

STEP UP

EasyScore

イーजीースコア

【シーン別 操作解説編】

2021.1.31

本書の位置づけ

本書は、EasyScoreの基本的な入力、及び、数試合の入力経験がある方を対象に、試合中に発生するシーン、プレーに対してどの項目を選択すべきか示したガイダンス書となっています。EasyScore内での判定項目の選択は「野球規則第9章：公式記録員」を根拠に編集しておりますので、野球規則第9章は目を通していただきたく思います。

またEasyScoreの基本的な操作方法是OmyuTech社提供の「EasyScore操作マニュアル」をご覧ください。

シーン別の入力ガイダンス（目次）

- 入力に際して
（手戻りが起きなための心得）
- 入力順序（主な画面）
- 盗塁、ワイルドピッチ、パスボール
 - ・ダブルスチール失敗
 - ・ワイルドピッチと悪送球の混合
- ダブルプレー（併殺）
 - ・ダブルプレー（併殺）
 - ・リバースフォースダブルプレー（併殺）
 - ・ダブルプレー崩れで打者走者が二塁に進む
- 犠牲フライ
- 犠牲バント
- 打点が認められる得点
／打点が認められない得点
- 振り逃げ
- 投球なしで処置されるプレー
- アピールプレー
- 打順間違いが発生したら

入力に際して (手戻りが起きないための心得)

①視野を広げて、プレーを見よう

- ・どんな打球だったか？ (強い／弱い／難しい／簡単 、 タイミングは？)

②プレーが落ち着く迄は、プレーを記憶することに徹しよう

- ・審判のジャッジをよく見よう (ストライク／ボール／アウト／セーフ／フェア／ファウル)
- ・打球を捕球した野手を記憶しておこう / 送球に関わった野手を記憶しておこう

③プレーが落ち着いてから、入力を始めよう

- ・タッチアップはアピールの有無を確認してから入力を始めよう

④走者の状況を確認してから、最後の「登録」ボタンを押そう

- ・登録ミス多数！ 一度、顔を上げて塁上の走者の位置を確認しよう。

入力に際して（手戻りが起きないための心得）

⑤選手交代や守備変更は、(1)発生時に、(2)一度に全て、登録してください

※データ不整合エラー（「すでに登録されています」等）を発生させないための心得です

※発生時ではなく後で登録する場合の注意点（データ不整合エラーの防ぎ方）

- (1) 登録は交代／変更が発生した回の次の回に行くまでに登録し終わる
- (2) 交代／変更の発生順に登録してください。
- (3) 登録を始めたら、一度に全て登録し終わる。

※データ不整合エラーが起きてしまったら、エラーが発生した「回」の選手変更／守備変更の登録を全て削除して再度登録してみてください。それでもデータ不整合エラーが無くならない場合は、該当の「試合」の選手変更／守備変更の登録を全て削除して再度登録してみてください。

入力に際して（どうしても入力が間に合わない場合）

①投球数をカウントしてください

②打者への投球結果、打撃結果のメモを取ってください

入力順序 (主な画面)

①投球コース記録



- 投球なし
- ボーク
- 打者反則S
- 投手反則B
- 打撃妨害
- 申告敬遠

②投球結果

- ### 投球結果
- B** ボール
 - S** 見逃し
 - S** 空振り
 - F** ファウル
 - I** インプレー
 - B** ウェストボール
 - B** 敬遠ボール
 - B** 死球
 - S** バント空振り
 - F** バントファウル
 - E** ファウル+失策
 - S** ファウルチップ
 - IF** 打撃妨害
 - IP** 守備妨害

③打球位置記録



④打球属性

- ### 打球属性
- G** ゴロ
 - G** 強いゴロ
 - F** フライ
 - L** ライナー
 - B** バント

⑤打撃結果

- ### 打撃結果
- G** ゴロ
 - A** 安打
 - 2** 2塁打
 - 3** 3塁打
 - L** ランニング本塁打
 - E** 失策
 - 2** エンタイトル2塁打
 - OB** 走塁妨害
 - IP** 守備妨害
 - X** 規則違反

