

2026年

運営ハンドブック



宮城県高等学校野球連盟

2026年度キャッチフレーズ

その一瞬にすべてを込めて

～仲間を信じて夢へ駆け上がれ～

〒983-8543 仙台市宮城野区東宮城野3-1

仙台市立仙台工業高等学校内

電話 022-236-6744 (高野連専用・FAX兼用)

電話 022-237-5341 (学校専用)

<http://www.miyagi-kouyaren.com/>

メールアドレス chief@miyagi-kouyaren.com

目 次

項 目	ページ
1 運営委員とは	1
2 大会運営について (1)主催・後援 (2)運営委員会 (3)大会本部 (4)球場責任者 (5)雨天による大会順延 (6)開会式・閉会式 (7)大会準備物一覧	2・3
3 運営委員の主な業務の流れ (1)試合前 (2)試合中 (3)試合後 (4)その日の全試合終了後	4・5
4 運営委員の業務内容 (1)試合運行の流れと業務 (2)発券について (3)判定・記録について (4)会計について (5)その他	5～8
5 各球場使用上の注意事項 (1)各球場共通 (2)楽天モバイルパーク宮城 (3)仙台市民球場 (4)石巻市民球場	9
◆ 登録名簿・選手資格証明書の作成	10～12
◆ ドミノの入力方法・ホームラン記録・報告書処理について	13～18
◆ 規則委員会事例アンケート	19
◆ 県大会閉会式次第・アナウンス原稿	20～22
◆ メンバー表交換時の注意事項	23
◆ 始球式対応マニュアル	24・25
◆ ホームランボール・始球式ボールの書き方	26
◆ 緊急対応・熱中症対策マニュアル	27・28
◆ スコアブック記入の実際	29～40
◆ 公式記録をつけるために（規則の要点）	41～46
◆ 指名打者（DH）について【公認野球規則5.11】	47～53
◆ 場内アナウンスマニュアル	54～63
◆ アナウンスシート	64・65
◆ 東北地区・宮城県高野連 開催行事主管県・地区予定表	66

1 運営委員とは

宮城県高等学校野球連盟では、1年間に次の大会があります。

春季：地区予選・県大会 夏：選手権宮城大会 秋季：県予選・県大会 これに、春季・秋季東北大会がそれぞれ6年に1度回ってきます。この運営にあたるのが私たち運営委員です。

運営は高野連に属する全員の協力をもって行います。各校、運営委員を1名以上出します。運営委員は高野連加盟校野球部の部長・副部長・監督がなります。運営委員の役割は、高校野球を楽しみにして、熱心に応援してくださる方の前で、選手たちが最高のプレーをし、思う存分活躍できる舞台を整え、大会を遺漏なく運営することです。球場では運営委員証（IDカード）をつけ、高校野球連盟の一員としての自覚と誇りを持って役割を果たします。選手はもちろん、監督や顧問とともにあるべき高校野球の姿を目指し、観客の方々からのニーズに応え、大会を支えていきます。

2 大会運営について

（1）主催・後援

各大会とも宮城県高等学校野球連盟が主催し、選手権宮城大会は朝日新聞仙台総局との共催となる。春季県大会は河北新報社が、秋季県大会は河北新報社・毎日新聞仙台支局が後援となる。

（2）運営委員会

- 1）各大会において運営委員会を開催し、大会準備・運営を行う。開催時期は、
 - ・ 春季・秋季県大会 ①抽選会の時 ②大会初日の前日
 - ・ 選手権宮城大会 ①抽選会の前 ②抽選会の時 ③大会初日の前日
(約3週間前)

その他、必要に応じて運営委員会が開催される。

- 2）運営委員会のメンバーは理事および主会場地区の運営委員からなる。
選手権宮城大会はこれに朝日新聞の高校野球担当記者が加わる。

(3) 大会本部

- 1) 大会委員長が大会を統括する。
- 2) 大会本部を置き、試合運行・試合結果・動態等各球場の情報を集中させる。
- 3) その日の全ての試合の公式記録を保管し、報道関係者に公表する。
- 4) ホームページを運営・管理し、試合結果・途中経過を掲載する。
- 5) 動態一覧表を作成し、変更があれば球場責任者に連絡する。

(4) 球場責任者

- 1) 各球場に球場責任者を置く。球場責任者は役割分担を作成し、その日の大会運営を統括する。
- 2) 大会本部や審判団・報道関係者・他球場・球場管理者ほか外部との連絡・調整にあたる。特に試合結果報告書の送信や動態変更の連絡等、大会本部との連絡を密に行う。

(5) 雨天等による大会順延

- 1) 試合開始が危ぶまれる場合は、運営委員による慎重かつ十分な審議を行い、球場責任者が必ず大会本部と協議の上で態度を決定する。
- 2) 試合開始後、降雨による中断の判断は審判委員の裁量によるが、試合の中止・続行は大会日程等も勘案し、球場責任者が大会本部・審判員・運営委員および球場管理者と合議の上で決定する。
- 3) 試合の中止並びに継続試合を決定した時は、運営委員が場内に放送をする。その際、入場券の処理についても必ず申し添える（入場券の処理についても、大会本部と確認をする）。
- 4) 日程変更があった時は下記に速やかに連絡をする。
 - ・関係するチーム
 - ・審判団
 - ・球場管理者
 - ・報道関係者
 - ・救護（医療関係者）
 - ・運営委員なお、大会本部より報道機関に日程変更についての文書を送付し、ホームページにも掲載する。

(6) 開会式・閉会式

- 1) 選手権宮城大会では開会式を行い、別途要項を定める。
春季・秋季県大会では開会式は行わない。
- 2) 春季・秋季県大会、選手権宮城大会の閉会式については別紙の「閉会式次第・アナウンス要項」による。

(7) 大会準備物一覧

- 1) ファイルケース (蛇腹) または Google ドライブに入っている書類・用紙一式

<input type="checkbox"/> 選手資格証明書 (選手変更一覧)	<input type="checkbox"/> 役割分担表
<input type="checkbox"/> 動態一覧表	<input type="checkbox"/> 教職員受付用紙
<input type="checkbox"/> 報道受付用紙	<input type="checkbox"/> 規則委員会事例アンケート

- 2) 運営委員会時に各球場へ仕分ける準備物 (各地区保管のものもある)

<input type="checkbox"/> 試合球	<input type="checkbox"/> ロジン	<input type="checkbox"/> パンフレット	<input type="checkbox"/> 旗 (日の丸・新聞社旗)
<input type="checkbox"/> 給水飲料	<input type="checkbox"/> メンバー表用紙	<input type="checkbox"/> バインダー	
<input type="checkbox"/> 日付スタンプ	<input type="checkbox"/> 運営委員証	<input type="checkbox"/> 撮影・取材許可証	
<input type="checkbox"/> 校歌CD	<input type="checkbox"/> 大会音源CD	<input type="checkbox"/> アナウンスマニュアル	
<input type="checkbox"/> レターケース	<input type="checkbox"/> 電子ホイッスル	<input type="checkbox"/> 養生テープ	
<input type="checkbox"/> 公認野球規則	<input type="checkbox"/> 諸表示一式	<input type="checkbox"/> トランシーバー	
<input type="checkbox"/> 文具一式	<input type="checkbox"/> ポット	<input type="checkbox"/> みそ汁	

- 3) その他

<input type="checkbox"/> 料金箱：財務部が準備し、各球場責任者に手渡す
<input type="checkbox"/> パソコン・プリンタ：各地区理事または情報部が準備する
<input type="checkbox"/> 始球式一式：普及振興部担当者が準備し、各球場責任者に渡す
<input type="checkbox"/> 閉会式一式：大会本部役員で準備する
<input type="checkbox"/> 看板・テント・ロープ等：球場管理者と協議し、借り受ける

3 運営委員の主な業務の流れ

(1) 試合前

- 1) 集合・打合せ…「運営委員駐車証」を持参し、所定の駐車場に駐車する
 - ①本部の設営・物品の準備
 - ②発券所・看板等の設営
 - ③諸表示の掲示
 - ④券売準備（スタンプ押し）
 - ⑤グラウンド整備
 - ⑥報道受付
- 2) 開門・発券開始
 - ①発券・パンフレット販売
 - ②駐車場の誘導
 - ③大会歌CDを流す

[選手権宮城大会：「栄冠は君に輝く」
	秋：「今ありて」
- 3) メンバー表交換・シートロック
 - ①判定・記録が立会い：試合球・ロジンを審判に渡す・役割分担確認
 - ②メンバー表をドミノにアップロードする
 - ③判定・記録準備
 - ④スコアボード表示・放送指導
 - ⑤グラウンド整備
- 4) 旗の掲揚・『君が代』CDを流す

(2) 試合中

- 1) 1試合を通しての業務
 - ①判定
 - ②記録（電子スコア）
 - ③放送・スコアボード表示指導
- 2) 2回攻撃前…校歌CDを流す
- 3) 審判給水…1回・3回・5回・7回終了時と試合終了時
(コロナ禍以降審判に依頼)
- 4) 5回終了時…グラウンド整備（大会歌CDを流す）
- 5) 7回終了時…両校の校旗を降ろす
- 6) 試合開始予定時刻の1時間前にメンバー表交換を行う。

(3) 試合後

- 1) 勝利校の校歌CDを流し、校旗を掲揚
- 2) インタビュー対応
- 3) 記録関係
 - ①大会本部の照合
 - ②結果記録をドライブ(高野連・ドミノ)にアップロードする。

(4) その日の全試合終了後

- 1) 清掃・撤去
 - ① ゴミ持ち帰りを放送で呼び掛ける
 - ② 球場内外・スタンドの清掃：所定のゴミ袋を使用し、分別して回収
 - ③ 看板・諸表示の撤去
- 2) グラウンド整備
- 3) 旅費の受け取り（印鑑を持参）
- 4) 試合結果報告書の送信… 大会本部・報道機関等（地区大会のみ）へ
- 5) 打合せ（運営の反省、翌日の試合・動態の確認など）・解散

4 運営委員の業務内容

(1) 試合運行の流れ・業務

- 1) 集合時間
 - 2 試合日… 試合開始 2 時間前
 - 3 試合日… 試合開始 1 時間 4 0 分前
 - 4 試合日… 午前 6 時 4 5 分
(雨天時はいずれも試合開始 2 時間前)
- 2) 開場時間 第 1 試合開始の 1 時間 3 0 分前
それより以前にチームが入場（ベンチ入り）しないよう注意を促す。メンバー表を渡す。
- 3) グラウンド整備
 - ① 試合前および 5 回終了時、試合終了後に行う。
5 回終了時は両校から選手 5 名（人工芝球場では 3 名）ずつ出し、各塁周辺の整備を行う。
 - ② 選手権宮城大会は大会歌『栄冠は君に輝く』、秋季県大会は『今ありて』を流す。
- 4) メンバー表交換
 - ① 県大会は開始予定時刻の 1 時間前とする（地区大会はこの限りではない）。
 - ② 判定・記録・他 1 名の計 3 名で行う。進め方は別紙参照。
 - ③ メンバー表を審判・対戦校に 1 部ずつ渡す。
 - ④ メンバー表のコピーを判定・記録・放送担当・アナウンスに 1 部ずつ渡す。
 - ⑤ ” ” を審判室に 5 部渡す（審判 4 部＋球場責任者 1 部）。
 - ⑥ メンバー表を写真撮影し、ドライブ（ドミノ）にアップロードする。
 - ⑦ 球場本部から試合球・ロジンを出し、審判に渡す。

5) 旗の掲揚

- ① 各大会初日の第1試合に先立って、「日の丸」(中央)・「高野連旗」(むかって左)・「主催(後援)新聞社旗」(むかって右)の掲揚ならびに「君が代」の吹奏(CD)を行う。その後に両校の旗を掲揚する。
- ② 初日以外は、試合開始前に掲揚しておく。
- ③ 7回終了時に両校の旗を降ろし、試合終了直後に勝利チームの校歌に合わせて勝利校の旗を掲揚する。
(コールドゲームが想定される場合は適宜旗を降ろす)

※主催(後援)新聞社旗

地区大会	春：朝日		(秋：毎日)
県大会	春：河北	夏：朝日	秋：河北・毎日(河北が上)

6) 放送について

- ① 「場内アナウンスマニュアル」にしたがって行う。
- ② ファウルボールがスタンドに飛んだ場合は注意を呼びかける。
また、熱中症予防の注意喚起、ごみの持ち帰り、禁煙(所定場所での喫煙)への協力の呼びかけを適宜行う。
- ③ 宮城県大会では校歌CDを2回攻撃前に流す。
- ④ 他球場の試合結果および途中経過を適宜アナウンスする。

7) スコアボードについて(電光掲示板の球場)

- ① あらかじめ両校の選手名を放送室のコンピュータに入力しておく。
- ② 試合開始前に両校の校名を表示し、シートロック時には残り時間を表示する。
- ③ シートロック終了後のアナウンスに合わせ、選手名を表示する。
- ④ 選手交代・シートの変更時は速やかに変更の表示を行う。
- ⑤ ファウルボールや熱中症への注意喚起、試合結果等の表示を適宜行う。

(2) 発券について

- 1) 入場料金… 一般：700円、65歳以上：500円、高校生以下：無料
- 2) 開始時間… 第1試合開始の1時間前を原則とする。
- 3) 終了時間… 最終試合の5回終了時を原則とする。
- 4) 日付スタンプ
入場券には日にちを示すスタンプを押す。招待券も同様とする。
(スタンプの色は「赤」→「黒」→「青」→「赤」→・・・)
- 5) パンフレットの販売を行う。その際、球場本部から発券所に出した冊数とその都度記入する。また、運営委員、審判員および球場事務所などに出した場合も記入する。

6) 65歳以上の方への発券

年齢を証明するもの（運転免許証・保険証・マイナンバーカード・豊齢カード等）で年齢を確認し、券売する。

※平成27年度から200円、令和2年度より300円、令和8年度より500円

7) 教職員の入場…招待券に日付印を押したものを配付して入場させる。

8) 高校生の入場…生徒手帳・身分証等で確認し、無料で入場させる。

9) 再入場の際の入場券の提示（高校生は生徒手帳等）を呼び掛ける。

10) 報道関係者は無料で入場とするが、写真撮影業者からは入場料をいただく。

11) 発券所での売り上げ金額が相当額（10万～30万円程度）に達した場合は、その都度集金して球場本部の会計担当者に納付する。

12) 雨天下で発券が開始される場合は「払い戻しができない」ことを伝えて販売する。

13) 継続試合となった場合、当該試合が5イニングを超えているか否かで入場券の取り扱い方が異なる。5イニングに満たない場合は、当日の入場券を有効として継続試合を観戦することはできる。5イニングを超えた場合は、原則継続試合は無料とする。

(3) 判定・記録について

1) 公式記録は（選手権大会のみ）大会本部に送信し照合を得る。

大会本部は各球場の公式記録を点検し、訂正があった場合にはその旨を各球場記録員に連絡する。その後速やかに訂正しドライブ及びドミノにアップロードする。

2) 試合経過速報はバーチャル高校野球を通じて行う。

また、速報は適宜アナウンスをおこなう。

3) 全試合終了後、試合結果報告書の確認、大会本部への送信等は総務部員が中心になって行い、点検を経た上で報道機関等へ送信する。

4) ホームランが出た場合には速やかに掲示してあるQRコードに必要事項を入力する。また、ホームランボールを受け取り、ボールに記入する。

5) 各球場のスコアシート（含メンバー表、審判員用紙）と試合結果報告書は大会本部に届ける。

(4) 会計について

- 1) 会計理事が各球場・試合日ごとに料金箱を準備し、各球場の会計担当者に手渡す。
- 2) 各球場での発券終了後、会計担当者が金種別にまとめて計算し、売上表に記入する。入場券・パンフレットの売上げの他、昼食代・買い物や途中集金等も記入する。担当者は売上表に記名(サイン)をする。
- 3) 大会中買い物の必要がある場合は会計理事にその旨を連絡し、了承を得て購入する。
- 4) 当日試合のない運営委員は、会計担当者から規定の旅費を受け取り、押印する。会計責任者はあらかじめ旅費計算をしておく。
- 5) 昼食代・買い物や救護謝礼等の領収証は料金箱に保管しておく。
- 6) 料金箱は会計担当者が責任をもって保管し、会計理事に手渡す。

(5) その他

- 1) 昼食を運営委員・審判員・救護員・医療スタッフ・来賓に配付する。監督・コーチ等には配付しない。運営委員は時間を見つけて適宜昼食をとる。
- 2) 駐車場・駐輪場等は球場管理者とも相談して、混雑・邪魔にならないよう配慮する。駐車場の混雑が予想される場合には、運営委員の配置や臨時駐車場の設置等の方策を考える。
- 3) 全校応援等がある場合は、全校応援責任者を定め、事前に本部へ連絡する。当日の生徒等の誘導については、運営委員が全校応援責任者帯同のもと、誘導に当たる。
- 4) 車イスの方は専用の観戦場所へ運営委員または球場管理者が案内する。

5 各球場使用上の注意事項

(1) 各球場共通

- 1) 開場時間は、第1試合開始の1時間30分前とする。
- 2) 第1試合前の練習について
 - ①登録選手で、ユニフォームを着用し、背番号が見えること。
 - ②ウォーミングアップ・キャッチボールはアップシューズで行う。
 - ③外野へのノックと打撃練習は禁止とする（観客の安全のため）。
- 3) 自校応援の生徒は所定の場所で行う。
(運営委員の数によりこの限りではない)
 - ①楽天モバイル最強パーク宮城
… ベンチ上の内野席から8つ目のブロックより外野側
 - ②仙台市民球場… 1・2塁線または2・3塁線の延長線上より外野側
 - ③石巻市民球場・利府町中央公園野球場・鹿島台中央野球場
… 外野芝生席（一般の観客は基本立入禁止）
- 4) 横断幕は自校応援席の応援の妨げにならない場所に掲示すること。
- 5) スタンド内は禁煙とする。所定の場所で喫煙すること。
- 6) ゴミはすべて持ち帰ること。
- 7) その日の最終試合終了後はグラウンド・ブルペンの整備およびベンチ・スタンド・通路等の清掃を行う。

(2) 楽天モバイル最強パーク宮城

- 1) 運営委員はJR跡地に駐車する。「運営委員駐車証」を持参する。
- 2) スパイクを履けるエリアは、グラウンド内・ベンチ・ブルペンとその通路のみ。ベンチからトイレに行く場合はアップシューズに履き替える。
- 3) 素振りができるのは、人工芝の部分に限る。
- 4) サイドノックやトスバッティングはできない。

