

スコアブックのつけ方【市川市選抜(男子・女子)編】

平成29年 6月12日

市川市選抜スコアラ― 満江 祥司 作成

スコアブックー基本ー

○ はじめに

スコアブックは、試合の経過がわかるように記号で示したものです。特に決まった記入方法はありませんので、自分でわかりやすいように記入していきましょう。

また、スコアブックの記入方法にはいろいろあり、記入者の主観に任される部分があるため、記入者によって違いがあります。ここで紹介する記入方法は、一般に広く採用されている早稲田式の記入方法を参考に作成したのですが、正式な記入法と多少違う部分もあると思いますが、ご了承ください。

スコアブックの記入方法を市川市選抜(男子・女子)で、ある程度統一したいと思いますので、この「スコアブックのつけ方」を参考としてスコアを記入してください。

○ 試合がはじまる前に

スコアブックの上段に、試合年月日時・場所・試合名・天候等、中段に対戦相手・得点・記録者名などの記入する場所があります。試合がはじまる前にはきちんと記入するようにしましょう。

【スコアブックにある主な項目】

- 日付・・・試合の行われる年月日を記入
- 球場名・・・試合の行われる球場名を記入
- 試合名・・・何という大会の何回戦なのかを記入
- 天候・風向・・・天候を『晴れ・曇り・雨・雪・小雨』等で記入
風向を『3→5(1塁→3塁)、8→2(センター→本塁)』等で記入
風強さを風向の横に『微・弱・強』等で記入
- 状態・・・選手のプレーに大きく影響するグラウンドの状態を『乾・湿、良好』等で記入
- 試合時間・・・試合開始時間・終了時間を記入
- チーム名等・・・自チームとどここのチームが対戦したのか、またその監督の氏名を記入
- 記録者・・・後から見て疑問が生じたとき、誰が記録したかわかるように記入
- 球審・塁審・・・わかる場合は記入するようにしましょう。
- タイム・・・攻撃、守備ともに3回までとなっていますので、チェックしてください。

次に先発選手のシート(守備番号)、氏名、背番号を記入しましょう。氏名の欄が3行あるのは、選手交代したときのためのものです。交代の際は選手名の記入を忘れないようにしましょう。

年 月 日()			球場		大会	回戦	天候	風向	状態	開始	時	分									
打順	シート	氏名	背番号	1	2	3	4	5	6	7	8	9									
1																					
2																					
3																					
4																					
9																					
投 球 数				チーム名		1	2	3	4	5	6	7	8	9	合計	記録者	球審	塁審	タイム	攻	守
																	1	2			
																	3				
打順	シート	氏名	背番号	1	2	3	4	5	6	7	8	9									
1																					

以上で試合前の準備は完了です。

※ スコアの記入に際しては、不測の事態に備えて予備のボールペンやシャープン等も用意しておきましょう。スコアブックが雨にぬれない工夫も大事です。

※ 子供たちの大切な記録です、みんなで楽しく記入することに心掛けてください。

※ 記入の際にはくれぐれもファールボールには十分に注意してください。

○ 守備番号

守備番号は各守備に与えられた番号です。スコアを記入するにあたってプレー経過を『三塁手→一塁手』、『遊撃手→二塁手→一塁手』などと記入していると、手間がかかるため『5-3、6-4-3』のように番号とハイフンで記入します。守備番号ハイフンは送球順序をあらわします。守備番号は以下の通りです。

【守備番号】

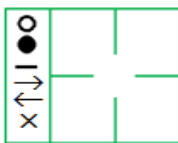
1・・・投手(ピッチャー)	4・・・二塁手(セカンド)	7・・・左翼手(レフト)
2・・・捕手(キャッチャー)	5・・・三塁手(サード)	8・・・中堅手(センター)
3・・・一塁手(ファースト)	6・・・遊撃手(ショート)	9・・・右翼手(ライト)

