

# 少年野球

お父さん&お母さんのための

## スコアブックのつけ方

### マニュアル

スコアブックとは、野球だけではなく、バスケットボールやバレーボールなど多種の球技にて用いられている「試合の記録簿」です。この記録簿には、得点者や得点の過程、選手交代など試合中の色々な出来事を数値や記号を使ってデータ化し、記録します。

野球のスコアブックで記録することは、ボール&ストライクなどの「ボールカウント」やセンター前ヒット、セカンドゴロなどの「打撃内容」、盗塁など「ランナーの動き」、代打や投手交代など様々なことを記入していきます。

野球のスコアブックで「**もっとも難しいのが少年野球のスコア**」です。少年野球では色々なハプニングプレーが続出し、無茶苦茶なプレーもあります。それらに対応してスコアをつけるのには、かなりの知識と判断力が必要です。少年野球のスコアのスコアがつけられればプロ野球や高校野球のスコアなんか簡単なものです。(笑)

また、スコアブックのつけ方は1種類ではありませんし、こうじゃなくちゃいけない・・・というものでもありません。極端に言えば書いた本人が分かれば良いと思いますが、他人が見て全然理解できないのも困ります。せめてチームで統一された記入法があれば十分ではないでしょうか。

大きく分けてスコアブックの書き方には「早稲田式」「慶応式」があります。今回は早稲田式を中心にマニュアルを作成しました。が、これが必ずしも「正しい」とは思いません。そこそこは通用すると思います・・・

参考程度に見てください。あとは自分で勉強してもらえれば幸いです。。

頑張ってみませんか？お子さんから「**お母さん、スコアブックつけれるの？スゲー～！**」と尊敬の眼差しで見られる・・・かも(´\_`) もちろんお父さんも・・・

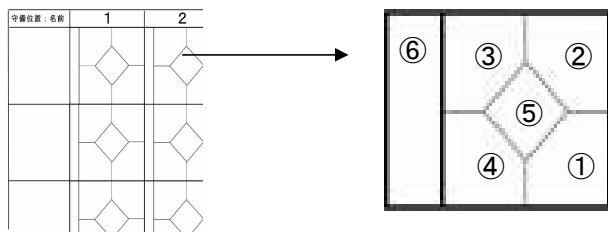
## 野球人倶楽部

<http://89kozo.web.fc2.com/>

## 1. はじめに

スコアブックの記入法は1つではありません。多種多様に存在しますし、書き慣れた方でしたら自己流にアレンジしている人も多いと思います。

ここでは一般的(?)に使用しているスコアブックで説明しています。  
中はこんな感じです。この6つのマスの中にプレイの内容を記入していきます。



一つのマスに対して4つ、上の図のように区切られています。

ダイヤモンドとして見るとわかりやすいかもしれません。

- ① 一塁: 打者の出塁した時、または一塁へ到達前にアウトになったときのプレイを記入
- ② 二塁: 一塁到達以降、二塁へ到達する間のプレイを記入
- ③ 三塁: 二塁到達以降、三塁へ到達する間のプレイを記入
- ④ 本塁: 本塁へ到達する間のプレイを記入
- ⑤ 「アウトカウント」「得点」「残塁」のいずれかを記入
- ⑥ ボールカウントを記入

