

第6章 rhythmical 継続のレベルアップから

「必要は発明の母」という諺があります。レベルアップが必要であるという認識があっても、レベルアップが遅々として進みません。レベルの基準が低いことと、低いという認識が甘いことが原因です。

日本選手権決勝で、神鋼とサントリーが他の多くの試合より一段レベルの高いものをみせてくれましたが、あの試合が普通のものにならないといけないのです。まだ試合中に選手がよく倒れていますし、サポートと一組にならない突っ込みもあり、またペナルティも多いゲームでした。まだまだ改善の余地があります。ラグビーは本来もっと面白いものです。

日本は世界のスピーディなラグビーから取り残されてしまいました。ラグビー仲間の話の中や新聞や雑誌の記事に「展開・継続」という言葉を見聞しない日はありません。しかし、現実に世界と大きな差があるのは、同じカテゴリーの相手に勝つために必要な努力をするだけで、「必要」の源のレベルが低いことを検証・確認することを怠って、努力されなかった結果です。その結果、ラグビーがもっと面白いものであるということに気付いていないというのも不幸なことです。

勝敗を争うスポーツですから、プレーヤーは勝ち負けだけを問題にして、目の前の相手を標的にして、そういう範囲の中での展開・継続を問題にしているために、現状で緊迫感をもっていないのです。逆に、継続への努力に自信？を持っている人達に、レベルの低さを指摘しても、高レベルのゲームと比較する目と心が無いわけですから、理解されないのは当然です。

W杯後、代表チームのメンバーの若返りもありましたが、国際試合で「相手のスピードに付いていけない」という嘆きが聞かれました。細切れのガタゴトラグビーで育った若い選手たちが、流れるラグビーついていけないのは必然のことです。最近の SUPER 12 のビデオを見ると、一層その感が深くなります。今ここで取り上げている展開・継続のレベルアップは、国代表チームだけの問題ではないのです。日本のラグビー全体が向上して、裾野が広まって、初めて頂上が高くなるプロセスの普及指導の問題なのです。スピードと展開・継続のレベルアップの考察は、すべてのチームが強くなるために役立ち、代表チームが強くなり、観衆の皆さんにとっても、ラグビーが一層面白くなることを念願してのものであります。

先進国に追いつくためにルールとプレーの関係について認識を改めねばなりません。同じルールでプレーしているのに、どうしてこんなに差ができるのでしょうか。体力も要素の一つですが、ルールに強くなることも重要です。根本的にはプレーや人間の意思があって、ルールが整備されるのですから、追従的なルールを追いかけていては、プレーは一回り遅れになってしまいます。メジャーに追いつくには、プレーのまだ先にある考え方や目指していること研究して、彼等のプレーの先を歩むくらいでないといけません。

プレーと理論では、プレーから抽出された先進理論が先で、プレーの普及と共に、裏付け理論となっていきます。後進国がメジャーの仲間入りをするためには、先進理論を読んで、彼等の一歩先を歩む位いでなければ追いつけません。先進国のプレーを真似ているだけでは永久に追いつけません。彼等が考えていることや、目指していることを知ることによって道が開けるのです。例えば、キーワード「natural instinctive」もその一つです。それは国代表チームにかかわりのない多くのチームにとっても、強くなるために必要なことです。

現代ラグビーはその胎動から躍動へと、1960～1980年代に変貌を遂げましたが、その原点は、ラグビーは running handling game だという認識のもとに、より楽しく、より強いチームづくりをして、一層の普及発展の成果をあげようというものでした。温故知新、発祥より150年の軌跡の分析と反省から、ラグビーの真髓に新鮮さを注入しました。世界中が一致団結した R.F.U 100周年イベントから W杯へと、大きな流れとなっていく中で、展開・継続という要素が課題とされ、スピーディであることが目標となり、15人が動き回るダイナミックラグビーが追求されました。

