

ラグビーフットボール競技における キックを加味したパス攻撃の工夫とその実践

津山大器*, 成山公一**, 山本忠志***, 三野 耕***

(平成19年6月13日受付, 平成19年12月14日受理)

Development and application of pass formation coupled with pass by kicking in rugby football games

TSUYAMA Taiki*, NARIYAMA Koichi**,
YAMAMOTO Tadashi***, MINO Tsutomu***

A study concerning development and application of pass formations coupled with pass by kicking from set play in rugby football games was conducted.

Backs player motion was devised for pass formations coupled with pass by kicking from scrum and line out, which are set plays. Stand-off to space of opponent's defense enabled by the motion, is not just a pass, but rather a "pass by kicking". To make the offensive formation succeed, each player practiced while devising movements.

The pass formations coupled with pass by kicking were furthermore put into practice during games; practice themes were established and practiced.

As a result, the probability of pass formations coupled with pass by kicking was enhanced. Pass by kicking offense is particularly thought to be a tactic for breaking through the gain line.

Key Words : rugby football, team tactics, set play, formation of pass by kicking, meeting, discovering problem

I. はじめに

2005年に行われた日本におけるラグビーフットボール(以下、ラグビーと略す)のトップチーム12チームで争われるトップリーグ2試合, トップリーグ上位8チームで争われるマイクロソフトカップ2試合の計4試合, ならびに2005年・2006年に行われた関西大学ラグビーC・Dリーグ7試合を, スクラムから1次攻撃によってポイントがどこでできたかをVTRで分析した。その結果, トップリーグおよびマイクロソフトカップのスクラムから1次攻撃でゲインラインを突破(地域的に有利になっていた)できていたのは, 全スクラム数37回のうち13回(35.1%)であった。一方, 関西大学ラグビーC・Dリーグでは全スクラム数68回のうち, ゲインラインを突破できていたのはわずか8回(11.8%)であった。逆にタックルラインよりも味方側でポイントができ地域的に不利となっていたものは, トップリーグおよびマイクロソフトカップの4試合では14回(37.8%), 関西大学ラグビーC・Dリーグの試合では38回(55.9%)であった。すなわち前者で1/3以上, 後者で1/2以上がタックルラインを突破できていなかった。

ラグビーは, 定められた時間に得点の多いチームが勝利する攻防相乱型のゲームである。大西⁽¹⁾は攻撃が防御に対して有利な条件というのは, 攻撃側が自由に作戦を計画し, 攻撃重点を企画するところに指向できる点にあると述べている。しかし, 攻撃側のボールゲッターがコンタクトプレーで劣勢になり, ターンオーバーされてしまつては, 勝利から一步遠ざかってしまうことになる。プレーヤーがコンタクトプレーで負けないためには, 大きなパワーが必要である⁽²⁾。しかし, パワーを短期間で大きくするのは困難である。

ラグビー試合における攻撃パターンの多くはパス攻撃である。自分よりも後方, もしくは平行にパスをしながら相手ディフェンスとズレを作ったり, 人数を余らせたりしてゲインライン突破を図るパス攻撃の利点は, 味方側の反則が少ない, また相手にインターセプトをされない限り, ボールをキープできる点にある。しかし, パス攻撃は相手プレーヤーとのズレが小さかったり, 人数を余らすことができなければゲインラインより味方側でコンタクトプレーが発生する。その際, コンタクトプレー技術やパワー不足がターンオーバーにつながり, これら

*長崎県教育委員会 (Board of Education of Nagasaki Prefecture)

**京都文教大学 (Kyoto Bunkyo University)

***兵庫教育大学 (Hyogo University of Teacher Education)

に劣るチームにとっては、相手チームに有利な展開になりやすい攻撃であると言える。

一方、キック攻撃は、陣地挽回の手段として使われる事が多い。Thinking Rugby⁽³⁾によると「自陣ゴール前でまずとるべき戦法としては、タッチへボールを蹴り出して陣地を稼ぎ、敵のプレッシャーからのがれることである」と述べられている。また、三野ら⁽⁴⁾はスクラムからトライにつながる攻撃パターンは、パス攻撃によるものが7本に対し、キック攻撃によるトライは1本で、スクラムからの攻撃パターンにおいても、司令塔であるスタンド・オフは16回パスを選択しているのに対し、キックはわずか6回であったと報告している。

このようにキック攻撃は、味方側がボールを確保する確率はパス攻撃に比べて低いといえる。

ところで、第4回(1999)のラグビーワールドカップ準決勝、ニュージーランド対フランス戦において、劣勢であったフランスチームがキック攻撃を仕掛けて勝利したり、ウェールズチームのグラバーキックやショートキックによるキック攻撃など、体格的に劣勢なチームほど、ゲインライン突破するためにキック攻撃を頻繁に使っているという事実がある。しかし、キックしたボールを相手にとられ攻撃権を奪われ相手チームにカウンターアタックを受け劣勢になってしまった場面がみられたのも事実である。

また、第5回(2003)のラグビーワールドカップ優勝国であるイングランドチームは、キック、とくにドロップキックの名手であるウィルキンソンをスタンド・オフに配し、キックによる攻撃によって強豪チームを破り優勝した。このゲームにおいてラック(地面にあるボールに対して双方のプレーヤー1名以上が組み合っている状態を言う)からウィルキンソンがハイパントをゴール前にあげ、走り込んだロックがキャッチしトライした「キックパス」がみられた。

これまで、キック攻撃は、スペースへのグラバーやローリングキック、ハイキック、ロングキックがよく使われていた⁽⁵⁾。また、ディフェンスが、強固でパスによってボールを前進させることが難しい場合に、攻撃権を手放さないでボールを再獲得する方法としてショートキック、ハイパント、ロングキック、クロスキックでのキック攻撃が有効であると大松は述べている⁽⁶⁾。

このようにキック攻撃は、有効なスペースへキックすることによって味方ボールになり、再攻撃が可能になる。

よって、試合経験が少なく、コンタクトプレーで劣勢であるチームが試合を有利に展開させるためにはコンタクトプレーをできる限り生起させずにゲインラインを突破できる方法(戦法)を身につける必要がある。

