【資料４】

9.00 記録に関する規則について

１．打点の記録（9.04）

①打者に打点が記録されるのは、安打、犠打、犠飛、内野アウト、野手選択によって走者を得点させた場合。
あるいは、満塁で四死球、妨害および走塁妨害などにより、打者が走者となったことにより走者に本塁が与えられた場合にも打者に打点が記録される。

（例）走者三塁、内野ゴロアウトの間に得点
例え内野手が一塁へ送球するのを見て三塁走者スタートも打点。

②無死又は一死で打者の打球に対して失策があったとき、三塁走者が得点した場合は、失策がなくても得点出来たと判断すれば打点を与える。

（例１）満塁で内野ゴロを弾いて失策
中間守備で明らかに本塁以外での併殺を狙っていたら打点。
前進守備なら打点なしが望ましい。（本塁でアウトと考える）

（例２）一死三塁で遊ゴロを弾いて失策
打球と同時にスタートしていれば打点。
弾いたのを見てスタートしたら打点なし。

※いずれの場合も、打点を記録するかしないかは記録員の判断になるので、守備位置（前進守備か中間守備か）や打球の性質（強いか緩いか）なども考慮して決定する。

③打点が記録されないケース
フォースダブルプレイなど（併殺のケース）
（逆に併殺崩れの場合は、打者に打点が記録される）
ランダウンプレイ（挟殺）の間の得点

（例）走者三塁で内野ゴロ
三本間でランダウンされるも失策なく走者が得点。
打者に打点を記録しない。

２．安打が記録されるケース（9.05）

①野手に触れていない打球が走者、審判員の身体、着衣にフェア地域で触れた場合。
※打球が走者に触れた場合、その走者はアウトになるが打者に安打が記録される。

②打球を扱った野手が先行走者をアウトにしようとしたが成功せず、しかもその打球が普通の守備では一塁でアウトに出来ないと判断した場合。

（例）無死一塁で三遊間にゴロを打ち、遊撃手が深いところから二塁に送球し封殺を狙うもセーフ。
打者走者を一塁でアウトにするのが難しいと判断すれば安打。

③不規則（イレギュラー）な打球、投手板やベースに触れて変転したり打球が弱まったりした場合。

④内野手が普通の守備では処理できず、打球が外野のフェア地域に
達したとき。
※このとき、単に打球がグラブに触れていたか触れていなかったかだけで
判断するべきではない。

（例１）三遊間にゴロを打ち、三塁手がダイビングキャッチを試みるも
グラブを弾いて一塁に生きた場合は、安打を記録する。
（例２）内野手正面のゴロで十分処理が可能な打球も、グラブに触れる
ことなく（トンネルなど）外野に抜けた場合は、安打ではなく
失策とするのが妥当。

⑤三遊間を抜けそうなゴロ打球を野手がダイビングキャッチ、好送球
すればタイミング的に一塁でアウトに出来たと判断出来たが、体勢が
十分でないために一塁への送球が逸れてセーフとなった場合。
※打球に対して非常な好守備を行ったが、続くプレイが十分でなくアウト
に出来なかった場合などは、安打を記録するのが安全である。
（安打か失策か疑義のあるときは、常に打者有利な判定を与える）

３．安打を記録しないケース（9.05）

①打者の打撃で先行の走者が封殺されるか、失策のため封殺を免れた場合。
（例）走者一塁で打者が中前に落ちる打球に対し、一塁走者のスタートが遅れ二塁で封殺となった。（安打は記録せず中ゴロ）

②打者が明らかに安打と思われる打球を放ったが、打者が走者になったことにより進塁を義務付けられた走者が、次塁の触塁を誤ってアピールアウト（封殺）になった場合。
※次塁でのアウトはフォースアウトとなるので打者に安打を記録しない。

③打球を扱った投手、捕手、内野手が次の塁に進もうとするか、元の塁に戻ろうとする先行走者をアウトにした場合、または普通の守備でならアウトに出来たプレイであり、失策によりアウトに出来なかった場合。

（例）無死二塁で打者は内野安打性の三遊間へのゴロ。
しかし捕球した遊撃手は三塁へ送球し走者をアウトにした。
※外野手が打球を扱った場合は、走者が封殺されない限り打者に安打を記録する。

④打者が一塁でアウトになると思われるとき、打球を扱った野手が先行走者をアウトにしようとしてミスプレイなく不成功に終わった場合、安打は記録せず野手選択による進塁とし打者には打数１を記録するだけである。

（例）無死一塁で三塁正面に平凡なゴロ、三塁手が二塁に送球し封殺を狙うも一塁走者のスタートが速くセーフとなる。
この場合、打者走者を一塁でアウトにするタイミングであったと判断し、安打ではなく野手選択による進塁とする。

