

**“ Rugby for Coach and Player ”**  
Written by Don Rutherford 研究・再読・考察  
No.5 Key Factors and Summary Chart

第1部 英文

## 5

# Key Factors and Summary Chart

Now that we are thinking correctly and are working towards a framework (within which the detail will operate), it is time to outline the ten key factors which should guide our actions both on and off the field of play if we wish to attain the desired transformation.

In the first place we operate in an area of maximum size, 110 yards by 75 yards; the space that we have at our disposal is therefore clearly defined. Into this area we must fit thirty players and one referee and, at the time of writing, ask each and everyone of them to have a thorough understanding of the twenty seven laws of the game. Throw in amongst this array of human endeavour, a ball, oval in shape with a specified length circumference and weight, point out the ‘ Object of the Game ’ namely :

‘ The object of the game is that two teams of fifteen players each observing fair play according to the Laws and a sporting spirit, should by carrying, passing and kicking the ball score as many points as possible the team scoring the greater number of points to be the winner of the match ’ and you have your game of Rugby Union Football.

Or do you? Well it is not quite as simple as that, because as I pointed out in the opening chapter the result will range from the superb spectacle of fifteen athletic men commanding the pitch to fifteen half fit players stumbling and fumbling through eighty minutes of hell.

Therefore the ten key factors for the improvement of performance in attaining the above object must be understood and applied and here the player and coach in particular, should take note that these factors are the same at all levels. For simplicity's sake, they are grouped under three main headings – attitudes approach and action. The importance attached to these headings is well illustrated by using the analogy of a three legged stool. If there is anything wrong with one of the legs then the stool falls over. It is main tamed that the partial or complete failure of one or more of these factors appears to have a short or long term detrimental effect and vice versa.

### **Attitudes**

Quite often the difference between two sides can be summed up in one word – ATTITUDE. Whilst one side may want to win more than the other it is more than likely that this determination to win is the embodiment of the three key factors which are very much attitudes of mind

Key factor number one is a POSITIVE TEAM attitude of mind. There can be no doubt that this stems from the coach and players’ desire to implement the team concepts through each and every player realizing his own potential. This will result in the team playing attacking rugby in an attempt to score the maximum number of points. Variety is essential but only on top of the team concepts, for all efforts should be harnessed to the team. If the coach knows what he is doing then he will coach by exception so that natural ability and flair has every opportunity of displaying itself and not, as so often happens in bad coaching gets stifled. Start by thinking in a positive fashion and harnessing your energy to the team.

As we saw in Chapter Two there is much misunderstanding over rugby terms and yet there is strong grounds for believing that terminology does breed attitudes. The use of the CORRECT TERMINOLOGY is therefore key factor number two.

The third and last key factor under the heading of attitudes concerns the word

PERFECTION. It has already been touched upon in the last chapter and it is of the utmost importance if the desired transformation at all levels is to take place. The word perfection is used in relation to the standards or degrees of dedication, discipline, respect for captain, coach, and game, mental and physical fitness, vision, and clear thinking that are to be expected of the players, coaches, selectors and administrators.

In simple and easily recognizable terms it may mean arriving fit to practise, a full turn out on a practice night, clean playing kit, respect for the spirit as well as the laws of the game. These and many other examples may seem of minor significance in isolation but their total effect can be colossal. Some will no doubt say it is unreasonable to ask any rugby player or coach to strive for absolute perfection (100%) because it is unattainable.

This may be so but if you are only aiming for 75% of perfection and someone else 100%, then there is every chance that they will do better than you, as neither of you are likely to attain absolute perfection. Having adopted the right attitude we move to the:

### Approach

Key factor number four involves an understanding of the practical significance of the GAIN AND TACKLE LINES. When you step on a pitch, indeed whenever you practice as a team, make a mental note of where the try line is. It seems very obvious, but it is quite staggering how much effort is wasted in running across the pitch when the try lines are at either end of the playing area.

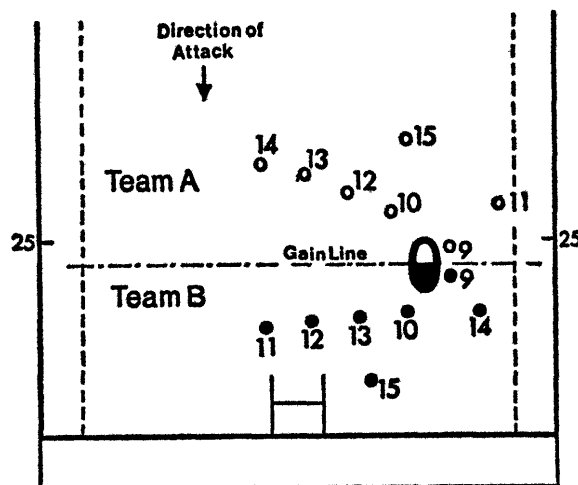


Figure 3

Look at Figure 3.

Here we have a typical situation in any game with, in this instance, team A ready to put the ball into the scrum. All being well, team A will gain quality possession of the ball and team B will come up on them as fast as possible to tackle and dispossess them of the ball. If they can, team A will cross this imaginary line, the gain line, before they are tackled — team B will be trying to make certain that they tackle and dispossess team A on team A's side of the gain line.

Now why is it important that team A should cross the gain line and that team B should stop them? Simply this: mistakes by team A either level with or behind their forwards will result in them not going forward, i.e. gain ground. (See Summary Chart pp. 48-9.) As a result team A's forwards will then have to run across the field or worse still, towards their own goal posts, before they can take part in the game again. (Law 24 - Offside.)

On the other hand, team B's forwards can pick their heads up from this scrum and run straight into the fray without being unduly concerned about offside. In simple English, 'Get the ball in front of your forwards' otherwise they will find it extremely difficult to support the ball either quickly or in strength.

Psychologically, forwards do not enjoy pushing their guts out in a scrum only to find that their backs have made a mistake behind them. On the other hand, if a forward picks his head up from a scrum and finds that the ball is in front of him he will automatically start moving much faster.

The next question we should now ask ourselves is 'How do we get the ball in front of our forwards?' There are obviously two simple ways :

- (1) By running and handling, and
- (2) By kicking.

Crossing the gain line by (1) **RUNNING AND HANDLING**. From the coach's point of view it is very easy to subdivide running and handling into moves involving (a) Penetrating your opponents' back line (running) and (b) Outflanking your opponents (running and handling).

A coach could well ask his boys or club backs to think of moves which will penetrate their opponents' back division or outflank their opponents, always bearing in mind these moves must be practised in relation to a gain line (you can use two corner flags or tracksuits to indicate what you have to cross) and that rarely in any one match would you have cause to use more than two or three well rehearsed moves. There is always the danger that backs, in their eagerness, will attempt too much and over-elaborate.

At the same time one should point out that there will be occasions in a game when you would wish to pass and run with the ball laterally in order to spread your opponents' defence, but as a general rule *the quicker you can cross the gain line and the nearer you can cross it to your forwards*, then obviously support from them will be on hand just that bit quicker and in greater numbers.

**STRAIGHT RUNNING** must play an important part if this key factor is to be applied in a game. Now what do we mean by straight running? It may literally mean running along a line parallel to the touchline. Every player has an opportunity of doing this during the course of a match, but for backs in particular the problem is quite acute especially as each back can expect an opponent coming in the opposite direction intent on destruction.

Of course, one must accept that the shortest distance between two points is a straight line, and backs will be trying to run as straight as possible, or at least straightening out at some point in their run, but a more realistic approach to straight running is probably best illustrated by figures 4(a) and 4(b).

