# 公式記録スコアシート用符号一覧

一般財団法人兵庫県高等学校野球連盟公式記録部

2015(平成27)年9月1日制定　2017(平成29)年2月1日改正

○ 見逃しストライク
× 空振り
● ボール　F 邪飛
— ファールボール
〰 バントファール・バント

安打 ・はボール位置 7 数字は守備位置

投手の失点

内野安打

バント内野安打

打点(漢数字は打順)

三 強襲安打

ライナー・内野のみ(数字は守備位置)

5L

残塁 ℓ S 盗塁 BK ボーク

1アウト I イリーガリバッテド(反則打球) (ILB)

2アウト II 8 犠牲フライ(打数なし、打点あり)

(AO) アピールアウト III 3アウト

(BD) ボールデッド

九 8 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 K3

三振振逃げ(暴投) KW

三振振逃げ(捕逸) KP

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

ベースオンボールズ(四球) B

イリーガリプレー(反則行為) (ILP)

HP ヒットバイピッチ(死球)

犠打バント(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

2EI 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

4EOB 走塁妨害(二塁手がオブストラクション、二塁手に失策

X-4 守備妨害(二塁手への守備妨害の場合)

失策・エラー(数字は守備位置) 5E

四球の打者出塁放棄(打者アウト、打数1) B 2PO

3F (BD) 一塁手が邪飛捕球後、ボールデッド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)

8.9 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

ダブルプレー

I II DP

代走(名前を示す) R 香取

(三)(二) III 2D HP

ℓ K 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)にタッグし、三塁走者はアウト。打者は残塁

失策・送球エラー(数字は守備位置) ✓高い球 5E−3 ✓低い球

飛球(数字は守備位置) 6

トリプルルプレー

I II III T

(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

9E 9. 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

.7 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

(二) 三 HP 二塁から三番打者の安打の間に本塁生還

(二) (三) HP 二塁から三番打者の敵失の間に本塁生還

P木村 投手交代(名前を示す)

H 中井 代打(名前を示す)

| 打数 | 得点 | 安打 | 打点 | 三振 | 四死 | 犠打 | 盗塁 | 残塁 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| X/ | | X | / | / | / | | / | / |
| | | | | | | | | |

右端集計欄に該当プレイ機会ごとに回数を「/」で書き込む

【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

＜タイブレークの場合＞

【総アウト数＋得点＋残塁】＝【打数＋TR(タイブレーク走者数)＋四死球＋犠打＋妨害出塁】

◎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。打者セカンドゴロ、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、かっ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

◎タブルプレイが不成立の時(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、まともに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。投球前の場合は0のみ示す。

# 公式記録スコアシート用符号一覧

一般財団法人兵庫県高等学校野球連盟公式記録部

2015(平成27)年9月1日制定　2017(平成29)年2月1日改正