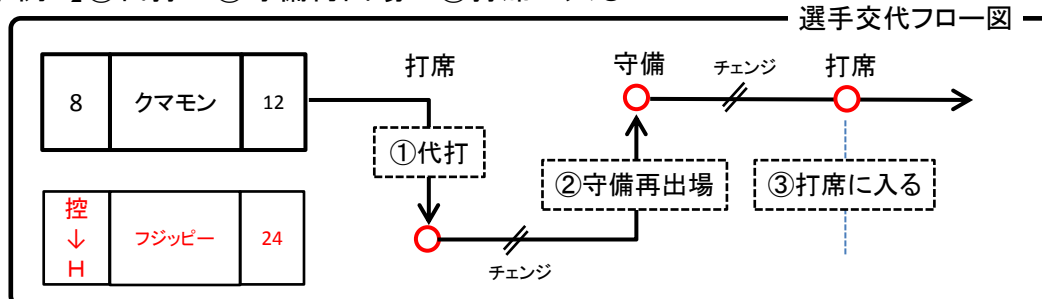


選手交代の記帳事例

2015年度版

【事例1】①代打⇒②守備再出場⇒③打席に入る



…最初に交代記帳の入門解説と事例があります…

【事例2】①代打出塁⇒②代走再出場⇒③守備に入る⇒④打席に入る

【事例3】①代打⇒②代打守備に入る⇒③守備にて再出場

【事例4】①代打⇒②新たな選手守備に入る⇒③代打再出場⇒④守備に入る

【事例5】①DPに代打⇒②代打DPを引きつぐ⇒③代打再出場⇒④交代メモ

【事例6】出塁⇒①代走⇒②守備再出場

【事例7】①DP守備(8)を兼務⇒②DP守備(8)兼務を解除

【事例8】①代走⇒②代走DPを引きつぐ⇒③代打再出場⇒④DP守備(8)兼務

【事例9】①代打FP⇒②代打(1)FP守備兼務⇒③代打DP再出場④FP専門に戻る

【事例10】①②事例9⇒③打撃兼務の(1)FP選手交代⇒(1)#7⇒④打撃兼務FP再出場

【事例11】①選手交代⇒②選手再出場

【事例12】①選手交代と守備位置変更を同時に行う

【事例13】代替プレイヤー(RP)その1

【事例14】代替プレイヤー(RP)その2

【事例15】テンポラリーランナー(TR)その1

【事例16】テンポラリーランナー(TR)その2

【事例17】テンポラリーランナー(TR)その3

1. 入門解説_ 記帳の手順

①(先攻)代打出場⇒攻守交代、守備に入る。

平成 第 年度 第 回	大会	全 都 市 区 会 道 道 市 区 府 府 府 道 道 道 県 県 県 県 県 県 県 県 県 県 県 県	グラウンド名	天気 風力 強・中・弱・無 風向	No. 試合開始 時 分 試合終了 時 分 中継時間 時間 分 中断理由
平成 年 月 日 () 曜日 第 日	第 回戦 準々決勝 準決勝 決勝 リーグ	チーム名	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 計		

捕 打 安 得 犠 犠 死 三 盗 獲 殺 殺 打 点 牲 球 塁 塁 塁	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	打 打 安 得 犠 犠 死 三 盗 獲 席 数 打 点 牲 球 塁 塁 塁

(先攻) 手順 : 1/3、2/3

タテ波線

(先攻) 2回表、2番に「代打」

代打、代走が出場すると守備不在となる

チェンジ後、守備出場の交代を行う

交代記帳は、両チームのスコアカードへ行う。

- ・最初に「交代を行ったチーム」のカードへ記帳。「守備位置」「選手名」「UN」、代打・代走「タテ波線」
- ・次に「相手チーム」のスコアカードへ記帳する。「ヨコ波線」「交代メモ」

(先 攻)													(後 攻)													No.														
球審	一塁	二塁	三塁	記録	放送	左	投	回	打	打	失	自	被	与	与	奪	被	不	投	球	勝	左	投	回	打	打	失	自	被	与	与	奪	被	不	投	球	勝			
						○	手	数	者	数	点	責	打	死	死	三	本	投	投	数	負	○	○	×																

捕 打 安 得 犠 犠 死 三 盗 獲 殺 殺 打 点 牲 球 塁 塁 塁	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	打 打 安 得 犠 犠 死 三 盗 獲 席 数 打 点 牲 球 塁 塁 塁

(先攻) 手順 : 3/3

ヨコ波線

交代メモ

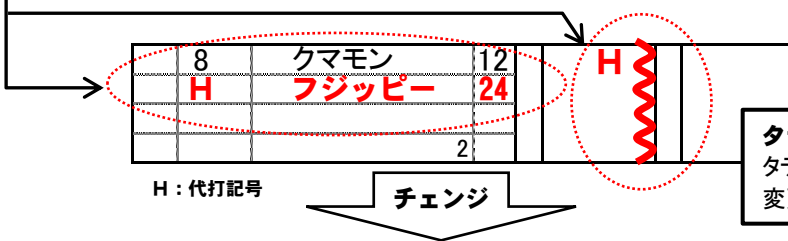
入門解説_事例

①(先攻)代打出場⇒攻守交代、守備に入る。

平成 第 年度 回	大会	全学 都道府県 市区 町	No.																						
平成 年 月 日 () 曜日 第 日	大会	都道府県 チーム名	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 計																						
平成 年 月 日 () 曜日 第 日	大会	都道府県 チーム名	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 計																						
第 回戦 準々決勝 準決勝 決勝	リーグ																								
捕殺	刺殺	失策	左	位置	No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	打席	打数	安打	得点	打点	犠牲打	四球	三振	盗塁	殊異

(先攻) 手順 1 / 3

① (先攻) 2回表、「#12」に代わり、代打「#24」

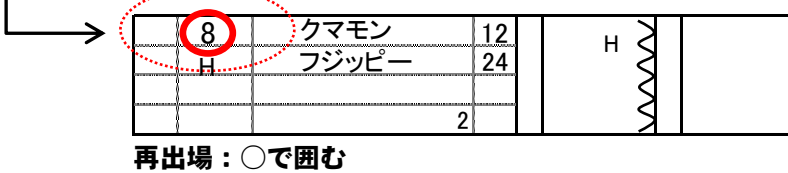


「#数字」:ユニホームNo.を表す。

タテ波線は、打者の交代を表す。
タテ波線を境に、打撃集計先の選手を変更する。集計項目:安打、打点、三振、他

(先攻) 手順 2 / 3

② (先攻) 2回裏、代打「#24」に代わり「#12」守備（8）再出場



再出場:○で囲む

(先攻)													(後攻)													No.													
球審	一塁	二塁	三塁	記録	放送	定	投手名	投球回数	打者	打数	被安	失点	自責	被犠打	与四	与死	奪三	暴投	不投	投球数	勝負	左	投手名	投球回数	打者	打数	被安	失点	自責	被犠打	与四	与死	奪三	暴投	不投	投球数	勝負		
						○															○×	○×																	
捕殺	刺殺	失策	左	位置	No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	打席	打数	安打	得点	打点	犠牲打	四球	三振	盗塁	殊異														

