

大学野球のゲーム分析

An analysis of baseball games played by University students

1K05A012

指導教員

主査 葛西順一先生

生島 大輔

副査 矢島忠明先生

1. 緒言

「野球」は明治初期にアメリカから伝えられたが、日本に入ると技術の追求よりも精神の鍛錬を優先する、いわゆる「精神野球」という日本流にアレンジした形で広まってきた。1)野球とは、2つのチームが攻撃と守備を交互に繰り返して勝敗を競う競技である。さまざまな攻撃方法があり、犠牲バント、スクイズバント、セーフティー・バント、ヒット・エンド・ラン、ラン・エンド・ヒット、バント・エンド・ラン、バスターバント、エバース、偽装スクイズ、盗塁、ダブルスチール、ディレードスチールなどが挙げられる。作戦として代表的になってくる打順の組み方は監督が相手チームの投手を想定しながらベストオーダーを組む。日本の野球界では、ノーアウトでランナー1塁または2塁上にいる場合送りバントがセオリーとされている。地道に得点を重ねて勝利をつかむゲームもあれば、強攻策に出てヒッティングを仕掛け、一気に大量得点を奪うといったゲーム展開がある。大きく分ける上気した二つが戦術として挙げられるがどちらを仕掛けることで得点を奪うことができるのか、私が大学4年間深く携わってきた、非常に身近な存在である大学野球のゲーム分析を行うことで相違点を知るために、本研究を行うに至った。

2. 方法

2008年に神宮球場で行われた東京六大学野球秋季リーグ戦の試合のべ49試合を分析対象とし、インターネットで配信された映像を、?得点確立と得点平均?先取点?先行・後攻?スクイズ?バント?盗塁?作戦の七つの項目から分析した。

3. 結果・考察

分析結果により以下のことがわかった。

先取点獲得チームの勝敗においては序盤に先制すると残りのイニングが長いので逆転される可能性もあり、中盤以降に得点を取らないと勝つ確立が低くなり中盤以降に入った先攻点だと逆転されにくいことがわかった。先攻と後攻の勝敗において分析結果より後攻のほうが若干有利であると思われる。カウント別のバント結果によるとどのストライクカウントからのバントでも特にバント結果の変化には影響しないことが分かる。走者位置別のバントの失敗を示している分析から走者が2塁ベース上にいる場合は変化球を投げてワイルドピッチになると走者が3塁もしくはホームに帰ってくる可能性がある。よってストレートが増え三振が少なくなるのではないかと考えられる。走者位置別のバント結果では走者が1塁の場合は成功しているケースが多く走者が2塁上にいるときは守備陣が走者を3塁に進めたくないという気持ちがあるためかバントの失敗も多くなっている。また2塁に走者がいるときは空振りがない。無死1塁の場面では、ヒッティングをすることが、得点確率も得点平均も共に高いことがわかる。無死1・2塁のケースでは、バントをしたときに、得点確率も得点平均も高いことがわかる。

4. 結論

先取点を獲得したチームの勝率は高い。しかし、先取点を獲得するイニングが序盤になるほど、残りのイニング逆転されることも多くなる。スクイズのサインが出されるのは、下位打線が多いことがわ

かった。スクイズの決まる可能性は低く、特に1ストライクからのスクイズは決まりにくい。スクイズのサインは下位打線に出されることが多く、意外にも変化球のほうが成功しやすい。スクイズは早いカウントで仕掛けられることが多く、バッテリーも早いカウントでウエストすることが多い。比較的早いカ

ウントで、スクイズが仕掛けられていることである。比較的、早い段階でスクイズのサインを出すことが多い。無死1塁のケースは、ヒッティングをすることが、得点確率、得点平均ともに高かった。無死2塁ではバントと盗塁が、得点に結びつけるための、より良い作戦だとわかった。