(3) 仙台市民球場

- 1) 高校野球観戦者の周辺商業施設への駐車に特に気を付ける。
- 2) 鳴り物（ブラスバンド等）による応援は禁止する。

(4) 石巻市民球場

- 1) 素振りができるのは、人工芝マットを置いたネクストバッターズサークルのみ。
- 2) サイドノックやトスバッティングはできない。

(5) 利府町中央公園野球場・鹿島台中央野球場

特に制限なし

登録名簿・選手資格証明書の作成方法について

宮城県高等学校野球連盟

2026年度も引き続き「野球ねっと（競技者登録システム）」を用いて、

①登録名簿 と ②選手資格証明書 を作成し、各種大会で活用していきます。

4月の地区大会に向けて、準備頂きたいことをまとめました。

1) システムの管理者（アカウント）を追加・変更したい場合（転勤等によるもの）

大会の案内は、アカウントに登録されているメールアドレスに送られ、そこから手続きが進みます。

アカウント管理者でないと新しい管理者を追加することができません。 転勤や顧問変更になる場合は、忘れずにアカウントの追加・変更をお願いします。

追加する場合

メニュー ①**アカウント** → ②**登録** の順に進み、新規に登録したい方の情報を入力してください。

変更する場合

メニュー ①**アカウント** → ②**確認** → ③**変更したい人の名前** → ④**編集** の順に進んでください。

2) 構成員の継続登録をお願いします（現1・2年生が2・3年生に変更登録する。指導者も継続の場合。）

メニュー ①**構成員** → ②**登録申請** → ③**継続登録** → ④**2026年・継続**
→⑤**継続対象構成員検索** →⑥**継続する名前にチェックを入れ、追加** →⑦**申請**

3) 構成員の新規登録をお願いします（新1年生、新たに登録する指導者）

新入部員の1年生の他、新たに顧問を持たれる指導者も一緒に新規登録をお願いします。

メニュー ①**構成員** → ②**登録申請** → ③**新規登録** の順にクリックして

1人1人登録をお願いします（一括登録のCSVファイルが外字に対応していないため）

指導者の場合 : 構成員種別1が 管理者（責任教師・部長・顧問） 指導者（監督） 指導者（コーチ）
部員：その他 出身校名：（該当データなしでも構いません）
入部日：転勤した年の4月1日 としてください。

4) 新規構成員登録項目について

- 氏名：ミドルネームがある場合は姓に入力してください。
例) 姓 山田・マイケル 名 太郎
- 氏名カナ
- 氏名英字：半角大文字で入力してください
- 性別
- 生年月日
- 構成員種別 1
- 部員
- 投・打
- 学年：半角数字で入力してください
- 在籍学校入学年月
- 出身校名：生徒の出身中学校名を選択してください
- 入部日：1年生→入部した日付を入力してください。

- ① 必要情報を入力後「名寄」ボタン（同一選手の二重登録チェック）をクリックします。
「名寄」ボタンをクリックして、同姓同名の選手が出てきた場合は、既に中学校段階で登録されている可能性があります。同一人物であれば、その選手を選択して「未申請一覧に追加」ボタンをクリックします。名寄候補者がいない場合は「名寄処理行わず、新規に登録する」のみ選択すると、未申請一覧が表示されます。
- ② 未申請一覧に追加され、複数の構成員を同時に申請する場合は「続けて追加」ボタンをクリックして、操作を繰り返します。
- ③ 全ての構成員を入力後、申請したい構成員にチェックを入れ「申請」ボタンをクリックします。

5) 登録名簿の出力方法

メニュー ①構成員 → ②構成員確認 → ③ソート → ④登録名簿（簡易）の出力
ソート方法は 優先ソート1 種別1昇順
優先ソート2 学年 降順 としてください。

出力したものに公印を（2カ所ありますが左側に）押して4月30日（木）までに
仙台高校鈴木 康まで郵送してください。

6) 選手の追加登録・抹消について（4月30日以降）

追加： ①構成員 → ②登録申請 → ③新規登録

抹消： ①構成員 → ②変更申請 → ③退部

と進み、それぞれ申請してください。

併せて、宮城県高野連宛に書面にて郵送してください。書式はHPの加盟校専用ページにあります。

7) 選手資格証明書の作成方法

① 宮城県高野連の管理者から、大会参加の案内が届きます。

地区大会は大会1週間前頃までに、春秋県大会は出場チームが決定した後に、担当者より大会参加案内が野球競技者登録システムが届きます。

② 大会参加案内が届きましたら、次の方法で作成をお願いします。

メニュー ①大会 → ②申込 → ③下の大会名をクリック → ④出場チーム情報の入力

● **出場方法** : 単独チーム 合同チーム 連合チーム の中から選択してください。

(合同・連合の場合は、主担当のみ大会申込画面を入力します)

● **参加有無**

● **大会チーム名** : 連合チームの場合は、申請したチームの名称を入力してください。

● **申込責任者** : 部長の氏名・連絡先・メールアドレス等を入力してください。

● **申込の確認**

● **規約の確認**

● **健康状態の確認**

● **主将の選択**

● **出場選手選択**

① 出場する選手にチェックを入れて追加をクリックします。

② 背番号・ポジション・身長・体重・投打の別を入力します。

(1桁の選手はポジションを、2桁の選手は投捕内外の別を選んでください)

● **出場スタッフ一覧** ① ベンチ入りする指導者・記録者にチェックを入れて追加をクリックします。

② 指導者は 監督・責任教師・ノッカー(部長・副部長は不可)の別を入力します。(選手がノッカーを務める場合は入力不要です。)

③ 記録者は3名まで登録することができます。

③ 以上の入力が終わりましたら、下の「選手資格証明書」をクリックして出力をしてください。

出力したものに、校長印(向かって左側)をつけて持参してください。

地区大会は大会当日までに、県大会は抽選会当日に持参いただきます。

Dominos 入力手順について

情報部

1. Dominos にログインする

URL

<https://main.dominos.asahi.com/login/>

1. ログインすると、硬式/軟式のトップページに遷移します
2. オーダー表やスコアを入力、閲覧したい大会に合わせて【硬式】【軟式】いずれかのボタンを押します。

※ここからは例として

硬式/軟式

【硬式】

大会カテゴリー 【都道府県大会/宮城】

大会 【第107回全国高等学校野球選手権宮城大会】の入力、閲覧をします。



2. 大会カテゴリーを選ぶ

1. 大会カテゴリー選択のページで、権限がある大会カテゴリーが表示されます。
このうち

【都道府県大会/宮城】を選んで押します。



3. 大会を選ぶ

1. 大会選択のページで、選択した大会カテゴリで登録済みの大会が一覧表示されます。
大会一覧から

【第107回全国高等学校野球選手権宮城大会】を選んで押します。
大会ポータルページに遷移します。このページが入力、閲覧の基本ページになります。

大会を選択してください

大会一覧

第19回春季宮城県高等学校野球中部地区大会

第19回春季宮城県高等学校野球南部地区大会

第19回春季宮城県高等学校野球東部地区大会

第19回春季宮城県高等学校野球北部地区大会

第72回春季東北地区高等学校野球宮城県大会

第107回全国高等学校野球選手権宮城大会

第78回秋季東北地区高等学校野球宮城県大会（一次予選・二次予選）

第78回秋季東北地区高等学校野球宮城県大会

4. オーダー表、スコアのデータを入力する

1. 大会ポータルページで、「オーダー・スコア入力」を選んで押します。



4-1. データのアップロード

1. 「オーダー・スコア入力」のページで、入力するオーダー表やスコアのデータや、書誌を選びます。

- どの球場ですか？ 試合の開催球場名
- 何番目の試合ですか？ 試合の順番
- どのデータですか？

【オーダー・審判表/選手資格変更】オーダー表、審判表、選手資格変更届などを接写したデータを選びます。

※ JPEG データも選べます

【公式スコア（電子）】電子スコアソフトで出力した PDF、TXT、VSDX データを選びます

【公式スコア（手書き）】手書きのスコアを接写したデータを選びます。

【朝日（参考）スコア】外部メディアに公開しないスコアのデータを選びます。

【その他データ】マクロを含まないエクセルなど各種のデータを選べます。

- 添付ファイルを選んでください

「●どのデータですか？」で選んだデータのファイルを選びます。

- 送信回数（※選択必須）

データを初めて送る時は「初回」。2回目以降は「再送」「再々送」「緊急」を選びます。

- 再送・訂正の内容/加盟社への連絡メモ（※全角60字程度）

再送・訂正時にすべてのメディアに連絡するメモ内容を書き込みます。

- 球場から主催本社への連絡メモ（※全角60字程度）

朝日に連絡するメモ内容があれば書き込みます。

- 過去のデータ入力時は試合日を選んでください

過去にさかのぼってデータを入力する時は、過去の日付を選びます。※開催当日のデータでは選択しません。

最後に【送信】ボタンを押します。

2. アップロード完了を確認

送信前に入力した球場や試合順、データの種類などの書誌が正しく、

「データを送信しました」

と書かれていれば、送信完了です。

5. オーダー表、スコアを閲覧

1. 大会ポータルのページで、「本日の試合データ（主催者用）」を選んで押します。



ホームラン記録手順

①各球場ホームランが出た場合は、現在までのホームランの号数を Google Forms より確認する。

(地区大会ではホームラン記録は行わないので各地区で記録しておく)

タイムスタンプ	大会第何号? (半角)	何回戦?	何月何日?	時刻は?	球場は?
2025/07/09 20:00:52	1	1回戦	2025/07/09	14:53:00	楽天モバイルパーク宮城
2025/07/12 9:25:33	2	1回戦	2025/07/12	9:22:00	石巻市民球場
2025/07/12 12:38:16	3	1回戦	2025/07/12	12:29:00	利府町中央公園野球場
2025/07/15 9:41:32	4	2回戦	2025/07/15	9:38:00	石巻市民球場
2025/07/16 12:11:50	5	2回戦	2025/07/16	12:07:00	石巻市民球場
2025/07/16 12:54:20	6	2回戦	2025/07/16	12:50:00	仙台市民球場
2025/07/17 10:01:44	7	2回戦	2025/07/17	9:58:00	石巻市民球場
2025/07/22 9:05:44	8	準々決勝	2025/07/22	9:02:00	石巻市民球場
2025/07/22 10:09:07	9	準々決勝	2025/07/22	10:01:00	石巻市民球場
2025/07/24 10:20:14	10	準決勝	2025/07/24	10:16:00	石巻市民球場
2025/07/24 12:19:25	11	準決勝	2025/07/24	12:14:00	石巻市民球場

②Google Forms を用いてホームラン情報を記録する。

第107回全国高等学校野球選手権ホームラン記録 (回答)

B I U ↺ ✖

大会第何号かを事前に記録を見て把握してから入力してください。

大会第何号? (半角数字) *

短文回答

何回戦?

1. 1回戦
2. 2回戦

大会当日に Google ドライブよりホームラン記録に関する QR コードを印刷し、張り出しておく

電子スコア・結果報告書処理の流れについて

宮城県高野連情報部

※大会前日までにチーム情報の準備→前日か当日に各パソコンにデータの移し替え
(地区大会に関しては、プリント出力や電子スコアは地区ごと)

メンバー表交換 →コピーをiPadで写真を撮り、ドミノへアップロード

Visco起動

【試合情報】 アドイン 試合設定 試合情報入力
 【スタメン入力】 チーム情報入力→チーム情報読込→スタメン
 【ベンチの確認】 一塁側・三塁側が異なる場合→右クリック→チーム表示位置の入れ替え
 【主催者の変更】 試合設定からできる 「宮城県高等学校野球連盟」に変更する
 【準備】 打席ナビをドラッグ
 【保存】 ファイル 名前を付けて保存 例：20260518仙台第一対仙台第二.vsdX

試合開始

【プレイボール】 アドイン ゲーム プレイボール 現在の時刻と日付

試合開始

こまめな上書き保存

試合終了

【ゲームセット】 アドイン ゲーム ゲームセット
 【集計】 アドイン 集計 記録の集計 ※必ず集計処理をする
 【ファイル保存】 ファイル 上書き保存
 【印刷】 ファイル 印刷
 【PDF化】 ファイル 印刷 PDFへ
 【公開】 ドミノ

本部照合

【照合完了】 →誤りがあつたら、マスコミへ公表&データの修正
 【保管箱へ】 公式スコアと、メンバー表原本と**コピー1部**を保管箱へ

ドミノへ公開

【アクセス】 <https://main.dominos.asahi.com/login>からドミノへログイン
 ※ドミノへアップする人はアカウント登録をしてください。
 【公開】 スコアファイル本体 (vsdxファイル)
 スコアPDFファイル
 txtデータ

結果報告書

【入力】 入力
 【公開】 その日の試合すべて終了→本部で照合
 →PDFをドミノへアップ
 →エクセルデータをGoogleドライブへ

規則委員会 事例アンケート

1. 記入者

学校名

部長・監督

2. 対戦カード

令和 年 月 日

球場名

大会名

対戦カード

高校 対

高校

3. 状況について

4. 疑問点について

5. 確認・提案・要望事項

※7月29日までに審判規則部委員長にメールまたはFAXでお送り下さい。

宮城県高等学校野球連盟
審判規則部委員長 岩 渕 正 典
(仙台市立仙台工業高等学校)
TEL 022-237-5341
FAX 022-283-6478
mail ts007406@g.sendai-c.ed.jp

全国高等学校野球選手権宮城大会 閉会式次第・アナウンス原稿

1. 間もなく閉会式を行いますので、役員・審判団はグラウンドの所定の場所に整列してください。
選手はベンチ前に整列してください。
2. 只今より、宮城県高等学校野球連盟・朝日新聞社主催
第_____回全国高等学校野球選手権宮城大会の閉会式を行います。
3. 選手入場 ●CD（行進曲）
4. 成績を発表します。優勝_____高等学校👏 準優勝_____高等学校👏
5. 優勝校に、賞状・優勝旗・優勝盾が授与されます。
優勝 _____高等学校 代表3名、前へお進み下さい。
●CD（得賞歌）
準優勝校に、賞状・準優勝盾が授与されます。
準優勝 _____高等学校 代表2名、前へお進み下さい。
●CD（得賞歌）
6. 優勝メダル、準優勝メダルが授与されます。
優勝_____高等学校の選手には、() 大会会長より、
優勝メダルが授与されます。

準優勝_____高等学校の選手には、() 朝日新聞仙台総局長より、
準優勝メダルが授与されます。
●CD（得賞歌）
7. 続いて、今大会の優秀選手の表彰を行います。名前を呼ばれたら前へお進み下さい。
_____高等学校_____ () 君👏
_____高等学校_____ () 君👏
_____高等学校_____ () 君👏
_____高等学校_____ () 君👏
●CD（得賞歌）
記念品として、宮城県高等学校野球連盟附属審判団より「記念楯」が、
協賛をいただきました株式会社プラスヴォイスより「記念写真」が、授与されます。
8. () 宮城県高等学校野球連盟会長が閉会の挨拶を申しあげます。
9. 国旗・高等学校野球連盟旗・朝日新聞社旗・大会旗を降納いたします。
選手「まわれ右」、脱帽、観客の皆さまもご起立、脱帽の上、掲揚塔にご注目下さい。
「降納してください」 ●CD（君が代）
(降納が終わったら)「選手まわれ右、観客の皆さま、ご協力ありがとうございました」
10. () 宮城県高等学校野球連盟理事長が閉会を宣言いたします。
11. 「選手退場」 両校の選手はダイヤモンドを一周して退場してください。 ●CD（行進曲）
12. 役員、審判員は退場してください。観客の皆さま、ありがとうございました。

なお、8月____日から、甲子園球場で開催される第_____回全国高等学校野球選手権大会に、
宮城県代表として、優勝した_____高等学校が出場いたします。
皆さまの温かいご声援をお願いいたします。

春季東北地区高等学校野球宮城県大会 閉会式アナウンス要項

- (1) 間もなく閉会式を行いますので、ご来賓の皆様、役員、審判員はグラウンドの所定の場所にお並び下さい。選手はベンチ前に整列して下さい。
- (2) 只今より第____回 春季 東北地区高等学校野球 宮城県大会の 閉会式を行います。
- (3) 選手入場 ♪〔行進曲〕
- (4) 成績を発表します。
優 勝 _____高等学校、 準優勝 _____高等学校
第3位 _____高等学校
- (5) 優勝校に、賞状・優勝旗・優勝杯を授与します。
優 勝 _____高等学校、代表3名 前へお進み下さい。♪〔得賞歌〕
準優勝校に、賞状を授与します。
準優勝 _____高等学校、代表1名 前へお進み下さい。♪〔得賞歌〕
第3位校に、賞状を授与します。
第3位 _____高等学校、代表1名 前へお進み下さい。♪〔得賞歌〕
- (6) 次に宮城県高等学校体育連盟からの表彰を行います。
優勝校には賞状と優勝メダルを、準優勝校並びに第3位校には賞状を授与します。
優勝校は代表2名、準優勝校と第3位校はそれぞれ代表1名、前へお進み下さい。
♪〔得賞歌〕
- (7) 続いて、優勝校に河北新報社より、賞状・優勝楯・優勝メダルが贈られます。
優 勝 _____高等学校、代表3名 前へお進み下さい。♪〔得賞歌〕
準優勝校に、賞状・準優勝楯・準優勝メダルが贈られます。
準優勝 _____高等学校、代表3名は前へお進み下さい。♪〔得賞歌〕
- (8) _____ (_____) 宮城県高等学校野球連盟会長が閉会の挨拶を申し上げます。
- (9) 国旗・連盟旗・河北新報社旗を降納します。
選手、まわれ右。脱帽の上、掲揚塔に注目して下さい。
観客の皆様もご起立、脱帽の上、掲揚塔にご注目下さい。
降納して下さい。 ♪〔君が代〕
(降納が終わったら) 選手、まわれ右。観客の皆様、ありがとうございました。
- (10) _____ (_____) 宮城県高等学校野球連盟理事長が閉会を宣言します。
- (11) 以上をもちまして、宮城県高等学校野球連盟主催、河北新報社後援による、第____回 春季 東北地区高等学校野球 宮城県大会の 閉会式を終了します。
- (12) 選手退場。両校の選手はダイヤモンドを一周して退場して下さい。♪〔行進曲〕
- (13) ご来賓の皆様、役員・審判員は退場して下さい。
観客の皆様、ありがとうございました。
- ・なお、____月____日から____県で開催されます、第____回春季東北地区高等学校野球大会には、宮城県を代表して_____高等学校、_____高等学校、の2校(_____高等学校の3校)が出場いたします。
皆様の温かいご声援をお願いします。

