

速報配信員の 作業ガイド

2021年1月
Omyu Technology 株式会社



はじめに

本資料は、一球速報の配信員を対象とし、速報配信業務をスムーズに漏れなく遂行するために、配信員が実施すべき作業、事前に準備すべきこと、作業上の注意点などをまとめたものです。

EasyScoreの機能や操作の詳細については、別途マニュアルを用意していますので、そちらをご参照ください。

1. 速報配信員の責任

試合を記録する配信員は、速報の要を担う重要なスタッフです。
責任を持って取り組みましょう。

- ① 大会の試合規則を熟知する。
- ② どちらのチームにも肩入れせず、公平な立場を守る。
- ③ 試合の進行に沿って正しい順序で正確にプレーを記録する。
※ 経験を積んで入力スキルを向上させる。
- ④ 大会の試合規則や審判の判断と違う判断をしない。
- ⑤ 状況に応じてすばやく適切に判断し、対処する。
※ 自身で対処できそうもない問題が発生したら、直ちにヘルプを求める。
- ⑥ 「正しく、漏れなく、遅延のなく試合を記録すること」が配信員の役割。
- ⑦ 入力しているデータはリアルタイムで外部に配信されていることを常に念頭におく。

2. 前日までの準備・確認

(1) 入力用端末の確認

- iPadやiPhoneを十分に充電する。
- 2試合以上入力する場合は、必ず予備バッテリー・充電器を持参する。
- Wi-fiを使う場合は、Wi-fi機器の調子も確認しておく。
- 予備用の入力端末があればベスト。

(2) EasyScore (アプリ) の確認

- 最新バージョンに更新しておく。
- 入力予定の試合入力者 = 自分となっていることを必ず事前確認する。
- 「スタメン・ベンチ入り」画面で両チームの大会出場選手を確認する。
- 予告先発の発表があれば、入力しておく。

(3) 持ち物の確認

- メモ用紙と筆記用具
- 雨具、帽子、めがね、防寒具、モニター反射対策（外光で画面が見辛いとき）、タオルなど直射日光から端末を遮るもの（夏場に端末を「高温注意」させない為）

(4) 球場までのアクセス確認

- 球場までの経路、所要時間を再確認しておく。
- 遅くとも試合開始30分～1時間前には到着できるよう余裕を持って計画する。



入力者名が自分か確認



出場選手が表示されているか確認

3. 球場到着後の確認

(1) 入力しやすい席の確保

- 公式記録と並行運用の場合、公式記録員の隣の席がベスト。
- ボールが飛んだ位置、全選手の動きが目視できる場所か確認する。
- 場内アナウンスが聞こえやすいか確認する。

(2) 端末、通信状況

- 端末機器の電池残量、動作を確認する。
- 電波、Wi-fiの状況を確認する。

(3) 電子掲示板・スコアボードの表示

- 選手情報が表示されるか確認する。
- ヒット数、エラー数、BSOカウント、球速が表示されるか確認する。
- 場内アナウンスされるか確認する。

(4) スタメン表、公式スコアブックの資料の入手先の確認

- 入手ルートまたは置き場所を確認する。

(5) その他

- 球場設備（出入口、洗面所など）を確認しておく。



公式記録員の隣だと都度、プレー内容を確認できる。



バックネット裏はスコアボード、ボールや選手の動きが確認しやすい。

4. 試合開始前の準備

(1) 電波、Wi-fiの接続状況を再度確認

(2) 「試合編集」→「試合基本情報」の確認、入力

- 第n試合
- 日付
- 開始時間
- 入力者
- 球場
- 天気
- 審判



試合基本情報

(3) 「試合編集」→「試合設定」の確認、入力

- 投球コース「あり」
- 投球入力モード「投球結果+球種」
- 打球方向「詳細」
- 延長戦設定
- タイブレーク設定
- コールドイニング設定



試合設定

4. 試合開始前の準備

(4) 先攻後攻、オーダー表の反映

先攻後攻の確認

□ 紙のオーダー表に記載している先攻後攻を確認し、違っていれば切り替える。

打順	位置	氏名	出身校	背番号
1	8	角 山	花政大	31
2	6	山	国士館大	0
△	4	下 川	駒澤大	1
△	7	大ノ 浦	寺徳大	4
☆	5	筒 川	東工大	36
6	10	折 野	玉白工大	25
△	3	香 納	柳屋大	10

