

# 野球スコアブックの記入方法

この資料は両面印刷し、長辺縦じでホッチキス止めするように上下の余白を取っています(上が偶数ページ)。

- 2ページ スコアブック(先攻チーム用)
- 3ページ ◆試合が始まる前に記入すること
- 4ページ ◆三振  
◆四死球  
◆凡打してアウト  
◆フライとライナーの記号  
◆ゴロの記号  
◆バントの記号
- 5ページ ◆安打して出塁の場合
  - ①ヒットの記号
  - ②ゴロで内野を抜けた安打
  - ③内野安打の記号
  - ④長打の記入法
  - ⑤送球の間の進塁
- ◆盗塁の成功と失敗
- 6ページ ◆ダブルプレイのアウトとセーフ  
◆エラー
  - ①内野手のエラー
  - ②外野手のエラー
- ◆牽制球によるアウトと進塁

- 7ページ ◆その他のプレイ
  - ①フィルダースチョイス(野手選択)
  - ②打撃妨害
  - ③守備妨害
- ◆攻撃側の妨害
- 8ページ ○打者が捕手に守備妨害  
○打球が打者走者に触れた(打者アウト)  
○打者走者が送球を妨害(打者アウト)  
○審判が捕手を妨害した場合  
○走者が打球を処理しようとする野手に接触  
○走者に打球が当たる  
○走者が送球を妨害  
○ベースコーチが走者を援助
- ◆走塁妨害(オブストラクション)
  - 走塁妨害で進塁
  - 走塁妨害で出塁
  - 挟殺プレイ中に走塁妨害

- 9ページ ◆ボークと反則投球
  - 走者がいる場合
  - ボークの投球を打ってヒット
  - ボークの牽制球が悪送球になった
  - 3ボール後の反則投球を打ってフライアウト
- ◆故意落球
- ◆インフィールドフライ
- ◆隠し球
- ◆反則打球
- ◆ベースの踏み忘れ(空過)
  - ★無死(または一死)の場合
  - ★二死の場合
- ◆打者一巡
- ◆打順間違い

## 【スコアブック記入時の筆記用具】

- ◇鉛筆(シャープペンシル)
- ◇赤と青の色鉛筆(1本で2色が最適)
- ◇消しゴム(色鉛筆記載を消すこともあるので砂消し付きが最良)

大会名	開始	球場状態	【一塁側】	審判員	球審	( )	二塁	( )	放送
年 月 日 ( )	終了	天候・風向	【三塁側】						
球場	所要 時間 分	観 衆			一塁	( )	三塁	( )	記録

打順	先発	投手	打ち方	先攻	背番	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	打席	打数	得点	安打	塁打	打点	盗塁	犠死	犠打	犠飛	四死	三振	残塁														
1																																											
2																																											
3																																											
4																																											
5																																											
6																																											
7																																											
8																																											
9																																											
					安打	四死	失策	安打	四死	失策	安打	四死	失策	安打	四死	失策	安打	四死	失策	安打	四死	失策	安打	四死	失策	安打	四死	失策	安打	四死	失策												
投球数 (回 / 計)					/			/			/			/			/			/			/			/			/			/											

投手	投方	氏 名	勝敗	セーブ	投球回数	投球数	打者	打数	安打	長打	犠打	犠飛	四球	死球	三振	暴投	ホーク	失点	自責	
	1				回 / 3															
	2				回 / 3															
	3				回 / 3															
	4				回 / 3															

長打	捕手	本塁打	三塁打	二塁打	氏名	逸球	許盗塁	盗塁刺

チ	ー	ム	名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	合計

記	
事	

No. \_\_\_\_\_

失策	打順	シート先発	打ち方	先攻	背番	1
	1	6		坂本 勇人	2	
	2	4	L	篠塚 利夫	6	
	3	3	L	王 貞治	1	
	4	5		長嶋 茂雄	3	
	5	7	L	松井 秀喜	55	
	6	8	L	柴田 勲	7	
		9	H	山田 太郎	9	
		8	R	中島 勇	11	
	7	9	L	鈴木 一郎	51	
	8	2		野村 克也	19	
	9	1		江川 卓	30	
			H	原 辰徳	8	
			1	田中 将大	17	
			1	松坂 大輔	18	
安打					四死	失策
投球数 (回 / 計)					/	

投手	投方	氏名	勝敗	セーブ	投球回数	投球数	打者
1	右	江川			3 回 / 3	55	15
2	左	田中	○		5 回 0 / 3	75	20
3	右	松坂		○	0 回 3 / 3	8	2

### ◆試合が始まる前に記入すること◆

大会名、年月日、球場名を記し球場状態は良か不良。風向は左⇒本(微風)、本⇒右(強風)、無風、等を記す。球審がプレイを宣告したら開始時間を記し、終了時間の記入も忘れないこと(これを忘れると所要時間が記せない)。

チーム名は一塁側を上記す。審判員氏名が分からなければ大会本部に問い合わせる。記録者欄も後々のために記した方がよい。オーダー表が届いたら打順を記入。先攻欄にチーム名を記しシートの先発欄に、投手=1、…、遊撃手6、左翼手=7、中堅手=8、右翼手=9。指名打者制の試合であればDHをシート欄の先発マスに記す。試合途中で守備位置に変更があった場合は右マスに順次記していく。その際、どの場面であったかが判るために交代時期を波線で記す(下の例を参照)。

打ち方は左打者のみL(left)を記す。代打はPH又はH。代走はPR又はR。この時にどの回のどの場面交代したかはインニング間に縦波線(青色鉛筆使用が適)と名前を記す。選手名は姓名を記し、背番号も記す。

### シート欄に変更があった場合の例 記入例=先攻チーム

打順	シート先発	4	5	6
6	8 9			
	H		H	山田
	R		8	中島
7	9 8 9			
8	2			
9	1			
	H			
	1			
	1			