○ マスの意味



スコアブックのマスは、4つに分けられています。右下から反時計回りに一塁、二塁、三塁、本塁の順番になっています。

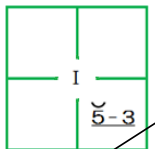
○ ボールカウントの記号



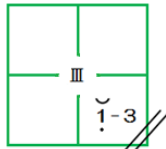
ボールカウントは左側にある空白の場所に記入します。詳細は以下の通りです。ボールカウントは球審が判定するので、その判定どおりに記入するだけでよいです。

○・・・見送りストライク ×・・・空振りストライク
●・・・ボール -・・・ファウル (→一塁側、←三塁側)

○ アウトの記号・チェンジの記号



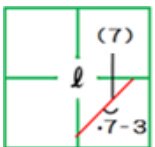
アウトは、マスの中央の部分に1アウトなら『I』、2アウトなら『II』、3アウトなら『III』と記入します。数字では書かないようにしましょう。守備番号と区別が付きにくくなります。1アウト、2アウトの場合アウトとなったプレーの記号にアンダーラインを引き後日見たときにわかるようにしておきましょう。



3アウトチェンジとなった場合は、マスの右下角に斜線2本を記入します。前の回誰で終わったのかをわかり易くするためです。

※ 左のスコアは、投手がピッチャー前ゴロを捕りファースト送球で3アウトチェンジとなった例です。

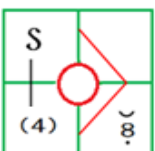
○ 残塁の記号



ランナーが塁に出たままその回が終了した場合は、ランナー残塁となり、マスの中央の部分にローマ字筆記体のエルを記入します。エルはレフトオンベースの略です。○と間違えることがあります。丁寧に記入しましょう。

※ 左のスコアは、レフトライン際のゴロを捕りファーストに送球するも間に合わずセーフ。7番打者のプレーで2塁に進塁、8番打者のプレーでチェンジとなり残塁となった例です。

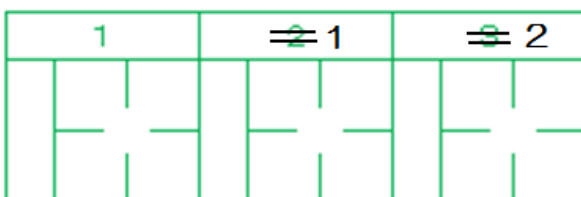
○ 得点の記号



通常得点は○をマスの中央部分に記入しますが、エラーによる得点は○の中にEを記入します。またホームランでの得点はHRを○の中に記入します。

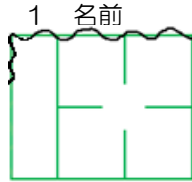
※ 左のスコアは、センター前ヒットの2塁打で出塁、サードに盗塁し、4番打者のプレーでホームイン。得点が入った例です。

○ 打者一巡した場合の記入方法



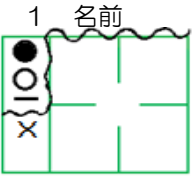
打者が一巡した場合は次の回を二本線で消して付けるようにしましょう。

○ 投手交代の記号



相手チームのピッチャー交代の場合は、交代した時点の選手のマスの上に波線をつけて代わったピッチャーの名前を記入しましょう。他の選手交代と区別するために、名前の前に『P』をつけるとわかりやすくなります。

※ 選手氏名欄にも名前を追記することも忘れずに記入します。守備位置のみの交代の場合は、選手氏名欄のシートの変更のみを記入します。



現在の打者に対しての投球の途中での交代の場合には、どのタイミングで交代したのかわかるように、代わったボールカウントのところまで波線を記入しましょう。（左のスコアを参照してください。）

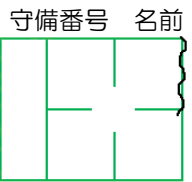
※ 選手氏名欄にも名前を追記することも忘れずに記入します。守備位置のみの交代の場合は、選手氏名欄のシートの変更のみを記入します。

