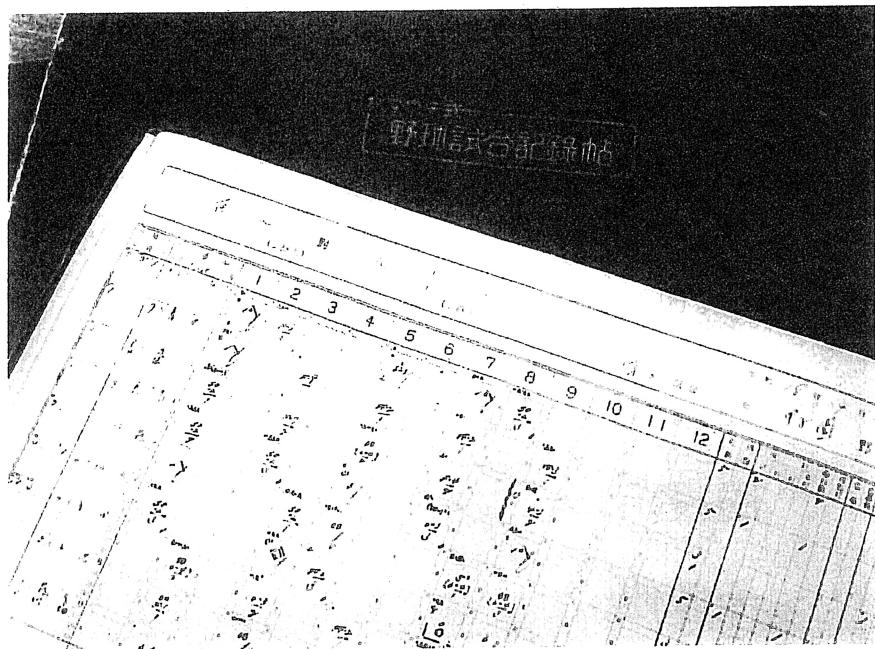


# 公式記録マニュアル

---



- 1 … 公式記録員の任務
- 2 … 安 打
- 3 … 打 点
- 4 … 盗 墓・盗 墓 刺
- 5 … 牝 打・ 牝 飛
- 6 … 併殺打
- 7 … 失 策
- 8 … 併 殺
- 9 … 暴投・捕 逸
- 10 … 自責点・失 点
- 11 … 勝 投 手
- 12 … そ の 他
- 13 … タイブ レー ク

【スコアを付けるときに心掛けること】

- ① 試合を見る姿勢は前のめりではなく少し引いた感じで見る。  
ボール、走者、守備者を同時に見なければならないので、できれば少し高い場所から俯瞰して見るのが理想だが、グラウンドレベルからでもなるべく広い視野で見るように心掛ける。
- ② プレイがあつたらすぐに記入するのではなく、ボールが投手に戻ったのを確認しそれからスコアを記入する。(ボールが投手に戻るまでは目を離さない)
- ③ 難しいプレイは、記号で書くことを考えるよりも雑記欄にメモするとよい。
- ④ ジャッジの反省は試合が終わってから。(その時に考え出すとプレイに集中出来なくなる)
- ⑤ なるべくリラックスして見る。(集中し過ぎると視野が狭くなる傾向があり好ましくない)

【ボックススコアの検算】(9. 0 3 (c))

打席数=得点+残塁数+アウト数=打数+ 牝 打・ 牝 飛+四死球+妨害出塁

1 公式記録員の任務

(a) 記録に関する規則の適用に関して、たとえば打者が一塁に生きた場合、それが安打によるものか、失策によるものかなどを、独自の判断で決定する権限を持つ。

(b) 記録員は、審判員の裁定に反するような決定を下してはならない。  
(例：インフィールドフライ落球。守備妨害時のヒット)

本規則に明確に規定されていない事項に関しては、自己の裁量でその決定を下す権能が与えられている。

※審判員へ助言できる事項

アウトカウント、ボールカウント、選手交代の誤り（代わることが許されない投手交代など）  
については審判員に助言を与える。  
ただし、打順の誤りは助言できない（相手チームからアピールがあればアウトとなるため）。

2018年2月1日

## 2 安 打 (9. 0 5)

### [1] 安打の基本

- (a) 野手に触れていないフェアボールが走者に当たったとき。(飛球であっても安打とする)
- (b) 走者が打球を処理しようとしている野手の妨げになり走者だけがアウトになったとき、打球が安打性であれば安打とする。9.05 (b) (5)
- (c) 打球を扱った内野手が次塁を奪おうとする先行走者をアウトにした場合、安打にしない。ただし、外野手が扱った場合はフォースアウトにされない限り、打者に安打を記録する。  
9.05 (b) [注2]
- (d) 打球を扱った野手がただちに打者走者に向かわないで、他の走者をうかがったり、他の塁へ投げるふりをしたため送球が遅れ打者を一塁に生かした場合、安打とする。  
9.05 (b) (4) [原注]
- (e) 打者走者が一塁走者を追い越した場合、原則安打とする。(明らかにフライ落球は失策)
- (f) 疑義のあるときは、常に打者に有利な判定を与える。9.05 (a) [原注]

#### 【こんなケースはどうする?】

- Q: 打球が野手のユニフォームに入ってしまった。  
A: ボールデッドで打者走者はアウトにされることなく出塁。記録の扱いとしては打球が安打性であればヒットとする(失策もあり)。
- (実例) プロ野球では 2006 年 8 月 19、20 日 ST 戦で 2 日連続して起こっている。19 日は投手ライナーがユニフォームに入り、20 日は投ゴロがユニフォームに入った。どちらもボールデッドにしなければならなかったが、当時はインプレイとしそれぞれ投直、投ゴロになった。
- また、高校野球では 2005 年夏の甲子園大会で同様のケースがあった。清峰対愛工大名電の 5 回表清峰の攻撃、打球はショートゴロだったが遊撃手のユニフォームに入り記録は内野安打とした。

