

# スコアブックのつけ方

城山野球クラブ

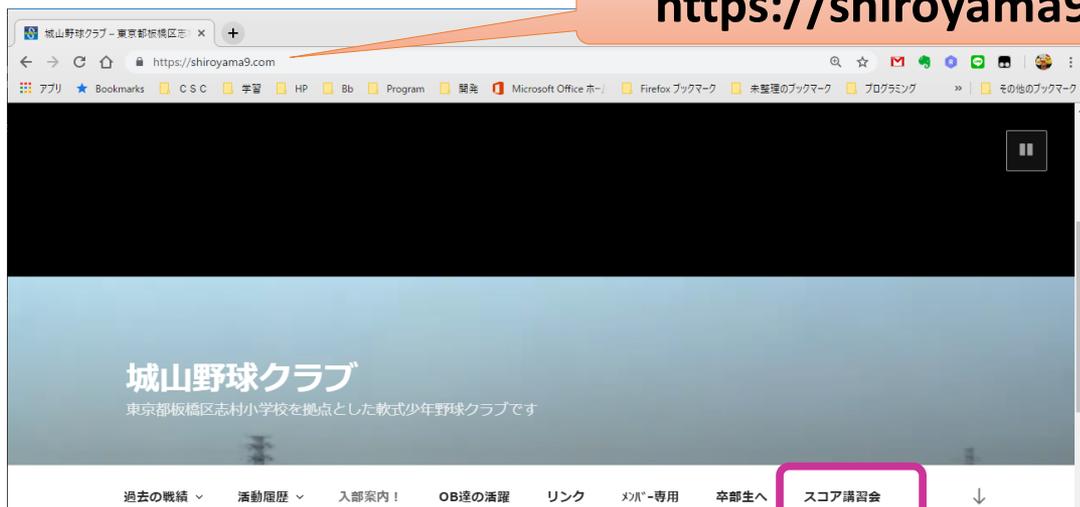
急遽資料を作成しましたが、説明不足や誤りなど、  
多々あると思います。

改訂版を作っていきたいと思いますので、ご協力お願い  
します。

2019.02.03 よこた

# 本日の資料

<https://shiroyama9.com>



入部希望者募集中!

**君も城山野球クラブで野球をしよう!!**

城山野球クラブ（軟式野球）では、新入部員を随時募集します。お気軽にお問合せください。

メールでの問い合わせはこちら ([admin@shiroyama9.com](mailto:admin@shiroyama9.com))

電話での問い合わせは080-5068-7270まで

※お名前、連絡先等を記載していただければ、ご案内申し上げます。

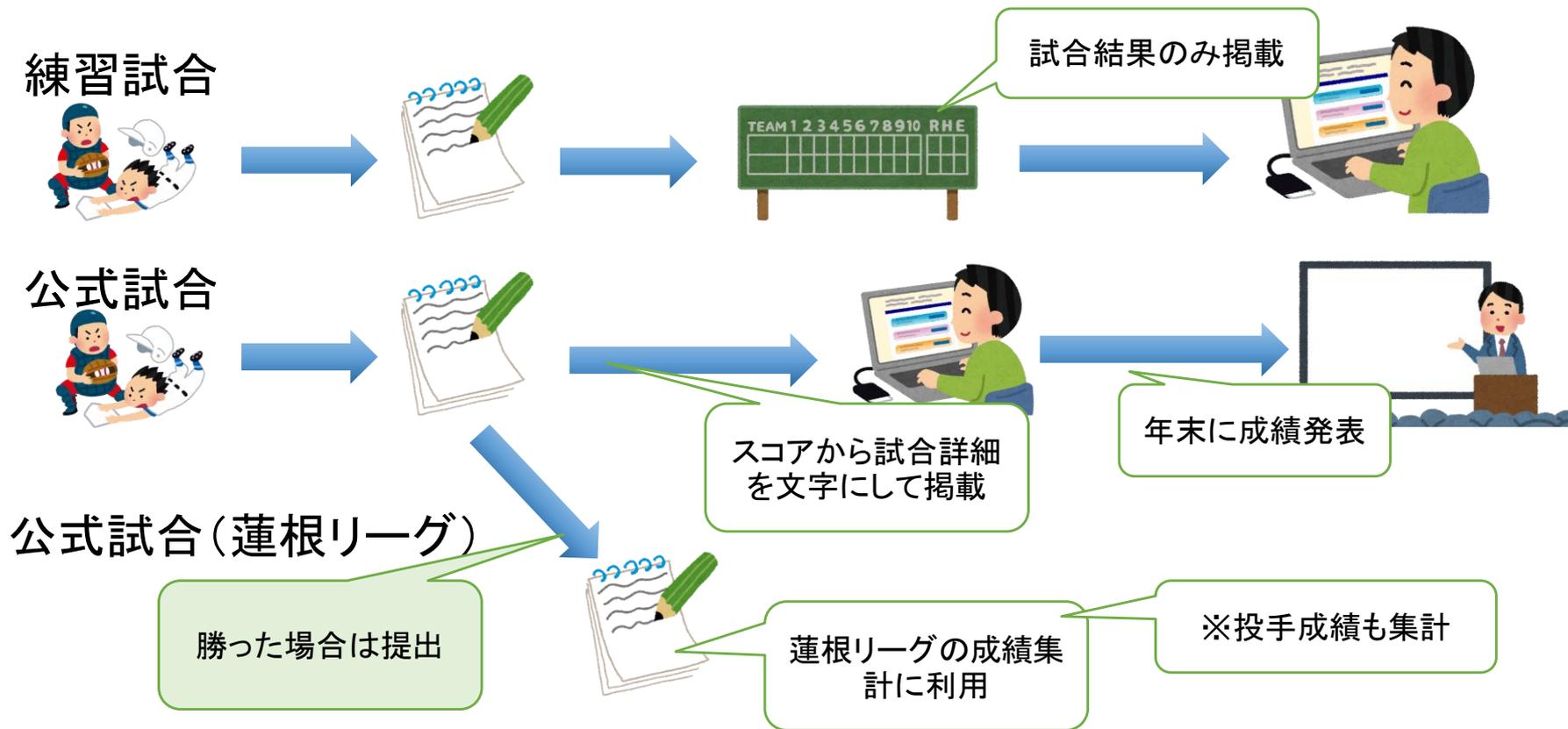


# なぜ、スコアブックをつけるの？

スコアが分かると野球が面白くなる！

- 一般的には、、、
  - 戦力分析のために記述
- 城山野球クラブで付けるスコアは**戦力分析を目的としない**
  - 個人成績の集計のために記述
    - 年末成績発表、ホームページ掲載、蓮根リーグ提出
  - 試合中に助言
    - 打順、カウント、試合時間、、、
- 記録内容
  - ボールカウント → 特に重視はしないが、一番簡単な項目
  - 打撃内容 → 重要！ エラーかヒットかの判断はスコアラーの裁量
  - ランナーの動き → 一番難しい！ とりあえず、打点に絡む動きに注意。
  - 選手交代 → 重要な記入内容。書き方を決めてしまえば、特に難しいことはない。

# スコアの使い方(城山野球クラブ)



# 成績をつける上で必要な項目 (城山版)

## ・ 打者成績

選手名	打席数	単打	2塁打	3塁打	本塁打	エラー出塁	犠打	犠飛	打点	得点	四球	死球	盗塁	空三振	見三振
太郎	4	1			1					2				1	
二郎	3					1			1			1	4		
花子										1			1		

これだけだと得点圏打率が出せない

## ・ 投手成績

選手名	イニング	奪三振	与四球	与死球	被安打	被本塁打	
太郎	4 1/3					1	2
二郎	2			1	2	3	
花子	2/3	1					

自責点はつけていない

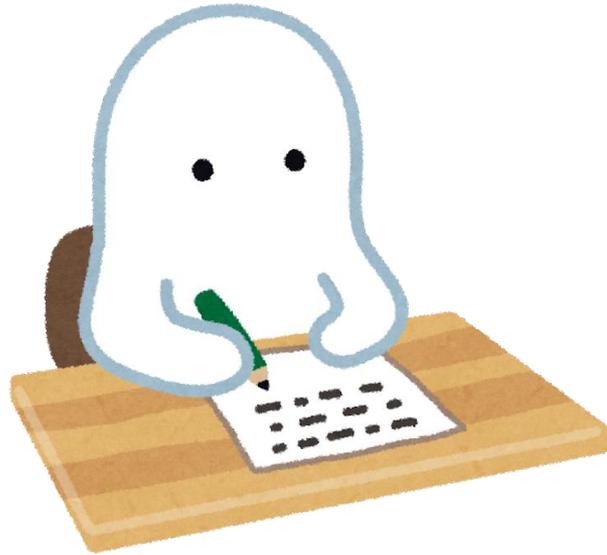
# なるべく多くの子供に「タイトル」を

- ・スコアラーの負担とのバランス
- ・低学年は、なるべく「ヒット」にしてあげる
  - ・城山の攻撃では「ヒット」を増やす
  - ・城山の守りでは「エラー」を増やす
- ・テキスト詳細で「ファインプレー」などを記載してあげる

