

ソフトボールスコアの記帳法

「統一記号一覧表」も参照してください

はじめに

ソフトボールの公式スコアの記帳は、全国統一規格の記帳法が公益財団法人日本ソフトボール協会記録委員会により確立されています。スコアには、主に試合の勝敗、自チームと対戦チームの打撃記録や投球記録を記載しますが、スコアをつけることで自チームの長所と弱点を明らかにし、戦力の強化向上を図ることができます。また、対戦チームの分析にも役立つことができるでしょう。スコアの記帳法を学び、ソフトボールをよりいっそう楽しんでください。

記帳のススメ

先にも述べましたが、スコアをつけるとどのようないいことがあるのか。これを読めば、あなたもスコアをつけてみたいくなるはず！

① 試合の記録を残すことができる

スコアには、試合の勝敗、勝利投手、敗戦投手などが記載されます。記憶には限界がありますが、スコアを見ればいつでも振り返ることができます。

② ゲームの流れを記録できる

試合の中には必ずといっていいほど、チャンスとピンチがあります。ポイントはどこか、スコアに記録しておくことで後から細かく分析することができます。

③ チームの長所・弱点が分かる

四死球数、犠牲打数、三振数、残塁数、長打の数、投手の成績などを記載するので、チームや打者の特徴、長所や弱点が数値となって分かります。

④ 相手チームの分析をして攻略法を導き出す

何回も対戦したチームならば、スコアの記録をもとに相手選手の弱点、監督の戦法などの分析を行うことができます。

⑤ 個人成績をつけて選手の努力を評価する

試合のスコアから打者や投手の個人成績を集計してみましょう。たとえば、打者では打撃率、本塁打数、打点、四死球数、盗塁数など、投手では防御率、奪三振数など、シーズンをとおして集計します。チームで表彰すれば選手のモチベーションは大いに上がるはずです。

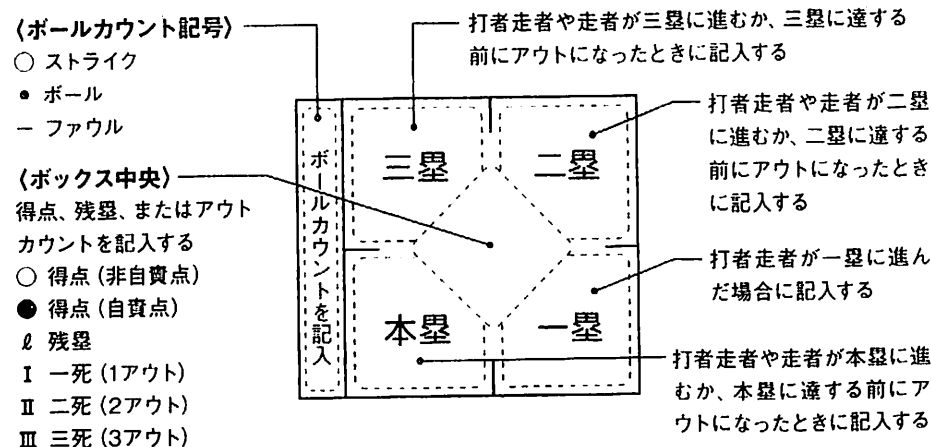
スコアをつけてみよう

(1) 守備位置等の記号

投手＝「1」、捕手＝「2」、一塁手＝「3」、二塁手＝「4」、三塁手＝「5」、遊撃手＝「6」、左翼手＝「7」、中堅手＝「8」、右翼手＝「9」。また、指名選手は「DP」、指名選手の守備者は「FP」の記号で表します。

(2) ボックスの記入法

打者の1打席はスコアカードのボックスに記帳します。ボックスの左側にはボールカウントを記入。ストライクは「○」、ボールは「●」、ファウルボールは「-」で表記します。ただし、4球目の「●」と3ストライク目の「○」は記入しません。ボックス本体には、一塁、二塁、三塁、本塁の記入区域と、ボックス中央に得点、残塁、アウトカウントを記入する区域があります。



打者・打者走者が一塁に達する前にアウトになった場合は、記入例の規定にかかわらずボックス全体を用いて右の例のように記入

アウト数を記録する

結果を記録する

見逃し三振(一死)

