

一〇一〇年版

# 中華民國棒球記錄法

中華民國棒球協會 編印

一〇一〇年

中華民國 棒球 記錄 法

中華民國棒球協會 印製

<u>目</u>	<u>錄</u>	<u>頁次</u>
序		1
前　　言		2
符號程式簡介		3-6
一、擊球員出局(BATTER OUT)		7
二、擊球員上壘、跑壘員進壘		8
三、跑壘員出局(RUNNER OUT)		9-10
四、替補及調換守備位置		10-11
五、投手之自責分(EARNED RUN)		11-19
六、比賽成績的記錄與計算		20-39
七、成績的百分比或機率之計算及統計		39-49
八、記錄員應注意事項		46-49
九、實際記錄之範例		50-57
打擊順序表 (LINEUP CARD)		58

## 序

「棒球是團體戰，史事情報站」，我想這句至理名言，應該沒有人會反對，因為「蒐集情報、分析情報」已是近代棒球不可或缺的首要工作，所以「棒球記錄」的重要性已不在話下。

棒球的引人入勝及棒球參與人員的豐功偉業都是建立在棒球記錄上，教練、球員依靠它來知己知彼、屈敵取勝，記者，球評也仰賴它來撰寫新聞、分析球局，而棒球主事者更以它作為選拔、推薦、獎勵、表揚的依據這些單調的數字、符號，竟然能帶來無窮棒球樂趣，掀起如戲劇般起伏、曲折的高潮！或許球場上的掌聲與榮耀可能隨著時空轉換而被淡忘，但棒球記錄上的一筆一畫，卻是歷久彌新、永不磨滅的！

「棒球記錄」既有如此關鍵之需要，所以中華棒協全權委託素對棒球記錄有精闢見解及深入研究的本會技術委員陳義煌教授，負責最新版「棒球記錄法」的編撰，以提供國內從事、愛好棒球運動人士參考、本人謹代表棒協向陳義煌教授表示最高敬意與謝忱。

中 華 民 國 棒 球 協 會

理事長

辜仲諒

中華民國 109 年 3 月

## 前　　言

目前我國棒球記錄法並沒有受到重視，我國棒壘的第一線領導人員總認為教練、裁判、記錄之工作中，記錄工作是最輕易，無需具有高度之專業學識也可以勝任，其實在正式的錦標賽中，公認記錄員所需具備之專業知識要比裁判多，例如對於棒球規則之研讀來說，教練研讀至第八章，裁判研讀至第九章也許能夠勝任，但記錄務須研讀至第十章方得勝任，若對前面一至九章之規則未能十分理解者是無法瞭解第十章的記錄規則的。

本篇記錄法是為提高我國棒球記錄之內容，發揮記錄應有的功效，盼望建立我國棒球記錄講習會及公認記錄員制度而編寫。文中之資料來源依據是參閱美日版有關棒壘球記錄之書刊、文獻及筆者多年來的心得，盡量採取具體的範例來詮釋記錄之有關規則。在記錄之程式及符號方面融合美國與日本之一般業餘模式，採用筆者認為較為適合國人，較為便利而簡要之方式。

本篇中式棒球記錄法具有下列特徵：

1. 為方便於人腦或電腦的解讀及各項成績之統計起見，把進壘、得分、出局等程式及各種代號及符號作簡化統一，在避免使用相似符號之原則下如 WP、PB、BB 等簡化為 W・P・B，如內野高飛球 (Infield fly)、擊跑員碰觸自己擊出之界內球、跑壘員碰觸界內球、跑壘員碰觸處理擊球之野手、後位跑壘員追越前位跑壘員等，不用英文字母而以如 〔 〕、X、▲、■、○ 等符號來表示。
2. 對於攻方之進壘、得分、出局及守方之助殺、刺殺、失誤、捕逸、暴投等是功是過分明記載於所發生之壘格子內。
3. 無關功過之進壘(依規則不計入成績者)須在程式符號中加上( )括弧把它括起來，便於統計時可避免重覆計入，其他屬於功或過須計入成績者不使用括弧。
4. 只有助功進壘時才使用助功擊球員之代號(漢字之小寫數字如一、二、三)記入所發生之壘格子中。不屬助功之進壘須把擊球員代號用( )符號括弧起來。跑壘員被刺殺時不可記入擊球員之代號。
5. 採用箱型分壘格子式記錄，把擊球員上壘或出局，跑壘員進壘或出局之原因符號依照程式記入行為 (play) 發生之各壘格子中，中央菱形格子記入得分，出局、殘壘符號。從記錄之內容中可看出(解讀出)一切賽情之過程，並算出攻守雙方球員之各項詳細成績，並評定其功或過。



