

鹿児島県中学校体育連盟
軟式野球
審判講習会（記録の部）

令和7年6月21日（土）
於：姶良市立加治木中学校

スコアをつける利点

試合前

- ・ 対戦相手の情報をある程度知り、準備ができる。
- ・ 自チームのオーダーをより明確に知ることで、より良い準備ができる。

スコアをつける利点

試合中

- ・ 対戦相手の前の打席等の情報をある程度知り、準備ができる。
- ・ 現在の投手のカウントや球数の情報を知り、これから釣りの采配に利用できる。

スコアをつける利点

試合後

- ・ 自チームの状況を分析できる。
個人ごと、チームとして
各選手の打率
投手の勝率や、被安打数等
- ・ 対戦チームも同様

スコアブックの実際

スコアブックの実際

1 スコアブックの記入準備

令和7年 6月 21日	試合開始 9時00分	球場状態	良好
大会名	試合終了 10時30分	天候・風向	晴天
[球場] 会場名及び球場名	所要時間 1時間30分	観衆	

球審がプレイボールといった瞬間

先攻チーム名	対	後攻チーム名	主審	球審
			墨審	① ② ③ 1墨審 2墨審 3墨審

チーム名	(監督名)
先攻チーム名	先攻チーム監督名
後攻チーム名	後攻チーム監督名

※ 場合によっては、中断時間等も書き入れる。

9：45～10：00 (15分)

