

第5章 Simple FOUR PRINCIPLES と決まり手

勝利への原理として FOUR PRINCIPLES が教示されてもう久しい。忘れてしまった人もあるようですが、永遠の真理であり、尊重されていることに変わりはありません。単純化されています。単純過ぎて軽く考えられている節があります。重複を避け、復唱して進みましょう。

さて、トライするためにその一歩手前の段階の詰めについて考えましょう。詰めの甘さ即ち不徹底がせっかくのトライチャンスを無為にしてしまうものです。それは第7条の競技方法(MODE OF PLAY)に書かれていない勝負の決まり手を読み取り、ルールの意味(un-written LAWS)の具現に努め、勝つことによって、ラグビーを最高に楽しむ近道でもあるのです。

第7条に競技方法が示されています。まずオンサイドであることに始まり、ボールを捕り、持って走り、投げ、キックすることなど、してもよいことが列挙されています。ラグビー競技の目的は、序文にあるように、競技規則に則り、できるだけ多くの得点をあげることであり、より多くの得点をしたチームがその試合の勝者となるのです。

ルールはフェアであるように、オープン展開して継続するように、事故がないように競技するようにという意図が含まれています。書かれていませんが、プレーを継続し、スピーディにやった方が有利であると考えられます。問題はその有利性(点)を使って勝負に勝つ方法です。

双方同15人のチーム同士で、オフサイドは駄目という中で、どうして前に進んで相手を突破してトライすることができるのでしょうか。こうなったらトライができるという形の基本形を決まり手と呼んでいます。獲得したボールを15人が協力して、決まり手に作り上げるのがラグビーであり、面白さの原点です。チーム全員の、決まり手のイマジネーションのレベルが勝負の鍵です。

ラグビーは基本的には単純な競技です。最も単純に考えれば、縦100mのフィールドでボールを持って走れば12~13秒ですから、ボールを獲得してから30秒あれば相手を避けてかわしてトライができます。速く走る足と、チームとして相手数人の防御を避けて交わす技を習得すればトライができるともいえるのです。

味方と同じ15人の防御に勝ってトライするために、決め手となるべき得意技を持つことが必要です。相撲用語に「決まり手」というものがある。「いなし」と言った用語も含めて、内容を説明すれば長くなりますが、相撲特有の型と雰囲気と勝負への妙味まで含んだものです。ラグビーでは勝つ方法=決まり手には3つあります。「breaking a tackle」と「余し」と「交わし」とです。それらを実行する運動能力と目的意識が重要です。

「breaking a tackle」は、捕まえにきた相手を跳ね返すか、ハンドオフの手技やスワープ・サイドステップ・ドッジングといった足技で走り去る個人技です。「余し」と「交わし」は、イコールコンディションを原点とするrunning handling gameの面白さに基づくものである。簡単で平凡すぎるのか余り使われていない言葉ですが、内容は豊富です。

相手に対して縦に近接した状況では「余し」であり、横に広がった状態では「交わし」です。スクラムとラインアウトは再開の方法であり、ラックやモールは継続の方法であり、それらを繋ぐ走力とスピードが勝敗を分けるのですが、究極の決まり手は3つです。決まり手に対する認識を深め、意識を高めて単純明解をモットーにゲームを組立ていくことが勝利への秘訣です。余しと交わしの成果は、展開・継続とスピードに左右されることを忘れてはなりません。相手の力を発揮させないように「だます」dummyプレーも有用なものです。1対1でだます場合と、組みプレーでだますことが考えられます。それらを含めて詳細にみていきましょう。

決まり手1 breaking a tackle

1960年代にラック・モールが導入されて以来、有利になるようにコンタクトすることの研究が優先され、タックルしにくる相手を交わす足技（チェンジオブペース・スワープ・サイドステップとハンドオフ）がおろそかになりましたが、これは間違いであって、無策に相手と当たることへの反省として、ラック・モールを前進に失敗した結果のプレーとして復習し、前の前進継続プレーの反省が大切です。イングランドの COACHING SCHEME に当り方についても研究がなされ、当ることが breaking a tackle という言葉で強調されました。しかし、それらの意識の低いプレーヤーは当たる強さに重点をおいたので、プレーの継続にもマイナスとなってしまいました。エリス少年のように、飛び出してボールを持って、捕まえにくる相手を振り払って突進する楽しさ・喜びを味わえる幸せこそラグビーの魅力の原点なのです。単純な激突と倒れ込みの勇ましさという外観を見て共感を覚えた人達がラグビーを逸れた方向へ導いてしまっていると言えるでしょう。

