

ラグビーゲームの継続性に関する研究 -アンプレアブル・ターンオーバーについて-

The research about continuity in rugby football game -unplayable play and turn over play-

岡本昌也 †, 高津浩彰 † †, 寺田泰人 † † †

Masaya OKAMOTO, Hiroaki TAKATSU, Yasuto TERADA

Abstract This research is to examine about unplayable and turnover situations and about the causes of these situations in rugby football game. 10 high school championship games, 4 university championship games and 2 university games are selected for samples. About numbers of sort of play, there are many ruck situations in high school level game and are many contact situations in university level game. About unplayable situations, about 50% unplayable situations are in ruck play and tackle plays cause to many unplayable situations. About turnover situations, there are many turnover plays in ruck and field situations in university level game. There are many turnover plays in ruck and tackle situations in high school level game. These causes are miss plays.

1.はじめに

ラグビーが「見るスポーツ」として魅力あるスポーツとなるためには、観衆視聴者など試合を見ている多くの人々に、他のスポーツとは異なったおもしろさ、楽しさを与えることが必要である。

ラグビーのプレーの特徴は2つある。1つは、ボールゲームでありながら、身体の接触（以下「コンタクト」と示す）が多いという格闘的要素を備えていることである。もう1つは、同じような格闘的要素を備えているアメリカンフットボールやオーストラリアンフットボールと違い、ボールの争奪場面が多く、頻繁にプレーが中断されることもなく継続的に行われることである。特に、ルールにおいて、プレーの継続を阻害するプレーに対しては、PKの重い罰が与えられることを見ても、継続性はラグビーの重要視すべき特徴である。また、数年前日本代表が海外でボールをバックスへ展開するラグビーを行った時の観衆の興奮、評判の良さ、近年では、南半球の国々を中心にして継続性の高いゲームが行われ人気があること、これらは、継続性の高いゲームが魅力あるラグビーのゲームであることを物語っているといえる。コンタクト時のボールの争奪プレーの激しさは、ボール

を獲得し、攻撃を継続するための争いの結果である。また、それを防止、ボール獲得、攻撃に転じる防御側の争いの結果でもある。これらの争奪の結果、アンプレアブル（本研究では、ボールがプレーできない状態になること、プレーが中断されること）、反則やターンオーバー（相手攻撃ボールを獲得すること）の起こる原因となることが多い。アンプレアブルは、プレーの継続を阻害し、視覚的な魅力を低減させる。松岡ら¹⁾は、1試合に吹かれる笛の回数について調査を行い、45秒に1回という継続性の低さを提示している。これに対して、カウンターアタックプレーを引き起こすターンオーバーは、攻撃チームを応援している観衆をがっかりさせる一方で、ボールを獲得したチームの応援をさらに盛り上げる原因にもなる。ラグビーのゲーム分析の研究^{2) 3) 4)}は多々有るが、継続性について言及したものはない。そこで、我々は、現在よりも継続性のあるプレーへの改善が視覚的魅力あるスポーツとなるために不可欠であると考え、プレーの継続性を阻害する原因と反則のないターンオーバーを起こす原因の調査を行い、提示し、プレーの改善を呼び掛けることにした。

そこで本研究では、継続性のあるラグビーのゲームを多くするために、継続を阻害するまたはプレーを中断する（本研究では両方をアンプレアブルとする。）原因について調査する。さらに、防御チームのボールの獲得（ターンオーバー）の原因について調査し、提示する。

† 愛知工業大学 基礎教育センター（豊田市）

†† 豊田工業高等専門学校 一般学科（豊田市）

††† 市邨学園短期大学 商経科（犬山市）

2.調査方法

2.1 対象ゲーム

1999年度全国高等学校選手権大会10試合, 全国大学選手権4試合, 関東大学対抗戦2試合をサンプリングゲームとした。これらの試合を, ビデオに録画し分析を行った。

2.2 分析方法

図1, 図2の分析用紙を作成し, プレーの種類, コンタクトプレーについての記述を行った。

プレー数記入用紙 VS	前半	後半	合計
キックオフ			
スクラム数			
ラインアウト数			
ペナルティーキック			
フリーキック			
モール数 (原形時)			
ラック数 (原形時)			
ドロップアウト			
得点	前半	後半	合計
チーム名			
チーム名			

