

2011年2月17日 改訂

スコアカード記号(主なもの)

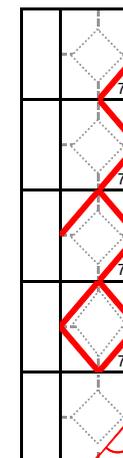
日本リトルシニア野球協会

スコアカードのつけ方



日本リトル・シニア関東連盟 審判部
記録委員会

ストライク	—	安打
空振りストライク	—	二塁打
ボール	•	三塁打
ファールボール	-	本塁打
四球	B	内野安打
死球	DB	ファールフライアウト
三振	K	ハントヒット
空振り三振	SO	
振り逃げ	X	
スリハント失敗	K ³	
盗塁	S	
野選(フィルダーチョイス)	FC	
暴投	WP	
捕逸	P	
残塁		
得点		
打点による得点		
ボーク	BK	
インフィールドフライ	IF	
犠打、犠飛		
エラー	E	
守備妨害		
打・走塁妨害		



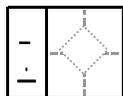
(守備位置の記号)

- | | |
|--------------|--------------|
| 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) | |

(投球の記号) 左端の縦の「ます」の中に上から記入。

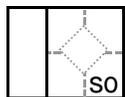
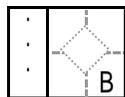
見逃しストライク

- 空振りストライク
- ・ ボール
- ファールボール

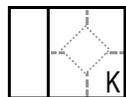


(注) 最終投球は、記入しない。

[例] ストレートの四球は 三球三振は

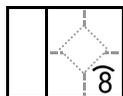
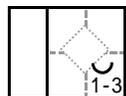
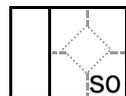


又は



(アウトの記号)

、 、 、 中央のひし形の「ます」の中に記入。



(得点の記号) 中央の菱形の「ます」の中に記入。

打点による得点 (赤丸を記入する。)

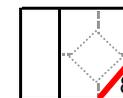
[打点] 打者が、安打、犠牲バント、内野のアウト、野手選択によって走者を得点させた場合。

満塁で四死球、妨害(インターフェア)及び走塁妨害によって、打者が走者になったために走者に本塁が与えられて得点が記録された場合。

上記以外の得点 (黒丸を記入する。)

(残塁の記号)

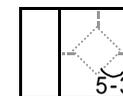
中央の菱形の「ます」の中に記入。



(アウトのケース)

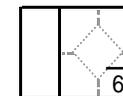
『ゴロ』 ◡

[例] 3塁ゴロ、1塁送球ワンアウト。



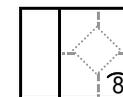
『ライナー』 —

[例] ショートライナー、捕球ツーアウト。



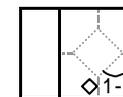
『フライ』 ◡

[例] センターフライ、捕球スリーアウト。



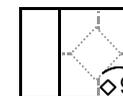
『犠牲バント』 ◡

[例] ピッチャー前犠牲バント、ピッチャーからファーストへ送球、ワンアウト



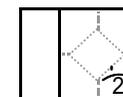
『犠牲フライ』 ◡

[例] ライトへ犠牲フライ、捕球ツーアウト。

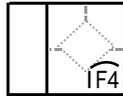


『ファールフライ捕球』 ◡

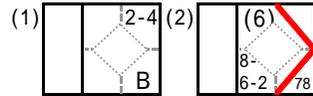
[例] キャッチャーファールフライ、捕球スリーアウト



『インフィールドフライ』 IF
 [例] インフィールドフライ、セカンド捕球アウト。

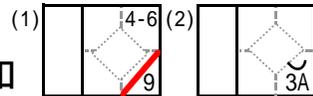


『タッグアウト』
 [例1] 1塁走者盗塁、キャッチャーからセカンドに送球タッグアウト。



[例2] 3塁、打者のセンターフライでタッチアップ、本塁を狙ったがセンター、ショートとリレされ本塁タッグアウト。

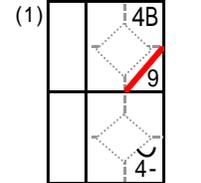
『フォースアウト』
 [例1] 1塁走者、次打者のセカンドゴロでセカンド捕ってショートに送球、2塁フォースアウト。



[例2] 打者ファーストゴロ、ファースト捕ってそのまま1塁に入りアウト。

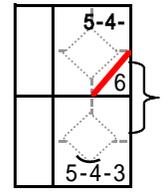
(注) 野手が捕球してそのまま塁を踏んでフォースアウトにした場合は3-3または3,3とせず、次の記号を使う。

