

スコアブックの記入方法

～ 直リンクよりこのページへ来られた方へ...～
 ～ こちらがトップページになっております ～

Copyright (C) Resifis Baseball Team in Shizuoka.

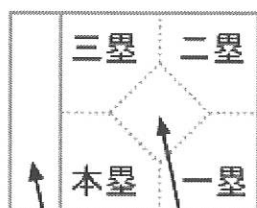
はじめに...

草野球をやっているといった誰が一番打っているのか？ どのピッチャーが一番抑えているのか？ それを酒の肴にして盛り上がりたいたいといったことを思う人は多いと思います。
 しかしながら、スコアブックをつけるとなると結構難しいし... と敬遠してしまうものです。でも実際につけてみると意外と思ってるほど難しくないし、ましてや所詮草野球だと開き直ってみるのも大切かと思えます。要は慣れの問題かも...
 といっても、当チームは守備をしているときにはスコアをつけてるわけではなく(ただ単に人手不足！)、打っているときだけです。しかも結構大ざっぱにつけてしまってますが、それでもシーズン最後の忘年会での表彰式は楽しいものです。
 そんなわけで、ぜひ皆さんもがんばってスコアをつけてみましょう！
 (うちのチームの人もここを見て覚えてください)

目次

1. スコアブックの基本
2. 試合前に記入する
3. ストライクとボール
4. 得点、アウトカウント、残塁
5. 三振と四死球
6. 凡打(アウト)
7. 安打(ヒット)
8. 盗塁
9. ダブルプレー
10. エラー
11. その他のプレー

1. スコアブックの基本



得点、アウトカウント欄
 ボールカウント欄

各打者の一打席分は四つに区分され、右下が一塁、右上が二塁、左上が三塁、左下が本塁となります。従って、右下の部分からスタートし、進塁によって各塁を埋めていきます。打席の左横にある小さな枠はボールカウント欄、得点、残塁、アウトカウント欄は真ん中に記します。

2. 試合前に記入する

次のことは試合が始まる前に記入しておきましょう。

- ◆ 試合年月日
- ◆ 大会名
- ◆ 球場名
- ◆ 天候
- ◆ 守備位置と打順

- ・選手の守備位置は数字で記します。
- ・参考までに、指名打者、代打、代走は下表のようになります。

守備位置	記号	打者関係	記号
投手	1	指名打者	DH
捕手	2	代打	PH
一塁手	3	代走	PR
二塁手	4		
三塁手	5		
遊撃手	6		
左翼手	7		
中堅手	8		
右翼手	9		

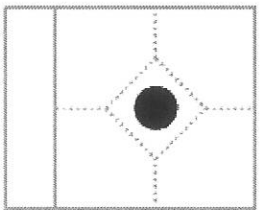
3. ストライクとボール

ストライクとボールの記号には次のものを使用します。これを「ボールカウント欄」に記入します。

○	見逃しストライク
×	空振りストライク
△	ファールボール
●	ボール

4. 得点、アウトカウント、残塁

得点は「●」で記します。
 アウトカウントは一死が「Ⅰ」、二死が「Ⅱ」、三死を「Ⅲ」と記入します。攻撃終了の際、打者ワクの右下に「//」をつけておくと見やすくなります。
 残塁(レフトオンベース)は「ローマ字小文字lの斜体字」を使用します。

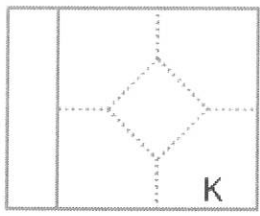
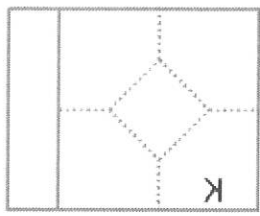
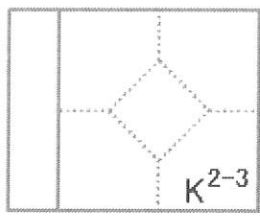
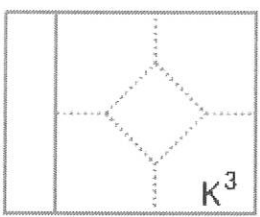
		
