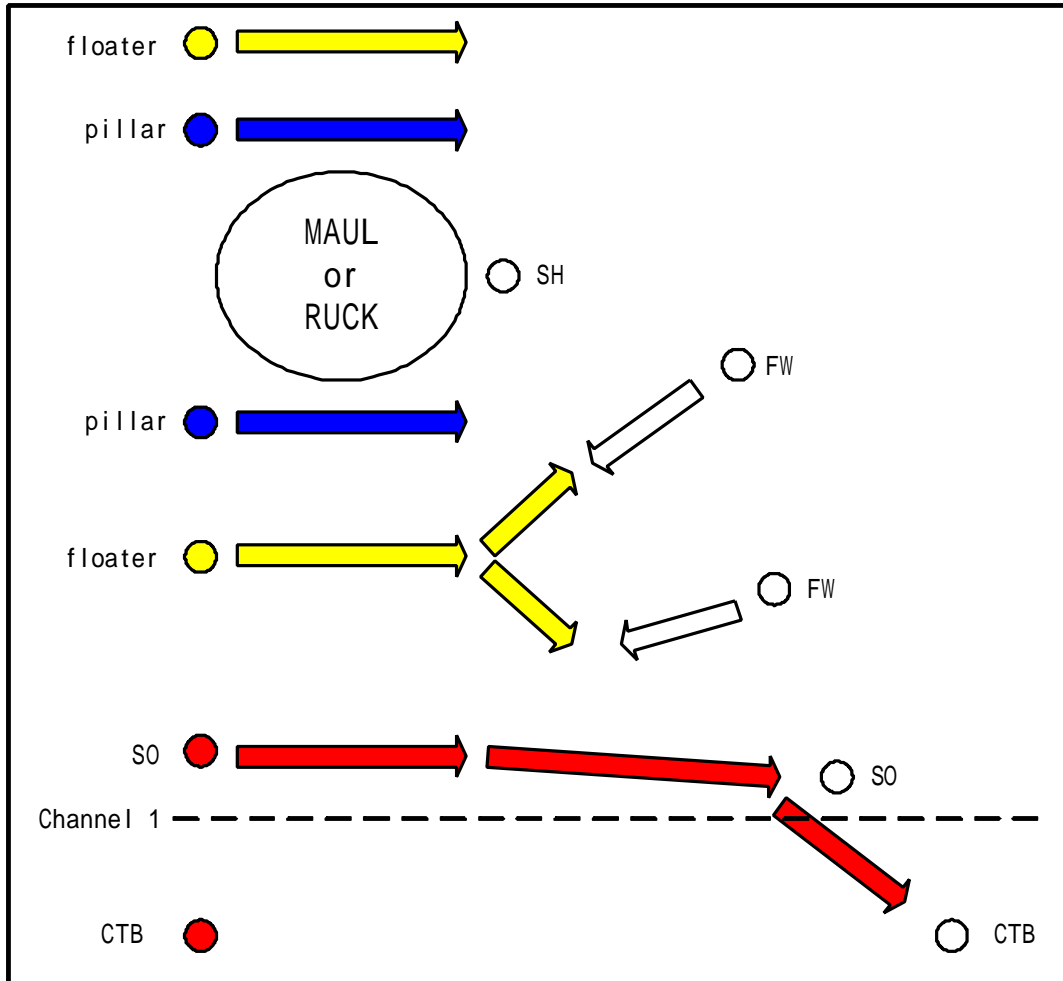


## 組織ディフェンスの研究

下図と解説は日本代表のチャンネル1（FWサイド）の組織ディフェンスについて公表されたものです。世界的に主流となっているもので特に目新しいものではありませんが、アメリカ、ロシア、オーストラリアを相手に敗戦を重ねてきたチームに対して、「タックルをしない」「一体どうなっているのだ」という声が上がっています。モチベーション批判は別にして、この基本図の面白さと難しさを理解して、日本代表の奮闘に期待しましょう。



興味ある用語に注目しましょう。  
 ピラーは支柱、柱となる人です。  
 主柱となって主導する人です。

フローターは浮いている人ではありません。中間適応遊撃手です。  
 相手の状況に応じて適宜有効に対応していく人です。

さて、この方式が発達の経過と問題点を考えましょう。

ラック・モールのすぐ傍らを突破されるのを防ぐ役目がまず必要になり生み出されたのがピラー pillar(柱、比喩的には大黒柱)です。

「スピード」を上げ「連続」を容易にするために、FWの近くに、SO(スタンドオフを文字通り離れて立っている人)よりも内側の地点で突破をする要員を配置することが考え出されました。相手側はそれに対応する役目の人が必要です。

相手の上記の配置要員は1人とは限りません。そこでフローター floater（浮いている人）の役目が必要になってくるのです。

名前はフローターでも結果的にどっちつかずになってはいけません。どっちつかずにならないために、ピラーがしっかりと前に出て、柱立てをしなければなりません。それによってフローターがどちらにタックルするかはっきりしてきます。そこに「見極める」ことが重要になってきます。2人のコンビネーションが鍵をにぎります。理屈が分かっているだけでは時に空白が生じます。

ドリフトは本来相手の目標「人」を詰めることであって、内から外へ「ずれて」幅を狭くすることではないのです。しっかり前に出て、（詰める判断をしたら）一人外の相手へ直線的に詰めるのであって、ずるずるとずれてはどっちつかずになってしまいます。

スクラムではFWサイドの防御は後ろの3人の役目とされていますが、流動連続するゲームの中では、FW前5人が、FW周辺で後ろ3人のプレイヤーやバックスと一環となつての動き、組織的效果を完遂できるかがカギとなります。

オーバーラップ over lap（重ねる意味で、部分的に一致し一部一致していない即ち余っている状態）は、重複・移動・余りの3つの状態を指すもので、始め「一人余り」と訳しましたが、結果だけをみたものです。相手と接近して確実に重なった部分ができる初めて余った部分が確定するのです。総体的に余った状態をいうのではないのです。

## **整理として**

図はあくまでも机上のものです。骨組みだけです。これに肉付けし、血が流れることによって生きてくるのです。

攻撃側は相手を迷わせて（判断を遅らせ、中途半端なものにする）この図をいかに狂わせるかがポイントです。

2003.07.26  
西川 義行