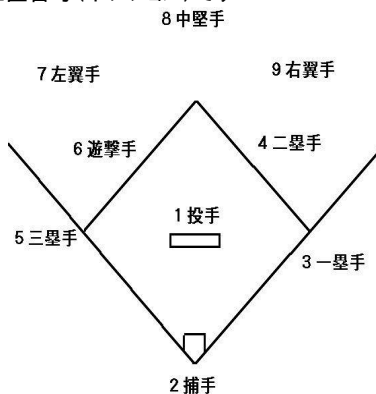
## 2. 最低限覚えてほしいこと

スコアカードへの記入で、すべての基本になるのがこの守備位置番号(ポジション)です  
守備位置は1~9の番号で表します。

守備位置番号

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

もちろん野球のルールも覚えてください。



## 3. スコアブックで使用する基本的な記号

☆ボールカウント

- ... ストライク
- ... ボール
- ... ファウルボール

ボールカウントの記述方法は  
何種類かあります。

ここでは上記の書き方で説明します。

☆ヒット

- / ... シングルヒット
- > ... 2ベースヒット
- >> ... 3ベースヒット
- ◇ ... ホームラン

内野安打を ◊ で記述する方法もありますが  
今回は / で記述します

☆打球

- ⤵ ... フライ
- ... ライナー
- F ... ファウル
- E ... エラー
- ・ ... 打球の位置

☆得点、アウトカウント、残塁

- ... 残塁
- I~III ... アウトカウント
- ... 得点

☆その他の記号

- W.P ... 暴投(ワイルドピッチ)
- P.B ... 捕逸(パスボール)
- S ... 盗塁(スチール)
- T.O ... タッチアウト
- I.P ... 守備妨害(インターフェア)
- O.S ... 走塁妨害(オブストラクション)
- # ... 打撃妨害(インターフェア)
- A~D ... 1塁~本塁
- x ... 特殊で注釈が要るようなプレイ

☆その他の打撃内容

- K ... 三振
- λ ... 振り逃げ
- B ... 四球
- D.B ... 死球(デッドボール)
- ... 犠打
- △ ... 犠飛

もっと細かく記入することもできますが、キリがありません。

この程度を覚えておけば大丈夫...でしょう(^\_^)

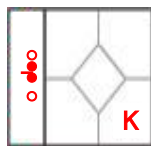
#### 4. 試合前の記入

試合が始まる前に、分かっているところを記入しておきます

- (1)年月日、大会名、球場、対戦チーム名等の記入
- (2)スターティングメンバーを打撃順に記入
- (3)守備位置の記入

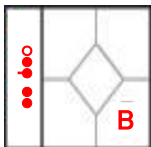
#### 5. 基本的な記入例

三振



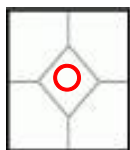
初球 ストライク  
二球目 ボール  
三球目 ボール  
四球目 ファウルボール  
五球目 ストライク

四球



初球 ストライク  
二球目 ボール  
三球目 ボール  
四球目 ファウルボール  
五球目 ボール  
六球目 ボール

得点



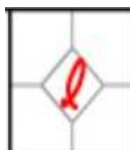
得点は中央の◇に「○」で表わす

アウト



アウトは中央の◇に「Ⅰ～Ⅲ(ローマ字数字)」で表わす  
例:1アウト

残塁



残塁は中央の◇に「ℓ (アルファベット“L”の筆記体)」で表わす

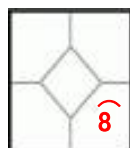
攻撃終了時には必ず中央の◇には  
「得点」「アウト」「残塁」のいずれかが入る。

内野ゴロ



「-」は送球の意味  
例:サードゴロ(1塁送球)

フライ



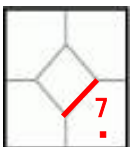
フライは「^」で表わす  
例:センターフライ  
ファウルは「F」で表わす  
キャッチャーファウルフライは「2F」と記述します