4回裏の守備から6番柴田が右翼へ、7番鈴木が中堅へ交代(縦波線で記す)。6回表の攻撃で6番柴田の代打山田が右中間二塁打し、代走に中島。7番鈴木三振でチェンジ。6回裏の守備に代走の中島が中堅。7番鈴木が右翼に戻る。(縦波線で記す)。

### 投手交代があった場合の記入例

先発・江川が4回の打席に代打・原が送られた。代打の記入方は上記のとおりで4回裏から田中投手が登板。

この場合、後攻の4回裏先頭打者のマスの上に波線 ~ を記し、P・田中と記せば交代時期が判る。

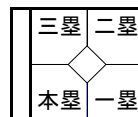
同時に下の投手欄に江川の投球回等を記す

4
P・田中
K

田中は9回裏も登板したが2走者を出し一死も取れず無死一二塁で松坂に交代。松坂は3番打者を二ゴロ併殺。4番打者も抑えて4点差を守りきりセーブを挙げた。

松坂の交代時期を波線で記し、投手欄に松坂の投球回数等を記す。

9
(3) (2)
7
4-6-3
B
P・松坂
4-6



↑  
ボールカウント

各打者の一打席分は四つに分類されている。右下は打席で行われたプレイを記し左回りで進塁。走塁により二個以上の進塁は矢印(↑、←、↓など)で示し到達点マスに状況を記す。中央の◇にはアウトカウント(1アウト=Ⅰ、2アウト=Ⅱ、3アウト=Ⅲ)。

得点(○)、自責点の場合は○の中にearnedrunのEか、塗りつぶし●で区別すれば解りやすいや、残塁のℓを記し、空欄にすることは無い。

### ボールカウント欄を記す場合

ボールカウントには大別すると「ストライク」「ボール」で、ストライクには見逃し(○)、空振り(×)、ファウルボール(-)があり詳しく記せば、捕手後方(-)、右方向(一右が)、左方向(一左が)。バント失敗のストライクは(ギ)でよいでしょう。ボールは(・)。但しスペースが小さいため、ファウルボールで10球以上記すこともあるので、初球から小さく書いた方が無難です。

ボールカウントを記すならば折角ですからインニングの投球数も記しましょう。下段に投球数欄があります。ボールカウント欄には、三振と四球の最後の球を記しますが、フェア打球の球は記しません。そこでインニング投球数の集計を行なう時は、その打球分の球数を合計することを忘れないようにしましょう。投球数欄の左には回の投球数。右に合計数を記します。インニングの途中で投手交代の場合はそのことが分かるように下段の投手欄に記しておきます。

三振の最後の球を記すのは、見逃し三振か、空振りの三振かが分かるため、ボールカウントを記入しない場合は見逃し三振は通常のK。空振り三振はKを○で囲みます。振り逃げ三振は、Kを反転させたXで記します。

三振を赤文字で記すと後で整理するときに見やすいので薦めます。その他に赤色で記すのは、安打の斜線、盗塁のSやDS(ダブルスチール)。得点の○や●。打点者の打順(4)など。

青文字で記すのは、打数とならない四球B、死球DBに犠打(□で囲む)や犠飛(△で囲む)。

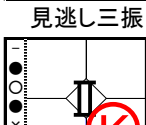
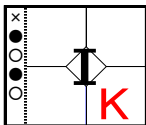
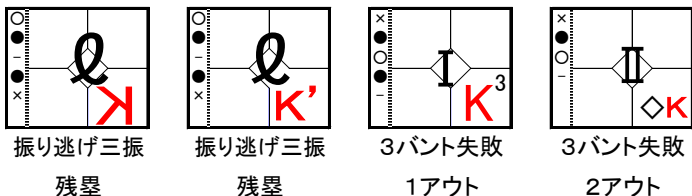
他に失策E、暴投WP(ワイルドピッチ)、捕逸PB(パッボール)など。

このように色分けするのは、一覧して見やすいためであり、後で集計する際にも便利です。薦めます。

### ◆三振 赤文字で記すと判りやすい

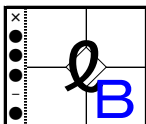
三振はふつう『K』を使用しますが、空振り三振と比較するため空振り三振はKを○で囲みます。振り逃げの場合はKを反転させて記しますが記入に抵抗がある方はK'とダッシュを付ける方もいます。

スリーバント失敗の三振は『K』の右上に3を付けるか、バント記号の◇をKの前に付すなどして区別します。



### ◆四死球 青文字で記すと判りやすい

四球(base on balls)はBで記します。敬遠四球の場合はBにダッシュを付けB'。死球はDB。



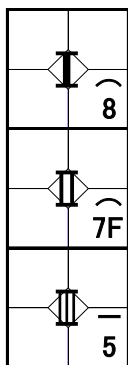
### ◆凡打してアウト

打者が凡打しアウトとなるケースは大別して「フライ」「ゴロ」「三振」。その他には「反則打球」「守備妨害」などがあります。

### ◆フライとライナーの記号

フライの記号は∩で示します。センターフライで1アウト(右図)。

レフトのファールフライはFを付けて7F



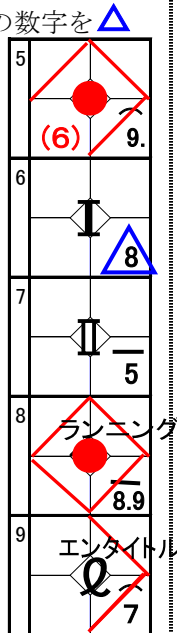
ライナーの記号は、野手数字の上に(—)三塁ライナーで2アウト(右下図)。

走者三塁で飛球が犠飛となった場合は守備の数字を△で囲み、生還した走者の「本塁マス」に犠飛した打者の打順(6)と記します(右図)。

5番打者がライト線(●はボールの落ちた位置)飛球の三塁打。6番がセンターへ犠飛を打ち(△犠飛は打数とならないので青色で記す)、5番は(6)番の打点で生還(●は自責点)。7番は三塁ライナー(—)。フライかライナーかの打球は記録員の判断で記します。