# 棒球記錄法所使用之符號程式簡介

## 一、守備位置符號(代號)：

職稱及情況說明	符號
投手(Pitcher)	1
捕手(Catcher)	2
一壘手(First baseman)	3
二壘手(Second baseman)	4
三壘手(Third baseman)	5
游擊手(Shortstop)	6
左外野手(Left fielder)	7
中外野手(Center fielder)	8
右外野手(Right fielder)	9

## 二、中央菱形格子內使用之符號：

得分不屬於投手之自責分	○
得分屬於投手之自責分(Earned run)	●
一出局(One out)	I
二出局(Two out)	II
三出局(Three out)	III
殘壘(Left on base)	ℓ

## 三、投球(球數)欄內使用之符號：

沒有揮棒之好球(Strike)	○
揮棒落空之好球(Missed struck)	⊕
壞球(Ball)	—
界外球(Foul ball)	△
擦棒被捕球(Foul tip)	▲
觸擊落空(Missed bunt)	◎
觸擊成界外球(Bunt foul)	△

因野手捕接界外飛球失誤致使擊球員延長打擊時  
視失誤之野手分別以 2E、3E、5E、7E、9E 等符號  
來代替一般之△(界外球)符號。

## 四、擊球(被擊出之球)性質符號：

滾地球(Ground ball)	)
高飛球(Fly ball)	^
平飛球(Line drive)	—
界外飛球(Foul fly)	F)
觸擊球(Bunt ball)	~~

## 五、擊球員上壘之原因符號：

一壘安打(One base hit)	/
二壘安打(Two base hit)	>
三壘安打(Three base hit)	>>
全壘打(Home run hit)	◇
場內全壘打(Inside the park Home Run)	◇ <sub>IHR</sub>
內野安打(Infield hit)	△
四壞球保送(Base on ball)	B
故意四壞球保送(Intentional base on balls)	IB
野手之失誤>Error)	E
觸身球(Hit by pitch)	D
妨礙打擊(Defensive interference)	IF
例如捕手妨礙打擊時，捕手代號 2 之後面加原因符號 IF 來表示捕手之過失(失誤)2IF	
野手選擇(Fielder's choice)	FC
還未碰觸或還未通過內野手之界內球在界內區碰觸裁判員	⌚

## 六、擊球員被刺殺或被判出局之原因符號：

三振出局(Strike out)	K
內野高飛球出局(Infield fly out)	≈
擊球跑壘員碰觸自己所擊出之界內球	X
擊球員違規出局(Illegally play)	IP
故意落球(Intentionally drops a fair fly or line drive)	6 6
擊球員順序錯誤(Batting out of turn)	BOT
擊球員妨礙守備(Offensive interference)	
例如妨礙捕手之守備被判出局時，原因符號 IF 之後面加捕手之代號 2 如 IF2 表示給捕手刺殺之記錄。	
高飛球或平飛球被接殺(Fly-Caught) 高飛球或平飛球之符號下面加接球野手之代號，如被中外野手所接捕者 8 或 6 接獲其他野手之傳球後刺殺使之出局時，傳球者之職位代號與接球者之代號中間用傳球符號一連結之，如游擊手傳給一壘 6-3。	

接獲擊球之野手自己觸壘而構成刺殺時，野手之職位代號左邊加上 A 之符號如 A3。(Alone to tag bag)

接獲擊球之野手自己直接觸殺擊球跑壘員時，野手之職位代號左邊加上 T 之符號如 T3。

擊球跑壘員跑向一壘時在三呎線區外碰觸向一壘之傳球被判出局時，傳球者之職位代號與入壘野手之代號之間用 X 符號表示之如 2-X-3。

## 七、跑壘員獲得進壘之原因符號：

因擊球員成為擊球跑壘員之助功進壘時，以該擊球員之棒次代號一、二、三、四、五、六、七、八、九，分別記入所進取之壘格內表示該擊球員之進壘助功之記錄(功勞)。

### ADVANCE-SUPPORT

盜壘(Stolen base)	S
雙盜壘(Double steal)	<u>S</u>
三重盜壘(Triple steal)	<u><u>S</u></u>
投手暴投(Wild pitch)	W
捕手捕逸(Passed ball)	P
投手犯規(Balk)	BK
妨礙跑壘(Obstruction)	OB

傳球間之進壘又稱為趁傳進壘(Advance on throwing)例如利用中外野手傳球於本壘企圖刺殺奔向本壘之跑壘員時獲得進壘時，在進取之壘格子中以(8-2)符號表示之。