### [2] 単打・長打の決定 (9. 0 6)

- (a) フォースの状態の場合は、先行走者の進んだ塁の数より多い塁打は与えられない。  
走者一・二塁で、二塁打性の打球。二塁走者本塁でアウトなら打者走者が二塁に達しても単打。  
走者二塁で、二塁打性の打球。二塁走者本塁でアウトでも、打者が二塁に達すれば二塁打。
- (b) 打者が二塁打性の打球で、二塁をオーバーランでアウト → 二塁打(確保している)  
二塁をオーバースライドでアウト → 単打(確保していない)
- (c) 5.06 (b) (4) の規定に基づいて塁が与えられた場合には、規定通り与えられた塁によって塁打を決定する。例えば、フェアの打球にグラブを投げる。帽子で止める。フェアの打球に野手が触れ Faul 地域のスタンドに入ったときなど。

例) 本塁打性の打球にグラブ、帽子、着衣を投げ進路を変えた場合、4 個の塁を与える  
→ 9.06e で本塁打。

(実例) 2008 年 5 月 4 日、ML (マリン) で、栗山の一・二塁間の安打性の打球に、オーティズがグラブを投げつけて打球に触れたため、栗山には三塁が与えられた → 三塁打  
【こんなケースはどうする?】

Q: フェンス際の捕球できそうなフライが、外野手のグラブ(または体)に当たりインフレイトのままフェア地域のスタンドに入る。5.05 (a) (9)

A: 捕球できる打球と判断すれば失策もあり。

- (d) オブストラクションが宣告され、打者走者に対して妨害がなければ達したと思われる塁への進塁を許されたときは、与えられた塁によって塁打を決定する。

例) 打者が三塁打と思われるような長打を放つも二塁を回ったところで遊撃手に妨げられてしまつた。審判員はオブストラクションを宣告し、打者走者を三塁まで進めさせた。  
→ 三塁打

### [3] サヨナラ時の記録

(a) 無死・一死から内野ゴロでサヨナラの場合

- ①本塁へ送球しセーフは安打(打者走者がアウトのタイミングでも野還はない)。  
本塁アウトのタイミングで悪送球なら失策もあり。
- ②三本間でランダウンとなるも失策つかず生還した場合は野還(打点なし)。
- ③一塁へ送球したのを見て三塁走者スタート(一塁アウト) → 打数 1、打点 1、一死増える
- ④ 一死満塁で併殺を試み二塁封殺のみ → 打数 1、打点 1、一死増える
- ⑤勘違いし一塁へ投げてしまった → アウトは無視。安打とし打点あり。

(実例 1) 2014 年夏の甲子園、「鹿屋中央 対 市和歌山」、12 回裏一死一・三塁でセカンドゴロ。判断ミスで一塁へ投げてしまった(記録は内野安打)

(実例 2) プロ野球でも 2005 年 8 月 30 日「HM 戦」、一死三星から松中が一ゴロ。福浦は本塁送球を諦め、三星走者が生還する前に一塁を踏むも、このアウトは無視し内野安打とした。

(b) サヨナラ安打の塁打決定

サヨナラ安打の塁打の決定は下記の 3 つの要素で決定する。(9.06 (f))

- ①打球
- ②決勝走者の進んだ塁数
- ③打者走者の進んだ塁数(決勝走者の生還後でも)

例) 同点で走者一・二塁、二塁打性の打球でサヨナラ。打者走者が二塁を踏めば二塁打。

Q: 同点で満塁。打球はワンバウンドし外野スタンドへ入るサヨナラヒット。記録は?

A: シングルヒットで得点は 1 点。(通常ならエンタイトル二塁打だが三星走者が生還した時点でのゲームセットとなる)

【例外】本塁打のときだけ、例外として決勝点以上の全ての得点が認められる。7.01 (g)

### 3 打 点 (9. 04)

(a) 走者三塁、内野ゴロで得点。

- ①打者走者アウトの間は打点。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満塁で内野ゴロ失策。原則として前進守備なら打点なし。中間守備で明らかに併殺を狙っていたら打点。(あくまでも判断の基準であって、必ずこうする必要はない)

(b) フォースアウトの間(フライ落球起因でも)の得点は打点とする。

例えゴロの打球で他の走者をフォースアウトにする間の得点は打点である。

例) 一・三塁で(故意ではなく) 内野フライ落球。一塁走者を二塁に封殺する間に得点した場合、打点とする。

<適用>

9.12(d) (4) インフライトの打球を落とした後、ただちにボールを拾って、どの塁でも走者を封殺した場合には、その野手には失策を記録しない。

(c) 次の場合、打点を記録しない

- ①走者三塁で内野ゴロ。三本間でランダウ恩されるも失策なく走者が生還は打点なし。  
②打者に併殺打が記録されたとき  
③走者二・三塁、内野フライ落球し二塁走者を三塁でアウトにする。その間に得点しても打点は記録しない。

【こんなケースはどうする?】

Q: 一死一・三塁、打者はショートヘライナーを放つ。遊撃手は捕球した後、一塁へ送球し飛び出した一塁走者をアウトにし併殺となる。三塁走者はリタッチすることなく走り続け第3アウトより前に生還し、守備側からのアピールもなく得点が認められた。打点は?

A: 打者に打点を記録する。

(実例) 2012年夏の甲子園、「清々饗 対 鳴門」7回裏に清々饗が実際にこのケースで得点する。

～補足説明～

守備側は、第3アウトが成立した後でも有利となるアピールアウトを選んで、先の第3アウトと置きかえることができる。上記の場合、再度三塁でアピールすれば得点とはならない。

### 4 盗 墓・盗墓刺 (9. 07)

#### [1] 盗墓と盗墓刺の基本

9.07 (a) 走者が投手の投球に先立ってスタートしていれば、暴投、捕逸があっても盗墓とする。

さらに先の塁に進めば、盗墓+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 → 盗墓  
失敗 → 盗墓刺

9.07 (b) 盗墓を企てたとき、投球を受けた捕手が悪送球しても盗墓とする。

走者が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墓。

ただし、スタートした走者が一旦止まったのを見て、捕手が走者を追いかけるなどランダウンの状態になりタイミングがあれば、悪送球した捕手に失策をつけて盗墓刺とする。

9.07 (c) 盗墓を企てるか、牽制で誘い出された走者がランダウンされ、失策によらずに次塁へ進めば盗墓。失策によりアウトを免れたと判断したときは、盗墓刺を記録する。

9.07 (d) 走者が複数のとき、一人の走者が盗墓刺になればどの走者にも盗墓は記録されない。

【原則】盗墓と盗墓刺が同時に記録されることはない。

【こんなケースはどうする?】

Q: 一・二塁で重盗。捕手が三塁へ送球しセーフのあと二塁へ転送し一塁走者アウト。

A: 一塁走者は盗墓刺となるので三塁へ達した走者に盗墓は記録されない。

9.07 (e) オーバースライドでアウトは盗墓刺(確保にはならない)

9.07 (f) タイミングが十分にあり、明らかに野手が落球したときには適用することもある。

(プロ野球でも適用することはほぼない)

9.07 (g) 守備的無関心(プロ野球だけ適用)

9.07 (h) 【原注】捕手が投球を逸らしたのを見てスタート。アウトになつても盗墓刺を記録しない。  
セーフのとき→暴投 or 捕逸

【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キャッチして二塁へ送球するもセーフ。走者の記録は暴投? 盗墓?

