

ソフトボール競技

# 公式記録法の基礎

(2015年度)



関東ソフトボール協会記録委員会

## ソフトボール記録統一記号(抜粋)

名 称	記号
指名選手	DP
打撃専門選手 (O P O)	O P
代打	H
代走	R
打点 (4番)	④
一死	I
二死	II
三死	III
自責点	●
非自責点	○
残塁	ℓ
打球方向	・
ゴロ	ㇿ
ライナー	—
フライ (飛球)	∩
ファウルフライ	F∩
インフィールドフライ	IF∩
バント	~~~~
犠牲バント	◇~~~~
犠牲フライ	◇∩
野手選択 (フィルダースチョイス)	FC
三振 (見逃し)	K・
三振 (空振り)	K <sup>⊕</sup>
三振 (スリーバント失敗)	K <sup>3</sup>
“振り逃げ” (暴投)	K・WP
“振り逃げ” (捕逸)	K <sup>⊕</sup> PB
“振り逃げ” (捕手送球の失策)	K・2E-3
四球	B
故意四球	I B
死球	D
失策	E
飛球失策	∩E
犠打失策 (一塁手)	◇ <u>3</u> E
犠打野選 (三塁手)	◇ <u>5</u> FC

名 称	記号
強襲安打	(例 三塁) <u>5</u>
盗塁	S
ダブルスチール (重盗)	DS
トリプルスチール (三重盗)	TS
打撃・走塁妨害 (オブストラクション)	△
守備妨害 (インターフェアランス)	▲
不正投球 (イリーガルピッチ)	IP
暴投 (ワイルドピッチ)	WP
捕逸 (パスボール)	PB
悪送球ボールデッド (オーバースロー)	OT
タッチアウト (タッグアウト)	TO
離塁アウト	RO
アピールアウト	AO
ダブルプレイ (併殺)	DP
トリプルプレイ (三重殺)	TP
一塁	I B
二塁	II B
三塁	III B
本塁	IV B
再出場 (リエントリー)	○ # UN
代打再出場	Ⓜ
代走再出場	Ⓡ
守備再出場 (左翼手)	⑦
代替プレイヤー	RP
アウト・進塁の関連	' ” 等
守備の交代 (ライトがレフトへ)	(9)-(7)
” (ライトに鈴木#17が入る)	(9) #17
守備の交代後の攻撃	#17 <sup>?</sup>
補殺-刺殺 例	<u>5</u> -3
挟殺プレイ (ランダウンプレー) 例	5-2-6-1-5T0
補殺にカウントしない (6)	(6)-4-3
送球間の進塁 例	(8-2)
タイブレーカーの走者	Ⓣ
テンポラリーランナー	T R

# 目 次

---

---

第1章	公式記録員の任務と権限、留意事項等について	-----	1
第2章	守備位置記号とボックスの記入法	-----	6
第3章	記録の記帳	-----	7
1	安打（ヒット）	-----	7
2	四球・死球	-----	9
3	三振と“振り逃げ”	-----	11
4	打者走者のアウト	-----	13
5	走者のアウト	-----	14
6	走者の進塁・得点・打点・残塁	-----	16
7	犠牲打	-----	20
8	失策（エラー）	-----	22
9	野手選択（フィルダースチョイス）	-----	24
10	盗塁・捕逸・暴投と不正投球	-----	27
11	併殺・三重殺・挟殺プレイ	-----	30
12	打撃妨害・走塁妨害・守備妨害	-----	32
第4章	選手の交代の記帳	-----	34
第5章	総合実習ースコアカード記帳問題	-----	38
第6章	各率の算出法	-----	41
	総合実習解答	-----	44
付録	ソフトボール記録ルール問題集	-----	47
	〃 問題解答		53
	平成25年度第1種公式記録員 認定ルール考査問題 解答		58
	第2種公式記録員認定会向け実技対策 実践問題		60

---

---

# 第1章 公式記録員の任務と権限、留意事項等について

## 1 記録の目的と公式記録員制度

### (1) 試合の記録を残すことは

- ①その大会、試合の記録を後世まで残すことができる。(いつでも机上で再現できる)
- ②「新記録」「通算記録」「珍しい記録」等を算出することができる。  
(試合の興味、関心を引く材料となる)
- ③チームにとっては、自チームの戦力分析をすることにより、チームの長所・短所を知ることが出来るため、練習方法の改善、戦力の強化向上を目指すことができる。また、相手チームの試合データを研究することにより、戦術に役立てることができる。

### (2) 公式記録員制度

日本ソフトボール協会では、主催または主管する大会において記録の公平さ、及び正確さを期するため、公式記録員制度を設置し、記録員の資格認定等を行っている。

- 第1種・・・記録・集計に練達堪能な技術と豊かな見識を持つ者  
(国際大会・全国大会等)
- 第2種・・・熟達した技術と豊かな見識を持つ者  
(関東大会等)
- 第3種・・・記録業務に対する情熱と豊かな見識を持つ者  
(県大会・市町村大会等)

### (3) 認定会への参加資格

- 第1種・・・第2種を取得後、1年以上経過し、所属協会長の推薦を得た者
- 第2種・・・第3種を取得後、1年以上経過し、所属協会長の推薦を得た者
- 第3種・・・ソフトボールのルールに精通し、記録業務に関心を持ち、所属協会長の推薦を得た者

## 2 公式記録員の任務と権限

### (1) 任 務

ルールに示されたとおりに、試合の記録を行う(公式記録となる)。

### (2) 権 限

記録に際し、判定に含まれる全決定を行う唯一の権限を持つ。

(ルール、あるいは審判員の判定に不一致な決定はしてはならない。)

### (3) 大会における記録員の管理組織

#### ① 記録長

競技会における競技記録に関する最高責任者である。

#### ② 副記録長

記録長を補佐し、記録員を統括する。

記録主任を人選し、記録員の配置に当たる。

競技終了後、記録主任から提出されたスコアカードを点検して、記録長に提出する。

#### ③ 記録主任

各競技場の競技記録責任者であり、担当記録員を掌握して、記録業務の円滑な処理に当たる。

競技終了後、担当記録員から提出されたスコアカードを点検して、副記録長に提出する。

#### ④ 記録員

各競技場の試合の公式記録を行い、記録主任の指示のもと、判定に含まれる全決定を下す権限を持つ。

試合開始30分前、または前試合4回終了時(3回終了時としている都県支部もある)に、両チームの打順表を球審より受け取り、審判員と協力して登録メンバー表と照合する。

競技終了後、記録したスコアカードを点検して、記録主任に提出する。

## 3 公式記録員の留意事項(心構え・服装等)

### (1) 記録員の心得

① いつも正確で、迅速な記帳を心がける。

② 記録に関する規則に精通するよう努力し、研究を怠らない。

③ 公平・正確・迅速な判定を心がける。

④ 会場への集合時間は、試合開始予定時刻の1時間前とし、開会式が行われる場合には、さらにその式開始40分前とする。

⑤ 記録業務に必要な用具を忘れないこと。

⑥ 1日の全試合が終了したら全員集合し、その日の反省を行うとともに、副記録長の指示を受けること。

⑦ 任務の委嘱を受けた場合は、実績に関する記録長の確認を受けること。

### (2) 業務上の留意事項

① 試合の記録業務は、公式記録員及び補佐記録員(アシスタントスコアラー)の2名で

担当し、協力してその正確性に万全を期すこと。

- ② 事前にスコアカードの記入できる部分は記入しておき、試合開始に備えること。  
(大会名、試合日時、会場、天候、審判員、記録員、打順の転記など)
- ③ 競技中は、得点板・カウント板等の表示を指示し、絶えず表示状況の確認をする。
- ④ プレーが複雑または判断しにくい時は、補佐記録員に助言を求めてもよいが、最終判断は自らが行う。
- ⑤ 疑問が生じた場合は、記録主任、副記録長、または記録長に問い合わせる。  
また、欄外に具体的に記述しておくこと。
- ⑥ 競技終了後は、できる限りすみやかにスコアカードを完成させること。
- ⑦ 試合を担当していないときに記録席を離れる必要がある場合は、記録主任へ連絡する。  
(行先を明確にしておくこと)

### (3) 記録員の服装等

- ① 帽子、ネクタイは記録委員会所定のものとする。  
帽子は通年、ネクタイは夏季以外に着用する。夏季は6月～9月とする。  
(ただし、ネクタイは開会式のときに着用する場合がある)
- ② 服 装  
夏季(6～9月)・・・白シャツ(襟付き)、グレー(女性記録員は黒も可)のズボン、白靴、左胸に公式記録員のワッペンを付ける。  
その他の季節・・・紺色の上衣、白シャツ、グレー(女性記録員は黒も可)のズボン、白靴、左胸に公式記録員のワッペンを付ける。

## 4 試合開始迄の手順

時間	項目	記録員の実施内容
	チーム受付	打順表用紙配布・スコアカード準備
30分前	打順表の提出(攻守順の決定)	打順表の確認(記録員・副審)
25分前	打ち合わせ	審判主任・担当審判員・担当記録員
20分前	後攻チーム、フィールドイング	攻守決定後、守備位置、選手名、UN等をスコアカードに記入する
15分前	先攻チーム、フィールドイング	
10分前	競技場整備	
5分前	打順表の最終確認	変更の有無を球審が知らせてくる
3分前	選手集合準備	集合時の礼は記録員も記録席で行う
—	“プレイボール”の宣告	試合開始時刻の記入(副審にも伝える)

