

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

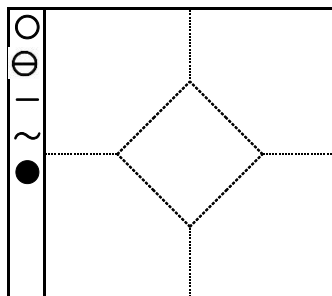
守備位置は数字で記入

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

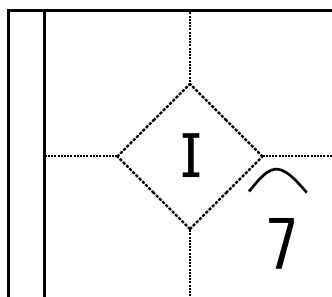
(1) ストライク・ボール・ファウルの記号



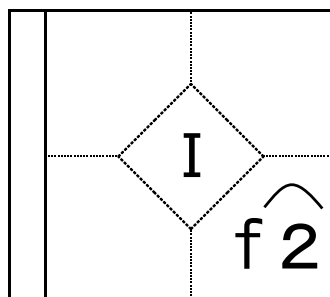
○ 見逃しストライク
 ⊖ 空振りストライク
 — ファウルボール
 ~ バントファウルボール
 ● ボール

(2) 凡退してアウト

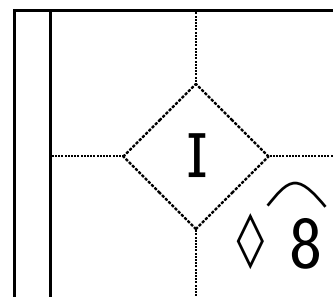
A フライの記号



・左翼手へのフライ



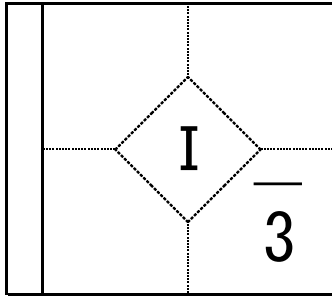
・捕手へのファウルフライ



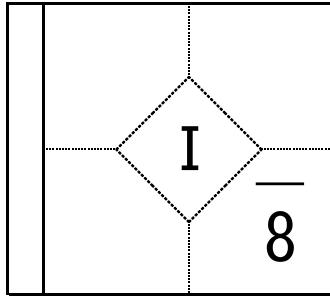
・中堅手への犠牲フライ

※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

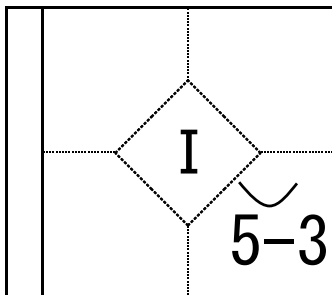


• 一塁手へのライナー

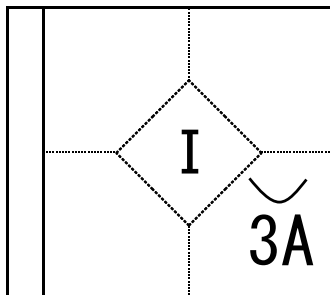


• 中堅手へのライナー

C ゴロの記号

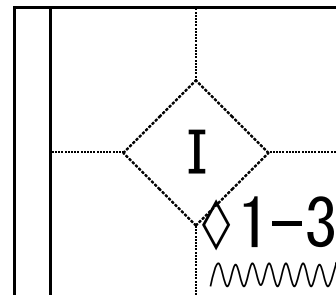


• 三塁ゴロを三塁手が捕球し、一塁送球アウト



• 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

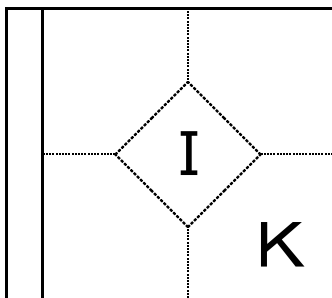
※二塁ベース → B
 ※三塁ベース → C
 ※ホームベース → D



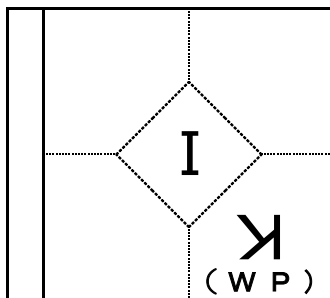
• 投手前犠牲バントで、一塁送球アウト

※バントは【 W W W W W W 】

D 三振の記号

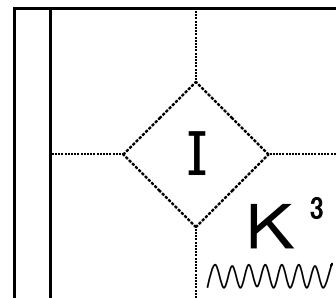


• 見逃しの三振

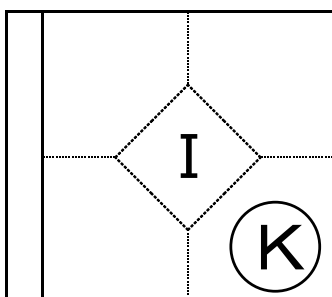


• 振り逃げ

※記録は三振と暴投【WP】または、捕逸【PB】

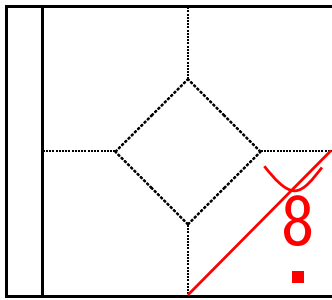


• スリーバント失敗

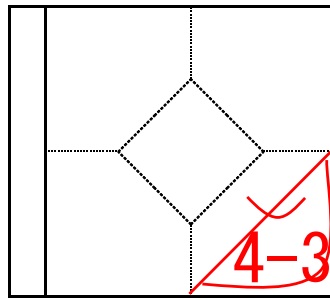


• 空振りの三振

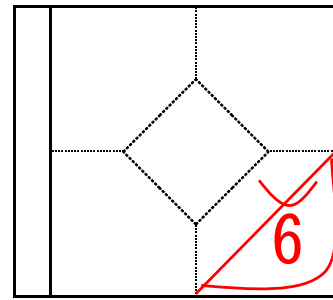
(3) 安打の記号 ★赤字で記入
A 単打 (ヒット)



・中前ヒット
※三遊間を抜けたゴロも左前ヒット

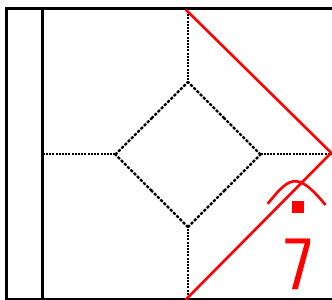


・二塁手への内野安打
※二塁手から一塁手へ送球したが、間に合わなかった場合

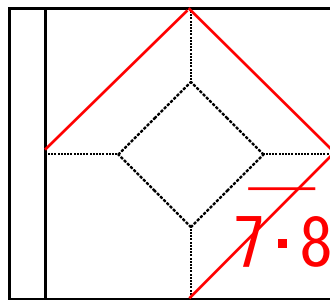


・遊撃手への内野安打
※遊撃手が打球を処理したが、送球をしなかった場合

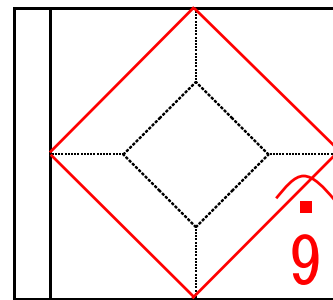
B 長打



・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

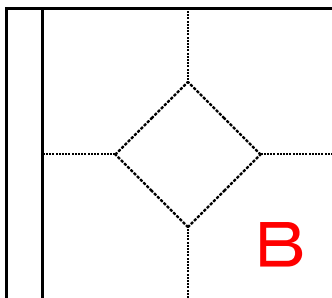


・左中間ライナーの三塁打

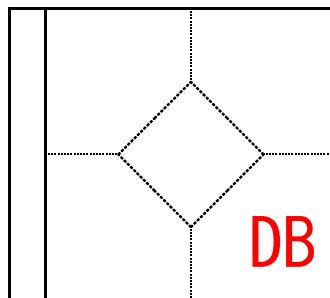


・右翼手オーバーの本塁打

(4) 四死球の記号 ★赤字で記入 【注意】 打数には数えない

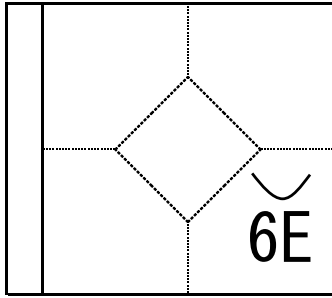


・四球 (フォアボール)



