

2019年11月16日

公式記録マニュアル

「9.00 記録に関する規則」の解釈

9.01 公式記録員

【公式記録員の任務】

記録員としての仕事は大きく二つある。

- (1) 規則に則り記録の判定をする。
- (2) 正確なスコアを付ける。

9.01 (a) 項では「たとえば打者が一塁に生きた場合、それが安打によるものか、失策によるものかなどを、独自の判断で決定する権限を持つ。」とあり、また同 (b) 項では、記録に関する規則を厳重に守り「本規則に明確に規定されていない事項に関しては、自己の裁量でその決定を下す権能が与えられている。」と定められている。

すなわち、記録員は野球規則、特に記録に関する規則 (9.00) を学んだうえで、打者の出塁が安打によるものなのか失策なのか、走者の進塁が暴投なのか捕逸なのか、それとも盗塁か失策によるものなのか、など記録に関する判定が必要なプレイについて独自の判断で決定することができる。また、これらの様々な判定については①公平であること②試合（または大会）を通して安定していることが求められる。

【審判員への助言】

記録員は、審判員の裁定に反するような決定を下すことは許されない。

しかしながら、次の場合は試合中に記録員から審判員へ助言を与えることができる。

- ① アウトカウントの誤り
- ② 投球カウントの誤り
- ③ 選手交代の誤り（代わることが許されない投手交代など）

②の投球カウントの誤りについては、2019年の規則改正で8.02 (c) 一審判員が裁定を変更する場合の末尾に「投球カウントの誤りの訂正は、投手が次の打者へ1球を投じるまでに行わなければならない」が追加された。

〈例〉すでに三振になった打者が誰も気付かず打席に立ち続け直後に本塁打を打ったとしても、次の打者に1球が投じられる前ならば三振に訂正できる。カウントの誤りは記録員が気付くこともあるので助言できることを覚えておこう。

ただし、打順の誤りについては、守備側チームからアピールがあればアウトになるため、たとえ知っていても審判員または両チームのいかなる人にもこれを告げたり、注意を促してはならない。

【公式記録員の心得】

- ① 記録に関する規則を守り、公平なジャッジをする。
- ② 試合を見る姿勢は前のめりではなく少し引いた姿勢でリラックスして見る。
 ㊦ボール・走者・守備者を同時に見なければならないので、できれば少し高い場所から俯瞰して見るのが理想。グラウンドレベルからでもなるべく広い視野で見ると心掛ける。集中し過ぎると視野が狭くなる傾向があるので注意すること。
- ③ プレイが途切れるまでボールから目を離さない。
 ㊦すぐにスコア記入するのではなく、ボールが投手に戻ってから記入する。
- ④ 難解なプレイは、記号で書くことを考えるよりも雑記欄にメモするとよい。
- ⑤ ジャッジの振り返りは試合が終わってから。
 ㊦次のプレイに集中しよう。

9.04 打点

(a) 【打点を記録する場合】

- ① 安打、犠牲バント、犠牲フライ、内野のアウトおよび野手選択により走者を得点させた場合。
 〈例〉走者三塁、内野ゴロアウトの間に得点。例え内野手が一塁へ送球するのを見て三塁走者スタートも打点。
- ② 無死または一死で、打者の打球に対し失策があったとき三塁走者が得点した場合は、その失策がなくても得点できたと認めれば打者に打点を与える。
 〈例〉満塁で内野ゴロをはじいて失策。中間守備で明らかに本塁以外での併殺を狙っていたら打点。前進守備なら打点なしが望ましい。(本塁でアウトと考える)

打点を記録するかしないかは記録員の判断になるので、守備位置（前進守備か中間守備か）や打球の性質（強いのか緩いのか）なども考慮して決定する。

▼他にも打点を記録するケース

- ① フォースアウトの間（フライ落球起因も含む）の得点は打点。
 〈例〉走者一・三塁でセンターへの犠飛にならない浅いフライを落球、一塁走者を二塁でアウトにする間に三塁走者が得点した場合、打点とする。
 ㊦メモ：9.12 (d) (4) インフライトの打球を落とした後、ただちにボールを拾って、どの塁でも走者を封殺した場合には、その野手には失策を記録しない。

～用語説明～

“フォースアウト（封殺）”…打者が走者となったために、進塁の義務が生じた走者が次の塁に触れる前にアウトになった場合。

- ② 野手がボールを持ちすぎたり、塁へ無用な送球をするようなミスプレイの間に走者が得点した場合、そのミスプレイにもかかわらず走者が走り続けていた場合には打点を記録する。