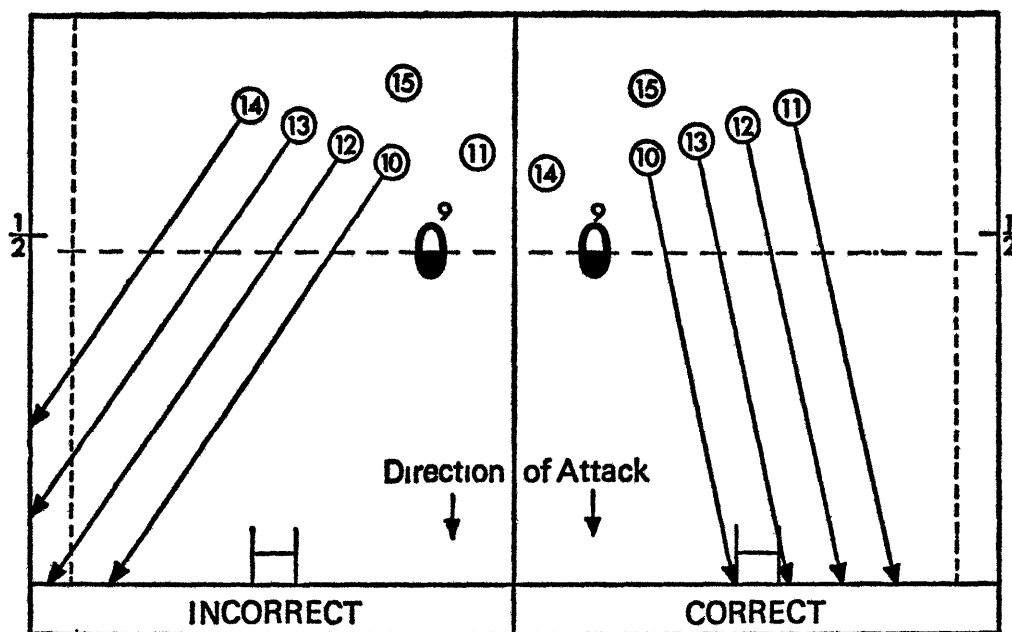


Figure 4(a)

Figure 4(b)

Crossing the gain line by (2) **KICKING**. It is extremely easy to cross the gain line by kicking, any fool can do that, but as I have already outlined, kicking means either losing possession or giving your opponents a chance of regaining possession. Therefore when you do kick in attack you should do so on the premise that either yourself or a member of your team *has a chance of getting the ball back again*.

If you bear this in mind you will realize how difficult a skill kicking in fact is. You now have to decide not only what sort of kick to use (high-hanging, chip through,

screw kick, etc) but where to place the ball. To illustrate this key factor it is necessary to show certain tactics you might employ :

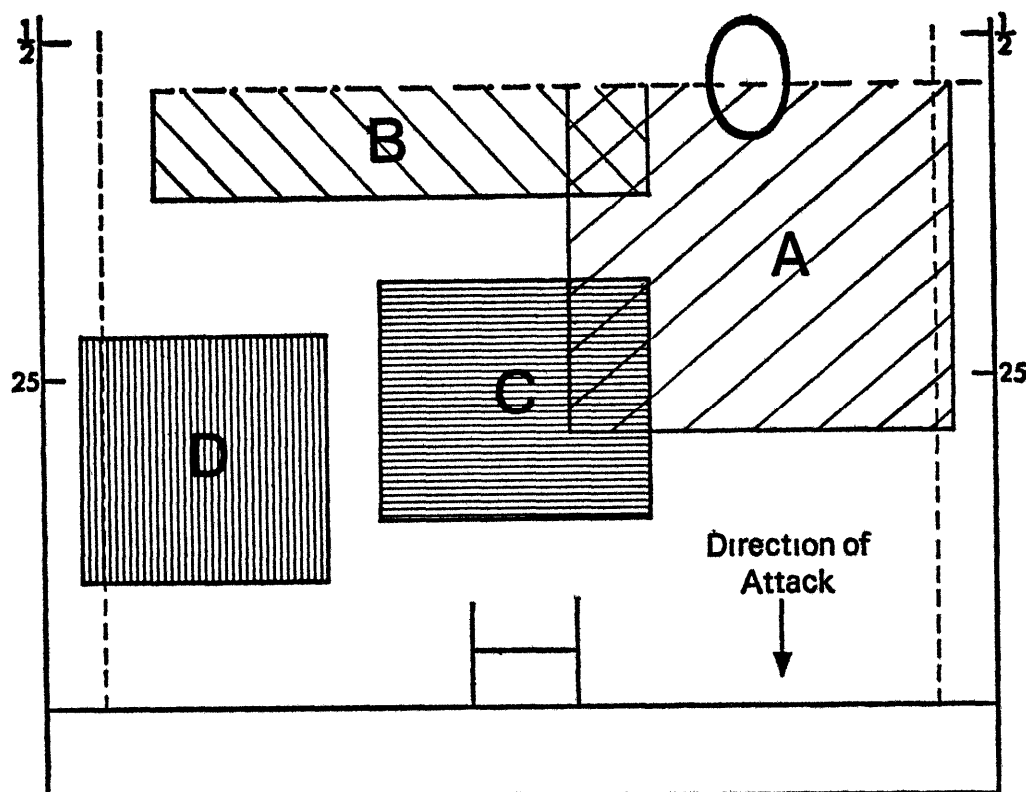


Figure 5

Look at each of these rectangular areas in the above figure as a guide to the places on your opponents' side where you might aim your kicks.

AREA A — is immediately in front of your forwards and therefore is the area in which you could expect maximum support from them. The blind-side wing threequarter can also be in this area very quickly to put the for-wards on side if necessary. It is also a bad area for the opposition full back or right wing as both have little opportunity of doing much with the ball even if they catch it without the attention of opponents. It is rather like running into a cul-de-sac for the defence.

Best type of kick for your forwards — high and hanging : for your blind-side wing — low so that it rolls after pitching.

AREA B — this area is very definitely for the grubber kick or the short chip kick over the advancing opposition backs. These are the sort of kicks you would attempt when confronted by a fast and hard tackling defence. You would hope to :

- (a) stop them coming on to you with the same speed and enthusiasm and / or
- (b) place the ball between two of your opponents, or over them so that either yourself or one of your backs can run on to it.

This sort of tactic happens so quickly that you are unlikely to have much, if any, forward support. The best you could hope for would be the presence of your openside right flanker.

AREA C - this is the area in which you can make the opposition full back look a world beater (by kicking too low and too far) or else you can give him a most uncomfortable afternoon with high hanging kicks and consequently your forwards breathing down his neck. It is also very easy for your centres to reach this area.

AREA D - Not the area in which you can expect much support from your forwards for very obvious reasons, but most certainly you can expect your outside centre and wing to arrive soon after the ball, provided they know that the kick is coming, The kicker of a ball into this area should know that a screw kick normally pitches and rolls point over point and is easy to pick up on the run, whereas a punt could pitch and bounce in any direction.

The next point to consider on the ' gain and tackle line ' is the alignment of the backs, which in turn is governed by another simple principle. The steeper you align then the further you have to run before you even reach the gain line. That is not to say that one type of alignment is preferred to another, because there are many other points to be taken into consideration. Some were mentioned under tactics in Chapter Three and more again will be said when looking at the backs as a unit — Chapter Ten.

You cannot leave this important key factor without considering the importance of positional play and the need for being able to continually appreciate the total game situation. Every player on your team is given a position which he must be absolutely familiar with in all game situations. This would apply to both attack and defence.

A player out of position or not sure of his role is a luxury that a team can ill afford. Players must move to and from their positions as quickly as possible. An opponent on the ground is an opponent out of position and virtually out of the game, which means if you can get the ball in these circumstances then you could have a numerical superiority over the opposition and you should capitalize on this fact.

