



Visco[®] for Baseball 3

スコア入力ガイド

(高校野球 Edition)

MeiSter

目次

本ガイドについて	4
スコアの入力	5
基本編	5
二塁打	5
本塁打	7
打者のアウト： ゴロ（「5」→「3」）でアウト	8
打者のアウト： ゴロ（「3A」）でアウト	9
打者のアウト： 6→4→3 の併殺	10
進塁： 通常進塁(打撃による進塁)	12
進塁： 盗塁による進塁	13
進塁： 失策（エラー）による進塁	14
走者のアウト： 封殺・タッチアウト	15
走者のアウト： 盗塁刺	16
走者のアウト： 守備妨害	17
選手交代： 代打	18
選手交代： 代走	19
選手交代： 投手交代	20
選手交代： 野手交代	21
実践編（ケーススタディ）	22
二塁打だったが暴走してアウト	22
内野安打、走者が暴走してアウト	24
凡打（走者アウト、打者はセーフ）	26
悪送球に次ぐ悪送球	27
落球さらに悪送球	29
暴投振り逃げからの悪送球	32
暴投振り逃げからの失策	34
大悪送球で2進塁	35
暴走の隙に	37
タッチアップ	40
犠打失敗で併殺	42
野選	44
その他	46
スコアの修正	47
投球のスコアを修正する	47

ボールの入力を忘れた	47
選手交代を修正する	49
野手交代の入力を忘れた	49
打者のスコアを修正する	51
一塁打を内野安打に修正	51
本塁打の修正	54
走者のスコアを修正する	57
走者の進塁要因を修正	57
走者のアウト要因を修正	59
その他	61
イニングを全体的に入力し直したい	61

本ガイドについて

本ガイドは、Visco for Baseball による具体的なスコア入力およびスコア修正の方法について、『Visco for Baseball 操作マニュアル』(以下、操作マニュアル) を補足するものです。

※ 本ガイド内的一部の操作手順について、Visco for Baseball のオプション設定がデフォルトの状態である前提で記述しています。オプション設定をデフォルトから変更している場合、操作手順が異なる場合がありますので、予めご了承ください。

【高校野球 Edition について】

Visco for Baseball 高校野球 Edition は、一部機能が高校野球向けにカスタマイズされています。

本ガイドは、通常版のスコア入力ガイドと同等の内容です。なお、スコア記号などについては、通常版の内容や画像を用いて説明されている場合がございますので、適宜読み替えて参照くださいようお願い致します。(通常版と高校野球 Edition のスコア記号の違いについては、製品 CD 内の「スコア記号対応表.pdf」を参照ください。)

スコアの入力

具体的なスコアの入力の仕方について、プレイ別にその操作手順を説明しています。

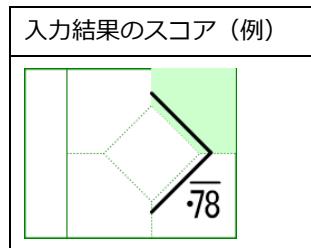
各機能の基本的な使い方については、操作マニュアルを参照して下さい。

基本編

二塁打

プレイのケース

打球が左中間の左寄りへのライナーで、打者は二塁へ。（二塁打）



入力手順

- 打席ナビで「カキーン」ボタンをクリック。

カキーン入力画面が表示されます。



- 打撃結果で①「二塁打」を選択。

- 球筋で②「ゴロ」、「フライ」、「ライナー」のいずれかを選択。
- ③ボールの流れで左中間を選択。
落下点選択でボールの落下点を指定。

注意

オプション「カキーン・スコア入力設定」の【ボールの流れ入力時、打球の落下点を選択しない】がONの場合は表示されません。

- 「確定」ボタンをクリック

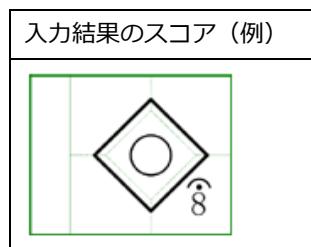


カキーン入力画面は、対象スコアのマスに「カキーン」図形をドロップすることでも表示できます。

本塁打

プレイのケース

センター越えのホームラン



入力手順

- 打席ナビで「ホームラン」ボタンをクリック。



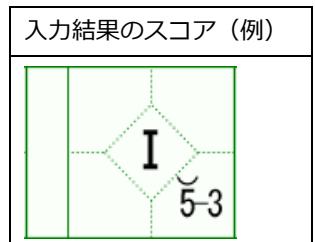
- ①ボールの流れでセンター超えの位置を選択。
- 「確定」ボタンをクリック。

本塁打は、打席ナビで「カキーン」をクリックして、打撃結果「本塁打」を選択することでも入力できます。

打者のアウト: ゴロ(「5」→「3」)でアウト

プレイのケース

サードゴロで、ファーストへ送球でアウト。



入力手順

- 打席ナビで「カキーン」ボタンをクリック。



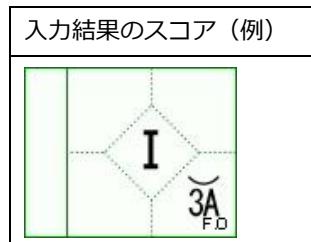
- ①打撃結果で「アウト」を選択。(デフォルト)
- ②球筋で「ゴロ」を選択。(デフォルト)
- ボールの流れで③「5」→④「3」の順に選択。
- 「確定」ボタンをクリック。

カキーン入力画面は、対象スコアのマスに「カキーン」図形をドロップすることでも表示できます。

打者のアウト: ゴロ(「3A」)でアウト

プレイのケース

ファーストゴロで捕球者（ファースト）が一塁ベースを踏んでアウト。



ベース (ABCD) を入力する場合は、オプションの「スコア入力設定」で「ボールの流れでベース (ABCD) の選択を可能とする」を有効にしてください。

入力手順

- 打席ナビで「カキーン」ボタンをクリック。



- ①打撃結果で「アウト」を選択。(デフォルト)
- ②球筋で「ゴロ」を選択。(デフォルト)
- ③ボールの流れで③「3」を選択して④「A」を選択。
- ④「確定」ボタンをクリック。

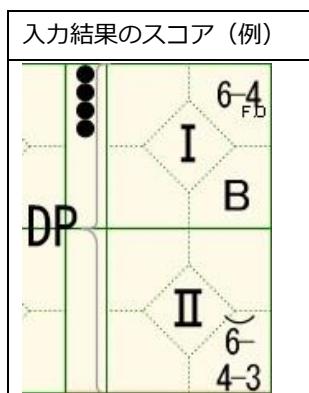
打者のアウト: 6 → 4 → 3 の併殺

プレイのケース

走者一墨の状態から、

打者のショートゴロを真正面で捕球、セカンドへ送り一塁走者がアウト。

さらにセカンドはファーストへ送球、打者走者アウトで、ダブルプレイ。(6→4→3の併殺)



入力手順

- 打席ナビで「カキーン」ボタンをクリック。

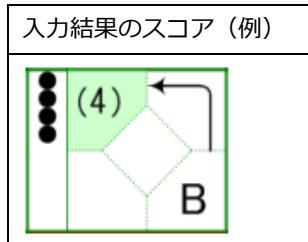
カキーン入力画面が表示されます。

- 打撃結果で①「アウト」を選択。(デフォルト)
- 球筋で②「ゴロ」を選択。(デフォルト)
- ボールの流れで③「6」を選択。
- ④「1塁走者へ」ボタンをクリック
守備状況ダイアログで、⑤「6」→「4」→「アウト」と選択し、「OK」をクリック。
- ボールの流れで⑥「3」を選択。
- 「確定」ボタンをクリック。

進塁：通常進塁(打撃による進塁)

プレイのケース

一塁走者が、(4番) 打者の打撃により、一塁から三塁へ進塁。



Point

- 打撃（カキーン）による進塁の場合、カキーン確定時に表示される「進塁確認」画面から入力することもできます。（通常は、そちらから入力した方が簡単です。）

入力手順

- 打席ナビで「進塁」メニューから「一塁走者」を選択。



スコアブック上で一塁走者のマスを右クリックし「進塁」を選択してもOK。

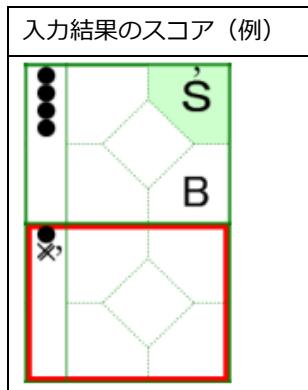


- 進塁要因①「通常進塁」「4番打者による」（該当する打者）を選択。
- 進塁先②「三塁へ」を選択。
- 「確定」ボタンをクリック。

進塁： 盗塁による進塁

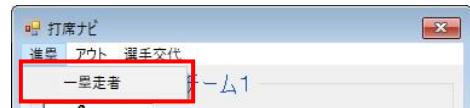
プレイのケース

一塁走者が、次の打者への投球2球目に盗塁をして、二塁へ進塁。

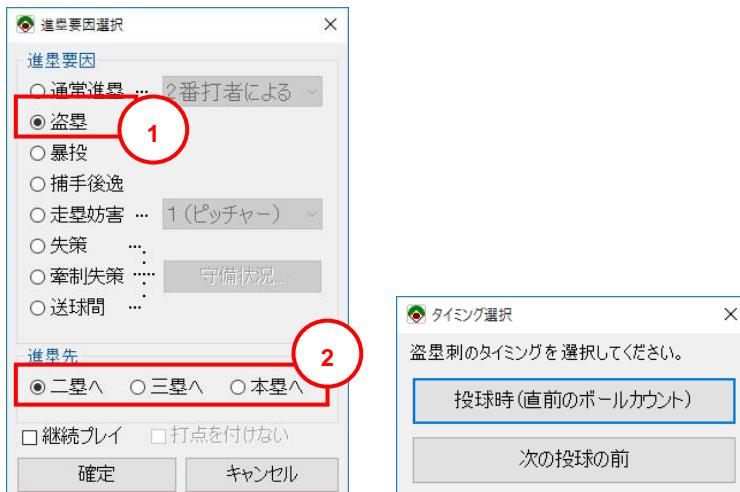


入力手順

- 打席ナビで「進塁」メニューから「一塁走者」を選択。



スコアブック上で一塁走者のマスを右クリックし「進塁」を選択してもOK。

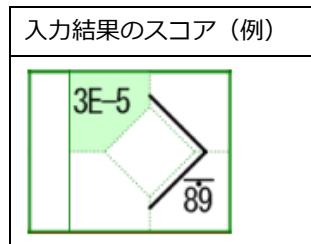


- 進塁要因①「盗塁」を選択し、②進塁先を選択。
- 「確定」ボタンをクリック。「タイミング選択」ダイアログが表示されるので、「投球時(直前のボールカウント)」をクリック。

