

○基本

■試合前に記入すること

スコアブック上段には以下に挙げる例のように日付・天候・対戦チーム・先発オーダー・審判名などを記入する箇所がありますので、試合が始まる前に記入しておきましょう。

■守備位置と番号

スコアを記入する際には守備位置を番号で表します。

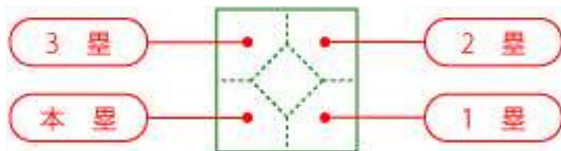
例えば、サードゴロをファーストに送球した場合は「5-3」のように記入しますので、番号と位置の関係をしっかり覚えましょう。



- ①—投手(ピッチャー)
- ②—捕手(キャッチャー)
- ③—1塁手(ファースト)
- ④—2塁手(セカンド)
- ⑤—3塁手(サード)
- ⑥—遊撃手(ショート)
- ⑦—左翼手(レフト)
- ⑧—中堅手(センター)
- ⑨—右翼手(ライト)

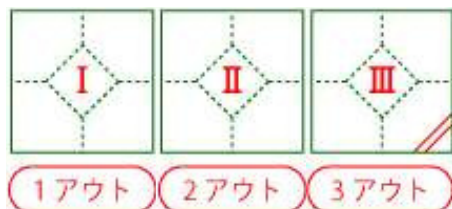
■マスの利用

スコアブックのマスは4つに分けられていて、右下から反時計回りに1塁、2塁、3塁、本塁の順番になっています。中央のひし形の中には結果(アウトカウント、得点、残塁のいずれか)を記入します。

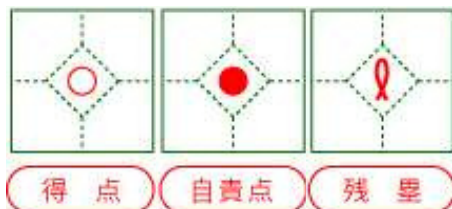


アウトカウントはローマ数字で記入します。

また、イニングが終了(3アウトチェンジ)したらマスの右下に斜線2本を記入しておくとう便利です。前のイニングに誰で終わったか分かりやすくなりますので、イニングが終了したら必ず斜線を記入するようにしましょう。

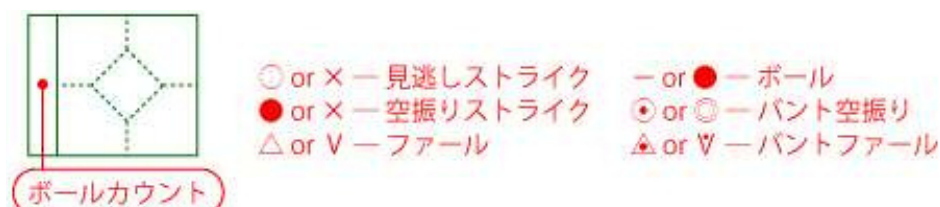


得点(自責点と区別する場合があります)や残塁は以下のように記入します。



■ボールカウント

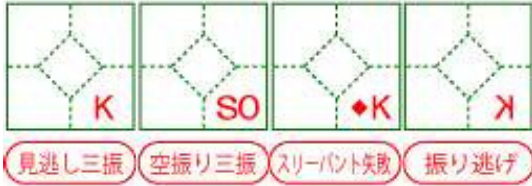
マスの左側にボールカウント欄があり、以下のような記号を使って順に記入していきます。



○打 撃

■三振

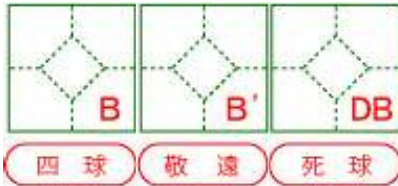
三振は四つに分け、「見逃し三振」「空振り三振」「スリーバント失敗」「振り逃げ」を区別して記入します。



