

スコアブックの記入法

大島信雄

ゲームの進行過程をわかりやすく、しかも要点を明りょうに記入するのがスコアブックです。もちろん公平、冷静であるのはいうまでもありません。

一般のファンの方にも専門家にも、後日の楽しみであるとともに、野球上達の研究材料や、データとして役立ちます。だから、できるだけたくさんの方に、興味を持ってもらいたいものです。

いままで、多くの人が考え、実行されてきたいろいろの記入法の原則を、適宜総合したのが以下の記入例です。しかし、それにこだわりすぎる必要はありません。随時、自分自身のアイディアを生かすのも、一層おもしろみを増します。自由奔放につけてください。

1 ラインアップの記号

日時、対戦相手、球場名などの記入欄を記入してラインアップの発表を待つわけですが、打撃順は一番から九番まで順番に並べればいわけです。試合の途中で選手交代があったときは、新しく登場した選手が、まず何番にはいるかをよく確認することが大切です。なぜなら、打撃順は守備位置とちがってその試合中は再び変更できないからです。

図の例題で順次説明しますと、先発メンバーは七番打者の吉田以下、続いて森、伊藤となつて太数字の打順枠欄に記入します。

シートも先発メンバーはいちばん左(先発)の個所に、遊撃、捕手、投手を表わす6、2、1とそれぞれ記入します。

打順	シート	先攻	攻	守
7	6	5	吉田	(8)
17	5	6	田中	(E) B
27			森	(29)
8	2			
18				
28				
9	1		伊藤	
19	1		平松	
29	PH		加藤	
39	PR		広瀬	
49	1		柳	
59				

遊撃の吉田は、そのあと試合途中で守備位置が三塁に変わり、さらに、田中と交代、田中が遊撃へ守備位置を変えました。

八番打者の捕手森は左打ち(△)。九番の投手伊藤は、平松に救援を仰ぎましたが、実際の投球のところに19とするか平松と記入すればよいのです。

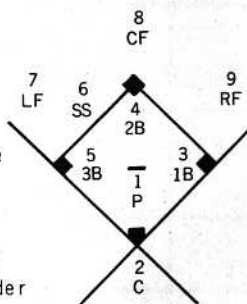
平松に打順が回ったところで、代打(P・H)に加藤が起用され、出塁すると代走(P・R)に広瀬が起用されました。実際の代走のところに39とします。そして守備側に回ったとき、投手は柳田になりました。

代打に加藤が起用されたとき、相手チームも投手を水谷に代えました。水谷、または19とします。二入めの投手です。

守備位置(下図)の記号は通常算用数字を使いますが、一番手なれたものでいいわけです。三遊間安打とか右中間二塁打、あるいは投前バントの表現など下の記号で、よくわかっていただけははずです。ただし漢字の三はことばどおり三塁手のことですが、数字の3は一塁手のこと……というものがありますから混同しないでください。

野手の記号

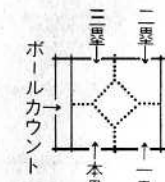
- 1……投(手) P Pitcher
- 2……捕(手) C Catcher
- 3……一(塁手) 1B First Base
- 4……二(塁手) 2B Second Base
- 5……三(塁手) 3B Third Base
- 6……遊(撃手) SS Short Stop
- 7……左(翼手) LF Left Fielder
- 8……中(堅手) CF Center Fielder
- 9……右(翼手) RF Right Fielder



2 マス目の使いかた

各イニングごとに右図のようなマス目があって、打者への投球内容と、打者(走者になったあとも)の攻撃過程が一塁から順に本塁まで、相手チームの守備ぶりも含めて記入できるようになっています。いかえると攻守走の三要素がひと目でわかりますが、記入の軸は攻撃におかれています。

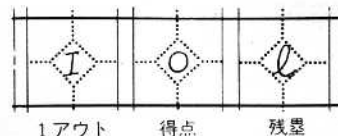
④四隅の使用法



(一塁のところを、本塁に置きかえてもよい)

⑤中央のヒシ型の使用法

アウトカウントの数か、得点か、残塁の三つのうちどれかを記入します。二死走者一塁で打者は遊撃ゴロ、二塁で封殺されて3アウトチェンジでも、野球規則10・02(g)項で打者には残塁を記録します。