## 5 記録に関する主なルール

- (1) 投手の勝敗は公式記録員が決定する。  
先発投手が勝利投手になるには4回以上(5回または6回で終了した試合では3回以上)の投球回数が必要となる。
- (2) 審判員がルールに不適合な処置をしたときは、副審に助言する。(球審ではない)  
たとえば、アウトカウント、ボールカウント、その他記録のルールに関わる適用の誤りなど。
- (3) 1イニングは3アウトなので、1アウトは1/3回、2アウトは2/3回となる。
- (4) 打席に含まれるが、打数に含まれないのは、四球(B)、故意四球(IB)、死球(D)、犠牲打(◇)、打撃妨害・打者走者への走塁妨害(△)である。
- (5) 犠牲飛球は、無死または一死で打者が捕球された飛球で走者を得点させたときのみ記録される。進塁だけでは犠牲打としない。
- (6) 離塁アウトが宣告されたときの投球は、無効投球となり投球数に数えない。
- (7) 本塁打が打られたとき、打者には打点を記録するが、投手には必ずしも自責点が記録されるとは限らない。
- (8) 打球が当たった走者がアウトになった時(守備妨害▲)は、打者には「安打」を与えない。  
ただし、記録員が『打球が走者に当たらなければ安打になった』と判断した時は、「安打」を与える。
- (9) 試合が無効試合(ノーゲーム)になった時は、すべての記録は公式記録としない。正式試合は原則として5回を終了しなければならない。
- (10) 捕逸(パスボールPB)・暴投(ワイルドピッチWP)は、「失策(E)」と記録しない。
- (11) 走者が盗塁したとき、捕手の送球が逸れて外野方向に転がっても走者には「盗塁(S)」を記録する。しかし、目的の塁を超えて次の塁に進んだときは、走者には「盗塁」を捕手には「失策」を記録する。
- (12) 打者が、二死未満で走者が一塁にいない時、第3ストライクを見逃したり空振りして、捕手が捕球できなかったとき、打者は一塁に進んでもよい。バントを空振りしたときも同じである。
- (13) 各塁での離塁アウトは各塁手にプットアウト(刺殺)を与える。
- (14) ラインアウト(走路違反)、後ずさりアウト、一塁セーフの進塁放棄、追い越しアウト等のプットアウト(刺殺)はもっとも近い守備者に記録される。
- (15) アシスト・プットアウトの数え方(挟殺プレイで2-6-3-6-3TOの場合)
  - ① この場合のアシスト(補殺)は3人(捕手、遊撃手、一塁手)に記録する。(遊撃手は2回扱っているが同じ野手には1個と数える)
  - ② 一塁手にはアシスト(補殺)とプットアウト(刺殺)それぞれ1個記録する。

(実習) 次の文章が正しければ○、誤りがあれば×を[ ]に記せ。

- (1) [ ] 勝利投手および敗戦投手は公式記録員がルールに基づいて決定する。
- (2) [ ] 審判員がルールに不適合な処置をしたので、公式記録員は助言した。
- (3) [ ] 1イニングは3アウトなので、2アウトは2/3回となる。
- (4) [ ] 打数に含まれないのは、四球(故意四球を含む)、死球、犠牲打、失策、打撃妨害・打者走者への走塁妨害である。
- (5) [ ] 二塁走者を三塁まで進塁させたので打者に「犠牲飛球」を記録した。
- (6) [ ] 離塁アウトが宣告されたときの投球は、ボールを記録する。
- (7) [ ] 本塁打が打たれたときは、投手には必ず自責点が記録される。
- (8) [ ] 打球が当たった走者がアウトになったとき、走者には守備妨害を記録し、打者には「安打」を与えない。ただし、記録員が『打球が走者に当たらなければ安打になった』と判断した時は、「安打」を与える。
- (9) [ ] 試合が4回でノーゲームとなっても、個人の打撃成績の記録は公式記録とする。
- (10) [ ] 捕逸(パスボール)は捕手に「失策」を、暴投(ワイルドピッチ)は投手に「失策」を記録する。
- (11) [ ] 走者が盗塁を試みたとき捕手の送球が逸れて外野方向に転がったので、捕手に失策を記録した。
- (12) [ ] 二死満塁で、打者が第3ストライクを見逃し、捕手が捕球できなかったときには、走者が一塁にいるので打者はただちにアウトになる。
- (13) [ ] 二塁で離塁アウトがあったとき、二塁手にプットアウト(刺殺)を与える。
- (14) [ ] ラインアウトがあったときは、各塁手にプットアウト(刺殺)が記録される。
- (15) 挟殺プレイで2-6-5-6-5TOの場合
- ① [ ] この場合のアシスト(補殺)は3人に記録する。
- ② [ ] 三塁手にはアシスト(補殺)は記録しないでプットアウト(刺殺)のみ1個記録する。

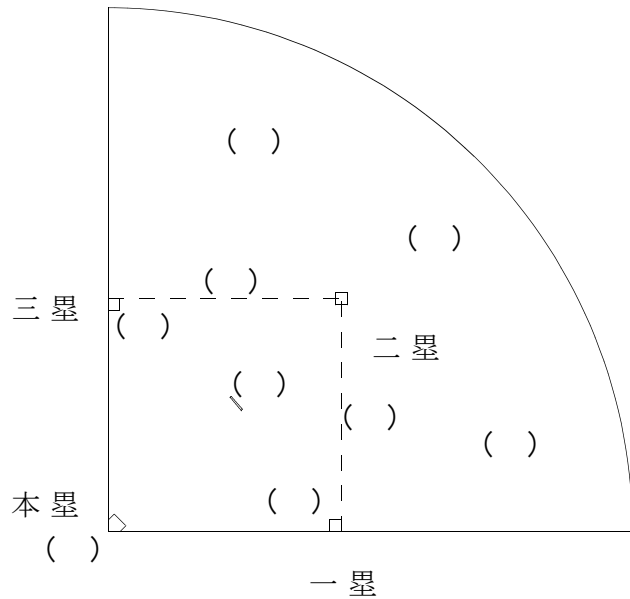


## 第2章 守備位置記号とボックスの記入法

### 守備位置記号

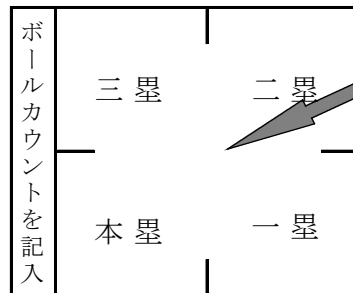
記号	守備位置
1	投手 (ピッチャー)
2	捕手 (キャッチャー)
3	一塁手 (ファースト)
4	二塁手 (セカンド)
5	三塁手 (サード)
6	遊撃手 (ショート)
7	左翼手 (レフト)
8	中堅手 (センター)
9	右翼手 (ライト)

(実習) 守備位置の記号を ( ) に記入しなさい



### ボックスの記入法

- ストライク
- ボール
- ファウルボール



ボックスの中央に、得点、残塁  
またはアウトカウントを記入する。

- 得点 (自責点)
- 得点 (非自責点)
- ℓ 残塁

I · II · III アウトカウント

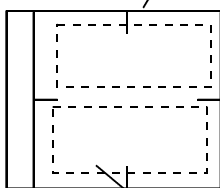
打者・打者走者が一塁に達する前にアウトになった場合は、記入欄の規定にかかわらず、ボックス全体を用いて下記の例のように記入する。

(例)

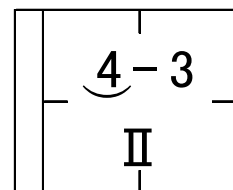
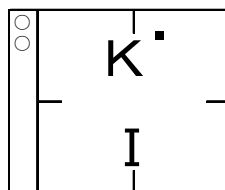
結果記録をする

見逃し三振 (一死)

二塁ゴロを一塁に送球  
しアウト (二死)



アウト数を記録する

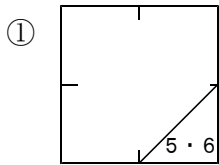
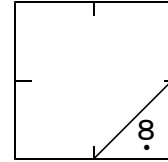


# 第3章 記録の記帳

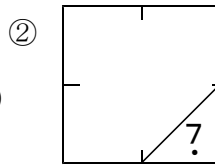
## 1 安打(ヒット)

安打で出塁したとき、打者が到達することができた塁まで斜線を引いて表します。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・で表します。

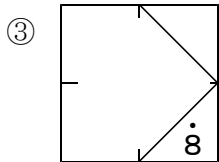
(例)  
センター前安打



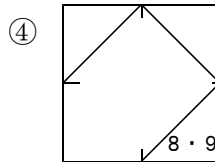
三遊間を抜ける安打  
(内野手の腰より低い打球)



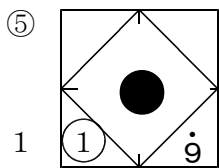
レフト前安打  
(内野手の腰より高い打球)



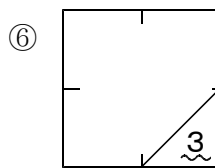
センターオーバーの二塁打



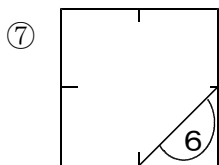
右中間を抜けた三塁打



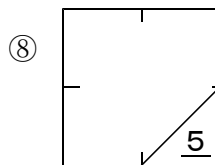
ライトオーバーの本塁打  
(1番に打点、投手に自責点の場合)



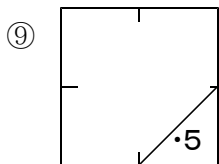
一塁バント安打



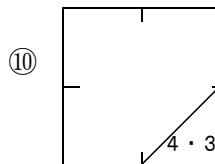
ショート内野安打



三塁強襲安打



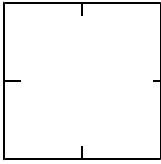
三塁線を抜ける安打

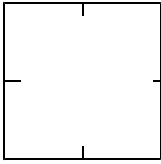


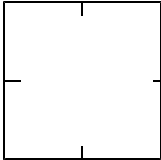
一二塁間を抜ける安打  
(本塁から見た守備位置の順に守備位置の記号を記帳する)

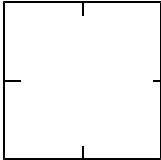
( 実習 )

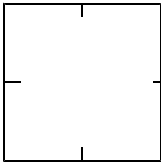
問題 次の打撃をボックスに記帳しなさい

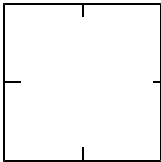
①  三遊間を抜ける安打  
(内野手の腰より低い打球)

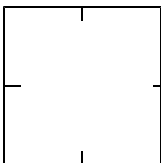
②  レフト前安打  
(内野手の腰より高い打球)

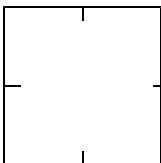
③  センターオーバーの二塁打

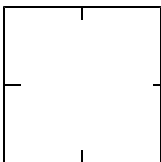
④  右中間を抜けた三塁打

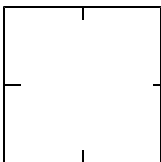
⑤  ライトオーバーの本塁打  
(1番に打点、投手に  
自責点の場合)  
※打順は算用数字で表す

