

モールの面白さ

モールに関するルールが年毎に議論されています。作戦的に多用するチームにとっては重大問題です。

ボールを持って走ってくるプレーヤーを相手側が捕まえ、その回りに双方の数人が集まって組み打ちあいになる集団塊（モール maul）が、時には長時間継続することがあり、試合を面白くないものにしてしまうことを防ぐ目的で、プレーを整理して現在の継続プレーとしてのモールが導入されて 50 年になります。

ラグビーを simpler に easier なものにすることによって、より一層多くの人に愛され普及することを期待されたが、ラックもモールも本来的な身体接触だけが本体として受け継がれました。ラックは寝込みプレーが多くなり、モールはダラダラとボールを持ち合う状態を解消できませんでした。

モールは停滞から中断へと続き、笛を吹いてスクラムで再開というケースが多くなりなりました。中断と判定する時間や、ボール投入はどちらの権利か即ちボールを持っていた側か、中断の責任があるから相手側かという議論がなされました。停滞の時間は一呼吸は停滞でそれ以上は中断と考える方が秒の規定より実際のでしょう。

ルールはイコールコンディションの原理の下に成り立っています。ボールを持っていたプレーヤーを捕まえた相手がスマザータックルに移行して行ってボールキャリアー諸共地上に倒れてしまうケースがあります。次にボールを 2 列目 3 列目のプレーヤーへ手渡しされて出来上がったモールを崩すことはゲーム中断を招き危険でもあるので許されません。モールには押し戻す以外防御法がないということは最初から問題でした。モールを潰すことはスクラム同様オープンプレーの原理に反し、危険でもあるから禁止でした。ELV's では引き倒すことが認められましたがまた元に戻り禁止になりました。

モール内の力のバランスが崩れて自然な流れの中で崩れるのと意図的に崩す（反則）のと見分けがつかないケースが考えられます。ラグビーは立ってするものです。ルールは頭が腰より低い状態にあることは危険を招く状態として禁止しています。例えこの言葉がなくても、危険につながる行為・状態は禁止です。例え頭が腰より上にあっても、モールを崩す意図で相手を地面に引っ張るのは、ルールにこの言葉が有る無しに係わらず、ゲームを中断し危険であるから反則です。

レフリーは、ラグビーは立ってするべきものという認識の下、危険と中断を避ける意識を強くもってすれば、崩す行為は的確に判明するものです。崩れたこと事態が問題ではなく崩すことが問題なのです。

獲得したボールを生かし続ける工夫の一つとして、タックルが発生しない状態（ラックにすることなく）モールから攻撃を継続する有効な方法を確認しましょう。

ルール上では第 15 条 2 項「タックルが発生しない場合」の復習からはじめましょう。

ボールキャリアーが相手側プレーヤーのひとりによって捕らえられ、味方のプレーヤーがそのボールキャリアーにバインドする場合、モールが形成されたことになり、タックルが発生したとはみなさない。
--

モールは継続プレーでボックスへの展開が第一課題ですが、集団塊の構成が味方有利の時は、モールとして前進を図ることが有効な場合があります。計画的に実施する場合がありますが、ドライビングモールは手薄な相手に有効です。相手側は防御の方法がありません。モールを引き倒すことがルール上認められたり否定されたりしています。イコールコンディションと正当性とプレーの流れを検証し議論された結果の経過です。

ドライビングには、おしを止めるか押し返す以外に方法がありません。崩すことは危険で許されません。回すというのは一つの方法ですがなかなか統一してできないものです。

獲得したボールを持って直進しトライができれば問題はありません。ボールキャリアー相手に捕まると、その地点でのサポーターの数の多い少いがボール支配力を左右します。その時、皆が両足で立ってプレーするために、捕まれば倒れるものと考えないで、2 対 1 の状態を作り、2 人で支え合ってプレーすることが有利であることを実践して悟ってください。「立ってプレーする」という観念はこれだけではありませんが、それによって早くサポーターとする感覚とプレーが習慣となって身につきます。近くにいればすばやく横からでも前からでもバインドできます。展開継続に役立ち、スピーディにもなります。地上に倒れるラックが多いことは修正されなければなりません、モールは目的を明確にして多用すべきです。

試合に勝つために、展開・連続して運動量を多くし、スピーディに相手を振り切るために立つ

てプレーすることは重要な要件であり、競技を楽しくもしてくれます。ボールを獲得し、人数のバランスを崩した「余し」と、変化などによる防御交わしと、パスや立って（モール）や倒れて（ラック）の「つなぎ」によって相手に勝つ面白い running handling game ラグビーの重要な要素として研究する価値のある課題です。

2009. 12. 06

西川 義行