○ 守備交代の記号



守備の交代の場合、インニングはじめからのときは、ボールカウント記入欄左に波線を記入し守備番号と名前を記入します。

※ 複数交代する場合は、守備番号のみの記入とし、選手氏名欄に名前を追記します。



インニング途中の交代の場合は、2塁右側に波線を記入し、守備番号と名前を記入します。

※ 複数交代する場合は、守備番号のみの記入とし、選手氏名欄に名前を追記します。

【選手交代は、自チームスコアと相手チームスコアが対になる？】

1	2	3
I (8)		
II (4)	田口	
III (3)		

自チーム（相手チーム）

1	2	3
II (8)		
III (4)	4田口	

相手チーム（自チーム）

自チーム（左）のスコアだけに選手の交代を記入しただけでは何回に交代したのかが、はっきりとしません。

そこで相手チームのスコアに交代したタイミングで守備番号と名前を記入することで、2回に交代したことがはっきりします。

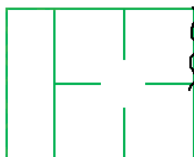
○ 代打の記号



代打はマス左側全体に波線を記入し、ピンチヒッターの略の『PH』と名前を記入します。

※ 選手氏名欄にも名前を追記することも忘れずに記入します。

○ 代走の記号

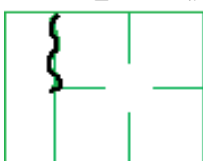


PR
名前

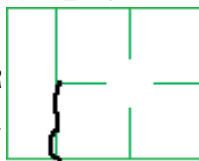
1塁走者に対する代走は代走は右上のマス右側に、2塁走者に対する代走は左上のマス左側に、3塁走者に対する代走は左下のマス左側に波線を記入しピンチランナーの略の『PR』と名前を記入します。

※ 選手氏名欄にも名前を追記することも忘れずに記入します。

PR
名前



PR
名前

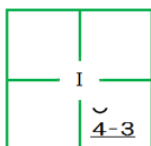


最近、頭部に投球を受けた場合臨時代走を起用することが増えてきたが、スコアブックの記入法はなく、記録として残らない。

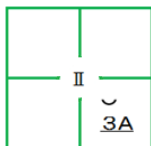
※ 「臨時代走」～高校野球特別規則で定められてい規定で、死球などの負傷で試合の中断が長引くと審判員が判断した場合、負傷選手の代わりに走者を務める選手を審判員が指名する。この走者は試合に出場中の選手に限られ、チームに指名権はない。打者走者が負傷した場合は、投手と捕手、出塁中の者を除いた直前に打撃を完了した選手となる。また、臨時代走者の記録は、負傷者のスコアとして記録され、その選手がアウトになるか、そのインニングが終わるまで続く。臨時代走に代走を起用した場合は、負傷選手の交代とみなされ、その選手はそれ以降出場できなくなる。

スコアブックー打撃ー

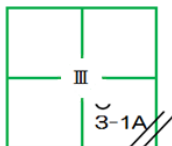
○ ゴロの記号



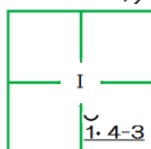
ゴロは守備番号の上に『U』記入をします。左のスコアはセカンドゴロで2塁手が1塁手に送球して1アウトとなった例です。



左のスコアは1塁手がゴロを捕球し、自分でベースを踏んで2アウトとした例です。この場合、1塁をA、2塁をB、3塁をC、本塁をHとして記入します。

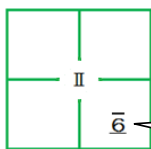


左のスコアはファーストゴロを1塁手がさばいて、1塁のベースカバーに入った投手が1塁ベースを踏んで3アウトチェンジとなった例です。



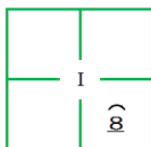
野手のはじいた場合には『・』を守備番号の横に記入します。左のスコアは投手がはじいた球を2塁手が捕球し1塁手に送球し1アウトとなった例です。

