

棒球比賽攻擊戰術運用之探討(以 2006 年 世界棒球經典賽亞洲區比賽為例)

國立臺體育學院
王琦正

臺南科技大學
陳榮章

摘 要

本研究目的為探討亞洲區棒球四強韓國、日本、中華與中國四隊，於 2006 年世界棒球經典賽亞洲區的六場比賽中，所運用的攻擊戰術時機與次數。用觀察紀錄法及統計方法，解析其所有比賽之攻擊戰術。得知（一）日本隊戰術最多，依次為韓國隊、中華隊、中國隊；（二）一壘有跑壘員時，運用攻擊戰術最多；（三）一人出局比無人出局時運用攻擊戰術為多；（四）好壞球數 0 好 0 壞時運用攻擊戰術的次數最多；（五）使用攻擊戰術的次數以第二棒最多；（六）比數於 0：0 時之攻擊戰術次數最多；（七）攻擊戰術中各隊使用最多的為盜壘戰術。本研究建議教練應於練習及比賽時，紀錄運用攻擊戰術之時機及選手執行攻擊戰術的能力，並建立資料加以應用，使戰術能徹底執行，發揮效用，提升球隊戰績。

Abstract

The aim of this study was to investigate the attack timing and attack times of four baseball teams, namely Korean, Japanese, Chinese Taipei and China teams in their six games in Asian Area, World Baseball Classic. Observation recording and statistics were used to analyze attack tactics. It was found that a. Japanese team used attack tactics more often than the others, followed by Korean, Chinese Taipei and China; 2. More tactics were used when there was a player at first base; 3. Tactics were applied more often when there was one out in the inning than when no one was out; 4. More tactics were used when balls and strikes reached 0:0; 5. Second-place hitters used more attack tactics than the others; 6. While the count went 0:0, more attack tactics were used; 7. Among all attack tactics, steal tactics were used more often. From the above results, it is suggested that coaches, during the practice and the game, need to record the timing of using attack tactics and players' ability to execute attack tactics; therefore, the overall tactics could be put into action for upgrading team performance.

Key words: bunt, safety bunt, sacrifice bunt, steal, hit and run, run and hit

壹、前言

棒球運動是國內最受喜愛的運動項目之一，與社會互動也最為深入頻繁。中華隊在國際大賽出賽時，透過電視轉播，選手在球場的一舉一動，無時無刻不牽動著國人的心弦。贏球時雀躍振奮，表現不佳時則鴉雀無聲。中華隊出賽時，可說是台灣人民最團結的時候（林華韋，2004）。

世界棒球經典賽（*World Baseball Classic*）是於 2006 年 3 月 3 日首次開打的棒球國際大賽。本賽事是先將世界五大洲分為四區進行預賽，各區預賽前兩名再分兩組進行複賽，複賽兩組再各取優勝兩隊進行準決賽，最後以準決賽之勝隊進行決賽，爭奪冠亞軍。在亞洲區預賽中，中華隊以二敗一勝的成績，失去參加複賽的機會，讓國人有些失望。要提升中華隊之整體競技能力，將來在重要的亞洲、國際賽事能再創佳績，除應全面的、客觀的以實事求是的態度，從選、訓、賽等面向來檢討失敗的原因之外，從教練學觀點分析研究參賽隊伍所運用之攻擊戰術，也有其必要性。同時，在大型重要國際賽事進行時，由於賽制安排受到比賽日程限制，一、二場關鍵比賽往往影響成績排名是其特徵。基於上述，不論是攻擊戰術之研究或助中華隊奪取佳績，實有必要針對亞洲各國代表隊在國際比賽時所運用之攻擊戰術進行個案研究分析。

在競技運動領域，戰術指的是，在比賽中為戰勝對手或為達期望之比賽結果，所採取之計謀和行動（田麥久，2000）。在棒球競技領域中，葉志仙（1998）曾將短打、打帶跑、盜壘與補位等基本守備戰術逐一深入淺出的說明，並配合比賽實例加以分析研究，可供教練訓練、實施基本守備戰術之參考。現今的棒球比賽的官方正式紀錄，僅簡明扼要的紀錄比賽整個過程，並不包括投球數、好壞球數、球種、投手進球位置、打帶跑戰術等較為細微的部分，而這些細微部分卻往往是棒球競技上可供利用的資料（林華韋，2005）。

吳仁（1996）即指出「棒球比賽中，總教練是球隊的總管，總教練的頭腦清楚不清楚，所採用的戰術決策行為好不好，往往決定一場球賽的勝負，甚至是能否取得冠軍的關鍵」。由此可知，攻擊戰術的下達與選手執行戰術的結果，教練要負百分百的責任，因

為教練要能隨時掌握場上的出局數、好壞球數、佔壘狀況與球員執行戰術的能力。

本研究以教練學的觀點，針對 2006 年世界棒球經典賽亞洲區與賽隊伍，紀錄其在比賽中出現的攻擊戰術行為，並進行解構，進而做全面性、整體性的分析檢視，試圖了解、掌握其發動攻擊戰術行為的動機、時機並詮釋其戰術思維，這乃是本研究之目的。

貳、研究方法與步驟

一、研究範圍

本研究以 2006 年世界棒球經典賽，參加亞洲區之參賽球隊的韓國、日本、中華與中國四隊為研究對象，六場比賽場次之戰術時機與次數為研究範圍。

二、紀錄分析方法

- (一) 利用比賽光碟以影音方式將比賽過程重現，及官方網站比賽訊息以文字描述方式紀錄，反覆觀看對照，將本次比賽中出現之攻擊戰術逐一紀錄解析，盡可能將比賽過程接近完整的紀錄下來。用表格、文字紀錄加上比賽光碟，不僅可完整的重現比賽過程，同時可將攻擊戰術清楚的呈現出來。
- (二) 在本次比賽進行中影響發動攻擊戰術時機的因素主要有下列幾項：
 1. 跑者佔壘狀況：(1)無跑壘員在壘(2)一壘有跑壘員(3)二壘有跑壘員(4)三壘有跑壘員(5)一、二壘有跑壘員 (6)一、三壘有跑壘員，以上 6 種狀況。
 2. 出局數：(1)無人出局(2)一人出局(3)二人出局，3 種狀況。
 3. 好壞球數：(1)0-0(2)0-1(3)0-2(4)1-0(5)1-1(6)1-2(7)1-3(8)2-1(9)2-2(10)2-3。以上 10 種狀況。
 4. 本次比賽將佔壘、出局數、好壞球數等三項因素的各种狀況加以組合，則出現的組合狀況會有 180 種。在本次研究中，只列出佔壘與出局數的 14 種組合狀況，在這 14 種組合狀況出現戰術時，再紀錄下好壞球數。佔壘與出

局數的各種組合狀況如下：

(1)無跑壘員佔壘無人出局(2)無跑壘員佔壘一人出局(3)無跑壘員佔壘二人出局(4)一壘有跑壘員無人出局(5)一壘有跑壘員一人出局(6)一壘有跑壘員二人出局(7)二壘有跑壘員無人出局(8)二壘有跑壘員一人出局(9)三壘有跑壘員一人出局(10)三壘有跑壘員二人出局(11)一、二壘有跑壘員無人出局(12)一、二壘有跑壘員二人出局(13)一、三壘有跑壘員一人出局 (14)一、三壘有跑壘員二人出局，以上 14 種狀況。

5. 進攻局數：依比賽實際進行之局數。

6. 棒次：1 至 9 棒。

7. 得分差：比賽進行中得失分狀況。

三、分析項目

本研究將本次比賽各隊之攻擊戰術及出現攻擊戰術之時機拆解成以下幾個狀況，並分析之。

- (一) 每場比賽中出現之攻擊戰術分析
- (二) 各隊所有比賽之攻擊戰術分析
- (三) 跑者佔壘狀況與攻擊戰術之關係
- (四) 出局數與攻擊戰術之關係
- (五) 好壞球數與攻擊戰術之關係
- (六) 佔壘狀況、出局數及好壞球數與攻擊戰術之關係
- (七) 進攻局數與攻擊戰術之關係
- (八) 棒次與攻擊戰術之關係
- (九) 得分差與攻擊戰術之關係

四、用語解釋

- (一) 送壘觸擊：跑壘員在一壘、二壘及一、二壘時，打者以觸擊方式掩護跑壘員

向前進壘，簡稱送觸。

- (二) 安全觸擊：偷襲性的觸擊，企圖以內野安打上壘，或協助跑壘員向前進壘，簡稱安觸。
- (三) 犧牲觸擊：跑壘員在三壘打者以觸擊方式掩護跑者得分，簡稱犧觸。
- (四) 盜壘：跑壘員不靠安打、野手選擇、失誤、暴投漏接、投手犯規等，而進壘成功或失敗的行為。
- (五) 打帶跑：打者不論好壞球一定要打擊且要盡量打成滾地球；同時跑壘員盜壘，簡稱打跑。
- (六) 跑帶打：好球時，打者出手打擊，如是壞球則不揮擊；跑壘員盜壘。一般在好壞球數 1 好 3 壞、2 好 3 壞時常運用，簡稱跑打。
- (七) 收打：跑壘員在一壘、二壘及一、二壘時，打者打擊時動作爲觸擊姿勢，後轉換成打擊姿勢，所採用的一種攻擊戰術，簡稱收打。
- (八) 好壞球數：投手投好球或壞球的計數，書寫方式爲好球在前，壞球在後，簡稱球數。
- (九) 企圖戰術：有企圖執行攻擊戰術的動作，簡稱企圖。
- (十) 戰術成功：戰術達到上壘、送壘或得分的目的。
- (十一) 戰術失敗：戰術沒有達到上壘、送壘或得分的目的。

