

スコアリングマニュアルv4 主な改訂内容

2020年2月7日

(公財)日本ソフトボール協会記録委員会

項目	改訂	項目名	変更前	変更後	参考
1	(1) 統一記号一覧表				
	変更	第3版上欄の解説、スローピッチ (打順、打者・代走、守備位置) 及びゴロ記号を削除			
	変更	タイブレイク走者 (TIBBREAK RUNNER) ①		T	
		ボックスについて			
1	追加	ボールカウントの記入例、二塁に※タイブレイク走者を記入する			
	(2) 統一記号の記入例				
	打者アウト・打者走者アウト				
1	変更	記号の変更	K*	KL	
2	変更	記号の変更	K [⊙]	KS	
3	変更	記号の変更	K' 2T0	KL2T0	
4	変更	記号の変更	K' 2-3	KL2-3	
6	変更	ゴロ記号の削除	3T0	3T0	
8	変更	ゴロ記号の削除	6-3	6-3	
9	変更	ゴロ記号の削除	3IB	3IB	
		記述の追加		※ライナー、フライを落球後	
		記号の追加		ライナー : 3IB	
				フライ : 3IB	
10	変更	ゴロ記号の削除	4-3	4-3	
20	変更	ゴロ記号の削除	1・5-3	1・5-3	
		記述の追加		※投手がライナー、フライに触れ、バウンドした後	
		記号の追加		ライナー : 1・5-3	
		記述の追加		フライ : 1・5-3	
21	変更	記述の追加		ノーバウンドで	
22	変更	記述の変更		投手に触れたライナー (ディフレクト) をノーバウンドで遊撃手が捕球し、アウト (一死)	
		安打での出塁			
26	新規	バウンドして三塁手の頭上を越える安打※メモを残すとよい		/5	記帳要領

スコアリングマニュアルv4 主な改訂内容

2020年2月7日

(公財)日本ソフトボール協会記録委員会

解説編

項目	改訂	項目名	変更前	変更後	参考
		安打以外での出塁			
34	変更	記述の追加		ボール数の合計は、実際の投球数とする ※この打席は合計2球	
36	変更	ゴロ記号の削除	5E	5E	
37	変更	ゴロ記号の削除	6E-3	6E-3	
38	変更	ゴロ記号の削除	6E-3	6E-3	
39	変更	ゴロ記号の削除	6E-3	6E-3	
40	変更	ゴロ記号の削除	4-3E	4-3E	
41	変更	ゴロ記号の削除	6FC	6FC	
48	変更	記号の変更	K' 2-3E	KL 2-3E	
49	変更	記号の変更	K' PB	KL PB	
50	変更	記号の変更	K ^⓪ WP	KS WP	
51	変更	記号の変更 走者、打撃による進塁	㊦	T	
55	変更	ゴロ記号の削除 走者、投球時の進塁	6E	6	
57	変更	「'」の使い方	「' , '」	「'」数を1つに変更	
58	変更	記号の変更	K ^⓪	KS	
59	変更	記述を追加		刺殺はアウトのコールがあった時、走者に最も近い野手に与える ※この投球はカウントしないため、「X」を記入する	