進塁: 失策(エラー)による進塁

プレイのケース

二塁走者が、ファーストの悪送球により、三塁へ進塁。



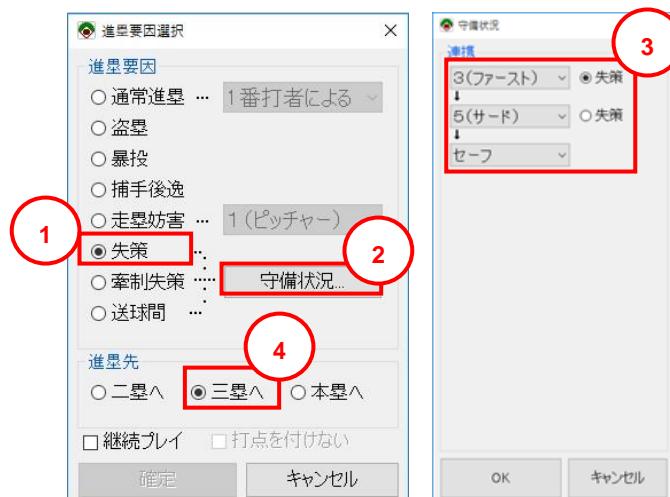
入力手順

- 打席ナビで「進塁」メニューから「二塁走者」を選択。



スコアブック上で二塁走者のマスを右クリックし「進塁」を選択してもOK。

- 進塁要因①「失策」を選択し、②「守備状況」ボタンクリック。

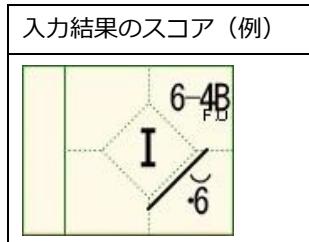


- 守備状況ダイアログで③「3」→「5」→「セーフ」と選択し、「3」の失策を選択し「OK」クリック。
進塁先④「三塁へ」を選択。
- 「確定」ボタンをクリック。

走者のアウト：封殺・タッチアウト

プレイのケース

一塁走者が、ショートからセカンドへ送球されて（タッチまたは封殺で）アウト。



Point

- アウト要因「タッチ・封殺」は、打撃（カキーン）に関連した走者アウトの場合に選択します。ただし、ここで入力したアウトは併殺になりませんので、併殺の場合は、カキーン入力画面の「他走者へ送球」ボタンより入力してください。

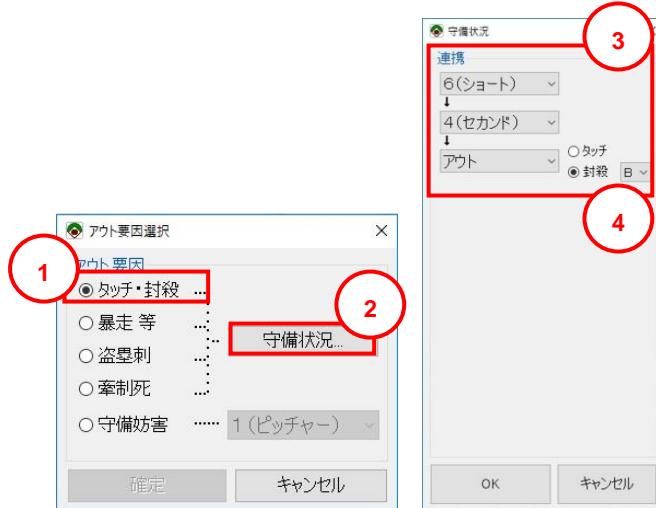
入力手順

- 打席ナビで「アウト」メニューから「一塁走者」を選択。



① スコアブック上で一塁走者のマスを右クリックし「アウト」を選択してもOK。

- アウト要因①「タッチ・封殺」を選択。

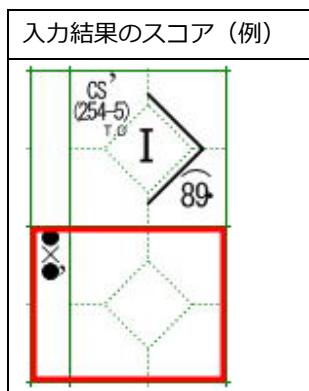


- ②「守備状況」ボタンクリックし、守備状況ダイアログで③「6」→「4」→「アウト」と選択し、
④「封殺」を選択してプルダウンより「B」を選択して[OK]ボタンをクリック。
- 「確定」ボタンをクリック。