參、結果

一、韓國隊

2006WBC 經典賽，號稱史上最強夢幻隊的韓國隊，對韓國來說，經典賽不單單只是榮譽之爭，也是國家尊嚴之爭，抱著退無可退之參賽決心的韓國隊，令日本隊也不可不防。總教練金寅植，教練計金在博、曹凡鉉、宣銅烈、柳仲逸、柳志烜等 6 人。2006 年世界棒球經典賽亞洲區的比賽，韓國隊共出賽 3 場 3 勝 0 敗。

(一) 單場比賽結果及戰術之分析

表一：韓國隊對中華隊戰術紀錄表

變 棒 項 次	局數	得分比	佔壘 狀況	出 局 數	好壞 球數	戰術	結 果
2	1	0:0	1B	0	0-0	送觸	成功，跑壘員上二壘， 一人出局
1	3	0:0	1B	1	1-2	打跑	失敗，高飛球，二人出局
2	3	0:0	1B(9)	2	2-2	盜壘	成功，跑壘員上二壘
9	5	1:0	1B	0	0-0	送觸	成功，跑壘員上二壘， 一人出局
6	6	2:0	1B(4)	1	0-0	盜壘	成功，跑壘員上二壘
4	8	2:0	3B	1	0-0	安觸	失敗，界外球 1-0
4	8	2:0	3B	1	1-2	犧觸	失敗，落空，跑壘員出局
比賽 結果	2:0 韓國勝		總結	攻擊戰術：7 次，打跑 1、安觸 1、送觸 2、盜壘 2、 犧觸 1。 成 功：4 次。 失 敗：3 次。			

韓國隊對中華隊戰術紀錄如表一所示，在 31 次打數中擊出 8 支安打，運用 7 次攻擊戰術，成功 4 次、失敗 3 次，對中華隊所得的第 2 分是靠戰術的推進後，再靠適時的安打所得到的分數。

表二：韓國隊對中國隊戰術紀錄表

變 棒 項 次	局數	得分比	佔壘 狀況	出 局 數	好壞 球數	戰術	結 果
2	1	0:0	2B	0	0-0	安 觸 (企)	壞球 0-0
1	3	1:0	1B	0	0-0	送觸	成功，跑壘員上二壘， 一人出局
2	6	5:0	3B	2	1-0	安觸	成功，安打，上一壘
比賽 結果	10:1 韓國勝		總結	攻擊戰術：2 次，送觸 1、安觸 1。 成 功：2 次。 企圖戰術：安觸 1 次。			

韓國隊對中國隊戰術紀錄如表二所示，在 38 次打數中擊出 18 支安打，運用 1 次送觸與 1 次安觸攻擊戰術，均成功的將跑壘員往前推進，安觸戰術時打者也安全上到一壘。

表三：韓國隊對日本隊戰術紀錄表

變 棒 項 次	局數	得分比	佔壘 狀況	出 局 數	好 壞 球 數	戰 術	結 果
9	5	0:2	1B & 2B	0	0-0	送觸	成功，跑壘員上二，三壘
2	5	1:2	3B	2	1-3	安 觸 (企)	好球 2-3
5	6	1:2	0	1	0-0	安觸	失敗，界外球 1-0
比賽 結果	3 : 2 韓國勝		總結	攻擊戰術：2 次，送觸 1、安觸 1。 成 功：1 次。 失 敗：1 次。 企圖戰術：安觸 1 次。			

韓國隊對日本隊戰術紀錄如表三所示，在 30 次打數中擊出 5 支安打，運用 2 次攻擊戰術，成功 1 次、失敗 1 次，1 次企圖戰術。比賽進行至第 5 局，在落後 2 分的情況下，韓國隊運用送觸戰術成功，得到第 1 分，比數追成 1：2，後來再因 1 支 2 分全壘打，反敗為勝。

(一) 韓國隊所有比賽之戰術統計分析

表四：韓國隊戰術統計總表

日期	場次	對手	打數	安打數	戰 術						合 計		
					送觸	安觸	犧觸	盜壘	打跑	企圖	攻擊 次數		企 圖 次數
											成 功	失 敗	
3/3	1	中華	31	8	2	1	1	2	1	-	4	3	-
3/4	2	中國	38	18	1	1	-	-	-	安觸1	2	-	1
3/5	3	日本	30	5	1	1	-	-	-	安觸1	1	1	1
總 計			99	31	4	3	1	2	1	2	11		2

韓國隊所有比賽戰術統計如表四所示，韓國隊共出賽 3 場，打數 99 次，安打 31 支，打擊率.313，四隊排名第二，執行攻擊戰術 11 次，平均每場 3.67 次。其中送觸 4 次是所有戰術使用最多的一種，其他的有安觸 3 次、盜壘 2 次、犧觸 1 次、打跑 1 次，企圖戰術 2 次。11 次的攻擊戰術成功 7 次，失敗 4 次，戰術成功率.64 四隊第二，戰術的執行能力相當高。3 場比賽共攻擊 26 局，有 4 局有戰術，有 4 局得分，但得分均與戰術無關。

(三) 攻擊時各種狀況之戰術分析

1、韓國隊佔壘狀況與戰術之關係

表五：韓國隊佔壘狀況與戰術之關係表

戰術 佔壘 狀況	送觸	安觸	犧觸	盜壘	打跑	企圖	合 計	
							攻擊 次數	企圖 次數
無跑壘員 在壘	-	1	-	-	-	-	1	-
一壘有 跑壘員	3	-	-	2	1		6	-
二壘有 跑壘員	-	-	-	-	-	1	-	1
三壘有 跑壘員		2	1	-	-	1	3	1
一、二壘有 跑壘員	1	-	-	-	-	-	1	-
總 計							11	2

韓國隊佔壘狀況與戰術之關係如表五所示，本次比賽跑壘員佔壘共有 6 種狀況，韓國隊在其中 5 種狀況實施攻擊戰術。無跑壘員在壘時，只有 1 次安全觸擊，但一壘有跑壘員時有 6 次戰術出現，有 3 次送觸均成功達成效果，2 次盜壘也成功盜上二壘，只有 1 次打跑失敗。二壘有跑壘員時，只有 1 次企圖安觸。三壘有跑壘員時出現 2 次安觸，1 次失敗、1 次成功，但 3 壘跑壘員並未回本壘得分，1 次犧觸失敗，也造成三壘跑壘員在三壘前被觸殺出局。一、二壘

有跑壘員時，有 1 次送觸，成功的將跑壘員往二、三壘推進，後來因為野手選擇，跑壘員跑回本壘得分。

2、韓國隊出局數與戰術之關係

表六：韓國隊出局數與戰術之關係表

戰出術 局數	送觸	安觸	犧觸	盜壘	打跑	企圖	合 計	
							攻擊 次數	企圖 次數
無人出局	4	-	-	-	-	1	4	1
一人出局	-	2	1	1	1	-	5	-
二人出局	-	1	-	1	-	1	2	1
總 計							11	2

韓國隊出局數與戰術之關係如表六所示，出局數有 3 種狀況，韓國隊在所有狀況都出現過戰術，以一人出局時出現 5 次戰術最多，其次是無人出局時 4 次，最後是二人出局時 2 次。由上表可知韓國隊在無人出局與一人出局時較積極的使用戰術。

3、韓國隊好壞球數與戰術之關係

表七：韓國隊好壞球數與戰術之關係表

戰好術 壞球數	送觸	安觸	犧觸	盜壘	打跑	企圖	合 計	
							攻擊 次數	企圖 次數
0-0	4	2	-	1	-	1	7	1
1-0	-	1	-	-	-	-	1	-
1-2	-	-	1	-	1	-	2	-
1-3	-	-	-	-	-	1	-	1
2-2	-	-	-	1	-	-	1	-
總 計							11	2

韓國隊好壞球數與戰術之關係如表七所示，本次比賽戰術出現的好壞球數有 10 種狀況，韓國隊在其中 5 種狀況時有戰術，以 0 好 0 壞狀況時使用 7 次戰術最多，其次為 1 好 2 壞狀況時 2 次，1 好 0 壞狀況時 1 次，1 好 3 壞狀況時 1

次企圖安觸戰術，2 好 2 壞狀況時 1 次盜壘。其他 5 種好壞球數的狀況時無任何戰術出現。

4、韓國隊佔壘狀況、出局數、好壞球數與戰術之關係

本次經典賽中依佔壘狀況與出局數的不同，可組合出 14 種組合。韓國隊在本次經典賽中，在下列 8 種組合狀況中出現戰術，分別紀錄分析如下：

- (1) 韓國隊無跑壘員佔壘一人出局狀況時之戰術，0 好 0 壞時出現安觸戰術 1 次。
- (2) 韓國隊一壘有跑壘員無人出局狀況時之戰術，0 好 0 壞時出現送觸戰術 3 次，其目的為避免雙殺與送跑壘員上得點圈，後面 2 棒有安打出現就可得分。
- (3) 韓國隊一壘有跑壘員一人出局狀況時之戰術，0 好 0 壞時出現盜壘戰術 1 次，1 好 2 壞出現打跑戰術 1 次。
- (4) 韓國隊一壘有跑壘員二人出局狀況時之戰術，2 好 2 壞時出現盜壘戰術 1 次。
- (5) 韓國隊二壘有跑壘員無人出局狀況時之戰術，0 好 0 壞時出現企圖安觸戰術 1 次，擾亂一下投手與守備之節奏。
- (6) 韓國隊三壘有跑壘員一人出局狀況時之戰術，0 好 0 壞時出現 1 次安觸戰術失敗，1 好 2 壞時出現 1 次犧觸戰術也失敗，可見三壘有跑壘員時戰術的執行要相當謹慎。
- (7) 韓國隊三壘有跑壘員二人出局狀況時之戰術，1 好 3 壞時出現企圖安觸戰術 1 次，1 好 0 壞時出現 1 次安觸戰術成功，可惜三壘跑壘員未跑回本壘得分。
- (8) 韓國隊一、二壘有跑壘員無人出局狀況時之戰術，0 好 0 壞時出現送觸戰術 1 次，成功使跑壘員往前推進，後來因為野手選擇，跑壘員跑回本壘得分。