Finally, it should be clearly understood that an appreciation of the total game situation relies very much on (i) *every* player, not just the backs, understanding the real importance of the gain and tackle lines. Forwards should be just as orientated to keeping the ball in front of themselves as the backs are. (ii) Every player should act and react in unison with each other and this can only be achieved if communications are good. As will be seen on page 61 unless the forwards know where the ball is going after it has been won from a scrum they will never be able to support the man and ball successfully. Make certain you know what is happening !

Understanding the freed for QUALITY POSSESSION is key factor number five. It can be a difficult game with the ball against skilled and determined opponents ; without the ball, or with bad possession, it is an impossible one. However, not only do we need the ball; we need the ball at the right time and in the correct manner.

This we call QUALITY POSSESSION and it is distinguishable to any player from bad possession by a popular term in the game known as a hospital pass. If you have received a pass and an opponent at the same time, then you will appreciate the significance of the word ' hospital ' and the importance of receiving the ball at the right time and in the correct manner.

Quality possession is first of all striven for at scrums and line-outs, but there is a growing need for it from rucks, mauls and in general handling situations as the game becomes more fluid. Once you have this sort of possession then your team is in a position to dictate the play and naturally it follows that you must use the ball properly. In so doing you will retain possession of the ball by correct and accurate handling, by dribbling, by being able to pick the ball up on the run, by taking a tackle, by stopping forward rushes and of course by winning your own ball at scrums and line-outs. You should be aiming to keep the ball moving and the game fluid.

If your opponents have the ball then your job is to get it off them as quickly as possible, generally by determined tackling which forces your opponents into making errors. You should think twice about kicking because here you are either losing possession (kicking to an opponent) or giving them an opportunity to regain possession (if you kick into touch). I am not suggesting that you would think twice during the actual game, rarely do you have time for that, but you should realize the implications of putting your boot to the ball.

As a general rule the more efficiently the forwards can support each other in the scrum, line-out, ruck and mauls then the greater the chance of that team dominating the play and more in particular giving the game its aimed-for continuity. It also follows that the greater the number of supporting players and the closer they support each other in broken play then the greater the chance of your team being able to continue to move the ball towards the opponents' try line. Support for man and ball is therefore a very important aspect of winning quality possession.

I have already indicated that a man on the ground is a man out of the game, regardless of how quickly his reflexes may bring him back into a running position. This is never more apparent than in rucks where so often you see bodies all over the place and no ball in sight. Too often players, usually backs, abjectly surrender the ball or flop to the ground, when they should be fighting to stay on their feet so as to work the ball to a supporting player.

Again, if you are trying to get quality possession you will not do it lying on the

ground and therefore the need for staying on your feet cannot be overstressed. It is very evident that every player must look upon himself as a potential provider of quality possession.

Selectors come in for some awful criticism at times and not without justification because the method of picking selectors may in itself be all wrong. As you will see in Chapter Six on Game Diagnosis, if a coach has to be a diagnostician then so have the selectors. Assuming the right selectors are in office then there ought to be no mistakes in team selection, but we know that the people best suited to select are not always in office and consequently the wrong team is picked.

SELECTION is therefore key factor number six and more needs to be said about it. Too often selectors are picked because : (a) they have given long service to a club ; (b) they are the only ones available to attend selection meetings ; (c) they are the only ones available to watch the various teams ; (d) a certain club or area must be represented. Of course being able to attend meetings and watch various teams play is important, but other considerations should take precedent.

Selectors must be near enough to the game to keep their fingers on the pulse. Unless they have only recently retired from playing or have played an active part as a coach, then it is unlikely that they will be abreast of the times. They must have the coach's diagnostic ability or else they will be selecting and dropping players for the wrong reasons.

They must have an overall plan which reflects their positive approach to the game, and not the ' stop the opposition from scoring ' attitude which is negative. Above all they must be prepared to be flexible, open-minded and bold in their selection policy.

Selection is a key factor and starts with the appointment of the selectors themselves and is then reflected in the choice of coach, captain and players. The whole approach to the appointment of selectors and the qualities that they need to carry out their vitally important task has tended to lag behind other developments in the game and there are still too many examples in club and county rugby, where the man who helps prepare the team (the coach) is not in fact a selector. An odd state of affairs.

Closely allied to selection is the need for the right sort of LEADERSHIP. Leadership, therefore, is key factor number seven and as we saw from the previous chapter the captain and coach play very important parts in how the teams react both on and off the field of play. You soon know if you have the right captain and coach by your own willingness to support their action. This also applies to the pack leader if he is not in fact the captain.

Another function of leadership is the diagnosis and correction of faults. The captain and coach should remember to diagnose and correct first the team, then the unit and lastly the individual. This order will ensure that the right perspective is being kept. A thorough knowledge of the laws of the game is also essential because a lack of knowledge can so often lose a match and by the same token, a thorough knowledge might help you to win.

For example, the offside law in open play is so often misunderstood and consequently penalty kicks are incurred as a result. An offside player standing within ten yards of an opponent waiting to catch the ball, has only one course of action, that is to move out of the area quickly. Standing with your hands in the air trying to convince the referee that you have no evil intentions will do you no good whatsoever. Leadership which is aware of these points will command respect and this sort of leadership is a precious commodity.

Before leaving the four key factors that govern our approach on and off the field of play the importance of mental and physical fitness must be mentioned. Many would argue that it is a key factor in its own right and whilst not wishing to lessen its importance in any way, Reacting to the many situations which develop on a rugby field and the need to be mentally and physically fit to cope with them can, and should be, incorporated in the preparation for the game under quality possession and gain and tackle lines.

It is accepted that if your brain and body do not function in unison, at speed and you are absolutely fit, then the individual, unit and team performance must suffer. You can have the most magnificent side-step imaginable, but unless you are fit and fast enough to put yourself in a position to demonstrate it, then it becomes a useless skill.

Bearing these points in mind the personal aspects of mental and physical fitness are dwelt upon more fully in Chapter Thirteen, whilst here the need to incorporate them as an integral part of a team practice session and not as a separate item, are stressed.

## **Action**

The importance of this third heading should be very apparent because, even though you may have the right attitudes and approach, if the action you take is insufficient or wrong then the end product will be affected. The action is essentially threefold.

Key factor number eight is concerned with the understanding, general acceptance and implementation of the philosophy and concepts of the game. These are the very reasons for and roots of the game, and unless every player, coach and selector is speaking a common language, no matter at what level he is involved, then the confusion will continue and progress will be spasmodic. The role of the coach, whether schoolmaster or club, is vital - players must be encouraged to respect the ethics of the game, think more about it and learn through activity.

As we saw from figure 2 on page 31, someone has to sit down and do some thinking in the initial stages. Key factor number nine is therefore the initial DIAGNOSIS and PLANNING which must cover a period of several years. Do not confuse it with the actual coaching programme ; the latter will in fact be the outcome of the initial diagnosis and planning.

The tenth and last key factor is the tangible evidence of all that has preceded in this and the previous chapter; it is in fact the COACHING PROGRAMME. Any academic subject must show progression from a common base and the coaching programme is no different.

In addition it will probably have to cater for coaches as well as players. For example, in a school it may well be necessary for the master in charge of rugby to coach his other coaches how to coach. So often the best school coach takes the first fifteen and finds that the playing material that eventually finds its way to him is deficient in many skills which might reasonably have been covered in the first year.

The importance of coaching the other coaches should now be apparent. If the latter has taken place, then the coaching programme will reflect continuity, so that as boys or club players move from one team to another, they do so with relative ease, because everyone is talking the same language.