スコアリングマニュアルv4 主な改訂内容

2020年2月7日

(公財)日本ソフトボール協会記録委員会
変更後

解説編

項目	改訂	項目名	変更前	変更後	参考
		走者、打撃による進塁 (アウト)			
60	変更	ゴロ記号の削除	6-	6-	
61	変更	ゴロ記号の削除	4-	4-	
62	変更	ゴロ記号の削除	6-	6-	
63	変更	ゴロ記号の削除	4-	4-	
64	変更	ゴロ記号の削除	4-	4-	
66	変更	矢印を追加		打者走者が一塁走者を追い越し	
67	変更	ゴロ記号の削除	5-	5-	
		ダブルプレイ、トリプルプレイ			
68	変更	ゴロ記号の削除	(6)-4-3	(6)-4-3	
69	変更	ゴロ記号の削除	3IB	3IB	
71	変更	ゴロ記号の削除	(5)-4-3	(5)-4-3	
		その他			
72	変更	ゴロ記号の削除	6E	6E	
75	変更	ゴロ記号の削除	4-3	4-3	
76	変更	状況の追記、矢印を追加		ベンチに入るため	
		※ゴロ記号の削除については、以降の全ての事例において削除が行われた			
1	(3)	DP・FP・OP0の記号			
DP①	変更	FPの守備を兼ねる	(DP)-(DP1)	(DP)-(1)	
DP②	変更	DPがFP以外の守備を兼ねる	(DP)-(DP9)	(DP)-(9)	
DP③	変更	守備兼務のDPが打撃専門に戻る	(DP1)-(DP)	(1)-(DP)	
DP④	変更	守備兼務のDPが守備変更	(DP6)-(DP4)	(6)-(4)	
DP⑥	変更	守備兼務で再出場	自チームシート (交代後) DP1	DP①	
			相手チーム (交代の記録)	① #UN	
			DP1#UN		

スコアリングマニュアルv4 主な改訂内容

2020年2月7日
 (公財)日本ソフトボール協会記録委員会
 変更後

解説編

項目	改訂	項目名	変更前	変更後	参考
DP⑦	変更	守備兼務のDPに代わり、新たな野手が入る	(DP7) #UN	(7) #UN	
	変更	守備兼務のDPに代わり、代打が入った後	(DP7) #UN	(7) #UN	
FP①	変更	代打で入り、守備につく	(1)-(1DP)		
	変更	代走で入り、守備につく	(1)-(1DP)		
	変更	守備中に通告	(1)-(1DP)		
FP②	変更	打撃兼務のFPが守備専門に戻る	(1 DP)-(1)		
FP③	変更	打撃兼務のFPが守備位置変更	(1 DP)-(3DP)	(1)-(3)	
FP④	変更	打撃兼務(代打)で再出場し、守備につく	(1DP)#UN	① #UN	
	変更	打撃兼務(代走)で再出場し、守備につく	(1DP)#UN	① #UN	
FP⑥	変更	打撃兼務のFPに代わり、新たな野手が入る	(7DP) #UN	(7) #UN	
FP⑦	変更	打撃兼務のFPに代わり、代打が入った後	(7DP) #UN	(7) #UN	
1	(4)	交代記号の記入例・・・交代の記録			
11-1	変更	DPがFPの守備を兼ねる	(DP) -(DP1)	(DP)-(1)	
11-2	変更	FPの守備兼務をしているDPが兼務解除	(DP1) -(DP)	(1)-(DP)	
12-1	変更	DPがFP以外の守備を兼ねる	(DP) -(DP2)	(DP)-(2)	
12-2	変更	FP以外の守備を兼務しているDPが兼務解除	(DP2) -(DP)	(2)-(DP)	
13-2	変更	打撃を兼ねたFPはもとも守備者	(1)-(1DP)		
13-3	変更	打撃兼務のFPが兼務を解除し、DPが再出場	(1DP)-(1)		
14-1	変更	兼務(FPの守備)のDPに代わり、新たな選手が守備に入る	(DP1) #20	(1) #20	
15-2	変更	守備兼務のDPに代わる代打なので、守備兼務を引き継ぐ	(DP1) #3	(1) #3	
16-1	変更	兼務(FP以外の守備)のDPに代わり、新たな選手が入る	(DP2) #12	(2) #12	
17-2	変更	守備兼務のDPに代わる代走なので、守備兼務を引き継ぐ	(DP2) #3	(2) #3	
17-3	変更	守備兼務のDPに代わり、先発DPが守備で再出場	(DP2) #15	② #15	打順 DP2→DP② 交代ボード記入例変更 (2)#3→②#15
18-1	変更	打撃兼務のFPに代わり、新たな選手が守備に入る	(1DP) #14	(1) #14	交代ボード記入例変更 (1)#16→(1)#14
18-2	変更	途中出場のFP(打撃兼務)に代わり、先発FPが打撃を兼務して再出場	(1DP) #16	① #16	交代ボード記入例変更 (1)#14→①#16