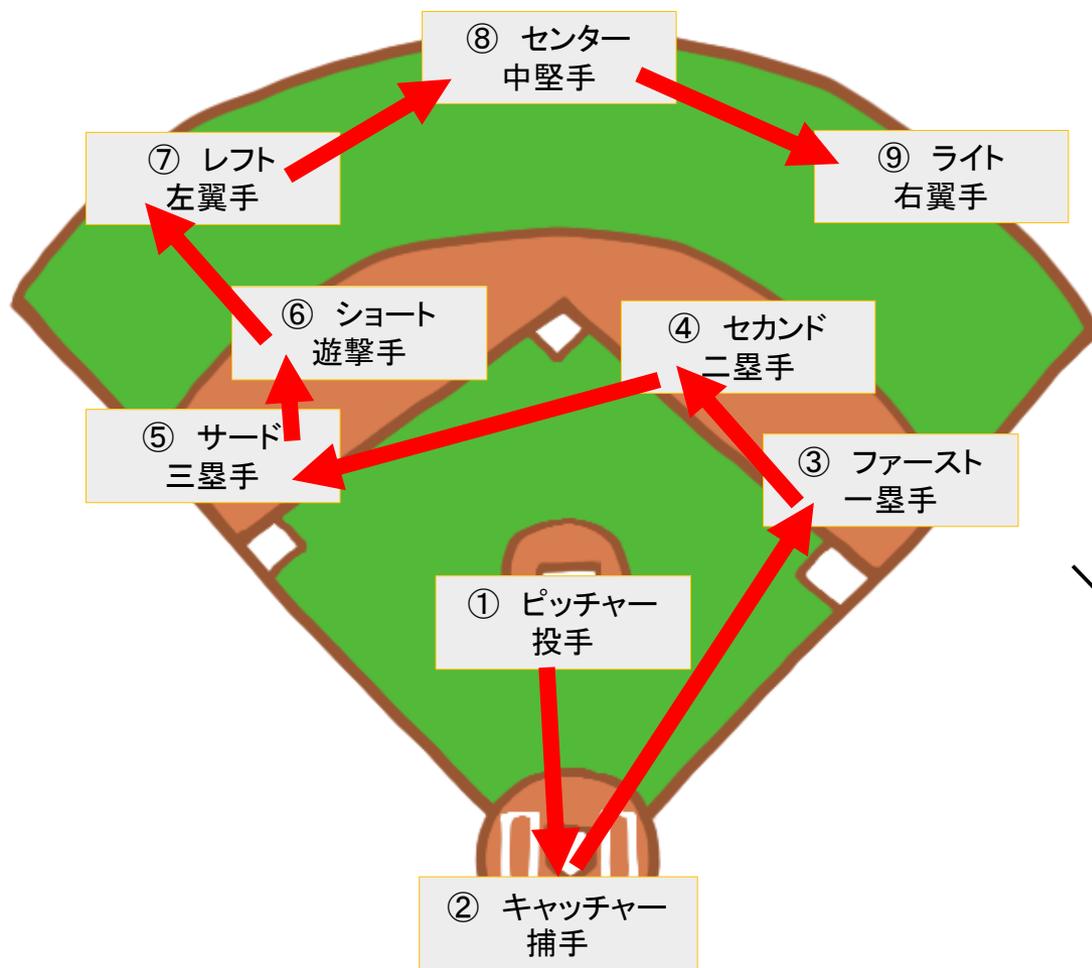
# 正確につけなくても大丈夫！

- 複雑なプレーをスコアブックの記録だけで再現するのは不可能
- 日本語で注釈つけておけばOK
- 人によってつけ方は異なる

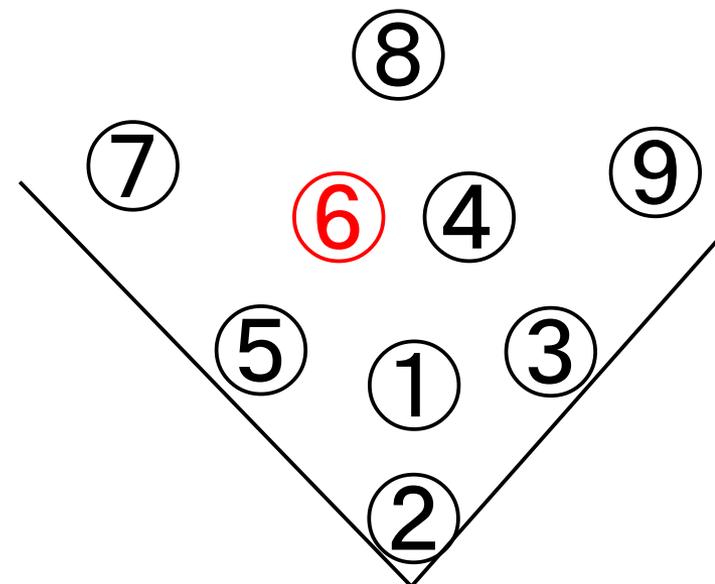
では、ここから具体的な付け方です



# 守備番号



スコア用紙の端にでも  
記述しておく







# 試合開始前に記述すること

位置	#	城山
6	18	佐山 貫太
		①
2	12	柴田
		②
3	13	橋本
		③
1	4	仲
		④
5	16	幸人
		⑤
4	14	勇吹
		⑥
7	20	牛江
		⑦
		⑧
		⑨

大会名	相手チーム	年 月 日	球場	天気	チーム
志村連盟(C) 1回戦	広島東洋カープ	2019年 2月 3日	戸田E	晴	城山 カープ
位置	#	1	2	3	4

白球	#	1	2	3	4	5	6	7
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								

大会名	相手チーム	2019年 2月 3日	球場	天気	チーム
志村連盟(C) 1回戦	広島東洋カープ	開始 13時 39分 終了 13時 分	戸田E	晴	城山 カープ
位置	#	1	2	3	4

先攻(F)

後攻(B)

# 試合終了後に記述すること

天候	選手チーム	年	月	日	開始時間	終了時間	球場	天気	チーム	1	2	3	4	5	6	7	8	9

蓮根リーグ 決勝

城山野球クラブ **[6-1]** 相生キョクス

12月22日 09:10 試合開始

1時間21分

城北A面

天候：晴

	1	2	3	4	5	計
城	0	1	3	2	0	6
相	0	1	0	0	0	1

- ・劇的勝利の後など忘れがちな項目
- ・ホームページに載せるだけの情報なので、書き忘れても問題ない

# 選手交代

- ・代打
- ・代走
- ・守備交代(投手交代)
  - ・守備の入れ替え
  - ・ベンチから出場

間違えてしまうと、他の子の成績になってしまう。

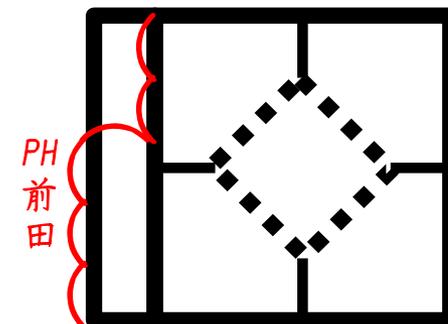
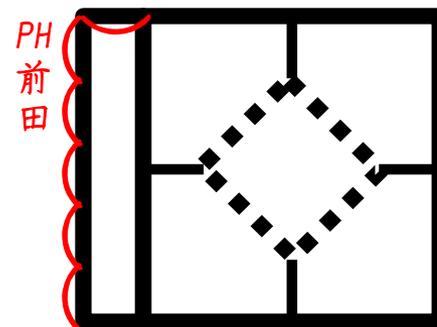
攻撃の交代は縦波線  
守備の交代は横波線

# 代打

			「幹」	
位置	#	城山	1	2
6	18	佐山貫太	①	②
2	12	柴田		
3	13	橋本		
			③	
1	4	仲		
			④	
6	16	幸人	PH 前田	PH 横溝
PH	21	前田		
			⑤	
4	14	勇吹	PH 横溝	PH 横溝
PH	19	横溝		
			⑥	

・交代した選手はベンチに下がるので以降は試合に出れない。

・ボールカウントの途中で交代するケースもある



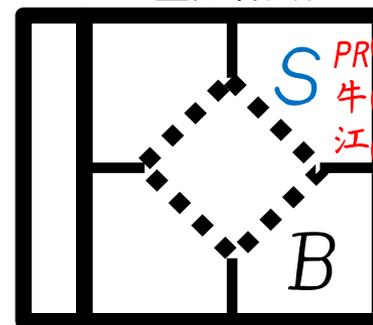
# 代走

臨時代走は記載しない  
(日本語で注釈をつけておく)

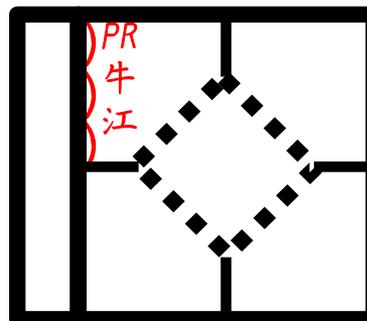
位置	#	城山	[ 幹 ]			
			1	2		
6	18	佐山貫太	①			
2	12	柴田			②	
3	13	橋本			③	
1	4	仲				
			④			
5	16	幸人				
PH	21	前田				
PR	20	牛江				
4	14	勇吹	⑤	B		
			⑥			

・交代した選手はベンチに下がるので以降は試合に出れない。

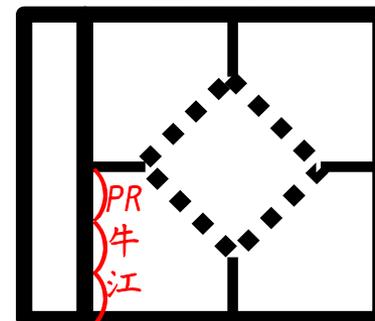
1 塁走者交代



2 塁走者交代



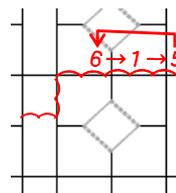
3 塁走者交代



# 守備交代(守備のみの入れ替え)

			「幹」	
位置	#	城山	1	2
6	1	18 佐山貫太	①	②
2	12	柴田		
3	13	橋本		
1	5	4 仲	③	④
5	6	16 幸人		
4	14	勇吹	⑤	⑥

・ボールカウントの途中で交代するケースもある



1↔2

			「幹」	
位置	#	広島東洋	1	2
6	2	田中広輔	①	②
4	33	菊池涼介		
7	5	長野久義		
9	1	鈴木誠也	③	④
3	55	松山竜平		
			⑤	⑥