①得点(ホームイン)	②アウトカウント	③残塁

5. 三振と四死球

三振はふつう「K」を使用します。四球は「B」、死球は「DB」を使用します。
 三振の時は「○●○○」のように三球目のストライクボールを、四球の

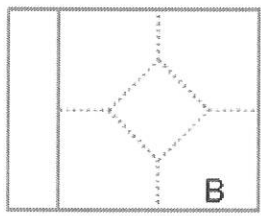
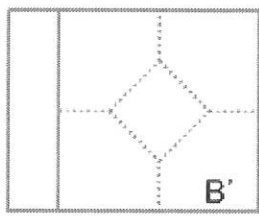
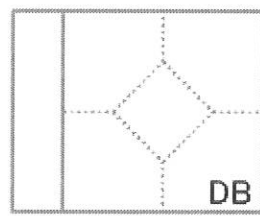
時は「●○○●●」のように四球目のボールもボールカウント欄にきちんと記入します。

★三振

		
①普通の三振	②振り逃げ三振 (一塁セーフ)	③振り逃げ三振 (一塁アウト)
		
④スリーバント失敗		

③振り逃げ三振後、捕手からの一塁へ送球で打者アウト

★四死球

		
①普通の四球	②敬遠による四球	③死球

6. 凡打(アウト)

打者が凡退してアウトになるケースには、フライ、ライナー、ゴロ、三振などがあります。

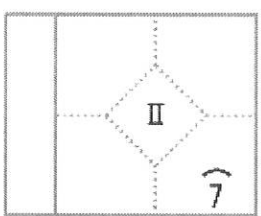
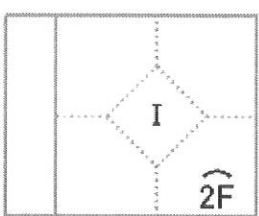
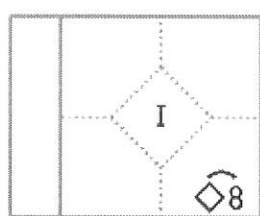
フライは「^」、ライナーは「-」、ゴロは「フライの反対」の記号を用います。

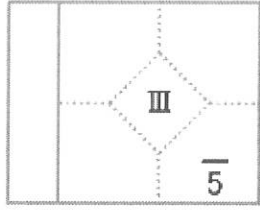
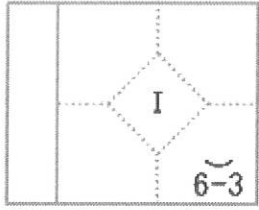
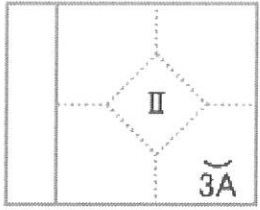
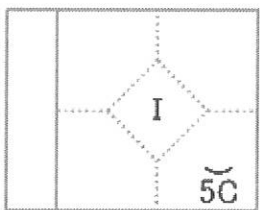
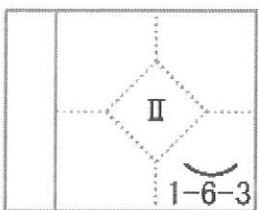
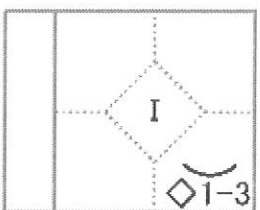
一塁ベースは「A」、二塁ベースは「B」、三塁ベースは「C」と記します。

打者が打った後の打球にふれた野手の記号はしっかりと記入することに注意しましょう。

ハーフライナーなどのようなフライかライナーか迷うような場合は、スコアラーが判断します。

その他、ファールフライの場合は「F」をつけ、犠牲フライ、犠牲バントになった場合には「◇」をつけます。

		
①レフトフライ	②キャッチャーへの ファールフライ	③センターへの 犠牲フライ

		
④サードライナー	⑤ショートゴロ	⑥ファーストゴロ
		
⑦サードゴロ (フォースアウト)	⑧ピッチャーゴロ	⑨ピッチャー前の 犠牲バント

- ⑤ショートゴロを遊撃手が取って一塁へ送球アウト
- ⑥一塁手がボールをとって自ら一塁ベースを踏んでアウト
- ⑦ランナー二塁で打者がサードゴロを放つ。三塁手が自らベースを踏んで、二塁走者をフォースアウト
- ⑧投手への強いゴロをはじいて遊撃手が取り、一塁に送球して打者をアウト