The need for continuity in the coaching programme is also apparent when a school or club coach leaves. A well implemented programme will take such an event in its stride, because someone will have been groomed to take over. There should be no sudden fall in the playing standard.

A coaching programme should also aim to motivate players and this is particularly important at school level. Visits from rugby personalities, visits to good club and international matches are essential to complement the practical work of the programme. So often this part is completely overlooked and boys miss so much as a result. They need something to inspire them.

## **Note**

- 1 The ten key factors that have been listed in this chapter are only suggestions, but it would be well to remember that they cannot be added to willy nilly. On the other hand, if this number can be reduced, so much the better as we can then spend our valuable time on less key factors for success. It must be appreciated that the identification of the key factors is crucial.
- 2 Always check to see that you are not confusing the ' means ' to an end with the ' end ' itself. If you remember that the ' means ' are more akin to the ability and potential of the players, the time that can be spared for the game, and the degree of action taken, then you will have no problem in deciding what is a key factor and what is not. This approach can also be applied when working out the key coaching points. There is little point in giving unnecessary instruction.

You will see how the Summary Chart on the following pages draws everything together.

| KEY FACTORS                                     | EXPLANATION AND IMPLICATION                                                                                                                                                  | KEY COACHING POINTS                                                                                                                       | PAGE REFERENCES                                                     |
|-------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
| 1. <i>Attitudes</i><br>A Positive Team attitude | (a) All efforts should be channelled to the Team - 14 men working to make the 15th man's job easier.                                                                         | The following are intended as ex-amples only :                                                                                            |                                                                     |
|                                                 | (b) Individual ' skill ' and ' flair ' have more chance of working successfully <i>within</i> a team frame-work than outside it.                                             | (a) Coach by exception.<br>(b) Encourage collective responsibility<br>(c) <b>ATTACK</b> is the best method of defence.                    | 12, 13, 17, 21,22,<br>34, 41, 58, 66-8,<br>109, 117, 153, 181       |
| 2. Correct Terminology                          | (a) Use the accepted and correct terminology.                                                                                                                                | (a) <b>FLANKER</b> not wing forward.                                                                                                      | 14, 17-21,                                                          |
|                                                 | (b) ' Terminology breeds attitude ' .<br>' Correct terminology breeds correct attitudes ' .                                                                                  | (b) <b>PRACTICE</b> = a session using the ball and incorporating In-dividual, Umt and Team skills.<br><b>TRAINING</b> = physical fitness. | 32, 34, 35, 180, 181                                                |
| 3. Perfection                                   | (a) Your 'model ' should be 100% perfection. Aiming at anything less will do you less than justice.                                                                          | (a) Aim for - whole Team at a practice session. Everyone to arrive <b>FIT</b> to <b>PRACTISE</b> etc.                                     | 18, 20, 21, 32,<br>34, 35, 67, 95, 181                              |
| 4. <i>Approach</i><br>Gam and Tackle Lines      | (a) Imaginary lines of great importance - they tell you whether or not you are playing the game behind or <i>in front of</i> your for-wards. The <i>latter</i> is necessary. | (a) Get the ball <i>in front of</i> the forwards.                                                                                         | 35-41, 51, 52,                                                      |
|                                                 |                                                                                                                                                                              | (b) Run straight.                                                                                                                         | 67, 96, 105, 109,                                                   |
| 5. Quality Possession                           | (a) Correctly timed feeding of the ball from all situations.<br>(b) With QP you can dictate the course of a game - without it the opposition can.                            | (c) Don't kick away quality possession.<br><i>Handling</i>                                                                                | 122, 130                                                            |
|                                                 |                                                                                                                                                                              | (a) Carry the ball in two hands.<br>(b) Ball out in front of receiver.                                                                    | 41-3, 53, 61, 64,<br>67-89, 90                                      |
| 6. Selection                                    | (a) Electing the right people to run the affairs of a school, club, etc.<br>(b) From positive and intelligent selection all else stems.                                      | (c) Take the ball early - basic pass.<br><i>Ruck</i>                                                                                      |                                                                     |
|                                                 |                                                                                                                                                                              | (a) Support in numbers.<br>(b) Shoulder contact.<br>(c) Shoulder contact.<br>(d) Stay on your feet.<br>(e) Make the ball available.       | 101, 101, 126                                                       |
| 7. Leadership                                   | (a) The ability to translate words into actions. It will take on many guises as there are many ways of leading and many different types of leader.                           | (a) Are the right people in the right positions at club, country, etc, level?                                                             | 23, 43, 44, 50-3,<br>170, 171                                       |
|                                                 |                                                                                                                                                                              | (a) Know the Laws, the game, people !<br>(b) Be able to <i>motivate</i> .                                                                 | 14, 22-5, 33, 44,<br>46, 50-3, 58, 66,<br>104, 129                  |
| 8. <i>Action</i><br>Philosophy and concepts     | (a) These are the very reasons for and roots of the game.                                                                                                                    | Once the need for them is under-stood, then all they require is <b>ACTION</b> .                                                           | 23, 34, 45, 46<br>59, 167<br>25, 29-31, 46, 57,<br>58, 164-6, 172-4 |
|                                                 | (b) They must be understood and implemented for maximum success and enjoyment.                                                                                               |                                                                                                                                           |                                                                     |
| 9. Diagnosis and Planning                       | (a) The insight and planning which should take place before KF No 10, and which should be projected over a minimum period of 3 to 5 years                                    |                                                                                                                                           |                                                                     |
| 10. Coaching Programme                          | (b) Hie <i>tangible</i> outcome of KF No 9 incorporating progression continuity and motivation.                                                                              | (a) Get it down on paper! prepare thoroughly; this includes the long term programme as well as every practice session.                    | 23-5, 43, 46,<br>157-63, 164-6,<br>170-4                            |



## 第2部 再読（翻訳）

ラグビーは最大 140×75 ヤードの地域内に味方を自由に配置して戦う競技と明確に定義されています。地域名で双方 15 人のチームと 1 人のレフリーが 27 条の Law を理解しそれに従って戦うことが求められています。人間性と全力を発揮してボールを取り合おうとして並んでいるプレーヤーの列へボールを投げ入れる（ボールは卵方、特定に長さ、容量、重さ）方法はゲームの目的を強調しているものです。

ゲームの目的は 15 人からなる 2 チームが Law とスポーツマンシップに従いフェアプレーであることを守って、ボールを持って走りパスし、キックして出来るだけ多くの点を獲るように努め、ゲーム終了後の得点が多い方が勝利者になるというもので、それがラグビーユニオンフットボールです。

さてやってみてうまくいっていますか？ そうです。それほど簡単なものではありません。というのは始めの章で指摘したように 15 人の屈強な男たちが地獄の 80 分間を過し、躓いたり、しくじり合ったりの場に結果的になってしまうことがあります。

目的達成につながるよう活動を改善するため 10 の Key Factor (KF) がプレーヤーに特にコーチに理解され採用させなければなりません。それは全てのレベルで同じように採用されるべきであるということを中心に留めておいて下さい。

単純化するためにそれらを

- ・ Attitudes
- ・ Approach
- ・ Action

という 3 つの課題にグループ分けします。これら 3 つに本題への取り組み方については三脚椅子に例えられます。三脚の内一脚でも不都合があると椅子は倒れます。一脚または二脚が部分的に悪いとか全体的に悪いとか欠点の無いように短いまたは長い言い方もありますが、害となる影響があり、その逆も真なりでそういう状況がずっと続いています。

### Attitudes（態度・姿勢・心構え）

多く場合、2 つの側面があります。問題の両面の違いを Attitude という一つの言葉で集約されてしまっています。ひとつの側面は相手に勝つことを望むということで、それは勝つことを決意する以上に心の持ち方である三つの KF の合体したものです。

