

第95回全国高等学校野球選手権大会の 勝因と敗因

～「流れ」という観点から～

桑原 朋亮¹⁾，内藤 景²⁾，谷川 聡³⁾

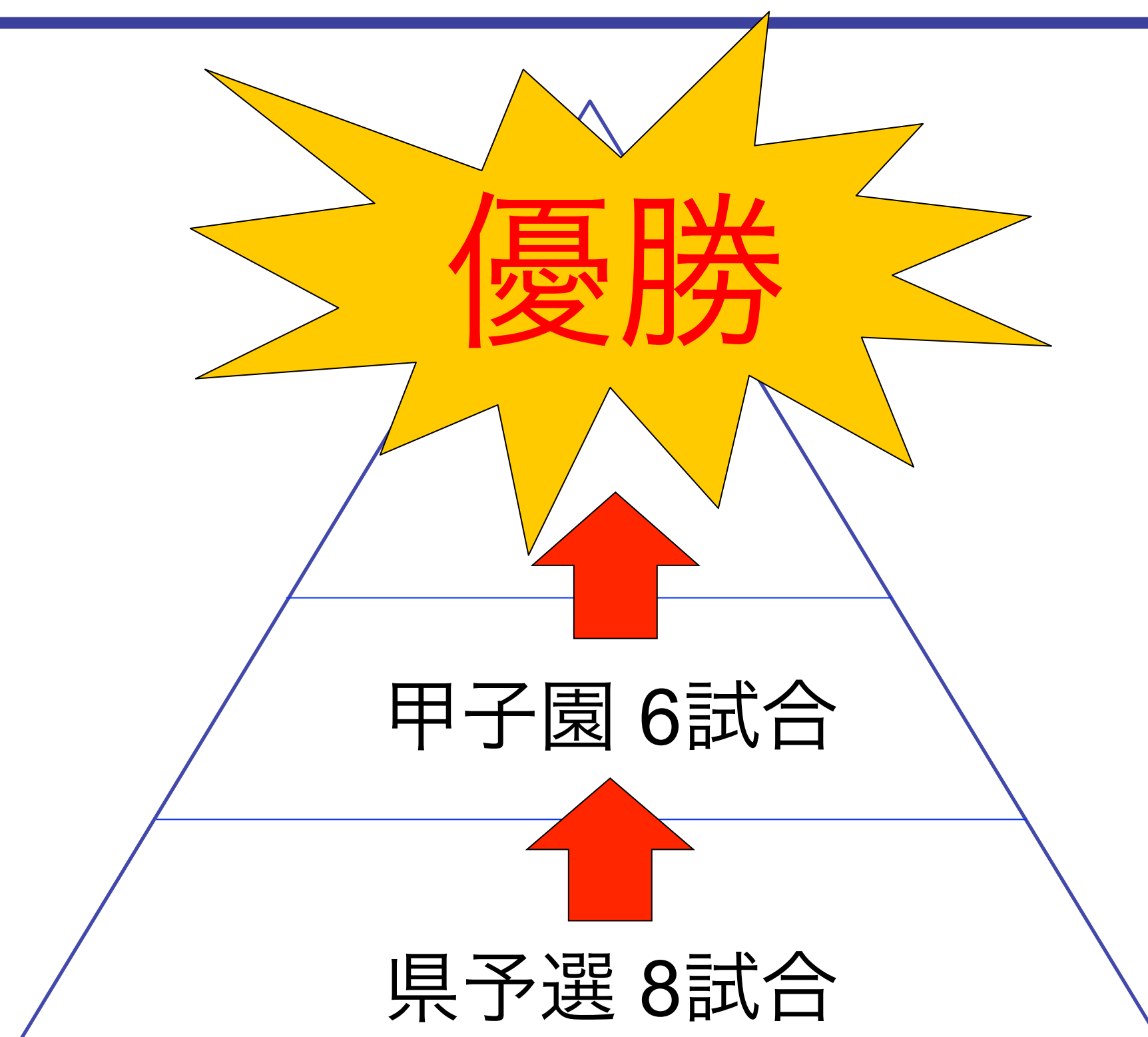
1)筑波大学 体育専門学群 2)筑波大学 人間総合科学研究科 3)筑波大学



【背景】

野球では，リーグ戦とトーナメント形式の試合が実施されるが，特にトーナメント形式では，一度も負けることが許されず，試合の「流れ」が非常に重要。

-甲子園で優勝するためには-
(全国最多190校の神奈川県の場合)