スコアリングマニュアルv4 主な改訂内容

解説編 2020年2月7日
 (公財)日本ソフトボール協会記録委員会
 変更前 変更後

項目	改訂	項目名	変更前	変更後	参考
3	(1) 安打を記録する	先行走者が空過でアウトになったとしても、無死・一死の場合であれば打者に安打を与える 二死であっても先行走者がフォースの状況にない塁を空過しても打者に安打を与える			3-6②、3-10 3-7①~③、3-8
3	(2) 安打を記録しない	安打性の打球を打ったにも関わらず、打者走者が一塁を空過してアピールアウトになった場合 二死後、フォースの状況にある走者が塁を空過してアピールアウトになった場合			3-5 3-6③④、3-9
4	(1) 単打、長打の決定	一塁を空過してアウトの場合 先行走者が塁を空過してアウトになった場合、無死・一塁であれば打者に与える塁打は変わらない 二死で先行走者がフォースの状況にない塁を空過してアウトになった場合でも、打者には適切な塁打を与える			3-5 3-10 3-7①~③、3-8
7	(2) 故意四球	打球した投球数だけを記録する	ボール数の合計は4球として数える	通告時、既に投球した数だけを投球数に加える	No.34
10	(1) 変更	投球が行われた時 (アウトのコール)	各塁手に刺殺を記録する	最も近い野手に刺殺を記録する (記録員の判断)	No.59
15	(1) 打者の守備妨害	そのプレーが行われた時 (アウトのコール)	各塁手に刺殺を記録する	最も近い野手に刺殺を記録する (記録員の判断)	15-1
	注1 変更	アウトになった打者が守備妨害したとき、本塁に最も近い走者をアウトにする			
	注2 変更	走者の守備妨害			
	(5) 攻撃側の守備妨害	アウトになった走者や得点をした直後の走者が守備側のプレーを妨害した時、本塁に最も近い走者をアウトにする			
	②a 追加	アウトになった走者に最も近い野手に刺殺を与える。他の走者はボールデッドになった時に触れていた塁に戻る			
	②b 追加	プレーの対象にない走者がはつきりしない場合、全ての走者はボールデッドになった時に触れていた塁に戻る			
18	(1) 自責点	(6) 救援投手が受け継ぐ場合			
(1)-(6) 変更	用語の統一	アウトの守備機会	アウトの機会	アウトの機会	
(1)-② 変更	用語の統一	刺殺	刺殺	刺殺 (ゴロ、フライ、ライナー、三振)	
※「アウトの守備機会」から「アウトの機会」への変更に伴い、以降の全ての事例について修正が行われた					
(3) 出塁した走者の進塁について					
①a 変更	記帳ルールの変更に伴い削除(自責点の対象となる走者)	三振り逃げ暴投	三振り逃げ暴投	三振り逃げ暴投	
②a 変更	記帳ルールの変更に伴い追加(非自責点の対象となる走者)	三振り逃げ暴投	三振り逃げ暴投	三振り逃げ暴投	
(4) アウトの機会について					
①d 変更	三振り逃げ暴投したとき	アウトの機会として数えない	アウトの機会として数える	アウトの機会を一度として数える	18-12
(5) 走者の進塁について					
① 変更	用語の統一	犠牲打、刺殺	犠牲打、刺殺	犠牲打、刺殺 (ゴロ、フライ、ライナー、三振)	
③注1 変更	用語の統一	刺殺、犠牲打	刺殺、犠牲打	刺殺 (ゴロ、フライ、ライナー、三振)、犠牲打	