# 誤った書き方

			「幹」	
位置	#	城山	1	2
6	18	佐山貫太	①	
1				
2	12	柴田	②	
3	13	橋本	③	
1	4	仲	④	
5				
5	16	幸人	⑤	
6				
4	14	勇吹	⑥	

- ・同一の選手が複数個所(行)に登場することは無い



# 【練習問題】

## 守備交代(ベンチから出場)

位置	#	城山	「投」	
			1	2
6	18	佐山貫太	①	
2	12	柴田	②	
PR	17	智大		
3	13	橋本	③	
1	4	仲	④	
5	16	幸人	⑤	
4	14	勇吹	⑥	

ピッチャーがサード、ショートがピッチャー、サードが引っ込んでショートに20番の子(牛江)、代走の子がそのままキャッチャー



位置	#	広島東洋	「投」	
			1	2
6	2	田中広輔	①	
4	33	菊池涼介	②	
7	5	長野久義	③	
9	1	鈴木誠也	④	
3	55	松山竜平	⑤	
			⑥	

# どの選手の代わりなのかに注意

			「幹」	
位置	#	城山	1	2
7	18	佐山貫太		
7	21	前田		
		①		
8	12	柴田		
8	17	智大		
		②		
9	13	橋本		
9	19	横溝		
		③		
1	4	仲		
		④		
5	16	幸人		
		⑤		
4	14	勇吹		
		⑥		

			「幹」	
位置	#	城山	1	2
7	18	佐山貫太		
9	19	横溝		
		①		
8	12	柴田		
7	21	前田		
		②		
9	13	橋本		
8	17	智大		
		③		
1	4	仲		
		④		
5	16	幸人		
		⑤		
4	14	勇吹		
		⑥		

# 蓮根リーグ提出用の書き方

## \* スコアブック記載上の注意

- ①選手名及び登録背番号を必ず記載すること。
- ②選手の交代時の記入の方法は次のとおりとし、スコアB左端に記載。

### \* 投手交代 ⇒

交代時のイニング回数とその表・裏及び何番打者の何球目からの交代かを明記

(例①： 4 F⑦－0 ⇒ 4回表7番打者の初球から

例②： 3 B③－5 ⇒ 3回裏3番打者5球目から)

\* 野手・代打・代走交代 ⇒ 原則は投手交代と同様

(例①： 4 B①－3 山田12・9 ⇒ 4回裏1番打者の3球目に、山田選手・背番号12がライトへ

同様に、代打はPH・代走はPR)

打席結果

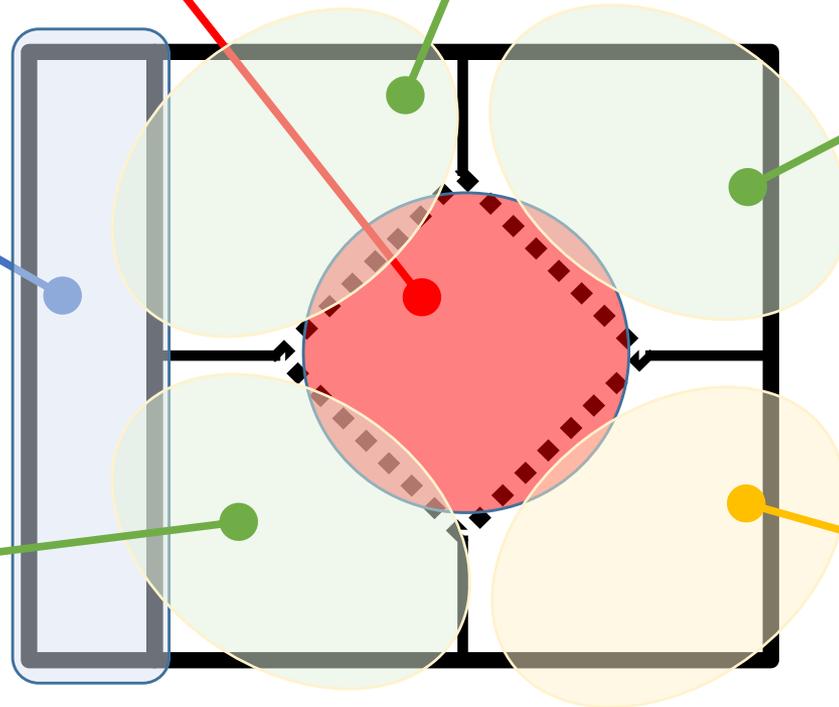
2墨～3墨までの  
出来事

1墨～2墨  
までの  
出来事

打席での  
出来事

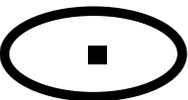
本墨～1墨  
までの  
出来事

3墨～本墨  
までの  
出来事

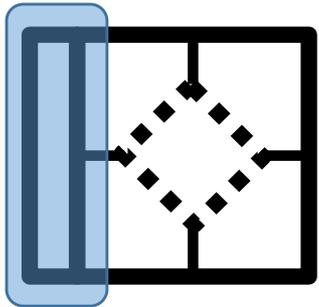


その墨に到達した原因は何か？  
を考えながらつけると良い

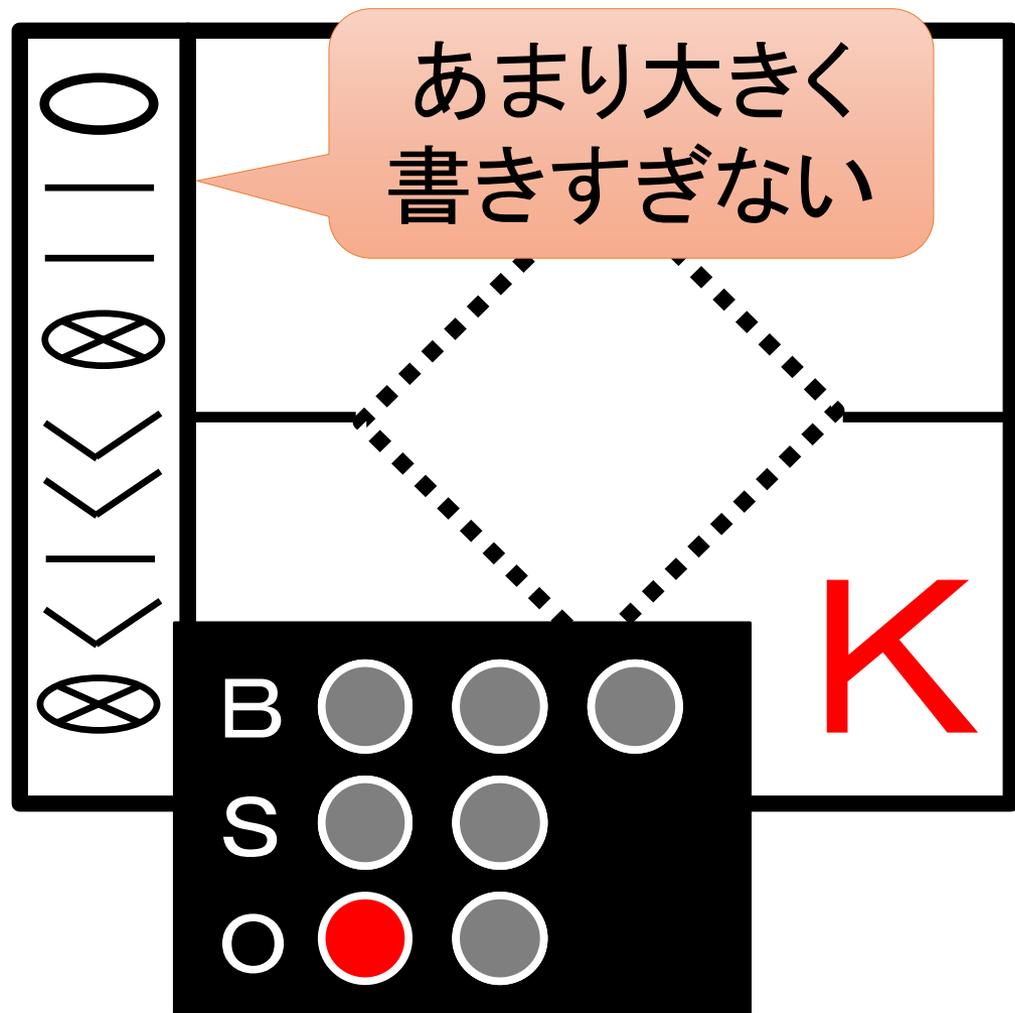
# ボールカウント

-  ストライク（見逃し）
-  ボール
-   空振り
-  ファール
-  バントファール
-  バント空振り

ファールチップ

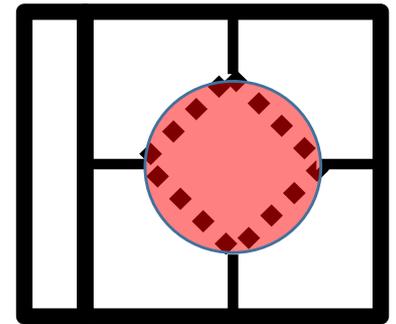


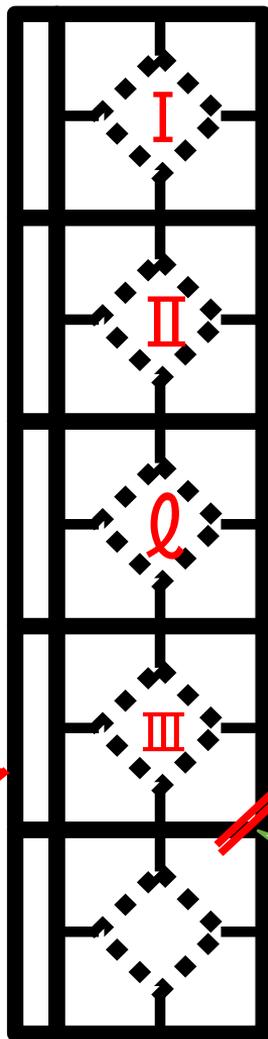
- 1球目 ストライク(見逃し)
- 2球目 ボール
- 3球目 ボール
- 4球目 ストライク(空振り)
- 5球目 ファール
- 6球目 ファール
- 7球目 ボール
- 8球目 ファール
- 9球目 ストライク(空振り)