理由：雷のため

中断時間は、所要時間から引いてください。

これから説明する記入方法について

あくまでも、以前に鹿児島県高野連で用いられていた記入方法で、全国共通のものとは異なるものもあります。

また、学んでから26年ほどたっているため、自己流に変容している部分もあることをご了承ください。

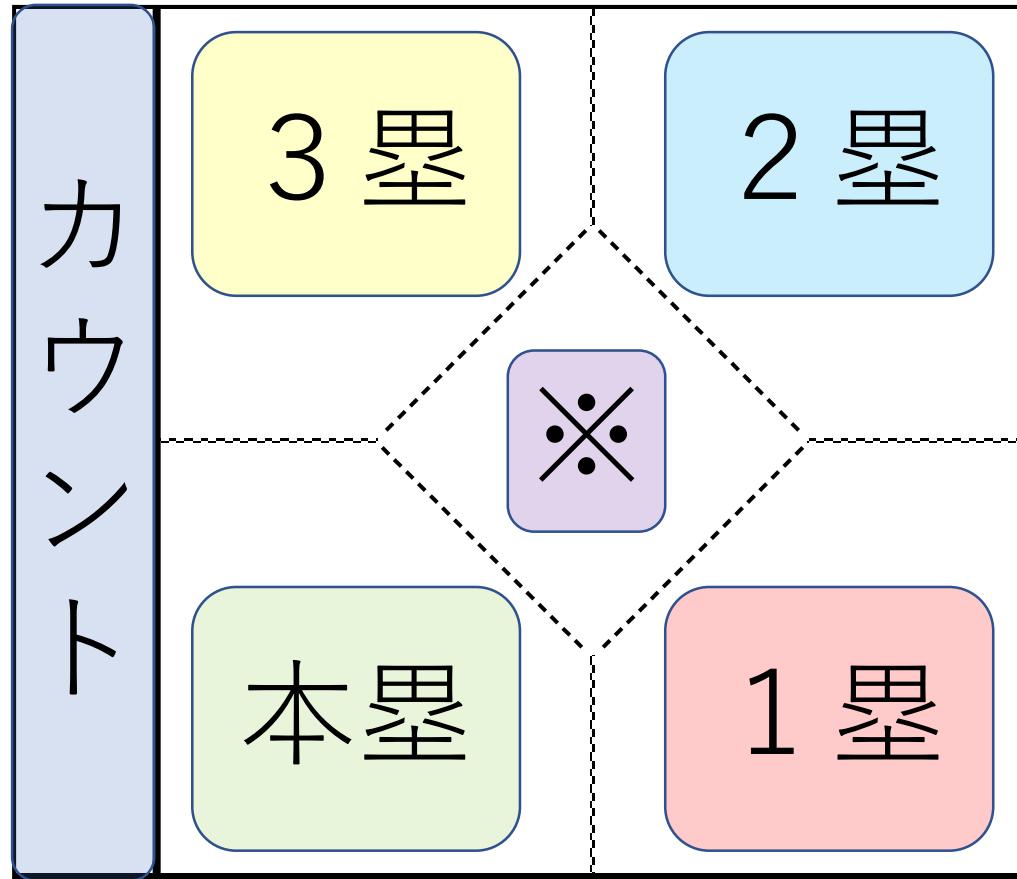
2オーダー用紙から、ラインアップの記入

打順	シート	先攻		背番号
		先発	打ち方	
1	1	明	訓	10
11				
21				
2	4	殿	馬	4
12				
22				

※ 上の記入を先攻・後攻とも行い、全部記入できたら、準備OKです。

投手	ピッチャー	→ 1
捕手	キャッチャー	→ 2
一塁手	ファースト	→ 3
二塁手	セカンド	→ 4
三塁手	サード	→ 5
遊撃手	ショートストップ	→ 6
左翼手	レフト	→ 7
中堅手	センター	→ 8
右翼手	ライト	→ 9

