



## スコア入力ガイド

**Mei**ster

## 目次

本ガイドについて .....	4
スコアの入力 .....	5
基本編 .....	5
二塁打 .....	5
本塁打 .....	6
打者のアウト： ゴロでアウト .....	7
打者のアウト： 6 → 4 → 3 の併殺 .....	8
進塁： 通常進塁(打撃による進塁) .....	9
進塁： 盗塁による進塁 .....	10
進塁： 失策（エラー）による進塁 .....	11
走者のアウト： 封殺・タッチアウト .....	12
走者のアウト： 盗塁刺殺 .....	13
走者のアウト： 守備妨害 .....	14
選手交代： 代打 .....	15
選手交代： 代走 .....	16
選手交代： 投手交代 .....	17
選手交代： 野手交代 .....	18
実践編（ケーススタディ） .....	19
二塁打だったが暴走してアウト .....	19
内野安打、走者が暴走してアウト .....	20
凡打（走者アウト、打者はセーフ） .....	21
悪送球に次ぐ悪送球 .....	22
落球さらに悪送球 .....	23
暴投振り逃げからの悪送球 .....	24
大悪送球で 2 進塁 .....	25
暴走の隙に .....	26
タッチアップ .....	27
犠打失敗で併殺 .....	28
野選 .....	29
その他 .....	30
スコアの修正 .....	31
投球のスコアを修正する .....	31
ボールの入力を忘れた .....	31
選手交代を修正する .....	33

野手交代の入力を忘れた .....	33
打者のスコアを修正する .....	35
一塁打を内野安打に修正 .....	35
本塁打の修正 .....	38
走者のスコアを修正する .....	41
走者の進塁要因を修正 .....	41
走者のアウト要因を修正 .....	43
その他 .....	45
イニングを全体的に入力し直したい .....	45

## 本ガイドについて

本ガイドは、Visco for Baseball による具体的なスコア入力およびスコア修正の方法について、『Visco for Baseball 操作マニュアル』(以下、操作マニュアル) を補足するものです。

- ※ 本ガイド内の一部の操作手順について、Visco for Baseball のオプション設定がデフォルトの状態である前提で記述しています。オプション設定をデフォルトから変更している場合、操作手順が異なる場合がありますので、予めご了承ください。

## スコアの入力

具体的なスコアの入力の仕方について、プレイ別にその操作手順を説明しています。

各機能の基本的な使い方については、操作マニュアルを参照して下さい。

### 基本編

---

#### 二塁打

---

##### プレイのケース

打球が左中間の左寄りへのライナーで、打者は二塁へ。(二塁打)

##### 入力手順

- 打撃ナビで「カキーン」ボタンをクリック。

下記手順でも OK

- 「カキーン」図形を対象スコアのマスにドロップ。

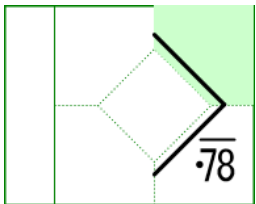
- 打撃結果で「二塁打」を選択。
- 球筋で「ゴロ」、「フライ」、「ライナー」のいずれかを選択。
- ボールの流れで左中間を選択。

落下点選択でボールの落下点を指定。

##### 注意

オプション「カキーン・スコア入力設定」の「ボールの流れ入力時、打球の落下点を選択しない」が ON の場合は表示されません。

- 「確定」ボタンをクリック

入力結果のスコア（例）


## 本塁打

---

### プレイのケース

センター越えのホームラン

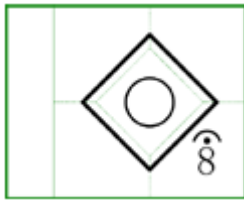
### 入力手順

- 打撃ナビで「ホームラン」ボタンをクリック。

下記手順でも OK

- 打撃ナビで「カキーン」ボタンをクリック。
  - 打撃結果で「本塁打」を選択。
- ボールの流れでセンター越えの位置を選択。
  - 「確定」ボタンをクリック。

入力結果のスコア（例）



## 打者のアウト: ゴロでアウト

---

### プレイのケース

サードゴロで、ファーストへ送球でアウト。

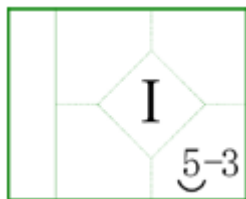
### 入力手順

- 打撃ナビで「カキーン」ボタンをクリック。

下記手順でも OK

- 「カキーン」図形を対象スコアのマスにドロップ。
- 打撃結果で「アウト」を選択。(デフォルト)
- 球筋で「ゴロ」を選択。(デフォルト)
- ボールの流れで「5」→「3」の順に選択。
- 「確定」ボタンをクリック。

入力結果のスコア (例)



## 打者のアウト: 6 → 4 → 3 の併殺

### プレイのケース

走者一塁の状態から、

打者のショートゴロを真正面で捕球、セカンドへ送り一塁走者がアウト。

さらにセカンドはファーストへ送球、打者走者アウトで、ダブルプレイ。

(6→4→3 の併殺)

### 入力手順

- 打撃ナビで「カキーン」ボタンをクリック。

下記手順でも OK

- 「カキーン」図形を対象スコアのマスにドロップ。
- 打撃結果で「アウト」を選択。(デフォルト)
- 球筋で「ゴロ」を選択。(デフォルト)
- ボールの流れで「6」を選択。
- 「1 塁走者へ」ボタンをクリック  
守備状況ダイアログで、「6」→「4」→「アウト」と選択し、「OK」をクリック。
- ボールの流れで「3」を選択。
- 「確定」ボタンをクリック。

入力結果のスコア (例)	



## 進塁：通常進塁(打撃による進塁)

---

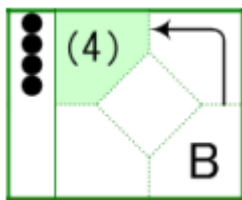
### プレイのケース

一塁走者が、(4 番) 打者の打撃により、一塁から三塁へ進塁。

### 入力手順

- 一塁走者（走者が一塁にいる状態）のマスを右クリックし、メニュー「進塁」を選択。
- 進塁要因「通常進塁」「4 番打者による」（該当する打者）を選択。
- 進塁先「三塁へ」を選択。
- 「確定」ボタンをクリック。

入力結果のスコア（例）



#### Point

- ・ 打撃（カキーン）による進塁の場合、カキーン確定時に表示される「進塁確認」画面から入力することもできます。（通常は、そちらから入力した方が簡単です。）
- ・ 打撃に依らないが、他走者により進塁出来た場合も「通常進塁」で入力します。