- I 1アウトとなった選手
- II 2アウトとなった選手
- III 3アウトとなった選手
- 得点をした選手
- ℓ 残塁をした選手  
Left on base

自責点、打点などの区別はつけていない





1アウト

2アウト

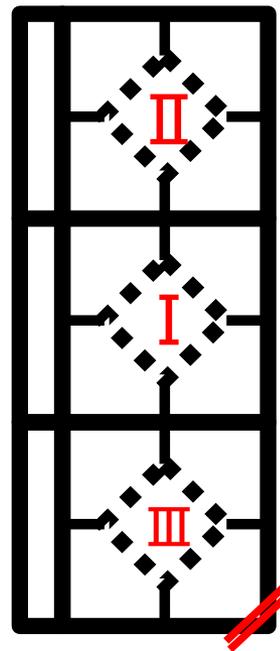
残塁

3アウト

攻撃終了

3アウト後に  
斜線を記す

必ずしも  
I → II → III  
の順序通りとはならない。

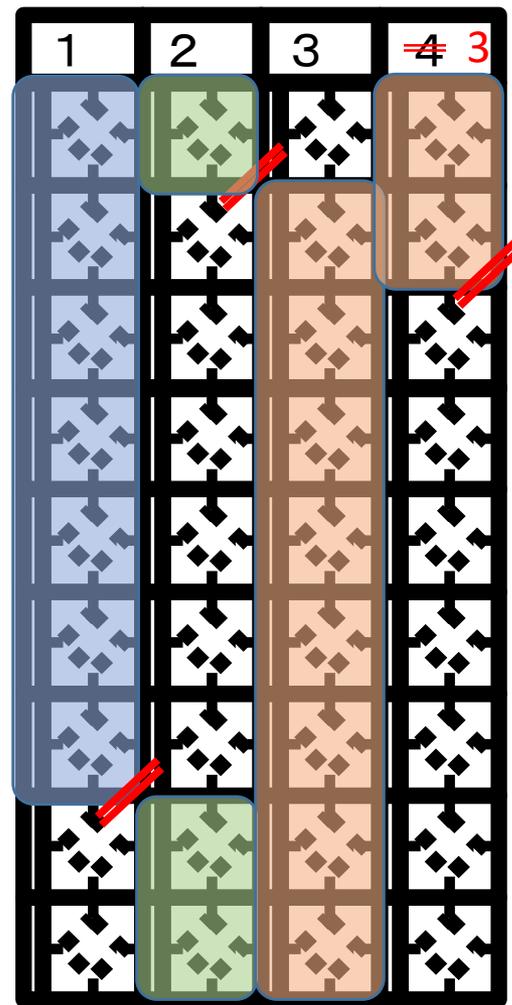
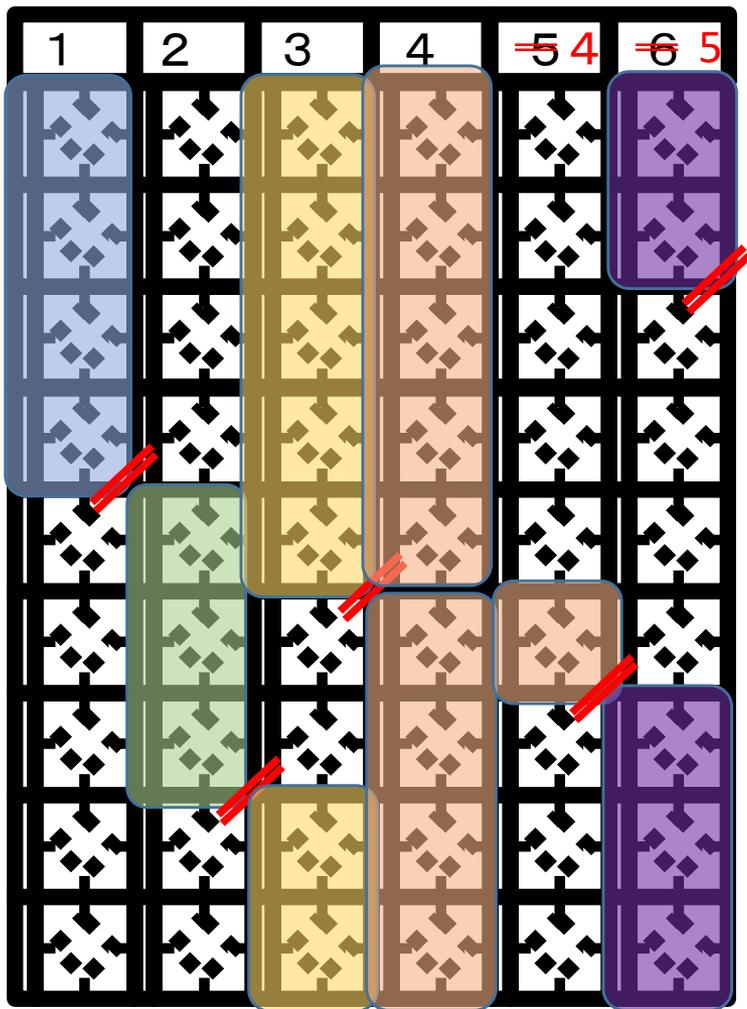


四球で出塁  
盗塁失敗

空振り三振

セカンドゴ  
ロ

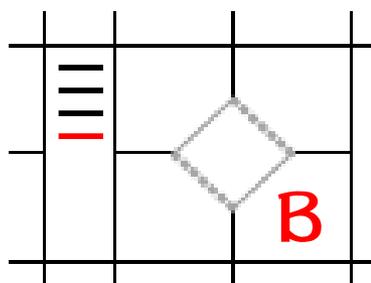
# 打者一巡



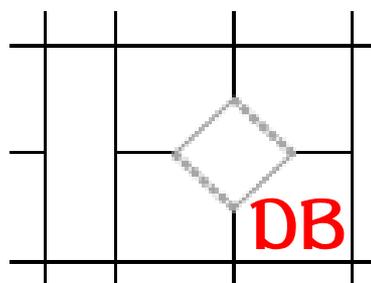
# 出塁

- ヒット
- 四球
- 死球
- 振り逃げ
- エラー
- 野選
- 打撃妨害

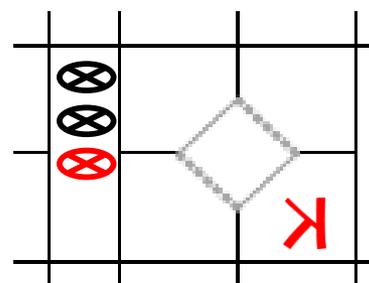
# 四球・死球・振り逃げ・打撃妨害



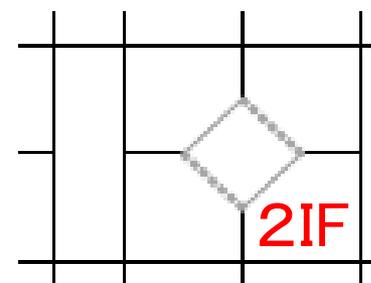
四球



死球



振り逃げ



打撃妨害

KE2  
K2E-3

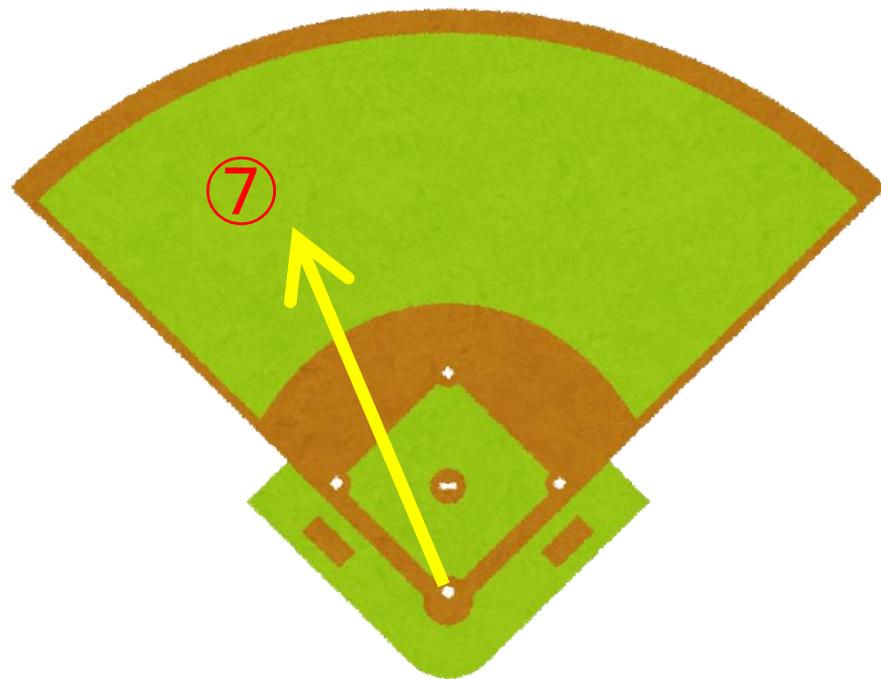
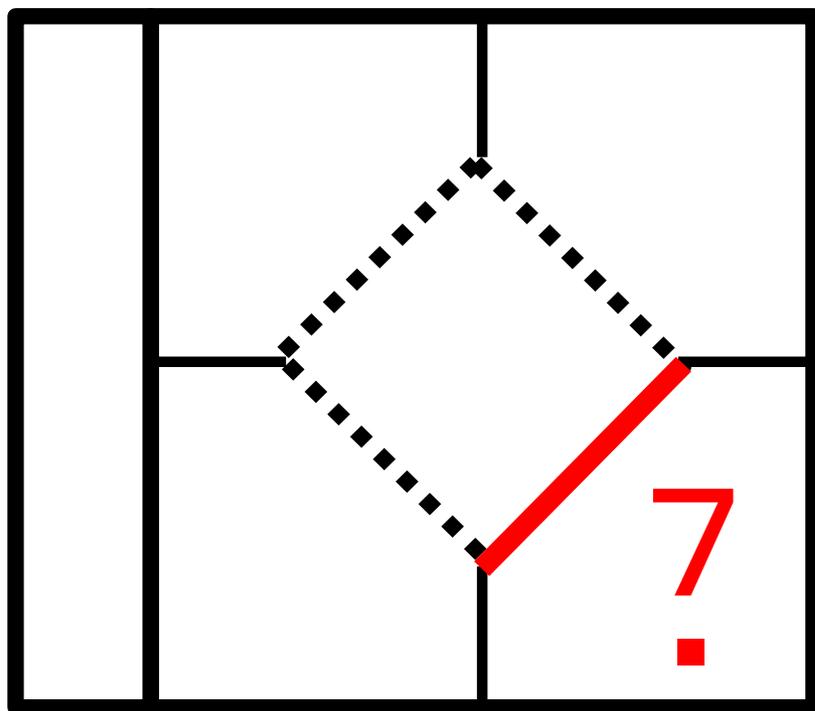