⑥送球順序記録



⑦走塁結果記録



⑧アウト原因/進塁原因

- ### アウト原因
- F** フォースアウト
 - TO** 走塁死
 - R** リタッチ
 - CS** 盗塁死
 - ケ** 牽制死
 - IP** 守備妨害
 - 規則違反** 規則違反
 - その他** その他
 - X** キャンセル
- ### 進塁原因
- 通常** 通常
 - タッチアップ** タッチアップ
 - E** 失策
 - S** 盗塁
 - WP** ワイルドピッチ
 - PB** パスボール
 - 送球間** 送球間
 - CS** 盗塁死+失策
 - OB** 走塁妨害
 - BK** ボーク
 - その他** その他
 - X** キャンセル

登録完了

盗塁、ワイルドピッチ、パスボール

盗塁、ワイルドピッチ又はパスボールが発生した時に予想される走塁プレーに対する記録項目

アウト原因	
	フォースアウト
	走塁死
	リタッチアウト
	盗塁死
	牽制死
	守備妨害
	規則違反
	その他
	キャンセル

一塁走者がワイルドピッチやパスボールを見て二塁へ進もうとしたが、二塁でタッチアウトになった

一塁走者が盗塁を試みたが、二塁でアウトになった

進塁原因	
	通常
	タッチアップ
	失策
	盗塁
	ワイルドピッチ
	パスボール
	送球間
	盗塁死+失策
	走塁妨害
	ボーク
	その他
	キャンセル

一塁走者が盗塁（ディレードスチール含み）を試み二塁へ進んだ。
※ダブルスチール成功も含む

「盗塁」の判断は、ワイルドピッチ、パスボール、失策（悪送球等）より優先される

一塁走者がワイルドピッチ又はパスボールを見てから二塁へ進んだ。

ダブルスチールを試みたが、二塁走者が三塁でアウトになった。一塁走者は二塁に進塁した。

- ・二塁走者：三塁で盗塁死（CS）
- ・一塁走者：送球間で二塁進塁（本来はFc）

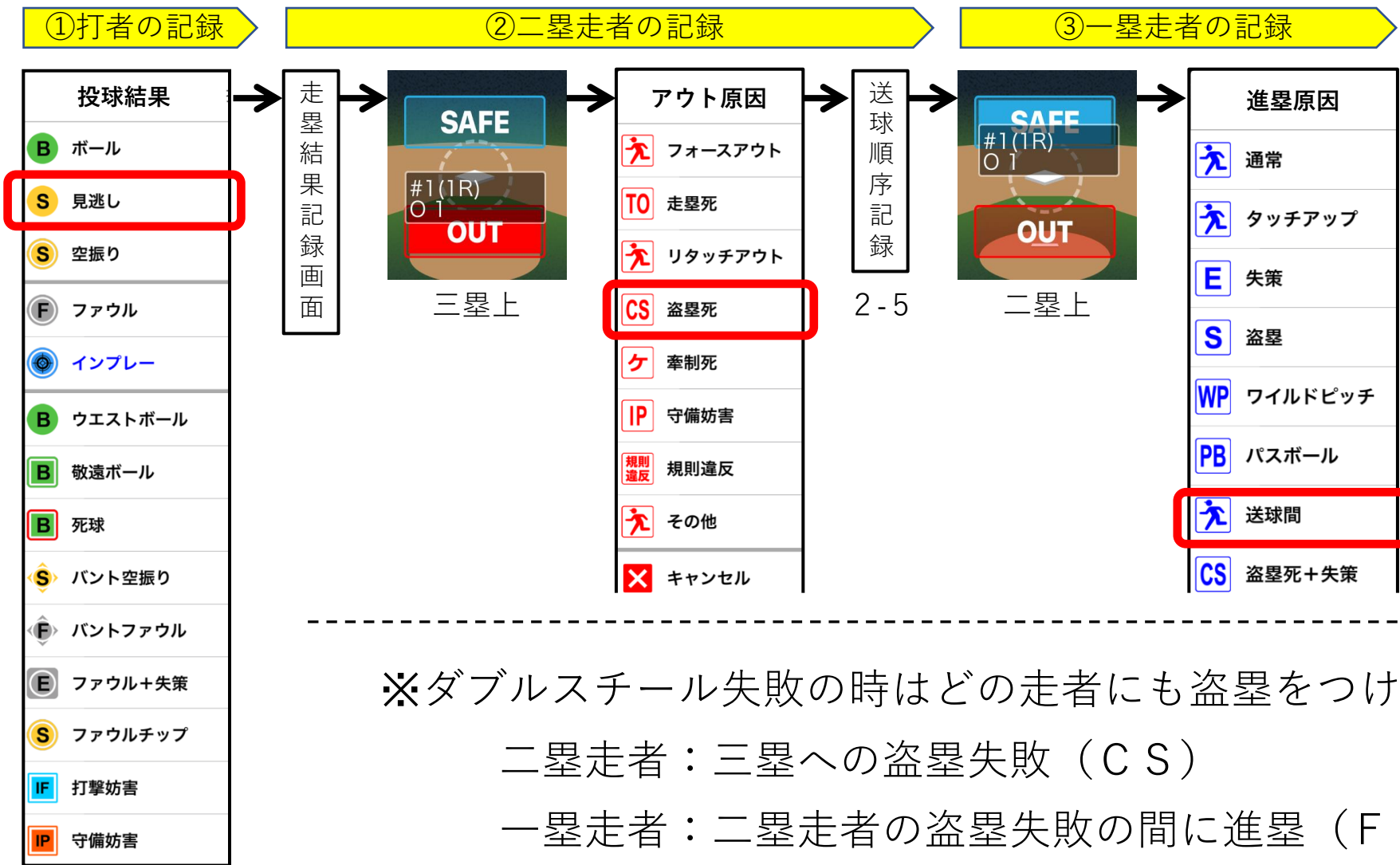
一塁走者が盗塁を試みたが、明らかにアウトのタイミングだった。しかし、二塁手（若しくは遊撃手）が好送球を落球したため、結果的に走者をセーフにしまった。

