

記 録 と 放 送

令和6年度版

マネージャー必携

平成16年 (2004) 初 版
平成27年 (2015) 第二版
平成30年 (2018) 改 訂
令和 2年 (2020) 改 訂
令和 4年 (2022) 改 訂
令和 6年 (2024) 改 訂

一般財団法人 埼玉県高等学校野球連盟

目次

スコアシートの記入法	1
1, 試合前の記入	
2, 試合開始時刻の記入	
3, 試合中の記入	
スコアをつける時の注意	14
1, 安打の記録	
2, 打点の記録	
3, 盗塁の記録	
4, 打数の記録	
5, その他の記録	
6, 自責点の記録	
7, タイブレークの記録	
8, 記入例	
記録集計表(テーブルスコア)の記入法	23
参考資料	25
・投球数の記入	
・守備タイム	
・継続試合 備考欄の表記	
PC Score 入力の手引き	26
アナウンスマニュアル	29
継続試合	36
その他	38
付 録	39

スコアシートの記入法

スコアブックのつけ方には、各種の記号を含めて、いろいろな方法がありますが、重要なことは、誰が見ても理解でき、正確に記録されていることにあります。埼玉県でも、大会ごとに記録をとっています。以下の記録方法が最良であるということではありませんが、大会を運営する各新聞社との約束事もありますので、大会本部で記録員をする場合は、以下の記録方法に従って、スコアシート・テーブルスコアの記入をお願いします。

1. 試合前の記入

(1) 年月日、大会名、球場名、先攻・後攻の学校名、審判員名

(2) 先発メンバー

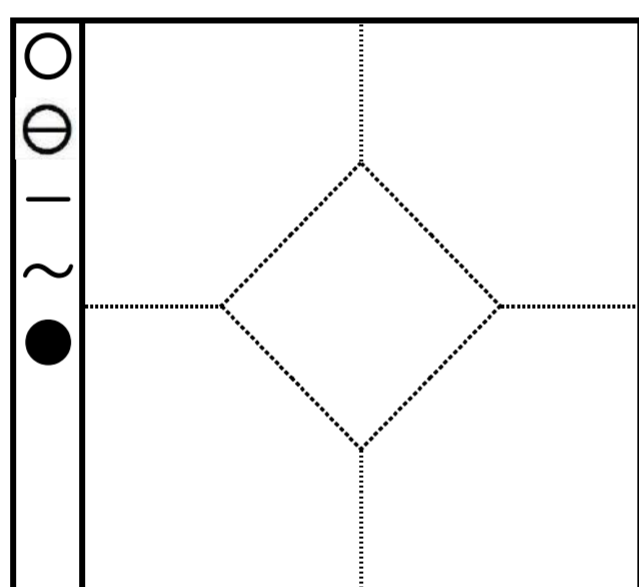
守備位置は数字で記入

投手 → 1	捕手 → 2	一塁手 → 3
二塁手 → 4	三塁手 → 5	遊撃手 → 6
左翼手 → 7	中堅手 → 8	右翼手 → 9
選手交代の場合	代打 → PH	代走 → PR

2. 試合開始時刻の記入（試合終了時は、終了時刻と試合時間を記入）

3. 試合中の記入

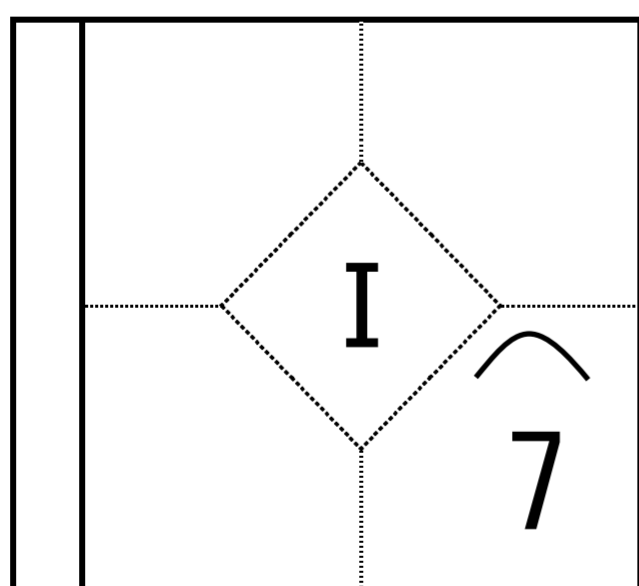
(1) ストライク・ボール・ファウルの記号



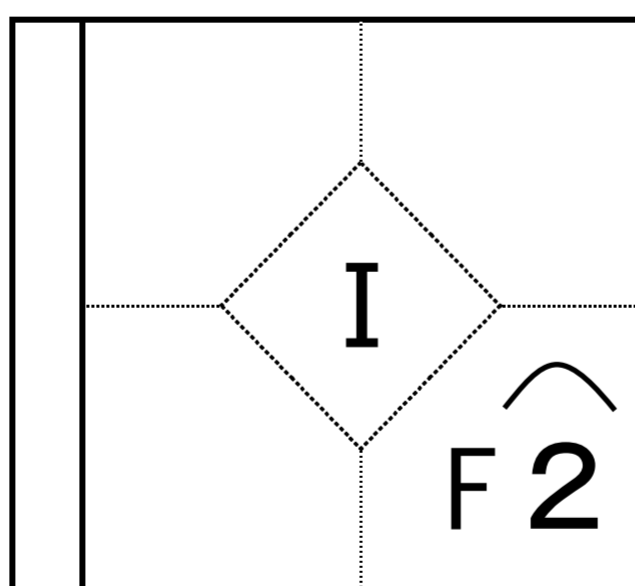
- 見逃しストライク
- ⊖ 空振りストライク
- ファウルボール
- ~ バントファウルボール
- ボール

(2) 凡退してアウト

A フライの記号

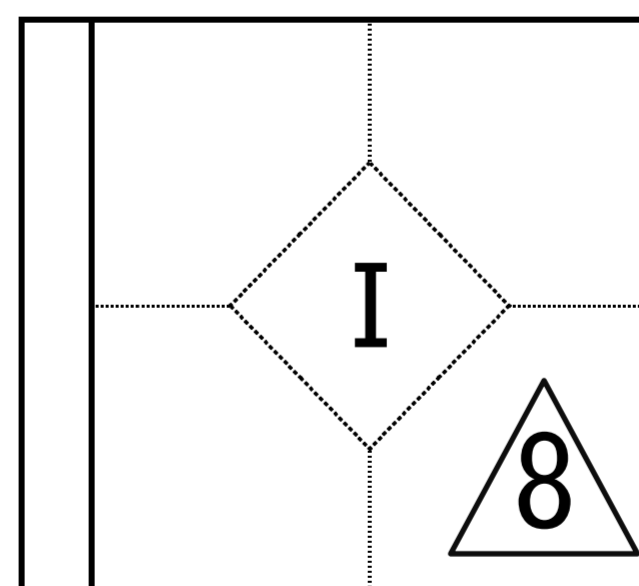


・左翼手へのフライ



・捕手へのファウルフライ

※ファウルフライはF(大文字)を用いる

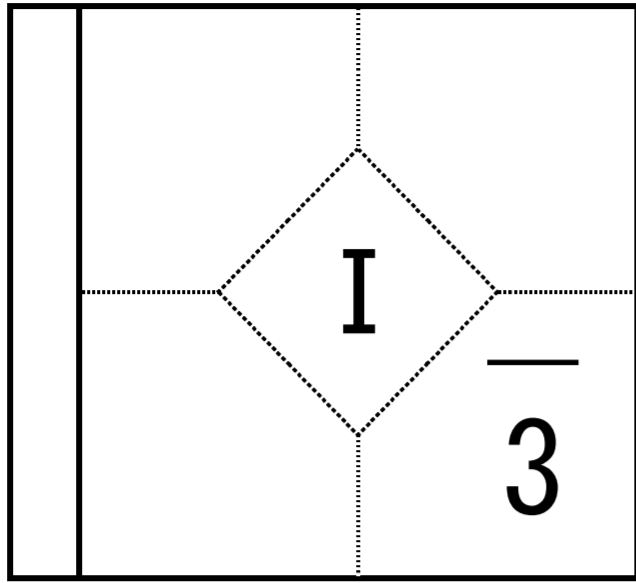


・中堅手への犠牲フライ

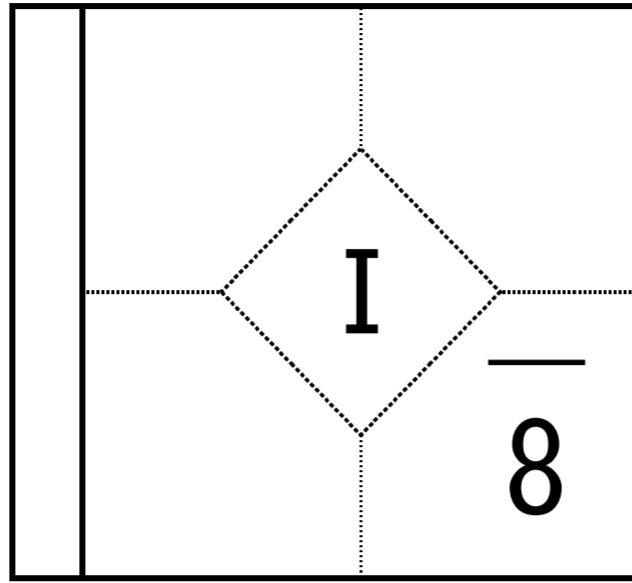
※△は犠飛をあらわす。

※犠牲フライは、打者の打ったフライによって得点した場合のみ記録される。外野フライで2塁から3塁へ進塁した場合は、犠牲フライにはならない

B ライナーの記号

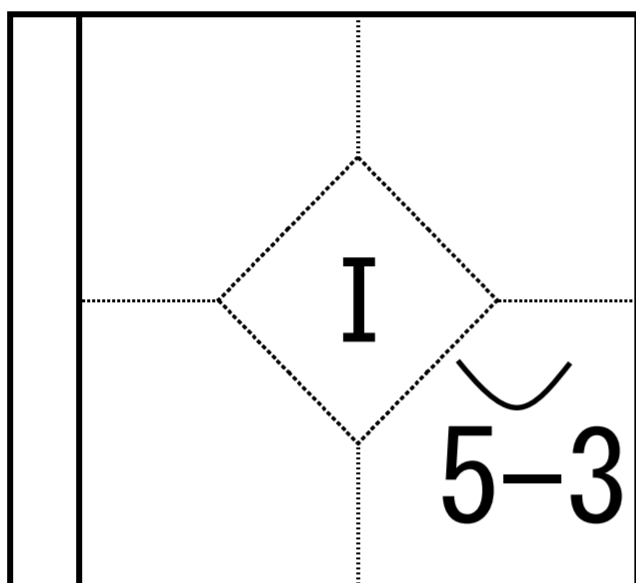


• 一塁手へのライナー

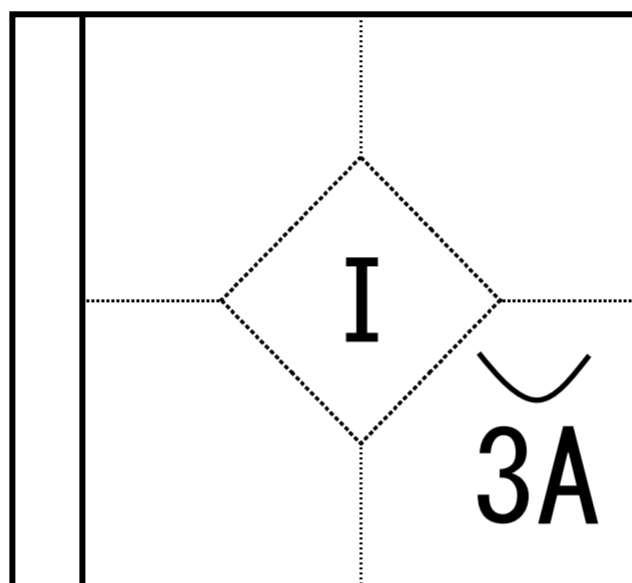


• 中堅手へのライナー

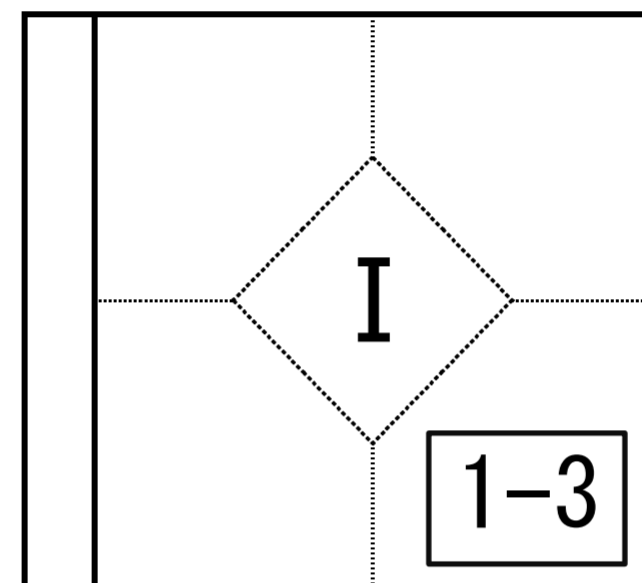
C ゴロの記号



• 三塁ゴロを三塁手が捕球し、一塁送球アウト



• 一塁ゴロを一塁手が捕球し、自ら一塁ベースを踏んでアウト

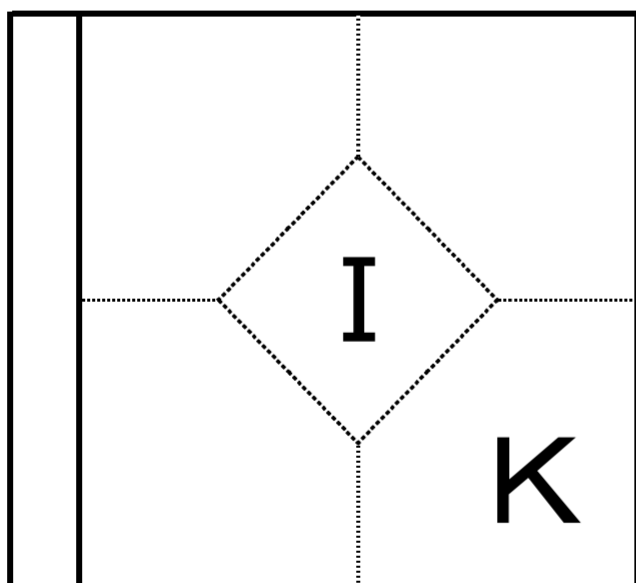


• 投手前犠牲バントで、一塁送球アウト

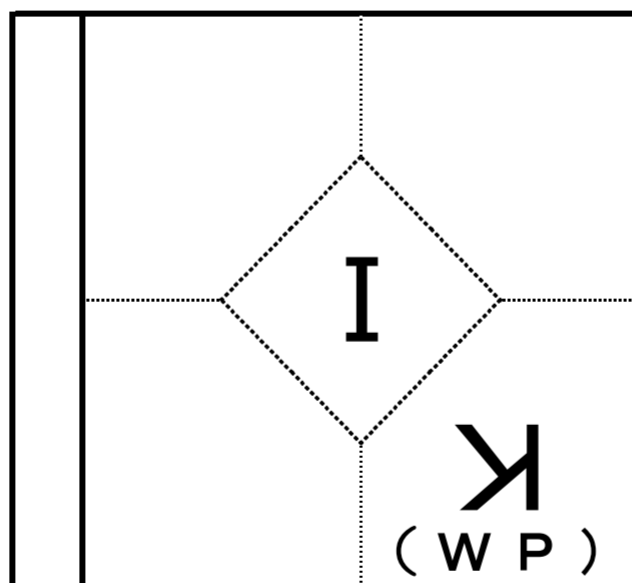
※二塁ベース → B
 ※三塁ベース → C
 ※ホームベース → D

※1-3 は犠打をあらわす

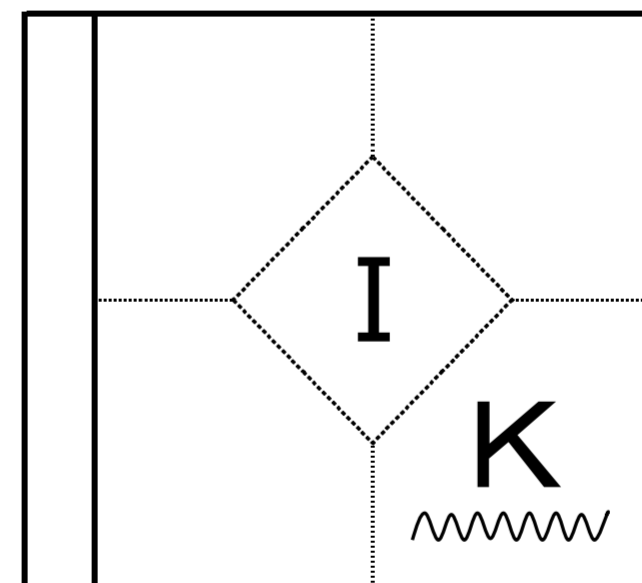
D 三振の記号



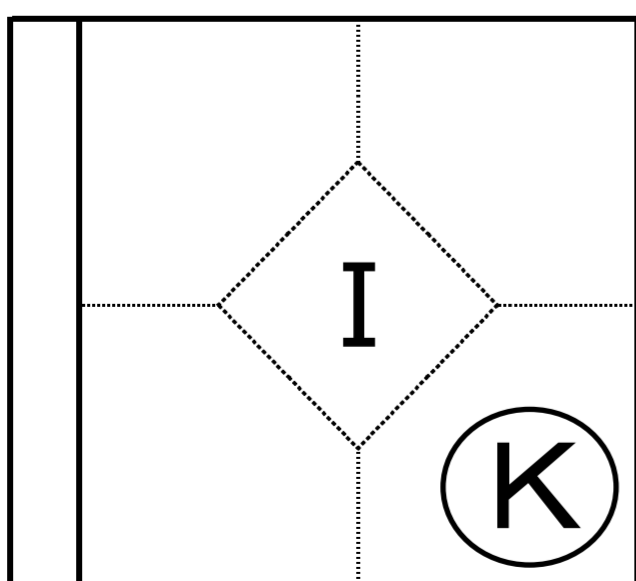
• 見逃しの三振



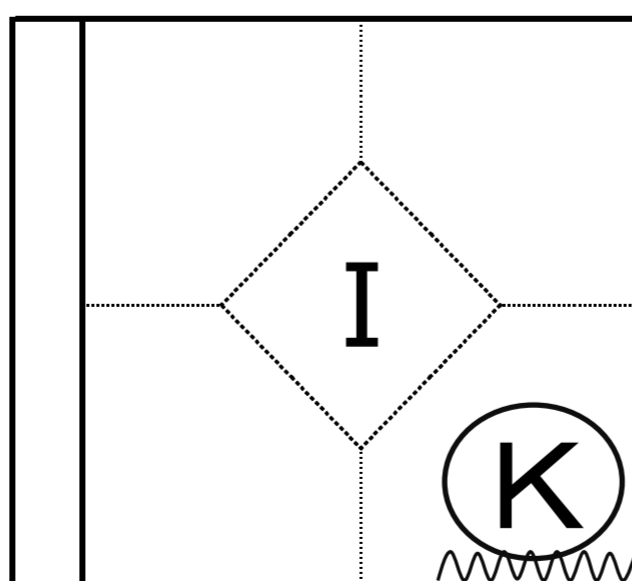
• 振り逃げによる出塁
 (記録は三振と暴投)
 ※三振と捕逸の場合はPB



• スリーバント失敗
 ※記録は三振



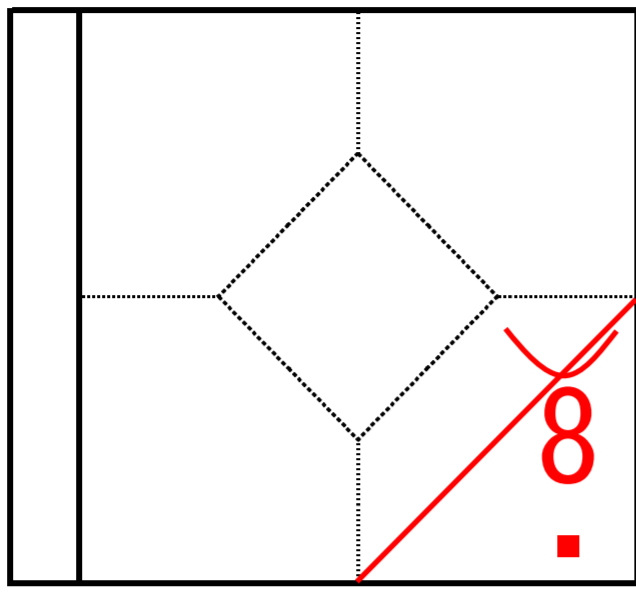
• 空振りの三振



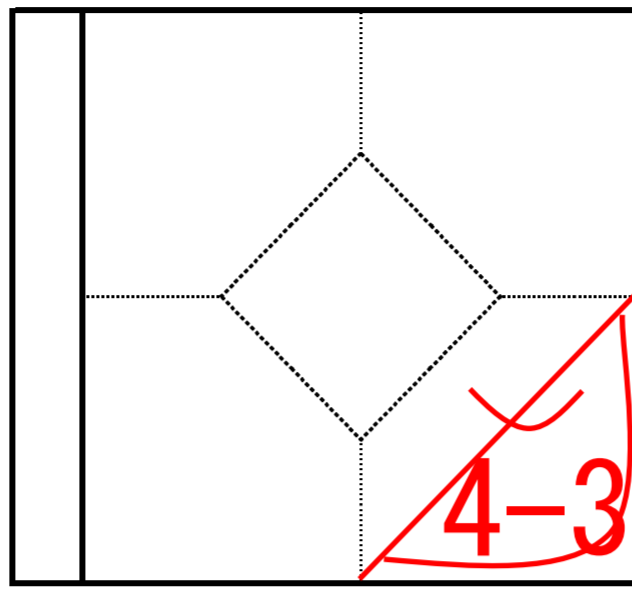
• バントの構えによる空振り三振

(3) 安打の記号 ★赤字で記入

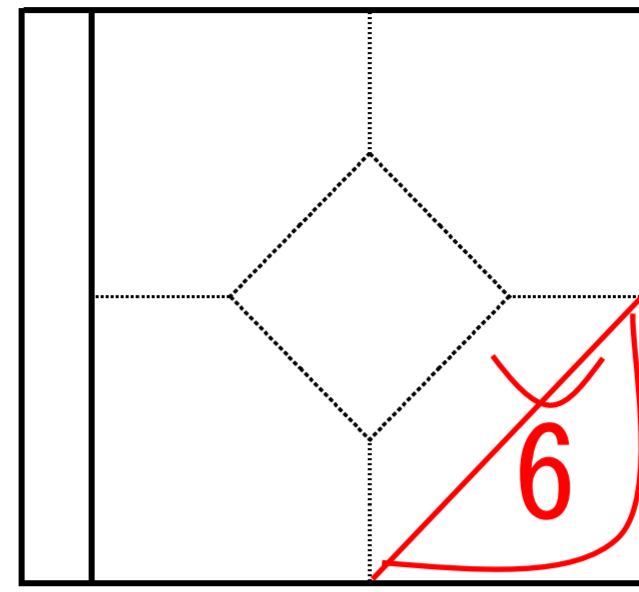
A 単打 (ヒット)