A: 盗墓を記録。

(理由) 暴投の定義(9.13)「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できていることは、処理できていることなので盗墓とする。

#### [2] その他

(a) 一塁走者が盗墓を企て、一挙三塁を狙うもアウトになった場合は、盗墓と走塁死とする。

同様のケースで(失策なく) 三塁セーフになった場合、二進は盗墓、三進は野選とする。

(b) 「規則 6.01 (a) (5) アウトになったばかりの打者または走者が、味方の走者に対する野手の次の行動を阻止するか、あるいは妨げた場合は、その走者は味方のプレイヤーが相手の守備を妨害したものとして、アウトを宣告される。」が適用された場合。

例えば、三振目で一塁走者スタート。空振りした打者が捕手の送球動作を妨害して走者もアウトになる。この場合は妨害でアウトなので盗塁は記録しない。

## 5 犧打・犠飛 (9. 08)

### [1] 犺打

(a) 走者三塁でスクイズ。三塁走者ランダウンされるもミスプレイなく生還。

犠打ではなく野選とし、打点もなし。

二・三塁で三塁走者ランダウンされ生還、二塁走者は三進 → 犺打なし

二・三塁で二塁走者ランダウンされ三進、三塁走者は生還 → 犺打野選

(b) 複数走者がいたとき、一人でも走者がアウトになれば犠打とはしない 9.08 (c)

(c) バントで進塁した走者が、オーバーラン、オーバースライド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。【注 1】

(d) 犺打で進塁後、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。 → フォースの状態であれば打者に併殺打を記録

(実例) 2016 年選抜大会、「高松商 対 いなべ総合」の 10 回表、いなべ総合の攻撃で実際に起こった。無死一塁で一塁線の送りバントが成功するも、二塁に達した走者がファウルと勘違いし元の塁へ戻ろうとし挟まれてアウトになった。

### [2] 犠飛

(a) 走者二塁。深い外野フライでタッグアップし一塁生還。犠飛を記録する。

(b) 外野手が落球して三塁走者がタッグアップして得点したとき、落球がなくても得点できたと判断すれば犠飛を記録する。

内野手が捕球して得点した場合は、原則として犠飛にはしない。打球の性質が外野フライで内野手が外野のほうまで回り込んで捕球したときには、犠飛とすることもある。

## 6 併殺打 (9. 02 (a) (17))

(a) リバースフォースダブルプレイも併殺打とする。【注 1】

リバースフォースダブルプレイで二人目がランダウンとなり失策で生きた時も併殺打とする。(ランダウンは明らかにアウトチャанс)  
打者の内野ゴロや犠打で二進した走者がファウルと勘違いして元の塁へ戻りかけてアウト→併殺打(二塁へは達していないと見做す)

(b) ライナーをはじいた後、併殺完成のときは併殺打としない。

例) 投手がライナーをはじいた後、ショートが拾い 6-4-3 と転送して併殺を完成させるも、打者に併殺打は記録しない。

(c) バント小飛球やハーフライナーをショートバウンドで処理して併殺完成 → 併殺打

(d) 第二アウト目の送球を落球 → 落球した野手に失策。打者に併殺打【注 2】

## 7 失策 (9. 12)

(a) 頭脳的誤り、判断の誤りは失策とはしない。9.12 (a) (1) 【原注 3】

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  
ファウルになると想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。  
(悪送球となり余塁を与えれば失策)

(b) 勘違いには失策を記録する。

勘違い → ◇捕手が振り逃げとは思わず、何もしない間に進塁を許す。(ボールを保持)

(実例) 2007 年神奈川県大会準決勝「東海大相模対横浜」二死から振り逃げ。  
捕手何もせず全員生還。(捕手に失策)

### ～用語説明～

【振り逃げ】… “振り逃げ”とは俗称で、野球規則では 5.05 (a) (2) で『(A) 走者が一塁にいないとき (B) 走者が一塁にいても 2 アウトのとき、捕手が第 3 ストライクと宣告された投球を捕らえなかった場合、打者は走者となる』と説明されています。打者が空振りしたときとは書かれていないので、例え見逃しても第 3 ストライクと宣告された投球を捕手が捕球できなければ、“振り逃げ”の状態になります。

◇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

(実例) 2003年5月21日「巨人対ヤクルト」福岡ドーム。一死一・二塁で左飛、巨人のレイサムがチェンジと勘違いしレフトスタンドへ。(二個の塁を与える、レイサムに失策)

◇アウトカウントを間違えて、マウンドにボールを転がす。その間に進塁を許す

◇内野手がフェアのゴロを捕球したけど、ファウルと思いプレイを止める

◇内野手がワンバウンド捕球をダイレクトと思いプレイを止める

(c) インフィールドフライを落球し、走者に余分の進塁を許したときは、落球した野手に失策を記録する。

【こんなケースはどうする?】

Q: 満塁で三塁へのインフィールドフライを落球し、各走者は落球を見てスタート。三星手はボールを拾い本塁に送球するも捕手はフォースアウトと勘違いしタッグせず得点を許す。

A: この場合は捕手ではなく、起因(落球)となった三星手に失策を記録する。

(d) インフライトの打球を落とした後、ただちにボールを拾って、どの塁ででも走者を封殺した場合には、その野手には失策を記録しない。9.12 (d) (4)

(e) ファウルフライ落球にも失策をつける場合もある。

(ファウルフライ失策があっても完全試合)