## 進塁：盗塁による進塁

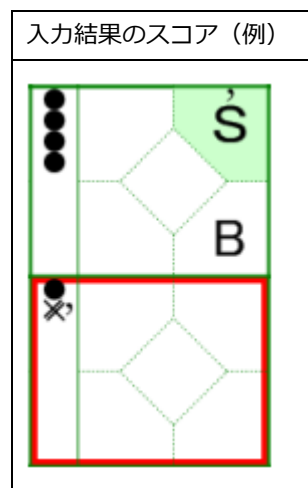
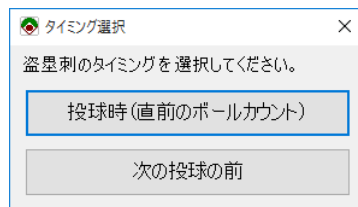
---

### プレイのケース

一塁走者が、次の打者への投球 2 球目に盗塁をして、二塁へ進塁。

### 入力手順

- 一塁走者（走者が一塁にいる状態）のマスを右クリックし、メニュー「進塁」を選択。または、打席ナビでメニュー「進塁」「一塁走者」を選択。
- 進塁要因「盗塁」を選択。
- 「確定」ボタンをクリック。
- 「タイミング選択」ダイアログが表示されるので、「投球時(直前のボールカウント)」をクリック。



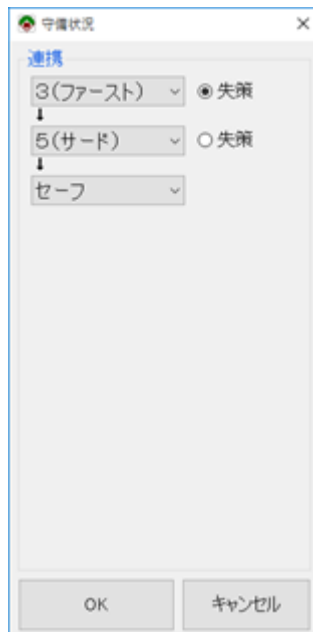
## 進塁：失策(エラー)による進塁

### プレイのケース

二塁走者が、ファーストの悪送球により、三塁へ進塁。

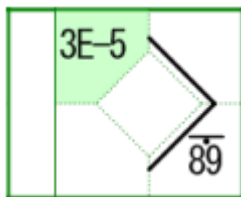
### 入力手順

- 二塁走者（走者が二塁にいる状態）のマスを右クリックし、メニュー「進塁」を選択。または、打席ナビでメニュー「進塁」「二塁走者」を選択。
- 進塁要因「失策」を選択。
- 「守備状況」ボタンをクリックし、守備状況ダイアログで「3」→「5」→「セーフ」と選択し、「3」の失策を選択し「OK」をクリック。



- 進塁先「三塁へ」を選択。
- 「確定」ボタンをクリック。

### 入力結果のスコア（例）



### Point

- ・ 1回の失策で複数走者が進塁した場合、「失策」は最初の走者でのみ入力し、他走者は「通常進塁」または「送球間」で進塁させてください。

## 走者のアウト： 封殺・タッチアウト

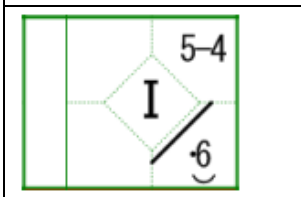
### プレイのケース

一塁走者が、サードからセカンドへ送球されて（タッチまたは封殺で）アウト。

### 入力手順

- 一塁走者（走者が一塁にいる状態）のマスをクリックし、メニュー「アウト」を選択。または、打席ナビでメニュー「アウト」「一塁走者」を選択。
- アウト要因「タッチ・封殺」を選択。
- 「守備状況」ボタンをクリックし、守備状況ダイアログで「5」→「4」→「アウト」と選択し、「タッチ」を選択。
- 「確定」ボタンをクリック。

入力結果のスコア（例）



#### Point

- ・ アウト要因「タッチ・封殺」は、打撃（カキーン）に関連した走者アウトの場合に選択します。ただし、カキーンの「打撃結果」によってはカキーン画面上に「○塁走者へ」ボタンが表示されますので、これが表示される場合はカキーン画面上で入力してください。（併殺などの場合で、カキーン画面から入力しないと併殺と判定されません。）
- ・ 打撃（カキーン）に関連しない走者アウトの場合は、アウト要因は「タッチ・封殺」以外を選択してください。

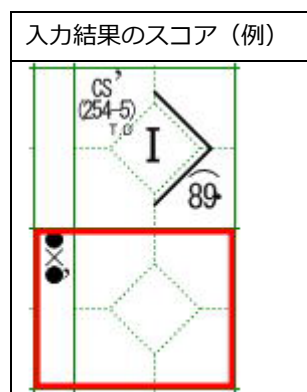
## 走者のアウト：盗塁刺殺

### プレイのケース

二塁走者が、三塁への盗塁を試みるが、挟撃プレイとなり盗塁失敗でアウト。

### 入力手順

- 二塁走者（走者が二塁にいる状態）のマスを右クリックし、メニュー「アウト」を選択。または、打席ナビでメニュー「アウト」「二塁走者」を選択。
- アウト要因「盗塁刺」を選択。
- 「守備状況」ボタンをクリックし、守備状況ダイアログで「2」→「5」→「4」→「5」→「アウト」と選択し、「タッチ」を選択。
- 「確定」ボタンをクリック。
- 「タイミング選択」ダイアログが表示されるので、「投球時(直前のボールカウント)」をクリック。



#### Point

- ・ 牽制死の場合もアウト要因に「牽制死」を指定する以外は、同様の手順で入力することができます。

## 走者のアウト： 守備妨害


---

### プレイのケース

一塁走者が、セカンドが捕ろうとした打球と交錯したため、守備妨害とみなされアウトになった。

### 入力手順

- 一塁走者（走者が一塁にいる状態）のマスをクリックし、メニュー「アウト」を選択。または、打席ナビでメニュー「アウト」「一塁走者」を選択。
- アウト要因「守備妨害」「4(セカンド)」を選択。
- 「確定」ボタンをクリック。
- 「タイミング選択」ダイアログが表示されるので、「投球時(直前のボールカウント)」をクリック。

入力結果のスコア（例）	
	

## 選手交代： 代打

### プレイのケース

代打が起用された。

### 入力手順

- 代打が起用された打順の赤マスをクリックし、メニュー「代打」を選択。または、打席ナビでメニュー「選手交代」「代打」を選択。
- 代打画面で、「背番号」「名前」を入力。