スコアリングマニュアルv4 主な改訂内容

2020年2月7日

(公財)日本ソフトボール協会記録委員会
変更後

項目	改訂	項目名	変更前	変更後	参考
19	(1) 勝利投手 (8) 新規	先発投手が1球も投げずに救援投手と交代			19-9
20	(1) 完全試合 (2) 変更 (3) 変更	用語の変更 用語の変更	タイブレーカー タイブレーカー	タイブレーク タイブレーク	
20	(2) 無安打無得点試合 (2) 変更 (2) 変更	用語の変更 用語の変更	タイブレーカー 失策	タイブレーク 失策(敵失)	
22	(2) 打順誤り				
22	(1) 変更	次の打者に対して投球動作に入る前	動作に入る前 (正・不正に)	動作に入る前 (正しい投球・不正投球に)	22-3
23	(1) タイブレーク走者 (1) 変更 (1) 変更 (1) 変更 (4) 新規	記号の修正 用語の変更 この走者に代走を出すことができる	① タイブレーカー	T タイブレーク	
23	(2) 投手の記録 (1) 変更 (1) 変更	記号の修正 用語の変更	① タイブレーカー	T タイブレーク	
24	(1) 正式試合 (2) 変更		5回あるいは 5回あるいは	降雨等で5回あるいは	24-1
25	(1) 各率の算出法 (5) 注 (2) スコアカードの検算 (2) 変更	用語の変更 用語の変更 用語の変更	妨害、走塁妨害 -タイブレーカー走者	打撃・走塁妨害 -タイブレーク走者	
26	(2) 新記録の算出 (6) 新規 (7) 新規 (8) 新規	サイクルヒット 出場試合数 登板試合数			

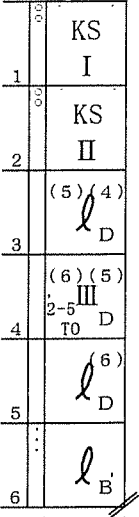
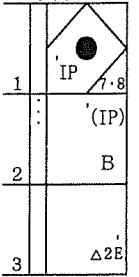
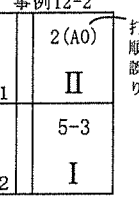
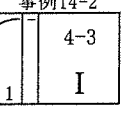
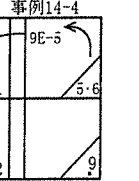
未採用内容詳細

