

スポーツ競技におけるアスリートおよび試合分析

愛知産業大学 情報学部 総合情報学科（設置認可申請中） 築瀬 康

目的

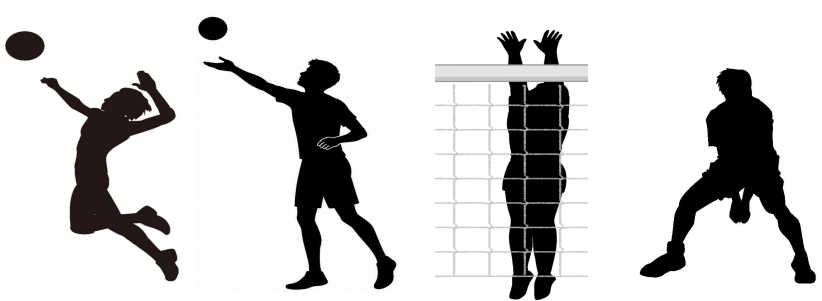
エース(以下、主力選手)が不調なとき、どの技術で・何人で補えば、チームは勝てるのか？
勝利につながる「チームで補うかたち」を見つけること。

背景

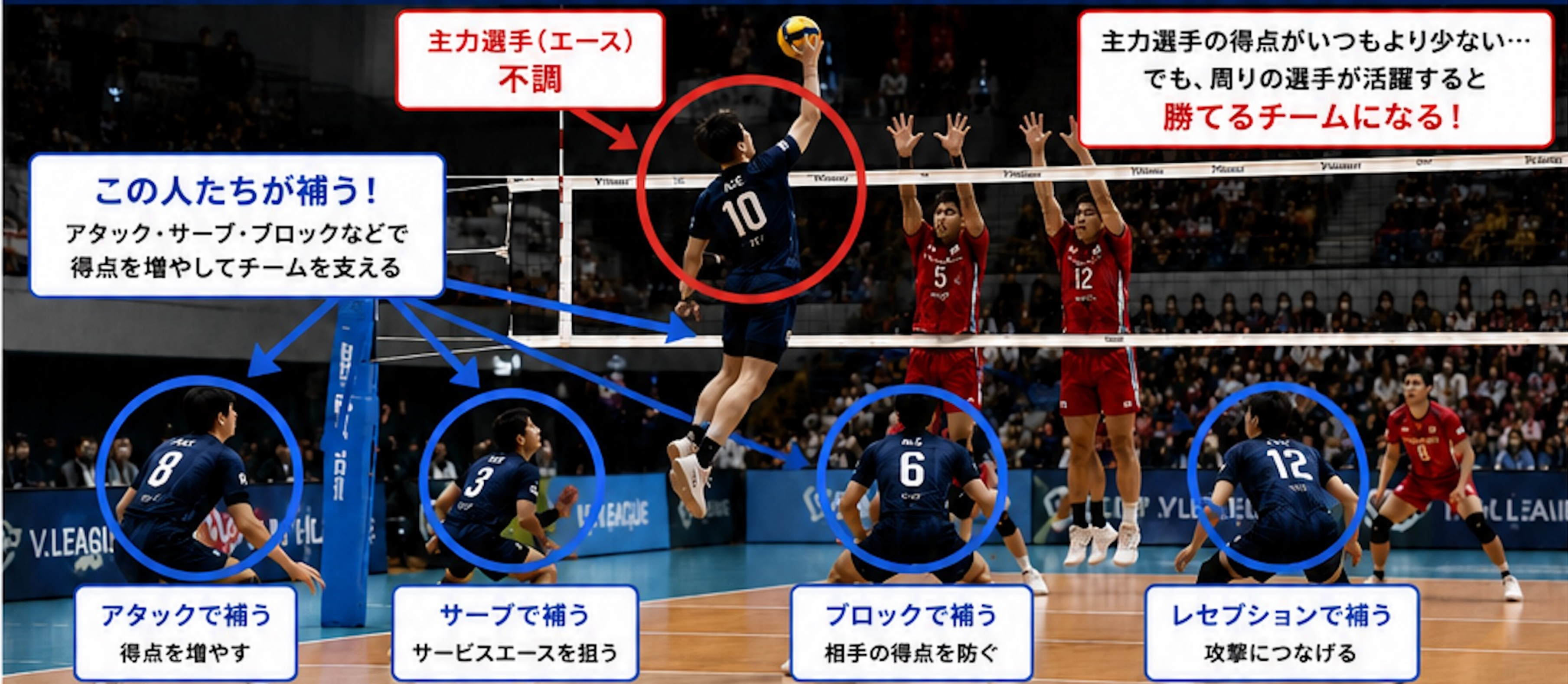
- ☑ チームスポーツでは、主力選手の調子が勝敗に大きく関わる。
- ☑ しかし、主力選手の成績低下を周りの選手の活躍でどう補うと勝利につながるのか十分に明らかではない。



分析対象

- SVリーグ男子 2025-26シーズン 全218試合
 - VolleyStationから出力される選手別の試合記録を使用
主分析: アタック・サーブ・ブロック
補助指標: レセプション
- 
- 主力選手 = 各チームでアタック試行数が最も多い選手

主力選手が不調なとき、周りの選手が補うことでチームは勝てる！



結果の想定

【例】
主力選手Aが不調であっても、
右の条件が揃うと

勝率は  %となる。

1試合で
○人で
○点を取れば
勝てる！

シーズン平均と比べて、

 選手B	アタック	+	☐	点
	サーブ	+	☐	点
 選手C	アタック	+	☐	点
	ブロック	+	☐	点
 選手D	アタック	+	☐	点

期待されるスポーツ場面への応用

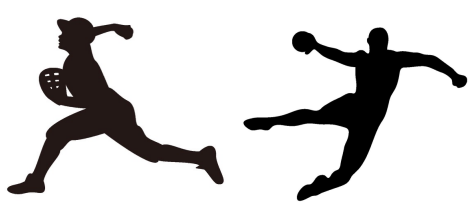
試合中の選手起用
不調時に誰を起用するか



控え選手育成・編成
誰の・どの技術を伸ばすか



他のチームスポーツにおける
選手間の補いにも展開可能



本研究により、主力選手だけに頼らない「チームで勝つかたち」を明らかにします。
(来年3月開催予定の日本バレーボール学会第32回大会にて発表予定)