下記手順でも OK

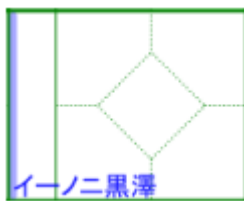
- 右端の選手情報リストから代打の選手を選択して、[<] ボタンをクリック。

打席	背番号	名前	守備位置
1	15	マスター要田	7 (レフト)
2	12	イーノニ黒澤	8 (センター)
3	4	シーナリ野澤	2 (キャッチャー)
4	66	プレジデント瀧	3 (ファースト)
5	55	フィッシュ平賀	9 (ライト)
6	12	イッパイ福久	5 (サード)
7	2	サラニ沖館	4 (セカンド)
8	34	マック茎沢	6 (ショート)
9	51	アグリ伊藤	1 (ピッチャー)

背...	名前
4	シーナリ野澤
66	プレジデント瀧
55	フィッシュ平賀
12	イッパイ福久
2	サラニ沖館
34	マック茎沢
51	アグリ伊藤
23	ボン佐藤
77	レデ木村
99	サンニ伊勢
10	トキオ斉藤
20	トライ名川

- 「確定」 ボタンをクリック。

### 入力結果のスコア (例)



## 選手交代：代走

### プレイのケース

代走が起用された。

### 入力手順

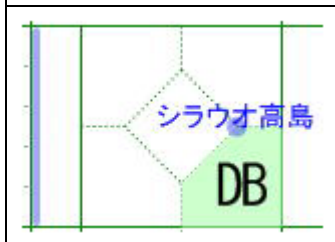
- 走者のいる状態のマスを右クリックし、メニュー「代走」を選択。または、打席ナビでメニュー「選手交代」「代走」を選択。
- 代走画面で、「背番号」「名前」を入力。

下記手順でも OK

- 右端の選手情報リストから代走の選手を選択して、[<] ボタンをクリック。

- 「確定」ボタンをクリック。

### 入力結果のスコア（例）





## 選手交代： 投手交代

### プレイのケース

2 球目を投げ終わって、投手が交代。

### 入力手順

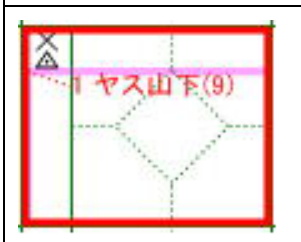
- 赤枠のマスを右クリックし、メニュー「投手交代」を選択。または、打席ナビでメニュー「選手交代」「投手交代」を選択。
- 投手交代画面で、「背番号」「名前」を入力。

下記手順でも OK

- 右端の選手情報リストから交代で入る投手を選択して、[<] ボタンをクリック。

- 「確定」ボタンをクリック。

### 入力結果のスコア（例）



## 選手交代：野手交代

### プレイのケース

キャッチャーを交代。

### 入力手順

- 赤枠のマスを右クリックし、メニュー「野手交代」を選択。または、打席ナビでメニュー「選手交代」「野手交代」を選択。
- 野手交代画面で、交代する選手の行で「代」ボタンをクリック。
- 「背番号」「名前」を入力。

下記手順でも OK

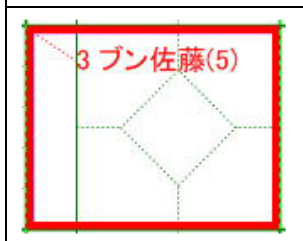
- 右端の選手情報リストから交代で入る投手を選択して、[<] ボタンをクリック。

打席	背番号	名前	守備位置
代 1	15	マスター 栗田	7 (レフト)
代 2	32	マニア 尾花山	8 (センター)
代 3	4	シーナリ 野澤	2 (キャッチャー)
代 4	66	プレジデント 瀧	3 (ファースト)
代 5	55	フィッシュヤ 平賀	9 (ライト)
代 16	23	ブン 佐藤	5 (サード)
代 7	2	サラニ 沖館	4 (セカンド)
代 8	34	マック 釜沢	6 (ショート)
代 9	51	アグリ 伊藤	1 (ピッチャー)

背...	名前
15	マスター 栗田
32	マニア 尾花山
4	シーナリ 野澤
66	プレジデント 瀧
55	フィッシュヤ 平賀
12	イッパイ 福久
2	サラニ 沖館
34	マック 釜沢
51	アグリ 伊藤
77	レデ 木村
99	サンニ 伊勢
10	トキオ 斉藤

- 「確定」ボタンをクリック。

### 入力結果のスコア（例）



## 実践編（ケーススタディ）

### 二塁打だったが暴走してアウト

#### プレイのケース

右中間にライナーで飛球。バッターは、一塁を踏み二塁へ、さらに送球がもたつく間に三塁へ進塁したが、タッチされアウト。

#### 入力手順

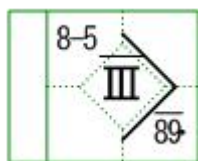
##### ◇ 打撃結果（カキーン）を入力

- 打撃ナビで「カキーン」ボタンをクリック。
- カキーン入力画面で、次のように選択します。
  - 打撃結果は「二塁打」を選択。
  - ボールの流れは「89」(右中間)を選択
  - 球筋は「ライナー」を選択
- 「確定」ボタンをクリックします。

##### ◇ 暴走アウトを入力

- 打席ナビの「アウト」メニューから「二塁走者」を選択します。
- アウト要因選択画面で、次のように選択し「確定」します。
  - アウト要因は「暴走」を選択。
  - 守備状況は「8」→「5」→「アウト」とする。

入力結果のスコア（例）



#### Point

- ・ 打撃と暴走は分けて考える。
- ・ 打撃結果は、正常に進塁できた塁までの出塁で記録する。

## 内野安打、走者が暴走してアウト

### プレイのケース

ランナー二塁、バッターショートゴロで、一塁に間に合わない。二塁ランナーは三塁を回って本塁へ。ショートは本塁へ送球しランナーはアウト。そのとき、バッターは内野安打となっている。

### 入力手順

#### ◇ 打撃結果（カキーン）を入力

- 打撃ナビで「カキーン」ボタンをクリック。
- カキーン入力画面で、次のように選択します。
  - 打撃結果は「内野安打」を選択。
  - ボールの流れは「6」（ショート）を選択
- 「確定」ボタンをクリックします。

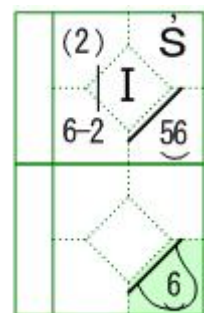
#### ◇ 二塁走者の進塁（進塁確認）を入力

- 進塁確認画面で、二塁走者の進塁先に「三塁へ」を選択し「確定」します。

#### ◇ 三塁から本塁への暴走を入力

- 打席ナビの「アウト」メニューから「三塁走者」を選択します。
- アウト要因選択画面で、次のように選択し「確定」します。
  - アウト要因は「暴走」を選択。
  - 守備状況は「6」→「2」→「アウト」とする。