ライナー



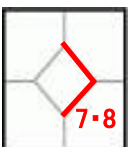
ライナーは「-」で表わす  
例:ショートライナー

安打



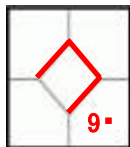
安打は「/」で表わす  
「・」は打球の位置を表わす  
例:レフト前ヒット

二塁打



二塁打は「>」で表わす  
例:左中間二塁打

三塁打



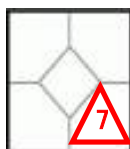
三塁打は「◇」で表わす  
例:ライト線三塁打

本塁打



本塁打は「◇」で表わす  
例:センターオーバーホームラン

犠飛



犠飛は「△」で表わす  
例:レフト犠牲フライ  
犠飛は走者3塁でその打球で本塁へ生還した場合  
走者2塁でタッチアップで進塁しても犠打とはならない

犠打



犠打は「□」で表わす  
例:サード送りバント

エラー



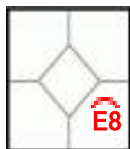
送球時のエラーは守備位置番号の右に「E」で表わす  
例:三塁手の悪送球



捕球時のエラーは守備位置番号の左に「E」で表わす  
例:三塁手が捕球時ファンブルし送球するも間に合わず

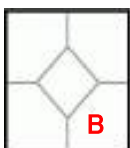


捕球時のエラーは守備位置番号の左に「E」で表わす  
例:三塁手からの送球を一塁手エラー



フライの捕球エラーは「^」と「E」で表わす  
例:センターエラー

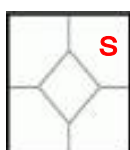
その他



四球(フォアボール)  
例:フォアボールで1塁へ出塁



死球(デッドボール)  
例:デッドボールで1塁へ出塁



盗塁(スチール)  
例:1塁走者、2塁へ盗塁成功



盗塁失敗(スチール・タッチアウト)  
例: 1塁走者、2塁へ盗塁失敗



暴投(ワイルドピッチ)  
(キャッチャーが捕れないようなボールを投げた時)  
例: 1塁走者、ワイルドピッチにより2塁へ進塁

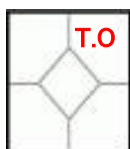


捕逸(パスボール)  
(通常なら捕れるであろうボールを捕れなかった時)  
例: 1塁走者、パスボールにより2塁へ進塁



ボーク(不正投球)  
例: 1塁走者、ボークにて2塁へ進塁

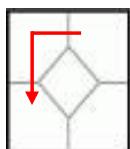
走者がいる場合はボールカウントに加えない  
走者がいない場合は1ボール



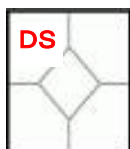
タッチアウト  
例: 2塁で走者タッチアウト



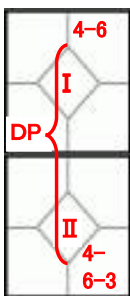
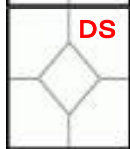
送球プレイなしに自らベースタッチ  
例: 一塁手がファーストゴロを捕り、自ら1塁ベースを踏む  
A...一塁            B...二塁  
C...三塁            D...本塁



一気に二つ以上進塁の場合「↓」で表わす  
例: 2塁走者、三塁を回って一気にホームまで生還



重盗(ダブルスチール)  
例: 走者1, 2塁で2, 3塁へダブルスチール



併殺(ダブルプレイ)  
例: 走者1塁、セカンドゴロ～ショート(2塁)～ファースト(1塁)と送球され  
ダブルプレイ

## 6. 具体的な記入例

ここでは少年野球でよく見られるプレイを中心に具体的な記述例を説明します。

注：ここに書かれている記述方法は一例としてご覧ください。

### ボールカウントと三振・四死球、得点、残塁、攻撃終了

ボールカウント

- ストライク
- ボール
- ファウル

ボールカウント欄に左図の記号を使って順に記入  
三振と四球の場合は最後のボールまで記入するが、死球や打者が打って安打やアウトになった場合は最後のボールは普通記入しない。

三振



三振は普通「K」を使用し、そのときのアウトカウントを中央に記入

四球(フォアボール)



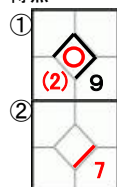
四球(フォアボール)は「B」を記入

死球(デッドボール)



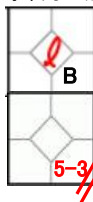
死球(デッドボール)は「DB」を記入

得点



得点は中央の◇に「○」を記入

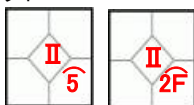
攻撃終了と残塁



攻撃終了時、残塁とインニング終了記号を忘れないように記入

### 凡打

フライ



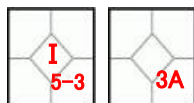
フライの記号は「∩」を使用し、そのときのアウトカウントを中央に記入  
ファウルフライの場合はFをつけて区別

