

# ラグビーフットボールにおけるゲームを成立させる要素

高 城 靖 尚

## 初めに

2019年ラグビーワールドカップ日本開催が決定した。

日本は予選プール2位以上、ベスト8を目標に掲げている。日本のIRB (International Rugby Board) ランキングは2013年11月現在で14位である。後、5年で世界のベスト8に入ることは、険しい道のりであろう。しかし、日本は元オーストラリア代表ヘッドコーチのエディージョーンズを迎え、強化を進めている。6月15日にも、欧州王者である、ウェールズ代表に勝利するという歴史的快挙も成し遂げている。

ラグビーのホームユニオン (ウェールズ、イングランド、スコットランド、アイルランド) と呼ばれる伝統ある強豪国に勝つのは日本ラグビー史上初めてのことである。

また、「セブンズ」と呼ばれる7人制ラグビーも2016年のリオデジャネイロオリンピックから男女ともに正式採用され、2020年の東京オリンピックでももちろん競技となることが決定している。

このように、ラグビーは世界中のスポーツファンから愛される、ワールドワイドなスポーツへと成長し続けている。

しかし、いくら日本での開催が決定しているとはいえ、勝利しなければ、これからのラグビー人口の増大には繋がらない。世界のベスト8になるためには、他の国と同じことをやっけてはだめなのである。

そこで筆者は、世界のラグビーの動向をつかみ、日本オリジナルを作るにはどのようにしていけばよいのか、ゲームを成立させる要素という観点 (ゲームマネージメント・エリアマネージメント・セットプレーの安定・ディ

フェンス・アタック) から考察した。

## 1 ゲームマネージメント

地域、時間、天候、得点差、などを考慮して自分たちの戦い方を工夫することによって相手に対抗する。

### ① 地域について

図1はラグビーランドである。このランドをいくつか区切って、ここでは何をするというような共通理解を持つ。

例えば、図2のように。このように、チームとして共通理解を持てば、その場その場において、徹底ができる。

### ② 時間について

ラグビーの試合時間は前半40分、後半40分、計80分である。

この時間をさらに細かく区切ることによって、時間帯による戦術を使い分けができる。

### ③ 天候について

雨、風などによって、大きく影響を受ける。いつも同じプレーをするのではなく、天候によってプレースタイルを変えなければならない。

もちろんその準備もしておくべきである。

### ④ 得点差について

勝っている場合、負けている場合や、例えば5点差か3点差によっても、戦い方が変わってくる。また、相手チームより優勢な所を前面に出して戦い、劣勢なところはなるべく避けて戦うことにより、アタックやディフェンスの方法が変わってくる。

そして、相手との駆け引きが重要であり相手の予測外の攻めや守りをするによってチャンスが生まれてくるのである。

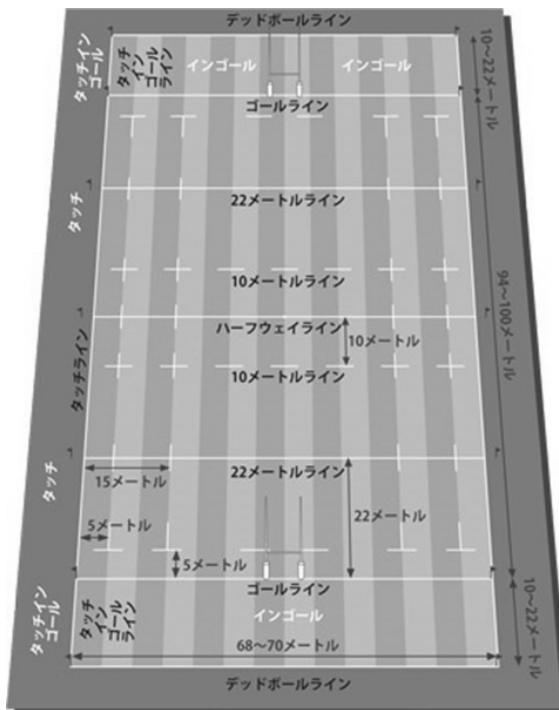


図1 グランド全体図



図2 グランド分割図

## 2 エリアマネジメント

ラグビーとはスコアで最終的に上回るスポーツである。スコアを奪い、奪われないために、できる限りリスクが少なくチャンスが多い状態を相手との関係性の中で見極めてプレーを選択しなければならない。