図1 種類別のプレー数記入用紙

コンタクトプレーの種類 (詳細なプレー)	モール・ラック・その他 (詳細なコンタクト, タックルミスなど)
コンタクトの予備 (ファーストコンタクトのプレー-97行まで)	有・無
ボールコントロール (ファーストコンタクトプレー-ボールコントロール)	良・悪
ボディーコントロール (ファーストコンタクトプレー-ボディーコントロール)	良・悪
ボールの位置 (ファーストコンタクトプレー-ボール位置)	味方・敵・どちらでもない
コンタクトの地点 (ファーストコンタクトプレー-ラインより)	前・後・どちらでもない
コンタクト時のモールラックの参加人数 (97-98行まで)	味方 人・敵 人 (ファーストコンタクト参加人数)
サポートプレーヤーの早さ (1人のプレー-コンタクトサポートプレー)	早い・遅い (相手より) ・どちらでもない
サポートプレーヤーの質 (1人のプレー-コンタクトサポートプレー)	良・悪・どちらでもない
unplayable・turnover数 (97-98行) のボールのゲーム	味方・敵
反則について	反則 ()

図2 コンタクトプレー分析用紙

(1) ゲームのプレーの種類について

レベルによってプレーの種類と量に違いがあるかを調査するために, ゲームのプレーの数を調査する。調査するプレーの種類は, キックオフ, スクラム, ラインアウト, ドロップアウト, ペナルティーキック, フリーキック, モール, ラック, タックル試行数 (以後コンタクト数) である。大学はプレー数を80で除して, また高校は60で除した値を比較に用いた。これは, 試合時間が異なるためにプレーの頻度 (毎分当たりのプレー発生数) を用いて比較するために行った。

(2) アンプレアブルプレーについて

アンプレアブルの状況について, レフリーのホイッスルがなった原因のプレーの種類を調査する。これは, アンプレアブルが多かったプレーの改善を求めためである。調査するプレーは, 重い反則としてモール時のペナルティーキック, ラック時のペナルティーキック, フィールドのペナルティーキック, ラインアウトのペナルティーキック, スクラムのペナルティーキック, フリーキックその他の反則 (ノックオン, スローフォワード, アクシデンタルオフサイドなど) として, フィールドのアンプレアブル, ラインアウトのアンプレアブル, ボールがプレーできない状態になるモールのアンプレアブル, ラックのアンプレアブルについて調査する。

さらに, ボールが継続できなかった原因についても調査する。調査する項目は, サポートプレーヤー, ボールコントロール, ボディーコントロール, タックルについてである。

(3) ターンオーバーについて

ターンオーバーの状況についてそれが起こったプレーの種類を調査する。プレーの種類は, モール, ラック, ラインアウト, スクラム, タックル, フィールドプレー (一般プレー) である。

さらに, その原因について調査する。調査する項目は, アンプレアブル同様にサポートプレーヤー, ボールコントロール, ボディーコントロール, タックルについてである。

3.結果と考察

3.1 プレーの種類について

ゲームのプレーの種類についての結果を図3に示す。

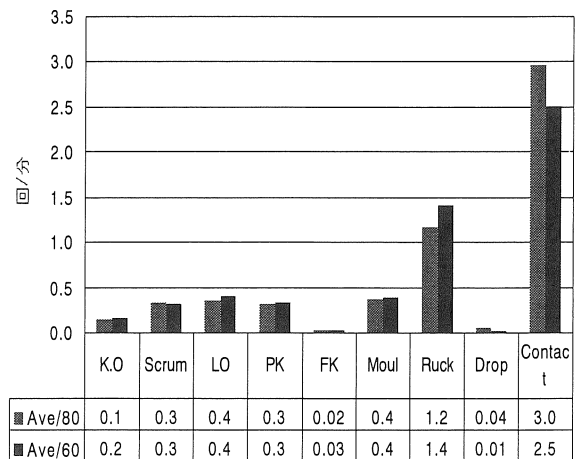


図3 プレーの頻度数

グラフの下の数値は、1分あたりのプレーの発生回数である。t検定を行った結果、ラック数とトータルコンタクト数に有意傾向がみられた。ラック数に関しては、高校ゲームの方が多く、トータルコンタクト数に関しては、大学の方が多かった。同じようなコンタクトプレーから生じるモール数には、差がなかった。大学ゲームでは、トータルコンタクト数が高校ゲームより多いにも関わらず、ラック数が少ないということは、コンタクト後に密集プレーを行うことが高校ゲームと比較して少ないと考えられる。また、密集プレーを行うことなく上手にボールをパス、ボールダウンピックアップしているとも考えられる。