走者のアウト：盗塁刺

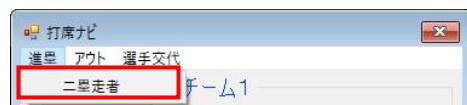
プレイのケース

二塁走者が、三塁への盗塁を試みるが、挾撃プレイとなり盗塁失敗でアウト。

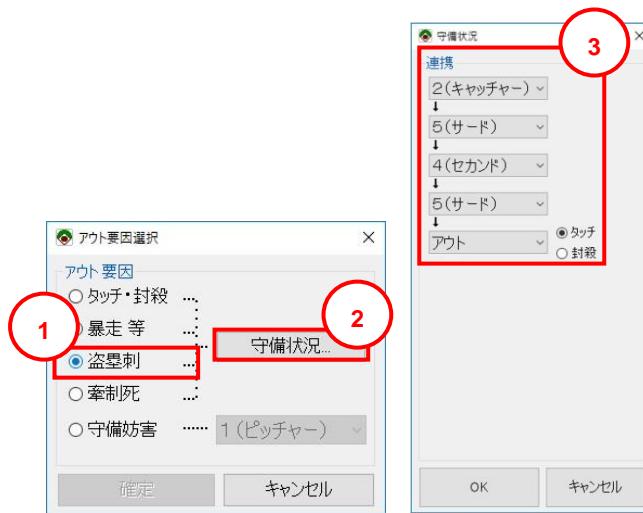


入力手順

- 打席ナビで「アウト」メニューから「二塁走者」を選択。



- スコアブック上で二塁走者のマスを右クリックし「アウト」を選択してもOK。
● アウト要因①「盗塁刺」を選択。

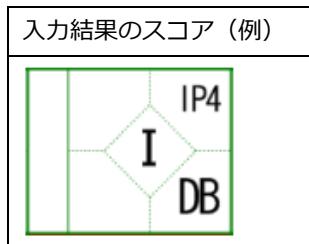


- ②「守備状況」ボタンクリックし、守備状況ダイアログで③「2」→「5」→「4」→「5」→「アウト」と選択し、「タッチ」を選択。
- 「確定」ボタンをクリック。

走者のアウト：守備妨害

プレイのケース

一塁走者が、セカンドが捕ろうとした打球と交錯したため、守備妨害とみなされアウトになった。



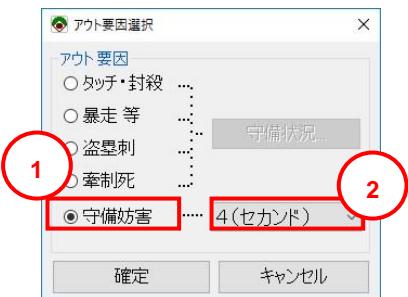
入力手順

- 打席ナビで「アウト」メニューから「一塁走者」を選択。



スコアブック上で一塁走者のマスを右クリックし「アウト」を選択してもOK。

- アウト要因選択画面で、アウト要因①「守備妨害」②「4(セカンド)」を入力。

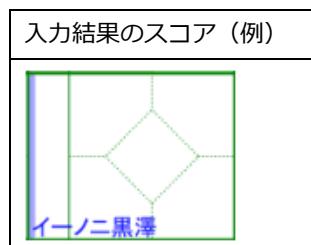


- 「確定」ボタンをクリック。

選手交代：代打

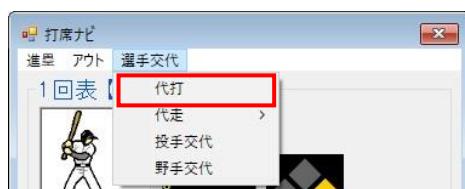
プレイのケース

代打が起用された。



入力手順

- 打席ナビで「選手交代」メニューから「代打」を選択。

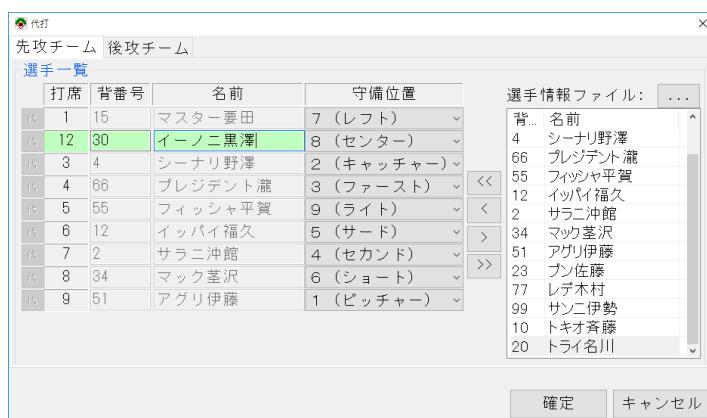


スコアブック上で打者（赤枠）のマスを右クリックし「代打」を選択してもOK。

- 代打画面で、「背番号」「名前」を入力。

下記手順でもOK

- 右端の選手情報リストから代打の選手を選択して、[<] ボタンをクリック。

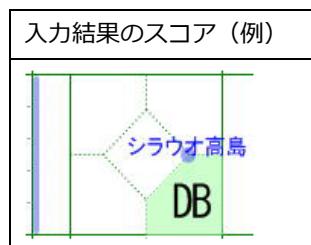


- 「確定」ボタンをクリック。

選手交代：代走

プレイのケース

代走が起用された。



入力手順

- 打席ナビで「選手交代」メニューから「代走」を選択。



スコアブック上で走者のいるマスを右クリックし「代走」を選択してもOK。

- 代走画面で、「背番号」「名前」を入力。

下記手順でもOK

- 右端の選手情報リストから代走の選手を選択して、[<] ボタンをクリック。

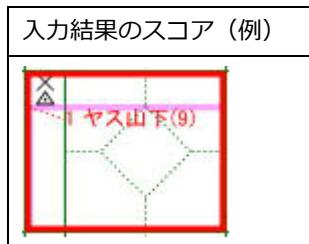


- 「確定」ボタンをクリック。

選手交代：投手交代

プレイのケース

2球目を投げ終わって、投手が交代。



入力手順

- 打席ナビで「選手交代」メニューから「投手交代」を選択。

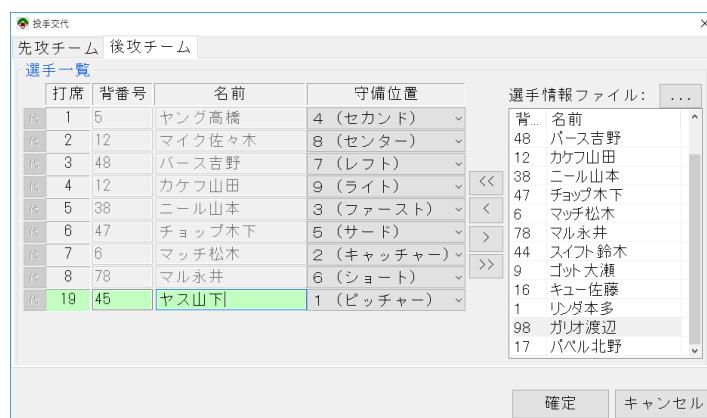


スコアブック上で打者（赤枠）のマスを右クリックし「投手交代」を選択してもOK。

- 投手交代画面で、「背番号」「名前」を入力。

下記手順でもOK

- 右端の選手情報リストから交代で入る投手を選択して、[<] ボタンをクリック。

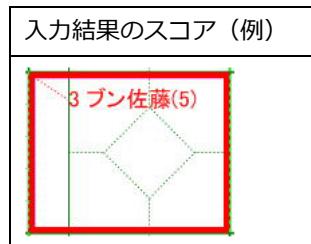


- 「確定」ボタンをクリック。

選手交代：野手交代

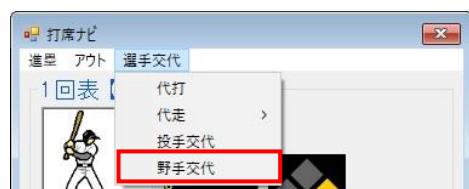
プレイのケース

キャッチャーを交代。



入力手順

- 打席ナビで「選手交代」メニューから「野手交代」を選択。



● スコアブック上で打者（赤枠）のマスを右クリックし「野手交代」を選択してもOK。

- 野手交代画面で、交代する選手の行で①「代」ボタンクリック。
- ②「背番号」「名前」を入力。

下記手順でもOK

- 右端の選手情報リストから交代で入る投手を選択して、[<] ボタンをクリック。



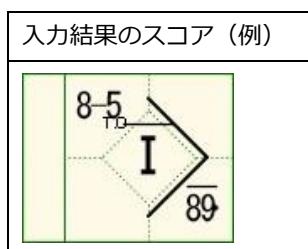
- 「確定」ボタンをクリック。

実践編（ケーススタディ）

二塁打だったが暴走してアウト

プレイのケース

右中間にライナーで飛球。バッターは、一塁を踏み二塁へ、さらに送球がもたつく間に三塁へ進塁したが、タッチされアウト。



Point

- 打撃と暴走は分けて考える。
- 打撃結果は、正常に進塁できた塁までの出塁で記録する。

入力手順

◆ 打撃結果（カキーン）を入力

- 打席ナビで「カキーン」ボタンをクリック。
- カキーン入力画面で、次のように選択します。
 - ①打撃結果は「二塁打」を選択。
 - ②ボールの流れは「89」(右中間)を選択
 - ③球筋は「ライナー」を選択
- 「確定」ボタンをクリックします。

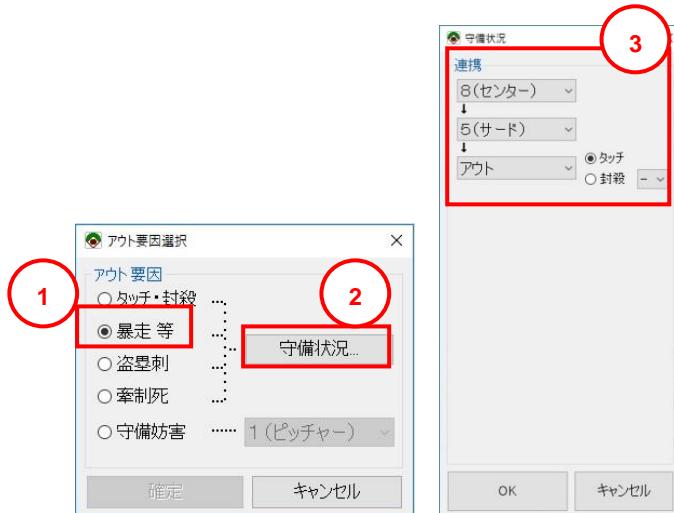


✧ 暴走アウトを入力

- 打席ナビの「アウト」メニューから「二塁走者」を選択します。



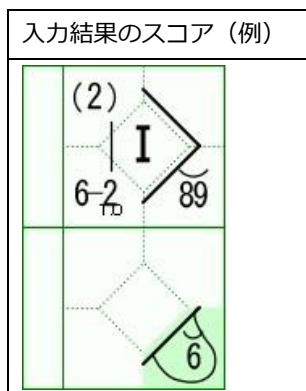
- アウト要因選択画面で、次のように選択し「確定」します。
 - アウト要因は①「暴走等」を選択。(※自動で継続線が付きます)
 - ②「守備状況」ボタンクリックし、守備状況は③「8」→「5」→「アウト」とする。



内野安打、走者が暴走してアウト

プレイのケース

ランナー二塁、バッターショートゴロで、一塁に間に合わない。二塁ランナーは三塁を回って本塁へ。ショートは本塁へ送球しランナーはアウト。そのとき、バッターは内野安打となっている。



Point

- 打撃による進塁と、暴走は分けて考える。
- どこまでが打撃による進塁で、どこからが暴走かを判断する。

入力手順

◆ 打撃結果（カキーン）を入力

- 打席ナビで「カキーン」ボタンをクリック。
- カキーン入力画面で、次のように選択します。
 - 打撃結果は①「内野安打」を選択。
 - ボールの流れは②「6」(ショート) を選択
- 「確定」ボタンをクリックします。



✧ 二塁走者の進塁（進塁確認）を入力

- 進塁確認画面で、二塁走者の進塁先に「三塁へ」を選択し「確定」します。



三塁から本塁への暴走を入力

- 打席ナビの「アウト」メニューから「三塁走者」を選択します。

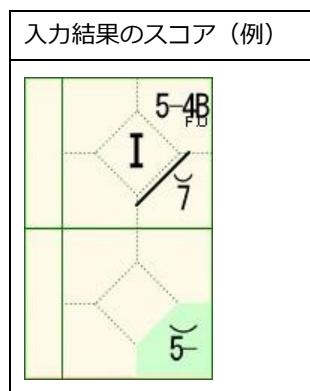


- アウト要因選択画面で、次のように選択し「確定」します。
 - アウト要因は①「暴走等」を選択。（※自動で継続線が付きます）
 - ②「守備状況」ボタンクリックし、守備状況は③「6」→「2」→「アウト」とする。

凡打(走者アウト、打者はセーフ)

プレイのケース

ランナー一塁で、バッターが内野ゴロ（サード）。一塁ランナーはセカンドでフォースアウト。



Point

- カキーンの打撃結果は、最終的に打者がどうなったかで選択する。このケースでは打者は生きたがヒットではないため、「セーフ」を選択。
- ランナーが（ランナーの暴走などによらず）バッターの打撃によりアウトになった場合は、「カキーン」のなかで入力する。

入力手順

- 打席ナビで「カキーン」ボタンをクリック。
- カキーン入力画面で、次のように選択します。
 - 打撃結果で①「セーフ」を選択。
 - ボールの流れで、捕球した野手である②「5」(サード)を選択。

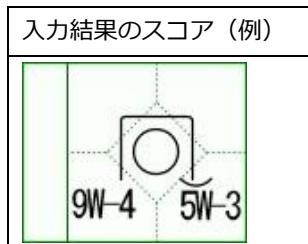


- 次に、ランナーがアウトになった状況を設定します。
 - ③「一塁走者へ」ボタンをクリックして、守備状況画面を表示します。
 - 守備状況は④「5」→「4」→「アウト」とし、「封殺」を選択して「B」を選択します。
 - 「確定」ボタンをクリックしてカキーン入力の完了です。