# ヒット

- どこへ飛んだか(誰が最初に処理したか)
- エラーは絡んでいなか
- 目測誤りはヒット
- なるべくヒットにしてあげる！



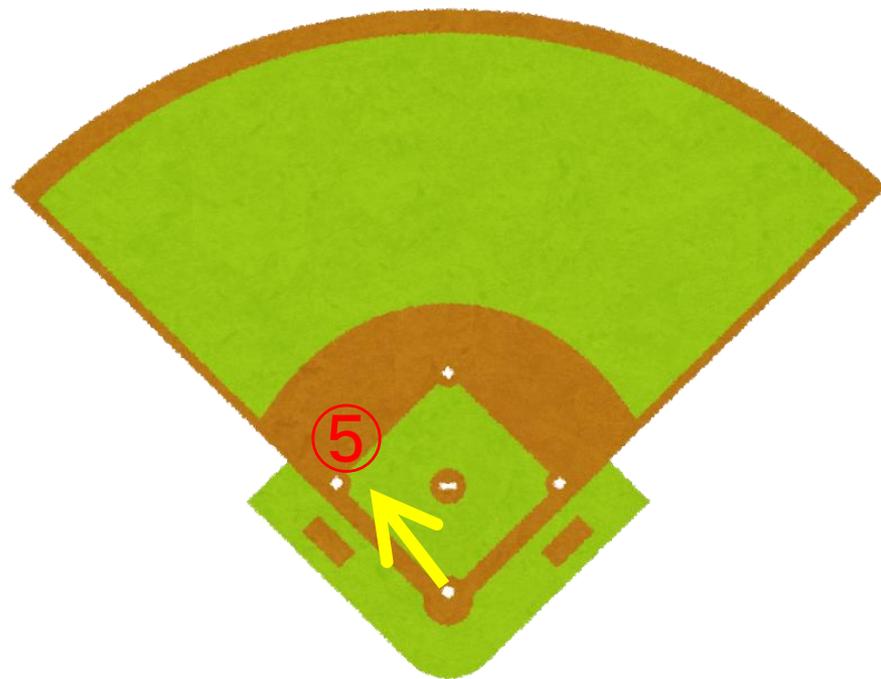
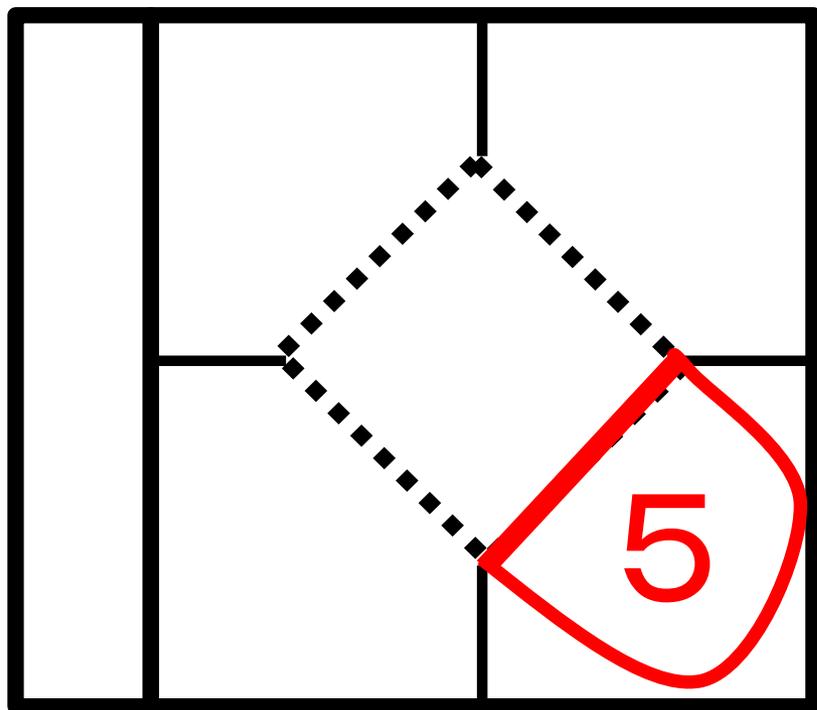
# ヒット



外野に飛んだらヒットなので、  
誰が処理したかはそれほど  
こだわらなくてもOK

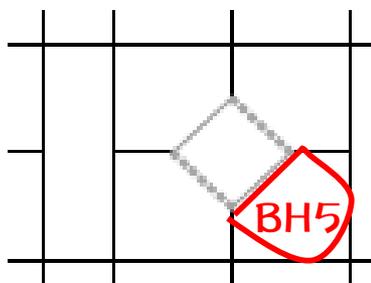
ゴロヒット、フライヒットの区別も特につけていない

# ヒット(内野安打)

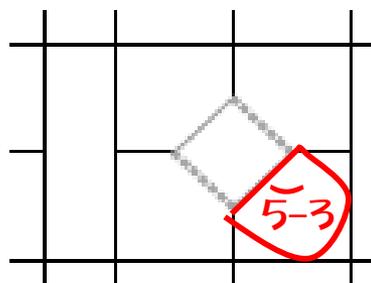


送球の有無も特につけていない。

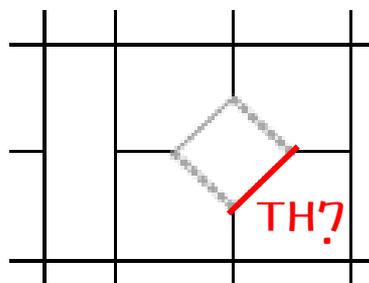
# ヒット



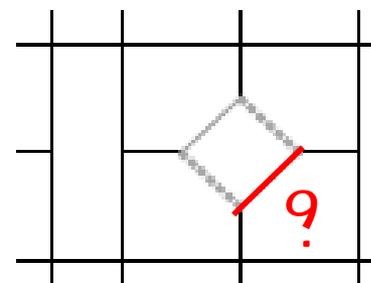
バントヒット



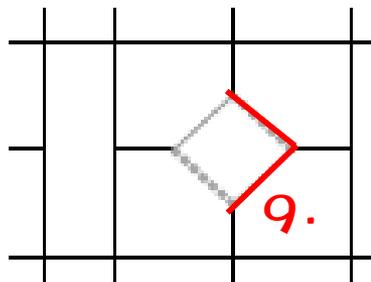
内野安打



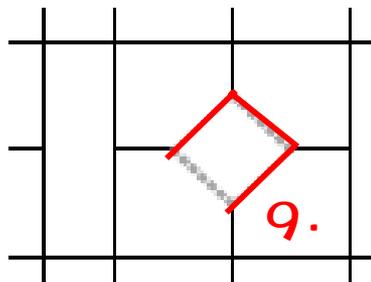
ポテンヒット



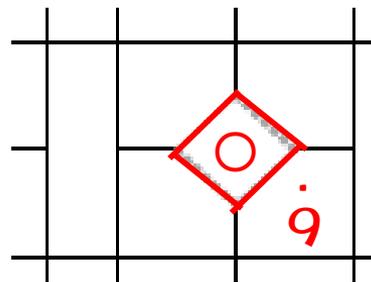
ヒット



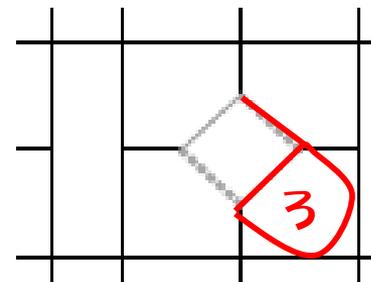
2塁打



3塁打



本塁打



内野安打  
(2塁打)