・中前ヒット
※三遊間を抜けたゴロも左前ヒット

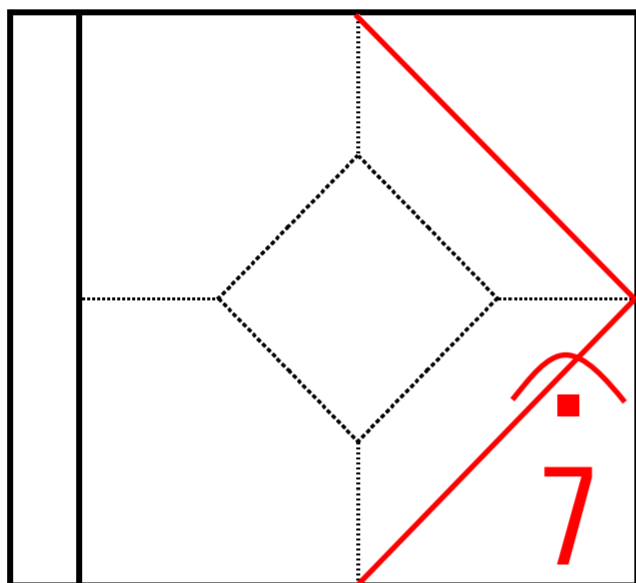


・二塁手への内野安打
※二塁手から一塁手へ送球したが、間に合わなかった場合

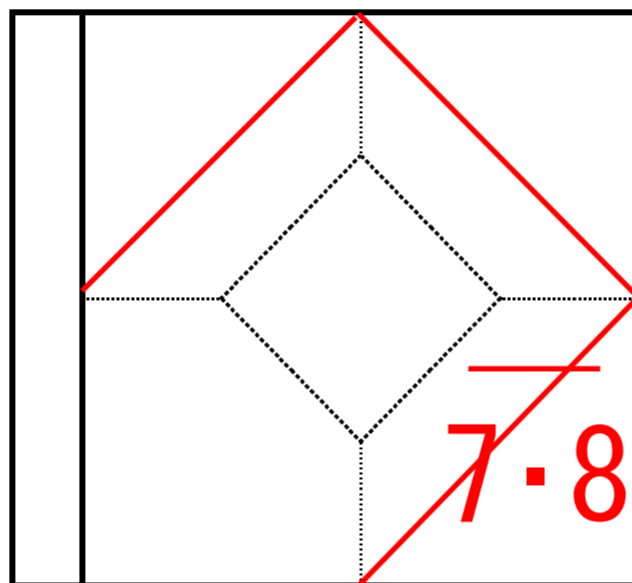


・遊撃手への内野安打
※遊撃手が打球を処理したが、送球をしなかった場合

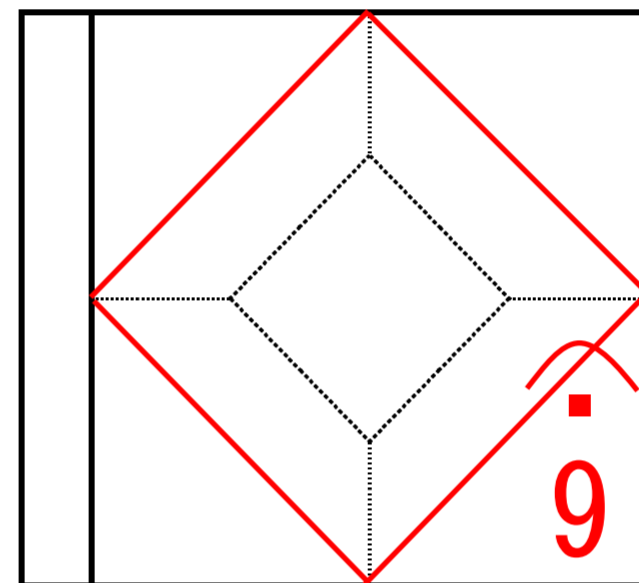
B 長打



・左翼手オーバーの二塁打
※打球の位置を数字の周囲に『・』で記入



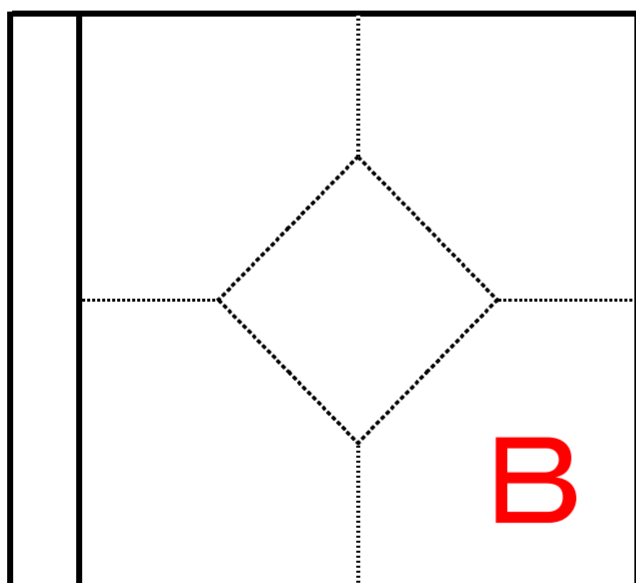
・左中間ライナーの三塁打



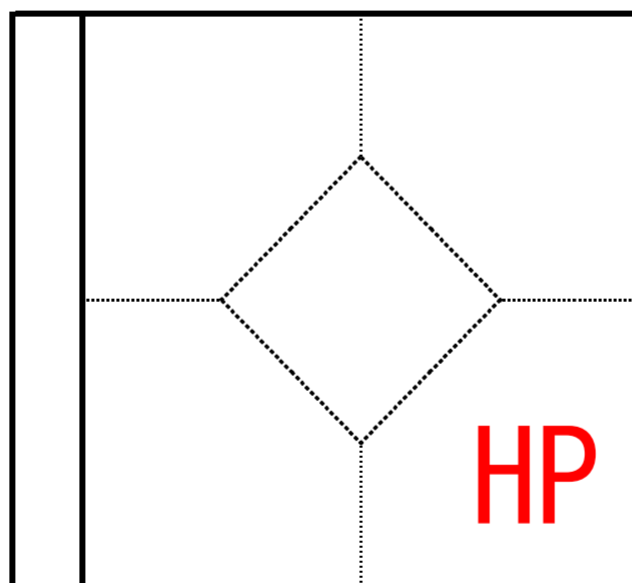
・右翼手オーバーの本塁打

(4) 四死球の記号 ★赤字で記入

【注意】打数には数えない

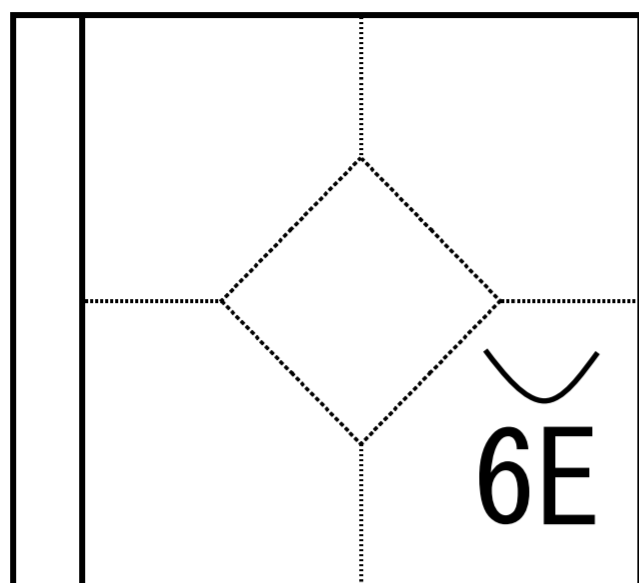


・四球 (フォアボール)



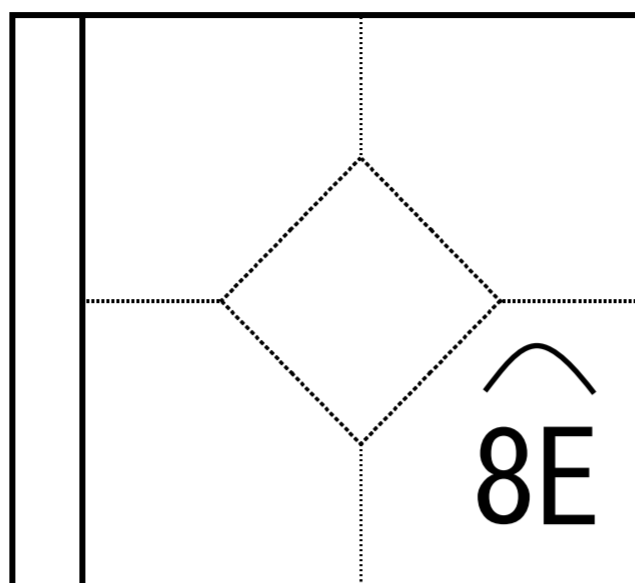
・死球 (ヒットバイピッチ)

(5) 失策（エラー）の記号

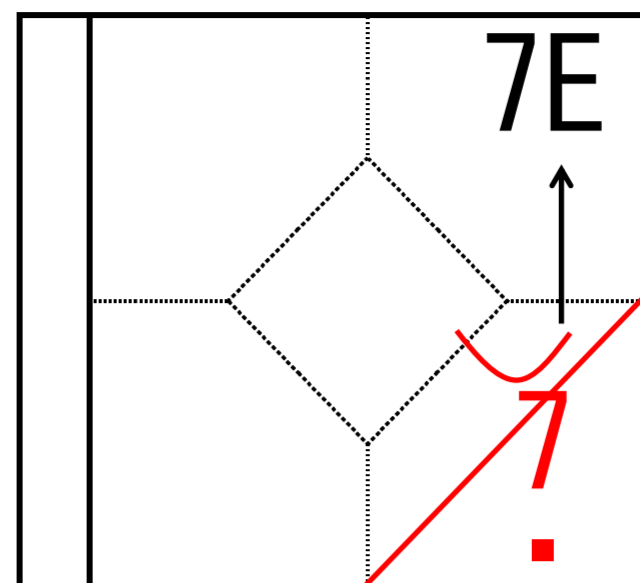


・遊撃手ゴロエラーで送球なし
 ※遊撃手が打球処理をミスし、一塁へ送球した場合は【6E-3】

※遊撃手が捕球し一塁へ送球したが、一塁手が捕球エラーした場合は【6-3E】

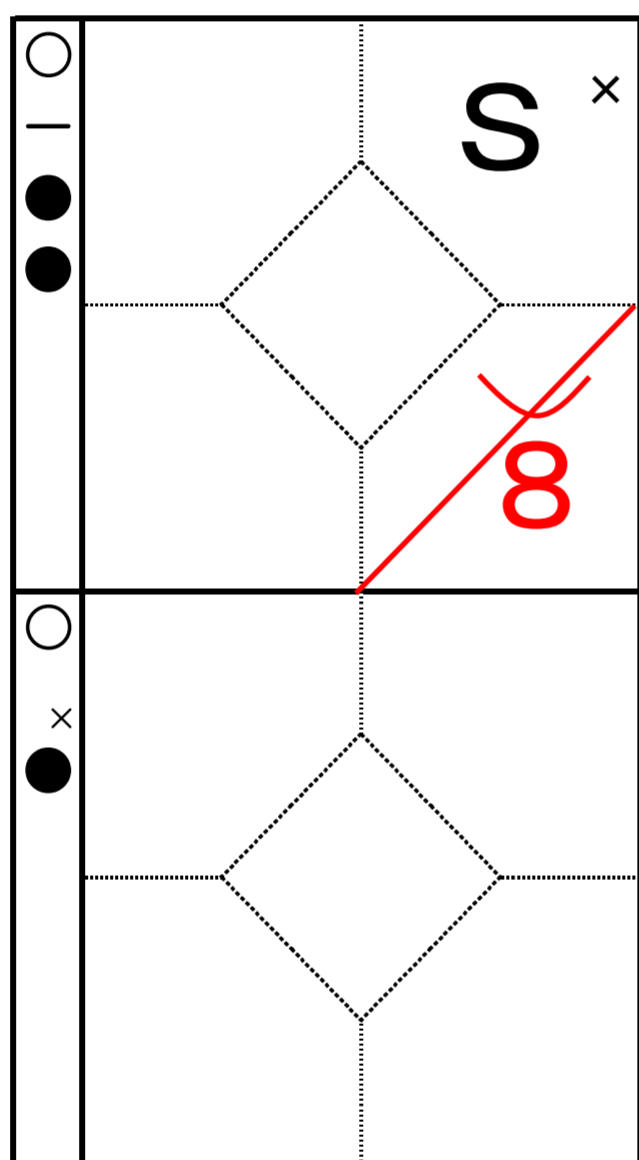


・中堅手の落球



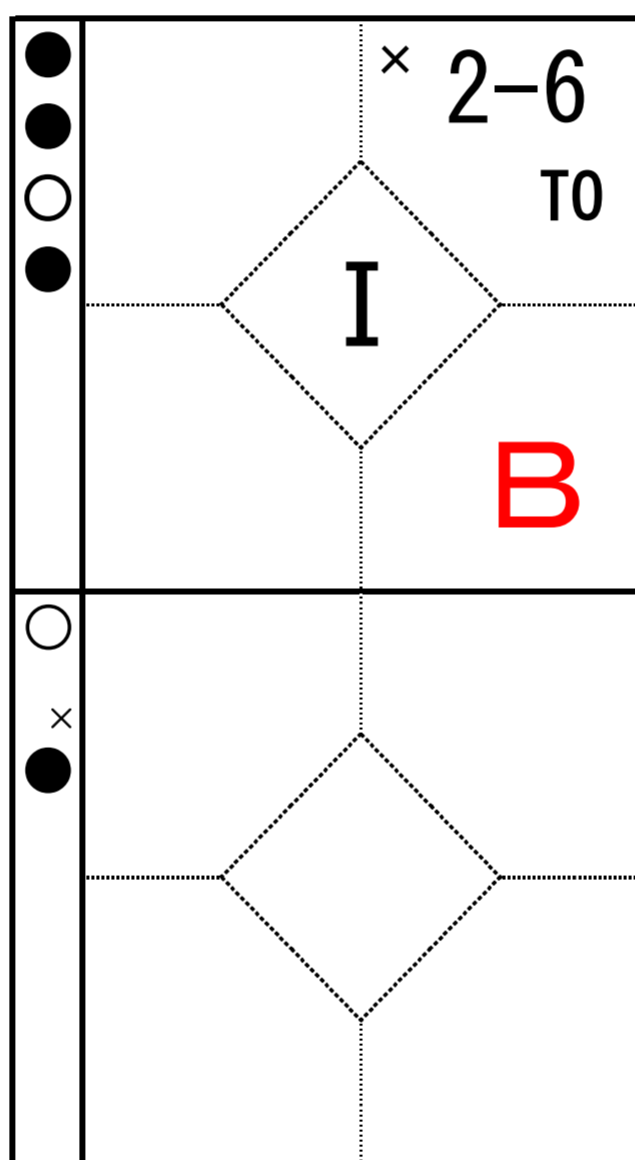
・左前安打をエラーして、必要以上に進塁させた

(6) 盗塁の記号



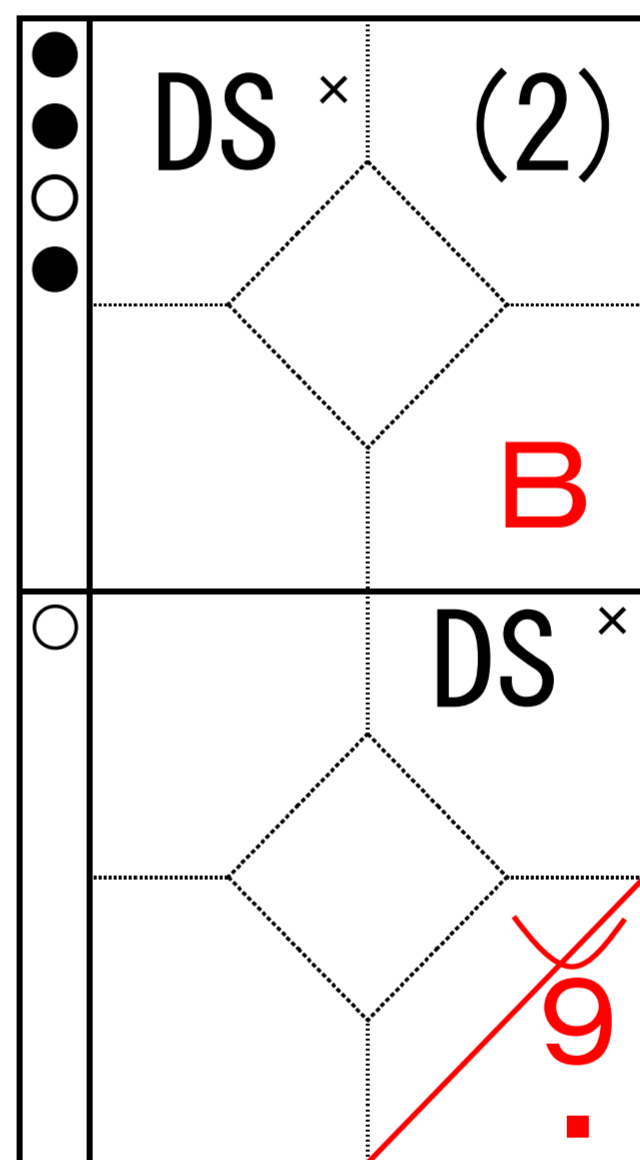
・中前安打で出塁した走者が、次打者の時に盗塁

※同一イニングに複数の盗塁があった場合は、『×』、『”』や『’』などで区別する



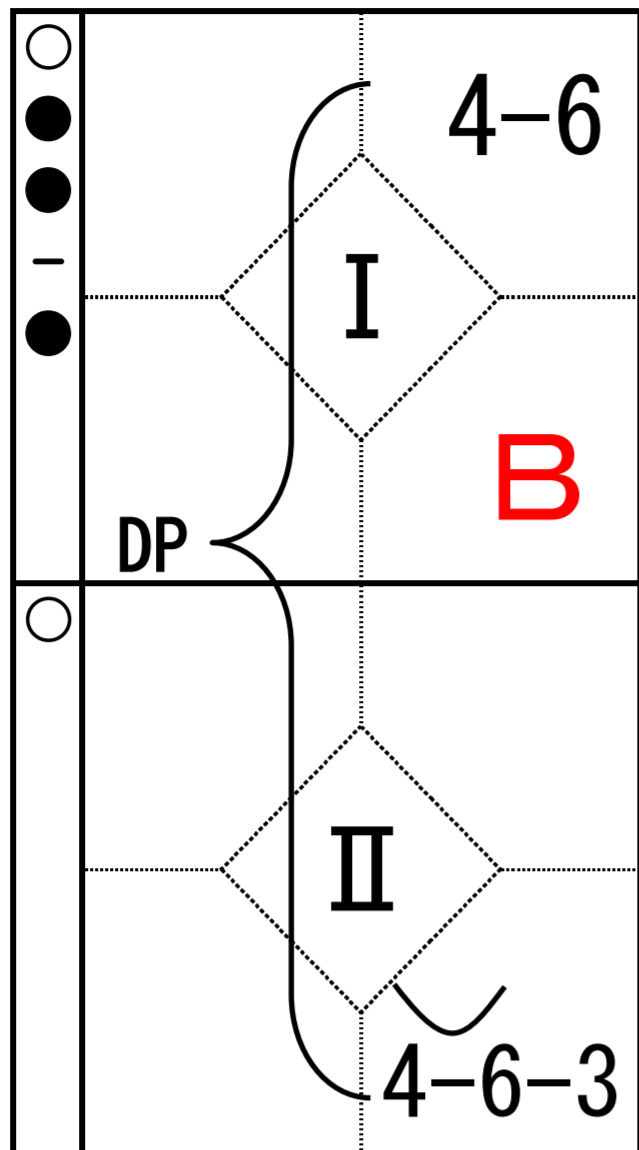
・盗塁走者に対し、捕手から遊撃手への送球でアウト

※オーバースライドしてアウトになった場合は、盗塁失敗。オーバーランしてアウトになった場合は盗塁と、タッチアウトを記録



・走者一・二塁で次打者の2球目に重盗（ダブルスチール）

(7) ダブルプレーの記号

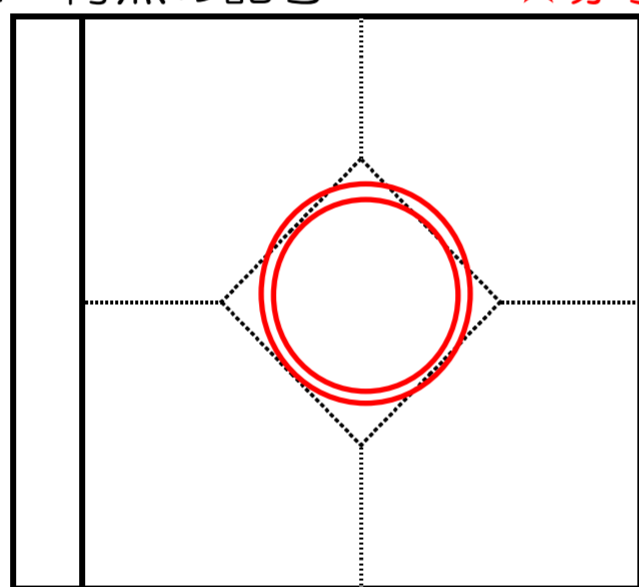


• 二塁手から遊撃手に、さらに一塁手に送球しダブルプレー

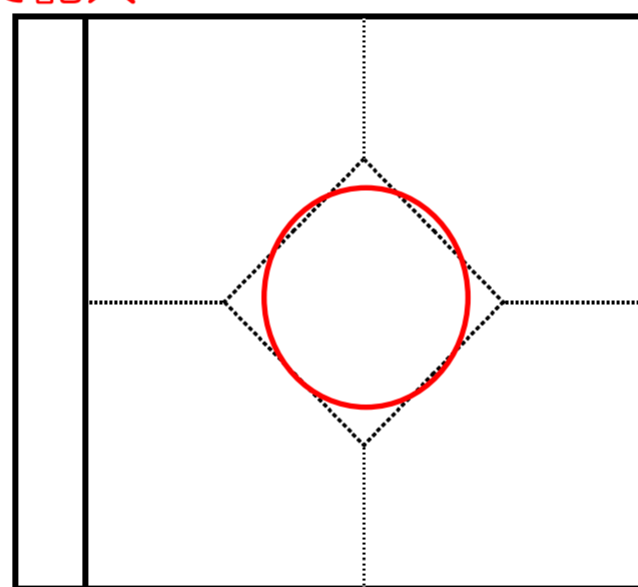
(8) 得点、アウトカウント、残塁の記号

A 得点の記号

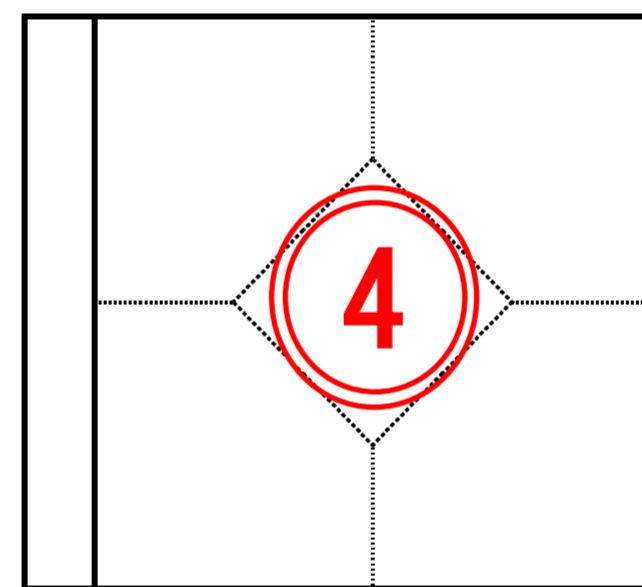
★赤字で記入



• 走者の得点。投手の自責点

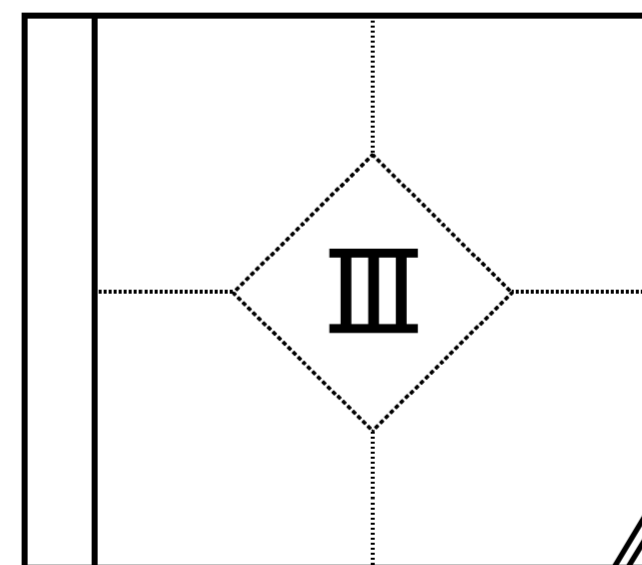
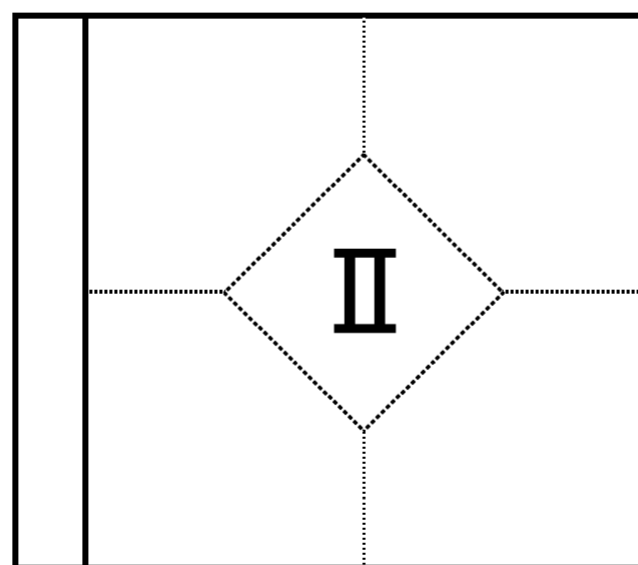
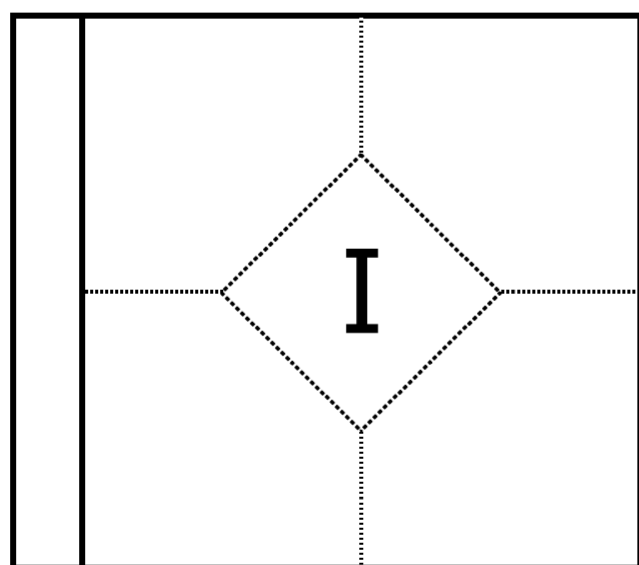


• 走者の得点。投手の失点(非自責点)