(先攻) 手順 3 / 3

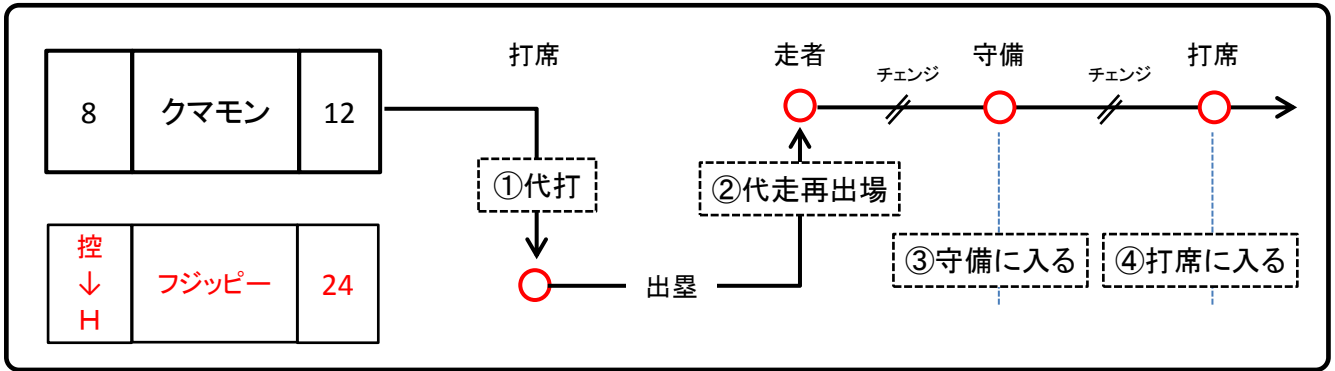
ヨコ波線は、守備位置の交代、守備者の交代を表すと共に交代したタイミングを表す。
事例は、6番打者を迎えたタイミングでの交代。
・ヨコ波線を境に、守備集計先の選手を変更する。
・変更先選手は、交代メモを参照する。
集計項目:守備(補殺、刺殺、失策)、投手(自責点、被安打、奪三振、他)

交代メモ

⑧#12

交代メモは、守備位置とユニフォームNo.を記帳する。
事例は、守備（8）にて、「#12」再出場。
(詳細は事例1以降を参照)

【事例2】①代打出塁⇒②代走再出場⇒③守備に入る⇒④打席に入る



先攻チーム

①2回表、2番「#12」に代わり代打「#24」

8	クマモン	12	H
	フジッピー	24	
		2	

攻撃継続

②2回表、1塁走者「#24」に代わり「#12」代走再出場

8	クマモン	12	H	Ⓜ	Ⓡ
	フジッピー	24			
		2			

チェンジ

③2回裏、代走「#12」そのまま守備(8)へ入る

守備位置は選手名枠に割り込んでよい

8	クマモン	12	H	Ⓜ	Ⓡ
	フジッピー	24			
		2			

チェンジ イニング進行

④5回表、2回表代走にて再出場した「#12」打席に入る

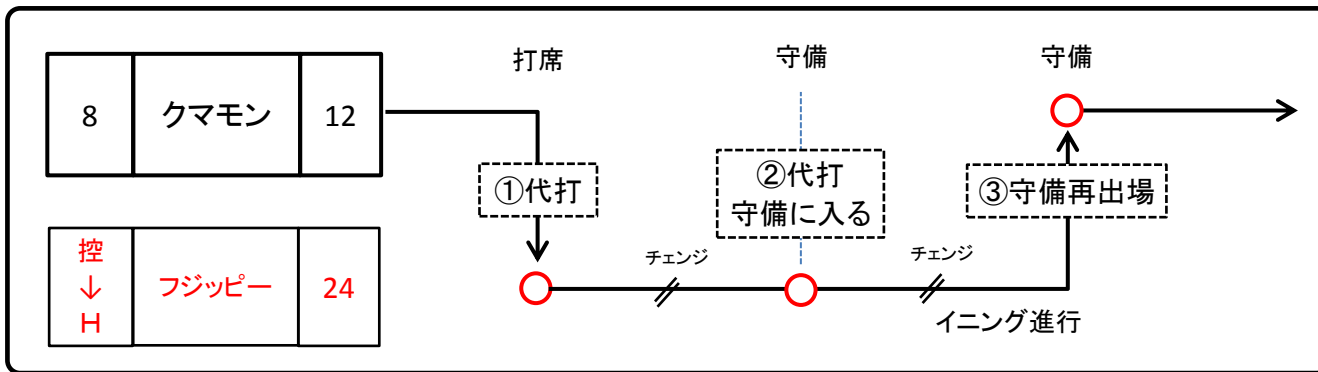
タテ波線不要(代走再出場にて波線を使用しているため)

8	クマモン	12	H	Ⓜ	Ⓡ	#12
	フジッピー	24				
		2				

後攻チーム

左位置	No.	1	2	3
	1			
	2			
	3			
	4			
	5			
	6			
	7			
	8			
	9			
	10			
	交代メモ			⑧#12

【事例3】①代打⇒②代打守備に入る⇒③守備にて再出場



先攻チーム (Offense Team) | 後攻チーム (Defense Team)

