

やまびこリーグ

スコアラー必携



事務局 記録部

http://www.geocities.jp/yamabiko_league/

第1版:2013年3月31日発行

1. 表示数字等

①守備者(算用数字)

1	2	3	4	5	6	7	8	9
投手	捕手	一塁手	二塁手	三塁手	遊撃手	左翼手	中堅手	右翼手

②打者(漢数字)

(一)	(二)	(三)	(四)	(五)	(六)	(七)	(八)	(九)
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----

③ベース表示

A	B	C	D
一塁ベース	二塁ベース	三塁ベース	ホームベース

④アウト(ローマ数字)

I	II	III
---	----	-----

⑤代打

PH

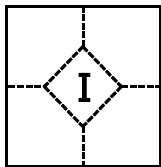
⑥代走

PR

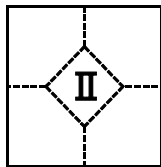
2. ボールカウント

○	ストライク(見逃し)	●	ボール
×	ストライク(空振り)	—	ファール

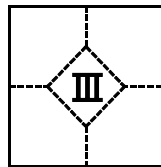
3. アウトカウント、得点、残塁



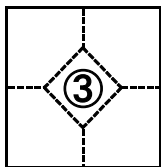
1死



2死

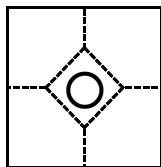


3死



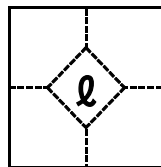
得点

(打点付き)



得点

(打点無し)

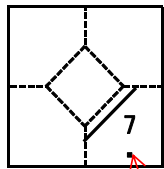


残塁

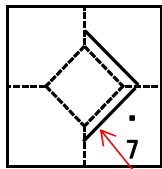
【打点が付く場合】

- (1)安打・犠打・犠飛・内野ゴロ・野選(FC)で走者がホームインした時。
 - (2)満塁で四球・死球・打者妨害による押し出しで得点した場合。
 - (3)失策があった場合で、その失策が無くても得点できたと判断した場合。
- ※振り逃げ、併殺打、失策では打点が付かない。

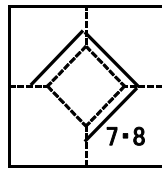
4. 安打



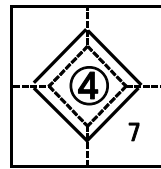
単打



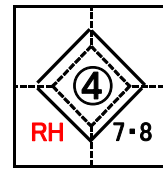
二塁打



三塁打



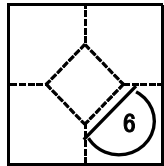
本塁打
(柵越え)



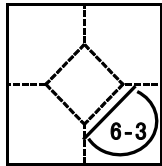
本塁打
(ランニング)

打球の方向(下記参照)

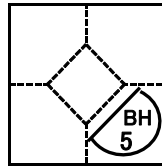
安打の表示は、点線にかからないよう少しずらして記入する



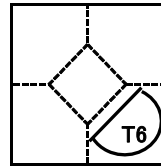
内野安打
(送球無し)



内野安打
(送球有り)

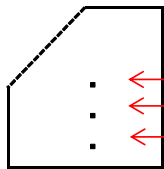


内野安打
(バント)

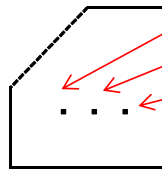


テキサスヒット
(ポテンヒット)

《打球の方向》

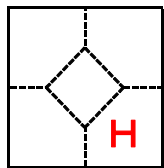


オーバー
ライナー
ゴロ

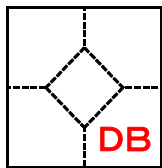


左
前
右

5. 四死球

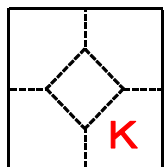


四球

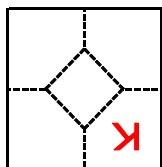


死球

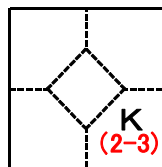
6. 三振



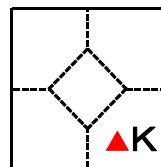
見逃・空振り等



振り逃げ

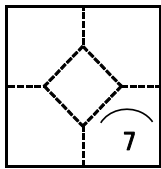


三振
(一塁へ送球)