悪送球に次ぐ悪送球

プレイのケース

ランナー無し、バッターが内野ゴロ（サード）、内野手（サード）がファーストへ悪送球。バッターは二塁へ。ボールを拾ったライトがセカンドへ悪送球。ランナーは一気に本塁へ。



Point

- 状況に応じて、打撃結果と追加の進塁は分けて入力する。
- プレイが継続している場合は「継続プレイ」を選択する。
- エラーの数に応じて、進塁を分けて入力する。

入力手順

◆ 打撃結果（カキーン）を入力

- 打席ナビで「カキーン」ボタンをクリック。
- カキーン入力画面で、次のように選択します。
 - 打撃結果で①「失策」を選択。
 - ボールの流れで、②「5」(サード)、③「3」(ファースト) の順に選択。
 - 失策した野手は④「送球者」(悪送球) とします。
- 「確定」ボタンをクリックしてカキーン入力の完了です。

ここまでが、打撃結果の入力です。



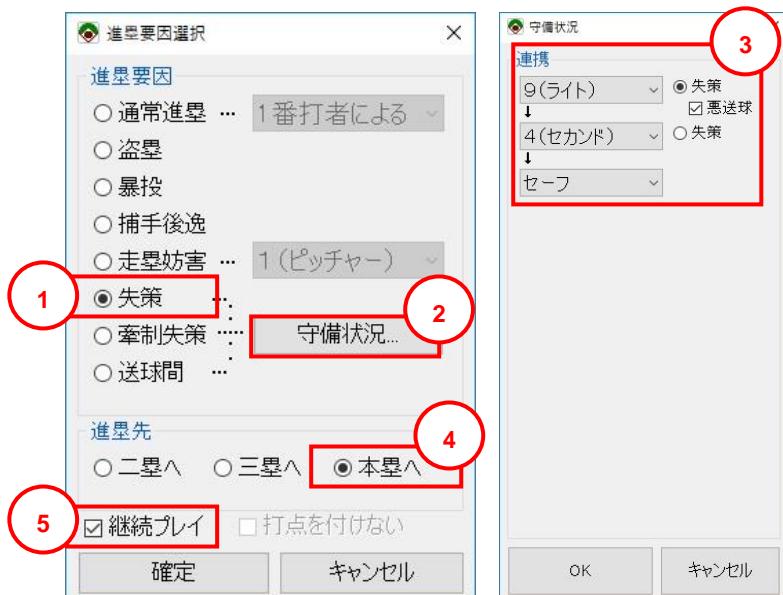
✧ 打者走者の継続プレイ（進塁）を入力

- 打席ナビの「進塁」メニューから「一塁走者」を選択します。



進塁要因選択画面で、次のように選択します。

- 進塁要因は①「失策」を選択。
- ②「守備状況」ボタンクリックし、守備状況は③「9」→「4」で、「ライト」の「失策」（悪送球）をON。
- 進塁先は④「本塁へ」を選択。
- ⑤継続プレイのチェックは「ON」。

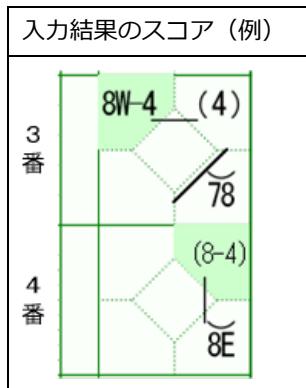


- 「確定」ボタンをクリック。

落球さらに悪送球

プレイのケース

ランナー一塁、バッターが外野（センター）ヘフライ。外野手が落球し、一塁ランナーが二塁へ。外野手が二塁へ悪送球。ランナーは三塁へ、バッターは二塁。



Point

- 複数のエラーが重なった場合は、エラーごとの進塁を記入する。
 - 失策がどのランナーに対してのものかを判断し、スコアを記入する。

入力手順

✧ 打撃結果（カキーン）を入力

- 打席ナビで「カキーン」ボタンをクリック。
 - カキーン入力画面で、次のように選択し「確定」します。
 - 打撃結果で①「失策」を選択。
 - ボールの流れで、②「8」(センター) を選択。
 - 失策者は③「捕球者」とします。



✧ 一塁走者の進塁（進塁確認）を入力

- 進塁確認画面で、一塁走者の進塁先に「二塁へ」を選択し「確定」します。



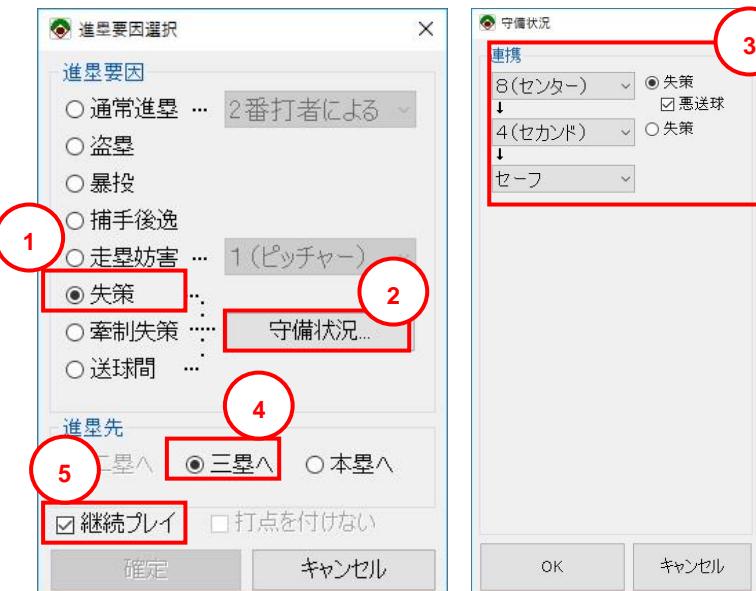
✧ 外野手悪送球による進塁を入力

- 打席ナビの「進塁」メニューから「二塁走者」を選択します。



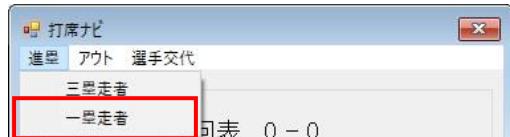
- 進塁要因選択画面で、次のように選択し「確定」します。

- 進塁要因は①「失策」を選択。
- ②「守備状況」ボタンクリックし、守備状況は③「8」(悪送球)→「4」→「セーフ」とする。
- 進塁先は④「三塁へ」を選択。⑤継続プレイのチェックは「ON」。



◆ 打者走者の追加の進塁を入力

- 打席ナビの「進塁」メニューから「一塁走者」を選択します。



- 進塁要因選択画面で、次のように選択し「確定」します。

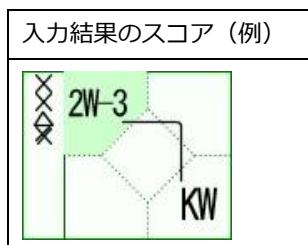
- 進塁要因は①「送球間」を選択。
- ②「守備状況」ボタンクリックし、守備状況は③「8」→「4」→「セーフ」とする。
- 進塁先は④「二塁へ」を選択。⑤継続プレイのチェックは「ON」。



暴投振り逃げからの悪送球

プレイのケース

ピッチャーの暴投で、バッターが振り逃げした。キャッチャーがファーストへ悪送球。バッターランナーは一気に三塁へ。



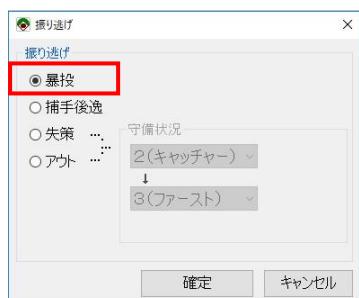
Point

- ・ 振り逃げは、2ストライクの時だけ、入力可能。
- ・ バッティングの結果による出塁と、失策による進塁は別々に入力。

入力手順

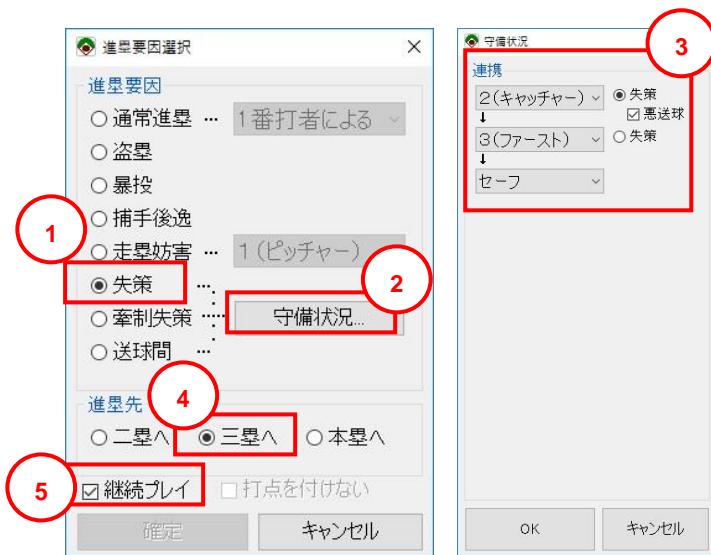
✧ 振り逃げを入力

- 打席ナビで「振り逃げ」ボタンをクリック。
- 振り逃げ画面で、次のように選択し「確定」します。
 - 「暴投」を選択。



✧ 悪送球による進塁を入力

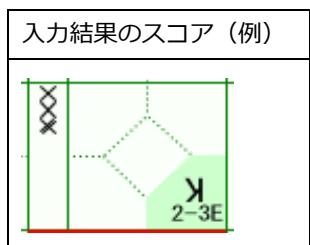
- 打席ナビの「進塁」メニューから「一塁走者」を選択します。
- 進塁要因選択画面で、次のように選択し「確定」します。
 - 進塁要因は①「失策」を選択。
 - ②「守備状況」ボタンクリックし、守備状況は③「2」(失策)→「3」→「セーフ」とする。
 - 進塁先は④「三塁へ」を選択。⑤継続プレイのチェックは「ON」。