ライナー



ライナーは「-」を使用

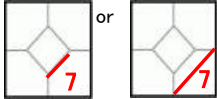
ゴロ



送球があった場合は「-」で記入  
「5-3」はサードゴロを1塁送球してアウト  
「3A」はファーストゴロを1塁手が自ら1塁を踏んでアウト  
A・・・1塁 B・・・2塁 C・・・3塁 D・・・本塁

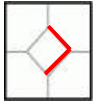
安打

単打

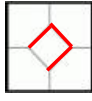


単打(シングルヒット)の記号は「/」を使用  
左図のどちらでも良いが記入スペースを考慮すると左側を推奨

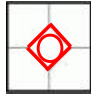
二塁打



三塁打

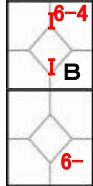


本塁打



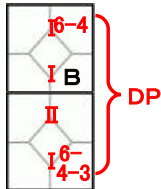
塁上・塁間のアウト

フォースアウト



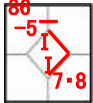
例  
ショートゴロで、ショートからセカンドに送球され走者はアウト。打者は一塁へ出塁  
ショートからセカンドへの送球は打者に直接関係しないため、打者には「ショートゴロを処理して送球」までの「6-」を記入  
走者には「ショートがセカンドに送球して2塁でアウト」を「6-4」のように記入

ダブルプレイ



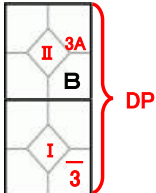
例  
ショートゴロで、ショート～セカンド～ファーストと送球され、ダブルプレー  
打者には「ショートゴロを処理して送球」の「6-」を記入  
走者には「ショートがセカンドに送球して2塁でアウト」を「6-4」のように記入  
打者はセカンドからファーストへの送球でアウトになったため「6-」に改行して「4-3」を記入  
ダブルプレーを表す「DP」を記入

走塁死



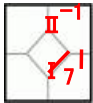
打球が左中間を抜け、打者走者は3塁を狙ったが、ボールがセンター～ショート～サードへと中継され3塁でタッチアウト  
記録上は「2塁打」と「走塁死」となる。一連のプレーのため継続線「-」で結ぶ

飛球による併殺



走者1塁、ファーストライナー1アウト。その時1塁走者が飛び出していてファーストが1塁ベース踏んでダブルプレー

挟殺76434



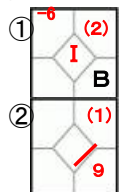
進塁で挟殺プレイ  
レフト線ヒット、打者走者は2塁を狙うが打球を捕ったレフト～ショート～セカンドへの送球により1, 2塁間で挟まれ、送球がセカンド, ファースト, セカンドと渡り、最後は投手にタッチされてアウト。一連のプレーのため継続線「-」で結ぶ

牽制により挟殺



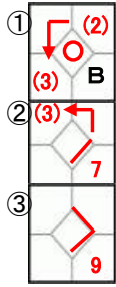
牽制球で挟殺プレイ  
牽制で1塁走者は帰塁できず1, 2塁間で挟まれ、ボールがショート～ファーストと渡りタッチアウト

挟殺の間に他の走者が進塁



無死1塁、ライト前ヒットで走者は3塁を狙うが2, 3塁間で挟まれ、ライト～セカンド～サードと返球され、ショートにタッチされアウト。その間に打者走者は2塁へ進塁  
走者の2塁到達は成立しているので二塁欄に(2)を記入  
その後の挟殺プレイ「945-6」を記入する。  
打者走者は挟殺の間に2塁へ進塁したので二塁欄に挟殺の当事者の(1)を記入

## 進塁



進塁した塁に進塁打発生打順を「( )」で記述する  
例

- ①は四球で出塁
- ②のレフト前ヒットで①は2塁へ進塁(走者1, 2塁)
- ③のライト線2塁打で①は本塁へ生還、②は3塁へ進塁(走者2, 3塁)