入力結果のスコア（例）



#### Point

- ・ 打撃による進塁と、暴走は分けて考える。
- ・ どこまでが打撃による進塁で、どこからが暴走かを判断する。

## 凡打(走者アウト、打者はセーフ)

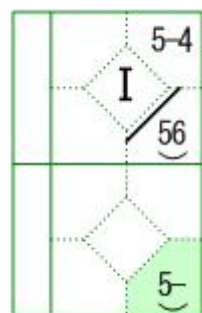
### プレイのケース

ランナー一塁で、バッターが内野ゴロ(サード)。一塁ランナーはセカンドでフォースアウト。

### 入力手順

- 打撃ナビで「カキーン」ボタンをクリック。
- カキーン入力画面で、次のように選択します。
  - 打撃結果で「セーフ」を選択。
  - ボールの流れで、捕球した野手である「5」(サード)を選択。
- 次に、ランナーがアウトになった状況を設定します。
  - 「一塁走者へ」ボタンをクリックして、守備状況画面を表示します。
  - 「サード」「セカンド」を選択し「OK」ボタンをクリックします。
- 「確定」ボタンをクリックしてカキーン入力の完了です。

入力結果のスコア(例)



#### Point

- ・ カキーンの入力結果は、最終的に打者がどうなったかで選択する。このケースでは打者は生きたがヒットではないため、「セーフ」を選択。
- ・ ランナーが(ランナーの暴走などによらず)バッターの打撃によりアウトになった場合は、「カキーン」のなかで入力する。

## 悪送球に次ぐ悪送球

### プレイのケース

ランナー無し、バッターが内野ゴロ（サード）、内野手（サード）がファーストへ悪送球。バッターは二塁へ。ボールを拾ったライトがセカンドへ悪送球。ランナーは一気に本塁へ。

### 入力手順

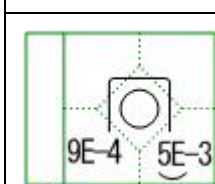
#### ✧ 打撃結果（カキーン）を入力

- 打撃ナビで「カキーン」ボタンをクリック。
- カキーン入力画面で、次のように選択します。
  - 打撃結果で「失策」を選択。
  - ボールの流れで、「5」（サード）、「3」（ファースト）の順に選択。
  - 失策した野手は「送球者」とします。
- 「確定」ボタンをクリックしてカキーン入力の完了です。  
ここまでが、打撃結果の入力です。

#### ✧ 打者走者の継続プレイ（進塁）を入力

- 打席ナビの「進塁」メニューから「一塁走者」を選択します。
- 進塁要因選択画面で、次のように選択します。
  - 進塁要因は「失策」を選択。
  - 守備状況は「ライト」→「セカンド」で、「ライト」の「失策」をON。
  - 進塁先は「本塁へ」を選択。
  - 継続プレイのチェックは「ON」。
- 「確定」ボタンをクリック。

入力結果のスコア（例）



#### Point

- ・ 状況に応じて、打撃結果と追加の進塁は分けて入力する。
- ・ プレイが継続している場合は「継続プレイ」を選択する。
- ・ エラーの数に応じて、進塁を分けて入力する。

## 落球さらに悪送球

### プレイのケース

ランナー一塁、バッターが外野（センター）へフライ。外野手が落球し、一塁ランナーが二塁へ。外野手が二塁へ悪送球。ランナーは三塁へ、バッターは二塁。

### 入力手順

#### ◇ 打撃結果（カキーン）を入力

- 打撃ナビで「カキーン」ボタンをクリック。
- カキーン入力画面で、次のように選択し「確定」します。
  - 打撃結果で「失策」を選択。
  - ボールの流れで、「8」（センター）を選択。
  - 失策者は「捕球者」とします。

#### ◇ 一塁走者の進塁（進塁確認）を入力

- 進塁確認画面で、一塁走者の進塁先に「二塁へ」を選択し「確定」します。

#### ◇ 外野手悪送球による進塁を入力

- 打席ナビの「進塁」メニューから「二塁走者」を選択します。
- 進塁要因選択画面で、次のように選択し「確定」します。
  - 進塁要因は「失策」を選択。
  - 守備状況は「8」（失策）→「4」→「セーフ」とする。
  - 進塁先は「三塁へ」を選択。継続プレイのチェックは「ON」。

#### ◇ 打者走者の追加の進塁を入力

- 打席ナビの「進塁」メニューから「一塁走者」を選択します。
- 進塁要因選択画面で、次のように選択し「確定」します。
  - 進塁要因は「通常進塁」を選択。「3 番打者による」を選択。
  - 進塁先は「二塁へ」を選択。継続プレイのチェックは「ON」。

入力結果のスコア（例）

3 番	8E-4 (4)
4 番	78 (3) 8E

#### Point

- ・ 複数のエラーが重なった場合は、エラーごとの進塁を記入する。
- ・ エラー要因が、どのランナーに対してのものかを判断し、スコアを記入する。

## 暴投振り逃げからの悪送球

### プレイのケース

ピッチャーの暴投で、バッターが振り逃げした。キャッチャーがファーストへ悪送球。バッターランナーは一気に三塁へ。

### 入力手順

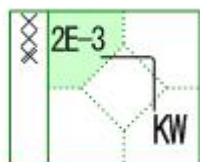
#### ◇ 振り逃げを入力

- 打撃ナビで「振り逃げ」ボタンをクリック。
- 振り逃げ画面で、次のように選択し「確定」します。
  - 「暴投」「セーフ」を選択。

#### ◇ 悪送球による進塁を入力

- 打席ナビの「進塁」メニューから「一塁走者」を選択します。
- 進塁要因選択画面で、次のように選択し「確定」します。
  - 進塁要因は「失策」を選択。
  - 守備状況は「2」(失策)→「3」→「セーフ」とする。
  - 進塁先は「三塁へ」を選択。継続プレイのチェックは「ON」。

入力結果のスコア（例）



#### Point

- ・ 振り逃げは、2 ストライクの時だけ、入力可能。
- ・ バッティングの結果による出塁と、失策による進塁は別々に入力。




## 大悪送球で2進塁

### プレイのケース

ランナー一塁で、バッターが内野ゴロ（ショート）、野手がファーストへ大悪送球。一塁ランナーが三塁へ。バッターは二塁でストップ。

### 入力手順

#### ◇ 打撃結果（カキーン）を入力

- 打撃ナビで「カキーン」ボタンをクリック。
-  「カキーン」図形を対象スコアのマスにドロップしても OK。
- カキーン入力画面で、次のように選択します。
  - 打撃結果で「失策」を選択。
  - ボールの流れで、「6」（ショート）、「3」（ファースト）の順に選択。
  - 失策した野手は「送球者」とします。
- 「確定」ボタンをクリックします。ここまでが、打撃結果の入力です。