Q：ショートゴロの打球が遊撃手のユニフォームに入ってしまった。
この場合の記録は？
A：タイムが宣告され打者はアウトにされることなく一塁に生きる。
記録の扱いとしてはミスプレイであれば失策とするが、強襲など打球が安打性であれば安打としてもよい。

４．単打・長打の決定（9.06）

①塁上に走者がいるときは、次のように考える。

（a）フォースの状態の場合、先行走者の進んだ塁より多い塁打は与えられない。

（b）フォースの状態でない場合、先行走者の進塁数に関係なく、打者が自らの打撃だけで得ることが出来たと考えられる塁数によって塁打を決める。
すなわち先行走者が1個も進めなかったときでも打者に二塁打を与える場合もある。

※フォースの状態とは…走者一塁、一・二塁または満塁のように走者が詰まっている状態をいう。

Ｑ１：走者一・二塁で打者は長打性の安打。二塁走者はスタートが遅れて本塁でアウトも打者は二塁に達した。

Ａ１：記録は単打。
（フォースの状態で先行走者の二塁走者が１個しか進めてない）

Ｑ２：走者二塁で打者は長打性の安打。二塁走者はスタートが遅れて
本塁でアウトも打者は二塁に達した。
Ａ２：長打性であるので二塁打。
（フォースの状態ではない）

Ｑ３：走者二塁で打者は中前に安打。中堅手が本塁へ送球するも二塁
走者は生還し、打者は二塁に達した。
Ａ３：単打と送球間。

Ｑ４：走者二塁で打者は長打性の安打。二塁走者は捕球を懸念してスター
トが遅れ三塁でストップ。この間打者は二塁に達した。
Ａ４：記録は二塁打。

※打者が二塁打性の打球で
・二塁をオーバースライドでアウト⇒単打（塁を確保していない）
・二塁をオーバーランでアウト　　⇒二塁打（塁を確保している）

５．サヨナラ安打の塁打決定について

①最終回に走者を二塁に置いて打者がバウンドしてスタンドに入るサヨナラ安打（エンタイトル二塁打）を放った場合、打者が二塁打を得るには二塁まで進むことが必要。
しかし、走者が三塁の場合は、同様の安打を放っても単打しか与えられない。
※規定により打者に数個の塁が与えられるケースであってもサヨナラ安打に該当するときは、あくまでも勝ち越しの走者が進んだ塁数しか認めない。
走者が進んだ塁の数と同じ塁打しか記録されない。
しかも打者はその数の塁を触れることが必要。

Ｑ１：９回裏同点で走者一塁、打者は右翼線に長打を放った。
走者が一気に生還しサヨナラとなったとき、打者走者は二塁まで進んでいた。
Ａ１：二塁打（三塁まで進んでいたら三塁打）

Ｑ２：９回裏同点で走者二・三塁、長打性の飛球はワンバウンドでスタンドに入りサヨナラ。打者走者は二塁に達していた。
Ａ２：単打で打点１
（１点入ればサヨナラで試合終了。決勝の走者は１個しか進めない）

②最終回に打者がフェンス越えの本塁打を放って試合を決した場合は、打者及び走者があげた得点の全部を記録する。

Ｑ１：９回裏２対２で走者満塁。打者はフェンス越えの本塁打。
Ａ１：本塁打なので全ての得点が認められ、６対２の勝利となる。

６．サヨナラ安打の解釈について

①最終回の無死または一死で走者三塁の場合
打者が通常の内野ゴロで内野手が本塁に送球したがセーフとなって
決勝点が入り試合が終了した場合の記録はどうなるか？

②走者三塁でスクイズ、本塁にトスするもセーフでサヨナラ。
試合が終了した場合の記録はどうなるか？

①最終回の無死または一死で走者三塁の場合
打者が通常の内野ゴロで内野手が本塁に送球したがセーフとなって
決勝点が入り試合が終了した場合（サヨナラ限定のケース）

※内野手が本塁へ送球したとき、ミスプレイなく生還していたら、打者を一塁でアウトに出来たかどうかに係わりなく打者に安打を記録。
サヨナラのケースは走者がスタートしていれば本塁送球以外に選択の余地がないと考えるので、野手選択（Fc）を適用せず安打（H）とする。
ただし、本塁がアウトのタイミングで悪送球ならば失策（E）とする。

②走者三塁でスクイズ、本塁にトスするもセーフでサヨナラ。
試合が終了した場合（サヨナラ限定のケース）

※上記同様、本塁送球以外に選択の余地がないと考えるので、犠打野選ではなく安打を記録する。

７．盗塁・盗塁刺について（9.07）

①走者が投手の投球に先立って次塁にスタートを起こしていたときは、
たとえその投球が暴投、または捕逸となっても盗塁を記録する。
ただし、さらに先の塁に進めば、暴投または捕逸も併せて記録する。
（盗塁＋暴投or捕逸）
※スクイズ（スタートしている）空振り、見逃しで得点⇒盗塁
失敗⇒盗塁刺