二塁から本塁のように、2つ以上進塁した時は、進塁位置(本塁)に打順(3)を記入し、二塁と本塁を矢印で結ぶ

## 犠打・犠飛

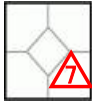
### 犠打



犠打(送りバント)は口で囲う

犠打(送りバント)失敗の場合は通常のゴロ(orフライ)の処理

### 犠飛



犠飛(犠牲フライ)は△で囲う

走者3塁で3塁走者が本塁へ生還した時のみ犠飛となる  
走者2塁、タッチアップで3塁へ進塁した場合は犠打とはならない

### 犠飛(捕球後グラウンド外へでた場合)



走者3塁、外野手がフライを捕球後場外へ出ってしまった  
フライ捕球後、場外へでも「失策」とはしない(内野手・外野手を問わない)  
通常のタッチアップと区別するため、「捕球後場外」の注釈を記述

### 犠飛(落球後走者封殺)



走者1, 3塁、センターフライを落球、すぐ拾って二塁へ送球し、  
一塁走者を封殺。その間に三塁走者は生還した。  
フライがたとえ捕られても、捕球後に得点できた(犠飛)と判断した時は  
犠飛とする。  
そうでない場合(犠飛とできない)場合はセンターゴロとする  
(封殺されているので安打にはならない)



失策(エラー)

飛球落球



例  
サードフライ落球

ゴロ捕球エラー

ゴロをトンネルまたはファンブルして送球できず



例  
サードゴロをトンネルまたはファンブルして送球できず

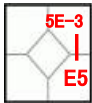
ゴロをファンブルして送球するも間に合わず



サードゴロをファンブルして送球するも間に合わず

悪送球

ゴロをファンブルして送球するも悪送球



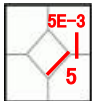
サードゴロをファンブルして送球するも悪送球  
打者走者が1塁セーフになったのは捕球時のエラーが原因、  
2塁へ進塁出来たのは悪送球が原因のため、2エラーが記録される

ゴロを1塁へ悪送球



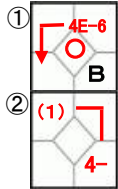
サードゴロを1塁へ悪送球  
打者走者が1塁セーフになったのも2塁へ進塁出来たのも  
サードの悪送球が原因のため、エラーは1つしか記録されない

安打性のゴロを1塁へ悪送球



安打性のサードゴロを1塁へ悪送球  
打者走者が1塁セーフになったのは内野安打、2塁へ進塁出来たのは  
悪送球が原因のため、1ヒット1エラーが記録される

悪送球の間に他の走者が進塁

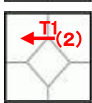


走者1塁、打者がセカンドゴロを打ち、セカンドが二塁のショートへ悪送球、  
1塁走者は一気に生還、打者走者も3塁まで進塁  
打者の打撃欄に「セカンドゴロ」を記入、走者の二塁欄に「セカンド～ショートへ  
悪送球」を表す「4E-6」を記入し、このエラーで一気にホームまで生還なので  
「本塁まで矢印」を記入  
打者走者が1塁から3塁へ進塁したのは1塁走者に関するエラーのため、三塁欄  
に「(1)」を記入する。進塁とセカンドゴロは一連のプレーのため「継続線」で結ぶ。

悪送球がグラウンド外へ



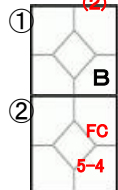
サードがファーストへ悪送球を投げボールデッドラインを越えたため、  
ボールデッドとなった。審判の指示により、打者走者は2塁へ進塁



走者1塁、サードがファーストへ悪送球を投げボールデッドラインを越えたため、  
ボールデッドとなった。審判の指示により、各走者はそれぞれ進塁



野選(フィルダースチョイス)



走者1塁、三塁手はボテボテのサードゴロを2塁へ送球したが間に合わず  
1塁も2塁もオールセーフ  
2番打者にFCを記入し守備内容の「サード～セカンドへの送球(5-4)」を記入  
走者は2番打者のFCによって進塁したため2塁欄に(2)を記入

送球捕球エラー  
ファーストが捕球エラー



送球をファーストが捕球エラー



走者1塁、打者がサードゴロを打ち、サードからの送球をファーストが捕球ミスし、1塁走者は3塁へ、打者走者が2塁まで進塁  
打撃欄に「サードゴロ、送球するもファーストがエラー」の「5-3E」を記入  
打者走者が2塁へ進塁出来たのは、出塁した原因と同じファーストのエラーのため、二塁欄へ「矢印」を引く。