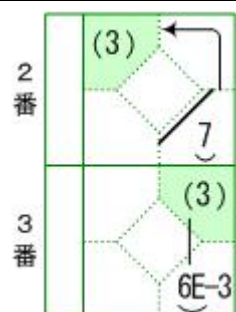
#### ◇ 一塁走者の進塁（進塁確認）を入力

- 進塁確認画面で、一塁走者の進塁先に「三塁へ」を選択し「確定」をクリックします。

#### ◇ 打者走者の追加の進塁を入力

- 打席ナビの「進塁」メニューから「一塁走者」を選択します。
- 進塁要因選択画面で、次のように選択します。
  - 進塁要因は「通常進塁」を選択。
  - 進塁先は「二塁へ」を選択。
  - 継続プレイのチェックは「ON」。
- 「確定」ボタンをクリック。

入力結果のスコア（例）



#### Point

- ・ 失策は、1プレイにつき一つなので、バッターでのみ付ける。
- ・ 継続プレイは、一連のプレイでのみ付ける。この場合のバッターは継続プレイで、ランナーは継続線なし。
- ・ 失策による進塁は、どの選手に対してアウトを取ろうとしたかによって 通常進塁の要因（X番打者による）を決める。

## 暴走の隙に

### プレイのケース

ランナー一塁、バッターが外野（レフト）にヒット、一塁ランナーが二塁、三塁に挟まれて、タッチアウト。バッターはその隙に二塁へ。

### 入力手順

#### ◇ 打撃結果（カキーン）を入力

- 打撃ナビで「カキーン」ボタンをクリック。
- カキーン入力画面で、次のように選択し「確定」します。
  - 打撃結果で「一塁打」を選択。
  - ボールの流れで、「7」（レフト）を選択。

#### ◇ 一塁走者の進塁（進塁確認）を入力

- 進塁確認画面で、一塁走者の進塁先に「二塁へ」を選択し「確定」します。

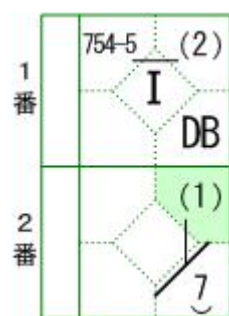
#### ◇ 二塁走者（元の一塁走者）のアウトを入力

- 打席ナビの「アウト」メニューから「二塁走者」を選択します。
- アウト要因選択画面で、次のように選択し「確定」します。
  - アウト要因は「暴走」を選択。
  - 守備状況は「7」→「5」→「4」→「5」→「アウト」とする。

#### ◇ 打者走者の追加の進塁を入力

- 打席ナビの「進塁」メニューから「一塁走者」を選択します。
- 進塁要因選択画面で、次のように選択し「確定」します。
  - 進塁要因は「通常進塁」を選択。
  - 進塁先は「二塁へ」を選択。
  - 継続プレイのチェックは「ON」。

入力結果のスコア（例）



#### Point

- ・ ランナーが暴走でアウトとなった場合は、どの塁までが通常に進塁できたのかを判断する。
- ・ バッター出塁後の進塁が、誰によるものかを判断する。

## タッチアップ

### プレイのケース

ノーアウト、あるいはワンアウトのとき、ランナーが一・三塁で、バッターがライトへ大きなフライ。三塁ランナーがタッチアップで得点。その隙に一塁ランナーも二塁へ。

### 入力手順

#### ◇ 打撃結果（カキーン）を入力

- 打撃ナビで「カキーン」ボタンをクリック。
- カキーン入力画面で、次のように選択し「確定」します。
  - 打撃結果で「犠飛」を選択。
  - ボールの流れで、「9」（ライト）を選択。

#### ◇ 三塁走者の進塁（進塁確認）を入力

- 進塁確認画面で、三塁走者の進塁先に「本塁へ」を選択し「確定」します。

#### ◇ 一塁走者の進塁を入力

- 打席ナビの「進塁」メニューから「一塁走者」を選択します。
- 進塁要因選択画面で、次のように選択し「確定」します。
  - 進塁要因は「通常進塁」を選択。「3 番打者による」を選択。
  - 進塁先は「二塁へ」を選択。継続プレイのチェックは「ON」。

入力結果のスコア（例）	
3 番	8E-4 (4) (5) 78
4 番	(3) 8E
5 番	I 9

#### Point

- ・ フライを捕球された後のタッチアップは、犠飛として記入する。
- ・ 進塁要因の打者は、複数のランナーが進塁した場合も同様に、どの選手によるものかを選択する。

（この例では4 番の進塁を「3 番打者による」としたが、状況によっては「5 番打者による」が適切な場合もある。）

## 犠打失敗で併殺

### プレイのケース

ノーアウト、あるいはワンアウトのとき、ランナー二塁、三塁で、バッターがスクイズ。

三塁ランナーが三本間で挟まれる。二塁ランナーは三塁上でストップ。挟まれた三塁ランナーはキャッチャーが落球した際に、三塁へ帰塁したが、キャッチャーが三塁へ投げてタッチアウト。三塁に居た二塁ランナーは三塁ランナーが戻ったために、三塁を離れてタッチされアウト。

### 入力手順

#### ◇ 打撃結果（カキーン）を入力

- 打撃ナビで「カキーン」ボタンをクリック。
- カキーン入力画面で、次のように選択します。
  - 打撃結果は「犠打失敗」を選択。
  - ボールの流れは「1」を選択
- 次に、ランナーがアウトになった状況を設定します。
  - 「三塁走者へ」ボタンをクリックして、守備状況を入力します。
  - さらに「二塁走者へ」ボタンをクリックして、守備状況を入力します。
- カキーン入力画面に戻ったら「確定」ボタンをクリックします。

入力結果のスコア（例）	
DP	<div><div>(2)</div><div>I</div><div>252.5</div><div>8</div></div> <div><div>-5</div><div>10</div><div>II</div><div>89</div></div> <div><div>1-</div></div>

#### Point

- ・ 犠打は、ランナーが進塁することにより記録となります。
- ・ ランナーがアウトになった場合は、「打線入力」の画面で全て入力可能
- ・ 操作にミスした場合は、「キャンセル」及び「やり直し」で訂正可能

## 野選

### 野選とは

ある走者が、盗塁や失策によらないで、他の走者をアウトにしようとする野手の他の塁への送球により進塁した場合。これらの打者走者または走者の進塁を記録上の用語として野手選択による進塁という。