7. 安打(ヒット)

ヒット1本についても、いろいろなケースがあります。

- ①左翼手の頭上を越えた
- ②左翼手の前に落ちた
- ③左翼線に飛んだ
- ④左中間に落ちた
- ⑤左翼手の前にゴロで飛んだ

その時々によって、記入法も変わります。

シングルヒットの記号は「/」で、黒点「・」がボールの飛んだ位置を示します。

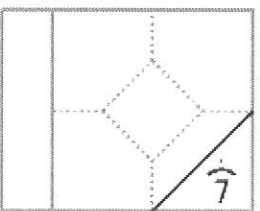
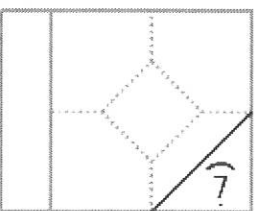
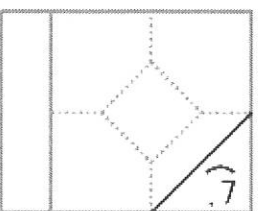
テキサス性の安打は「T」で、バントヒットの時は「B」で記します。

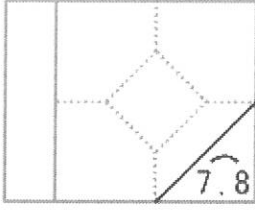
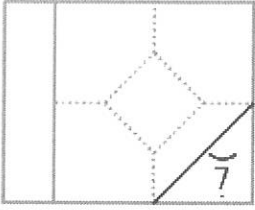
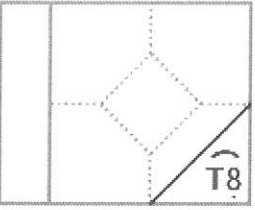
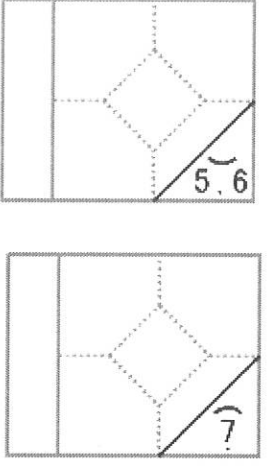
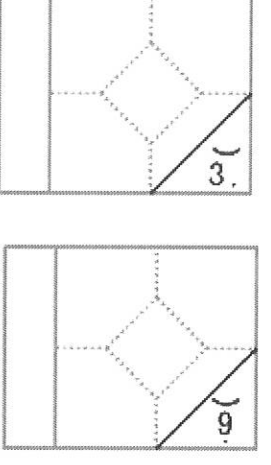
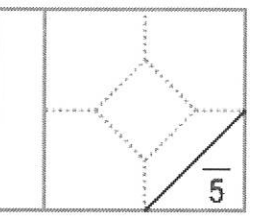
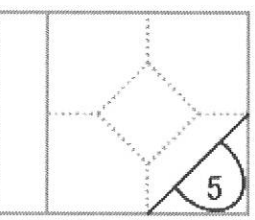
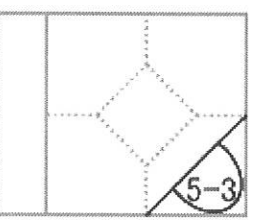
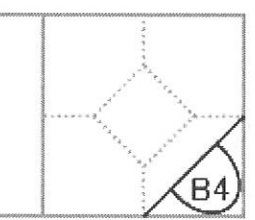
ゴロで内野の間を抜けた安打の場合は、⑦⑧のようになります。