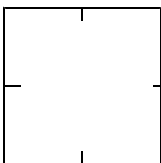
⑥  一塁バント安打

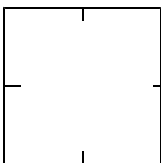
⑦  ショート内野安打

⑧  三塁強襲安打

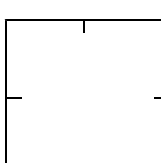
⑨  三塁線を抜ける安打

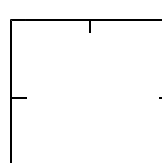
⑩  一二塁間を抜ける安打

⑪  センター前安打

⑫  ライト前安打

⑬  ライト右の二塁打

⑭  三塁内野安打

⑮  投手強襲安打

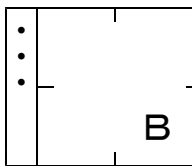
## 2 四球・死球

### ① ボールカウント欄

ボール、ストライク、ファウルボールの3種類を  
右の記号でボールカウント欄に記帳します。

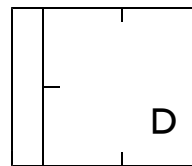
種 類	記 号
ボ ー ル	●
ストライク	○
ファウルボール	—

### ② 四球

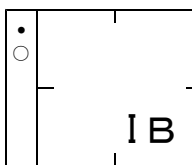


最後のボールは  
記入しない

### ③ 死球



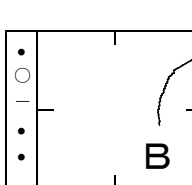
### ④ 故意四球



四球になるためのボールの数まで  
投球数をカウントする。  
この打席の場合、投球数は5となる

## 発展問題

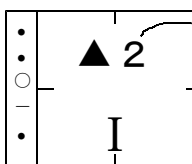
### ⑤ 捕手のペナルティによる四球



捕手が投手以外に送球

走者なし。2ボール2ストライク後、投球がボールになった。  
捕手はストライクと勘違いして一塁へ送球し、1ボールの  
ペナルティが科せられた（失策は記録しない）。  
線を引き出し「メモ」を残す。

### ⑥ 四球で一塁に行かず進塁放棄によるアウト（一死）



放棄

捕手に刺殺を記録する  
「放棄」とメモを残す

( 実習 )

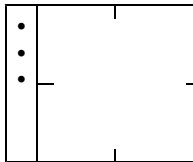
① ボールカウント欄

ボールカウント欄に入る記号の意味を、  
答えなさい

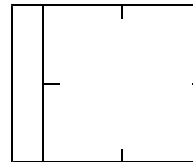
記号の意味	記号
	●
	○
	—

ボックスの記号を記入しなさい

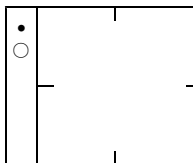
② 四球



③ 死球



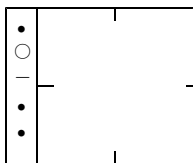
④ 故意四球



この打席の投球数は (     ) となる

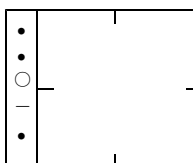
**発展問題**

⑤ 捕手のペナルティによる四球



走者なし。2ボール2ストライク後、投球がボールになった。  
捕手はストライクと勘違いして一塁へ送球した。

⑥ 四球で一塁に行かず進塁放棄によるアウト (一死)

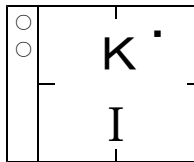


### 3 三振と“振り逃げ”

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、ボックス全体を使って記入します。

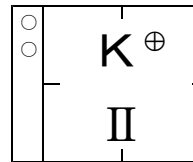
アウトカウント I・・・一死、II・・・二死、III・・・三死

① 見逃し三振



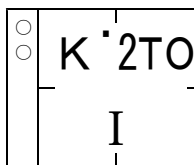
第3ストライク目を正しく捕球（一死）  
捕手に刺殺を記録する  
3球目のストライクは記入しない

② 空振り三振



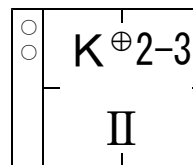
第3ストライク目を正しく捕球（二死）

③ 見逃し三振（タッチアウト）



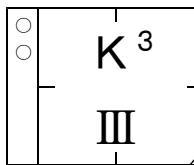
第3ストライク目を正しく捕球できなかった捕手が打者走者にタッチしてアウト（一死）

④ 空振り三振（一塁へ送球）



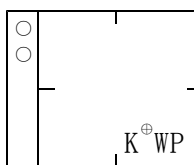
第3ストライク目を正しく捕球できなかった捕手が一塁手へ送球してアウト（二死）

⑤ 三振（スリーバント失敗）



2ストライク後のバントがファウルボールとなりアウト（三死・チェンジ）

⑥ 三振“振り逃げ”（暴投）



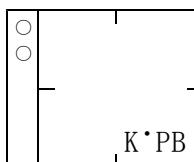
空振り三振（振り逃げ）で打者走者が一塁に生きる。暴投が記録される場合。

ワイルドピッチ

“振り逃げ”できる場合

無死・一死で一塁に走者なしまたは二死のとき、第3ストライクが正しく捕球されなかったとき。なお、空振りであるかどうかは問わない。

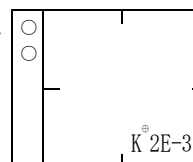
⑦ 三振“振り逃げ”（捕逸）



見逃し三振（振り逃げ）で打者走者が一塁に生きる。捕逸が記録される場合。

パスボール

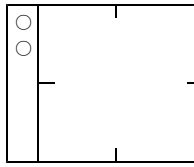
⑧ 三振“振り逃げ”（捕手に失策）



空振り三振（振り逃げ）で打者走者が一塁に生きる。捕手が一塁手に悪送球をした場合。

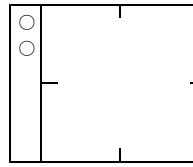
## (実習)

### ① 見逃し三振



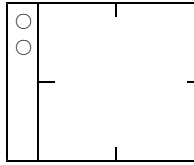
第3ストライク目を正しく捕球（一死）  
捕手に刺殺を記録する  
3球目のストライクは記入しない

### ② 空振り三振



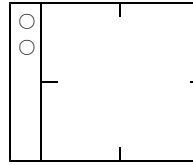
第3ストライク目を正しく捕球（二死）

### ③ 見逃し三振（タッチアウト）



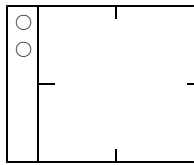
第3ストライク目を正しく捕球できなかった捕手が打者走者にタッチしてアウト（一死）

### ④ 空振り三振（一塁へ送球）



第3ストライク目を正しく捕球できなかった捕手が一塁手へ送球してアウト（二死）

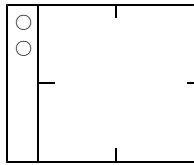
### ⑤ 三振（スリーバント失敗）



2ストライク後のバントがファウルボールとなりアウト（三死・チェンジ）

ワイルドピッチ

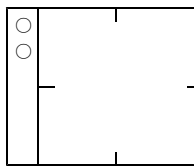
### ⑥ 三振“振り逃げ”（暴投）



空振り三振（振り逃げ）で打者走者が一塁に生きる。暴投が記録される場合。

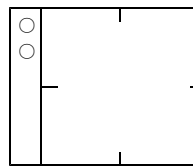
パスボール

### ⑦ 三振“振り逃げ”（捕逸）



見逃し三振（振り逃げ）で打者走者が一塁に生きる。捕逸が記録される場合。

### ⑧ 三振“振り逃げ”（捕手に失策）

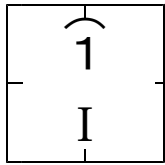


空振り三振（振り逃げ）で打者走者が一塁に生きる。捕手が一塁手に悪送球をした場合。

## 4 打者走者のアウト

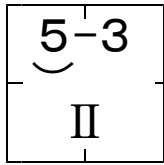
### ◎ フライ・ゴロ・バントの記号

フライの記号



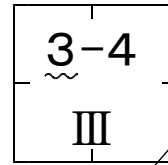
上向き括弧

ゴロの記号



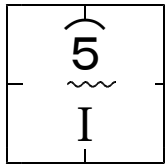
下向き括弧

バントの記号

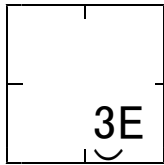


下波線

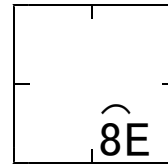
バントフライ



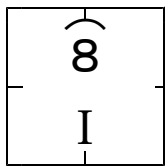
ゴロ失策



フライ失策 (落球)

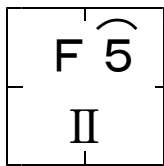


① センターフライ



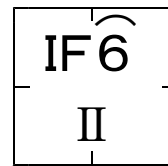
一死

② 三塁ファウルフライ



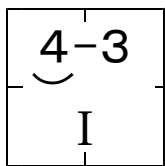
二死

③ ショートインフィールドフライ



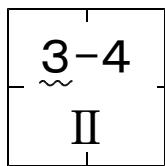
二死

④ セカンドゴロ



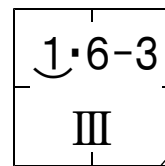
二塁手から  
一塁手に送  
球する  
(一死)

⑤ バントアウト



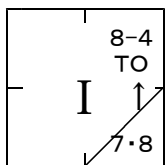
一塁手が打球  
を処理し、一塁  
カバーの二塁手  
に送球 (二死)

⑥ ディフレクト



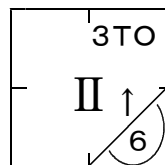
投手が弾いた  
打球を遊撃手が  
一塁手に送球  
三死 (チェンジ)

⑦



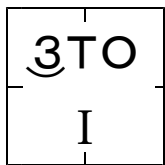
左中間の打球を  
センターが二塁  
手に送球しタッチ  
アウト (一死)