## 八、跑壘員被刺殺或被判出局之原因符號：

跑壘員碰觸界內球被判出局



跑壘碰觸處理擊球之野手被判出局



為躲野手之觸殺行動脫離三呎區被判出局(Line out) LO

接獲其他野手之傳球刺殺(不論封殺或觸殺)出局時，傳球者之守位代號，與接球者之守位代號中間用傳球符號一來連結表示之。

例如 6-4

接獲擊球之野手自己踏觸壘包形成封殺出局或觸球於壘之刺殺出局時，野手之守位代號左邊加上 A 之符號如 A4 記入被刺殺之壘格子內。

接獲擊球之野手直接觸球於跑壘員之身體使出局(觸殺)時，野手之守位代號左邊加上 T 之符號如 T6 記入被刺殺之壘格之內。

後位跑壘員追越前位跑壘員被判出局 ∞ 如發生之地點靠近游擊手時則以 ∞ 6 表示之。

牽制出局 (Pick-off) PO 如被投手牽制出局於一壘時以 P01—3 表示之。

被促請裁決出局(Appeal out)提前離壘或漏踩壘包 AP 加野手代號 AP3。

## 九、其他符號：

高飛犧牲打(Sacrifice fly) □ 例如: 7或8或9或7E或8E或9E。

犧牲觸擊(Sacrifice bunt)刺殺程式外面以□符號框起來例如: 5-3或1-3或2-3或3-4或5E或1-3E或2E-或3E或3-4E。

雙殺(Double play) DP {或} DP

三連殺(Triple play) TP {或} TP

代打(Pinch Hitter) PH|

代跑(Pinch Runner) PR\_

換投手(Pinch-hitting change) \

每一局之攻擊結束 //

擊球員雖三振但因暴投獲得上壘 KW

擊球員雖三振但因捕逸獲得上壘 KP

擊球員雖三振但因暴投成為擊球跑壘員被傳球於一壘之刺殺 K<sup>2-3</sup><sub>(W)</sub>

擊球員雖三振但因捕逸成為擊球跑壘員被傳球於一壘之刺殺 K<sup>2-3</sup><sub>(P)</sub>

盜壘被刺(Caught Stealing) CS

逆跑(Reverse Run) 被判出局 Rr

放棄上壘或進壘(Abandonment of Base) AB

## 一、擊球員出局(Batter out)之範例：

例 1：第一棒二好，二壞後因第三好球沒有揮棒被判三振出局，除擊出之最後一個有效球以●符號表示外，其他之投球依照規定之符號記載於投球欄內，是揮棒落空之三振或者沒有出棒之三振要看投球欄之最後一球可知。

第二棒揮棒落空之三振出局，二出局。第三棒揮棒落空之三振，該投球落在本壘板前，捕手撿起球傳給一壘手刺殺出局，三出局。(W)括弧 W 表示因擊球員被刺殺該暴投不計數。

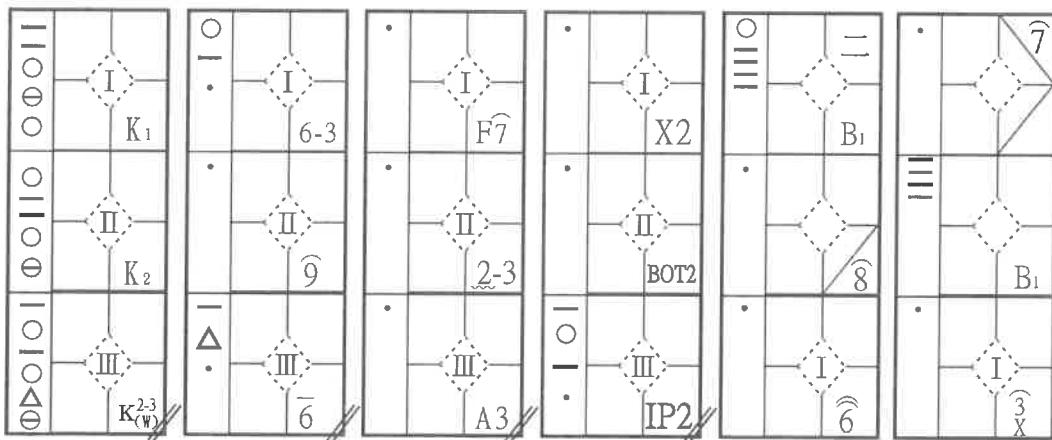
例 2：第一棒一好，一壞後擊出游擊滾地球傳給一壘手被刺殺出局，一出局。第二棒右外野飛球被接殺出局，二出局。第三棒游擊平飛球被接殺出局，三出局。

例 3：第一棒左外野界外飛球被接殺出局，一出局。第二棒捕手前觸擊球傳給一壘手刺殺出局，二出局。第三棒一壘滾地球，一壘手持球自踏一壘，三出局。

例 4：第一棒擊出靠近本壘之界內反彈球在界內區碰觸該球被判出局，一出局，記捕手之刺殺。輪及第二棒打擊時第三棒出來打擊，擊出安打上一壘，守方提出錯位打擊之促請裁決成立，正位之第二棒出局。第三棒違規擊球被判出局，三出局。依規則之規定第二及第三之出局中給予捕手刺殺之記錄。