打順	位置	氏名
△	9	吉
2	5	津
△	7	井
4	D	佐
△	2	辻
6	3	山
△	8	鈴



スタメンの入力

① 「試合編集」→「スタメン・ベンチ入り」

② 紙のオーダー表の打順通りに選手アイコンを長押ししながら守備位置へドラッグする。

※ 選手を配置する際、正しいチームのスタメンが選択されているか画面上部のチーム名を確認する。
選手は背番号ではなく、選手名で探して配置する。

4. 試合開始前の準備

- ③ オーダー表の選手を全て配置したら打順と守備位置が正しいか確認する。
 - ※ 守備が違う → 選手アイコンを正しい位置に修正。
 - ※ 打順が違う → 画面左の「ラインアップ」の選手を正しい順に修正。
- ④ ベンチ入り選手のアイコンをタップしてベンチ登録する。（選手の背景に色がつけばOK）
- ⑤ 終わったら「登録」して、もう片方のチームも同じように配置して登録する。



※ スタメン画面に出場選手がない場合は「7.その他 参考資料（1）出場選手の追加、（2）出場選手の新規登録」参照

4. 試合開始前の準備

(5) 一球速報の表示確認とオーダー表の写真をアップロード

先攻後攻、スタメンの表示確認

- 先攻後攻、スタメン登録完了後、紙のオーダー表と一球速報 (<https://baseball.omyutech.com/>) の該当試合の先攻後攻、スタメン (ベンチを含む) が同じか確認する。

★確認項目

- 先攻後攻
- スタメンの打順
- 選手の氏名 ※ 正しい漢字が使われているか。
- 守備位置
- 背番号
- ベンチ入り選手

The image shows a side-by-side comparison of a physical lineup card (left) and a digital scoreboard interface (right). Both are labeled with callouts for '先攻後攻' (Offense/Defense), 'スタメン' (Starting Lineup), and 'ベンチ' (Bench).

スタメン表 (Left): A physical document with two columns of player information. The left column lists players for the home team (NTT東日本) and the right column lists players for the away team (Honda). Each entry includes a batting order number, name, position, and jersey number.

一球速報 (Right): A screenshot of the OmyuTech website's scoreboard. It displays the same information as the physical card, including the starting order and reserve players for both teams.

Callouts: Three callout boxes with arrows point to specific areas on both documents: '先攻後攻' points to the top section, 'スタメン' points to the starting order table, and 'ベンチ' points to the reserve players table.



4. 試合開始前の準備

オーダー表の写真のアップロード

入力者連携されている場合

- 「試合編集」 → 「ディレクター連携」 → 「Scoreboard」 にオーダー表の写真をアップロードする。
※ 写真のアップロード時は「オリジナル画質で送信」をオフ状態に設定する。

(6) 試合開始待ち

- 試合開始のコールを待つ
 - ① 「試合編集」 → 「Play」 をタップして待機。
 - ② 審判の試合開始のコールを合図に「試合開始」をタップすることで試合開始時間が記録され、入力できるようになる。



5. 試合入力

(1) 試合入力中の注意点

試合中は、メリハリをつけて入力しましょう。

- Pitch by pitch (ピッチ・バイ・ピッチ) で記録しましょう。
 - ※ 投手の投げ方、打者の打ち方を常に確認する。
- フィールド上で起こった全てのプレーをできるだけ記録しましょう。
 - ※ 盗塁、四球、ヒット、失策、得点、アウトを含める。
 - ※ BSカウントやヒット、エラーなどは審判の判断に従う。
 - ※ スコアと走者の塁情報は何より大事。
- 全ての交代、守備位置変更を記録しましょう。代打が出た時のイニングチェンジ時は要注意です。
- 迷ったときは自分の判断で入力し、マークしたり、メモをしたりしましょう。
- 一連のプレーを見終えてから入力しましょう。
 - ※常にプレーの流れを覚え、入力操作に変換する訓練をしておく。
- 常にボールの動きを追いかけて、プレーの流れを追いかけてみましょう。