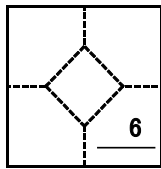


スリーバント失敗

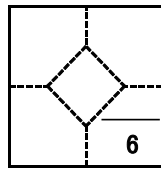
7. 打球



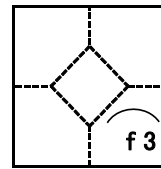
フライ



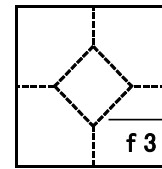
ゴロ



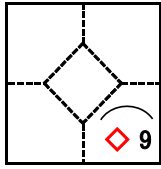
ライナー



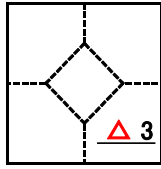
ファールフライ



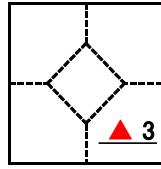
ファールライナー



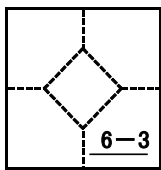
犠牲フライ



犠牲バント

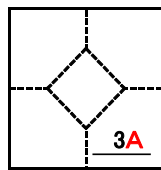


バント失敗



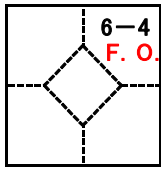
内野ゴロ

ショートゴロ
ファーストへ送球

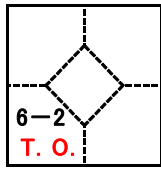


内野ゴロ

ファーストゴロ
一塁手が自分で
一塁ベースを踏んだ
※ベース表示参照

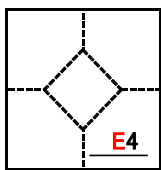


フォースアウト

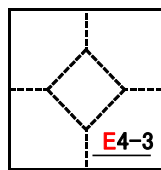


タッチアウト

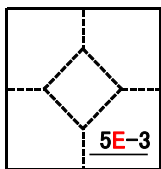
8. 失策



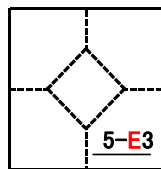
セカンドゴロ
二塁手が捕球エラーし
セーフ



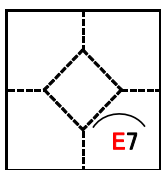
セカンドゴロ
二塁手が捕球エラーし
一塁へ送球するもセーフ



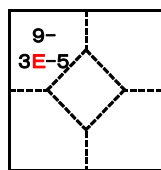
サードゴロ
三塁手がファーストへ
暴投しセーフ



サードゴロ
三塁手がファーストへ送球するも
一塁手が捕球エラーしセーフ

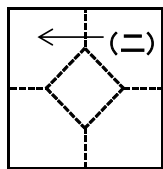


センターフライ
中堅手が落球しセーフ



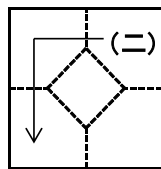
ライトフライ
中継の一塁手がサードへ
悪送球しセーフ

9. 進塁、一連のプレー



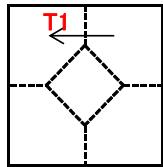
進塁線

二番打者の打球で
一塁から二塁へ進塁
出来た場合



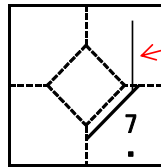
進塁線

二番打者の打球で
一塁から本塁へ進塁
出来た場合



進塁線

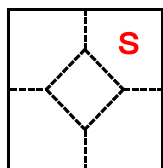
ボールデットによる
進塁
(T=Take One Base)