〈例〉一死一・二塁で打者が二塁への内野安打。二塁手がボールを保持したまま送球を躊躇している間に二塁走者が得点。二塁走者が三塁を回っても止まらずに走り続けていた場合は打点。

(b) 【打点を記録しない場合】

打者に併殺打が記録されたとき、その間に得点をしていても打点を記録しない。

“併殺打”…フォースダブルプレイまたはリバースフォースダブルプレイとなるゴロを打った打者に記録される。

例えば走者一塁で遊ゴロ。6-4-3 と転送されたフォースアウトの連続をフォースダブルプレイ。走者一塁で一ゴロ、一塁手がベースを踏んで先に打者走者をアウト、次に遊撃手に送球し一塁走者をタッグアウトにすればリバースフォースダブルプレイ。

▼他にも打点を記録しないケース

- ① 走者三塁で内野ゴロ。三本間でランダウン（挟撃）されるも失策なく走者が生還しても、打者に打点を記録しない。
- ② 無死三塁、打者が三振振り逃げで一塁へ走る。捕手からの送球で一塁アウトになる間に得点した場合は、三振した打者に打点は記録せず一塁アウトの間とする。

問1：走者二塁で打者はレフト前に安打、左翼手は打球を弾いてしまった。二塁走者は生還し得点。打点は？

答1：左翼手のプレイにかかわらず走り続けていれば打点。しかし、一旦三塁に止まり、左翼手が弾いたのを見て得点した場合は、打点は記録せず左翼手の失策とする。

問2：一死一・三塁で打球はショートライナー。遊撃手は捕球した後、一塁へ送球し飛び出した一塁走者をアウトにし併殺となる。三塁走者はリタッチすることなく走り続け第3アウトより前に生還し、守備側からのアピールもなく得点が認められた。打点は？

答2：打者に打点を記録する。併殺でも打者に併殺打が記録されなければ打点。

問3：走者満塁、内野ゴロで本塁封殺後、一塁送球間に二塁走者が一塁生還した場合は？

答3：打点。

9.05 安打

(a) 【安打を記録する場合】

次のケースで打者が安全に塁に達したとき、その打者に安打を記録する。

- ① 打球が野手に触れずに（野手が守備する機会がなく）フェア地域に落下するかフェンスに当たり、打者が安全に一塁（またはそれ以上の塁）に生きたとき。
- ② 打球が強すぎる（強襲）か弱すぎた（ポテポテのゴロ）ため、野手が処理しきれなかったとき。
- ③ 打球が不自然にバウンド（イレギュラー）したり、投手板やベースに触れたために普通の守備では処理できなかったとき。
- ④ 内野手が普通の守備では処理できず、打球が外野のフェア地域に達したとき。
 ❖このとき、単に打球がグラブに触れていたか触れていなかったかだけで判断すべきではない。

〈例〉三遊間にゴロを打ち、三塁手がダイビングキャッチを試みるもグラブを弾いて一塁に生きた場合は、安打を記録する。

- ⑤ 野手に触れていない打球が走者または審判員にフェア地域で触れたとき。例え飛球であっても安打にする。
 ❖打球が走者に触れた場合、その走者はアウトになるが打者に安打が記録される。
- ⑥ 打球を扱った野手が先行走者をアウトにしようとしたが成功せず、しかも普通に守備をしても一塁でアウトにできないと判断したときは安打とする。

〈例〉無死一塁で三遊間にゴロを打ち、遊撃手が深いところから二塁に送球し封殺を狙うもセーフ。打者走者を一塁でアウトにするのが難しいと判断すれば安打。

- ⑦ 打者走者が一塁走者を追い越した場合、その打者走者はアウトになるが一塁に生きたことに対して安打とする。（明らかにフライ落球が原因のときは失策）
- ⑧ 他にも、打球処理の際、太陽や照明が重なり捕球できなかった場合、強風でフライが大きく流され落下地点に入れなかった場合、野手と野手の間にフライが上がり野手同士が譲り合ったためにどちらの野手も捕球できなかった場合、外野への浅いフライやライナー性の打球に対し外野手が迷いなく突っ込んで直接捕球を試みるもキャッチできなかった場合（内野の高く弾むバウンドで内野手が突っ込んだ場合も）は、安打とするのが妥当である。