⑧



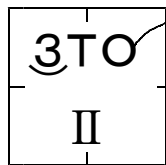
ショート内野安打の打者  
走者が球場の境界線を越して  
アウトが宣告された (二死)

⑨ タッチアウト



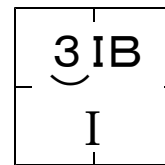
打球を処理した  
一塁手がタッチ  
した (一死)

⑩ TOが記録される場合



ラインアウト  
打者走者の一塁での  
走路違反 (二死)  
その他  
打者走者が後ずさり  
一塁の空過

⑪ そのまま塁に入る

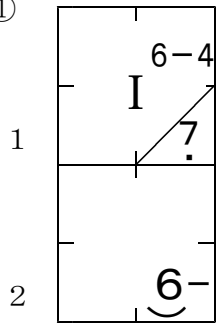


一塁手  
の守備  
(一死)



## 5 走者のアウト

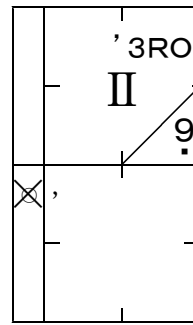
①



選択守備によるアウト

2番はショートゴロ  
二塁手に送球し、1番  
打者アウト（一死）

②

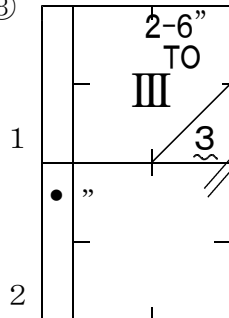


離塁アウト（二死）

投球を取り消す

各塁手に刺殺を記録する  
（'で関連を示す）

③



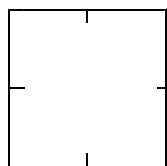
盗塁失敗

捕手が遊撃手に送球しタッチアウト（三死）

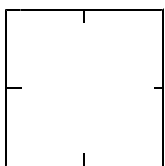
2番へのボールカウントは、この回の投球数に数える  
（次の回の攻撃は2番からとなる）

## (実習1)

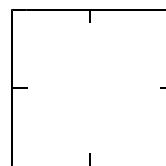
- ① センターフライ      ② 三塁ファウルフライ      ③ ショートインフィールドフライ



一死

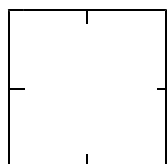


二死



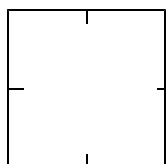
二死

- ④ セカンドゴロ



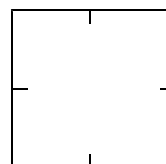
二塁手から  
一塁手に送  
球する  
(一死)

- ⑤ バントアウト



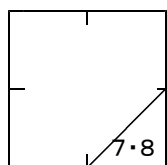
一塁手が打球  
を処理し、一塁  
カバーの二塁手  
に送球 (二死)

- ⑥ ディフレクト



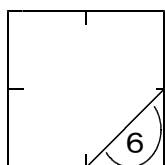
投手が弾いた  
打球を遊撃手が  
一塁手に送球  
三死 (チェンジ)

- ⑦



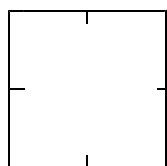
左中間の打球を  
センターが二塁  
手に送球しタッチ  
アウト (一死)

- ⑧



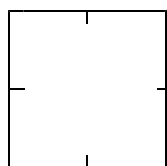
ショート内野安打の打者  
走者が球場の境界線を越して  
アウトが宣告された (二死)

- ⑨ タッチアウト



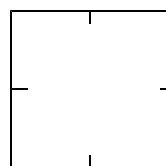
打球を処理した  
一塁手がタッチ  
した (一死)

- ⑩ T O が記録される場合



ラインアウト  
打者走者の一塁での  
走路違反 (二死)

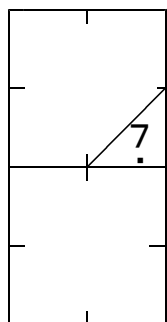
- ⑪ そのまま塁に入る



一塁手  
の守備  
(一死)

## (実習2)

- ①



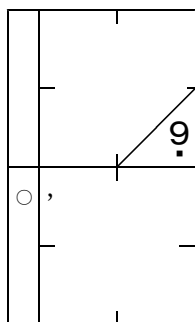
選択守備によるアウト

1

2番はショートゴロ  
二塁手に送球し、1番  
打者アウト (一死)

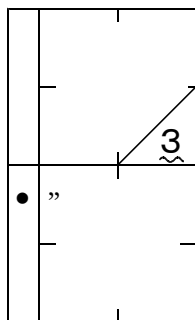
2

- ②



離塁アウト (二死)

- ③



盗塁失敗  
捕手が遊撃手に送球しタッチアウト (三死)

## 6 走者の進塁・得点・打点・残塁

①

死球で出塁  
2番の打撃で二塁へ進塁

ライト前安打で出塁

②

センター前安打で出塁  
2番の打撃で  
三塁まで進塁

ライト右への安打

③

ライト右への二塁打  
2番の打撃で得点  
(投手の自責点)

センター前安打  
打点

④

ショート失策で出塁  
2番の打撃で得点  
(投手の非自責点)

ライト右への二塁打  
打点

⑤

三塁バント安打で出塁  
2番の打撃で二塁に進塁  
3番の死球で三塁に進塁  
4番の四球で得点

センター前安打で出塁  
3番の死球で二塁に進塁  
4番の四球で三塁に進塁

死球で出塁  
4番の四球で二塁に進塁

四球で出塁 (打点)

⑥

ショート内野安打で出塁  
2番の打撃で二塁へ進塁  
3番の打撃で得点  
投手の自責点

ピッチャーゴロで一死

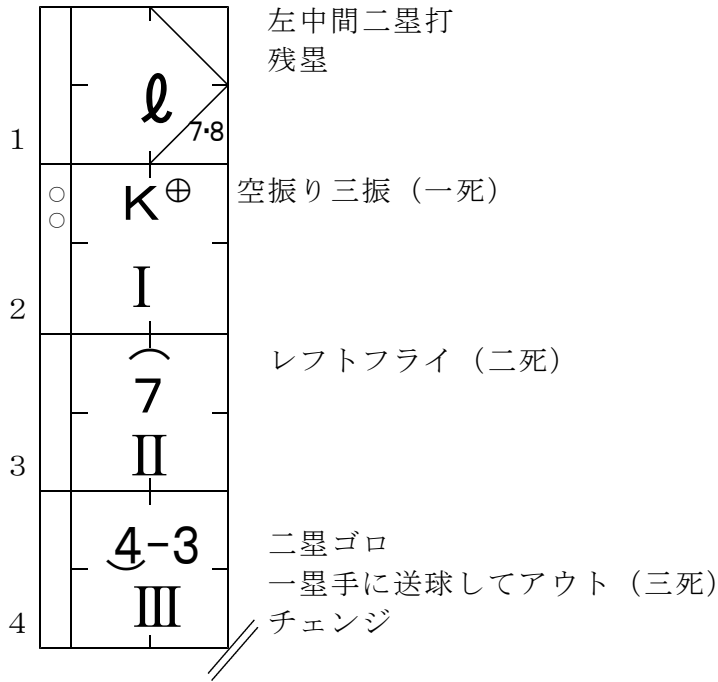
ライト前安打で出塁  
打点

⑦

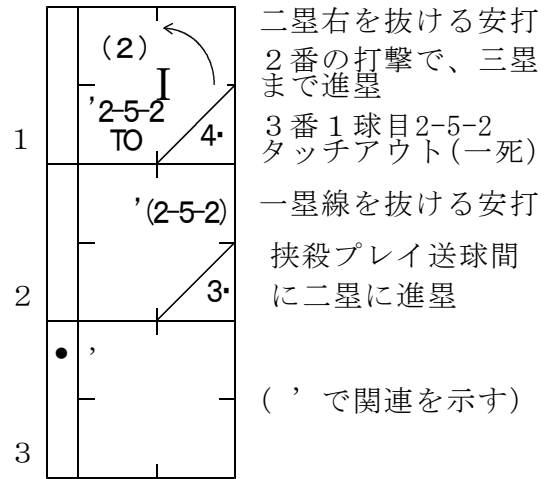
センター前安打で出塁  
2番の打撃で得点  
(投手の自責点)

ライトオーバーの本塁打で得点  
(投手の自責点)  
打点 2

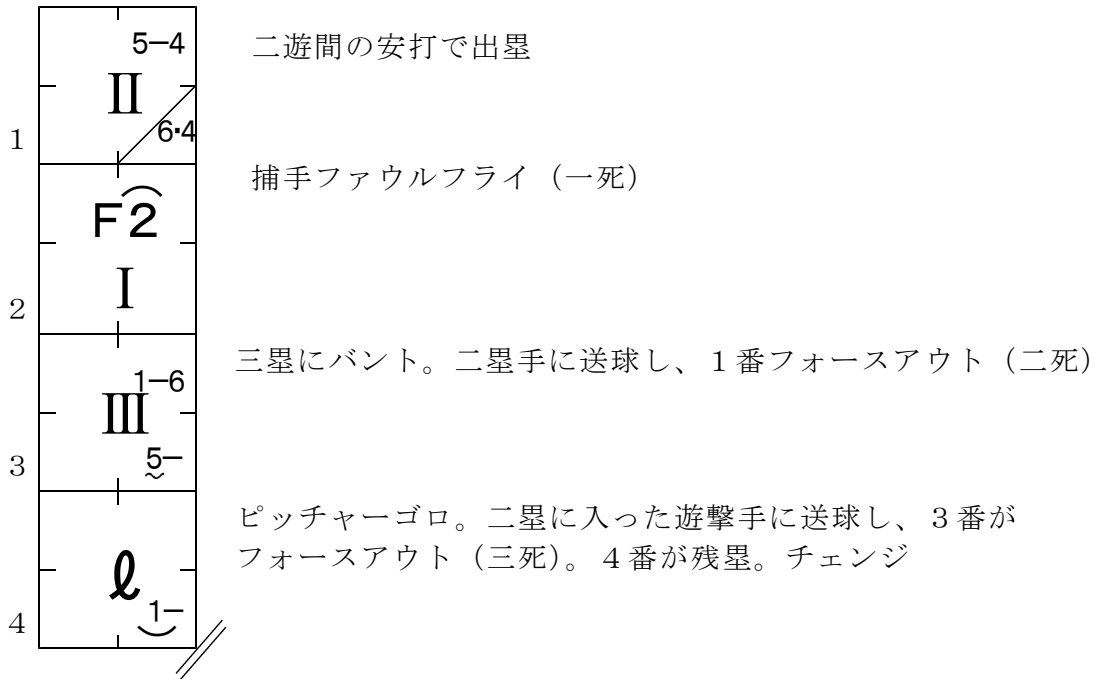
⑧ 残塁



⑨ 送球間の進塁



⑩



(実習)