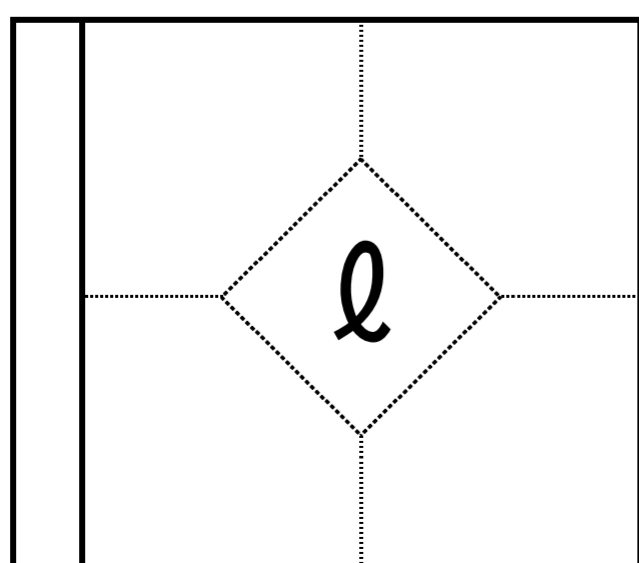
• 走者の得点。投手の自責点
• 4番打者の打点

B アウトカウントの記号



• イニング(回)の終了

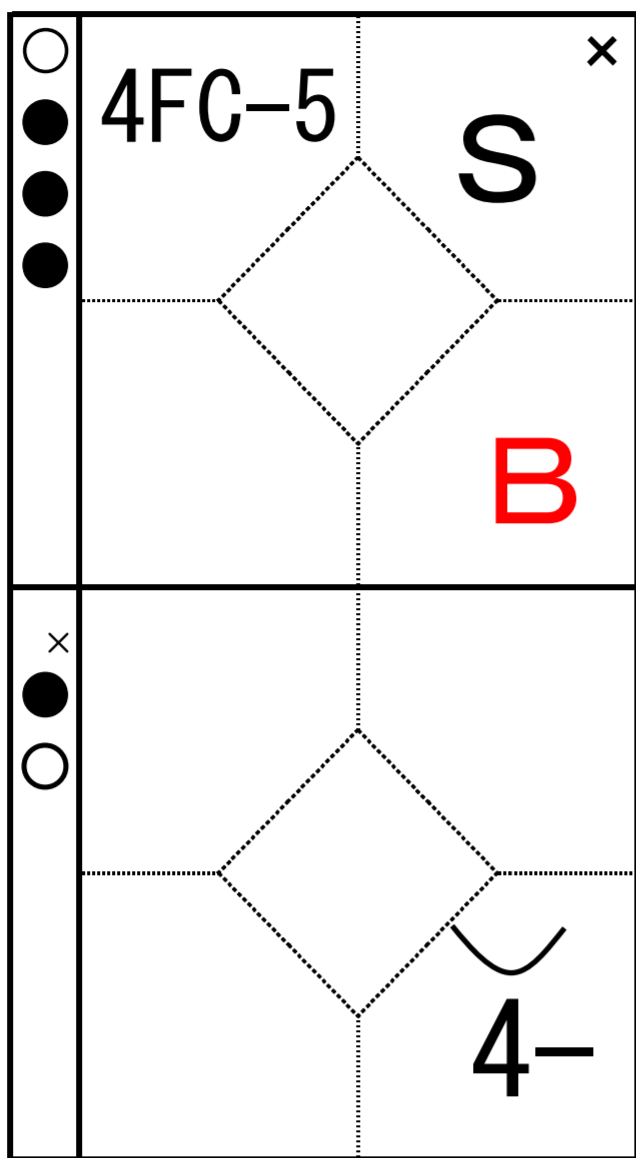
C 残塁の記号



• 走者の残塁

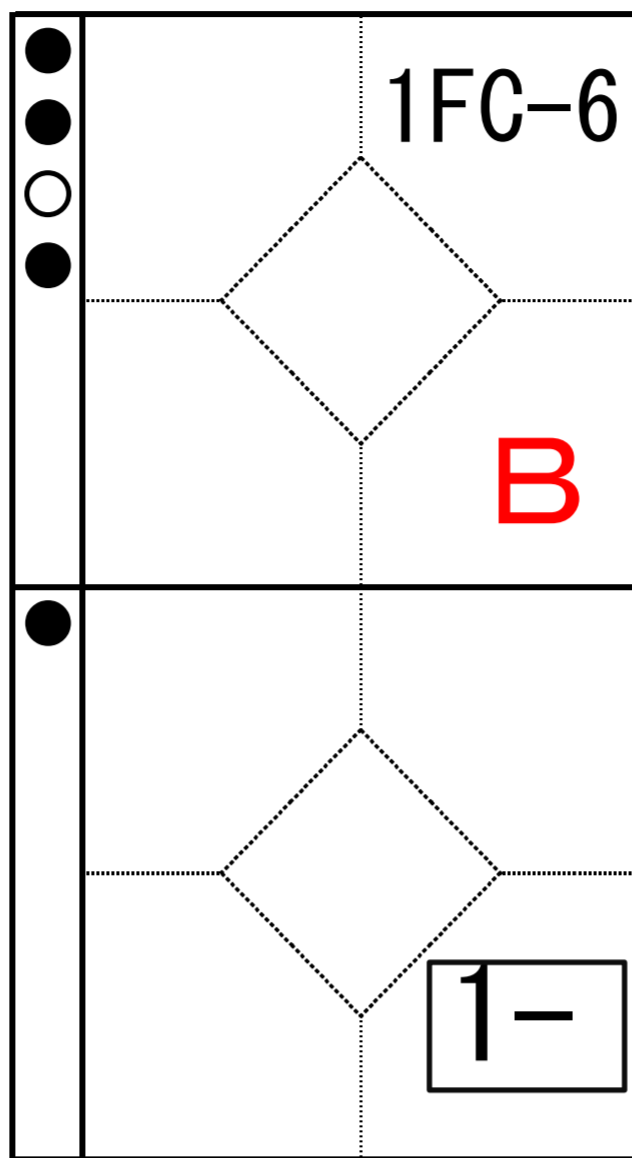
(9) その他のプレーの記号

A 野選（フィルダースチョイス）の記号



・二塁手はゴロを、一塁に送球せず、別の走者に対する守備を選択したが、セーフ

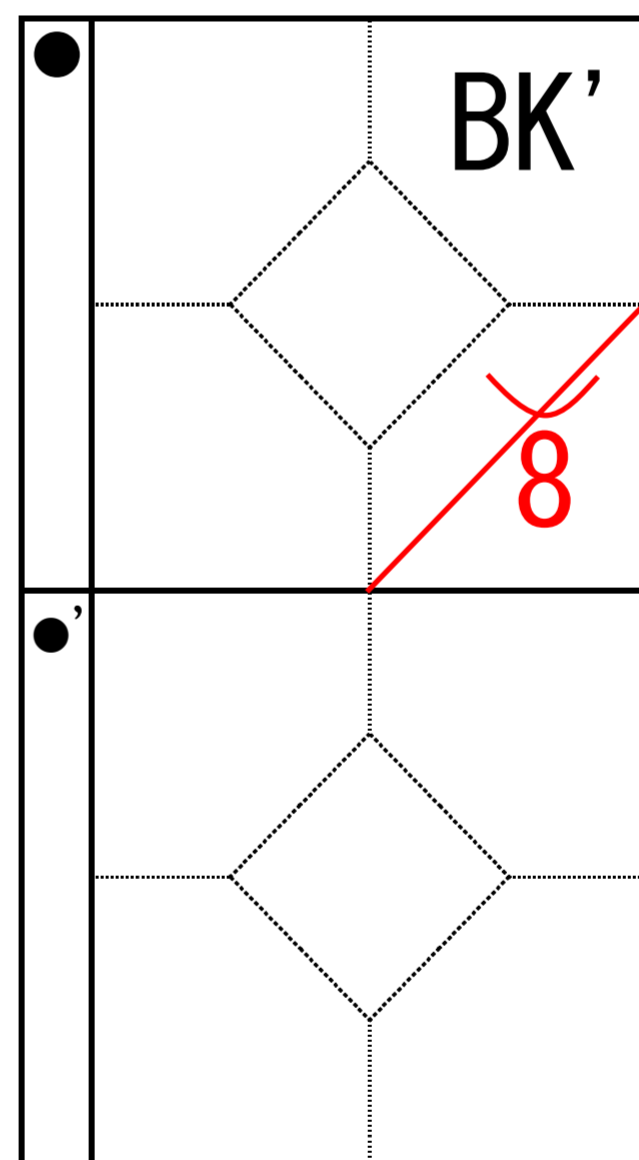
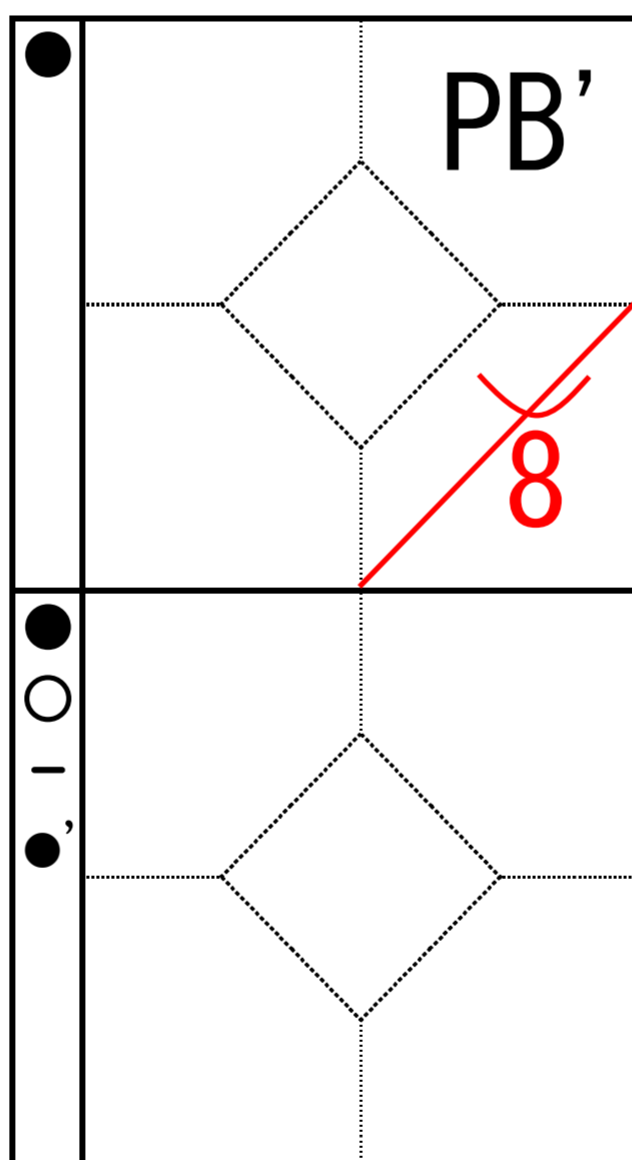
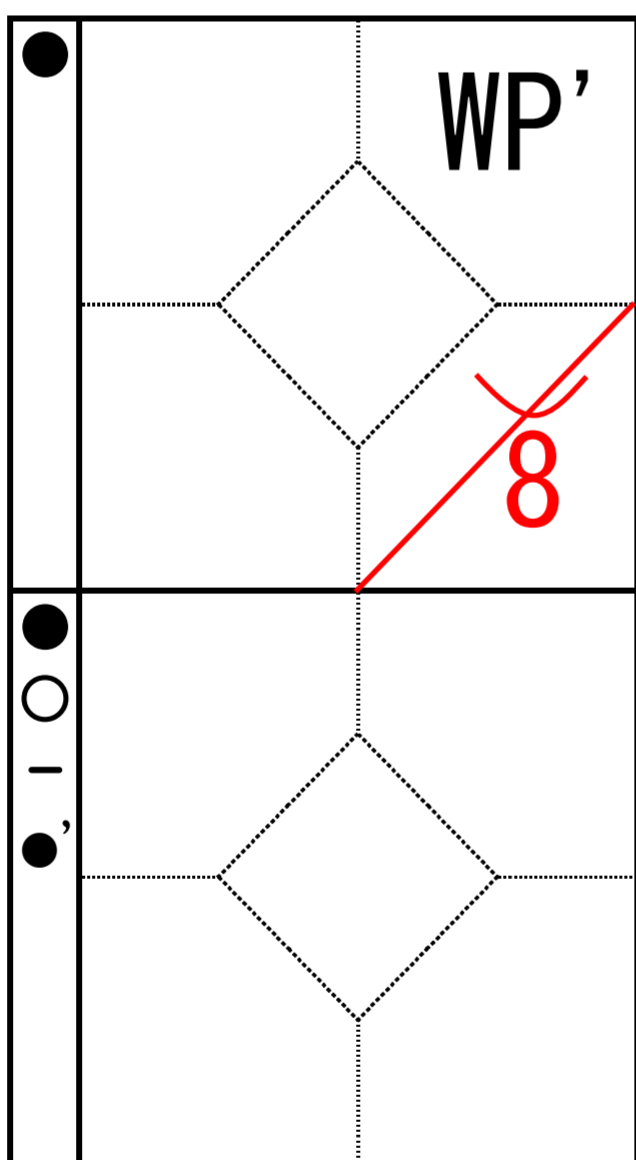
※二塁手に野選を記録



・投手はバントを、一塁に送球せず、別の走者に対する守備を選択したが、セーフ

※打者には犠打、投手には野選を記録

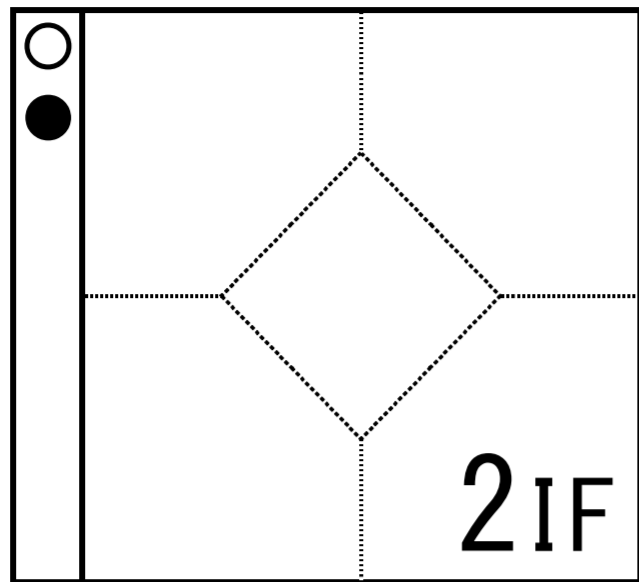
B 暴投（ワイルドピッチ）、捕逸（パスボール）、ボークの記号



・塁上に走者がいる場合、打者への投球時に起こるプレー

※暴投（ワイルドピッチ）、捕逸（パスボール）、ボークが起きた投球に同じ印をつける

C 妨害（インターフェア）の記号

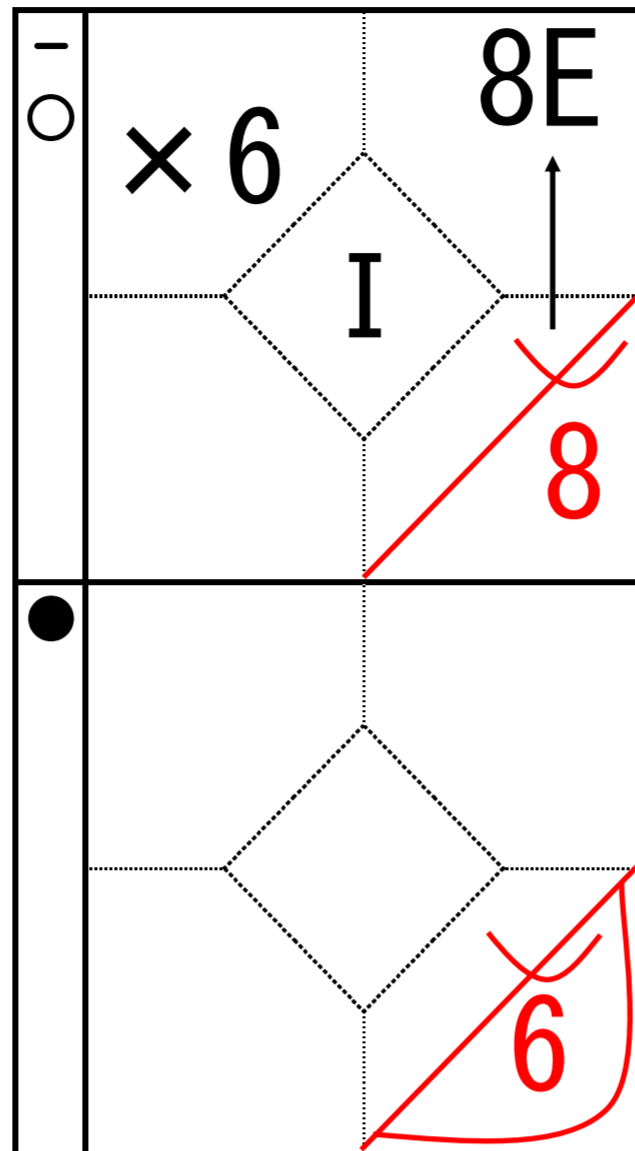


・捕手による打撃妨害

※捕手に失策を記録

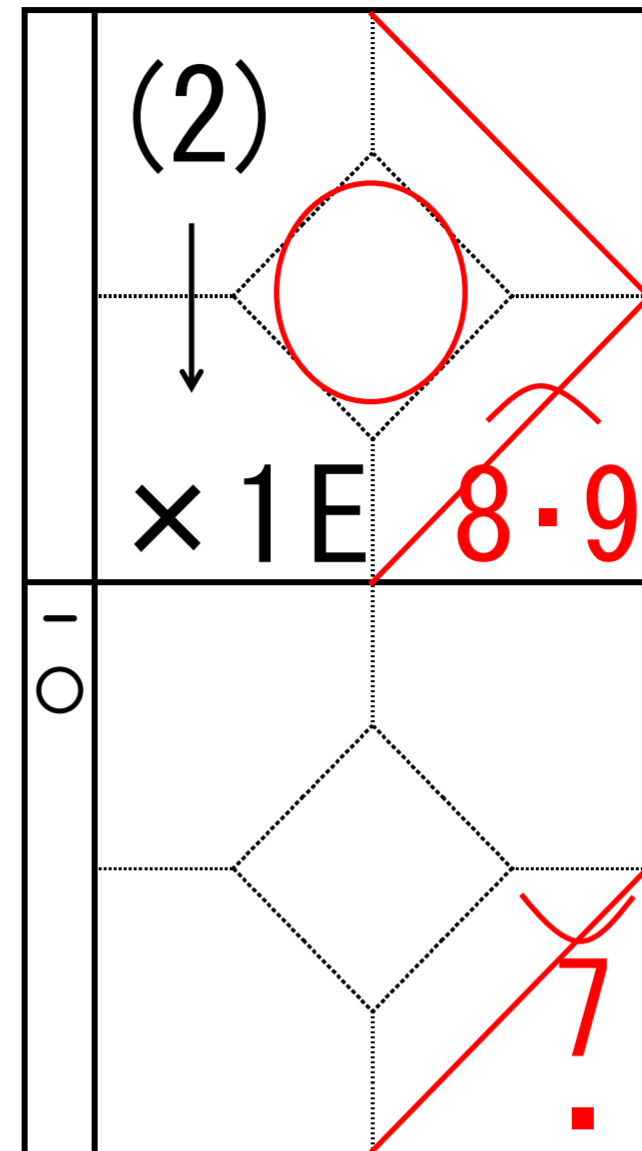
【注意】打数には数えない

※自責点を考える上では
「アウトの機会」と数えない



・中前安打を中堅手が後逸、二塁へ進塁。次打者の遊ゴロの打球に走者が触れ守備妨害

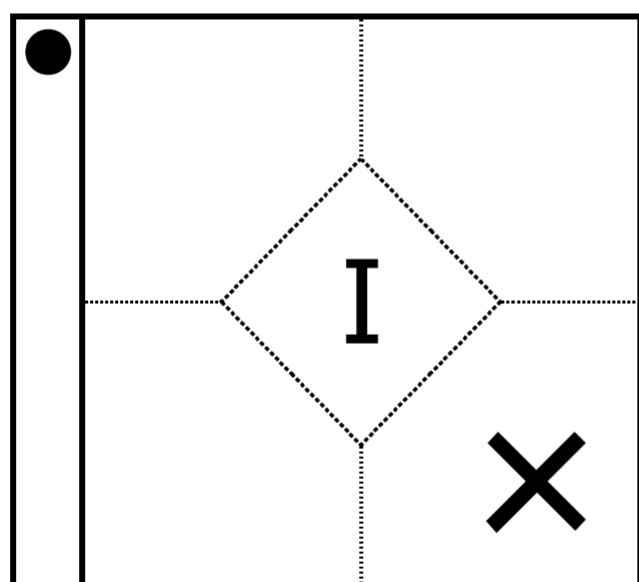
※打者には内野安打を記録



・二塁打で出塁した走者が、次打者の左前安打で三塁に進塁、オーバーラン時にカバーリングの投手と接触し転倒

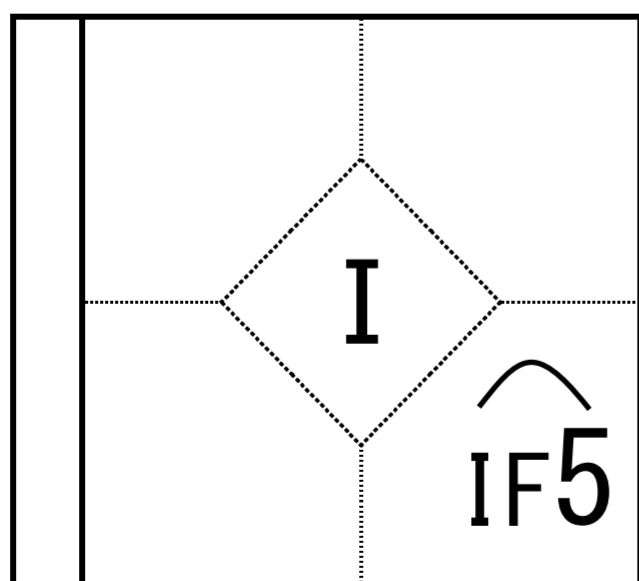
※投手の走塁妨害と失策を記録

D 反則打球（イリガリーバッテッド）の記号



・反則打球(イリガリーバッテッド)・・・打者が打者席の外に出てバットにボールを当てた場合はアウト

E インフィールドフライの記号

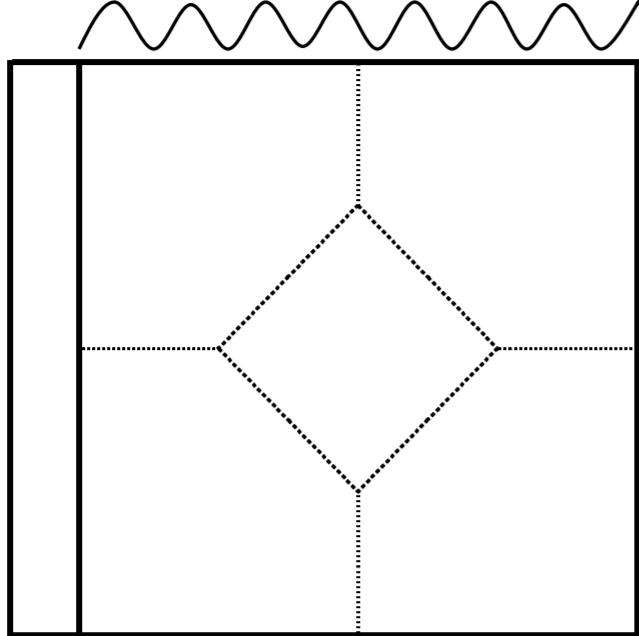


・三塁手へのインフィールドフライ

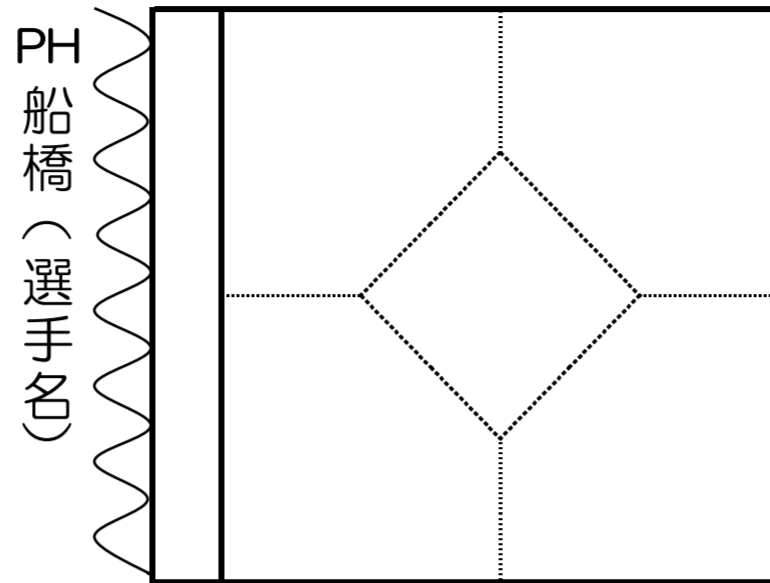
※無死または一死で、走者一・二塁、満塁の場合に、審判員が判断する

(10) 選手交代の記号

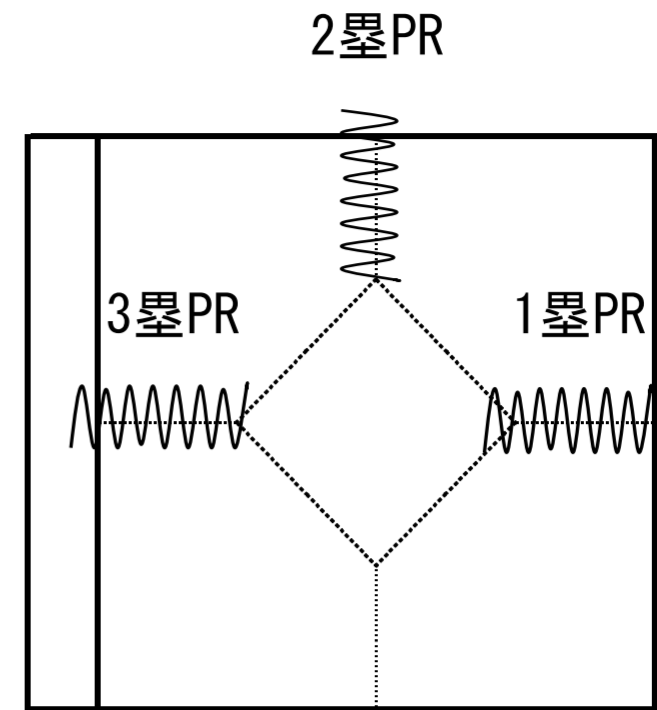
P 田中 (選手名)