スピーディの反対はスローですが、30人という多人数が広いグラウンドを動きまわるのですから、簡単にはいかないものです。スローなラグビーとは、ゆっくり動くものではなく、プレイヤーの動きや戦略が固定的で、多くのメンバーがそれだけで満足感を抱いてしまい、観衆を魅了するのに十分でない場合に言う言葉です。スポーツに注がれるエネルギーが、増大した今日では受け入れられないものです。楽しいラグビーと強いチーム作りに向けられた期待は大きく、世界最強チームを決めるW杯も、もう第4回になっているのです。

定型的即ち固定してしまっているということを歴史的にみていくと、定型的試合運びの基本形は、ボールの取り合いと、攻撃前進の基準となる、元のボールの線「advantage line」を越えるか否かが、戦いの眼目でした。次に前進一本槍から、一旦横に展開してから前に進む形ができて、ラグビーの基本形となりました。

30人が一つのボールを取り合って活動するときに、前進したかどうかの境界をゲインラインと呼ぶ考えが生まれ広がりました。GAIN=地域獲得の連続が重要な意味を持つようになりました。その線の前後に off-side line を設けて、攻防地帯に幅を持たせることで防御を制限することにより、攻撃法の固定化から流動化をはかりプレーの継続が動きの差を生み、得点に影響するようになりました。流動化のためのプレーとしてラック・モールが導入されました。

展開・継続において、スピーディであることがその効果を大きくします。スピーディとは、ボールを持って速く走るだけではありません。一つ一つのプレーを素早くすることだけでなく、動体相互の原理にそったものです。同じ速さのものと、両方止まっているのと同じ状態と言えます。速く動いているものと、止まっているものとのスピートの差は非常に大きいのです。速く動いているものとゆっくり動いているものとのスピードの差は、止まっている場合より小さいのです。ゲームにおけるスピーディとは、速さの差の問題なのです。そして、速さの差はプレーの「継続」によってより拡大します。「継続」は、動きと動きの連続と、相手一人に対し2人の動きの連続があります。継続のレベルが低いラグビーに慣れていると、継続すればするほど引き離されてしまうのです。これでは、体力をつけてもタフでないと認めざるを得ない現状から抜け出せません。

プレーが継続しスピーディになることは、試合に勝つためにだけ重要であるというわけではありません。プレーが継続すればするほどラグビーが面白くなります。魅力が出てきます。プレイヤーには楽しさが増し、観衆が増えます。ラグビーの普及と強化は同根のものであるということがうなずけるでしょう。

流動化した always and all round ラグビーが一番強く、一番面白いということが頭で分かっても多くのチームで対策が確立・実行されない理由は、継続のレベルの低さについての認識の度合に相違があるからでしょう。これまで通りの内容で楽しいし不満も不服も無いという人達がそう感じるのは、外国人の試合やレフリーが笛を吹いてもそんなに差はないし、W杯のゲームでも数字上そんなに差は無いという認識でいるためです。

勝敗だけを中心に観戦すると細かいプレーが見えなくなります。プレーを分類・分析していくと大切なところが見えてきます。外国のレフリーも、勝敗を分けるような場面での判定は慎重になり、信念よりもルール適用に忠実になっているのは仕方がないことです。言葉の違いもあることからきわどいところでの笛は原則的になります。試合の内容も、W杯のゲームのレベルは高いが完成ではないし、勝負にこだわっている点が無いとは言えません。彼等が考えていることや、目指していることの全てを見ているわけではないのです。

語り継がれている例があります。W杯で優勝したオーストラリアが、その足でウエールズ協会100周年に招かれウエールズとのエキジビションゲームをしたときのことで、双方がこれぞラグビーというような、目をみはるような連続プレーを展開し観衆を魅了したという事実もあるのです。そのような2面性があるのは、スポーツは勝敗を争うものだからです。当然のこととして、試合の内容よりも勝敗が優先され、勝利至上主義が学校や会社は勿論、観衆全体にはびこっています。内容を強調すれば理想主義者と断定され、ラグビー仲間から異端視されてしまう恐れもあります。