そのためには、パス攻撃と同じ動きを取り入れたゲインライン突破できる確率の高いキック攻撃を工夫できれ

ば、地域的に有利な攻撃ができ、より攻撃的な試合になるものと考えられる。

そこで本研究は、セットプレーからのパス攻撃と同じ動きを取り入れたキックを用いたゲインライン突破が可能となる攻撃を工夫し、このキックを加味したパス攻撃の有効性が某大学ラグビーチームの実践結果に基づいて検討された。

II. 方法

1. 対象チームについて

対象チームは、A大学のラグビー部で、対戦チームはA大学が所属する関西大学Dリーグの4チーム(B, C, D, E大学)と、定期戦のF大学1チーム、計5チームである。

なお、試合成績は、以下の通りである。

対 B大学	○27	対 12
対 C大学	○39	対 31
対 D大学	● 0	対 47
対 E大学	●14	対 26
対 F大学	○17	対 0

2. 期間について

期間は、2006年5月から2006年12月までの8ヶ月間である。

3. キックを加味したパス攻撃の陣形について

キックを加味したパス攻撃の陣形について、セットプレーからの攻撃陣形⁽⁷⁾をもとにスタンド・オフのショートキックがダイレクトでレシーブ可能な地点を設定した。

4. 陣形の練習について

作成したキックを加味したパス攻撃の陣形が成功するように練習を繰り返した。その際の練習風景を正面、左右の側面3方向からVTRに納め、撮影されたVTRを観察しながら課題を見つけ、解決するための工夫を繰り返した。なお、3方向からのVTRには、撮影開始時に旗を振り下ろす場面を取り込むことによって同期させた。

5. 練習のための課題設定の方法について

試合時に用いたキックを加味したパス攻撃について、練習時と同様に正面、左右の側面3方向からVTRカメラで撮影し、分析した。そのうち、キックを加味したパス攻撃が成功した場面と失敗した場面について、部員全員で話し合い、次の試合時にキックを加味したパス攻撃が成功するための課題を設定した。その課題を練習し、次の試合時に発揮されたキックを加味したパス攻撃について、前述した課題設定のための過程をF大学との定期戦まで繰り返して実施した。

6. キックを加味したパス攻撃の評価について

キックを加味したパス攻撃の評価は、味方10mラインから相手22mラインまでの間、左右サイドラインから5~20mまでの間のセットスクラム、ラインアウトを対象として、ゲインラインを突破しポイントができたものを2点、ゲインラインとタックルラインの間でポイントができたものを1点、タックルラインよりも味方側でポイントができたものを0点とした。

III. 結果

1. 新しい攻撃陣形の工夫について

図1は、スクラム時の標準的な攻防陣形を示したものである。

双方が組み合うスクラム（図中の黒い楕円）の中央線を通るゴールラインに平行な仮想のラインであるゲインライン（以下、GLと略す）、防御側のスクラムの最後尾を通り、ゴールラインと平行にできるプレーヤーを結んだディフェンスライン（以下、DLと略す）、攻撃側のプレーヤーを結ぶアタックライン（以下、ALと略す）、双方のプレーヤー間の中点を結ぶタックルライン（以下、TLと略す）を想定している。

通常、攻撃側（黒丸）のSOは、図に示すようにスクラムから出るボールを中心とし、SHがパスできる距離を半径とした半円周上に位置する。

そのときのSOの攻撃的に動けるスペースは、SOが位置しているポイントを通りゴールラインと平行な一点鎖線とTLで囲まれた三角形の範囲となる。

図2は、攻撃側BK、とくにSOの位置を図1の場合よりも角度を大きくさせた時のスペースの関係および他のBKの位置について示したものである。

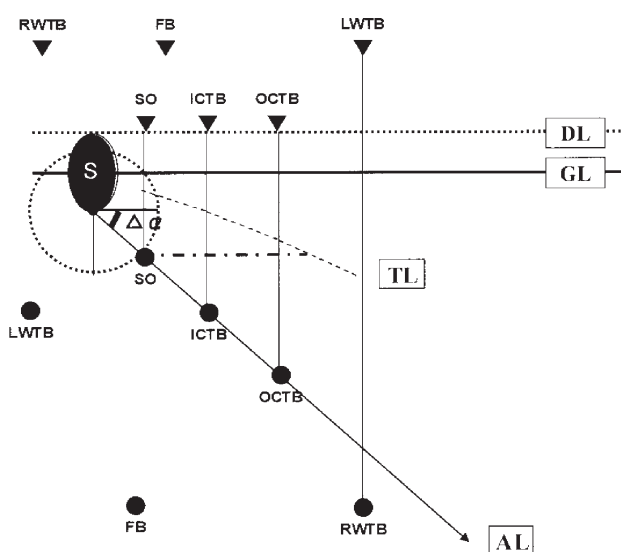


図1 スクラム時の標準的な攻防陣形

注) FW : フォワード, BK : バックス, SH : スクラム
 ハーフ, SO : スタンドオフ, ICTB : インサイドセンター,
 OCTB : アウトサイドセンター, LWTB : 左ウイング,
 RWTB : 右ウイング, FB : フルバック

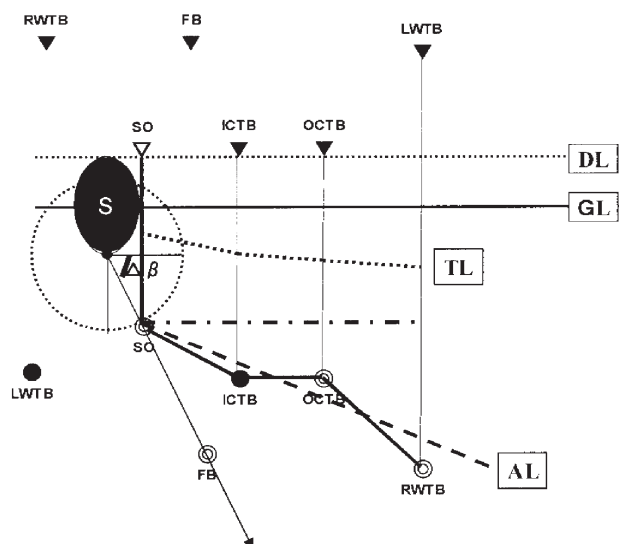


図2 攻撃側バックスの陣形の変化とスペースの関係について

図1に示したSOの位置をスクラムの最後尾にあるボールを通りゴールラインと平行な仮想した線とSOの位置とのなす角が α 度から β 度に大きくして図1と同じ位置にあるICTBと結んだ太い点線で示したALを引けば、相手の防御ラインから遠くなり、しかも一点鎖線に近いスペースを移動することによって相手プレーヤーの防御するための移動距離が長くなる。そのために攻撃側プレーヤーは、防御側プレーヤーとコンタクトプレーになるまでの時間に余裕ができ全ての攻撃側プレーヤーの動く範囲が広がることになる。