【目的】

試合の勝利チームが，どのように自チームに試合の「流れ」を引き寄せているのかを検証することで，試合を有利に進めるためのコーチング方法に有益な示唆を得ること。

【方法】

-対象-

第95回全国高等学校野球選手権大会
全49チーム，全48試合

-測定項目-

表.1 測定項目



Positive	連打	本塁打	併殺	三者凡退
Negative	与四死球	エラー	タッチアウト	バント失敗

-分析方法-

<2>

Positiveのみの基準値を1つでも超えていればAA，Negativeを含めばAとした。

48試合

<1>

Positiveの基準値を1つでも超えていればA，それ未満であればBとした。

<3>

Negativeの基準値を1つでも超えていればC，それ以外をDとした。

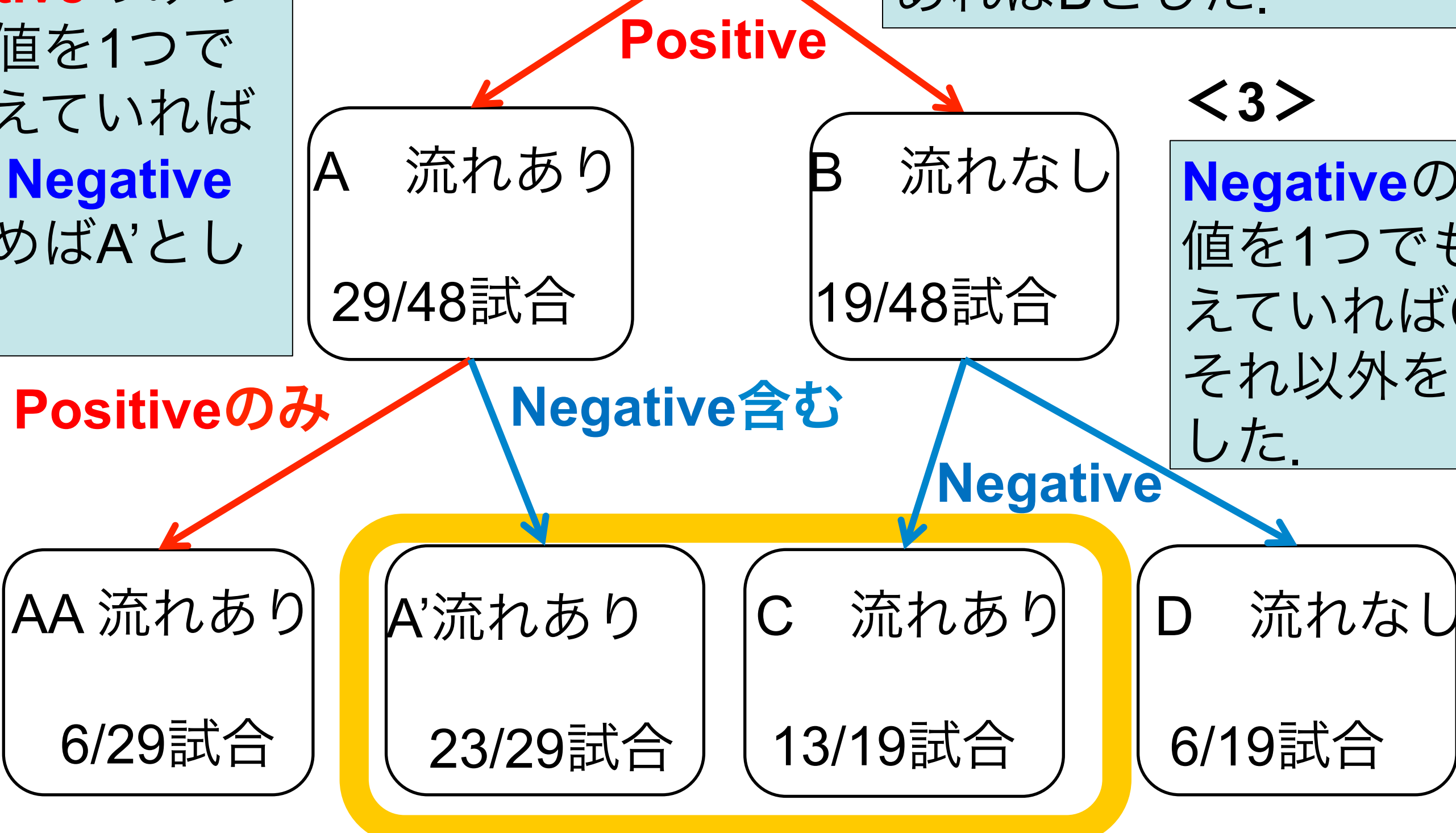


図.1 グループ分け

表.2 基準値

Positive	連打(3)	本塁打(1)	併殺(2)	三者凡退(4)
Negative	与四死球(4)	エラー(3)	タッチアウト(2)	バント失敗(2)