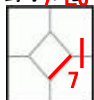


外野手が内野手に悪送球



打者走者が1塁に出塁したのはレフト前ヒット、2塁に進塁出来たのはレフトの悪送球が原因のため1ヒット1エラー(レフトエラー)が記録される

外野手からの返球を内野手がエラー



打者走者が1塁に出塁したのはレフト前ヒット、2塁に進塁出来たのはショートの前送球が原因のため1ヒット1エラーが記録される

内野手の中継ミス+悪送球



返球を中継のセカンドがエラー、その間に打者走者は2塁へ、セカンドは3塁へ大暴投し走者は一気にホームまで生還  
打者走者が1塁に出塁したのはライト前ヒット、2塁に進塁出来たのはセカンドの捕球エラー、ホームに生還したのはセカンドの悪送球が原因のため1ヒット2エラーが記録される

妨害

打撃妨害



打者のスイングにキャッチャーのミットが触れたため、打撃妨害  
(打撃妨害は100%キャッチャー)  
(打撃妨害時の投球はカウントしない⇒正規の投球と見なされないため)

走塁妨害

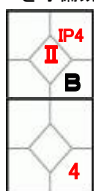


B

ライト線へ2塁打。打者走者が2塁ベースを少しまわったところで、ショートとぶつかって転倒した。審判が走塁妨害(オブストラクション)と判定し、3塁へ進塁

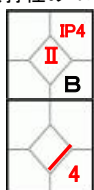
守備妨害

ゴロを守備妨害



走者1塁、次打者がセカンド正面へゴロを打つと、打球を捕ろうとしたセカンドと1塁走者が接触。1塁走者は守備妨害(インターフェア)でアウト  
次打者の打撃は守備妨害がなければセカンドゴロと推測し記録

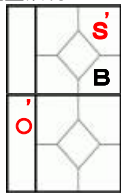
安打性のゴロを守備妨害



走者1塁。次打者がセカンド横へ安打性のゴロを打つと、打球が1塁走者に当たり1塁走者は守備妨害(インターフェア)でアウト  
次打者の打撃は守備妨害がなければセカンド内野安打と推測し記録

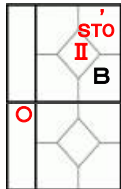
盗塁・牽制・バッテリーエラー

盗塁成功



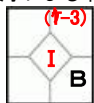
例  
初球盗塁成功  
・ ほどのタイミングで発生したかを示す

盗塁失敗



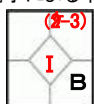
例  
初球盗塁失敗  
・ ほどのタイミングで発生したかを示す

投手による牽制死



ピッチャーの牽制球でアウト  
牽制死を示す「ケ」とそのプレー内容「(1-3)」を記入  
1塁と2塁の境当たりに記入

捕手による牽制死



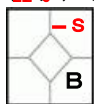
キャッチャーからの牽制球でアウト  
牽制死を示す「ケ」とそのプレー内容「(2-3)」を記入  
1塁と2塁の境当たりに記入

牽制球悪送球



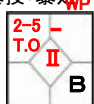
走者1、2塁、2塁への牽制球が大きくそれ、ボールはセンター前方向へ。  
その隙にランナーはそれぞれ2、3塁へ進塁  
2塁走者に牽制悪送球を投げ進塁の原因を作ったので2塁走者の欄に  
2塁悪送球「1E-6」を記入  
1塁走者(2番打者)は1番打者に関するプレー(牽制悪送球)の間に  
進塁したので、1番打者を表す「(1)」を記入する

キャッチャー悪送球



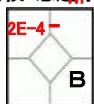
1塁走者が盗塁、キャッチャーが2塁へ悪送球  
1塁ランナーが2塁へ進塁したは「盗塁」、3塁へ進塁したは「捕手の  
悪送球」が原因のため1盗塁1エラー(捕手エラー)が記録される。

暴投+暴走



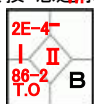
走者1塁、ワイルドピッチにより走者は2塁へ進塁、さらに3塁を狙ったが  
キャッチャーからサードへ送球し、タッチアウト。