図2に示した攻撃の陣形から図3に示すようにA地域にスペースができるように各プレーヤーが移動するとB地域にもスペースができ、攻撃の幅ができることが考えられる。

すなわち、SOはOCTBおよびRWTBとランギープレー^{注1)}の動きでクロスに、ICTBとFBはSOと同方向へのパスやクロスでのスイッチプレーが可能な動きになるとともにICTBへのキックやパス、クロスするかのように中央

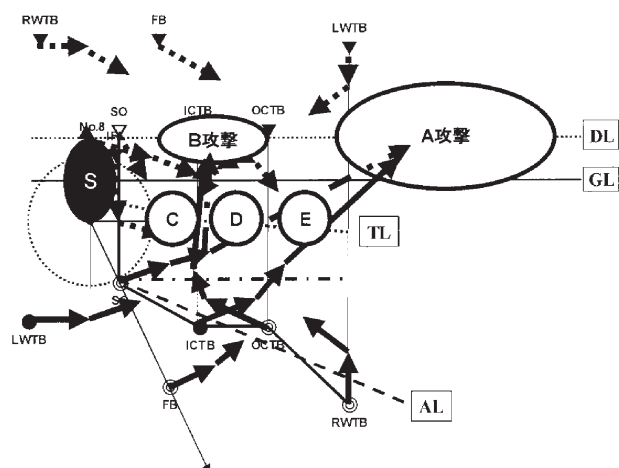


図3 5つの攻撃地域と攻撃側のバックスの動きについて

に切れ込んだFBへのキックやスイッチパスが可能となる。さらに、ブラインドから参加したLWTBへのパスも可能となる。この時の各プレーヤーは、防御側プレーヤーを横へ移動させることが重要となる。

このようにスクラムからの攻撃陣形、とくに攻撃側のSOの位置とAL, TL, GL, DLとの関係を検討した結果、TLがGLに近づくことがわかった。しかも、攻撃側のバックスプレーヤー（BK）の動きを矢印のように動きを変化させることによって防御側プレーヤーが攻撃するプレーヤーに正対する、いわゆる防御が面ではなく、防御側プレーヤーが攻撃側プレーヤーに対して正対していない状態、いわゆる点となり、攻撃するスペースが広くなり攻撃の幅ができることになる。その上、楕円で示したAおよびBの地域に攻撃のスペースができ、この地域にSOからのキックでパスができれば一気にGLを突破することが可能となる。

また、他のバックスプレーヤーの動きを変化させることによって防御の陣形を崩したTLとGLとの間にできたスペースへのパス攻撃が派生的に可能となる。

これらをまとめると相手陣でボールレシーブ可能であるキックの目標地点からは、相手WTBの外側でICTBがレシーブ（以下、A攻撃と略す）、ならびに相手両CTBと相手FBで形成される三角形の midpoint でOCTBがレシーブ（以下、B攻撃と略す）の地域となる。さらに、これらA・B攻撃に関わるスペースを広げるために、ボールレシーバー以外のプレーヤーの動きの結果生じた派生的なブラインドLWTBのライン参加へのパス（以下、C攻撃と略す）、OCTBへのショートパス（以下、D攻撃と略す）、FBへのエクストラパス（以下、E攻撃と略す）の5つの地域が考えられる。

なお、SOは、A地域へキックすることを前提としながら相手ディフェンスの動きを観察し、他の4つの動きから適切なレシーバーにキックあるいはパスする必要のあることは言うまでもない。

2. 設定されたキックを加味したパス攻撃の有効性について

本研究において工夫したキックを加味したパス攻撃は、これまでのパス攻撃、すなわちナンバーエイトとSHの連携プレーであるサイド攻撃、SOとICTB、または両CTBのスイッチプレー、FBのエクストラ、その他ランギープレーやループプレーに比べて以下の有効性が考えられた。

- 1) 相手ディフェンスのTLがGL側に移動し、タックルポイントが防御側に移行する。
- 2) とくにキックでのプレー地点は、GLを越え、防御側にゲインできる。
- 3) 相手DLが面ではなく、点となり攻撃の多様化が可能となる。
- 4) FWが前に上がりながらフォローでき、後退しながら

ディフェンスする相手FWよりも早くサポートできる。

- 5) 相手にボールをとられた場合（カウンター）でも、前に上がりながらのディフェンスになり相手へのプレッシャーをかけやすい。

3. 設定されたキックを加味したパス攻撃の練習によって判明した課題について

前項で得られたキックを加味したパス攻撃を試合時にできるように練習した。

練習時のキックを加味したパス攻撃について、VTRで個々の動きを観察した。その結果、A攻撃では、キックのコントロールが重要であるものの落下地点をICTBが走り込める範囲として設定させた。しかし、ICTBが走りながらキッカーの位置を確認しにくくオフサイドに成りやすいことが認められた。また、D攻撃の際にOCTBが早く立て直しをするためにスローフォワードに成りやすいことがみられた。C攻撃の場合には、SOができるだけ早期に判断する必要があるため、そのタイミングの取り方が重要であることが判明した。

これらをまとめると①ICTBのランコースが悪い。②OCTBにボールを渡すとき、今のタイミングだとスローフォワードになってしまう。③ブラインドLWTBとのタイミングを考えるべきである。

の3項目が課題として挙げられた。

これらの課題を解決するための練習を5月から8月の夏季合宿が始まるまでの間集中して行った。

その結果、ICTBおよびOCTBのランコースを一層ゴールラインに平行になるように修正された。

合宿において、それまでの練習成果を確かめるために実施した他チームとの合同練習や練習試合の結果から以下の5つの課題が得られた。

- 1) SO以外のバックスプレーヤーがオンサイドラインを越えるタイミング。
- 2) キック技術の向上。
- 3) SOの的確な判断。
- 4) ディフェンスを引き付ける動き。
- 5) 相手ボールになった時、すなわちカウンター攻撃へのディフェンスの仕方。