5、韓國隊進攻局數與戰術之關係

表八：韓國隊進攻局數與戰術之關係表

戰局 術數	送觸	安觸	犧觸	盜壘	打跑	企圖	合 計	
							攻擊 次數	企圖 次數
一	1	-	-	-	-	1	1	1
三	1	-	-	1	1	-	3	-
五	2		-		-	1	2	1
六	-	2	-	1	-	-	3	-
八	-	1	1	-	-	-	2	-
總 計							11	2

韓國隊進攻局數與戰術之關係如表八所示，在比賽的前、中、後段，皆有戰術出現，都只要有打者上壘，韓國隊皆利用戰術，使跑壘員推進，再利用下一棒次的打者擊出適時的安打得分。

6、韓國隊棒次與戰術之關係

表九：韓國隊棒次與戰術之關係表

戰術 棒次	送觸	安觸	犧觸	盜壘	打跑	企圖	合 計	
							攻擊 次數	企圖 次數
一	1	-	-	-	1	-	2	-
二	1	1	-	1	-	2	3	2
四	-	1	1	-	-	-	2	-
五	-	1	-	-	-	-	1	-
六	-	-	-	1	-	-	1	-
九	2	-	-	-	-	-	2	-
總 計							11	2

韓國隊棒次與戰術之關係如表九所示，只有第 4、7、8 棒 3 個棒次沒有執行戰術的紀錄，以第 2 棒執行 3 次戰術與 2 次企圖戰術最多，第 1、4、9 棒 3 個棒次各執行 2 次戰術，第 1、9 兩棒次為助攻棒次，但第 4 棒卻各有 1 次安觸與送觸，顯示韓國隊擔任第 4 棒的打者相當全能，可長打又可短打。

7、韓國隊得分差與戰術之關係

表十：韓國隊得分差與戰術之關係表

戰術 得分差	送觸	安觸	犧觸	盜壘	打跑	企圖	合 計	
							攻擊次數	企圖次數
-2	1	-	-	-	-	-	1	-
-1	-	1	-	-	-	1	1	1
0	1	-	-	1	1	1	3	1
1	2	-	-	-	-	-	2	-
2	-	1	1	1	-	-	3	-
5	-	1	-	-	-	-	1	-
總 計							11	2

韓國隊得分差與戰術之關係如表十所示，此次經典賽，韓國隊各場比賽中，在雙方還未得分前攻擊戰術出現 3 次，與領先 2 分時戰術出現 3 次為最多，其次為領先 1 分時戰術出現 2 次，以送觸和安觸戰術各 3 次為最多。

二、日本隊

雅典奧運奪金未成，對日本隊而言是個莫大遺憾，長島茂雄拿不到的「世界第一」頭銜，王貞治絕對要拿下來。對日本隊來說，經典賽亞洲預賽，只是個起點，聖地牙哥才是日本隊征戰的終點。總教練王貞治，教練大島康德、鹿取義隆、武田一浩、辻發彥、弘田澄男等 6 人。2006 年世界棒球經典賽亞洲區的比賽，日本隊共出賽 3 場 2 勝 1 敗。

(一) 單場比賽結果及戰術之分析

表十一：日本隊對中國隊戰術紀錄表

變項 棒次	局數	得分比	佔壘 狀況	出局數	好壞 球數	戰術	結 果
2	1	0:0	0	1	0-1	安觸	失敗，界外球 1-1
2	1	0:0	0	1	1-2	安觸	失敗，界外球 2-2
9	3	1:0	2B	0	0-1	送觸	失敗，界外球 1-1
9	3	1:0	2B	0	1-1	送觸(企)	壞球 1-1
9	3	1:0	2B	0	1-2	送觸(企)	壞球 1-3
3	3	2:0	1B(2)	2	0-0	盜壘	失敗，三人出局
9	5	0:0	0	1	0-0	安觸(企)	觸身球，上一壘
1	5	2:2	1B(9)	1	1-1	盜壘	成功，跑壘員上二壘
2	5	2:2	1B & 3B	1	1-1	安觸(企)	壞球 1-1
比賽結果	18:2 日本勝	總結	攻擊戰術：5 次，盜壘 2、安觸 2、送觸 1。 成 功：1 次。 失 敗：4 次。 企圖戰術：安觸 2 次、送觸 2 次。				

日本隊對中國隊戰術紀錄如表十一所示，在 38 次打數中擊出 18 支安打，運用

5 次攻擊戰術，只成功 1 次，3 次企圖戰術，得分均靠其堅強的打擊能力而獲勝。

表十二 日本隊對中華隊戰術紀錄表

變項 棒次	局數	得分比	佔壘 狀況	出局 數	好壞 球數	戰術	結 果
5	1	0:0	1B(4) & 2B(2)	2	0-0	盜壘	成功，二壘上三壘
7	1	3:0	1B(6)	2	1-0	盜壘	成功，跑壘員上二壘
9	2	3:0	1B	0	0-0	送觸(企)	壞球 0-1
9	2	3:0	1B	0	0-1	送觸	失敗，界外球 1-1
9	2	3:0	1B	0	1-2	送觸	成功，跑壘員上二壘， 一人出局
2	2	3:0	1B & 3B	1	0-0	安觸(企)	壞球 0-1
2	2	3:0	1B & 3B	1	1-2	安觸(企)	壞球 1-3
3	4	5:1	1B(2)	0	0-1	盜壘	成功，跑壘員上二壘
9	5	6:1	1B	1	2-3	跑打	成功，壞球，保送
1	6	12:1	1B(9)	1	0-1	盜壘	成功，跑壘員上二壘
比賽結果	18:2 日本勝		總結	攻擊戰術：7 次，盜壘 4、送觸 2、跑打 1。 成 功：6 次。 失 敗：1 次。 企圖戰術：送觸 1 次、安觸 2 次。			

日本隊對中華隊戰術紀錄如表十二所示，在 33 次打數中擊出 15 支安打，運用 7 次攻擊戰術，成功 6 次，只失敗 1 次，3 次企圖戰術，其中第 2 局已領先 3 分還出現送觸戰術較為特殊。

表十三：日本隊對韓國隊戰術紀錄表

變項 棒次	局數	得分比	佔壘 狀況	出局 數	好壞 球數	戰術	結 果
3	1	0:0	1B	1	0-0	送觸(企)	壞球 0-1
3	1	0:0	1B(2)	1	1-1	盜壘	成功，跑壘員上二壘
2	2	2:0	1B(1)	2	2-1	盜壘	成功，跑壘員上二壘
8	4	2:0	1B & 2B	0	0-0	送觸(企)	壞球 0-1
8	4	2:0	1B & 2B	0	0-1	送觸	成功，跑壘員上二、三壘
9	6	2:1	0	2	0-0	安觸(企)	壞球 0-1
2	7	2:1	1B	0	0-0	送觸	失敗，界外球 1-0
2	7	2:1	1B	0	1-1	送觸	失敗，界外球 2-1
9	9	2:3	0	1	0-0	安觸	失敗，二人出局
比賽結果	3:2 韓國勝		總結	攻擊戰術：6 次，盜壘 2、送觸 3、安觸 1。 成 功：3 次。 失 敗：3 次。 企圖戰術：送觸 2 次、安觸 1 次。			

日本隊對韓國隊戰術紀錄如表十三所示，在 33 次打數中擊出 7 支安打，運用 6 次攻擊戰術，成功 3 次、失敗 3 次，3 次企圖戰術，第 1 局的盜壘戰術

成功，加上第 4 棒適時的安打獲得 1 分，但其他戰術無法造成得分。

1、日本隊所有比賽之戰術統計分析

表十四：日本隊戰術統計總表

日期	場次	對手	打數	安打數	戰術					合計		
					送觸	安觸	盜壘	跑打	企圖	攻擊次數 成功	失敗	企圖 次數
3/3	1	中國	38	18	-	3	2	-	2送觸 2安觸	1	4	4
3/4	2	中華	33	15	2	-	4	1	1送觸 2安觸	6	1	3
3/5	3	韓國	33	7	3	1	2	-	2送觸 1安觸	3	3	3
總計			104	40	5	4	8	1	10	18		10

日本隊所有比賽戰術統計如表十四所示，日本隊共出賽 3 場，打數 104 次，安打 40 支，打擊率.385，四隊最佳，執行攻擊戰術 18 次，平均每場 6 次。其中盜壘 8 次是所有戰術使用最多的一種，其他的有送觸 5 次、安觸 4 次、跑打 1 次。企圖戰術也有 9 次，可見意圖擾亂守備的用意很多。18 次的攻擊戰術成功 10 次，失敗 8 次，戰術成功率.56，戰術的執行能力並不高。3 場比賽共攻擊 25 局，有 15 局有戰術，有 14 局得分，但只有 6 局得分與戰術有關。

