

“ Rugby for Coach and Player ”
Written by Don Rutherford 研究・再読・考察
No.3 Captain, Coach Relationship

第1部 英文

3

Captain, Coach Relationship

The importance of the captain and the growing need for each team to have a coach is such that their respective roles and relationship should be assessed before looking at the actual contents of a game. Perhaps one might look upon these two individuals as having the respective roles of joint managers of a company. The company in this case being the playing affairs of a club. A school rugby captain and his rugby master will hardly be on the same footing, but their relationship should reflect that only one of them can play the game.

The great danger of any coach is that he should become too authoritarian and too detailed, the great danger of any captain is that he should feel he knows it all. No coach, let alone player, knows all that there is to know, and, therefore, captain and coach must use each other. A captain is not simply the man who decides which end to attack, his role is much more encompassing.

Because the position of the captain is an old and established one, let us look at some of the qualities he should possess. First and foremost, a personality which allows him to get the very best out of the other fourteen players. This will start on practice nights, but more important be reflected in the team's performance on the field.

Finding an outstanding captain is quite a problem, and many people would subscribe to the view that an outstanding captain would be picked by virtue of his leadership before the other fourteen players, even though his playing ability might be slightly below the desired standard. This may work at school and club level, but at county and international level you are taking quite a chance.

Once we get into the higher levels of the game, the fifteen players should be picked on the premise that they are the best fifteen individuals available at that moment of time. Your problem then, and it is a very real one, is to find a captain. It is too risky to play a person whose skills are not good enough. The team will suffer. To this, one should add that the captain, and the players on his team, should be able to read the game to such an extent that the captain can modify the tactics of the team as circumstances dictate.

Going back to one of my first points - all coaches must realize that they cannot play the game for their team. Their role is one of achieving a full acceptance of a framework to which the players' own ideas and flair can be harnessed. Once they step on to the pitch the players are all on their own, and if the captain and coach have done their job properly, they will have educated their players to such a pitch that if their original plans do not work, the players will not plod on like robots, but be sufficiently flexible to change their tactics within the overall framework. A few words about tactics at this point.

If you watch the All Blacks, the Springboks and the French, you would soon observe that, in spite of the fact that they are all playing rugby football, they have each evolved a different yet recognizable way of playing the game.

They each have their own pattern or system. There are many reasons why this has come about, different temperaments, different physiques, etc. Even so, within each of these various patterns or systems, modifications and change, that is tactics, have often to be made from match to match quickly and efficiently, according to the following

considerations.

(a) *The strengths and weaknesses of your own players as well as those of the opposition.* As a general rule, you should know your own strengths and weaknesses before the match starts, and you may even know by reputation the strengths and weaknesses of your opponents. But, even if you do not, you must sum them up as soon after the kick-off as possible.

(b) *Weather and ground conditions.* If you start the match in brilliant sunshine, and after about twenty minutes you find yourself ankle deep in water, it is pretty obvious that your tactics will either have to be completely changed, or, at least, modified. If the wind is exceptionally strong, and in your favour, you can negate the advantage you have by over-kicking.

(c) *Injuries.* Injuries which cause team changes before a match and those which occur during the course of a game may completely disrupt your pattern or system. Your tactics would accordingly change or be modified. Opponents who lose a man through injury must have a weakness somewhere. You should spot it and turn it to your advantage. A note of warning. You can overplay on the opposition's weakness to such an extent that you miss orthodox opportunities to score. A balance is required.

(d) *Team understanding.* The greater or lesser the extent to which the players understand both the overall game and the organization of rucks, mauls, line-outs and scrums, and moves from short penalties, the more successful the team should be ! For example, someone is promoted to a team and he is not fully conversant with the play of that team (this is poor club or school organization), then the end product will suffer. The astute captain will read the situation and change his tactics accordingly.

(e) *The state of the match.* In seven-a-side, you will probably recall seeing a captain who has elected not to take the kick at goal, particularly if it is wide out, so as to save time. Similarly in fifteen-a-side, a captain may decide to take a short penalty and go for five points rather than have the kick at goal for only three points. Again, if a penalty kick misses, the opponents have possession, with a short penalty they do not. The correct action by the captain can turn apparent defeat into victory, and by the same token, the incorrect action can have the reverse effect.