秋季東北地区高等学校野球宮城県大会 閉会式アナウンス要項

- (1) 間もなく閉会式を行いますので、ご来賓の皆様、役員、審判員はグラウンドの所定の場所にお並び下さい。選手はベンチ前に整列して下さい。
- (2) 只今より第____回 秋季 東北地区高等学校野球 宮城県大会の 閉会式を行います。
- (3) 選手入場 ♪〔行進曲〕
- (4) 成績を発表します。
優 勝 _____高等学校、 準優勝 _____高等学校
第3位 _____高等学校
- (5) 宮城県高等学校野球連盟より、優勝校に、賞状・優勝旗・優勝杯を授与します。
優 勝 _____高等学校、代表3名 前へお進み下さい。♪〔得賞歌〕
準優勝校に、賞状を授与します。
準優勝 _____高等学校、代表1名 前へお進み下さい。♪〔得賞歌〕
第3位校に、賞状を授与します。
第3位 _____高等学校、代表1名 前へお進み下さい。♪〔得賞歌〕
- (6) 続いて、河北新報社より、優勝校に、賞状・優勝杯・優勝メダルが贈られます。
優 勝 _____高等学校、代表3名 前へお進み下さい。 ♪〔得賞歌〕
準優勝校に、賞状・準優勝杯・準優勝メダルが贈られます。
準優勝 _____高等学校、代表3名 前へお進み下さい。 ♪〔得賞歌〕
- (7) _____ (_____) 宮城県高等学校野球連盟会長が閉会の挨拶を申し上げます。
- (8) 国旗・連盟旗を降納します。
選手、まわれ右。脱帽の上、掲揚塔に注目して下さい。
観客の皆様もご起立、脱帽の上、掲揚塔にご注目下さい。
降納して下さい。 ♪〔君が代〕
(降納が終わったら) 選手、まわれ右。観客の皆様、ありがとうございました。
- (9) _____ (_____) 宮城県高等学校野球連盟理事長が閉会を宣言します。
- (10) 以上をもちまして、宮城県高等学校野球連盟主催、河北新報社並びに毎日新聞社後援による、第____回 秋季 東北地区高等学校野球 宮城県大会の 閉会式を終了します。
- (11) 選手退場。両校の選手はダイヤモンドを一周して退場して下さい。 ♪〔行進曲〕
- (12) ご来賓の皆様、役員・審判員は退場して下さい。
観客の皆様、ありがとうございました。

・なお、____月____日から____県で開催されます、第____回秋季東北地区高等学校野球大会には、宮城県を代表して____高等学校、____高等学校、____高等学校の3校が出場いたします。
皆様の暖かいご声援をお願いします。

メンバー表交換時の注意事項

- (1) メンバー表交換は3名の運営委員（判定・記録・他1名）と審判団の立会いのもとで行う。
- (2) 両チームからメンバー表（出場選手名簿）3部を受け取り、校旗を預かる。
- (3) 選手資格証明書とメンバー表の照合を行う。
- (4) テーピング・サポーター（リストガード）・フェイスガード・マニキュアの使用等の確認（保護具・サングラス・マウスガードは確認不要）。
- (5) 審判団からの注意。
- (6) 主将による攻守決定・メンバー表への記入。
先攻・後攻の表示は、ジャンケンで勝った方を◎・負けた方を○で記載、審判名をフルネームで記入する。
- (7) 攻守・審判名記入済みのメンバー表を両チーム・審判団に配付する。
- (8) 注意事項の連絡・役割分担の確認
 - 1) 第1試合に先立って、国旗等の掲揚をするので、選手・責任教師・監督はベンチ前に整列することを連絡する（大会初日の第一試合のみ）。
 - 2) 役割分担の確認

①アナウンス係	・・・1名	（両校で相談）
②カウントボタン（SBO）係	・・・1名	（ 〃 ）
③スタンド笛吹き係	・・・	両チームから3名ずつ
④グラウンドボールキーパー	・・・	両チームから3名ずつ

※ 球場によってはスコアボード・旗係が必要な球場もある。役割分担が困難な場合は、相手チーム・球場本部と話し合い、協力を依頼する。
 - 3) 試合前のグラウンド整備は両チームで行うこと。
 - 4) 5回終了後、両チームはベンチ内の選手5名（人工芝球場の場合は3名）で簡単なグラウンド整備を行う。
 - 5) 試合終了後は、次試合チームのために速やかにベンチを開けること。
また、次試合チームはベンチ入りの際、荷物を所定の場所に置き、速やかにキャッチボールを行う態勢をとり、チームの入替えをスムーズに行うこと。
 - 6) 最終試合終了後のグラウンド・ブルペンの整備、ベンチ・スタンドおよび通路の清掃、ゴミの収集などは両チームで協力して行うことを原則とする。
 - 7) 応援についての注意
 - ・横断幕を張る場所
 - ・指笛は禁止
 - ・守備の際の鳴り物を伴う応援の禁止
 - ・ヤジ・相手チームを揶揄する掛け声は厳禁

始球式対応マニュアル

○ 始球式担当の運営委員を1人決めて下さい。

主審にもアナウンスマニュアルを渡すなど、事前打ち合わせが必要です。

○ 45分前から1時間前に少年選手が到着する予定です。

※ 駐車場・控室について

仙台市民球場

駐車場の配慮は行わない。

控室は例年、監督控室を利用

楽天モバイル

JR跡地に駐車するのは、駐車証を持っている原則1台のみ

当日警備員にも伝えておく。控室はプラチナ席を利用

石巻市民球場

駐車場はフリー、控室は本部報道席の脇を利用

○ 理事長（場長）と挨拶

○ 実施までの流れの説明

シートノック前に、ブルペンへ案内してアップする。

チーム責任者及び保護者もグラウンド内に通して構わないが、人数が多い場合は制限すること。シートノック終了後 → グラウンドへ出てキャッチボール
その後、アナウンスマニュアルの通り

○ 記念品を渡す

選手権宮城大会 : 朝日会の景品、パンフレット、ポスター、KHB帽子、
飲料、始球式ボール など

県大会 : パンフレット、飲料、始球式ボール

地区大会 : 始球式ボール

○ 本人以外のチーム関係者

子供は無料、大人は招待券を配る（スタンプを忘れない）。

始球式日は招待券を準備すること（多いところで大人20名近く来るところがある）

少年野球選手・特別支援学校生徒による始球式 アナウンス要項

－高校生の投球練習 7 球および守備練習（同時に守備・審判の紹介）－

「〇月〇日から始まりました大会も、本日が〇日目です。

本日は、少年野球の選手による（特別支援学校の生徒による）始球式を行います。」

－ここで球審と少年投手がマウンドに向かう－

「ここ、_____球場で、投手を務めてくれますのは、_____市立（町立）

_____小学校_____年生、_____（チーム名）の _____君（さん）

（[支援学校 _____] の _____君（さん））です。

場内の皆様、どうぞ大きな拍手をお願いいたします。

－〈審判のプレイの宣告〉同時に〈サイレン〉→〈投 球〉－

「ありがとうございました。場内の皆様、素晴らしい投球を披露して下さいました

_____君（さん）に、もう一度大きな拍手をお願いいたします。」

－高校生の投球練習 3 球、捕手の 2 塁送球、試合開始－

選手権宮城大会始球式 アナウンス要項

「試合に先立ちまして、ただいまより始球式を行います。」

「今年度の始球式の投手は、

先ほど「高校野球育成功労賞」を受賞なされました _____先生（様、さん）です。

打者を務めて下さいますのは、（_____の） _____先生（様、さん）です。

球審を勤めて下さいますのは、（_____の） _____先生（様、さん）です。

それではよろしくをお願いいたします。」

－〈審判のプレイの宣告〉同時に〈サイレン〉→〈投 球〉－

「ご来場の皆様、もう一度盛大な拍手をお願いいたします。」

ホームランボール・始球式ボールの書き方



大会名

ホームランボール

(大会第○号)

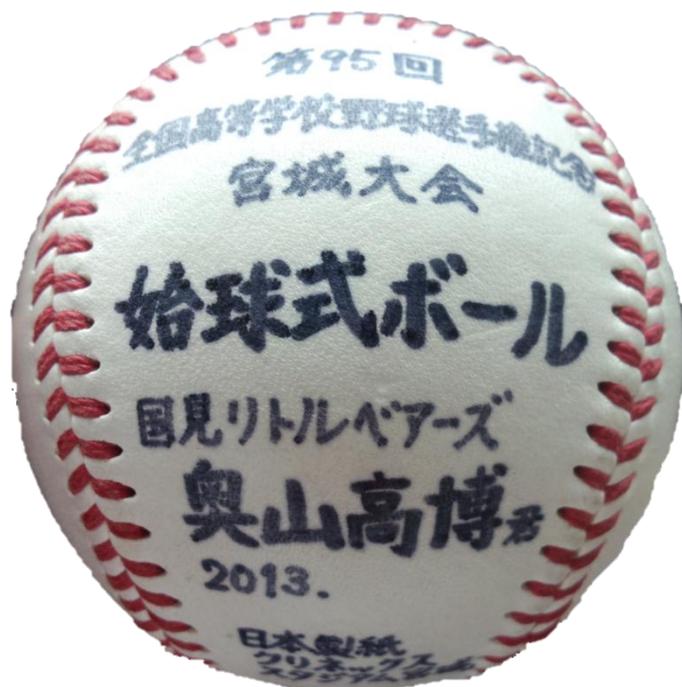
○○○高等学校

○○ ○○君

元号○年○月○日

対 ○○高校

○○○○球場



大会名

始球式ボール

(チーム名・学校名)

○○ ○○君

元号○年○月○日

○○○○球場

緊急対応マニュアル

	大会本部・審判の対応(一次対応)	場内アナウンス	判断基準	本部の対応(二次対応)
地震	大会本部の判断により、地震(緊急地震速報)が試合の続行に影響があると判断される場合 ①試合の中断指示 ②安全確保の指示 ③避難路の確保 ④試合中断時間を記録 ⑤報道等から警報・震度の把握	・「地震が発生しました(緊急地震速報が発令されました)ので、試合を中断いたします。」 ・「場内のお客様は、その場で身の安全を確保して下さい。」 ・「現在、避難路の確保と情報の収集をしております。」 ・「避難路が確保されました。係の指示に従って避難して下さい。」 ※停電であれば、指示をハンドマイクで伝える。	【地震の規模・被害が甚大な場合】 ①宮城県内に津波警報が発令された場合 ②当該市町村の震度が6以上の場合 ③全県的な電源喪失や通信不能があった場合	・両校の責任教師立会のもと、当該試合の中止し継続試合となることを連絡する。 ・試合を中止し、後日継続試合となることを会場に連絡する。 ・大会本部は、運営委員会を開き、その後の態度を決定する。 ・余震の可能性がないことを確認し、試合を再開させる。
			【上記以外の場合】 情報収集に努め、余震の可能性の有無を確認する。	
落雷	雷注意報が発令されたり、雷雲の接近が確認された場合 ①場内放送による「雷雲接近情報」を知らせ、注意を呼びかける。 ②雷雲、電光の動きを確認する。 ※①の注意喚起は、落雷地点が試合会場から40km以内に近づいた時を目安とする。	・「雷注意報が発令されました(雷雲の接近が確認されました)。さらに雷雲の接近が確認されたときは、試合を中断いたします。」	【落雷の可能性が高まった場合】 ①大会本部が落雷の可能性が高いと判断した場合 ②落雷地点が試合会場から20km以内に近づいた場合	・大会本部は直ちに試合の中断を命じる。 ・場内放送で、観客に速やかに避難を要請する。 ・天気情報を収集し、慎重に判断し、雷鳴が去るのを待って試合を再開する。
Jアラート	Jアラートが発令した場合 ①試合の中断指示 ②安全確保の指示 ③避難路の確保 ④試合中断時間を記録 ⑤報道等から情報収集	・「Jアラートが発令されました。試合を中断し、選手は控室(ベンチ)に避難して下さい。」 ・「場内のお客様は、窓ガラスのない室内に避難して下さい。(地面に伏せ、頭部を守って下さい。)」 ・「階段を降りる際は、落ち着いて行動して下さい。」 ※来場者が多い場合は、避難路の確保を優先させる。	【領土・領海へ落下した場合】	・当該試合を中止し、継続試合となることを、チームと会場に連絡する。 ・避難解除後は、安全が確保されたことを確認し、チーム毎に解散させる。 ・大会本部は、運営委員会を開き、その後の態度を決定する。 ・報道等からの情報収集を続け、球場周辺の異常の有無を確認する。 ・試合の再開が可能だと判断できる場合は、試合を再開させる。
			【上空を通過した場合】	

【楽天球場の場合】

緊急避難の場合は、GATE2、GATE8、GATE14、GATE19、2階のプラ柵を開けて避難誘導する。

宮城野原総合運動公園の広域避難所は球場正面広場又は仙台市陸上競技場になる。

【仙台市民球場の場合】

事務所に緊急一斉放送がある。自家発電なので停電時でも使用できる。

緊急避難の場合は、緊急一斉放送ボタンを押すと、放送室のマイクより優先される(避難誘導放送マニュアルがある)。

【石巻市民球場の場合】

津波警報発令時は避難区域に指定されているため、即試合を中止とする。

暑さ指数マニュアル

	試合前日(試合前)	試合中	本部の対応
熱中症特別警戒アラート(WBGT35以上)	原則、発令された日の全ての試合を中止し、翌日以降へ順延する。順延が難しいと判断される場合は、指数が低くなる時間帯での試合実施を検討する。		<ul style="list-style-type: none"> ・臨時の運営委員会を開催し、順延または時間の変更について協議する。 ・当日試合が行われる該当校の責任教師に連絡を入れる。 ・変更は球場・運営委員・審判員・救護・HP・報道などへの周知を確実に行う。
熱中症警戒アラート(WBGT33以上)	当日の朝に、運営委員会を開き、当該時間帯の試合の実施可否について協議する。命の危険があると判断される場合は試合日時を変更する。	当該試合を一時中断し、運営委員会を開き、試合の実施可否について協議する。命の危険があると判断される場合は継続試合とする。	<ul style="list-style-type: none"> ・日時の変更や継続試合とする場合は、該当校の責任教師に連絡を入れる。 ・変更は球場・運営委員・審判員・救護・HP・報道などへの周知を確実に行う。
守備側の時間が長引く場合		WBGT28以上で、15分を経過しても2つのアウトがとれない場合は、 <u>3分の給水時間を設ける</u> 。	<ul style="list-style-type: none"> ・アナウンスマニュアルに従って、両チーム並びに観客に周知する。

スコアブック記入の実際

■ 試合開始前に

公式記録員には、試合開始前にメンバー表（先発出場選手の一覧）が渡されるので、以下の内容を事前に記入しておきます。

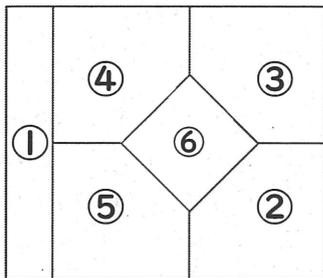
- ①対戦カード（イニングにも） ②日付・大会名（回戦）・会場・試合順・球場状態・風向き・観衆
 ③審判名・アナウンス名・記録者名 ④両チームの先発メンバー
 ⑤投手欄・捕手欄に先発投手名・捕手名
 ※試合開始時間は、試合開始時に公式判定員が告げますので、忘れずに記入すること

【先発メンバーの記入方法について】

- ① 守備位置は算用数字で記入する
 投手 → 1 捕手 → 2 一塁手 → 3 二塁手 → 4 三塁手 → 5 遊撃手 → 6
 左翼手 → 7 中堅手 → 8 右翼手 → 9
 （途中で守備位置が変わる場合もあるため、左詰で記入すること）
- ② 選手名は、フルネームで記入する
- ③ 背番号を忘れずに記入する

■ 試合開始

(1) マス目の理解

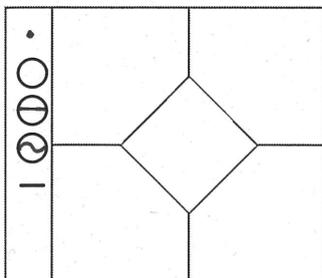


- ①：打者が打つまでの経過（ボールカウント欄）
 ②：一塁到達の有無と結果
 ③：二塁到達の有無と結果
 ④：三塁到達の有無と結果
 ⑤：本塁到達の有無と結果
 ⑥：走者の最終結果

触塁した場合 { 一塁ベース：A 二塁ベース：B
 三塁ベース：C 本塁：D

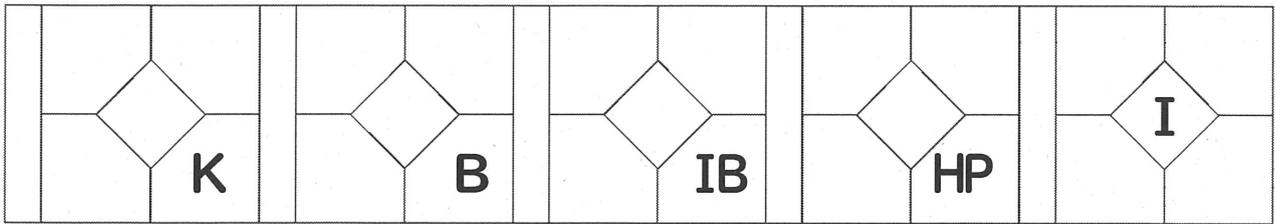
(2) ボールカウント欄への記入

宮城県高野連で主として採用している記号です（朝日新聞社の記号に準じています）。



- ・：ボール
 ○：見逃しストライク
 ⊖：空振りストライク
 ⊗：バント空振り
 —：ファウル
 ⊖：バントファウル

(3) 三振・四死球・アウトカウント・得点・残塁



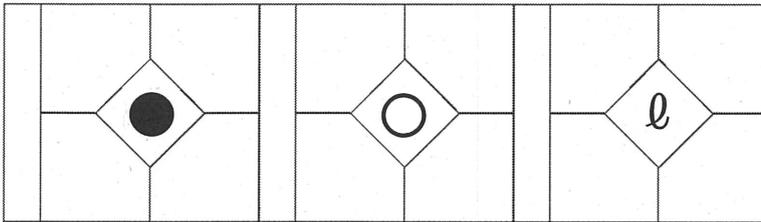
三振
(空振り)

四球

申告敬遠
(故意四球)

死球

Iアウト
(以降II・III)



得点
(自責点)

得点
(非自責点)

残塁

【三振について】

三振は細かく記録する方法がありますので、是非覚えてください

K : 空振り三振

K^o : 見逃し三振

K : スリーバント失敗

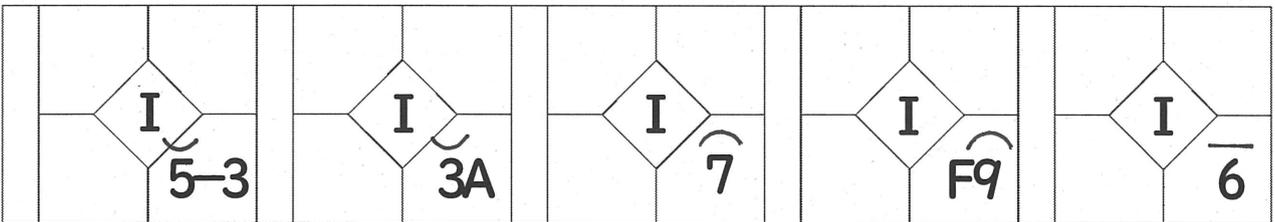
K₂₋₃ : 振り逃げ一塁アウト

K_{2TO} : 振り逃げタッチアウト

K_w : 振り逃げ (暴投)