(二) 攻擊時各種狀況之戰術分析

1、日本隊佔壘狀況與戰術之關係

表十五：日本隊佔壘狀況與戰術之關係表

戰術 佔壘狀況	送觸	安觸	盜壘	跑打	企圖	合計	
						攻擊次數	企圖次數
無跑壘員 在壘	-	3	-	-	2	3	2
一壘有 跑壘員	4	-	7	1	2	12	2
二壘有 跑壘員	-	1	-	-	2	1	2
一、二壘 有跑壘員	1	-	1	-	1	2	1
一、三壘 有跑壘員	-	-	-	-	3	-	3
總計						18	10

日本隊佔壘狀況與戰術之關係如表十五所示，本次比賽跑壘員佔壘共有 6 種狀況，日本隊在其中 5 種狀況實施戰術。無跑壘員在壘時，有 3 次安全觸擊，有 1 次企圖戰術。一壘有跑壘員時，有 4 次送觸、7 次盜壘、1 次跑打，均以搶攻二壘為目的，且 7 次盜壘成功 6 次，1 次失敗。二壘有跑壘員時，只有 1 次安觸，可見日本隊希望此戰術能讓跑壘員上三壘外也希望打者能上壘增加得分機會。一、二壘有跑壘員時，有 1 次送觸、1 次盜壘，乃希望讓跑壘員前進一個壘外，也避免被雙殺的可能性。一、三壘有跑壘員時，有 3 次企圖安觸戰術。

2、日本隊出局數與攻擊戰術之關係

表十六：日本隊出局數與戰術之關係表

戰術 出局數	送觸	安觸	盜壘	跑打	企圖	合 計	
						攻擊次數	企圖次數
無人出局	5	1	1	-	4	7	4
一人出局	-	3	3	1	5	7	5
二人出局	-	-	4	-	1	4	1
總 計						18	10

日本隊出局數與戰術之關係如表十六所示，出局數有 3 種狀況，日本隊在所有狀況都出現過戰術，以無人出局與一人出局時各 7 次戰術最多，最後是二人出局時 4 次。由上表可知日本隊在任何出局數時都積極的使用戰術，希望使用戰術來達到得分的效果。

3、日本隊好壞球數與戰術之關係

表十七：日本隊好壞球數與戰術之關係表

戰術 好壞球數	送觸	安觸	盜壘	跑打	企圖	合 計	
						攻擊次數	企圖次數
0-0	1	1	2	-	6	4	6
0-1	2	2	2	-	-	6	-
1-0	-	-	1	-	1	1	1
1-1	1	-	2	-	1	3	1
1-2	1	1	-	-	2	2	2
2-1	-	-	1	-	-	1	-
2-3	-	-	-	1	-	1	-
總 計						18	10

日本隊好壞球數與戰術之關係如表十七所示，本次比賽戰術出現的好壞球數有 10 種狀況，日本隊在其中 7 種狀況時有戰術，以 0 好 1 壞狀況時使用 6 次戰術最多，其次為 0 好 0 壞狀況時 4 次，1 好 1 壞狀況時 3 次，1 好 2 壞狀況時 2 次，1 好 0 壞、2 好 1 壞、2 好 3 壞狀況時各 1 次。

4、日本隊佔壘狀況、出局數、好壞球數與戰術之關係

本次經典賽中依佔壘狀況與出局數的不同，可組合出 14 種狀況。日本隊在本次經典賽中，在下列 8 種組合中出現戰術，分別紀錄分析如下：

- (1) 日本隊無跑壘員佔壘一人出局狀況時之戰術，0 好 0 壞、0 好 1 壞、1 好 2 壞時各出現安觸戰術 1 次，企圖安觸戰術 1 次。
- (2) 日本隊一壘有跑壘員無人出局狀況時之戰術，對中華隊在領先 3 分時，於 1-2 下達送觸且成功將跑壘員往前推進，達成送觸的效果。並於 0 好 0 壞、0 好 1 壞、1 好 1 壞時各出現送觸戰術 1 次，均失敗，未達成送觸的效果。
- (3) 日本隊一壘有跑壘員一人出局狀況時之戰術，1 好 1 壞時出現盜壘 2 次，0 好 1 壞、2 好 3 壞出現盜壘 1 次、跑打 1 次。
- (4) 日本隊一壘有跑壘員二人出局狀況時之戰術，0 好 0 壞、1 好 0 壞、2 好 1 壞時均出現盜壘 1 次。
- (5) 日本隊二壘有跑壘員無人出局狀況時之戰術，0 好 1 壞時出現安觸 1 次與企圖送觸 2 次。
- (6) 日本隊一、二壘有跑壘員無人出局狀況時之戰術，0 好 1 壞時出現送觸 1 次。
- (7) 日本隊一、二壘有跑壘員二人出局狀況時之戰術，0 好 0 壞時出現 1 次二壘盜三壘，成功。
- (8) 日本隊一、三壘有跑壘員一人出局狀況時之戰術，0 好 0 壞、1 好 0 壞、1 好 2 壞時各出現企圖安觸 1 次，意圖擾亂投手投球節奏。

5、日本隊進攻局數與戰術之關係

表十八：日本隊進攻局數與戰術之關係表

戰術 局數	送觸	安觸	盜壘	跑打	企圖	合 計	
						攻擊 次數	企圖 次數
一	-	2	3	-	1	5	1
二	2	-	1	-	3	3	3
三	-	1	1	-	2	2	2
四	1	-	1	-	1	2	1
五	-	-	1	1	2	2	2
六	-	-	1	-	1	1	1
七	2	-	-	-	-	2	-
九	1	-	-	-	-	1	-
總 計						18	10

日本隊進攻局數與戰術之關係如表十八所示，在比賽的前、中、後段，皆有戰術出現，且前 3 局即出現 10 次戰術，顯示日本隊積極在比賽的前段使用攻擊戰術，目的是想利用戰術先馳得點，搶得有利情勢，再以堅強的打擊獲得最後勝利。

6、日本隊棒次與攻擊戰術之關係

表十九：日本隊棒次與戰術之關係表

戰術 棒次	送觸	安觸	盜壘	跑打	企圖	合 計	
						攻擊 次數	企圖 次數
一	-	-	2	-	-	2	-
二	2	2	1	-	3	5	3
三	-	-	3	-	1	3	1
五	-	-	1	-	-	1	-
七	-	-	1	-	-	1	-
八	1	-	-	-	1	1	1
九	2	2	-	1	5	5	5
總 計						18	10

日本隊棒次與戰術之關係如表十九所示，只有第 4、6 棒 2 個棒次沒有執行戰術的紀錄，以第 2、9 棒 2 個棒次執行 5 次戰術與各 3、5 次企圖戰術最多，此 2 棒均為助攻棒次，顯示日本隊擔任第 1 棒打者打擊率很高，上壘後第 2 棒要運用戰術使第 1 棒往前推進外，第 9 棒也要用戰術將壘上跑壘員推至得點圈，再讓第 1 棒打者將跑壘員送回得分。

7、日本隊得分差與戰術之關係

表二十：日本隊得分差與戰術之關係表

戰術 得分差	送觸	安觸	盜壘	跑打	企圖	合計	
						戰術次數	企圖次數
-1	-	1	-	-	-	1	-
0	-	2	3	-	3	5	3
1	2	1	-	-	3	3	3
2	1	-	2	-	1	3	1
3	2	-	1	-	3	3	3
4	-	-	1	-	-	1	-
5	-	-	-	1	-	1	-
11	-	-	1	-	-	1	-
總計						18	10

日本隊得分差與戰術之關係如表二十所示，各場比賽中，在雙方還未得分前戰術出現 5 次最為頻繁，其次為領先 1 至 3 分內各 3 次，以盜壘戰術 8 次為最多，可見日本隊每一位選手腳程均相當快。

三、中華隊

這次經典賽，中華隊在沒有王建民、曹錦輝、陳金鋒、彭政閔這四大主將在陣的情況下出征東京，坦白的說，這是一場苦戰。和 2003 年札幌亞錦賽相同，想要從亞洲區預賽出線，中華隊的目標只有一個——擊倒韓國。在兵敗札幌之後，此次經典賽韓國隊精銳盡出，相形之下多位主力缺陣的中華隊在戰力上難免略居下風。總教練：林華韋，教練吳復連、謝長亨、葉志仙、洪一中、呂明賜等 6 人。2006 年世界棒球經典賽亞洲區的比賽，中華隊共出賽 3 場 1 勝 2 敗。

(一) 單場比賽結果及戰術之分析

表二十一：中華隊對韓國隊戰術紀錄表

變項 棒次	局數	得分比	佔壘 狀況	出局 數	好壞 球數	戰術	結 果
1	1	0:0	0	0	0-0	安觸(企)	好球, 1-0
2	1	0:0	0	1	0-0	安觸(企)	好球, 1-0
6	2	0:0	1B(5)	1	1-3	跑打	成功, 壞球, 保送
2	3	0:0	1B	1	1-0	安觸	成功, 跑壘員上二壘, 二人出局
6	4	0:1	1B(5)	1	2-3	盜壘	成功, 跑壘員上二壘, 打者三振
3	6	0:2	1B	0	0-0	送觸	成功, 跑壘員上二壘, 一人出局
比賽 結果	2:0 韓國勝		總結	攻擊戰術: 4次, 跑打 1、安觸 1、送觸 1、盜壘 1。 成 功: 4次。 企圖戰術: 2次, 安觸 2。			