3 実際の記入について



※の箇所には
アウトカウント
得点
残塁
を記入します。

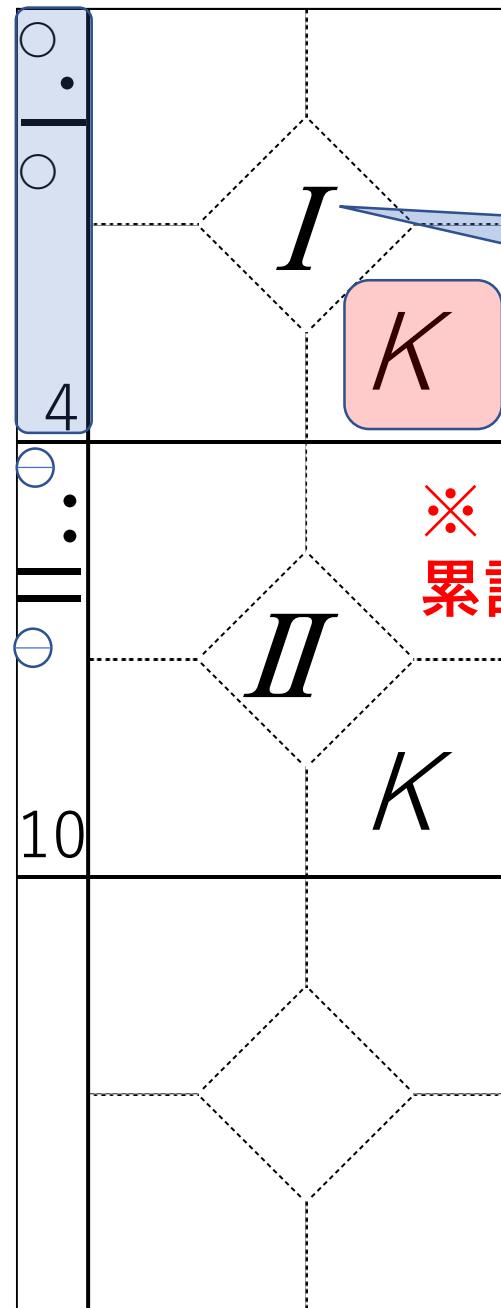
4 カウント の記入方法に ついて

- ストライク（見逃し）
- ・ ボール
- フアールボール

K 三振

X 振り逃げ

K₃ スリーバンド失敗



アウトカウント
はローマ数字で
書き入れる。

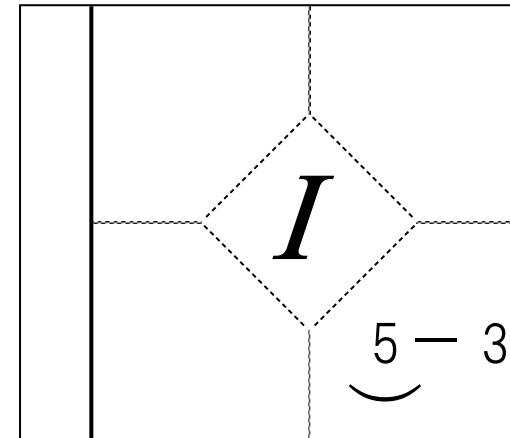
※ 次の打者に6球投げた際には、
累計の球数を書いていきます。

○ 空振りストライク

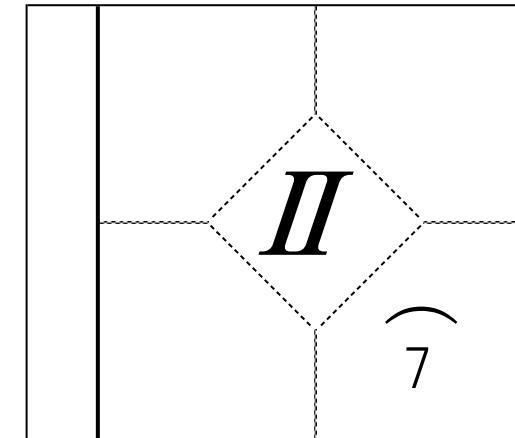
4 打者の結果 の記入方法に ついて (アウト)

ゴロ	—
フライ	—
ライナー	—
ファール フライ	F.F.

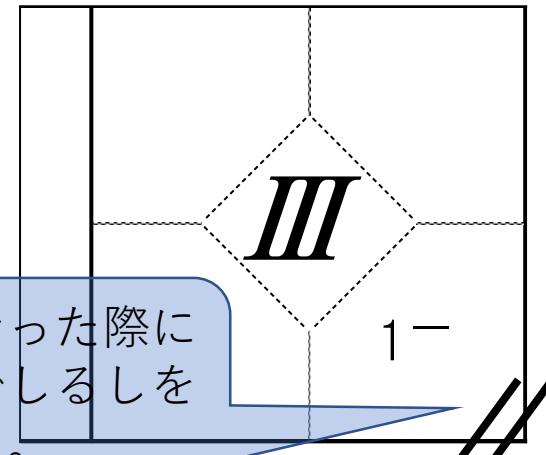
① サードゴロを捕球し、
ファーストに送球し1アウト



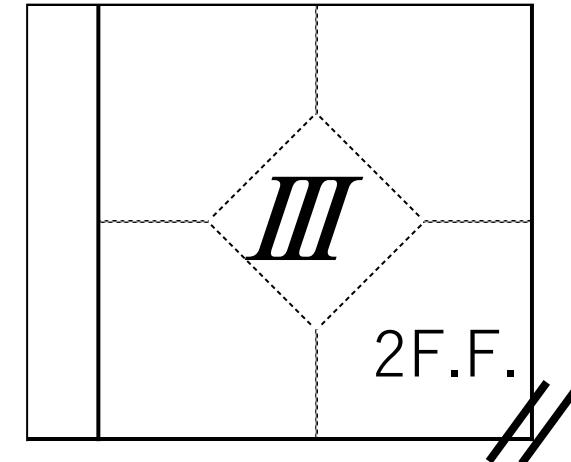
② レフトフライを捕球し、
2アウト



③ ピッチャーライナー
を捕球し、3アウト



④ キャッチャー、ファール
フライを捕球し、3アウト



4 打者の結果 の記入方法に ついて (ヒット以外の 出塁等)