①

死球で出塁  
2番の打撃で二塁へ進塁

ライト前安打で出塁

②

センター前安打で出塁  
2番の打撃で  
三塁まで進塁

ライト右への安打

③

ライト右への二塁打  
2番の打撃で得点  
(投手の自責点)

センター前安打  
打点

④

ショート失策で出塁  
2番の打撃で得点  
(投手の非自責点)

ライト右への二塁打  
打点

⑤

三塁バント安打で出塁  
2番の打撃で二塁に進塁  
3番の死球で三塁に進塁  
4番の四球で得点

センター前安打で出塁  
3番の死球で二塁に進塁  
4番の四球で三塁に進塁

死球で出塁  
4番の四球で二塁に進塁

四球で出塁 (打点)

⑥

ショート内野安打で出塁  
2番の打撃で二塁へ進塁  
3番の打撃で得点  
投手の自責点  
ピッチャーゴロで一死

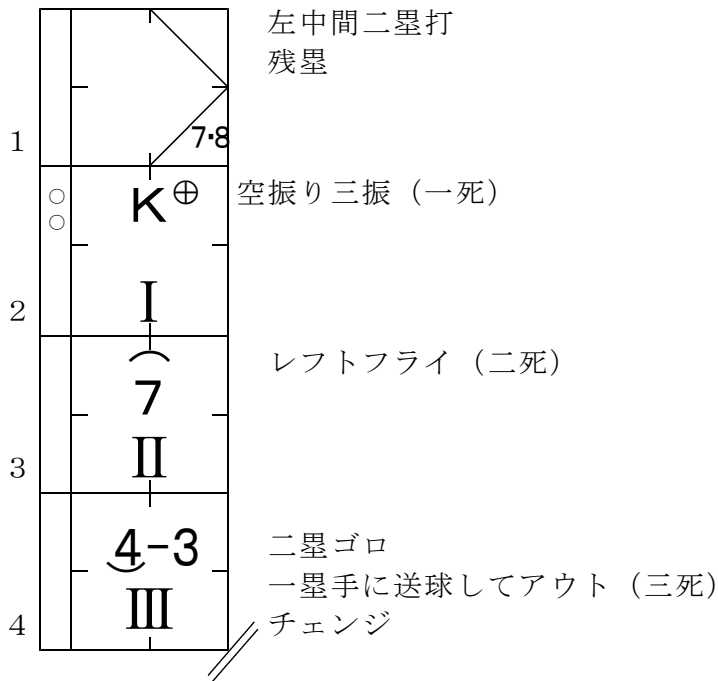
ライト前安打で出塁  
打点

⑦

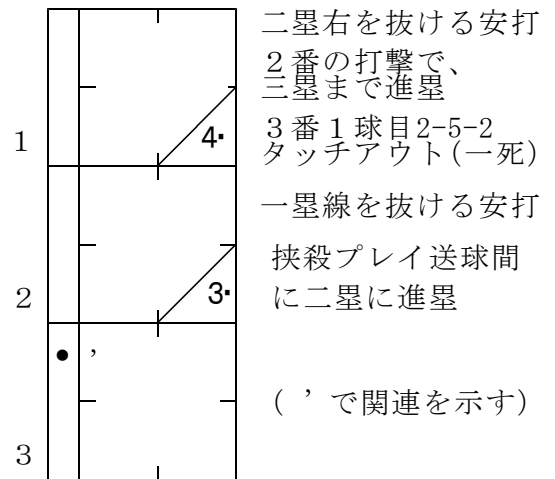
センター前安打で出塁  
2番の打撃で得点  
(投手の自責点)