○ ライナーの記号

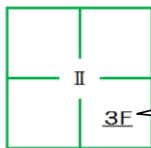


ライナーは守備番号の上に『-』を記入します。左のスコアはショートライナーで2アウトとなった例です。また守備番号の横に『L』を記入することもあります。参考まで。

○ フライの記号

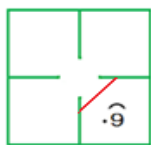


フライは守備番号の上に『^』を記入します。左のスコアはセンターフライで1アウトとなった例です。

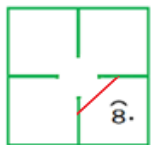


ファウルフライはアウトになった場合のみ守備番号の横に『F』を記入します。左のスコアはファーストのファウルフライで2アウトとなった例です。また『FF』を記入することもあります。参考まで。

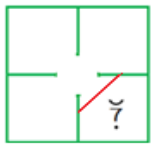
○ 打球方向の記号



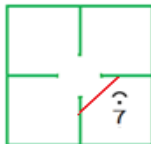
打球方向を正確に記入する場合は以下の通りになります。打球の飛んだ方向を『・』であらわします。左のスコアはライトに向かって左の地点に飛んだフライの例です。



左のスコアはセンターに向かって右の地点に飛んだフライの例です。
※ 野手のはじいた場合にも『・』を使用しますので、記入する位置に注意してください。はじいた場合は、守備番号の真横に、方向の場合は、少し下目に記入するようにしましょう。