中華隊對韓國隊戰術紀錄如表二十一所示, 在 31 次打數中擊出 5 支安打, 運用 4 次攻擊戰術, 且完全達成戰術的要求, 使跑壘員往前推進一個壘, 另有 2 次企圖戰術。可惜在第 2、3、4、6 局 4 局雖利用戰術讓跑壘員上到得點圈, 卻未能有適時的安打出現, 以致使比賽落敗。

表二十二：中華隊對日本隊戰術紀錄表

變項 棒次	局數	得分比	佔壘 狀況	出局 數	好壞 球數	戰術	結 果
7	2	0:4	1B & 2B	0	0-0	送觸	失敗, 投手接殺, 一人出局
8	4	1:5	1B(7) & 3B	2	0-0	盜壘	成功, 一壘跑壘員上二壘, 1-0
比賽 結果	14:3 日本勝		總結	攻擊戰術: 2次, 送觸 1、盜壘 1。 成 功: 1次。 失 敗: 1次。			

中華隊對日本隊戰術紀錄如表二十二所示，28 次打數中擊出 7 支安打，運用 2 次攻擊戰術，但在送觸戰術未能達成送壘的要求，本場比賽雖安打有 7 支且得到 3 分，但因投手未能守住日本隊的攻勢，仍敗下陣來。

表二十三：中華隊對中國隊戰術紀錄表

變 棒 項 次	局數	得分比	佔壘 狀況	出局數	好壞 球數	戰術	結 果
2	1	0:0	0	1	0-0	安觸(企)	壞球 0-1
3	1	0:0	1B (2)	1	1-3	盜壘	失敗，二人出局
7	2	0:0	2B (6)	1	1-1	盜壘	成功，跑壘員上三壘
8	4	1:0	1B & 3B	1	0-2	安觸(企)	壞球 0-3
2	8	7:2	0	1	0-0	安觸	失敗，好球 1-0
2	8	7:2	0	1	1-0	安觸(企)	壞球 1-1
比賽結果	12 : 3 中華勝		總結	攻擊戰術：3 次，盜壘 2、安觸 1。 成 功：1 次。 失 敗：2 次。 企圖戰術：安觸 3 次。			

中華隊對中國隊戰術紀錄如表二十三所示，43 次打數中擊出 15 支安打，運用 3 次攻擊戰術，3 次企圖戰術，中華隊所得之分數均與戰術無關。當比賽分數拉開至 5 分的差距時，顯示對方投手沒有威脅性，因此教練較不會下達攻擊戰術，均讓打者在打擊上自由發揮。

4、中華隊所有比賽之攻擊戰術統計分析

表二十四：中華隊攻擊戰術統計總表

日期	場次	對手	打數	安打數	戰 術					合 計		
					送觸	安觸	盜壘	跑打	企圖	攻擊 次數		企圖 次數
										成 功	失 敗	
3/3	1	韓國	31	5	1	1	1	1	安觸 2	4	-	2
3/4	2	日本	28	7	1	-	1	-	-	1	1	-
3/5	3	中國	43	15	-	1	2	-	安觸 3	1	2	3
總計			102	27	2	2	4	1	5	9		5

中華隊所有比賽戰術統計如表二十四所示，共出賽 3 場，打數 102 次，安打 27 支，打擊率.265，四隊排名第三，執行攻擊戰術 9 次，平均每場 3 次。其中盜壘 4 次是所有戰術使用最多的一種，其他的有送觸 2 次、安觸 2 次、跑打 1 次，企圖戰術有 5 次。9 次的攻擊戰術，成功 6 次，失敗 3 次，戰術成功率.667，為四隊最高，可見中華隊攻擊戰術的執行能力不差。3 場比賽共攻擊 26 局，有 10 局有戰術，有 7 局得分，但得分均與戰術無關。

(二) 攻擊時各種狀況之戰術分析

1、中華隊佔壘狀況與戰術之關係

表二十五：中華隊佔壘狀況與戰術之關係表

戰術 佔壘狀況	送觸	安觸	盜壘	跑打	企圖	合計	
						攻擊次數	企圖次數
無跑壘員在壘	-	1	-	-	4	1	4
一壘有跑壘員	1	1	2	1	-	5	-
二壘有跑壘員	-	-	1	-	-	1	-
一、二壘有跑壘員	1	-	-	-	-	1	-
一、三壘有跑壘員	-	-	1	-	1	1	1
總計						9	5

中華隊佔壘狀況與戰術之關係如表二十五所示，本次比賽跑壘員佔壘共有 6 種狀況，中華隊在其中 5 種狀況實施攻擊戰術。無跑壘員在壘時，有 1 次安全觸擊，目的是想製造上壘機會，有 4 次企圖戰術。一壘有跑壘員時，有 1 次送觸、1 次安觸、2 次盜壘、1 次跑帶打，均以搶攻二壘為目的，有 4 次成功，1 次失敗。二壘有跑壘員時，有 1 次盜壘，可見中華隊希望此戰術能讓跑者上三壘後能增加得分的可能性。一、二壘有跑壘員時，有 1 次送觸，乃希望讓跑壘員前進一個壘外，也避免被雙殺的可能性。一、三壘有跑壘員時，有 1 次的盜壘，應是教練認為捕手沒有把握阻殺由一壘盜向二壘的跑壘員，因此不會出手阻殺，才下達此戰術。

2、中華隊出局數與戰術之關係

表二十六：中華隊出局數與戰術之關係表

戰術 出局數	送觸	安觸	盜壘	跑打	企圖	合 計	
						攻擊次數	企圖次數
無人出局	2	-	-	-	1	2	1
一人出局	-	2	3	1	4	6	4
二人出局	-	-	1	-	-	1	-
總 計						9	5

中華隊出局數與戰術之關係如表二十六所示，出局數有 3 種狀況，中華隊在所有狀況都出現過戰術，以一出局 6 次戰術最多，其次是無人出局 2 次，二出局 1 次。由上表可知戰術大多在一出局時出現。

3、中華隊好壞球數與戰術之關係

表二十七：中華隊好壞球數與戰術之關係表

戰術 好壞球數	送觸	安觸	盜壘	跑打	企圖	合 計	
						攻擊次數	企圖次數
0-0	2	1	1	-	3	4	3
0-2	-	-	-	-	1	-	1
1-0	-	1	-	-	1	1	1
1-1	-	-	1	-	-	1	-
1-3	-	-	1	1	-	2	-
2-3	-	-	1	-	-	1	-
總 計						9	5

中華隊好壞球數與戰術之關係如表二十七所示，本次比賽戰術出現的好壞球數有 10 種狀況，中華隊在其中 6 種狀況時有戰術，以 0 好 0 壞狀況時使用 4 次戰術最多，1 好 3 壞狀況時 2 次，1 好 0 壞、1 好 1 壞、2 好 3 壞時各 1 次。其他 4 種好壞球數的狀況時無任何戰術出現。

4、中華隊佔壘狀況、出局數、好壞球數與攻擊戰術之關係

本次經典賽中依佔壘狀況與出局數的不同，可組合出 14 種狀況。中華隊在本次經典賽中，在下列 8 種組合狀況中出現戰術，分別紀錄分析如下：

- (1) 中華隊無跑壘員佔壘無人出局狀況時之戰術，0 好 0 壞時出現企圖安觸戰術 1 次，希望能擾亂守備方或了解守備方有無注意安觸的守備。
- (2) 中華隊無跑壘員佔壘一人出局狀況時之戰術，0 好 0 壞時出現安觸戰術 1 次，但失敗，因已領先中國隊 5 分，故無需再有攻擊戰術，另企圖安觸戰術 3 次。
- (3) 中華隊一壘有跑壘員無人出局狀況時之戰術，0 好 0 壞時出現送觸戰術 1 次，且成功將跑壘員往前推進，達成送觸的效果。
- (4) 中華隊一壘有跑壘員一人出局狀況時之戰術，1 好 3 壞時出現 2 次戰術，1 好 0 壞、2 好 3 壞時各出現安觸 1 次、盜壘 1 次之戰術。
- (5) 中華隊二壘有跑壘員一人出局狀況時之戰術，1 好 1 壞時出現盜壘戰術 1 次，且成功盜上三壘，但打者還是無法將三壘跑壘員送回得分，相當可惜。
- (6) 中華隊一、二壘有跑壘員無人出局狀況時之戰術，0 好 0 壞時出現送觸戰術 1 次，但卻成爲投手前高球被接殺，沒達成送觸的效果。
- (7) 中華隊一、三壘有跑壘員一人出局狀況時之戰術，0 好 2 壞時出現企圖安觸戰術 1 次。
- (8) 中華隊一、三壘有跑壘員二人出局狀況時之戰術，0 好 0 壞時出現盜壘戰術 1 次。

5、中華隊進攻局數與戰術之關係

表二十八：中華隊局數與戰術之關係表

局數 \ 戰術	送觸	安觸	盜壘	跑打	企圖	合 計	
						攻擊次數	企圖次數
一	-	-	1	-	3	1	3
二	1	-	1	1	-	3	-
三	-	1	-	-	-	1	-
四	-	-	2	-	1	2	1
六	1	-	-	-	-	1	-
八	-	1	-	-	1	1	1
總 計						9	5

中華隊進攻局數與戰術之關係如表二十八所示，在比賽的前段，前 4 局即出現 7 次戰術，第 6 局 1 次戰術，第 8 局 1 次戰術。因為只有 3 場比賽，中華隊積極在比賽的前段使用攻擊戰術，目的無異是想利用戰術先馳得點，搶得有利情勢，最後獲得勝利。

