

## スコア記入前の準備

### 1. スコア記入に当って

平成23年度に“福井県軟式野球連盟統一記号”として制定されました内容に基づいて記入して下さい。

### 2. スコア記入上の心構え

- A. 主観的にゲームを見て、判断を下しスコアを記入する事。
  - 客観的になると同情心等によって、「失策（エラー）」が「安打（ヒット）」に変わって判断する場合がある為。
- B. 公式記録員が別に決められている場合は、その人の判断に従って記入する事。
  - （例）放送（テレビ、ラジオ）要員として記入する場合。
  - 福井県軟式野球連盟に於ける公式大会に於いては、スコア（記録）記入者が公式記録員を兼務することが多い。
- C. ゲーム（試合）に没頭するのではなく、常にボールのみを追いかけて、ボールの動きによってスコアを記入する事。
  - ゲームに没頭すると、ボールの流れを見失い正確なスコアを記入する事が出来なくなる。
- D. ゲーム（試合）中は、自分一人でスコア処理を行い責任を持つ事。  
但し、判断に迷った場合は、第3者の意見を参考にして記入する事もある。
- E. ゲーム（試合）中、不測の事態による席はずしの時は、スコア記入経験者との交替とする事。
- F. スコア（記録）記入を数試合連続して行う時は、周囲の人に次の試合の試合情報欄の記入を手伝って貰う。

### 3. スコア記入に当っての準備品（公式試合の場合は、原則的に連盟にて準備）

- ◇ 鉛筆 2～3本・又はシャープペン（H・HB印が適当）
- ◇ 消しゴム
- ◇ 色鉛筆・又は赤色ボールペン ※ 安打、得点に使用  
※ 色鉛筆（赤・青2色）の場合、青色を四球・死球などに使用すると、記録集計時に見易く、早く集計が出来ます。
- ◇ パレット（バインダー）1枚 ※ オーダー用紙固定に使用
- ◇ 時計（各自の腕時計又は携帯用時計で良い）  
※ 試合開始・終了時間記入時使用（シートノック時使用する時もある）
- ◇ メモ用紙 ※ 選手交替時使用

# スコアー記入法の説明

平成 23 年 9 月資料作成

## 1. 試合情報

- (1) 大会名 …… ……杯、第何回……大会と正式名称を記入する。
- (2) チーム名・ベンチサイド名 …… 通常使われている略称名でも良い。
- (3) 試合日 …… 平成……年……月……日、曜日も記入する。
- (4) 使用球場 …… ……球場、又は……グラウンド (G) と記入する。
- (5) 試合日程と天候 …… 第……日目、第……試合、天候も記入する。
- (6) 試合開始 …… 球審の「プレーボール」宣言の時刻を記入する。
- (7) 終了時間 …… 球審の「ゲームセット」宣言の時刻を記入する。
- (8) 試合時間 …… 試合終了後記入する。

☆ 時間制の試合の時は、開始と終了の時間を正確に記入する事。

- (9) 先攻・後攻チーム名 …… フルネーム (略称名でも良い) を記入する。
- (10) 選手名・審判員名・記録者名 …… フルネームで記入する。
- (11) シート (守備) 番号・背番号 …… 選手名と同時に正確に記入する。
- (12) 選手交代 …… 新しく入った選手名を、フルネームで記入すると同時に交替理由 H (代打)、R (代走) を記入し守備交替時もシート (守備) 番号を記入する。

☆ 学童大会に於いては、守備に付いた場合のみ守備欄に氏名・背番号を記入する事。但し、H・Rの明記は必ず正確に記入する事。

## 2. 記入欄・ライン、枠の説明

打順	背番	位置	選手名	1		2			
①				カウント欄	C	B	カウント欄	三塁	二塁
					D	A		本塁	一塁

ヒットライン

- (1) カウント欄 …… ストライク・ボール・ファール・関連記号を記入する。  
球数を記入しても良い。
- (2) ヒットライン…… 単打、二塁打、三塁打、本塁打を赤線で記入するライン。  
(定規使用は各自判断)
- (3) 中央部 …… 得点、アウトカウント、残塁を記入する。
- (4) 塁欄 …… 一塁をA、二塁をB、三塁をC、本塁をDとする。

## 3. カウント欄に記入する記号

- (1) ○ ストライク                      参考記号 ・ バントファール
- (2) — ファール
- (3) ● ボール
- (4) ✓ 関連記号                      ☆ 最後の投球は記入しない。

#### 4. 中央に記入する記号

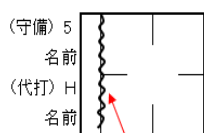
- (1) I 一死、 II 二死、 III 三死、 ・ 残塁、 ○ (赤丸) 得点