(f) 正確な送球をしたとしても、失策が記録されることもある。走者の進んだ各塁については、その原因を明らかにしなければならない 9.12 (a) (7) 【原注】

例) 外野手からの正確な送球が走者に当たって転々とし、その間に余分な塁を与えた場合など。

(g) 野手が併殺を企てた場合、その最後のアウトをとろうとした打球が悪送球になってしまって、悪送球をした野手に失策を記録しない。ただし、最後のアウトに対する好送球を野手が落としたときは、その野手に失策を記録する。

(リバースフォースダブルプレイのときも、同様に扱う)

## 8 併殺 (9. 1 1)

(a) 連続したアウトのときダブルプレイとなる。アウトとアウトの間にミスプレイ(失策が記録されなくても)が入ると、連続したアウトとはみなさない。

例) 外野フライ捕球後、送球が逸れたのをみて走者が次塁を狙うもカバーした野手から転送されアウトとなる。

走者一塁で、打者三振。三振目の投球を捕手が逸らすのを見てスタートした一塁走者が二塁でアウトになる。(逸らしたのはミスプレイ)

(b) フライアウトと追い越しアウトが同時に起きた場合。双方のアウトに関連性がないのでダブルプレイとしない。

(c) 走者三星、犠牲フライで生還後に離塁が早いとアピールされアウト。  
一旦投手にボールが戻っていても、タイムがかかった後か、投球動作に入らない限りダブルプレイとする。9.11 【原注】(犠牲フライは取り消し)

## 9 暴投・捕逸 (9. 1 3)

(a) 走者が複数いて、捕手が投球を逸らすのを見てスタート。一人でも(塁は問わず)アウトにすれば他の走者の進塁に暴投 or 捕逸は記録しない。9.13 【原注】

(b) 無死二塁、打者3ストライク目を捕手が逸らし二塁走者三星へ。捕手が三星へ送球しアウト  
打者走者の出塁はアウトの間(暴投 or 捕逸は記録しない)(振り逃げの出塁)

(c) 無死二塁、打者3ストライク目を捕手が逸らし二塁走者三星へ。捕手は一塁へ送球し打者走者をアウトにする。

①二塁走者、捕手が逸らしたのを見て三星へ。 ⇒ 暴投 or 捕逸

②二塁走者、捕手が一塁へ送球したのを見て三星へ ⇒ 打者アウトの間

③二塁走者、投球と同時にスタートしていた ⇒ 盗塁

## 10 自責点・失点 (9. 16)

自責点とは、投手が責任を持たなければならない得点のことと、守備側が 3 人アウトにできる守備機会をつかむ前に失策や捕逸によらないで得点するたびごとに記録される。

### (a) 【自責点の要素】9.16 (a)

安打、犠打、犠飛、盗塁、アウトの間、野手選択、四死球、ポーク、暴投により走者が得点した場合。

### (b) 【非自責点の要素】9.16 (b) (c) (d)

①野手の失策（ファウルフライ落球含む）もしくは走塁妨害で出塁した走者が得点した場合  
②走者に対し実際にプレイ（挾殺、先行走者の封殺）が行われ、失策によりアウトを免れた走者が得点した場合。

※①、②はアウトの機会

③失策（打撃妨害出塁含む）や捕逸などミスプレイの助けを借りて進塁した走者が得点した場合。

Q1：2 アウトから A は遊ゴロ失で一塁に生きた。B 本塁打、C 三振で 2 点が入る。

A1：自責点「0」（なぜなら、A の打撃で失策がなければチェンジになっていたから）

Q2：二塁走者 A が投手のけん制悪送球（失策）で三塁に進んだあと、B の単打で得点。

A2：自責点「0」（B が二塁打以上の長打であれば自責点となる）

### (c) 投手の守備上の失策は、野手の失策と同様に扱い自責の要素から除かれる。9.16 (e)

### (d) 同一イニングに 2 人以上の投手が出場したときの救援投手は、出場するまでの失策や捕逸によるアウトの機会の恩恵を受けず、それまでのアウトの数を基にして改めてイニングを終わらせるなければならない。9.16 (i)

Q3：2 アウト。投手甲、四球の A と失策出塁 B とを残して投手乙と代わる。C が 3 点本塁打。

A3：投手甲の自責点「0」、乙の自責点「1」

### (e) 【失点】

ある投手がイニングの途中で走者を残して退いた後を救援投手が受け継ぎ、その任務中に残された走者が得点した場合は前任投手の失点と数える。9.16 (g)

※ここでは、残された走者の数が問題であって、走者が誰であったかに拘る必要はない。

Q4：投手甲、四球の A と B とを残して乙と代わる。C はゴロを打って B を二塁で封殺、

D3 点本塁打。

A4：投手甲の失点「2」、乙の失点「1」

## 11 勝投手

(a) ある投手の任務中に自チームがリードを奪い、しかもそのリードが最後まで保たれた場合はその投手に勝投手の記録が与えられる。

ただし、①先発投手であれば、5 回以上を投げていた場合。

②救援投手であれば、1 回以上を投げていた場合。

③救援投手の投球回が 1 回未満であれば、1 失点以内（前任投手の残した走者も含め）に抑えていた場合。

(b) 上記以外で救援投手に勝ちの権利がある場合、救援投手が複数いれば最も効果的な投球を行った投手に勝投手の記録を与える。

試合の途中どこででも同点になれば、勝投手の決定に関しては、そのときから新たに試合が始まったものとして扱う。

## 12 その他

### (a) 投球数について

①反則投球は実際に投球していれば、投球数に含む。

クイックピッチは走者がいなければ「ボール」。走者がいればポークで、ポークは送球になるから投球には含まない。

②「5.04 (a) (3) 打者がバッタースボックス内で打撃姿勢をとろうとしなかった場合、球審はストライクを宣告する。」が適用されたときは、投球数に含まない。

適用の場合、投げさせずにストライクを宣告する。

③「5.07 (c) 塁に走者がいないとき、投手はボールを受けた後 12 秒以内（プロは 15 秒以内で運用）に打者に投球しなければならない。投手がこの規則に違反して試合を長引かせた場合には、球審はボールを宣告する。」

