

スコアの見方[1]

スコアは、記号の羅列なので一見難しそうに見えます。しかし、その書式をある程度おぼえれば、意外と簡単にスコアを読む事ができます。

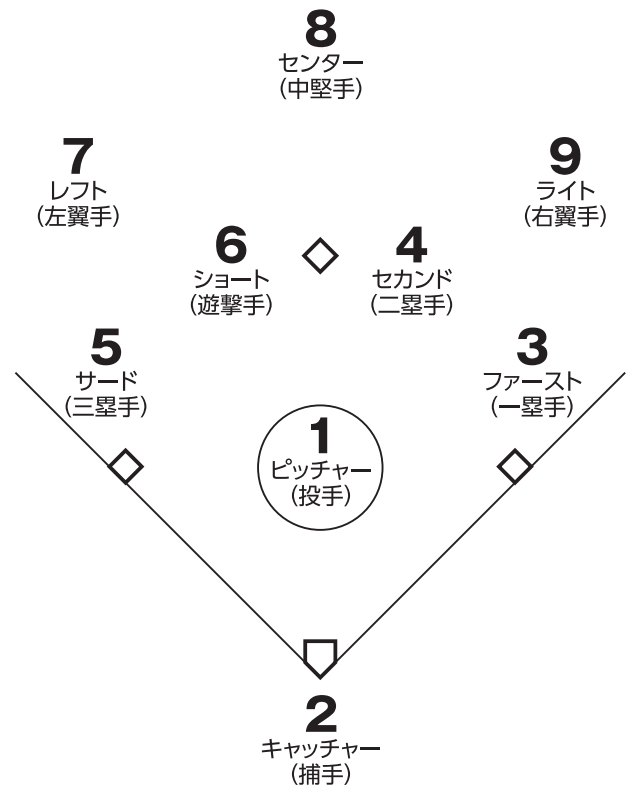
スコアが読めれば、その試合での内容を知る事が出来ます。得点がどの様な経過で入り、どんなプレーがあったかが想像できます。

スコアは記号の羅列なので、かえってイメージーションが広がります。謎解きをする様に、試合展開を頭の中で再現するのは楽しいと思いますよ。

1 ポジションの番号を覚える。


野球の守備位置にはそれぞれ決められた番号があります。それは右図の通りです。この守備位置の番号がわからなければスコアを理解する事は出来ません。しっかり覚えてください。

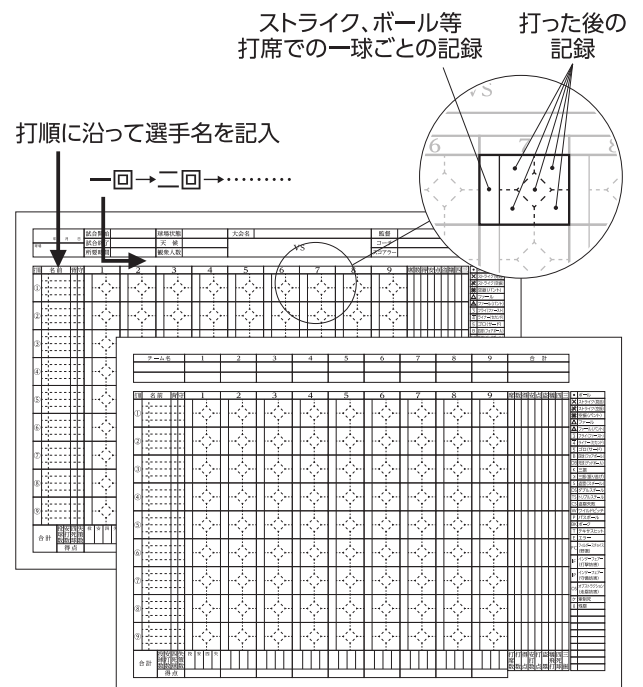
ピッチャーは**1**、キャッチャーが**2**です。内野手は**3、4、5、6**で、一塁→二塁→三塁→ショートの順です。外野手は左から**7、8、9**です。 以外と簡単です。この番号を暗記し、直感的に連想出来る様になればしめたものです。番号を覚えてだけで、スコアが何となくわかる様になると思います。