- 一死(1アウト)……………1またはI
- 二死(2アウト)……………2またはII
- 三死(3アウト)……………3またはIII(三死でチェンジだから、III//として区切りをつけるのが普通です。)
- 得点は……………O(その得点が自責点なら……E)か●として区別するのがよい。Eはアーンラン(EARNED RUN)の略。)
- 残塁は……………L(LEFT ON BASE)

(例)……二死から一番打者が中堅前安打。つづいて二番打者の右翼越え三塁打で生還。三番打者は三振で3アウト。ただし落球一塁送球アウト。三塁走者残塁。



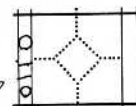
3 投球の記号

① ストライクとボール

まず、ボールかストライクかの区別は、どうしても必要です。全体の投球数も、これでわかります。

- ストライク……………○ } X }を基本形にし
 - ボール……………— } が、 }てこれだけで
- すませてもいいが、もう少し詳しくストライクを分類したいときは、
- 見のがしストライク……………○か×
 - 空振り……………⊕か*
 - ファウルボール……………∨か△
 - バントの空振り……………◎か*
 - バントのファウル……………∨か△

(チップは空振りの扱いだ、▲として区別してもよい)
ボールカウントの欄は一般にせまいから以上の記入でじゅうぶ



んですが、もっと専門的に記入するときは、同じ見のがしのストライクでも、高目○、低目◎、外角○、内角○、さらに外角低目空振り虫などのように区別することができます。またファウルも、三塁側▽、一塁側▽、後方▽とする方法もあります。

㊸ 球種やコース

球種やコースをもっと正確に記すためには、少しこみいってきませんが、つぎの記号のように、ボールカウントを欄外に記入します。

- 速球……………○ (Q……………外角低目)
- カーブ……………◎ (◎……………外角腰の高さ)
- シュート……………⊖ (⊖……………内角高目)
- スライダー……………⊙ (⊙……………外角低目)
- 他の変化球……………Ⓢ (Ⓢ……………真ん中低目)

初球は外角低目のストライク見のがし。
つぎは内角シュートがはずれてボール。
三球目は真ん中にはいるカーブを中堅飛球で二死。

4 打撃、走塁、守備行為の記号

㊸ 打撃 (セーフとアウトの場合など…ゴロ…)

ライナー…一かL、フライ…へかF)

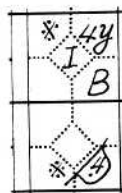
〈安打〉…ヒット

記号 方向を示す

- 安打(シングルヒット、単打ともいう)…一かL (左翼線)
- 内野安打(バントヒットはB.H)…二か2 (二塁前)
- 二塁打……………二か2 (中堅越え)
- 三塁打……………三か3 (右中間)
- 本塁打……………四か4 (右翼越え)

(自責点のとき)

なお、打者は、たとえば二塁ゴロを打ったが、無死四球で出塁していた一塁走者が触球(Yの記号)して守備妨害アウト。打者に、規則で安打が記録されるような場合は、※印をつけ備考欄か欄外に、チェックしておくともごつきません。プロ野球の記録部では安打へ。内野安打◎、二塁打◎、本塁打◎を使用。



〈その他の出塁〉…または進塁

四球……………BかB.B (故意四球は☆B)

B・BはBASE ON BALLの略。Hを用いているひともあ

りますが、ホームランと混同しやすいのでBがよい)

死球……………D.B (DEAD BALL)

野手選択……………F.C (FIELDER'S CHOICE)

三塁ゴロのときなら、5F.CかF.C5。

失策……………E (ERROR) か、

遊撃からの送球を一塁手が落球して失策のときは6-3Eとなり、一塁ゴロを捕りそこねて失策が記録されたときは3Eか3。

また遊撃ゴロをトンネル失策のときも6Eか6、だけ。打球をとって一塁へ悪送失策が記録されたときは、やはり6Eか6、だけでもよいが、6E(-3)か6、(-3)とすれば送球した行為がよくわかります。カッコの中に入れたのは、この送球が公式記録に生きてこないからです。同じ悪送球でもさらに6E(-3)が高投で、6E(-3)が低投とわかるのも一方法です。

妨害による出塁…1.F (INTERFERENCE)