■四死球

四球（フォアボール）は「B」と記入します。敬遠四球の場合は「B'」を使い、区別します。

また、死球（デットボール）は「DB」と記入します。

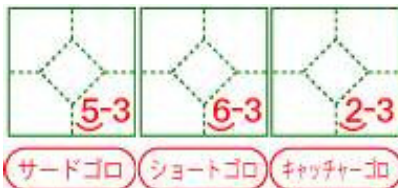


■ゴロ

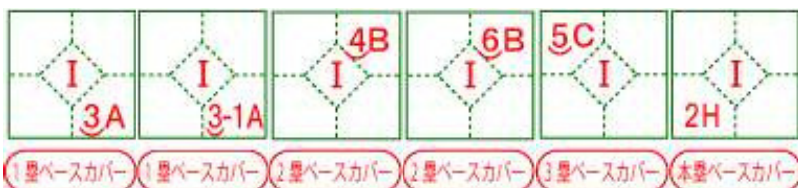
凡打の場合は、右下のマス（1塁）に野手の守備番号（ポジション）と打球の種類（ゴロ・フライ・ライナー）を記入します。

ゴロの場合は以下の例ようになります。

※サードゴロをファーストに送球した場合は「5-3」のように記入することになりますが、送球については「守備」のページでも解説します。



※また、ゴロを捕った選手自らがベースを踏んだり、ベースカバーに入った野手に送球した場合は記入方法が変わってきます。「守備」のページでも解説していますが、Aが1塁、Bが2塁、Cが3塁、Hが本塁を表現します。



■フライ・飛球

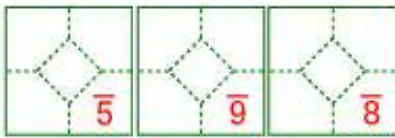
ゴロと同様に、フライの場合も右下のマス（1塁）に以下の例のような記入をします。

ファウルフライの場合は「F」を加えて記入してください。



■ライナー・直飛

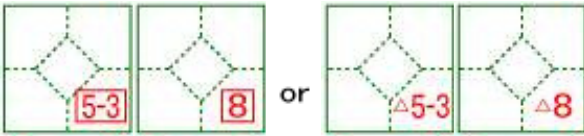
ライナーもゴロとフライの場合と変わりはありません。以下の例のように記入してください。



サードライナー ライトライナー センターライナー

■犠打・犠飛

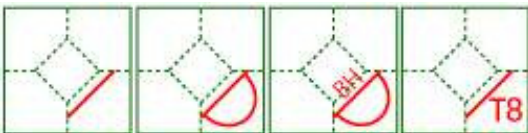
同じゴロやフライでも、犠打や犠飛は区別して記入します。以下の例のように、野手を「□」で囲ったり、守備番号の横に「△」をつけたて区別します。



サード前犠打 センター犠飛 or サード前犠打 センター犠飛

■ヒット（短打）

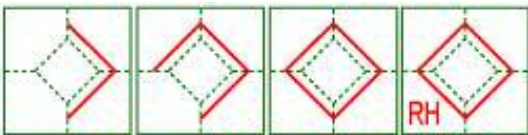
ヒットは「/」で表します。また、内野安打やバントヒット、テキサスヒット（ポテンヒット）と区別して記入します。



ヒット 内野安打 バントヒット テキサスヒット

■ヒット（長打）

二塁打、三塁打、ホームランのような長打は「/」をそれぞれの塁まで伸ばして記入します。



二塁打 三塁打 本塁打 ランニングホームラン

■ヒット（まとめ）

ヒットは様々なバリエーションがあり、最初は難しく感じるかもしれませんが、ヒットは以下のように分類することができ、これらと守備番号を組み合わせるだけで表現するだけですので、あまり難しく考えずに頑張ってください。

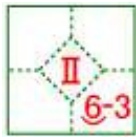
| 打者の進塁数 | 打球の方向 | 打球の性質 |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> ・シングルヒット ・ツーベース ・スリーベース ・ホームラン | <ul style="list-style-type: none"> ・内野安打 ・レフト方向 ・センター方向 ・ライト方向 ・左中間 ・右中間 | <ul style="list-style-type: none"> ・ゴロ ・フライ ・ライナー ・バント ・テキサス |

