

展開継続・スピーディのレベルアップの再考察と実戦的方策(renewal)

1. 「GOODBALL」 についての認識を高め、ルールを正しく守る

(1) GOOD BALL についての意識と働きかけ

GOOD BALL は通称「生きた」ボールです。ボールを持って相手集団に猪突猛進し un-playable にしてしまうプレーヤーは ball killer と称されるのです。good には、よいというだけでなく、効力のあるという意味もあるのです。good debts といえば今問題になっている不良債券と反対の回収確実な貸金の意味です。「生きた」ボールとは獲得したボールの展開可能性の度合いをいうもので、good も善悪をいうものではありません。展開の可能性の尺度については、いろいろな要素があげられますが、基本的には3つのP、即ち possession, position, pace の如何によって評定することができます。

例えば、ボールを獲得したチームが前進攻撃態勢にあり、相手が後退状態にあるときは有利ですし、相手防御の態勢より味方の体制が優勢多数であれば有利です。またセットスクラムでは最後の10cmの一押し shove が相手の breaking BK の踏み込みを遅らせ、味方の前進活動の弾みになります。例えば、双方の気持ちや調子の上で、ボール展開（ハーフがボールに触れる）直前のタイミングでは、10cmの押しの効果は計り知れないものがあります。

総体的に味方の調子がよいときは、そのペースを崩さないことが大切です。

タイミングがよいということも大切です。ボールを持って前進していて捕まりラックになった場合は、前進の慣性がまだ残っている間に展開スタートすれば有効です。

前では（前進している）ラック、後ろで（下がった位置または下がって止まる）はモールというセオリーも、ボールを「生きた」ものにするための問題です。クイックペナルティキックは相手の防御態勢が整わないから有効なのです。スクラムのクイックアウトやラインアウトのタップパスも、味方に有利・有効なタイミングを生み出すものです。

バイブル The Guide for Coaches の言葉を復習しましょう。

Good BALL

THE USE OF QUALITY POSSESSION

AIM: to play in the effective area, i.e. over gain line

1. Move FORWARD-by running or kicking.
2. Attempt to run-but not at expense of losing or being ineffective.
3. Opposition most vulnerable when fatigued or out of position.
4. Carefully select attacking position-then 100 per cent exploitation.
5. Therefore-play must be CONTINUOUS.

(2) 生かし続けられるようになっているルールを正しく守る

第7条の競技方法は、自由に思いきりやりなさいとあります。素早くとは書いてありませんが、先手をとってやれば楽しいし、トライに結び付くことを示唆しているのです。五体を十分に使ってプレーヤーがまず生き生きと自分を誉められるような活動をすれば、ラグビーはもっともっと面白くなります。堅苦しく考えてはいけません。勝つ為に、時にはボールの停滞の罪をも顧みない negative rugby は排さなければなりません。ペナルティに対する鈍感をまず反省し、意識改革をして反則数を減らさなくてはなりません。

第15条のタックルの条項は、ボールを生かし続けるための規定と言っても過言ではありません。ボールが生かし続けられるように規定されているのです。ルールの精神を理解しないままに、如何にルーズにプレーされているか、現状を改めて検証をする必要があります。

(3) スピードの「差」を生み出す

スピードで勝つことが第一義ですが、スピードには限度があります。スピードを競うだけでなく、スピードの差によってアンバランスをつくるという考え方も必要です。

振り切り方の一つとして、相手を停止状態にするのも有効です。そのために迷わせたり無駄な行動をとらせたりする。方法としては、トリックプレーや反転展開による意外性が大切です。

2. イマジネーションの訓練とゲームの4原則の実践

(1) 固定観念からの脱皮して創造へ

与えられた作戦だけでは十分力を発揮できません。イコールコンディションからスタートし、アンバランスを生み出す構想をたて、忍耐強くゲームの4原則を実践することで、生かし続けようという意思と構想がまず大切です。アンバランスのスペースを想定し、それを作り出す作業がゲームなのです。