二塁ゴロを一塁に送球しアウト(二死)

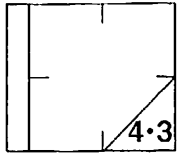
4-3

II

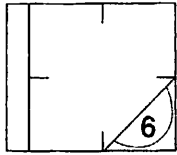
(3) 打者の出塁の記帳

▶ ① 安打による出塁

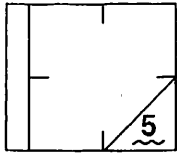
打者が到達した塁まで斜線を引きます。その際、打球の方向または打球を処理した野手の位置を、野手の守備記号と「・」で示します。



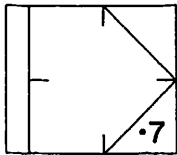
安打（一二塁間の単打）



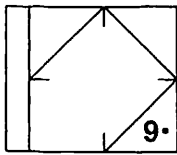
内野安打（遊撃内野安打）



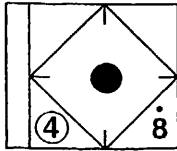
バント安打（三塁前バント安打）



二塁打（左翼左への二塁打）

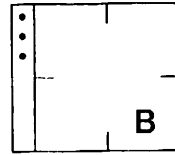


三塁打（右翼右への三塁打）

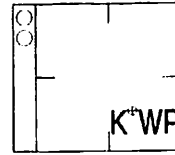


本塁打（中堅越えの本塁打）
※丸数字は打点を挙げた打者の打順を示す

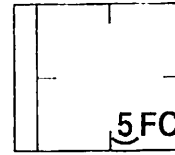
▶ ② 安打以外の出塁



四死球（四球＝「B」、
故意四球＝「IB」、死球＝「D」）

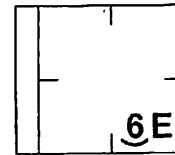


第3ストライクが暴投となり打者走者が出塁（振り逃げ）。なお、見逃し三振し、捕逸で打者走者が出塁の場合はK*PB

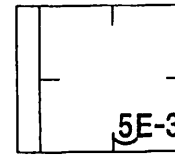


野手選択（三塁ゴロフィルダースチョイス）による出塁

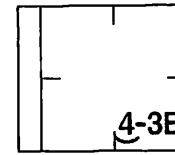
▶ ③ 失策による出塁



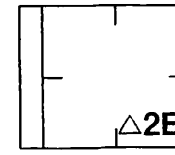
野手の失策による出塁①
守備者の失策（遊撃手の失策）



野手の失策による出塁②
送球の失策（三塁手の送球エラー）

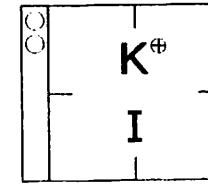


野手の失策による出塁③
捕球者の失策（一塁手の落球）

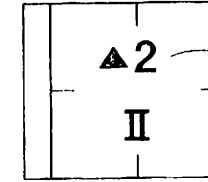


捕手の打撃妨害

(4) 打者のアウトの記帳

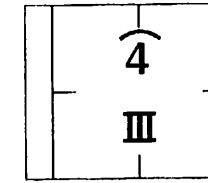


三振（空振り三振で一死、見逃し三振はK*）

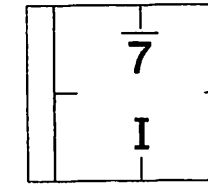