K_p : 振り逃げ (捕逸)

(4) 打撃結果 (打者アウト)



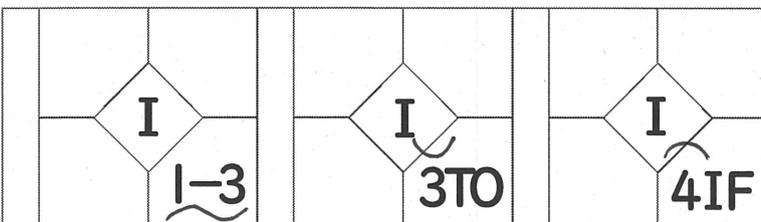
ゴロアウト
サード→ファースト

ゴロアウト
ファーストが1塁触塁

フライアウト
レフトフライ

ファールフライアウト
ライトファールフライ

ライナーアウト
ショートライナー



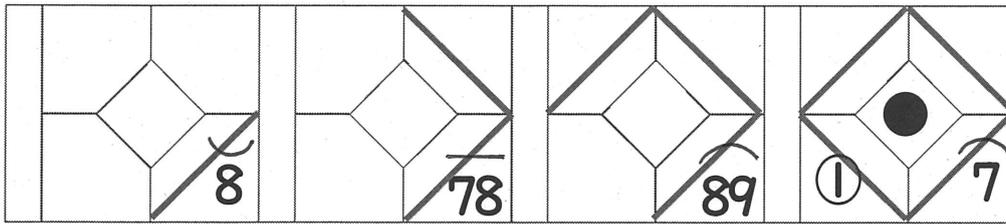
バントアウト
投手→ファースト

ゴロタッチアウト
ファーストが走者にタッチアウト

インフィールドフライアウト
後で記述する妨害行為と区別するため、「∩」をつけること

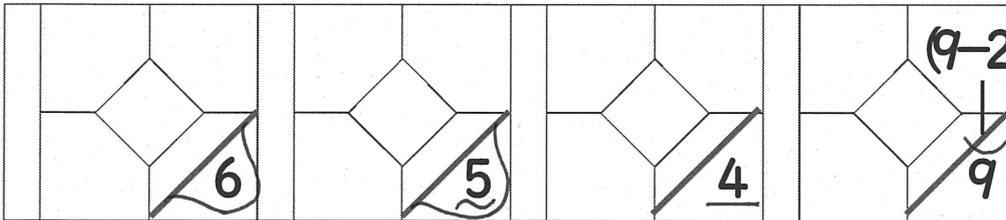
(5) 打撃結果 (安打)

安打によって出塁があった場合は、進んだ塁まで直線を引きます。



単打 二塁打 三塁打 本塁打

センター前ゴロヒット 左中間へライナー性の二塁打 右中間への三塁打 左翼への本塁打 (打点を記録するのを忘れない)



内野安打 バント安打 強襲安打 送球間で進塁

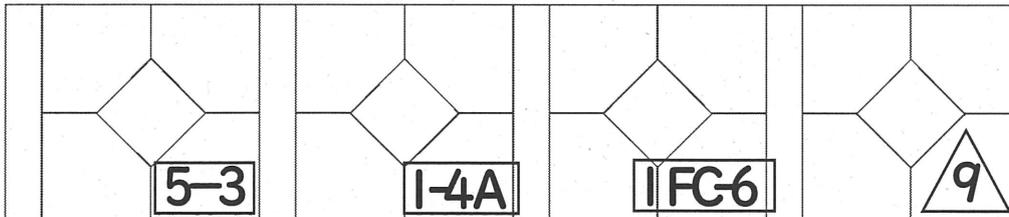
ショートへの内野安打 サードへのバント安打 セカンドへの強襲安打 ライトからホームへ送球される間に2進

(6) 打撃結果 (犠打・犠飛)

送りバントで走者が進塁した場合は犠打 (□で囲む) を

外野への飛球で走者が得点した場合 (進塁のみは除く) は犠飛 (△で囲む) を記録します。

いずれも打数には含みません。



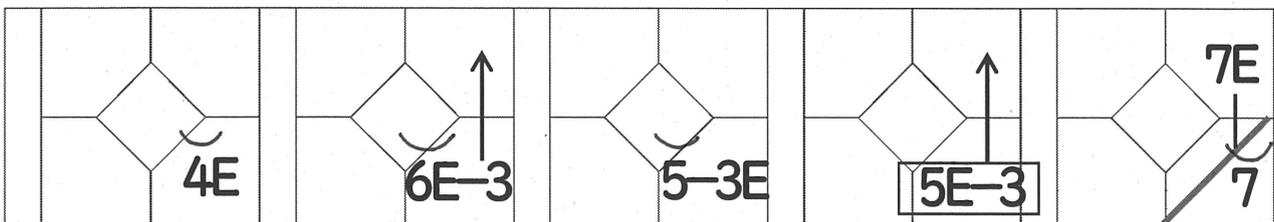
三塁への犠打 投手への犠打 犠打野選 右翼への犠飛

サード→ファースト 投手→二塁手へ 投手が間に合わない二塁に送球

(一塁手以外の場合はAをつける)

(7) 野手の失策

失策は全て「E」をつけて表します。誰が失策したのかを明確にする必要があります。

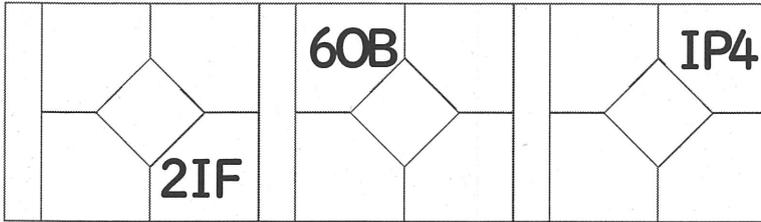


捕球エラー 送球エラー 送球の捕球エラー 犠打エラー ワンヒットワンエラー

セカンドの捕球エラー ショートの送球エラーで二進 三塁ゴロ→一塁手が捕球エラー 犠打とサードの悪送球で二進 レフト前ヒットを捕球エラー

※ 失策をしたために、打者が生き残るか、走者がさらに次の塁に生き残った場合にのみ失策が記録されます。

(8) 妨害 (失策や安打が記録されることがあります)



打撃妨害 走塁妨害 守備妨害
 捕手に失策 ショートに失策 二塁に向かう途中で打球に当たる

打撃妨害 (Inter Farence) : 捕手がミットを前に出して、打撃を妨害した場合

→ 捕手の打撃妨害項目に記入し、また失策も記録します。

走塁妨害 (Obstruction) : 野手が走者の進塁を妨げた場合

→ 野手に失策を記録しますが、走塁妨害によって進んだ塁と、プレイによって進むことができる塁が一致すると判断できる場合は、野手に失策は記録しません。

守備妨害 (Illegal Play)

① 打球に走者が当たる

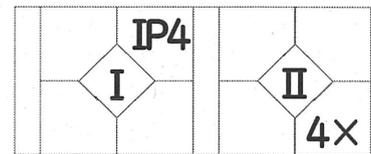
→ 走者はアウト。打者には内野安打を記録します

② 打球を処理しようとした野手を妨害

→ (無死一死) 走者 (IP 守備位置) と打者 (×守備位置) とともにアウト (上記)
 (二死) 走者は残塁, 打者アウト (IP 守備位置)

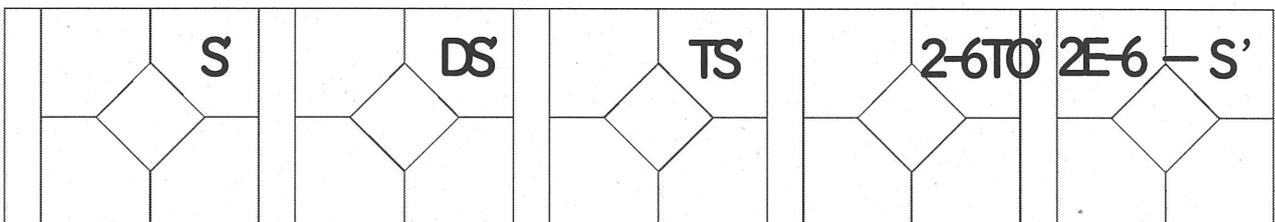
③ 走者が前の走者を追い越した場合

→ (無死一死) 追い越した走者がアウト (IP 守備位置) 打者には内野安打
 (二死) // // 打者には残塁

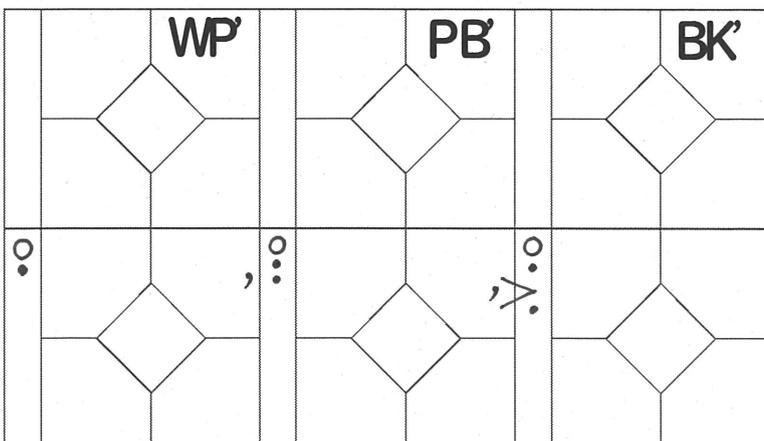


(9) 走塁と進塁

(ア) 走塁 「盗塁・暴投・捕逸・ボーク」の記録は次の通りです。



盗塁 重盗 三重盗 盗塁死 盗塁と捕手の送球エラー
 「'」はタイミング、2・3人が同時に盗塁した場合は全員に同じ記号を書きます。



2球目に暴投 3球目に捕逸 2球目と3球目の間にボーク

投手の悪投により進塁を許した場合は「WP」、捕手の捕球ミスにより進塁を許した場合は「PB」(捕逸は捕手の記入項目欄にも記入します)。また投手の反則投球による進塁には「BK」を記録します。

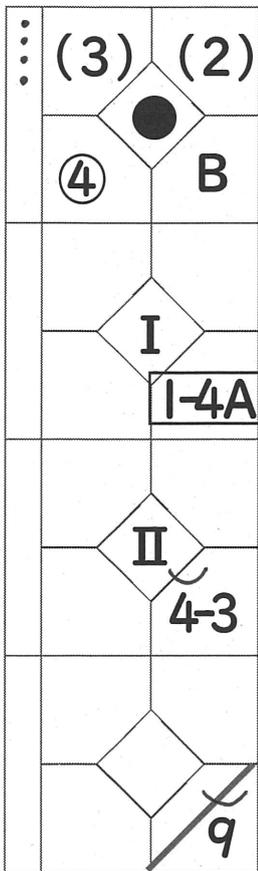
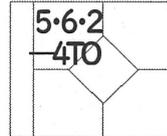
投球と投球の間のタイミングは「>」を入れて記入します。

1イニングに複数の盗塁等があった場合は「'」と数を増やしていきます。

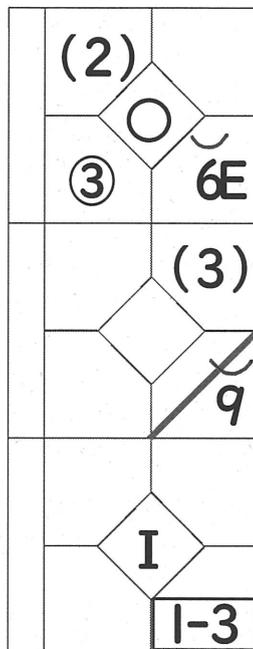
(イ) 進塁

どの打者の時に進塁したのか、どのプレーの時に進塁したのかを明確にします。

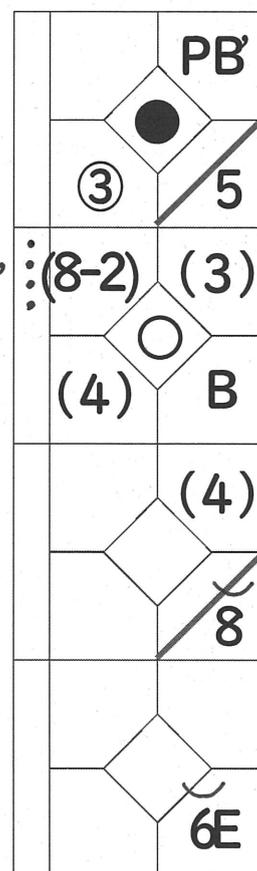
- ① 打者の打撃結果によって進塁した場合は、打者の打順を () 書きして、進塁先に記入します。
- ② 単なる進塁は () 書きしますが、打点が伴う得点である場合は○で囲みます。
- ③ 野手の送球などのプレーの間に進塁した場合は、野手の送球結果を記入します。
- ④ 1つの連続したプレーの進塁は、元の塁と進塁先を「-」や「→」でつなぎます。
- ⑤ 挟撃(ランダウン)プレーは、関係した野手を「・」でつなぎ、最後に送球した野手を「-」でつなぐようにします。



四球で出塁
↓
犠打で二塁に進塁
↓
ニゴロで三進
↓
右前打で得点。打点がつくため○で囲み、自責点であるため中央は●とする。

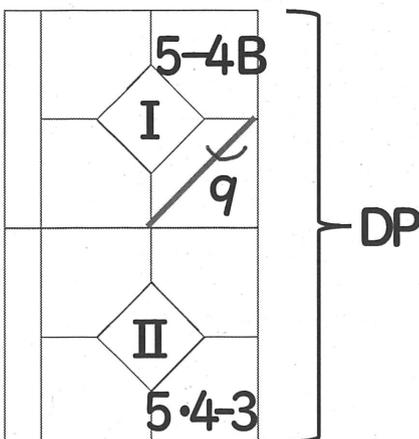


遊撃手の失策で出塁
↓
右前打で三進
↓
スクイズで得点、先頭バッターは失策で出塁しているため打点がつくが、自責点ではない。



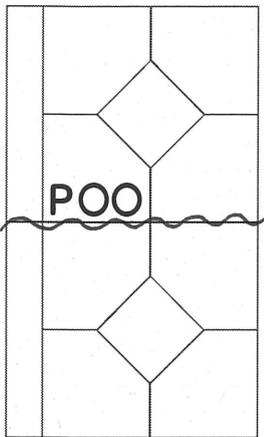
バントヒットで出塁
↓
2球目のパスボールで進塁
↓
四球で進塁 (パスボールはあったが、四球での結果二塁に進塁しているため自責対象となる)
↓
中前打で二塁走者が生還、送球間に一塁走者は三塁へ進塁
↓
前進守備で遊撃手の失策で得点。打点も自責点もつかない。

(10) 併殺の記入の仕方



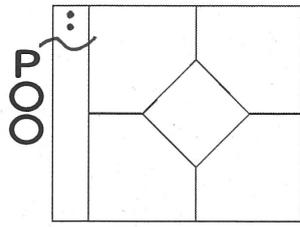
(11) 選手変更の記入方法

選手の交代があったら、どこから交代したかを波線で表記し、選手名を記入します。



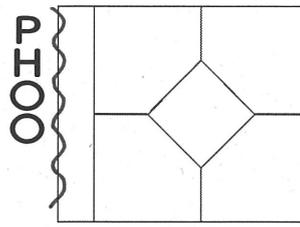
投手交代

1人目と2人目の間に投手交代

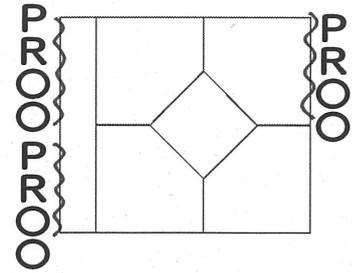


投手交代

2球目と3球目の間に投手交代



代打



代走

代走が始まる場所に波線をつけて
選手名を記入する

(12) イニング終了時の処理

攻撃に参加した生徒は、①アウト ②得点 ③残塁 のいずれかの結果になります。

記入漏れがないことを確認し、右側の集計欄に結果の刻み「/」が入っていることを確認します。

次に、イニングの下にある投手の①投球数 ②安打数 ③失策数 を記入します。

(13) 試合終了時の処理

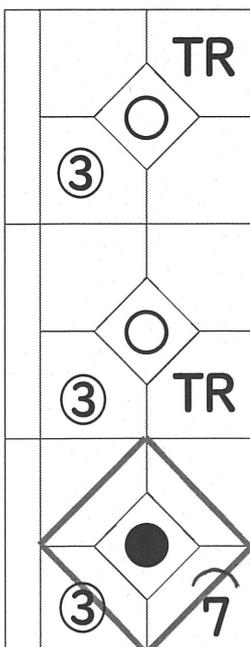
公式記録員が試合終了時刻を告げるので、所定の場所に記載し、後で試合時間を計算します。

集計の仕方

$$\text{打者数} = \text{得点} + \text{アウト数} + \text{残塁}$$

$$\text{打数} = \text{打者数} - \text{四死球} - \text{犠打・犠飛} - \text{妨害出塁}$$

(14) タイブレークの記録の仕方（無死1・2塁，継続打順で行う）



公式記録の取り扱い

【投手成績に関すること】

- ① 規定により出塁した2走者は「TR」と記録し、投手の自責点とはしない。
- ② 完全試合は認めない。
- ③ 無安打無失策試合は認める。
- ④ 投球数は、前のイニングに加算していく。

【打撃成績に関すること】

- ① 規定により出塁した2走者の出塁記録はないものとする。ただし、「盗塁」「盗塁死」「得点」「残塁」などは記録する。
- ② 規定により出塁した2走者を絡めた「打点」「併殺打」などは全て記録する。

【その他】

- ① 規定により出塁した2走者，打者には代走・代打が認められる。

(15) さまざまな場面に対応する

アピールプレイ アピールプレイによって打者や走者がアウトになる場合は「^{アピールアウト}A O」を記入します。

- ① フライアウトで飛び出した走者が塁に戻らない場合
- ② タッチアップでの離塁が捕球よりも早い場合
- ③ 走者がベースを踏み忘れた場合（打者の塁打は最後に触塁した塁で決まります。）