○守 備

■送球

送球（ボールの移動）は「-」で守備番号をつなぎます。

例えば、ショートゴロをファーストに送球した場合は「6-3」となります。

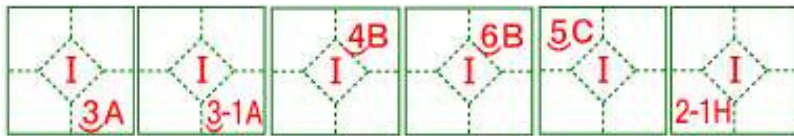


送球

■ベースカバー

野手によるベースカバーが行われた場合は以下の例のように記入します。

なお、Aが1塁、Bが2塁、Cが3塁、Hが本塁を表現します。



1塁ベースカバー 1塁ベースカバー 2塁ベースカバー 2塁ベースカバー 3塁ベースカバー 本塁ベースカバー

■エラー（失策）

エラーは「E」をエラーした野手の守備番号に記入します。

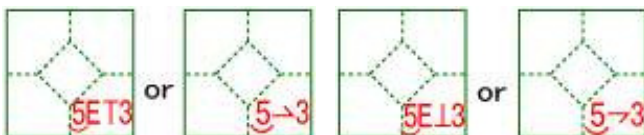
例えば、サードがファーストに送球したときにファーストがボールを取り損ねたら「5-3E」と記入します。



エラー エラー

■エラー（悪送球）

悪送球の場合は以下の例のように、送球が高い場合と低い場合で区別して記入します。

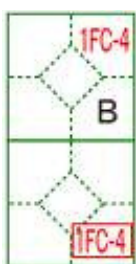


悪送球(高) 悪送球(高) 悪送球(低) 悪送球(低)

■フィルダースチョイス（野選）

野手がファーストに送球していれば打者走者をアウトにできたはずのところ、先行走者をアウトにしようとした結果、オールセーフにしてしまった場合をフィルダースチョイス（野選）といいます。

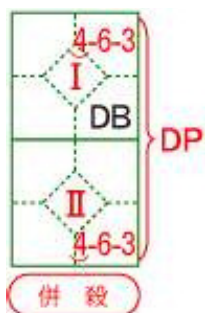
以下の例は、ランナー一塁の場面での送りバントをピッチャーが一塁ではなく二塁へ送球し、間に合わずオールセーフになったケースです。この場合、打球を処理した投手の後ろにフィルダースチョイスを表す「FC」を記入します。



野選

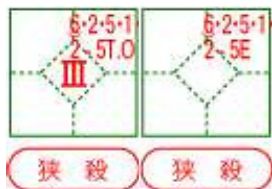
■ダブルプレー(併殺)

ダブルプレーは「DP」と記入します。以下の例は下の打者がセカンドゴロを打ち、二塁手→遊撃手→一塁手の順に転送されてダブルプレーとなった場合です。なお、トリプルプレーは「TP」と記入します。ちなみに、ダブルプレーでは打点つきません。



■狭殺プレー

狭殺プレーの場合は、送球した野手すべてを記入し、最後に送球した野手にハイフンをつけます。以下の例は遊撃手→捕手→三塁手→投手→捕手→三塁手の順に転送された場合です。最後がタッチアウトなら「T.O」と記入し、送球者が暴投した場合は送球者にEをつけます。

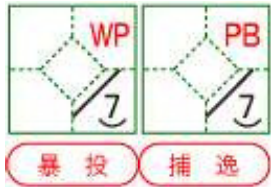


○投 球

■バッテリーエラー（暴投・捕逸）

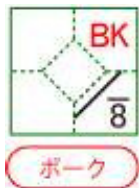
バッテリーエラーは二種類、暴投（ワイルドピッチ）と捕逸（パスボール）で区別し、暴投を「WP」、捕逸を「PB」で記入します。