合宿後の練習でバックスプレーヤーがSOのキックに対してオンサイドプレーができるようになり、ディフェンスプレーヤーを引きつけることができるようになった。

4. キックを加味したパス攻撃の有効性の合同練習時における確認について

キックを加味したパス攻撃の有効性を確かめるために他のDリーグに所属する某大学との合同練習でアタックディフェンス時に成果を測定した。その結果、表1に示したようにスクラムからの1次攻撃でGLを突破し2点を

記録できたのは10回中8回(80.0%)と著しい効果が認められた。とくにキックでのA攻撃はGLを越え、前進することができた。

表1 練習試合時の攻撃型と得点の頻度

攻撃型	回数	得点(回数)		
		0点	1点	2点
A	7	1	0	6
B	1	0	0	1
C	2	1	0	1
D	0	0	0	0
E	0	0	0	0

5. リーグ戦・定期戦の結果について

1) A大学対B大学

リーグ初戦では、キックを加味したパス攻撃の回数は1回、またその得点は0点であった。資料1は試合後のミーティングで次の試合の課題を検討した時の逐語記録である。

資料1 B大学戦後のミーティング逐語記録

- (○:司会者)
(略)
- :早速やけど、今回の結果について、何かある人おる?
A:1回しかやってないっすよね?
○:そやな。しかもオフサイドとられたしな。
A:中盤のスクラムだけじゃなくて、ラインアウトからもできないんすかね?
○:確かにあの地域のスクラムは1回しかなかったからな。ラインアウトからもやってみよか。
B:ただラインアウトやったら10メートルバックしてるから、ちょっと変わりますよね?
○:うん、スクラムからの間合いとは違うわな。
C:もし10メートルバックでやりにくいんやったら、解消させたらいいんじゃないすか?FWが1本タテつくとか、モールつくるとかで。
○:なるほどね。お前賢くなったな。んじゃラインアウトからもやるってことで。ほかほ?
D:やっぱキックの精度やろ。もっとあげてピンポイントでけらなとれへん。
○:そやね。
E:どこに蹴るか、どこにパスするかの判断も大事っすよね。難しいっすけど。
○:確かにしっかりディフェンスみて判断しなあかんわな。
A:正直あんまりみれないっすけどね。
○:難しいわな。
A:みんながもっとボールもらう気でダミーランしんと、ディフェンス引き付けられないっすよ。ディフェンス引き付けられなかったら、どこもあかんからSOは判断できないっす
○:うんうん。
C:あとこれは一発サインやないから、何回もやって相手を困らせんといけんっすね。1回だけじゃ困らへんやろ。
○:確かに。やからやっぱ機会増やすためにも、ラインアウトからやろか。
一同:はい。
○:あと、今回オフサイドとられてんけど、その原因は?
B:僕がSOみんとオンサイドかけたっす。練習の感じでみずに

いったっす。

- :やっぱいつもと同じタイミングちゃうからな。しっかりみんとあかんわ。
B:ただみながら走ったら追い付かないんすよね、実際。でもみるように練習します。
(以下略)

スクラムからキックを加味したパス攻撃は、1回しか機会がなく、しかもICTBがSOのキックの際にオフサイドとなった。そのためにスクラムによるセットプレーだけでなく、キックを加味したパス攻撃を行う機会を増やすためにラインアウトからもキックを加味した攻撃をすることになった。また、攻撃の際にSOのキックのコース、タイミングなどの判断力、攻撃地域のスペースを確保するために各プレーヤーのダミーラン、オフサイドにならないようにSOの位置を確認できるICTBのランコースについて話し合われた。

ミーティングによって得られた課題は以下の通りである。

- (1) セットスクラムだけでなく、ラインアウトからもキック攻撃を行う方法を考え、セットスクラム、ラインアウトの2つのセットプレーから行う。
- (2) キックの精度、SOの判断力を上げる。
- (3) しっかりとダミーランをする。
- (4) しっかりとSOをみてオンサイドをかける。

これら4つの課題を解決するよう2週間練習した。

その間に、課題(4)の「しっかりとSOをみてオンサイドの声をかける」ためにICTBのスタート時の動きを横方向から縦方向に走方向を変更した。

なお、ラインアウトからの攻撃は、ボール投入後モール(ボールを保持したプレーヤーを介して双方のプレーヤー1名以上が組み合っている状態を言う)を形成し、図2に示したスクラムをモールに置き換えた陣形から攻撃することにした。

2) A大学対C大学

リーグ2試合目では、キックを加味したパス攻撃の回数は4回、その得点は0点が1回(25.0%)、1点が1回(25.0%)、2点が2回(50.0%)となった。資料2は試合後のミーティングで次の試合の課題を検討した時の逐語記録である。

資料2 C大学戦後のミーティング逐語記録

- (○:司会者)
(略)
- A:結果的には何本やったんですか?
○:えっと…(データをみる)、4回やって、ゲインライン突破してるんが2回やな。
A:半分か…。どっちもCさんにキックしたやつですよね?
○:そやな。

B：一本きれいに決まりましたよね。クリーンキャッチできたやつ。

O：うん。俺にパス放ってたらトライやったやつやな。

C：おい、それは言わんといてくれ。放れんかってん…

O：でも正直放れたっしょ？ビデオみた感じでは放れそうっすよ。

C：…そうやな。ビデオみて俺も気付いたわ。ごめん。

A：確かにOさんが外側にフォロー走ってたわ。

O：まっそれはいいとして、何であん時は成功したんやろ？

C：あん時は完全に相手WTBがEさんに付いて行って、あつこのスペース（A攻撃のスペース）が開いとったな。

A：確かに。あん時は確実にCさんが開いとるのがみえましたわ。

C：キックもよかったしな。ただもうちょい前目でもよかったな。ちょっと真上過ぎたわ。

A：ああ、はい。すいません。もっと精度上げますわ。

D：ただ2回連続でA攻撃しましたよね？あれやったらディフェンスしやすいんぢやないですか？2回目は他の攻撃パターンやった方がいいんぢやないですか？

O：ああ、確かにそうやな。2回目でD攻撃とかつかったら効くかもな。

A：開いてると思ったんすよね。やから連続で使ったんすよ。でもうまく使い分けたらもっと効果出ると思うんで、次のD大学戦では意識しますわ。

O：おう、頼むわ。…他何かある？

C：やっぱキック成功したら（ボールをクリーンキャッチできたら）、フォロワーにボールつなぐべきやな。今回つなげとったらトライとれとったし。

D：そうっすね。でもフォロワーももっと声かけましょう。パスもらうんか、ラック作るんか、何するんかってことをもっと的確に伝えんと、キャリアーはあんまり横みる余裕ないかもしれないっすね、実際今回そうやったし。