暴投振り逃げからの失策

プレイのケース

ピッチャーの暴投で、バッターが振り逃げした。キャッチャーがファーストへ送球するがファーストがエラー。



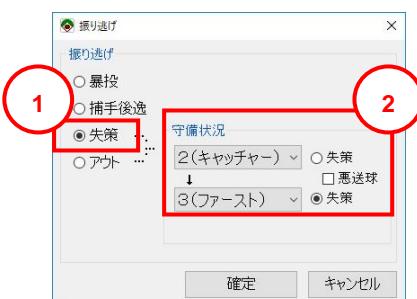
Point

- ・ 振り逃げは、2ストライクの時だけ、入力可能。
- ・ 振り逃げ失策も、振り逃げ画面から入力可能。

入力手順

◆ 振り逃げを入力

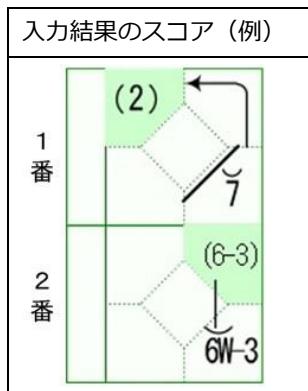
- 打席ナビで「振り逃げ」ボタンをクリック。
- 振り逃げ画面で、次のように選択し「確定」します。
 - ①「失策」を選択。
 - 守備状況を②「2」→「3」（失策）との順に選択します。



大悪送球で2進塁

プレイのケース

ランナー一塁で、バッターが内野ゴロ（ショート）、野手がファーストへ大悪送球。一塁ランナーが三塁へ。バッターは二塁でストップ。



Point

- 打者が生きたのも走者が三塁まで進めたのも失策によるものだが、失策は1プレイにつき一つなので、打者側に付ける。
- 継続プレイは、一連のプレイでのみ付ける。この場合のバッターは継続プレイで、ランナーは継続プレイではない。

入力手順

◆ 打撃結果（カキーン）を入力

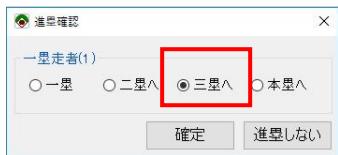
- 打席ナビで「カキーン」ボタンをクリック。
- カキーン入力画面で、次のように選択します。
 - 打撃結果で①「失策」を選択。
 - ボールの流れで、②「6」（ショート）、③「3」（ファースト）の順に選択。
 - 失策した野手は④「送球者」（悪送球）とします。



- 「確定」ボタンをクリックします。ここまでが、打撃結果の入力です。

✧ 一塁走者の進塁（進塁確認）を入力

- 進塁確認画面で、一塁走者の進塁先に「三塁へ」を選択し「確定」をクリックします。



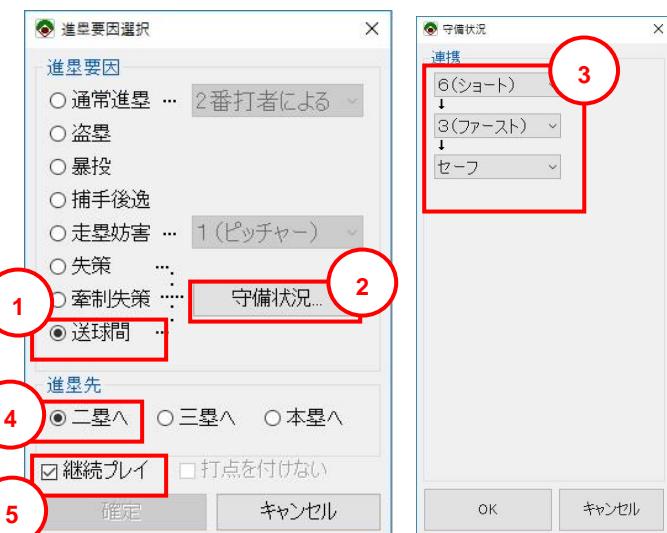
✧ 打者走者の追加の進塁を入力

- 打席ナビの「進塁」メニューから「一塁走者」を選択します。



- 進塁要因選択画面で、次のように選択します。

- 進塁要因は①「送球間」を選択し、②「守備状況」ボタンクリックし、守備状況で③「6」→「3」で、「セーフ」を選択。
- 進塁先は④「二塁へ」を選択。
- ⑤継続プレイのチェックは「ON」。

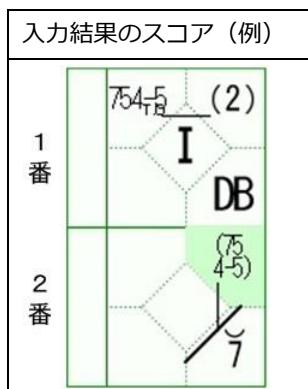


- 「確定」ボタンをクリック。

暴走の隙に

プレイのケース

ランナー一塁、バッターが外野（レフト）にヒット、一塁ランナーが二塁、三塁に挟まれて、タッチアウト。バッターはその隙に二塁へ。



Point

- ランナーが暴走でアウトとなった場合は、どの塁までが通常に進塁できたのかを判断する。
- 他走者へのプレイにより進塁できたものは、進塁要因「送球間」とする。

入力手順

✧ 打撃結果（カキーン）を入力

- 打席ナビで「カキーン」ボタンをクリック。
- カキーン入力画面で、次のように選択し「確定」します。
 - 打撃結果で①「一塁打」を選択。
 - ボールの流れで、②「7」(レフト)を選択。

✧ 一塁走者の進塁（進塁確認）を入力

- 進塁確認画面で、一塁走者の進塁先に③「二塁へ」を選択し「確定」します。



✧ 二塁走者（元の一塁走者）のアウトを入力

- 打席ナビの「アウト」メニューから「二塁走者」を選択します。



- アウト要因選択画面で、次のように選択し「確定」します。

- アウト要因は①「暴走等」を選択。
- ②「守備状況」ボタンクリックし、守備状況は③「7」→「5」→「4」→「5」→「アウト」（タッチ）とする。



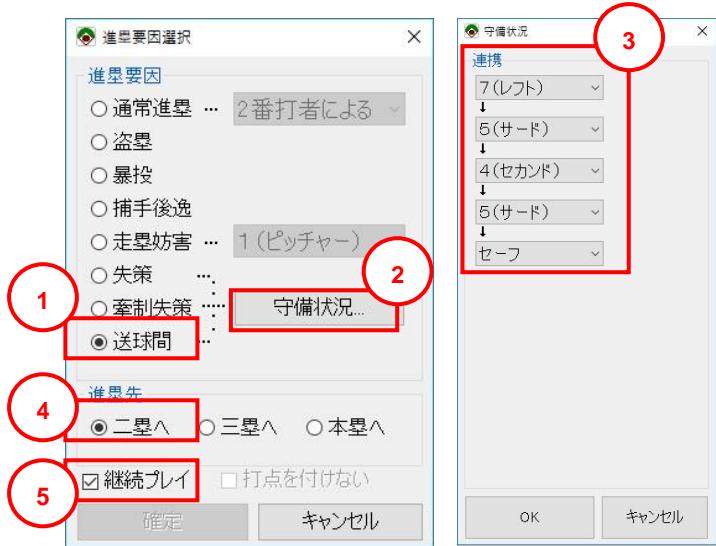
✧ 打者走者の追加の進塁を入力

- 打席ナビの「進塁」メニューから「一塁走者」を選択します。



- 進塁要因選択画面で、次のように選択し「確定」します。

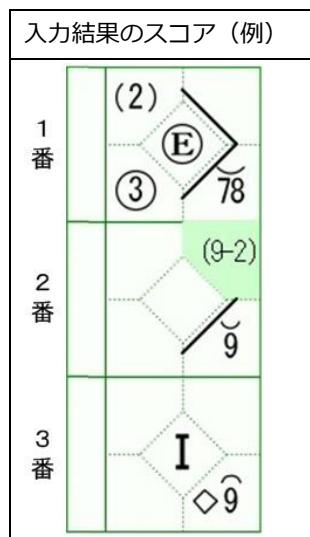
- 進塁要因は①「送球間」を選択。
- ②「守備状況」ボタンクリックし、守備状況は③「7」→「5」→「4」→「5」→「セーフ」とする。
- 進塁先は④「二塁へ」を選択。
- ⑤継続プレイのチェックは「ON」。



タッチアップ

プレイのケース

ノーアウト、あるいはワンアウトのとき、ランナーが一・三塁で、バッターがライトへ大きなフライ。
三塁ランナーがタッチアップで得点。その隙に一塁ランナーも二塁へ。



Point

- フライを捕球された後のタッチアップは、犠飛として記入する。
- 送球の際に進塁したものは進塁要因「送球間」として記入する。

入力手順

✧ 打撃結果（カキーン）を入力

- 打席ナビで「カキーン」ボタンをクリック。
- カキーン入力画面で、次のように選択し「確定」します。
 - 打撃結果で①「犠飛」を選択。
 - ボールの流れで、②「9」(ライト)を選択。