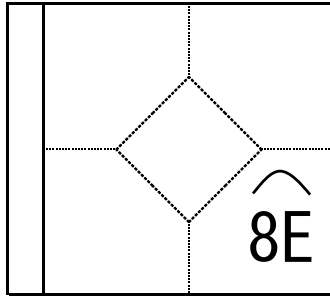
・死球 (デッドボール)

(5) 失策（エラー）の記号

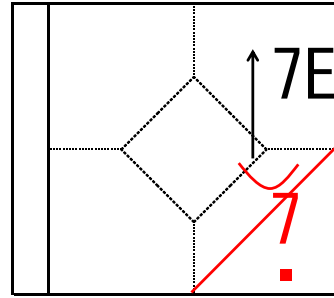


・遊撃手ゴロエラーで送球なし
 ※遊撃手が打球処理をミスし、一塁へ送球した場合は【6E-3】

※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】

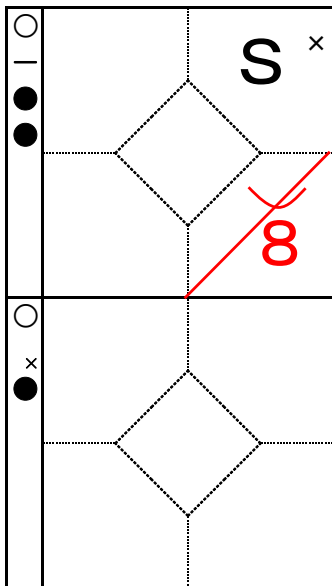


・中堅手の落球



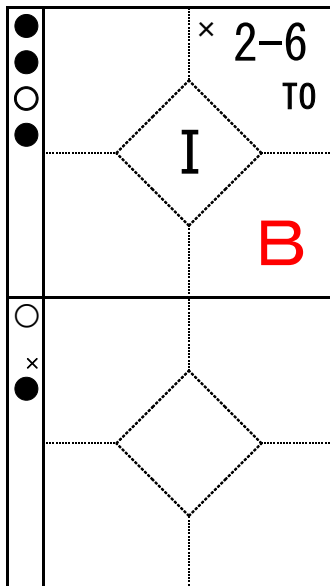
・左前安打をエラーして、必要以上に進塁させた

(6) 盗塁の記号



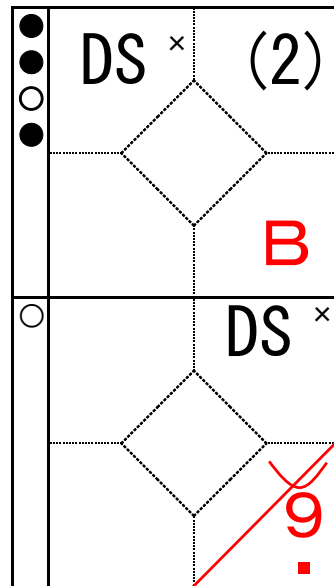
・中前安打で出塁した走者が、次打者の時に盗塁

※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



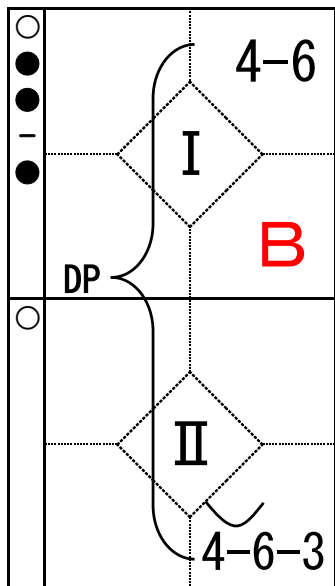
・盗塁走者に対し、捕手から遊撃手への送球でアウト

※オバースライドしてアウトになった場合は、盗塁失敗。オバースライド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

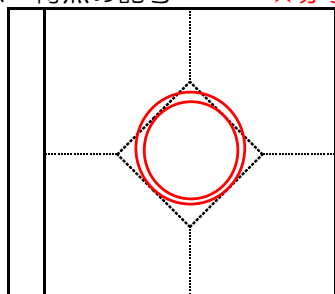


・二塁手から遊撃手に、さらに一塁手に送球しダブルプレー

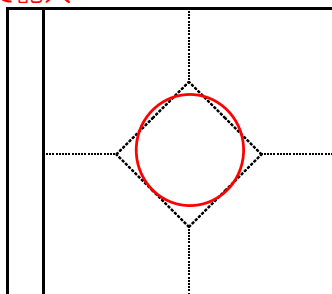
(8) 得点、アウトカウント、残塁の記号

A 得点の記号

★赤字で記入



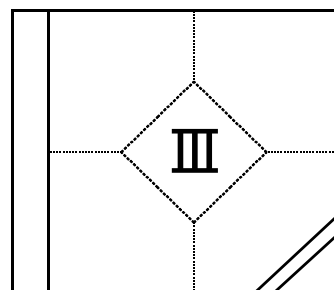
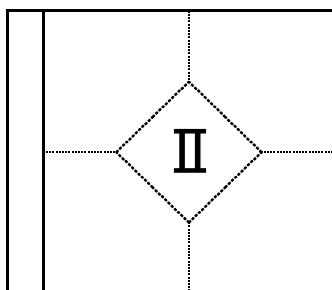
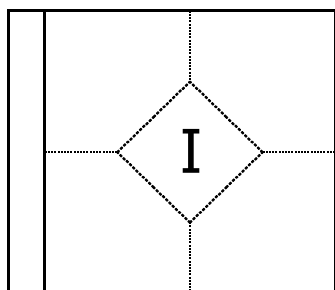
・走者の得点。投手の自責点