1塁 A、2塁 B、3塁 C、本塁 D
 [例1] でセカンドが自分で2塁を踏めば 4B



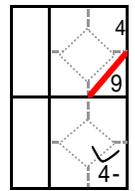
『ダブルプレイ』 } D・P

[例] 走者1塁サードゴロ、サードがセカンドへ送球フォースアウト、セカンド・ファーストへ転送アウト、ダブルプレイ。



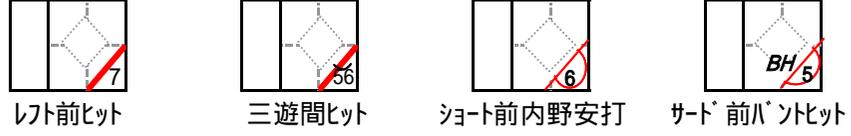
『三振』
 空振りの三振 SO
 見逃しの三振 K
 リバウンド失敗 K³
 三振振り逃げ ㄨ

『守備妨害』
 [例] 1塁走者が次打者の打球を処理しようとしているセカンドの守備を妨害した。(出塁のケース)



『安打』 (小さなますの角から角まで赤線を引く)

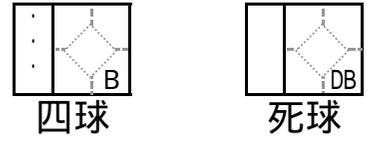
単打



長打

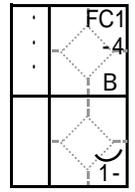


『四球』 B
 『死球』 DB



『野選 (フィルダチョイス)』 FC

[例] 走者1塁、次打者ピッチャーゴロ、ピッチャー2塁に送球したが、走者セーフ。

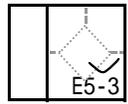


『失策 (エラー)』

E

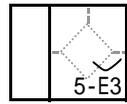


3塁ゴロ後逸



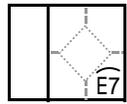
3塁ゴロ、サード

1塁へ暴投



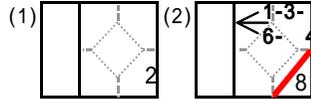
3塁ゴロ、サード

1塁へファースト落球 落球



レフトフライ

『打撃妨害』 『走塁妨害』

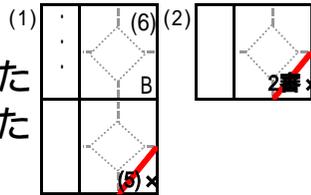


〔例1〕キャッチャーの打撃妨害で1塁へ

〔例2〕セカンドの打ストラクションで1塁走者3塁へ

『打球が走者または審判員に当たる』 ×

野手に触れていないフェアボールが、走者または審判員にフェア地域で触れた場合。

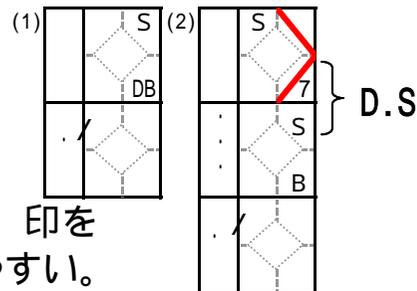


〔例1〕打球が1塁走者に当たった

〔例2〕打球が2塁審判に当たった

(進塁のケース)

『盗塁』 **S**



〔例1〕1塁走者が打者の2球目に盗塁した。

打者の2球目に印を付けるとわかりやすい。

〔例2〕『重盗』 } D.S

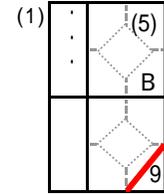
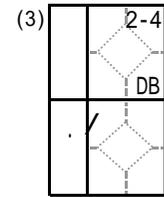
〔例3〕

『盗塁死』1塁走者が打者の2球目に盗塁を試みたが、キャッチャーからセカンドへ送球タッグアウト

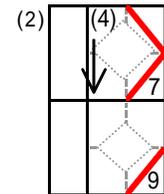
↓ 打順を記入

『進塁』 () または

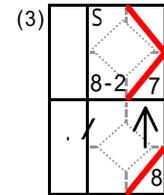
〔例1〕5番打者の安打で、1塁走者2塁へ進塁。



〔例2〕4番打者の2塁打で、2塁走者本塁へ。



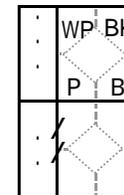
〔例3〕6番打者のセンター前ヒットで、3塁走者本塁へ、センターのバックホームでタッグアウト、その間6番打者は2塁へ進塁。



『ボーク』 **BK**

『暴投』 **WP**

『捕逸 (パースボール)』 **P**



〔例〕1塁走者がボークで2塁へ、打者の2球目が暴投になり3進、3球目キャッチャーのパースボールで本塁へ

(その他)

『代打』 打

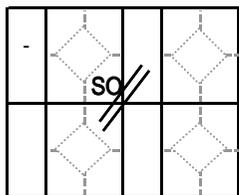
『代走』 走

『打者等の交代』 (交代した所に赤で縦線を引く)