6、中華隊棒次與戰術之關係

表二十九：中華隊棒次與戰術之關係表

戰術 \ 棒次	送觸	安觸	盜壘	跑打	企圖	合 計	
						攻擊次數	企圖次數
一	-	-	-	-	1	-	1
二	-	2	-	-	3	2	3
三	1	-	1	-	-	2	-
六	-	-	1	1	-	2	-
七	1	-	1	-	-	2	-
八	-	-	1	-	1	1	1
總 計						9	5

中華隊棒次與戰術之關係如表二十九所示，以第 2 棒執行 2 次安觸與 3 次企圖安觸最多，第 4、5 兩棒均無執行戰術的紀錄，應該是想借用此兩棒之打擊能力送回跑壘員之故，但第 9 棒也無執行戰術之紀錄，是較特殊的狀況。

7、中華隊得分差與攻擊戰術之關係

表三十：中華隊得分差與戰術之關係表

戰術 棒次	送觸	安觸	盜壘	跑打	企圖	合 計	
						攻擊次數	企圖次數
-4	1	-	1	-	-	2	-
-2	1	-	-	-	-	1	-
-1	-	-	1	-	-	1	-
0	-	1	2	1	3	4	3
1	-	-	-	-	1	-	1
5	-	1	-	-	1	1	1
總 計						9	5

中華隊得分差與戰術之關係如表三十所示，各場比賽中，在雙方還未得分前攻擊戰術出現 4 次最為頻繁，其次為輸 4 分 2 次，有送觸戰術的出現，應該是想搶分追平比數。

四、中國隊

毫無疑問，和札幌亞錦賽相同，這次經典賽亞洲預賽中國隊還是陪榜隊伍，不過為 2008 年北京奧運培植的這批中國隊球員，在美籍教頭 Jim Lefebvre 和投手教練 Bruce Hurst 的指導下，近年實力顯著提升，不再是一支台日韓可以「視若無睹」的隊伍。總教練 Jim Lefebvre，教練羅衛軍、賴國鈞、易勝、Bruce Hurst 等 5 人。2006 年世界棒球經典賽亞洲區的比賽，中國隊共出賽 3 場 0 勝 3 敗。

(一) 各場比賽結果及戰術之分析

1、比賽隊伍：中國 2：18 日本，比賽日期：95 年 3 月 3 日

表三十一：中國隊對日本隊戰術紀錄表

變項 棒次	局數	得分比	佔壘 狀況	出 局 數	好壞 球數	戰術	結 果
1	5	2:6	1B	0	0-0	收打	失敗，一人出局
比賽結果	18：2 日本勝		總結	攻擊戰術：1 次，收打 1。 失 敗：1 次。			

中國隊對日本隊戰術紀錄如表三十一所示，在 30 次打數中雖只擊出 2 支安打，運用 1 次攻擊戰術，也以懸殊的比數敗給日本隊，但在四局下所擊出的全壘打追平比數，確實讓日本隊嚇出一身冷汗。

2、比賽隊伍：中國 1：10 韓國，比賽日期：95 年 3 月 4 日

表三十二：中國隊對韓國隊戰術紀錄表

變項 棒次	局數	得分比	佔壘 狀況	出局數	好壞 球數	戰術	結 果
2	1	0:0	1B	0	1-1	跑打	失敗，高飛球，一人出局
3	1	0:0	1B(1)	1	1-0	盜壘	失敗，二人出局
比賽結果	10：1 韓國勝		總結	攻擊戰術：2 次，跑帶打 1、盜壘 1。 失 敗：2 次。			

中國隊對韓國隊戰術紀錄如表三十二所示，在 30 次打數中擊出 7 支安打，運用 2 次攻擊戰術，也都沒達成戰術的效果，但中國隊面對韓國隊 46 次的打席只出現 1 次的保送，顯現出中國隊投手的控球有不錯的水準。

3、比賽隊伍：中國 3：12 中華台北，比賽日期：95 年 3 月 5 日

表三十三：中國隊對中華隊戰術紀錄表

變項 棒次	局數	得分比	佔壘 狀況	出局數	好壞 球數	戰術	結 果
2	1	0:0	1B	0	0-0	送觸	成功，跑壘員上二壘
3	1	0:0	2B(1)	1	1-2	盜壘	失敗，二人出局
1	7	2:7	0	2	1-0	安觸	失敗，界外球 2-0
比賽結果	12：3 中華勝		總結	攻擊戰術：3 次，送觸 1、盜壘 1、安觸 1。 成 功：1 次。 失 敗：2 次。			

中國隊對中華隊攻擊戰術紀錄如表三十三所示，在 34 次打數中擊出 8 支安打，運用 3 次攻擊戰術，雖然還是敗給中華隊，但中國隊在這場比賽中，一開始便積極的使用攻擊戰術，目的乃想先馳得點以提高士氣，可惜 1 局下半第 3 棒打擊 1 出局 2 壘跑壘員盜 3 壘失敗，否則後來第 3 棒被保送形成一、三壘有跑壘員的狀況，將使中華隊面對更緊張的局面。可見中華隊在面對比賽的第 1 局仍有控球不穩及未進入狀況的情形發生，這是中華隊所應注意的重點。

4、中國隊所有比賽之攻擊戰術統計分析

表三十四：中國隊攻擊戰術統計總表

日期	場次	對手	打數	安打數	戰術						合計		
					送觸	安觸	盜壘	跑打	收打	企圖	攻擊次數		企圖次數
											成功	失敗	
3/3	1	日本	30	2	-	-	-	-	1	-	-	1	-
3/4	2	韓國	30	7	-	-	1	1	-	-	-	2	-
3/5	3	中華	34	8	1	1	1	-	-	-	1	2	-
總計			94	17	1	1	2	1	1	-	6		0

中國隊所有比賽戰術統計如表三十四所示，共出賽 3 場，打數 94 次，安打 17 支，打擊率.181，四隊排名最後，執行攻擊戰術 6 次，平均每場 2 次。其中盜壘 2 次是所有戰術使用最多的一種，其他的有送觸 1 次、安觸 1 次、打跑與收打各 1 次。沒有企圖戰術的使用，6 次的攻擊戰術只成功 1 次，失敗 5 次，戰術成功率.167，可見戰術的執行能力相當低。3 場比賽共攻擊 26 局，有 4 局有戰術，有 4 局得分，但得分均與戰術無關。

(二) 攻擊時各種狀況之戰術分析

1、中國隊佔壘狀況與戰術之關係

表三十五：中國隊佔壘狀況與戰術之關係表

戰術 佔壘狀況	送觸	安觸	盜壘	打跑	收打	企圖	合計	
							攻擊次數	企圖次數
無跑壘員在壘	-	1	-	-	-	-	1	-
一壘有跑壘員	1	-	1	1	1	-	4	-
二壘有跑壘員	-	-	1	-	-	-	1	-
總計							6	0

中國隊佔壘狀況與戰術之關係如表三十五所示，本次比賽跑壘員佔壘共有 6 種狀況，中國隊在其中 3 種狀況實施攻擊戰術。無跑壘員在壘時，有 1 次安全觸擊，目的是想製造上壘機會。一壘有跑壘員時，以搶攻二壘為戰術目的，有 1 次送壘觸擊、1 次盜壘、1 次打帶跑、1 次收打。二壘有跑壘員時，有 1 次盜壘，中國隊下達此戰術無異希望跑者上三壘後能增加得分的可能性。

2、中國隊出局數與戰術之關係

表三十六：中國隊出局數與戰術之關係表

戰術 出局數	送觸	安觸	盜壘	打跑	收打	企圖	合計	
							攻擊 次數	企圖 次數
無人出局	1	-	-	1	1	-	3	-
一人出局	-	-	2	-	-	-	2	-
二人出局	-	1	-	-	-	-	1	-
總計							6	0

中國隊出局數與戰術之關係如表三十六所示，出局數有 3 種狀況，中國隊在所有狀況都出現過戰術，以無人出局時 3 次戰術最多，其次是一人出局時 2 次，二人出局時 1 次。

3、中國隊好壞球數與戰術之關係

表三十七：中國隊好壞球數與戰術之關係表

戰術 好壞球數	送觸	安觸	盜壘	打跑	收打	企圖	合計	
							攻擊 次數	企圖 次數
0-0	1	-	-	-	1	-	2	-
1-0	-	1	1	-	-	-	2	-
1-1	-	-	-	1	-	-	1	-
1-2	-	-	1	-	-	-	1	-
總計							6	0

中國隊好壞球數與戰術之關係如表三十七所示，本次比賽戰術出現的好壞球數有 10 種狀況，中國隊在其中 4 種狀況時有戰術，以 0 好 0 壞及 1 好 0 壞狀況時各 2 次戰術最多，1 好 1 壞與 1 好 2 壞時各 1 次。其他好壞球數的狀況無任何戰術出現。

4、中國隊佔壘狀況、出局數、好壞球數與戰術之關係

本次經典賽中依佔壘狀況與出局數的不同，可排列出 14 種組合。中國隊在本次經典賽中，在下列 4 種組合中出現戰術，分別記錄分析如下：

- (1) 中國隊無跑壘員佔壘二人出局狀況時之戰術，1 好 0 壞時出現安觸戰術 1 次，出其不意的安觸以求上壘，可惜為界外球。
- (2) 中國隊一壘有跑壘員無人出局狀況時之戰術，0 好 0 壞時出現送觸戰術 1 次、打跑戰術 1 次、收打戰術 1 次，其目的皆希望能使跑壘員往前進一個壘，只有送觸戰術達成目標。
- (3) 中國隊一壘有跑壘員一人出局狀況時之戰術，1 好 0 壞時出現盜壘戰術 1 次，其目的是希望跑壘員能上二壘，再利用後面的棒次擊出安打就可回本壘得分。
- (4) 中國隊二壘有跑壘員一人出局狀況時之戰術，1 好 2 壞時出現盜壘戰術 1 次，其目的是希望跑壘員能上三壘，再利用後面的棒次擊出安打、高犧牲與其他狀況或使用犧觸戰術就可回本壘得分。

