

## Thinking Rugby 2002～2003 復活、飛躍への視点と論点 その5 “コンタクトの考察”

ラグビーはランニングとハンドリングに格闘によるボールの取り合いが織り混じった競技です。一つのボールを双方15人ずつで競りあうのだから身体と身体がぶつかるのは当然なことです。ぶつかり合いの中で、競技がスムーズに楽しく展開されていくように、目的を持って意図的に相手に身体を当てて戦うプレーをコンタクトというラグビー用語で呼び、プレーの整理と発展を図りました。これは1960年以後、現代ラグビーの時代になってからの事で、そんなに古い話ではありません。力任せのプレーに終始することなく、目的にかなったプレーを追求する中での合理的プレーを工夫する道筋をつける言葉なのです。

最近、FLAIRという言葉がよく使われるようになりました。実は30年前のものでまともに有難がってはいけません。しかし、遅れ馳せながらもpower全盛の時代には歓迎すべきことです。コンタクトという言葉は広く使い慣れたものになっていますが、ラグビー用語としては現代ラグビー躍動時代のもので、contactとflairと全く別々に研究されたものではありません。コラム「powerの時代に改めてflairを」の中でflairの意味と内容については既に書きましたが、改めて考察しプレーに生かすことによって、ラグビーがより間違いなくより面白くなります。

試合中のプレーの一つ一つにおけるflairの内容をたどると、出発点では「ひらめき」であり、中途に於てはscanningであり、結果的には状況に「適応」することです。成し遂げられたコンタクトプレーはpowerとflairが表裏一体的に働くことによって成果が発揮され、目的が達成されるのです。

ラグビーはゲインラインを挟んで両側に別れて、接近し接触してボールを取り合い、相手ゴールを攻め落とすための前進を繰り返してゴールを奪い合う競技です。接近の過程で攻撃のスペースを作り出す側と、空白を埋め尽くす防御の争いです。接近の過程で適応するということは新しいことではありません。大西鉄之祐先生の編み出された「接近した間合いをにおいて、巧みな技術ができる・・・早いダッシュで間合いをつめ、接近の間に巧みなプレーで相手の逆をとる。」というもので単にapproach=近付くことではありません。間合いの延長線上にあるのが有効空間spaceです。俊敏な早いダッシュと巧みな技術・プレーが要件です。そして、それらの行動の発端となるのが発想です。「接近」という言葉には、scanningとflairが凝縮させて説かれていることを認識しなければなりません。

現代ラグビーの出発点であり、指導の基本となったイングランドのThe Guide for Coachesに研究の成果がいろいろと盛られているわけですが、指導大綱として出されたCoaching Schemeの中にも興味ある改定がみられるのは、議論の結果でしょう講習内容の中の個人技についてのもので、1974～75年にはskillについての記述がありませんが、検定試験制度での1975～76年の課題提示の中には新しく次のように書かれています。それによってcontactの位置づけと、内容即ち含まれるプレーについて知ることができました。

THE SYLLABUS IN DETAIL FOR PRELIMINARY AWARD

INDIVIDUAL SKILLS		
a	Handling	省略
b	Contact	Tackling
		front
		rear
		side
		smother
		Overcoming the hand-off
		Taking the ball off an opponent
		Opponent on ground with ball
		Breaking a tackle
		Hand off
		Drive & distribution
Fall on ball		
Scrum position		
Ruck drive		
c	Running	省略
d	Kicking	省略

UNIT SKILLS	
a	Scrummaging
b	Line-out
c	Ruck and Maul
d	Back Division
e	TEAM SKILLS
省略	

以上の分類をもとに、個人技能としてのコンタクトについて考察しましょう。

- 身体をぶつける典型的なケースがタックルです。

タックルは技能検定においても、斜め前（初級）後ろ（中級）正面（上級）と設定して段階的指導による事故防止に努めています。スマザータックルも指導事項の一つになっています。激しく当たって相手を向う側に倒してしまうことを強調し過ぎることなく、タックルは飛び込むよりも肩を当て、しっかり掴む（バインド）ことが要点です。恐がったり、迷ったまま飛び込むことは事故のもとになります。決断する事は大切ですが、指導するのに勇気を強調し過ぎるとかえって自信を持てなくなります。

一方、ボールを持って走れば相手が捕まえにきますが、易々と捕まってははいけません。breaking a tackle については相手と当たるときの高さを工夫加減しなければなりません。ボールを両手で持つことを強調し過ぎることを止め、場合によっては片手でしっかり抱えるようにして、何とかプレーが継続するように考えなくてはなりません。そんな場面での一策、hand-offも重要な技能として奨励されました。一方ハンドオフに打ち勝って展開継続をはかることも身につけなければならないこととされました。
- 地上を転んでいるボールは一旦止めてからプレーすることですし、すぐ立ち上がり継続することによって、ゲームを中断することのないように指導されました。
- 相手が持っているボールを奪ったり、地上にボールと共に横たわっている相手を退かせてボールを獲得することはオープンプレーでよく起こることです
- スクラムの組み方やラックへの突っ込みと押し込みも大切なことはいまでもありません。scrum position というのは面白い表現で、1970年代のスクラムの整理と安定をはかり、341形式と合わせて、スクラム以後の展開を重視した考え方が分かります
- ボールを持ったら常に縦突進とハンドリングを駆使して横配分することの大切さもあります。

contactといえば接触という意味です。手を触れるという意味では touchがあります。contactの内容は、相当力を入れて触れる場合です。しかし、hit=打つ、打ちあてる、ぶっつけるというのと異なるものを包括していつているのです。スクラムについても、押すの概念は、pushではなくshoveです。もちろん hustle ではありません。カッとなって思いきりやることをハッスルするという表現が流行りましたが、2塁盗塁で野手を押し退ける激しいプレーからきた言葉で、本塁寸前ではよく見かけます。ぶつかる、即ち走って行ってゴツンと当たるのはcrashです。

contactは強く身体が触れ合うプレーですが、力の強さだけで結果が決まるものと考えませんでした。スクラムも組んでボールを取り合うものですが、根本的には押し合いとは考えていないのです。当時のルールや足の位置の図がそれを示しています。

flair が要求されるのは、コンタクトの直前です。練習熟練も大切ですが、状況判断が結果を大きく左右します。一つの状況・場面に対して選択肢が数多くあっても、最高のものは一つ(only one)です。状況をゆっくり分析して判断する余裕がない場合がほとんどです。瞬間に判断し瞬時に決定実行しなければならない場合に、better若しくは bestのプレーをするために、FLAIRを生かすことが求められるのです。力は有用なものですが、力に頼ると力任せのプレーが横行するようになり、flair が影を潜めます。力が賢く使われることによって力強いラグビーにsomething(妙味、深さ、面白さ)が加わるのです。それは長い歴史の中でプレーヤーたちが求め追求してきた知性と心豊かな楽しさなのです。ラグビー精神の中身はright(正しくフェア) bright(賢く明るい) interesting(興味深い) 競技を楽しむ心なのです。そんな面白いラグビーがもっと普及し、もっと多くの人に親しまれるようになることを願うものです。

2003.04.19  
西川 義行