地域によるアタック、ディフェンスの区分を設け、その地域の基本的な戦術を整理して戦う。そして、地域による基本戦術を選手全員が理解することによって自分の役割を明確にできる。

また、エリアマップ（オプションマップ）を作成してエリアを別けることによって、アタックではキックを使うのか、パスを使うのか、どのc hを攻めるのか、何時攻撃でキックを使うのか、順目逆目の使い分け、などを整理し、また、ディフェンスにおいては、シャロー系なのかドリフト系なのか整理する。（図3参照）

## 3 セットプレーの安定

セットプレーが安定しなければ、アタックはもちろんのこと、ディフェンスにも悪影響を及ぼす。スクラムもラインアウトも、工夫をし、安定したボールを供給できるようにできなければならない。

### ① スクラムについて

スクラムの組み方の一例であるが、基本の姿勢は、目線は相手の肩を見る、背中を張り、お尻を出して姿勢の低さは膝が地面から拳一個分で90度に曲げる、基本姿勢から膝の曲げをためて一気に伸びることである。

ポジションにおける基本な組み方は、一番は三番の左肩をめがけて首を入れ、三番に外に組ませないように三番の首を内に入れる。

岩手県立大・盛岡大 オプションマップ			
G	8 LO → N 2L 8番 1W Y 8番蹴く	TU → 逆ビッグライン 8番 8→9-15 8→9-6	8 LO → N 2L 8番 1W Y 連続攻撃、ラインアウトモールもあり、FW勝負を仕掛けながら外が強いならジェフリー・スコット
22	2W F 6	TU → 逆ビッグライン 8番 8→9-15 8→9-6	連続攻撃でトライを狙う！
10	LO(H)→6→キック TU→キック TZ→順キック LO→N→順キック	左BKS→順FW→逆キック 8番→順FW→逆キック	LO(H)→6→キック TU→キック TZ→順キック LO→N→順キック ボールを動かしながら、相手を崩かし、キック（ジェフリー・スコットも）
10	LO(M)→ダイハツ・ロング 8番→ハイバント(ロング) LO(H)→N→順キック 8番系→BKS→SSキック	ZT→順FW→6 ZT(クラ)→キック	LO(M)→ダイハツ・ロング LO(H)→N→順キック 単純にキックではなく、相手を崩かし出してからキック（ジェフリー・スコットも）
22	C→キック LO(H)→6キック LO(M)→ダイハツ・ロング	ZT→順FW→6 ZT(クラ)→キック	M→キック SUまたはSY→キック ゴール前であれば、確実にタッチキック
G			
前陣勝負		基本hテン	積極的にスピアードを使う 標準したら、FWで動かしてから
速くボールを動かす(タイミングを大事に)		ラインアウト	アングルチェンジ→S→S→裏に出てつなぎきる
使うオプションを明確に			自陣ではモールから、中盤・後陣ではハリー出しも入れて動かす。
「FW勝負エリア」 「連続攻撃エリア」	ラインアウト	オールメン ショート	FW勝負 モールもあり
	スクラム	フロントアタックからトライor連続攻撃 BKサイド攻撃 タッチキック	
「一気にはトライを持っていく スペシャルエリア」 「連続攻撃エリア」	ラインアウト	トライサイド攻撃 変換するオプション	
	スクラム	タッチキック 獲の速攻	ノット10mをもらってタッチキック
「連続攻撃を仕掛けてから キックエリア」	ラインアウト	オールメン	オールメンから連続攻撃してキック
	スクラム	オケンボールから連続攻撃し、キック (ジェフリー・スコットも)	
「脱出エリア」	スクラム	ロングキック(なるべく)	
	ラインアウト	モールからキック	

図3 エリアマップ

二番は自分のボールの時は腰を斜めにして右肩を下げる。相手のボールの時は右肩を落として相手をきつくするように首を絞める。三番は二番と一番の間に頭を入れて、一番の首を内に入れて首と腕ではさむように絞める。四番は右腕、五番は左腕をお互いの背中にまわし、きつくバインドし自分の前の一番、三番のお尻を肩で一直線に前に押す。ボールは足のサイドで止める。六番、七番は自分の前の一番、三番を内側に寄せるように体側を付け、肩をお尻につける。八番はロックが離れないように寄せ両肩をロックのお尻にしっかりとつけてフッカーから来たボールをしっかり止める。

また、雨の日はべた足で踏む、回された時はまず回されないように耐える、一番側が出された時は三番側が引く、三番側が出された時は一番側が引くというようなことも必要である。