四球

B

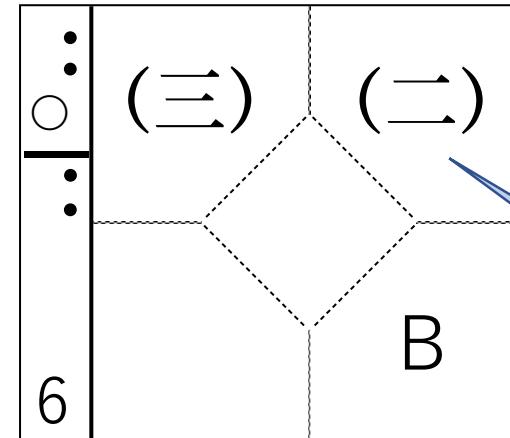
死球

DB

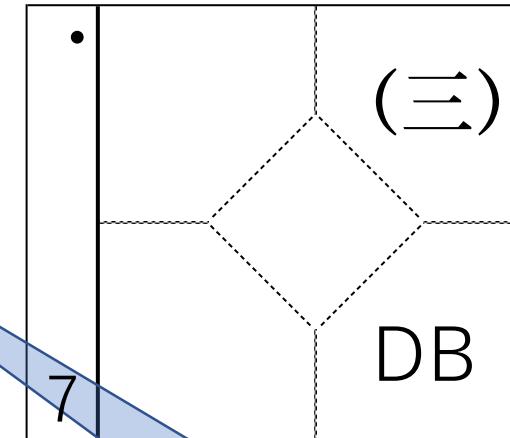
犠打



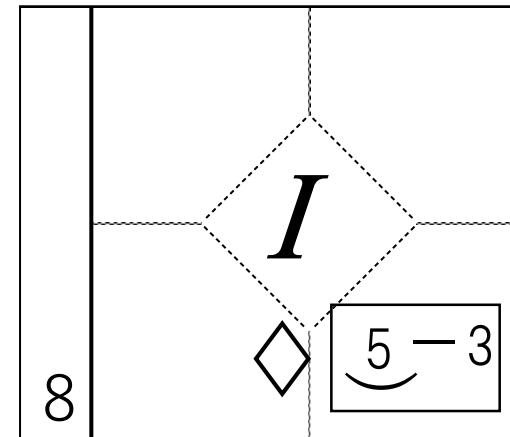
- ① 1番バッターが、
四球により、出塁



- ② 2番バッターが、死球に
より、連續出塁



- ③ 3番バッターがサード前の犠牲
バントにより、各ランナー進塁



2番バッターのおかげ
で進塁したことを表す。
()の中は漢数字

4 打者の結果 の記入方法に ついて (ヒット等)