8番は右中間をライナーで抜けるランニング本塁打を打ちました。本塁打が柵越えの場合は「オーバーフェンス」。ランニング本塁打の場合は「ランニング」と記して区別します。

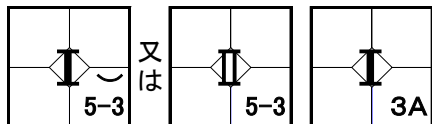
続いて9番打者のレフトオーバー打球はバウンドして柵越えの二塁打。ここでも普通の二塁打と区別して「エンタイトル」と記す。



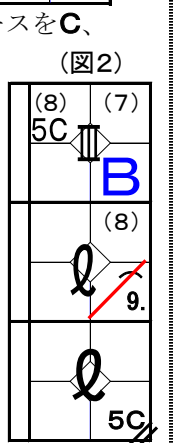
### ◆ゴロの記号

ゴロの記号は∪で示します。サードゴロを三塁手が捕って一塁送球アウトの場合は5-3ですが、ゴロの球が送球されてアウトとなった場合には∪を省き、5-3で良いでしょう。(図1)

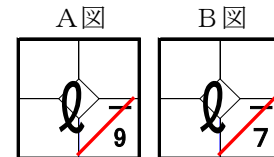
野手がゴロを捕りそのままベースを踏んでアウトの場合は一塁ベースをA、二塁ベースをB、三塁ベースをC、本塁ベースをDとします。一塁ゴロを一塁手が捕り、そのままベースを踏み打者走者をアウトにした場合は(上図1)。



一・二塁で三塁ゴロを三塁手が三塁ベースを踏んで二走をフォースアウトにした場合は5C(右図2)となります。この時8番の打者走者が残塁で6番打者が三塁で封殺されたことになり、6番打者の三塁マスに(8)番打者の5Cで3アウトとなった事を記します。



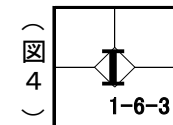
ライト前ゴロのヒットはA図、三遊間をゴロで抜けたレフト前ヒットはB図であるが、5-6と記しても良い。



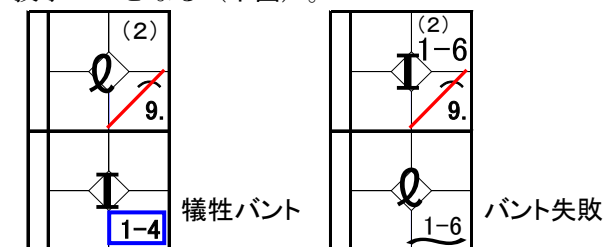
満塁でキャッチャーゴロを捕手が本塁を踏んでアウトにした場合は2D(右図3)。

一死満塁で6番打者は捕ゴロ。捕手が本塁ベースを踏んで三走を封殺し、一塁送球してダブルプレイが成立しました。ダブルプレイは二者(2番と6番)を線( )で結び、線の間あたりにDPと記す。2D-3

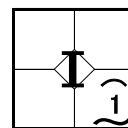
投手への痛烈なゴロを弾いて遊撃手が捕り一塁送球してアウトにした場合は、1-6-3で判りやすいでしょう(右図4)。



犠牲バントを、投手が捕って一塁に入った二塁手に送球した場合は1-4と、□(打数とならないので青色)で囲みます。但しバントした打球が二塁ベースの遊撃手に送球され失敗した場合は犠打とならないが、バントの打球と示すために1-6と下に波線を記せば、バントした打球が投手から捕手に渡り(封殺)単なる投手ゴロとなる(下図)。



バントが飛球となり、投手が捕った場合には1̂と、波下線で示し、飛球の記号∩を付せば、単なる投飛と記録される。

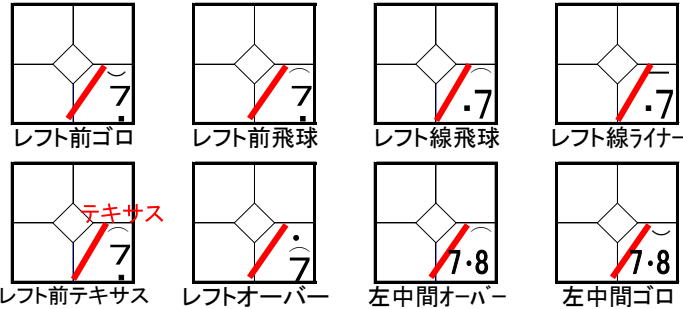


## ◆安打して出塁の場合

### ①ヒットの記号

左翼方面に飛んだヒット1本でも色々なケースがあります。(●は球の落下地点)

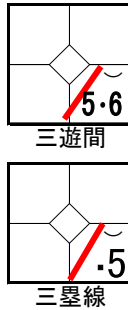
下図の他にも、テキサス性ヒットや痛烈なゴロで左中間を抜けた打球など。テキサス(ポテン)ヒットの打球は野手の前に落ちるのが普通ですので、余白に**テキサス**か**ポテン**とか**赤書き**しておくで判ります。



### ②ゴロで内野の間を抜けた安打の記号

ゴロでレフト前に飛んだ安打は三遊間を抜けたヒットに、三塁線を抜けたヒットがありますが、上図とあえて比較するならば右図。ライナーで抜けた場合は(一)で示します。

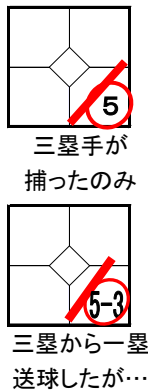
一塁線、一二塁間、二遊間のライトへのヒットも同様に記してよいでしょう。(右図)



