

2019年11月16日

全日本軟式野球連盟 公式記録記号

I ボールカウント

X	見逃し ストライク	△	ファウル
※	空振り ストライク	△ ●	バントファウル
●	ボール	※	バント 空振り

II 記録記号

【打者および走者がアウトとなった時】

I	II	III	アウトカウント ローマ数字		1-3 ~~~~~	ピッチャーバントゴロ
	K		三 振		4B	走者一塁、セカンドゴロを二塁手が二塁ベースを踏み封殺。
	K 2-3		三 振	(捕手が捕えられず、一塁に送球しアウト)	5C	走者一二塁、サードゴロを三塁手が三塁ベースを踏み封殺。
	K ~~~~~		三 振	(スリーバント失敗)	5-3	犠 打 犠打は
	5-3		サードゴロ		△ 8	犠 飛 犠飛は
	3-1A		ファーストゴロ		x-5	守備妨害 (三塁手と接触し走者アウト)
	8		センターフライ		T. 0	タッグアウト けん制アウト 1-3T.O
	F9		ライトファウルフライ		A. 0	アピールアウト 離塁が早くアピール 7-6-5A.O
	6		ショートライナー			


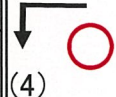
【打者が出塁した時】

	安 打	7	8	KW	暴投・振り逃げ
	二塁打	7	8	KP	捕逸・振り逃げ
	三塁打	8	9	2IF	打撃妨害出塁(捕手に失策)
	本塁打	8		E	失策の表記
	ショートへの内野安打			5E	サードゴロ失策(トンネル・弾く)
	サードへのバント安打			6E	ショートフライ失策(落球)
B	四 球			6E-3	ショートゴロ失策(悪送球)
IB	故意四球 (申告敬遠含む)			6-3E	ショートゴロ失策 (受け手の一塁手が落球)
HP	死 球			5E	サード犠打失策

【走塁・進塁の記号】

S	盗塁	W	暴投 (ワイルドピッチ)
DS	重塁 (ダブルスチール)	P	捕逸 (パスボール)
TS	三重塁 (トリプルスチール)	BK	ボーク
CS	盗塁刺 盗塁失敗 CS2-4T.O	(3)	進塁 (走者を進めた打者の打順を()で記入)
Fc	野手選択	OB	オブストラクション(走塁妨害)

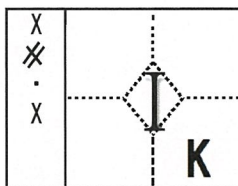
【その他の記号】

l	残塁 (Left on base)		打点あり (打点が付く打者の打順を○で囲む)
(E)	得点 (自責点)		打点なし (得点した時の打者の打順を()で記入)
○	得点 (自責点なし)		

III スコア記入での注意点

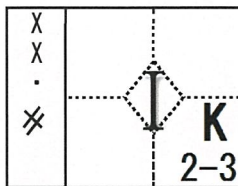
(a) 三振

- ◆ 三振の表記は全て「K」
- ◆ 三振目のカウントも記入する。



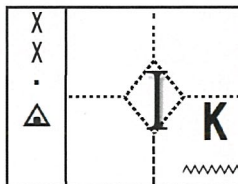
【見逃し三振】

三振目のカウントも記入することによって、見逃し三振か空振り三振の区別をする。この場合は見逃し三振。



【空振り三振】

三振目を捕手が捕球できず、一塁に送球して打者走者アウト。

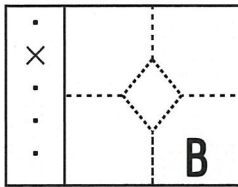


【三振・スリーバント失敗】

「K」の下にバント打球を表す波線を記入し、スリーバント失敗での三振とする。

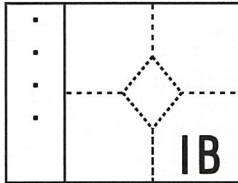
※ 注意事項
 “振り逃げ”はバットを振ったか、振らなかったは関係なし。
 捕手が第三ストライクを捕球できなければ、“振り逃げ”の状態になる。

(b) 四球・死球



【四球】 (Base on balls)

四球目の投球も記入する。



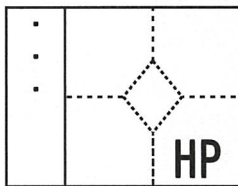
【故意四球】 (Intentional base on balls)

投球する前から立ち上がっている捕手に、四球目にあたるボールを意識して投げた場合に記録される。

【申告敬遠】

守備側の監督が故意四球とする意思を球審に示した場合、投手が1球も投ずることなく打者に一塁が与えられる。

※投球していないので、球数には含まない。



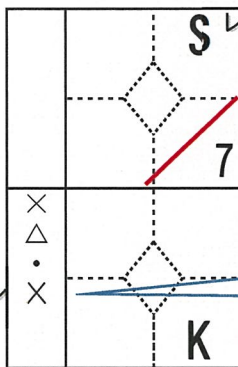
【死球】 (Hit by pitch)