守備妨害（不正打球）

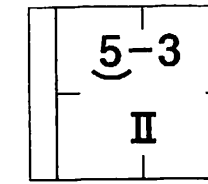
不正打球



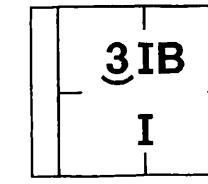
飛球（二塁フライ）



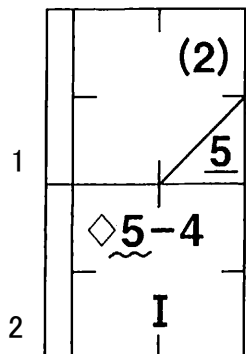
ライナー（左翼ライナー）



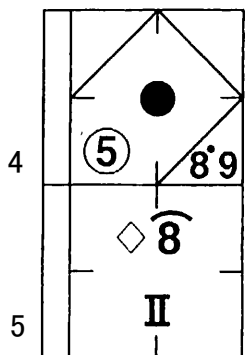
ゴロ。
内野ゴロの場合はゴロ記号「　」をつける（三塁ゴロ）



野手が自分でベースを踏む（ゴロを捕球した一塁手が、一塁を踏んでアウト）



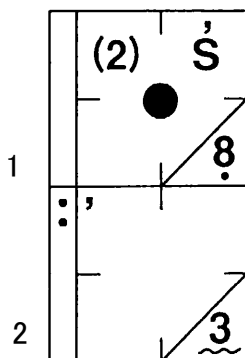
犠牲バント
(三塁強襲安打で出塁した走者が2番打者の三塁犠牲バントで二塁進塁)



犠牲飛球
(三塁走者は5番の中堅犠牲フライで得点)

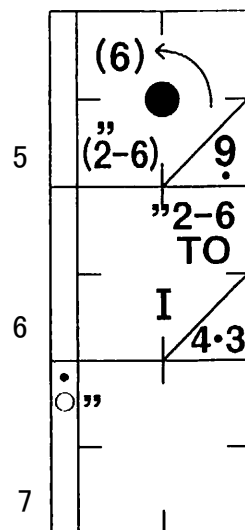
(5) 走者のアウト、進塁等と得点

盗塁、走者の進塁と得点



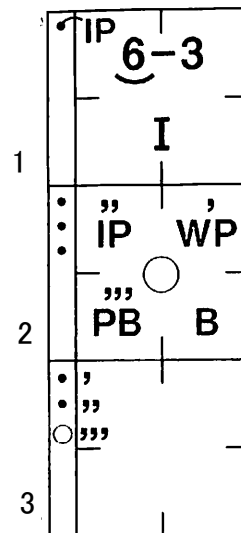
盗塁のタイミングは同時記号「'」、「''」、「'''」、以下繰り返しで示します(2番打者の1球目に盗塁)。走者の進塁は、進塁させた打者の打順をカッコ付きで示します(2番打者のバント安打で進塁)。

盗塁の失敗



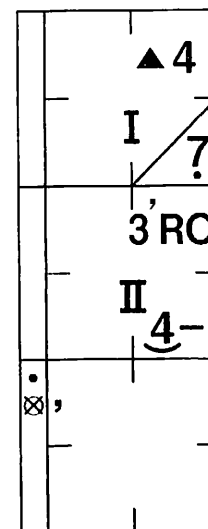
盗塁の失敗によるアウトは送球によるアウトで記録。タッチアウトの記号「TO」で示します。ダブルスチール失敗の場合、進塁した走者には盗塁を記録しません(六番打者の2球目、一・三塁の走者はダブルスチールを試みたが、一塁走者は二塁直前タッチアウト、その間に三塁走者が得点)。

不正投球、暴投、捕逸の例



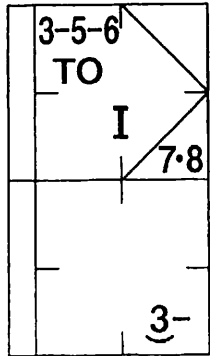
不正投球「IP」、暴投「WP」、捕逸「PB」はそれぞれの記号と、そのタイミングを同時記号「'」などで示します(1番打者の1球目が不正投球、3番打者の1球目暴投で2番打者が二塁進塁、2球目に不正投球で三塁進塁、3球目捕逸で得点)。

守備妨害、離塁アウトによるアウト



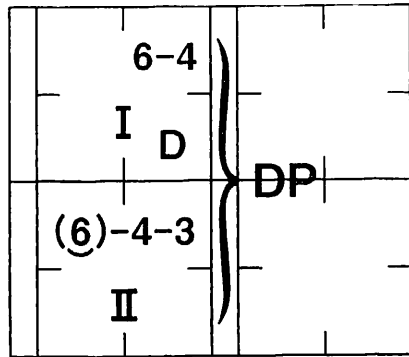
走者が打球に触れて守備妨害のアウトになった場合、その打球に最も近い野手に刺殺を記録し「▲」を付けて示します(二塁手への守備妨害。打者はセーフとなり、打球を処理した野手に「-」を付ける)。また、離塁違反でアウトを宣告された場合、その塁の塁手に刺殺を記録し、「RO」の記号とそのタイミングを同時記号で示します(一塁離塁アウト)。なお、離塁違反時の投球は取り消されます。