・走者の得点。投手の失点

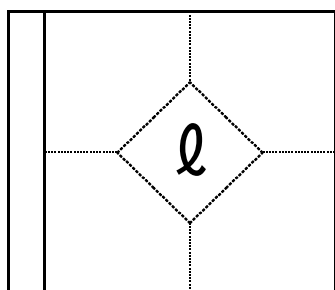
打点が記録される場合は、丸印の中に、打順の数字を記入

B アウトカウントの記号



・イニング(回)の終了

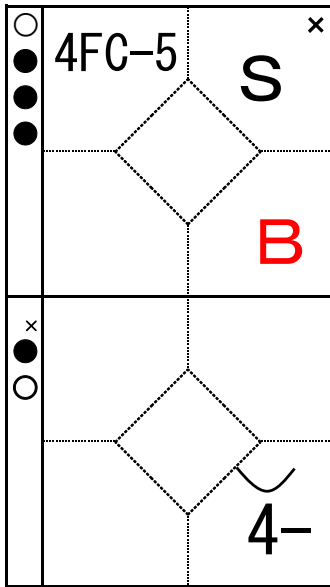
C 残塁の記号



・走者の残塁

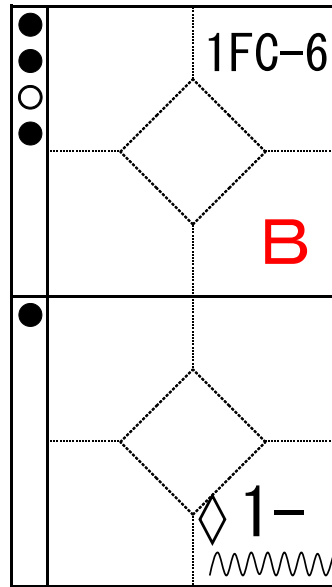
(9) その他のプレーの記号

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

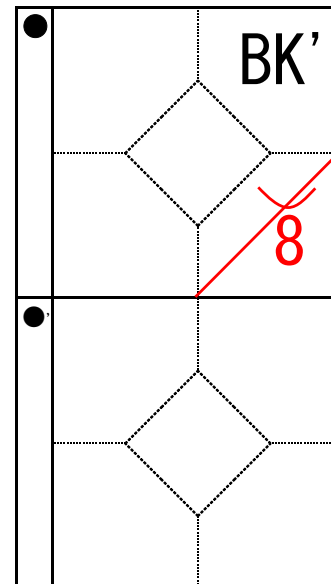
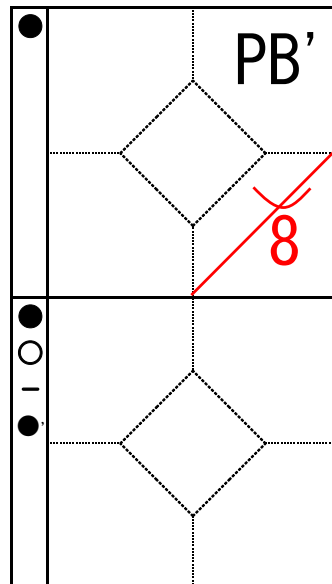
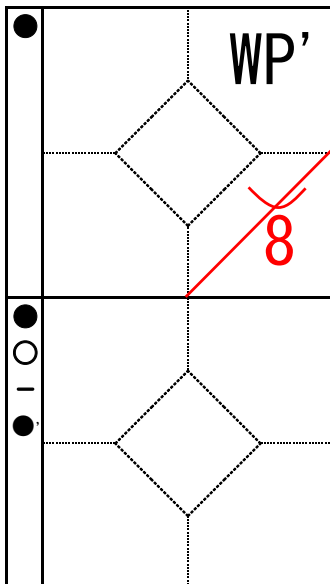
※二塁手に野選を記録



・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

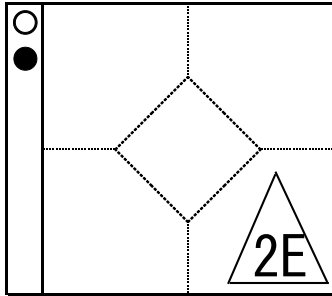
B 暴投（ワイルドピッチ）、捕逸（パスボール）、ボークの記号



・塁上に走者がいる場合、打者への投球時に起こるプレー

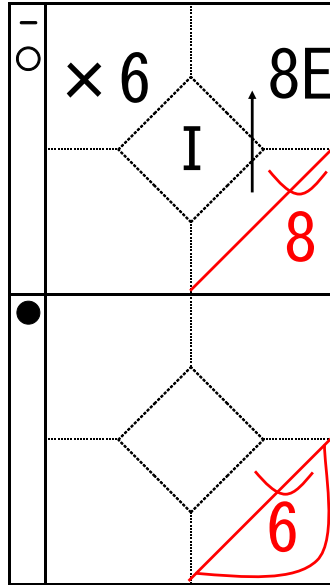
※暴投（ワイルドピッチ）、捕逸（パスボール）、ボークが起きた投球に同じ印をつける

C 妨害（インターフェア）の記号



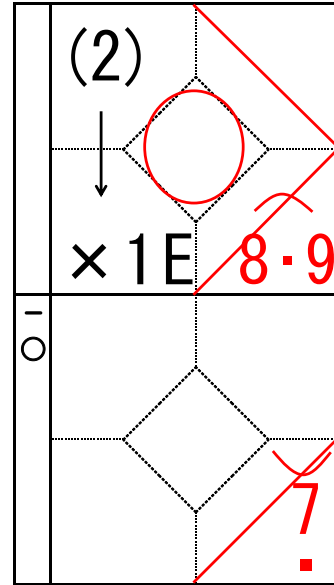
・捕手の打撃妨害
※捕手に失策を記録

【注意】打数には数えない



・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

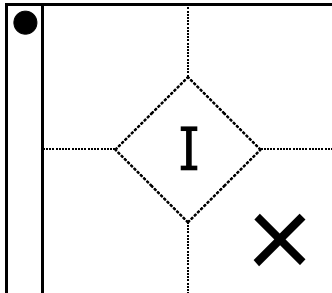
※打者には内野安打を記録



・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リングの投手と接触し転倒

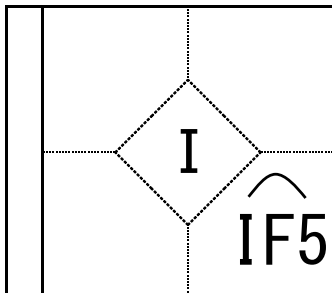
※投手の走塁妨害を記録

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

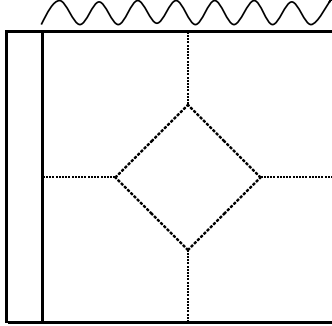


・三塁手へのインフィールドフライ

※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

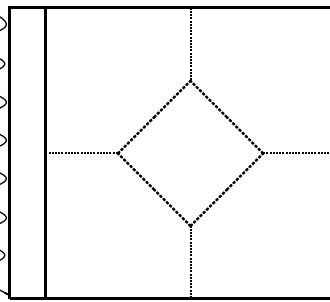
(10) 選手交代の記号

P 田中 (選手名)



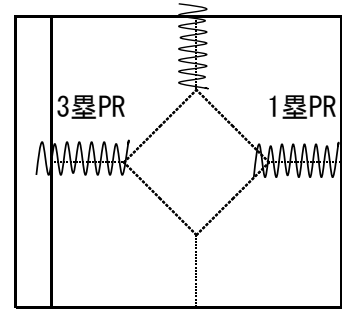
投手の交代

PH
船橋
(選手名)

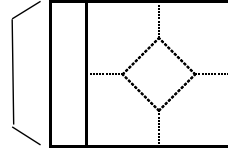


代打 (ピンチヒッター)

2塁PR



代走 (ピンチランナー)