KF の第一は積極的チームであろうという心構えです。コーチが題目を唱えプレーヤー個人そしてチームの全員が自分の全力を発揮してチームの目標を達成しようと望むことであるのは疑いのないところです。これは得点を重ね最大の点を獲るため意欲的に攻撃ラグビーをするという結果になるでしょう。変革はチームの目的の頂点に達す得る全ての努力がチームのためになされて本格的なものになるのです。コーチは自分の目的を知るならば悪いコーチングによって息の根を止めてしまうことのないように生まれつきの能力や発想を発揮するよう機会を与えるように指導するでしょう。積極的なやり方を考えることからスタートしエネルギーを精一杯チームのために働かせるようにしなさい。

第二章で分かったようにラグビー用語については誤解があります。用語が心構えを養うと信じる強固な素地もあります。用語の正しい使用が 2 番の KF です。

心構えという題目の 3 番目で最後の KF は完成と言う言葉に関わるものです。前の章ですでに触れているように全てのレベルで望ましい変革が行われることが極めて重要なことです。完成と言う言葉は献身、訓育、キャプテン、コーチそしてゲームへの真剣な気持ち、精神的、身体的、適用性向上、ビジョンなどについての思考の基準や程度に関わって使われプレーヤー、コーチ、セレクター、顧問への期待されるべきものです。

簡単で容易に現実可能な使い方としては夜の練習で得られる結果や分かりやすいプレーの型、ゲームの Law 精神へ敬意を払うことなどの適応到達を意味するものもあります。多くの他の例は単独では極小さい減少に思われるかもしれませんが全体への影響は非常に大きいのです。ある人は達成可能という理由で完全達成（100%）のための努力をプレーヤーやコーチに求めることは非常識だというに違いない。

そうであったとしてもあなたが 75% 達成を目標にして他が 100% 達成を目指した場合あなたは完全達成することが無いので彼らはよりよくなるチャンスを持つことになります。正しい心構えを持つことによって達成出来るのです。

### Approach（接近・関り合い・取り組み）

KFNo.4 は gain line と Tackle line 考える練習の主旨の理解を内容とするものです。チームとして練習する時はいつでも try line はどこかということを中心に留めとくことです。それは全く当り前のように思われますが try line がイングラウンドの遥か反対側にある時に

ピッチを横切って走ることは無駄で疲労であるのに時としてその無駄をしています。

図3を見なさい。

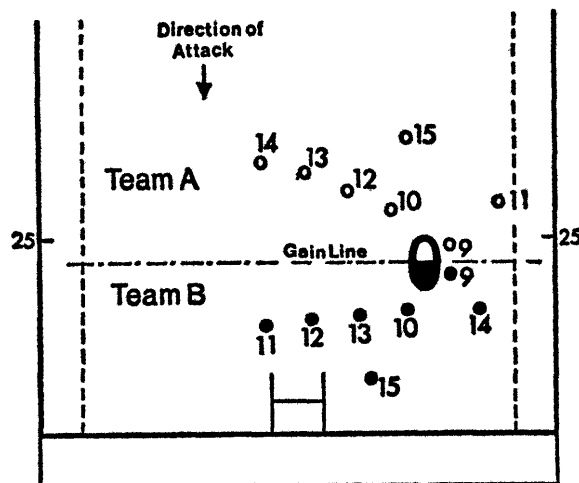


図3

ゲーム中このような距離・位置関係の状況を連想してください。Aチームがスクラムにボールを入れます。順調に入って有効なボールをAチームが獲得します。Bチームはタックルしようとして出来るだけ早く前に出てAチームのボールを奪おうとします。Aチームは出来るならタックルされる前に中間仮想線 gain line を越えようとしてします。Bチームは gain line より前でAチーム側でタックルしてAチームのボールを奪おうと努めます。

さて、Aチームが gain line を超えるのをBチームが阻止することがなぜ重要なのか簡単にいえばこうです。Aチームの失敗はボール地点がFWと横一線またはFWの後方にあることは結果としてAチームのFWは彼らが再びゲームに加わることが出来る前にフィールドを横向きに走らねばならないか自陣ゴールポストの方向に向かって内位置に止まっていなければならないのです。

一方BチームのFWは頭を上げるなり不法にオフサイドになることなしに相手との交戦中に直ちに走り込むことが出来るのです。簡単な言い方をすれば「味方の前でボールを得なさい」ということで、そうしなければボールを素早くサポートしたりボールに働きかけたりするために大きな困難を見出すでしょう。

心理学的にフォワードはスクラムの中で味方のバックスが自分らの後で失敗するかもしれないと思って押しているのではありません。スクラムから頭を上げた時自分らの前にボールがあって素早く自動的にスタートしてサポートをすることを考えているのです。

次の質問です。味方のFWの前方でボールを得るにはどうしたらよいか自問自答しなければなりません。簡単に2つの方法があります。

- (1) よく走り、うまくハンドリングする
- (2) キックする

running と handling で gain line を超えるということです。コーチの意見としては、(a) 相手バックスラインに喰い込む、(b) 相手一人一人 (running, handling) に優れるという2つのことを分けて分かりやすくするでしょう。

コーチは少年チームやクラブのバックスの防御に喰い込むことや相手の一人一人に優れるように動くことを考えるように求めます。常にそれらの動きを心に留めて gain line の関係を考えて練習しなければなりません (2本のコーナフラッグや横切らねばならないところを指示物を使うとよい)。そしてめったにないことだがゲームで2~3復唱されている動きをするのもよいことです。常に多くのことを考えるあまり過剰過多のことをしようとするのは危険が伴います。

ゲーム中ボールを持って相手防御を広げるために走ることも指摘されるべきです。しかし一般的方法としてゲインラインを越えるのが早ければ早い程、そしてフォワードの近くであればある程よいというのが原理です。そうすればフォワードのサポートはより早くより多くなりよい具合になるということは明らかです。

このKFがゲーム中実行される時重要なことはまっすぐ走るということです。まっすぐ走ると言うことは何を意味しているのかというとタッチラインに平行線に沿って走ると言うことです。プレーヤーは誰でもゲーム中いつでもその機会がありますが、特にバックス

は一人一人やっつけようとする相手と反対の方向へ動くことに敏感であることが課題です。

2つの地点間の最短距離は勿論直線であることは誰でも承知しています。ボックスは出来るだけまっすぐ走るにあたって走る線上のいくつかの点と点の間が直線になるように努めることです。直線走りの実際的なやり方を図4(a)、4(b)によって解決しましょう。

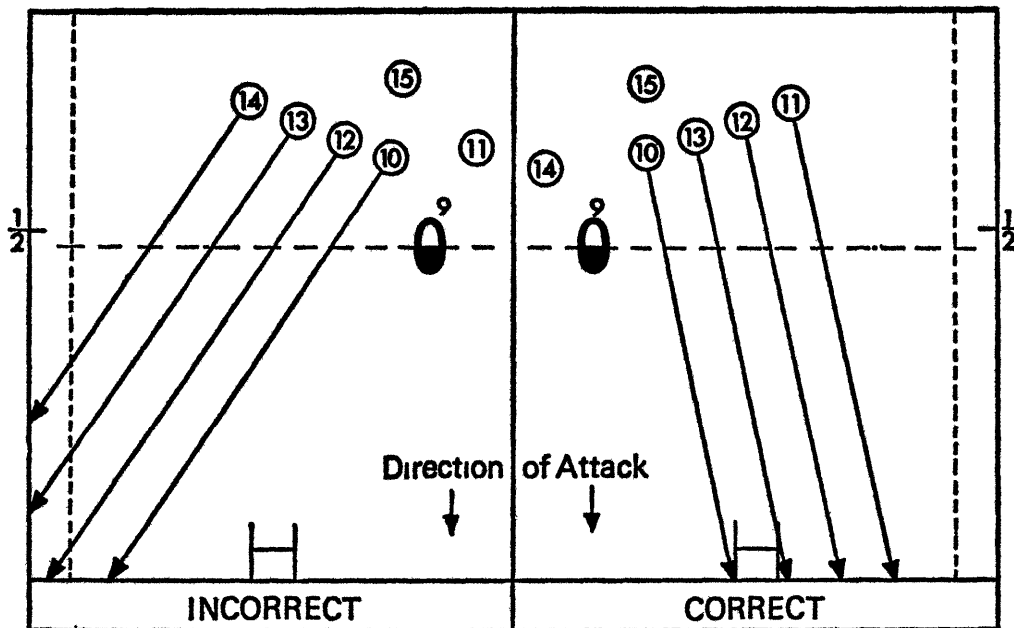


図 4(a)