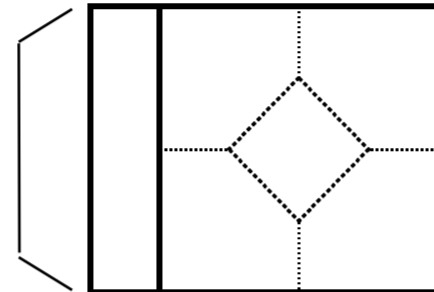
投手の交代



代打 (ピンチヒッター)



代走 (ピンチランナー)

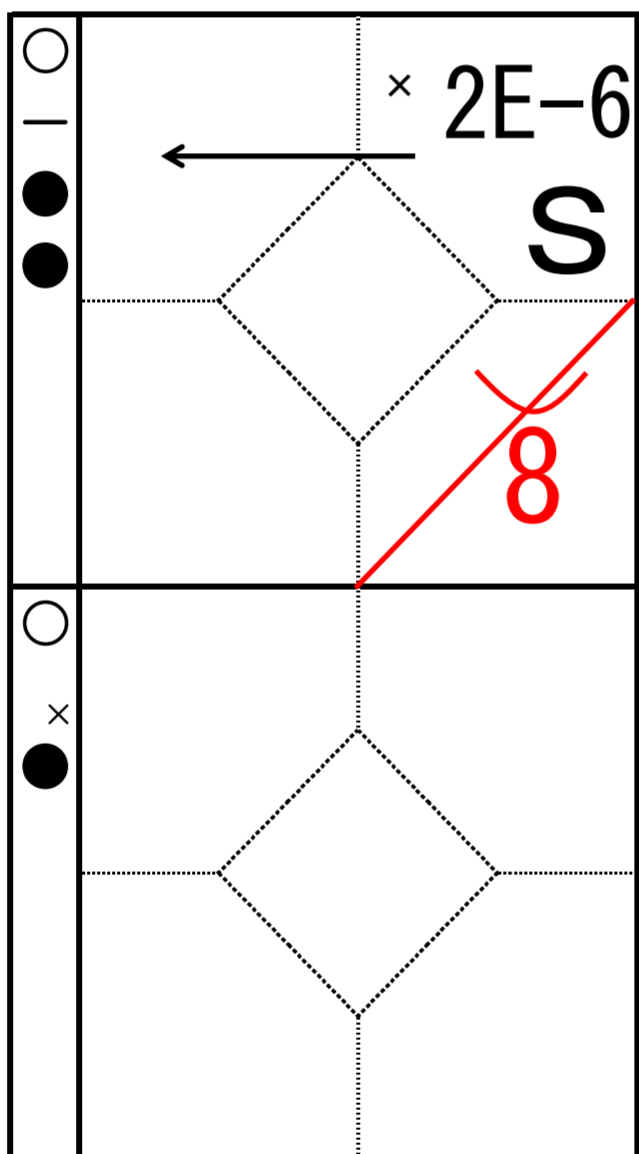


交代後の初打席

(11) いろいろな記入例

A 盗塁

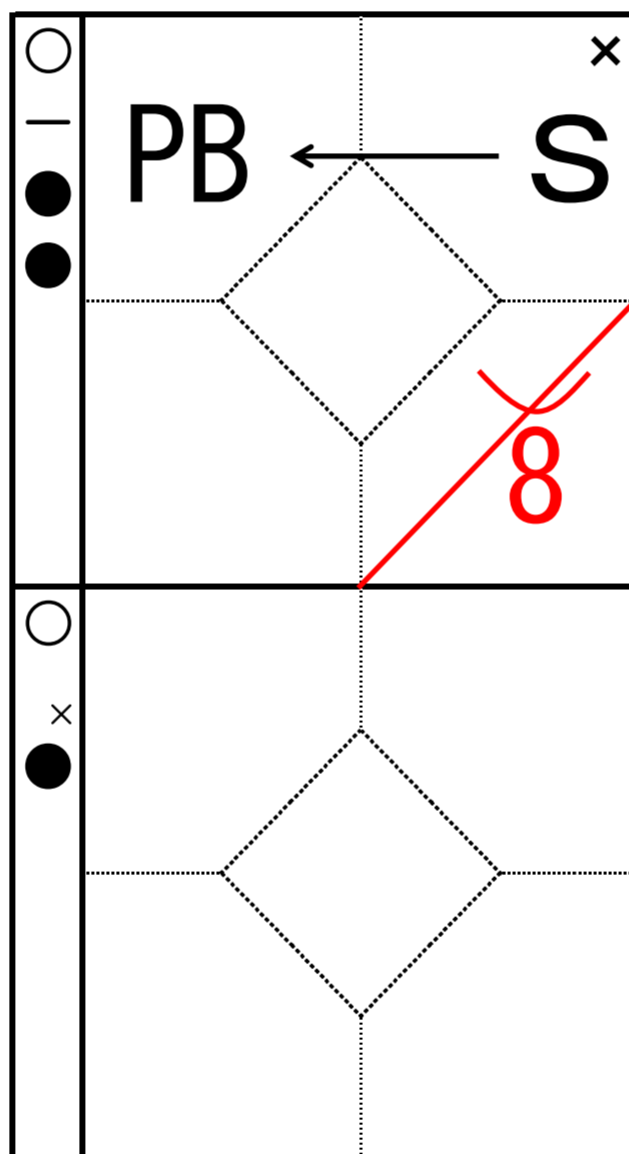
(1) 盗塁と失策



・中前安打で出塁した走者が、次打者の時に盗塁。捕手からの悪送球で三塁に進塁

※走者に盗塁、捕手に失策を記録

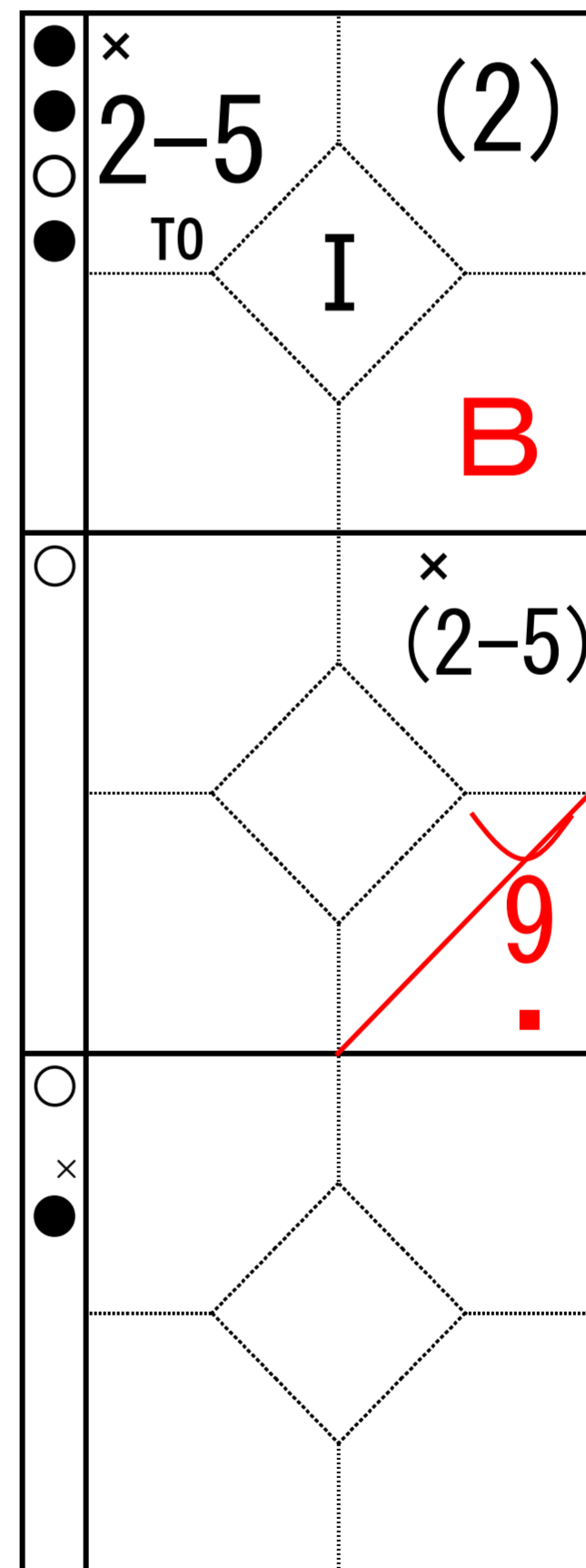
(2) 盗塁と捕逸



・中前安打で出塁した走者が、次打者時に盗塁。投球を捕手が後逸して三塁に進塁

※走者に盗塁、捕手に捕逸を記録

(3) 重盗失敗

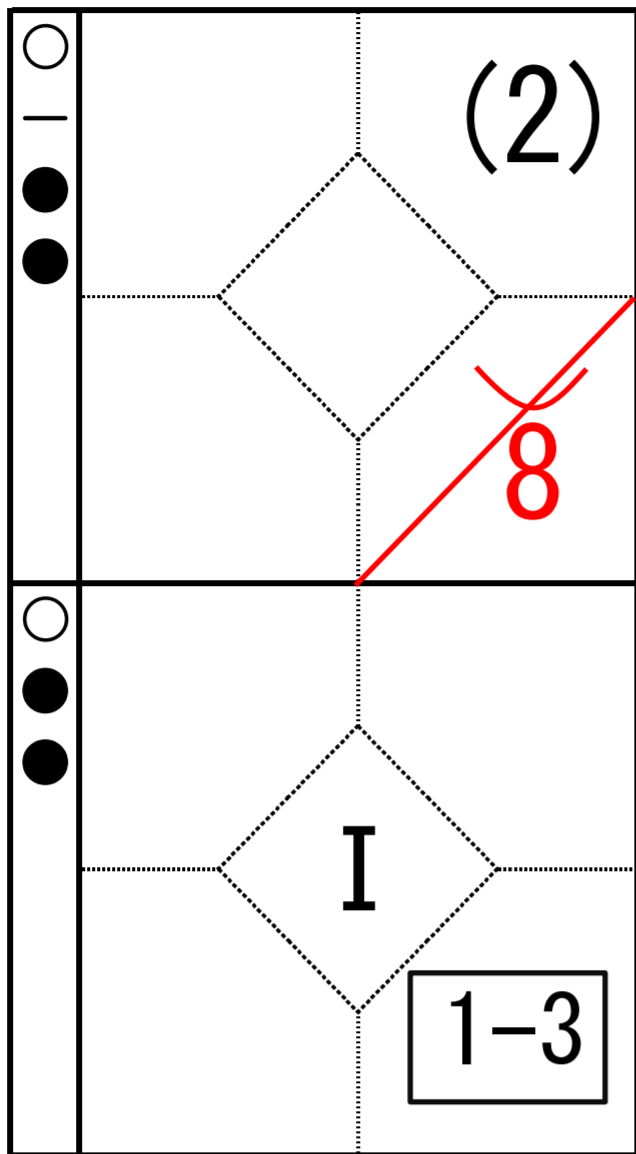


・走者一・二塁で重盗。二塁走者は捕手からの送球でアウト。一塁走者は、送球間の進塁

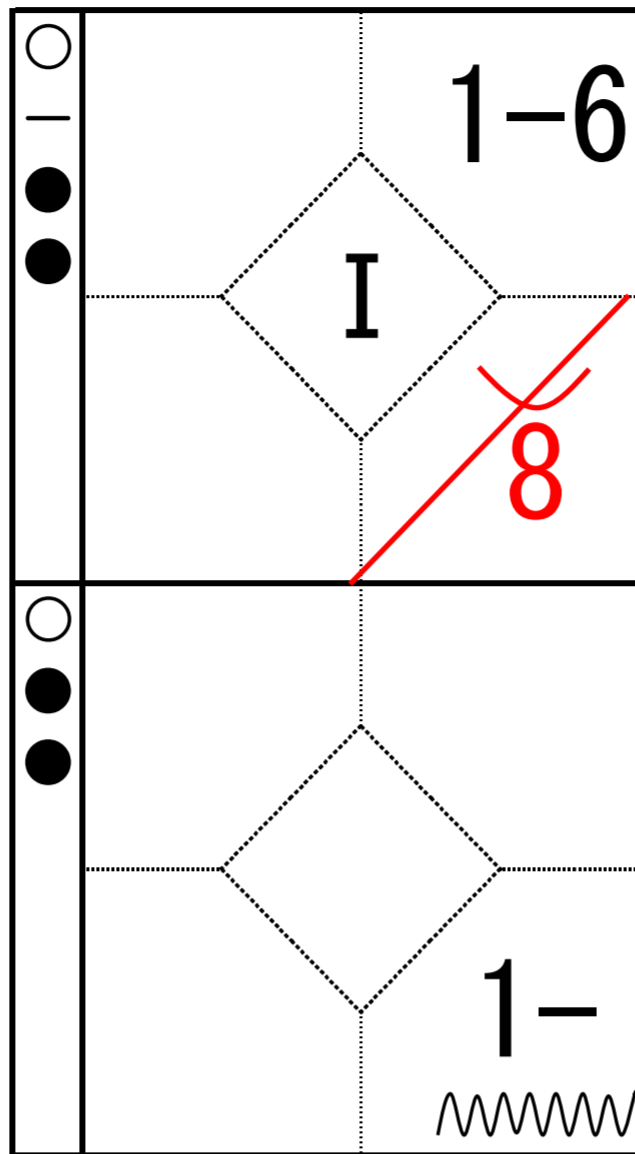
※1人でも走者がアウトになった場合には盗塁は記録されない。

B 犠牲打 【注意】打数には数えない

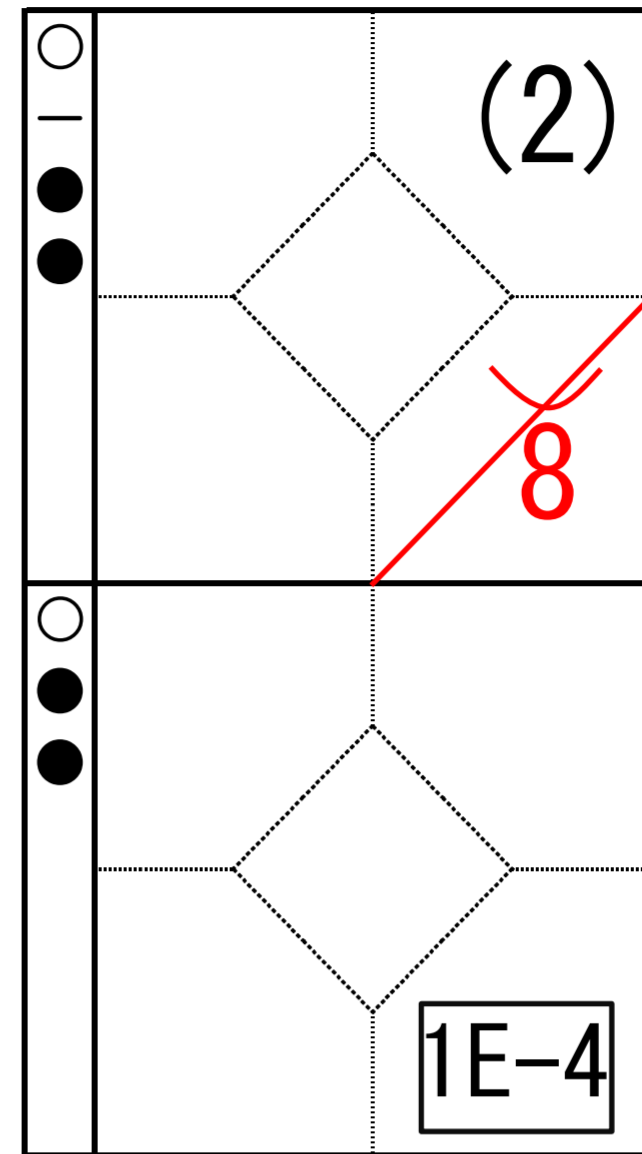
(1) 送りバント成功



(2) 送りバント失敗



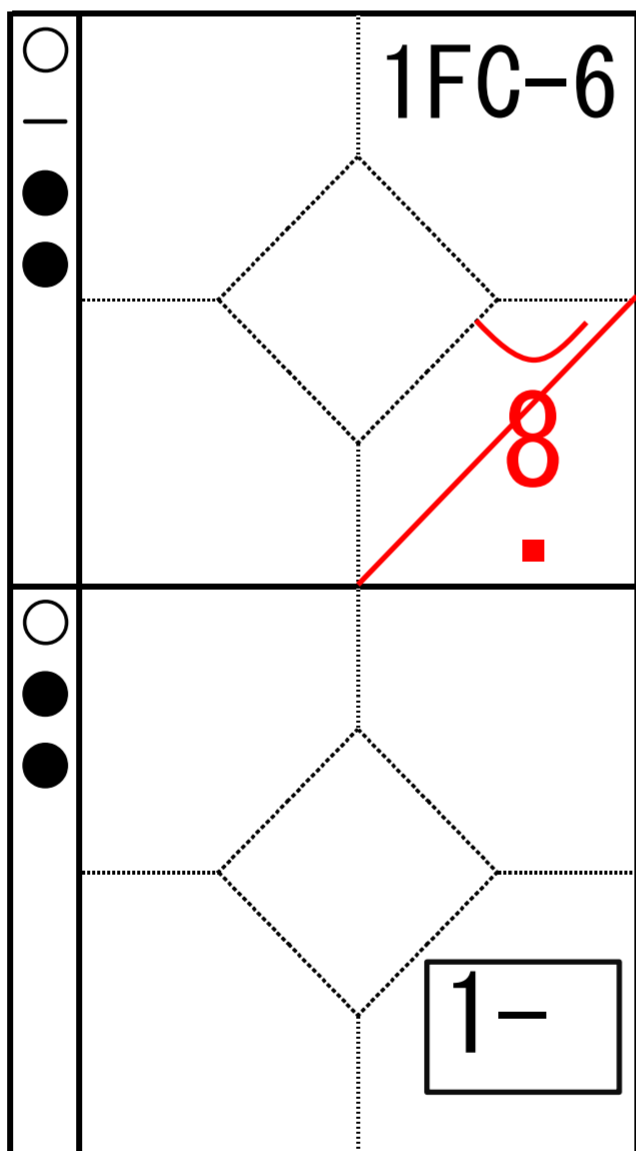
(3) 犠牲打と失策



・送りバントが失敗した場合、犠打は記録されない

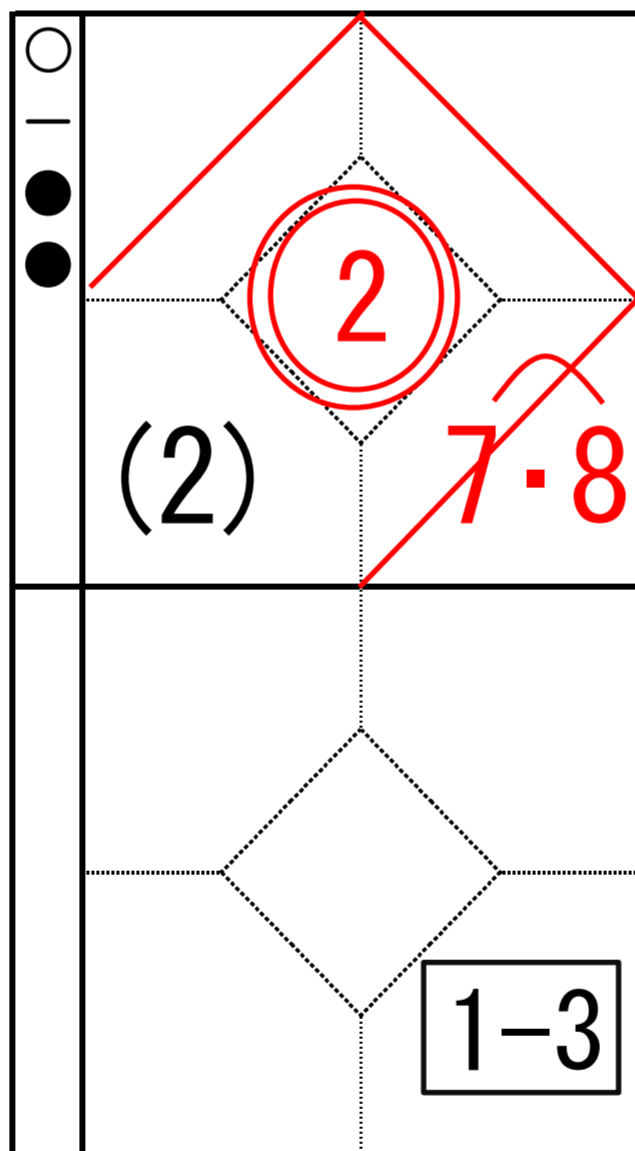
・送りバントを処理した投手が、悪送球した

(4) 犠牲打と野選



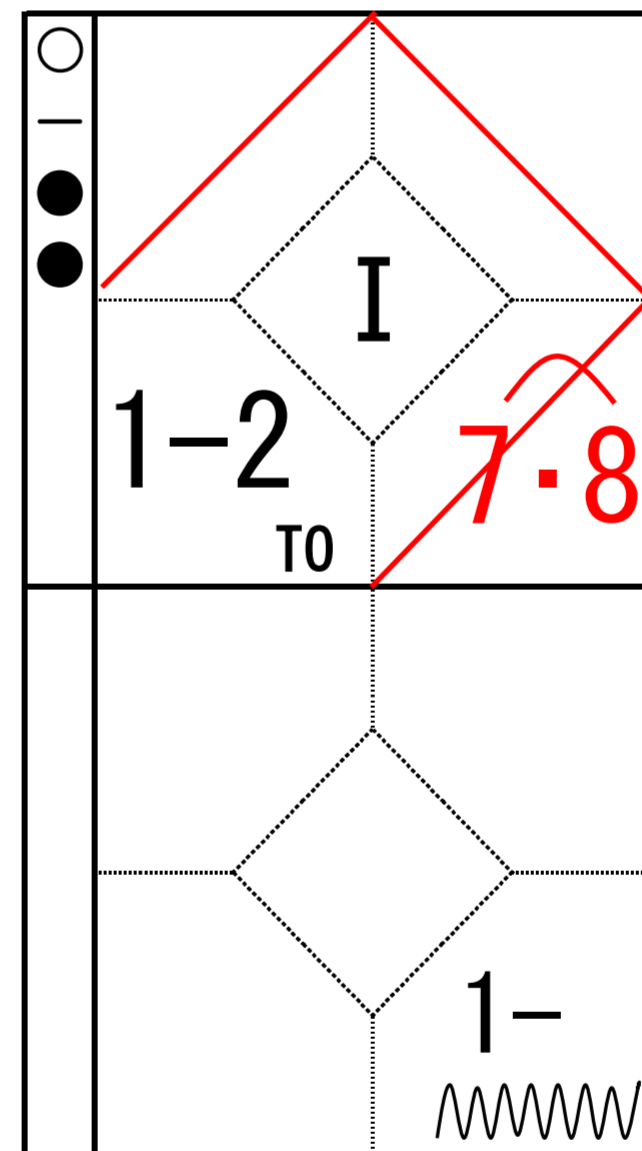
・犠牲打を処理した投手が、二塁へ送球したが、走者のベース到達が早くセーフ

(5) スクイズ成功



・スクイズが成功し得点した場合、打者に犠打と打点を記録

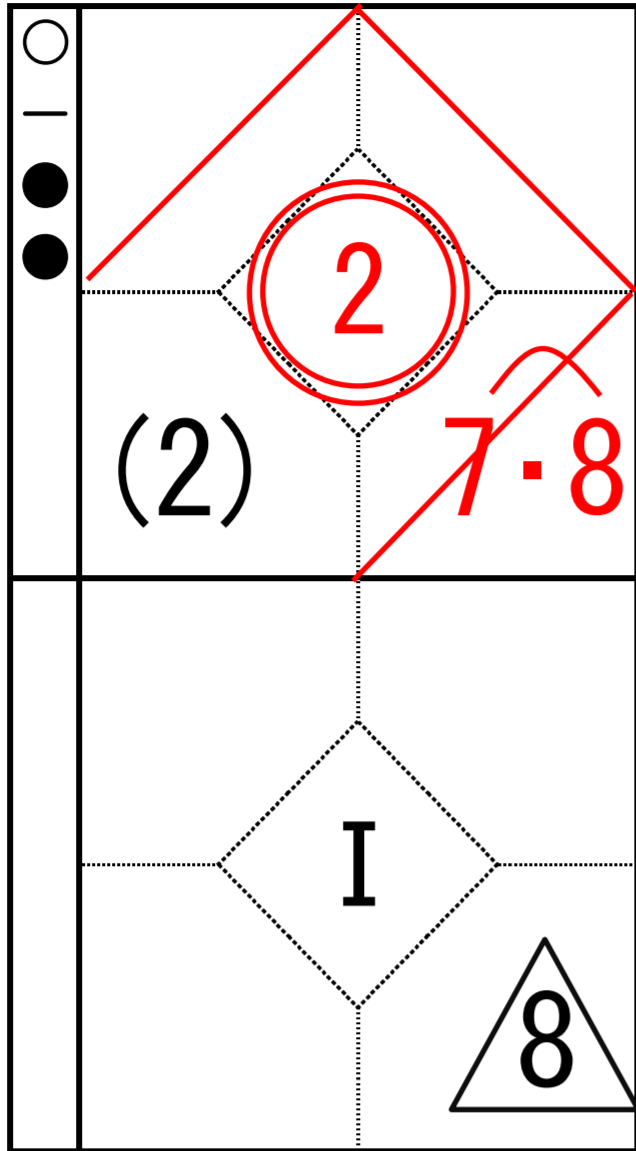
(6) スクイズ失敗



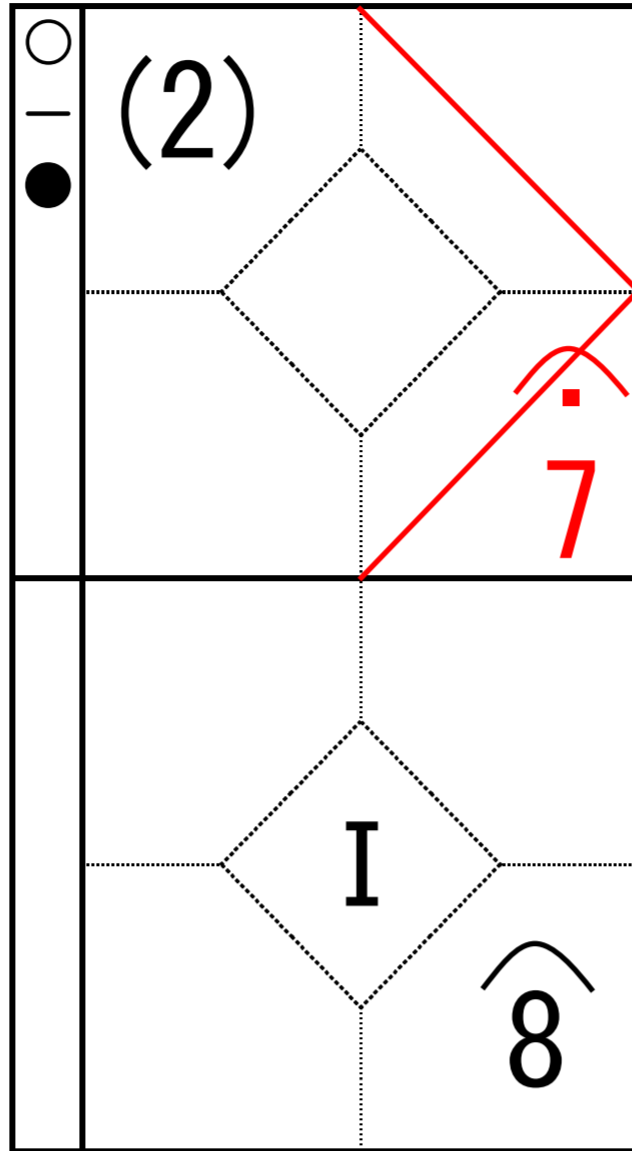