✧ 三塁走者の進塁（進塁確認）を入力

- 進塁確認画面で、三塁走者の進塁先に「本塁へ」を選択します。

一塁走者は「一塁」を選択し「確定」します。



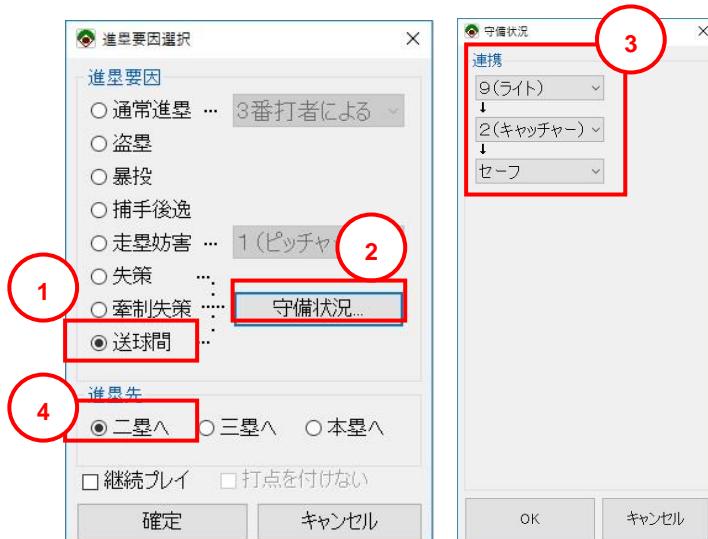
✧ 一塁走者の進塁を入力

- 打席ナビの「進塁」メニューから「一塁走者」を選択します。



- 進塁要因選択画面で、次のように選択し「確定」します。

- 進塁要因は①「送球間」を選択。
- ②「守備状況」ボタンクリックし、守備状況は③「9」→「2」「セーフ」とする。
- ④進塁先は「二塁へ」を選択。

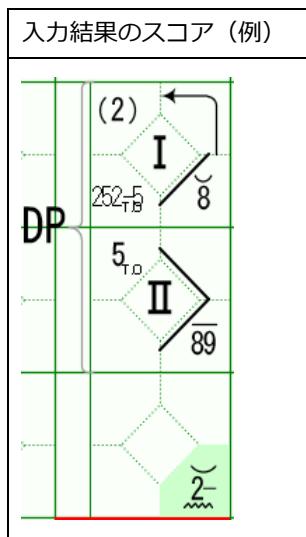


犠打失敗で併殺

プレイのケース

ノーアウトでランナーは二三塁。バッターがスクイズ。

三塁ランナーが三本間で挟まれる。二塁ランナーは三塁上でストップ。挟まれた三塁ランナーはキャッチャーが落球した隙に、三塁へ帰塁したが、キャッチャーが三塁へ投げてタッチアウト。三塁に居た二塁ランナーは三塁ランナーが戻ったために、三塁を離れてタッチされアウト。



Point

- ランナーがアウトになった場合は、「カキーン入力」の画面で全て入力可能
- 操作にミスした場合は、「キャンセル」及び「やり直し」で訂正可能

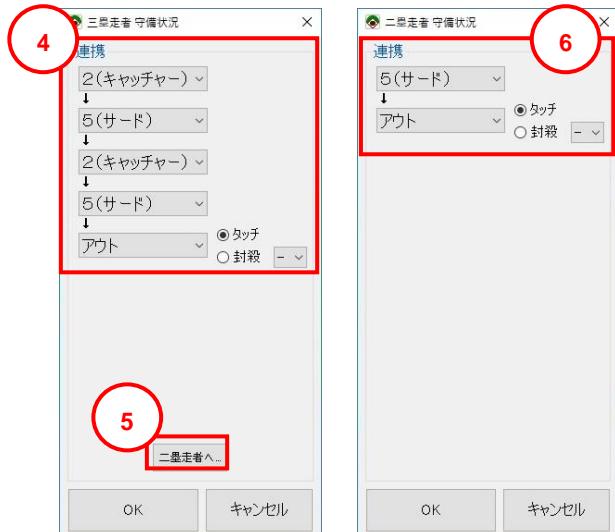
入力手順

◆ 打撃結果（カキーン）を入力

- 打席ナビで「カキーン」ボタンをクリック。
- カキーン入力画面で、次のように選択します。
➤ 打撃結果は①「犠打失敗」を選択し、ボールの流れは②「2」を選択



- 次に、ランナーがアウトになった状況を設定します。
 - ③「三塁走者へ」ボタンをクリックします。
 - ④守備状況を「2」→「5」→「2」→「5」「アウト」(タッチ) とする。
 - さらに⑤「二塁走者へ」ボタンをクリックします。
 - 守備状況を「5」「アウト」(タッチ) とする。



- カキーン入力画面に戻ったら「確定」ボタンをクリックします。

野選

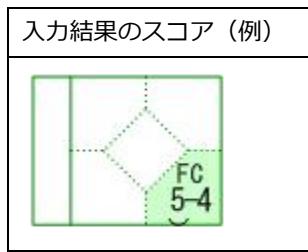
野選とは

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により進塁した場合。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。

- ランナー 1 塁、バッターは内野ゴロ、取った選手がセカンドへ送球したが間に合わずセーフ
 - ランナー 2 塁、バッターはバント、取った選手がサードへ送球したが間に合わずセーフ
- 但し、1 塁に投げていれば確実にアウトとなつたケースのみ。

プレイのケース

走者 1 塁で、バッターがボテボテの内野ゴロ、サードが前進し捕球してセカンドに送球したがセーフ



Point

- ・ 野選の判断を行う。
- ・ 野選の場合には、「失策」の記録はつきません。
- ・ 打球がゴロで、あきらかにエラーではない場合に野選かどうかの判断を行います。

入力手順

◆ 打撃結果（カキーン）を入力

- 打席ナビで「カキーン」ボタンをクリック。
- カキーン入力画面で、次のように選択します。
 - 打撃結果は①「野選」を選択。
 - ボールの流れは②「5」(サード)→③「4」(セカンド) の順に選択



- 「確定」ボタンをクリックします。
- 進塁確認画面で、一塁走者の進塁先に「二塁へ」を選択し「確定」します。

その他

野選+犠打を入力するには？

野選+犠打は、次の手順で入力することができます。

入力手順

- 走者がいる状態で、カキーン入力画面を表示します。
- 「打撃結果」より「野選」を選択し、さらに「+犠打」チェックを付けます。
- 「ボールの流れ」などを入力し、「確定」ボタンを押下します。

失策により複数の走者が進塁した場合

1つの失策により複数の走者が進塁した場合に、各進塁の進塁要因で「失策」を選択すると、複数の失策が記録にカウントされてしまいます。

1つの失策により複数の走者が進塁した場合は、次のように入力します。

入力手順

- 一人目の走者を進塁要因=「失策」で進塁させます。
- 二人目以降の走者は、進塁要因=「通常進塁」を選択し、一人目の走者の打席を選択して進塁させます。

なお、暴投、捕逸の場合は、連続で入力した暴投/捕逸は集計上1つとカウントされます。

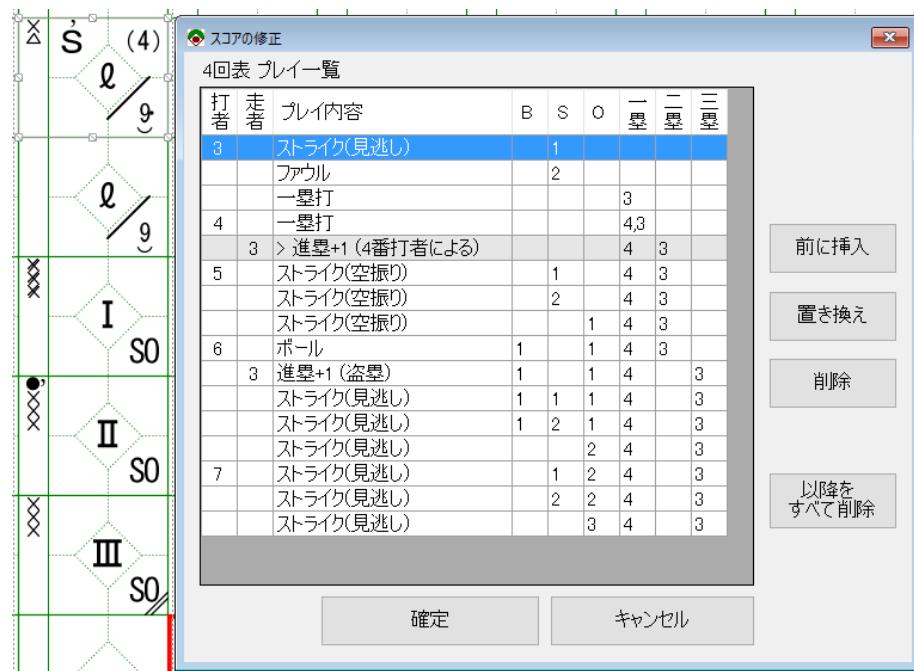
スコアの修正

ここでは、具体的なスコアの修正の仕方について、例を挙げ、その操作手順を説明しています。

「スコアの修正」機能の基本的な使い方については、操作マニュアルを参照して下さい。

投球のスコアを修正する

ボールの入力を忘れた



修正内容

3番打者が一塁打を打つ前に、「ボール」を挿入する。

操作手順

- 対象のマスを右クリックし「スコアの修正」で、スコアの修正画面を開きます。
- 一覧から3番打者の「一塁打」の行を選択します。

打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁	三塁
3		ストライク(見逃し)	1					
		foul	2					
		一塁打				3		
4		一塁打				4,3		
3		> 進塁+1 (4番打者による)				4	3	
5		ストライク(空振り)	1			4	3	
		ストライク(空振り)	2			4	3	
		ストライク(空振り)				1	4	3
6		ボール	1			1	4	3
3		進塁+1 (盗塁)	1			1		3
		ストライク(見逃し)	1	1		4		3
		ストライク(見逃し)	1	2		4		3
7		ストライク(見逃し)				2	4	3
		ストライク(見逃し)	1	2		4		3
		ストライク(見逃し)	2	2		4		3
		ストライク(見逃し)				3	4	3