※ 3アウトが成立していても、他にアピールアウトが出来るのであれば、第3アウトの置き換えができます。

犠打・犠飛になる？

- ① 走者一・三塁でバントにより三塁走者は進塁できず、一塁走者のみ進塁した場合は、犠打は記録されない。
- ② 走者二塁で打者の飛球でリタッチによって三塁に進塁しても、犠飛は記録されない。

走者に打球が当たる

走者に打球が当たった場合は、走者アウトで、打者には安打を記録します。

ただし、インフィールドフライの場合は打者もアウトになります。

サヨナラ安打の塁打数

サヨナラ安打の場合、勝ち越しの得点者がその安打で進んだ塁と同じ塁打数が与えられます。

（走者三塁であれば、長打が出て単打となります）

ただし、それと同数の塁を打者が進塁していること。それを満たさなかった場合は、触塁した数だけの塁打数が与えられます。

打点がつく時

- ① 安打・犠打・犠飛・内野ゴロ・野手選択で走者が得点した場合
 - ② 満塁で、押し出し四球・死球・打撃妨害があった場合
 - ③ 失策で走者が得点した時で、判定員が失策が無かったとしても得点できたと判断した場合
 - ④ 打者が振り逃げで一塁に走り、捕手からの送球でアウトになる間に、三塁走者が得点した場合
- ※ 打者が併殺打を打ち、その間に走者が得点しても打点はつきません。

盗塁のあれこれ

- ① 走者が盗塁のスタートを切った後で、暴投や捕逸があっても、盗塁を記録する。
- ② 捕手が走者の盗塁を阻止しようとして悪送球をした場合も盗塁を記録する。
ただし、その悪送球によって次の塁まで進塁した場合は、盗塁と捕手の送球エラーを記録する。
- ③ 挟殺プレー時、守備側の不手際で、野手の誰もエラーをしていないのに、走者が進塁できた場合は、盗塁を記録する。
- ④ 走者一・三塁で、一塁走者が盗塁、捕手は三塁走者を警戒して送球せず盗塁が成立した場合も盗塁を記録する。
※ 重盗、三重盗で誰か1人でもアウトになれば、誰にも盗塁は記録されない。
進塁した走者には、送球間の進塁が記録される。

四死球のあれこれ

- ① 四球目のボールが打者に当たった場合は、死球を記録する。
- ② 攻撃途中の打者に代打が出て、しかも四球だった場合は代打に四球を記録する。
- ③ 1人の打者に2人以上の投手が投げた場合は、投球カウントによって与四球の記録が変わる。
（詳しくは後述■同一イニングに2人以上の投手が出場した場合の注意を参照）
- ④ 四球の走者が一塁に行かなかった場合は、走塁権の放棄でアウトになる（打者は打数1を記録）。

三振のあれこれ

- ① 2ストライク後に代打者が三振した場合、前任打者に三振を記録する。
- ② 一打席に3人の打者が出て三振した時は、2ストライクを取られた打者に三振を記録する。

(16)【失点・自責点の求め方】参考：規則 9.16

[失点について]

失点とは、いかなる理由があろうとも、その投手が許した走者（打者走者を含む）が得点した数のことです。

■同一イニングに2人以上の投手が出場した場合の失点

走者を残して投手が交代した場合は、その走者の数だけ前の投手に責任がある、というのが原則です。したがって、前任投手が走者を残して交代し、その走者（あるいは、内野ゴロなどで入れ替わった走者）が得点すれば、その失点は前任投手につきます。

(例) 二死二塁で投手Aから投手Bに交代。投手Bは次打者にタイムリーを浴びたが後続を抑えた場合、失点は投手Aにつきます。

ただし、残した走者が走塁死、盗塁死、牽制死、他の打者／走者と併殺になった場合は、残した走者がアウトになったわけですから、前任投手の責任がその分だけ軽くなります。しかし、上述の通り単に走者が入れ替わっただけでは責任は軽くなりません。

(例) 一死一塁で投手Aから投手Bに交代。次打者の内野ゴロで一塁走者は二封。次打者が三塁打で一塁走者生還その次が内野ゴロで攻守交代。生還した走者は投手Bになってから出塁した走者ですが、内野ゴロによる入れ替わりなのでその責任は前任投手にあります。すなわち、この失点は投手Aにつきます。

(例) 一死二塁で投手Aから投手Bに交代。次打者のヒットで二塁走者は本塁憤死。この間に打者走者は二塁へ。その次の打者もヒットで今度は二塁走者が生還。次打者凡退。この場合、前任投手が走者を残さなければ、打者走者は二塁へ進めなかったでしょうが、記録上は最初の本塁憤死で前任投手は残した走者がアウト(走塁死)になったので責任解除となり、失点は投手Bに記録されます。つまり、走塁死がからむと入れ替わりとは判断されません。

(例) 無死一塁で投手Aから投手Bに交代。次打者サードゴロで5-4-3の併殺。直後にソロ本塁打。これはもちろん投手Bの失点です。

(例) 無死一二塁で投手Aから投手Bに交代。次打者はサードゴロで5-5-4-3と渡ったが一塁はセーフで二死一塁となり、次打者が2ラン本塁打。前任投手は確かに二人走者を残しましたが、併殺があったため、そのうち一人はアウトで責任解除、もう一人は打者走者と入れ替わりで一塁へ残ったと解釈します。したがって、投手Aの失点は最後の二塁走者が得点したことによる1、投手Bのそれは本塁打を打った打者の得点による1となります。

〔自責点について〕

自責点とは、投手が責任を持たなければならない失点です。失点では、野手の失策などが絡むので投手本来の能力を表すとは限りません。自責点は、この欠点を補う、投手の投球に関する能力を評価する一つの指標です。

■自責点となる失点

守備側が相手チームの選手を3人アウトにできる守備機会をつかむ前に、安打、犠打、犠飛、盗塁、刺殺、野手選択、四死球(故意四球を含む)、ボーク、暴投により、走者が得点するたびごとに記録されます。野手の選択ミスにより取れるはずのアウトを取れなかったような場合は投手に責任はありませんが、自責点の対象になると定められています。

■自責点とならない失点

自責点に含んで서는ならない要素は失策と捕逸です。ここにいう失策とは、守備失策の他に、打撃妨害で捕手または野手に失策がついた場合、走塁妨害で野手に失策がついた場合、ファウルフライ失の後安打その他で一塁を得た場合を含みます。(以下同じ)

〈走者が得点した際、その走者が失策や捕逸の助けを借りて、〉

A：一塁に生きた場合(参考：規則 9.16(b)【注】)

→ 失策や捕逸によってアウトを免れた走者に対して、打者の行為に起因した野手の選択守備の結果、打者が一塁を得た場合を含みます。

B：二、三塁に進塁した場合(参考：規則 9.16(d)(注 1))

→ 失策や捕逸の助けを借りて進塁したが、その後の自責点となる要素によって当然進塁して得点できたと公式記録員が判断した場合を除きます。(長打により得点したので失策や捕逸がなくても得点できていたはず、など)

C：本塁を得た場合

→ 自責点とはなりません。

特に、失策によりアウトになるはずだった走者が生きて得点しても、自責点とはなりません。

(例) 四球で出た走者が捕逸で二進、

- 直後の単打で生還した場合は自責点にならない。
- 三塁打以上の長打で生還した場合は自責点となる。

原則的には、失策や捕逸がなかったらその点が入っていたかどうかを判断して自責点とするかどうかを決めるということになります。

(例) 一死三塁に自責点対象の走者が、内野ゴロエラーの間に得点

- エラーがなければ得点になっていなかったと判断されれば自責点にならない。
- エラーがなくても得点になっていたと判断されれば自責点になる。

「失策や捕逸がなかったら」のタラレバを考慮する時、バントや犠牲フライは内野ゴロや外野フライと同等の扱いになります。

(例) 先頭打者Aヒットで出塁、次打者Bのバントが失策となって無死一二塁。次打者Cバントで一死二三塁。次打者Dがスクイズで1点、その次の打者が凡退。Bのバントで一死二塁となっていれば、Cはバントするはずがなかった、とは考えません。また、二死ならDがスクイズするはずがない、とも考えません。したがって、この場合の自責点は0です。

〈投手のミスによる進塁〉

暴投やボークによって走者が進塁した場合は、投手の責任であり、自責点の対象になります(他に自責点の対象にならない要因がない場合)。投手の失策は他の野手の失策と同様に扱われ、投手の責任ではなく、自責点の対象になりません。

〈振り逃げの走者が得点、振り逃げの間に三塁走者等が得点〉

いずれの場合も、振り逃げの要因が暴投ならば自責点の対象になります(他に自責点の対象にならない要因がない場合)。捕逸ならば自責点の対象になりません。

■アウトにできる守備機会の数え方

打者または走者をアウトにした場合と、失策や捕逸のためにアウトにできなかった場合を指します。以下にアウトにできる守備機会の数え方を列挙します。

〈アウトにできる守備機会を1と数える場合〉

- 一人の打者または走者が実際にアウトになった場合。
- 一人の打者または走者が失策によりアウトを免れた場合。

以下はアウトにできる守備機会が2に見えますが1と数えます。原則は、一旦アウトの機会があった走者が、身代りになることなくアウトになった、あるいはアウトを免れた場合はアウトの機会は1度と数えます(一度死んだらそれでおしまい二度死ぬことはない)。また、併殺や三重殺は幸運なプレイと見なされます。つまり、現実には併殺や三重殺が完成されない(または、最後の捕球での失策がない)限り、一つのプレイでは一つのアウトしかとれないと判断されます。

- ファウルフライ失策、打撃または走塁妨害、捕逸による振り逃げ、野手の失策で打者が一塁を得た場合。
- ファウルフライ失策で打ち直しになった打者がアウトになった場合。
- 一度アウトの機会があった打者または走者が、盗塁など他の打者の行為とみなされない原因でアウトになったり、または失策で生き残った場合。(例) 失策で出塁して盗塁アウトになった。
- 併殺可能な打球だったが、失策で一つもアウトを取れなかった。

〈アウトにできる守備機会を2と数える場合〉

以下の場合にはアウトの機会のあった走者が他の打者/走者の身代りになった、あるいは、他の打者/走者がアウトとなるべきなのに自らが身代りになったと考えられますので、アウトの機会は2回と数えます。

- 一度アウトの機会があった打者や走者が、他の打者の打撃行為に起因した野手の選択守備でアウトになったり、または失策で生き残った場合。
(例) 失策で出塁して、次打者の内野ゴロで二塁でアウトになった。
- ファウルフライ失策で打ち直しになった打者の打撃行為に起因した野手の選択守備の結果、他の走者がアウトになり、その打者が一塁を得た場合。(例) ファウルフライ失策後の内野ゴロで二塁封殺の一塁走者と入れ替わって一塁に生き残った。一塁走者が既にアウトの機会があったかどうかを問わない。

〈以下の場合にはアウトにできる守備機会が3に見えるが2と数える場合〉

- 一度アウトの機会があった打者や走者が、他の打者とともに併殺になった場合。
(例) 失策で出塁、次打者の内野ゴロで併殺。

■日本と大リーグでの違い

日本では得点が記録された時点で、それが自責点かどうかを決定しますが、大リーグではその回が終了した時点で自責点かどうかを決定します。そのため、日本式だと自責点にならないが、大リーグ式だと自責点になることがあります。

(例) 自責点の対象になる三塁走者が捕逸で得点。次打者が安打を打つ。

- 日本式では、捕逸がなければ得点にならないとして自責点にならない。
- 大リーグ式では、次打者の安打で得点できたはずとして自責点になる。

■同一イニングに2人以上の投手が出場した場合の注意

走者を残して投手が交代した場合は、その走者の数だけ前の投手に責任がある、というのが原則です。すなわち、リリーフ投手は、アウトカウントを引き継ぎ、走者は、なしの状態から責任をもつものとします。

- (1) 救援投手の出した走者が得点したのに、前の投手に自責点がつく:参考:規則 9.16(g)【原注】
→回の途中で走者を残して退いた場合、残された走者の数が問題であって、走者が誰であったかにこだわる必要はありません。

救援投手に対し打者の打球が、野手の選択守備で前の投手が残した走者をアウトにしたために、塁に出た打者が得点した場合にも、残した走者の数までは前の投手の失点(失策、捕逸がらみでなければ自責点)となります。

(例) 投手Xが四球の走者Aを残して投手Yと交代。Bの打球がAを二塁に封殺した後、Cの二塁打でB得点。D、E凡退。この場合、Bは投手Xの自責点。

- (2) 打者の打席の途中で投手が交代した場合の処置:参考:規則 9.16(h-2)
→四球以外の打撃結果は、全て救援投手に記録がつきます。したがって打者が四球以外の理由で一塁に生きたり、アウトになった場合は救援した投手の責任とします。
四球で出塁した場合は、交代したときのボールカウントによって、どちらの投手に四球の記録がつくのが決まります。参考:規則 9.16 (h-1)
- 前の投手に四球が付く: 2-0, 2-1, 3-0, 3-1, 3-2
 - 救援投手に四球が付く: 2-2, 1-2, 1-1, 1-0, 0-2, 0-1, (0-0)

- (3) イニングの途中で交代出場した投手は、その回の交代前に起こった失策や捕逸の恩恵は受けられません。

参考:規則 9.16(i)

→交代後に失策や捕逸によらない走者を出せば自責点の対象になります。

チーム自責点は投手の交代に関係なく一つのイニングを通して計算しますが、投手個人の自責点は個別に計算します。このため、投手個人自責点の合計がチーム自責点より多くなる場合があります。

- (例) 二死無走者からエラーで走者が出塁。ここで投手Xから投手Yに交代。Yがホームランを打たれる。
→エラーがなければ点がいっていないはずなので、チームの失点2, 自責点0。X投手が投げている時に出たエラーの走者が得点したので、X投手の失点1, 自責点0。Y投手にエラーは関係なく、自分が打たれたホームランに対して責任があり、Y投手の失点1, 自責点1。

- (4) 97年までは失策で出した走者を残してリリーフ投手と交代しても、前任投手に自責点がつく特殊な場合がありますが、1998年からは自責点にはならなくなりました。

参考:規則 9.16(g)【注1】

- (例) 投手X, 失策で一塁に生きた走者Aを残してYと交代。B四球後, Cの打球でAを三塁に封殺, D単打でB得点。E, F凡退。

→この場合, 以前の解釈では, Bは四球で出塁, 野手選択の間に二塁に進塁, 安打によって得点したので自責点の対象。投手Xは走者一人分の責任がある, ということで, 投手Xの自責点になっていました。しかし1998年からは投手Xは交代時には自責点の対象でない走者一人分の責任であったことを考慮し, 自責点の対象とならない走者は先行する走者に入れ替わるという解釈になり, Bの得点は投手Xの自責点にならない失点ということになります。以前は失策で出塁したAと入れ替わったCが自責点の対象でない走者という解釈でしたが上記の解釈により, Cは投手Yが出した自責点の対象の走者ということになります。

すなわち, 二人以上の投手が登板したイニングの自責点は,

- (1) まず, それぞれの投手の失点を調べる。
- (2) 各失点について, その得点した走者の責任を持つ投手が, その回を最後まで投げたと仮定して, その失点はその投手の自責点かどうか決定する。という一連の作業により決定されます。

公式記録をつけるために（規則の要点）

■ 打者について

一 打者に関する規則……五・〇四～

- ◇ 打者は、アウトになるか、走者になったときに、打撃を完了したことになる（五・〇四）
 - ◎打席に立った回数が打席数
 - ◎打撃を完了した回数が打数（九・〇二の a の 1）犠牲バント・犠牲フライ・四死球・妨害（インターフェア）・走塁妨害（オブストラクション）は除く。

- ◇ 打者は、次の場合、アウトとなる（五・〇九）
 - a フェア飛球またはファウル飛球（ファウルチップを除く）が、野手に正規に捕らえられた場合。

 - b 第三ストライクと宣告された投球を、捕手が正規に捕球した場合。
注：チップしたボールが、最初に捕手の手またはミットに触れてから、身体または用具に当たってはね返ったのを、地上に落ちる前に捕球した場合、ストライクであり、第三ストライクにあたる時は、打者はアウトである。

 - c 無死または一死で一塁に走者があるとき、第三ストライクが宣告された場合。

 - d ニストライク後の投球をバントしてファウルボールになった場合。

 - e インフィールドフライが宣告された場合。

 - f ニストライク後、打者が打った（バントの場合も含む）が、投球がバットに触れないで、打者の身体に触れた場合。

 - g 野手（投手を含む）に触れていないフェアボールが、打者走者に触れた場合。

 - h 打者が打つか、バントしたフェアの打球に、フェア地域内でバットが再び当たった場合。
→ボールデッドとなって、走者の進塁は認められない。
これに反して、フェアの打球が転がってきて、打者が落としたバットにフェア地域内で触れた場合は、ボールインプレイである（妨害ではないと審判員が判断した場合=例：折れたバットが当たった）。
バット全体が野手を妨害した場合は故意かどうかの区別なく妨害である。

 - i 打者が、打つか、バントした後、一塁に走るにあたって、まだファウルと決まらないままファウル地域を転じている打球の進路を、どんな方法であろうとも故意に狂わせた場合。
→ボールデッドとなって、走者の進塁は認められない。

 - j 打者が第三ストライクの宣言を受けた後、またはフェアボールを打った後、一塁に触れる前に、その身体または一塁に触球された場合。
注：触球は、触球前も、触球後においてもボールを保持していることが必要。

 - k 一塁に対する守備が行われているとき、本塁一塁間の後半を走るに際して、打者がスリーフットラインの外側（向かって右側）、またはファウルラインの内側（向かって左側）を走って、一塁への送球を捕らえようとする野手の動作を妨げたと審判員が認めた場合。ただし、打球を処理する野手を避けるために、スリーフットラインの外側（向かって右側）またはファウルラインの内側（向かって左側）を走ることはさしつかえない。

- l 無死または一死で、走者一塁、一・二塁、一・三塁、または一・二・三塁のとき、内野手がフェアの飛球またはライナーを故意に落とした場合。
→ボールデッドとなって、走者の進塁は認められない。
注：内野手が打球に触れないでこれを地上に落としたときは、打者はアウトにならない。
インフィールドフライは別。
- m 野手が、あるプレイをなし遂げるために、送球を捕らえようとしているか、または送球しようとしているのを前位の走者が故意に妨害したと審判員が認めた場合。
【関連規則：五・〇九のb、六・〇一のa】
- n 二死、二ストライク後本盗を企てた三塁走者が、打者への正規の投球にストライクゾーンで触れた場合。
この際打者は“第三ストライク”の宣告を受けてアウトとなり、その走者の得点は認められない。しかし、無死または一死であれば、打者は“第三ストライク”の宣告を受けてアウトとなり、ボールデッドとなるが、その得点は認められる。