※犠打を記録し、送球した選手には、【FC】を記録

(7) 犠牲打になる場合

(8) 犠牲打にならない場合



・得点した場合は、打者に犠打と打点を記録



・タッチアップによる走者の進塁では、犠打は記録されない

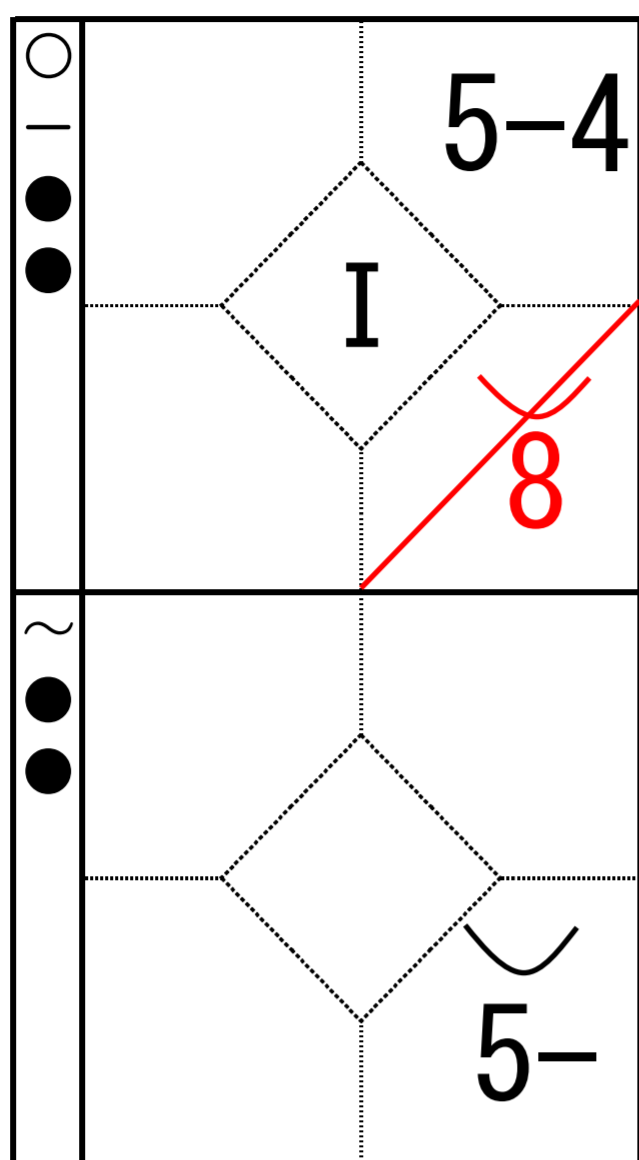
◎犠打・失策と犠打・野選の基本的な考え方

(無死一塁で打者がバントをおこない、走者も打者走者もセーフとなり、無死一二塁となった場合)

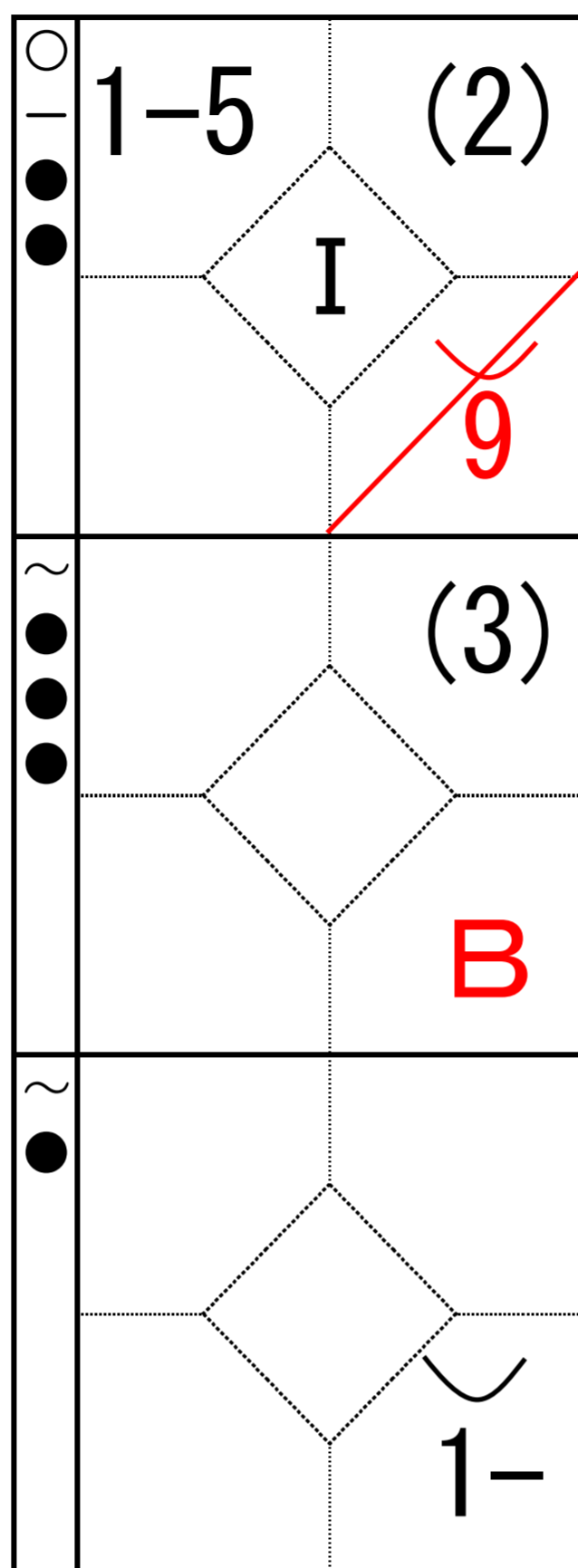
打球を処理した野手が	送球のタイミング	結果	記 録
打者以外の走者に	アウトのタイミング	(全ての走者がセーフとなり)	送球した野手に【E】を記録
対する守備(2塁へ送球)	セーフのタイミング		打者に【犠打】を、 送球した野手に【FC】を記録
打者走者に	アウトのタイミング	無死一二塁	打者に【犠打】を、 送球した野手に【E】を記録
対する守備(一塁へ送球)	セーフのタイミング		打者に【安打】を記録

※ 公式戦では役員の先生が、記録を指示しますので、指示された通りに記録できるようにしましょう。

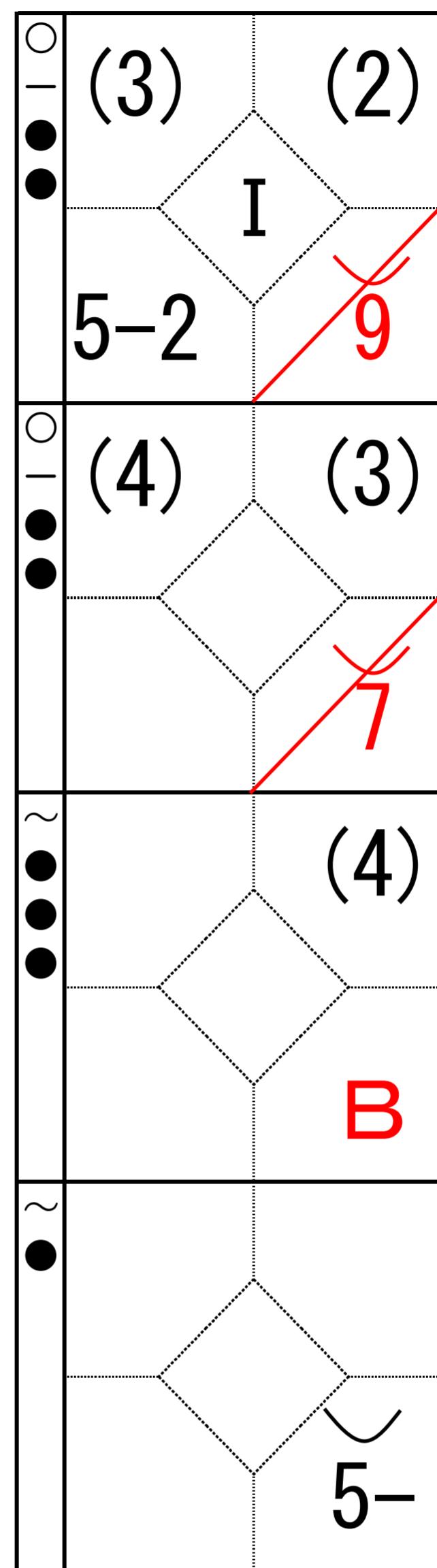
C フォースアウト
 (1) 二塁へ送球



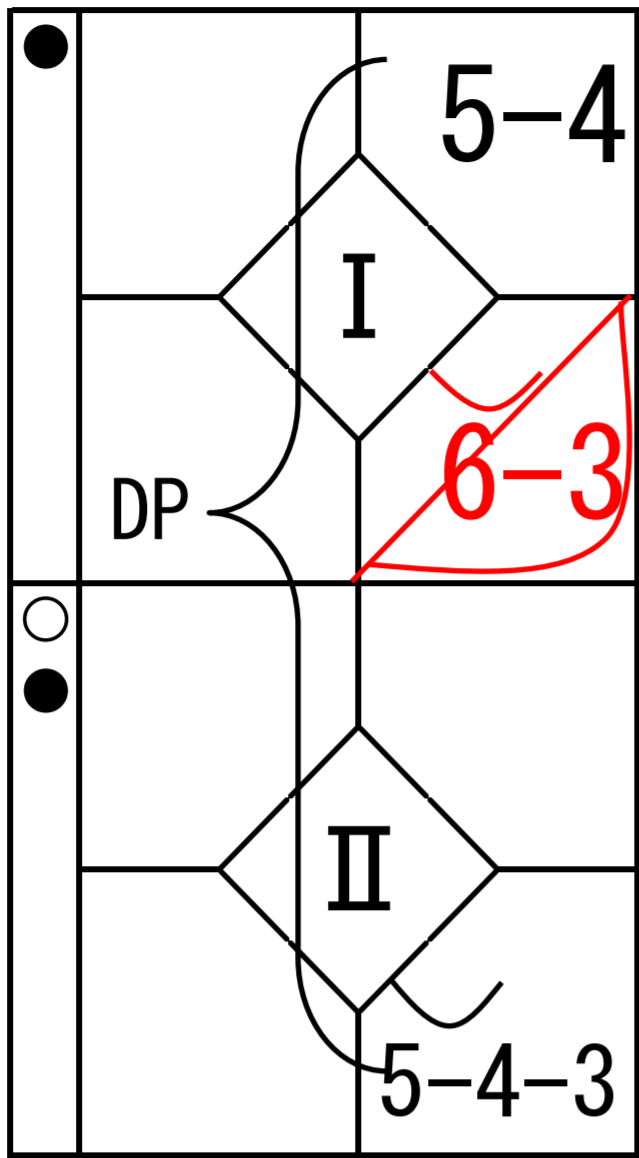
(2) 三塁へ送球



(3) 本塁へ送球

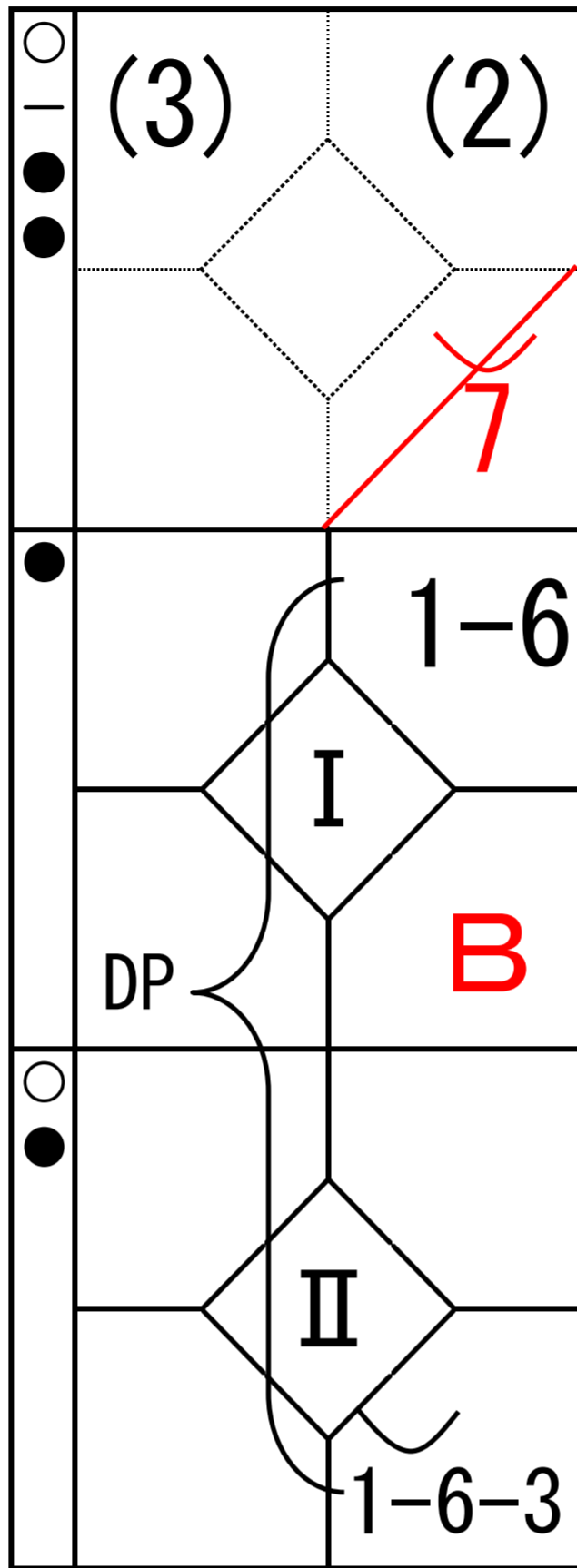


D ダブルプレー
 (1) 走者一塁

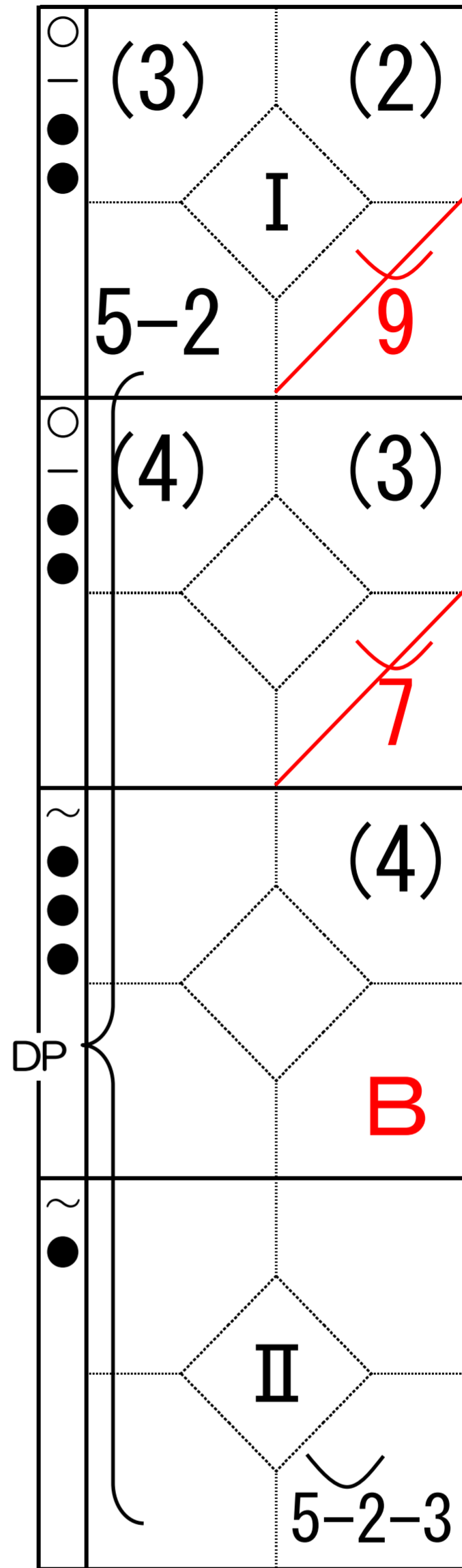


・遊内野安打で出塁した走者を一塁に置き、次打者三ゴロでダブルプレーが成立

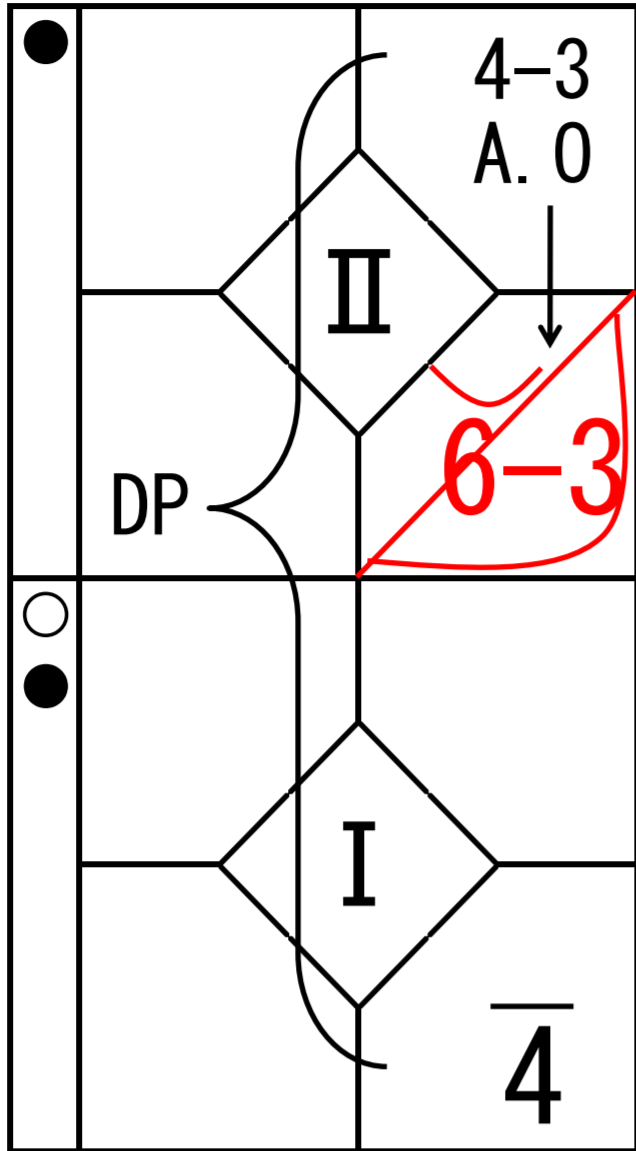
(2) 走者一・二塁



(3) 走者満塁

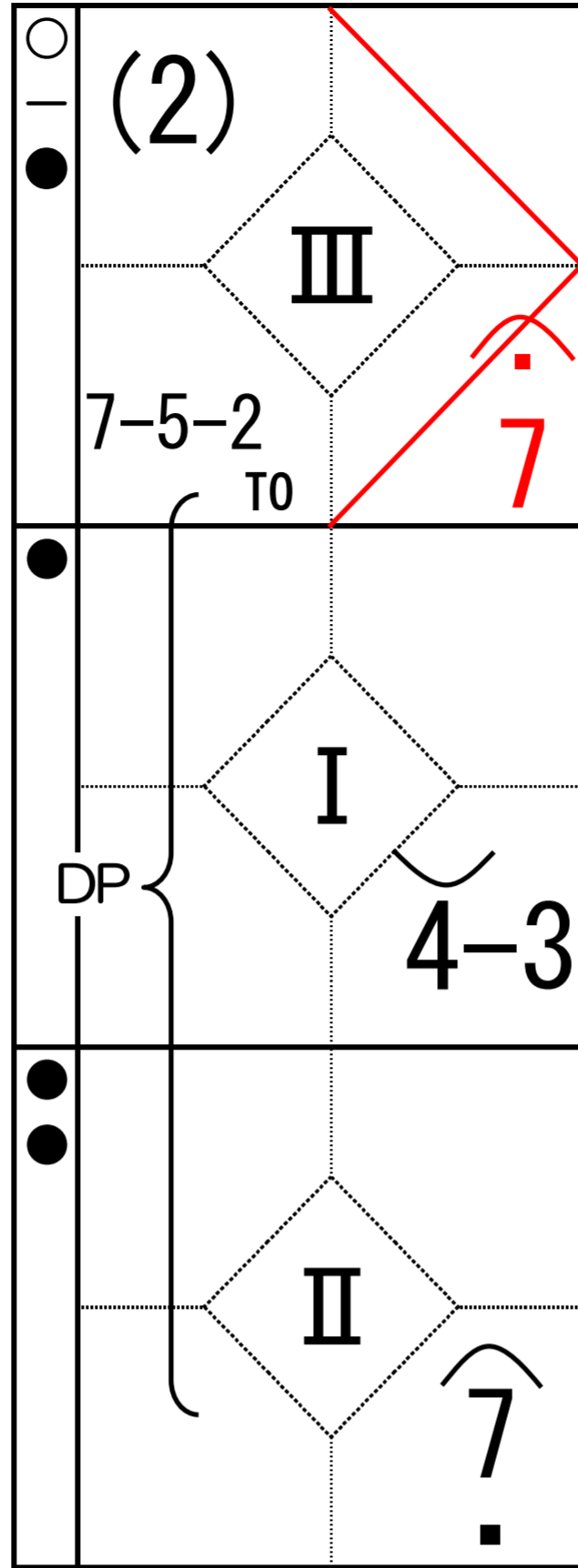


(4) 走者一塁



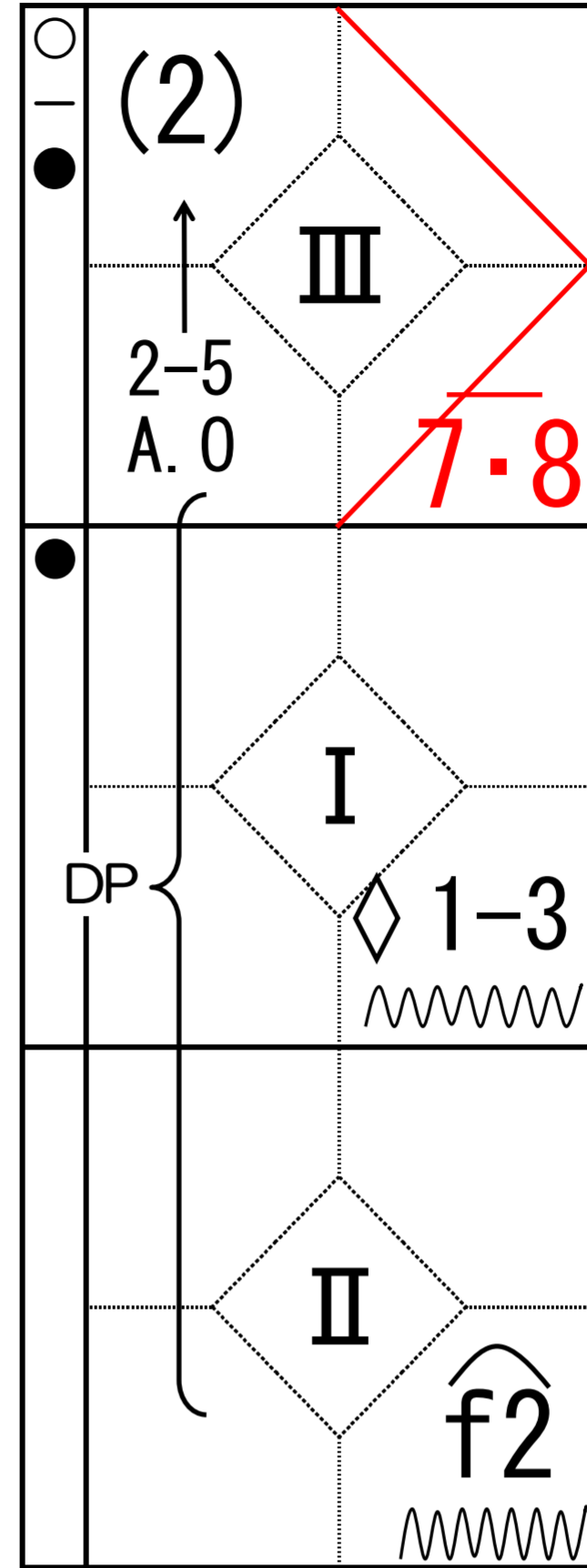
• 遊内野安打で出塁した走者を一塁に置き、次打者二ライナーでアウト。飛び出した一塁走者は戻れずダブルプレーが成立 A.O(アピールアウト)