ものごとの先を読むのは Read です。ゲーム展開を読むことから、展開を想定することへ発展していった read が imagine へ発展しました。ゲームの状況を判断する3つの P: position, possession, pace をゲームの流れの線に取り入れる scanning が重要視されるようになりました。それは継続とスピードの原動力であり、挑戦の起点なのです。

(2) イマジネーションの訓練とゲームを un-formula と把握し挑戦する

チーム内の取り決め作戦は土台であっても、ゲーム全体を規定するものではありません。監督が観覧席で座っているのが、ラグビーのアイデンティティではありません。ゲームが始まったら、キャプテン中心にプレーヤーが判断しきめていく常習方法が特徴なのです。平素の練習で個人の想定能力を高めることが大切です。

IMAGINE は訓練で向上するものです。そして何より重要なことは、flair を強調されるように、imagine は楽しみの源泉であるということです。

imagine からボールを生かし続けるための活動、即ち継続とスピードの発動力が4原則: go forward, support, continuity, と相手を圧迫する pressure と相手の pressure を跳ね返す攻撃力です。それらを忍耐強く続けることによって、ゲームの継続が達成され、その過程においてスピードの向上が期待できるのです。継続は力なり。そのためにもタフであることが要求されるのです。そのような中から生まれてくるのがラグビーの楽しさなのです。

3. スピーディの要件としてのフラットパスと zone Defense 理解と実戦

(1) 前へ進むために、一番前の位置で、真横パスをうけて・・・

フラットパスが最高ということは、もっともゲインし易いそのためのスタート位置ということです。BK のフラットラインは浅いラインではなく、一番前のラインです。浅いは shallow と言い、深いのは deep ですが、古い感覚の言葉です。

フラット flat は平らなという意味です。獲得したボールの展開段階のもっとも前の位置です。前進の境界線がゲインラインです。ゲインを繰り返せばゴールに達するのです。

相手防御に一番近い位置ですから、近いことを逆に有効にする手段が必要です。

相手と近いということは、スピードの原点です。有効手段で生きることはスピード勝負の原点で起点でもあります。

突破についてはキャッチ位置で抜くコースをとるための cut in cut out が有用です。

breaking a tackle も要求されます。エキストラマンによるオーバーラップやループの組み合わせも効果的です。

どうしても突破できない状態では ラック・モールで再展開をはかることになります。倒れない体勢からのモール展開が有用です。

(2) スピーディな防御からスピードにのった反撃を

スピーディな防御がターンオーバーにつながっていくものです。

ボールを持った相手に1対1で向かっていってタックルするのが、防御の原点 man to man です。連係プレーが発達し変形もみられ、それに対応するものとして man for man になりました。

連係プレーに併せてエキストラマンによる余しが盛んに使われるようになり、それに対応するためにも、drift (つめる) defense が発達しました。さらにスピーディな展開に対しては、ボールの取り合いに直接加わらないもの全員で分担 zone をきめて内側から順番に並び防御ラインを形成する zone defense が研究実践されました。ボールの取り合いに係わる人数をできるだけ少なくして防御ラインを完璧なものにすることに努めるようになりました。この考えの競技上のマイナス面を補う目的で、モールは5秒以内なら停止しても再活動が可能のようにルールが改正になりました。モールの前進エネルギーはモール本来のものなのです。

4.STAND-OFF HALF から FLY-HALF へ HALVES の意識変革と実践

通称 SO スタンドオフは、FW から離れた所に立って、FW が獲得したボールを展開するサイドを決めるのが本来の役目でした。ゲームの流れがゆっくり slow で固定的 formula であった時代はともかくとして、現代ラグビーでは意識改革が急務です。