○ランナー 1 塁、バッターは内野ゴロ、取った選手がセカンドへ送球したが間に合わずセーフ

○ランナー 2 塁、バッターはスクイズ、取った選手がサードへ送球したが間に合わずセーフ

但し、1 塁に投げていれば確実にアウトとなったケースのみ。

### プレイのケース

走者 1 塁で、バッターがボテボテの内野ゴロ、サードが前進し捕球してセカンドに送球したがセーフ

### 入力手順

#### ◇ 打撃結果（カキーン）を入力

- 打撃ナビで「カキーン」ボタンをクリック。
- カキーン入力画面で、次のように選択します。
  - 打撃結果は「野選」を選択。
  - ボールの流れは「5」(サード)→「4」(セカンド) の順に選択
- 「確定」ボタンをクリックします。

入力結果のスコア（例）



#### Point

- ・ 野選の判断を行う。
- ・ 野選の場合には、「失策」の記録はつきません。
- ・ 打球がゴロで、あきらかにエラーではない場合に野選かどうかの判断を行います。

## その他

---

### 野選+犠打を入力するには？

野選+犠打は、次の手順で入力することができます。

#### 入力手順

- 走者がいる状態で、カキーン入力画面を表示します。
- 「打撃結果」より「野選」を選択し、さらに「+犠打」チェックを付けます。
- 「ボールの流れ」などを入力し、「確定」ボタンを押下します。

### 失策により複数の走者が進塁した場合

1 つの失策により複数の走者が進塁した場合に、各進塁の進塁要因で「失策」を選択すると、複数の失策が記録にカウントされてしまいます。

1 つの失策により複数の走者が進塁した場合は、次のように入力します。

#### 入力手順

- 一人目の走者を進塁要因＝「失策」で進塁させます。
- 二人目以降の走者は、進塁要因＝「通常進塁」を選択し、一人目の走者の打席を選択して進塁させます。

なお、暴投、捕逸の場合は、連続で入力した暴投/捕逸は集計上 1 つとカウントされます。

### 三振振り逃げで打者がセーフとなった場合

三振振り逃げで打者がセーフとなる入力については、「暴投」および「捕手後逸」にのみ対応しています。「捕手の悪送球」または「野手の捕球エラー」により打者が一塁に生きた場合は、三振振り逃げの代わりに「カキーン：セーフ：失策」を入力の上、集計後の記録を修正してお使いください。

#### <修正例 (捕手の悪送球の場合)>

#### 入力手順

- 「カキーン：セーフ：失策」で 2E-3 を入力  
(合わせて、コメントを挿入することをお勧めします。)
- 集計後、以下の記録の「三振」をすべてプラス 1 する
  - ・ 個人打撃成績
  - ・ チーム打撃成績
  - ・ 投手成績

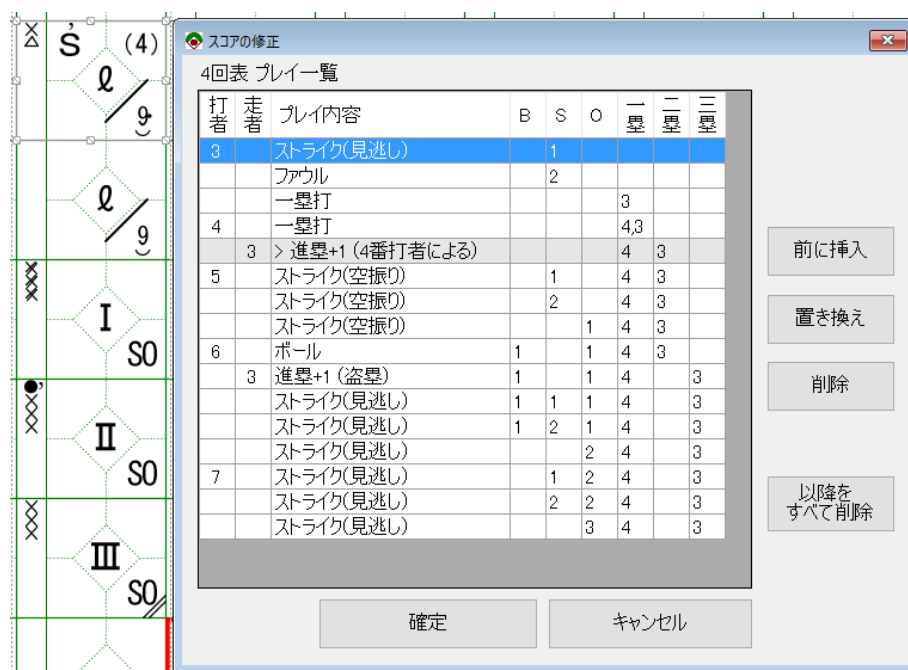
## スコアの修正

ここでは、具体的なスコアの修正の仕方について、例を挙げ、その操作手順を説明しています。

「スコアの修正」機能の基本的な使い方については、操作マニュアルを参照して下さい。

### 投球のスコアを修正する

#### ボールの入力を忘れた



#### 修正内容

3 番打者が一塁打を打つ前に、「ボール」を挿入する。

#### 操作手順

- 対象のマスを右クリックし「スコアの修正」で、スコアの修正画面を開きます。
- 一覧から 3 番打者の「一塁打」の行を選択します。

打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁	三塁
3		ストライク(見逃し)		1				
		ファウル		2				
		一塁打				3		
4		一塁打				4,3		
	3	> 進塁+1 (4番打者による)				4	3	

- 「前に挿入」ボタンをクリックし、表示される「プレイの挿入」画面で「ボール」をクリックします。

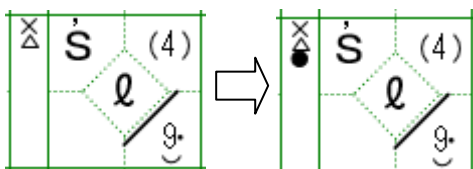


 プレイの挿入画面では、選択行時点の状況（BSO、走塁状況）が表示されます。

プレイヤー一覧に「ボール」が挿入されます。

打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁	三塁
3		ストライク(見逃し)		1				
		ファウル		2				
		ボール	1	2				
		一塁打				3		
4		一塁打				4,3		

- スコアの修正画面で「確定」ボタンをクリックすると、ボールが追加された状態のスコアに更新されます。





## 選手交代を修正する

### 野手交代の入力を忘れた

**スコアの修正**

4回表 プレイ一覧

打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁	三塁
3		ストライク(見逃し)		1				
		ファウル		2				
		ボール	1	2				
		一塁打				3		
4		一塁打				4,3		

**修正内容**

4回表の最初に野手交代を挿入する。

### 操作手順

- 対象のマスを右クリックし「スコアの修正」で、スコアの修正画面を開きます。
- プレイ一覧の最初の行を選択し、「前に挿入」ボタンをクリックします。

打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁	三塁
3		ストライク(見逃し)		1				
		ファウル		2				