二 打点の記録（九・〇四）

◇ 打点を与えられる場合

- ① 打者が次の行為で走者を得点させたとき。

安打・犠牲バント・犠牲フライ・内野のアウト・野手選択

- ② 満塁で、打者が次の行為で走者となり、走者に本塁が与えられ得点が記録されたとき。

四死球・妨害(インターフェア)・走塁妨害(オブストラクション)

- ③ 無死または一死で、打者の打球に失策があったときに三塁走者が得点した場合で、記録員が失策がなくとも得点できたと判断したとき。
- ④ いわゆる「振り逃げ」があったときで、捕手が一塁に送球して打者をアウトにする間に三塁走者が得点した場合。
- ⑤ 併殺が成立しなかったとき。
- ⑥ 野手がボールを持ちすぎたり、無用な送球をしたりというミスプレイの間に、走り続けて得点した場合。

◇ 打点を与えられない場合

- ① フォースダブルプレイ(フォースアウトの連続による)またはリバースダブルプレイ(第一アウトがフォースプレイで、第二アウトがフォースアウトになるはずの走者に対して行われたもの)となるゴロを打ち 三塁走者が得点したとき。
- ② フォースダブルプレイで、第二アウトの送球に対して野手の失策が記録されたときに得点した場合。
- ③ 野手がボールを持ちすぎたり、無用な送球をしたりというミスプレイを見て、いったん止まった走者が得点した場合は、野手選択による得点のみを記録する。

注 外野へ安打したとき、走者が三塁で止まり、野手のミスプレイを見て生還したときも打点をつけない。

三 安打(九・〇五)

◇ 安打を記録するとき

打球が野手に触れる前にフェア地域に落ちたり、フェンスに当たるか、越えたために打者が一塁に生きた当たりを言う。

- ① 打球が強すぎたり、弱すぎるために、野手がプレイできず、打者が一塁に生きたとき。
- ② 打球が不自然なバウンドをして打者が一塁に生きたとき。
- ③ 野手に触れない打球が、走者・審判員の身体、または着衣に触れたとき。
(走者の方は守備妨害でアウトになる)
- ④ 野手が好守備をしたが、続くプレイが十分でなく打者が一塁に生きたとき。
- ⑤ 打球を処理した野手が送球しようとしたが、一塁が無人(あるいはベースカバーが遅れる)のために打者をアウトにできなかったとき。
- ⑥ バントを処理する野手が、ただちに打者走者に向かわずに他の走者をうかがったり、他の塁へ送球する動作(実際には送球せず)のために送球が遅れ、打者が生きたとき。
- ⑦ サヨナラ試合で、無死または一死のとき、打者の内野ゴロを野手が本塁送球したが間に合わず走者が生還したとき。

◇ 安打を記録しないとき

打者の打球で走者が封殺されるか、または野手の失策で封殺を免れたとき。

- ① 明らかに安打と思われる打球であったが、進塁を義務づけられた走者が封殺、あるいは触塁を誤ってアピールでアウトになったとき。
- ② 打者が一塁でアウトになるだろうと判断したとき、打球を扱った野手が先行走者をアウトにしようとして送球、または触球の行為が不成功で、双方がセーフになったとき。
(記録は野手選択で打数1)。

四 単打、長打の決定

単打・長打の記録(九・〇六)

- ① 塁に走者を置いて、打者の安打を扱った野手が先行走者をアウトにしようとして企てている間に打者が数個の塁を奪った場合、打者が自らの打撃だけで得ることができた塁数と野手選択によって進塁した塁数を参酌して単打、長打の決定をする。

I 先行走者が本塁でアウトになる	打者が三塁まで行っても、三塁打とはしない (二塁から三塁へは、Iは送球間・IIは失策による)
II 先行走者が失策により本塁でのアウトを免れた	
- ② 打者走者がスライディングをしてオーバースライドして触球アウトになった場合は、そのアウトになった塁から一を引いた塁数を記録する。通過して引き返してアウトになった場合は、最後に触れた塁打を記録する。
- ③ 触塁に失敗してアウトになったときは、安全に得た最後の塁によって塁打を決定する。

五 サヨナラ安打の塁打の決定(九・〇六のf)

サヨナラ安打を放った場合、勝ち越し点をあげた走者がその安打で進んだ塁と同じ数だけの塁打しか記録されない。しかも、その数だけの塁に触れることが必要である。

六 犠牲バントと犠牲フライ（九・〇八）

無死または一死で、打者のバントで走者が進塁し、打者は一塁でアウトになるか、または失策がなければ一塁でアウトになったと思われる場合、犠牲バント【打数無し】を記録する。

- * バントで走者のうち一人でもアウトになったときは、犠牲バントにならない【打数1】。
- * バントを扱った野手が先行走者をアウトにしようとして送球し、間に合わずセーフになったとき、犠牲バントを記録する【犠打と野手選択】。

無死または一死で、打者が飛球またはライナーを打って

- ① 野手が捕球した後、三塁走者が得点したとき
 - ② 捕球し損じたときに走者が得点した場合で、かりにその打球が捕らえられていても、捕球後走者が得点できたと記録員が判断したとき犠牲フライ【打数無し。打点1】を記録する。ファウルも同じ扱い。
- * 得点にならない走者の進塁だけのときは犠飛ではない【打数1】。

七 打撃順に誤りがあった場合（六・〇三、九・〇三のd）

- ◎ 不正位打者が打撃を完了した後、相手が誤りをアピールすれば正位打者はアウトになる。
 - I 不正位打者がアウトになったとき(単独で一塁に触れるまでにアウトになったとき)
→【不正位打者のアウトの記録をそのまま正位打者に記録する】
 - II 不正位打者がアウトになったとき(併殺などでアウトになったとき)
→【不正位打者の行為はすべて取り消され、正位打者に捕手の刺殺をつけアウト・打数1。走者は元通り】
 - III 不正位打者が一塁に生きたとき
→【不正位打者の行為はすべて取り消され、正位打者に捕手の刺殺をつけアウト・打数1。走者は元通り】
 - * 不正位打者がセーフになった記録は抹殺すること。
 - * その正位打者の次の打順の打者が正規の次打者となる。
- ◎ 数人の打者が続けざまに打順を誤り、打順が乱れた場合
→【各プレイが行われたそのままを記録する】
 - * 不正位打者の打撃中の走者の進塁は、正規の進塁である。
- ◎ 不正位打者の打撃完了後、「投手の投球」前にアピールがなかった場合
→【不正位打者は正位打者と認められ、試合続行】
 - * 不正位打者の次に位する打者が正規の次打者となる。

■ 走者について

- ◎ 安打、刺殺(野手が打者または走者をアウトにする行為)、失策、封殺(フォースアウト)、野手選択、捕逸、暴投、ボークによらないで、一個の塁を進んだとき盗塁を記録する(九・〇七)。
 - * 走者が投手の投球で、次塁へのスタートを起こしていたときは、その投球が暴投、捕逸となっても暴投、または捕逸を記録しないで、盗塁を記録する。
 - * 盗塁を企てるか、塁を追い出された走者が失策を記録されない守備側の不手際からアウトを免れて次塁に進んだときは、盗塁である。
 - * 重盗、三重盗を企てたとき、ある走者がアウトになったときは、どの走者にも盗塁は記録しない【送球間の進塁】。

◎ 走者の進塁〔一〕（五・〇六のbの3）

- ① ボーク
 - ② 打球にフェア地域で審判または他の走者に当たり打者が安打を得て一塁に生きたので押し出された場合
 - ③ 野手が飛球を捕球後、スタンドやベンチ内に倒れ込んだ場合
 - ④ 走者が盗塁を企てたとき、打者が捕手や他の野手に妨害された場合
- 以上の場合は、【ボールデッド・一個の進塁】

◎ 走者の進塁〔二〕（五・〇六のbの4）《規則書で確認のこと》

◎ 走塁妨害による進塁〈オブストラクション〉（六・0一のh）

◎ 注意する走者のアウト

- * 塁間を結ぶ直線から三フィート以上離れて走った場合
【触球を避けたその野手に刺殺をつける、タッチアウト】。

■ 守備について

一 ダブルプレイ、トリプルプレイ（九・一一）

ボールが投手の手を離れてからボールデッドになるまでか、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間での間に、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、二人または三人のプレイヤーをアウトにした場合記録される。

- * アピールプレイでアウトが成立した場合も同様である。

二 失策（九・一二）

アウトになるはずの走者を生かしたり、走者に一個以上の進塁を許すようなミスプレイ（ハンプル・落球・悪送球）をした野手に失策を記録する。

- * はっきりとしたミスプレイをともなわない緩慢な動作は失策にしない。
- * 頭腦的誤り、判断の誤りは失策としない。
- * 走者が盗塁を企てたとき、捕手の悪送球があっても失策としない。しかし、その悪送球を利用して次塁へ進んだときは、失策を記録する。
- * 野手が好守備をしたが、体勢が崩れたために悪送球したときは打者または走者をアウトにできたと思われても、その野手に失策は記録しない。
- * 併殺、三重殺のとき、最後のアウトとなる送球が悪投となってもその野手には失策は記録しない。しかし、そのためにいずれかの走者が余分な塁へ進んだときは、進んだ分について失策を記録する。
- * 野手が妨害をした場合、その野手に失策をつける。

三 野手選択

フェアゴロを扱った野手が1塁で打者走者をアウトにする代わりに、先行走者をアウトにしようとする他の塁へ送球する行為。（その他 定義 28 参照）

■ その他

一 暴投と捕逸（九・一三）

暴投：投手の正規の投球が高すぎたり、ワンバウンドしたりし、それによって走者が進塁したとき。

捕逸：捕手が普通の守備でなら捕球できたはずの正規の投球をそらして走者が進塁したとき。

- ※ 失策とは区別すること。

二 三振（九・一五）

「振り逃げ」は「三振」と「暴投、もしくは捕逸」を記録する。

- * スリーバント失敗は「三振」（記号表参照）

- * バントが飛球(邪飛も)となり、捕球されたときは「飛球アウト」となる。
- * 一打席に三人の打者が代わって出場、三人目が三振したとき、2ストライクを宣告された打者に「三振」を記録する。打者が2ストライク後に退き、代打者が三振したときは、最初の打者に「三振」を記録する。その他の打撃行為については、すべて代打者の記録とする。

三 ボークと妨害

出塁三塁走者がスクイズプレーまたは盗塁によって得点しようとしたとき、捕手またはその他の野手がボールを持たないで本塁上、またはその前方に出るか、あるいは打者、または打者のバットに触れたときは「投手のボーク」となり、三塁走者の生還が認められ、打者は「妨害出塁」(捕手に失策をつける)で一塁へ進める。

四 残塁

二死一塁で走者が二封されると、打者が残塁となる。
サヨナラ試合でも勝利に関係のない走者、打者はすべて残塁となる。

五 自責点(九・一六)

投手が責任を持たなければならない得点を「自責点」という。

- ◇ 同一イニングに二人以上の投手が出場したときの救援投手
→ 出場するまでの失策(捕手の妨害を含む)、捕逸による守備機会を考慮されることなく、それまでのアウト数を基にしてあらためてイニングを終了させなければならない。
- ◇ 失策による走者の進塁があった場合
→ その失策がなくとも進塁できたかどうか疑問があるときは投手に有利になるように考慮する。

□ 自責点が記録される時

守備側が相手を三人アウトにできる守備機会(守備側の妨害を含む)をつかむ前に、次の内容で得点が記録されたとき

安打、犠牲バント、犠牲フライ、盗塁、刺殺、野手選択、四死球(故意四球も含む)
ボーク、暴投(振り逃げ+暴投も含む)

□ 自責点とならないケース

- ① ファウル飛球の落球後に、安打その他で一塁に出塁した者が得点したとき。
- ② 妨害または走塁妨害で一塁に出塁した者が得点したとき。
- ③ 野手の失策で一塁に出塁した者が得点したとき。
- ④ 失策がなければアウトになったはずの走者が、アウトを免れたあと得点したとき。

- 前任投手が走者を残して退き、救援投手が出場して、その回の任務中に得点が記録されたときは、残した走者がアウトにされることがあっても、その残した走者の数までは、前任投手が責任を負う。

但し、残された走者が盗塁に類する行為または妨害など、打者の行為によらないでアウトになったときは、残された走者の数は減ぜられる。

□ 失点

ある投手の責任の基に失った点数を「失点」という。
→ 失点は、自責点と非自責点と両方を含む。

□ 前任投手が打者の打撃を完了させないで退いたときの、各投手の責任

- ◎ 四球：2-0、2-1、3-0、3-1、3-2のカウントで交代したときは前任投手。これ以外のカウントで交代したときは救援投手。
- ◎ 安打、失策、野手選択、封殺、死球で打者が出塁したときは、救援投手。
- ◎ 次のカウントの時、打者の行為は救援投手の責任。
：2-2、1-2、1-1、1-0、0-2、0-1

指名打者 (DH=Designated Hitter) について

【公認野球規則 5.11】

高校野球では令和 8(2026)年度シーズンインから指名打者制を採用します。

日本高野連のHPでは、審判規則委員会が指名打者についての要点を解説してありますので、そちらを引用させていただきます。

1.規則 5.11 (a) に基づく要点解説

(1) 試合開始前の申告が必須 【5.11(a)(1)】

指名打者制度を使用する場合、試合開始前にオーダー表に指名打者の指名と打順を明記し、本部、相手チームおよび審判委員に正確に申告する必要があります。申告を怠ると、その試合では DH を使用できません。

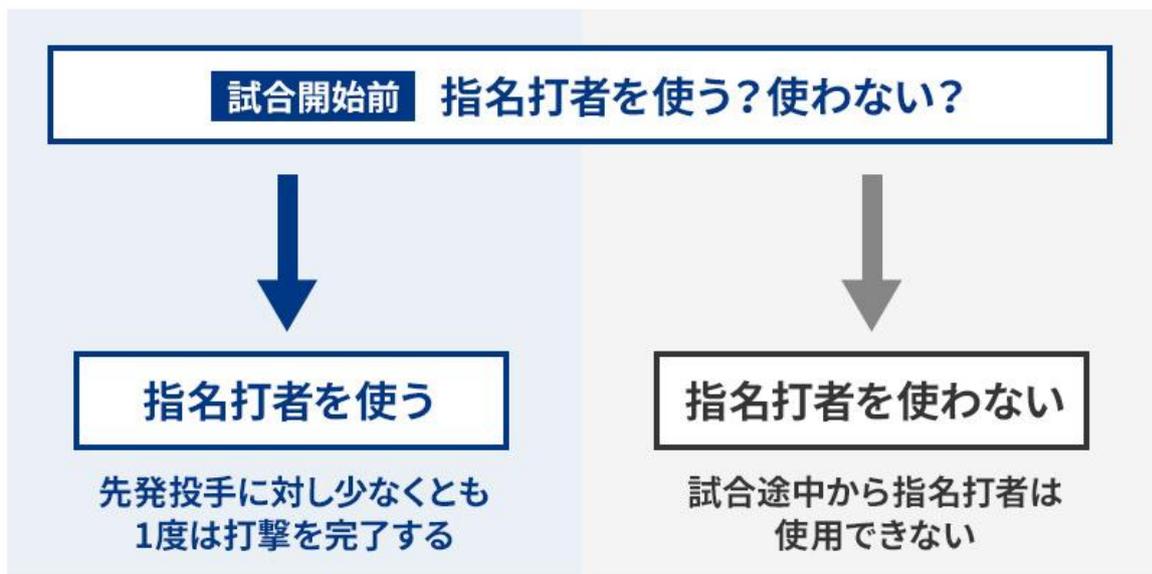
(2) 打順表に記載された指名打者の義務 【5.11(a)(2)】

試合開始前に交換された打順表に記載された指名打者は、相手チームの先発投手に対して、少なくとも 1 度は、打撃を完了しなければ交代はできません。(俗にいう「当て馬」はできない) ただし、その先発投手が交代したときは、その必要はありません。

(3) チームが指名打者を使用するか選択できる 【5.11(a)(3)】

チームは必ずしも投手に代わる指名打者を指名しなくても構いませんが、試合途中から指名打者を使うことはできません。

5.11(a)(1)(2)(3)



(4) 指名打者に代打を送る 【5.11(a)(4)】

指名打者に代えて代打者を使うことは可能です。

指名打者に代打が出た場合、その代打者が新たな指名打者になります。

(5) 指名打者を守備につかせる 【5.11(a)(5)】

指名打者を守備につかせることは可能です。

その際、指名打者消滅となり投手は退いた守備者の打順を受け継ぐ。(右図)

2人以上の交代が行われたときは、監督が、打撃順を指名しなければなりません。

(関連事例：3. ケーススタディ：ケース①参照)

(6) 指名打者に代走者を送る 【5.11(a)(6)】

指名打者に代えて代走者を使うことは可能です。

指名打者に代走が出た場合、その代走者が以降の指名打者の役割を引き継ぎます。

(7) 投手が一度他の守備位置につく 【5.11(a)(8)】

投手が他の守備位置につくことは可能です。その場合指名打者の役割は消滅します。

(8) 代打者または代走者が試合に出て、そのまま投手になった場合 【5.11(a)(9)】

代打者または代走者が、そのまま投手になることは可能です。その場合指名打者の役割は消滅します。

(9) 投手が指名打者の代打者または代走者になる 【5.11(a)(10)】

投手が指名打者の代打者または代走者になることは可能です。その場合指名打者の役割は消滅します。試合に出場している投手は、指名打者に代わってだけ打撃または走者になることができる。

(関連事例：3. ケーススタディ：ケース②参照)

(10) 指名打者が守備位置につく 【5.11(a)(12)】

指名打者が守備位置につくことは可能です。その場合指名打者の役割は消滅します。

(11) 他の守備位置についていたプレーヤーが投手になる 【5.11(a)(14)】

他の守備位置についていたプレーヤーが投手になることは可能です。その場合指名打者の役割は消滅します。

(12) 指名打者のブルペンでの行為 【5.11(a)(15)】

指名打者は基本的にベンチで試合に参加することが前提です。ただし、投手や捕手の交代準備のためにブルペンで練習を行うことは制限されていません。

メンバー表A

打順	位置	氏名	背番号
1	8	佐藤	8
2	4	鈴木	4
3	DH	高橋	12
4	3	田中	3
5	5	伊藤	5
6	7	渡辺	7
7	6	山本	6
8	9	中村	9
9	2	小林	2
P		加藤	1

	氏名	背番号	学年
控え選手	吉田	10	
	山田	11	
	佐々木	13	
	山口	14	
	松本	15	
	井上	16	
監督	大谷	17	
		コーチ	

DH消滅になるケース

①	投手が他の守備についた場合	5.11(a)(8)
②	代打者または代走者の試合に出て、そのまま投手になった場合	5.11(a)(9)
③	投手が指名打者の代打者または代走者になった場合	5.11(a)(10)
④	指名打者が守備についた場合	5.11(a)(12)
⑤	他の守備位置についていたプレーヤーが投手になった場合	5.11(a)(14)

