合は、4回表攻撃終了時に、セカンド安部にかわりショート諫山、ショートの松尾がセカンドになります。</li> <li>・代走、代打があった場合は、必ず守備変更がありますので、確認する必要があります。</li> </ul>
3							
4		相手スコア	46				
5							
6	1	松尾	4				<ul style="list-style-type: none"> <li>・打者途中での交代は左記のように、ボールカウントを迂回するように記入します。</li> <li>・左記の場合は、4回守備中に、諫山が2番打者に対して2球投球後に、ピッチャー松尾に交代。諫山はそのままショートに交代の場合</li> </ul>
3							
1	6	諫山		-	○	○	
4							
2		相手スコア	16				

記入場所について

実際のスコアブックでは、名前記入欄が3段しかありませんので、交代が多い場合、名前をその場所には書けない場合がありますが、左側余白に続けて記入してください。

Ver1.1修正

# § 4 判断基準標準

## 目的

複数人でスコアをつけても、試合によってプレーの判断がちがわないように標準を策定する。  
ただし現場判断が一番のため、下記標準でない判断もOK。

## 内容

### 打球エラーについて

基本通常守備でアウトにできる場合にアウトにできなかった場合をエラーとする

「基本通常守備でアウトにできる場合」の判断が難しい

緩慢な守備（本来は守備範囲だが捕球に行かなかった等）はエラーとしない

守備困難な打球を捕球したが送球時に無理な体勢になった場合の送球ミスはエラーとしない

強打での捕球ミスはエラーとしない

トンネルはエラーとする

内野でのバウンド後の頭上超えはエラーとしない

外野でのバウンド後の頭上超えはワンヒットとエラーとする（横であればヒット）

フライのお見合いでボールにふれなかった場合はエラーとしない（ヒットにする）

Ver1.2修正

Ver1.2追加

例1 ライトゴロ正面で普通に取って投げればアウトのタイミングで捕球ミスをして1塁セーフ  
=>エラー

例2 ポテポテのショートゴロで、捕球しても1塁がまにあわない場合に捕球ミスをして送球せず1塁セーフ  
=>ヒット

### 犠打について

セーフティバントで走者を進塁させた場合で、自分がアウトになった場合も犠打とする（セーフなら当然ヒット）

### ワイルドピッチについて

ワンバンしたボールを捕球ミスし、進塁を許した場合は、ワイルドピッチとする

ノーバンでもキャッチャーが捕球できない範囲の場合は、ワイルドピッチとする

その他で、捕球ミスにより、進塁を許した場合は、バスポールとする

### 野選について

守備が1塁以外に実際に投げて、エラーなくその塁の走者がセーフになった場合のみ野選とする

走者を見てどこにも投げず、結果1塁セーフの場合は、（ラッキー）ヒットにする

### 盗塁について

捕手が捕球ミスをする前にスタートをきっていれば盗塁とする。（第2リードと間違えやすいので注意）

### ダブルスチールについて

2走者ともセーフになった場合、各々の走者に盗塁を記録する。

片方がアウトになった場合は、生きたほうは、「送球の間に進塁」あつかいにする

ランナー1,3塁で、1塁ランナーが盗塁する間に、3塁ランナーがホームインした場合、3塁ランナーも盗塁とする

Ver1.2追加

### 打点について

打撃後ワンプレーでの「送球の間に得点」した場合も打点に加える

2塁3塁でポテポテゴロ、1塁送球したがエラーなくセーフで、

2塁ランナーまでもエラーなくホームインした場合2打点とする

（1塁アウトや犠打でも同様）

Ver1.2追加