(5) 走者三塁



• 一死走者三塁で、左飛。三塁走者はタッチアップして本塁を狙ったが、本塁上でタッチアウト。ダブルプレーが成立

(6) 走者三塁



• 一死走者三塁で、スクイズ。打者は捕手への邪飛でアウト。三塁走者はもどることができず、ダブルプレーが成立 A.O(アピールアウト)

スコアをつける時の注意

1. 安打の記録

(1) ベースを踏み忘れた場合

最後に踏んだベースによって、塁打が決定されます。例えば、二塁ベースを踏まな
いでアウトになった場合は、単打（シングルヒット）を記録します。

(2) 送球間の進塁

走者二塁で、打者が単打を打ったとき、野手が本塁へ向かった走者を刺そうと本塁
へ送球する間に、打者が二塁へ達しても、打者には単打を記録します。

(3) 打球が走者に当たった場合

走者は守備妨害でアウトを宣告されます。その場合の打者には内野安打を記録しま
す。

(4) サヨナラ安打の場合

サヨナラ安打の場合は、サヨナラホームインした走者が、その安打で進んだ塁と同
数の塁打を記録します。（ただし、打者走者がそれと同じ数の進塁をすることが条件
です）

(5) ヒットを打っても安打にならない場合

先行している一塁走者が、二塁ベースを踏み忘れた時、守備側からのアピールで一
塁走者がアウト（フォースアウトの状態）になった場合、打者に安打は記録されませ
ん。

2. 打点の記録

(1) 安打、犠牲バント、犠牲フライ、内野ゴロ、野選（フィールダースチョイス）に
よって、走者が得点した場合は、打者に打点を記録します。

(2) 満塁で、四球、死球、打撃妨害による押し出しで得点した場合は、打者に打点を
記録します。

(3) 無死、一死で打者が振り逃げで一塁に走った場合、捕手が一塁に送球して打者走
者をアウトにする間に、三塁走者が得点した場合は、打者には三振を記録し、送球
間の得点として扱い、打点は記録しません。打者が一塁セーフになった場合も、三
振と捕逸（または暴投）を記録し、打点は記録しません。

(4) 失策があった場合、打点はつきませんが、その失策がなくとも得点できたと記録
員が判断した場合は、打者に打点を記録します。

(5) 併殺打【DP】では、その間に走者が得点しても、打点は記録されません。

3. 盗塁の記録

(1) 走者が盗塁へのスタートを起こした後に、投手の暴投あるいは捕手の捕逸が起
こった場合でも、盗塁を記録します。

(2) 捕手が盗塁を防ごうとして、悪送球になっても盗塁を記録します。この時に、走
者が次の塁まで進塁した場合は、盗塁と捕手の失策を記録します。

(3) 挟殺プレー時、守備側の不手際から走者が次の塁に進塁した場合は、盗塁を記録
します。ただし、守備側のどの選手にも失策がないことが条件です。

(4) スライディングし、オーバースライドでアウトになった場合は、盗塁は記録され
ませんが、オーバーランでアウトになった場合は、盗塁を記録します。

(5) ダブルスチールあるいはトリプルスチールが企てられた場合、1人でもアウトに
なれば、アウトにならなかった走者にも盗塁は記録されません。

4. 打数の記録

犠牲バント及び犠牲フライ、四球、死球、妨害出塁（インターフェア）、または走塁妨
害（オブストラクション）によって一塁を得た場合を除いた、打撃を完了した回数を打数
といいます。

5. その他の記録

- (1) 4つ目のボールが打者に当たった場合は、四球【B】でなく死球【HP】を記録します。
- (2) 走者一塁で、打者が二塁ゴロを打ち、二塁手→遊撃手→一塁手とボールが転送され、二塁へ向かう走者をアウトにし、一塁に好送球が投げられ、捕球していればアウトの時、一塁手に捕球失策が記録されることはありますが、悪送球で打者走者を生かしても遊撃手に失策は記録しません。ただし、打者走者が二塁まで進塁した場合は、遊撃手の失策を記録します。
- (3) 打席途中の交代での四球は、代打に四球を記録します。
- (4) 1人の打者に対して、二人以上の投手が投げて出した与四球は、ボールカウントによって、次のようになる。

先発投手の与四球	2 - 0	2 - 1	3 - 0	3 - 1	3 - 2
救援投手の与四球	0 - 1	0 - 2	1 - 0	1 - 1	1 - 2
	2 - 2				

- (5) 1打席に二人以上の打者が出て三振した場合、2ストライク目をとられた打者に三振を記録します。

6. 自責点の記録

- (1) 自責点とは、投手が責任を持つべき得点のことです。

自責点を決定するにあたっては、次の二点を考慮します。

- A: 同一イニングに二人以上の投手が出場したときの救援投手は、出場するまでの失策（捕手の妨害を含む）、または捕逸（パスボール）による守備機会を考慮されることなく、それまでのアウトの数をもとにして、あらためてイニングを終わらせなければなりません。
- B: 走者が進塁するにあたって失策があった時は、その失策がなくても進塁できたかどうか疑問があれば、投手に有利なように考慮します。

- (2) 自責点となる要素

安打、犠牲バント、犠牲フライ、四死球、盗塁、野選、刺殺（ゴロ、フライ等）、ボーク、暴投で、走者が得点した場合、投手の自責点となる。ただし、守備側が相手チームのプレイヤーを三人アウトにできる守備機会をつかむ前に、前記の条件を備えた得点が記録された場合に限り。なお、守備側の妨害は、ここでいうアウトにできる守備機会に含まれます。

※ アウトにできる守備機会とは

- ① 内野ゴロ等で、一塁に送球されてアウト、または、二塁、三塁、本塁でのフォースアウト。もしくは、外野フライ、ファウルフライアウト、牽制死、盗塁死、走塁死等でのアウト
- ② 上記の守備で失策（ファンブル、落球、暴投等）をし、打者もしくは走者を生かした場合。 ※打撃・走塁妨害で1塁を得た場合もアウトの機会1（妨害した野手に失策）
- ③ 三振（捕逸による振り逃げ、スリーバント失敗を含む）
※暴投による振り逃げ出塁はアウトの機会には含まず。

をいいますが、ファウルフライエラーによって打撃時間を延ばされた打者が、アウトになった時、または、野手の失策によって一塁を得たとき、アウトの機会は二度あったように見えますが、一度と数えます。

- (3) 自責点にならない要素

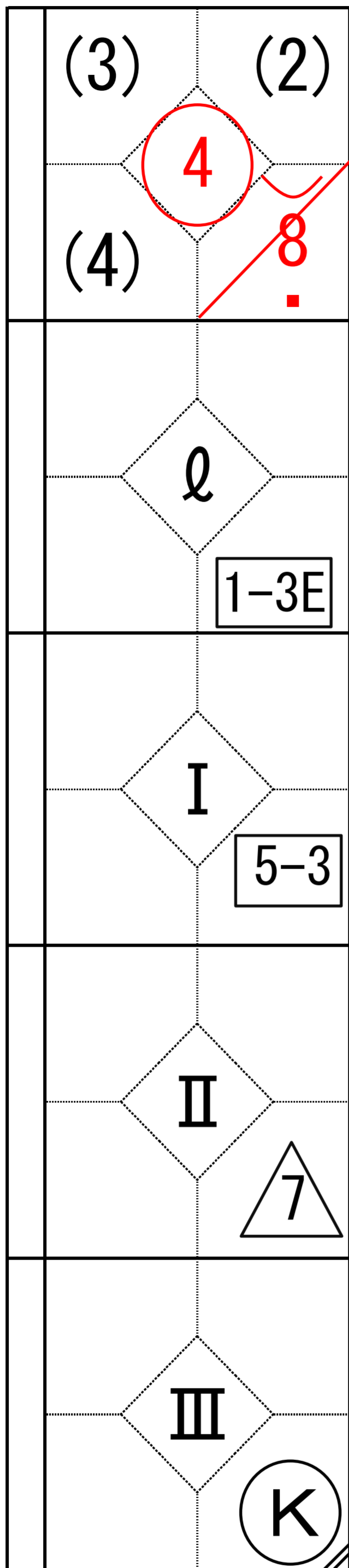
失策、捕逸、捕手（野手も含む）の打撃妨害、野手の走塁妨害で得点した場合は、自責点とはなりません。