①2回表、2番「#12」に代わり代打「#24」

8	クマモン	12		
H	フジッピー	24	H	
			2	

チェンジ

②2回裏、代打「#24」そのまま守備(8)に入る

8	クマモン	12		
H 8	フジッピー	24	H	
			2	

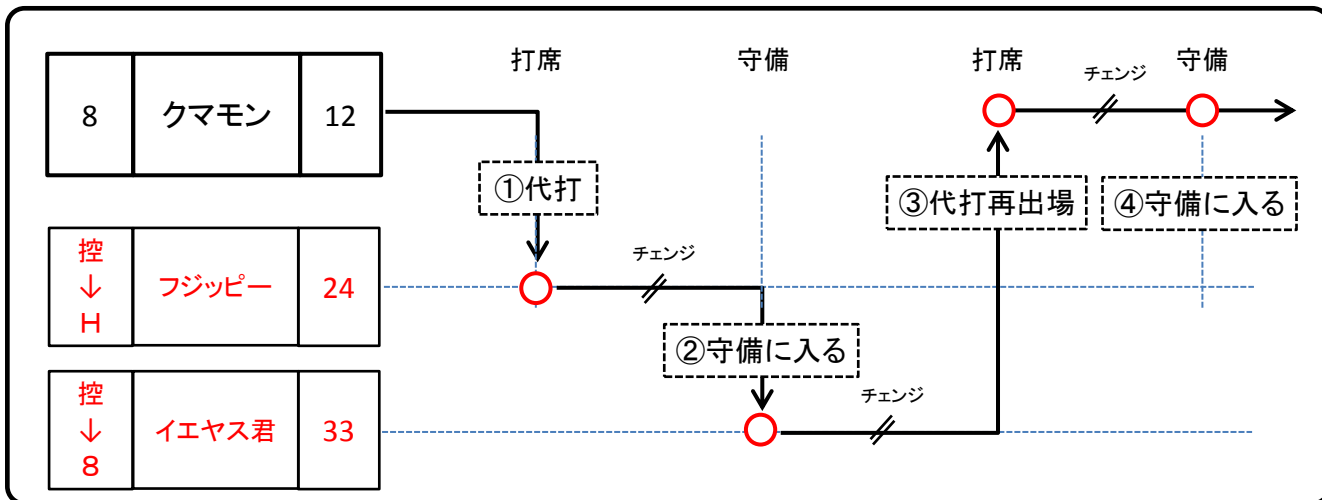
イニング進行

③5回裏、「#24」に代わり「#12」守備(8)にて再出場

8	クマモン	12		
H 8	フジッピー	24	H	
			2	

The diagram also includes a scorekeeping grid for the defense team with 5 positions (No. 1-5) and 8 innings. Red wavy lines and arrows indicate the substitution of player #24 for player #8 in the 5th inning, and player #12 for player #8 in the 5th inning.

【事例4】①代打⇒②新たな選手守備に入る⇒③代打再出場⇒④守備に入る



先攻チーム (Offense Team) | 後攻チーム (Defense Team)

①2回表、2番「#12」に代わり代打「#24」

8	クマモン	12	H	
H	フジッピー	24		
		2		

チェンジ

②2回裏、代打「#24」に代わり「#33」(8)へ入る

8	クマモン	12	H	
H	フジッピー	24		
8	イエヤス君	33		
		2		

イニング進行 | チェンジ

③5回表、「#33」に代わり「#12」代打で再出場

8(H)	クマモン	12		
H	フジッピー	24	H	
8	イエヤス君	33		
		2		

チェンジ

④5回裏、代打「#12」そのまま守備(8)へ入る

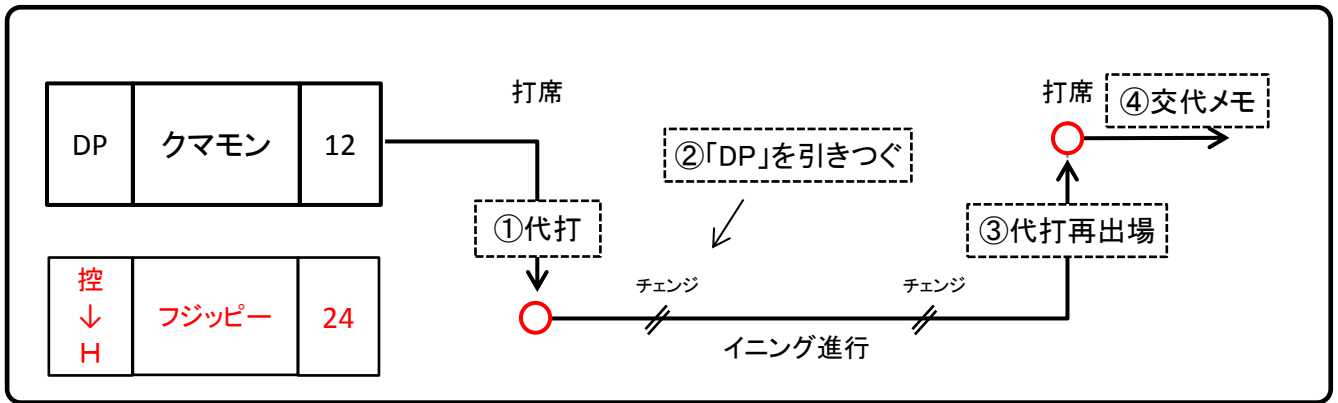
8(H)	8クマモン	12		
H	フジッピー	24	H	
8	イエヤス君	33		
		2		

後攻チームのスコアボード (Defense Team Scoreboard):

No.	1	2	3	4	5
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
10					

Red annotations on the scoreboard: (H) in column 1, row 5; (H) in column 1, row 7; (8)#33 in column 2, row 5; (8)#12 in column 5, row 7.