▶ 挟殺によるアウト



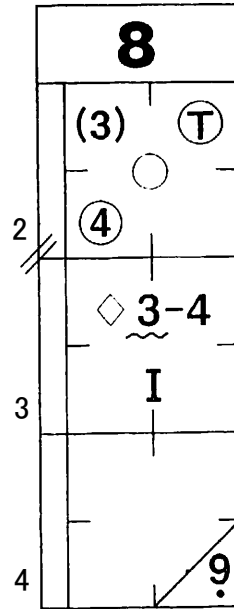
挟殺に参加した野手の位置記号を送球順に「-」でつないで示します(次打者の一塁ゴロで三塁を狙った走者が挟まれてアウト)。

▶ 併殺によるアウト



アウトになった走者、打者走者を「|」でつなぎ、「DP」の記号をつけます(次打者のショートゴロを、二塁から一塁へ送球される)。三重殺の場合は「TP」です。

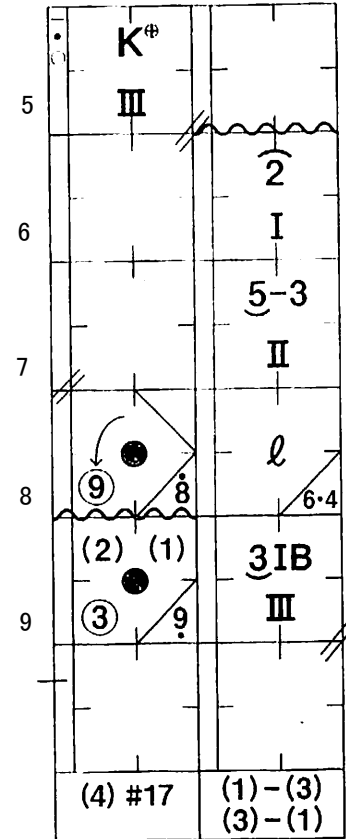
▶ タイブレーカー



7回終了時同点の場合は、8回からタイブレーカーにより試合を継続。タイブレーカーとは、前回最後に打撃を完了した選手を二塁走者とし、無死二塁の状況を設定して試合を続けるものです。スコアカードにはその走者は(T)と記入します。なお、タイブレーカー走者は自責点の対象走者となりません。

(6) 選手交代

▶ 守備時の選手交代



相手チームの攻撃面に交代時に横波線を入れ、下段の交代の記録欄に守備位置記号と交代者の背番号を記入します。例えば、二塁手の選手が背番号17に交代した場合は、「(4) #17」と記入します。投手と一塁手が交代した場合は、「(1) - (3)」、「(3) - (1)」、三塁手が遊撃手に、遊撃手に代わり三塁に背番号12が入った場合は、「(5) - (6)」、「(6) - (5) #12」と記帳します。同時に、自チームの選手名欄と位置欄にも選手交代や守備交代を記帳します。

攻撃時の選手交代

左 ○	位置	○○高校	No.	1	2	3	4	5	6
○	7	上野由岐子	13					#20	8
○	H	山田 恵里	51	ℓ	H	R			I
○	R7	河野 美里	20	D		③			8
○	2	渥美 万奈	2	K ⁺		F2		#15	ℓ
○	2	洲鎌 夏子	15	I		II			8

自チームの攻撃面の選手名欄に交代選手名を、位置欄には代打であれば「H」、代走であれば「R」を記入します。ボックス欄には波線を入れて交代があったときを示します。守備交代によって打席が回ってきたときは、縦波線と背番号で、代走のあとに打席が回ってきた場合は波線なしで、背番号で示します。