2. 規則 5.11 (b) について (先発投手自身を指名打者として同時に出場させることを認めるルールについて)

1人の選手が「投手」にも「指名打者」にもなれる

特別なルール

【背景】 通常 DH 制度は、投手は守備専門。
指名打者は攻撃専門。しかし、
投手でもバッティングが得意な選手がいる。

【目的】 二刀流選手の活躍が広がる

ケース	結果	備考
大谷が P+DH で先発出場	○	
大谷が P+DH で先発出場 投手を退いた場合でも指名打者を継続	○	一度退いた役割に 再度つくことはできない
大谷が P+DH で先発出場 指名打者を退いた場合でも投手は継続	○	一度退いた役割に 再度つくことはできない
大谷が両方退いたあと、 山口が P+DH で出場	×	5.11(b)後段
山口を投手に、井上を DH にする	○	

メンバー表B

打順	位置	氏名	背番号
1	8	佐藤	8
2	4	鈴木	4
3	DH	大谷	17
4	3	田中	3
5	5	伊藤	5
6	7	渡辺	7
7	6	山本	6
8	9	中村	9
9	2	小林	2
P		大谷	17

	氏名	背番号	学年
控え選手	加藤	1	
	吉田	10	
	高橋	12	
	佐々木	13	
	山口	14	
	松本	15	
	井上	16	
監督	コーチ		

3. ケーススタディ

実際の試合で想定される具体的な事例を取り上げ、その適用や判断の根拠を説明します。
指名打者制度は、投手交代や守備位置の変更などと複雑に絡み合うため、注意が必要です。

掲載ケース一覧

ケース	詳細
①	複数選手の交代があるとき
②	投手が打撃するかまたは走者になる場合
③	臨時代走と指名打者
④	自動的に投手交代になる場合
⑤	同じ役割に再度つくことはできない
⑥	先発投手兼DHが打撃未了のまま交代した場合について

ケース① 複数選手の交代があるとき

(例) 3番 DH 高橋を「8」へ 1番佐藤を「9」へ 控え選手 吉田を「7」へ

DH が消滅する (DH が守備につく)

同時に複数の選手が交代となる

- 加藤投手の打順が「6番」or「8番」かを指名する
- その結果、吉田の打順が決まる

メンバー表A

打順	位置	氏名	背番号
1	8	佐藤	8
2	4	鈴木	4
3	DH	高橋	12
4	3	田中	3
5	5	伊藤	5
6	7	渡辺	7
7	6	山本	6
8	9	中村	9
9	2	小林	2
P		加藤	1

	氏名	背番号	学年
控え選手	吉田	10	
	山田	11	
	佐々木	13	
	山口	14	
	松本	15	
	井上	16	
	大谷	17	
監督		コーチ	

ケース② 投手が打撃するかまたは走者になる場合

試合に出場中の投手が指名打者の代打または代走	○可能
試合に出場中の投手が指名打者以外の代打または代走	×不可

メンバー表A

打順	位置	氏名	背番号
1	8	佐藤	8
2	4	鈴木	4
3	DH	高橋	12
4	3	田中	3
5	5	伊藤	5
6	7	渡辺	7
7	6	山本	6
8	9	中村	9
9	2	小林	2
P		加藤	1

可能 (row 3)
不可 (row 5)

ケース③ 臨時代走と指名打者

DH が投手を兼任していない場合	DH は臨時代走者になる
DH が投手を兼任している場合	DH は臨時代走者にならない

ケース④ 自動的に投手交代になる場合

【試合開始時】 投手兼任 DH で試合開始。

【4 回守備時】 3 番 DH を山口に交代。

【7 回守備時】 6 番レフト渡辺負傷交代。DH を消滅させて山口をレフトの守備へ
この場合、投手大谷は打順 6 番に入ることにはできない。(5.11 (b) に抵触) によって、規則により投手交代が必要になる。

※少人数のチームの場合、交代選手がない状況にならないように注意が必要

試合開始時

メンバー表B

打順	位置	氏名	背番号
1	8	佐藤	8
2	4	鈴木	4
3	DH	大谷	17
4	3	田中	3
5	5	伊藤	5
6	7	渡辺	7
7	6	山本	6
8	9	中村	9
9	2	小林	2
P		大谷	17

氏名	背番号	学年
加藤	1	
吉田	10	
高橋	12	
佐々木	13	
山口	14	
松本	15	
井上	16	

控え選手

4回守備時

メンバー表B

打順	位置	氏名	背番号
1	8	佐藤	8
2	4	鈴木	4
3	DH	大谷	17
4	3	田中	3
5	5	伊藤	5
6	7	渡辺	7
7	6	山本	6
8	9	中村	9
9	2	小林	2
P		大谷	17

山口

氏名	背番号	学年
加藤	1	
吉田	10	
高橋	12	
佐々木	13	
山口	14	
松本	15	
井上	16	

≡ DH

7回守備時

メンバー表B

打順	位置	氏名	背番号
1	8	佐藤	8
2	4	鈴木	4
3	DH	大谷	17
4	3	田中	3
5	5	伊藤	5
6	7	渡辺	7
7	6	山本	6
8	9	中村	9
9	2	小林	2
P		大谷	17

レフトへ
山口

氏名	背番号	学年
加藤	1	
吉田	10	
高橋	12	
佐々木	13	
山口	14	
松本	15	
井上	16	

≡ DH

ケース⑤ 同じ役割に再度つくことはできない

- 【試合開始時】 投手兼任 DH で試合開始。
- 【5 回守備時】 投手を井上に交代。3 番 DH 大谷は継続出場。
- 【8 回守備時】 投手の井上を交代させたい場合、再度大谷を投手につかせることはできない。そのとき、大谷を他の守備位置につかせることはできる（DH 消滅）。またその後、大谷を投手に再度つかせることはできない。



ケース⑥ 先発投手兼 DH が打撃未了のまま交代した場合について

- 【試合開始時】 後攻、投手兼任 DH で試合開始。
- 【1 回表】 先発投手大谷が乱調
投手交代。

パターン1	パターン2	パターン3
大谷がベンチに退くケース	大谷が DH として 試合に出場し続けるケース	大谷が他の守備位置につき 試合に継続出場するケース
投手：加藤 DH：高橋 DH 高橋は打撃・代打可 (打撃義務はない)	DH のみで継続出場 DH 大谷は打撃義務あり	DH 消滅 大谷は打撃・代打可 (打撃義務はない)



出場選手名簿

試合日 20 年 月 日 第 試合 球場名

先攻・後攻	チーム名	高等学校	
責任教師		監督	
ノッカー		記録員	

主将の背番号に○印を付けてください

打順	位置	フ 選	リ 手	ガ 氏	ナ 名	背番号	学年	備考
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
	P							

審判	球
一	
三	二
左	右

背番号	フ 選	リ 手	ガ 氏	ナ 名	学年	備考	背番号	フ 選	リ 手	ガ 氏	ナ 名	学年	備考

宮城県高等学校野球連盟



交代選手名簿

先攻・後攻	チーム名	高等学校
-------	------	------

- ◆ 3人以上の（または指名打者に係る）変更がある場合、変更のある①②③の部分を入力して提出ください。
- ◆ 代打・代走した選手がそのまま入る場合は①③(同じ位置でも)を、異なる選手が入る場合は①②③を入力してください。

打順	① 元位置	フ 選	リ 手	ガ 氏	ナ 名	② 背番号	③ 新位置	代走は「R」 代打は「H」
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
	P							

宮城県高等学校野球連盟

高校野球アナウンスマニュアル (2026)

放送をする前に

球場を訪れたら会場を一度確認しましょう。また、放送員は本部役員や審判に顔を覚えてもらうことで、スムーズに試合進行が進みます。「大会本部」や「審判室」にきちんと挨拶ができるといいですね。

試合のメンバー表交換は、試合の1時間前に行われます。早めにメンバー表に一通り目を通し、次のことについて確認をしておきましょう。

- (1) 同姓選手の有無について (2) 読み仮名の確認 (3) 学校名の確認

(1) 同姓選手の有無について

同姓選手の有無をチェックする。同じチーム内に同じ姓の選手が2人以上いた場合は、次のように放送する。

- ① 9人の中に、同姓選手が2人以上いる場合は、常にフルネームで放送する。
- ② 9人の中に、同姓選手が1人だけの場合は、「ラインアップ」と「第1打席(代打・代走含む)」はフルネーム、以降姓のみで放送する。
- ③ 字が異なっても読み方が同じであれば、アナウンスでは同姓とみなして扱う。(スコアボード表示は姓のみ) 【例】上田・植田(うえだ) 川村・河村(かわむら)
- ④ 審判員も1つのチームという認識で、同姓の方は選手同様、フルネームで紹介する。

(2) 読み仮名の確認

全員の読み仮名を呼んでみて、不明瞭な場合は必ず確認をとる。

また審判員にはふりがながふっていないので、読み方を確認する。

【例】山崎(やまさき・やまざき) 上田(うえた・うえだ)

河野(かわの・こうの)

【カタカナ名を含む場合は責任教師に確認する】ダース・ローマシュ・匡(たすく)

(3) 学校名の確認

試合中の呼び方と、勝って校旗掲揚時に放送する時の呼び方を確認する。

【例】試合中	仙台育英高校	東北生文大高校
	↓	↓
校旗掲揚時	仙台育英学園高校	東北生活文化大学高校

※上記のように、試合中は略称でアナウンスしていますが、勝利校の校旗掲揚時は略さずにアナウンスします。

※東北大会の場合は「〇〇県代表〇〇高校」とします。

試合の呼び出し、シートノックから試合終了まで

(1) 動画撮影についての注意喚起(シートノック前)

「場内のお客様にお知らせいたします。」

「宮城県高野連ではスカウト関係者以外の、バックネット裏での動画撮影を禁止しております。恐れ入りますが、許可された場所での撮影に、ご理解とご協力をよろしくお願いいたします。また、撮影された動画や画像を、許可なくインターネット上に公開することは、違法となりますのでおやめください。」(必要に応じて2回繰り返す)

(2) 後攻チーム・先攻チームの順でキャッチボール・シートノック

(第1試合)シートノックのアナウンスのみ

(ベンチ前や外野に散らばっている場合)「〇〇高校、シートノックの準備をしてください」

(主将がベンチ前に並んだら)「〇〇高校、シートノックを始めてください。時間は7分間です。」

「シートノック終了1分前です。」 「シートノックを終了してください。」

(第2試合)キャッチボール→シートノック

「〇〇高校、キャッチボールを始めてください。時間は4分間です。」

「キャッチボール終了1分前です。」 「キャッチボールを終了してください。」

※キャッチボールが終わり次第、シートノックのアナウンスを入れる。

(3) ラインアップアナウンス(グラウンド整備時)

「本日の第〇試合、(1塁側高校名)対(3塁側高校名)、両校のラインアップ並びにアンパイアをお知らせします。」

「先攻、〇〇高校、1番、(守備位置)〇〇君、(守備位置)〇〇君、背番号〇～」

「後攻、〇〇高校、1番、(守備位置)〇〇君、(守備位置)〇〇君、背番号〇～」

※ DH制度を採用する場合は(守備位置)の所を「指名打者」とし、

最後に「先発ピッチャーは、〇〇君、先発ピッチャーは、〇〇君、背番号〇」

「アンパイアは、球審〇〇 球審〇〇、塁審、1塁〇〇 1塁〇〇、2塁〇〇 2塁〇〇、3塁〇〇 3塁〇〇 の以上4氏でございます。」

(試合開始時から点灯する場合は)「外野審判は、レフト〇〇 レフト〇〇、

ライト〇〇 ライト〇〇の以上6氏でございます。」

「大会本部より観戦中のお客様に、お願いいたします。試合中スタンドに入りますファウルボールは、非常に危険でございます。ボールの行方にはくれぐれもお気をつけください。ボールは回収しておりますので、係が参りましたらお渡しく下さい。」

① (県大会)また、入場券の半券は携帯し、当日の再入場の際には、係に提示してください。

② (給水時間を設けるときの)また、本日は暑さ指数が嚴重警戒ランク(警戒ランク/危険ランク)になっております。熱中症予防にこまめな水分補給をお願いいたします。選手においても、3回と7回に給水時間を設けますので、ご了承ください。

試合開始まで、しばらくお待ちください。」

(4) 国旗掲揚(大会の初日第1試合のみ)

「試合に先立ちまして、国旗、連盟旗、並びに(主催新聞)社旗の掲揚を行います。
両校はベンチ前にお並びください。場内のお客様も、ご起立の上、脱帽願います。
掲揚塔にご注目ください。」

予選	春:朝日	秋:毎日
県	春:河北	夏:朝日 秋:河北・毎日(河北が上)

「お直りください。ご協力ありがとうございました。」

(5) シートの紹介

両チームが挨拶を終えて投手が投手板についたら、シートを紹介します。試合によってはテレビ放送(ネット中継)があります。アナウンスのシート紹介に合わせて、カメラが選手を拾うため、心持ちゆっくり紹介してください。

「お待たせいたしました。本日の第○試合、(1塁側高校名)対(3塁側高校名)の試合、
まもなく開始でございます。守ります○○高校の

ピッチャーは○○君、キャッチャー○○君、ファースト○○君 ~ ライト○○君

アンパイアは、球審○○、塁審、1塁○○、2塁○○、3塁○○の4氏でございます。

なお、試合中スタンドにファウルボールが飛んだ場合は、注意を促すために笛を鳴らしてお知らせします。ファウルボールの行方には、十分にお気をつけください。」

(6) バッターのコール

バッターが打席に立ってから放送するのではなく、「打席に後押しする」タイミングで紹介しましょう。

回の先頭バッター紹介の放送は、捕手の送球が2塁にボールが渡ったらすぐのタイミングが望ましい。

「○回の表(裏)、○○高校の攻撃は、○番、(守備位置)○○君」

(初打席のときのみ繰り返す)「(守備位置)○○君」

(7) 試合中

① ファウルボール

「ファウルボール(打球)の行方には、十分お気をつけください。」

(特にお子さま連れのお客様はご注意願います。)

「お客様にお願いいたします。ファウルボールは非常に危険でございます。特に携帯電話やスマートフォンを使用中にボールから目を離されると、飛球事故に遭う恐れがあります。

ボールの行方にはくれぐれもお気をつけください。ボールは回収しておりますので、係が参りましたらお渡しくください。」

② 申告敬遠

「○番○○君は、申告敬遠により出塁となります。」

(8) 2回攻撃時

「只今から、○○高校の校歌を演奏いたします」

※ 東北大会の場合は「○○県代表○○高校」とします。

(9) 熱中症予防(3回・7回終了時)

「お客様にお願いいたします。本日は暑さ指数が嚴重警戒ランク(危険ランク)に達しておりますので、ここで3分間の給水時間を設けます。来場いただきましたお客様も十分な水分補給をお願いいたします。試合再開までしばらくお待ちください。」

「お待たせいたしました。試合を再開いたします。」

(10) 4回裏終了時

「お客様にお願いいたします。入場券の半券は携帯し、当日の再入場の際には、係に提示してください。また、当球場は敷地内(当球場のスタンドは)全面禁煙となっております。愛煙家のお客様は、ご協力をいただきますようお願いいたします。

なお、当球場ではゴミの持ち帰りをお願いしております。ゴミは各自お持ち帰りくださいますよう、ご協力をお願いいたします。

(11) 5回終了時

「両校はグラウンド整備を行ってください。」

「お客様にお願いいたします。本日は暑さ指数が嚴重警戒ランク(警戒ランク/危険ランク)になっております(になることが予想されています)。熱中症予防にこまめな水分補給をお願いいたします。喉が渇く前に早めに水分を補給しましょう。日陰で休んだり、帽子やうちわをご利用いただくなど、十分にご注意の上、ご観戦いただきますようお願いいたします。」

「また、宮城県高野連ではスカウト関係者以外の、バックネット裏での動画撮影を禁止しております。恐れ入りますが、許可された場所での撮影に、ご理解とご協力をよろしくをお願いいたします。また、撮影された動画や画像を、許可なくインターネット上に公開することは、違法となりますのでおやめください。」

「グラウンド整備を終了してください。」

(12) 試合終了後(サイレンが鳴り終わったら)

「ご覧のように、(勝ちチーム得点)対(負けチーム得点)で、〇〇高校が勝ちました。只今から〇〇高校(正式名称)の栄誉をたたえ、同校の校歌を演奏して、校旗の掲揚を行います。」

「本日の第〇試合は、〇時〇分開始の予定です。」(大会本部に確認する)」

※ 試合が終了してまもなく、次の試合のキャッチボールが始まります。次の試合の放送員が来るまでは、席を離れないようにしましょう。どうしてもチームに合流しなければならない場合は、本部役員にその旨をきちんと伝えてください。

タイブレーク

(同点で8回裏終了)

「お客様にお知らせいたします。この試合は9回を終了して同点の場合、大会規定によりタイブレークを行います。あらかじめご了承ください。」

(同点で9回裏終了) ※グラウンド整備は行わず、必要に応じて審判への給水を行う。

「お客様にお知らせいたします。ご覧のように9回を終了して 対 の同点のため、大会規定によりタイブレークを行います。タイブレークは、ノーアウト1・2塁から継続打順で試合を行います。なお10回で勝負が決まらない場合は、11回以降もタイブレークを継続いたします。」

(走者の確認—投球練習中にランナーが各ベースに着いたら—)

「〇〇高校 セカンドランナー△△君、背番号△、ファーストランナー□□君、背番号□」

※塁審は、放送に合わせて走者の背番号を本部に見せる。走者は投手・捕手を含む。

(臨時代走とは異なる)

選手交代 ※ 2名以上の交代の場合は「以上に変わります」のアナウンスを入れます。

(1) (先頭打者の) 代打

「(〇回の(表/裏)、〇〇高校の攻撃は、)〇番、〇〇君に代わりまして、〇〇君、バッターは〇〇君、背番号〇」

(2) 代走(臨時代走)

「(ファースト/セカンド/サード)ランナー、〇〇君に代わりまして、〇〇君
(ファースト/セカンド/サード)ランナーは〇〇君、背番号〇」

※バッターコールを忘れがちになります。気をつけてください!!