だから捕手の打撃妨害なら2.1.F(または1.F.2)として、捕手の妨害の項にもそのことを記入するのがよい。

三振後捕手の後逸、または一塁悪投などで一塁に生きたとき…

Xか、K'(またはKE)。しかし、後逸時はKP(PASS BALL)、一塁悪投時は_{2,3}K、投手の暴投ならKW(WILD PITCH)の方法もよい。

ボーク……………B.K (BALK)

(例) 七番打者左翼線二塁打。八番の初球に三盗。つづいてボークで生還。‘や’の符号に注意。



〈打者または走者アウトの記号〉

(打球の方向、送球順序、補殺、刺殺)

三振……………KかS.O (STRIKE OUT)

捕手が正規に捕球したときS・Oを使用、落球時は_{2,3}Kと区別する方法もある。

飛球(アウト) ……へかF (FLY) 左翼フライなら7か、F7。

打球の方向は、たとえばラインぎわなら.7とすればよい。ファウルのときは、▲7かF.F7。

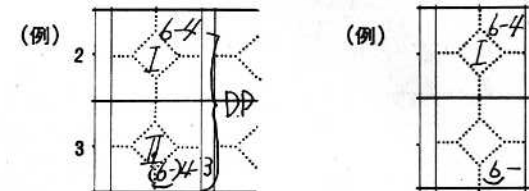
ライナー(アウト) ……一かL (LINER)。

中堅左へのライナーなら.8かL8。

グラウンダー(ゴロ) ……

このケースは捕球、送球(触塁や触球も)がとれない一番多い。遊撃ゴロを一塁送球アウトなら6-3。遊撃手が補殺で一塁手が刺殺。

しかし、一塁送球が圧倒的だから6だけでもよくわかる。そのかわり一塁以外の送球時、たとえば三番打者の遊撃ゴロを二塁送球、つづいて一塁送球で併殺が成立したケースなどは、下図左のように記入する。



(図上左) D.P. (DOUBLE PLAY)はこの記入法で刺殺と補殺がはっきりします。3番の6を()で囲んだのは、すでに二番の項で計算されているためだが、二塁封殺だけなら(図上右)のように記入します。

犠打(バント)…□で囲む。(打数にはならない)

投前バント一塁送球なら1.-3。スクイズはS.-3。

犠飛(犠牲フライ)…△で囲む。(打数にはならない)

三塁走者が五番打者の中堅犠飛で生還したときは下図のように記入します。

(例) 三塁走者4番の生還は5番打者の犠飛のため⑤とし、その5を⑤としたのは打点があるからです。



タッチアウト…TかT.O

自分の打球にふれてアウト…X(他の打者の打球にふれたときはY)

打球をとった野手が、自ら触塁したとき…ベースを一塁から、A、B、C、Dと仮定する。

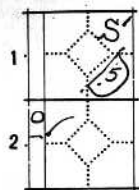
だから二塁手が一塁へ触塁したら4.Aとなり、遊撃手が二塁へ触塁したようなケースは6.B。

㊸ 走塁関係…後位の打者の打撃行為による一個の進塁は打順を書いておくだけでよい

盗塁…SかS.B (STEAL, STOLEN BASE)

重盗 (ダブルスチール) D, S か D, SB

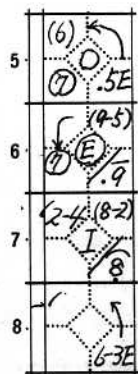
(例)



三塁前内野安打出塁の一番打者が、二番打者の二球目 (ボール) のとき二塁へ盗塁成功。一'とS'の符号を合わせ、いつ盗塁したかを明りょうにしておくとい。

敵失やスローイングによる進塁……か。 (9-5) …右翼から三塁への送球の間。

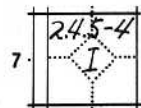
(例)



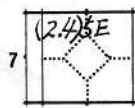
まず五番が三塁手のエラーで出塁。六番打者の右翼左側安打で三塁へ進塁。右翼手が三塁へ送球したすきに六番も二塁に進塁。つぎの七番打者の中堅前安打で二者生還。中堅手が本塁へ返球したのをみて七番打者は二塁への進塁にいったん成功。しかし八番打者の初球 (ボール) の直後、捕手からの送球で刺されて一死。二球め八番は遊ゴロ一塁手後逸で二塁へ。