ライトオーバーの本塁打で得点  
(投手の自責点)  
打点 2

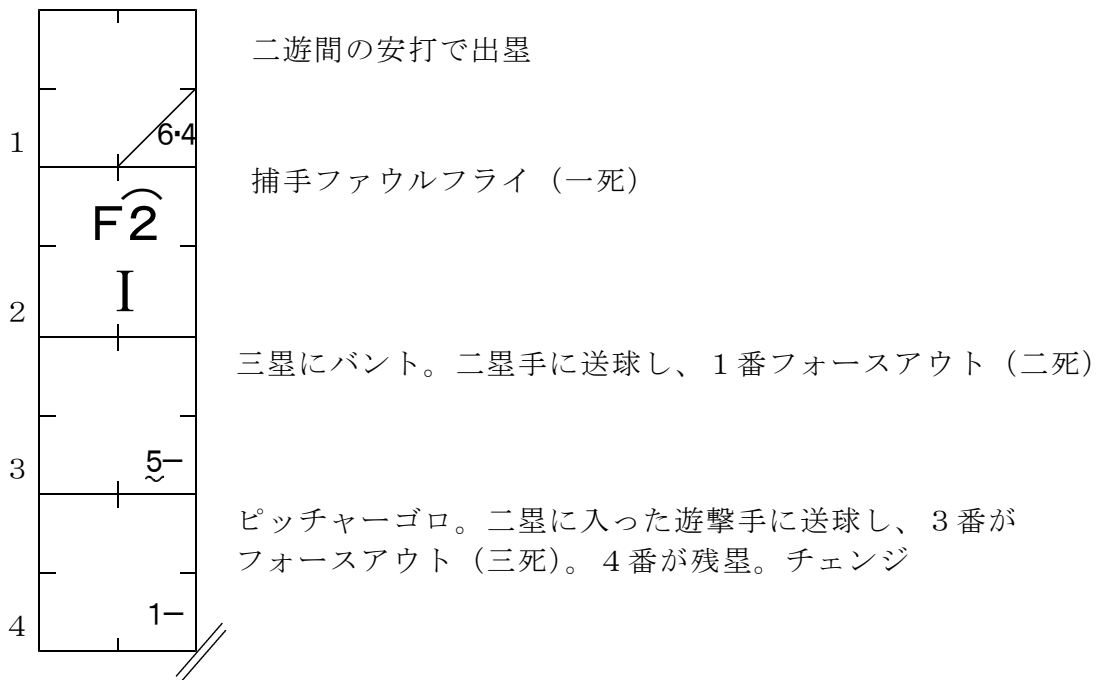
⑧ 残塁



⑨ 送球間の進塁

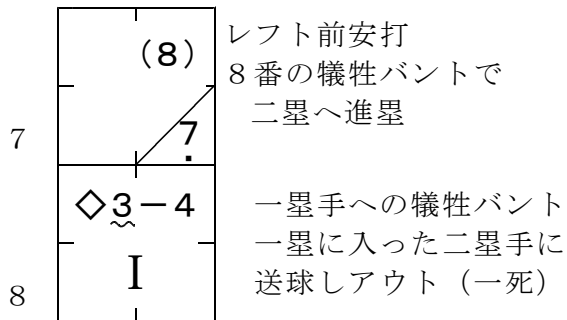


⑩

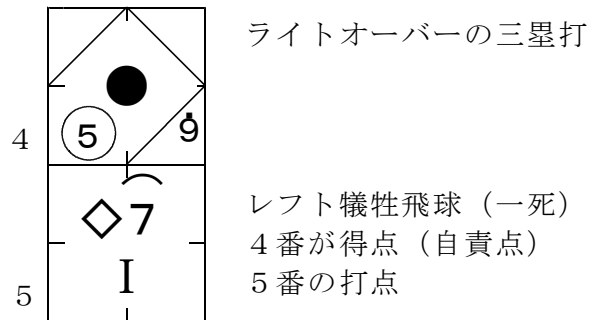


## 7 犠牲打

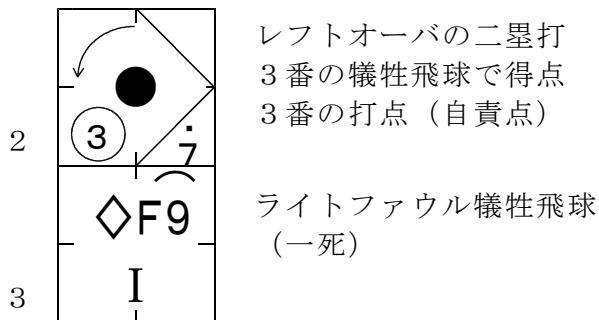
### ① 犠牲バント



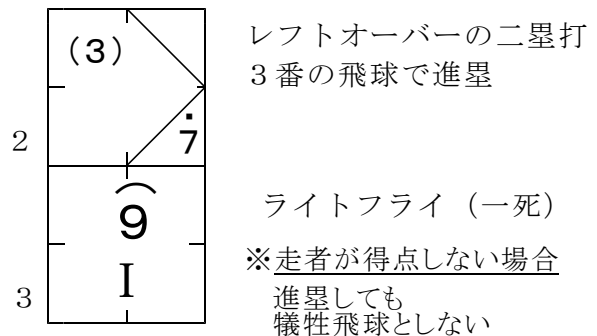
### ② 犠牲フライ



### ③ 犠牲フライ

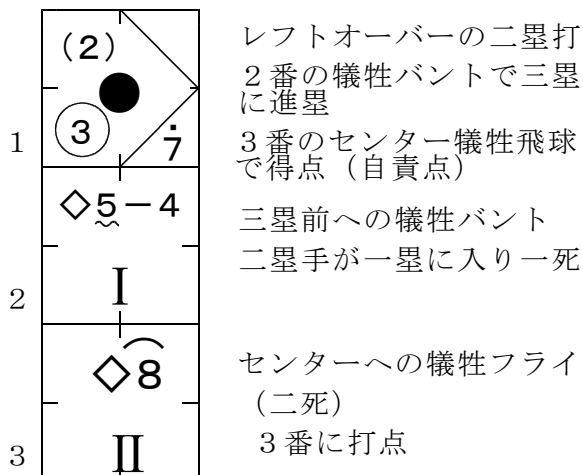


### ④ 犠牲フライにならない場合

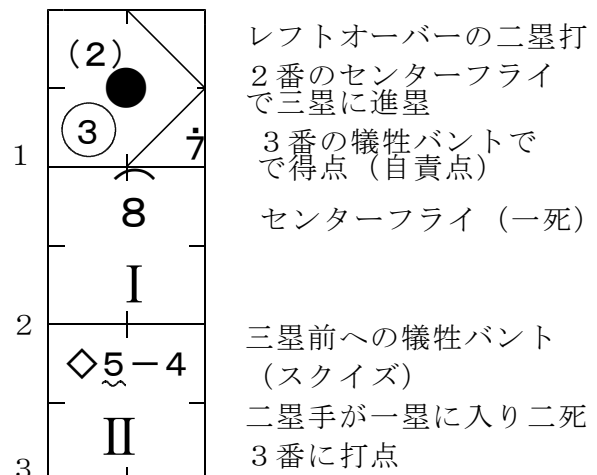


## 発展問題

### ※⑤ 飛球が犠牲打になる場合

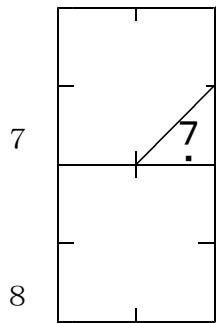


### ※⑥ 飛球が犠牲打にならない場合



(実習)

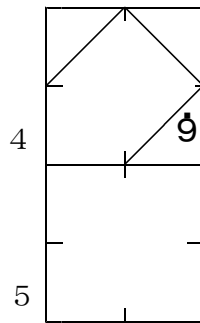
① 犠牲バント



レフト前安打  
8番の犠牲バントで  
二塁へ進塁

一塁手への犠牲バント  
一塁に入った二塁手に  
送球シアウト (一死)

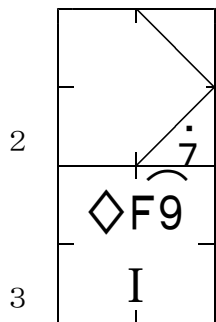
② 犠牲フライ



ライトオーバーの三塁打

レフト犠牲飛球 (一死)  
4番が得点 (自責点)  
5番の打点

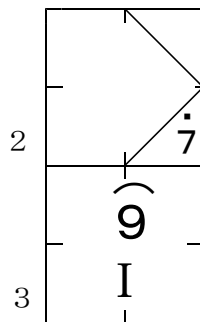
③ 犠牲フライ



レフトオーバーの二塁打  
3番の犠牲飛球で得点  
3番の打点 (自責点)

ライト犠牲飛球 (一死)

④ 犠牲フライにならない場合



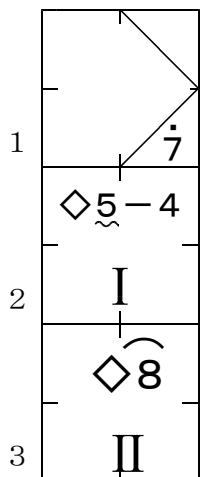
レフトオーバーの二塁打  
3番の飛球で三塁まで  
進塁

ライトフライ (一死)

※走者が得点しない場合  
進塁しても  
犠牲飛球としない

発展問題

⑤ 飛球が犠牲打になる場合

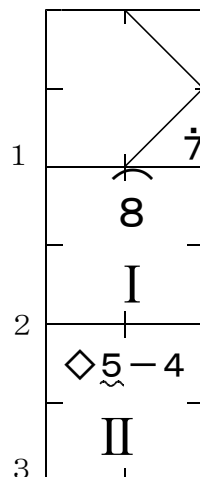


レフトオーバーの二塁打  
2番の犠牲バントで三塁  
に進塁  
3番のセンター犠牲飛球  
で得点 (自責点)

三塁前への犠牲バント  
二塁手が一塁に入り一死

センターへの犠牲フライ  
(二死)  
3番に打点

⑥ 飛球が犠牲打にならない場合



レフトオーバーの二塁打  
2番のセンターフライ  
で三塁に進塁  
3番の犠牲バントで  
得点 (自責点)

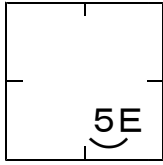
センターフライ (一死)

三塁前への犠牲バント  
(スクイズ)  
二塁手が一塁に入り二死  
3番に打点



## 8 失策(エラー)

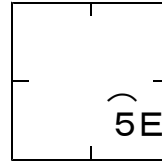
① 三塁手の失策



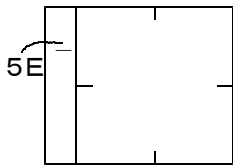
② 三塁前バントの失策



③ 三塁飛球の失策

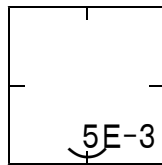


④ 三塁ファウル飛球失策



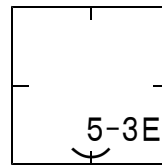
簡単な飛球を  
落球  
打撃時間の  
延長

⑤ 三塁手の送球の失策



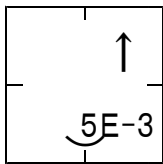
三塁手の送球が  
悪送りになる  
三塁手の送球が  
悪送りになる

⑥ 一塁手が落球 (失策)



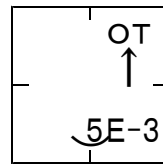
三塁手の送球が  
悪送りになる  
三塁手の送球が  
悪送りになる

⑦ 打者走者が二塁まで進塁



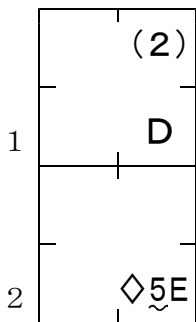
三塁手の一塁手への  
送球がそれ、打者走  
者が二塁まで進塁

⑧ 悪送球ボールデッド (オーバースロー)



三塁手の一塁手への送球が  
オーバースローとなり、  
打者走者が二塁まで進塁

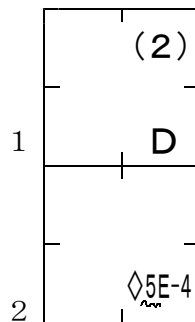
⑨ 犠牲バントの失策



(2) 死球で出塁  
2番の犠牲打で進塁

三塁への犠牲バントが  
失策となり、打者走者  
も一塁に生きる  
(犠打失策)

⑩ 犠牲バントを悪送球で失策

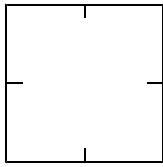


(2) 死球で出塁  
2番の犠牲打で進塁

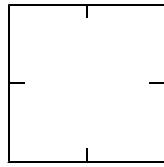
三塁への犠牲バント。一塁に  
入った二塁手への悪送球で失策  
となり、打者走者一塁に生きる  
(犠打失策)

(実習)

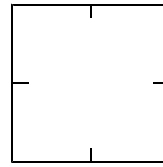
① 三塁手の失策



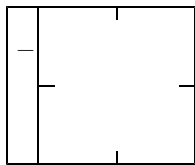
② 三塁前バントの失策



③ 三塁飛球の失策

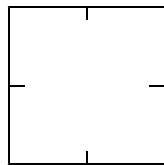


④ 三塁ファウル飛球失策



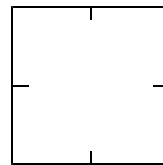
簡単な飛球を落球  
打撃時間の延長

⑤ 三塁手の送球の失策



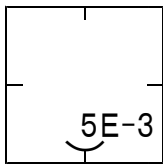
三塁手の送球が一塁手へ落ち、打者に悪送球が生じる

⑥ 一塁手が落球 (失策)



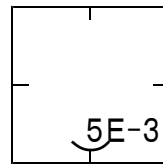
三塁手の送球が一塁手が落球し、打者が一塁に生きている ( ) には補殺を記録する

⑦ 打者走者が二塁まで進塁



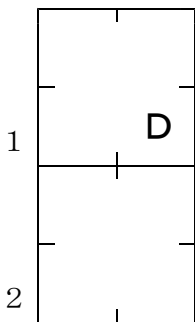
三塁手の一塁手への送球がそれ、打者走者が二塁まで進塁

⑧ 悪送球ボールデッド (オーバースロー)



三塁手の一塁手への送球がオーバースローとなり、打者走者が二塁まで進塁

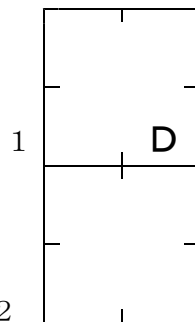
⑨ 犠牲バントの失策



死球で出塁  
2番の犠牲打で進塁

三塁への犠牲バントが失策となり、打者走者も一塁に生きる ( ) 失策

⑩ 犠牲バントを悪送球で失策



死球で出塁  
2番の犠牲打で進塁

三塁への犠牲バント。一塁に入った二塁手への悪送球失策となり、打者走者一塁に生きる

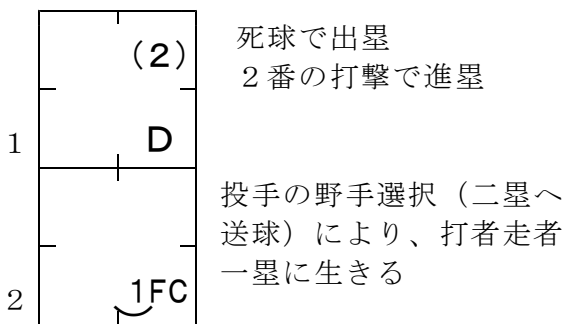
## 9 野手選択(フィルダースチョイス)