# 凡打

- ・フライアウト
- ・ゴロアウト
- ・フォースアウト
- ・タッチアウト



ゴロ



フライ



ライナー

厳密に区別しなく  
てもOK

# アウト(ゴロ)

ゴロ

投げた

どこに？

1

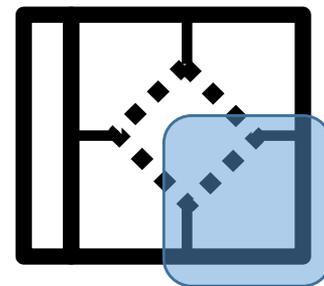
—

3

どこの？

補殺

刺殺



# アウト(フライ)

フライ

投げた

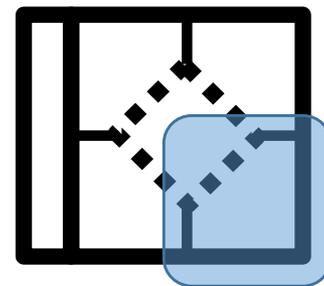
どこに？

1

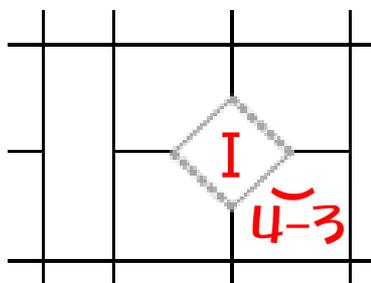
—

3

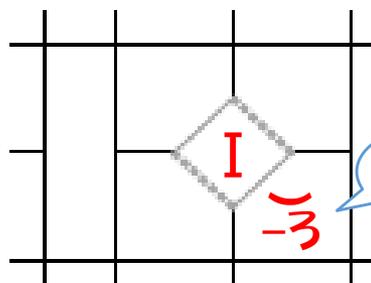
どこの？



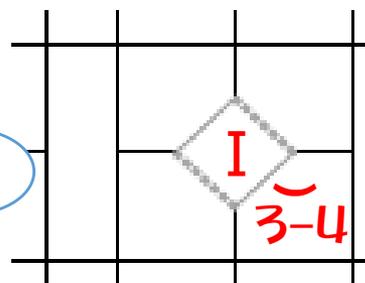
# アウト(ゴロ・フライ・ライナー)



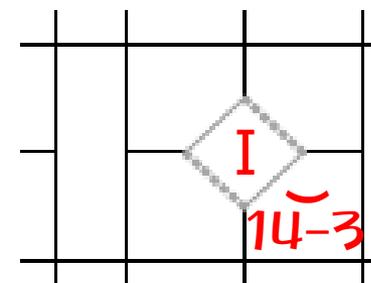
セカンドゴロ



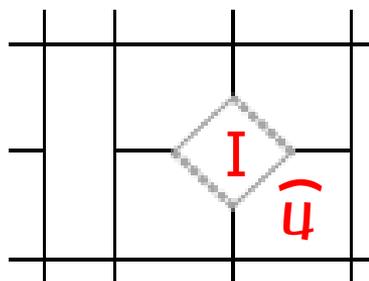
ファーストゴロ  
ファーストがそのままベースを踏む



ファーストゴロ  
ベースカバーのセカンドに送球

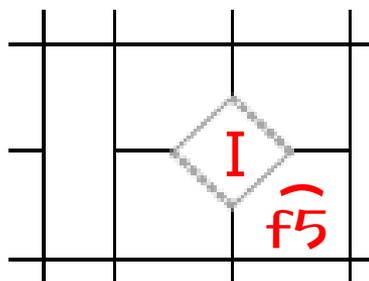


ピッチャーがはじいた球をセカンドがバックアップしてファースト送球

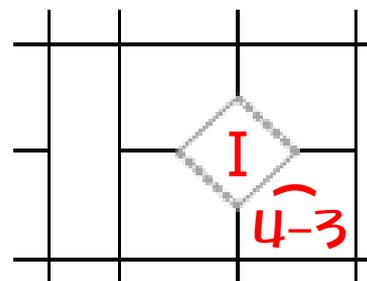


セカンドフライ

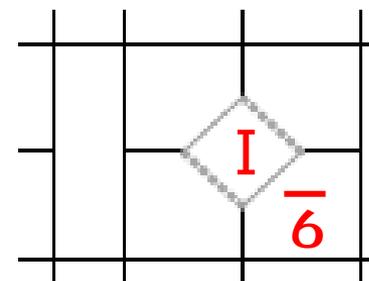
インフィールドフライ



サードへのファールフライ

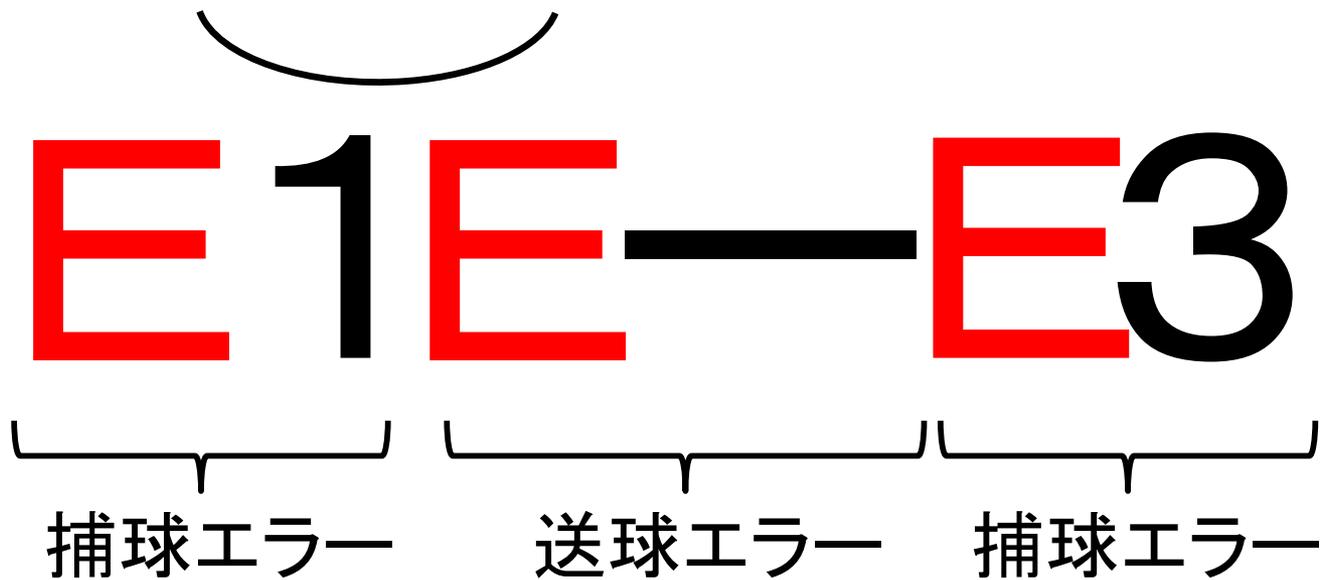


セカンドフライ  
落球したがファースト送球は間に合ってアウト

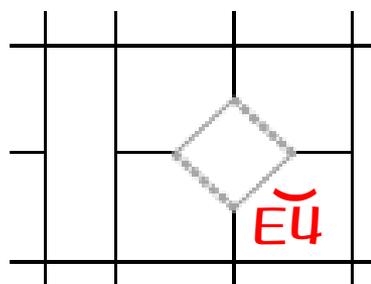


ショートライナー

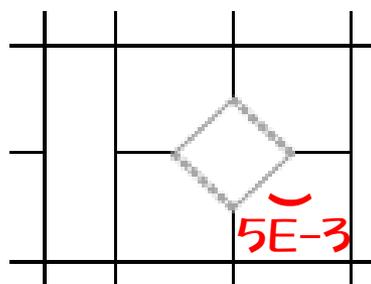
# エラー出塁



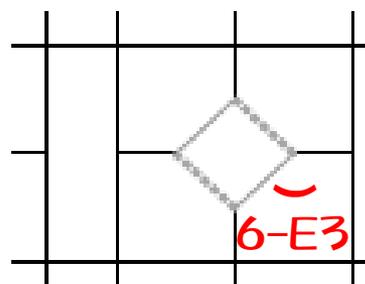
# エラー出塁



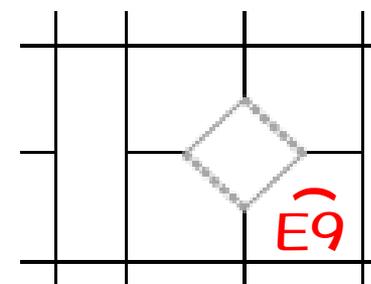
セカンドゴロ  
トンネル



サードゴロ  
送球エラー



ショートゴロ  
ファースト捕球エ  
ラー

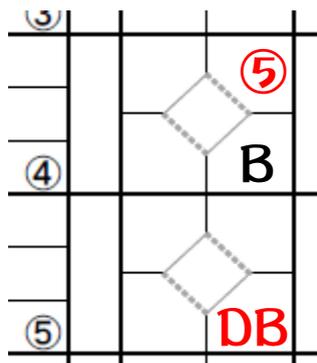


ライト落球

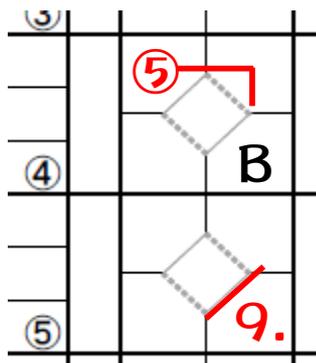
## ※ライトゴロ崩れの場合はエラーではなくヒット

- ・明らかにライトゴロでアウトのタイミングでファーストが捕球ミス
- ・明らかにライトゴロでアウトのタイミングでトンネル(打者走者は1塁ストップ)

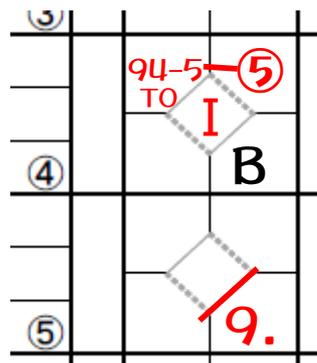
# 進塁



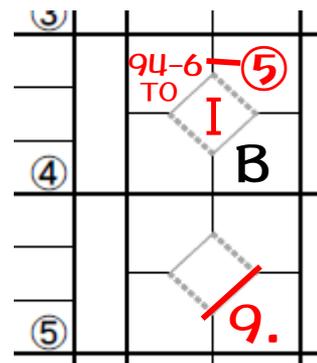
次打者のおかげ  
で進塁



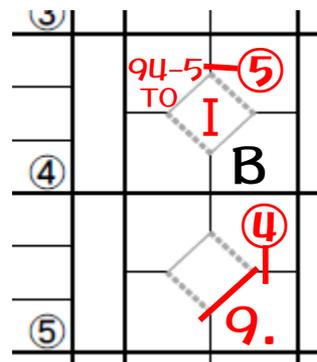
次打者のおかげ  
で進塁(2つ)