【事例5】①DPに代打⇒②代打DPを引きつぐ⇒③代打再出場⇒④交代メモ



先攻チーム

後攻チーム

①2回表、5番DP「#12」に代わり代打「#24」

DP	クマモン	12	H						
H	フジッピー	24							
		5							

②交代通告が無ければ代打「DP」を引きつぐ

DP	クマモン	12	H						
HDP	フジッピー	24							
		5							

※通告事例
「DP」再出場⇒(DP)と記帳し、交代メモ(DP) #12

イニング進行

チェンジ

③4回表、DPの代打「#24」に代わり「#12」代打再出場

DP	クマモン	12	H						
HDP	フジッピー	24							
		5							

チェンジ

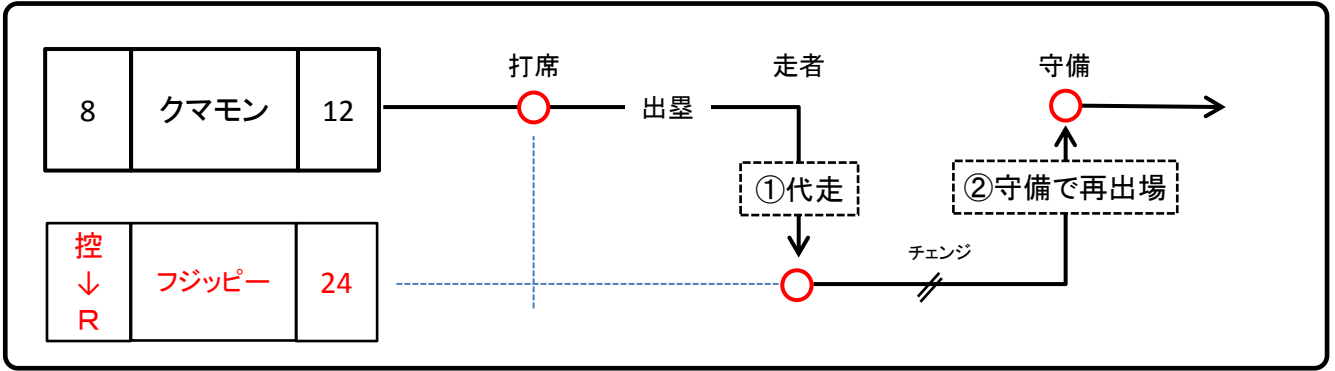
(DP)#24

(DP)#12

④交代メモを記帳する

DP	クマモン	12	H						
HDP	フジッピー	24							
		5							

【事例6】出塁⇒①代走⇒②守備再出場



先攻チーム

①2回表、2塁走者「#12」に代わり代走「#24」

8	クマモン	12							
R	フジッピー	24							
			2						

チェンジ

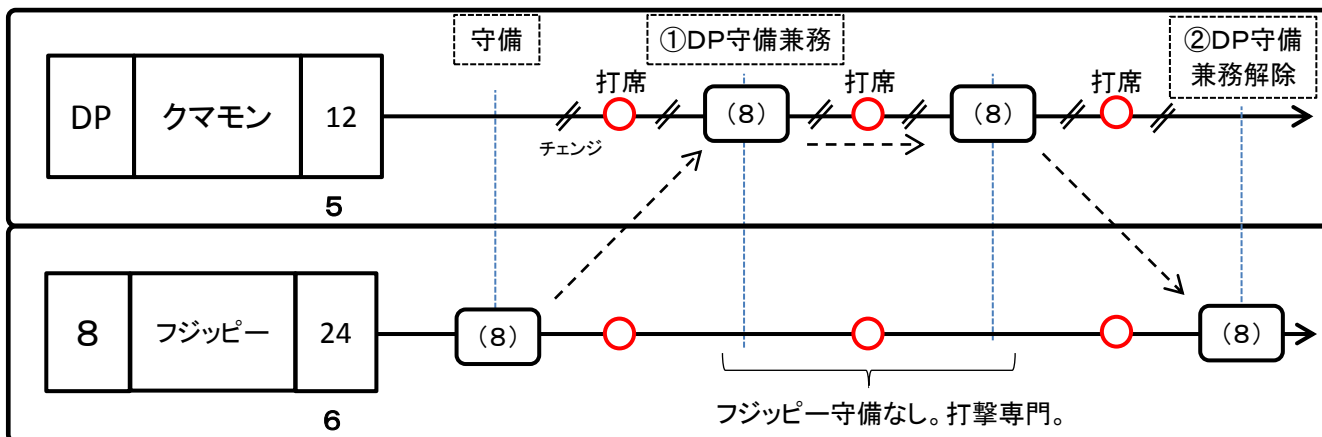
②2回裏、代走「#24」に代わり「#12」守備(8)にて再出場

8	クマモン	12							
R	フジッピー	24							
			2						8

後攻チーム

No.	1	2	3
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
			8 #12

【事例7】①DP守備(8)を兼務⇒②DP守備(8)兼務を解除



先攻チーム

- ①3回裏、5番DP「#12」が守備(8)を兼ねる。6番(8)「#24」はOP(打撃専門)となる。

DP8	クマモン	12				
	5					
8 OP	フジッピー	24				
	6					

イニング進行 ← チェンジ

- ②5回裏、5番DP「#12」守備(8)兼務を解除。6番OP「#24」はOPを解除し(8)の守備へ入る。

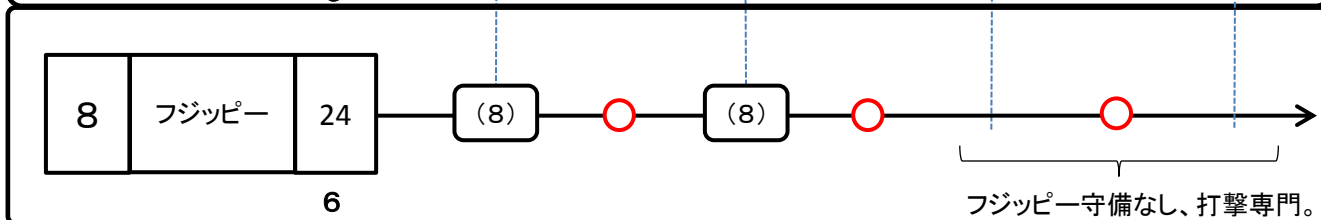
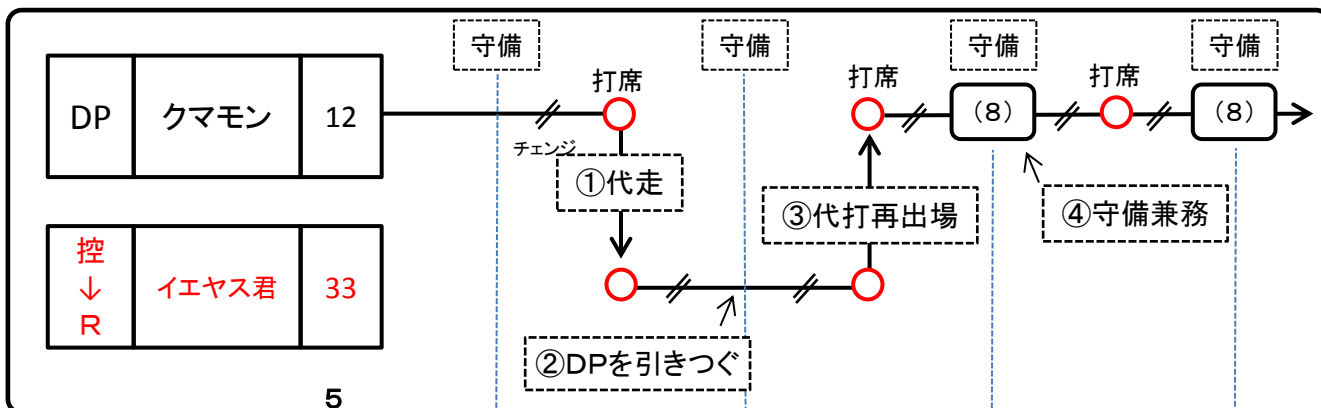
DP8 DP	クマモン	12				
	5					
8 OP 8	フジッピー	24				
	6					

後攻チーム

	1	2	3	4	5

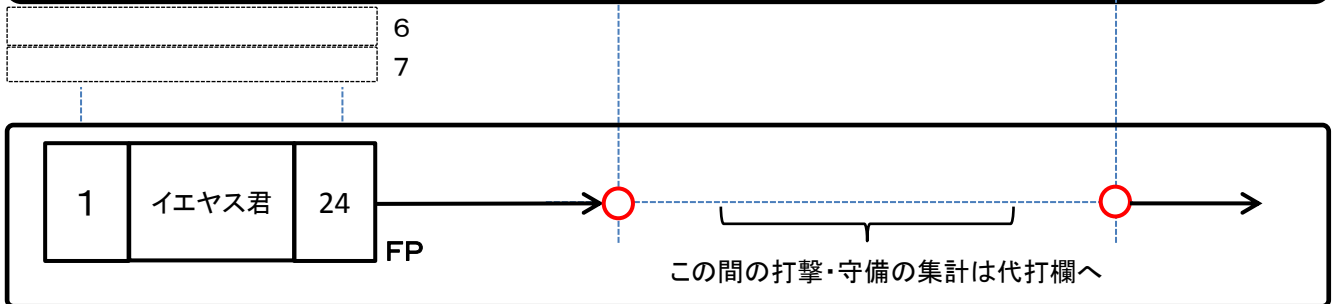
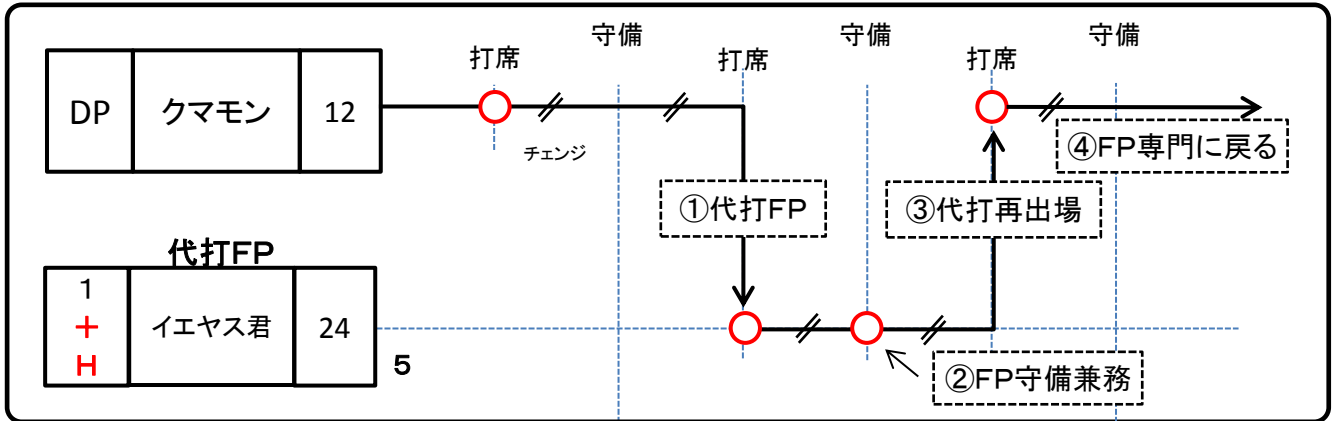
(DP)-(DP8) (8)-(OP) (DP8)-(DP) (OP)-(8)