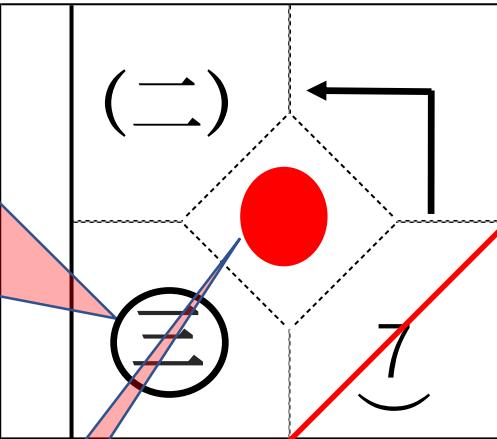
ヒット

二塁打

三塁打

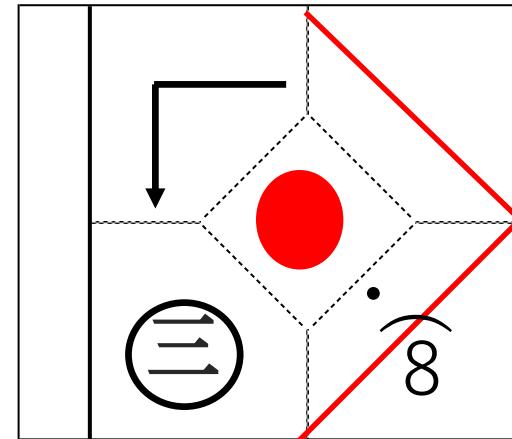
本塁打

① 1番バッターがレフト
前ヒット

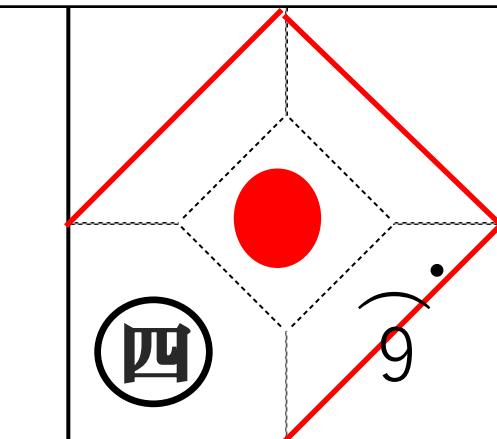


3番バッター
のおかげで得
点したことを
表す。
打点が付く場
合○で囲む

② 2番バッターが、センタ
ーオーバーの飛球により二塁打

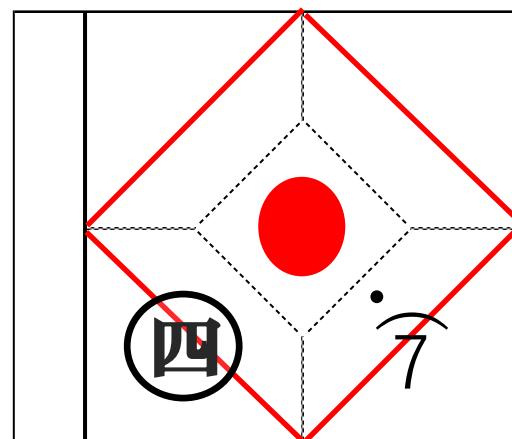


③ 3番バッターがライトオーバー
でフェンス際の飛球による三塁打



打点が付
く場合○
を塗りつ
ぶす。

④ 4番バッターがレフトにフェン
ス越えの本塁打



5 いろいろな場合の記入方法について（盗塁等）

盗塁

$S_{(二)}$

1塁

A