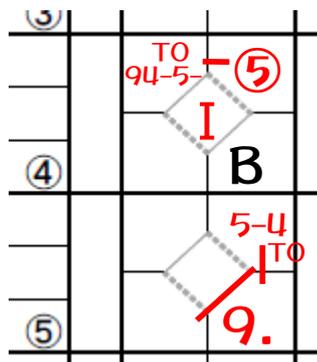
ヒットで進塁した  
が欲張ってアウト



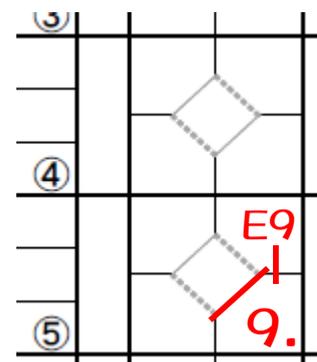
ヒットで進塁したが  
戻り切れずにアウト



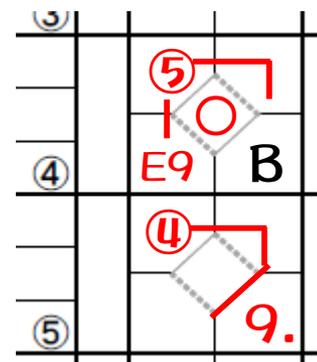
ヒットで進塁したが  
欲張ってアウト  
その間に打者走者  
は進塁



ヒットで進塁したが欲  
張ってアウト  
その間に打者走者は  
進塁を試みるもアウト



ライト前ヒット  
ライトのエラーに  
より更に進塁

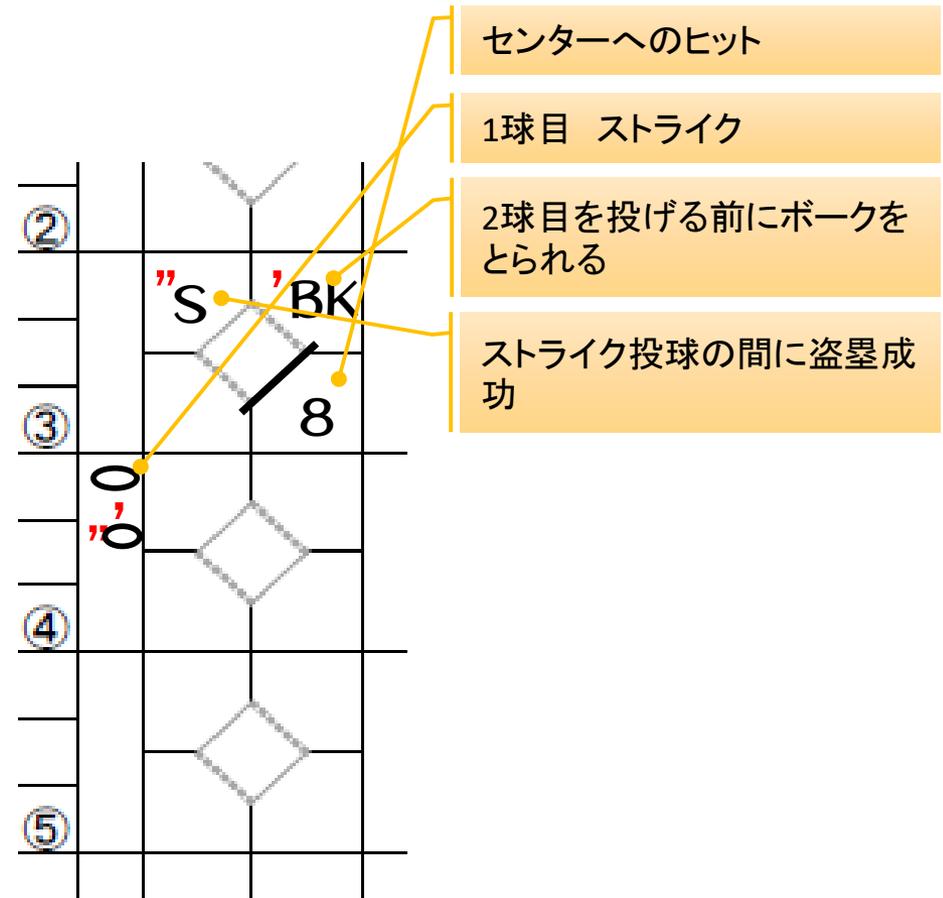


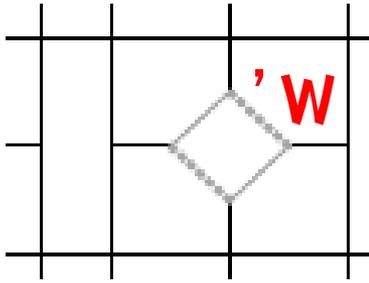
ヒットで進塁  
ライトのエラーに  
より更に進塁

# タイミング記号

- ・ 暴投(ワイルドピッチ)
- ・ 捕逸(パスボール)
- ・ ボーク
- ・ 盗塁成功
- ・ 盗塁失敗
- ・ 牽制アウト

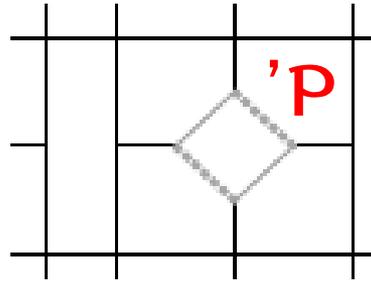
'  
"  
"  
"