公式記録と併用運用の場合、公式記録員と協力、確認しながら入力

- 攻守交替時に公式記録員とイニング毎の球数を確認する。
- 次の事象は記録員に確認してから入力しましょう。
 - ① ヒット or エラー ② 長打 or 単打 + 送球間の進塁 ③ ワイルドピッチ or パスボール
 - ④ 選手交代 ⑤ 複雑なプレー

6. 試合終了後の正確性の保障

試合終了後の確認事項

- 最後のスコアをチェックしてから「試合終了」を押す。
- 「一球履歴」画面の右下の不整合チェックを確認する。
 - ※不整合チェックでは、打順の抜けや3アウトになっていないなど、試合成立の基本的なルールに沿ったチェックをします。不整合（赤×）がある場合、指摘箇所を訂正しましょう。
- 責任投手が出る場合、「試合編集」画面の勝利、敗戦、セーブ、ホールドを登録しましょう。
- 「試合編集」→「試合終了情報」の情報を確認する。
 - ※終了時間、終了イニング、得点が公式記録と同じか確認する。
- ボックススコアの表示や生成した電子スコアブックが作成されたかを確認する。
- 全球場の試合進行状況を管理している連盟の関係者に試合終了の連絡を入れましょう。
- 公式記録とEasyScoreの電子スコアブックを照合し、違っているところがあれば公式記録員と一緒に確認・訂正し、公式記録と電子スコアブックを一致させましょう。
 - ※ 照合方法については「7.その他 参考資料（4）照合と訂正」参照
 - ※ 訂正方法については操作動画「[EasyScore操作ガイド（3. 試合訂正編）](#)」参照

【資料】訂正方法の動画についてはQRからもご覧いただけます。



7. その他 参考資料

(1) 出場選手の追加

スタメン画面に「本大会選手の出場選手を追加しましょう。」と表示され、選手が表示されていない場合は、出場選手を追加します。

- ① スタメン画面右中央の出場選手追加（+選手の顔）をタップする。
- ② 追加方法から「出場選手一括追加」を選択する。
- ③ 登録済みの既存選手一覧から試合に出場する選手（ベンチを含む）をタップして選択する。
- ④ 登録するとスタメン画面に出場選手が表示される。

※ スタメン画面に出場選手が表示されているが、足りない場合は「選手一覧から追加」で追加する。



7. その他 参考資料

(2) 出場選手の新規登録

出場選手一覧追加にも選手がない場合、
新規登録します。

- ① スタメン画面右中央の出場選手追加（+選手の顔）をタップする。
- ② 追加方法から「新規選手」を選択する。
- ③ 「新規選手」画面の項目をできる限り入力して「確定」をタップする。



※ 新規選手画面で入力した情報が見えない場合、
iPhoneまたはiPadの設定を「ライト」に変更
します。



7. その他 参考資料

(3) 試合開始前中止（雨天など）、延期日の設定

雨天などで試合開始前に中止が決まった場合、試合開始前中止を設定します。

- ① 「試合編集」 → 「試合終了情報」 → 「終了状態」で「試合開始前中止」を選択する。
- ② 「終了理由」で中止の理由を選択する。
※ 一球速報で「試合開始前中止」の表示を確認する。

試合開始前中止になった試合の延期の日程が決まった場合、新しい日程の試合を立てます。

- ① 中止になった試合の延期の日程が決まったら、中止にした試合の「試合編集」 → 「試合基本情報」の「試合日」をタップする。
- ② 「変更した日程で試合を新規に・・・」のメッセージがでたら「確定」し、延期の日程を設定する。
※ 中止になった試合を複製し、新しく設定した日程で試合が作成される。
- ③ 順延になった他の試合は連盟に連絡し、大会管理者にE-leagueでの日程変更を依頼する。