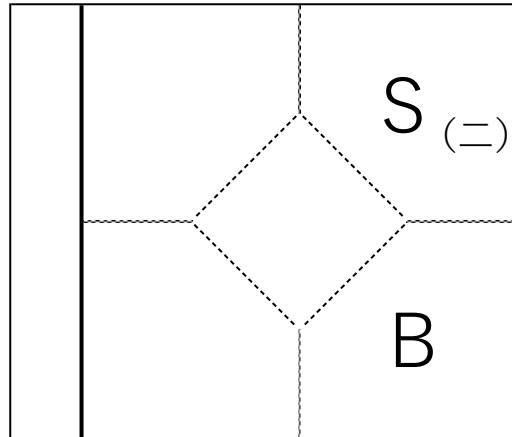
2塁

B

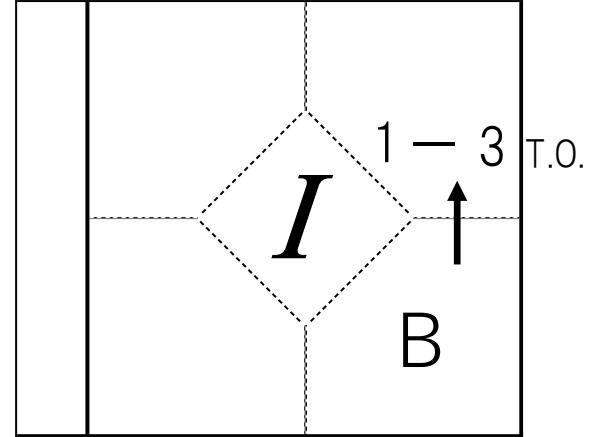
3塁

C

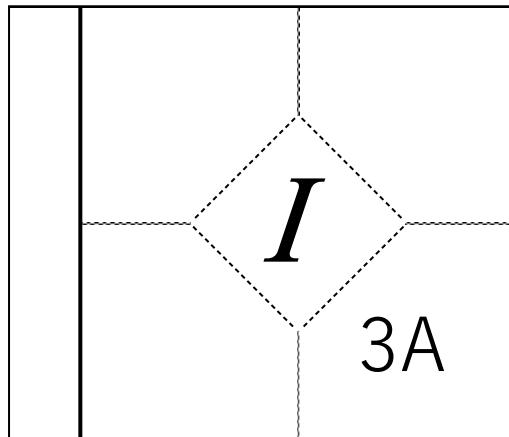
- ① 1番バッターが四球、
2番バッタの際、盗塁



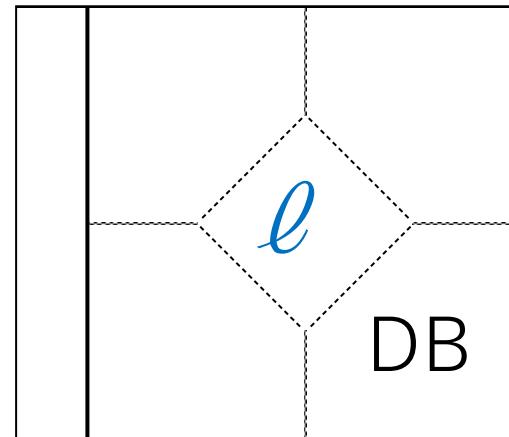
- ② 1番バッターが四球、
2番バッタの際、牽制殺



- ③ ファーストゴロをファーストが
取って、1塁ベースを踏んでアウト



- ④ 死球のランナーが
チェンジで残塁



6 エラーに関する記入方法について

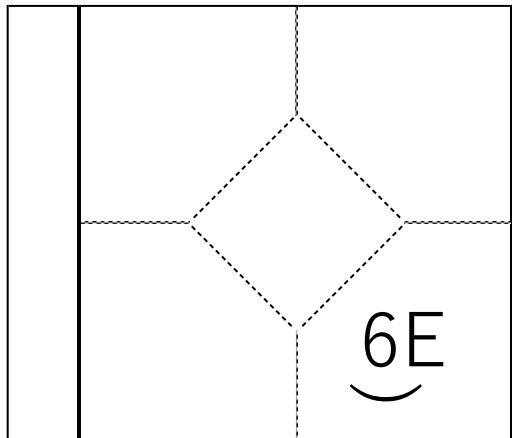
エラー

E

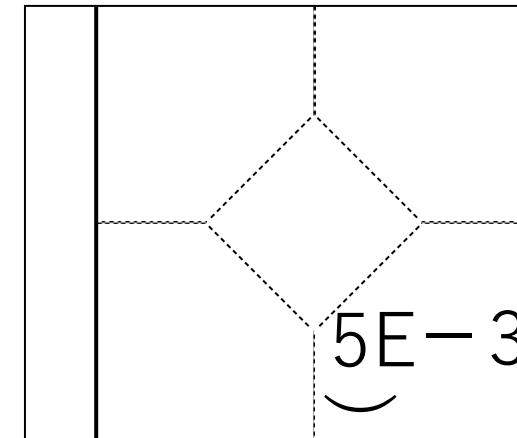
守備側