2 スコアの基本的書式

スコアシートは二枚あります。一枚はオモテの記録 (一回のオモテ、二回のオモテ...) をし、もう一枚にはウラの記録 (一回のウラ、二回のウラ...) をします。左の名前を記すゾーンには打順に沿って選手名と守備位置、背番号を記入します。また、選手の交代、守備位置の移動があった時もここに記録します。

 この枠の中には試合の内容を記入して行きます。ストライク、ボール等のカウントから、打球の行方、守備の記録、走者の進塁の記録を書込んで行きます。



スコアの見方[2]

3 実際に記入例で説明します。

ここからはスコアの記入例で説明して行きます。

さあ、一番バッターが打席に入りました。

①一球目はストライク。ストライクは“×”と記します。

ボールカウントは各枠の左に上から順に記します。

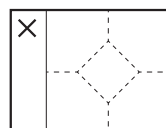
②二球目はボールでした。“●”と記します。

③三球目はファール。“△”と記します。

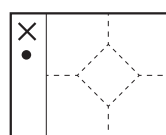
④四球目、ショートへゴロを打ちました。ショート“6”が捕球し一塁手“3”に送球し、アウトになりました。

右下に“6-3”と記します。ゴロなので、ショートを示す“6”の上にゴロを示す“〜”を記します。一塁までの記録は右下に記します。

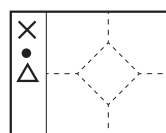
そして真ん中の正方形に、この回の最初のアウトになった選手を示す“I”を記します。



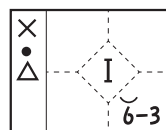
①ストライク“×”



②ボール“●”



③ファール“△”



④ショートゴロ
ショート“6”がゴロを捕球、一塁手“3”に送球してワンアウト“I”

4 続けて記入例で説明

①二番バッターがボール“●”、ストライク“×”の後デッドボールで出塁しました。右下にデッドボールを示す“DB”を記します。

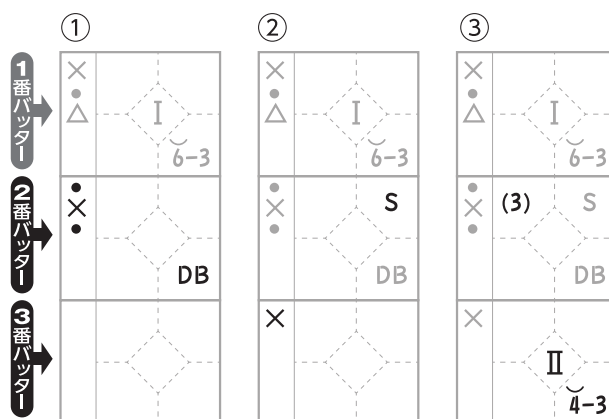
②三番バッターの一球目で一塁ランナーが盗塁に成功しました。右上に盗塁を示す“S”を記します。二塁でのプレーは右上に記入します。

また、盗塁した時の投球がストライクだったので、三番の枠にはストライク“×”を忘れず記入します。

③次に三番バッターは二塁へゴロを打ちました。二塁手が捕球し一塁手に送球、アウトになりました。

右下に“4-3”と記します。三番バッターの枠の真ん中には二番目のアウトを示す“II”を記します。

また、そのプレーの間に二塁ランナーは三塁に進塁しました。二番バッターの枠の左上に“(3)”と記します。ここでの“(3)”とは三番バッターを示す3です。三番バッターはアウトになりましたが、走者を三塁に進めた事を記録します。



①二番バッターはボール、ストライクの後デッドボール“DB”で出塁。

※三振やデッドボール・フォアボール等、最後の投球結果(ストライク or ボール or ファール)がわかる時は、左のカウント欄にその結果を記録する。フェアゾーンに打った時はストライクだったかボールだったかがわからない(主審もジャッジしない)ので記入しない。