5、中國隊進攻局數與攻擊戰術之關係

表三十八：中國隊進攻局數與攻擊戰術之關係表

戰術 局數	送觸	安觸	盜壘	打跑	收打	企圖	合 計	
							攻擊 次數	企圖 次數
一	1	-	2	1	-	-	4	-
五	-	-	-	-	1	-	1	-
七	-	1	-	-	-	-	1	-
總 計							6	0

中國隊進攻局數與戰術之關係如表三十八所示，依一般攻擊戰術思維，在前 3 局為比賽的前段，因想讓打者表現而少用攻擊戰術，但在後 3 局為比賽後段，已近比賽結束如呈膠著狀況，常運用攻擊戰術來求取勝利。中國隊在第 1 局即出現 4 次戰術，第 5 局 1 次戰術，第 7 局 1 次戰術。如此的戰術運用呈現，可能是想利用戰術先馳得點，提高士氣，盡早形成領先，取得有利局面，進而造成對手的緊張與壓力。

6、中國隊棒次與戰術之關係

表三十九：中國隊棒次與戰術之關係表

戰術 棒次	送觸	安觸	盜壘	打跑	收打	企圖	合 計	
							攻擊 次數	企圖 次數
一	-	1	-	-	1	-	2	-
二	1	-	-	1	-	-	2	-
三	-	-	2	-	-	-	2	-
總 計							6	0

中國隊棒次與戰術之關係如表三十九所示，只有前 3 個棒次有執行戰術的紀錄。雖一開賽即讓對方領先，但仍期望能扳回頹勢，故有戰術的執行，後來比數拉開就無使用戰術的需要。往後中華隊與中國隊比賽時，教練應注意中國隊前 3 棒攻擊戰術的應用。

7、中國隊得分差與戰術之關係

表四十：中國隊得分差與戰術之關係表

戰術 得分差	送觸	安觸	盜壘	打跑	收打	企圖	合 計	
							攻擊 次數	企圖 次數
-5	-	1	-	-	-	-	1	-
-4		-	-	-	1	-	1	-
0	1	-	2	1	-	-	4	-
總 計							6	0

中國隊得分差與戰術之關係如表四十所示，各場比賽中，只有在雙方還未得分前攻擊戰術出現 4 次最為頻繁，符合一般攻擊戰術的使用情形。

肆、結論與建議

一、結論

本研究分析探討 2006 年世界棒球經典賽亞洲區的 6 場比賽，399 次的打數中，共運用 44 次的攻擊戰術，平均 9.1 個打數運用 1 次攻擊戰術。在 44 次的攻擊戰術中，得知（一）日本隊戰術次數最多，依次為韓國隊、中華隊、中國隊。（二）壘上有跑壘員時，以一壘有人時使用攻擊戰術次數最多。（三）一人出局時比無人出局時使用攻擊戰術次數為多。（四）在好壞球數方面，以 0 好 0 壞時使用攻擊戰術的次數最多（五）使用攻擊戰術次數最多的棒次，以第二棒最多，依次為第一棒、第三棒。（六）雙方比數於 0：0 時之攻擊戰術次數最多。（七）比賽中，以 1 至 3 局使用 23 次戰術的次數最多，其次為 4 至 6 局的 14 次，最後為 7 至 9 局的 7 次。（八）攻擊戰術中各隊使用最多的為盜壘 15 次，其次為送觸 12 次、安觸 10 次、跑打 3 次、打跑 2 次、收打 1 次、犧牲觸 1 次。

以下是本研究探討解析各隊運用攻擊戰術之特徵：

（一）韓國隊

1、韓國隊共出賽 3 場，3 勝 0 負，是經典賽亞洲區的全勝隊伍。3 場比賽，打數共 99 次，安打 31 支，打擊率.313，在與賽隊伍中，排名第二。實施 11 次的攻擊戰術，平均每場 3.67 次。其中送壘觸擊 4 次，是所有戰術中最多的一種，次多的為安全觸擊有 3 次，其他的戰術有盜壘 2 次、收打 1 次、犧牲觸擊 1 次。企圖戰術有 2 次，計企圖送壘觸擊與企圖安全觸擊各 1 次。11 次戰術執行成功的有 7 次，成功率 0.64。可見韓國隊選手執行戰術能力很高。3 場球賽共攻擊 26 局，有 10 局得分，得分局數比率 0.39。10 局有戰術，其中 3 局的戰術與得分有關，運用戰術得分局數比率為 0.30。

- 2、佔壘狀況與攻擊戰術之關係：有 6 種佔壘狀況，在其中的 5 種狀況時實施攻擊戰術。集中在一壘有跑壘員時 6 次戰術，以送壘為目標的送壘觸擊、盜壘及打跑戰術為主，三壘有人時 3 次戰術，有安全觸擊及犧觸以搶分為主。
- 3、出局數與攻擊戰術之關係：戰術集中在一人出局時有 5 次戰術；以安全觸擊 2 次，犧觸、盜壘、打跑各 1 次，以安全觸擊為主要戰術種類。無人出局時有 4 次戰術，以送壘觸擊為主要戰術種類。二人出局時有 2 次戰術。
- 4、好壞球數與攻擊戰術之關係：本次比賽好壞球數共有 10 種狀況，戰術大都出現在好壞球數 0 好 0 壞時有 7 次戰術，其次是 1 好 2 壞時有 2 次，1 好 0 壞與 2-2 時各有 1 次戰術。
- 5、本次比賽中佔壘狀況與出局數共可組合 14 種狀況，在其中的 7 種組合狀況時出現戰術。戰術集中在一壘有跑壘員、無人出局時 3 次及一壘有跑壘員、一人出局時 2 次。三壘有跑壘員、一人出局也是 2 次，另外無跑壘員佔壘、一人出局；一壘有跑壘員、二人出局；三壘有跑壘員、二人出局；一、二壘有跑壘員、無人出局時各有 1 次；另計有 2 次的企圖戰術。
- 6、進攻局數與攻擊戰術之關係：前 3 局有 4 次戰術，中間 3 局有 5 次戰術，最後 3 局有 2 次戰術。前二段運用戰術的次數很平均，前段是想運用戰術先馳得點，取得領先佔據有利位置，中段是想運用戰術拉大或拉近比數，後半段運用戰術則是想增加保險分以穩住勝利。
- 7、棒次與攻擊戰術之關係：只有第 3、7 與第 8 棒 3 個棒次無執行戰術的紀錄，其餘各棒都具有執行攻擊戰術能力。第 2 棒執行戰術最多，計有送壘觸擊、安全觸擊與盜壘各一次，第 4、5 兩棒各有 1 次的安全觸擊，顯示韓國隊的中心打者不僅具強打能力，也可勝任戰術的執行，第 1、9 兩棒則最會運用送壘觸擊來推進壘上的跑壘員。
- 8、得分差與攻擊戰術之關係：韓國隊在從負 1 分至領先 2 分的範圍中，攻擊戰術出現的最頻繁，共計 9 次，符合應用戰術追平比數與領先時拉大比數的情形。

(二) 日本隊

- 1、日本隊共出賽 3 場，2 勝 1 負，是經典賽亞洲區的第二名隊伍。3 場比賽打擊數 104 次，安打 40 支，打擊率.385，排名第 1。攻擊戰術有 18 次，平均每場 6 次，是 4 隊中戰術運用最多的球隊。戰術中，盜壘 8 次為最多，其次是送壘觸擊 5 次，安全觸擊 4 次。18 次戰術執行成功的有 10 次，成功率 0.56，日本隊球員在此次的戰術執行能力並不高。3 場比賽共攻擊 25 局，14 局有得分，得分局數比率 0.56。14 局有戰術，其中 5 局的戰術與得分有關，運用戰術得分局數比率為 0.357，顯見執行戰術次數雖多，但是運用戰術得分的效率不高。
- 2、佔壘狀況與攻擊戰術之關係：有 6 種佔壘狀況，在其中的 5 種狀況時實施攻擊戰術。一壘有跑壘員時，戰術出現的次數最多有 12 次。無跑壘員在壘時，有 3 次安全觸擊戰術是次多的狀況。
- 3、出局數與攻擊戰術之關係：在出局數的三種狀況中都出現過戰術。無人出局時與一人出局時各有 7 次戰術，二人出局時有 4 次戰術。送壘戰術 5 次全出現在無人出局時，4 次盜壘戰術全在二人出局時出現，是值得注意的。
- 4、好壞球數與攻擊戰術之關係：本次比賽好壞球數共有 10 種狀況，在所有的 18 次戰術中，以好壞球數 0 好 1 壞時佔 6 次最多，其次為 0 好 0 壞時的 4 次，1 好 1 壞時的 3 次，1 好 2 壞時的 2 次。
- 5、本次比賽中佔壘狀況與出局數共可組合 14 種狀況，在其中的 7 種組合狀況時出現攻擊戰術。戰術集中在一壘有跑壘員、無人出局時有 4 次戰術，一壘有跑壘員、一人出局時有 4 次戰術，無跑壘員佔壘、一人出局時有 3 次戰術，一壘有跑壘員、二人出局時有 3 次戰術且全是盜壘戰術，另外二壘有跑壘員、無人出局；一、二壘有跑壘員、無人出局；一、二壘有跑壘員、二人出局時各有 1 次；另計有 10 次的企圖戰術。