②盗塁が企てられたとき、投手の投球を受けた捕手が盗塁を防ごうとして悪送球しても盗塁だけを記録して失策を記録しない。
※スタートし、一旦止まるなどしても、捕手がすぐさま送球していれば悪送球となっても盗塁。

ただし、走者が悪送球を利して目的の塁以上進むか、他の走者が悪送球を利して１個以上の塁を得た場合は、盗塁とともに捕手の失策を記録する。

③走者が複数のとき、一人の走者がアウト（盗塁刺）になればどの走者にも盗塁は記録されない。
※盗塁と盗塁刺が同時に記録されることはない。
（二人同時にアウトにすることは出来ない）
Q：一・二塁で重盗。捕手が三塁に送球しセーフのあと、二塁に転送し一塁走者アウト。
A：一塁走者は盗塁刺となるので三塁に達した走者に盗塁は記録されない。

【こんなケースはどうする？】
Q：投球がワンバウンドになりそうなのを予測して一塁走者スタート。
結果ワンバウンドの投球を捕手が捕球して二塁へ送球するもセーフ。
走者の記録は暴投？盗塁？
A：盗塁を記録。
※暴投の定義として「普通の守備行為では止めることも処理することもできず」
結果的に捕球して送球出来ていることは、処理出来ていることなので盗塁とする。

８．犠牲バント及び犠牲フライについて（9.08）

①無死又は一死のとき、打者のバントで１人または複数の走者が進塁し、打者が一塁でアウトになるか、失策がなければ一塁でアウトになったと思われる場合、打者に犠牲バントを記録する。
※失策のない守備であっても打者を一塁でアウトにすることが不可能であった場合、バントを扱った野手が先行走者をアウトにしようとして不成功に終わった場合は、打者に安打を記録する。

②バントで進塁した走者が、オーバースライド、オーバーランでアウトになったときは、安全に次塁に送っているとして「犠打」とする。

【こんなケースはどうする？】
犠打で進塁後、一塁走者がファウルと勘違いして元の塁へ戻ろうとしてアウトになった場合は、犠打を取り消す。（確保した塁を放棄）
※リバースフォースダブルプレイになれば打者に併殺打を記録する。

③無死又は一死で打者が飛球、またはライナーを放ち、外野手か、または外野の方まで回り込んだ内野手が捕球したのち走者が得点した場合、捕球し損じた（落球した）が走者が得点した場合で、仮に捕球されたとしても捕球後に走者が得点出来たと判断すれば犠牲フライを記録する。

Q：一死二・三塁で左翼後方へのフライ。左翼手は落球し、三塁走者は得点するも二塁走者が三塁でアウトになった。
A：犠飛失策で打点を記録。打者走者の出塁に失策。
※外野手後方のフライなので、落球がなくても得点出来たと判断するのが妥当。
二塁走者はタッグアウトなので打者走者の出塁に対して左翼手の失策を記録する。

※犠牲フライでのポイントは、内野手が守備したとき。
内野手が捕球して（内野後方のフライ含む）得点した場合は、原則として犠牲フライを記録しない。
打球の性質が外野フライ（本来外野手が捕球すべき打球）で、内野手が外野の方（あくまでも捕球が外野の領域）まで回り込んで捕球したときに犠牲フライとなる。
（一、三塁線ファウルエリアで捕球の場合も同じ）

９．失策が記録されるケース（9.12）

①打者に打撃の機会を余分に与える場合（ファウルフライ落球）、アウトになるはずの走者（打者走者含む）を生かした場合、走者に余分な進塁を許すようなミスプレイ（ファンブル、ゴロ落球、悪送球など）をした野手に失策を記録する。
※ファウルフライ落球にも失策を記録する場合がある。

②送球の失策
普通に守備し、送球が良ければアウトに出来たと判断した場合に、野手が悪送球して走者を生かした場合など。

③その他の失策
打撃妨害が発生した場合、捕手に失策を記録する。
走塁妨害が発生した場合、走塁を妨害した野手に失策を記録する。

④勘違いにはその野手に失策

（例）捕手が振り逃げとは思わず何もしない間に進塁を許す（ボール保持）

（実例）2007年神奈川県大会準決勝、東海大相模vs横浜戦で二死一・三塁で打者がワンバウンドを空振り三振。捕手はチェンジと勘違いし何もせずベンチへ。その間にまだアウトになっていない打者と走者は走り続けて得点した。
この場合、チェンジと勘違いした捕手に失策を記録する。

（例）アウトカウントを間違えて、スタンドにボールを投げ入れる。
一死一・二塁で打者は左飛でアウト。左翼手は捕球後チェンジと勘違いしスタンドへ投げ入れた。規則適用により、各走者に２個の進塁を与え、悪送球として左翼手に失策を記録。