(1) HALF の意義の復習と任務の確認

HALVES はチーム 15 人を試合形式に配列した 8 列の中で、FW の 3 列に続く 4 番目、8 分の 4 = 2 分の 1 (half) 即ち 4 列目の 2 人のプレーヤーです。発生的には、ボール取り専門の FW の後ろにいて、展開を図るのが役目です。FW に近い方に SCRUM HALF がいて、次に離れたところに立つ STAND-OFF HALF がいました。

FW の近くにいるハーフは、ヒールアウト heel-out されたボールを離れて立っている味方にパスするのが役目でしたが、今日のゲームの流れは、ボールを出すというゆっくりしたものではなく、タックルの後、leave 後ろに残されたボールを、間髪をいらずパスして継続展開しスピーディであることを目指しています。また、BK の中で一番前即ちゲインラインを越えるのに一番近い位置にいるわけですから、チャンスがあればボールを持って直進することを求められるのも当然です。ボールを持って直進した場合だけでなく、突進した FW の 1 番目または 2 番目のサポーターとしてラックやモールに加わって、スピーディに球だしと展開をはかる機会も当然あるわけです。そんなときにボールへ走ってきた FW がボールを拾い上げてパスするか、自身で突進するのが当然しなければならないことです。こういうときのスピードが問題なので、「ノーハーフ！」と言う前にボールを処理するスピートがボールを生かすのです。相手を振り切るペースが重要で要求されるのです。

次のボールを受けるプレーヤーが、FW から離れて立つ位置は決まっていませんでした。相手に捕まらないように、少し横に幅をとって、少し後ろの位置ということになりますが、時と場合により、人によってまちまちでした。古典で定評のあったウイークフィールドの理論によると、横に 2m、後ろに 12m の位置ということになります。現在から考えると大変深い位置ということですが、当時は相応の考え方と、流れとムード (ラグビーを支配していた精神的なもの) があって、それでよかったです。

(2) 現代ラグビーにおける進化についての認識

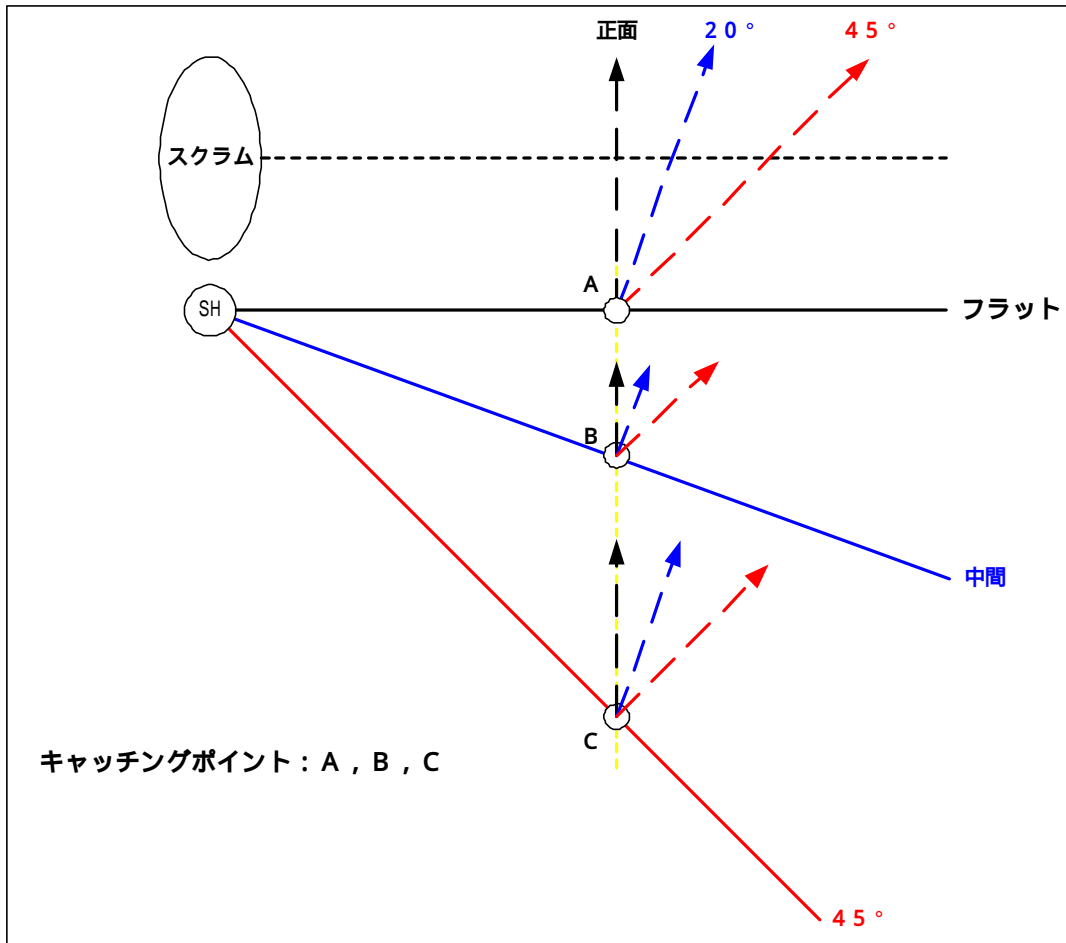
40 年程前になりますが、現代ラグビーの胎動から躍動への流れのなかで、考え方が飛躍的に変わりました。ゲインラインの基礎理論から、ダニークレイブンの考え出した BK ラインは、ゲインラインを超えることを基調にした浅いものでした。FW から離れて立つプレーヤーは、後ろで待っている連結役ではなく、BK への展開の始動者としての役目を持たせるようになりました。その役目と動きは STAND-OFF half ではなく、fly half そのものでした。fly は昆虫の蠅という意味です。動詞としては飛ぶとなります。配列の順からいえば、5 列目、8 分の 5 ですからファイブエースとなります。スタンドオフという呼び方に埋没してしまっていることが、イマジネーション不足の、固定的で、動き不十分の原因になって