安打か失策か疑義のあるときは、常に打者有利な判定を与える。

打球に対して非常な好守備を行ったが、続くプレイが十分でなくアウトにできなかった場合などは、安打を記録するのが安全である。

(b) 【安打を記録しない場合】

- ① 打者の打球で走者が封殺されるか、失策のため封殺を免れた場合。

〈例〉走者一塁で、打者が中前に落ちる打球。一塁走者のスタートが遅れ二塁で封殺となった。安打は記録せず「中ゴロ」。

- ② 打球を扱った内野手が次の塁に進もうとするか、元の塁に戻ろうとする先行走者を

アウトにした場合は安打を記録しない。

〈例 1〉無死二塁で打者は内野安打性の三遊間へのゴロ。しかし捕球した遊撃手は三塁へ送球し走者をアウトにした。打者に安打を記録しない。

〈例 2〉無死二塁で打者は内野安打性の三遊間へのゴロ。二塁走者は三塁へ達するもオーバースライドで離塁し、その間に遊撃手からの送球でアウトになった。打者に安打を記録する。

●走者がオーバースライドやオーバーランで塁を離れてアウトになったときは、走者を進めることができたときのみ、打者に安打を記録する。

- ③ 打者が一塁でアウトになると思われるとき、打球を扱った野手が先行走者をアウトにしようとしてミスプレイなく不成功に終わった場合、安打は記録せず野手選択による進塁とし打者には打数 1 を記録するだけである。

ただし、打球を扱った野手がただちに打者走者に向かわないで、わずかに他の走者をうかがったり、他の塁へ投げるふりをした（実際には送球せず）ため一塁への送球が遅れ打者を生かした場合、安打とする。 (9.05 (b) (4) [原注]参照)

●明らかに先行走者をアウトにしようとする動作、例えばタッグ行為であったりボールを保持したまま挟殺しようとして追いかけたり、また実際に送球した場合には安打を記録せず、野手選択による出塁とする。

〈例〉無死二塁で打者は遊撃への平凡なゴロ。二塁走者がスタート良く三塁に向かうのを見て、遊撃手は一瞬三塁に送球しようと腕を振り上げるも思い直して一塁に送球。しかし、わずかに送球が遅れたため打者を一塁に生かした。この場合は安打とする。

9.06 単打・長打の決定

安打を単打とするか、長打と記録するかは次によって決定する。(失策またはアウトをともなった場合は除く)

(a) 塁上に走者がいるときは、次のように考える。

- ① フォースの状態の場合、先行走者の進んだ塁より多い塁打は与えられない。
- ② フォースの状態でない場合、先行走者の進塁数に関係なく、打者が自らの打撃だけで得ることができたと考えられる塁数によって塁打を決める。すなわち先行走者が 1 個も進めなかったときでも打者に二塁打を与える場合もある。

～用語説明～

“フォースの状態” …走者が一塁、一・二塁または満塁のように走者が詰まっている状態。

問 1: 走者一・二塁で打者は長打性の安打。二塁走者はスタートが遅れて本塁でアウトも打者は二塁に達した。

答 1: 記録は単打。(フォースの状態で先行走者の二塁走者が 1 個しか進めてない)

問 2: 走者二塁で打者は長打性の安打。二塁走者はスタートが遅れて本塁でアウトも打者は二塁に達した。

答 2: 長打性であるので二塁打。(フォースの状態ではない)

問 3：走者二塁で打者は長打性の安打。二塁走者は捕球を懸念してスタートが遅れ三塁でストップ。この間打者は二塁に達した。

答 3：記録は二塁打。

(b) 打者が二塁打性の打球で、

二塁をオーバースライドでアウト → 単打（確保していない）

二塁をオーバーランでアウト → 二塁打（確保している）

(c) 安打を放った打者が触塁に失敗してアウトになった場合は、安全に得た最後の塁によって単打、長打を決定する。すなわち打者走者が二塁を踏まずにアウトになったときには単打、三塁を踏まずにアウトになったときには二塁打を記録する。

一塁を踏まずにアウトになったときには、打数 1 を記録するだけで、安打を記録しない。

(d) 打者が 5.06 (b) (4)（インフライトの打球に対し野手がグラブなど投げて打球の進路を変えた場合など）、6.01 (h)（オブストラクションに伴う進塁）の規定に基づいて塁が与えられた場合には、規定通り与えられた塁によって塁打を決定する。