Generally speaking, to change your tactics on the field of play requires the ability to read the game. Some players are better than others at this facet of the game, but captain and coach should encourage players to know the reason why they are doing a particular action rather than being told to simply do it. The younger you are when this takes place, the better. An important point for schoolmaster coaches.

Moving to the coach at club level; he is in the position, by virtue of his playing experience, his knowledge of the laws, and his ability to communicate with and motivate people. Provided he has these qualities and is prepared to keep up-to-date with developments in the game, then he is the man best suited to organize and run a practice session.

A good captain and coach will get together before the season begins, have a definite aim in mind and plan how best their aim can be achieved. Their planning must be progressive which means that periodically they must take stock of what they have done and if necessary realign their aim accordingly.

No decent captain or coach would dream of turning up to a practice session without having prepared the contents of the session in detail. If schoolboys can spot the teacher who has not prepared his work, then club players are even more than likely to spot the coach who has not prepared his material. Once they see that you are organized and the sessions are progressive they will join in willingly. It's hard work, but rewarding.

第2部 再読（翻訳）

キャプテンの重要性と各チームがコーチを持つことの必要性が大きいことは彼らの役目がゲームの実際の内容を見る時に非常に大きいと評価されるからです。会社なら共同経営者として重要な役目が認められる所でこの場合はラグビーをするのが仕事の会社です。学校ラグビーのキャプテンと学校側担当者は全面的に同じ立場であるものではありませんが、彼らは相互に関係ではどちらか一人がプレーが出来、ゲームに反映させればよいのです。コーチがあまり権威的であったり細かいことをせこせこ言うことはコーチにとって危険なことです。またキャプテンがすべきことを知っていると思うことは大きな危険です。一人のプレーヤーについて知るべきことを全て知っているコーチはいないからキャプテンとコーチはお互いに力を出し合うべきです。キャプテンたるものは単に攻撃に終始することを決定するのではなく周りのもっと多くのことを決める役目があります。キャプテンの地位は古くからのものであり長い間に築き上げられてきたものです。キャプテンが持っているべき資質について眺めてみましょう。

第一で最高のものはチームの自分以外の14人のプレーヤーからベストを引き出すためにつくすという素質です。それは練習の晩に始まりフィールドでのゲームの実力発揮に反映することが大きな課題です。多くの場合立派なキャプテンはチームの14人に対するリーダーシップを発揮する能力の如何によって採りたてられます。例え彼らのプレーが望ましい標準より下であってもです。このことは学校やクラブレベルでのことで地域代表チームや国際レベルチームではそのようなことはありません。高いレベルのチームではそのようなことはありません。高いレベルのチームでは15人のプレーヤーは最高の個人能力を持っていることを前提条件に指名されるものですから唯一の課題はキャプテン見つけ出すことです。技術が十分良くない人がプレーするのは非常にリスクが大きいです。チームは苦しむでしょう。このためにキャプテンとチームのプレーヤー達はキャプテンが状況に応じ戦略を変えるのと同じ程度にゲームを要ことが出来ることを加えねばなりません。最初の点に戻りましょう。全てのコーチは自分のチームのために自分はプレーしないということを自覚しプレーヤー達のアイデアや発想を動力に利用した計画をしっかりと受け入れさせることがチームの仕事の一つです。一旦ピッチに入ればプレーヤー達は自分一人の力で働きます。キャプテンやコーチが彼らの仕事を適切に行えば元の計画が働かなくてもプレーヤー達はロボットのようにトボトボ歩きしない様にプレーヤーを教育することです。しかし、計画内の戦略の変更は柔軟なものであるべきです。この点については2~3のことを述べましょう。オールブラックス・スプリングボクス・フランスのゲームを見るとすぐ気付くでしょう。彼らは現実に行っているプレーの代わりに行える別の物を持っています。それぞれのパターンやシステムを持っています。異なった気質や体格等についての色々な理由によるものです。例えそうであっても色々なパターンやシステムの中で改善し変更することは戦略としてゲームからゲームへ即刻に効果的に次のようなことを考慮して行われねばなりません。

(a) 相手の強点・弱点と同様に味方の強点・弱点。

一般的な法則としてゲームの始まる前に味方の弱点と相手の弱点を知っているべきです。相手のことは評価によって知ることが出来ます。それが出来ないとしても、キックオフ後出来るだけ速やかにそれを大体把握しなければなりません。

