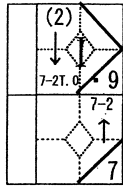
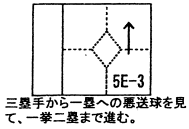
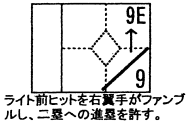


その他の進塁



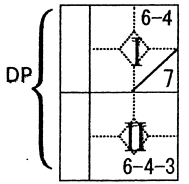
二塁打で出塁の走者が、次打者のレフト前ヒットで本塁を狙うも好返球でタッグアウト。

シングルヒットの打者走者は、本塁への送球を見て、その間に二塁に進ずる。



(f) 併殺

【併殺】
ボールが投手の手を離れてからボールデッドとなるまでか、あるいはボールが投手の手に戻って投手が次の投球姿勢に移るまでの間に、途中で失策またはミスプレイ（失策と記録されない）がなく、2人または3人のプレーヤーをアウトにした場合。

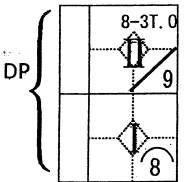


【併殺】 ダブルプレイ

安打で出塁した走者を一塁におき、七番はショートゴロ。遊撃手(6)から二塁手(4)に送球され封殺(1アウト)。さらに二塁手(4)から一塁手(3)に送球され封殺(2アウト)。連続するアウトなので併殺となる。

【守備記録】 遊撃手、二塁手、一塁手に併殺参加
【打撃記録】 「併殺打」を記録
※ 「併殺打」は打撃記録、「併殺」は守備記録。

【併殺打】
フォースダブルプレイまたはバースフォースダブルプレイとなるゴロの打球。



【併殺②】 ダブルプレイ

安打で出塁した走者を一塁におき、打者はセンターフライでアウト(1アウト)。一塁走者が飛び出していたので、中堅手(8)から一塁手(3)に送球され併殺する前にアウトになる(2アウト)。連続するアウトなので併殺となる。

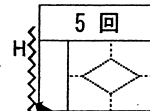
【守備記録】 中堅手と一塁手に併殺参加
【打撃記録】 打数「1」だけ

IV 選手交代

- ◆ 代打 H
- ◆ 代走 R
- ◆ 守備交代から出場はポジションの数字を記入
※指名打者に代打、代走が入った場合は、「HD」、「RD」と記入。

(a) 代打

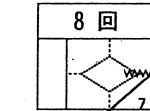
打順	位置	選手名
8	H 8	○ ○
⑥		



六番に代打し、そのままセンターの守備に就く
代打で打席に入ったときに記入する

(b) 代走

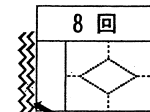
打順	位置	選手名
③	RD	□ □



三番の指名打者がレフト前安打で一塁に出發したあと、代走で出場
代走で交代した塁を明確にするための波線

(c) 守備交代からの出場

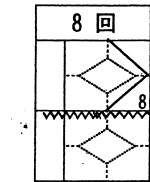
打順	位置	選手名
8	△ △	
⑥	8 (7回)	○ ○



7回から守備に就き、8回に打席に入る。
守備からの初打席時に記入する

(d) 投手交代

打順	位置	選手名
8	△ △	
③		
3	○ ○	
④		



波線を入れ、投手交代時を明確にする。

V 効率的な集計

(a) ボックススコアの記入

打順	位置	選手名	打数	得点	安打	打点	三振	四球	死球	犠打	犠飛	盗塁	盗塁刺	併殺打	残塁
8	H 8	○ ○ ○													
③															
3		▲ ▲ ▲													
④															

選手交代があったときは、実線を引きいて区別する。

最下段の欄にチーム合計を記入。
→ 35 5 10 5 7 5 0 0 2 3 1 2 10

打撃テーブルの各項目には、1回の打撃が完了し該当する項目にその都度「正」の字で記入していく。また、得点、盗塁、盗塁刺や残塁などもその都度記入していくと良い。慣れてくれば、効率的で正しい集計ができるので実践してみよう。

(b) 検算

チーム成績を記入した後、下記の方法で検算することができるので、試してみよう。数式が一致すれば各数字が正しいという証明になる。

打席数 = 打数 + 四死球 + 犠打飛 + 妨害出塁 = 得点 + 残塁数 + アウト数

例えば、上記のチーム成績で検算してみると (9回の攻撃があったと仮定)

(42) = 35 + 5 + 2 + 0 = 5 + 10 + 27
アウト数 : 3×9=27