- ・一塁走者：二塁セーフだが盗塁死
- ・野手：好送球を落球した野手に失策

ダブルスチール失敗

走者一塁二塁

- ①打撃：投球は見逃しストライク（ダブルスチールを試みる）
- ②捕手から三塁手へ送球し、三塁で二塁走者にタッグした（アウト）
- ③一塁走者はその間に二塁に進塁した（セーフ）



※ダブルスチール失敗の時はどの走者にも盗塁をつけない

二塁走者：三塁への盗塁失敗（CS）

一塁走者：二塁走者の盗塁失敗の間に進塁（Fc）

☆走者に対するFcは「送球間」で対応してください

ワイルドピッチと悪送球の混合

走者二塁

- ①投球はワンバウンドのボール。
- ②捕手が弾いたのを見て、二塁走者が三塁を狙って走塁した
- ③捕手は三塁に送球したが悪送球となり、走者は三塁セーフとなった
- ④捕手の悪送球を見て、三塁走者がホームインした



ダブルプレー（併殺）

ダブルプレー（併殺）の状況で予想されるプレーに対する記録項目

打撃結果	
G ゴロ	■
DP 併殺	■
◇ 安打	
◇ 2塁打	
◇ 3塁打	
◇ ランニング本塁打	
FC 野手選択	
E 失策	
E 併殺+失策	■
◇ エンタイトル2塁打	
OB 走塁妨害	
IP 守備妨害	
X 規則違反	

併殺を狙ったが、一塁への送球が悪送球となった場合（エラーでの出塁とはしない）

☆野球規則9.12d(3)による

野手が、併殺または三重殺を企てた場合、その最後のアウトをとろうとした送球が悪球となったときは、悪送球をした野手には失策を記録しない。

併殺が完成された場合

☆状況：野球規則9.02【注2】による

打者が併殺打となるようなゴロを打ったとき、第1アウトが成立した後、第2アウトに対する送球（好送球に限る）を野手が捕らえ損じたためにその野手に失策が記録されたときのように、併殺が完成されなかった場合でも、その打者には併殺打を記録する。

ダブルプレー (併殺)

- 走者一塁。
 ①打撃：ショートゴロ
 ②遊撃手が取って二塁手に送り、二塁を踏み（1アウト）
 ③一塁手に送り、一塁を踏み（2アウト）

①打者の記録

投球結果	
B	ボール
S	見逃し
S	空振り
F	ファウル
B	インプレー
B	ウエストボール
B	敬遠ボール
B	死球
S	バント空振り
F	バントファウル
E	ファウル+失策
S	ファウルチップ
IF	打撃妨害
IP	守備妨害