挟撃プレー……上記の例で七番の走者が二、三塁間で挟撃プレー (RUNDOWN PLAY) になり二塁手から三塁手へ、三塁手から再び二塁手に送球されてアウトになったら、図下左のように。もし三塁手が落球して三塁へ生かし、失策が記録されたら、図下右のように記入します。

(例)



(例)



もし、落球でなく、三塁手が走塁妨害 (OBSTRUCTION) をしたときも記入法はこれでよいが、このエラーの内容をはっきりさせるため5Eのそばに※をつけ、備考欄にも※印をつけ走塁妨害と記入するとよくわかります。

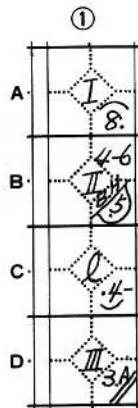
(5. 凡例の④参照)

暴投と捕手の逸球…暴投W, 逸球はP (WILD PITCHとPASS BALL)

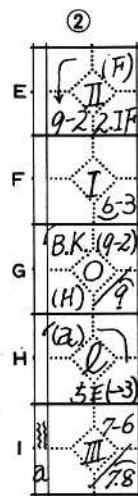
5 凡例

ては例題で復習することにししょう。(1, 2, 3番……の打順をA, B, C……に置きかえる方法もある)

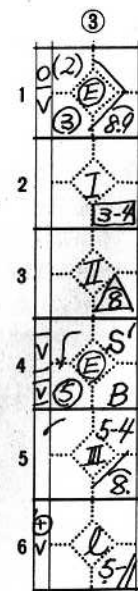
① Aは中堅フライで一死。Bは三塁前バントヒットしたが、Cの二塁ゴロで二塁に封殺。Dは一塁ゴロ、そのまま触塁。Cは一塁に残塁。



② Eは捕手の打撃妨害で出塁。Fの遊撃前ゴロで二塁へ。Gは右翼前安打したが、Eは本塁返球で二死。その間にGは二塁へ。Gはその後ボークで三塁へ。



つぎのHの三塁ゴロを一塁へ高投、Gは生還。Iの代打aは、左中間安打したが、二塁を欲ばって左一遊と転送されアウト。Hは三塁に残塁。



③ 一番打者は2-1からの4球目を右中間二塁打。二番の一塁前送りバントで三進。三番の中堅大飛球 (犠飛) で生還。

四番打者はねばったが結局四球、直ちに二盗成功。五番打者の中堅前安打で生還。六番打者2-0から三塁ゴロで二封。

④ 総まとめのつもりで、いろいろ複雑なケースをとりあげました。(1回表の攻撃) 一番は三塁側へファウルのあとの二球め遊撃ゴロを一塁高投、いっきに二塁へ。二番打者の三球めに三塁盗塁 (捕手の悪送球でそのまま生還)

二番は三振したが捕手が一塁に低投してセーフ。

三番は初球を強い二塁ゴロ併殺で二死。四番 (左利き打者) はファウルで粘ったあと2-0から右翼越えホームラン。(この直後投手はAからBに交代)。

五番は四球出塁。0-1後投手けん制で挟撃プレーになったが、二塁手の走塁妨害で二塁へ。(ここで六番に代え左の代打16番を起用)

つぎの投球は暴投で五番は三塁に進塁。16番の右前安打で生還 (ここで一塁走者16番に代走26番が起用される)。

七番は0-1後一、二塁間にヒットエンドランを的中させて走者は一、三塁。八番は四球で満塁となったが九番が初球を打ったゆるい二塁前ゴロに、一塁走者が触球して三死。

(ボールカウントは内、外野へ現実に入った最後の投球……ストライクの投球計算……がマークされていないから、そのぶんをイニングごとに投球数に加えること)。

④ 1 回

		V	S	1	
	1		O	2E 6E	
	2	G	4-6	I	DP
	3		II	(4-3) 6-3	
	4	V	O	9	
	5	B	13-4	O	B
	6	PH	16	PR	26
	7		(8)	34	
	8		44	B	
	9				
四死球	失策	安打	四球	失球	安打
得点			3		
投球数			28	28	

〈備考〉「凡例」の記入事項中、②のH打者内の(a)は打順をそのまま記入すれば1、④の5番打者内の⑨は⑥となります。前々ページ左下の記入例中7番、8番の打者内の⑨(29)も9番打者を示す⑨と(9)になります。