論点を変えましょう。真剣になって対策をたてねばなりません。「日本にないプレー」なんて呑気にかまえてはいけません。

プレーが継続することを志向し指示している絶対的なものがあります。それは競技規則です。常々競技規則に従ってやっているのに今更と言わないで、ルールブックに目を通し、次の視点で確認し実行することから始めましょう。イコールコンディション、オープン展開、事故防止という3つの意思 will の一つである展開継続を志向している条文をまとめてみましょう。

第7条 何でもできる。自由でフレキシブルなプレーから展開・継続志向

第8条 アドバンテージローは継続志向・保証そのもの

第10条 継続できないような不正なプレーの予防

第11条 継続できない原因となるオフサイドプレーヤーへの警告

第14条 タックルに関係なく地上にあるボールの継続のための指示

地上に横たわっているプレーヤーが、しなければならないこと、してはならないこと

第15条 タックルに関わる継続指示

タックルされたプレーヤーがしなければならないこと

タックラーがしなければならないこと

第16条 ラックはプレーを継続するためのもの

第17条 モールはプレーを継続するためのもの

第19条 ラインアウトはスムーズな再開と展開・継続を促進する

第20条 スクラムはスムーズな再開と展開・継続を促進する

ルールを守るということは、その言葉に反しないというだけでなく、ルールが生きなければなりません。即ちルールの意図する指示がプレーとなって実行されなければならないのです。ルールを作った人間が、ルールの下僕になってはいけません。ルール通りにやればもっと面白くなります。もっと強くなれます。

継続のレベルアップは、各チームが目標とする勝つための有効な方法であるだけでなく、日本代表が強くなることに直接・間接に大きな影響があるのです。継続のレベルの低い結果の問題点である、細切れということは、その結果として次のような欠点が生まれます。

プレーが細切れで継続しないと：

休みが多く、走力が十分でなくてもやっけていける。

続けて走らなくてもよいとして、走れないプレーヤーになり、体力的にタフでなくなる。

動いている途中でのイメージーションが必要でなくなるから、判断が遅く鈍くなり、精神的にタフでなくなる。

習い性となって育ち、低いレベルを当たり前と思い安心・慢心してしまう。

プレーも観衆もラグビーが面白く無くなる。

以上のようなことが日常的になってしまっていないですか。消極的な話よりも、積極的に考えることにしましょう。レフリングの問題も大ですがそれは別の稿にすることにします。

結論的には、継続するための鉄則は、継続するプレーをすることと、プレーが切れることをしないことです。簡単ですが、頭で分かっている、プレーに生かされないから継続のレベルが上がらないのです。継続するプレーの要件を具体的に考えましょう。

1. 継続するプレーをする。

(1) ルールの「意志」を守るという意識を持つ

先に上げたようにルールは継続するようにできているという認識不足のため、ルールを守っているというのは気持ちだけで、プレーにルールの意思が具現されていないのです。まず、breaking a tackle について研究不足です。ハンドオフ、ダミーパス、サイドステップやスワープなどで簡単に捕まらないことと、立ってプレーすることを心がけ、ラック・モールは前進失敗として反省し、展開の発射台とし、停止につながらないようにすること。タックルされたとき、ボールを抱え込まないで置くことなどがあげられます。

(2) イマジネーションの能力を高める

広いグラウンドで30人が自由に動くのです。型は決まっていませんし、流動的です。状況を判断し、先を読んで有効に effectly= 賢明に、wisely に動くことが必要です。そのためには平常の訓練と習慣が大切で、心身ともに柔軟で、運動量の多いプレイヤーにならなければなりません。