打球位置指定

打球属性	
G	ゴロ
G	強いゴロ
F	フライ
L	ライナー
B	バント

打撃結果	
G	ゴロ
DP	併殺
D	安打
D	2塁打
D	3塁打
D	ランニング本塁打
FC	野手選択
E	失策
E	併殺+失策
D	エンタイトル2塁打
OB	走塁妨害
IP	守備妨害
X	規則違反

<併殺	
手入力	
5-4-3	
6-4-3	
4-6-3	
1-6-3	
1-4-3	
6-6-3	
4-4-3	

②一塁走者の記録

③打者走者の記録

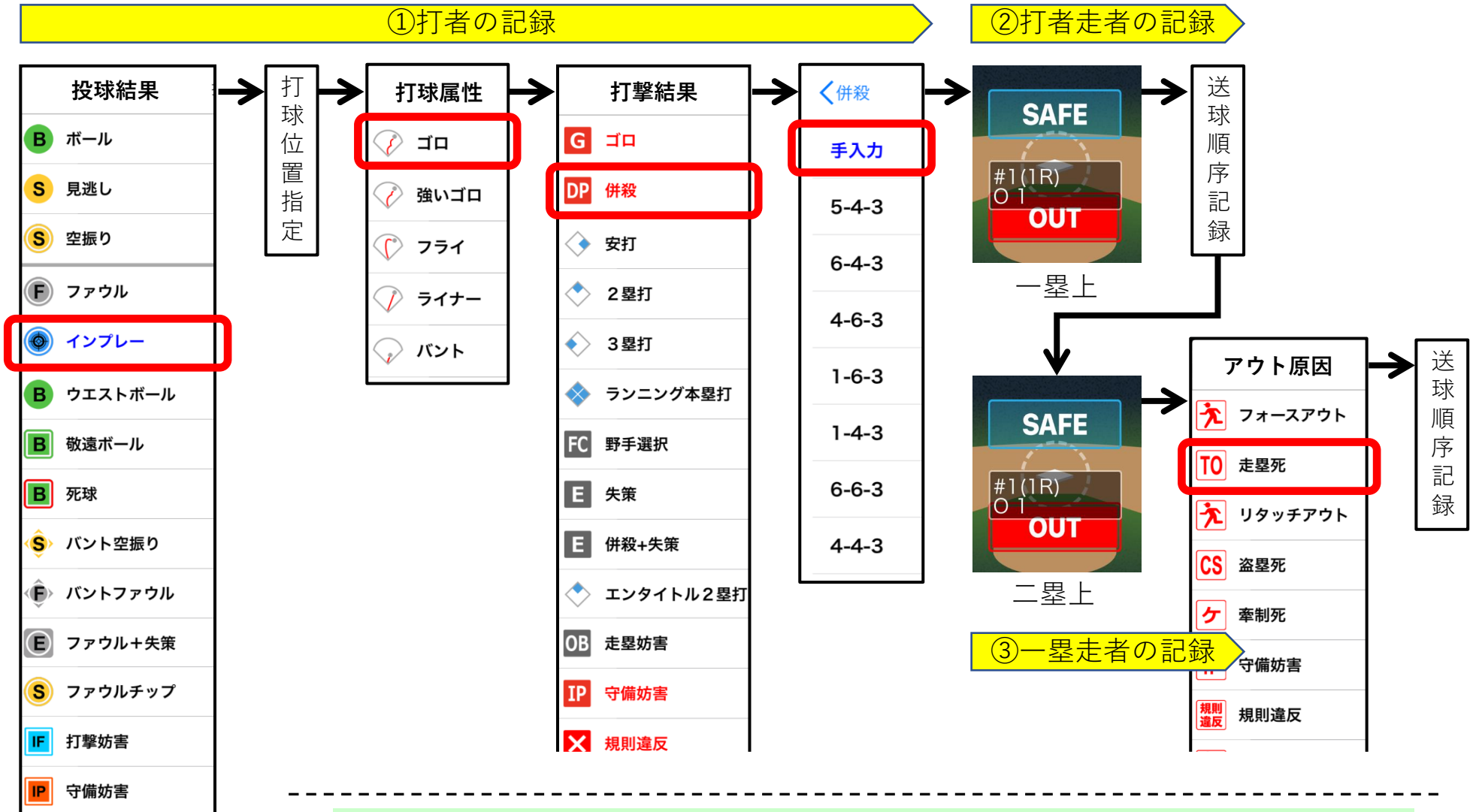
自動記録

送球順のプリセットが無い場合は、「手入力」を選択して対応してください。（リバースフォースダブルプレイを参照）

リバースフォースダブルプレー (併殺)