3ボールから投球が打者に当たった場合も死球を記録する。

(c) 盗塁・盗塁刺

投球と同時あるいは投球に先立って走者がスタートし、1個の塁を進んだときには、その走者に盗塁が記録される。

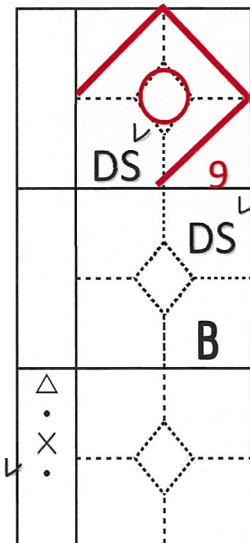
また、けん制で追い出された走者が、守備側のミスなく次塁に進んだときもその走者に盗塁を記録する。



【盗塁】 (Stolen base)

次打者の三振目に盗塁。

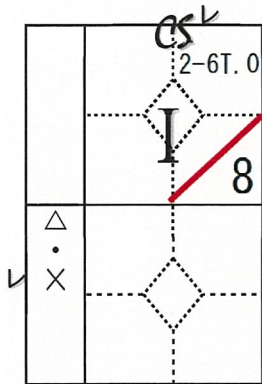
盗塁と盗塁時の投球にレ
チェックマーク。



【重塁】

走者一三塁でダブルスチール。
2-4-2と送球されるもオールセーフ。

【盗塁刺】
 走者が次塁に進もうとした時、セーフであれば「盗塁」が記録されるような場合にアウトとなったとき、『盗塁刺』となる。

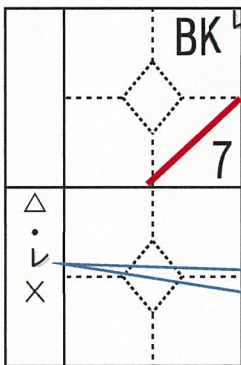


【盗塁刺】 (Caught stealing)

一塁走者が次打者の3球目に盗塁を試みるも、捕手(2)からベースカバーの遊撃手(6)に送球されタグアウトとなる。盗塁刺を表す「CS」を記入する。

← 盗塁刺の投球に レ チェックマーク

(d) ボーク



【ボーク】

次打者の3球目を投じた時にボークが宣告され、一塁走者は二塁に進む。

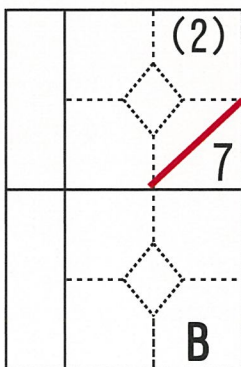
例え投球していても、ボークが宣告されればノーカウントになる。

投球と投球の間に レ チェックマークを入れる。

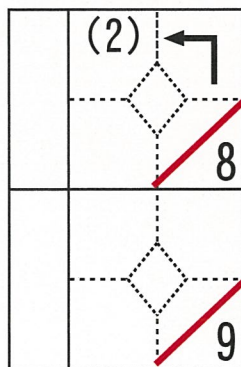
(e) 進塁

次打者の打撃結果で...

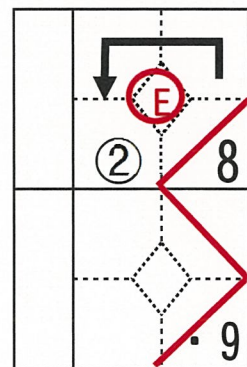
① 1個の進塁



② 2個の進塁

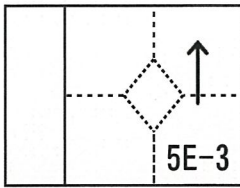


③ 3個の進塁

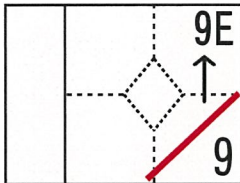


打点が記録されるときは、打順を○で囲む

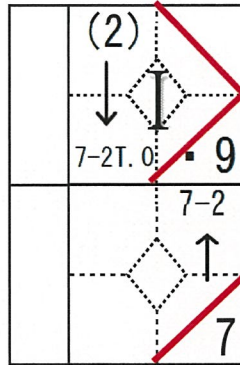
その他の進塁



三塁手から一塁への悪送球を見て、一挙二塁まで進む。



ライト前ヒットを右翼手がファンブルし、二塁への進塁を許す。



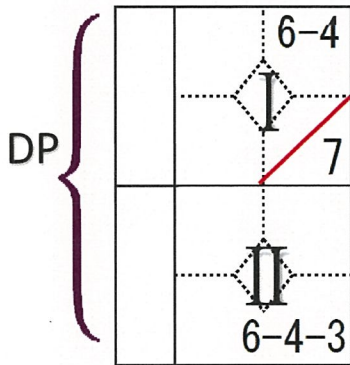
二塁打で出塁の走者が、次打者のレフト前ヒットで本塁を狙うも好返球でタッグアウト。