### ③内野安打の記号

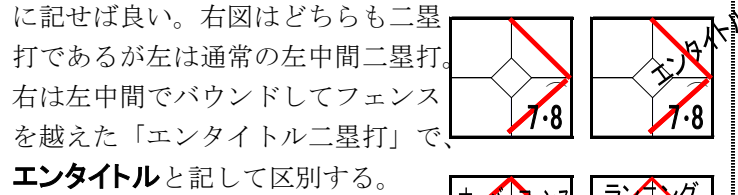
例えば三塁手前のゴロを三塁手が捕ったが一塁に投げなかった場合と一塁送球した場合とがあります。(右図)

バントヒットは下に~(波線)を記します。ライナーによる強襲内野安打の場合は野手記号の上にライナーを示す記号(一)を付す。また野手間に飛球が上がり、お見合い状態で安打となった場合は飛球(∩)の記号で示す。

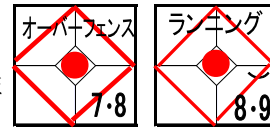


## ④長打の記入法

二塁打、三塁打、本塁打の長打も上記の通りに記せば良い。右図はどちらも二塁打であるが左は通常の左中間二塁打、右は左中間でバウンドしてフェンスを越えた「エンタイトル二塁打」で、

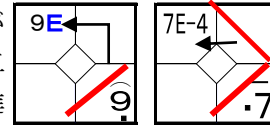


エンタイトルと記して区別する。同様にホームランにも『柵越え』と『ランニング』の二通りがありますが、そのことを記しておく。



左図は左中間柵越え本塁打で、右図は右中間をゴロで抜けたランニング本塁打となります。

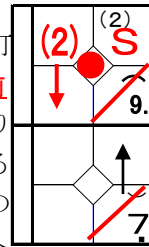
いわゆる『ワンヒット・ワンエラー』で三塁に達した場合。左図は右前打を後逸して打者走者が三塁に進んだ書き方。右図は左線二塁打で二塁への返球が悪送球で三進した場合。通常の『三塁打』でなくエラーが起因している。



## ⑤送球の間の進塁

例えば走者二塁の時、打者が左前安打を打ち、二塁走者が三塁を廻ったために左翼手はバックホームした。打者走者は送球の間に一塁を廻って二塁に達したが、記録は単打である。

1番打者が**ライト線ヒット**で出塁。(2)番打者の時に二盗(S)成功。2番打者の**レフト前ゴロのヒット**で1番打者は三進し、三塁も廻り本塁に生還した。これは(2)番の打点であるので**赤書き**し、得点は投手の自責点となるので●(自責点でなければ○)。打球が本塁へ送球の間に打者走者が二塁に達したので、↑(矢印)で進塁を示す。矢印は**一つのプレイにおいて二個以上の進塁**があった時に記す。



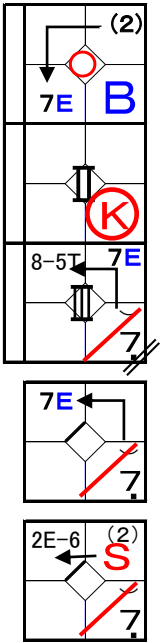
## ◆盗塁の成功と失敗

盗塁は**S**。ダブルスチールは**DS**で記します。**赤書き**すると判別しやすいので薦めます。盗塁失敗を(**S**・○)と記す方がいますが、これでは二盗死の時、二塁手が遊撃手のどちらかの刺殺になるか判りませんので**2-4T**または**2-6T**。三盗死の場合は**2-5T**と、それぞれのマス内に記します(Tはタッチ)。

この時、何番打者の時にそのプレイが行なわれたかを知るため( )内に打者の打順を記します。ボールカウントを記入する場合はその記号の右側にチェックを入れると何球目か判ります。

右図は、5番の走者が6番の時に二盗成功。続いて三盗を試みたが捕手→三塁と送球されタッチアウトで二死。6番打者は中前打。7番打者が四球の一・二塁。8番打者の時に重盗(DS)成功するも、8番が空振り三振でチェンジ。

二塁と三塁に二者残塁(Q)。



## ◆ダブルプレイのアウトとセーフ

1番打者が四球。2番二塁ゴロ(4-)で球は二→遊→一と渡りダブルプレイが完成しました。この場合一走の二塁マスの所に**4-6-3**と記し、打者走者の一塁マスには**4-**(二ゴロ)とだけ記す。

二つのプレイのマスをも } で結び、中間に**DP**(ダブルプレイ)を記し、先にアウトの走者に**I**(又は**II**)、後の走者に**II**(又は**III**)。

トリプルプレイのケースは図①。

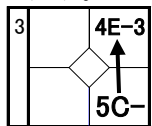
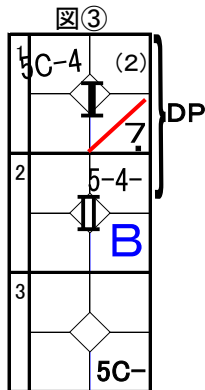
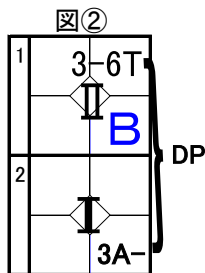
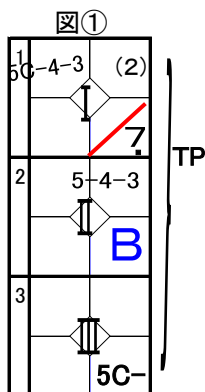
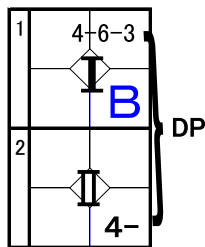
無死走者一二塁で三塁ゴロ。三塁手がベースを踏み、二塁手に送球後一塁に転送球されたトリプルプレイ(**TP**)は図①。最初にアウトとなった1番の三塁マス内に**5C-4-3**。2番の二塁マス内にも記号を記す。

(図②)走者一塁で一塁ゴロ。一塁手がベースを踏み二塁ベースの遊撃手に送球しタッチした併殺プレイは図②。

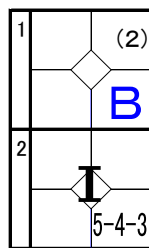
記号の**A**は一塁ベース、**C**は三塁ベースを直接踏んで転送(一)した意味です。