ただし、上記のプレーがなくても、進塁または得点できたと考えられる場合は、自責点と記録します。

※ 安打、四死球等、自責点の要素になる打者が失策等で得点した後に、本塁打、長打が出て、その前に得点していた走者は、自責点とはなりません。

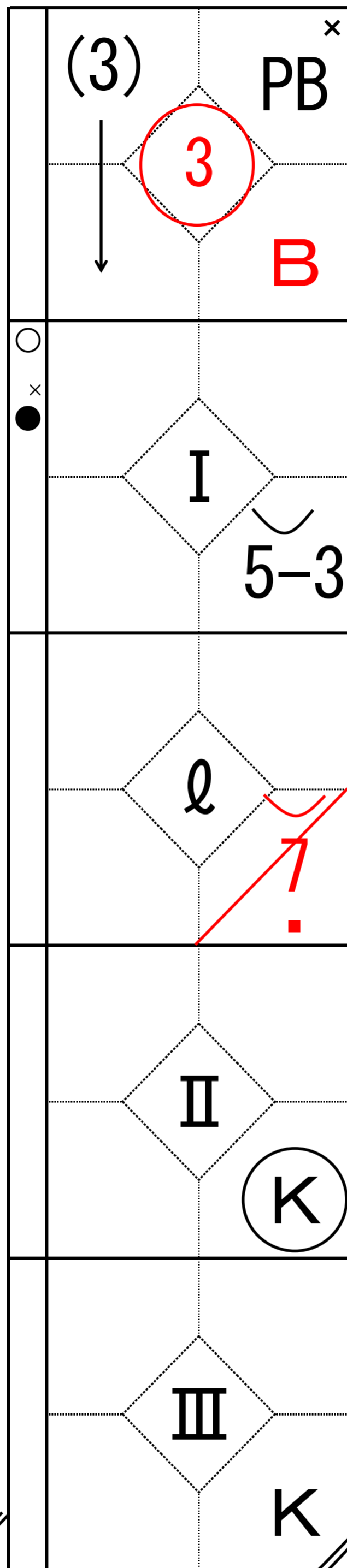
(4) 自責点の例

例1



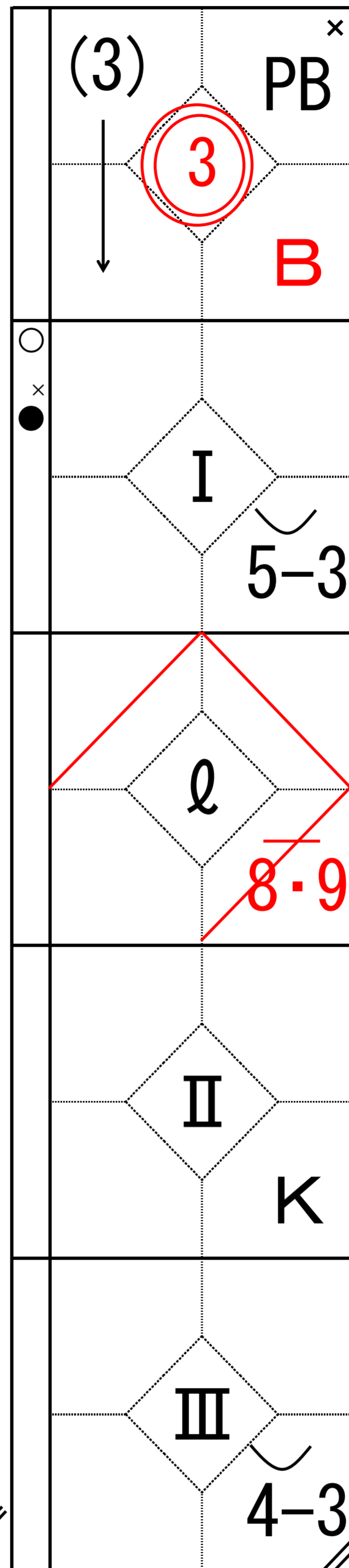
自責点：0

例2



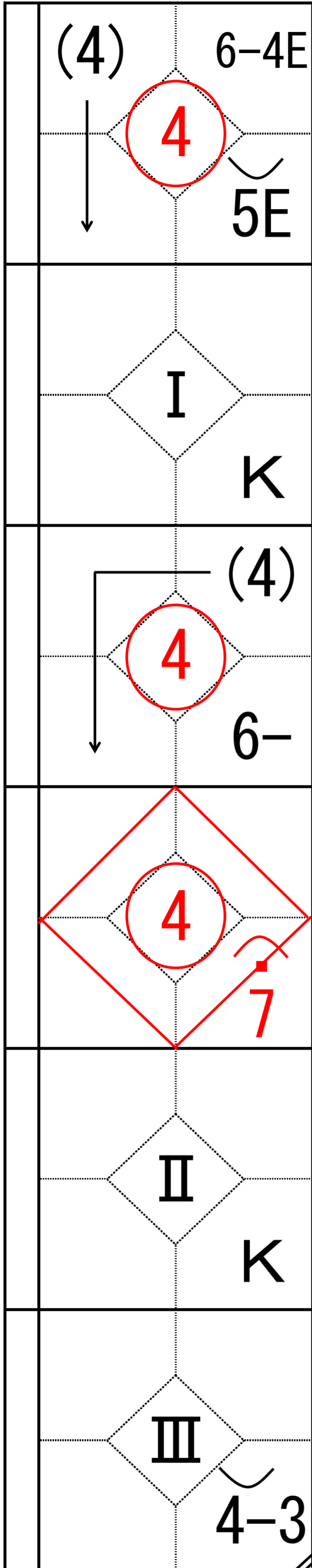
自責点：0

例3



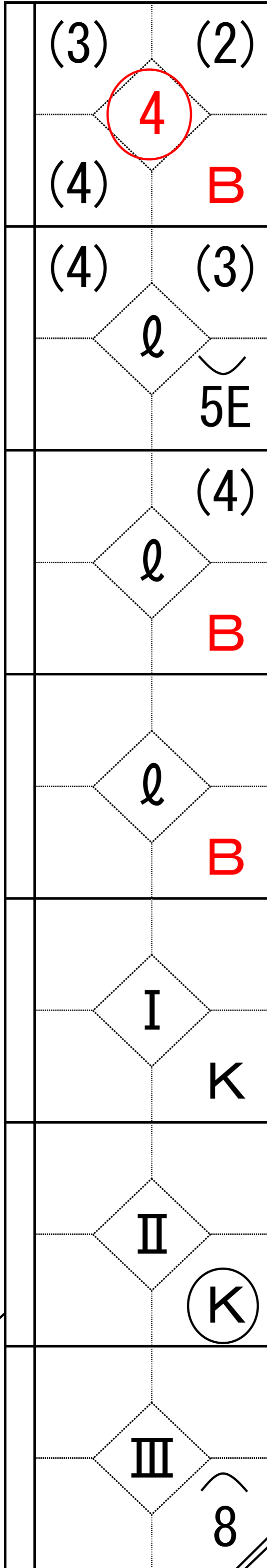
自責点：1

例4



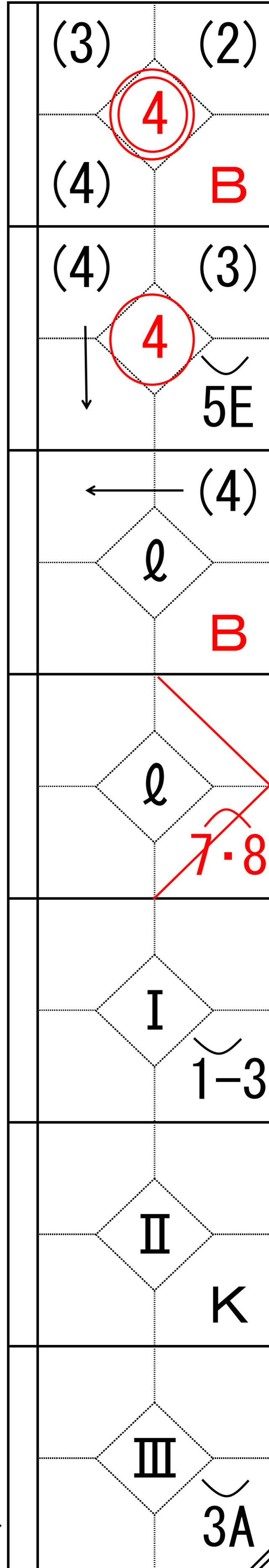
自責点：0

例5



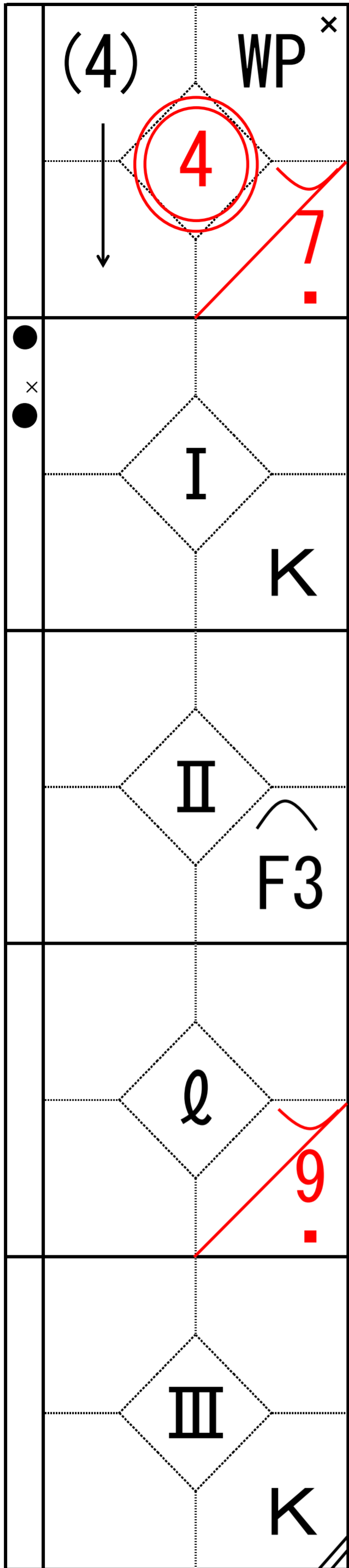
自責点：0

例6



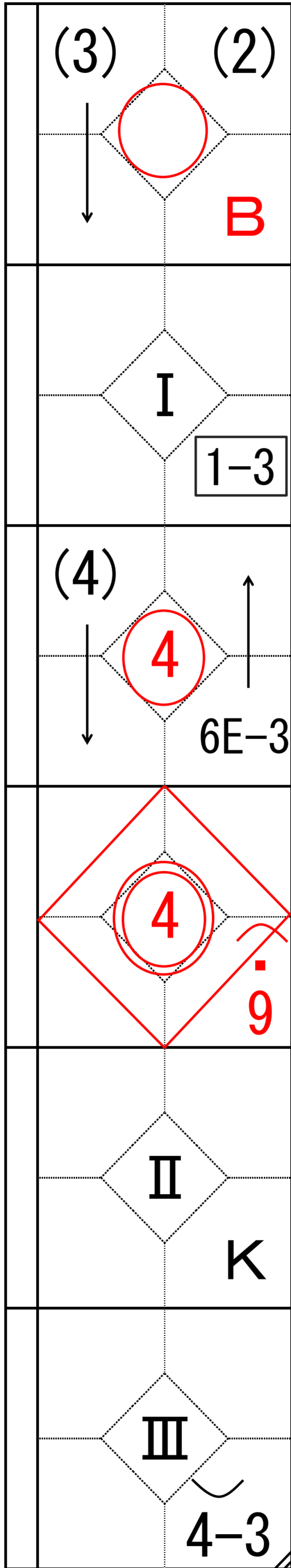
自責点：1

例7



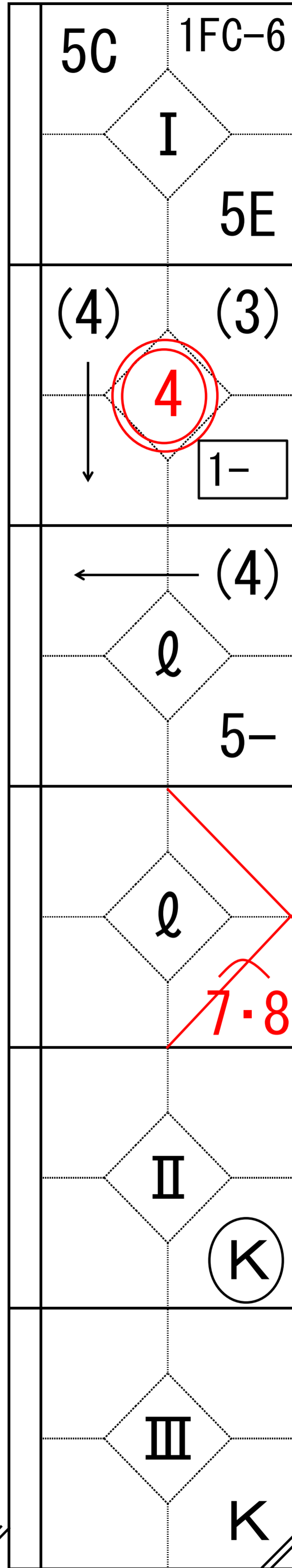
自責点：1

例8



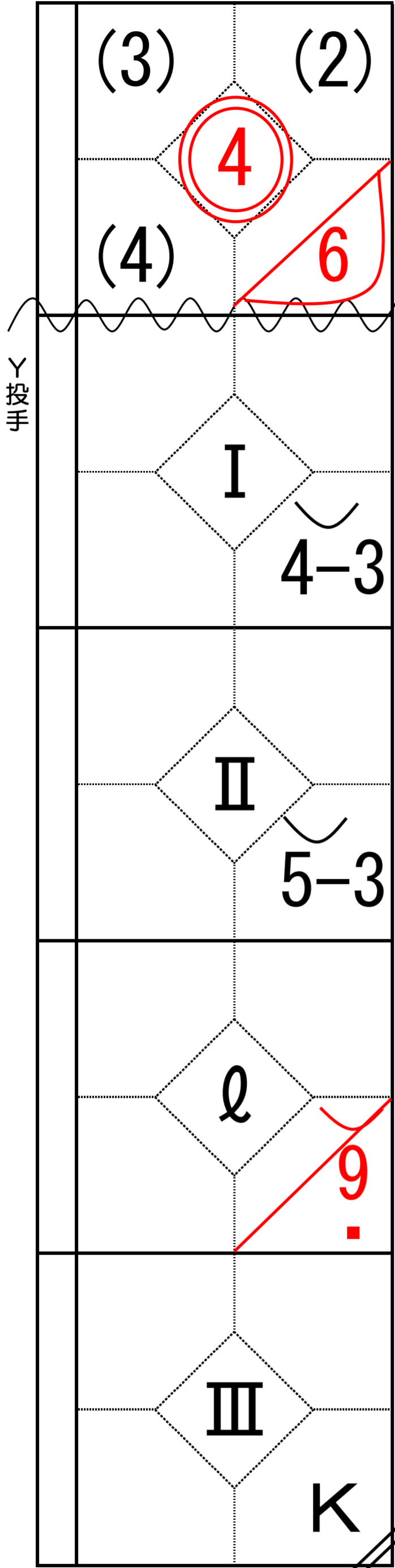
自責点：1

例9



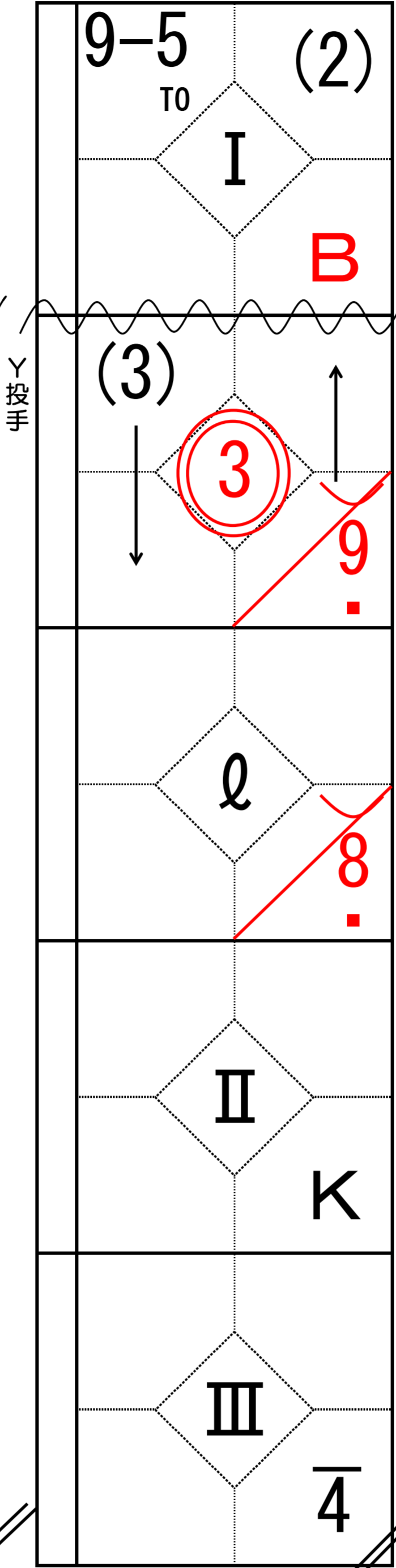
自責点：1

例10
X投手



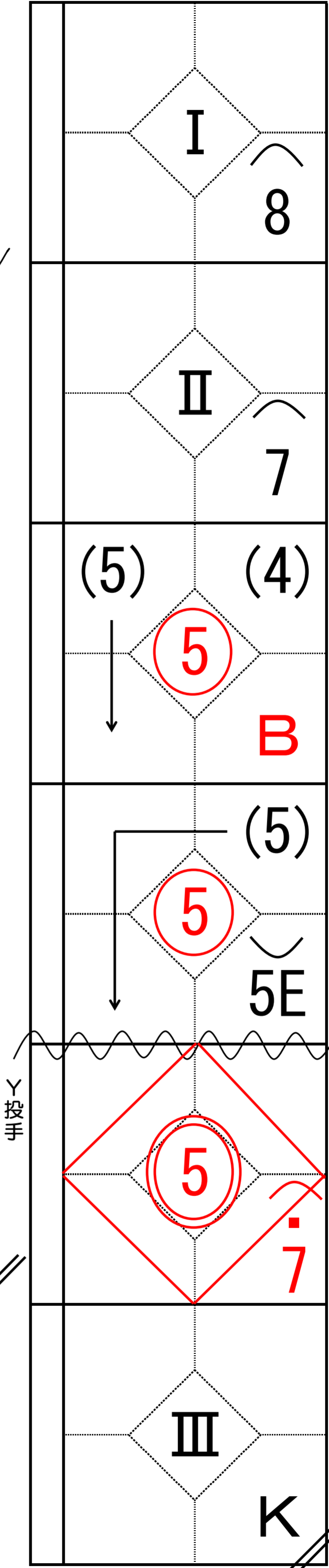
自責点
X投手：1
Y投手：0

例11
X投手



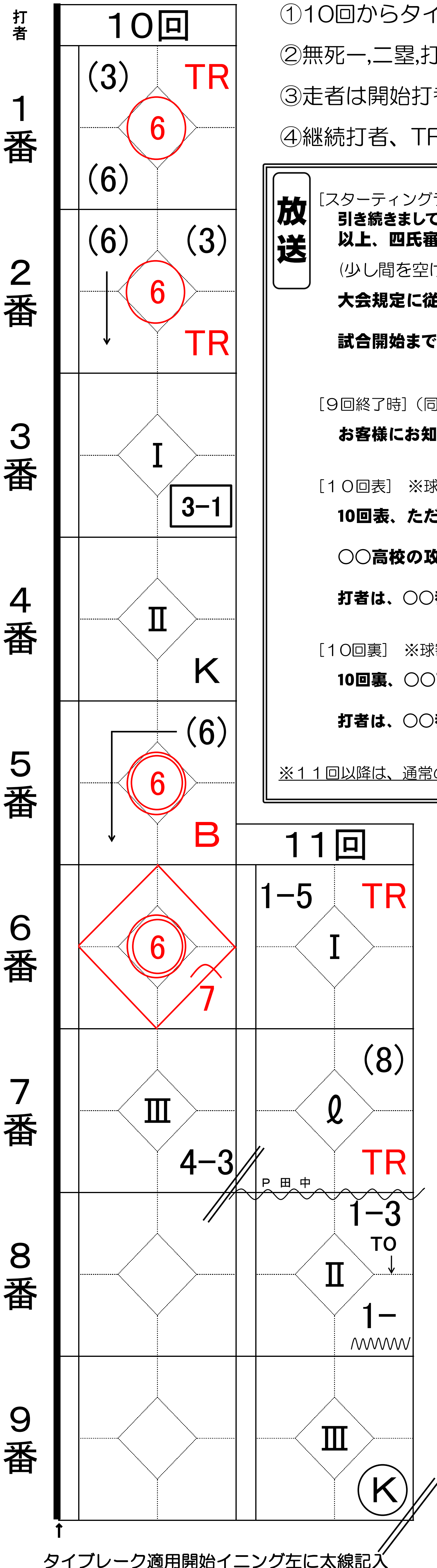
自責点
X投手：0
Y投手：1

例12
X投手



自責点
X投手：0
Y投手：1

7. タイブレークの記録 (3番打者から開始する場合の記入例)



- ①10回からタイブレークを実施する。
- ②無死一、二塁、打者は継続打順で開始する。
- ③走者は開始打者の前二人とする。1塁Rは2番打者。2塁Rは1番打者となる。
- ④継続打者、TR走者ともに代打・代走は認められる(交代となる)。

放送

[スターティングラインナップ]
引き続きまして、審判員をご紹介します。球審〇〇、塁審は1塁〇〇、2塁〇〇、3塁〇〇。以上、四氏審判員で行います。この試合の控え審判員は、〇〇審判員です。
(少し間を空けて)なお、9回裏が終了し両チーム同点の場合は、大会規定に従い10回表よりタイブレークを実施いたします。
試合開始まで、今しばらくお待ちください。

[9回終了時] (同点の場合) ※グラウンド整備をしている時に放送
お客様にお知らせいたします。大会規定に従い、10回よりタイブレークを実施いたします。

[10回表] ※球審が打者、塁審が一・二塁走者を確認するタイミングにあわせて
10回表、ただいまからタイブレークに入ります。
〇〇高校の攻撃は、2塁ランナー〇〇君 背番号〇、1塁ランナー〇〇君 背番号〇。
打者は、〇〇番 ポジション 〇〇君。 ※代打・代走があれば、上記の放送後、通常の選手交代の放送をする。

[10回裏] ※球審が打者、塁審が一・二塁走者を確認するタイミングにあわせて
10回裏、〇〇高校の攻撃は、2塁ランナー〇〇君 背番号〇、1塁ランナー〇〇君 背番号〇。
打者は、〇〇番 ポジション 〇〇君。 ※代打・代走があれば、上記の放送後、通常の選手交代の放送をする。

※11回以降は、通常の放送を行う(2人の走者のアナウンスはなし)が、走者の確認は必ずおこなう。

タイブレーク試合の【換算表】

打数 + 四死球 + 犠打 + 妨害出 + TR走者数
同じ数になる
総アウト数 + 得点 + 残塁

10回の場合、TR走者数「2」、11回の場合、「4」。

【記録上の注意】

- ① タイブレーク走者は、自責点とはしない。
- ② タイブレーク走者の出塁記録はないものとする。
TRは赤字で記入する。(上記の換算表要領で確認する)
- ③ タイブレーク走者の「盗塁」「盗塁刺」「得点」「残塁」、また、その他の「打点」「併殺打」など、基本的には通常通りの記録をする。

8. 記入例

- ① 先攻チーム名
- ② 後攻チーム名
(一塁側・三塁側ではないので注意する)
- ③ 先攻チーム名
- ④ 後攻チーム名
- ⑤ 投手成績他

先攻チームの投手名を登板順に記入

暴投・・・投手ごとの暴投(WP)数
 ボーク・・・投手ごとのボーク(BK)数
 捕逸・・・捕逸(PB)した捕手名と数
 併殺・・・併殺の守備をしたチームにその数
 ※暴投・ボークが無い場合は『・』を記入
 ※捕逸・併殺が無い場合『/』を記入

投手	投手名	回	/3	安	責	暴投	ボーク	捕逸	併殺	
		6	1/3	5	0	1	・	〇〇 (1)	/	

後攻チームの投手名を登板順に記入

回・・・投球回数(イニング数)
 /3・・・空欄 3アウトまで投球した場合
 ... 2/3 2アウトまで投球した場合
 ... 1/3 1アウトまで投球した場合
 ... 0/3 アウトをとれず降板した場合
 安・・・相手チームに打たれた安打数
 責・・・自責点(投手の責任で取られた点数)
 ※被安打・自責点が無い場合は『0』を記入する

⑥ 換算(検算)表

換算表	打数 + 四死球 + 犠打 + 妨害出塁	=	得点 + 残塁 + OUT数	← 先攻チーム
				← 後攻チーム

打数 + 四死球 + 犠打 + 妨害出塁 = (全打席数) = 得点 + 残塁 + 総アウト数

- ◎ 上記の式を使い先攻・後攻各チームの打席数を確認する。
- ◎ サヨナラ試合では、アウト数を気をつけること。
- ◎ タイブレークとなった試合は、1イニングにつき左辺にTR走者2を加えていく。

※タイブレークが10回～12回までおこなわれた場合(TR走者2×3イニング)

換算表	打数 + 四死球 + 犠打 + 妨害出塁	=	得点 + 残塁 + 総アウト数	← 先攻チーム
				← 後攻チーム

→ 「妨害出」の欄に[TR]欄を追記する。

⑦ 記録者の氏名(学校名)を記入する。

年度	月	日	曜
春・夏・秋	大会		
	球場		

回戦	①	○	—	○	②
	()				

No. _____

TEAM	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	計

No	P	③	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	得打	安点	振球	犠盗	残失	
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
長打	得打	安点	振球	犠盗	残失											得打	安点	振球	犠盗	残失
本塁打																				
三塁打																				
二塁打																				

投手名	回	/3	安	責
⑤				

暴投	ボーク	捕逸	併殺

⑥

打数	+	四死球	+	犠打	+	妨害出	=	得点	+	残塁	+	OUT数

換算表

備考

開始時間	・
終了時間	・
所要時間	時間 分
審判	球審 1塁 2塁 3塁

記録者 ⑦

No	P	④	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	得打	安点	振球	犠盗	残失	
1																				
2																				
3																				
4																				
5																				
6																				
7																				
8																				
9																				
長打	得打	安点	振球	犠盗	残失											得打	安点	振球	犠盗	残失
本塁打																				
三塁打																				
二塁打																				

記録集計表（テーブルスコア）の記入法

- ① 大会名
- 〇〇年度・春季埼玉県高等学校野球大会・〇〇地区予選、〇回戦、代表決定戦
 - 〇〇年度・春季埼玉県高等学校野球大会、〇回戦、準々決勝、準決勝、決勝
 - 第〇〇回全国高等学校野球選手権・埼玉大会、〇回戦、準々決勝、準決勝、決勝
 - 〇〇年度・秋季埼玉県高等学校野球大会・〇〇地区予選、〇回戦、代表決定戦
 - 〇〇年度・秋季埼玉県高等学校野球大会、〇回戦、準々決勝、準決勝、決勝
- ② 球場名
- | | | | |
|------|---|------|---|
| 東部地区 | 1. レジスタ大宮球場
2. 越谷市民球場
3. 春日部牛島球場
4. 岩槻川通球場 | 西部地区 | 1. 飯能市民球場
2. 所沢航空公園球場 |
| 南部地区 | 1. 県営大宮公園野球場
2. アイスタ浦和球場
3. 川口市営球場
4. 朝霞市営球場 | 北部地区 | 1. UD上尾スタジアム
2. ハレスタ熊谷球場
3. ケイアイスタジアム
(本庄総合公園市民球場) |
- ③ 試合番号(3ケタ) ④ 先攻チーム(略称高校名) ⑤ 後攻チーム(略称高校名)
- ⑥ コールドゲーム(5・6回10点差、7・8回7点差)成立の得点
サヨナラの得点(1X、2X等)
9回裏攻撃無(X)
- ⑦ コールドゲームの場合・・・5c、6c等、 タイブレークの場合・・・TOO回
- ⑧ 先攻・後攻チームの得点
- ⑨ 打順の守備位置 ⑩ 守備位置変更 ⑭ チームの打数、安打、打点の合計
- | | | |
|---------|-----------------|----------------------------|
| 略称 | ⑪ 氏名 | ⑮ 本塁打・三塁打・二塁打を
打った選手の氏名 |
| 投 (投手) | 姓のみ記入 | |
| 捕 (捕手) | 同姓の場合は名前の1字追加 | ⑯ 各チームのエラー(失策)の数 |
| 一 (一塁手) | ⑫ 打・・・個人の打数の合計 | |
| 二 (二塁手) | 安・・・個人の安打の合計 | |
| 三 (三塁手) | 点・・・個人の打点の合計 | |
| 遊 (遊撃手) | ⑬ 振・・・チームの三振の合計 | |
| 左 (左翼手) | 球・・・チームの四死球の合計 | |
| 中 (中堅手) | 犠・・・チームの犠打の合計 | |
| 右 (右翼手) | 盗・・・チームの盗塁の合計 | |
| 打 (代打) | 残・・・チームの残塁の合計 | |
| 走 (代走) | ※⑫～⑭、⑯は『0』を記入する | |
-) 先発選手に記入
- ⑰ 登板した投手の氏名 ⑲ 捕逸・・・捕逸(PB)した捕手の氏名と数
姓のみ記入 ⑳ 併殺・・・併殺(DP、TP)の守備をしたチーム
同姓の場合は名前の1字追加 に、その数
- ⑱ 回・・・投球回数(イニング数) ※⑲、⑳は該当がない場合は『 / 』を記入する
/3・・・空欄 3アウトまで投球した場合
・・・2/3 2アウトまで投球した場合
・・・1/3 1アウトまで投球した場合
・・・0/3 アウトをとれず降板した場合
- 安・・・相手チームに打たれた安打数
責・・・自責点(投手の責任で取られた点数)
暴・・・暴投(WP)の数
ボ・・・ボーク(BK)の数
※⑱の暴・ボは『0』は記入せず、『・』を記入する

PC Score 入力の手引き

<Visco for Baseball>

試合前1

①選手登録(資格証明書)名簿・オーダー表等の確保

選手登録名簿<原簿>をコピー(使用)したら、役員の先生に必ず返却する。

- ・春季・秋季大会 → 選手登録名簿・オーダー表
- ・選手権大会 → 選手資格証明書・オーダー表(Excelデータ)
- ・新人大会 → オーダー表 ※選手登録名簿はなし

②「チーム情報登録ファイル」のアプリを開く

③T1の右セルに一塁側、T2の右セルに三塁側の学校名を入力する

チーム1に一塁側高校名と、地区に東部/西部/南部/北部のいずれかを入力

チーム2に三塁側高校名と、地区に東部/西部/南部/北部のいずれかを入力

※必ず〇〇高校と入力する

※連合の場合は、大会で登録されている連合名を入力(連合A、三校連合など)

④9行目の# チーム1のチーム1にも同じ学校名を入力する

32行目の# チーム2のチーム2にも同じ学校名を入力する

※学校名の表記を統一する。

例えば、③で「所沢西高校」、④で「所沢西」では読み込まない。

⑤背番号順に選手1から選手名をフルネームで入力する。姓と名の間は空けずに入力する。

※守備位置や打ち方・投げ方は入力する必要なし

※姓だけの入力の場合：同姓は名の1文字目を()で入力

⑥登録人数が21名を超える場合は行数を増やしていく。

※各校の間に1行必ず空いていることが重要

⑦両チームの選手入力が終わったら、「名前を付けて保存」をする。

ファイル名は、[試合番号][一塁側]対[三塁側] → 012所沢西対所沢商業

保存先は、デスクトップの対象フォルダ内

※試合番号は3桁(001)で半角入力する。

※フォルダの階層例

大会名	—	〇月〇日	—	第一試合
	—	〇月〇日	—	第二試合
			—	第三試合

※大会名の正式名称はトーナメント表の上部に記載されている

※あらかじめトーナメント表に[試合番号]を記入しておく

⑧確認事項

- ・チーム名の左セルの「#」が消えていないか
- ・両チームの間が一行空いているか
- ・③と④の学校名が統一されているか
- ・保存先があっているか
- ・試合番号は半角になっているか

⑨作成したファイルを閉じる(開いたままだと次の作業で読み込まない)

試合前2

◇オーダー交換が終了したらおこなう作業◇

(チーム情報入力)

- ①「Visco for baseball」のアプリを開く
- ②上部のリボンメニューを順番にクリックする
 - アドイン→試合設定→チーム情報入力 →[チーム情報入力]画面になる
 - チーム情報読込 →[チーム情報読み込み]画面になる
 - 選択 →[チーム情報登録ファイルを指定してください]画面になる
 - デスクトップ→対象のファイル選択し→「開く」をクリック
[チーム情報読み込み]画面に戻る
- ③先攻チーム・後攻チームを選択する
 - ※この時、チーム名が表示されない場合は、「チーム情報登録ファイル」の保存が正しく行えていない。
- ④[スタメンを自動設定しない]にチェックが入っているか確認する
 - <参考>チーム情報登録ファイルを、
背番号順に入力 →「スタメンを自動設定しない」
オーダー順に入力 →「スタメンを自動設定する」
- ⑤「読み込み」をクリック [チーム情報入力]画面になる
- ⑥オーダー表を参照しながら、1番打者から選手を選択し、「<」をクリックしながら当てはめていく。
 - ※投方・打方・試合当初投球数は入力しない
- ⑦1～9番打者の守備位置を選択する
- ⑧先攻チームが完了したら後攻チームを入力する
- ⑨両チームの入力が済んだら「確定」をクリックする

(試合情報入力)

- ①上部のリボンメニューを順番にクリックする
 - アドイン→試合設定→試合情報入力 →[試合情報入力]画面になる
- ②必要事項を入力し確定する
 - A：大会名・回戦・開催日・球場名・(天候/風向)・球審・塁審を入力
 - B：放送者【◇◇(所商)】 記録者【▽▽(所西)】を入力
 - C：主催者を入力 選手権大会 → 朝日新聞社・埼玉県高等学校野球連盟
その他大会 → 埼玉県高等学校野球連盟
※日本高等学校野球連盟を埼玉県に修正する
- ③試合開始直前にアドイン→ゲーム→プレイボールまで進めておく
- ④球審のプレイに合わせて「はい」をクリック
 - ※パソコンの時計が直接反映されるので実際の時間と異なることがある。
時間を訂正・確認する場合は、試合情報画面から入力する。

試合中

◇毎イニング終了時におこなっておきたいこと◇

- ・投球数の確認 紙スコアと合わせ
 - ・それまでの試合の集計 アドイン→集計→記録の集計をクリック
 - ・スコアの修正 難解なプレイはアドバイスを求める
- ※3.7回の給水タイムや5回整備の時に、入力(試合)内容の合わせも行う

試合終了

◇最優先は投球数用紙の完成◇

①試合終了にあわせ「ゲームセット」

- ※アドイン→ゲーム→ゲームセット
- ※試合時間の確認を[試合情報]でおこなう

②最終的な集計

- ※アドイン→集計→記録の集計

③投球数用紙の完成

- ※紙スコアと協力して投球数用紙を完成させる→完成後は役員の先生へ渡す

④ファイルを3種類作成する

1) Visioファイル

- ファイル→名前を付けて保存→参照→デスクトップ
- (対象のフォルダまでたどり着いたら)
- ファイル名を[012所沢西対所沢商業]とチーム情報と同じファイル名にする
- [保存]をクリックして完成

2) PDFファイル

- ファイル→名前を付けて保存→参照→デスクトップ
- (対象のフォルダまでたどり着いたら)
- ファイル名を[012所沢西対所沢商業]とチーム情報と同じファイル名にする
- (ファイルの種類)をPDFにする
- [保存]をクリックして完成
- ※PDFファイルが立ち上がるので右上「×」でとじる

3) TXTファイル

- アドイン→集計→集計データ出力→出力
- (対象のフォルダまでたどり着いたら)
- ファイル名を[012所沢西対所沢商業]とチーム情報と同じファイル名にする
- (ファイルの種類)がテキストファイルになっていることを確認する
- [保存]をクリックして完成

⑤作成したファイル3種類+1種類(チーム情報ファイル)を確認する

- ・デスクトップ画面から対象フォルダ内にある4種類のファイルを確認する
- ・データの行き先や印刷の有無なども確認する

アナウンスマニュアル

試合前の招集

1日3試合(9:00開始)の場合 第1試合 8時15分(8時05分に予告の放送)
第2試合 第1試合の5回終了時(5回表終了時に予告の放送)
第3試合 第2試合の5回終了時

【放送】 本日の第____試合、____高校と____高校の主将と責任教師は、
____時____分になりましたら(5回終了後)、オーダー表交換を行いますので、
オーダー表____通を持って、ネット裏本部室までおいでください。

ノックの指示

【放送】 本日の第____試合、後攻の____高校、ノックをお願いします。
時間はボール回しを含めて7分です。

- ※ ボールが捕手の手を離れるか、ノッカーが第一球をノックした瞬間にサイレンを鳴らし、時間を計る。
- ※ ノック開始後1分経過したら校歌を流す。 ※選手権大会および県大会準決勝・決勝
- ※ ノック開始後5分経過したら

【放送】 ノックあと2分です。

- ※ 7分になったら、ノック終了のサイレンを鳴らす。

【放送】 先攻の____高校、ノックの準備をお願いします。 …①

- ※ 「ノックの準備」は、内野ファールテリトリーでおこなうキャッチボールのこと。実施の有無はチームで選択できる。事前に実施するかを確認する。実施しない場合は②から放送する。
- ※ キャッチボールが始まったら1分を計測する。
- ※ 1分以内に終了したら、②を放送する。
- ※ 1分が経過して途中であっても、②を放送する。

【放送】 (先攻の)____高校、ノックをお願いします。時間はボール回しを含めて7分です。
…②

- ※ ボールが捕手の手を離れるか、ノッカーが第一球をノックした瞬間にサイレンを鳴らし、時間を計る。
- ※ ノック開始後1分経過したら校歌を流す。 ※選手権大会および県大会準決勝・決勝
- ※ ノック開始後5分経過したら

【放送】 ノックあと2分です。

- ※ 7分になったら、ノック終了のサイレンを鳴らす。

【放送】 両チームでグラウンドの整備をお願いします。

【放送】 お待たせいたしております。
 第__試合、__高校 対 __高校の 試合開始に先立ち
 両チームのスターティングラインナップ並びに、控え選手をご紹介します。

先攻の__高校

※選手名は名字のみを放送。ただし、同じ名字の選手が複数いる場合は、1回目のみフルネームで放送する。

	ポジション	選手名	出身中学	番号
1	番	~~~~~、	君。_____	中学。背番号_____。
2	番	~~~~~、	君。_____	中学。背番号_____。
3	番	~~~~~、	君。_____	中学。背番号_____。
4	番	~~~~~、	君。_____	中学。背番号_____。
5	番	~~~~~、	君。_____	中学。背番号_____。
6	番	~~~~~、	君。_____	中学。背番号_____。
7	番	~~~~~、	君。_____	中学。背番号_____。
8	番	~~~~~、	君。_____	中学。背番号_____。
9	番	~~~~~、	君。_____	中学。背番号_____。

続きまして__高校の控え選手は、

_____	君。_____	中学。背番号_____。
_____	君。_____	中学。背番号_____。
_____	君。_____	中学。背番号_____。
_____	君。_____	中学。背番号_____。
_____	君。_____	中学。背番号_____。
_____	君。_____	中学。背番号_____。
_____	君。_____	中学。背番号_____。
_____	君。_____	中学。背番号_____。
_____	君。_____	中学。背番号_____。
_____	君。_____	中学。背番号_____。
_____	君。_____	中学。背番号_____。

代わりまして、後攻の__高校

	ポジション	選手名	出身中学	番号
1	番	~~~~~、	君。_____	中学。背番号_____。
2	番	~~~~~、	君。_____	中学。背番号_____。
3	番	~~~~~、	君。_____	中学。背番号_____。
4	番	~~~~~、	君。_____	中学。背番号_____。
5	番	~~~~~、	君。_____	中学。背番号_____。
6	番	~~~~~、	君。_____	中学。背番号_____。
7	番	~~~~~、	君。_____	中学。背番号_____。
8	番	~~~~~、	君。_____	中学。背番号_____。
9	番	~~~~~、	君。_____	中学。背番号_____。

続きまして__高校の控え選手は、

_____	君。_____	中学。背番号_____。
_____	君。_____	中学。背番号_____。
_____	君。_____	中学。背番号_____。
_____	君。_____	中学。背番号_____。
_____	君。_____	中学。背番号_____。
_____	君。_____	中学。背番号_____。
_____	君。_____	中学。背番号_____。
_____	君。_____	中学。背番号_____。
_____	君。_____	中学。背番号_____。
_____	君。_____	中学。背番号_____。
_____	君。_____	中学。背番号_____。