が適用されたときは、実際に投球していても投球数に含まない。

ただし、打者が安打、四死球、その他で一塁に達したときは、インプレイとし投球数に含む。

④申告制の故意四球があったとき、投球し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、それまでの投球は球数に含む。

(b) ポークと悪送球

①ポークしながらの牽制が悪送球となり、走者が 2 個以上進塁したときには、「ポーク+投手失策」となる。

ポークしながらの投球が暴投 or 捕逸となった場合も同様に扱い、2 個以上の進塁は「ポーク+投手失策 or 捕手失策」となる。(ポークの時点で投球ではなくなるため)

ただし、三振目が暴投 or 捕逸となり、打者、走者ともに 1 個以上進塁すれば、ポークは消えて、「暴投 or 捕逸」が記録される。

②ポークしながらの投球が暴投 or 捕逸のとき、走者がスタートしていた。

1 個進塁は「ポーク」のみ

2 個進塁は「盗塁+失策」

### 13 タイブレーク (特別ルール)

規定により置かれる走者はタイブレークランナーとし、スコアには「TR」と記入する。

(a) 投手成績

タイブレークランナーについては、そのイニングの開始時に登板していた投手（第 1 球を投じた投手）の失点とするが、自責点とはしない。

(b) 打撃成績

①タイブレークランナーの盗塁、盗塁刺、得点、残塁は記録する。

②タイブレークランナーの絡んだ打点、併殺打などすべて記録する。

## II 公式記録の報告と報告書作成

### 1. 公式記録の報告【 報告書 《スコアシート》 作成】

#### 9.02 公式記録の報告書（10.02）

公式記録の報告書を指定する場合、次に列記する項目が記入できるものでなければならない。

【つまり、次に列記する項目が記入できる様式、いわゆる“公式記録スコアシート”なる様式を用いて報告する。】

#### (a) 打者または走者の記録項目

- (1) 打 数 .... (AB) at bat
- (2) 得 点 .... (R) runs
- (3) 安 打 .... (H) hits
- (4) 打 点 .... (RUN) run batted in
- (5) 二塁打 ....
- (6) 三塁打 ....
- (7) 本塁打 ....
- (8) 売 打 ....
- (9) 盗 塁 ....
- (10) 犠牲バント .... (SH) sacrifice bunts
- (11) 犠牲フライ .... (SF) sacrifice flies
- (12) 四 球 ....
- (13) 故意四球 ....
- (14) 死 球 ....
- (15) 助 喜 ....
- (16) 三振 ....
- (17) フェアゴロによる併殺打
- (18) 盗塁刺 ....

#### (b) 各野手の記録項目

- (1) 刺 殺 ....
- (2) 補 殺 ....
- (3) 失 簾 ....
- (4) 併 殺 ....
- (5) 三重殺 ....

#### (c) 各投手の記録項目

- (1) 投球回数
- (2) 打者数
- (3) 打 数
- (4) 被安打
- (5) 失 点
- (6) 自責点
- (7) 被本塁打
- (8) 犠牲バント
- (9) 犠牲フライ

#### 9.02 公式記録の報告書（10.02）

#### (c) 各投手の記録項目

- (10) 与 四球 .... (BB) bases on ball
- (11) 与 故意四球 ....
- (12) 与 死球 ....
- (13) 審 三振 ....
- (14) 罷 投 ....
- (15) ポーク ....

#### (d) 投手記録、次項の細目付加

- (1) 勝投手名
- (2) 敗投手名
- (3) 先発投手、交代投手
- (4) セーブを与えられた投手

#### (e) 各捕手の捕逸

- (f) 併殺、三重殺に関与したプレーヤーの氏名
- (g) 各チームの残塁
- (h) 溝塁本塁打を打った打者の氏名
- (i)
- (j) 各チームの各イニングにおける得点
- (k) 裁判名
- (l) 正味の試合時間
- (m) ホームチームから発表される入場者数

## 2. 公式記録の報告 【 報告書 《スコアシート》】

## 3. 公式記録の作成 【 報告書 《スコアシート》 作成 】

## 9.03 公式記録の報告書の作成 《 10.03 》

## 01. 試合の開始

01 - 01 試合開始時間の記入

01 - 02 選手交代時の記入

■ 代打 …… H ( pinch hitter )

■ 代走 …… R ( pinch runner )

■ 代打、代走からそのまま守備に入った場合は、打順欄の段を変えない

失策	打順	位置 (回)	選手名	背番	
	① 8		東京都	10	5回 東京都に大阪府が代打で出場する
	11 H (5回)		大阪府	31	大阪府は安打で出塁した
	21 R 8 (5回)		京都府	44	安打出塁の大坂府に代わり、代走京都府。京都府がセンターの守備位置につく
	31				
	② 4		名古屋	6	
	12				

■ 指名打者に代打、代走が入った場合は 直ぐに D R を付与する

② D	名古屋	7	3回 指名打者の名古屋に 愛知が代打で出場する
12 HD (3回)	愛知	3	指名打者の代打、愛知はそのまま指名打者を引く

■ 守備位置の変更のみ、選手交代がない場合は、打順欄の段を変える  
【それぞれの守備位置での、捕殺・刺殺等を明確にする】

① 8	東京都	10	5回 センターの東京都は、ライトの守備に変更
11 9 (5回)			

■ その他 一つ打順の欄で記入できない場合は、予備欄を使用する。

② 5	北海	6	5回 四球で出塁の北海に代わり、代走 秋田
12 R (5回裏)	秋田	10	5回裏 代走 秋田に代わり 宮崎が守備に就く
22 5 (5回裏)	宮崎	7	8回 宮崎に代わり 熊本が代打で出場
32 H (8回裏)	熊本	25	
42 5 (8回裏)	山口	32	8回裏の守備 代打熊本に代わり 山口が守備

## 4. 公式記録の作成 【 延長回における特別規則 《タイブレーク》】

試合時間の長いこと、応援団等の入れ替え、試合日程の制約等を受けて、社会人野球公式戦の取決め規則として、2003年(平成15)から独自の規定による「タイブレーク方式」が採用された。日本では、社会人野球の公式戦(都市対抗野球大会等)で2003年から採用されている。