図①のケースで三重殺が成立せず併殺で終わった時は(打者走者が出塁)、図③のように1番打者と2番打者のダブルプレイを明記し、ピボットマン(中継者:二塁手)が転送したことを示す**4-**を記すとトリプルプレイを試みたことが読み取れる。

ここで二塁手が一塁に悪送球し打者走者を二進させた場合は下図のように↑印で進め、二塁手の悪送球を示す**4E-3**を二塁のマス内に記す。



無死走者一塁で三塁ゴロ。三塁手は併殺のため二塁に送球したがセーフ。一塁転送球で打者走者はアウトとなった。この場合、球は三→二→一と渡ったことを示すためにアウトとなった打者走者の一塁マス内に**5-4-3**と記すと、そのプレイが読み取れる(右図)。



## ◆エラー

エラーは**E**で表します(青書きすると判りやすい)。エラーにはゴロのエラー、飛球の捕球エラー、悪送球や送球の捕球エラーなど。『野球にエラーはつきもの』と云われるほど色々なエラーがあります。

### ①内野手のエラー

図1は三塁ゴロをトンネル又はファンブルしたエラー。

図2は三塁フライを捕球しそこなったエラー。

図3は三塁ゴロを一塁に悪送球したエラー(三塁手に失策)。

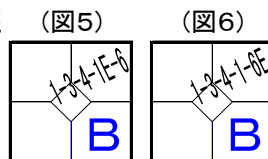
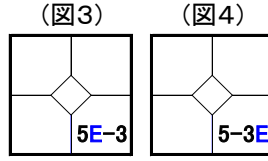
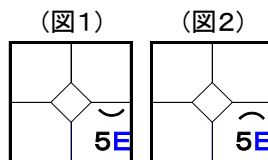
図4は一塁手が捕球しそこなったエラー(一塁手に失策)。

この時に、送球記号の**一**の上に・を付せば高投、下に付せば低投、右カギは外側、左カギは内側となります。

塁間での挟殺プレイの間に悪送球や捕球ミスで走者が進塁の場合、**投→一→二→投→遊**

と渡った、一二塁間の挟殺プレイで最後に送球した投手が遊撃手に悪送した場合は図5。遊撃手が落球して走者を進塁させた場合は図6のように、失策を犯した野手の次に**E**記号を付す。ここで転送した野手が多くて書ききれないときは、中間を省略しても良いが、プレイに介入した最初の野手と最後の野手は必ず記す。

挟殺プレイ中にエラーがあっても、元の塁に戻った場合は『何もなかった』ことになる。



## ②外野手のエラー

図1はライトフライを落球によるエラー。

図2はライト前ゴロヒットを後逸

し打者走者を三進させたエラー。一つのプレイで2個以上進塁の場合に矢印(↑)を用い進塁したマス内に、その原因となった(**9E**)を記す。

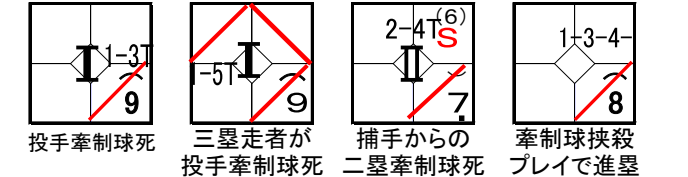
右翼への長打で三塁に進んだ走者を刺そうとライトが直接三塁に送球したが、悪送球でスタンドに入り、打者走者は生還した。二塁打と記録した場合は右図上。三塁打と記録の場合は下図。

下図でライトからの好返球にも関わらず三塁手のエラーで生還させた場合は**9-5E**。二塁手が中継し三塁悪送球で生還させた場合は**9-4E-5**と記す。

## ◆牽制球によるアウトと進塁

一塁上の走者が投手からの牽制球死したときは**1-3T**、三塁走者は**1-5T**。捕手からの二塁牽制球死は**2-4T**。

牽制球でつり出され塁間挟殺プレイで進塁した場合は進塁したマスに**1-3**とか、**2-3**と、**T**(タッチ)を記さないでノータッチで進塁。数人の野手が挟殺に加わった場合、ある程度省略してもよいが最終的に触球した野手を記して最後に**T**。



## ◆その他のプレイ

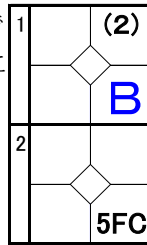
### ① フィルダースチョイス (野手選択)

公認野球規則 2.28 FIELDER CHOICE(野手選択)

フェアゴロを扱った野手が一塁で打者走者をアウトにする代わりに先行走者をアウトにしようと他の塁へ送球する行為をいう。また、(a)安打した打者が先行走者をアウトにしようとする野手の他の塁への送球を利用して一個またはそれ以上の塁を余分に奪った場合や、(b)ある走者が盗塁や失策によらないで、他の走者をアウトにしようとする野手の他の塁への送球を利用して、進塁した場合や、(c)盗塁を企てた走者が守備側チームが無関心のためになら守備行為を示さない間に進塁した場合(10.07g)、これらの打者走者または走者の進塁を記録上の用語として野手選択による進塁という。

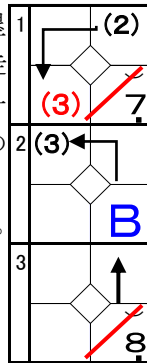
フィルダースチョイスは**FC**。右図は四球で走者一塁。2番の三塁ゴロを三塁手は二塁に送球したがセーフ。2番打者の打席は**5FC**。これは打数に含まれる。

また走者三塁で内野ゴロを本塁への野選があった場合にはその打者の打点となる。

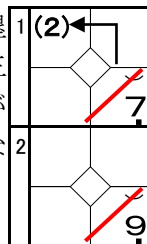


規則(a)(b)のケースは右図。走者一二塁で3番が中前打。中堅手は三塁を廻った二走を刺すべき本塁送球した。この返球を見て一走は三塁へ、打者走者も二塁に達した。この返球の際の進塁が(二走が本塁でアウトになってもならなくても)記録上**野手選択**となる。