②三番バッターの時に、二番バッターは二塁へ盗塁“S”。

③三番バッターがセカンドゴロでツーアウト“II”。
二番バッターは三番バッターのセカンドゴロの間に三塁に進塁“(3)”。

スコアの見方[3]

スコアには『守備位置』と『打順』を示す数字が出て来ます。打順を現す場合は(カッコ)で囲ったり丸“○”で囲ったりします。

④ ツーアウト三塁となり四番バッターが打席に立ちました。センター前にヒットを打ちました。ヒットの場合は右下に対角線を引き、打球が飛んだ方角を数字で記します(この場合はセンターなので“8”)。

※二・三塁打や本塁打等のロングヒットの場合は、右図の様に対角線が一本ずつ増えて行きます。

また、三塁ランナー(二番バッター)は、このヒットでホームインしました。二番バッターの真ん中に得点を示す“●”を記し、左下には“(4)”を記します。これで走者は四番バッターの時にホームインした事がわかります。

⑤ 次の打者(五番)が三塁ゴロを打ちました。三塁手“5”が捕球し一塁手“3”に送球しましたが一塁手がそれを落球しました。この場合エラーをした一塁手“3”の横にエラーを示す“E”を書き足し“5-3E”と表示します(Eはエラーの頭文字)。ヒットではないので対角線は書きません。

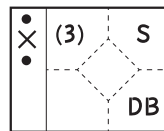
※対角線はヒットの時だけに記します。対角線を数えれば打ったヒットの数わかります。

さて、その間に、一塁走者は三塁まで進みました。右上には“(5)”と記し、その左に“←”を記します。この矢印で走者が五番のゴロの間に、二塁に進みさらに三塁まで進塁した事がわかります。

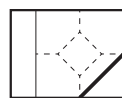
⑥ 六番バッターがショートゴロを打ち、ショート“6”が捕球、二塁手“4”に送球し一塁走者(五番)がアウトになりました。この時アウトになったのは打者(六番)ではなく一塁走者(五番)なので、五番の枠に“6-4”と記し、その真ん中にはスリーアウト目を示す“Ⅲ”を記します。打者だった六番の枠にはショートゴロを示す“6-”だけを記します。

スリーアウトチェンジとなりました。三塁走者(四番)と打者(六番)は残塁なので、それぞれの真ん中に残塁を示す“ℓ”を記します。

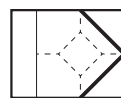
これで一つの回の攻撃が終わりました。



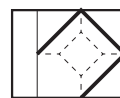
《二番バッターのこれまでの動き》
左のスコアを見れば、デッドボール“DB”で一塁(右下)に出塁し、盗塁“S”で二塁に進み(右上)、三番バッター“(3)”の時に三塁(左上)に進んだ事がわかります。



