

RUGBY 復習シリーズ

(Danie Craven Rugby Handbook より)

2.7 fundamentals & 6 plays

Rugby Structure によりラグビーの基礎構造についての理解が深まりました。次は実際のゲームで Fundamentals の働きと作用し合う状況です。Play in the Game. ゲーム中のプレーの流れに入っていきます。

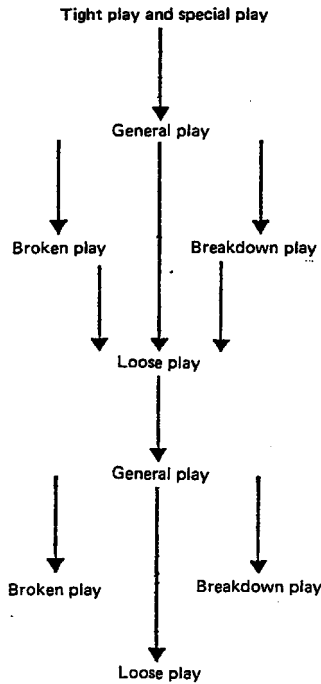


図 a

原文	著者訳
<p>As said before, we play within the fundamental principles, and there are different plays within the game. Pillars support the lintel on which a roof is placed; so if we play with the scrum and the line-out, we have tight play; if we play with attack and defence, of which handling is a part, we have general play.</p> <p>General play follows upon tight play, and if a team in possession wishes to get the ball out to their wing as a platform for attack, this is called general attacking play. If the other team attempts to prevent this it is called general defensive play. General attacking play is basic because every team ought to get the ball to their wings without a hitch. If general play is used as a platform from which any back-line player can launch an attack, and the attack is successful we have broken play (the so-called first-phase attack). If the attack fails, we have broken-down play (the opposition has repelled the attempt, or has broken it down). If play is broken down, there are usually loose balls and/or rucks and mauls, giving us loose play.</p>	<p>前述したように、我々はラグビーのゲーム中基礎的原則の中でプレーし、戦いの中で異なったプレーもします。柱は屋根が置かれている横木（梁）を支えます。Scrum や lineout をするなら tight play をすることになり、attack、defence および handling が一部となることがありますが、general play をするということになります。</p> <p>ボールを所有しているチームがボール所有状態をプラットフォームとして wing までボールを回して到着させることを目指すプレーは general attacking play と呼ばれます。相手チームがそれを防ごうと試みるならば、それは general defensive play と呼ばれます。general attacking play は全てのチームが頓挫することなく wing へボールを到着させるようにしなければならないというのが基本原則です。general play において、どちらかの攻撃がプラットフォームを使用し開始され成功したら broken play（第一段階攻撃）を持ったということになります。攻撃に失敗したなら break-down play（相手が何か試みをやり返すが全く崩してしまう）を持ったということになります。プレーが全く崩壊してしまったら、通常は loose ball の戦いに移っていきます。loose play である ruck や maul がおこなわれることになるのです。</p>

Loose play connotes everything which is "loose": loose balls, rucks, and mauls. Loose play also occurs when any loose ball which, after being kicked, lands in-field or in the hands of a defender - thus again causing a breakdown in play. We prefer making, or creating, tight play from rucks and mauls because the forwards tighten up as they would in scrums and line-outs. Possession from a ruck or a maul also leads to general play, or broken play (second-phase attack), broken-down play, or even loose play.

There is still one more kind of play - special play. This entails the kick-off and the drop-out, and when penalty kicks are taken. The following diagram will illustrate the different plays in the game :

Notice the part played by tight play and loose play. No wonder that Rugby must suffer if one of these aspects is neglected.

Loose play は loose (ボールがどちらにも支配されていない宙ぶらりんな状態) である全ての状況を含んでいます。loose ball, ruck, maul 等です。loose play は kick の後ボールが地面についた時 (はずんだ後) やボールを受けた defender の手中にある時にも起こります。そしてそれから反撃プレーが再び起こっていくのです。ゲーム中 ruck や maul から tight play を行うようになることがあります。なぜなら forward のプレーヤーたちが scrum や lineout のために固まるように集まっているからです。ruck や maul のボールの獲り合いは general play, broken play および break-down play 時には loose play さえ導くことがあります。

もう一種のプレーがあります。special play です。これは kick-off 、 drop-out、 penalty kicks が行われた時に引き続いて行われます。図 a はゲーム中に行われる異なったプレーを示しています。

tight play と loose play がおこなわれる部分を記録してください。これらの一つが無視されるならばラグビーは崩壊してしまうことは不思議なことではありません。

考察

QUALITY POSSESSION FROM

SCRUM	LINE-OUT	RUCK	MAUL
1. Foot placing more important than shove.	1. Thrower must throw accurately.	1. Commit opposition over gain line.	1. Support man with ball forcefully.
2. Concentration on snap shove and lock.	2. Every forward has a job to do.	2. First men over ball.	2. Drive hard forward.
3. Watch mechanics (not 3-2-3 with flankers up).	3. Catcher must make ground towards opponents.	3. Bind hard and tight, form wedge and scan.	3. Slip to clear or ball to ground.
4. Flankers pack down at wide angle and stay there.	4. Variety essential.	4. 'Don't be a fairy.'	4. Ball not whistle.



GOOD BALL

THE USE OF QUALITY POSSESSION

AIM: to play in the effective area, i.e., over gain line.