O：そうやな。ほんまそれやわ。それ俺もめっちゃ大事やと思うわ。今回俺の声が足りひんかったかもしれんな。

E：やっぱダミーランも大事っすね。今回成功したんは、やっぱ他のプレーヤーのダミーやと思うんすよ。前それ課題出ましたよね？今回はそれができてたから成功したんやと思います。

O：そうやな。よう覚えとったな。確かにそうやな。やから次のD大学戦も、しっかりやるな。そしたら今回みたいに成功する場面が増えると思うから。あとただ走るんじゃなくて、いつでもボールもらえるようにしよう。このサインは誰にボール渡すか決め事にできひんから、1人1人がしっかり準備しとこう。

一同：はい。

O：他に何かあるか？何も言うてへんやつも、何でもええから言っていこうな。簡単なことでもええから。

F：あの、どこが開いてるかって事をもっとみんなでSOにコールすべきやと思います。今はAさんにまかせっきりやから、やっぱ限界があると思うんすよ。そこをみんなでフォローできれば、もっとうまくいくと思います。

O：おお、ええ事言うやん。そうそう、そんな風に何でもええからどんどん言っていこう。

G：んじや、僕の個人的な事かも知れないっすけどいいですか？

O：何でもええよ。言って。

G：あの一、僕今回何回かうまくオンサイドがかけれんくて、オフサイドになると思ってスピード落としてもうたりしたんで、しっかりSOみて、毎回しっかりオンサイドをかけるようにしたいです。

(略)

O：んじや俺から1つな、もっとセンター裏キック使うべきやと思うわ。あつこやっぱ開くからな。今回はターンオーバーされて逆にゲインされたけど、もっとあつこは有効的に使えると思うわ。…俺はそんだけやな。

(以下略)

初戦のキックを加味したパス攻撃が、1回であったのに対してラインアウトを加えたことによって今回は4回と攻撃機会の増加が認められた。その内、1回がB攻撃でTLよりも味方でラックとなり、防御側プレーヤーにターンオーバーされたもの、1回がE攻撃でTLとGLの間でラックとなり、攻撃側がボールを確保して継続して攻撃できたもの、2回がいずれもSOのキックをICTBがレシーブ（A攻撃）してGLを突破した後ラックになったものの継続して攻撃できたものである。とくにA攻撃の際、ダミーランによりスペースが確保され成功した。しかし、A攻撃を連続して行ったとき、防御側に動きを読みとられていたことから同じ攻撃にならないようにして他の攻撃を使うことやお互いに声をかける（コーリング）ことの必要性が話し合われた。

その結果、得られた課題は以下の通りである。

- (1) 同じ攻撃を2回続けてやるのではなく、色々な攻撃パターンを混ぜていく。
- (2) 相手ディフェンスが戸惑うような攻撃の組み立てをする。
- (3) しっかりとフォロワーランし、フォロワーはボールキャリアーに対してコーリングする。
- (4) いつでもボールをもらうことができるようにダミーランする。
- (5) ディフェンスのどこが空いているか、どこが薄いかをみんなでコールする。
- (6) トップスピードでオンサイドの声をかける。
- (7) B攻撃をもっと使っていく。

以上の7つの課題を意識しながら、1週間後の試合まで練習した。

3) A大学対D大学

リーグ3試合目では、キックを加味したパス攻撃の回数は6回、得点は0点が3回（50.0%）、1点が1回（16.6%）、2点が2回（33.3%）となった。資料3は試合後のミーティングで次の試合の課題を検討した時の逐語記録である。

資料3 D大学戦後のミーティング逐語記録 -----

(O：司会者)

- O：(略)今回は6回やって、0点が3回、1点が1回、2点が2回です。じゃあいいか。何かある？
- A：今回はほんま僕のせいっすわー。判断があかんかったっすわ。WTBさがるのにそこに蹴ってもうたり、ディフェンスにみられてるやつにパス放ってもうたり。もっとディフェンスみてしっかり判断しんといけんかったっす。
- O：うーん、そうかもしれんけど、前課題で挙がった開いてるところをみんなでコールするってとこができてへんかったかもしれんな。D大学のディフェンスうまかったし、Aさん1人で判断するんは難しかったやろな。
- A：それでもやっぱSOやし、しっかりみて判断しんといけんっすわ。