終了状態と終了理由を設定



試合開始前中止にした試合の「試合日」をタップして日程を設定

7. その他 参考資料

(4) 照合と訂正

入力した内容を公式記録に合わせる。

- 集計された公式記録と入力した試合の電子スコアブックを照合する。

公式記録 (公式記録の一例)

電子スコアブック

7. その他 参考資料

照合のポイント

- ランニングスコア
イニングスコア（得点）、ヒット、エラー
- 試合基本情報
開始時間、終了時間、所要時間、球場、天気、審判情報
- 交代
交代後の打順、守備位置
- プレー内容
BSO、打席結果、送球順（刺殺、補殺）、走塁状況など
- 打撃成績
各打撃成績項目（打数、安打、得点、打点、残塁など）
- 投手成績
各投手成績項目（投球回、投球数、打数、自責点など）

■ 電子スコアブックの記号

× 見逃し	▲ ファール	
✖ 空振り	▲ バントファウル	
● ボール、ウェストボール、敬遠ボール		

	盗塁 四球		ワイルド ピッチ 死球		守備 妨害
	ストライク (空振り)		パス ボール 打撃 妨害		併殺
	ストライク (見逃し)		ボーク 申告 敬遠		盗塁死
	犠打		ダブル スチール		野手 選択
	犠飛		反則 打球		
	走塁 妨害				

7. その他 参考資料

自責点の付かない得点の訂正

- ① 公式記録の非自責点の得点時に打った打者を確認する。
- ② 一球履歴から該当得点時の打者のインプレーをタップする。
- ③ 投球画面の訂正ボタン（ボール+ペン）をタップして画面を左にスワイプする。
- ④ 走塁結果記録画面で得点（非自責点）した走者の右側の投手をタップする。

8-9	R	砂永	46	(5)	(2)
				(6)	7
			49		
			38		
5	K	岸本	5		
3	R	伊藤	37	(6)	(5)
8	R	高田	6	(7)	B
9-3	L	金児	31	(6)	B
				(7)	B
DH	R	星野	13		
2	R	丸山	2		



7. その他 参考資料

- ⑤ 自責点画面で「なし」を選択すると投手が外れる。
- ⑥ 全ての自責点を訂正後、画面右下のメニューから「再集計」をタップして電子スコアブックを再作成される。
- ⑦ 電子スコアブックの該当の得点が非自責点に変更されていることを確認する。



※ 「試合編集」画面の「成績（打撃、投手、守備）」からも自責点の値は変更可能ですが、電子スコアブックには非自責点（●→○）として反映しないので、通常はこの方法で変更しないでください。

関連資料

OmyuTech のサービスを利用したアマチュア野球大会の運営については、本書を含めて以下の資料を用意しています。用途に合わせてご利用ください。

① アマチュア野球大会の速報配信運用ガイド

連盟のスタッフを対象とし、E-league、EasyScore、および一球速報.comを利用した大会の速報配信の運用イメージを掴み、連盟スタッフが実施すべき項目とその概要を把握していただくための資料です。

<https://www.omyutech.com/wp-content/uploads/GuideLine-for-League.pdf>



② 速報配信ディレクターの作業ガイド

E-league、EasyScore、LINEを利用した大会運営に関わる連盟の速報配信ディレクターを対象とし、大会期間中の運営の流れのイメージを掴んでいただき、各スタッフの役割と作業の概要を把握していただくための資料です。また、参考として、大会期間中のLINEでのスタッフ間のやりとりの例文も掲載しています。

<https://www.omyutech.com/wp-content/uploads/GuideLine-for-Director.pdf>



③ 速報配信員の作業ガイド（本書）

EasyScoreアプリを使用して試合入力する速報配信員を対象とし、配信業務をスムーズに漏れなく遂行するために、配信員が実施すべき作業、事前に準備すべきことや作業上の注意点などをまとめた資料です。

④ EasyScoreアプリの自主勉強法

EasyScoreアプリを使用する初心者を対象とし、EasyScoreでの入力・訂正などの基本操作を習得し、試合入力のイメージを掴み、現場で円滑に入力できるようになっていただくための資料です。

<https://www.omyutech.com/wp-content/uploads/Guide-to-EasyScore.pdf>