⑩は三塁手の前にゆるいゴロ、三塁手が捕球したものの一塁に送球するのをあきらめたとき。

⑪は三塁手が取って一塁に送球したが、間に合わずセーフとなったときです。

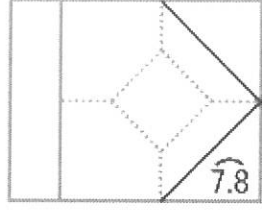
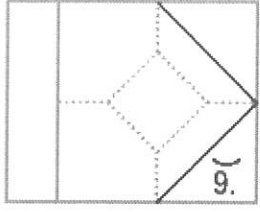
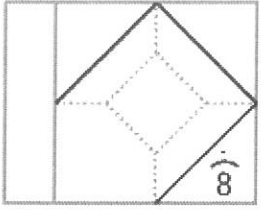
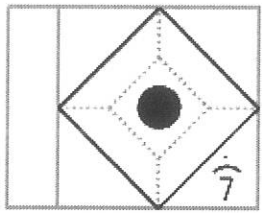
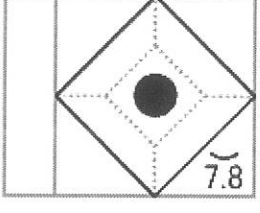
★単打の場合

		
①レフト越えヒット	②レフト前ヒット	③レフト線ヒット

		
<p>④左中間ヒット(フライ)</p>	<p>⑤レフト前ヒット(ゴロ)</p>	<p>⑥センター前へのテキサスヒット</p>
		
<p>⑦三遊間を抜けたレフト前ヒット</p>		
		
<p>⑧一塁の右を抜けたライト前のヒット</p>		<p>⑨サード強襲ライナーのヒット</p>
		
<p>⑩サードゴロ (送球しなかった場合)</p>	<p>⑪サードゴロ (送球間に合わない場合)</p>	<p>⑫二塁前のバントヒット</p>

★長打の場合

--	--	--

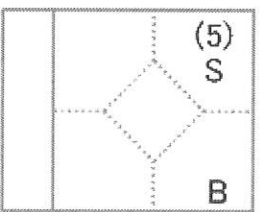
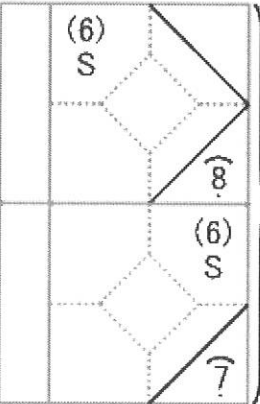
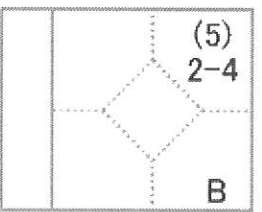
		
⑬左中間をフライで抜けた二塁打	⑭右翼線を抜く二塁打	⑮中堅オーバーの三塁打
		
⑯左翼オーバーのホームラン	⑰左中間をゴロで抜けたランニングホームラン	

ランニングホームランの場合、オーバーフェンスと間違えてしまう場合もあるので、備考欄に「○回、××ランニングホームラン」という具合に記述しておくとうわかりやすい。
これは、ランニングホームランに限らず、満塁ホームラン、サヨナラホームラン、代打ホームランなどについても同様である。

8. 盗塁

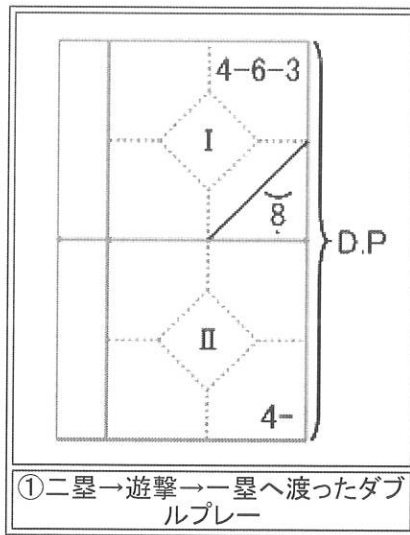
盗塁が成功した場合は「S」、ダブルスチールの場合は「D. S」で記します。
逆に捕手からの送球でアウトになった場合は、「2-4」とか「2-5」と記入します。
さらに何番打者の時に盗塁をしたかを知るために、カッコをつけてその中に打者の打順を記します。

