

○ 見逃しストライク  
 × 空振り  
 ● ボール F 邪飛  
 - ファールボール  
 ~ ハントファール・ハント

安打 ・はボール位置  
 数字は守備位置

投手の失点

内野安打

ハント内野安打

打点(漢数字は打順)  
 強襲安打

ライナー・内野のみ  
 (数字は守備位置)  
 5L

盗塁 S  
 残塁 l  
 BK ボーク

1アウト イーガリハット  
 (反則打球)  
 (ILB)

2アウト 犠牲フライ  
 (打数なし、打点あり)  
 8

(AO) アピールアウト  
 3アウト  
 (BD) ボールデット

本塁打(センター越えの場合)  
 打者に打点符号  
 発生時間をシートに記入。ランニング本塁打の場合、(ランニング)と記入

三振(空振り) K

三振(見送り) SO

スリーバント失敗

三振振逃げ(暴投)

三振振逃げ(捕逸)

三振(一塁へ送球アウト) K | 2-3

三振(打者にタッチアウト) K | 2TO

三振(ダートサークル外へ走塁放棄) K | 2PO

ベースオンボールス(四球) B

イーガリプレー(反則行為) (ILP)

ヒットバリエーション(死球) HP

犠打ハント(打数なし) 1-3

犠打エラー(打数なし) 1-3E

犠打野選(打数なし) 1FC-6

スクイズ(犠打) (打数なし 打点あり) 1-3

スクイズ(犠打野選) (打数なし 打点あり) 1FC-2

打撃妨害(打数なし、打者数に含む、捕手に失策(インターフェア)) <妨害出塁>欄に名前記入 2EI

走塁妨害(二塁手がオフトラクション、二塁手に失策) 4EOB

守備妨害(二塁手への守備妨害の場合) X-4

失策・エラー(数字は守備位置) 5E

失策・送球エラー(数字は守備位置)  
 高い球 5E-8  
 低い球 7

四球の打者出塁放棄(打者アウト、打数1) 飛球(数字は守備位置) 6

一塁手が邪飛捕球後、ボールデットゾーンに倒れこんだ場合(打者アウト、打数1) <記事で示す(各走者は1個の進塁)> 3F(BD)

三塁打(右中間の場合) 外野手が守備で重なった場合、打球を処理した野手に✓をつける 8.9

ダブルプレー

トリプルプレー

代走(名前を示す) R 香取

2死満塁で打者三振、暴投振逃げで一塁へ。捕手がホームベース(D)にタグし、三塁走者はアウト。打者は残塁

(OR) オーバーラン

(OS) オーバースライド

(NB) ノーベース(空過)

守備交代(名前を示す) 草薙

代打(名前を示す) H 中井

ライト線へ安打。右翼手が捕球し損ね(失策)打者走者は三塁へ進塁

二塁打(レフト線の場合)「エンタイトル」になった場合は、シート欄に(エンタイトル)と記入

【注】テーブル換算を忘れずに  
 【総アウト数+得点+残塁】=【打数+四死球+犠打+妨害出】  
 <タイプレックの場合>  
 【総アウト数+得点+残塁】=【打数+TR(タイプレック走者数)+四死球+犠打+妨害出塁】

打数	得点	安打	三振	四死	犠打	盗塁	残塁
✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓

右端集計欄に該当プレー機会ごとに回数を「/」で書き込む

- ◎オフザバックの判定  
 必ずしもエラーではなく、公式記録員の見た通りの判断で、「安打」でも可
- ◎捕球態勢の野手に他の野手が接触した場合  
 どの野手のエラーとするかは公式記録員の判断
- ◎9回裏(延長を含む)同点、無死または1死走者三塁。打者内野ゴロ本塁送球セーフ。試合終了ミスがなければ「野選」(FC)とせずに「内野安打」とする
- ◎9回裏(延長を含む)同点、1死三塁、投前スクイズ成功サヨナラ。投手が一塁送球し打者アウト。「打数1」・「打点1」・「内野安打」とする
- ◎サヨナラとなるスクイズ成功、打者が一塁へ蝕塁しない場合 ⇒ 打者には「安打」
- ◎9回裏(延長を含む)同点、無死または1死三塁で外野ゴロ。一塁送球し打者アウト。  
 ・打者に「安打1」、「打点1」、「残塁」
- ◎9回裏(延長を含む)同点、一・三塁でダブルスチール、三塁走者生還(試合終了)。  
 ・一塁走者は盗塁記録なし。また挟殺プレーでアウトとなっても一塁残塁とする(サヨナラ)
- ◎9回裏(延長を含む)同点、無死または1死で走者三塁。打者セカントゴロ、二塁手が一塁送球。試合終了  
 ・二塁手の勘違いだが、公式記録員が三塁走者のスタートが良く生還を認めた場合は「内野安打」とする
- ◎9回裏(延長を含む)同点、走者二塁で単打でサヨナラ。  
 ・打者が二塁に進んでも単打(送球間の進塁)
- ◎ダブルスチール等で一人の走者がアウトになる。  
 ・他の走者の盗塁は記録しない。
- ◎走者三塁で外野飛球を落球した場合。  
 ・公式記録員が犠牲飛球と判断したら、「打数0」、「打点1」、野手に「失策」

- ★失策(エラー)は赤色で示す  
 ★打点のつく犠打・犠打野選は、かつこも含めて赤色で示す  
 ★打点を記録する場合
- ◎安打、犠打、犠飛、内野アウト、野手選択  
 ◎満塁で四死球、打撃妨害、走塁妨害により打者が走者になった場合  
 ◎ダブルプレーが不成立の時(無失策)。  
 ◎走者三塁で無死走者又は1死で打者の打球に対して失策があった場合でも、本塁へスタートよく走塁した場合、まとも球を処理しても生還と公式記録員が破断した場合、打点をつけてもよい。
- ★打数に入れない場合
- ◎犠打、犠飛、四死球、打撃妨害、打者走者への走塁妨害  
 【盗塁・暴投・捕逸】⇒ 打者を漢数字と( )で囲む。投球数は整数表記  
 【ボーク・牽制】⇒ 打者を漢数字と( )で囲む。投球数は整数で投球後の下に横線で示す。投球前場合は0のみ示す。