シングルヒットの打者走者は、本塁への送球を見て、その間に二塁に達する。

(f) 併 殺

【併 殺】

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、あるいはボールが投手の手に戻って投手が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。



【併 殺】 ダブルプレイ

安打で出塁した走者を一塁におき、七番はショートゴロ。遊撃手(6)から二塁手(4)に送球され封殺(1アウト)。さらに二塁手(4)から一塁手(3)に送球され封殺(2アウト)。連続するアウトなので併殺となる。

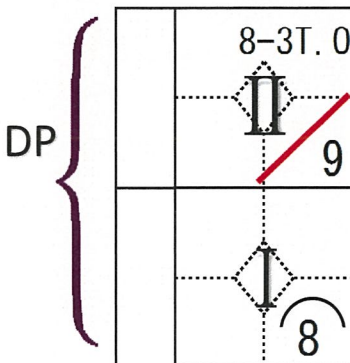
【 守備記録 : 遊撃手、二塁手、一塁手に併殺参加 】

【 打撃記録 : 「併殺打」を記録 】

※ 「併殺打」は打撃記録、「併殺」は守備記録。

【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の打球。



【併 殺②】 ダブルプレイ

安打で出塁した走者を一塁におき、打者はセンターフライでアウト(1アウト)。一塁走者が飛び出していたので、中堅手(8)から一塁手(3)に送球され帰塁する前にアウトになる(2アウト)。連続するアウトなので併殺となる。

【 守備記録 : 中堅手と一塁手に併殺参加 】

【 打撃記録 : 打数「1」だけ 】

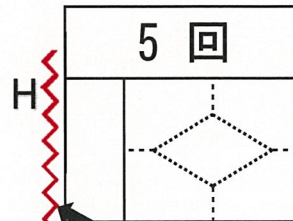
IV 選手交代

- ◆ 代打 . . . H
- ◆ 代走 . . . R
- ◆ 守備交代から出場はポジションの数字を記入
※指名打者に代打、代走が入った場合は、「HD」、「RD」と記入。

(a) 代打

打順	位置	選手名	
	8	○ ○	
⑥	H 8	△ △	

六番に代打し、そのままセンターの守備に就く

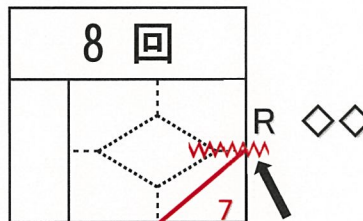


代打で打席に入ったときに記入する

(b) 代走

打順	位置	選手名	
	D	□ □	
③	RD	◇ ◇	

三番の指名打者がレフト前安打で一塁に
出塁したあと、代走で出場

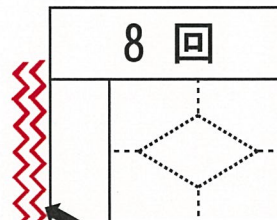


代走で交代した塁を明確にする
ための波線

(c) 守備交代からの出場

打順	位置	選手名	
	8	△ △	
⑥	8 (7回)	○ ○	

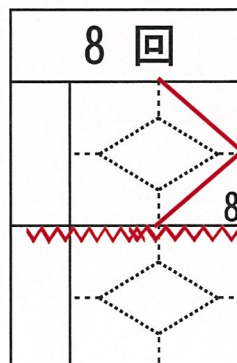
7回から守備に就き、8回に打席に入る。



守備からの初打席時に記入する

(d) 投手交代

打順	位置	選手名	
	8	△ △	
③			
	3	○ ○	
④			



波線を入れ、投手交代時を明
確にする。

V 効率的な集計

(a) ボックススコアの記入

選手交代があったときは、
実線を引いて区別する。

打順	位置	選手名	打数	得点	安打	打点	三振	四球	死球	犠打	犠飛	盗塁	盗塁刺	併殺打	残塁
③	8	■ ■ ■	F	T	T	F	-				-	-			F
	H 8	○ ○ ○	-											-	
④	3	▲ ▲ ▲	F		-		T	-			-		-		-
最下段の欄にチーム合計を記入。 →			35	5	10	5	7	5	0	0	2	3	1	2	10

打撃テーブルの各項目には、1回の打撃が完了し該当する項目にその都度「正」の字で記入していく。また、得点、盗塁、盗塁刺や残塁などもその都度記入していくと良い。慣れてくれば、効率的で正しい集計ができるので実践してみよう。

(b) 検算

チーム成績を記入した後、下記の方法で検算することができるので、試してみよう。数式が一致すれば各数字が正しいという証明になる。

$$\text{打席数} = \text{打数} + \text{四死球} + \text{犠打飛} + \text{妨害出塁} = \text{得点} + \text{残塁数} + \text{アウト数}$$

例えば、上記のチーム成績で検算してみると (9回の攻撃があったと仮定)

$$(42) = 35 + 5 + 2 + 0 = 5 + 10 + 27$$

アウト数 : 3×9=27