相手のタックルを高中低の高さによって、タックルの受け方を工夫して、完全にボールの展開が止まらないようにしなければなりません。タックルを跳ね返すのもその一つですが、タックルをされるのではなく、中途半端な「タックル」をさせてボールを生かす身体のこなしも有用です。aggressive であることです。

breaking a tackle の上をいくものとして no tackle があります。相手布陣の後方またはストレートにインゴールにボールを蹴り込んでそれを押さえるもので、中間を抜くことで得点となりますが、キックの正確さと on side からの追走力が要求されます。キックは足によるパスだという言い方もうなずけるのです。

決まり手2 余し

ゴールに向かって直進しているとき、そして相手の一人が前からタックルしようとした直前に、近接した味方にパスして横を擦り抜けて直進してもらう方法は、タイミングさえ良ければ成功し、難なく前進できるケースです。これは、ボールを持っている者しかタックルできないというルールに基づくものです。オーバーラップ（一人余し）は2人の連係の問題であり、心の準備があれば2人で随所に作りだすことができます。余しはこれ以外に偶然になるものと、エキストラにより意図的に作るものがあります。偶然というのは、相手のミスによるものと、プレーの流れの結果半ば自然起こる場合があります。いずれにせよ、相手が足りないことを見つけ活用する事が大切で、元の心がけが大切である。意図的にはエキストラによるわけですが、どこに入れるかが問題になります。FW 集団からの距離と BK マンとの組み合わせは色々考えられる。ラインアウトの場合は双方の BK の距離が 20m あるわけだから、距離をつめながらエキストラを入れることが容易ですし、有効でもあります。

over-lap を「一人余し」と訳していますが、英語の意味は、重ねることであり、大部分の一致を意味しています。イコールコンディションを前提とするラグビーで、全体が重複する状態の中で、ちょっと重ならない部分を作ることをいうのです。防御1に対して攻撃2であっても100%突破できるとは限りません。2の中の1が、相手と完全に重なってこそ攻撃の1が余るのです。完全に重ならない状態でパスをすれば、防御の1が2の働きをして止めることとなります。一人余しの要領は、繰り返し練習して身体で覚えなければなりません。パスのタイミングは1秒の10分の1早くても遅くても成功しないのです。

決まり手3 交わし

タックルさせない足技は交わしのなかに含まれるものである。走力と足技で相手をかわすものである。狭角度のスイッチはオーバーラップともみられるが、交わしの一つである。BKのループやスイッチは過程の一瞬は余しの様であるが、結果目的としては交わしであるといえます。言葉としては古くなりましたが、シザーズとクロスキックは大きい場面で多くの相手を交わすものです。カウンターアタックは交わしの一つですが、形勢を挽回するために単に遮二無二前に行くのではなく、相手の攻撃の末端を区切って相手の力を交わす意識が大切です。

「余し」や「交わし」を一発必勝で決行しても、一発で成功し得点できるとは限りません。待ち構えている相手防御を崩すトリックやダミーを加えることによってより有効になります。その場合も、「何処で（位置）」「誰が」または「誰と誰が」行う「余し」・「交わし」か、という

終の決め手を自覚して、前段プレーを遂行することが肝要です。3次攻撃のための単純2次行動を準備することも効果をあげるために必要です。

サインプレーとして実行する際には、型に習熟するだけでなく、相手の防御を確実に想定し、その対応も含めて、余しか交わしか、最後の決め手が明確になっていなければなりません。前へ出ることが重要であることは間違いありませんが、「余し」か「交わし」が決め手をイメージして前に出ることによってこそ、一人一人のプレーが生きてくるのです。

15人の共通イメージから、FWが獲得したボールのフラットパスは、ゲインラインに近いという利点がある上に、そこに一人余したFWが立つことによって、次の展開の余しの予備プレーにもなり、彼を相手のBKがタックルした場合、防御の人数が一人足らなくなるからです。

余しと交わしは練習段階では、サインプレーとして行うのが順序ですが、試合中は状況に応じて2重3重のサポーターによって成立するものであって、15人で行ってこそ有効になるものです。相手防御突破の瞬間のことは、相手の位置と動きによって決まるのです。相手を見る scanning の心と目と決断力が結果を左右することを忘れてはなりません。