刺 殺	捕 殺	失 策	併 殺	打 順	シート 先 発	攻	
						打 ち 方	打 ち 方
				1	6		
				11			
				21			

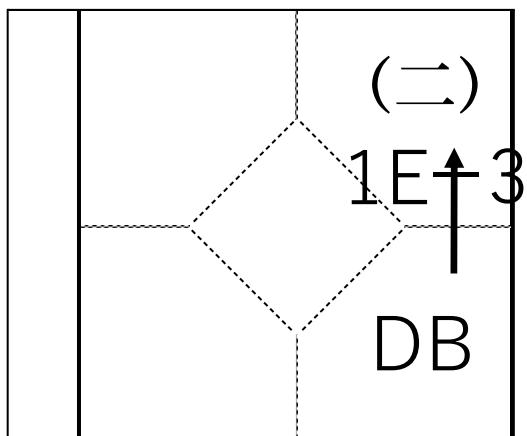
- ① ショートゴロ
エラーをしてどこにも投げられずに、出塁



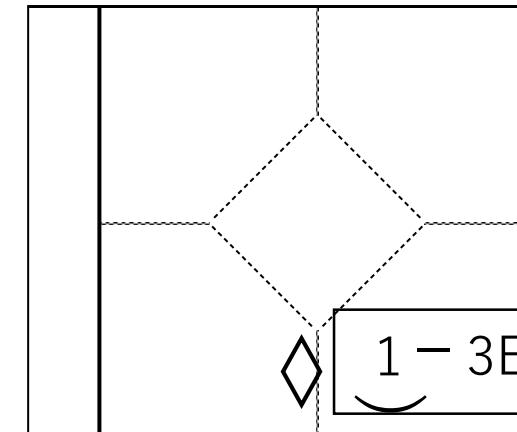
- ② サードゴロ
サードの悪送球によりファーストは捕球したが、出塁



- ③ 死球で出塁したランナー
投手の牽制悪送球により進塁



- ④ 投手前の犠打、ファースト
の捕球ミスによりセーフ



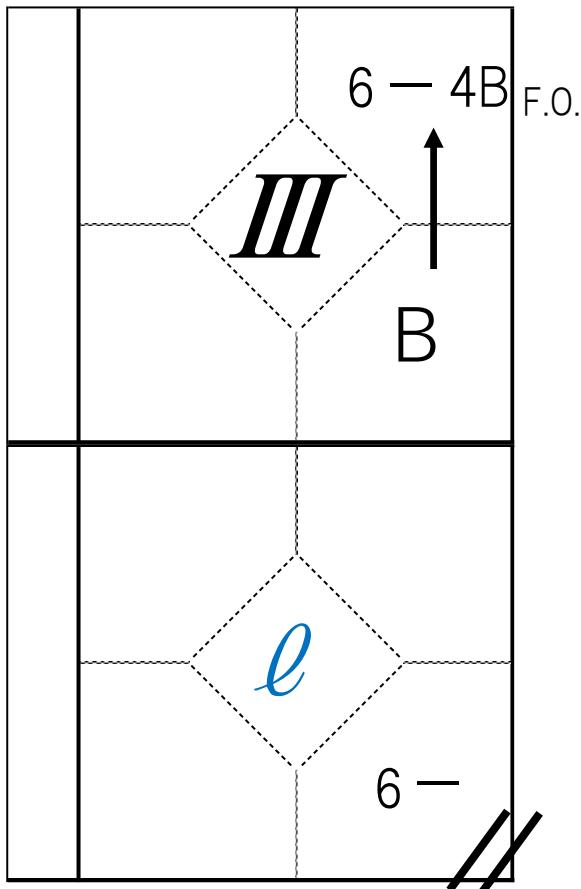
7 連続する打者、走者の場合の記入方法について

暴投
W.P.

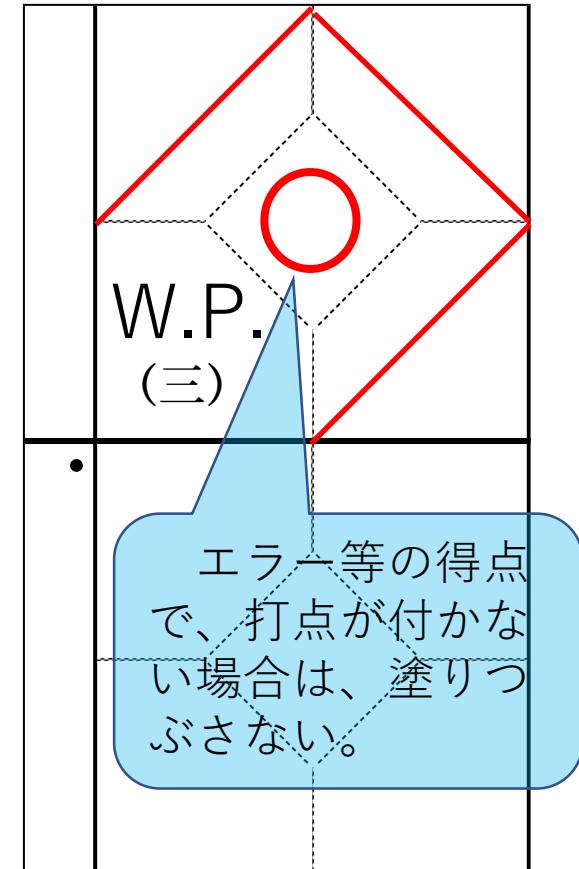
捕逸
P.B.