【事例8】①代走⇒②代走DPを引きつぐ⇒③代打再出場⇒④DP守備(8)兼務



先攻チーム			後攻チーム				
			1	2	3	4	5
①3回表、1塁走者「#12」に代わり代走「#33」							
DP	クマモン	12					
R	イエヤス君	33					R www
		5					
8	フジッピー	24					
		6					
②3回裏、代走「#33」打撃兼務を引きつぐ							
DP	クマモン	12					
RDP	イエヤス君	33					R www
		5					
8	フジッピー	24					
		6					
③5回表、「#33」に代わり「#12」代打再出場 ④5回裏、DP「#12」が守備(8)を兼務、「#24」はOPとなる。							
DP (H)	DP 8 クマモン	12					
RDP	イエヤス君	33					(H) www
		5					
8 OP	フジッピー	24					
		6					

【事例9】①代打FP⇒②代打(1)FP守備兼務⇒③代打DP再出場④FP専門に戻る



先攻チーム

後攻チーム

①3回表、DP「#12」に代わり代打にFP「#24」が入る

DP	クマモン	12			
FP	H	イエヤス君	24		
			5		
			6		

チェンジ

②3回裏、代打のFP(1)「#24」 はピッチャーと打撃を兼務

DP	クマモン	12			
FP	H	イエヤス君	24		H
			5		
			6		

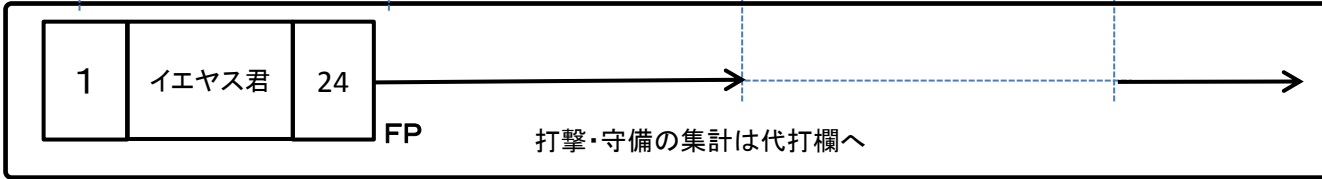
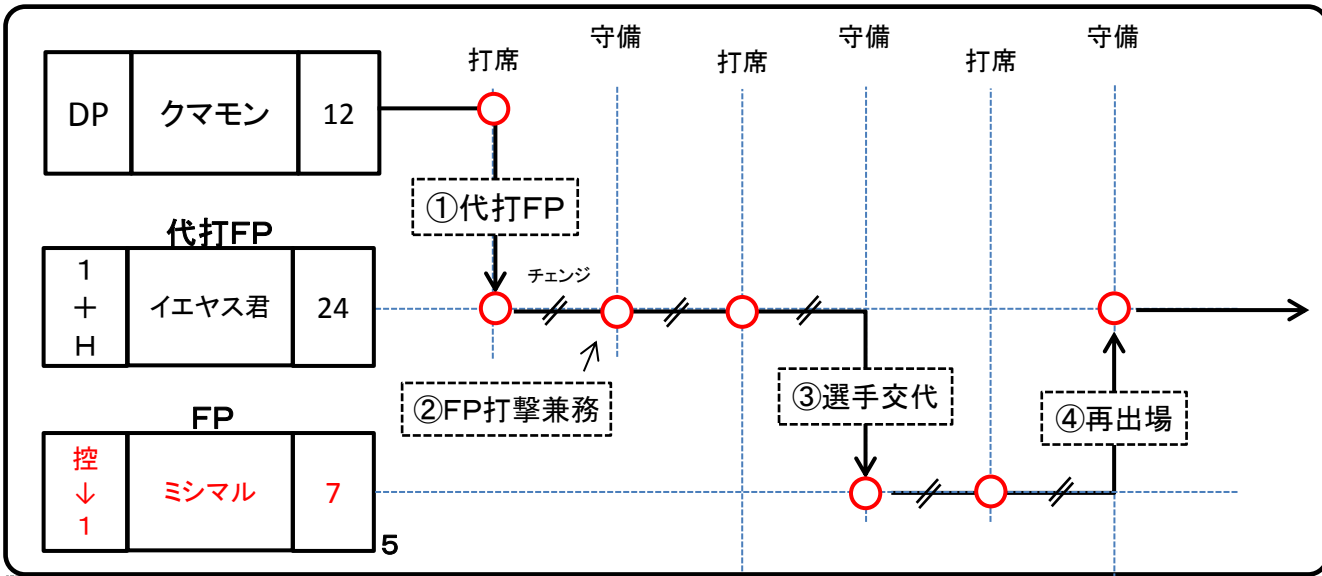
イニング進行 チェンジ

③5回表、FP「#24」に代わり「#12」代打再出場
④5回裏、FP「#24」は打撃兼務が解除となる

DP	H DP	クマモン	12		
FP	H	イエヤス君	24		H
			5		
			6		

(1)-(1DP) DP #12 (1DP)-(1)