- 「前に挿入」ボタンをクリックし、表示される「プレイの挿入」画面で「ボール」をクリックします。

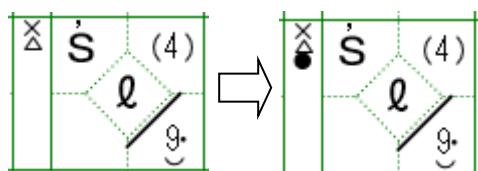


プレイの挿入画面では、選択行時点の状況（BSO、走塁状況）が表示されます。

プレー覧に「ボール」が挿入されます。

打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁	三塁
3		ストライク(見逃し)		1				
		ファウル		2				
		ボール	1	2				
		一塁打				3		
4		一塁打				4,3		

- スコアの修正画面で「確定」ボタンをクリックすると、ボールが追加された状態のスコアに更新されます。



選手交代を修正する

野手交代の入力を忘れた

The screenshot shows a baseball scorekeeping interface. On the left is a field diagram with player positions labeled 'S' and '9'. To the right is a table titled '4回表 プレイ一覧' (Play Log for Innings 4). The table has columns for '打者' (Batter), '走者' (Runner), 'プレイ内容' (Play Content), 'B' (Base on balls), 'S' (Strike count), 'O' (Outs), and '三塁' (Third Base), '二塁' (Second Base), and '一塁' (First Base). The data shows a sequence of plays for batter 3: Strikeout (見逃し), Foul ball (ファウル), Ball (ボール), First base hit (一塁打), and Second base hit (二塁打). The total score is 4,3.

打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁	三塁
3		ストライク(見逃し)			1			
		ファウル				2		
		ボール			1	2		
		一塁打					3	
4		二塁打						4,3

修正内容

4回表の最初に野手交代を挿入する。

操作手順

- 対象のマスを右クリックし「スコアの修正」で、スコアの修正画面を開きます。
- プレー一覧の最初の行を選択し、「前に挿入」ボタンをクリックします。

The play log table now includes an additional row at the top for a fielder change. The first column is empty, and the second column contains the text '選手交代' (Player Change).

打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁	三塁
3		ストライク(見逃し)			1			
		ファウル			2			

- プレーの挿入画面で「選手交代」メニューから「野手交代」を選択します。



- 野手交代画面で、野手交代を入力し「確定」ボタンをクリックします。

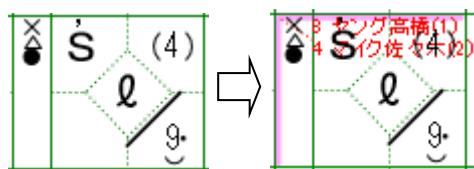
(例として1番と2番の守備位置を交代)



プレー観に「野手交代」の行が挿入されます。

打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁	三塁
3		野手交代						
		ストライク(見逃し)			1			
		ファウル				2		
		ボール		1	2			
		一塁打				3		
4		一塁打					3,4	

- スコアの修正画面で「確定」ボタンをクリックすると、野手交代が挿入された状態のスコアに更新されます。



打者のスコアを修正する

一塁打を内野安打に修正



修正内容

4番打者の一塁打を内野安打に修正する。

操作手順

- 対象のマスを右クリックし「スコアの修正」で、スコアの修正画面を開きます。
- プレー一覧で4番打者の一塁打の行を選択し、「置き換え」ボタンをクリックします。

打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁	三塁
3		野手交代						
		ストライク(見逃し)	1					
		ファウル	2					
		ボール	1	2				
		一塁打				3		
4		一塁打				3,4		
3	> 進塁+1 (4番打者による)					4	3	

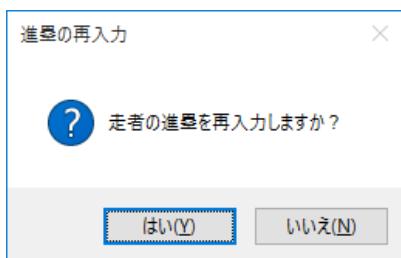
- プレーの置き換え画面で「カキーン」をクリックします。



- カキーン入力画面で、内野安打を入力し「確定」をクリックします。



- 走者の進塁を再入力するかどうか確認されますので、「いいえ」をクリックします。

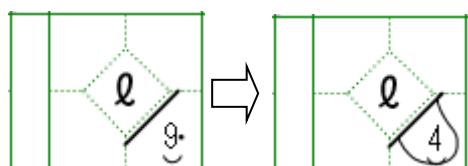


「はい」をクリックすると、進墨確認画面が表示されます。

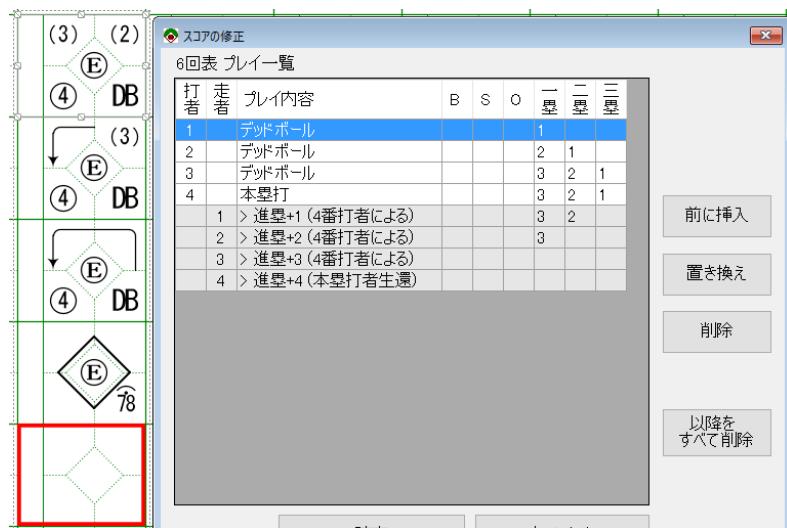
プレー一覧の対象行が置き換わります。

打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁	三塁
3		野手交代						
		ストライク(見逃し)		1				
		ファウル		2				
		ボール	1	2				
		一塁打			3			
4		内野安打			4,3			
3	> 進塁+1 (4番打者による)				4	3		

- スコアの修正画面で、「確定」をクリックすると、4番打者の一塁打が内野安打に変更されたスコアへ更新されます。



本塁打の修正



修正内容

左中間超えの本塁打を、レフト超えの本塁打に修正する。

操作手順

- 対象のマスを右クリックし「スコアの修正」で、スコアの修正画面を開きます。
- プレー覧で対象の本塁打の行を選択し、「置き換え」ボタンをクリックします。

打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁	三塁
1		デッドボール				1		
2		デッドボール				2	1	
3		デッドボール				3	2	1
4		本塁打				3	2	1
	1	> 進塁+1 (4番打者による)				3	2	
	2	> 進塁+2 (4番打者による)				3		
	3	> 進塁+3 (4番打者による)						
	4	> 進塁+4 (本塁打者生還)						

- プレーの置き換え画面で、「ホームラン」をクリックします。



- カキン入力画面で、レフト超えの本塁打を入力し「確定」をクリックします。

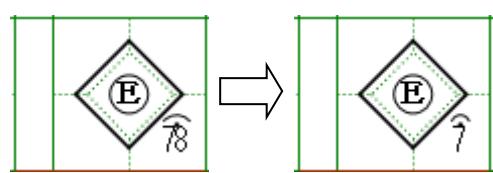


プレー一覧の「本塁打」の行が置き換わります。

4	本塁打		3	2	1
1	> 進塁+1 (4番打者による)		3	2	
2	> 進塁+2 (4番打者による)		3		
3	> 進塁+3 (4番打者による)				
4	> 進塁+4 (本塁打者生還)				

(一覧上の見た目は変化ありません)

- スコアの修正画面で、「確定」をクリックすると、レフト超えの本塁打へ修正されたスコアへ更新されます。



走者のスコアを修正する

走者の進塁要因を修正

The screenshot shows a baseball diamond diagram on the left with various positions labeled: S (Shortstop), DB (Double Play), I (Infield), SO (Sacrifice Out), and a red box highlighting the first base position. To the right is a table titled 'Score Correction' with the header '1回表 プレイ一覧' (1st Inning Play Log). The table has columns for '打者' (Batter), '走者' (Runner), 'プレイ内容' (Play Content), 'B' (Base On), 'S' (Strike), 'O' (Out), and three columns for '一塁' (First Base), '二塁' (Second Base), and '三塁' (Third Base). The data in the table is as follows:

打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁	三塁
1		デッドボール				1		
2		ストライク(見逃し)		1		1		
	1	進塁+1 (盗塁)		1			1	
		ストライク(見逃し)		2			1	
		ストライク(見逃し)			1		1	
3		ストライク(見逃し)	1	1		1		

修正内容

盗塁による進塁を、失策による進塁に修正する。

操作手順

- 対象のマスを右クリックし「スコアの修正」で、スコアの修正画面を開きます。
- プレー一覧で対象の盗塁の行を選択し、「置き換え」ボタンをクリックします。

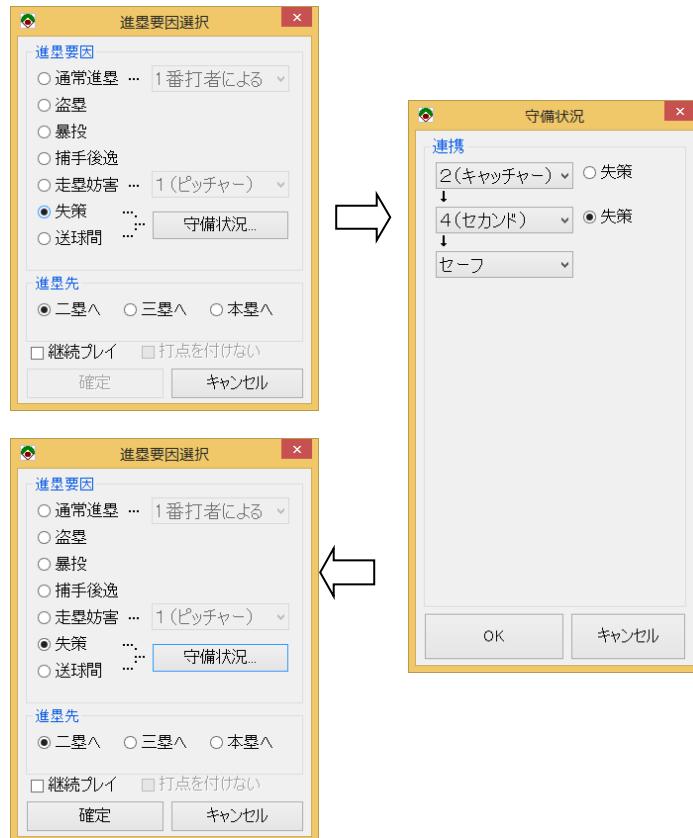
A screenshot of the play log table from the previous image, focusing on the row where '1' is listed under '走者' (Runner) and '進塁+1 (盗塁)' (Advance +1 (Steal)) is listed under 'プレイ内容' (Play Content). This row is highlighted with a blue background.