交代後の初打席

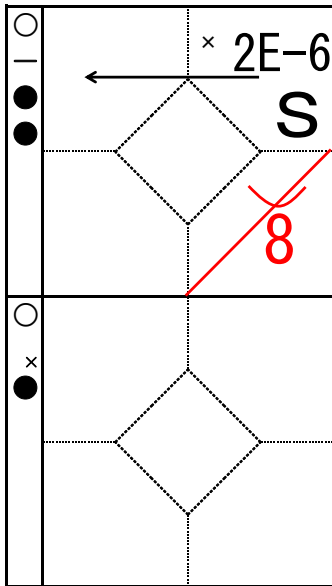
(11) いろいろな記入例

A 盗塁

(1) 盗塁と失策

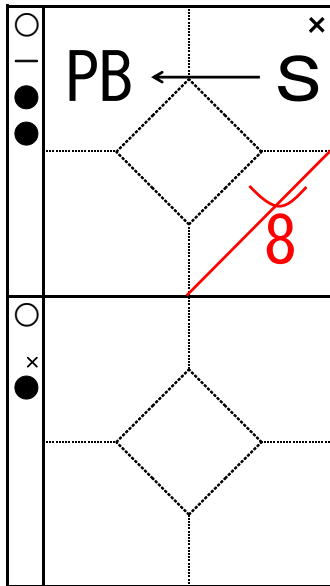
(2) 盗塁と捕逸

(3) 重盗失敗



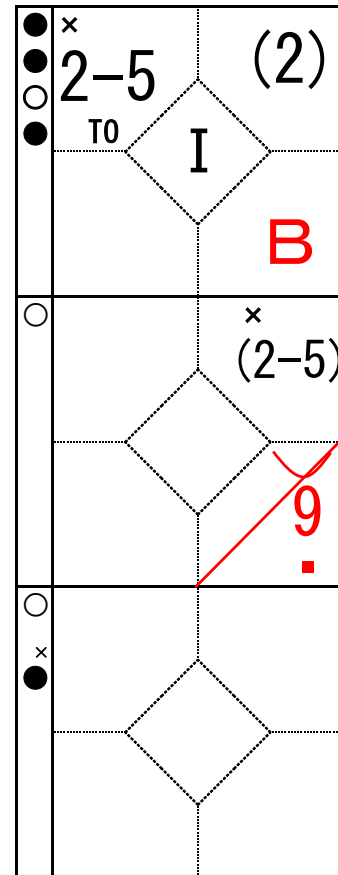
・中前安打で出塁した走者が、次打者の時に盗塁。捕手からの悪送球で三塁に進塁

※走者に盗塁、捕手に失策を記録



・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

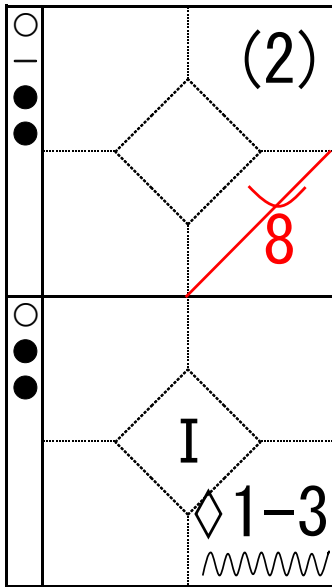


・走者一・二塁で重盗。二塁走者は捕手からの送球でアウト。一塁走者は、送球間の進塁

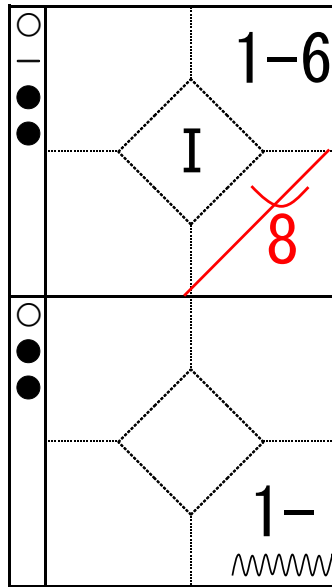
※1人でも走者がアウトになった場合には重盗は記録されない。

B 犠牲打 【注意】打数には数えない

(1) 送りバント成功

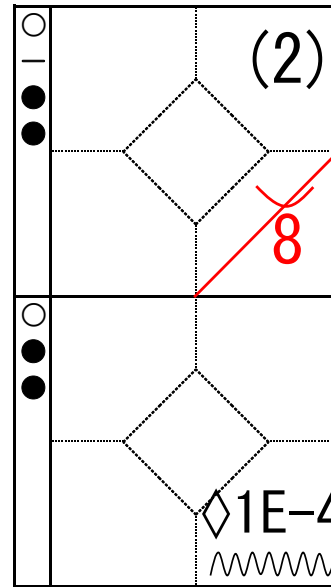


(2) 送りバント失敗



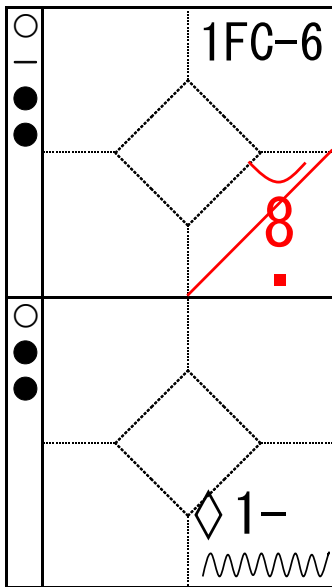
・送りバントが失敗した場合、犠打は記録されない

(3) 犠牲打と失策



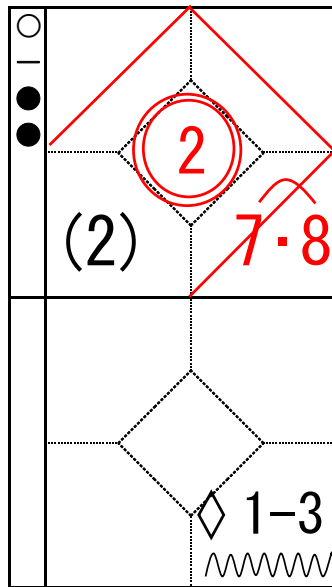
・送りバントを処理した投手が、悪送球した

(4) 犠牲打と野選



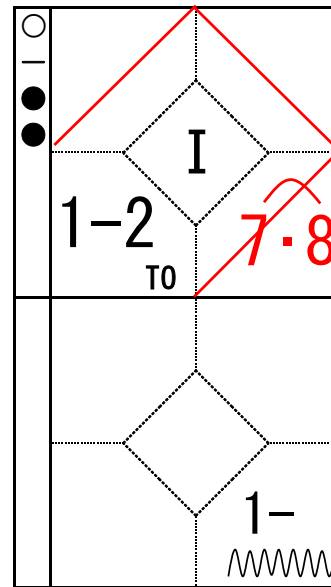
・犠牲打を処理した投手が、二塁へ送球したが、走者のベース到達が早くセーフ

(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

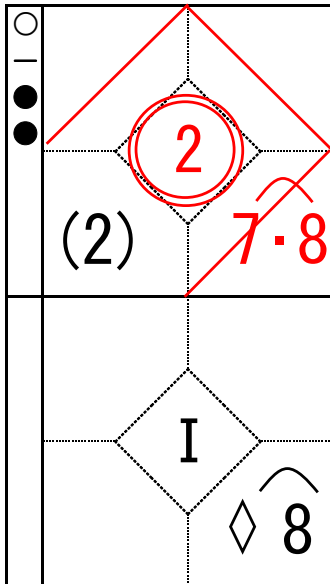
(6) スクイズ失敗



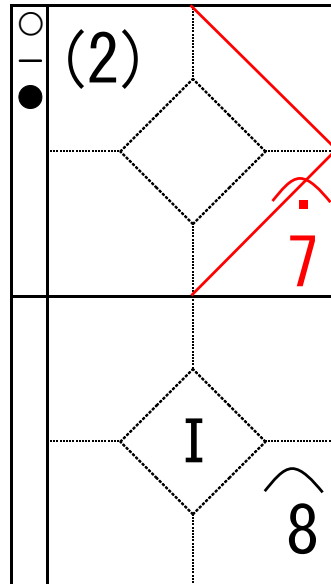
※犠打を記録し、送球した選手には、【FC】を記録

(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、打者に犠牲打と打点を記録



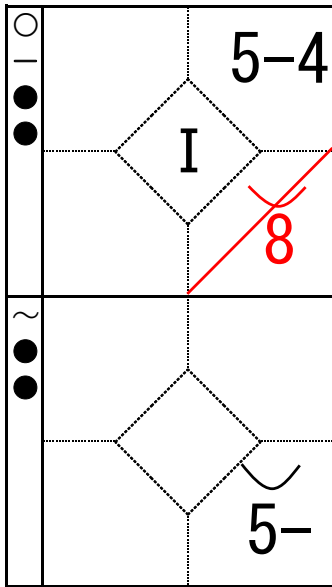
・タッチアップによる走者の進塁では、犠牲打は記録されない

◎犠牲打・失策と犠牲打・野選の基本的な考え方

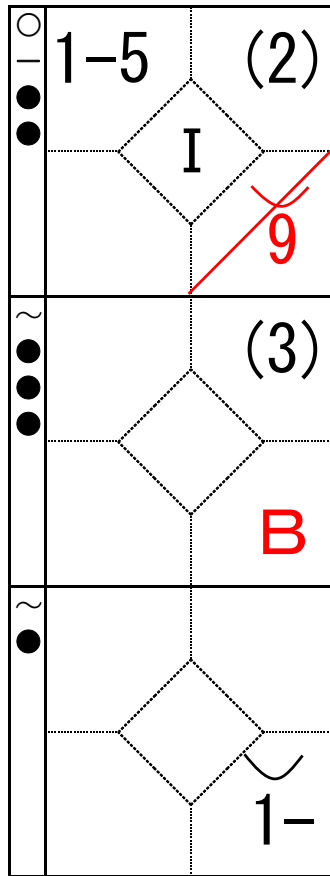
打球を処理した野手が	送球タイミング	記 録
打者以外の走者に 対する守備	アウト	送球した野手に【E】を記録
	セーフ	打者に【犠牲打】を、 送球した野手に【FC】を記録
打者走者に 対する守備	アウト	打者に【犠牲打】を、 送球した野手に【E】を記録
	セーフ	打者に【安打】を記録