グラフから、セットプレー数よりもモール・ラックが多いことが読み取れる。セットプレーは、試合の支配、安定した攻撃などに影響するプレーであるが、試合中での頻度のみを考えると、練習時間の配分も密集プレーを多くした方がよいといえる。

3.2 アンプレアブルについて

アンプレアブルになった状況について図4に示す。グラフの下の数値は、トータルのアンプレアブル数を100%とした場合のパーセンテージである。

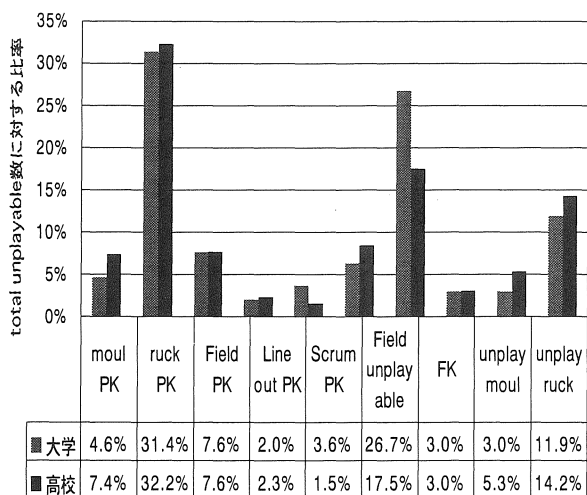


図4 アンプレアブルの状況

アンプレアブルになる状況として、高校と大学ともに多かったのは、ラック時のペナルティーキック、フィールドの反則、ラックでボールが出せなくなるアンプレアブルであった。特に、ラック状況でのアンプレアブルが多く、大学では43.3%、高校では46.4%と約50%の割合を占めている。つまり、継続性を阻害するプレーはラック時に起こることが多いと考えられる。また、この結果は、継続性を高めるためには、ラックでの

反則を減らすこと、ラックボールを立ててプレーし、早くパスアウトしたり持ち出すなどのボールのリサイクルプレーに心掛けることが必要であることを示している。

アンプレアブルの原因について図5に示す。

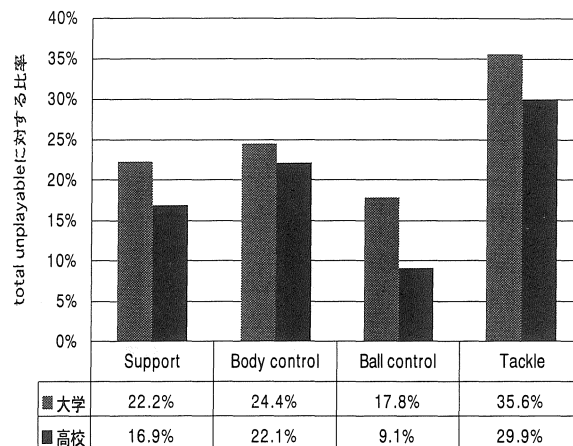


図5 アンプレアブルの原因

複合的な原因も考えられることからパーセンテージの合計が100%ではない。原因は、高校、大学ともにタックル、ボディーコントロール、サポート、ボールコントロールの順になった。

タックルについては、タックルが原因で反則が起きたり、ボールがプレーできなくなった状態であり、全アンプレアブル数の30%前後を占めている。タックルを受ける体勢などのファーストコンタクトの善し悪しは、その後のプレーの継続に影響するプレーである。相手のいいタックル、ボール保持者の良くない（この場合はボールを継続できないようなこと）コンタクトが反則やプレーできない状態を招いていると考えられる。

ボディーコントロールについては、ファーストコンタクトプレーヤーのボディーコントロールの善し悪しがアンプレアブルの原因になった場合である。全アンプレアブル数の約25%を占めている。ファーストコンタクトプレーヤーのボディーコントロールが悪いと、アンプレアブルになることを示しており、コンタクト前後の姿勢とそのコントロールが大切なことを示している。

サポートプレーについては、サポートプレーヤーの早さとサポートプレーヤーの質がアンプレアブルの原因になった場合である。全アンプレアブル数の約20%を占めている。サポートプレーヤーのコースは、予測をして決めることが効率良くサポートすることに影響する。高津ら⁵⁾はプレーの予測力について競技経験の影響を示しており、ゲームの経験をすることによりプレーを理解