打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁	三塁
1		デッドボール				1		
2		ストライク(見逃し)		1		1		
	1	進塁+1 (盗塁)		1			1	
		ストライク(見逃し)		2			1	

- プレイの置き換え画面で、「進塁」メニューから「一塁走者」を選択します。



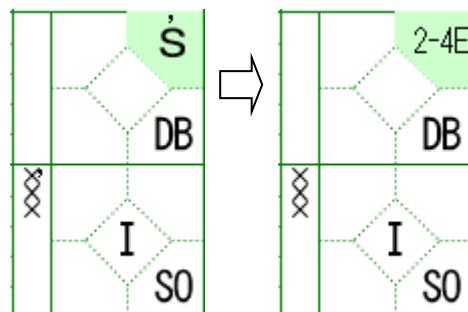
- 進塁要因選択画面で、「失策」を選択し、守備状況を入力して「OK」後、「確定」をクリックします。



プレイヤー覧の対象行が置き換わります。

打 者	走 者	プレイ内容	B	S	O	一 塁	二 塁	三 塁
1		デッドボール				1		
2		ストライク(見逃し)		1		1		
	1	進塁+1 (失策)		1		1		
		ストライク(見逃し)		2		1		

- 「確定」ボタンをクリックすると、失策による進塁に修正されたスコアへ更新されます。



走者のアウト要因を修正

スコアの修正

1回表 プレイ一覧

打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁	三塁
1		デッドボール				1		
2		ストライク(見逃し)		1		1		
	1	アウト(盗塁刺)		1		1		
		ストライク(見逃し)		2		1		
		ストライク(見逃し)				2		
3		ストライク(見逃し)		1		2		

修正内容

盗塁刺を、牽制死に修正する。

操作手順

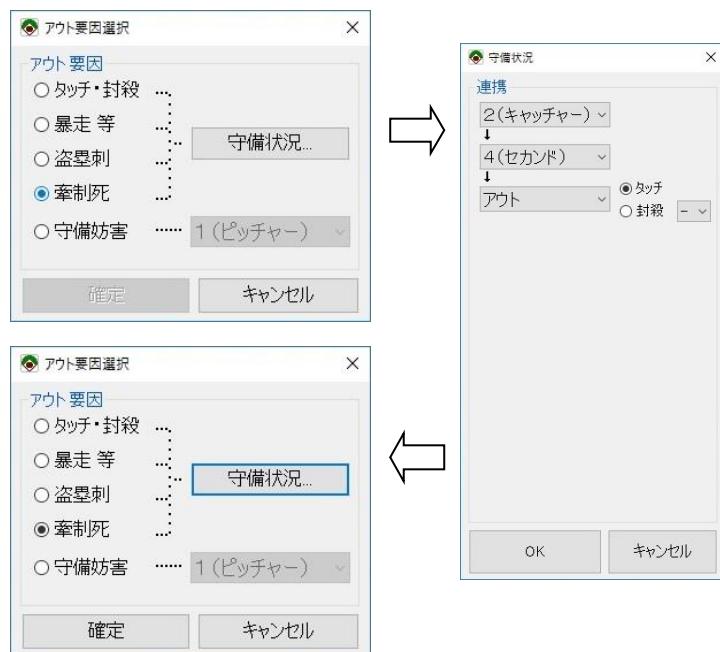
- 対象のマスを右クリックし「スコアの修正」で、スコアの修正画面を開きます。
- プレー一覧で対象の盗塁刺の行を選択し、「置き換え」ボタンをクリックします。

打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁	三塁
1		デッドボール				1		
2		ストライク(見逃し)		1		1		
	1	アウト(盗塁刺)		1		1		
		ストライク(見逃し)		2		1		
		ストライク(見逃し)				2		
3		ストライク(見逃し)		1		2		

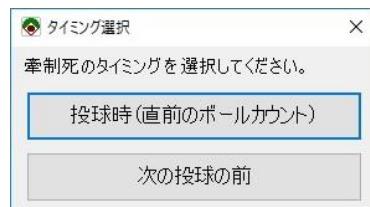
- プレーの置き換え画面で、「アウト」メニューから「一塁走者」を選択します。



- アウト要因選択画面で、「牽制死」を選択し、守備状況を入力して「OK」後、「確定」をクリックします。



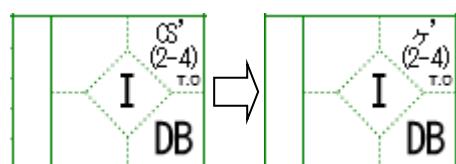
- タイミング選択画面で、タイミングを選択します。(例では「投球時」を選択しています)



プレイメートの対象行が置き換わります。

打 者	走 者	プレイ内容	B	S	O	一 塁	二 塁	三 塁
1		デッドボール				1		
2		ストライク(見逃し)		1		1		
1	アウト(牽制死)		1	1				
	ストライク(見逃し)		2	1				
	ストライク(見逃し)				2			
3	ストライク(見逃し)		1	2				

- 「確定」ボタンをクリックすると、牽制死に修正された状態のスコアに更新されます。

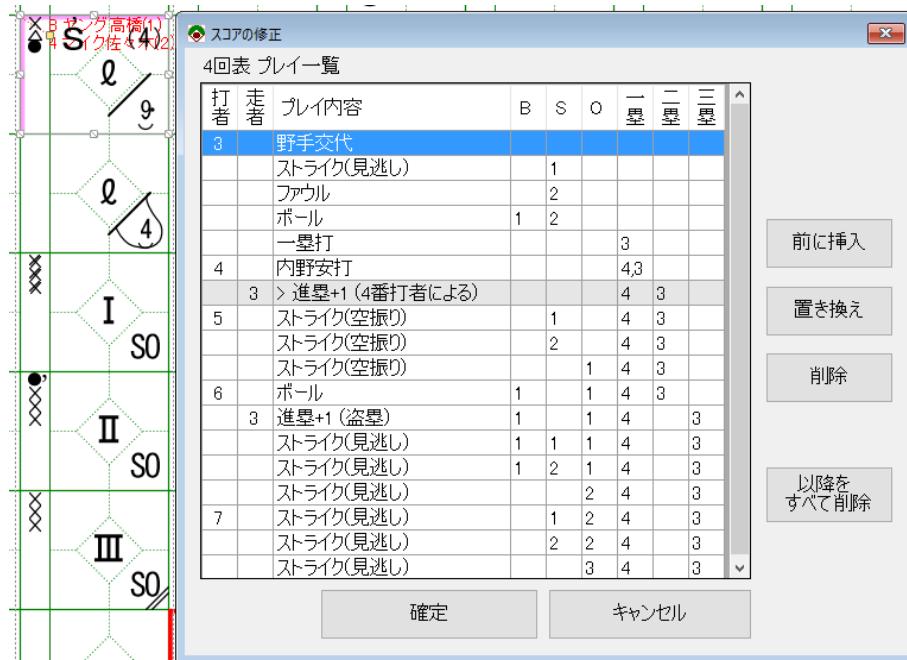


その他

イニングを全体的に入力し直したい

スコアに間違いが多い場合などでは、対象イニングのスコアを削除してから入力し直した方が早い場合があります。

本例では、「以降をすべて削除」ボタンによりスコアを一括で削除する手順を説明します。



修正内容

4番打者以降のスコアをすべて削除する。

操作手順

- 対象のマスを右クリックし「スコアの修正」で、スコアの修正画面を開きます。
- プレー一覧で4番打者の最初の行を選択し、「以降をすべて削除」ボタンをクリックします。

打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁	三塁
3		野手交代						
		ストライク(見逃し)		1				
		ファウル		2				
		ボール	1	2				
		一塁打			3			
4		内野安打			4,3			
3		> 進塁+1 (4番打者による)			4	3		
5		ストライク(空振り)		1		4	3	
		ストライク(空振り)		2		4	3	
		ストライク(空振り)			1	4	3	
6		ボール	1		1	4	3	
3		進塁+1 (盗塁)	1		1	4		3
		ストライク(見逃し)	1	1	1	4		3
		ストライク(見逃し)	1	2	1	4		3
		ストライク(見逃し)			2	4		3
7		ストライク(見逃し)		1	2	4		3
		ストライク(見逃し)		2	2	4		3
		ストライク(見逃し)			3	4		3

選択行以降のプレイが削除されます。

打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁	三塁
3		野手交代						
		ストライク(見逃し)		1				
		ファウル		2				
		ボール	1	2				
		一塁打			3			

- 「確定」ボタンをクリックすると、4番打者以降のプレイが削除された状態のスコアに更新されます。