※ 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。

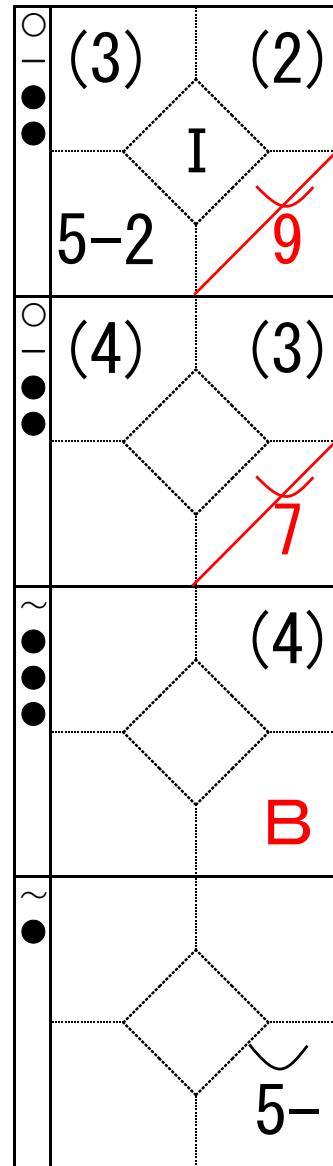
C フォースアウト
 (1) 二塁へ送球



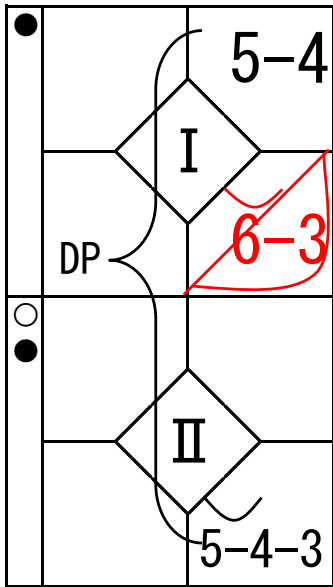
(2) 三塁へ送球



(3) 本塁へ送球

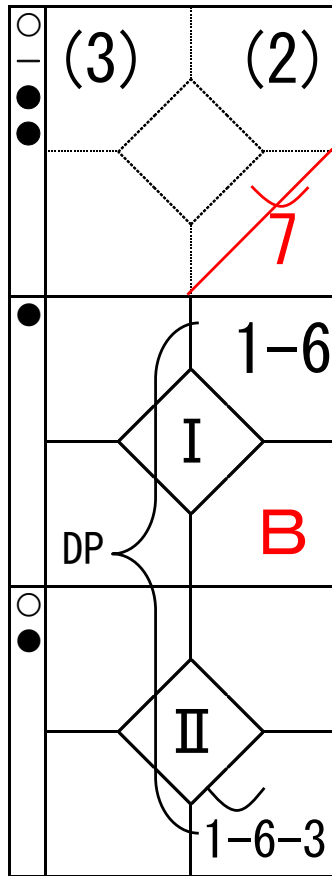


D ダブルプレー
 (1) 走者一塁

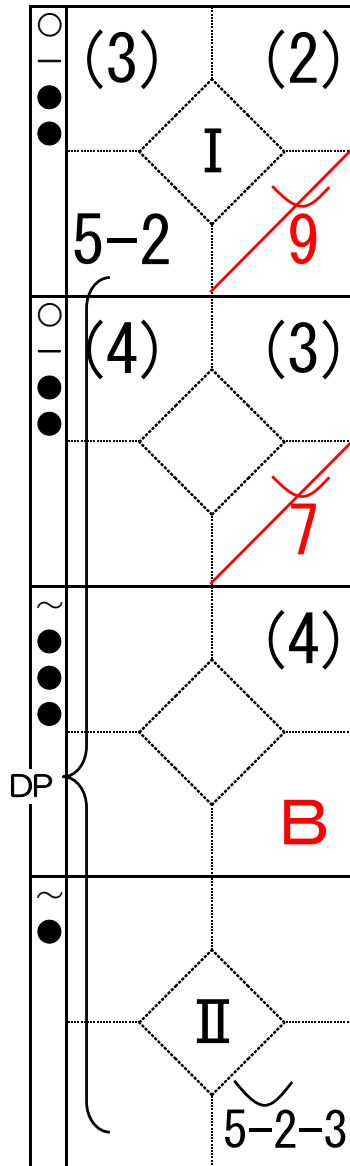


・遊内野安打で出塁した走者を一塁に置き、次打者三ゴロでダブルプレーが成立

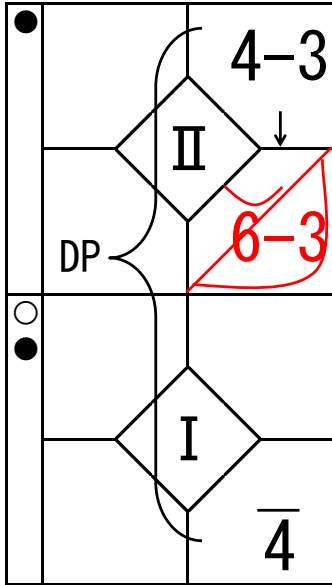
(2) 走者一・二塁



(3) 走者満塁

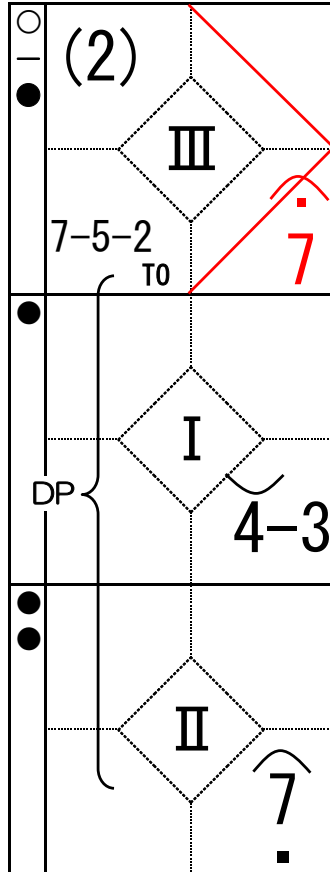


(4) 走者一塁



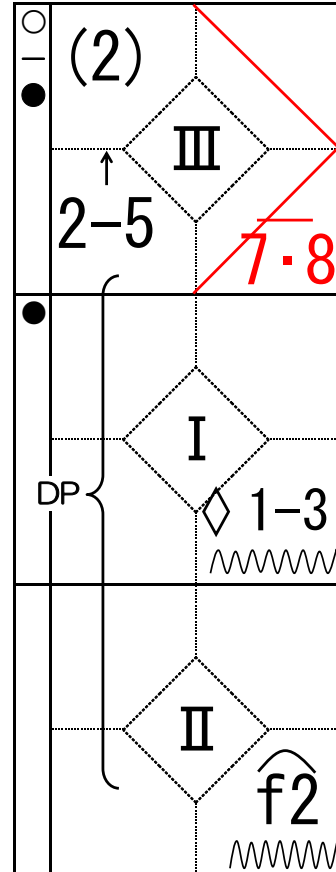
・遊内野安打で出塁した走者を一塁に置き、次打者二ライナーでアウト。飛び出した一塁走者は戻れずダブルプレーが成立