スコアブック記入は矢印で示し、**FC**とは記入しない。



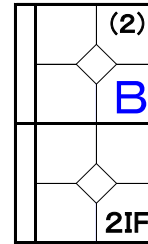
規則(c)のケースは右図。走者一三塁の場面。一塁走者が二塁を奪おうとしたが捕手が二塁送球しなかった、といった場合、送球の間に三塁走者が本塁へ突入することを恐れたことが理由であると判断されれば、野手選択ではなく盗塁が記録される。(二塁マスに**S**)



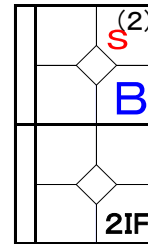
### ② 打撃妨害 記号はインターフェアの(IF)で記します。

走者一塁で2番打者のスイングしたバットが捕手のミットに触れた(打撃妨害)。打者に**2IF**を記し、一塁走者は押し出されて二進。

走者が進塁できるのは押し出された塁の走者だけ。記録上は捕手のエラーとなり打者には打数は付かず、満塁押し出しの時は打点1。



右図は無死一塁。2番打者の初球に一走がスタートを切り、打者はスイング。だがバットが捕手のミットに触れ打撃妨害。この時は一塁走者は打者に押し出されての二進ではなく、二塁盗塁(**S**)が記録される。



無死一塁で打者のボールカウントは3ボール1ストライク。5球目がハーフスイングした打者のバットが捕手ミットに触れたが投球がボールだったので審判は『四球』を宣告した。この場面は打者に**B**を記し四球が記録される。

無死三塁で2番打者のスイングが捕手ミットに触れながらも中飛。三走はタッチアップで生還した。審判はタイム

### ③ 守備妨害 記号は(IP)で記します。

記号は妨害行為(インターフェア)の**IF**でも良いですが、打撃妨害や走塁妨害と区別するため(**IP**)Interfere with a (field) Playerの略で野手に妨害する意)と記します。守備妨害の加害者には「攻撃側チーム」だけでなく「審判」や「観客やボールボーイ等」のパターンがあります。

攻撃側チームの**打者が加害者**の場合は打者アウトで走者は元の塁に戻される。**走者が加害者**の場合は走者がアウトで、他の走者は占有していた塁に戻る。また打者および走者以外が加害者の場合は守備の対象となっていた走者がアウトで他の走者は占有塁に戻される。

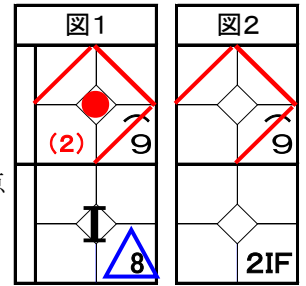
審判が妨害した場合には「**暫定ヒット**」や、プレイ続行に、妨害が記録されないプレイもあります。

しかし守備側が大差でリードしている最終回二死などといった状況で同様のケースが生じた場合、三塁走者の本塁への突入を恐れていたとは言えないと判断されれば、盗塁は記録されず野手選択となる。(二塁マスに**2FC**)

これらは記録員の判断である。

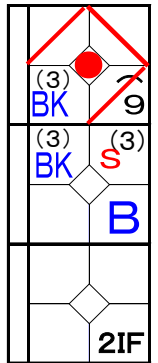
をかけて**監督の選択権**を求めた。選択肢は二通りでこのままの成り行きで1点入り1アウト無走者が**図1**。

**打撃妨害**を選択した場合は得点ゼロで一死一三塁の状態で開催され捕手にエラーが記録(**図2**)。



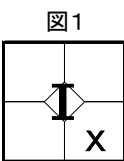
無死二三塁で3番打者がスクイズを試みると捕手のミットが打者に触れて(打撃妨害)が宣告された。普通の打撃妨害では塁が空いていない場合のみ走者が押し出されるが、この場合は投手にボークが科せられ(**規則7.07**)、捕手の打撃妨害も適用される。

二塁走者と三塁走者は**(3)**番のボーク(打撃妨害とセットになる)でそれぞれ進塁し、打者走者は打撃妨害で一塁へ。この時に三走の得点は自責点となるが、3番打者の打点とはならない。

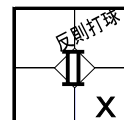


### ◆ 攻撃側の妨害

**図1**=打球が自らの打者走者に触れた場合は(**X**)で記す。捕手前一塁線ゴロのケースでよくあるプレイで、捕手への『**守備妨害**』から**2IP**と記しても同様の意味となる。



左図は打者が片足を完全に打者席外に置いて打った場合も(**X**)で余白に**反則打球**と記す。記録上は捕手の刺殺となる。

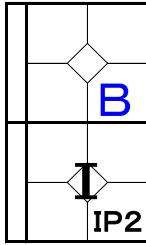


## ■守備妨害

打者が加害者の場合、打者アウトで走者は元の塁に戻る。

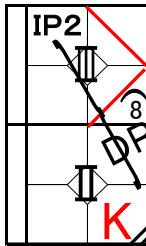
### ○打者が捕手に守備妨害

走者一塁で二盗を試みた。送球しようとした捕手と打者が接触し送球できなかったため審判が「守備妨害」を宣告し、打者がアウトで一塁走者は一塁に戻されたケースが右図。捕手へのIPで打者アウト。このケースで妨害されながらも盗塁を刺した場合は、2番打者の二塁マスに盗塁死(2-4Tまたは2-6T)で、打者は何もなしだがプレイが行われたボールカウントはカウントされる。



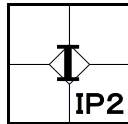
### ○打者が捕手に守備妨害 (走者アウト)