- 6、進攻局數與攻擊戰術之關係：前 3 局共出現 10 次的戰術，4、5、6 局共有 5 次的戰術，最後 3 局的戰術只有 3 次。戰術運用分布，符合在短期的比賽中前段運用攻擊戰術較頻繁的原則。
- 7、棒次與攻擊戰術之關係：紀錄上以第 2、9 棒執行戰術最多，即第 3 棒打擊時有 3 次盜壘戰術出現，先將跑壘員推進得點圈，再利用中心打者的高打擊率擊出安打，送回得點圈上的跑壘員，而實施的盜壘戰術，所以第 9 至第 2 棒正是執行戰術的最佳棒次。
- 8、得分差與攻擊戰術之關係：日本隊在負 1 分至領先 3 分這範圍中，攻擊戰術出現的最頻繁，共計 15 次，平手時攻擊戰術有 5 次，領先 11 分時出現 1 次盜壘戰術。

(三) 中華隊

- 1、中華隊共出賽 3 場，1 勝 2 負，是經典賽亞洲區的第三名隊伍。3 場比賽打數 102 次、安打 27 支，打擊率.265，排名第 3。攻擊戰術有 9 次，平均每場 3 次。戰術中盜壘 3 次為最多，其次是送壘觸擊、安全觸擊、跑帶打各 2 次。在 9 次戰術中執行成功的有 6 次，成功率 0.667，中華隊球員的戰術執行能力相當不錯。企圖戰術有 5 次，全都是安全觸擊。3 場比賽共攻擊 26 局，7 局得分，得分局數比率 0.269。其中 9 局有戰術，只有 1 局的戰術與得分有關，運用戰術得分局數比率為 0.111，戰術運用的得分效率相當低。執行戰術後，卻缺乏適時安打的出現，這是中華隊在重要比賽時應注意的一點。
- 2、佔壘狀況與攻擊戰術之關係：有 6 種跑者佔壘狀況，在其中的 5 種狀況時實施攻擊戰術。一壘有跑壘員時，計 5 次戰術最多，其他戰術分佈另 4 種佔壘狀況，另 5 有次企圖戰術，以無跑壘員在壘時最多。不論是戰術或企圖戰術都是以無跑壘員在壘及、一壘有跑壘員時的戰術次數最多。
- 3、出局數與攻擊戰術之關係：中華隊在出局數的三種狀況中都出現過戰術。以一人出局時 6 次戰術最多，其次是一人出局時有 2 次戰術，二人出局時有 1

次戰術。接近三分之二的戰術是在一人出局時發生的，二人出局的 1 次戰術是盜壘與日本隊相同。

- 4、好壞球數與攻擊戰術之關係：本次比賽好壞球數共有 10 種狀況，在所有的 9 次戰術中，以好壞球數 0 好 0 壞時佔 4 次最多，其次為 1 好 3 壞時的 2 次。可知中華隊的戰術執行大都在第一球或在 1 好 3 壞時會積極執行戰術。
- 5、本次比賽中佔壘狀況與出局數共可組合 14 種狀況，在其中的 6 種組合狀況時出現過攻擊戰術，戰術集中在一壘有跑壘員、一人出局時有 4 次戰術，其餘 5 次各出現在另 5 種組合狀況中。
- 6、進攻局數與攻擊戰術之關係：前 3 局共出現 5 次的戰術，4、5、6 局共有 3 次的戰術，比賽後段戰術只有 1 次。球賽前段戰術較多，戰術運用分布還算均勻，比賽中只要有機會就會施展戰術企圖得分，是短期賽制特有的戰術思維。
- 7、棒次與攻擊戰術之關係：戰術的執行集中在第 2、3、6、7 四棒次，各有 2 次戰術，第 4 與第 5 棒是中心強打者，因為想藉重其打擊能力的發揮，所以並未有任何戰術的下達。
- 8、得分差與攻擊戰術之關係：在比數為 0：0 尚未分出高低時攻擊戰術最多，有 4 次。依一般戰術思維，相差 4 分以上戰術就不多見，但中華隊在輸 4 分時仍有 1 次送觸與 1 次盜壘戰術，戰術思維較特異，應該是因應短期賽制的特殊考量影響所致。

(四) 中國隊

- 1、中國隊共出賽 3 場，0 勝 3 負，是經典賽亞洲區的第四名隊伍。3 場比賽打數 94 次、安打 17 支，打擊率.181，排名最後。攻擊戰術有 6 次，平均每場 2 次。戰術中盜壘 2 次為最多。其他出現的戰術有送壘觸擊、安全觸擊、打帶跑、收打各 1 次。在 6 次戰術中執行成功的有 1 次，成功率 0.167，可見中國隊球員的戰術執行能力相當低。沒有任何企圖戰術，在 3 場比賽共攻擊

26 局，4 局有得分，得分局數比率 0.154。其中 4 局有戰術，得分均與戰術的使用無關。

- 2、佔壘狀況與攻擊戰術之關係：有 6 種佔壘狀況，在其中的 4 種狀況時實施攻擊戰術。以一壘有跑壘員、無人出局時出現 3 次，戰術最頻繁，有 1 次較少見的奇襲性質的收打打帶跑戰術，中國隊在一壘有跑壘員、二壘有跑壘員時均有盜壘戰術的出現，這是往後中華隊與中國隊對戰時要提高警覺的。
- 3、出局數與攻擊戰術之關係：中國隊在出局數的三種狀況中都出現過戰術，以無人出局時 3 次戰術最多，其次是一人出局時有 2 次戰術，二人出局時有 1 次戰術，一半的戰術是在無人出局時發生的。
- 4、好壞球數與攻擊戰術之關係：本次比賽好壞球數共有 10 種狀況，在所有的 6 次戰術中，以好壞球數 0 好 0 壞時有 3 次最多，其次為 1 好 0 壞時有 2 次，在 1 好 2 壞時出現盜壘戰術 1 次。
- 5、本次比賽中佔壘狀況與出局數共可組合 14 種狀況，在其中的 4 種組合狀況時出現攻擊戰術，戰術集中在一壘有跑壘員、無人出局時有 3 次；一人出局時有 2 次；二人出局時有 1 次。
- 6、進攻局數與攻擊戰術之關係：第 1 局就出現 4 次的戰術，5、7 局各有 1 次的戰術，戰術運用的時機以第 1 局最多，目的是想運用攻擊戰術增加得分機會，先馳得點，是短期賽制特有的戰術思維。
- 7、棒次與攻擊戰術之關係：中國隊戰術集中在前 3 棒，各有 2 次，第 3 棒在攻擊時，壘上跑者 2 次都是盜壘戰術，較多。
- 8、得分差與攻擊戰術之關係：平手時攻擊戰術最多，有 4 次。在輸 5 分時還出現 1 次送壘觸擊，是較為特殊的戰術。

(五) 各隊執行戰術成功率之比較

成功率以中華隊的 0.67 最高，韓國隊的 0.64 次之，第三為日本隊的 0.56，中國隊最低只有 0.17。中華隊與韓國隊選手執行戰術的能力最佳。

二、建議

本研究為探討增進棒球攻擊戰術領域之知識，將 2006 年世界棒球經典賽亞洲區的比賽隊伍之攻擊戰術，逐一進行探討分析。茲將此研究之結果，提供四隊教練運用攻擊戰術之時機，如在哪些好壞球數時會運用那些戰術，在哪幾棒打者或跑者會運用哪些戰術，在幾個出局數時會運用哪些戰術，也了解各隊選手在執行戰術時的能力，有哪幾位選手大都執行何種戰術，有哪幾位選手執行何種戰術較佳……等訊息，做為往後中華隊在國際上與他隊對戰時之資料，以了解各國教練與選手在攻擊戰術上之運用，而加以防範。

因為攻擊戰術之研究尚有其他面向可供鑽研，如單一戰術類型之研究、單一佔壘狀況戰術之探討等，有待研究者繼續研究與探討。此研究之結果也可給對棒球攻擊戰術之執行有興趣的同好，期待大家共同來努力，以提升我國棒球競技領域之學術水準，並能對棒球運動訓練、比賽時攻擊戰術之應用做出貢獻。

伍、參考文獻

一、中文部分

- 山根俊英 (1993): *報告教練*。兄弟棒球隊出版。
- 田麥久等編 (2000): *運動訓練學*。人民體育。
- 吳 仁 (1996): *棒球操典*。聯經出版事業公司。
- 林國輝 (1979): *棒球運動之戰略研究*。霧峰出版社。
- 林華韋 (2004): *好球—棒球與台灣*。民生報。
- 林華韋 (2005): *2004 年奧運棒球項目得牌隊伍與中華隊攻擊戰術之研究*。漢明書局股份有限公司
- 游至樞 (1985): *棒球運動與教練法之研究*。攀興書局出版事業股份有限公司印行。
- 楊賢銘 (1998): *棒球—訓練的理論與實務*。中小學棒球運動委員會。
- 葉志仙 (1998): *棒球運動防守技術與戰術*。中小學棒球運動聯賽籌備委員會。
- 葉志仙、李明憲、朱峯亮 (2003): *棒球聖經—棒球技術圖解剖析*。商周出版。

二、英文部分

- Carver, John. (2002). Baseball game strategy by the inning. *Scholastic Coach & Athletic Director*, 71 (10),40-42.
- Mason,J (2004). Little things that win big ball games : Part1. *Scholastic Coach & Athletic Director*,73 (7),56-63.