図 4(b)

(2)のキックでゲインラインを超える場合、キックで gain line を超えることは至って易しいことです。馬鹿でなければそれは出来ます。すでに大略で書いたようにキックすることはボールの所有を失うか、ボールを再び所有するチャンスを相手に与えることになってしまうことにつながります。

攻撃のためにキックをする時は、あなたが味方の誰かが再びボールを獲得するチャンスを持たねばなりません。このことを心に留めていないで現実巧妙なキックをするということは至難なことです。どんな種類のキック（高い、小さい、スクリュウ等）をするか、どこに落下させるか決めなくてははいけません。この場合の KF を示している図5が作戦を決めるのに必要です。

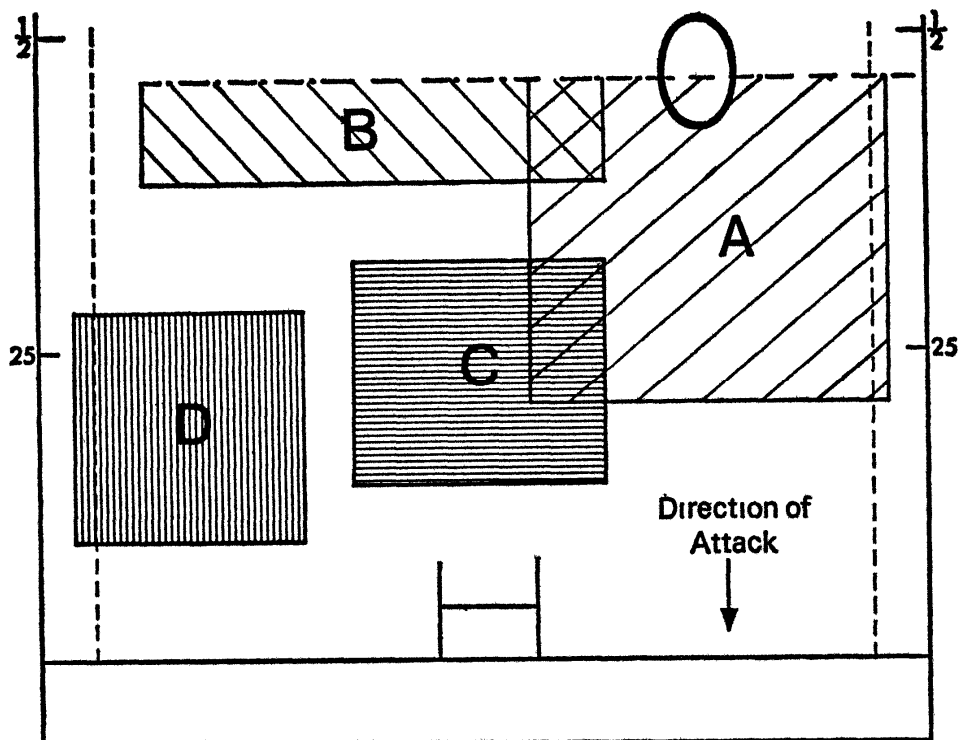


図 5

キックが目指すべき相手陣の箇所を教える長方形の図を一つ一つ見なさい。

A 地区—味方フォワード前方に直ちにボールが行く場合で、フォワードが直ちにボールを得て前進出来ます。ブラインドサイドウィングが必要ならフォワードをオンサイドに早く出来る地域です。また相手のフルバックかウィングがボールを持って展開をはかる機械がほとんどなく相手に注意されない状況でボールをキャッチしても展開する機会がほとんどない地域です。防御に向かって袋小路の中へ走り込むようなものです。味方フォワードへの最上のキックは味方ブラインドサイドへ高くしかも落下の遅い、それも地面に付いた後コロコロと転ぶ処理しにくいキックです。

B 地区—キックは前に出ている相手の頭の上を越える小さなキックが文句なしです。これは早い強固なタックル防御がキッチリとなされている時によりキックの種類です。次のようなことが望まれます。

- (a) 相手がスピードを上げて的を絞ってあなたへ突進してくるのを止めさせる
- (b) 相手二人の間にボールを置か彼らよりもあなた自身または味方の誰かがボールの所に行ける

この種のやり方は相手防御が早く味方フォワードのサポートを多く持てない時にとるものです。望むことの出来る best はオープンサイドの右フランカーが出番となって活躍することです。

C 地区—相手フルバックに（低い遠いキックにより）苦痛な目にあわせるか、近く高い落下の遅いキックにより大変不愉快な午後を味あわせるか、そして結果として味方フォワードがフルバックの首を絞め苦しませる地区です。この地区は味方センターが容易に到着できる地区でもあります。

D 地区—味方のフォワードが確実にサポート出来るということが期待できる地区ではありません。しかし味方アウトサイドセンターとウィングがキックのボールが来ることを知っていたら蹴られたボールに速やかに到着することを期待出来るのが最も確実です。この地区へボールを蹴るキッカーは通常スクリュキックで地面に付いたら転がってポイントを超えて走って行きボールを拾い上げやすいのを蹴るべきだと知らねばなりません。普通のパントは地面についたらどちらの方向へ転ぶのか分からないということです。

gain line と tackle line について考える次のよう点はボックスの並び方です。それはもう一つの簡単な原理の元に行われます。並ぶ線が急角度であればあるほど gain line に達するまで長い距離を走らねばなりません。この型は他よりもよいとは言えません。なぜならば考えなくてはならない多くの点があるからです。いくつかは3章の戦法のところで述べますが10章のボックスの所でも述べます。

ポジション別プレーの重要性とゲーム全体の状況の結果的認識の必要性を考え行うことなしにこの重要な KF から離れることは出来ません。

ゲーム内でプレーヤー個人々々にゲームの場面々々で責任を持って分担すべきポジションが与えられています。これは攻撃にも防御にも言えることです。ポジションから離れているか役目を果たしていないプレーヤーは有害な贅沢品です。各プレーヤーは出来るだけ素早く分担の位置から位置へ移動しなければなりません。グラウンド上一人の不適はあるべき位置外にいて働かない状態でも一人の相手です。それはあなたがそのような状態でボールを獲得した場合相手チームより数字上の優位にあり、この事実により主導権を持つことが出来るのです。

最後にゲーム全体の状況については次のことを明確に理解すべきです。

- (i) プレーヤー各人はボックスだけでなくフォワードも gain line と tackle line の本当の重要さを理解する。フォワードはキープするように努めなければならない。
- (ii) プレーヤー各人はお互いに協調を図って行動し、それを繰り返すべきです。

これはコミュニケーションによってのみ達成できるのです。61 ページに見られるように、フォワードがスクラムでボールを獲った後そのボールがどう転化されていくのか知らなかったら決してサポート出来ないし、ボールは成功へ展開しません。何かが起こるかどうなるかを知ることを確実にしなさい。