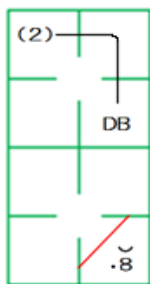


左のスコアはレフト前の地点でのゴロの例です。

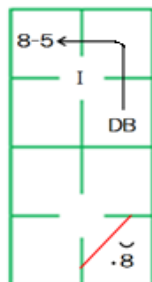


左のスコアはレフトの頭を超えたフライの例です。

○ 進塁の記号

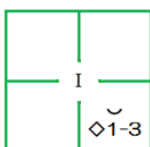


進塁は線でつなぎます。左のスコアは1人目の打者が、2人目の打者の安打で3塁に進んだ例です。

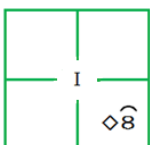


進塁に失敗してアウトとなった場合は矢印でつなぎます。左のスコアは1人目の打者が2人目の打者の安打で進塁したが、センターからの送球でアウトとなった例です。

○ 犠打・犠飛の記号



犠打は◇（白抜き）で記入します。犠打失敗のときは◆で記入する場合があります。（バントなど）左のスコアは、送りバントが成功した例です。

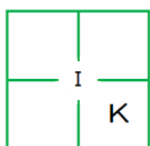


犠飛は犠打同様◇（白抜き）で記入します。左のスコアは、センターへの犠牲フライの例です。

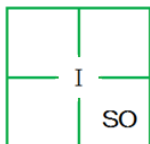


バント失敗は◆（黒塗り）で記入します。左のスコアはバントした打球がピッチャー正面のゴロとなりファーストランナーがセカンドでアウトになった送りバント失敗の例です。

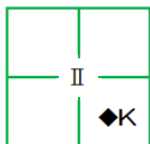
○ 三振の記号



見送り三振は『K』と記入します。

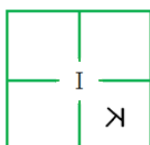


空振り三振はスイングアウトの略『SO』と記入します。

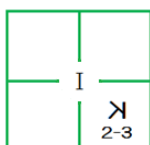


スリーバント失敗の場合は、バント失敗の◆の横に三振の『K』を記入します。

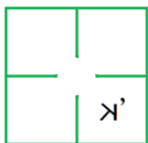
○ 振り逃げ三振の記号



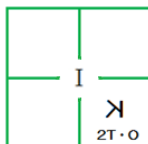
振り逃げは『K』の左右を反転させたものを記入します。



振り逃げアウトとなった場合は、『K』の左右を反転させたものの下に送球経過を記入します。

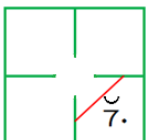


振り逃げセーフとなった場合は、『K』の左右を反転させたものに『』を記入します。

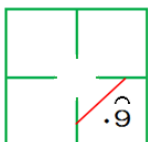


左のスコアは振り逃げ後、捕手にタッチアウトされた例です。

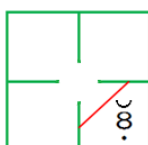
○ 安打の記号



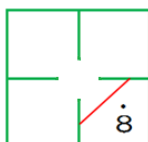
ヒットは『/』で記入し、野手右側への打球は守備番号の右側に『・』を記入します。左のスコアはレフト右側へのヒット（ゴロ）で出塁した例です。



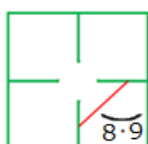
野手左側への打球は守備番号の左側に『・』を記入します。左のスコアはライト左側へのヒット（フライ）で出塁した例です。



野手前への打球は、守備番号の下側に『・』を記入します。左のスコアはセンター前へのヒット（ゴロ）で出塁した例です。

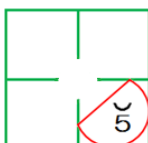


外野手の頭越えのフライについては外野の守備番号の上に『・』を記入します。『∩』は記入しません。ご注意を！
左のスコアはセンターオーバーのヒットで出塁した例です。



野手と野手の間の打球は守備番号と守備番号の間に『・』を記入します。左のスコアはライト・センター間のヒット（ゴロ）で出塁した例です。

○ 内野安打の記号

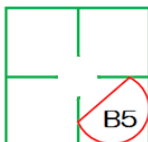


内野安打は通常のヒットの『/』に加えて、下部を半丸で囲む形で記入します。左のスコアはサードへの内野安打で出塁した例です。



左のスコアは3塁手がゴロを捕球し1塁へ送球したが間に合わず内野安打となった例です。

また、送球できなかった場合は、ハイフンのみを記入します。（5ー）



バントヒットの場合は通常のヒットの『/』に加えて、下部を半丸で囲み『B』を守備番号の左側に記入します。左のスコアはサードへのバントヒットの例です。

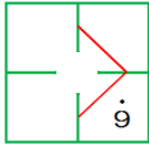
○ テキサスヒットの記号



テキサスヒット（ポテンヒット）は、『T』で記入します。左のスコアはレフト前に飛んだ打球をレフトが捕球できずにショートが補給したテキサスヒットの例です。

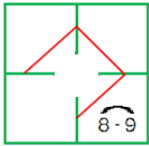
※ テキサスヒット（ポテンヒット）は、外野と内野が打球をおた場合に外野手が捕球できず内野手が捕球した場合を言います。

○ツーベースヒットの記号



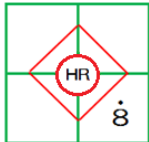
2塁打の場合は、2塁のマスまで『/』を伸ばして記入します。左のスコアはライトオーバーの2塁打の例です。

○スリーベースヒットの記号

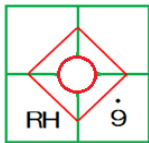


3塁打の場合は、3塁のマスまで『/』を伸ばして記入します。左のスコアは右中間のフライによる3塁打の例です。

○ホームランの記号



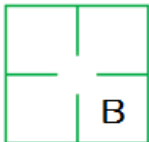
本塁打の場合は、本塁のマスまで『/』を伸ばし、中央にホームランの略の『HR』を記入します。マス全てを囲む形になります。左のスコアはセンターオーバーの本塁打の例です。



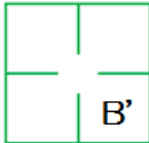
ランニングホームランの場合記入方法は本塁打と同じですが、区別するために本塁のマスにランニングホームランの略の『RH』を記入します。左のスコアはライトオーバーのヒットによるランニングホームランの例です。