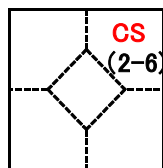
継続線

エラーが絡む等の一連したプレーの
場合に使用

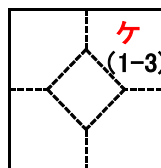
10. 盗塁、牽制失敗



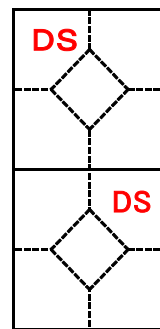
盗塁



盗塁死

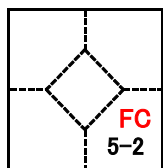


牽制死

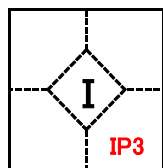


重盗
(それぞれ当該塁に
記入)
(三重盗はTS)

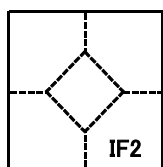
11. 野選、妨害



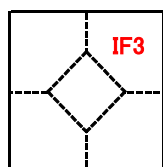
野選



守備妨害



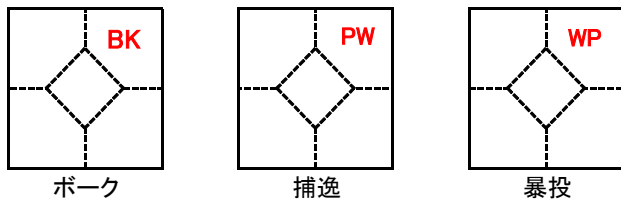
打撃妨害



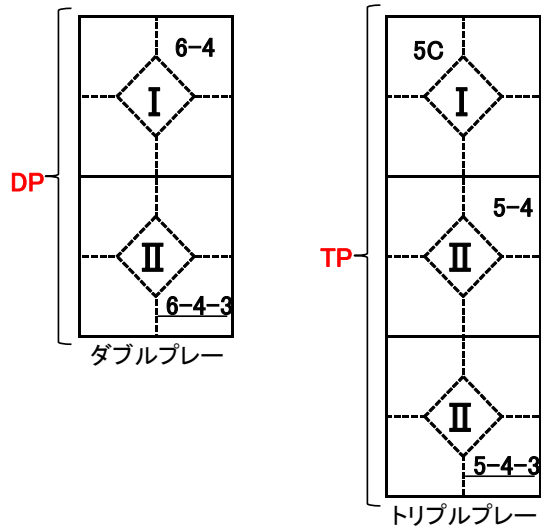
走塁妨害

打撃妨害は「#」、走塁妨害は「OB」などと表現する場合があるが、
やまびこリーグでは「IF」に統一する。

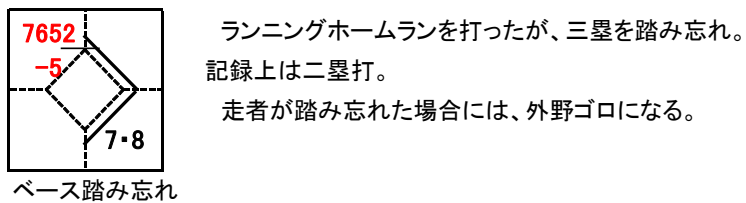
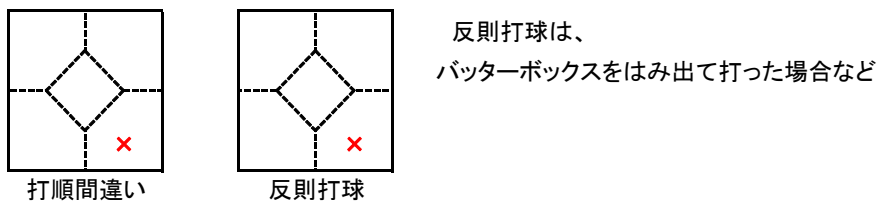
12. バッテリーミス



13. 併殺



14. 特殊なプレー



15. 選手の交代、攻撃の終了、試合終了