○：そうか…。ま、終わったから今回のその反省次に繋げよな。
 A：はい。
 ○：うん、他あるか？
 B：あ、いいっすか？
 ○：うん、ええよ。
 B：あの、今回もオンサイドしくったっす。オフサイドなってもたっすわ。練習中はSOみれるんですけど、試合になったらやっぱキック受けれるスペースにとりあえずいかなあかんって思って、どうしてもみれんかったっす。
 ○：やっぱ試合と練習ではちゃうやろな。でもそこでミスってペナルティやっつてまうんはもったいないかもしらんな。
 B：はい、ほんまFWに申し訳ないっすわ。せっかくセットから球出してくれてるから。次はほんま絶対せんようにしますわ。
 ○：おう、頼んだで。やっぱペナルティは試合の流れ変えてまうからな。
 B：はい。ほんま次は絶対やらないっす。
 ○：うん。他の奴何かある？
 C：あ、いいっすか、あの、僕外からみてて思ったんですけど、何か今回みんな流れてる気がしたんですよ。何か内からのディフェンスから逃げてる気がしました。やから、ゲインできひんくてもいいからもっとしっかりタテついた方がよかったんちゃうかなって。そしたら○さんとかもっと生きてきたと思います。
 ○：あぁ、確かに。俺自身パスもらってから攻めるんじゃなくて外に逃げてた気がするわ。やから相手からしたら全然怖くなかったやろな。もっとみんなズラしてタテってことを意識しよか。これはほんま俺も含めて全員やわ。そうせんと絶対ゲインライン突破できひんと思うわ。
 D：僕とか特にクラッシュする役目なんで、もっとしっかりタテつくようにしますわ。練習の時からそこを意識していきますわ。
 ○：うん、そうやな。ほんま今言ってくれたみたいに、みんなが練習の時から意識していこ。うん。FWに頼んでディフェンス入ってもらって試合に近い状況で練習できるようにするから。
 一同：はい。
 ○：外からみてるからやっぱよくみえてんな。ええ事言うてくれたわ。他は？
 E：あの、やっぱけっこう練習してもキックをクリーンキャッチするんは難しいやないっすか？
 ○：うん、そうやな、結果的に。
 E：やからやっぱバウンドしてもなるべくマイボールキープできるようにしないとイケないと思いました。
 ○：うん、そうやな。前話したと思うけど、ヨーロッパとか外国の選手はキックしてボールが落ちたらそこから360度どこにバウンドしてもええようにキックチェイスするらしいんや。それは本能的な部分が大いから、いきなりそれをやれていうんは無理な話やけど、しっかりフォローランしたらそれに近い事はできると思うんや。やからそこを意識して、あ、意識することばっかやねんけど、しっかりとフォローしよな。これはBKだけじゃないと思うわ。バックローにも言えることやから伝えて、また練習していこう。バックローのフォローが遅いってのは気になってたしな。
 E：はい。
 ○：他あるか？
 F：あの、前も課題に挙がってたと思うんやけど、やっぱ同じ攻撃2回連続で使ったらあかん。やっぱ1回目より2回目の方がケアされてたわ。それとやっぱキックの精度上げるんと同時にハンドリング技術も上げなあかんと思った。何回かもったいないとこあったから。うん。んで、あと1つあって、他のサインあるやんか、キック以外のやつ。あれを軽く混ぜていったらキックがもっと効くんちゃうか？わからへんけど、ディフェンスからしたら絶対嫌やと思うで。今以上に混乱すると思う。

○：あぁ、なるほど。キック以外のサインプレーね。確かにそうかも知れないっすね。あぁ…。ちょっとそれは考えてみますわ。
 B：俺もそれはいいんちゃうかなって思いますよ。
 C：確かに、絶対ディフェンスしにくいっすよ。
 A：うん、結構数あるし、1回やってみましょう。絶対効きますよ、キックも、普通のサインの方も。
 ○：うーん、実際合同練習の時もずっとキックしとったらセンクロがスパーン抜けたもんな。うん、ちょっとそこ考えとくわ。他あるか？
 A：あ、今回もセンター裏キック使わんかったっすわー。あっこやっぱ何かチャージされそうなんすよね。ディフェンス多いから。しかも開いてんのか開いてへんのかいまいちわからんっすわ。
 ○：確かにあっこに落とすんは難しいやろな。俺も合同練習の時めっちゃチャージされそうやったわ。でもな、あっこやっぱ開いてるねん。FBが俺をケアしてるから、どうしてもあこまではケアできひんと思うねや。1回でもええから使いたいな。
 (略)
 ○：ほんたら最後に俺から1つな。ビデオみたらわかると思うねんけど、D大学のディフェンスはディープでズレやねんやんか。あんまりっていうか、全然つめてこんかったんよ。だからSOはもっと前に上がったと思うわ。上がりすぎたらキックけれへんくなるから難しい所やねんけど、もうちょっと相手にSOがプレッシャーかけてもよかったんちゃうかなって思うわ。うん。俺からはそんだけやな。
 (以下略)

キックを加味したパス攻撃は、6回行われ、A攻撃4回、C攻撃およびE攻撃が各1回であった。TLよりも味方側でオフサイド（A攻撃）、スローフォワード（E攻撃）、ダイレクトタッチ（A攻撃）が、TLとGLの間でラック（C攻撃）、GLよりも防御側でラックとラインアウト（いずれもA攻撃）になっていた。その原因が話し合われ以下の課題にまとめられた。

- (1) しっかり前をみてどの攻撃にするか判断する。
- (2) もっとタイミングよくオンサイドの声をかける。
- (3) しっかりタテをつく。
- (4) ダイレクトでレシーブできず、バウンドしたボールに対しても対応できるよう、しっかりフォローランする。
- (5) キック技術、ハンドリング技術の向上。

以上の5つの課題を意識し、解決できるように次の試合まで1週間練習した。

4) A大学対E大学

リーグ最終戦においては、キックを加味したパス攻撃の回数は4回、得点は0点が1回（25.0%）、2点が3回（75.0%）であった。資料4は試合後のミーティングで次の試合の課題を検討した時の逐語記録である。

資料4 E大学戦後のミーティング逐語記録 -----
 (○：司会者)