- プレイの挿入画面で「選手交代」メニューから「野手交代」を選択します。



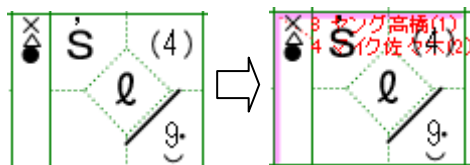
- 野手交代画面で、野手交代を入力し「確定」ボタンをクリックします。  
(例として1番と2番の守備位置を交代)

代	打席	背番号	名前	守備位置
代	1	5	ヤング高橋	8 (センター)
代	2	12	マイク佐々木	4 (セカンド)
代	3	48	バース吉野	7 (レフト)
代	4	12	カケフ山田	9 (ライト)
代	5	38	ニール山本	3 (ファースト)
代	6	47	チョップ木下	5 (サード)
代	7	6	マツチ松木	2 (キャッチャー)
代	8	78	マル永井	6 (ショート)
代	9	44	スィフト鈴木	1 (ピッチャー)

プレー一覧に「野手交代」の行が挿入されます。

打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁	三塁
3		野手交代						
		ストライク(見逃し)		1				
		ファウル		2				
		ボール	1	2				
		一塁打				3		
4		一塁打				3,4		

- スコアの修正画面で「確定」ボタンをクリックすると、野手交代が挿入された状態のスコアに更新されます。



## 打者のスコアを修正する

### 一塁打を内野安打に修正



スコアの修正

4回表 プレイ一覧

打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁	三塁
3		野手交代						
		ストライク(見逃し)		1				
		ファウル		2				
		ボール	1	2				
		一塁打				3		
4		一塁打				4,3		
3		> 進塁+1 (4番打者による)				4	3	
5		ストライク(空振り)		1		4	3	
		ストライク(空振り)		2		4	3	
		ストライク(空振り)			1	4	3	
6		ボール	1		1	4	3	

前に挿入

置き換え

削除

### 修正内容

4番打者の一塁打を内野安打に修正する。

### 操作手順

- 対象のマスを右クリックし「スコアの修正」で、スコアの修正画面を開きます。
- プレイ一覧で4番打者の一塁打の行を選択し、「置き換え」ボタンをクリックします。

打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁	三塁
3		野手交代						
		ストライク(見逃し)		1				
		ファウル		2				
		ボール	1	2				
		一塁打				3		
4		一塁打				3,4		
	3	進塁+1 (4番打者による)				4	3	

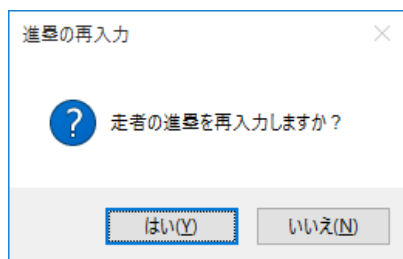
- プレイの置き換え画面で「カキーン」をクリックします。



- カキーン入力画面で、内野安打を入力し「確定」をクリックします。



- 走者の進塁を再入力するかどうか確認されますので、「いいえ」をクリックします。

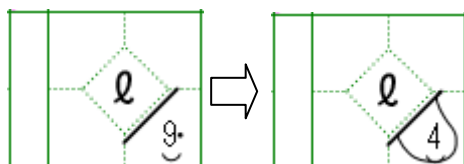


「はい」をクリックすると、進塁確認画面が表示されます。

プレー一覧の対象行が置き換わります。

打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁	三塁
3		野手交代						
		ストライク(見逃し)		1				
		ファウル		2				
		ボール	1	2				
		一塁打				3		
4		内野安打				4,3		
	3	> 進塁+1 (4番打者による)				4	3	

- スコアの修正画面で、「確定」をクリックすると、4番打者の一塁打が内野安打に変更されたスコアへ更新されます。



## 本塁打の修正



### 修正内容

左中間超えの本塁打を、レフト超えの本塁打に修正する。

### 操作手順

- 対象のマスを右クリックし「スコアの修正」で、スコアの修正画面を開きます。
- プレイ一覧で対象の本塁打の行を選択し、「置き換え」ボタンをクリックします。

打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁	三塁
1		デッドボール				1		
2		デッドボール				2	1	
3		デッドボール				3	2	1
4		本塁打				3	2	1
	1	> 進塁+1 (4番打者による)				3	2	
	2	> 進塁+2 (4番打者による)				3		
	3	> 進塁+3 (4番打者による)						
	4	> 進塁+4 (本塁打者生還)						

- プレイの置き換え画面で、「ホームラン」をクリックします。



- カキーン入力画面で、レフト超えの本塁打を入力し「確定」をクリックします。

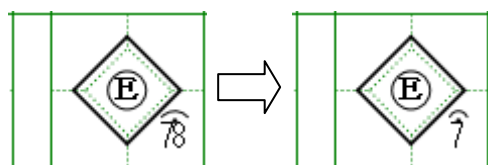


プレイヤー覧の「本塁打」の行が置き換わります。

4	本塁打	3	2	1
1	> 進塁+1 (4番打者による)	3	2	
2	> 進塁+2 (4番打者による)	3		
3	> 進塁+3 (4番打者による)			
4	> 進塁+4 (本塁打者生還)			

(一覧上の見た目は変化ありません)

- スコアの修正画面で、「確定」をクリックすると、レフト超えの本塁打へ修正されたスコアへ更新されます。





## 走者のスコアを修正する

### 走者の進塁要因を修正



スコアの修正								
1回表 プレイ一覧								
打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁	三塁
1		デッドボール				1		
2		ストライク(見逃し)		1		1		
	1	進塁+1 (盗塁)		1			1	
		ストライク(見逃し)		2			1	
		ストライク(見逃し)			1		1	
3		ストライク(見逃し)		1	1		1	