※()内数字が基準値

基準値＝平均値＋1 を四捨五入した値

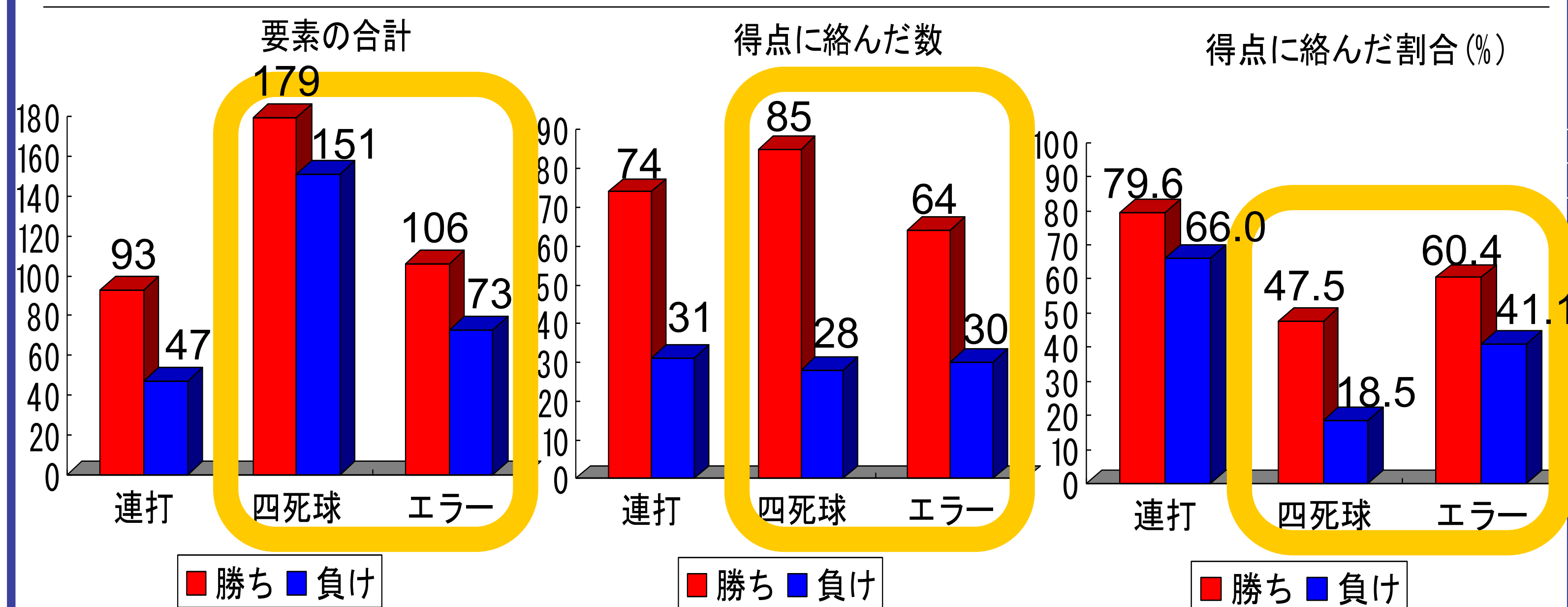
【結果】

表.3 全試合合計数

	Positive					Negative		
	連打(回)	本塁打(本)	併殺(個)	三者凡退(回)	与四死球(個)	エラー(個)	タッチアウト(個)	バント失敗(個)
全試合合計	140	37	90	310	330	179	92	73
勝ちチーム	93	25	38	132	151	73	53	37
負けチーム	47	12	52	178	179	106	39	36

表.4 全試合平均値

	Positive					Negative		
	連打(回)	本塁打(本)	併殺(個)	三者凡退(回)	与四死球(個)	エラー(個)	タッチアウト(個)	バント失敗(個)
全試合	1.46 ±1.31	0.39 ±0.64	0.94 ±0.90	3.23 ±1.51	3.44 ±2.33	1.86 ±1.44	0.96 ±0.89	0.76 ±0.86
勝ちチーム	1.94 ±1.44	0.52 ±0.77	0.79 ±0.82	2.75 ±1.49	3.15 ±2.20	1.52 ±1.22	1.10 ±0.90	0.77 ±0.97
負けチーム	0.98 ±0.96	0.25 ±0.44	1.08 ±0.96	3.71 ±1.38	3.73 ±2.43	2.21 ±1.57	0.81 ±0.87	0.75 ±0.73



【まとめ】

①攻撃では四死球で出した走者を還し，守備では四死球で出した走者を還していないことが勝ちチームと負けチームの大きな差であることが明らかになった。

②高校野球は，四死球とエラーを一つの得点源にし，守備ではそれらを失点に繋げないことで勝利を引き寄せられる可能性が示された。