１０．失策が記録されないケース

①野手が普通に守備して、しかも好送球を送っても走者をアウトに出来ないと記録員が判断した場合、野手が悪送球しても失策を記録しない。
※安打が記録されるケースの⑤参照
ただし、悪送球で走者が余分に進塁したときは失策も記録する。

Q：打者が三塁線に強い打球を放ち、三塁手が横っ飛び（ダイビングキャッチ）で好捕して崩れた体勢から一塁へ送球するも悪送球となった。打者走者は悪送球を見て二塁に達した。
A：安打と失策を記録する。二塁に達したのは三塁手の悪送球が原因。

②野手が併殺または三重殺を企てた場合、その最後のアウトを取ろうとした送球が悪送球となっても送球した野手に失策を記録しない。
※アウトを一つ取っているから
ただし、悪送球を利していずれかの走者が余分に進塁した場合は、送球した野手に失策を記録する。

Q：一死一塁で遊ゴロ。遊撃手は二塁に送球し一塁走者を封殺。さらに併殺を狙った二塁手からの一塁送球が逸れて打者走者を生かした。
A：一つアウトを取っているので、一塁への悪送球に対して失策は記録しない。

③走者が暴投、捕逸、ボークによって進塁した場合は、投手または捕手に失策を記録しない。

④頭脳的誤り、判断の誤りは失策と記録しない。

頭脳的誤り⇒◇投手が一塁ベースカバーに入らないで打者走者を生かす。
◇ファウルになると思い打球を処理しなかったが、結局フェアになる。
◇バント小飛球をワンバウンドで処理し併殺を狙うもアウト一つ。

判断の誤り⇒◇間に合わない塁に不正確な送球。
（悪送球となり余分な塁を与えれば、悪送球した野球に失策）

１１．暴投・捕逸について（9.13）

①投手の投球が「高すぎるか」か「横に逸れるか」か「低すぎる」ために
捕手が普通の守備行為で止めることも処理することも出来ず、
走者を進塁させた場合には暴投が記録される。
※投手の投球が本塁に達するまでに「地面」に当たり捕手が処理出来ず、
走者を進塁させた場合には、暴投が記録される。

(例)投球がワンバウンドするのを見て走者スタート。捕手はワンバウンドの投球をキャッチして送球するもセーフとなった場合、その走者の進塁には暴投ではなく、盗塁を記録する。
※例えワンバウンドになっても、捕手がキャッチして送球していれば「処理できている」ことなので暴投による進塁ではなくなる。
※盗塁、盗塁刺についての資料参照

②普通の守備行為なら捕球出来たと思われる投手の投球を、捕手が捕球処理出来ず走者を進塁させた場合には、捕手に捕逸が記録される。

③走者が複数いて、捕手が投球を逸らすのをみて次塁を狙うも、一人でも（塁は問わない）アウトにすれば暴投または捕逸を記録しない。
他の走者の進塁はアウトの間の進塁とする。

④無死二塁で第３ストライクを捉え損ねるも、捕手はボールを拾い直して一塁へ送球し打者走者をアウトにした。
この間に二塁走者は三塁へ進塁した。

※二塁走者が三塁に進塁した記録は、スタートのタイミングで判断する。
ｉ）捕手が逸らしたのを見て三塁へ⇒暴投または捕逸
ii）捕手が一塁へ送球したのを見て三塁へ⇒打者アウトの間
iii）投球と同時にスタートしていた⇒盗塁

１２．四球・故意四球について（9.14）

①四球目の投球が打者に触れたときは、死球が記録される。

②１個の四球に２人以上の打者が関与したときは、最後の打者に四球の記録が与えられる。

③故意四球は、投球する前から立ち上がっている捕手に四球目に当たる「ボール」を、投手が意識して投げた場合に記録される。

【申告制故意四球】
守備側チームの監督が故意四球とする意思を球審に示して、打者が一塁を与えられたときには、故意四球が記録される。
※申告制の故意四球があったとき、投手は投球していないので球数には含まない。
ただし、カウントの途中からの場合は、それまでの投球数に含む。

１３．三振について（9.15）

①第３ストライクを捕手が捕らえて打者がアウトになった場合。

②捕手が第３ストライクを捉えなかったので打者が走者となった場合。
（いわゆる振り逃げのケース）

③２ストライク後、打者がバントを企てファウルになった場合。
（いわゆる３バント失敗）

④打者が２ストライク後に退き、代わった打者が三振に終わったときは、
最初の打者に三振と打数を記録し、代わった打者が三振以外で打撃を
終了した場合（四球を含む）は、全て代わった打者の行為とする。
※１打席に３人の打者が代わって出場し、３人目の打者が三振に終わったときは、２ストライクが宣告されたとき打席についていた打者に記録する。