No.	区分	事例内容	備考
1	塁打の決定	<p>事例4-2</p> <p>右中間の打球を、右翼手がグラブを投げ当てて止めた。打者走者が一気に三塁に向かうのを見て、右翼手は三塁に送球したが悪送球となり、競技場外に出たため、走者は生還した。打者に与える塁打数はどうか。</p> <p>〔解説〕</p> <p>グラブやミットを故意に投げ当てて打球を止めようとし、そのグラブやミットが打球に当たれば、打者に対して3個の安全進塁権が与えられる。しかしボールインプレイであり、走者はアウトになる危険を承知でさらに進塁することができる。また、3個の安全進塁権の基準は投球時であり、打者には三塁</p> <p>この例の場合、右翼手が三塁へ悪送球した時点で、すでに二塁を回っているため、このオーバースローにより、2個の安全進塁権が与えられ、打者走者は生還できる。記録は「三塁打」と右翼手の「失策(OT)」とする。</p> <p>まだ一・二塁間を走っていたならば、打者走者は三塁に戻され、記録は「三塁打」となる。</p>	初版採用
2	塁打の決定	<p>事例4-3</p> <p>二塁ゴロを一塁へ送球したが、ボールが逸れてファウル地域へ転がった。このボールに一塁手がグラブを投げ当てたため、打者に二塁への進塁が許された。</p> <p>① 一塁へ投げても間に合わない打球のときはどう記録するか。</p> <p>② 一塁でアウトになるような打球のときはどう記録するか。</p> <p>〔解説〕</p> <p>打者に二塁への進塁を認めたのは、送球時、打者が一塁に達していなかったためと思われる。従って、</p> <p>① 安打による出塁と、グラブを投げ当てたことによる失策を記録する。</p> <p>② 一塁でアウトとなるような打球のときは、悪送球による失策と、グラブを投げ当てたことによる失策を記録する。</p>	初版採用
3	塁打の決定	<p>事例4-4</p> <p>左中間を破る長打で打者走者は楽々二塁に達した。中堅手はあわてず三塁へ送球したが、このボールに三塁手がグラブを投げ当てたため、本塁への生還が許された。どのように記録するか。</p> <p>〔解説〕</p> <p>打球は二塁打によるものとし、本塁への進塁は三塁手がグラブを投げ当てたことによる失策とする。</p> <p>参考事例</p> <p>四球を与えられた打者走者は、二塁ベースが空いているのを見て、一気に二塁に向かった。捕手はこれを阻止するため二塁に送球したが、ボールがそれたため遊撃手がグラブを投げつけて止めた。どうなるか。</p> <p>〔解説〕</p> <p>① 四球で出塁した打者走者が、一塁に達する前に捕手が二塁に送球した場合は、本塁を基準に2個の塁が与えられるので打者には二塁までの進塁が認められる。従って、打者には「四球」による進塁と、グラブを投げ当てたことによる「失策」での進塁を記録する。（図①）</p> <p>② 四球で出塁した打者走者が、一塁に達した後に捕手が二塁に送球した場合は、一塁を基準に2個の塁が与えられるので打者には三塁までの進塁が認められる。従って、打者には「四球」による進塁と、グラブを投げ当てたことによる「失策」での進塁を記録する。（図②）</p>	初版採用

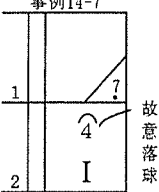
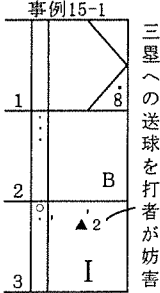
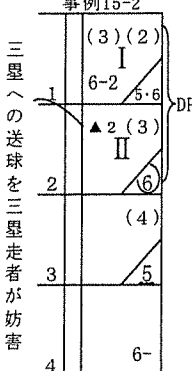
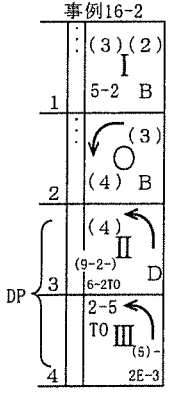
スコアリングマニュアル未採用事例一覧（第4版迄）