〈例 1〉本塁打性の打球に、野手がグラブもしくは帽子を投げてその進路を変えた場合、本塁が与えられるので、打者には本塁打を記録する。

〈例 2〉フェアの打球に、野手がグラブを故意に投げたり、帽子を使って触れさせた場合、3 個の塁が与えられるので、打者には三塁打を記録する。

〈例 3〉フェアの打球がワンバウンドしてスタンドに入った場合、2 個の塁が与えられるので、打者には二塁打を記録する。（エンタイトル二塁打）

〈例 4〉打者が三塁打と思われるような長打を放つも、二塁を回ったところで遊撃手に妨げられて三塁へ進むことができなかった。審判員がオブストラクション（走塁妨害）を宣告し打者走者を三塁まで進めさせたとき、打者には三塁打を記録する。

問：走者一塁、打者が左翼線に安打したとき左翼手は一塁走者の三塁進塁を阻止するため三塁へ送球したが、一塁走者は二塁を回ったところで遊撃手と衝突した。審判員は直ちにオブストラクションを宣告してボールデッドにし、一塁走者に三塁の占有を認め、打者走者についても二塁への進塁を許した。

答：二塁打を記録する。

(e) サヨナラ安打の塁打決定

最終回に長打性の安打（フェンス越えの本塁打を除く）を放ち勝ち越し点をあげたとき、打者には勝ち越し点をあげた走者が進んだ塁の数と同じ塁打しか記録されない。しかも打者はその数だけの塁に触れる必要がある。

〈例〉同点で走者二塁。長打性の安打でサヨナラ。二塁打を得るためには打者走者は二塁を踏まなければならない。（たとえ決勝走者の生還後でも踏めばよい）

問 1: 九回裏同点で走者二・三塁、長打性の飛球はワンバウンドでスタンドに入りサヨナラ。打者走者は二塁に達していた。

答 1: 単打で打点 1。

☛ 1 点入れば試合終了。決勝の走者は 1 個しか進んでいないため。

問 2: 九回裏 1 点負けていて走者満塁。長打性の飛球はワンバウンドでスタンドに入り 2 者生還しサヨナラ。打者走者は一塁で止まっていた。

答 2: 単打。

☛ 打球はエンタイトル二塁打だが、実際に二塁打を得るためには二塁まで進む必要がある。

問 3: 九回裏 2 対 3 で無死満塁。打者はフェンス越えの本塁打を放つも一二塁間で一塁走者を追い越してしまった。

答 3: 本塁打は取り消され単打となる。しかし 2 点（勝ち越し点）までは認められ 4 対 3 でゲームセット。 ☛ 打者の記録は単打で打点 2。

【サヨナラ時の記録】

公認野球規則上でサヨナラ安打の解釈について明確な規定はないが、ここでは次のような取り扱いを推奨したい。

(a) 走者が三塁にいて、無死または一死から内野ゴロでサヨナラの場合。

① 内野手が本塁へ送球したとき、ミスプレイなく生還していたら、打者を一塁でアウトにできたかどうかに関わりなく打者に安打を記録する。

☛ サヨナラのケースは走者がスタートしていれば本塁送球以外に選択肢はないと考えるので、野手選択を適用せず安打とする。

ただし、本塁がアウトのタイミングで悪送球ならば失策とする。

② 三本間でランダウンとなるも失策つかず生還した場合は野手選択で打点なし。

③ 一死一・三塁または満塁で併殺を試み、二塁封殺のみ（併殺崩れ）でサヨナラとなった場合はそのまま記録する。打者は打数 1、打点 1、一死増やす。（併殺が完成していればチェンジとなるので、二塁アウトは有効なアウト。）

④ 本塁送球を諦めて一塁へ投げてしまったり、勘違いで一塁に投げてしまったとき、例え審判員がアウトを宣告しても、アウトを無視して内野安打とし打点を記録する。投手の投球回数（1/3 回）は加算しない。

9.07 盗塁・盗塁刺

【盗塁】

走者が、安打、刺殺、失策、封殺、野手選択、捕逸、暴投、ボークによらないで、1 個の塁を進んだときは、その走者に盗塁を記録する。

(a) 走者が投手の投球に先立ってスタートを起こしていれば、たとえその投球が暴投または捕逸となっても、その走者には盗塁を記録する。

盗塁を企てた走者が暴投、捕逸によってさらに余分の塁を進むか、スタートを起こしていない他の走者が進塁した場合は、盗塁とともに暴投または捕逸も併せて記録する。

■スクイズ（三塁走者スタートしている）のとき

打者バント空振り、もしくは見逃しも得点 → 盗塁

失敗 → 盗塁刺

(b) 盗塁が企てられたとき、投手の投球を受けた捕手が盗塁を防ごうとして悪送球しても、盗塁だけを記録して捕手に失策を記録しない。ただし、その悪送球を利用してさらに次の塁に進んだ場合には、盗塁と捕手の失策を記録する。