以下の例は、レフト前ヒットで出塁し、3番打者の打席でバッテリーエラーで進塁した場合です。なお、暴投、捕逸は記録上「失策」にカウントされません。



■ボーク

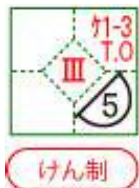
走者がいるとボークは進塁となりますので、走者の進塁位置に「BK」と記入します。



■けん制死

けん制死はカタカナの「ケ」を記入します。

さらに、タッチアウトを表す「T.O」と併せて記入するとよいでしょう。



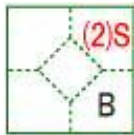
○走 塁

■盗塁

盗塁が成功したときは「S」を記入し、失敗したときは「CS」を記入します。

なお、当該プレーが何番打者の打席で起こったのかを把握するために、打者番号に括弧をつけて表現します。

以下の例は、2番打者の打席で盗塁をした場合です。

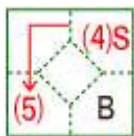


盗塁成功

■進塁・走塁死

走者が進塁したときは該当のマスのその走者が進塁した経緯を必ず書き込みます。

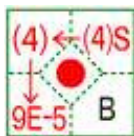
以下に様々な例を挙げますので、頑張ってみてください。



進塁のケース

フォアボールで出塁後、4番打者の打席で盗塁し、5番打者のヒットで生還した場合は、そのまま進塁を表す「矢印」を記入していきます。

進 塁



進塁のケース

フォアボールで出塁後、4番打者の打席で盗塁し、さらにライト前ヒットで3塁に進塁したときに、ライトの暴投により本塁まで生還した場合を表します。

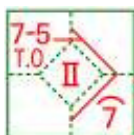
進 塁



走塁死のケース

レフトオーバーのヒットを放ち、セカンドを狙うもレフトからセカンドへの返球でタッチアウトの場合を表しています。

走塁死

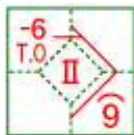


走塁死のケース

レフトオーバーのツーベースヒットを放ち、サードを狙うもレフトからサードへの返球でタッチアウトの場合を表しています。この場合、記録はツーベースヒットとなります。

走塁死

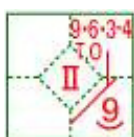
走塁死のケース（オーバーラン）



ライトオーバーのツーベースヒットを放ち、セカンドベースに滑り込むも、勢い余ってオーバーランしてしまいました。そこをライトからショートへの返球でタッチアウト。

このとき、オーバーランによる走塁死と上記の進塁を狙った走塁死とで区別しやすいように、返球元（この場合はライト9）を記入しないことがあります。

オーバーラン

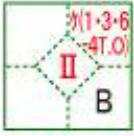


狭殺のケース

ライト前ヒットを放つも、セカンドを狙い挟まれてしまいました。

左の例では、ライト→ショート→ファースト→セカンドの順に送球され、最後はタッチアウトになっています。

挟 殺



けん制のケース

フォアボールで出塁後、ピッチャーからのけん制球で挟まれてしまいました。

左の例では。ピッチャー→ファースト→ショート→セカンドの順に送球され、最後はタッチアウトになっています。

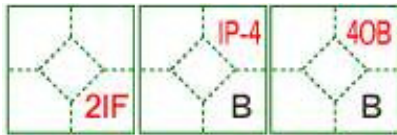
けん制

○その他

■妨害

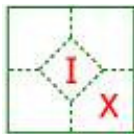
打撃妨害はインターフェアランスの略で「IF」、守備妨害はイリーガルプレーの略の「IP」、走塁妨害はオブストラクションの略で「OB」と記入します。

下の例は左から、キャッチャーの打撃妨害、セカンドへの守備妨害、セカンドの走塁妨害という意味になります
※詳しい説明は「例1」のページで解説します。



打撃妨害 守備妨害 走塁妨害

打者自らが打った打球にあたった場合は、反則打球として「X」を記入します。

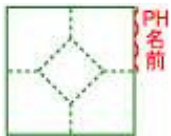


反則打球

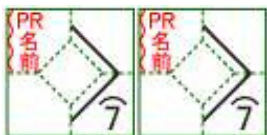
■選手交代

選手の交代が行われた場合は、以下のように記入します。

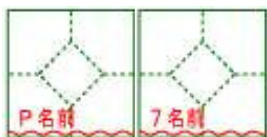
ポイントは、攻撃側の交代を縦書き、守備側の交代を横書きにして、視覚的に分かりやすくすることです。