#### 5. 塁欄に記入する記号

- (1) 野手の記号 …… 1、2、3、4、5、6、7、8、9、  
(2) 打者の記号 …… (一)、(二)、(三)、(四)、(五)、(六)、(七)、(八)、(九)、  
(3) 打球の記号 …… ・ フライ……ファールフライは前に f を付ける。  
— ライナー、(ゴロはなし)

#### 6. 選手交代に関する記号(姓名を併記)

- (1) 守備交代・代打 …… 守備位置又はH (代打) と選手名を空いている

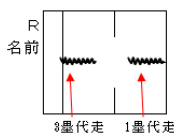


野手交代(守備・代打)

部分に記入し、縦波線を入れ選手名欄に守備位置又はHとフルネームを記入する。

☆ 学童野球に於いては、代打がそのまま守備に付いた時のみ選手名欄に記入する。

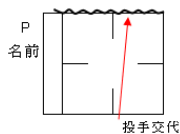
- (2) 代走 …… Rと選手名を空いている部分に記入し、横波線を入れ



(Hと同じ) 選手名欄にRとフルネームを記入する。

☆ 学童野球に於いては、代走がそのまま守備に付いた時のみ選手名欄に記入する。

- (3) 投手交代… 空いている部分にPと選手名を記入し、横波線を入れ



投手交代

選手名欄に1とフルネーム、背番号を記入する。

☆ 選手名欄に交代イニング数を入れて下さい。

(例) 5回の場合…… ⑤

- (4) 複数交代の時

- A. 同一欄で投手、代打、代走等で複数になった時は、複数記入を原則とするが、記入不能の時は、空いている部分にP (投手交代)、H (代打)、R (代走) 等の記号のみ記入し、選手名欄に必要事項を記入し、※NO (例※1) をイニング部に記入後、内容を特記事項に記入する。

(特記事項記入法は別項目参照)

- B. 同一欄で複数の守備交代が発生した場合も、空いている部分に縦波線 (守備交代と同じ) を入れ、守備位置番号を記入し、A同様 ※NO を記入後、内容を特記事項に記入する。(特記事項記入法は別項目参照)

- C. A, B 共、選手名欄記入は、(1)、(2)、(3)、(4) 同様とするが、同一選手で守備位置交代のみの場合、野手記号のみ記入する。

☆ (例) …… 4-6、6-5、5-4

#### 7. 欄外に記入する記号


- (1) DP ダブルプレーは、該当欄を { で結び、DPを記入する。

- (2) イニング、試合の終了

該当選手の記入欄の右下欄外に、・ (チェンジ)、・ (試合終了) を記入する。

## 8. 打者に関する記号

- (1) 安打、二塁打、三塁打、本塁打、内野安打、バントヒット

 ※ 全て赤で記入  
四球 B、 死球 (デッドボール) D

- (2) 内野安打と野手選択 (FC フィルダーチョイス) の違いについて

- A. 内野安打とは、内野ゴロを処理した野手が、一塁へ送球したがセーフになった場合。(強い打球又は処理しづらい打球を野手が弾いて処理し一塁へ送球したがセーフになった場合も内野安打)

☆ 学童野球で、内野安打と失策の判断が付かない時は、周りの人の意見を聞いて判断するか、それでもわからない時は、内野安打にして下さい。

- B. 野手選択 (FC) とは、内野ゴロを処理した野手が、他の走者を封殺する為二塁、三塁又は本塁へ送球したが間に合わず、打者走者も一塁セーフとなり、両者共アウトを取れなかった時。(但し打者走者に“失策”扱いのケースもある)



又は、他の走者を牽制した為に打者走者が一塁セーフになった場合は、フィルダーチョイス (FC) にする。(他の走者の方を見ただけの場合は、内野安打にする)

- (3) 三振について


SO (見逃がし、空振り) …バント失敗、空振りも同じ。


SO<sup>+</sup> (スリーバント失敗・ファール)

S<sub>(P)</sub><sup>3</sup> (振り逃げ) ……パスボールで振り逃げ。暴投の場合は(W)