（公財）日本ソフトボール協会記録委員会

未採用内容詳細

<p>4</p>	<p>四球と死球</p>	<p>事例7-1 二死満塁。6番打者は四球を選んだが、三塁走者が本塁を踏む前に、二塁走者が三塁をオーバーランしたところでタッチアウトとなり、タイムプレイのため、この回の得点は認められなかった。打者に四球を記録してよいか。</p> <p>〔解説〕 四球による押し出しの得点は認められなかったが、打者には四球を記録してよい。</p>	<p>事例7-1</p> 	<p>初版採用</p>
<p>5</p>	<p>打撃妨害</p>	<p>事例9-1 無死一・三塁。次打者の初球にスクイズが行われたが、捕手が打者の打撃を妨害した。打者には打撃妨害による進塁、走者には不正投球による進塁を認めたが、どのように記帳するか。</p> <p>〔解説〕 打者は打撃妨害（捕手失策）による出塁とするが、三塁走者の本塁進塁は、打撃妨害によるものではなく、不正投球による進塁とする（不正投球を優先）。よって、この得点は自責※三番打者の初球のボールをカウントしない。</p>	<p>事例9-1</p> 	<p>初版採用</p>
<p>6</p>	<p>刺殺</p>	<p>事例12-2 1番打者の打順で2番打者が打撃を行い、三塁ゴロでアウトになった。この直後、守備側の監督から打順誤りのアピールがあった。1番打者の刺殺は誰に与えるか。</p> <p>〔解説〕 アピール前のアウトは取り消されることはないので、2番打者に対する刺殺は一塁手に与え、打順を抜かされた1番打者の刺殺は捕手に与える。</p>	<p>事例12-2</p> 	<p>第3版採用</p>
<p>7</p>	<p>失策</p>	<p>事例14-2 1番打者が初球を打って平凡な三塁ファウルフライとなった。しかし、三塁手がこれを落球。1番打者は次の球を打って二塁ゴロでアウトになった。ファウルフライ落球はなかったものとしてよいか。</p> <p>〔解説〕 三塁手はファウルフライを落球したことにより、打者の打撃時間を延長させたことになるので失策を記録する。たとえその打者が結果的にアウトになったとしても、ファウルフライ落球による失策は取り消さない。</p>	<p>事例14-2</p> 	<p>第3版採用</p>
<p>8</p>	<p>失策</p>	<p>事例14-4 無死一塁。2番打者の右前安打で一塁走者は一気に三塁を狙った。右翼手から三塁への送球は十分間に合うタイミングであったが、太陽光線が三塁手の目に入って捕球できず、三塁セーフとなった。失策は右翼手と三塁手のどちらにつければよいか。</p> <p>〔解説〕 太陽の光線または夜間照明のライトが、捕球しようとした野手の目に入って、捕球できなかったときは、そのような送球をした野手に失策を記録する。</p>	<p>事例14-4</p> 	<p>第3版採用</p>

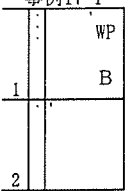
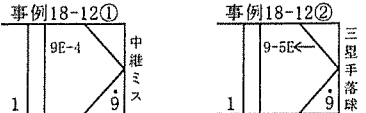
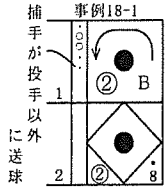
未採用内容詳細

<p>9</p> <p>失策</p>	<p>事例14-7</p> <p>無死一塁。2番打者は二塁手前に小フライを打ち上げた。ダブルプレイを取ろうとした二塁手は容易に捕球できるはずのフライをグラブに触れた後、故意に地面に落とし、すぐに拾って二塁ベースに送球して一塁走者を二塁で封殺。遊撃手から一塁に送球されていったんはダブルプレイとなった。しかし、審判員は二塁手の故意落球を適用して打者走者をアウトにした。フライ落球による失策を記録しなくてよいか。</p> <p>〔解説〕 故意落球が適用され、打者走者がアウトとなった場合、一塁走者は元の一塁に戻り試合を再開する。なお、打者走者がアウトになったことから、二塁手の故意による落球には失策を記録しない。「故意落球」のメモを残す。</p>		<p>第3版採用</p>
<p>10</p> <p>守備妨害</p>	<p>事例15-1</p> <p>無死一・二塁。3番打者の2球目に走者はダブルスチールを企てたので、捕手は三塁へ送球しようとしたが、打者席外へ出た打者と偶然接触して送球することができず、走者はそれぞれ進塁した。しかし、捕手の送球を妨害したとして、守備妨害が適用され</p> <p>〔解説〕 偶然といえども、打者席外へ出た打者が捕手の三塁への送球を妨害したことにより、守備妨害が適用され、打者はアウトで、各走者は妨害発生時の塁へ戻らなければならない。 なお、3番打者の「▲2」は、投球数をカウントしないことに注意しなければならない。</p>		<p>初版採用</p>
<p>11</p> <p>守備妨害</p>	<p>事例15-2</p> <p>無死満塁。4番打者は遊撃ゴロを打ち、三塁走者は本塁で封殺された。その際、三塁走者がダブルプレイを狙って三塁へ送球しようとしていた捕手を突き飛ばして妨害し、アウトが宣告された。どのように記帳するか。</p> <p>〔解説〕 封殺された三塁走者が、6-2-5のダブルプレイを阻止するために捕手のプレイを妨害したので、守備妨害が適用され、このプレイの対象者である二塁走者もアウトになる。 なお、守備妨害が発生したときは、他の走者は妨害発生時の塁に戻らなければならない。 しかし、このケースでは打者は一塁への安全進塁権が与えられるので、フォースの状態で押し出された一塁走者は二塁に進むことができる。</p>		<p>初版採用</p>
<p>12</p> <p>ダブルプレイとトリプルプレイ</p>	<p>事例16-2</p> <p>無死満塁、4番打者の三塁ゴロで三塁走者は本塁で封殺（一死）された。さらにダブルプレイを狙った捕手が一塁へ転送したが、この送球が悪送球となり、二塁走者は本塁へ向かった。球はバックアップをした右翼手から本塁へ送球されたが間に合わず二塁走者は生還。捕手は二塁へ向かっていた打者走者をアウトにしようとして遊撃手に送球したがセーフとなり、それを見てすでに三塁に達していた一塁走者が本塁へ向かったが、遊撃手から捕手へ送球され、本塁タッチアウト（二死）になった。その間に打者走者はさらに三塁へ向かったが、捕手から三塁手へ送球されタッチアウト（三死）となった。トリプルプレイとしてよいか。</p> <p>〔解説〕 4番打者の三塁ゴロにともなって3人がアウトになっているが、三塁走者の本塁封殺（一死）と一塁走者の本塁でのタッチアウト（二死）の間に、捕手の悪送球（失策）が介在した場合は、連続したプレイとはならないので、トリプルプレイではない。しかし、一塁走者のアウト（二死）と打者走者の三塁でのタッチアウト（三死）は連続したプレイで2つのアウトが成立しているため、ダブルプレイが記録される。</p>		<p>初版採用</p>