代打



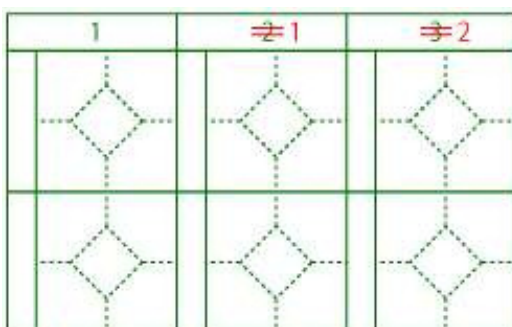
代走 代走



投手交代 野手交代

■打者一巡したとき

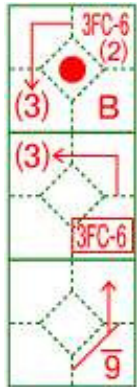
同一イニング内で打者が一巡した場合は、イニング数を二重線で消し、新たなイニング数を記入して対応しましょう。



打者一巡

○例 1

■ケース 1：複数走者が進塁



1 番打者

四球で出塁（無死 1 塁）

2 番打者

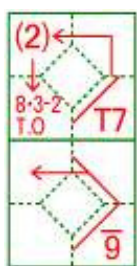
ファーストへの送りバントが野戦となる（無死 1・2 塁）

3 番打者

ライトライナーで 2 塁走者が生還。1 塁走者は 3 塁まで進塁し、打者走者は送球の間に 2 塁へ進塁。

ケース 1

■ケース 2：中継プレーによるタッチアウト



1 番打者

レフト前にテキサスヒットで出塁（無死 1 塁）

2 番打者

センターオーバーのツーベースを放ち、1 塁走者が本塁を狙うもセンターからファースト、キャッチャーへの返球でタッチアウト。送球の間に打者走者は 3 塁へ進塁。

ケース 2

■ケース 3：タッチアップ



1 番打者

セーフティーバントで出塁（無死 1 塁）

2 番打者

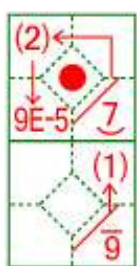
サード前へ送りバント成功（1 死 2 塁）

3 番打者

ライトフライ。で 2 塁走者がタッチアップで 3 塁へ進塁。

ケース 3

■ケース 4：悪送球



1 番打者

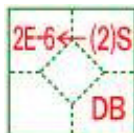
レフト前ヒットで出塁（無死 1 塁）

2 番打者

ライト前ヒット。1 塁走者は 3 塁を狙い、打球を処理したライトがサードへ悪送球（1 死 2 塁）走者は本塁へ生還し、その間に打者走者は 2 塁へ進塁。

ケース 4

■ケース5：盗塁 + エラー



1 番打者

死球で出塁（無死1塁）

2 番打者の打席で盗塁を試みる。キャッチャーが2塁へ悪送球をしてしまい、走者は一気に3塁へ到達。

ケース5

■ケース6：振り逃げ + 悪送球



1 番打者

打者は振り逃げで1塁へ走り出し、キャッチャーが1塁へ悪送球。打者走者は2塁に到達。

ケース6

■ケース7：併殺 + 進塁



1 番打者

キャッチャーの打撃妨害により1塁へ出塁（無死1塁）

2 番打者

レフト前ヒット（無死1・2塁）

3 番打者

サードゴロとなり、サードがそのまま3塁ベースを踏み1死。続いて1塁へ送球し、併殺となる。

ケース7

■ケース8：打撃妨害

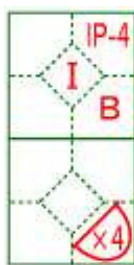


打者がスイングしたところ、バットに捕手のミットが触れたため、打撃妨害として打者は出塁が許されます。

なお、打撃妨害、よって出塁・進塁したランナーがホームインしたものは自責点にはなりません。

ケース8

■ケース9：守備妨害



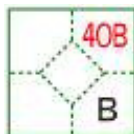
四球で出塁の後、次打者の打った打球が1塁走者に当たってしまった場合、走者はアウトとなります。

左の例は、二塁手の守備を妨害したという意味になります。

※守備妨害がなければセカンドゴロと推測される打球でも、この場合は打者に安打を記録することが決められているので、打者には暫定内容である「×」を加えて内野安打を記入します。