見極め方は、ワンバウンドをしたか、しないか。
とんでもない悪送球はこの限りでない。
なお、このプレーはエラーとしては、数えない。

① 前のバッターが四球、次のバッタが、ショートゴロを打ち、ショートはセカンドに送球し、進塁してきたファーストランナーをフォースアウト。
3アウトチェンジ。



② 前のバッターが三塁打、次のバッター（三番）の投球の際に、ピッチャーがワイルドピッチをして、得点が1点入る。



8 選手変更等 の場合の記入 方法について

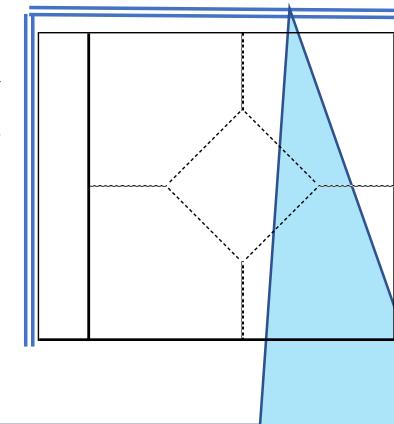
- ① ポジションのみの変更
ピッチャーがファースト
ファーストがキャッチャー
キャッチャーがピッチャー

打順	シート		先攻		
	先発	打ち方	明訓	里中	背番号
1	1	3			
11					
21					
2	2	1		山田	
12					
22					
3	3	2		岩城	
13					
23					
4					
14					
24					

得点	2	0/2	1/3
投球数	12	8/20	4/24 19

攻撃側

P 山田



変わった打者ところに区切り線（波線）を入れる。
あわせて、ピッチャー名も記す。

8 選手変更等 の場合の記入 方法について

- ② 代打に出た選手が、そのまま、その守備位置に入る場合。

打順	シート	先攻		背番号
		先発	打ち方	
1	1			里中
11	H 1			岩城
21				
2				
12				
22				
3				
13				
23				
4				
14				
24				

変わった打者ところに区切り線を入れる。

8 選手変更等 の場合の記入 方法について

- ② 代打に出た選手
に代わって別の
選手がその位置に
入る場合。

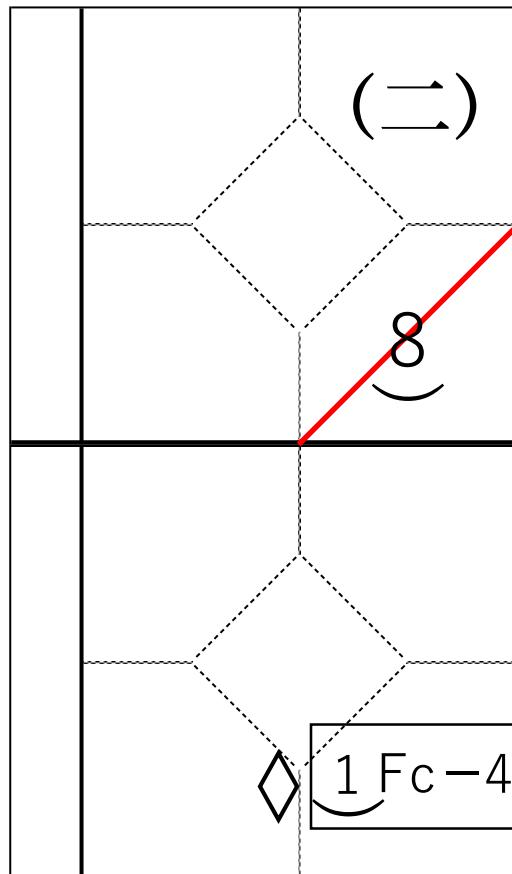
打順	シート	先攻	背番号
	先発	打ち方	明訓
1	1		里中
11	H		殿馬
21	1		岩城
2			
12			
22			
3			
13			
23			
4			
14			
24			

9 レアケース の記入方法に ついて

野選
フィルダース Fc
チョイス

犠飛
犠牲フライ

① 前のバッターがヒットで出塁、次のバッタが、ピッチャー前の犠打、ピッチャーがセカンド送球するも、セーフになる。



② 2番バッターが三塁打で出塁、3番バッタが、センターへの犠牲フライで得点。