2003年から2008年までの間

- 適用条件 ■延長13回以降で、且つ試合開始から4時間を超えた場合に適用される。  
 ■延長13回以降であっても試合時間が4時間未満であった場合や、試合時間が4時間を超えてでも延長回が13回未満であった場合規則は、通常どおりのイニングで試合を行う。  
 ■適用的には、1死満塁から試合を行う。打者は、前イニングからの継続打順とし、一塁走者は前位の打順の者、二塁走者は一塁走者の前位の打順の者、三塁走者は二塁走者の前位の打順の者とする。  
 ■代打、代走を起用してもよいが、通常のルールと同様、代打、代走を送られた選手は退いた形となり、代打者、代走者が打順を引き継ぐ。

2009年から2010年までの間

- 適用条件 ■延長11回以降、試合時間の長短に関係なく適用。適用 変更なし。

2011年から

- 適用条件 ■延長12回以降、試合時間の長短に関係なく適用。  
 ■適用 1死満塁から試合を行う。  
 12回の攻撃前に監督が攻撃開始打者を指定する(11回の攻撃終了時の打者が誰であっても関係なし)。  
 ■一塁走者は打者の前位の者、二塁走者は一塁走者の前位の者、三塁走者は二塁走者の前位の者とする。代打、代走を起用してもよいが、通常のルールと同様、代打、代走を送られた選手は退いた形となり、代打者、代走者が打順を引き継ぐ。  
 ■なお、13回以降は12回の攻撃終了時の打順を継続して適用する。社会人野球では2大大会のみならず地区連盟主催大会でも適用されている。  
 ■延長戦に入った時点で即座にタイブレークを適用して大会運営をスムーズに行う工夫がなされているが、本来の野球のルール(公認野球規則)には示されていない制度である。

2018年以降は、国際基準にあわせるため、打順は前のイニングから引き継ぎ、無死1、2塁で再開する方式に変更された。

タイブレークを適用するイニングは、大会ごとの規定による。適用条件等は、下記のとおりである。

2018年度よりタイブレークは以下のとおりとする。

社会人野球では、各大会の規約・申し合わせ等の定めにより次の「延長回に関する特別規則(タイブレーク)」を適用することができる。

## (1) 延長回に関する特別規則(タイブレーク)

- ① 各大会規約等により定められた回の攻撃を完了し、両チームの得点が等しいとき、以降の回の攻撃は、無死一塁・二塁の状態から行うこととする。
- ② 打者は、前回正規に打撃を完了した打者の次の打順のものとする。
- ③ この場合の走者は、前回による打者の前の打順の者が一塁走者、一塁走者の前の打順の者が二塁走者となる。

## 4. 公式記録の作成 【 延長回における特別規則 《タイブレーク》】

- ④ この場合の代打及び代走は認められる。

## (2) チーム及び個人記録

チーム及び個人記録は公式記録とするが、以下に掲げる事項に留意することとする。

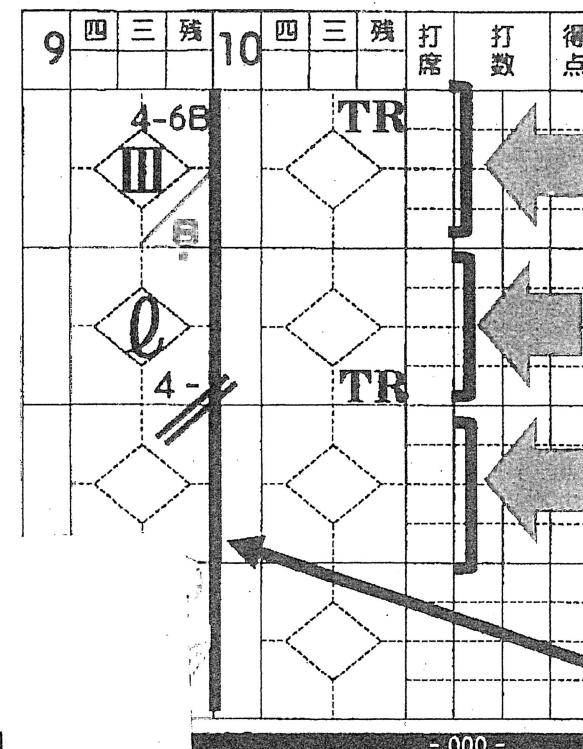
## ① 投手成績

- ◆規定により出塁した2走者は自責点とはしない。  
 (規定により出塁した2走者が得点した場合の失点責任投手は、タイブレーク開始イニング時に登板している投手とする)
- ◆完全試合は認めない。
- ◆無安打無得点試合は認める。

## ② 打撃成績

- ◆規定により出塁した2走者の出塁記録はないものとする。ただし、盗塁・盗塁刺、得点・残塁等は自責点とはしない。
- ◆規定により出塁した2走者を絡めた打点、併殺打などはすべて記録する。

## 【 タイブレーク適用開始時の記入 】



TR (tie break runner)

この場合の二塁の走者は、一塁走者の前の打順の者が二塁走者となる

TR (tie break runner)

この場合の一塁の走者は、前回正規に打撃を完了した打者となる

タイブレークの攻撃開始

打者は、前回正規に打撃を完了した打者の次の打順のものとする。

タイブレークの開始イニング左に太線で明記

## 5. 公式記録の作成 【 没収試合となった場合の公式記録の扱い 】

## 7.03 フォーフィットゲーム ( 没収試合 )

日本アマチュア野球規則委員会は、メンバー交換時に気付いた場合はその場で訂正を認めるなど、些細なミスでの放棄試合は避けるよう通達を出している。

フォーフィットゲーム(没収試合)となった場合の公式記録の扱い  
〔 9.03 公式記録の報告書の作成 〕

没収試合となった試合は



正式試合となる前に  
没収試合

全ての記録は  
公式記録に算入しない

用語定義 31(没収試合)  
野球規則 7.03 により、9対0で過失のないチームに勝を与える

正式試合後に  
没収試合

試合終了となるまでの記録は  
公式記録に算入する

9.03 (e)により、公式記録に算入  
9.03 (e)【原注】により 試合の結果に関わらずスコアを9対0とみなしてはならない

## 【投手記録の扱い】

全ての記録は 公式記録に算入しない

没収試合で勝を得たチーム 得点は?