一死二塁でカウントはツーストライク。2番打者の3球目に三盗を試みた。投球はストライクで見逃し三振。三塁へ送球しようとした捕手が打者の妨害で接触し送球できなかった。審判が「守備妨害」を宣して二塁走者がアウトになった。これは打者による捕手への守備妨害で打者がアウトになるところだが既に打者は三振アウトしており、この場合はペナルティで走者がアウトになりダブルプレイが成立した。



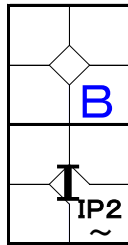
### ○打球が打者走者に触れた (打者アウト)

一塁線の打球を打者走者がフェア地域で触れた守備妨害となった場合は、触れた地点に最も近くの野手を被害野手とする。一塁手の場合はIP3。



### ○打者走者が送球を妨害 (打者アウト)

走者一塁で次の打者が一塁線にバント。捕手が処理し一塁送球したが、3フットレインの外側を走っていた打者走者に当たり捕手の守備を妨害した。この時の打球がバントだったことを示すため下に波線(~)を記すと判別できる。

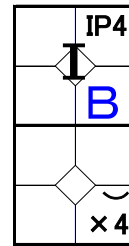


### ○審判が捕手を妨害した場合

走者一塁の三球目に一走が二盗。捕手の送球を球審が妨害し送球できなかった場合、走者は一塁に戻され打者に対する三球目だけがカウントされる。

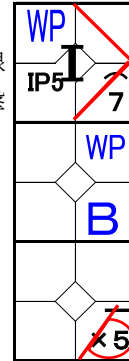
### ○走者が打球を処理しようとする野手に接触

走者一塁で次打者は二塁ゴロ。打球を捕ろうとした二塁手と一走が交錯し守備妨害が宣告。一走がアウトになり打者走者は一塁に生きた。前走者は二塁手を妨害したためIP4。打者走者にセカンドゴロと暫定内容の×を記す。



### ○走者に打球が当たる

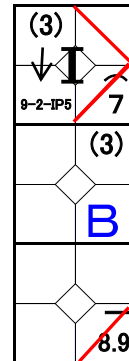
無死一二塁が暴投で二三塁。次打者が三塁線にライナー。打球はフェア地域で三塁走者直撃した。三塁手への守備妨害となり三走りにIP5。打者には三塁へのライナー(一)の内野安打と暫定である(×)を記す。



◆走者が加害者の場合、走者アウトで他の走者は元の塁に戻る

### ○走者が送球を妨害

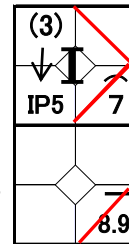
無死一二塁で3番打者が右中間打。二走は三塁を廻ったがライトの好返球で三本間挟殺プレイに。球は右→捕→三→投と渡ったが、この時に挟まれている走者が両手を挙げ、送球が当たった。これを守備妨害と判定され、三塁に到達していた一走と、二塁に進んだ打者走者は戻された。妨害が無く挟殺されておれば一死二三塁の所であった。



この場面の記入は(3)番で三塁を廻り(↓)、本塁へ進んだ後のプレイで、本塁マスに9-2-IP5と球の転送を記し三塁手の守備を妨害した-IP5を記してIアウトとなる。

### ○ベースコーチが走者を援助

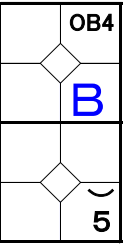
走者二塁で次打者の右中間打で三塁を廻った二走は三塁コーチャーのストップ!で手が触れた。これが守備妨害となり二塁近くまで進んでいた打者走者は一塁へ戻された(右図)。



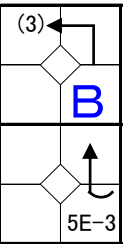
## ◆走塁妨害 (オブストラクション Obstruction) 記号はOB

### ○走塁妨害で進塁

無死走者一塁で打者が三ゴロ。スタートしていた走者は二塁手と接触し転倒。オブストラクションが宣告されて走者一二塁となった場合。走者が二進した要因は打撃によるもので無く、二塁手による走塁妨害でありOB4で二塁手のエラーとなる。三塁手が一塁送球してアウトとなってもそれ以前に走塁妨害が発生しているため打者には三ゴロのみが記され送球プレイがあった(-3)は記さない。

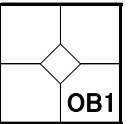


上記のケースで走塁妨害が発生した時点で審判はオブストラクションのシグナルをしたが、それ以前に三塁手は一塁送球しており、これが悪送球となった。転倒の走者は起き上がって三進し、打者走者も二塁へ進んだ。この場合は記録上に走塁妨害は発生したことにならず打球による三塁手の悪送球でそれぞれ進塁したことを矢印で記す。

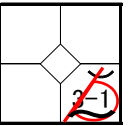


### ○走塁妨害で出塁

一二塁間にプッシュバント。一塁手が処理しベースカバーの投手と打者走者が衝突し、オブストラクションが宣告された場合は記録者の判断で記入方法が変わる。妨害がなくても打者走者がアウトだったと思われる場合は上図。投手が加害者でOB1。打者の記録は妨害による出塁となる。

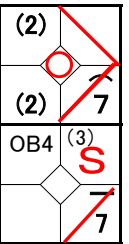


セーフだったと思われる場合は、バント内野安打として下図のとおり記す。下の波線はバントを意味する。



### ○挟殺プレイ中に走塁妨害

無死二三塁。三番打者の時に牽制球で二三塁間で挟殺プレイが発生。その際にボールを持っている二野手と衝突し走塁妨害が宣告され走者は安全進塁権で1点が入り無死三塁となった(右図)。



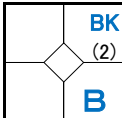


◆ボークと反則投球 ボークの記号はBK(青書き)

○走者がいる場合

ボークが発生すればボールデットになり、塁上の全ての走者に1つ進塁が与えら、投球カウントは付きません。例外としてボークの投球を打者が打った場合があります。

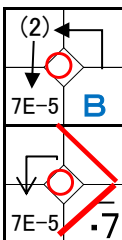
打ったことによって「打者が出塁し全ての走者が1つ以上進塁」すれば打撃が有効になり、ボークは発生していないことになる。