(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

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せん。
- (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、打点はずきませんが、その失策がなくて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【DB】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	0 - 2	0 - 3	1 - 2	1 - 3	2 - 3
救援投手の与四球	0 - 1	1 - 0	1 - 1	2 - 0	
	2 - 1	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。
- ③ 三振（振り逃げ、スリーバント失敗を含む）

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

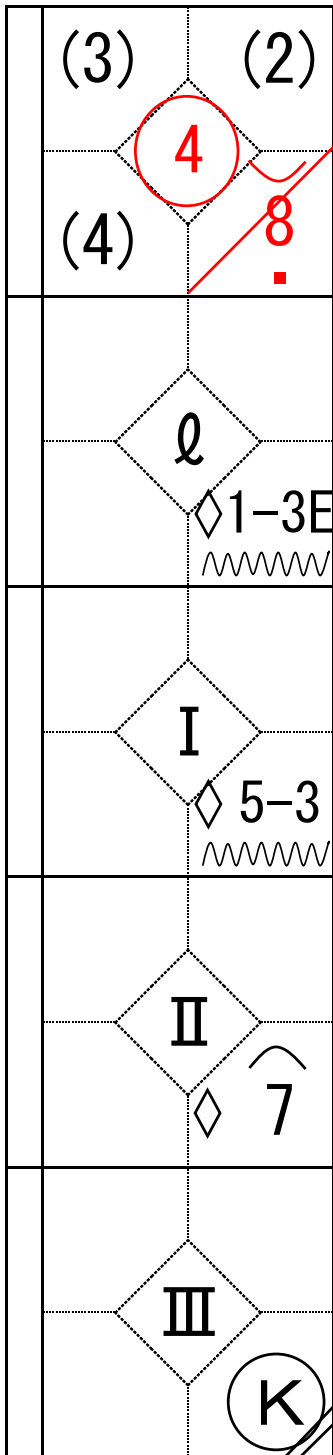
失策、捕逸、捕手（野手も含む）の打撃妨害、野手の走塁妨害で得点した場合は、自責点とはなりません。

