

再発見 Safety first

年少の子供たちに親しまれているラグビーが高校生には、きつい・汚い・危険な 3K スポーツと敬遠されています。ラグビーは安全な競技です。ラグビーが普及するには安全なものであることが条件です。200 年にわたり多くの人にプレーされてきました。世界中で男女、年齢を問わず楽しまれています。安全確保には予防対策が何より肝要です。

ルールも次の 3 つのことを大原則として、安全に楽しく競技されることを保証しています。

1. Equal condition 双方平等、公平
2. Open play オープン展開による流動的活動
3. Safety 安全第一

ラグビー憲章も制定されてプレーヤーに心がけを説いています。スポーツマンシップを身につけ特に安全についてはお互いに注意しなければなりません。プレーヤーが試合に勝つことを全力で真剣に目指す中で、危険な状態が偶発的に起きることが長い歴史の中で全く無かったわけではありませんが、常に検証し予防に万全を期す努力がなされてきました。

第 10 条に不正なプレーは詳細に規制されています。危険なプレーは明確に禁止され更に危険な状態が自然な流れの中で起こることを防ぐために、ルールの 3 つの精神の具現化されること求められています。ルールの意図を理解して正しく守れば安全で、プレーヤーは、勝つための複雑な工夫をする前に、競技を simple で easy なものにする工夫と努力が成されているということ忘れてはなりません。それは安全のための不可欠の条件なのです。

人は皆「自分は交通事故をおこさない」と思って運転しています。

人は皆「スポーツ事故を起こさない」「スポーツ障害が残さない」と断言します。

しかし、スポーツ事故は起こっています。

1960~70 RFU 中心にラグビーを SIMPLER へ EASIER への努力がなされくしたが所期のとおりの成果がみられませんでした。勝利至上主義の思想に流されたままに現在にいたっています。IRB も改善の努力をしています。

安全であることは、グローバルなラグビー普及・発展への不可欠条件です。十分な安全対策を講じないのは、事故発生を放置していることになり、その責任を厳しく問われるところです。とりわけ W 杯へむけて日本はラグビーブーム復活のためにも、後進性を排してとりくまねばなりません。

全く努力がなされていないわけではないが、事故分析による対策が広く浸透していないと言わざるをえません。対策としては、身体づくりや平素の鍛練はじめ、練習前試合前のストレッチ・準備体操からということになりますが、それらは割愛してプレーの実際に焦点を当てて考察しましょう。

基礎として [ラグビーは立ってするもの] という意識と決意が大切

問いかけに対し「立ってやっています」と全てのプレーヤーが答えますが、ボールを持って走っているプレーヤーが捕まったとき(捕まりかけたとき)、タックルが成立したとき回りの双方のプレーヤーの「不要な地上に横たわり」が随所に見られます。不用意に時には意識的に地上に横たわるのが随所みられます。

- ・立ってプレーすることを強く意識して、前をみる。(見ていますといわない)
- ・相手の状況をしっかり見て、的確な判断する。(判断不十分)
- ・突っ込む時、相手と当たるとき前見ていない。(目を開いていない)
- ・ヘッドギヤーが発達し、マウスピース重用されない現象は、下を向いていることを物語っています。

プレーについて改善を要する基本課題

- ・接点へのアプローチについて工夫する
トイメンと双方の後方の味方のサポート状況を把握して判断しなければなりません。片手、両手、半身などボール所持の状態や相手と当たる高さ身体の向きなど身体のコントロールが結果を左右します。ボール展開継続への道筋を明確にする。スピードの調節や力の入れ具合の加減が必要で、無理と無茶は禁物です。技術と体力のレベルが高くなれば激しさが増すことは当然なことですが、過度の勇気づけによる無理は禁物です。

- ・ タックルの正しい指導と実行が必要



低いタックルはプレーヤーのレベルと試合のレベルにより段階的に誉めるべきもので、不用意に誉めたり、指示強要してはいけません。双方の頭と頭の衝突や、頭が相手身体の下敷きになったり、身体がねじれた状態で上から重みがかかることは危険です。diving はタックルの条件ではないことを認識しなければなりません。aggressive tackle は確実なタックルで、攻撃的タックルと訳すことによる誤解がみられません。aggressive というのは、仕掛けるとか、進めていくということで、唯一相手を待つのではなく、状況を判断して良い過程から、良い結果に継続進行するように目指すことです。強烈なことだけを強調しているものではありません。真正面の相手にはスマザータックルが適切で、正面衝突による過度の打撲で頭や首野損傷を招いてはなりません。高いタックルによる後方転倒やスチファームタックルの危険性は言うまでもありません。

- ・スクラムは押し合いでなくボール取り合いであるという認識のもとに組む
激しく当たって組み勝つのは、フライングウエッジと同様に危険であり、首の損傷の恐れがある。ボールを入れる前にポイントを超えることは重大な反則です。
ファーストスクラムは始めだから、双方気持ちを合わせゆっくり組むべきものです。
ポイントの上でのボールの取り合いで、双方第1列の肩の線はポイントを超えてはならないのが原則です。観衆は押し勝つことを喜ぶのは別の問題です。
- ・ラックは中断しないための継続プレーと意識を高め 100%の継続を図る
The Guide for Coaches の Don't use the ward loose-scrummage ということは simpler に easier にするためのものです。
双方の一人またはそれ以上のプレーヤーが立ったまま身体を密着させて、地上にあるボールの周囲に密集するプレーで、ラッキングの要領を熟知して行動しなければなりません。地上に横たわっているプレーヤーがいない状態ですでにラックなのです。
タックル成立により、地上に横たわっているプレーヤーが加わるときに、その上へ重なるように参加することは認められない行動であり、その時の頭と頭の衝突も危険なものですが、ボール確保のために後を断ちません。全く simpler で easier になっていません。指導者もプレーヤーも改善の意思が全くないのは残念なことです。
immediately に展開継続することを志向しているルールの理解不足も遺憾です。
- ・モールは中断しないための継続プレーという意識を高め継続を図る
ボールを持っているプレーヤーが、相手側の一人またはそれ以上でプレーヤーら捕えられボールキャリアーの見方一人またはそれ以上のプレーヤーがボールキャリアーにパイ

ンドしているとき発生するもので、昔の不確定のボール取り合い集団を意味したモールを simpler で easier にする目的で導入されたものですが、プレーヤーの認識不足から混乱状態にあり危険です。あいまいなバインディングは混乱の温床になっています。最低3人で成立し、継続プレーとして導入されたので、展開へ即結するべきものでしたが、多人数モールそれ自体、そのままの前進が進行し、作戦的に行なわれるようになりましたのは、展開へ直結する継続プレーである本質を忘れ去られています。バインドの条件と、一旦離れたプレーヤーや、フライングウエッジとの整合性は、即決しなければならない物であり、コラプションについては、攻防イコールになるという原理は大切としても、立ってプレーするという大原則に反することであるのは事実です。

2008. 10. 11
西川 義行