- ：(略)何かある？
- A：はい、あの、この前出たキック以外のサインも使いながら攻めるってことで、今回はFBサインとか使ったんですけど、やっぱそれによって相手はだいぶ困ってたと思います。今回けっこうゲインライン突破してましたよね？3回っすかね？
- ：…(データをみる) そうやな。4回やって3回2点取れてるな。
- A：はい、やっぱほかのサイン併用するんは正解やったと思いますわ。
- ：うん、データの的にはええ感じやな。しかも今回はほかのサイン併用するだけじゃなくて、キックの動きで3種類の攻撃やっとなるから、相手からしたらだいぶ嫌やったと思うで。特にBさんのクロスで2点とれてるからな。これは相手が後手になってる証拠やし、この前の反省を活かしてBさんがしっかりタテついでる証拠やな。
- B：はい。ありがとうございます。ほんまパスもらった瞬間はタテつくことしか考えてなかったっす。
- ：それでええねん。ナイスプレーやで。次もその調子でいってくれ。他あるか？
- C：あ、ええか、BKもFWもやっぱもっと早くフォローに行かなあかんと思うわ。今回2本A攻撃やったけど、どっちもラックになってもて、そんな時にオーバーが遅いと思ったわ。相手の方が集散早い気がしたな。
- ：あぁ、そうっすか。フォローについては毎回反省出てるんすけどね。なかなか改善されないっすね。やっぱそんだけ難しいんでしょね。まずどこでポイントできるか誰もわからないっすからね。そこっすね。どこでポイントできるか大体わかるサインプレーやったらオーバー間に合ってますもんね。
- C：せやな。そこは大きいと思うわ。でもキックはそこを決め事にせんからこそ効くと思うし、練習しかないな。ほんま数こなさなあかんわ。
- ：うん、その通りっすわ。FWは特にもっとやってもらわんとね。
- C：うん。
- ：他何かあるか？
- D：はい、やっぱ判断ってとこで、相手がいる所にキックしてしまってますよね。ビデオみたらわかりますわ。やっぱ開いてる所を攻めんと。
- E：うん、そうやけどやっぱ一瞬でそこを見つけるんは無理ちゃうか？
- D：やっぱそうっすよね…
- F：実際どこも開いてへんかもしれんし。みんながトイメンをしっかり引き付けて、スペースを開けんといけんっすわ。
- E：うん、そうしたら絶対どっか1個は開いてくるから、そこをもっとやらなあかんわ。
- ：なるほど。ずっと反省に出てんな、ダミーラン。やっぱいかに自分がボールもらうかって思わせることやろ。適当にダラダラ走っても絶対相手は怖くないからだまされへんやろ。このサインは誰がボールもらうんかほんまに最後の最後までわからへんから、みんな集中してしっかり動こうか。
(以下略)

キックを加味したパス攻撃は、4回行われA攻撃は2回、CおよびE攻撃が各1回であった。それらはTLよりも味方側でターンオーバー（A攻撃）、TLとGLの間でラック（C攻撃）、GLよりも防御側でラック（A攻撃、C攻撃）とスローフォワード（E攻撃）であった。種々の攻撃を仕掛けてダミーランの改善などが防御網のバランスを崩すことができ攻めやすくなったこと、そのことがこれまで以上に味方プレーヤーがサポートできるようになった

こと等が話し合われた。しかし、以下の点が課題として指摘された。

- (1) 次の試合も色々な攻撃パターンを織り交ぜていき、相手を混乱させる。
- (2) BKもFWももっと早くフォローにいけるように練習する。
- (3) キックするスペースを空けるためにしっかりダミーランする。

以上の3つの課題を意識し、解決できるよう最終戦である定期戦（F大学）まで2週間練習した。

5) A大学対F大学

定期戦での結果、キックを加味したパス攻撃の回数は3回であったが、得点は3回全て2点を取ることができた。その内訳は、ラック（A攻撃）、ラインアウト（A攻撃、E攻撃）であった。

5. 全試合におけるキックを加味したパス攻撃による得点結果

表2は、リーグ戦・定期戦におけるキックを加味したパス攻撃による得点を示している。

全試合におけるキックを加味したパス攻撃は、18回実施され、1試合目を除いて複数回実施された。とくにリーグ最終戦（4試合目、E大学）では4回のうち3回、定期戦（5試合目、F大学）では3回全てでGLを突破することができた。

表2 5試合のキックを加味した攻撃の得点と内容の結果

対戦チーム	得点(回数)			
	0点	1点	2点	
B大学	1	A: 1	0	
C大学	1	B: 2	1	E: 3
D大学	3	E: 5; A: 1,6	1	C: 3
E大学	1	A: 2	0	3
F大学	0	0	3	A: 3; C: 3; E: 5
合計	6	2	10	A: 3; 4; E: 4

注) A:A攻撃, B:B攻撃, C:C攻撃, D:D攻撃, E:E攻撃
1:オフサイド, 2:ターンオーバー, 3:ラック, 4:ラインアウト
5:スローフォワード, 6:ダイレクトタッチ

この時の1点評価のプレー後もいずれも味方ボールのラックとなり、さらに地域的にゲインできていた。

2点評価の6回はラック、3回はラインアウト、1回はスローフォワードであった。ラックは、すべて味方ボールから地域的にゲインできたものであった。ラインアウトは、味方ボールのラインアウトが2回、相手ボールのラインアウトが1回であった。ラインアウトの1回およびスローフォワードの1回が、相手ボールになったものの、CやE攻撃はTLとGLの間でポイントとなり易い攻撃で1点評価が妥当であるが、キックを加味したパス攻撃を相手チームに予測させることによってパス攻撃もGLを突破し、2点を獲得できた。

IV. 考察

キックを加味したパス攻撃によってGLを突破できた確率は、1試合目は0%であったが、2試合目：50.0%、3試合目：33.3%、4試合目：75.0%、5試合目：100.0%と、3試合目を除いて順次増大し、勝敗に関わらず確率が高くなっていったことは評価できるものと考えられた。

表3は、Aチームの昨年におけるリーグ戦（4試合）でのパス攻撃（従前の攻撃）と今回（5試合）のキックを加味したパス攻撃（今回の攻撃）による得点の出現率をVTRから求めて比較したものである。なお、今回の攻撃の右側に示した得点の出現率は、今回の攻撃の内キックを加味した攻撃であるA・B攻撃、パス攻撃であるC・D・E攻撃に区分した場合の割合である。

表3 従前のパス攻撃と開発されたキックを加味した攻撃における評価比較

得点(点)	従前の攻撃	今回の攻撃	A・B攻撃	C・D・E攻撃
0	56.3%	33.3%	41.7%	16.7%
1	34.3%	11.1%	0.0%	33.3%
2	9.4%	55.6%	58.3%	50.0%

従前の攻撃に比べて、今回の攻撃の方がGLを突破する確率が高くなっていった。その内、キックによるA・B攻撃でGLを突破できたケースが58.3%、パスによるC・D・E攻撃でGLを突破できたのが50.0%で従前の攻撃よりも明らかに有効な戦法であることが示唆された。しかし、A・B攻撃は、TLを突破できなかった出現率が41.7%と高値を示し、キックの精度が十分でなかったことの影響が考えられた。