- (4) 犠打 (  ), 犠飛 (  ) について

- A. 犠打とは、自分を犠牲にして走者を進塁させるバントをいう。


例  投手前送りバント


 一塁手の前へ送りバントで二塁手が一塁へ

- B. 特に、三塁走者をホームインさせるバントをスクイズバントという。

例  投手前へバント、一塁へ、三塁走者ホームイン  
犠打印上部に SQ 記号を記入する。


- C. 犠飛とは、打者のフライにより、走者が進塁出来た時をいう。

例  センター犠牲フライ

 レフト犠牲ファールフライ

## 9. 守備に関する記号

- (1) 打球を最初に処理をした野手を書く。

例 左中間の当りをレフトが処理をした時  と記入する。

- (2) 牽制殺、盗塁殺、挟撃殺

- A. 牽制殺 例 1-3T✓ 投手の一塁牽制でタッチアウトになる。

B. 盗塁殺 例 S2-6T✓ 二塁に盗塁するもショートにタッチされアウトになる。

C. 挟撃殺 例 1-4・・・6T✓ (最初と最後の野手を記入)  
投手の牽制で2・3塁間に挟まれ、4-5-6と送球され、ショートにタッチされアウトになる。

(3) 関連記号 (✓) の付け方

A. 投球が有効な時は、カウント記号の横に付け、該当事項にも同じ記号を付ける。

B. 投球していない時は、カウント位置と同じ位置に記入し、該当事項にも同じ記号を付けるが、投球数には数えない。

C. 同じ回に複数ある時は、記号を変える。……例 2度目 (・)

(4) 失策 (E)、暴投及びワイルドピッチ (W)、ボーク (BK)、捕逸 (P)、野手選択 (FC)、の違いについて

A. 失策 (E) …… 野手のミスプレーによって打者走者が生きた時、及び走者が進塁した時。

B. 暴投 (W) …… 野手及び投手の打者に対する投球を暴投した時。

C. ボーク (BK) …… 投手の反則行為・投球。

D. 捕逸 (P) …… 捕手が投球を取り損ねること。

E. 野手選択 (FC) …… 野手が打者走者をアウトにする代わりに先行走者をアウトにしようと他の塁に送球するもアウトに出来なかった時。

(5) 投手のBK、W、と捕手のPと盗塁阻止時の暴投は失策数に数えない。

## 10. 走者に関する記号

(1) 盗塁 …… 単独盗塁 S、 重盗 DS、 本塁盗塁 HS

(関連記号 ✓ を付けてわかり易くすること)

(2) 進塁 …… 一個の進塁 ←、 二個の進塁 ←↙、 三個の進塁 ↘↙

(矢印の先には何番打者によって進塁したかを記入する)

(3) 牽制死 …… 投手又は捕手による牽制死 ~~~~~✓ (関連記号)

(4) アピールアウト …… 例 3AAP

打者走者の一塁空過を一塁手がベースタッチしてアピールアウト。(必ず記入欄にこの経過を記入する事)

(5) 放棄アウト…… DO

例 三塁走者がアウトカウントを間違えてベンチに引き上げ審判がアウトを宣言した時。

(走者をアウトにし、必ず記入欄にこの経過を記入する事)

(6) その他関連記号 …… 盗塁、牽制死、アピールアウト、放棄アウトには、カウント欄、記事欄に対応した同一関連記号を付ける。

(例 ※ 1, ※ 2 ……等スコア記入順で)

## 11. 妨害に関する記号（状況を関連記号を付け記事欄に記入する）

- (1) 打撃妨害 …… 例 2IF  
スイングの時、キャッチャーミットにぶつかった。
- (2) 守備妨害 …… 例 ▲2  
スクイズの時、片足がバッターボックスの外に出ていた。  
例 ▲4  
セカンドゴロが走者に当たった。
- (3) 走塁妨害 …… 例 4OB  
走者二・三塁で、三塁走者が三・本間に挟まれ、三塁に帰塁した時、三塁まで来ていた二塁走者が二塁に戻ろうとして、ボールを持っていない二塁手と接触し審判が宣告した時。

## 12. 特記事項記入について

- (1) 記録用紙裏面の特記事項記載内容
  - A. ゲーム内容に於いて、特に説明を必要とする事例発生時、内容を具体的に記載する。
  - B. 選手交代内容を具体的に記載する。  
特に同イニング時の複数交代発生時
  - C. 該当チーム名、イニング表・裏等は、必ず明記すること。

## 13. その他注意事項

- (1) イニング毎に安打、四死球、失策、投球数、得点の集計をする。
- (2) 選手名等の記入は、オーダー用紙記載の通り記入して下さい。  
(当て字、略字などを使わず楷書で書いて下さい) ※ 読み易く
- (3) 選手交代時は、オーダー用紙を基にチェックし、記入すること。
- (4) 安打、塁打の記入に当っては正確を期す為に、2. の記入上の心構えを念頭に置いて記入して下さい。特に、学童野球に於いて本塁打（ランニングホームラン）の場合、野手の動きを注視して下さい。
- (5) 複数走者がいる場合、打球又は送球が終わりボールが止まるまで見届けてから記入するようにして下さい。
- (6) 得点が入った時は、先に走者を確認して得点欄に得点記号（○赤丸）を入れ、その後詳細を記入するようにして下さい。（特に満塁の時など）
- (7) 試合終了後、終了時間の記入等のチェックを必ず行い、記入漏れのないように努めて下さい。
- (8) 長打の記入欄には、姓（チーム名）を記入して下さい。同姓がいる場合は、名前も記入して下さい。（名前、チーム名は判断出来る1文字で結構です）