スコアブックー投球ー

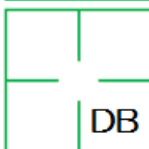
○四死球の記号



四球はベースオンボールスの略の『B』と記入します。

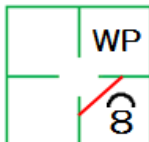


敬遠の四球は通常の四球と区別するために『B'』と記入します。

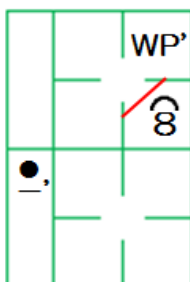


死球はデッドボールの略の『DB』と記入します。

○暴投の記号

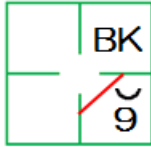


暴投はワイルドピッチの略の『WP』と記入します。

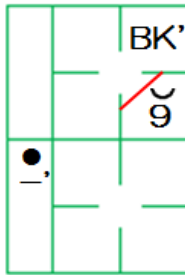


どの打者のどのタイミングで暴投となったのか表すために『'』の記号を暴投となったボールカウントに記入します。

○ボークの記号



ボークの略の『BK』と記入します。



どの打者のどのタイミングでボークとなったのか表すために『 ' 』の記号をボークとなったボールカウントに記入します。

○けん制の記号

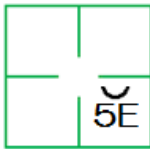


けん制は投球欄左側にボールカウントの間に『-』を記入しどの投球の間に行われたのかわかるようにします。左のスコアは1球目と2球目の間に2度のけん制で前の打者をアウトにした例です。ただ、次の塁へ進もうとしてアウトになった場合は盗塁死、前の塁に戻ろうとすればけん制死となりますので記録する際は注意しましょう。

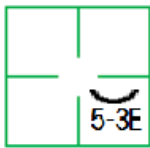
※ 盗塁死については後の一塁/妨害一で説明します。

スコアブックー守備ー

○エラーの記号



エラーの略の『E』と記入します。左のスコアはサードゴロの失策の例です。



左のスコアは3塁手の送球を1塁手がエラーした例です。エラーをしたほうの守備番号に『E』をつけますので注意してください。

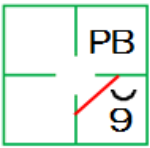
○野手選択の記号



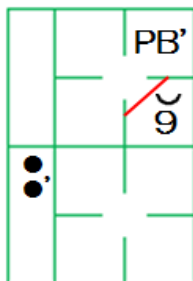
野手選択はフィルダーチョイスの略の『FC』と記入します。左のスコアは2塁手へ送球した例です。

※ フィルダーチョイスは、捕球した球を1塁に投げればアウトを取れる場合に他の塁に送球し、全走者がセーフとなった場合を言います。

○捕逸の記号



捕逸はパスボールの略の『PB』と記入します。



どの打者のどのタイミングで捕逸となったのか表すために『 ' 』の記号を捕逸となったボールカウントに記入します。

○挟殺プレーの記号

2・6	3・6
	4・3
	8

挟殺プレーの場合は、送球した野手すべてを記入します。最後に送球した野手にハイフンをつけます。左のスコアは捕手→遊撃手→1塁手→遊撃手→2塁手→1塁手へ送球がわたった例です。最後がタッチアウトなら『T.O』と記入し「2・6・3・6・4-3T.O」、送球者が暴投した場合は、その送球者に『E』をつけます。「2・6・3・6・4E-3」など

○インフィールドフライの記号

I	
	IFF3

インフィールドフライの略の『IFF』と記入します。また、どの野手へのフライかも記入しましょう。左のスコアは1塁手へのインフィールドフライの例です。

○プレーの記号

	6-4
I	7
	6-

封殺などは必ずプレーの経過を記入しましょう。左のスコアは下の打者がショートゴロを打った後に遊撃手が2塁に入った2塁手に送球し封殺となった例です。

	6-4	D
I	B	
		P
II	6-4	
	-3	

ダブルプレーは、ダブルプレートになったプレーのマスの右側または左側を『}』で結び、ダブルプレーの略の『D・P』と記入します。左のスコアは下の打者がショートゴロをうち遊撃手→2塁手→1塁手の順の送球でダブルプレーとなった例です。