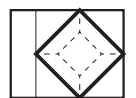
シングルヒット



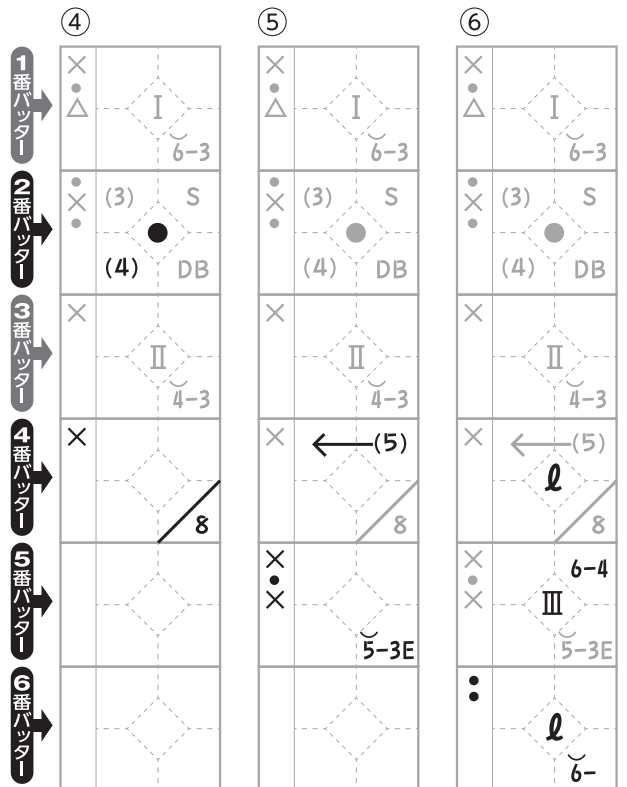
二塁打



三塁打



ホームラン



④ 四番バッターはセンター“8”へヒット。四番バッターのヒットで二番がホームインしたので、二番の枠に“(4)”を記し、真ん中には得点を示す“●”を記入。

⑤ 五番バッターは三塁ゴロ“5”だったが、三塁手の送球を一塁手がエラー“3E”。

一塁ランナーは二塁を越えて三塁まで進塁“(5)→”。

⑥ 六番バッターがショートゴロ“6”。ゴロを捕球したショートはベースカバーに入った二塁手に送球して“6-4”スリーアウトチェンジ。この場合最後のアウトは一塁走者なので、一塁走者だった五番が“Ⅲ”。

四番と六番は残塁“ℓ”と記録します。

スコアの見方[4]

5 記入の基本を整理

あらためて説明します(右図参照)。(1)にはストライク、ボール等の打席でのカウントを記します。

(2)~(5)には打席からホームまでのプレーを記します。(2)は打席から一塁までのプレー、(3)は二塁でのプレー、(4)は三塁でのプレー、(5)は三塁からホームまでのプレーを記します。

真ん中の正方形(6)にはその打者が最終的にどうなったか(ホームインorアウトor残塁)を記します。バッターが打つと、ボールの行方を守備位置の番号で記します。例えば三塁ゴロで一塁手に送球なら“5-3”です。

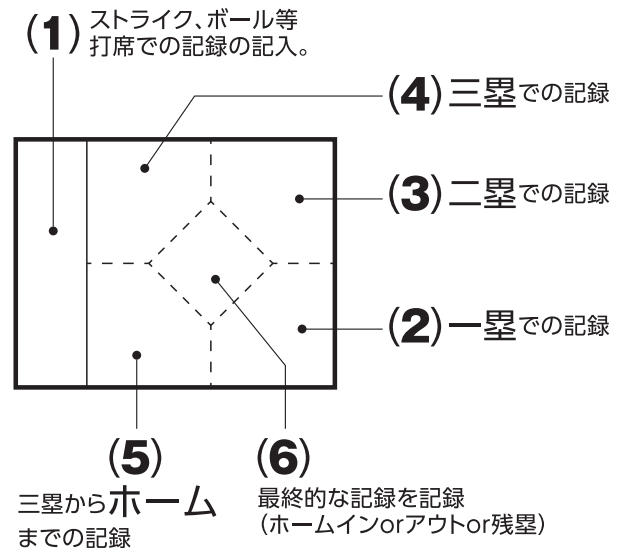
また、ランナーが進塁したプロセスも記録します。どの打者の時に進塁したかを、その打順を記す事で記録して行きます。

ここまでを理解出来れば大方OK!。次は実戦あるのみです!。スコアラーデビューしてください!。

6 気楽にスコアをつけてみましょう!