走者一塁。

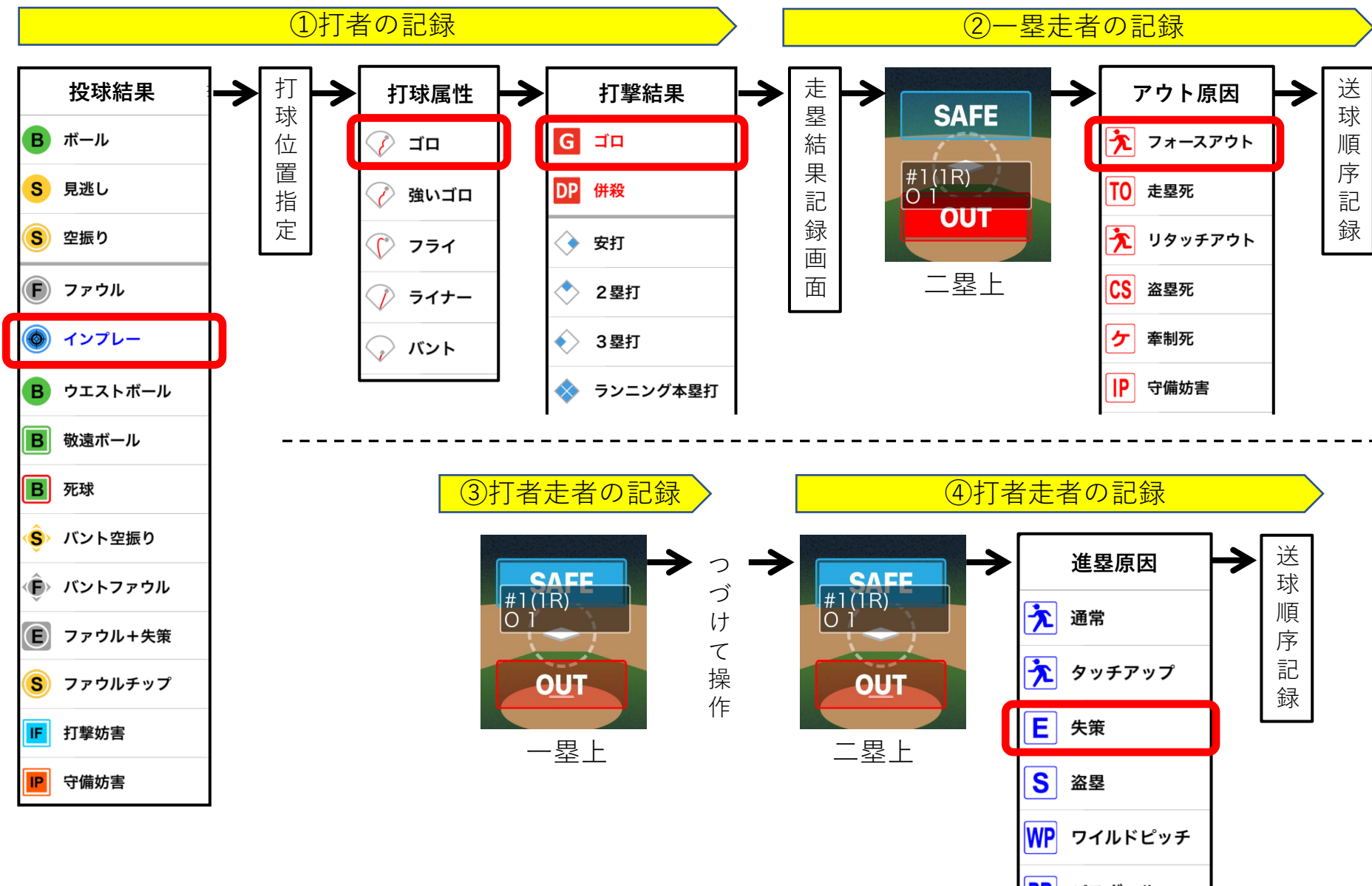
- ①打撃：ファーストゴロ、
- ②一塁手が取って一塁を踏み（1アウト）、
- ③二塁に送球し遊撃手が一塁走者にタグした（2アウト）