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。

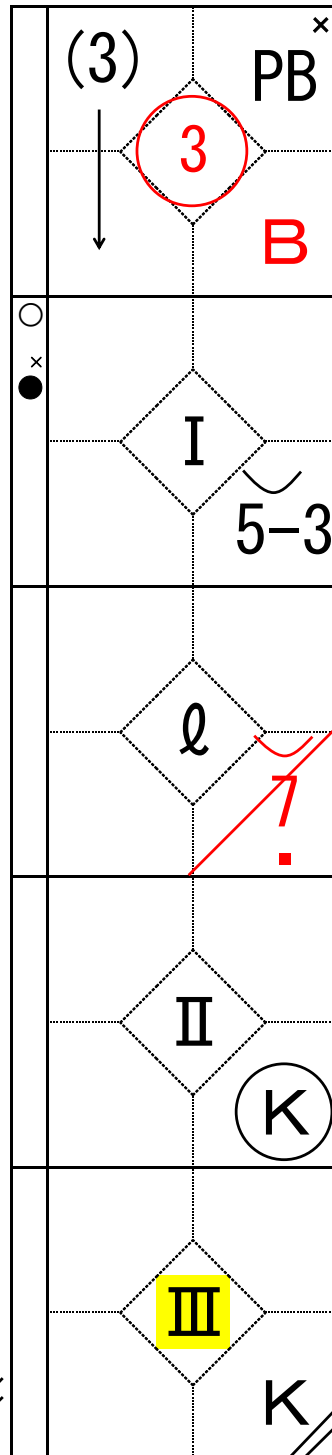
(4) 自責点の例

例1



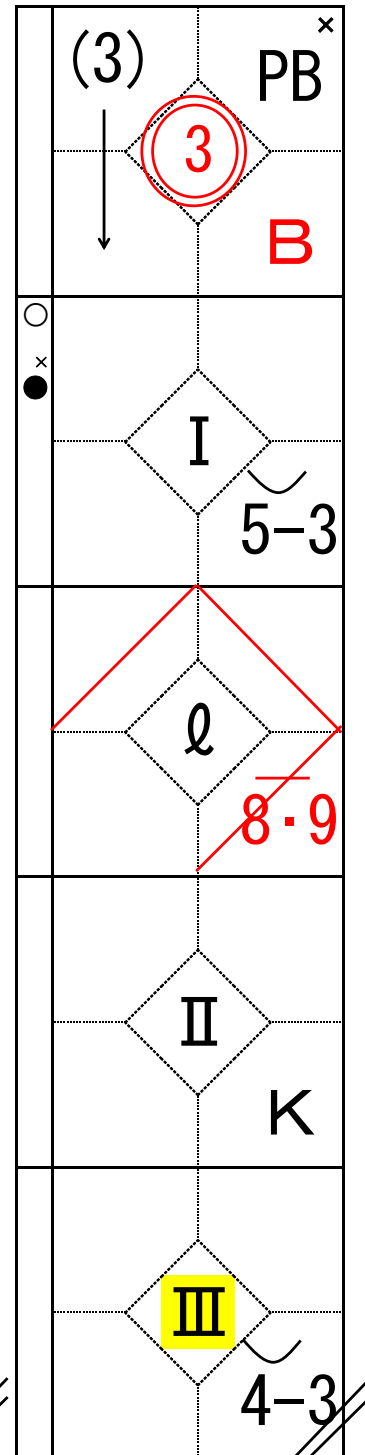
自責点：0

例2



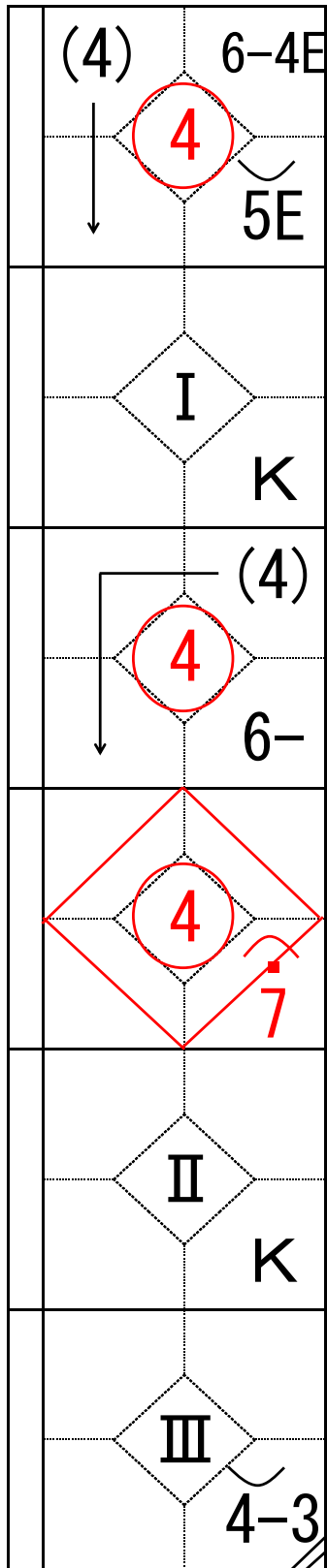
自責点：0

例3



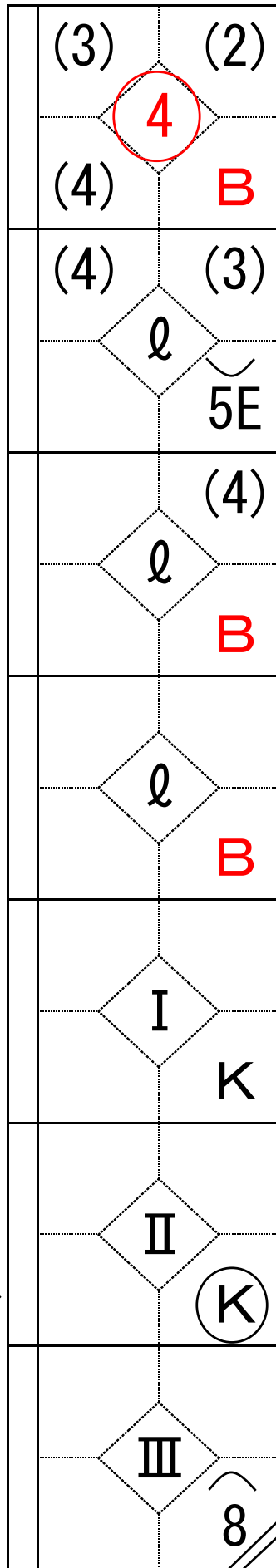
自責点：1

例4



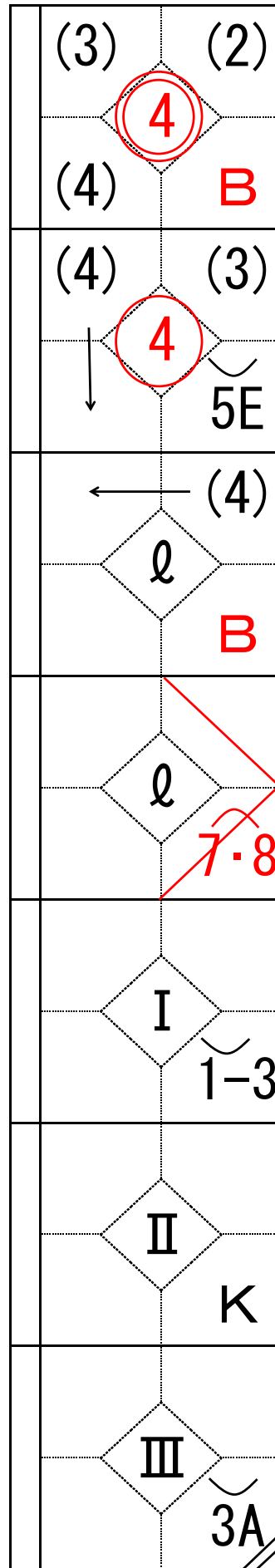
自責点：0

例5



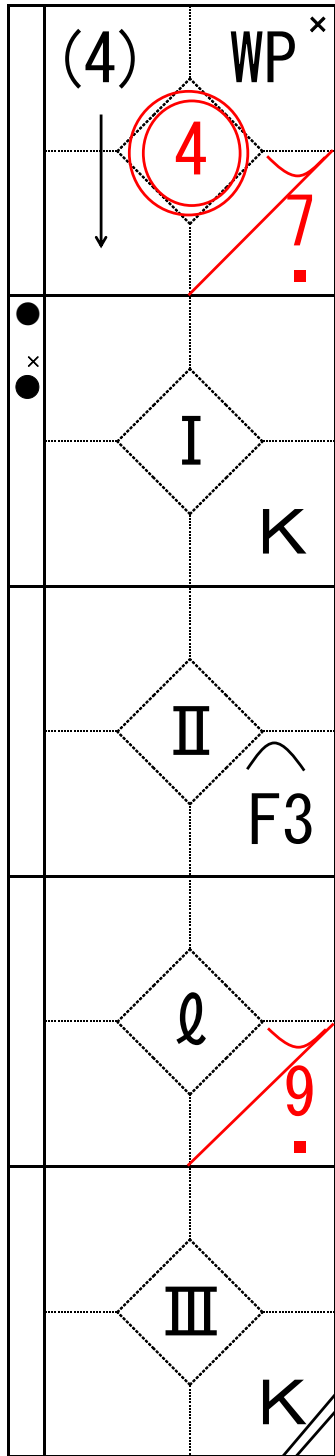
自責点：0

例6



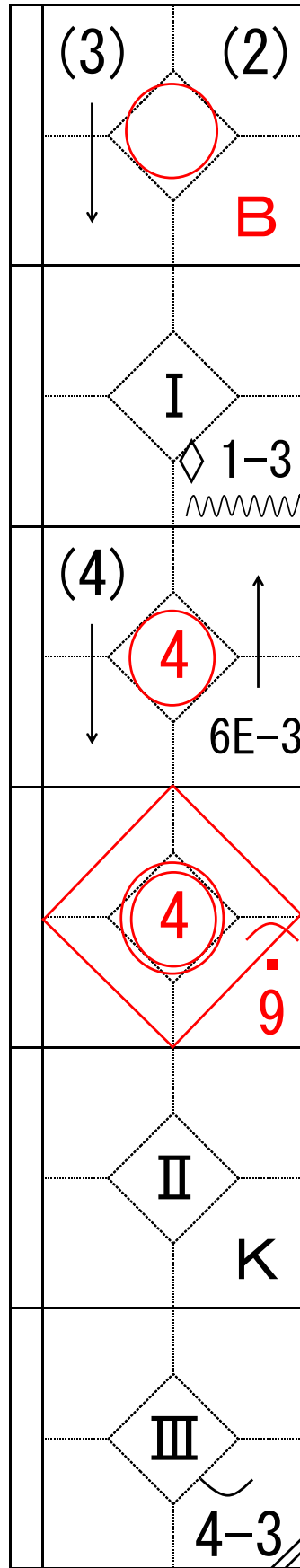
自責点：1

例7



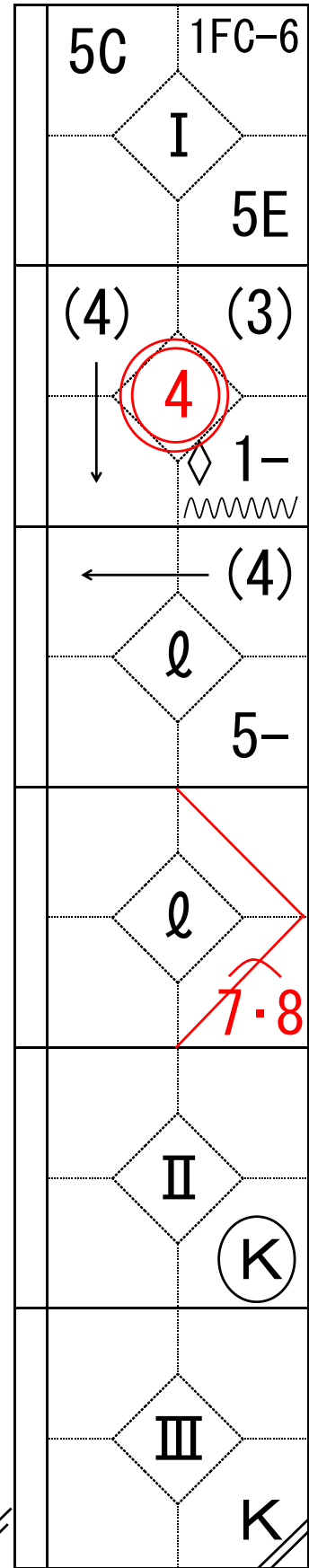
自責点：1

例8



自責点：1

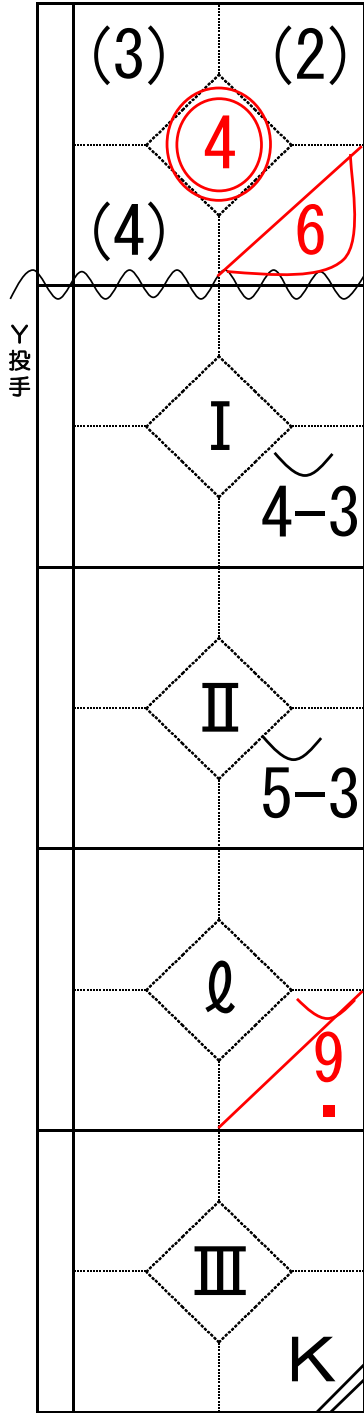
例9



自責点：1

例10

X投手



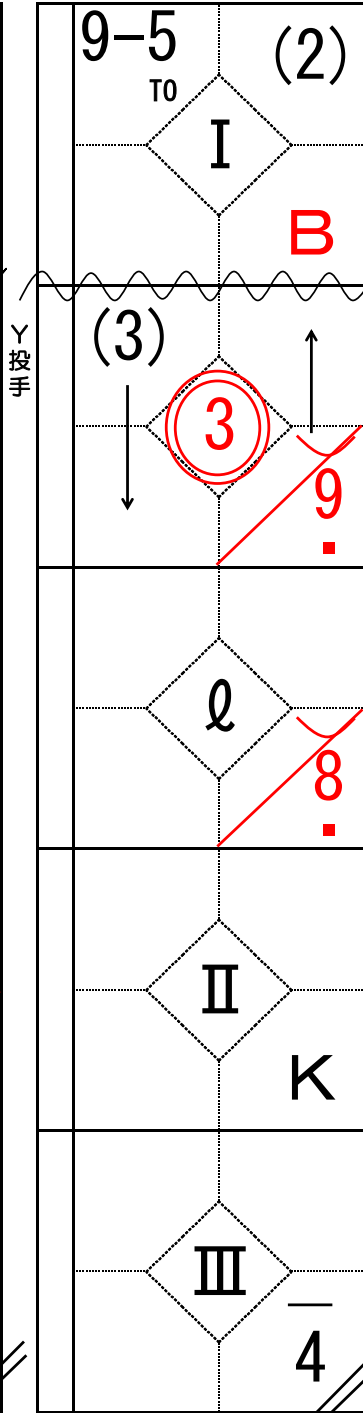
自責点

X投手：1

Y投手：0

例11

X投手



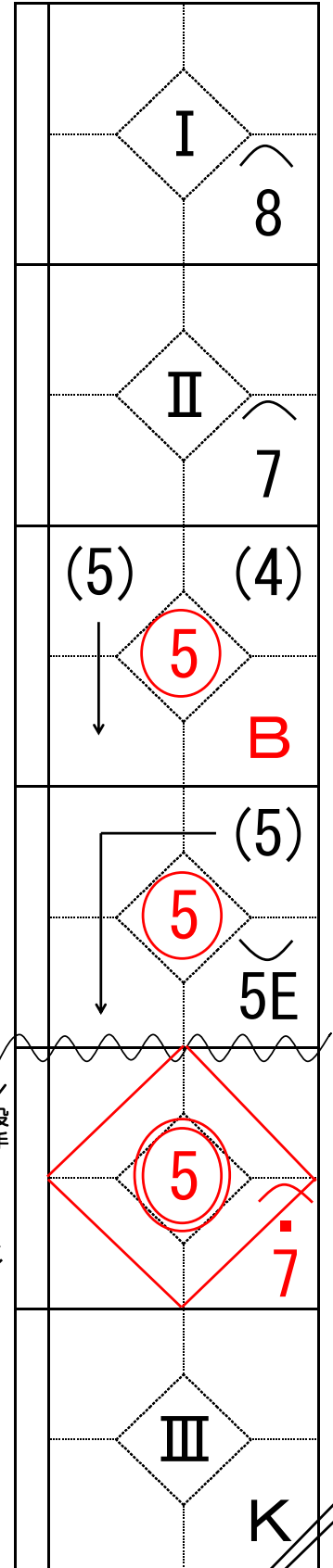
自責点

X投手：0

Y投手：1

例12

X投手



自責点

X投手：0

Y投手：1

No. _____

年度	月	日	曜
春・夏・秋			大会
球場			

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	機	盗	残	失				
1																												
2																												
3																												
4																												
5																												
6																												
7																												
8																												
9																												
長打																												
本塁打																												
二塁打																												
三塁打																												
四塁打																												
得点																												
安打																												
盗塁																												
失球																												

投手	投手名	回	/3	安	責	暴投	ボーク	捕逸	併殺
	⑤								

⑥									
打数 + 四死球 + 犠打 + 訪審出 = 得点 + 残塁 + OUT数									

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	機	盗	残	失			
1																											
2																											
3																											
4																											
5																											
6																											
7																											