6-4	(7)	T
II	S	
	B	P
6-4		
III	-3	
	DB	
I	6	

トリプルプレーはトリプルプレートになったプレーのマスの右側または左側を『}}』で結び、トリプルプレーの略の『T・P』と記入します。左のスコアは一番下の打者のショートライナーで飛び出したランナーを遊撃手→2塁手→1塁手の順の送球でトリプルプレーとなった例です。

○タッチアウトの記号

	1-
II	3T.O
	7

タッチアウトの略の『T.O』と記入します。左のスコアはセンター前ヒットで出塁した打者が飛び出し、投手から1塁手の送球でタッチアウトとなった例です。

○タッチアップの記号

③	(2)
7	7

タッチアップは犠牲フライを打った打者番号に丸をつけて記入します。左のスコアは3番打者の犠牲フライで2塁から3塁に進塁した例です。

スコアブックー走塁／妨害ー

○盗塁の記号

	(7) S
	8

盗塁はスチールの略の『S』と記入します。また、どの打者のときに盗塁したかを()内に打者番号を記入しておくようにしましょう。左のスコアは7番打者のときに盗塁した例です。

	CS
I	2-6
	B

盗塁死は『CS』と記入します。また、プレーの経過も記入するようにしましょう。左のスコアは捕手から2塁に入った遊撃手に送球してアウトにした例です。

	(2)
I	2-4'
	B
●	II
●	K
○	

別の方法として次のような記入もあります。この場合はどの打者のどの打球時に盗塁死になったかわかるように、ボールカウントに『'』を記入します。左のスコアは2番打者の3球目の空振りストライクの時の盗塁時に捕手から2塁手の送球でアウトなり、2番打者は見逃し三振になった例です。

	(2)
	S'
	6
●	
●	

どのタイミングで盗塁したのかを表すために『'』などの記号を盗塁したボールカウントに記入します。左のスコアは2番打者の2球目の空振り時に盗塁した例です。

S''	S'
	8
●	S'''
	7.
●	

盗塁が複数ある場合はどのタイミングで盗塁したのか混乱することがありますので『'』や『''』などで盗塁ごとに区別するようにしましょう。左のスコアはセンター前ヒットで出塁した1番打者が、2番打者の2球目空振りストライク時、3球目ボール時にそれぞれ盗塁に成功し、レフト横のヒットで出塁した2番打者が3番打者の2球目ボール時に盗塁した例です。

(7)	WP
S	
	B
	(7)
	S
	8

ダブルスチールは、ダブルスチールしたプレーのマス右側または左側を『}』で結び、ダブルスチールの略の『D・S』と記入します。左のスコアは7番打者のときにダブルスチールをした例です。

○妨害・その他の記号

2IF	

打撃妨害はインターフェアランスの略の『IF』と記入します。また、誰の妨害であったかも一緒に守備番号で記入しましょう。左のスコアは捕手の打撃妨害の例です。

※ 守備番号の左に『△』を記入することもあります。参考まで。

	6OB
	8

走塁妨害はオブストラクションの略の『OB』と記入します。また、誰の妨害であったかも一緒に守備番号で記入しましょう。左のスコアは遊撃手の走塁妨害の例です。

	IP-4
I	9

守備妨害はイリールプレーの略の『IP』と記入します。左のスコアは1塁走者が1・2塁間で打球に触れてアウトとなった例です。セカンドに刺殺が記録されます。

また、自打球が足に当たった場合も守備妨害として記入します。(2IP)

II	X

反則打球は『X』と記入します。

※ 反則打球は、打者の足が打撃時にバッターボックスから出ている場合に宣告され、打者がアウトとなる場合を言い、走者は進塁できず元の塁に戻るようになります。

	IP-3A
I	7

左のスコアは打者ランナーが1塁走者を追い越しアウトになった例です。ファーストに刺殺が記録されます。