※アウトになった順に走者の記録を入力するのがポイント

ダブルプレー崩れで打者走者が二塁に進む

- 走者一塁 ①打撃：ショートゴロ
 ②遊撃手が取って二塁手に送球し二塁を踏む（1アウト）
 ③一塁に送球したが悪送球になり打者走者は一塁セーフ
 ④打者走者は悪送球を見て、二塁に進んだ



犠牲フライ

犠牲フライの状況で予想されるプレーに対する記録項目

打撃結果	
OUT	フライアウト
OUT	犠飛
OUT	ファウルフライ
OUT	犠飛+ファウルフライ
◇	安打
◇	2塁打
◇	3塁打
◇	本塁打
◇	ランニング本塁打
FC	野手選択
E	失策
E	犠飛+失策

【犠牲フライ成功】

0アウトまたは1アウトで打者がフライを打って、野手が捕球した後、**走者が得点した場合**

【犠牲フライ不成立】

走者がタッチアップして**本塁でアウト**になった場合
又は、アピールにより**リタッチアウト**の判定があった時

☆状況：野球規則9.08Dによる

0アウトまたは1アウトで打者がフライを打って、野手が捕球し損じたときに、走者が得点した場合で、仮にその打球が捕らえられていても、捕球後走者は得点できたと記録員が判断した場合には、犠牲フライを記録する

打者：犠飛と野手失策でセーフ
走者：犠飛によりホームイン
野手：失策

犠牲バント

犠牲バントの状況で予想されるプレーに対する記録項目

打撃結果	
G ゴロ	
OUT 犠打	
OUT フライアウト	
OUT ファウルフライ	
DP 併殺	
E 犠打+失策	
FC 犠打+野選	
◇ 安打	
◇ 2塁打	
◇ 3塁打	
◇ ランニング本塁打	
FC 野手選択	

走者を送ろうとしたが、走者がアウトになった。打者走者は一塁セーフとなった。

犠牲バントが成立した場合（スクイズも含む）

犠牲バントを試みたが、併殺打になってしまった。

犠牲バントを試みたが、失策により打者走者を含む全走者がセーフとなった

犠牲バントを試みたが、野手が二塁又は三塁に送球しセーフとなった。
打者走者は一塁セーフとなった。

打者：犠打+野手選択
走者：【進塁原因】で「通常」を選択する

犠牲バントを試みたが、野手がフェア/ファウルの見極めでボールを見送っている間に、ボールがフェアゾーンで止まった時など

打点が認められる得点／打点が認められない得点

ホームインした走者の走塁原因を特定します

進塁原因	
 通常	
 タッチアップ	
 失策	
 盗塁	
 ワイルドピッチ	
 パスボール	
 送球間	
 盗塁死+失策	
 走塁妨害	
 ボーク	
 その他	
 キャンセル	

安打、犠牲バント、犠牲フライ、内野アウト、野手選択を利用してホームインした
(打点が付く)

※犠牲バント(スクイズ)、犠牲フライの場合、1人目のホームインは自動的に走塁登録されます。同一状況で2人目の走者がホームイン(ツーランスクイズ)する場合は「通常」を選択

野手失策を利用してホームインした場合 (打点が付かない)

ホームスチールが成功した場合 (打点が付かない)

※走者1塁3塁の時、一塁走者が盗塁を仕掛けた後、三塁走者がホームに突入(盗塁)してホームインした場合(ダブルスチール成功。打点が付かない)

ワイルドピッチやパスボールによりホームインした場合 (打点が付かない)

挟殺プレー中、野手怠慢プレー、他の走者の暴走アウト、等、打撃や失策に関わらないプレーによりホームインした場合 (打点が付かない)

振り逃げ

振り逃げの状況で予想されるプレーに対する記録項目

打撃結果	
S	空振り三振
S	三振+振り逃げ失敗
W	振り逃げ+ワイルドピッチ
P	振り逃げ+パスボール
E	振り逃げ+失策
K	振り逃げ

振り逃げを試みたが、タッグされるか、一塁でアウトになった場合に選択する

振り逃げ成功。3ストライク目の投球が、ワイルドピッチ又はパスボールの場合に選択する

※野球規則【9.13a、9.13b】により、振り逃げ成功の原因がワイルドピッチの場合はピッチャーにWPを付ける。同様に、パスボールならキャッチャーにPBの記録を付ける