有効なボールの所有の必要性の理解は KF の No.5 です。技術の高い決断のよい相手に対して困難なゲームをするということはボールを所有しないか、有効でないボールを所有する場合です。それは不可能なゲームとなります。しかしながら我々はボール保有をただ必要とするだけでなく都合のよい時に得て正しいやり方で展開することが必要なのです。

これは有効なボールの所有と呼びます。それはゲーム中での使いならされている言葉ホスピタルパスとして知られているように有効でない所有と区別されるのです。パスを受けた時すぐ前に相手がいたらあなたは Hospital（ゲームメイトを病院送りにする）という言葉

葉の本当の意味を知ることだろう。都合のよいタイミングでボールを受け正しいやり方をすることが重要なのです。

有効な所有はスクラム、ラインアウトにおいて全ての中で一番強調されるべきことです。そしてラックやモールやゲームが流れている時の一般のハンドリング状態において一般と必要性が増します。一旦有効な所有をすればプレー主導立場に立って自動的に適切にボールを使うべきだということになっていくのです。そうなってくると、あなたは正しい正確なハンドリング、ドリブル、地上のボールを拾い上げる、タックルする、フォワードラッシュを止める。その他スクラム、ラインアウトでボールを獲るなどによってボール所有を続けるでしょう。ボールを動かし続けてボールの流れを維持するよう目指すべきです。

相手がボールを所有しているならばあなたの仕事はエラーを誘うような思い切ったタックルをすることで出来るだけ早くボールを奪うことです。キックについて2つのことを考えるべきです。ボールの所有を失った（相手へのキックで）または相手がボール所有をとり返す機会を与えた（タッチキックして）等の原因でボールの所有を失ったことについて実戦の中で2度考えることを暗示しているではありません。そんな時はめったにないでしょう。しかしボールへ靴を持っていくことに関わることを意識すべきでしょう。

一般的法則としてスクラム、ラインアウト、ラック、モールにおいてお互いにサポートが効果的であればある程チームがプレーを支配するチャンスが大きくなり、特にゲームを継続するという目的を果たすことが出来るようになるのです。サポートするプレーヤーが多ければ多い程、混戦の中でサポートが近ければ近い程ボールを相手トライラインの方へ進め続けることが出来る味方のチャンスが大きくなるということにつながります。

人とボールへのサポートは有効なボール所有を勝ち取る重要な局面です。先にグラウンドにいて注意していない人はゲームの外にいる人だと指摘しました。走るべき位置へ戻って素早くプレーに再編入することに関心がない人はゲームの外にいる人と指摘しました。いたるところでまたはボールが視界にないところで起こるような表面的なことだけでなく、しばしばボックスがボールを強引に取られたり、当たってグラウンドに落ちてしまったりするものです。そんな時サポートしてくれた味方にボールを渡して展開してもらうように両足でしっかり踏ん張り続けて戦い合わねばなりません。

有効なボール保有をしようとするならばグラウンドに横たわっていることはいけません。そして過度の圧力にも屈しないように両足を踏ん張ってしっかり立っていることが必要です。プレーヤー一人一人が有効なボール保有を潜在的供給者として自分を見なければなりません。

セレクトアーは時としてセレクトアーを指名する方法が全く間違っていた理由で弁護を受けること厳しい批評を受けることがあります。6章ゲーム判断で分かるようにコーチが診断者ならば複数のセレクトアーを持つべきです。正しいセレクトアーが事務所にいると仮定した場合、チーム選抜に間違いがない筈です。しかし選抜に適した人々が必ずしも事務所にいるとは限らないし、結果的に悪いチームが指名されることがあることを知っています。選抜はKFNo.6でそれについて言われ言われるべき多くの必要事項があります。セレクトアーは次のような理由で指名されます。

- (a) クラブに長い間関与していた
- (b) セレクションの会によく出席する
- (c) 色々なチームを見てよく知っている
- (d) クラブまたは地区から推薦されている

セレクション会に出席するとか色々なチームをよく見て知っていることも重要ですが他の考慮すべきことが先立つべきです。

セレクトアーは脈拍に指を置いて血液の状況を感じるようにゲームの近くにいない限りなりません。最近プレーから引退して、コーチとして積極的役割をしているのでなければ役割を果たすのは覚つかないことです。セレクトアーはコーチとしての診断能力を持っていない限りなりません。そうでなければ間違った理由でプレーヤーを選んだり落したりすることになります。

彼らはゲームに積極的に取り組むことを反映した全体計画を持たねばなりません。否定的に「相手が得点するのを止める」といった気持ではありません。中でも柔軟に開放的精神で選考方針に勇敢に準備されなければなりません。

セレクションはKFです。セレクトアーの指名でスタートします。それはコーチ、キャプテン、プレーヤーの選抜に反映します。セレクトアー指名と彼らが力量の必要な重要な仕事をやりこなす資質はゲームの他の進展の陰に隠れて後になる傾向にあります。クラブや地域ラグビーではそんな例が多いです。そんなところではチームを準備するのを助ける人（コーチ）が現実にセレクトアーではないのです。問題のある変な状態です。

最近セレクションに取り入れられたことはリーダーシップの正しい種類についての必要性です。リーダーシップは KF の No.7 で先の章で分かったようにキャプテンとコーチがフィールドの上と外の両方でチームがどのように活動するかについて大変重要な部分を占めているということです。あなたは彼らの指導を支持し進んでやることによって正しいキャプテンやコーチを持つということの間もなく知るでしょう。このことは彼らが実際にキャプテンでない場合にもチームの集団の中についても言えるでしょう。

リーダーシップのもう一つの役目は失敗に対する診断と矯正です。キャプテンとコーチは診断したことを元にしてチームを正しく、それからユニットそして最後に個人を正すべきです。この順番は正しい進歩を保たれるのに役立ちます。チームの Law の知識を通じての一貫した知識は本質的なことです。なぜならば知識の欠如はしばしばゲームで負けるのと同じ理論で知識を通じての Law の一貫した知識は勝つことを助けるとも言えるのです。

例えばオープンプレーでオフサイドはしばしば誤解されます。その結果ペナルティキックがボールを受けようとして待っている相手プレーヤーの 10 ヤード内に立っているオフサイドプレーヤーがしなければならない行動は一つです。素早く地域から出ることです。あなたが悪い意図を持たないでレフリーがやりやすいように両手を上げて立っているのはよくないのです。こういうことについて警告するリーダーシップは尊敬に値するものでこの種のリーダーシップは日常的に必要な価値があることです。

フィールドプレーの上と外での取り組みとしてやらねばならない 4 つの KF を離れる前に精神的身体的適応性訓練について述べねばなりません。それ自身の道理の中に KF であることや同時に何らかの方法でその重要性を教えること欲しくないということや、ラグビーフィールド上で進展する多くの状況に反応することや、それを合体するために精神的身体的適応性を高める必要性などについてです。そうあるべきことですが有効なところと gain line・tackle line を元にゲームに準備をする事を総合的に考える多くの人が必要となります。

あなたの脳と身体がスピードが全く適応した状態にありながら調和して機能していないならばその時は個人としてユニットとしてもチームとしても進歩するのを我慢して耐えなくてはなりません。最も分かりやすいサイドステップの例を想定して下さい。あなたが適応性が出来ていないまましかるべき位置に身を置くとしたら未熟な技術で特別的にどう対処するかについて 13 章に述べています。ゲーム練習過程の欠くべからざる部分として、そして別の項目としてではなく合せてやるべき必要性がここにあることが強調されるのです。