野手選択については、オフィシャルソフトボールルール、『12-5項 安打を記録しない場合』に次のように記されています。

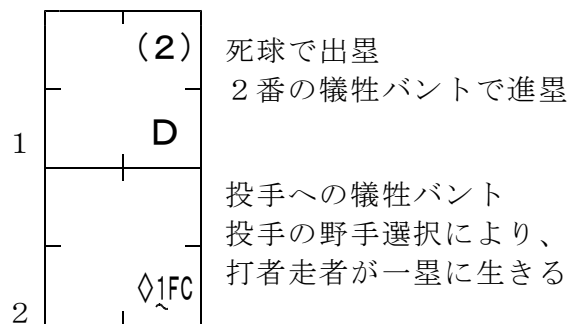
3. 野手が先行の走者をアウトにすることに成功せず、公式記録員が打者走者を一塁でアウトにできたとは判断したときは野手選択による出塁とする。

(注) 野手選択(フィルダースチョイス)とは、フェアのゴロを処理した野手が打者走者を一塁でアウトにできる状態にありながら、先行の走者をアウトにしようとうかがったり、送球したが、結果として判断を誤り、打者走者を含むどの走者もアウトにできなかったプレイをいう。

### ① 野手選択



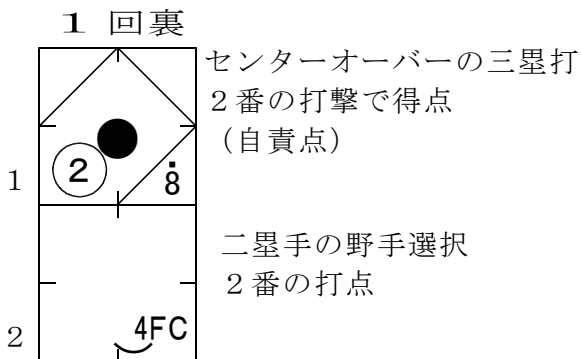
### ② 犠牲打・野手選択(犠打FC)



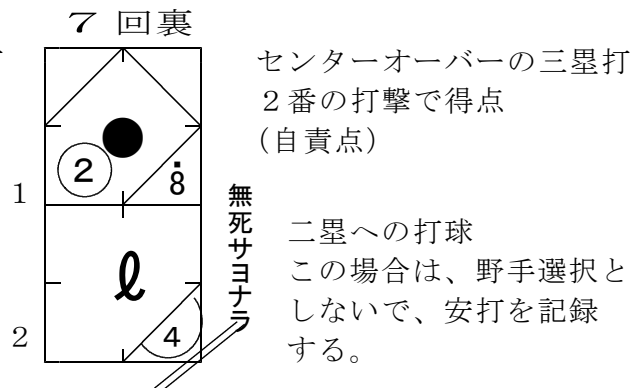
### 発展問題

走者三星。打球は二塁へ。二塁手は三星走者をアウトにしようとして本塁に送球したが、間に合わずセーフ。打者走者も一塁に生きた。

### ③ 野手選択となる場合

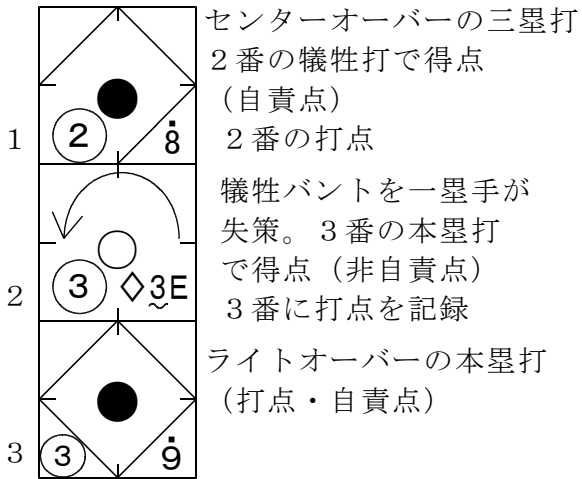


### ④ 野手選択としない場合

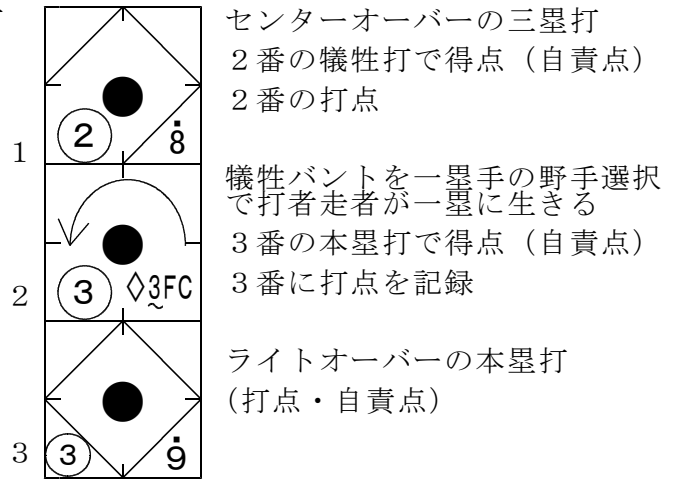


走者が得点すれば、勝敗が決するような場合では、野手選択とならない。

⑤ 犠打失策の場合

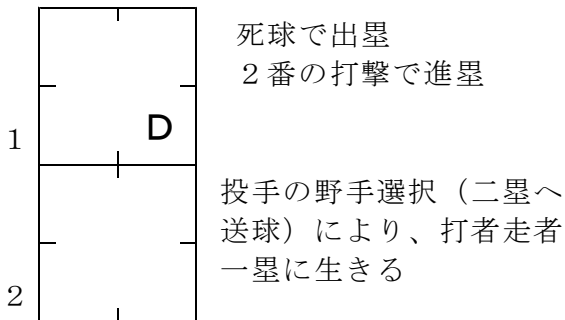


⑥ 犠打野選の場合

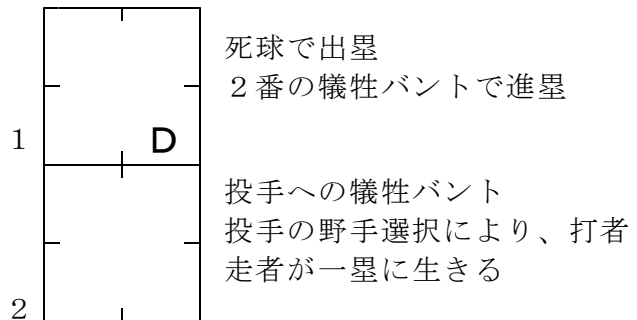


# (実習)

① 野手選択



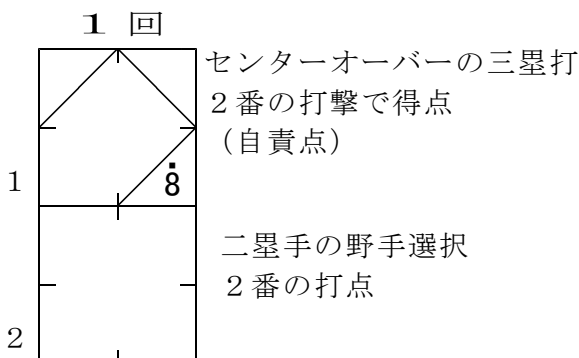
② 犠牲打・野手選択 (犠打 F C)