【勝を得たチーム】

相手チームより多く得点

得点 > 得点

9.17の規定に従い  
勝敗投手を決定、記録算入

【勝を得たチーム】

相手チームより少ないか等しい

得点 < = 得点

勝投手、敗投手の  
投手記録は記録しない

## 6. 公式記録の作成 【 報告書 《スコアシート》 作成】

9.03 公式記録の報告書の作成 (10.03)

## 06. 記録の算計

## 06-01 打撃の記録

- 打席 .... 試合終了算計時に 途中交代時に記入、数値記入
- 打数 .... その都度記入、「正」にてカウント
- 得点 .... その都度、得点することに記入、「正」にてカウント
- 安打 .... 安打を記録した都度記入、「正」にてカウント  
安打の欄に「正」カウント、長打は内数で「正」にてカウント記入  
長打については、スコアシート下段の 長打欄に 打者名を記入  
本塁打については、大会通算号数、打点、相手投手名を記入
- 塁打 .... 試合終了算計時に 数値記入、  
個人表彰等に数値を使用するような場合は、記入した方が良いでしょう
- 打点 .... 打点を記録した都度記入、「正」にてカウント
- 盗塁 .... その都度 盗塁を記録した選手名を記入、複数記録「正」でカウント  
また、盗塁を記録した選手名は、下段の 盗塁・盗塁刺欄に記入  
※ 盗塁が記録された場合、対戦チームの守備記録「許盗塁」欄に 捕手名を記入する。
- 盗塁刺 .... その都度選手名を下段の 盗塁・盗塁刺欄に記入。複数記録は「正」でカウント  
盗塁を企てた走者が、投球を受けた捕手からの送球で アウトになった場合には  
盗塁刺の選手名の後に( )でその捕手名を記入する。
- 犠打 .... 犠打を記録した都度記入、「正」にてカウント
- 犠飛 .... 犠飛を記録した都度記入、「正」にてカウント
- 四球 .... 四球を記録した都度記入、「正」にてカウントする  
なお、「故意四球」も四球 であるので、「四球」欄に カウント
- 故意四球 .... 「故意四球」は「四球」である。この欄は 内数 としてカウントする
- 死球 .... 死球を記録した都度記入、「正」にてカウント

打撃記録														
打席	打数	得点	安打			塁打	打点	盗塁	犠打	犠飛	四球	死球	三振	残塁
			二	三	本									
8	正	T	F			6				T	—			

安打は 3 安打

内訳 単打1

二塁打1、三塁打1

四球は 2

故意四球は 内数で 1

## 9.03 公式記録の報告書の作成 (10.03)

## 06. 記録の算計

- 三振 .... 三振を記録した都度記入、「正」にてカウント
- 残塁 .... イニング終了時に記入、「正」にてカウント

## 06-02 打撃の記録 記事欄の記入

- 長打の記入 .... 長打を記録した都度記入、プレス等関係部には「塁打数の周知、送球間の進塁・失策等による進塁」などの記録員判断があれば、マイク等により周知する。

長打		打者名	号	打点	【相手投手名】
本	塁				
水戸		盛岡			
二					
塁					
打		打			

長打欄に その都度記入 打者名 を記入

本塁打は 打者名 号数 打点 相手投手名

## ■ 盗塁、盗塁刺 の記入

盗 塁 :

盗 塁 刺 :

- 盗塁 .... その都度 盗塁を記録した選手名を記入、複数記録「正」でカウント  
また、盗塁を記録した選手名は、下段の 盗塁・盗塁刺欄に記入  
※ 盗塁が記録された場合、対戦チームの守備記録「許盗塁」欄に 捕手名を記入する。

- 盗塁刺 .... その都度選手名を下段の 盗塁・盗塁刺欄に記入。複数記録は「正」でカウント  
盗塁を企てた走者が、投球を受けた捕手からの送球で アウトになった場合には  
盗塁刺の選手名の後に( )でその捕手名を記入する。

併殺打 :

- 併殺打 .... その都度 盗塁を記録した選手名を記入、複数記録「正」でカウント

※ 併殺と併殺打  
盗塁が記録された場合、対戦チームの守備記録「許盗塁」欄に 捕手名を記入する。

妨害出塁 : 守備妨害 :

- 妨害出塁 .... その都度 盗塁を記録した選手名を記入、複数記録「正」でカウント

- 守備妨害 .... その都度 盗塁を記録した選手名を記入、複数記録「正」でカウント

## 9.03 公式記録の報告書の作成（10.03）

## 06. 記録の集計

## 06 - 03 守備の記録

■ 捕殺 …… 打者や走者がアウトになったときには、触球や打球の捕球等により直接アウトを奪った野手には刺殺が記録される。

このとき、刺殺者以外にこのアウトにかかわった野手には補殺が記録される。一つのアウトをとるのに複数の野手が関係すれば、その数だけ補殺は記録される。

■ 刺殺 …… 打者や走者がアウトになったときには、触球や打球の捕球等により直接アウトを奪った野手には刺殺が記録される。

飛球の捕球など、刺殺は記録されるが補殺が記録されない場合もある。

\* 補殺、刺殺とも都度「正」カウント記入でもよいが、プレーが複雑化した場合を考えると、イニング終了時にまとめて記入した方が混乱を招かず、集計しやすい。

また、補殺数は下段イニング毎累計欄に「実績／累計」新たに設け、終了時チェック可能とした

■ 併殺参加 …… 必要なら、守備記録「併殺」記入欄にて、個々の選手名・併殺参加数が確認・把握できるので、従前様式から項目削除とした。

■ 許盗塁 …… 守備記録「許盗塁」記入欄に、その盗塁が「許盗塁」に該当する時に記入する。盗塁を許した捕手名と盗塁したイニングとカウントを記入する。なお、重盗塁(DS)・三重盗(TS)の許盗塁カウント数は「一個」として扱う。

この許盗塁数は記入欄にて、捕手名・許盗塁数が確認・把握できるので項目削除

■ 失策 …… その都度、失策を記録した野手に記入、「正」にてカウント

守備記録									先攻		
捕殺	刺殺	失策	打順	位置(回)	選手名	背番	打方				
	正			①	2	田淵	#井	R			
				↑	11						
				↑	21						
				↑	31						