暴投+悪送球



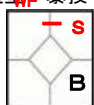
走者1塁、ワイルドピッチにより走者は2塁へ進塁、キャッチャーが  
2塁へ送球したが悪送球となり、3塁へ進塁

暴投+悪送球+暴走



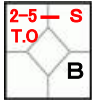
走者1塁、ワイルドピッチにより走者は2塁へ進塁、キャッチャーが2塁へ  
送球したが悪送球となり3塁へ進塁し、更に本塁を狙ったが、悪送球を  
カバーしたセンター～ショート～キャッチャーへと送球され、本塁タッチアウト

盗塁+暴投



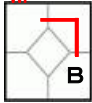
走者1塁、次打者の初球時に1塁走者がスタート。この投球が暴投になり、  
1塁走者は2塁をまわって一気に3塁へ進塁  
暴投前にスタートしているので盗塁が記録され、3塁へは「WP」によって進塁

盗塁+暴走



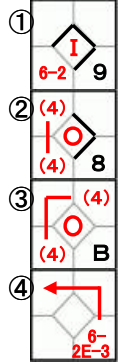
走者1塁、次打者の初球時に1塁走者がスタート。この投球が暴投になり、1塁走者は2塁をまわって一気に3塁へ進塁しようとしたが、キャッチャー〜サードと送球されタッチアウト

暴投で一気に3塁まで進塁



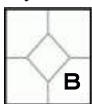
走者1塁、次打者の投球が暴投になり1塁走者は2塁へ進塁。キャッチャーがボールを拾いに行くのが遅かったため走者は一気に3塁まで進塁

キャッチャー悪送球



満塁、打者がショートゴロを打ちショートが本塁へ送球し本塁フォースアウト  
 キャッチャーの1塁送球が悪送球となり2者生還  
 打者の打撃欄にショートゴロを記入、  
 3塁走者の欄にショート〜キャッチャーの本塁封殺「6-2」を記入し1アウト  
 キャッチャーの悪送球によって打者走者がセーフになったので打者の打撃欄に「2E-3」を記入する。  
 2塁走者が3塁へ進塁出来たのは打者の打撃によるため、三塁枠には「(4)」を記入する。そして本塁へ生還できたのはキャッチャーのエラーによるため、本塁枠にはキャッチャーのエラーが発生した当事者の「(4)」を記入する。これらは一連のプレーのため「継続線」で結ぶ。  
 1塁走者が2塁へ進塁出来たのは打者の打撃によるため、二塁枠には「(4)」を記入する。そして本塁へ生還できたのはキャッチャーのエラーによるため、本塁枠にはキャッチャーのエラーの当事者の「(4)」を記入する。これらは一連のプレーのため「継続線」で結ぶ。  
 打者走者はキャッチャーの悪送球により3塁へ進塁

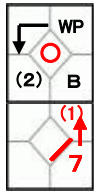
ボーク BK



(ボークの投球はノーカウント⇒不正投球のため)  
 走者なしの場合は1ボールがカウントされる

その他

送球の間による進塁



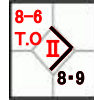
走者2塁、次打者のレフト前ヒットで一気にホームイン。  
打者走者はレフトからの返球の間に2塁に進塁

守備の隙を突いて進塁



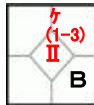
レフト前ヒットで出塁したが、2塁ベース付近に野手がいなかったので  
隙を突いて2塁へ進塁

隠し球  
進塁後の隠し球



進塁後の隠し球  
2塁打を打った打者走者がリードをとったら、外野からの返球を持っていた  
ショートにタッチされアウト(記録上はオーバーランしてタッチアウトと同じ)

牽制後の隠し球



牽制後の隠し球  
走者1塁、牽制球をピッチャーに返球したと思い込み、リードをとったら、  
ファーストが隠し球をしていたためにタッチアウト  
(記録上は牽制タッチアウトになったと同じ)