【放送】 引き続きまして、審判員をご紹介します。
 球審__、塁審は1塁__、2塁__、3塁__。以上、四氏審判員で行います。
 この試合の控え審判員は、__審判員です。
 (少し間を空けて) なお、9回裏が終了し両チーム同点の場合は、大会規定に従い10回表よりタイブレークを実施いたします。試合開始まで、今しばらくお待ちください。

試合開始

《1回の表》 ※ 試合前の挨拶が終わったらすぐに

【放送】 お待たせいたしました。第__試合、__高校 対 __高校の試合、
まもなく開始でございます。
(投球練習の1球が投げられたら)
守備につきます__高校、

	ポジション	選手名
(バッテリーは)	ピッチャー	_____君
	キャッチャー	_____君
(内野は)	ファースト	_____君
	セカンド	_____君
	サード	_____君
	ショート	_____君
(外野は)	レフト	_____君
	センター	_____君
	ライト	_____君

※ 投球練習 7 球目 (2 回以降は 3 球目)、キャッチャーが二塁への送球をしたら、

【放送】 1 回の表__高校の攻撃は、

	打順	ポジション	選手名
(1 回目)	1 番	_____	_____君。
		ポジション	選手名
(2 回目)		_____	_____君。

※ 投球練習が終わり、球審が右手をあげ、プレイボールの合図と同時にサイレン (7 秒間) を鳴らす。

《2 番打者以降》

	打順	ポジション	選手名
(1 回目)	2 番	_____	_____君。
		ポジション	選手名
(2 回目)		_____	_____君。

- ※ チェンジになるまで打者が替わるごとに放送する。
- ※ 打者が一巡するまでは 2 度繰り返し、二巡目から繰り返しはしない。

《1 回の表終了後》 ※先攻のチームが守備につき、投球練習の1球が投げられたら

【放送】 守備につきます__高校、

	ポジション	選手名
(バッテリーは)	ピッチャー	_____君
	キャッチャー	_____君
(内野は)	ファースト	_____君
	セカンド	_____君
	サード	_____君
	ショート	_____君
(外野は)	レフト	_____君
	センター	_____君
	ライト	_____君

※ 投球練習 7 球目 (2 回以降は 3 球目)、キャッチャーが二塁への送球をしたら、

【放送】 1 回の裏__高校の攻撃は、

	打順	ポジション	選手名
(1 回目)	1 番	_____	_____君。
		ポジション	選手名
(2 回目)		_____	_____君。

選手交代のお知らせ

※球審・スコアラーから連絡を受けて

☆代打 【放送】 _____番、 _____君に変わり、代打 _____君。バッターは _____君。

☆代走 【放送】 (ファースト/セカンド/サード)ランナー、 _____君に代わり、代走 _____君。
(ファースト/セカンド/サード)ランナー、 _____君。

(守備の交代)

☆選手 【放送】 _____高校、選手の交代をお知らせいたします。
ポジション 選手名 選手名 打順 ポジション 選手名
_____の _____君に変わり、 _____君が入ります。 _____番 _____、 _____君。

(守備位置の変更)

☆シート 【放送】 _____高校、シート(守備)の変更をお知らせいたします。
ポジション 選手名 ポジション ポジション 選手名 ポジション
_____の _____君が _____に、 _____の _____君が _____にまわります。
打順 ポジション 選手名 打順 ポジション 選手名
_____番 _____、 _____君。 _____番 _____、 _____君。以上に代わります。
(以上のように交代します。)

(選手交代と守備位置の変更)

【放送】 _____高校、選手の交代をお知らせいたします。
ポジション 選手名 選手名 ポジション
_____の _____君に代わりまして、 _____君が入り _____。
ポジション 選手名 ポジション
_____の _____君が _____にまわります。
打順 ポジション 選手名 打順 ポジション 選手名
_____番 _____、 _____君。 _____番 _____、 _____君。以上に代わります。
(以上のように交代します。)

☆代打(代走)がそのまま守備につく場合

【放送】 _____高校、(選手の交代をお知らせいたします。)
選手名 ポジション 打順 ポジション 選手名
代打(代走)いたしました、 _____君がそのまま _____に入ります。 _____番 _____、 _____君。

☆代打(代走)に代わって別の選手が守備につく場合

【放送】 _____高校、(選手の交代をお知らせいたします。)
選手名 ポジション 選手名 打順 ポジション 選手名
代打(代走)いたしました、 _____君に代わり、 _____、 _____君。 _____番 _____、 _____君。

☆代打(代走)後の複数交代の場合

【放送】 _____高校、(選手の交代をお知らせいたします。)
選手名 選手名 ポジション
代打(代走)いたしました、 _____君に代わりまして、 _____君が入り _____、
ポジション 選手名 ポジション
_____の _____君が _____にまわります。
打順 ポジション 選手名 打順 ポジション 選手名
_____番 _____、 _____君。 _____番 _____、 _____君。以上に代わります。
(以上のように交代します。)

【放送】 _____高校、(選手の交代をお知らせいたします。)
選手名 選手名 ポジション
代打(代走)いたしました、 _____君に代わりまして、 _____君が入り _____、
ポジション 選手名 ポジション ポジション 選手名 選手名
_____の _____君が _____、 _____の _____君に代わりまして、 _____君が入ります。
打順 ポジション 選手名 打順 ポジション 選手名 打順 ポジション 選手名
_____番 _____、 _____君。 _____番 _____、 _____君。 _____番 _____、 _____君。
以上にかわります。
(以上のように交代します。)

- ・複数交代時、『○○君が入り、○○君が入り・・・』と『入り』を多用しない。『○○君・○○君・○○君が入り』と最後に使用する。
- ・代打・代走した選手から順にポジションをおっていく形を基本にして、あせらず落ち着いて考えましょう。
- ・選手の交代・シートの変更は、球審からの選手交代を受けてから発表する。
- ・代打、代走については、背番号を見て、出場選手がわかたら球審にOKサインを出しましょう。
- ・もしも交代選手を間違えてしまったときは、すぐに正しい選手を言い直しましょう。「失礼しました」は何度も言わない。
- ・できるだけ、インプレーにかからないように、速やかにアナウンスしましょう。

第2試合・第3試合の招集

※5回表が終了後、予告の放送をする。(コールドで試合が終了した場合は、役員に時間を確認する)

【放送】本日の第__試合、____高校と____高校の主将および責任教師は5回終了後オーダー表交換を行います。オーダー表____通を持って、ネット裏本部室までおいでください。

他球場の試合経過・結果の連絡

※試合途中の場合はリードしている学校名を先に、終了時は勝利校を先に言う。

【放送】(試合経過) お客様に他球場の試合経過をお知らせいたします。

____球場、第__試合、____高校と____高校の試合は、__回を終わりました、
対____で、____高校がリードしています。

<0対0の場合> __回を終わりました、両校共に無得点です。

<同点の場合> __回を終わりました、__対____で同点です。

(試合結果) お客様に他球場の試合経過をお知らせいたします。

____球場、第__試合、____高校と____高校の試合は、__対____で____高校が勝ちました。

タイブレーク

※9回が終了し、同点の場合(グラウンド整備をしている時に)

【放送】お客様にお知らせいたします。大会規定に従い、10回よりタイブレークを実施いたします。

※10回表に入り、球審が打者を、一・二塁の塁審が走者を確認するタイミングにあわせて

【放送】10回表、ただいまからタイブレークに入ります。

〇〇高校の攻撃は、2塁ランナー〇〇君 背番号〇、1塁ランナー〇〇君 背番号〇。

打者は、〇〇番 **ポジション** 〇〇君。

※代打、代走があれば、上記の放送後、交代して通常の選手交代の放送をする

※10回裏に入り、球審が打者を、一・二塁の塁審が走者を確認するタイミングにあわせて

【放送】10回裏、〇〇高校の攻撃は、2塁ランナー〇〇君 背番号〇、1塁ランナー〇〇君 背番号〇。

打者は、〇〇番 **ポジション** 〇〇君。

※代打、代走があれば、上記の放送後、交代して通常の選手交代の放送をする

※11回以降は、通常の放送を行う(2人の走者のアナウンスはなし)が、走者の確認は必ずおこなう。

試合終了時

(決勝戦以外の場合)

※試合が終了し、両チームが整列、球審が右手をあげゲームセットの合図をすると同時にサイレンを鳴らす。

※試合終了の礼が終わり、勝利校と審判が整列したら

【放送】ご覧のように、(多い得点)____対(少ない得点)____で____高校が勝ちました。
只今から、____高校の栄誉をたたえ、同校の校歌を演奏します。

(決勝戦の場合)

※試合が終了し、両チームが整列、球審が右手をあげゲームセットの合図をすると同時にサイレンを鳴らす。

※試合終了の礼が終わり、優勝校と審判が整列したら

【放送】ご覧のように、(多い得点)____対(少ない得点)____で____高校が勝ちました。
只今から優勝の____高校の栄誉をたたえ、同校の校歌を演奏して、校旗の掲揚を行います。

挨拶・校歌終了後

※校歌演奏・応援スタンド挨拶が終了したら

【放送】勝ちました〇〇高校、グラウンドの整備をお願いします。

(最終試合の場合は以下を続ける)

両チームで、ダッグアウトの清掃とブルペンの整備をお願いいたします。

※次の試合の開始予定時間を確認し、

【放送】本日の第〇試合、〇〇高校と〇〇高校の試合は、〇〇時〇〇分開始予定です

最終放送

※当球場の全ての試合が終了し、グラウンドの整備状況も落ち着いたら、(放送の可否を必ず確認すること)

【放送】お客様にお知らせいたします。明日__日、当球場では、3試合が予定されています。

第1試合は、____高校 対 ____高校、

第2試合は、____高校 対 ____高校、

第3試合は、____高校 対 ____高校です。

皆様の当球場へのお越しを心からお待ちしております。

本日は、ご観戦ありがとうございました。

試合中の放送

(ファールボール) ※通常時：スタンドにボールが入る前に

【放送】ファールボールにご注意ください。

※ボールデット時：イニングの間や給水タイムなど

【放送】スタンドのお客様にお願いいたします。打ち上がりましたファールボールは大変危険です。充分ご注意のうえ、ご観戦ください。なお、スタンドへ入りましたファールボールは、グラウンドへ直接返さず、近くの担当者へお渡しください。

(申告故意四球) ※打席に入る前に通常放送

【放送】
打順 ポジション 選手名
_____番_____君。

※攻撃チームからの伝令→主審→本部席へ合図

【放送】申告故意四球により、一塁へ出塁します。

(選手の治療のため中断)

【放送】選手治療のため、しばらくお待ちください。

(再開時) 打順 ポジション 選手名
お待たせいたしました。バッターは_____番_____君。

(打者の放送が遅れたとき) ※選手変更の内容が多かったり、打者の放送を忘れていたりした時に、

【放送】只今のバッターは_____君。

給水の放送

(3.7回給水タイム) ※3分間の場合、BSOを縦に一つずつ点灯し、1分経過で1つ消灯していく。

【放送】選手および審判員の給水タイムに入ります。応援団、スタンドの皆様も、熱中症予防のため水分の補給ならびに休憩をお願いいたします。

(5回グラウンド整備)

【放送】応援団、観客のみなさま、グラウンド整備の時間を利用して、熱中症予防のため、水分補給・休憩をお願いいたします。

※吹奏楽の演奏等をしている場合は中止させてください。

※水分補給の放送・表示は、これに限らず何度も行ってください。

(守備時間が長くなった場合の中断)

【放送】守備の時間が長くなりましたので、選手の健康のため、給水の時間をとっております。しばらくお待ちください。

注意の放送

(応援団への注意)

【放送】各校の応援団の皆様をお願いいたします。応援は自校の攻撃時のみ、球審のプレーのコールがかかってから開始してください。

(フラッシュ撮影)

【放送】お客様にお願い致します。フラッシュを利用するの写真撮影等をご遠慮ください。

試合中断等の放送

(用具<バット等>の確認)

【放送】ただいまルール適用の件で確認をおこなっております。しばらくお待ちください。

(コンディション不良のため開始時間の遅れ)

【放送】お客様にお知らせいたします。グラウンドコンディション不良のため、第一試合の開始予定時刻を〇〇時〇〇分とさせていただきます。ご理解の上、ご了承くださいませよう、お願い致します。

(コンディション不良のため一時中断)

【放送】お客様にお知らせいたします。ご覧のような状況(グラウンド状態)のため、試合を一時中断いたします。しばらくの間、お待ちください。

(再開時) 打順 ポジション 選手名
お待たせいたしました。バッターは_____番_____君。

(雷鳴)

【放送】お客様にお知らせ致します。雷鳴(らいめい)が聞こえましたので、試合を一時中断致します。スタンドのお客様もコンコースへ避難をお願い致します。

(再開時) 雷鳴(らいめい)がおさまりましたので試合を再開いたします。

その他の放送

《たばこ禁煙の放送》

○ご観戦のお客様にお願いいたします。球場内および観客席は、全て禁煙となっております。

《熱中症の注意喚起》

- ①本日は、気温が高く、熱中症が心配されます。水分を十分お取りになり、体調に注意してご観戦ください。
- ②本日も熱中症が心配されます。汗をかいたら、水分・塩分の補給をし、日陰での休憩などを心がけてください。
- ③しっかり水分 元気な夏 こまめに水を飲みましょう。熱中症が心配されます。体調管理には十分ご注意ください。

《ゴミ処理の放送》

- ①お客様にお願いいたします。球場内に持ち込まれました食べ物、飲み物などのゴミ・空き缶は、お持ち帰りくださいますよう、お願いいたします。
(ゴミ箱がある場合は)
なお、お近くのゴミ箱をご利用になる場合は、ゴミ・空き缶と分別してくださいますよう、ご協力をお願いいたします。
- ②応援団の皆様をお願いいたします。応援席は次の試合の応援団が気持ちよく使用できるよう、きれいに清掃したうえお帰りくださいますよう、ご協力をお願いいたします。

《撮影・観戦に関する放送》

(通行・観戦の妨げ)

○お客様にお願いいたします。通路で三脚を使用してのビデオ撮影・写真撮影は、お客様の**通行の妨げ**となり危険です。撮影される場合は、お客様のお手元でお願い致します。また通路や最前列より前の観戦、およびネット際での撮影・観戦も、お客様の**観戦の妨げ**となりますのでご遠慮ください。

(撮影・日傘の使用)

○お客様にお願いいたします。ビデオ撮影時や日傘を使用してご観戦される際は、周りのお客様の迷惑にならないよう、お願いいたします。お客様のご理解とご協力をお願い致します。」

(動画配信の禁止)

○お客様にお願いいたします。球場で撮影された動画、写真などを主催者の許可なく、インターネット等に配信することは、禁止しております。お客様のご理解とご協力をお願い致します。

(立ち見・席取り)

○お客様にお願い致します。場内がたいへん混雑しております。通路に立ち止まってのご観戦や、お荷物やタオルを隣座席に置くなどの観戦は、他のお客様の迷惑となります。席は譲り合っておかけくださるようお願い致します。

(フェンス付近応援禁止)

○お客様にお願い致します。フェンスをに触れたり、寄りかかったりしてのご観戦は大変危険ですので、おやめください。

(外野席を開放していない時)

○本日、外野席は開放しておりません。内野席でご観戦くださいますようお願い致します。

(置き引き)

○お客様にお知らせいたします。置き引きの被害が出ております。警察の方に巡回をお願いしておりますが、貴重品の管理には、十分ご注意くださいようお願い致します。

《緊急の放送》(呼び出し)

- ①お客様にお知らせいたします。○○○○様、○○○○様(二度くりかえす)、お伝えしたいことがありますので、ネット裏本部室までおこしください。
- ②お客様のお呼び出しを申し上げます。(場所) からお越しの(名前) 様、(名前) 様がお待ちです。
至急(場所) まで、おいでください。
- ③お客様にお知らせいたします。(ナンバー、色、車種) のお車でお越しのお客様、交通の妨げとなっております。
至急、お車の移動をお願いします。
- ④お客様にお知らせいたします。(ナンバー、色、車種) のお車でお越しのお客様、ハザードがついたままになっております。至急、お車にお戻りください。
- ⑤迷子のお知らせをいたします。(服装、色) を着た、(年齢) 才位の(名前) くん <ちゃん> という男の子<女の子>が保護されております。保護者の方は大至急(場所) までおいでください。

《販売の放送》

(真夏の球宴販売)

○お客様にお知らせ致します。選手権埼玉大会・公式ガイド「真夏の球宴」は一塁側(三塁側)入場口で販売しております。書店では購入できませんので、是非、球場にてお買い求めください。ご希望の方は、1冊○○○○円で販売しております。

(記念誌販売)

○お客様にお知らせ致します。埼玉県高校野球連盟では、埼玉県公式戦の記録をまとめた、「○○年史」を発刊しております。ご希望の方は、1冊○○○○円で販売しております。」

(また、高校野球連盟発足から50年間の記録をまとめた「50年史」も販売いたしております。)

ご購入については、(①または②)

①入場口の係員までお申し出ください。

②1塁側および3塁側入場口(付近)にて販売しております。是非お買い求めください。

雨天時および継続試合予告・決定の放送

《第1試合開始前もしくは試合中》 ※有料試合

○お客様にお願い致します。本日は悪天候が予想されます。第一試合が終了した場合、本券は本日のみ有効となります。本連盟の規定により、入場料の払い戻しは行っておりません。今後、悪天候等により、第一試合が終了しなかった場合は、球場出口にて、今大会で使用できる代替<ください>チケットを、半券と引換えにお配りいたしますので、半券は無くさないようお持ちください。入場券の払い戻しは規定により、できかねますので、ご理解の上、ご了承くださいませようをお願い致します。

《試合の一時中断》

○お客様にお知らせいたします。ごらんのような天候状態（グラウンド状態）のため、試合を一時中断いたします。しばらくの間、お待ちください。
（再開時）お待たせいたしました。バッターは_____番_____君。

《第1試合の中断》 ※有料試合

○お客様にお願い致します。今後、悪天候により第一試合の途中で打ち切りになりましても、本連盟の規定により払い戻しは行っておりません。球場出口にて今大会で使用できる代替<ください>チケットを、半券と引換えにお配りいたしますので、半券は無くさないよう必ず保管してください。

《第1試合の継続試合が決定した場合》

○お客様にお知らせいたします。ご覧のような状況のため、試合の継続が困難と判断いたしました。この試合を継続試合といたします。継続試合では、中断した時点から再開いたします。あしからずご了承ください。

（有料試合の場合は続けて）

入場券につきましては、本連盟の規定により払い戻しは行っておりません。球場出口にて、今大会で使用できる代替<ください>チケットを、半券と引換えにお配りいたしますので、お受け取り下さい。

なお、継続試合につきましては、無料開放といたします。日程につきましては、連盟ホームページでご確認ください。

《第1試合が終了し、二試合目以降、悪天候の場合》 ※有料試合

○お客様にお願い致します。本日は悪天候が予想されますが、第一試合が終了しておりますので、規定により入場券は本日のみ有効となります。ご理解の上、ご了承くださいませよう、お願い致します。

《第1試合が終了している場合の二試合目以降の継続試合、決定アナウンス》

○お客様にお知らせいたします。ご覧のような状況のため、試合の継続が困難と判断いたしました。この試合を継続試合といたします。継続試合では、中断した時点から再開いたします。あしからずご了承ください。

（有料試合の場合は続けて）

なお、継続試合につきましては、（無料開放といたします。日程につきましては、）連盟ホームページでご確認ください。

《半券とチケットの引換》 ※有料試合

○お客様にお願いいたします。半券と代替<ください>チケットの引換は〇〇時〇〇分までといたします。まだ、引換がお済みになられていないお客様はお急ぎください。なお、引換は球場出口にておこなっております。お客様のご協力をお願い致します。

継 続 試 合

1. オーダー交換

▽継続試合が第1試合の場合 試合開始45分前（埼玉の規定）

▽第2試合以降の場合 前の試合の5回終了後

【放送】第〇試合、_____高校 対 _____高校の継続試合、
主将と責任教師は、_____時_____分になりましたら（5回終了後）、
オーダー表の確認を行いますので、（継続試合用の）オーダー表_____通を持って、
ネット裏本部室までおいでください。

【オーダー交換】

(1)オーダー用紙の確認

①試合を停止した時点での出場選手を記入する。

②すでに出場した選手、コロナ症状等で来ていない選手には二重線を引く。

※来ていない選手がいる場合、責任教師は必ず申し出る。

(2)停止した時のインニング、アウトカウント、ボールカウント、走者の確認。

①走者がいる場合は、当該選手の背番号を確認のうえ、打ち切った際と同じ場面から再開するよう入念に確認する。

②臨時代走が適用された状態で試合が打ち切られていた場合は、継続試合では臨時代走者ではなく、元の選手が走者として出場する。

(3)その他の伝達事項

①投球数の確認

②審判委員の変更（スコアシートには、打ち切る前の審判の後ろに括弧付きで記入する）

③その他

2. 試合前シートノック

- ①継続試合で先に守備につくチームから試合前ノックを実施する
※すでに交代して出場できない選手もノックには参加可能
※審判委員はノック中に用具点検
- ②グラウンド整備

【放送】 本日の第○試合、(先に守備につく) _____ 高校、ノックをお願いします。
時間はボール回しを含めて7分です。

【放送】 ノックあと2分です。

【放送】 _____ 高校、ノックの準備をお願いします。(1分計測)

【放送】 _____ 高校、ノックをお願いします。
時間はボール回しを含めて7分です。

【放送】 ノックあと2分です。

【放送】 両チームでグラウンドの整備をお願いします。

- ③停止された時点でのオーダーをアナウンス(先攻→後攻→審判委員)
※両チームがグラウンドの整備をしている間に放送
※放送に合わせて順に表示≒通常の試合開始のオーダー発表とはしない

【放送】 お待たせいたしております。第○試合、_____ 高校 対 _____ 高校の継続試合、
昨日中断した時点の出場選手をご紹介します。

高校

※同じ名字の選手が複数いる場合は、フルネームで放送する。

ポジションor代打・代走

1	番	~~~~~、	_____	君。	
2	番	~~~~~、	_____	君。	
3	番	~~~~~、	_____	君。	※ 代打の場合は「代打〇〇君」
4	番	~~~~~、	_____	君。	※ 代走の場合は「代走〇〇君」
5	番	~~~~~、	_____	君。	
6	番	~~~~~、	_____	君。	
7	番	~~~~~、	_____	君。	
8	番	~~~~~、	_____	君。	
9	番	~~~~~、	_____	君。	

代わりまして、_____ 高校

ポジションor代打・代走

1	番	~~~~~、	_____	君。	
2	番	~~~~~、	_____	君。	
3	番	~~~~~、	_____	君。	※ 代打の場合は「代打〇〇君」
4	番	~~~~~、	_____	君。	※ 代走の場合は「代走〇〇君」
5	番	~~~~~、	_____	君。	
6	番	~~~~~、	_____	君。	
7	番	~~~~~、	_____	君。	
8	番	~~~~~、	_____	君。	
9	番	~~~~~、	_____	君。	

【放送】 引き続きまして、審判員をご紹介します。
球審____、塁審1塁____、2塁____、3塁____。以上、四氏審判員で行います。
この試合の控え審判員は、_____ 審判員です。

(タイブレークから再開) 試合開始まで、今しばらくお待ちください。

(9回まで達していない場合) なお、9回裏が終了し両チーム同点の場合は大会規定に従い10回表より
タイブレークを実施いたします。試合開始まで、今しばらくお待ちください。

◎スコアボードの表示は、すべてを一気に表示する。

3. 試合開始時

- ① 審判のかけ声により、ホームベースを挟み整列。立礼。
- ② 守備チームが守備につき始めるところでアナウンス。(投球練習は7球)

【放送】お待たせいたしております。

第○試合、_____高校 対 _____高校の継続試合は、
△回の表(裏)、○○高校の攻撃、
×アウト ランナー××塁、カウント××から再開いたします。

(タイブレークから再開の場合は)

【放送】なお、大会規定により10回からタイブレークとしており、
バッターは前の回より継続打順、
ノーアウト1・2塁の状態から行います。

(選手交代があれば、ここで選手交代を告げる)

【放送】 →選手変更のアナウンス

4. 球審の合図で試合再開 (サイレンあり)

その他

始球式

- ただいまより、第○○○回、全国高等学校野球選手権埼玉大会、() 球場の試合に先立ちまして、
(所属・学校名・学年・チーム名など)の○○○○(様・くん・さん)が始球式を行います。
皆様、盛大な拍手をお願い致します。

照明点灯

- お客様にお知らせいたします。ただいまから点灯致します。
外野審判は、レフト○○○、レフト○○○。ライト△△△、ライト△△△。以上、両氏(りょうし)でございます。

アナウンスはゆっくり、はっきり、丁寧に心をかけて！

付 録



埼玉県高等学校野球連盟
チャンネル

お手持ちのスマートフォンで二次元バーコードを読み取ってください。
参考となるアナウンスの音声を聞くことができます。

1 『オーダー表交換』アナウンス



2 『ノック』アナウンス



3 『両チームオーダー』アナウンス



4 『守備』アナウンス



5 『攻撃』アナウンス



6 『継続試合が見込まれる』場外アナウンス



記録と放送 マネージャー必携(令和6年度版)

編集・発行

一般財団法人 埼玉県高等学校野球連盟 記録調査部

〒330-0843 さいたま市大宮区吉敷町2-108-4

吉敷スカイハイツ510 TEL 048-644-3213