問：走者一塁で盗塁を企てるも投球を受けた捕手はすぐさま二塁へ送球。一塁走者はアウトになると思い二塁ベース手前で一旦止まる。捕手の送球が悪送球になったため再び走り二塁に達した。

答：一塁走者に盗塁を記録する。

■スタートを起こしたものの一旦止まった走者が、捕手の悪送球を見て次塁へ進塁した場合、失策は記録せず盗塁とする。ただし、捕手が走者を追いかけるなどランダウンの状態となりタイミングが十分あれば、悪送球した捕手に失策を記録し、走者には盗塁刺を記録する。

(c) 盗塁を企てるか、けん制で追い出された走者がランダウンされ、失策によらずに次塁へ進めば盗塁を記録する。

(d) 走者が複数いて重盗が企てられたとき、一人の走者がアウト（盗塁刺）になればどの走者にも盗塁は記録されない。

■原則：ひとつのプレイで盗塁と盗塁刺が同時に記録されることはない。

問：走者一・二塁で重盗。捕手が三塁へ送球しセーフのあと二塁へ転送し一塁走者アウト。

答：一塁走者は盗塁刺となるので三塁へ達した走者に盗塁は記録されない。

(e) 盗塁を企てた走者がオーバースライドでアウトになったとき、盗塁ではなく盗塁刺を記録する。（盗塁のケースでのオーバースライドは塁を確保したとは見なさない）

【盗塁刺】

(h) 次に該当する走者がアウトになれば、その走者に盗塁刺を記録する。

- ① 盗塁を企てた走者
- ② 塁を追い出されたため次塁へ進もうとした走者

■原則：走者が次塁を奪おうとしたとき、セーフになれば盗塁を記録するような場合にアウトになれば盗塁刺を記録する。

～補足説明～

- ① 一塁走者が盗塁を企てミスプレイなく一挙三塁に達した場合は、二進は盗塁、三進は野手選択とする。三塁でアウトになったときは、盗塁と走塁死を記録する。
- ② 走者一・二塁で、一塁走者がけん制などで塁を追い出されアウトになっても盗塁刺を記録しない。(次塁には走者がいるため盗塁行為とはみなさない)
ただし、一塁走者がランダウンされている間に二塁走者も塁を離れ三塁に向かった場合、一塁走者がアウトになれば盗塁刺を記録する。
- ③ 捕手が投球を逸らしたのを見てスタートした走者が、アウトになるか失策でアウトを免れたときは、その走者に盗塁刺を記録しないで走塁死とする。セーフになれば暴投もしくは捕逸を記録する。

9.08 犠牲バント・犠牲フライ

【犠牲バント（犠打）】

(a) 無死または一死で、打者のバントで1人または数人の走者が進塁し、打者は一塁でアウトになるか、または失策がなければ一塁でアウトになったと思われる場合は、犠打を記録する。

☛ 打者のバントで先行走者がランダウンされながらミスプレイなく進塁した場合、打者に犠打を記録しない。

(b) 無死または一死で、バントを扱った野手が次塁で走者をアウトにしようとして、無失策にもかかわらずその走者を生かしたときには、犠打を記録し、打者走者も一塁に生きれば犠打野選とする。

(c) 打者のバントで次塁へ進もうとする走者のうち1人でもアウト（フォースアウト、タッグアウトの区別なく）にされれば、打数を記録するだけで犠打は記録しない。

～補足説明～

- ① バントで進塁した走者が、オーバーランまたはオーバースライドしてアウトになった場合、打者は走者を安全に次塁に進めたとして犠打を記録する。
- ② 無死一塁で送りバント成功にもかかわらず、二塁に達した走者が勘違いなどでその塁を離れた場合、
 - i) 明らかに元の塁の方向へ離れてアウト → 犠打取り消し（確保した塁を放棄）
※リバースフォースダブルプレイになれば打者に併殺打を記録する。
 - ii) 元の塁の方向以外に離れてアウト → 犠打と走塁死（確保後の離塁）