再出場

DP	DP	佐藤みなみ	77	H	OT	H	1-3		
HDP		藤田 倭	6		⑧	5E-3	I		

スターティングメンバーは、いつでも一度に限り再出場できます。再出場した選手は、位置欄の守備位置記号を○で囲んで再出場したことを示し、相手チーム面の交代の記録欄に○で囲んだ守備位置記号と背番号を記載し再出場を示します。

相手チーム面の交代の記録欄 イニング終了後の回の欄に交代の記帳をおこないます。

				(DP) #6		DP #77			
--	--	--	--	---------	--	--------	--	--	--

▶スコアカードの打撃、守備の横集計は、
/、X、X/、XX…の記号で集計します。

(7) スコアカードの集計

- ▶打席数＝打者が投手に対して打撃を完了させた数。
- ▶打数＝打席数から四球(故意四球を含む)、死球、犠牲打(犠牲バントと犠牲飛球)、捕手の打撃妨害による出塁、一塁への走塁妨害による出塁の数を除いた数
- ▶打撃率＝安打÷打数。小数第4位を四捨五入
- ▶出塁率＝(安打＋四球＋故意四球＋死球)÷(打数＋四球＋故意四球＋死球＋犠牲飛球)。小数第4位を四捨五入
- ▶守備率＝(補殺＋刺殺)÷(補殺＋刺殺＋失策)。小数第4位を四捨五入
- ▶投手の防御率＝自責点×7÷投球回数。小数第3位を四捨五入
- ▶勝利投手と敗戦投手＝7回まで試合があったとき、先発投手は4回以上の投球回数がなければ勝利投手にならない。

(8) スコア記録の活用

打順誤り、無通告交代、再出場違反、DP違反などはスコアをつけていないと気付くのは難しいでしょう。相手チームの違反に気付くことができれば、それをアピールすることもできます。また、自チームに活用することで言えば、個人成績を集計することで選手の特徴を生かした打順を編成することが可能となります。打者では打撃率、長打の数や犠牲バントの数、盗塁数などの集計で選手個人の特徴を客観的に把握することもできます。つまり、スコアを活用することで状況に応じたチームの戦術をつくり上げ、チームとして練習の課題や目標の設定を行うことができるのです。

統一記号一覧表

名称		記号	名称		記号	名称		記号	名称		記号	名称		記号			
守 備 位 置	投手 P	1	打者・代走	代打	H	打	8番	8	アウト・点・残塁	一死	I	打球方向	●	悪送球場外	OT		
	捕手 C	2		代走	R		9番	9		二死	II		安打	/	タッチアウト	TO	
	一塁手 1B	3		テンポラリーランナー	TR		FP	FP		三死	III		野手選択	FC	離塁アウト	RO	
	二塁手 2B	4	交代	再出場	○	順			残塁	得点(自責点)	●	打	三振	K	アピールアウト	AO	
	三塁手 3B	5		打者交代	}					得点(非自責点)	()		四球	B	等	ダブルプレイ	DP
	遊撃手 SS	6		走者交代	}〜		一塁	1B		残塁	ℓ		故意四球	IB		トリプルプレイ	TP
	左翼手 LF	7		守備交代	〜		二塁	2B		ゴロ	ー		死球	D	その他	同時記号	” ” ” ” 、 、
	中堅手 CF	8	打	1番	1	三塁	3B	フライ	ー	失策	E	狭殺フレイ(例1) (ランダウンフレイ)	5-2 -5-2TO				
	右翼手 RF	9		2番	2	本塁	4B	ライナー	ー	盗塁	S	送球間の進塁	(8-2) ↑				
				3番	3	ストライク	○	ファウルフライ	Fー	ダブルスチール	DS	守備の交代例 ①	(4) #14				
		4番	4	ボール	・	インフィールドフライ	IFー	トリプルスチール	TS	” ②	(1)-(8) (8)-(1) #20						
打者・代走	指名選手	DP	順	5番	5	ファウルボール	ー	球	バント	〜	投 送 球	不正投球	IP	他	代替プレイヤー	RP	
	打撃専門選手 OPO	OP		6番	6	妨害	△	犠牲バント	◇〜	暴投		WP	打点 (6番打者による場合)		(6)		
				7番	7	害	▲	犠牲フライ	◇ー	捕逸		PB	タイブレーカー走者		①		