

TRI NATIONS 第4戦 オーストラリア対南アフリカ

継続・スピーデイラグビーからほど遠い、細切れで無策なぶつかり合いばかりが目につく国内ラグビーを見慣れているからでしょうか、久しぶりにラグビーが面白いと思えるゲームに接しました。TRINATION 第4戦、オーストラリア対南アフリカの一戦です(2001.08.19 Perth)。

まず、ボールを持って突進する場合、必死で直進し突破をはかる走り方と、ラック/モールにしようという場合の走り方とコースが、明確に区別されていました。改めて“WHEN TO RUCK OR MAUL”という日本の命題についてよい参考になると思います。

継続という点では、ルール(第15条a)の通りにやっていますので、この点で既に日本とはレベルがちがいます。タックルされたらボールを離して継続するようにするという、プレイヤーの義務・責任即ち資格の問題です。味方に有利・不利の問題ではないのです。

ただ、スクラムが崩れるのは全くいただけませんでした。ルールの手直しをしている位ですからあのようでよいとは思っていない筈です。何か情報がほしいものです。

キックについては新しい時代に入ったというべきでしょう。ラグビーは本来フットボールです。しかし、RUNNING HANDLING GAME という基本理念を加えて方向付けして以来、キックの効用については、effectively から wisely に理論も変わりました。しかし、最近は変化がみられました。この試合ではキック多用の段階です。

スローフォワードは反則ですが、キックにはボールをオンサイドの味方より前に展開できるという効能があります。防御が完全で、いくら継続してもスピーディにやっても突破できない状況では、相手防御の裏(背後)にできることのできるキックが工夫されるのは当然のことというべきでしょう。ショートパントだけでなく、ゴロが蹴られていたのも全く適切なものでした。相手布陣の後方にある大きな空白にボールを蹴り込んで、新たな攻め方を組み立てるのも80分のなかで何回考えられる手段です。

キックにはもう一つ重要な効能があります。「ボールを持っていなかったらタックルされない」という理論から導かれるのですが、後ろに有効な味方がいなくて、そのままではタックルされてしまうという場面では、一旦ボールを蹴って手離し、再び手に入れるようにするのも有効な手段です。この考えが土台にあるといえる局面もありました。

試合開始から10分ほどのキックと蹴り合いは、外国の昔風で懐かしく思いました。あれらはそれだけのものでしょう。

キック多用の試合をみて、これで日本でもキックが多くなるのではないかと危惧しています。継続とスピードのレベルが数段高い国の話しであって、展開継続のレベルをあげることが先決問題で、キックの多用が継続とスピードにはマイナスになる恐れが多分にあるのです。なお、ハーフタイムのデータのなかに kick in play というのがあるのに注目しました。

breaking a tackle については高中低3段階をよく研究し体得して実践していました。高いタックルをレフリーは厳格にとっていましたが、高いことにもましてバックもしないようなのがありました。危険なプレーとして戒められるべきと思います。

2001.09.25
西川 義行