図は、四球(B)走者が2番打者(2)の時、ボーク(BK)で二進。

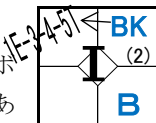
○ボークの投球を打ってヒット

走者一塁。2番打者がボークの投球を打ちレフト線をライナーで抜き二塁に達した。三塁への返球が悪送で打者走者も生還した。ボークは無かったことになり右図のとおり記す。二者生還したが、打点とならないので○。本塁マスに要因を記す。



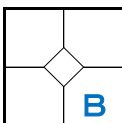
○ボークの牽制球が悪送球になった

無死走者一塁。2番打者の時、一塁牽制球がボークと宣告され悪送球。二塁へは安全進塁権があるが三塁に進んだ走者はバックアップした二塁手からの返球で三塁死した。←で三進し牽制悪送球があった1E-を記す。



○3ボール後の反則投球を打ってフライアウト

二死無走者で3ボール。4球目を打ち三飛となったがこの投球が反則投球と宣告された。無走者の場合の反則投球はボールとなるので四球(B)となる。



このケースで打球がヒットとなるか、エラー等で出塁した場合は反則投球が無かったことになり、現況を記す。

◆故意落球 (記号はありません)

審判が『故意落球』を宣告し、打者アウトとなった場合はその打球が捕球された状況でのプレイを記せばよい。

◆インフィールドフライ (記号はありません)

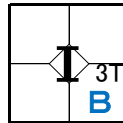
審判が『インフィールドフライ』を宣告し打者アウトとなった場合はその打球が捕球された状況でのプレイを記せばよい。

野手が落球して進塁の場合は打者にフライアウトを記し、進塁した走者にはE4(二塁手のエラー)等を記す。

◆隠し球 (記号はありません)

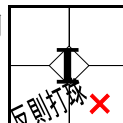
「隠し球」という言葉は野球規則には定義されていませんが通常のタッチプレイとして記します。

四球の一塁走者が一塁手の隠し球によりタッチアウトされた。余白を利用して隠し球と記す。隠し球プレイが「ボーク」と判定された場合はBKで進塁。



◆反則打球 記号はX(赤書きすると判りやすい)

打者の足がバッターボックスのラインの外側に完全に出て打ち審判が反則打撃の宣告したら打球の結果は記さず、余白に反則打球と記す。



◆ベースの踏み忘れ(空過)

守備側のアピールで走者(打者走者含む)がアウトとなれば「何アウト目で誰がどの塁を踏み忘れたか?」で書き方が異なる。

[例] 走者二三塁。3番打者の右前打で二者生還し送球の間に打者走者は二進したが、球は捕手から一塁に送られ一塁ベースの空過をアピール。判定は打者走者アウトとなった。

★無死(または一死)の場合

3番打者の右前打で二者生還は認められ2打点は記録。だがアピールにより球は捕手から一塁へ渡ってアウトとなったので、記録はキャッチャーゴロで1アウト(または2アウト)と記す。

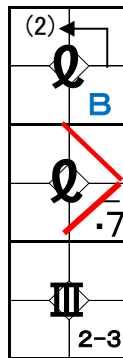
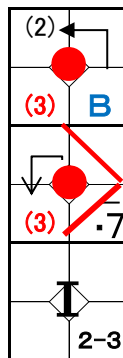
このプレイ後にタイムがあった場合、試合再開は投手が投手板を踏まなければならない、プレイ宣告後に投手が一塁送球すれば1-3と記す。

だがこの表記だけでは理解できないので後々のために備考欄に注釈を記しておく。

★二死の場合

打者走者の一塁ベース空過によるアウトが3アウトであり得点は認められず二者は残塁となる。このことも備考欄に注釈を記しておくこと。

一塁ベース空過の場合のみ、打撃が取り消されるが、一塁触塁後に空過した打撃は記録され、その打撃により進塁した走者の進塁は認められる。



◆打者一巡

打者一巡して10人目の打者は、右列のイニングマスを使用して記入。イニング数の数字を/で消し、左列のイニング数を記し、順次訂正していく。

◆打順間違い

相手チームから「打順間違い」のアピールがあった場合はその打者の打席中か打撃後かにより処置が変わります。

○打席中にアピールされた場合

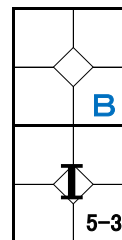
正規の順番の打者がボールカウントを引き継いで打席に入り打撃を完了します。特にペナルティはありません。

○打撃完了後にアピールされた場合

次打者に対して投球すればアピール権は消滅しますので間違えた打者の打撃は有効となります。

①打撃(アウト)後にアピール

無死一塁。2番打者の打順に3番打者が間違えて打ち三塁ゴロで一塁アウト。この間に一走は二進したが、直後にアピールがあり二進は認められず一塁に戻された。記録は2番打者の三塁ゴロとなり、一死一塁で3番打者が打席に入ります。ボールペン等で記載すると消せないの、鉛筆等で記入した方が良いでしょう。



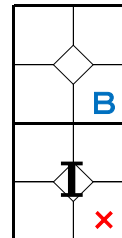
②打撃(ヒット)後にアピール

無死一塁。2番打者の打順に3番打者が間違えて打ち、左中間三塁打で1点が入りました。だが直後にアピールがあり得点は認められず一塁に戻され打者アウトは正規の2番打者に記録される。

×印はその他のアウト的な記号ですので、備考欄の注釈しておきます。

③打撃(ヒット)完了し、次打者に投じた後にアピール

アピール権は消滅しており上記の例でいえば、一塁走者の得点は認められ、3番打者には三塁打が記録され、次打者は4番打者が正位打者となる。つまり2番打者は打席を飛ばされたことになる。記録者は打席に入る打者の背番号を確認して記すことを薦める。



その他の詳細は、野球規則6.07の規則説明を参照。