打順間違い



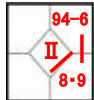
本当は1番打者の打順なのに間違えて2番打者が打席に入り、ヒットを打った。  
ところが相手チームから打順間違いとこのアピールがあり、打者走者はアウト  
1番打者の代わりに打ったと見なされ、2番打者のこの打席での記録は全て  
1番打者に記録される⇒打順間違いによるアウト」は1番打者の記録となる  
1番打者の打撃欄に「×」を書き、「欄外に注釈(打順間違いによるアピール  
アウト)」を記入。2番打者には何の記録も残らない

反則打球



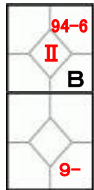
ヒットを打ったがスイング時にバッターボックスから出ていた為に反則打球を  
宣告されアウト  
打撃欄に「×」を書き、「欄外に注釈(反則打球によるアウト)」を記入する

ベースの踏み忘れ(打者走者)



打者が右中間3塁打を打ったが2塁を踏んでいなかったためショートがライト～  
セカンドからの返球を受け取り、2塁ベースを踏み、打者走者の2塁ベース  
踏み忘れをアピールした。審判がこれを認め、アウトを宣告  
(2塁ベースを踏んでいないので、「2塁への進塁時にアウトになった」と全く同じ)

ベースの踏み忘れ(走者)



走者1塁、打者はライト前へヒットを打ち、1塁走者は一気に3塁へ進塁したが  
2塁を踏んでいなかったためショートがライト～セカンドからの返球を受け取り、  
2塁ベースを踏み、1塁走者の2塁ベース踏み忘れをアピールした。  
審判がこれを認め、アウトを宣告  
1塁走者が2塁ベースを踏んでいないので2塁で封殺されたのと同じ  
封殺があったということは、2番打者の打撃はヒットではなく、ライトゴロとなる  
次打者の打撃欄には「ライトゴロ」と「-(送球)」を記入する

走塁放棄



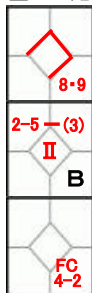
センターフライをセンターが落球、打者走者は捕球されたと勘違いし1塁ベースを  
駆け抜けた後、ベンチへ戻ろうとしたので主審が走塁放棄と見なしアウトを宣告。  
打者走者の出塁は成立しているので打撃欄には「センター落球」を記入する、  
走塁放棄は「×」を書き、「欄外に注釈(走塁放棄とみなされアウト)」を記入する。

バットに打球が当たった



投げたバットにボールが当たってしまい打者アウト  
バットが打球に当たったことにより、守備妨害が発生したのでアウトと考える  
「欄外に注釈(打球にバットが当たりアウト)」を記入する。

塁上に走者が2人



走者1, 3塁、セカンドゴロで3塁走者が三本間に挟まれたが、粘って3塁に戻った。3塁には既に1塁走者が入り、サードは先に入っていた元1塁走者に3塁ベース上でタッチ。その1塁走者はアウト。打者走者はその間に2塁へ進塁。

セカンドゴロでホーム刺殺できなかったので野選(FC)が発生し、その後2番打者の走塁死が起きたと考える。

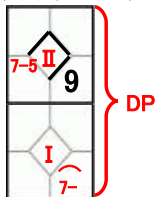
3塁走者ではアウトもエラーもなかったのも何も記入しない。

打者の打撃欄に野選である「FC5-2」を記入する。

1塁走者は3番打者の打撃で2塁へ進塁し、3塁へ進みサードによりタッチアウトにされたので「2-5」となる。一連のプレイなので継続線「-」で結ぶ。

打者走者が2塁へ進塁したのは野手の隙をついてだから「矢印」で記入する。(できれば欄外に注釈を書いておくと良い)

タッチアップでのダブルプレイ



無死3塁、打者がレフトに犠牲フライを打ち、3塁走者はタッチアップ。

しかし、タッチアップのスタートが早かったためサードのアピールプレイによりアウト

「フライ時に、走者の帰塁より送球が早く、野手がベースを踏んでアウト」と同じ

打者はレフトフライで1死、送球しているのもので「-」を記入する。

3塁走者はレフトからの送球でサードアウトなので「7-5」を記入する。

併殺なので「ダブルプレー」を記入する。