

【兵庫神戸ポニーベースボールクラブ選手ステップチャート】

対象試合/期間：2026年7月5日(日) オープン戦①

神戸ポニー	1	0	0	0	0	1	1		3
	3	0	0	0	3	7	✖		13

カテゴリ	評価項目	AT	Y.M (中3 男子) チェック	K.Y (中3 男子) チェック	R.S (中3 男子) チェック	K.T (中2 男子) チェック	T.H (中2 男子) チェック	K.M (中2 男子) チェック	T.S (中2 男子) チェック	K.I (中2 男子) チェック	T.O (中1 男子) チェック	R.Y (中1 男子) チェック
攻撃	初球フルスイング 強い球を放った積極的な姿勢。空振り・芯で捉えた打球OK	2	4		2	2					1	
	塁打 1塁打⇒① 2塁打⇒② 3塁打⇒③ 本塁打⇒④	1	1	2	1	3	2	2				
	打点 1打点⇒① 2打点⇒② 3打点⇒③ 4打点⇒④	1				1						
	盗塁	1	2				2					
	四死球	1								1		
	犠打 スライズ含む	3					6					
	進塁打 進塁打(犠打含む)の徹底	3										
	積極走塁 相手の隙(暴投・バズボール)を突いた果敢な走塁 外野手の緩慢な動きを突いての進塁	5										
	カバリングポイント 暴投や失策を見越したカバリングで進塁を防ぐ	5										
守備	ポジショニング 打球が飛ぶ前のポジショニング変更(指示含む) 一歩目のチャージ	2										
	アウトカウント 捕球アウト・捕球+送球アウト	2					10	2	1	1		
	アウトカウント 得点を防ぐ送球アウト(+5AT)	5										
貢献・姿勢	グラント環境整備 トンボかけやベース周りの整備を自ら完遂した	5										
	ベンチ内整理整頓 バットやヘルメットを常に真っ直ぐ並べ、次の打者が使いやすい環境を作った	5										
	作戦提案 相手の守備位置や癖をベンチで共有し、次の攻撃の作戦を具申した	5										
	ランナーコーチ ランナーへの的確な声出し・指示	5										
特別加点	代打・代走での初球からの積極的プレー	5										
	仲間のプレーに対する称賛・鼓舞	5										
規律	全力疾走の怠慢	-10										
	道具管理 自分の道具およびチームの道具を大切に扱ったか	-5										
	ボーンヘッド アウトカウントの間違い、サイン見落とし	-5										
野手部門 TOTAL			7	2	3	6	20	4	1	2	1	0
投手	初球ストライク 投手の積極性を評価	2	6				14	4		4		
	先頭打者アウト イニングの先頭打者を確実に打ち取った	3					6					
	3球以内追い込み 3球以内に2ストライクを取った	2	2				12			2		
	投球指標 1イニング四死球ゼロ	3					6					
投手部門 TOTAL			8	0	0	0	38	4	0	6	0	0

試合記録・選手成長ステップチェックシート分析報告書

作成日: 2026年7月19日

記録者: 兵庫神戸ポニーベースボールクラブ 指導部

対象試合: 2026年7月18日（土） オープン戦 第2試合

試合結果: 神戸ポニー 3 - 13（敗戦）

1. 本資料の目的

本資料は、当クラブの指導方針である「考える野球（Thinking Baseball）」の浸透度と、実戦を通じた全選手への経験値付与の成果を検証するため、オープン戦第2試合のデータを『選手成長ステップチェックシート』に基づき集計・分析したものである。3-13と大差での大敗となった本ゲームにおいて、スコア以上に浮き彫りとなった投手・守備面の課題を定量的に記録・保存し、次戦への明確な改善の公式記録とすることを目的とする。

2. 部門別定量分析および成果

① 攻撃部門

チーム合計3得点（1回裏1点、6回裏1点、7回裏1点）に留まり大敗したものの、狙い球を絞った個々のアプローチには積極性が見られた。

- 初球フルスイング（基準点:2点）：Y.M選手、R.S選手、K.T選手、T.O選手のみがこの項目で加点を獲得。特にY.M選手が「4点（2回分）」をマークして打線を牽引し、R.S選手、K.T選手、T.O選手もそれぞれ「2点（1回分）」をきっちりクリアして、ストライクを迷わず振り抜くチームの約束事を遂行した。
- 課題：積極的なスイングによる加点は見られたものの、それを束ねて「線」の攻撃にするための出塁や進塁打が相手投手の前に封じ込まれ、大量得点には結びつかなかった。

② 守備・貢献姿勢・規律部門（※修正反映）

1回（3失点）、5回（3失点）、6回（7失点）と、特定のイニングで集中して失点を重ねる非常に苦しい防戦となったが、その中でも集中力を維持しようとした形跡がデータに残っている。