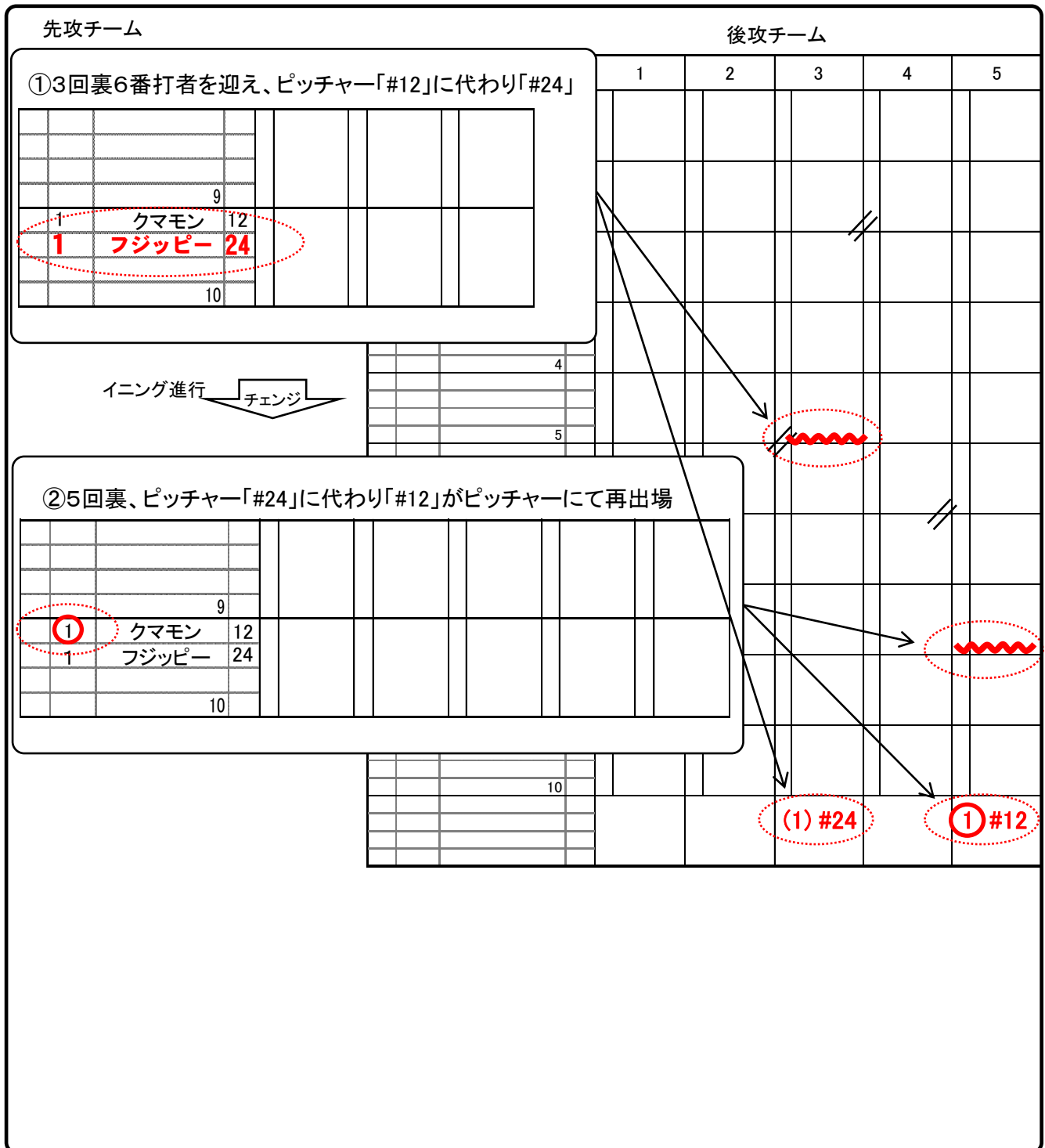
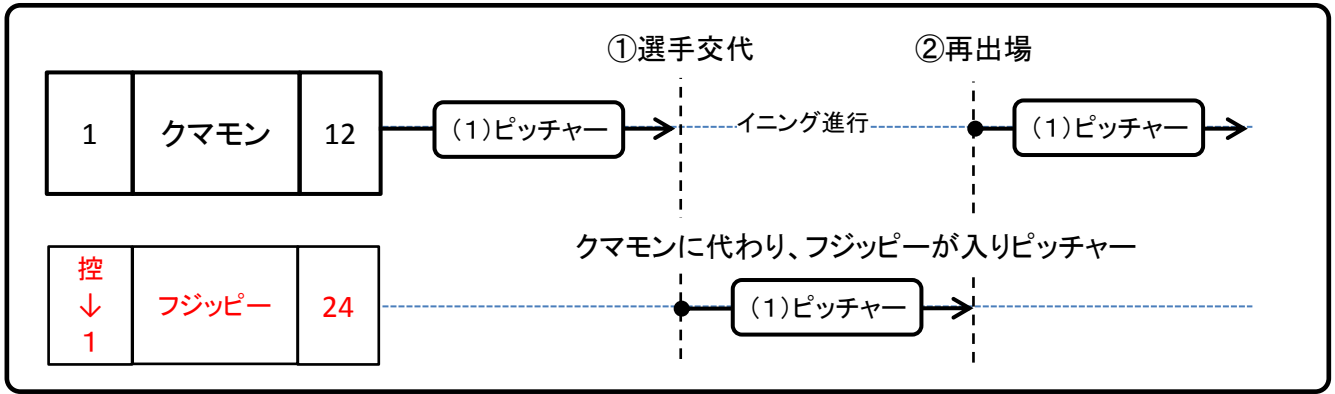
【事例10】①②事例9に同じ⇒③打撃兼務の(1)FP選手交代⇒(1)#7⇒④打撃兼務FP再出場



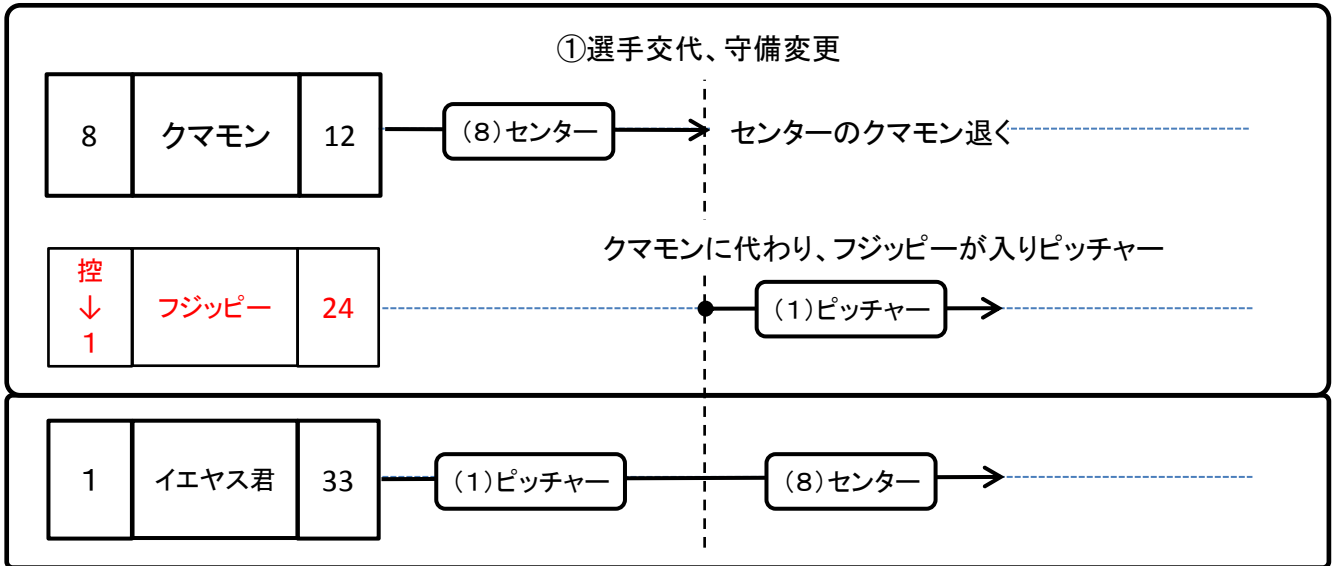
先攻チーム			後攻チーム				
事例9に同じ (①3回表、代打FP「#24」②FP打撃兼務)			2	3	4	5	
DP	クマモン	12					
FP	H1 イェヤス君	24					
		5					
		6					
イニング進行							
③4回裏、打撃兼務のFP「#24」に代わりピッチャー「#7」							
DP	クマモン	12					
FP	H1 イェヤス君	24					
FP	1 ミシマル	7					
		5					
		6					
イニング進行							
④5回裏、打撃兼務のFP「#7」に代わりピッチャー「#24」再出場							
DP	クマモン	12					
FP	H1 1 イェヤス君	24					
FP	1 ミシマル	7					
		5					
		6					