#### Action

第 3 の題目の重要性は非常に明白です。なぜならばあなたが正しい心構えで取り組んだとしてもあなたのとった行動が不十分で悪い場合終末の産物に影響します。行動は本質量の 3 倍になっています。

KFNo.8 はゲームの心理学と概念の一般的受け入れと実行に関わるものです。それらはそれなりの理由があるゲームのルーツです。そして各プレーヤー、コーチ、セレクターが通常の言葉で話す限りどのレベルであろうと問題ありません。流行は続き進歩したりしなかったりするでしょう。コーチの役目は学校でもクラブでも非常に有効なものです。プレーヤーはゲーム中に人間としてどのようにあるべきかということの大切さについて多く考え行動を通して学ぶことを強く言われるに違いない。

31 ページ図 2 で分かるように人は座った状態で表題のことを考えねばなりません。KF No.9 は数年間の長きにわたらねばならない表題、診断、立案というところです。実際的にコーチングプログラムと混同してはいけません。実は後者は診断と立案という題目の副産物です。

10 番目で最後の KF は先の章でふれたこと全てについて結果として出てくるコーチングプログラムです。学問的な問題は通常の基礎事項から一つ一つの進歩の過程を示さねばならないコーチングプログラムと異なりません。

加えるようにおそらくプレーヤーと同様にコーチにも納得出来るものでなければなりません。例えば学校でコーチ達にコーチの方法を教えるためにマスターをよく必要とします。しばしば最上の学校コーチは 15 人を選抜して指導の方法を見出し、プレーの中身を見出して、最初の年に常識的に身に付いているべき多くの技術が不足していることに気づくでしょう。

他のコーチをコーチングすることの重要性は明白です。後者がしっかりしているならばコーチングプログラムは少年達やクラブのプレーヤーが他のチームへ移っても彼らは同じ言葉（用語）で話しているから関連があるので容易に溶け込めるよう継続性を反映し取り入れ考慮するでしょう。

コーチングプログラムの継続の必要性は学校やクラブコーチが後に残す時に大切です。よく整理されたプログラムは大幅な成果を生むでしょう。そして大きな成長を遂げるのです。

プレーの標準には突然の落ち込みはありません。コーチングプログラムはプレーヤーの意識を高める目的もあるべきです。これは学校レベルで特に重要です。ラグビーの有名選手の訪問、よいクラブや国際試合などの観戦などはプログラム実習活動として有効です。これらについては見過ごされてしまっていて少年達は多くに物を失ってしまっています。彼らには激励する何かが必要なのです。

#### ノート

1. この章にある 10 の KF は暗示しているに過ぎないが更に付け加えることが出来ないもので、事ある毎に覚えておくとい良いでしょう。これらを削減するよりも成功のために KF に有効に時間を費やした方が良いでしょう。KF のそれぞれが独特な内容が鋭いものであることを認識しなければなりません。
2. 常に終局と終局への段階の違いを混乱していないかチェックしなければなりません。集団は能力や潜在性を展開するとき行われる行動の過程に匹敵することを忘れないでいるならば何が KF でないが KF でないかを決めるのに問題はないでしょう。この取り組みはキーとなるコーチングポイントをやり遂げに適応できます。不必要な指条を与えることはありません。

次の Summary Chart を見てください。全ての KF が表示しています。

| キーファクター                      | 説明と関連事項                                                                                                 | 鍵となるコーチングポイント                                                                                                                                                     | 関連ページ                                                          |
|------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
| 1 積極的なチームの態度                 | (a) 全ての努力はチームの筋道に沿っていることー14人の働きは15番目の人の仕事で容易にする<br>(b) 個人の技術と発想は外側のことよりもゲームの枠組内の活動の中に成功時に働くより多くの機会を持つ   | 次のようなことを例として考えられます。<br>(a) 異例によりコーチする<br>(b) 共同の責任を果たすことを強く話す<br>(c) 攻撃は最大の防御法である                                                                                 | 12, 13, 17, 21, 22,<br>34, 41, 58, 66-8,<br>109, 117, 153, 181 |
| 2 正しい用語                      | (a) 受け入れられる正しい用語を使いなさい<br>(b) 用語は態度を養う。正しい用語は正しい態度を育てる                                                  | (a) フランカーはウイングフォワードではない<br>(b) 練習は個人でボールを使い色々なことをするといふのではなくユニットなりゲームの技術の向上を図ること、トレーニングは身体適応を高めること                                                                 | 14, 17-21,<br>32, 34, 35, 180, 181                             |
| 3 完成                         | (a) 目標とするものは100%完成したものであるべきです。目標が低く小さければ結果は至当に劣るものになる                                                   | (a) 目標は練習過程においてチーム全体の向上・完成。各人は練習時に適応出来るよう身体を鍛える                                                                                                                   | 18, 20, 21, 32,<br>34, 35, 67, 95, 181                         |
| 4 取り組み・やり方<br>ゲインライン・タックルライン | (a) 非常に重要な2つの想定線はあなたが後即ちフォワードの前で相手と戦っているかいないかを教えてくれる。後者フォワードの前であることが必要です。                               | (a) フォワードの前でボールを獲得する<br>(b) まっすぐ走る<br>(c) 有効な所有に反するキックをしない<br>ハンドリング                                                                                              | 35-41, 51, 52,<br>67, 96, 105, 109,<br>122, 130                |
| 5 有効なボール支配                   | (a) あらゆる状況からボールを正しいタイミングで支配下に置いておくようにする<br>(b) すばやいパスでゲームのコースを思い通り出来るー相手がしたいことに関係なく                     | (a) 両手でボールを運ぶ<br>(b) ボールは受けての前へ投げる<br>(c) 早くボールを獲ってー基本的パス<br>ラック<br>(a) 数人で支援<br>(b) 肩をつけてしっかりと<br>(c) ゲインラインを越えるように相手を押す<br>(d) 両足でしっかり立っている<br>(e) ボールを有効なようにする | 41-3, 53, 61, 64,<br>67-89, 90<br>101, 101, 126                |
| 6 セレクション                     | (a) 学校やクラブの仕事にも携わる都合のよい人を選ぶ<br>(b) 全ての他のことがらに技術的で賢明な人を選ぶ                                                | (a) クラブ・地域等のレベルにおいても正しい位置にいる部分のよい人であるかどうか                                                                                                                         | 23, 43, 44, 50-3,<br>170, 171                                  |
| 7 リーダーシップ                    | (a) 言葉を行動に具現する能力。それは指導に多くの方法があり、リーダーの多くの異なった型があるように多くの外観があるだろう                                          | (a) Lawを知り、Gameを知り、人を知る！<br>(b) やる気を起こさせる                                                                                                                         | 14, 22-5, 33, 44,<br>46, 50-3, 58, 66,<br>104, 129             |
| 8 心理学と概念                     | (a) それぞれにことに理由がありゲームにルーツがある                                                                             | 彼らにとって必要なものは一旦理解させ、それからすべて行動となる                                                                                                                                   | 23, 34, 45, 46<br>59, 167                                      |
| 9 診断と立案                      | (a) それらは理解されねばならないそして最大成功とたのしみのために守り遂行されねばなりません<br>(a) 洞察の立案はKFNo.10の前におかれるべきでそれは3～5年にわたるプロジェクトであるべきです。 |                                                                                                                                                                   | 25, 29-31, 46, 57,<br>58, 164-6, 172-4                         |
| 10 コーチングプログラム                | (b) KFNo.9の合体進歩の継続と動機は実質的な成果です                                                                          | (a) 神に書き下ろしなさい。十分に準備しなさい。それには全ての練習過程と同じように長い期間にわたるプログラムを算入しています。                                                                                                  | 23-5, 43, 46,<br>157-63, 164-6,<br>170-4                       |