#### 修正内容

盗塁による進塁を、失策による進塁に修正する。

#### 操作手順

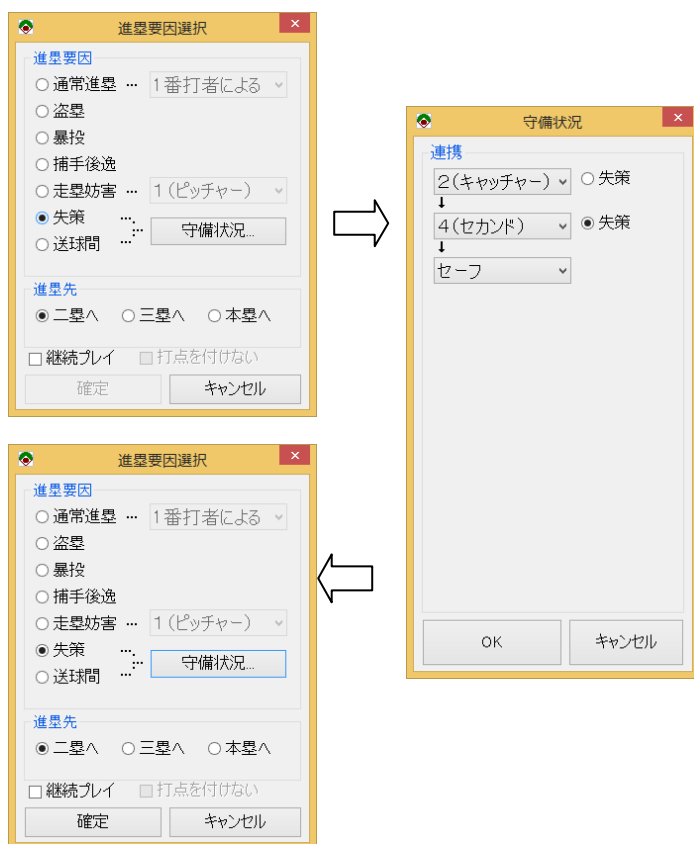
- 対象のマスを右クリックし「スコアの修正」で、スコアの修正画面を開きます。
- プレイ一覧で対象の盗塁の行を選択し、「置き換え」ボタンをクリックします。

打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁	三塁
1		デッドボール				1		
2		ストライク(見逃し)		1		1		
	1	進塁+1 (盗塁)		1			1	
		ストライク(見逃し)		2			1	

- プレイの置き換え画面で、「進塁」メニューから「一塁走者」を選択します。



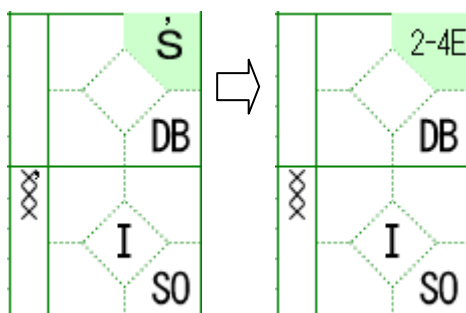
- 進塁要因選択画面で、「失策」を選択し、守備状況を入力して「OK」後、「確定」をクリックします。



プレー一覧の対象行が置き換わります。

打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁	三塁
1		デッドボール				1		
2		ストライク(見逃し)		1		1		
	1	進塁+1 (失策)		1			1	
		ストライク(見逃し)		2			1	

- 「確定」ボタンをクリックすると、失策による進塁に修正されたスコアへ更新されます。



## 走者のアウト要因を修正

スコアの修正							
1回表 プレイ一覧							
打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁
1		デッドボール				1	
2		ストライク(見逃し)		1		1	
	1	アウト(盗塁刺)		1	1		
		ストライク(見逃し)		2	1		
		ストライク(見逃し)			2		
3		ストライク(見逃し)		1	2		

### 修正内容

盗塁刺を、牽制死に修正する。

### 操作手順

- 対象のマスを右クリックし「スコアの修正」で、スコアの修正画面を開きます。
- プレイ一覧で対象の盗塁刺の行を選択し、「置き換え」ボタンをクリックします。

打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁
1		デッドボール				1	
2		ストライク(見逃し)		1		1	
	1	アウト(盗塁刺)		1	1		
		ストライク(見逃し)		2	1		
		ストライク(見逃し)			2		
3		ストライク(見逃し)		1	2		

- プレイの置き換え画面で、「アウト」メニューから「一塁走者」を選択します。



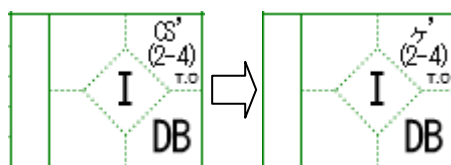
- アウト要因選択画面で、「牽制死」を選択し、守備状況を入力して「OK」後、「確定」をクリックします。

- タイミング選択画面で、タイミングを選択します。(例では「投球時」を選択しています)

プレー一覧の対象行が置き換わります。

打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁	三塁
1		デッドボール				1		
2		ストライク(見逃し)		1		1		
	1	アウト(牽制死)		1	1			
		ストライク(見逃し)		2	1			
		ストライク(見逃し)			2			
3		ストライク(見逃し)		1	2			

- 「確定」ボタンをクリックすると、牽制死に修正された状態のスコアに更新されます。



## その他

### イニングを全体的に入力し直したい

スコアに間違いが多い場合などでは、対象イニングのスコアを削除してから入力し直した方が早い場合があります。

本例では、「以降をすべて削除」ボタンによりスコアを一括で削除する手順を説明します。

スコアの修正

4回表 プレイ一覧

打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁	三塁
3		野手交代						
		ストライク(見逃し)		1				
		ファウル		2				
		ボール	1	2				
		一塁打				3		
4		内野安打				4,3		
3		> 進塁+1 (4番打者による)				4	3	
5		ストライク(空振り)		1		4	3	
		ストライク(空振り)		2		4	3	
		ストライク(空振り)			1	4	3	
6		ボール	1		1	4	3	
3		進塁+1 (盗塁)	1		1	4		3
		ストライク(見逃し)	1	1	1	4		3
		ストライク(見逃し)	1	2	1	4		3
		ストライク(見逃し)			2	4		3
7		ストライク(見逃し)		1	2	4		3
		ストライク(見逃し)		2	2	4		3
		ストライク(見逃し)			3	4		3

前に挿入

置き換え

削除

以降をすべて削除

確定

キャンセル

#### 修正内容

4番打者以降のスコアをすべて削除する。

#### 操作手順

- 対象のマスを右クリックし「スコアの修正」で、スコアの修正画面を開きます。
- プレイ一覧で4番打者の最初の行を選択し、「以降をすべて削除」ボタンをクリックします。

打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁	三塁
3		野手交代						
		ストライク(見逃し)		1				
		ファウル		2				
		ボール	1	2				
		一塁打				3		
4		内野安打				4,3		
	3	> 進塁+1 (4番打者による)				4	3	
5		ストライク(空振り)		1		4	3	
		ストライク(空振り)		2		4	3	
		ストライク(空振り)			1	4	3	
6		ボール	1		1	4	3	
	3	進塁+1 (盗塁)	1		1	4		3
		ストライク(見逃し)	1	1	1	4		3
		ストライク(見逃し)	1	2	1	4		3
		ストライク(見逃し)			2	4		3
7		ストライク(見逃し)		1	2	4		3
		ストライク(見逃し)		2	2	4		3
		ストライク(見逃し)			3	4		3

選択行以降のプレイが削除されます。

打者	走者	プレイ内容	B	S	O	一塁	二塁	三塁
3		野手交代						
		ストライク(見逃し)		1				
		ファウル		2				
		ボール	1	2				
		一塁打				3		

- 「確定」ボタンをクリックすると、4番打者以降のプレイが削除された状態のスコアに更新されます。