問1：無死二・三塁でスクイズ。三塁走者はランダウンされるもミスプレイなく生還。

答1：犠打なし。打点も記録せず打数1だけ。

問2：無死一・三塁でスクイズ。三塁走者は得点したが、一塁走者が二塁でアウト。

答2：犠打なし。☛ 1人でもアウトになれば犠打はない。打点はある。

問 3：無死一・三塁で一塁前に送りバント。一塁手が一塁のベースカバーに入った二塁手に送球し打者走者をアウトにしたあと、それを見てスタートした三塁走者を二塁手から捕手に転送し本塁でアウトにした。

答 3：犠打。 ◀一塁走者が二進し、打者がアウトになった時点で犠打成立。

(打者と三塁走者のアウトは連続しているので併殺とする)

問 4：無死一・二塁で三塁前に送りバント。捕球した三塁手がどこに送球しようかと塁上の走者をうかがい、結局一塁に送球したがセーフとなった。

答 4：犠打ではなく打者に安打を記録する。

【犠牲フライ（犠飛）】

(d) 無死、または一死で打者がインフライトの打球を打って、外野手または外野の方まで回り込んだ内野手が、

- ① 捕球した後、走者が得点した場合
- ② 捕球し損じたときに走者が得点した場合で、仮に捕球されたとしても捕球後走者が得点できたと記録員が判断した場合

には、打者に犠牲フライを記録する。

～補足説明～

- ① ファウルフライであっても走者が得点すれば犠飛になる。
- ② 走者二塁、外野手後方の大飛球を捕球後、二塁から一塁生還した場合は犠飛（得点している）。しかし、走者が三塁で止まっていれば犠飛にはならない。

9.11 ダブルプレイ・トリプルプレイ

ボールが投手の手を離れてからボールデッドとなるまでか、次の投球姿勢に移るまでの間に、途中で失策またはミスプレイ（失策と記録されない）がなく、2人または3人のプレーヤーをアウトにした場合、ダブルプレイ、またはトリプルプレイを記録する。

(注) 定められた期間内に二つのアウトがあっても、双方のアウトに関連性がないときはダブルプレイとはしない。

〈例 1〉 走者一塁で打者が遊ゴロ。遊撃手から二塁手に送球されて一塁走者を封殺。併殺を狙った二塁手からの一塁送球が悪送球となり打者走者は二塁を狙うも、カバーした捕手からの送球でタッグアウト。連続したアウトのようにみえるが二塁手の悪送球はミスプレイなので、併殺にならない。

〈例 2〉 無死または一死で走者一塁。打者三振も三振目の投球を捕手が逸らすのを見て一塁走者が二塁を狙い、捕手からの送球でアウトになった。捕手が逸らしたのはミスプレイなので併殺にならない。

〈例 3〉 走者一・二塁で打者は右翼への大飛球でアウト。一塁走者は打球が抜けたと勘違いし前位の走者を追い越してアウトになった。追い越しは規則によるアウトで飛球アウトとは関連性がなく、併殺にならない。

9.12 失 策

【失策を記録する場合】9.12 (a)

打者の打撃時間を延ばしたり、アウトになるはずの打者または走者を生かしたり、走者に1個以上の進塁を許すようなミスプレイをした野手に、失策を記録する。

▼打者の打撃時間を延ばす

- ① ファウルフライ落球（その後、その打者が一塁を得たかどうかは関係ない）

☞メモ：アマチュアではファウルフライ落球に失策を記録しないケースが多い。しかし、それでは自責点を考えたとき投手不利を招くことにもなるので、明らかに捕球できたと判断したときは失策を記録してもよい。

▼アウトになるはずの打者または走者を生かす

- ① 普通の守備行為をすれば捕球できたはずのゴロをファンブル、またはフライを落球。
- ② ゴロを捕るか、送球を受けて塁または走者（打者走者含む）に触球すればアウトにできたのに、触球し損じたとき
- ③ 送球がよければ打者または走者をアウトにできるタイミングであったのに、悪送球したとき

☞はっきりとしたミスプレイを伴わない緩慢な守備動作は、失策とはしない。

〈例〉野手がゴロをきちんと処理し、数歩ステップし一塁へ正確な送球をしたもののアウトにできなかったときなど、その野手に失策を記録しない。

☞失策を記録するにあたり、野手がボールに触れたか否かを判断の基準とする必要はない。平凡なゴロが野手に触れないで股間を抜けたり、平凡なフライが野手に触れないで地上に落ちたようなときは、普通の守備行為をすれば捕ることができたと記録員が判断すれば、その野手に失策を記録する。