野手のスローイング(送球)中のときの進塁は、単なる矢印「→」でかまわない。

	
①盗塁成功	
	
②盗塁失敗	③盗塁成功 ダブルスチール

9. ダブルプレー

例えば、先頭打者がセンター前のヒットで出塁し、次の打者が二塁ゴロで遊撃、一塁と渡るダブルプレーとなった場合、一塁走者のところへ「4-6-3」と記入し、打者のところへは「4-」とだけ記入し、中央にアウトの数を記入します。
 フォースアウトや一塁が間に合わなかったときは、打者走者にアウトを記入しません。

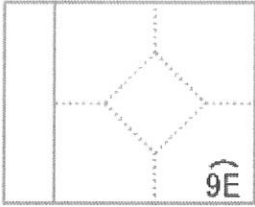
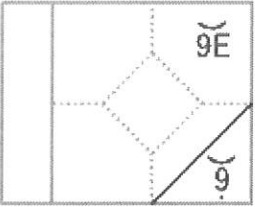
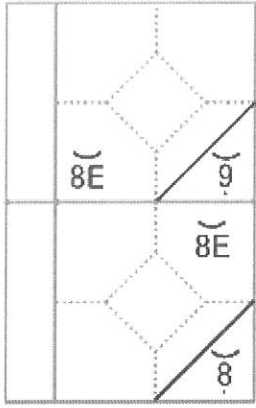


10. エラー

エラーは「E」で表します。
 例えば、ゴロをトンネル、ファンブルで一塁へ送球できなかった場合には①のようになります。
 一塁送球して、今度は一塁手が捕球しそなかったときは②のようになります。
 また、一塁へ送球してもその球が低すぎたときは③、高すぎた場合は④のように表記します。
 外野手の落球の場合は、⑤のようになります。
 安打の打球を後逸してのエラーだったら、その打者走者なり、他の走者がそのエラーによって進塁した塁のところへエラー記号を記します(例⑥⑦)。

外野手の送球エラーは、内野手の場合と同様です。

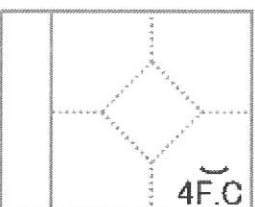
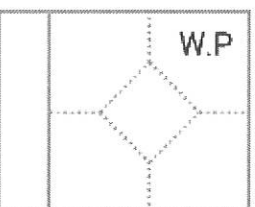
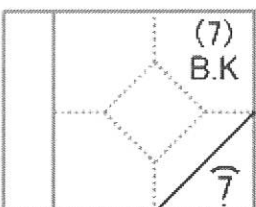
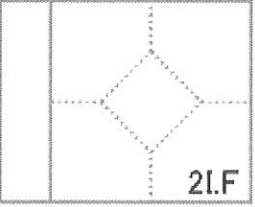
①ショートのエラー (送球なし)	②ショートからの送球を ファーストがエラー	
③ショートの悪送球 (低投)	④ショートの悪送球 (高投)	

		
<p>⑤ライトがフライを落としたエラー</p>	<p>⑥ライトがゴロをエラーして打者は二塁まで進塁</p>	<p>⑦ライト前ヒットで走者一塁の時、センター前ヒットとエラーで二塁へ、走者は生還</p>

11. その他のプレー

野選(フィルダースチョイス)は「F. C」
 暴投(ワイルドピッチ)は「W. P」
 捕逸は「P. S」
 ボークは「B. K」
 妨害行為(インターフェア)は「I. F」を用います。

また走者の守備妨害があって、アウトになったら、そのときの相手守備のポジションとアウトカウント数を記入します。
 走者を追い越してアウトになったときも同様です。
 ただしこういうときは、備考欄にも記入して間違えないようにした方がいいです。

		
<p>①二塁手のフィルダースチョイス</p>	<p>②投手の暴投で走者が進塁</p>	<p>③ボークで走者が進塁</p>
		
<p>④捕手のインターフェアで打者は一塁へ</p>		

このページは以下のものを参考にしました。
 SO社版:「野球スコアブック」
 有紀書房刊:「野球スコアブックのつけかた」(庵原英夫著)

[Back](#)

Resifis Baseball Team.