ところで、従前のパス攻撃は、TL（1点）の突破が主な目的で、その地点に発生したルースプレーを有利にして次の攻撃でGLを突破することを目的に行われ、接点であるルースでのコンタクトの強弱やスピードの遅速によって次の攻撃での優劣が決定される。

また、最近のスクラムやラインアウトのセットプレーからの展開では、バックラインがゴールラインと平行に近い非常に浅いフラットラインでの攻撃が行われ、TLをGLに可能な限り近づけて、GLの近くでの攻防が多くなってきているのも事実である⁽⁸⁾ものの突破するスピードや接点でのコンタクトプレーの差によって優劣が決定される。

その点、今回工夫した「キックを加味したパス攻撃」は、これまでのキック攻撃^{(5),(6)}とは異なり接点になる地点での接触プレーをできるだけ少なくしてGLの突破を試みようとしたもので、経験が浅くてもパワーが小さくても組織的に計画的に実施可能な戦法である。

また、「キックを加味したパス攻撃」はセットプレーからGLの突破を可能にただけでなく、サポートプレーヤーが前向きでサポートできるようになり、有効なサポート

につがるものと考えられた。

その理由として、キックを加味したパス攻撃におけるA攻撃およびB攻撃の地域は、図3に示したようにパス攻撃ではTLおよびGLを突破しなければ攻撃できない地域で、今回50%以上の確率で成功していたことは明らかに「キックを加味したパス攻撃」が有効であったことを示唆するものであると考えられた。

また、防御側はAおよびB攻撃の地域を注意しながらの防御となり、オフサイドラインからTLに素早く移動できないためにTLがGL側に移動し、タックル地点が一層GL側に移行することになりC、DおよびE地域への攻撃も地域的優位が考えられた。

さらにALを引いているバックスプレーヤー6人が、フィールドを広く使い、また全員異なる方向への動きをするために、防御側はゾーンディフェンスができなくなり、マンツーマンディフェンスにならざるを得なくなっていたことから、ラグビーの防御システムの基本とも言える「面で守る」ことを不可能にし、「点」での防御にならざるを得ずキックを加味したパス攻撃の一つとして得られた3方向（C、D、E攻撃地域）へのパス攻撃も有効的に機能していたと考えられた。

このキックを加味したパス攻撃は、BKだけに限らずFWにも有効に機能したと考えられた。すなわち、従前のパス攻撃ならば、攻撃の半分以上は、TLよりも味方側にポイントができ、FWは後退しながらのサポートとなり、攻撃方向に背を向けた状態から切り返して攻撃しなければならず、前進しながら防御する相手側FWの方が有利であった。

しかし、キックを加味したパス攻撃では、BKがGLを突破できた時、スクラムやラインアウトに参加していた攻撃側FWも、後ろに下がることなく前進しながらスムーズにサポートしているプレーがVTR観察によって確認された。この場合、相手側FWは攻撃側プレーヤーにGLを突破され、GLよりも防御地域側でポイントができるために後退しながらのサポートとなり、その結果、攻撃側のFWの方が地域的優位だけでなく、数的優位になっていた。

また、キックをダイレクトでレシーブできず、ボールを相手に奪われカウンター攻撃を仕掛けられた場合でも、攻撃側のBKおよびFWは、いずれもそのままの状態で行進して防御ができていた。

さらに、相手側がボールレシーブしてカウンターを仕掛けたとしても、サポートするFWは、オンサイドの位置まで戻りきれずにオフサイドポジションにいる状態が多くなり、地域的優位だけでなく味方の方が相手側よりも数的優位になっていた場面がしばしば観察された。

しかし、本研究の結果は、すべてのキックを加味したパス攻撃が成功したとはいえ、戦法の改善、技術の向上、ならびにプレーヤーの判断力など課題は残されてい

る。しかし、攻撃側の計画が有利に働いた事例として意義¹⁾あるものと考えられた。

また、このように選手自身が、試合毎に課題に気づき、解決するために練習(学習)しながら目標に近づかせたことは、教育的に意義ある実践研究と考えられた。

V. まとめ

ラグビーフットボール競技におけるセットプレーからキックを加味したパス攻撃の有効性について検討した。

セットプレーであるスクラムおよびラインアウトからのキックを加味したパス攻撃は、ボールを持たないバックスプレーヤーの動きを工夫して、その動きによってできた防御陣のスペースへスタンド・オフがパスだけでなくキックによってパスするものである。某大学ラグビーチームは、この攻撃を成功させるために練習し、また、試合の結果を基に課題を設定しての練習を繰り返した。

その結果、キックを加味したパス攻撃は、実体験するに従って成功率が高くなった。また、キックによる攻撃は、ゲインラインを突破するための戦法になり得ることが試合のVTR観察によって確認された。

注1) スタンド・オフが斜走して両センターおよびウィングと交差しながらダミーで相手防御網を抜くプレーのこと

VI. 文献

- (1) 大西鉄之祐「ベスト・ラグビー -改訂版-」『ベースボール・マガジン社』東京, 1958
- (2) 辻野 昭 編著「実戦 ラグビーの科学 第1章 ゲームを科学する 1. ゲーム分析 (5) 体力とゲーム能力との関係」『大修館』東京, pp.52-59, 1990
- (3) 西川義行 監修「Thinking Rugby (Evans, G., Horgan, D. James, 1979) (研究用日本語訳)」『大阪騰写館』, 1981
- (4) 三野 耕, 岡 仁詩, 辻野 昭, 筒井 豊, 岡本 昌夫, 西川光雄, 砂原義彦, 藤井主計, 風井 弘, 溝畑寛治, 大西 健, 荒川博司「ラグビーにおけるゲーム経過の数量化についての一考察」『大阪市立大学保健体育学研究紀要』10, 55-65, 1974
- (5) Jones, C., Tactics of Success Rugby, Ward Lock, London, 1992
- (6) 大松竜二 編著 坂田好弘 監修「RUGBY COACHING TEXT Vol.2, -Rugby Skill Drills Manual-」『大阪体育大学ラグビー部』pp.206-210, 2004
- (7) Rugby Football Union, Better Rugby, Rugby Football Union, Walker, England, 1973
- (8) Villepreux P. 「シャンパンラグビーの強さの秘密を探る」『2002年度日本ラグビーフットボール協会コーチ委員会事業外国人コーチ招聘講習会資料』, 2002