Red circles and wavy lines in the table indicate substitutions and player status. At the bottom right, a summary shows: (1)-(1DP) (1DP)#7 (1DP)#24.

【事例11】①選手交代⇒②再出場



【事例12】①選手交代と守備位置変更を同時に行う



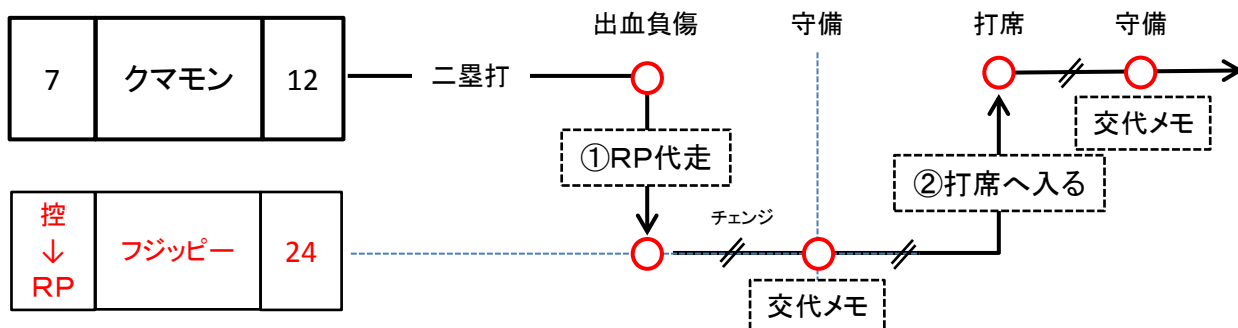
先攻チーム			後攻チーム				
			1	2	3	4	5
①3回裏、7番打者を迎えたタイミングで守備交代 センター「#12」が退き、代わりに「#24」が入りピッチャー ピッチャー「#33」がセンターの守備へと代わる。							
8	クマモン	12					
1	フジッピー	24					
		5					
		6					
		7					
		8					
1	イエヤス君	33					
		9					
		10					
					(8)-(1)#24		
					(1)-(8)		

※「退いた選手(8)の記入忘れに注意」

【事例13】代替プレイヤー(RP)その1

- ・出血した選手に代わり出場できる。(出血の無い負傷は不可)
- ・代替プレイヤーは控選手又は退いた選手。(ラインアップ、退場、除外選手は不可)
- ・交代した次のインング終了までプレイが可能。その後は正規交代が必要となる。
- ・代替プレイヤーのプレイは、全て代替プレイヤーのプレイとして記録する

①RP代走に控選手出場



先攻チーム

- ①2回表、出血負傷した2塁走者「#12」に代わり、RP代走として控選手「#24」が入る。
 2回裏、そのまま「#24」が守備(5)へ入る

左 O	位置	No.	1	2	3
		5	クマモン 12		
RP	R5	フジッピー 24			
		2			

後攻チーム

2	3	4	5

イニング進行

チェンジ

- ②4回表、止血治療が完了し「#24」に代わり「#12」が打席へ入る。
 4回裏、「#12」が元の守備位置へ入る。

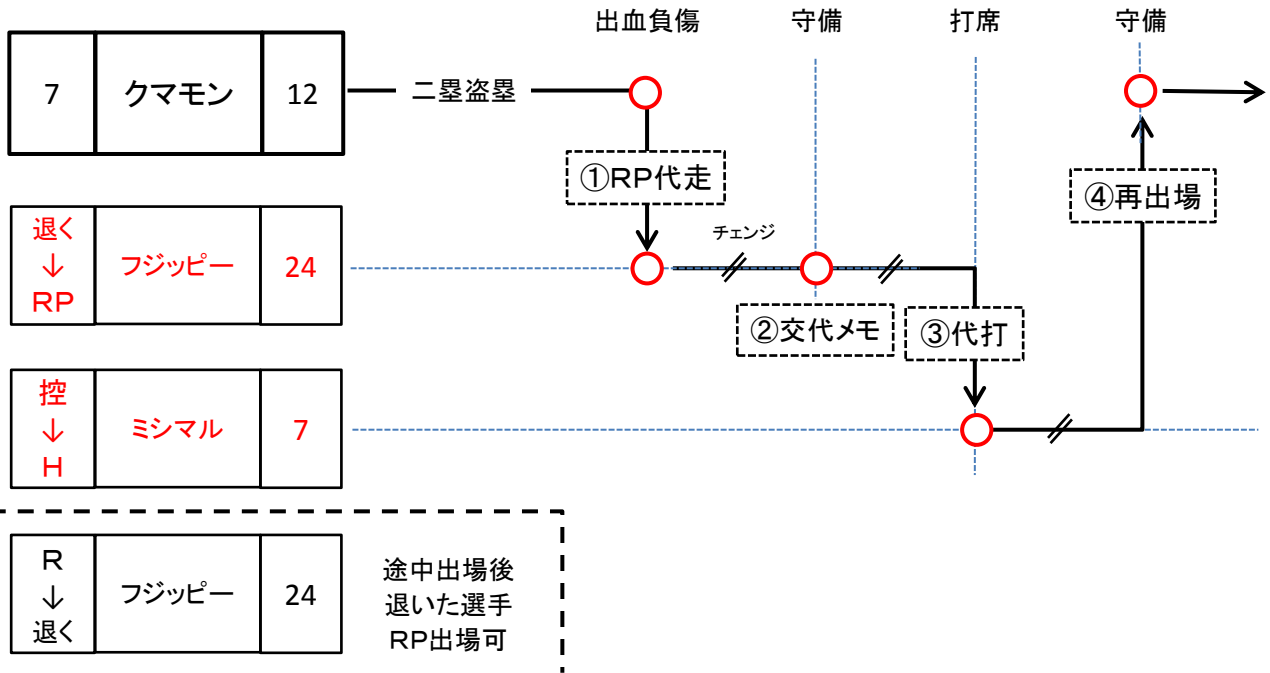
左 O	位置	No.	1	2	3	4
		5	クマモン 12			
RP	R5	フジッピー 24				
		2				