▼走者に1個以上の進塁を許す

- ① 走者の進塁を防ごうとした送球が逸れたとき、その悪送球により余分な塁を許したとき
- ② 送球が不自然なバウンドをしたり、走者あるいは審判員に触れて変転したため走者に進塁を許したとき
- ☞正確な送球をしたにもかかわらず、走者に当たって変転したため余分な進塁を許した場合には、その送球をした野手に失策を記録する。その野手にとって酷ではあるが、走者の進んだ各塁についてはその原因を明らかにしなければならない。

【その他失策を記録する場合】

- ① 審判員がオブストラクション（走塁妨害）で進塁を許したときには、妨害行為を行った野手に失策を記録する。
 〈例〉一塁走者が一二塁間でランダウンされたとき、二塁手がオブストラクションをしたためにその走者が二塁を与えられた場合などには、二塁手に失策を記録する。
- ② 打撃妨害により打者が出塁を許されたときは、妨害した捕手に失策を記録する。
- ③ 併殺または三重殺のとき、最後のアウトに対する好送球を野手が落としたときには、落球した野手に失策を記録する。
- ④ 打球が野手のユニフォームに入り打者に一塁を与えられたとき、捕球し損じたためであれば失策を記録する。
- ⑤ 勘違いには、その野手に失策を記録する。
 ◇三振目のワンバウンド投球を捕球した捕手が、振り逃げとは思わず何もしない間に進塁を許す（ボールを保持）
 ◇アウトカウントを間違えマウンドにボールを転がし、進塁を許す。
 ◇内野手がフェアのゴロを捕球したが、ファウルと思い込みプレイを止める
 ◇内野手がワンバウンド捕球をダイレクトと思い込みプレイを止める

【失策を記録しない場合】 9.12 (d)

- ① 走者が盗塁を企てたとき、投球を受けた捕手が悪送球しても失策を記録しない。
- ② 野手が普通に守備して、しかも好送球を送っても走者をアウトにできないと判断した場合には、野手が悪送球しても失策を記録しない。
 ■野手が難しい打球に対して非常に好守備をしたが、体勢が崩れたため悪送球をした場合にはアウトのタイミングであっても安打とするのが妥当である。
- ③ 野手が併殺または三重殺を企てた場合、最後のアウトをとろうとした送球が悪送球になったときは、その悪送球をした野手に失策を記録しない。（アウトを1個とっているから）
- ④ 野手がゴロをファンブルするか、フライやライナーの打球を落とした後に、ただちにボールを拾ってどの塁でも走者を封殺（フォースアウト）した場合には、その野手に失策を記録しない。
 〈例〉一死一・二塁。打者は中堅に飛球を打ち上げた。中堅手は落球したが拾ってすぐに二塁に送球し一塁からの走者を封殺。二塁走者は三塁に進み二死一・三塁となった。この場合中堅手に失策を記録しない。三塁進塁はアウトの間とする。
- ⑤ 暴投および捕逸は、投手または捕手に失策を記録しない。
- ⑥ 頭腦的誤り（判断の誤り）は失策と記録しない。

頭腦的誤り→◇投手が一塁ベースカバーに入らないで打者走者を生かす

◇ファウルになると思い打球を処理しなかったが、結局フェアになる

◇バント小飛球をワンバウンドで処理し併殺を狙うもアウト一つ

問 1: 打者が三塁線に強い打球を放ち、三塁手が横っ飛びで好捕して崩れた体勢から一塁へ送球するも悪送球となった。打者走者は悪送球を見て二塁に達した。

答 1: 安打と失策を記録する。二塁に達したのは三塁手の悪送球が原因。

問 2: 一死一塁で遊ゴロ。遊撃手は二塁に送球し一塁走者を封殺。さらに併殺を狙った二塁手からの一塁送球が逸れて打者走者を生かした。

答 2: ひとつアウトを取っているので、一塁への悪送球に対して失策は記録しない。

問 3: 一死一塁で打者は遊ゴロ。遊撃手からの二塁送球が逸れ（二塁手は捕球するがベースから足が離れた）一塁走者はセーフとなるも、二塁手から一塁に転送され打者走者はアウトとなった。

答 3: 結果的に打者走者がアウトになっているので、失策を記録しない。

9.13 暴投・捕逸

【暴投】

(a) 投手の正規の投球が「高すぎる」か「横にそれる」か「低すぎる」ために、捕手が普通の守備行為で止めることも処理することもできず、走者を進塁させた場合には暴投を記録する。

〈例〉ワンバウンドした投球を捕手のはじきそれを見て走者が次塁を狙うも、ボールを拾い直して送球し走者をアウトにした場合、暴投を記録しない。(記録は走塁死)