ケース9

■ケース10：走塁妨害



野手が走者の妨害をした場合、走者に進塁が許されます。

左の例は、二塁手が走塁を妨害したという意味になります。

なお、走塁妨害によって出塁・進塁したランナーがホームインしたものは自責点にはなりません。

ケース10

○例 2

■ケース 1 : 1 回の攻撃

1 番打者

3 球目をライト前にヒット (無死 1 塁)

2 番打者

初球送りバント。1 塁ランナー進塁 (1 死 2 塁)

3 番打者

7 球目ライトオーバーのスリーベース。2 塁走者が本塁生還 (1 死 3 塁)

4 番打者

四球で出塁 (1 死 1・3 塁)

5 番打者

1 球目の後、けん制悪送球。3 塁走者は本塁生還、1 塁走者は 2 塁進塁 (1 死 2 塁)

3 球目を空振り三振。振り逃げを試みるもキャッチャーからファーストにボールが渡りアウト (2 死 2 塁)

※けん制の行われたタイミングを左の例のように記入しておくとなりに分かりやすくなります。

6 番打者

2 球目センターオーバーのツーベース。2 塁走者が本塁生還 (2 死 2 塁)

ここでピッチャーが代わります。

7 番打者

初球ショートゴロ (3 死)

【解説】

1 番打者はいいですね。ヒットは「/」を記入します。

2 番打者の送りバントは、通常のゴロ処理を口で囲ってあげればいだけですね。簡単ですね。

3 番打者のライトオーバーで 2 塁走者 (1 番打者) が本塁に生還しますが、この場合は進塁の記号として「矢印」を記入してあげるだけでした。

4 番打者は四球なので“base on balls”の頭文字の「B」。これは覚えるしかないですね。

5 番打者の打席でけん制悪送球があります。後で見返したときに困ることのないよう、ボールカウント欄にけん制をしたタイミングも併せて記入しましょう。

さらに振り逃げを試みっていますが、失敗していますね。成功したときは「K」を逆さまに記入するのでした。

6 番打者のセンター前も問題ないですよ。このとき 2 塁走者が生還しています。

ここでピッチャー交代です。ちょっと打たれすぎちゃいましたね。交代の書き方はマスターしましたか？忘れてた方は「その他」のページにも記入例が載っていますので併せてご覧ください。

7 番打者がショートゴロでスリーアウトチェンジ。マスの右下に斜め線を 2 本記入するのを忘れないようにしましょう。



ケース 1

■ケース2：2回の攻撃

8番打者

4球目をセンター前にヒット（無死1塁）

9番打者

2球目をバント。キャッチャーからベースカバーのセカンドにボールが渡り送りバント成功（1死2塁）



1番打者

5球目ライト前にヒット。2塁走者が3塁をまわり本塁生還（1死1塁）

2番打者

4球目をサードへのゴロ。しかしサードの野選によりオールセーフ（1死1・2塁）

3番打者

5球目をサードへの内野安打（1死満塁）

4番打者

四球による押し出し（1死満塁）

5番打者

3球目ライトへの犠牲フライ。3塁走者が本塁生還、2塁走者も3塁進塁（2死1・3塁）

6番打者

走者一掃となるライトオーバーのツーベース（2死1塁）

7番打者

2球目をファーストへのファウルフライ（3死）

【解説】

8番打者から幸先良くセンター前ヒット。

9番打者が送りバント。キャッチャーが捕ってファーストのベースカバーに入った二塁手に送球しています。ベースカバーの注意点は「A」がファースト、「B」がセカンド、「C」がサード、そして「H」が本塁を表しているのでしたね。

1番打者のライト前ヒットと2塁走者の本塁生還は、もう大丈夫でしょうか。

2番打者はサードゴロを放ちますが、三塁手はフィルダースチョイスをしまいました。ここでもう一度野選の書き方を復習しておきましょう。

3番打者は内野安打です。

4番打者は四球。やりたい放題になってきました。

5番打者が犠牲フライを上げて走者がそれぞれ進塁しています。確認してください。

6番打者がライトオーバーのツーベース。

7番打者がファーストへのファウルフライで長いイニングがようやく終了しました。

ケース2