し、サポートプレーも改善され継続プレーにつながるといえる。

3.3 ターンオーバーについて

ターンオーバーになった状況について図 6 に示す。

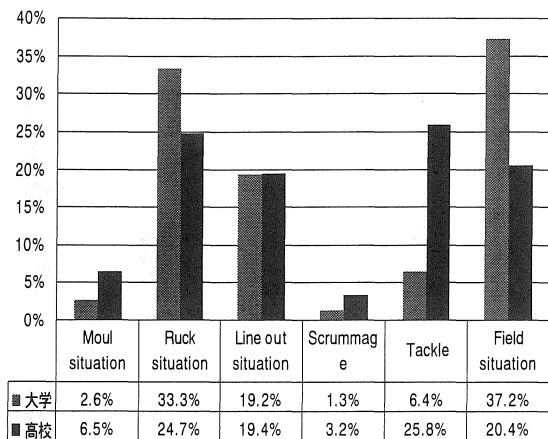


図 6 ターンオーバーの状況

グラフの下の数値は、トータルのアンプレアブル数を 100%とした場合のパーセンテージである。ターンオーバーが起こる状況として、大学では、ラック、フィールドプレーで多く、高校では、ラック、タックルの状況で起こっていることが多い、タックルとフィールドプレーにおいて大学と高校に差が出たことは、ターンオーバーの起こりやすい状況が違うことを示している。ラックについては、高校よりも大学の方がターンオーバーの確率が高かった。

ターンオーバーの原因について図 7 に示す。

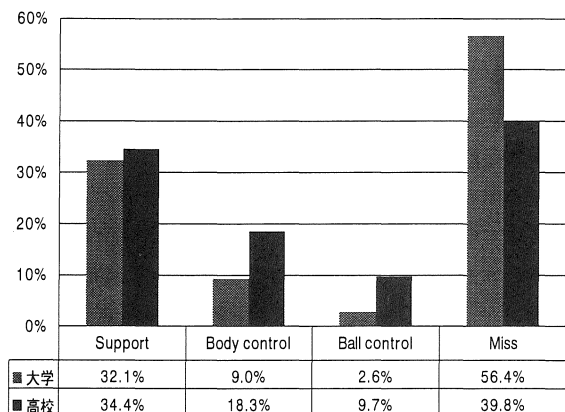


図 7 ターンオーバーの原因

複合的な原因も考えられることからパーセンテージの合計が 100%ではない。原因は、高校、大学ともにミス、サポート、ボディコントロール、ボールコントロールの順になった。大学は高校と比較してミスによるターンオーバーが多く、高校は大学と比較してボディコントロール、ボールコントロールによるターンオーバーが多かった。

特に、ミスが原因によるターンオーバーが大学と高校ともに多かった。ボールを保持することは、試合に勝つための大原則であり、ミスを少なくする必要がある。また、ミスを起こさせるようなプレッシャーを相手に与え、ボールをターンオーバーすることも防御側チームにとっては重要なことである。

4.まとめ

本研究の結果から以下のことが示唆された。

- (1) レベルの違う高校大学でプレーの頻度を比較したところ、ラック数で高校の方が多く、トータルコンタクト数で大学の方が多かった。
- (2) アンプレアブルの状況として、ラックの状況におけるアンプレアブルが多いことが示唆された。また、原因として、タックルの状況におけるアンプレアブルが多かった。
- (3) ターンオーバーの状況として、大学では、ラックとフィールドプレーで多く、高校では、ラックとタックルの状況で多いことがわかった。また、原因として、ミスによるターンオーバーが多かった。攻撃側はミスをなくすこと、防御側はプレッシャーを与えミスを誘発することがボール保持にとって大切であると考えられる。

(参考引用文献)

- 1)松岡敏男, 福地和夫, 寺田泰人, 岡本昌也, 野々村博: ラグビーフットボールのゲーム分析-全国教員大会を中心として-, 岐阜大学教養部研究報告, Vol.33 179-190,1996.
- 2)橋本修: ラグビーフットボールの分析, 新潟大学教養部研究報告, Vol.5 56-65,1975.
- 3)橋本修: ラグビーゲームの分析 (II) -ボール獲得と攻撃法について-, 新潟大学教養部研究報告, Vol.7 63-77,1977.