1. Move **FORWARD**—by running or kicking.
2. Attempt to run—but not at expense of losing or being ineffective.
3. Opposition most vulnerable when *fatigued* or *out of position*.
4. Carefully select attacking positions—then 100 per cent *exploitation*.
5. Therefore—*play must be CONTINUOUS*.

Think of **NEXT PHASE OF ATTACK** Scan
Switch

BALANCED VARIETY

extend opposition physically and mentally.

図 b^(*)

ラグビーは分かりにくいという人がいますが、本来ラグビーは簡単なスポーツなのです。30人という大勢が入り乱れて動き回るものだから一見そう見えるかもしれません。しかし二つのチーム即ちボールを持っている側、ボールを持っていない側に分かれて走り回って、7つの fundamentals (scrum, lineout, ruck, handling, attack, defence, kick) を使い、6つのプレー (tight play, loose play, general play, broken play, breake-down play, special play) をしているだけです。その流れも図のごとく簡単です。まずゲームは special play — この場合は kick off で始まります。相手側が蹴られたボールを受けます。broken play が始まり、attack play が始まり defence play tackle も始まります。tackle が行われると break-down play となります。

Rugby is a simple game. “BETTER RUGBY” の冒頭にも断言されています。「ボールを持って走る」が根本原則です。プレーヤーは図 a の play の流れを頭に入れて先を読んで (read) イメージ (image) し発想 (flair) を働かせて good, bright, interesting game の創造に努めることが大切です。プレーの流れの後退は面白くありません。図 a の矢印の反対の方向にたどるのも一つの方法です。「ボールを持って走る」前提に QUALITY POSSESSION 生きたボールの獲得および所有が必要であり、次に THE USE OF QUALITY POSSESSION が目的となります。“The guide for Coaches” の図 b を見て下さい。RFU 発行のこの原典はラグビープレーを4つの軸となるものを元に説き出しています。図 b の上の部分は4つの主なプレーでのボール獲得であり、下の部分はその使用について大切なことを指示しています。使用にあたっては練習を求めています。そして NEXT PHASE OF ATTACK (次の局面を考えなさい) と結んでいます。バランスと変化が必要であり、身体的に精神的に立ち向う意欲が要求されています。

指導者に専ら従うことを強制される中で、それが勝利至上主義と結びつき体罰が横行する現場では判断力は育ちません。「判断力がない」と言った日本代表の外国人コーチもいました。ゲームの大きな流れを頭に入れ flair を働かせ positive に戦う習慣が大切です。Play in the Game と題する図 a は単純ですが重要なものなのです。最後の行に “Notice the part played by tight play and loose play. No wonder that Rugby must suffer if one of these aspects is neglected.” を忘れないようにしましょう。

簡単な図にしてラグビー全体を掴んでプレーを楽しませようと意図がよくわかります。“The guide for players” にも参考になる図があります。

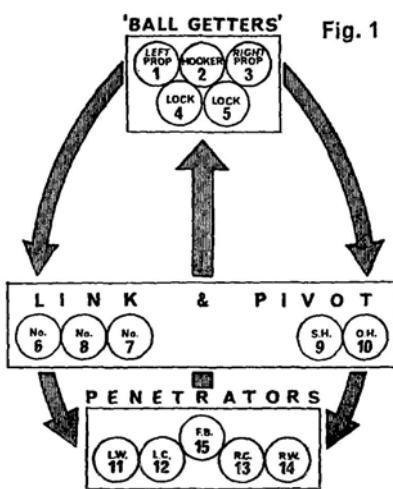


図 c

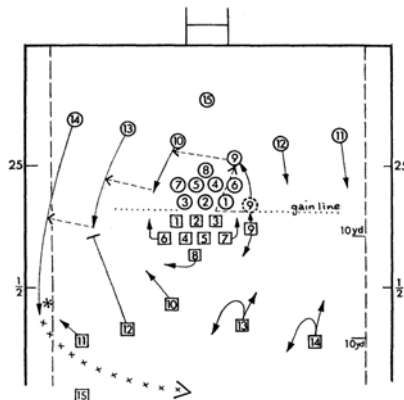


図 d

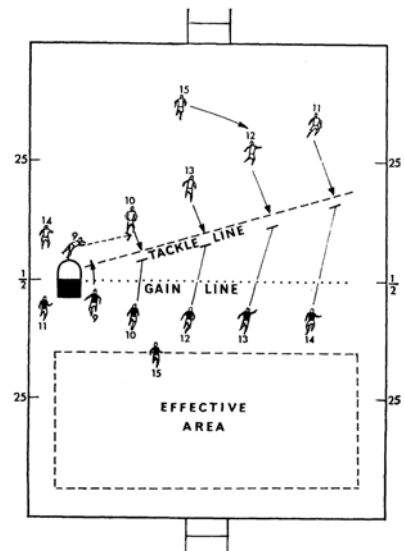


図 e

図 c のボールを獲った後の流れを導くプレーヤーの動きを矢印で示しています。中央の矢印はプレー継続を表わしています。図 d はフィールド全体の流れです。15人の動きが示されています。15人バラバラでなく ‘always on the ball’ ボールの動きを頭に入れて15人それぞれボールを繋がって動くことを教えています。そして図 e は勝敗を分けるスペース感覚を養うものです。gain line, tackle line の関係と effective area を常に頭に入れて考えていかねばなりません。そうすれば、ラグビー全体が見えて面白くなるのです。

*1 詳しくは右記 URL を参照ください。 <http://nishikawarugbycolumn.web.fc2.com/column/PDF/20120323.pdf>