(b) 天候とコンディション

太陽が輝いている時にゲームをスタートし20分後足首が水につかっているのが分かったら戦略を全面的に変えて改善対応しなくてはならないことは明白なことです。風が非常に強い時にあなたがその気なら相手の頭の上を越えるキックによって利益を得るのを止めてもよい。

(c) 怪我

ゲーム前にチーム相互交換が原因で起こる怪我とゲーム中に起こる怪我が予定していたパターンやシステムを誤解させるかもしれません。そんな時は戦略を変更または修正することになるでしょう。怪我によって一人を失うと相手は色々な場面で弱みを持つことになります。そんな時はその点に光を当てて利益を引きよせなければなりません。警告をノートしなさい。順当なやり方で得点出来る機会を失わせるよう相手の弱点を味方の有利に変えて利用しなければなりません。バランスよく間得てやることです。

(d) ゲーム理解

プレーヤーがゲーム全体とラック・モール・ラインアウト・スクラム・ショートペナルティ等を組織的に行うことを理解する度合いが大きい程チームプレーはより成功するのです。反対に理解度が小さければ成功しません。例えばチームプレーを十分体得していない人が（これは貧弱なクラブまたは学校）やる時は最後は苦しい結果になるものです。抜け目のないキャプテンは状態を見てそれに従って戦略を変更するでしょう。

(e) ゲームについて一言

7人制でゴールキックをしなかったキャプテンを見たらあなたは呼び戻すでしょう。特に遠く離れた所なら、時間を節約するように。同様に15人制ではチャンゲリを断行するでしょう。3点だけのゴールキックよりトライで5点獲ろうとするでしょう。ペナルティキックを失敗したら、相手はこちらがしなかったチャンゲリでボールを所有しゲームを反転することが出来るからです。キャプテンの正しい行動は明らかに勝利へ強い力を加えることになります。そして同じ選択によって正しくない行為と反対の結果になるでしょう。

一般的に言えばフィールドでの戦略を変更するにはゲームを読む能力が要求されます。数人のプレーヤーがゲームの小さな面で他のプレーヤーより上である場合、キャプテンやコーチは単にそれをするように言うより彼らが異なった行動をしている理由を知らせるようにして励ますべきです。学校における指導者の重要な視点です。

クラブレベルのコーチの動き：

コーチはプレー経験から身に付けた徳やLawについての知識や人々をやる気にさせる才能によってその位置にあることが出来るのです。これらの資質を持っているならば日々ゲーム中の進歩を続ける準備が出来ているということです。そういうようになれば彼らはチームを組織だて練習過程を進めるのに一番適している人です。よいキャプテンやコーチはシーズンが始まる前に皆が一緒になって目的とその目的を達成するのに最もよいプランを心の中に持っています。計画を立てることは、これまでにしてきたことをふまえてこれからやろうとしている目的実現に必要なことを取り上げねばならないということを意味しています。それは進取的なものであるべきです。よいキャプテンやコーチは細かい内容を準備することなく練習に入ることはありません。生徒達は準備が出来てない選手には付いていかないでしょう。クラブのプレーヤーは資料を準備していないコーチには付いていかないでしょう。彼らはコーチが組織だった過程が進取的であると知れば意欲的に参加するでしょう。それは困難な仕事です。しかし報われることの多いものです。

第3部 考察

キャプテンやコーチの呼称や立場については日本の現状と違うものがあることを言わねばなりません。トップが監督で次にコーチそしてキャプテンと縦社会になっていません。いくつか整理して考察しましょう。

1.組織として

キャプテンの重要性和コーチの必要性和感覺的に全く同一の言葉を使っていません。両者の仕事は共同経営者 (role of joint managers) としてのものです。学校チームのキャプテンとrugby master即ち学校側の責任者が違う立場にあり両者共ラグビープレーヤーであるとは限らないと明言しています。

2.コーチとキャプテンの協同

コーチはあまり権威的であってはいけないし、小さなことをセコセコ言ってはいけない。それは危険があるということはその弊害が見られるということです。

キャプテンはチームの中の一人としてプレーヤーにことを全て知っているとして独善的になってはいけない。コーチと伽追う点はお互いに力を出し合いmust use each otherが大切です。