スコアの記入方法には、正式なものはない様です。マリナーズでは主に右の表記例を使っています。ただし、野球は複雑なゲームなので、右記だけではスコアを書けない事があります。そんな時は、状況を文章で書く等しながら対応しています。試合後にスコアを見た人が、試合の状況を理解出来ればいいのでそれで充分だと思います。

スコアの記入方法を説明してきましたが、それをおぼえる一番の近道は実際につけてみる事です。この書類の最後にスコアを添付しますので、実際にグラウンドでスコアをつけてみてはいかがでしょうか?!。マリナーズナインと一緒に試合を戦っている気分になれて楽しいかもしれませんよ!。



◆主な表記例

- | | |
|-------------------------|------------------------|
| ● ボール | S 盗塁(スチール) |
| × ストライク(見逃) | DS ダブルスチール |
| × ストライク(空振) | TS トリプルスチール |
| ※ 空振(バント) | CS 盗塁失敗 |
| △ ファール | ケ 牽制死 |
| △ ファール(バント) | BK ボーク |
| | W ワイルドピッチ |
| B 四球(フォアボール) | P パスボール |
| DB 死球(デッドボール) | IF インターフェアー
(打撃妨害) |
| K 三振 | IP インターフェアー
(守備妨害) |
| × 三振(振り逃げ) | OS オブストラクション
(走塁妨害) |
| | |
| ③ フライ(ファースト) | ● 得点 |
| 4 ライナー(セカンド) | I 第一アウト |
| 5 ゴロ(サード) | II 第二アウト |
| E エラー | III 第三アウト |
| FC フィルダースチョイス
(野手選択) | Q 残塁 |

年 月 日	試合開始	球場状態	大会名	監督
球場	試合終了	天 候	VS	コーチ
	所要時間	観衆人数		スコアラー

打順	名前	背守	1	2	3	4	5	6	7	8	9	席数	得点	安打	盗塁	犠打	犠飛	四球	三振		
①																					
②																					
③																					
④																					
⑤																					
⑥																					
⑦																					
⑧																					
⑨																					
合計	投手	安打	失球	四球	安打	失球	四球	安打	失球	四球	安打	失球	四球	安打	失球	四球	安打	失球	四球	安打	失球

●	ボール
×	ストライク(見逃)
※	ストライク(空振り)
※	空振り(バント)
△	フェアール
△	フェアール(バント)
B	四球(フォアボール)
DB	死球(ゴロ・フライ)
K	三振
※	三振(振り逃げ)
③	フライ(ファースト)
④	ライナー(セカンド)
⑤	ゴロ(サード)
E	エラー
FC	フィールドアスショイス(野選)
S	盗塁(スチール)
DS	ダブルスチール
TS	トリプルスチール
CS	盗塁失敗
ケ	牽制死
BK	ボーク
W	ワイルドピッチ
P	パスボール
IF	インターフェア(打撃妨害)
IP	インターフェア(守備妨害)
OS	オフトラクション(走塁妨害)
●	得点
I	第一アウト
II	第二アウト
III	第三アウト
Q	残塁

チーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	合計

打順	名前	背守	1	2	3	4	5	6	7	8	9	席数	得点	安打	盗塁	犠打	犠飛	四球	三振	
①																				
②																				
③																				
④																				
⑤																				
⑥																				
⑦																				
⑧																				
⑨																				
合計																				

● ポール	
X ストライク(見逃)	
X ストライク(空振り)	
X 空振り(バント)	
△ ファール	
△ ファール(バント)	
B 四球(フォアボール)	
DB 死球(ゴロアウトボール)	
K 三振	
X 三振(振り逃げ)	
3 フライアウト	
4 ライカー(セカンド)	
5 ゴロ(サード)	
E エラー	
FC フィルダースフォース(野選)	
S 盗塁(スチール)	
DS ダブルスチール	
TS トリプルスチール	
CS 盗塁失敗	
ケ 牽制死	
BK ボーク	
W ワイルドピッチ	
P パスボール	
IF インターフェア(打撃妨害)	
IP インターフェア(守備妨害)	
OS オフストラクション(走塁妨害)	
● 得点	
I 第一アウト	
II 第二アウト	
III 第三アウト	
Q 残塁	

打席数	
得点	
安打	
盗塁	
犠打	
犠飛	
四球	
三振	