〔例〕1番打者「青木」に代わって「代打、井上」、四球で1塁へ出塁、走者井上に代わって「代走、上田」(何処で代走に代わったか分からないので、イング表示の欄に走、上田と記入する。) 攻守交代になって、「上田」そのままセクト。

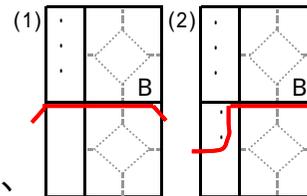
打順	シート			打ち方	背番号	1	2	3	走
	先発								
1	4			青木	4				S
11	打			井上	12				
21	走	4		上田	24	K			B

『攻守交代(チェンジ)』



『投手交代』 (交代した所に赤で横線を引く)

〔例1〕打者に四球を与えた所で、ピッチャー交代。



〔例2〕打者に2球投げた所で、ピッチャー交代。

『ラングレイ』

塁間で、挟撃に参加して送球に直接係わった野手を順に記載する。

して走者を進塁させた場合、その野手にEをつける。

〔例1〕 1-4-5-6

〔例2〕 1-4-5-E6

『デフレクトされたボールの処理』

〔例〕ピッチャーゴロをピッチャーがはじいたが、サードがカバーして1塁に送球してアウトの場合。

1.5-3

(記録に関する規則)

「記録に関する規則」は、『公認 野球規則』10・00に詳しく記載されているので、これを参照されたい。

連盟大会等で、スコアブックをつけ、集計の際の参考のためにその中からよく使われるものを抜粋した。

『打席数』

- (1) 打撃を完了した回数
- (2) 打数、四球、犠牲バント、犠牲フライ及び妨害または走塁妨害による出塁数の各々の合計。

『打数』

上記の『打席数』から四死球、犠牲バント、犠牲フライ及び妨害または走塁妨害による出塁数を除いた数。

『打点』

- (1) 打者が、安打、犠牲バント、犠牲フライ、内野のアウト、野手選択によって走者を得点させた場合。
- (2) 満塁で四死球、妨害(インターフェア)及び走塁妨害によって、打者が走者になったために走者に本塁が与えられて得点が記録された場合。
- (3) 打者が「フォースプレイ」、「リバースプレイ」となったゴロを打って走者を本塁に迎え入れても、その打者には打点は与えられない。
打者が「フォースプレイ」となるようなゴロを打ち、第1アウトが成立した後、1塁(または1塁以外の塁)での第2アウトに対する送球を野手が捕らえ損じたために、その野手に失策が記録された時に走者が得点してもその走者には打点は与えられない。

『投球回数』

投手の投球回数を決めるに当たっては、アウト1個を1/3回とする。先発投手が6回1死のときに退けば、その投手は「5回1/3」の投球回数を記録する。

救援投手が2人をアウトにただけで退けば、その投手には「2/3」の投球回数を記録する。

タイムブレイク時のスコアカードの記入について

2011.02.17.改

関東連盟審判部 記録委員長 増子

今年の関東連盟支部大会より試合時間の短縮のためタイムブレイクを採用下記の点を留意の上記録するようにして下さい。

1. タイムブレイクは、7回終了の時同点の場合、延長戦に入るが9回までとし、尚同点の場合タイムブレイクに入る。
2. タイムブレイク方式は3インングまで継続し未決着の場合抽選となる。
3. タイムブレイクの条件は一死満塁となる。
4. 打者は前回正規打順に打撃を完了した次の打順の打者となる。
5. 走者は打者の前の打順の者が一塁走者、その前の打順の者が二塁走者三塁走者は二塁走者の前の打順の者となる。(別表参照)
6. 4.5.項の場合代打、代走は認められる。
7. タイムブレイク中のチーム及び個人記録は公式記録とする。
 - (1) 投手成績は規定により出塁した3走者は投手の自責点としない。
 - (2) 完全試合は認めない。
 - (3) 無安打、無得点試合は認める。
 - (4) 規定により出塁した3走者の出塁の記録はないものとする。
 - (5) ただし盗塁、盗塁死、得点、残塁などは記録する。
 - (6) 規定により出塁した3走者を絡めた打点、併殺打など全て記録する

タイムブレイク時の走者配置表

打者 打順	走者の配置			打順
	一塁	二塁	三塁	
1	9	8	7	
2	1	9	8	
3	2	1	9	
4	3	2	1	
5	4	3	2	
6	5	4	3	
7	6	5	4	
8	7	6	5	
9	8	7	6	

スコアードの記入例（タイブレーク時）

tb 赤ボールペン

8	9	10	11	12	13	打席数	打数	得点	安打			
									単打	二塁打	三塁打	
		tb										
		tb										
		tb										
		tb										
		9回4番で終了し 10回よりタイブレーク(tb)に入る場合の記入例です。										