【捕逸】

(b) 普通の守備でなら捕球することができたと思われる投手の正規の投球を、捕手が逸らして走者を進塁させた場合には捕逸を記録する。

～補足説明～

- ① 第3ストライクが暴投または捕逸となり打者が一塁に生きした場合、三振と暴投、または三振と捕逸を記録する。
- ② 走者が複数いて、捕手が投球を逸らすのをみて次塁を狙うも、一人でも（塁は問わない）アウトにすれば暴投または捕逸を記録しない。他の走者の進塁はアウトの間。
- ③ 無死二塁で第3ストライクを捕手が捕え損ね、二塁走者が三塁を狙うも、捕手がボールを拾い直して三塁へ送球しアウトにした。打者走者の出塁（振り逃げ）は暴投または捕逸とせず、アウトの間とする。

9.15 三 振

- ① 2ストライク後、打者がバントしファウルになったときは三振を記録する（3バント失敗）。ただし、そのバントがファウル飛球として捕えられた場合は、三振ではなく飛球アウトとする。
- ② 打者が2ストライク後に退き、代わった打者が三振に終わったときは、最初の打者に三振と打数を記録する。代わった打者が三振以外で打撃を完了した場合には、すべて代わって出場した打者に記録する。
 - ☛ 1打席に3人の打者が代わって出場し、3人目の打者が三振に終わったときには、2ストライクが宣告された打者に三振と打数を記録する。

9.17 勝投手・負投手の決定

【勝投手の決定方法】

(a) ある投手の任務中に自チームがリードを奪い、しかもそのリードが最後まで保たれた場合はその投手に勝投手の記録が与えられる。

ただし、①先発投手であれば、5回以上を投げていた場合。(注※)

②救援投手であれば、1回以上を投げていた場合。

③救援投手の投球回が1回未満であれば、1失点以内（前任投手の残した走者も含め）に抑えていた場合。

※①の「先発投手であれば5回以上が必要」というのは、9回制の試合を前提としたもので、アマチュアでは1試合のイニングをあらかじめ7回制あるいは5回制として開催している団体もある。

全ての試合で「5回以上」に拘る必要はなく、例えば7回制であれば「先発投手が4回以上を投げていた場合」、また5回制であれば「先発投手が3回以上投げていた場合」、と置き換えて勝投手を決定してもよい。

(b) 上記以外（リードしたチームの先発投手が5回未満で降板など）で救援投手に勝ちの権利がある場合、救援投手が複数いれば最も効果的な投球を行った救援投手に勝投手の記録を与える。

【負投手の決定方法】

(a) 自己の責任による失点が相手チームにリードを許し、相手チームが最後までそのリードを保ったとき、投球回数の多少にかかわらずその投手に負投手の記録を与える。

試合の途中どこでも同点になれば、勝投手・負投手の決定に関しては、そのときから新たに試合が始まったものとして扱う。

タイブレーク（特別ルール）

アマチュアでは各大会の規定によりタイブレーク制を採用している。

タイブレークが始まるイニングは延長戦の任意なイニングで各大会の規定による。状況は無死一・二塁とし、前の回の打順を引き継いだ打者からのスタートとするのが一般的である。また、タイブレークランナーは前の回の最終打者とその前を打つ打者とする。

代打、代走の起用は可能で、たとえばタイブレークランナーに代走を起用した場合、通常の選手交代と同様に扱い、退いた選手は以降試合に出場することはできない。

タイブレークランナーはスコアには「TR」と記入する。

記録の扱いは以下の通りである。

(a) 投手成績

- ① タイブレークランナーが得点したときは、そのイニングのプレイ宣告時に登板していた投手の失点とするが、自責点とはしない。
- ② 無安打無得点の記録は認めるが、完全試合は認めない。

(b) 打撃成績

- ① タイブレークランナーの盗塁、盗塁刺、得点、残塁は記録する。
- ② タイブレークランナーの絡んだ打点、併殺打などすべて記録する。

そ の 他

▼投球数について

- ① 反則投球は実際に投球していれば、投球数に含む。
クイックピッチは走者がいなければ「ボール」。走者がいればボークで、ボークは送球になるから投球には含まない。
- ② 打撃妨害出塁があったとき、実際に投球しているので投球数に含む。
- ③ 申告制の故意四球があったとき、投球しないので球数には含まない。ただしカウントの途中からの場合は、それまでの投球は球数に含む。