10	5	(5) #24	(5) #12

・控選手がRPとして出場し退いた後、通常の控選手として試合出場ができる。

【事例14】代替プレーヤー(RP)その2

①RP代走(退いた選手)



後攻チーム

先攻チーム

- ①3回表、2塁走者「#12」に代わりRP代走に「#24」途中出場して退いた選手が入る。
- ②3回裏、RP代走「#24」がそのまま守備(5)へ入る。
- ③5回表、RP代走「#24」に代わり代打「#7」が入る。

左 O	位置	No.	1	2	3	4	5
					① RP S	③ H	
RP	R5 H	クマモン 12 フジッピー 24 ミシマル 7					④
⑧	R	イエヤス君 33 フジッピー 24	R 7	#33			

イニング進行

チェンジ

④5回裏、代打「#7」に代わり「#12」が守備(5)再出場

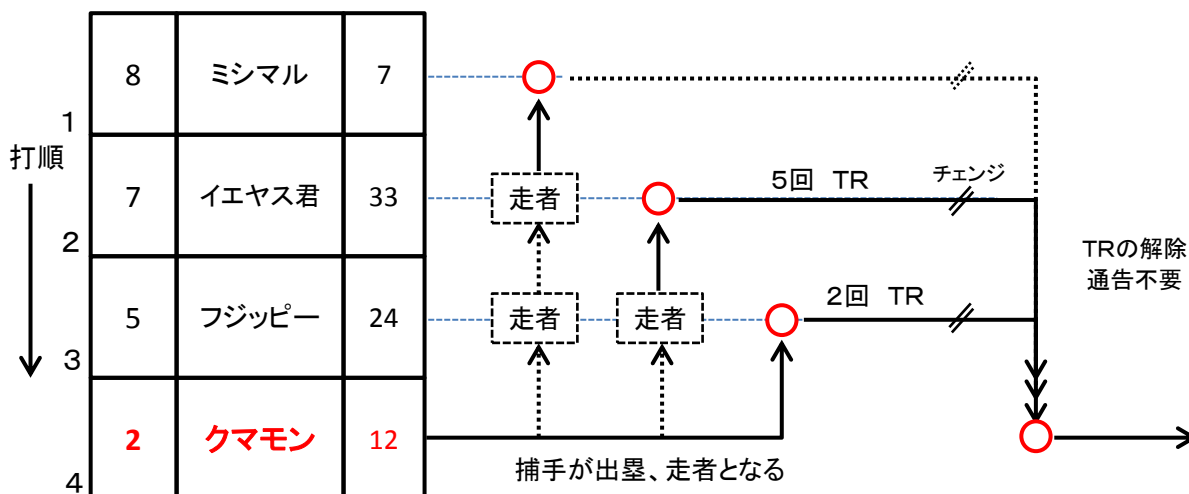
左 O	位置	No.	1	2
RP	⑤ R5 H	クマモン 12 フジッピー 24 ミシマル 7		
⑧	R	イエヤス君 33 フジッピー 24	R 7	#33

No.	1	2	3	4	5
⑧ #33					
				⑤ #24	⑤ #12

【事例15】テンポラリーランナー(TR) その1

・テンポラリーランナーの条件(使う、使わないは攻撃側の判断)

- ①二死後である。
- ②捕手が走者である。
- ③テンポラリーランナーは、捕手の前位の選手、走者で出塁中はさらに前位の選手、又は控選手。
- ④条件①②そろえば何度でも使う事ができる。



①テンポラリーランナー(2回:前位選手、5回:前々位選手)

左 ○	位置	No.	1	2	3	4	5
8	ミシマル	7	5-3 I				√ (2) ③ D
7	イエヤス君	33	1・4-3 II				3 IB I
5	フジッピー	24	(8 III				(4) ← 7
2	クマモン	12					TR
	TR フジッピー	24					TR
	TR イエヤス君	33					TR
6		22		K [⊕] I			K [*] II
3		11		K [*] II			
4		18					
		7					

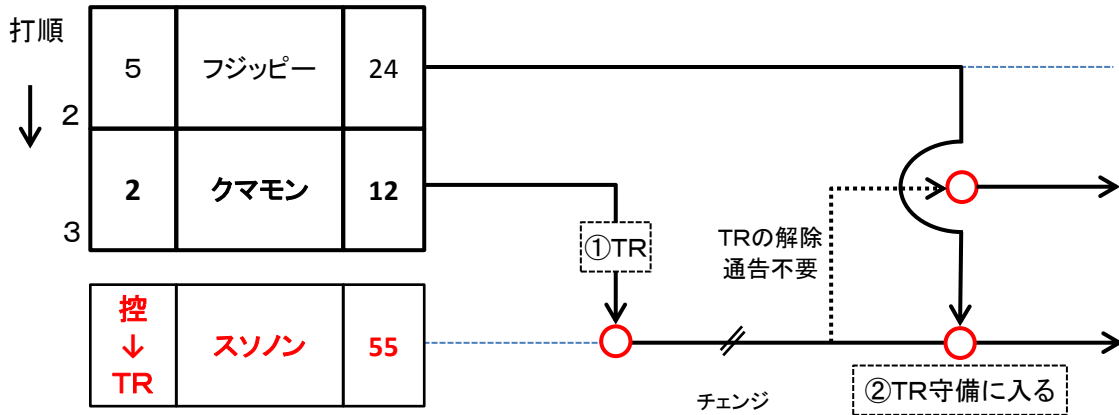
2回: TR#24

5回: TR#33

注: TRの打撃集計欄の打席に「0」は記入しない。

【事例17】テンポラリーランナー（TR） その3

・テンポラリーランナーとして前位者に代わり控選手が出場、そのまま前位者の守備に入る



先攻チーム

後攻チーム

①3回表、テンポラリーランナーとして前位者に代わり控選手「#55」が出場

左 ○	位置	No.	1	2	3	4
		2				
5	フジッピー	24			(F5	
					II	
2	クマモン	12			TR	
TR	スソノン	55			〰️	
		4			B	
6		22				
		5				

チェンジ

②3回裏、テンポラリーランナー「#55」がそのまま前位打者の守備(5)に入る

左 ○	位置	No.	1	2	3	4
		2				
5	フジッピー	24			(F5	
TR 5	スソノン	55			II	
		3			TR	
2	クマモン	12			〰️	
TR	スソノン	55			B	
		4				
6		22			3 I B	
		5			III	〰️

(5)#55