例 5：第一棒四壞球上壘，第二棒中外野之一壘安打，形成一、二最有跑壘員，第三棒擊出游擊手上空之易接高飛球，裁判宣告內野高飛球，擊球員出局，一出局。

例 6：第一棒左外野之二壘安打，第二棒四壞球上壘，第三棒擊出一壘手上方之易接飛球，一壘手企圖雙殺，把球接進手套後故意掉落完成雙殺，裁判宣判故意落球，擊球員出局，一出局，跑壘員回原壘。



例1

例2

例3

例4

例5

例6

## 二、擊球員上壘，跑壘員進壘之範例：

例 1：第一棒四壞球上壘，第二棒犧牲觸擊，推進第一棒進二壘，因一壘手之失誤上一壘，第三棒三壘滾地球，三壘手傳一壘成為暴傳使第一棒進取本壘得分，使第二棒進取三壘。

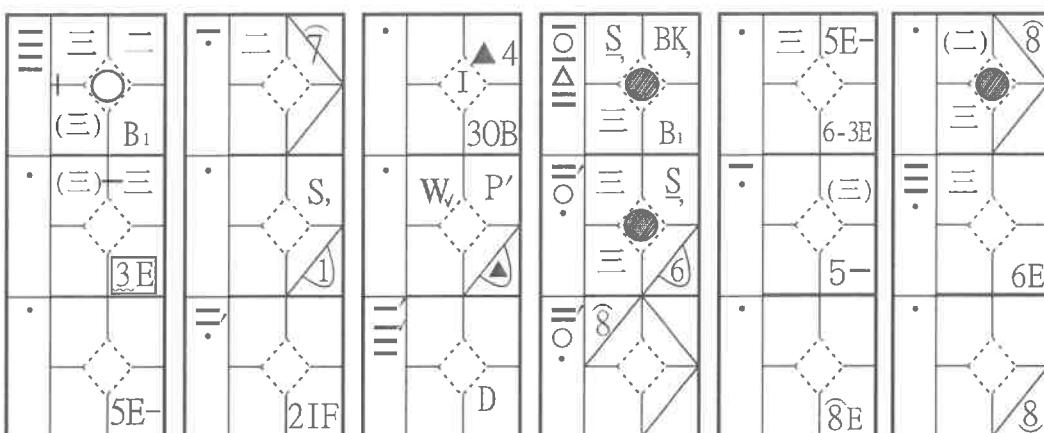
例 2：第一棒左外野二壘安打，第二棒投手前內野安打，推進第一棒進三壘，第三棒打擊投手之第二球時第二棒盜二壘，第三棒於第三個投球時被捕手妨礙打擊上一壘。

例 3：第一棒擊出投手，一壘間滾地球，投手處理擊球，一壘手阻礙擊跑員獲妨礙跑壘上一壘，第二棒擊出二壘滾地球，該球觸及進壘中之一壘跑壘員，第一棒被判出局，依規則 10.05(5)記第二棒之安打，第三棒打擊，第一球捕手捕逸第二棒進取二壘，第三球時投手暴投進取三壘，第三棒第四球觸身死球上一壘。

例 4：第一棒四壞球上壘，第二棒打擊第一球時投手犯規第一棒進二壘，第二棒游擊內野安打，第三棒打擊，第二球時雙盜壘成功，一棒進取三壘，二棒進取二壘，第三棒中外野三壘安打，第一棒第二棒得分。

例 5：第一棒游擊滾地球，傳一壘，一壘手失誤上壘，第二棒三壘滾地球三壘手傳二壘成為暴傳第一棒進三壘，第二棒靠野手選擇上一壘，第三棒擊出中外野飛球，中外野手漏接使第一棒進三壘，第二棒進二壘，其中記錄員判斷第一棒不管中外野手有沒有失誤都可以於接殺後由二壘進取三壘，所以記三棒之助功進壘以三符號表示，第二棒若沒有中外野手之失誤則不可能進二壘所以用(三)表示不是靠第三棒之助功而是靠中外野手漏接第三棒之飛球時所獲得之進壘。

例 6：第一棒中外野二壘安打上壘，第二棒游擊滾地球，游擊手失誤上一壘，記錄員判斷若沒有游擊手之失誤第一棒只能停留在二壘不可能進取三壘所以用(二)括弧二表示，第三棒中外野一壘安打，第一棒進本壘得分，記第三棒之打點，第二棒進三壘。



例1

例2

例3

例4

例5

例6