3.キャプテンの資質

攻撃するプレーを決めるだけでなく、周りの多くのことを決める仕事があるのです。必要な資質としては、

- ①ベストを引き出すことが第一で練習の結果をゲームで成果を出す
- ②リーダシップを発揮する。例え技能が標準以下であっても。
- ③プレーヤーのアイデアや発想を取り入れた確かな計画の立案をし変更については柔軟に対応する。

4.キャプテンの戦略・立案・選択・改善

- ①味方と相手の強点・弱点把握、調査、分析
- ②天候・コンディション状況把握と変化に対応
- ③怪我の防止に留意する
怪我等による相手の変化、特に弱点に光を当てる
- ④組織的に戦う
プレーヤーの理解度が大きい程成功する
- ⑤ゲーム中の正しい選択

ペナルティキックの方法等色々な選択戦略はゲームを読む能力に左右されます。キャプテンは攻撃法を決めるだけでなくゲーム中のチーム周りのことを決める役目があります。これはキャプテンの資質の④項に入るものです。

5.コーチの資質と準備

資質としてプレーの経験からの徳、即ち言葉で表せない重点なども伝えられることが上げられます。Lawについての知識も必要ですし、プレーヤーにやる気を起こさせる才能と努力は欠かせないものです。シーズン前に進取的な計画を立て資料を準備することが大切です。

後記

RFUのCoaching Schemeに次のように入れられています (別紙参照)。参考になると思います。キャプテン中心のゲーム運営が「古くからのものであり、永い間に築き上げられたもの」であるということに注目し、ラグビーの良さを今一度考えてみる価値があります。監督はスタンドで観戦する習慣をラグビーの特徴のように言われますが、事柄の本来をしっかりと押さえて考えねばなりません。

1. YOUR QUESTIONS ANSWERED

Q. What are the aims of Coaching?

- (i) To help the individual player, and the unit of which he is apart, to improve their performance in order that the team may...
- (ii) WIN by scoring the greatest number of points which the conditions of the day allow, and...
- (iii) To involve all 15 players and create such exciting rugby within the laws of the game that more people will want to participate.

Q. What is a Coach?

He is appointed by mutual consent of players and officials to implement the above aims. He works in close harmony with the captain, leaving the captain free to accept total responsibility on the field of play. Remember: no coach can play the game for the players. Once the captain steps on to the pitch for a match, he is in charge.

DO: Prepare the session thoroughly—put it on paper if necessary.
Relate session to previous game.
Include much purposeful activity.
Give enjoyment.
Vary the approach.
Vary your voice.
Set up game situations for practising skills.
Improve the individual as well as the team.
Encourage selectors to help.
Listen to what players have to offer.

DON' T: be late
insult players
talk too much
coach from a static position
be too dogmatic
neglect some players
wear untidy kit

Q. What is the difference between teaching and coaching?

Coaching follows teaching. It aims at helping individuals (or groups of individuals in team and unit skills) to reach a higher standard. The essence of coaching is that it takes into account the ability, personality and aptitude of the individual before the skill, and so it draws the best out of the individual. Coaching works differently with different individuals, different units, different teams: there is no rigidity about it.

Q. Does a coach have to be able to teach?

Yes. Even at international level the players are still learning. At this level the coach is mainly concerned with polishing, organising and motivating, but some teaching is involved.

Q. Will coaching stifle flair?

Bad coaching certainly will, but that is another story! If a player in your side has a magnificent side-step then what you have to do is to so organise your play that he has the best possible opportunity of using it. One side-step at the right time and then linking up for a try is much more effective than trying to side-step all of the time.

Q. What is the Club's responsibility to the players?

If the players want to be coached, the clubs should persuade ex-players to become coaches and pass on their knowledge.

The club should make clear what its coaching policy is. Nothing is more demoralising to keen, ambitious players than to find that 3 or 4 members of the team are not turning up for team practices and yet enjoying 1st XV rugby. There is rarely club harmony in those circumstances.

The club should be well organised: changing rooms open at the appointed hours, sufficient rugby ball provided, the key to switch on the floodlights available, hot water ready, etc.

Q. What is the player's responsibility to the Club?

If a player wants to play 1st XV rugby he has a duty to make himself available on two evenings per week. There will always be special circumstances which make this impossible, and the club should make allowance for these. Players should arrive on time and bring the right kit.