「(ファースト/セカンド/サード)ランナー〇〇君の臨時代走、〇〇君
臨時代走は〇〇君。」

※臨時代走は投手と捕手を除いた中から、打撃の完了した直後の者(投手を兼任でない DH 選手を含む)となります。

※チェンジになり、負傷した選手が復帰した場合は何も放送しなくてよい。

(3) 代打・代走を出したチームが守備につく時

◆代打・代走の選手が交代前の選手と同じ守備位置に入る場合

「〇〇高校、先ほど(代打/代走)いたしました〇〇君が、そのまま入り(守備位置)。
〇番、(守備位置)〇〇君、背番号〇」

◆代打・代走の選手とは違う選手が、交代前の選手と同じ守備位置に入る場合

「〇〇高校、選手の交代をお知らせします。先ほど(代打/代走)いたしました〇〇君に代わりまして、〇〇君が(守備位置)に入ります。〇番、(守備位置)〇〇君、背番号〇」

◆代打・代走の選手が、交代前の選手とは違う守備位置に入る場合

「〇〇高校、シートの変更をお知らせいたします。

先ほど(代打/代走)いたしました〇〇君が(守備位置A)、
(守備位置A)の〇〇君が、(守備位置B)。

[打順の若い順にまとめて]〇番、(守備位置)、〇〇君、背番号〇

〇番、(守備位置)、〇〇君、背番号〇 以上が変わります。」

◆代打・代走の選手とは違う選手が、交代前の選手と違う守備位置に入る場合

「〇〇高校、選手並びにシートの変更をお知らせいたします。

先ほど(代打/代走)いたしました〇〇君に代わりまして、〇〇君が入り(守備位置A)、(守備位置A)の〇〇君が(守備位置B)。

[打順の若い順にまとめて]〇番、(守備位置)、〇〇君、背番号〇

〇番、(守備位置)、〇〇君、背番号〇 以上が変わります。」

◆指名打者の所に代打・代走した選手が、そのまま指名打者となる場合

「〇〇高校、先ほど(代打/代走)いたしました〇〇君が、そのまま指名打者となります。

〇番、指名打者、〇〇君、背番号〇」

◆指名打者の所に代打・代走した選手が、違う守備位置に入る場合(DH解除)

「〇〇高校、先ほど(代打/代走)いたしました〇〇君が、(守備位置)に入り、
(守備位置)の打順に、ピッチャーの〇〇君が入ります。

[打順の若い順にまとめて]〇番、(守備位置)、〇〇君、背番号〇

〇番、(守備位置)、〇〇君、背番号〇 以上が変わります。」

※選手変更が複数出る場合は、投手が入る打順は選択が可能。

※代打・代走がなく、守備位置の変更の際も、上記と同様とする。

(4) 守備位置の変更

◆選手の交代のみの場合

「〇〇高校、選手の交代をお知らせいたします。

(守備位置A)の〇〇君に代わりまして〇〇君、

(守備位置B)の〇〇君に代わりまして〇〇君が入ります。

[打順の若い順にまとめて] 〇番、(守備位置)、〇〇君、背番号〇

〇番、(守備位置)、〇〇君、背番号〇 以上が変わります。」

◆選手の交代を伴わず、守備位置のみの変更の場合

「〇〇高校、シートの変更をお知らせいたします。

(守備位置A)の〇〇君が(守備位置B)、

(守備位置B)の〇〇君が(守備位置C)、

(守備位置C)の〇〇君が(守備位置A)。

[打順の若い順にまとめて] 〇番、(守備位置)、〇〇君、背番号〇

〇番、(守備位置)、〇〇君、背番号〇

〇番、(守備位置)、〇〇君、背番号〇 以上が変わります。」

◆選手の交代を伴い、複数の守備位置の変更を生じる場合

「〇〇高校、選手の交代、並びにシートの変更をお知らせいたします。

(守備位置A)の〇〇君に代わりまして、〇〇君が入り(守備位置B)、
(守備位置B)の〇〇君が(守備位置C)、
(守備位置C)の〇〇君が(守備位置A)。

[打順の若い順にまとめて]〇番、(守備位置)、〇〇君、背番号〇

〇番、(守備位置)、〇〇君、背番号〇

〇番、(守備位置)、〇〇君、背番号〇 以上が変わります。」

試 合 中 断

試合中、選手のケガや降雨・落雷・厳しい暑さ等でやむを得ず試合を中断しなければならない場合があります。
このような時は勝手に判断して放送せず、球審や本部役員の指示を受けて放送してください。

(1) ケガの治療の中断・再開

「お客様にお願いいたします。選手怪我の手当てをいたしますので、しばらくお待ちください。」

(治療が長引いている場合は)

「お客様にお願いいたします。選手怪我の手当てをいたしておりますので、恐れ入りますがもうしばらくお待ちください。」

「(大変長らく)お待たせいたしました。試合を再開いたします。」

「バッターは〇番、(守備位置)、〇〇君」

(2) 降雨中断・再開

「お客様にお願いいたします。ご覧のような天候ですので、試合を一時中断いたします。
しばらくお待ちください。」

「(大変長らく)お待たせいたしました。試合を再開いたします。」

「バッターは〇番、(守備位置)、〇〇君」

(3) 暑さによる中断

「お客様にお知らせいたします。球場内の暑さ指数が33を超えたため、実施可否について大会本部で協議いたします。試合を一時中断いたします。両校の責任教師は大会本部までお越しください。協議の間、しばらくお待ちください。」

「(大変長らく)お待たせいたしました。このまま試合を継続いたします。」

「(大変長らく)お待たせいたしました。話し合いの結果、暑さが厳しく、命の危険があると判断しましたので、この試合はこの時点で打ち切り、継続試合といたします。」

(4) 守備の時間が長くなった場合の給水時間の確保(暑さ指数 28 以上の時)

「お客様にお知らせいたします。守備側の守っている時間が15分を超えましたので、ここで選手・審判への給水時間を設けます。試合を一時中断いたしますので、しばらくお待ちください。」

「お待たせいたしました。試合を再開いたします。」

継続試合 ※降雨の他天災や人災によって試合続行不能となった場合も継続試合とする。

(1) 継続試合決定までの流れ

一定の時間が経過し(天候やグラウンドの回復が見込めない場合は30分を待たずして決定してよい、最大60分を判断の目安とする)、天候の回復が見込めない等の理由により、大会本部にて試合を打ち切り、翌日以降の「継続試合」を決定する。

球審が本塁上でスタンドへ向かって「継続試合」のコール、両校はダッグアウト前に整列し、球審のコール後、対戦校に向かって脱帽、一礼する(降雨の状況によってはベンチ内で一礼)。

「お客様にお知らせいたします。ご覧のように雨が降り止まず、(日没も近くなり、)試合続行不能となりましたので、この試合は、この時点で打ち切り継続試合といたします。」

「この試合は明日(○日)の○○球場、第○試合に組み込まれ、中断した時点から試合を再開いたします。なお、詳細については、宮城県高野連のホームページに後ほど掲載いたしますので、そちらをご確認ください。」

継続試合は原則、翌日以降の最終試合に組み込み、試合を終えたイニングによってチケットの取り扱い方法を次のように定める。

イニングが5回を終了していない場合

→入場券は継続試合の前の試合の5回終了後有効とする →Aへ

イニングが5回を終了した場合

→継続試合の前の試合の5回以降は継続試合を含め観戦無料とする →Bへ

※ 上記を原則とするため、回戦を超えて試合日程を組む可能性がある。

※ 日程・回戦並びに球場調整の都合上、継続試合が同じ球場になるとは限らない。

「次に、入場券の取り扱いについてご案内いたします。」

A) 「本日の入場券は、明日(○日)の第○試合の5回終了後以降有効といたします。お手持ちの入場券で継続試合を観戦することは可能ですので、忘れずにお持ちください。なお、入場券の払い戻しはございませんので、悪しからずご了承くださいませ。」

B) 「明日(○日に)実施されます継続試合は、観戦無料といたします。本日の入場券の払い戻しはございませんので、悪しからずご了承くださいませ。」

(2) 継続試合当日

試合開始予定時刻の1時間前に大会役員・球審・責任教師、主将が集まり試合再開にあたっての確認を行う。

① 継続試合の確認

責任教師は、再度オーダー用紙に試合が停止した時点の出場選手を記入する。出場選手以外の登録選手は控え選手欄に記入する。なお、交代した選手に二重線を引くこと。大会本部は、電子スコアブックを印刷して配付し、停止した時点でのイニング、再開時の打順、走者の有無、アウトカウント、ボールカウント、などを確認する。特に走者がいる場合は入念に確認する。

(臨時代走者が適用された状態で打ち切られた場合は、元の選手が走者として出場する。)

その他、審判委員の変更や投球数の確認等、伝達すべきことがある場合は確認する。

- ※ 両校は規則に則った選手変更は可能だが、試合再開後に申し出ること（ここでは申告しない）。

② 試合前キャッチボール・ノック

継続試合で先に守備につくチームから先にキャッチボール、試合前ノックを実施する。
(キャッチボール4分間、ノック7分間)

③ ラインアップアナウンス(グラウンド整備時)

「本日の第○試合、(1塁側高校名)対(3塁側高校名)の継続試合、昨日中断した時点の両校のラインアップをお知らせします。」

「先攻、○○高校、1番、(守備位置)○○君、(守備位置)○○君、背番号○～」

(代打の場合) 2番に 代打の○○君、代打○○君、背番号○

(代走の場合) 3番に 代走の○○君、代走○○君、背番号○

「後攻、○○高校、1番、(守備位置)○○君、(守備位置)○○君、背番号○～」

「アンパイアは、球審○○ 球審○○、塁審、1塁○○ 1塁○○、2塁○○ 2塁○○、3塁○○ 3塁○○ の以上4氏でございます。」(審判の変更には触れない)

④ 試合開始

球審の声で両校ホームベースを挟んで整列・立礼(通常通り)

立礼後、選手変更がある場合は、球審に申し出る。投球練習は初回のみ7球。その間に、次打者・走者に相違がないか、選手の背番号を本部に見せて確認する。守備側の選手のアナウンスは行わない(サイレンは鳴らす)。

「お待たせいたしました。本日の第○試合 (一塁側)○○高校と(三塁側)○○高校の継続試合は、」

通常

「○回の表(裏)、○○高校の攻撃(○アウト、走者1・2塁の状態)から再開いたします。」

延長戦のインニング開始から

「延長○回の表(裏)、○○高校の攻撃から再開いたします。なお、大会規定によりタイブレークとし、ノーアウト1・2塁から継続打順で試合を再開いたします。なお○回で勝負が決まらない場合は、○回以降もタイブレークを継続いたします。」

延長戦のインニング途中から

「延長○回の表(裏)○○高校の攻撃(○アウト、走者満塁の状態)から再開いたします。」
(攻撃終了後)「お客様にお知らせいたします。この試合は大会規定により延長戦はタイブレークとしており、ノーアウト1・2塁から継続打順で試合を再開いたします。」

選手変更

「ここで、(守備側)○○高校の選手の変更をお知らせいたします。」

⑤ 試合間のグラウンド整備

継続試合が4回・5回から再開する場合は、5回のグラウンド整備は行わない。

選手・審判の給水については、事前に定めオーダー用紙確認時に両校に伝える。

観客への諸注意・連絡など

(1) 観客への注意

「〇〇で〇〇しているお客様にお願いいたします。試合進行の妨げとなりますので(危険ですので、他のお客様の迷惑になりますので)、至急移動してください(やめてください)。」

(2) 観客の呼び出し

「お客様のお呼び出しをいたします。〇〇からお越しの〇〇様、〇〇からお越しの〇〇様、お伝えしたいことがございますのでネット裏本部席(または〇〇)までおいでください。」

(3) 車での来場者への呼びかけ

◆迷惑駐車

「お客様にお車の移動をお願いいたします。(ナンバー、色、車種)でお越しのお客様、至急指定された駐車場所にご移動願います。」

◆ライト点灯などで車へ戻るように促す場合

「お呼び出しいたします。(ナンバー、色、車種)でお越しのお客様、(ライトが点灯しておりますので、)お車へお戻りください。」

(4) 落とし物

◆持ち主不明 「お客様に落とし物のお知らせをいたします。〈特徴を詳しく簡潔に〉〇〇が届いております。お心当たりの方は、ネット裏本部席までお越しください。」

※財布の場合は財布と言わない

◆持ち主判明 「お客様のお呼び出しをいたします。〇〇からお越しの〇〇様、〇〇からお越しの〇〇様、落とし物が届いております。ネット裏本部席までお越しください。」

(5) 場内美化

「お客様にお願いいたします。ゴミは各自お持ち帰りくださいますよう、ご協力をお願いいたします。」

(6) 熱中症予防

「お客様にお願いいたします。本日は暑さ指数が嚴重警戒ランク(警戒ランク/危険ランク)になっております(なることが予想されています)。熱中症予防にこまめな水分補給をお願いいたします。喉が渇く前に早めに水分を補給しましょう。日陰で休んだり、帽子やうちわをご利用いただくなど、十分にご注意の上、ご観戦いただきますようお願いいたします。」

(7) 翌日の案内

「本日はご来場くださりましてありがとうございました。お客様に明日の試合予定をご案内いたします。明日は、当球場におきまして、〇時より第1試合、〇〇高校対〇〇高校、〇時より第2試合、…(以下同じ)、以上の〇試合を行います。本日は、最後までご観戦くださりましてありがとうございました。お帰りの際は、ゴミのお持ち帰りにご協力くださいますようお願いいたします。どうぞお足もとにお気をつけてお帰りください。」

宮城県高野連 アナウンスシート

大会

◎第_____試合 一塁側： _____ 高校 三塁側： _____ 高校

■先攻 :		高校 (表)											
打順	シート	氏名	背番号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
P													

【審判】 球審 : _____
 塁審・一塁 : _____ レフト : _____
 二塁 : _____ ライト : _____
 三塁 : _____ 以上、4氏(6氏)でございます。

____番 _____君は、申告敬遠により出塁となります。

本日はご来場くださりましてありがとうございました。お客様に明日の試合予定をご案内いたします。
 明日は、_____ (当)球場におきまして ____ : ____より 第1試合 _____ 高校 対 _____ 高校、
 _____ : ____より 第2試合 _____ 高校 対 _____ 高校、
 _____ : ____より 第3試合 _____ 高校 対 _____ 高校、
 以上 ____ 試合を行います。本日は、最後までご観戦くださりましてありがとうございました。お帰りの際は、
 ゴミのお持ち帰りにご協力下さいますようお願いいたします。どうぞお足もとにお気をつけてお帰り下さい。

宮城県高野連 アナウンスシート

◎試合開始 : _____ 球場 _____ 天気 : _____
 ◎試合終了 : _____

■後攻 :		高校 (裏)											
打順	シート	氏名	背番号	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
P													

第	試合	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	計

ご覧のように(勝チーム得点) _____ 対(負チーム得点) _____ で、_____ 高校が勝ちました。
 ただ今から、_____ 高校の榮譽を讃え、同校の校歌を演奏して校旗の掲揚を行います。

本日の第 _____ 試合 _____ 高校 対 _____ 高校の試合は、___時___分開始の予定です。

東北地区・宮城県野球連盟 開催行事主管県・地区予定表

【東北地区関係】

	(東北 理事 長会 事務 局)	軟 式 部	第 3 回 役 員 会	監 査	東北 大会 【硬】 春季	東北 大会 【硬】 秋季	東北 大会 【軟】 春季	東北 大会 【軟】 秋季	西 東北 大会 【軟】 選手 権	東北 大会 【軟】 秋季	審 判 技 術 講 習 会	選 抜 派 遣 審 判 員	選 手 権 派 遣 審 判 員	公 式 記 録 員
2020	宮城	秋田	青森	福島	中止	宮城	中止	中止	中止	岩手	中止	中止	中止	
2021	福島	青森	岩手	山形	中止	青森	山形	宮城	青森	宮城	中止	岩手	秋田	
2022	福島	青森	福島	山形	福島	山形	福島	岩手	山形	秋田	岩手	青・山	福島	
2023	山形	岩手	秋田	秋田	岩手	秋田	岩手	宮城	秋田	福島	青森	北海道	北海道	
2024	山形	岩手	山形	秋田	宮城	福島	宮城	岩手	青森	山形	福島	宮城	岩手	山形
2025	秋田	山形	宮城	青森	山形	岩手	山形	宮城	山形	青森	山形	秋田	青・山	北海道
2026	秋田	山形	青森	青森	青森	宮城	青森	岩手	秋田	秋田	宮城	福島	北海道	岩手
2027	青森		岩手	岩手	秋田	青森	秋田	宮城	青森	宮城	秋田	北海道	宮城	青森
2028	青森		福島	岩手	福島	山形	福島	岩手	山形	秋田	岩手		秋田	宮城
2029	岩手		秋田	宮城	岩手	秋田	岩手	宮城	秋田	山形	青森		福島	秋田
2030	岩手		山形	宮城	宮城	福島	宮城	岩手	青森	青森	福島		北海道	福・山
2031	宮城		宮城	福島	青森	岩手	青森	宮城	山形	福島	山形			
2032	宮城		青森	福島	山形	宮城	山形	岩手	秋田	岩手	宮城			

【宮城県関係】

	選 手 権 先 導	ア ナ ウ ン ス 決 勝	ア ナ ウ ン ス 閉 会 式	ア ナ ウ ン ス 準 決 勝 ①	ア ナ ウ ン ス 準 決 勝 ②	納 会 幹 事	審 判 第 1 回 講 習 会	審 判 第 2 回 講 習 会	審 判 第 3 回 講 習 会	神 宮 視 察	監 事			
2020	中止	中止	中止	中止	中止	中部	中部	中部/東①	東部	中止	北部	南部	中部	
2021	中部	北部	中部	東部	南部	南部	中部/東②	南部	北部	東部	北部	北部	東部	中部
2022	東部	南部	北部	中部	東部	東部	中部/西①	東部	南部	南部	中部	北部	東部	中部
2023	北部	東部	南部	北部	中部	北部	中部/西②	北部	東部	東部	北部	北部	東部	南部
2024	南部	中部	東部	南部	北部	中部	中部/東①	南部	北部	南部	中部	北部	東部	南部
2025	中部	北部	中部	東部	南部	南部	中部/東②	東部	南部	東部	北部	中部	東部	南部
2026	東部	南部	北部	中部	東部	東部	中部/西①	北部	東部	南部	中部	中部	東部	南部
2027	北部	東部	南部	北部	中部	北部	中部/西②	南部	北部	東部	北部	中部	北部	南部
2028	南部	中部	東部	南部	北部	中部	中部/東①	東部	南部	南部	中部	中部	北部	南部
2029	中部	北部	中部	東部	南部	南部	中部/東②	北部	東部	東部	北部	中部	東部	中部
2030	東部	南部	北部	中部	東部	東部	中部/西①	南部	北部	南部	中部	中部	東部	中部
2031	北部	東部	南部	北部	中部	北部	中部/西②	東部	南部	東部	北部	北部	東部	南部
2032	南部	中部	東部	南部	北部	中部	中部/東①	北部	東部	南部	中部	北部	東部	南部

東①： 仙台三 仙台工 仙台一 聖和 東②： 泉松陵 東北学院 仙台育英 仙台東
西①： 生文大 仙台 仙台二 宮城工 西②： 泉 仙台商 泉館山 東北 宮城広瀬