失策は その都度記入

補殺、刺殺はイニング終了時にカウント記入

## 06 - 04 守備の記録 記事欄の記入

■ 捕逸 …… イニング終了時に記入「正」にてカウント、何回を記載

捕逸：田淵(5回)、(7回 T )
許盗塁：田淵(3回 T )

捕逸(バスボール)、田淵は5回に1つ記録、7回に2つ記録した

## 9.03 公式記録の報告書の作成（10.03）

## 06. 記録の集計

## 06 - 04 守備の記録 記事欄の記入

■ 打撃妨害 …… 打撃妨害があった都度、妨害をした野手名と妨害したイニングを記入する。多くの場合、捕手が打者のバットに触れることで起こるが、内野手(例えば一塁手が送りバントを阻止すべく著しく前進守備をした、など)が打撃の妨げになつた場合にも打撃妨害となることがある。

打撃妨害により打者が一塁を与えられたときは、打数はカウントされない。また、野手には失策が記録される。

■ 走塁妨害 …… 走塁妨害は、野手と走者の接触を条件とするものではなく、「野手が走塁を妨害した」と審判員が判断すれば走塁妨害が適用され、その野手名と妨害したイニングを記入する

いろいろ状況等あるが基本的には、「走塁妨害により与える塁」と「妨害がなければ当然進んでいたであろう塁」が一致するような場合は、妨害した野手には失策は記録しない。

打撃妨害：田淵(5回)、森(7回)

走塁妨害：吉田(3回)

■ 併殺 …… 併殺とは、一連のプレーで2個のアウトが記録されることをいう。ただし、二つのアウトの間に失策またはミスプレイがあった場合は併殺とはされない。公式記録上では、併殺プレーに補殺または刺殺者として関与したプレーヤーの氏名が記録される。

「ダブルプレー」もしくは「併殺」は守備側の記録、「併殺打」は打撃記録である。

一連のプレーで3個のアウトが記録される場合は三重殺(さんじゅうさつ)又はトリプルプレーと呼び、こちらも守備側の「三重殺」として記録され、上記と同様に開

回	併殺(※は三重殺)	回	併殺(※は三重殺)
3	5(武田)-4(上杉)-3(北條)		
5	※5C(武田)-4(上杉)-3(北條)		
7	4(上杉)-6(甲斐)-3(北條)		

## 9.03 公式記録の報告書の作成 (10.03)

## 06. 記録の集計

## 06 - 05 投手の記録

- 先発等 .... 先発、救援 試合に登板した投手の順番
- 投手名 .... 投手名を記入
- 背番号 .... 登板した投手の背番号
- 勝 敗 .... 勝利投手「W」、敗戦投手「L」を試合終了時に記入
- 投球回数 .... 投球回数を記入する、完投した場合は試合終了時に記入  
途中交代は、交代時に記入。なお、その交代した回で打者対戦があり「一死」も取れず交代した場合には「0/3」を記入
- 打 者 .... 試合終了または投手交代時に記入
- 打 数 .... 試合終了または投手交代時に記入
- 球 数 .... 試合終了または投手交代時に記入

	投手名	背番号	勝敗	回	1/3	打者	打数	球数
先発								
(2)								
(3)								
計								

- 被安打 .... 試合終了または投手交代時に記入
- (被本) .... 試合終了または投手交代時に記入、被本塁打の数で安打数の内数でもある
- 鑓 打 .... 試合終了または投手交代時に記入
- 鑓 飛 .... 試合終了または投手交代時に記入

被安打	(被本)	鑓 打	鑓 飛

- 000 -

## 9.03 公式記録の報告書の作成 (10.03)

## 06. 記録の集計

## 06 - 05 投手の記録

- 与四球 .... 試合終了または投手交代時に記入
- (故四) .... 試合終了または投手交代時に記入、故意四球は 内数 である  
故意四球には申告制の「故意四球」もあり、打席途中からの故意四球もある。申告があった場合の「球数」はカウントしないので注意
- 死 球 .... 試合終了または投手交代時に記入
- 審三振 .... 試合終了または投手交代時に記入

与四球(故四)	死球	審三振	暴投	ボーグ	失点	自責点	チーム 自責点

- 暴 投 .... 試合終了または投手交代時に記入  
投手記事欄に 投手名・イニング・暴投数を記入
- ボーグ .... 試合終了または投手交代時に記入  
投手記事欄に 投手名・イニング・ボーグ数を記入
- 失 点 .... 試合終了または投手交代時に記入
- 自責点 .... 試合終了または投手交代時に記入
- チーム  
自責点 .... チーム自責点の記録が必要であれば、試合終了後に記入

## 06 - 06 投手の記録 記事欄の記入

暴 投：江川(5回)、(7回)

ボーグ：江夏(5回)、(7回)

- 000 -

9.03 公式戦績の報告書の作成 (10.03)

## 06. E線の集計

06-06 試合終了時間

- 試合終了 .... 試合終了時間を記入  
 試合時間 .... 試合時間を記入  
 中断時間 .... その試合における中断時間を記入  
 天候状況による中断時間、照明故障等球場設備上の故障・球場設備上の中断時間。※抗議・選手等負傷手当、撤水は「試合時間」に含む

試合開始	時	分
試合終了	時	分
試合時間	時間	分
【 中 断 】	分	

06 - 07 特記事項

### ■記入しておくべき事項

- 完全試合達成・無安打無得点試合等、投手記録等にかかる記録などが達成された際、

## 特記事項

## 06 - 08 ボックススコアの検算

#### ■ 接算による薬投入防止

- 完全試合達成・無安打無得点試合等、投手記録時等にかかる記録などが達成された時。

守備記録		先攻 [		
捕殺	刺殺	失策	打順	位置 (回)
—	正	—	① 2 11	田淵
—	—	—	—	R

[検算] 打席数 = 打数 + 四死球 + 優打数 + 妨害出塁 = 得点 + 駆逐数 + 剥殺数

9.03 公式記録の報告書の作成 (10.03)

06. 配録の集計

06 - 06 試合終了時間

- 試合終了 .... 試合終了時間を記入
  - 試合時間 .... 試合時間を記入
  - 中断時間 .... その試合における中断時間を記入  
天候状況による中断時間、照明故障等球場設備上の故障・球場整備上の中断時間、※抗議・選手等負傷手当、敵水は「試合時間」に含む