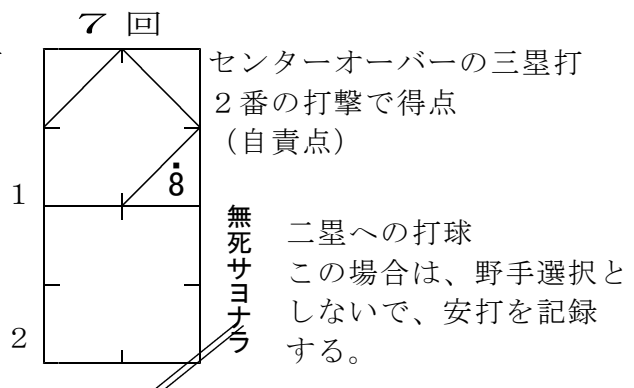
## 発展問題

走者三塁。打球は二塁へ。二塁手は三塁走者をアウトにしようとして本塁に送球したが、間に合わずセーフ。打者走者も一塁に生きた。

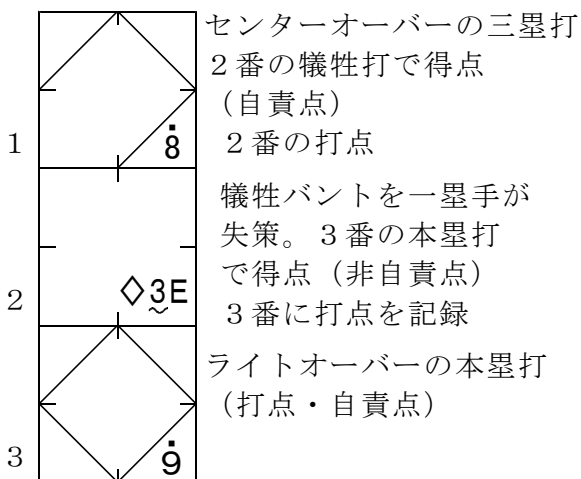
③ 野手選択となる場合



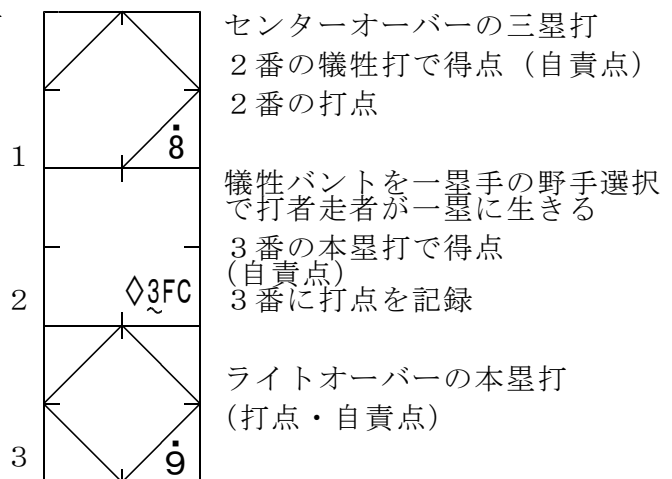
④ 野手選択としない場合



⑤ 犠打失策の場合

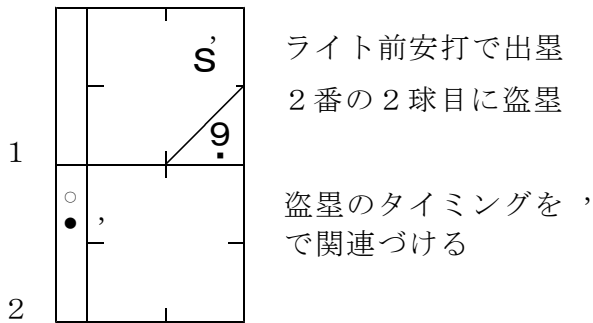


⑥ 犠打野選の場合

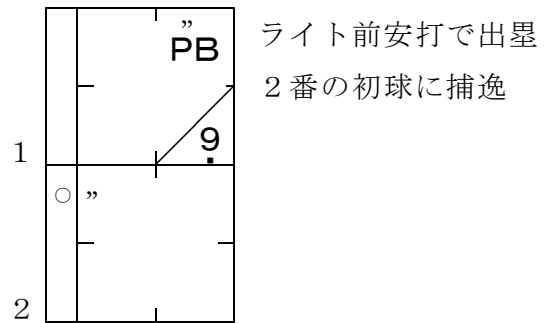


# 10 盗塁・捕逸・暴投と不正投球

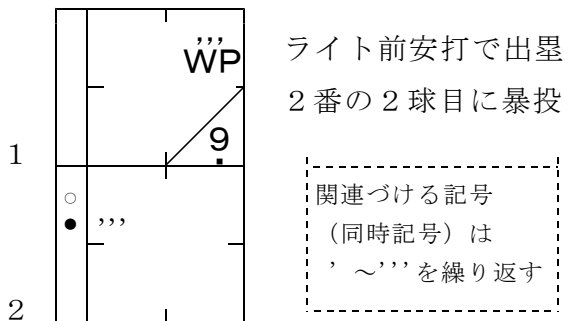
## ① 盗塁 (スチール)



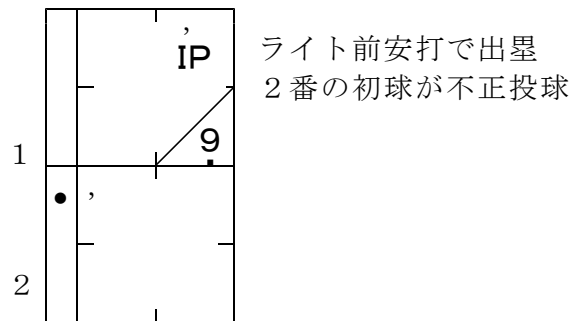
## ② 捕逸 (パスボール)



## ③ 暴投 (ワイルドピッチ)



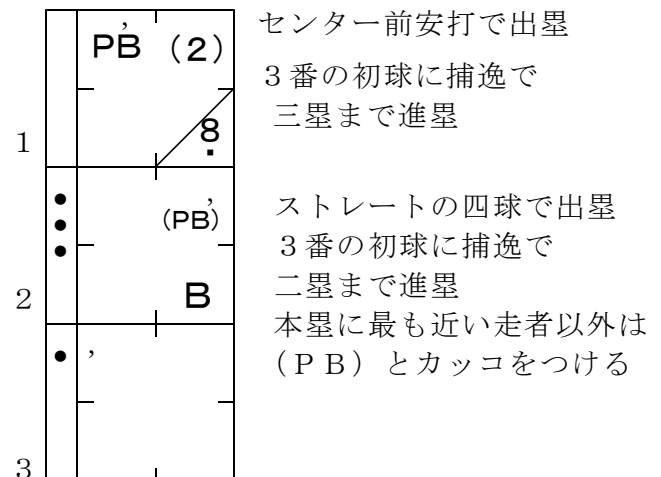
## ④ 不正投球 (イリーガルピッチ)



## ⑤ 重盗 (ダブルスチール)



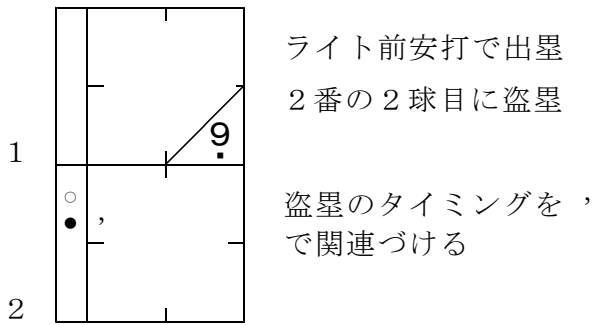
## ⑥ 2走者が捕逸で進塁した場合



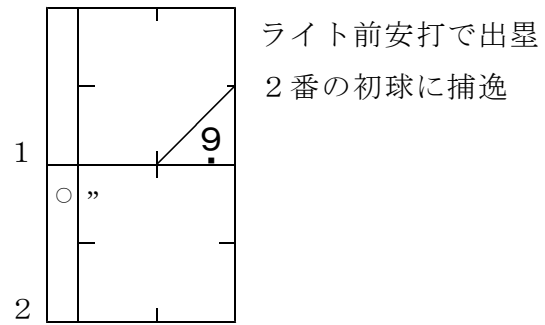
1回のプレイで行われた不正投球(IP)、暴投(WP)、捕逸(PB)が、スコアカード上で2回以上現れても、本塁にもっとも近い走者以外は( )をつけ、数えるときは併せて1個とします。ただし、重盗(DS)は三重盗(TS)については、各走者に1ずつ記録することとします。

(実習)

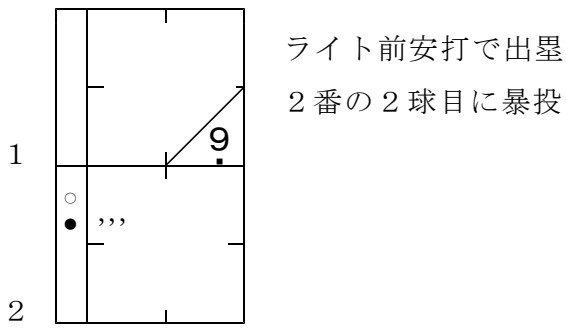
① 盗塁 (スチール)



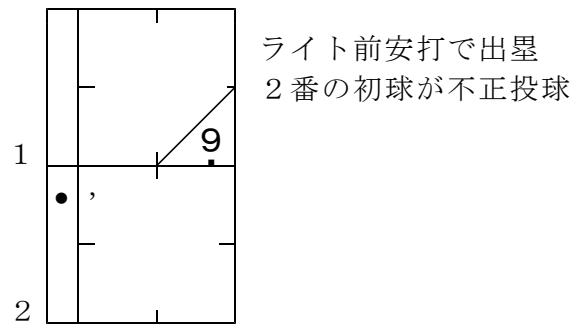
② 捕逸 (パスボール)



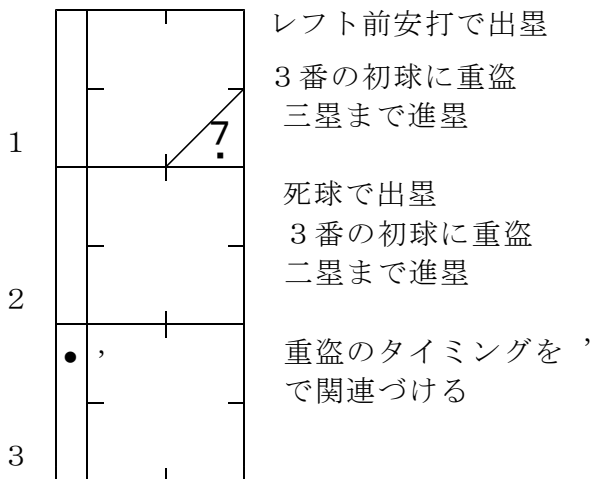
③ 暴投 (ワイルドピッチ)



④ 不正投球 (イリーガルピッチ)



⑤ 重盗 (ダブルスチール)



⑥ 2走者が捕逸で進塁した場合



## ※ 捕逸と暴投はどう違うか？

投球がこぼれ、走者が進塁するケースは試合ではよくあることです。このとき記録員はそのプレイを捕逸（パスボール・PB）または暴投（ワイルドピッチ・WP）と記録することになります。

さて、捕逸と暴投はどう違うのでしょうか？

ソフトボール・オフィシャルルールでは、次のように用語が定義されています。

捕 逸・・・捕手が正しい投球を普通の努力で捕球したり、コントロールできるのに、これができなかつたこと

暴 投・・・捕手が普通の努力で捕球できないほど外れた投球

つまり、捕手が普通に捕球できると判断された投球ならば捕逸、そうでなければ暴投となるのです。

捕手が守備についてミット（グラブ）が普通に届く範囲の投球を逸らしたのなら捕手のミスとし、そうでない投球なら投手に責任があるとしているのです。ただし、そのプレイで走者（または打者走者）が1個以上進塁するという条件があります。どんなに投球が逸れても、走者の進塁がともなわないと暴投も捕逸も記録されません。

なお、投球に基づくミスである捕逸と暴投は失策（エラー・E）にはなりません。

暴投は投手のミスなので得点は自責点の要素となりますが、捕逸が得点に直接関係する場合、その得点は自責点になりません。

実際には微妙なプレイがあるので、実戦を見なければ判断できないことが多いのですが、たとえば見逃しのストライクの投球が逸れたのであれば捕逸を、ワンバウンドした投球であれば暴投と記録されることが多いです。

投手にしてみれば「あれくらいのボールは捕球してほしい」と思えるような場合でも、ワンバウンドした球では捕逸ではなく暴投が記録されることが多いようです。

また、走者が暴投や捕逸を判断する前に盗塁を試みていた場合は、たとえボールが逸れたとしても走者の盗塁のみが記録されます。ただし、捕球できなかったためにさらに進塁した場合には「盗塁と暴投」または「盗塁と捕逸」の両方が記録されることになります。

野手が他の野手に向かって投げた送球が逸れ、野手が捕球できなかったために走者を進塁させることを指して暴投あるいは大暴投という人もいますが、この使い方は間違っています。このような場合は悪送球といって、暴投とは区別され、失策が記録されます。

悪送球の球が競技場内でインプレイのときはワイルドスロー（悪送球インプレイ）、競技場外に出てボールデッドになった場合はオーバースロー（悪送球ボールデッド・OT）といいます。