振り逃げ成功。成功の原因が失策による場合に選択する

※捕手から一塁手への送球が悪送球になり、打者走者がセーフになった場合など

上記4項目によらずに、振り逃げ成功した場合に選択する

投球なしで処置されるプレー

振り逃げの状況で予想されるプレーに対する記録項目

投球なし		
ボーク	■	走者がいる状況で、ボーク（反則投球）が適用された。走者は自動的に1つ進塁する
打者反則S	■	バッターボックス内で打撃姿勢をとろうとしなかったため、球審がストライクを宣告した
投手反則B	■	投手の禁止事項（ボールをグラブ、身体、着衣で摩擦、等）を繰り返したため、ボールが宣告された。
打撃妨害	■	スイングしたバットにキャッチャーのミットが触れて打撃妨害になった。
申告敬遠	■	相手チームより申告敬遠の申し出があった

アピールプレー

アピール（ベース空過、リタッチミス、打順間違い、他）による記録項目

アウト原因	
	フォースアウト
	走塁死
	リタッチアウト
	盗塁死
	牽制死
	守備妨害
	規則違反
	その他
	キャンセル

走者がベースを空過した。野手のアピールにより走者アウトとなった

フライ（犠牲フライ含み）を打ったが、タッチアップのスタートが早かったため野手のアピールにより走者アウトとなった

※打順間違いについてアピールした場合、状況に応じて3通りの入力が発生する

- ①不正位打者のカウントを引き継いで正位打者が引き続き打席に立つ
- ②不正位打者の打撃結果を正位打者へ置き換えてアウトにする
- ③不正位打者の打撃結果（安打/四死球/併殺等）を無効にして正位打者をアウトにする

EasyScoreでは、③については別途記録し公式記録員/球場役員と記録について協議する

アピールプレー (打順間違いが発生したら)

① EasyScore の入力を保留し、不正位打者の記録を紙にメモする

- ・ 投球記録：ストライク／ボール／ファール
- ・ 走塁記録：盗塁及び盗塁死、WP、PB、牽制球アウト、等
- ・ 打撃記録：安打、アウト、犠打、犠飛、等

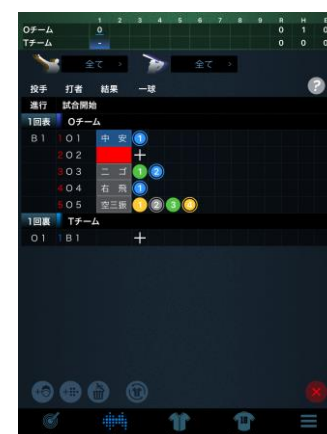
② 「攻撃側／守備側のアピール有無」「アピールの時機」「不正位打者の打撃結果」に応じて、EasyScoreに不正位打者の記録を正位打者／不正位打者の記録として入力する

アピール	時機	打撃結果	メモした記録	次の打順
(1)	無し		不正位打者に記録する	不正位打者の次
(2)	有り	打撃前	正位打者に記録する	正位打者の次
(3)	有り	打撃後	単独アウト	正位打者の次
(4)	有り	打撃後	複数アウト 併殺等	正位打者の次
(5)	有り	打撃後	安打/四死球/等	正位打者の次

打順間違いが発生した回は入力しないでメモを保存する

打順間違い時の対応 (一球履歴機能を使って、打者を飛ばして対応)

例1：2番の打順で3番が打席に入った (アピール無しで試合が続行した。前ページ表の(1)の例)



- ①2番をタップ(紫に変化)
- ②選手追加ボタンをタップ

- ③入力ボタンをタップ

※投球コース記録画面で、投球結果、打撃結果、走塁結果を登録

例2：2番の打順で3番が打席に入った (3番打者が出塁した後、アピールがあった。前ページ表の(4)(5)の例)



- ①2番をタップ(紫に変化)
- ②選手追加ボタンをタップ
- ③以下、打者分を追加
- ④メニューボタンをタップ

- ⑤チェンジをタップ
- ※得点が入ったら、チェンジ+点数入力をタップして得点を記入

- ⑥入力ボタンをタップ