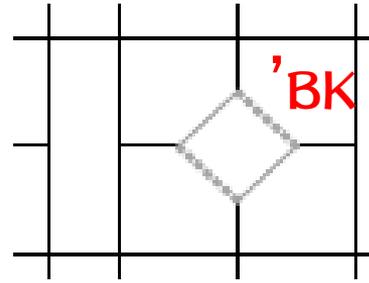


暴投

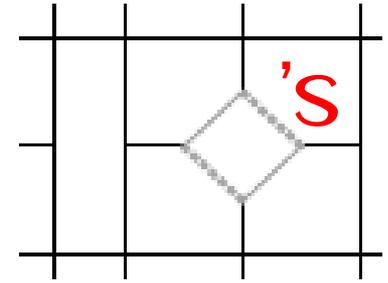
ワンバウンド投球  
は全て暴投でOK



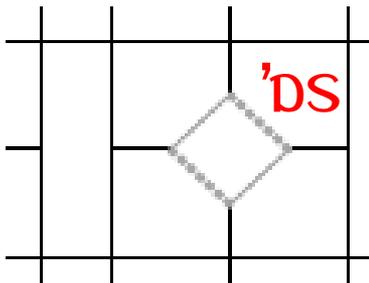
捕逸



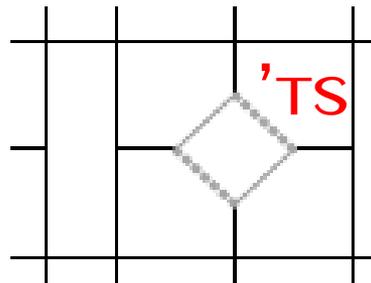
ボーク



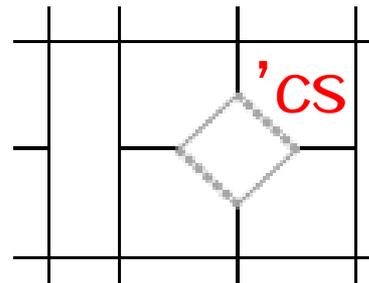
盗塁成功



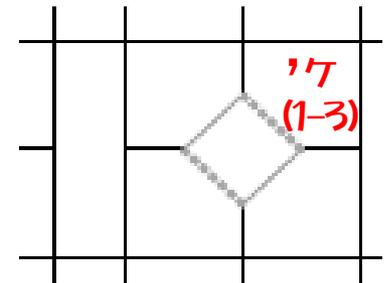
重盗成功



トリプルスチール



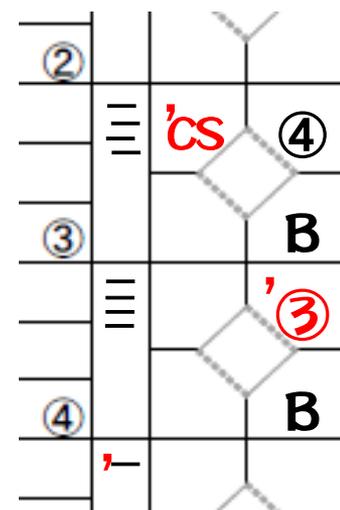
盗塁失敗



牽制アウト

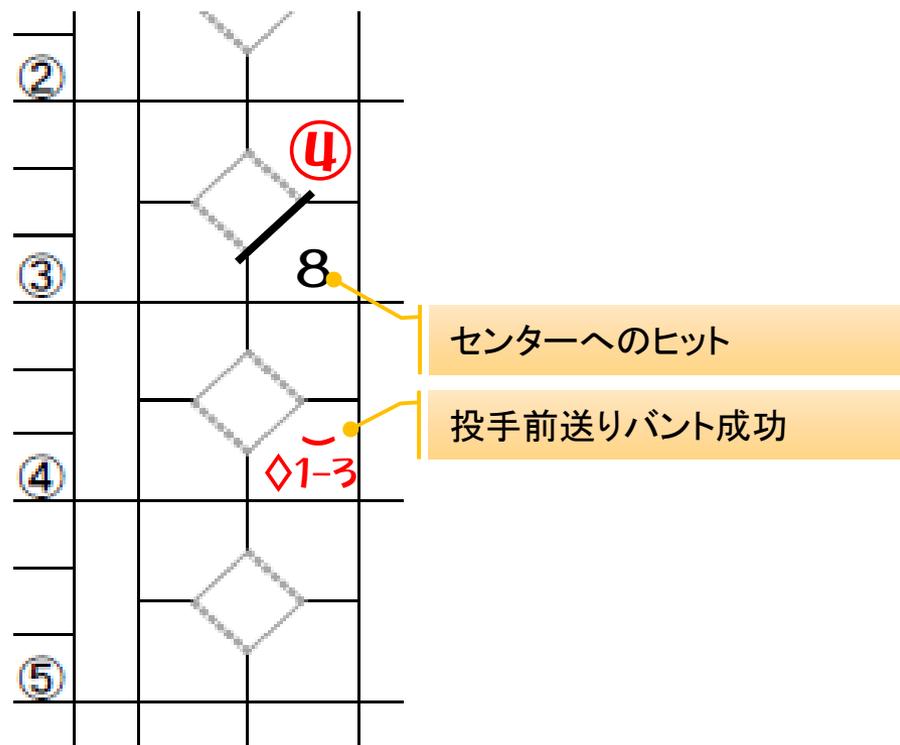
# より正確に記するなら

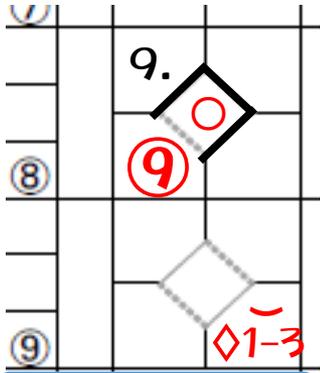
- 捕手がボールを逸らしたのをみて、スタートを切った
  - →盗塁ではない
- 牽制が悪送球となったので進塁した
  - →盗塁ではない
- 牽制に誘い出され、先の塁に向かう途中でアウトとなった
  - →盗塁失敗
- 牽制に誘い出され、元の塁に戻る途中でアウトとなった
  - →牽制アウト
- ダブルプレーを仕掛けたが、片方の選手が盗塁失敗した。
  - →もう片方の選手は盗塁失敗の間の進塁



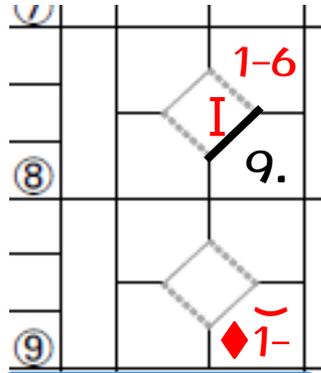
# バント

- ・ 送りバント成功
- ・ スクイズ成功
- ・ 送りバント失敗
- ・ バントが内野安打となるケース
- ・ バントが野選となるケース

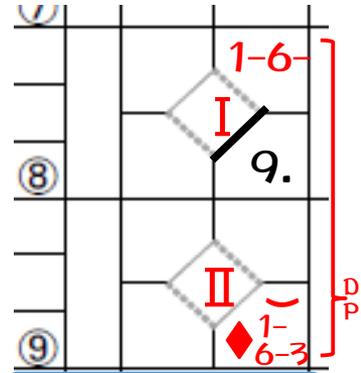




スクイズ成功



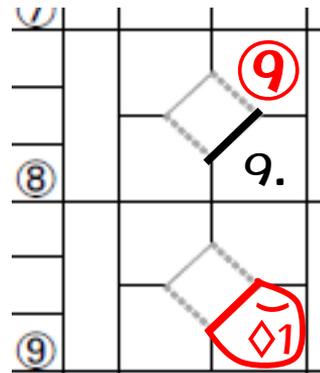
送りバント失敗



送りバント大失敗

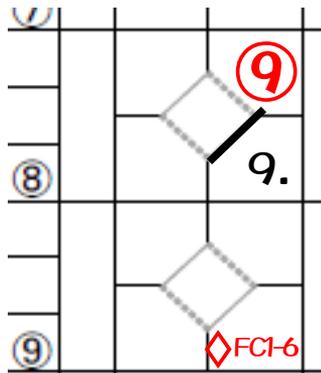
「犠打」は打者の記録  
「野選」は守備の記録

3塁走者のホームインを気にして投げられなかった場合も内野安打



内野安打

走者1塁の場面  
打者は送りバントを試みる  
打球は投手前  
投手はどこにも投げられず



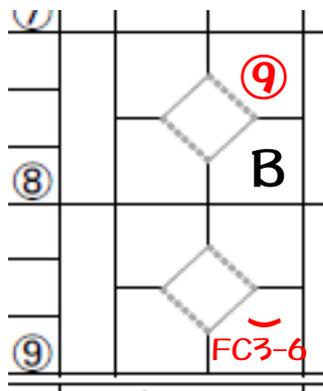
犠打+野選

走者1塁の場面  
打者は送りバントを試みる  
打球は投手前  
投手は2塁に送球するもセーフ

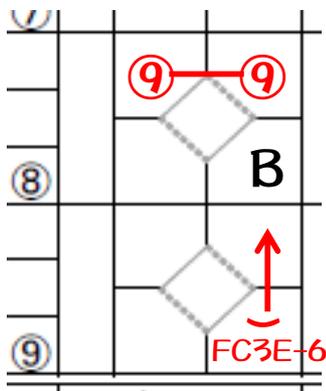
# 難解プレー

- 野手選択(フィルダースチョイス)
- ダブルプレー
- 併殺崩れ
- トリプルプレー
- 打順間違え
- 守備妨害
- 反則打撃
- 打撃妨害
- 牽制悪送球
- 挟殺プレー

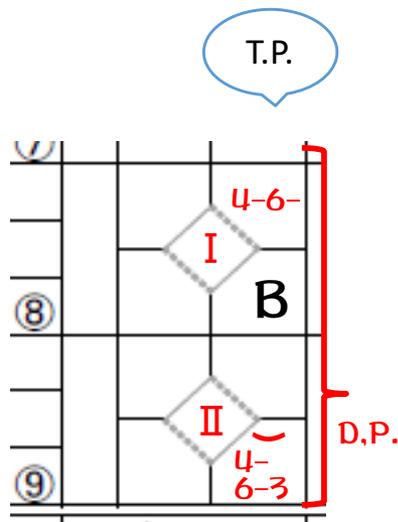
# 難解プレー



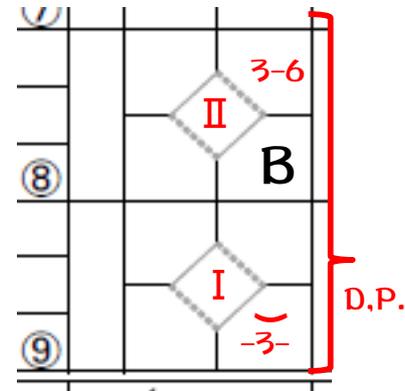
野選



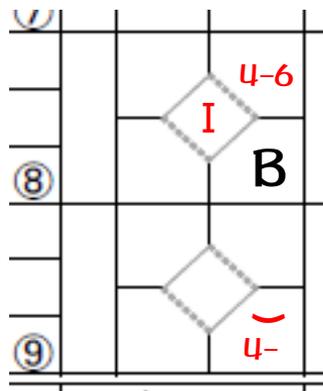
野選+エラー



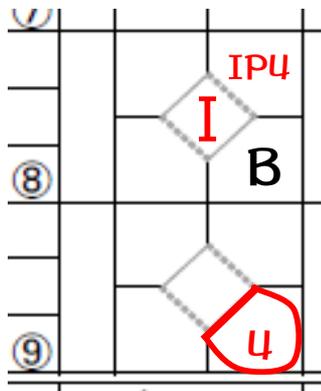
ダブルプレー



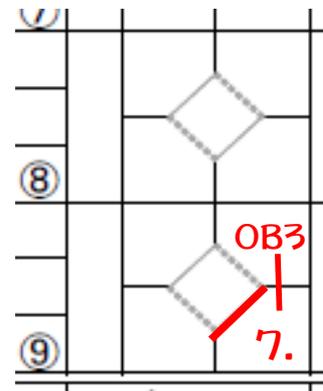
ダブルプレー



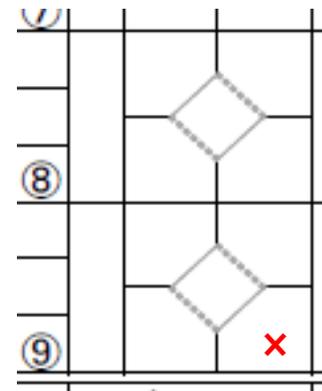
併殺崩れ



守備妨害

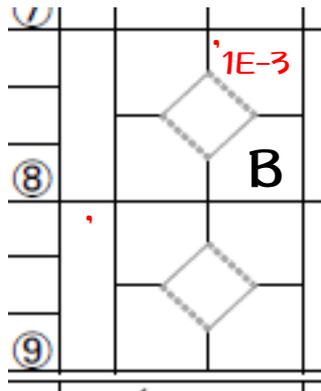


走塁妨害

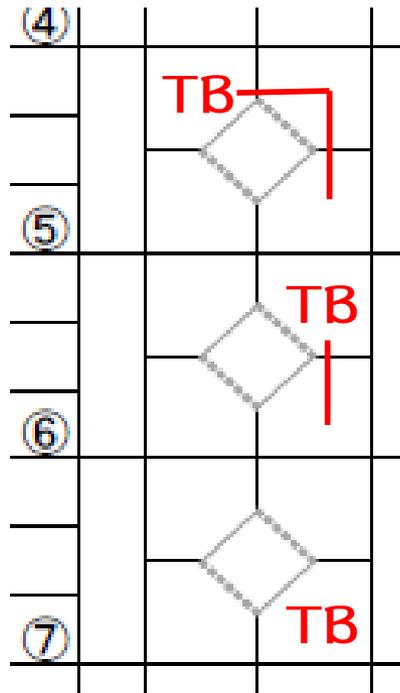


反則打球

# 難解プレー



牽制悪送球



サドンデス