スコアリングマニュアル未採用事例一覧（第4版迄）

（公財）日本ソフトボール協会記録委員会

未採用内容詳細

<p>13</p>	<p>暴投</p>	<p>事例17-1 無死一塁。投手が投球動作に入り、落球してしまった。走者はそれを見て二塁に達した。どの様に記帳したらよいか。</p> <p>〔解説〕 投球動作中に落球した場合、インプレイであり、これによって塁上の走者が進塁したとき、投手の「暴投（WP）」によるものとして記帳する。</p> 	<p>初版採用</p>
<p>14</p>	<p>自責点</p>	<p>事例18-12 打者が二塁打を打った。その直後、失策で三塁へ進んだ場合、アウトの機会について、次の事例では何度となるか。</p> <p>① 外野の中継ミスを見て、二塁から三塁へ進んだ場合</p> <p>② 二塁から三塁へ一気に進んだが、塁手の落球で生きた場合</p>  <p>〔解説〕 ① 打者走者が二塁で止まって、右翼手から二塁手の送球が悪送球となったので、この悪送球をみて二塁から三塁へ進んだ時の失策は、アウトの機会とみなさない。 ② 打者走者が二塁から三塁へ向かった。送球がよければ、または落球がなければアウトになった場合の失策は、アウトの機会1度と数える。</p>	<p>初版採用</p>
<p>15</p>	<p>自責点</p>	<p>事例18-1 無死走者なし。1-2後の4球目を捕手がストライクと思い、三塁へ転送した。球審はボールを宣告し、さらにペナルティ1ボールが与えられ3-2となった。次の投球はボールとなり、「四球」となった。この走者の得点は自責点の対象とするのか。</p>  <p>〔解説〕 捕手によるペナルティ1ボールには失策を記録しない。従って、その後、四球で出塁したとしても自責点対象の走者となる。 なお、当然アウトの機会として数えない。 本事例以外に20秒ルールや準備投球超過についても同様に「メモ」書きを残すだけでよい。</p>	<p>第3版採用</p>