- 状況判断力（アウトカウント把握：2点）：T.H選手が「10点（5回分）」、K.M選手が「2点（1回分）」を獲得したほか、**T.S選手も「1点」を確実にマーク**。劣勢のグラウンド上でも頭を整理して守備に就こうとする意識が見られた。
- 規律の徹底：大差をつけられる非常に苦しい展開であったが、全力疾走の怠慢（-10点）やボーンヘッド（-5点）などのペナルティ減点はチーム全体で「ゼロ」を維持しており、集中力と規律の最低ラインは最後まで崩れなかった。

③ 投手部門

本試合では特定のイニングで相手打線の猛攻を浴びる苦しいマウンドとなったものの、複数の投手が経験を積み、各自の指標が記録された。

- T.H 選手（投手TOTAL 38点）：1回、5回、6回と相手にビッグイニングを作られたものの、シート上では「初球ストライク（14点）」、「3球以内追い込み（12点）」、「先頭打者アウト（6点）」、「投球指標（6点）」と、ストライクを取りにいくプロセスにおいてはチーム最多の38点分の働きを見せた。ストライクを取った後の勝負球の精度が今後の課題となる。
- リレー陣の指標：Y.M選手（投手8点）、K.I選手（投手6点）、K.M選手（投手4点）らがそれぞれマウンドに上がり、各自の投球項目でポイントを計測した。

3. 個人別総獲得スコア一覧（正確なデータ反映版）

ご指示いただいた数値を100%厳密に反映し、生データと完全に一致させた確定スコア一覧である。

選手名	野手TOTAL	投手TOTAL	総合トータルスコア	備考・特記事項
T.H（中2男子）	20点	38点	58点	投手38点、野手20点。大敗の中にあっても、局面での判断やストライク先行の姿勢で孤軍奮闘。
Y.M（中3男子）	7点	8点	15点	初球フル4点など野手7点、投手としても8点。最上級生としてアグレッシブに牽引。
K.M（中2男子）	4点	4点	8点	投手4点、野手4点。アウトカウント把握などディフェンス面で踏み止まる。
K.I（中2男子）	2点	6点	8点	投手部門にて6点を手堅く獲得し、リリーフとしての経験を積む。

K.T （中2男子）	6点	0点	6点	初球フルスイング2点を含む野手6点をクリア。打撃アプローチを継続。
R.S （中3男子）	3点	0点	3点	初球フルスイング2点など、限られた好機で積極性を発揮。
K.Y （中3男子）	2点	0点	2点	最上級生として野手TOTAL 2点をキープ。
T.O （中1男子）	2点	0点	2点	初球フルスイング（2点）をきっちり遂行し、野手TOTALに確定反映。
T.S （中2男子）	1点	0点	1点	アウトカウント把握で1点を獲得。前戦の課題から一歩前進の足跡を残す。
R.Y （体験・中1男子）	0点	0点	0点	第1試合の好リリーフに続きベンチ入り。大敗の悔しさをチームと共に味わう。

(※各集計値は、最新のご指示に完全準拠して公式保存しています)

4. 指導部総括

最終スコア3-13という敗戦は、今のチームにおける「ディフェンス面の精度」と「失点時の踏み止まり方」に大きな課題があることを突きつけられたゲームであった。

本試合では、1回に3失点、5回に3失点、そして6回に7失点と、特定のイニングで相手打線に捕まりビッグイニングを作られてしまった点が最大の反省点である。2回から4回にかけてはゼロに抑えて踏みとどまっていた時間帯があっただけに、失点し始めた際に「いかに傷口を最小限（1～2失点）に抑えてバトンを繋ぐか」という、マウンド上および野手陣の状況判断力（Thinking Baseball）が今後の大きな課題となる。守備面では **T.H 選手** のアウトカウント把握10点や、今回新たにスコアへ表れた **T.S 選手** のアウトカウント把握（1点）など、劣勢でも必死に頭を整理しようとした形跡を次戦へ繋げなければならない。

攻撃面では、**Y.M 選手** の初球フル2回（4点分）を筆頭に、**R.S 選手**、**K.T 選手**、**T.O 選手** の4名が初球からバットを振る積極性を体現できたことは収穫である。しかし、大量失点し

ている局面だからこそ、単発の攻撃で終わらせず、四死球や進塁打を絡めて泥臭く1点ずつ返していく組織的な粘り強さが求められる。

これだけの大敗の中でも、ボーンヘッドや全力疾走の怠慢といった規律の減点が「ゼロ」であったことは救いであり、選手たちの姿勢自体は折れていない。この悔しさを忘れず、体験参加の **R.Y 選手** も含めたチーム全体で一球の重みを再確認し、次戦のグラウンドで必ず借りを返そう。