(3) 立っていることと、よく走ること

ラグビーは立ってするものです。何とか倒れないように努めなければなりません。倒れているプレイヤーは off the side 参加していない人です。

ラグビーは running handling game です。よく走った方が勝ちます。走り勝つためのスタートの第一歩、コースの善し悪しがサポートの条件ですが、走力がなければできないことです。

2. プレーが切れることをしない。

パスまたはキャッチのミスによるものと、双方が入り混じって動いてなかで偶然に un-playable になってしまう場合と、それ以外のものがありますが、切れることが少ないほどよいのです。

(1) タッチになることを少なくする

wisely と言えない タッチキックは以前から比べたら少なくなりました。ラグビーの原点に返った当然なことです。

(2) ペナルティを少なくする

ペナルティーを科せられるような「切れる」ことをするのは大きい罪であるという認識がないことが問題である。努力の結果が思い通りでなくて「残念」という気持ちだけで悪いことをしたという意識は全く感じられない場合が多い。そのように教えられているのかもしれない。練習で厳罰主義が必要です。外国の試合でもペナルティが多いという意見は止めましょう。

(3) ミスを少なくする

「ミスもプレーの内」です。しようと思っする人はないのですから、責めるだけでは解決しない問題です。

ミスによるものの半分は心がけ次第で防止できる。器用さを養い、練習で予想訓練をする。

型通りいかない。ノックオンでは、ボールキャリアーが心持ち遅くパスし、キャッチャーが心持ち早く位置取りをすれぱうまくいきます。その時の状況を判断する心理状態から、100% 練習通りのタイミングでいくものではありません。

そして、次のような項目について考察を深める必要があります。

その1

反則が繰り返される理由は、チームのために「よい」ことをしたのに残念という意識がある。ヘルドやオーバーザトップはオープン展開を止めた大罪であるのにプレイヤーが案外平気？なのは、一生懸命やっているという気持ちの結果であって、指導の間違いと、誉める対象の間違いの結果です。

その2

タックルの後や、時にはラック・モールから展開されずに笛が吹かれることがあります。ルールはそういうことのないように決められているのですが、現実には継続しないケースが多くみられます。プレーがしなくてはならないことをしないからであり、してはならないことをするからです。プレーが勝つために一生懸命するのは当然ですが、言葉通りにいかないこともあるでしょう。しかし、それを「仕方なかった」とあっさりと済ませてしまっはいけません。

その3

複数プレーヤーによる組織プレーの多様による 変化と意外性にも現代ラグビーの特長があります。卓越した個人プレーヤーのプレーに頼らずに組織プレーの効用と楽しさが強調されるようになりました。このことが卓越した個人および個人技の減少とレベルの低下を招いた面もあります。勿論認めざるを得ないことではありますが、必然的と肯定してはいけません。

その4

継続することについての認識が低く、ラグビーとはこんなものと思っているものだから、プレーが続かないのです。捕まって倒れる時、サポートが遠くてもパスを決行したり、遅れてきた味方が継続できるようにボールを身体から離して置けば途切れないのです。それらを繰り返せば、だんだんとサポートが早くなるのに、行わないため進歩がないのです。倒れる時に必死で抱え込んでしまうから即継続しないのです。ラックを作るためだと信じてはいけません。離れたボールを相手が処理して不利になることがあっても相手よりサポートが遅かったからです。前進モールからハンドラックにするのも有効で、継続するのに役立ちます。

結びとして

人間の求める楽しみも、時代にそって変遷する一面をもっています。プレーが継続し、powerがリズムカルに展開されるラグビーが求められています。

急速な科学の進歩と社会の変化の中で、楽しみを求め生活のなかで、スポーツも人間の志向する方向へ進化していきます。本能的に、身体を動かすことの必要性和快い気分を求める人間にとって、楽しいゲームの要素として、Rhythmical Game も求められます。ラグビー競技本来のアイデンティティである人間性豊かな自由創造性に、リズムカルな面白さが加わるのが、明日へのラグビーの課題です。