8																											
9																											
長打																											
本塁打																											
二塁打																											
三塁打																											
四塁打																											
得点																											
安打																											
盗塁																											
失球																											

7. 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

投手	投手名	回	/3	安	責

後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

暴投	ボーク	捕逸	併殺

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

打数 + 四死球 + 犠打 + 妨害出塁 = (全打席数) = 得点 + 残塁 + 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。

⑦ 記録者の氏名(学校名)を記入する。

記録集計表（テーブルスコア）の記入法

- ① 大会名
 1. 春季高校野球大会・〇〇地区予選、〇回戦、代表決定戦
 2. 春季高校野球大会・県大会、〇回戦、準々決勝、準決勝、決勝
 3. 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
 4. 秋季高校野球大会・〇〇地区予選、〇回戦、代表決定戦
 5. 春季高校野球大会・県大会、〇回戦、準々決勝、準決勝、決勝
- ② 球場名
 東部地区
 1. 越谷市民球場
 2. 春日部牛島球場
 3. 岩槻川通球場
 西部地区
 1. 川越初雁球場
 2. 飯能市民球場
 3. 所沢航空公園球場
 南部地区
 1. 県営大宮公園野球場
 2. 市営大宮球場
 3. 市営浦和球場
 4. 川口市営球場
 5. 朝霞市営球場
 北部地区
 1. 上尾市民球場
 2. 熊谷公園球場
 3. 本庄市民球場
- ③ 試合番号
 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（1×、2×等）
 9回裏攻撃無（×）
- ⑦ コールドゲームの場合・・・5c、6c等、延長戦の場合・・・延長〇〇回
- ⑧ 先攻・後攻チームの得点
- ⑨ 打順の守備位置
 略称
 投（投手）
 捕（捕手）
 一（一塁手）
 二（二塁手）
 三（三塁手）
 遊（遊撃手）
 左（左翼手）
 中（中堅手）
 右（右翼手）
 打（代打）
 走（代走）
) 先発選手に記入
- ⑩ 守備位置変更
 ⑪ 氏名
 姓のみ記入
 同姓の場合は名前の1字追加
- ⑫ 打・・・個人の打数の合計
 安・・・個人の安打の合計
 点・・・個人の打点の合計
- ⑬ 振・・・チームの三振の合計
 球・・・チームの四死球の合計
 犠・・・チームの犠打の合計
 盗・・・チームの盗塁の合計
 残・・・チームの残塁の合計
 ※⑫～⑭、⑯は『0』を記入する
- ⑭ チームの打数、安打、打点の合計
 ⑮ 本塁打・三塁打・二塁打を打った選手の氏名
 ⑯ 各チームのエラー（失策）の数
- ⑰ 登板した投手の氏名
 姓のみ記入
 同姓の場合は名前の1字追加
- ⑱ 捕逸・・・捕逸（PB）した捕手の氏名と数
 ⑳ 併殺・・・併殺（DP、TP）の守備をしたチームに、その数
 ※⑱、⑳は該当がない場合は『 / 』を記入する
- ⑲ 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）
 暴・・・暴投（WP）の数
 ボ・・・ボーク（BK）の数
 ※⑲の暴・ボは『0』は記入せず、『・』を記入する