

## 接点プレー・Contact の考察

シーズンの終わり近く、盛りあがる中で、TV や新聞等メディアのゲーム分析が一様に「接点において相手を制する」ことが勝敗を分ける最大要素として記事になり解説で話されたので、「接点」での強さが注目されるのはよいのですが、過大評価され、誇張されるような傾向は、identity 本来の面白さの印象を薄くしてしまっているようです。

身体の接触を伴う競技であるラグビーでは、対等に競技するには接点で相手の攻撃に身体が耐えうる事が、負けなため一つの必要要件であることは否定できませんが、接点で当り勝つことが勝利への唯一絶対の方法という早急な結論付けは、ラグビーの本来の面白さから外れ間違った方向へ進んでいってしまう危険があります。大男が「接点において勝つ」ためにぶつかりあうのは力量間感があり、決闘場面の切迫感がありますが、running handling game のおもしろさの絶対要素ではありません。ラグビーは本来大男の乱暴者だけが楽しむ競技ではありませんし、いつの時代もその方向に進めるようなことがあってはならないのです。もし、指導者を先頭にプレーヤーが短絡的に練習や試合でそれを追求するならば、ラグビーが、日本人としては普通の体格である多くの人にも愛される面白い競技ではなくなってしまうのではないかと危惧せざるをえません。方針を間違わないために、接点におけるプレーの考察が必要です。

ラグビー用語の contact は単に狭義の接触という意味ではありません。touch とは違う意味・内容で使われます。即ち、contact を伴うまたは contact によって成り立つプレーをいうのです。

コンタクトの内容はRFU の Coaching Scheme にも提示されていますが、わかり易い“BETTER RUGBY” の第三章 Individual Skills の提示を復習しましょう。

All Skills to Everyone, The Method, Key Factors, Progressions という4つの要件に続いてプレーが Handling 始まり Contact と続いています。

- ・ Handling

- ・ Contact

- A Tackling

- 1 Side Tackle

- 2 Rear Tackle

- 3 Front Tackle

- 4 Smother Tackle

- 5 Ankle Tackle

- C Hand-off

- 1 From High Tackle

- 2 From Low Tackle

- D The attacking drive with ball

- 1 To drive through the opposition

- 2 To commit the opposition and distribute

- B Shoving/Wedging

- 1 Scrum

- 2 Lineout

- 3 Rucking/Mauling

- E The tackled player

- 1 On the ground

- 2 Standing up

「ボール持って」接点で相手と対することについては、D The attacking drive with ball | 相手との接点で身体を前に傾けてボールを味方に手渡すことというのがありますが、それだけではありません。接点における活動内容を分解すると3つの過程にわけられます。第1段階は接点への「接近」、第2段階は接点での「接触」そして第3段階は接触後の「継続・展開」です。

大西鐵之祐先生は「わがラグビー挑戦の半世紀」に説かれていることの復習です。「日本人の長所は、短い距離でスタートダッシュが鋭く、しかも接近した間合いにおいて、巧みな技術ができるということにある。かれらは長い槍を得意とし、われわれは短刀を得意とするといえよう。短刀では接近してかれらの懐に入る以外に、相手を制する方法はない。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。全員早い展開でこれにフォローし、できる限り連続的にゲームを運ぶ」

大方針の展開、接近、連続理論の接近は単に近づくことではないことを改めて学ぶべきものだと思います。「接近」と一言で言い切られた中味は、1, 2, 3の行動過程を一つにしたもので、言い換えれば相手との接触プレーの接点を点としてとらえないで、近づき、接触し、展開する3つの行為の点を結んで「線」として考えるもので、それをグラウンド全体から考えたり、15人全体の動きを全体的に考える場合は「面」として考えるもので、拡大し広義にとればスペース space 構成の土台になるものであるということが出来ます。

単なる「接点」感覚で猪突猛進し相手をうち倒すことだけが強調されたら、現在以上にぶつかり合いが多くなり 戦車スクラムが懐かしがられるようになり、そうすることによって勝負が決まるという認識からそれに集中するようになると、ラグビーは危険で面白くない競技になり、つまらなくなるでしょう。そして身体の大きい暴れん坊の競技になってしまうことは明白

です。

1段階～3段階の展開にかけてそれぞれ意識と能力は、明らかに「知恵」と「技」領域のもので「力」だけの問題ではありません。分解練習がよい結果につながります。

#### 第1段階の要件に伴うもの

(コンタクト表のCとD注目)

相手の状況と味方のサポート状況により走るコースと接触点がきまり、併せて前進スピードがきまる。全力突進だけでなく、減速接触後猛進も有効。

頭が腰より低い姿勢は禁止。目を閉じたり下を見て前を見ていない突進も危険。

頭を上げ前を向いている姿勢で顔面打撲による歯口腔事故防止のマウスガードは必須用具です。

ダミーで相手の逆をつくことの有効性。

#### 第2段階の要件に伴うもの

(コンタクト表のB-3とD注目)

双方の高さ関係による力の働き具合の変化と対応

身体の向きとひねりや回転具合による変化と対応

ボール保持状態からボールを放す準備とハンドラックへの移行

#### 第3段階の要件に伴うもの (立ってプレーすることと、ラックは最終プレーの認識)

(コンタクト表のB-3とE注目)

ボディコントロール (下向きの力は無用)

接近する味方に手わたす、離れた味方にパス、地上に落とす

モールを構成しドライビングまたは展開

ラックを構成し確保したボールを拾い上げて近くを突破または展開。

接点での力任せの直進だけでなく、接点での攻防に、鍛えた「力」に「知恵」と「技」を加えることによる成功の楽しさから、チーム全員が一致協力しての展開継続への達成感がラグビーの醍醐味であり、「感動」「感激」の源泉なのです。

2007.05.03

西川 義行