います。6列目、8分の6=4分の3、スリークォーターより1列前ということは、それより浅い位置で展開を始動するのが役目です。感覚として、飛び回る蠅のように、いろいろな位置へ動き回って、相手を引きつけ引き離して、機先を制する働きがもとめられます。

今日では、ゲインラインという中間線に立体的な感覚をもちこんで、攻防の局所感覚のもとに、スペース space 即ち広がりのある空間の感覚を取り入れて、攻撃の有利空間を作り出すことが考えのもとになっています。

(3) 意識改革の視点と展望

FH への意識改革と題したのは、固定してしまっている SO の概念を打破することによって、スピーディな展開から継続へのレベルアップを目指してもらいたいからです。SO のキャッチポイントには、前後に、ボールの線に近いものからフラット・中間・45度の3つあり、コースも、それぞれに正面直進と20度開きと、45度斜めコースがあるのですから、9つの基本アプローチがあり、そのそれぞれに変化を加えることによって主導権を握り相手を振り切るスピードを生み出すことができます。



図：キャッチングポイント

FW から近い位置に立っている（一番近いのは SH）BK マンが、ボールを受けてから起動するのではなく、起動から始動への段階でボールをキャッチして、即ち FH の名にあった動きをすることによって、有効に展開できるのです。防御に余裕を持たれて仕方なしにセンターがイチかバチかの突っ込みを繰り返すラグビーは実につまらないものです。大きい起動として、サインプレーとしてではなく、最初に立っていた位置からのサイドチェンジも当然試みるべきです。

展開・継続・スピード、そして目指すラグビーの推進へと、選手を生かす即ち力をフルに発揮させるために、浅いラインか深いラインかという次元でなく、指令塔という言葉を使わずに、頭の中で SO から FH への意識改革をすることが突破口になるでしょう。

2002.06.29

西川 義行