そして、ダイレクトフッキングなど押されてしまう時の準備も必要である。

## ② ラインアウト

アタック時において、オールメン（7人で並ぶ）が定番であるがショートラインアウト（4人や5人）や奇策にも見える2メンも必要なのではないだろうか。オールメンの2番目キャッチや4番目キャッチでは、昨今においては身長の高いプレーヤーのいるチームに対しては無力であり、味方との間隔がない状態では、相手とのズレが使えないなど、不利なことのほうが多い。

それよりは、スピードのあるズレを使えるほうが、身長が低いチームにとっては有利になってくる。モールでプッシュをかけたい場合であってもハーフの位置にフォワードを入れることによって対処できる。ラインアウトのボールをしっかりと確保できることによって、ピールオフや、モールからのサイドアタック、ハイパント、ブラインドアタックなど幅広い攻撃ができる。

ディフェンスにおいても、相手にプレッ

シャーをかけることができれば、ラインアウトは攻撃のキーポイントの一つになるのでリズムを崩すことができる。そのためには、身長が低いチームでも相手にクリーンキャッチさせないような、工夫が必要になる。

例えば、相手ジャンパーやスローワーへのプレッシャーをかける工夫である。

## 4 ディフェンスについて

ディフェンスをヤーボー（相手の）アタックと呼ぶような、言葉の工夫も必要ではないだろうか。これにより、ディフェンスを行う時に相手がボールを持っていればそれを攻撃するというような意識づけにもなる。

### ディフェンスの基本

#### ① 圧力（プレッシャー）

ディフェンスにおけるプレッシャーは獲物に襲掛かるハンターのように激しく、しつこく行う。一発のタックルでボールを奪うことができなくてもプレッシャーをかけ続けることによって相手は自滅し、ミス、反則を犯す。

接点でのファイトはボールの獲得を競い、セットプレーでプレッシャーをかけることに重要なことである。

プレッシャーとは相手に向かってDFコースを前に出ただけではなく、全ての局面でボールの獲得を戦うことである。ボールが獲得できなくても、戦うこと（ファイトすること）によって相手の球出しに時間をかけることができる。

スクラムにおいては、押す、回す、ヤーボーフッキングなど。ラインアウトにおいては、競る、キャッチングしたジャンパーを引き倒す、押し込む、回してボールに絡むことなど。モールにおいてはタックルに入って組ませない、押し返す、回してボールに絡むことなど。ラックにおいては、相手をどかす（スイープ）、頭を入れて足をかく、掴む、突っ込むことなどがプレッシャーである。

#### ② 前へ出る（アップ）⇒内側の壁を作る（プッシュ）⇒DFのフォロー（ムック・ドック）

組織的なプレッシャーをかけることによって、相手が判断する時間と、スペースを与えない。その時にポジショニング、ノミネート、コミュニケーションが基本となり、そのうえで、出足（アップ）が大事になりボールをキャッチする前に可能な限り間合いを詰めることができるのである。

次に、ボールキャリアーに対してアップとプッシュで挟み込むことがポイントになってくる。それは、自分のマークがパスした後の狙い（アップ⇒プッシュ⇒ムック⇒ドック）を明確にすることによりでき、さらには、ボールをレシーブする選手のみならず外・内側のスペースにプレッシャーをかけて埋めることができるのである。

また、気持ちを切らさずに、ディフェンスを行いつづけることができる。

### ③ タックル

獲物を自分のタックルポイントに追い込み、芯をとらえて踏み込むこと。この時にスクラムの基本姿勢をイメージしてタックルを行う。

飛び込むのではなく踏み込む、相手にボールコントロールとボディーコントロールをさせない。

『攻め』がキーワードであるので、接点ではダブルタックル、トリプルタックルをシステム化したDFのフォロープレーが大事になる。

タックルの種類には、オンザタックル・ボールタックル・スマザータックル・足首タックル・チョップタックル・ローリングタックル・アンカータックル、締め付けタックル・かかとたたきタックル・ダイビングタックルなどがある。

### ④ カバーディフェンス（二次防御網）

いくら優れたDFラインを整えたとしても、攻撃側に数的有利な状況をつくられた時などは一時防御網を突破されることもある。

このときに重要なのは二次防御網である。2次DFの構成はFB、ブラインドWTB、その他全員である。

## 最近のディフェンスシステム

ドリフト系が主流になっている。（図4）

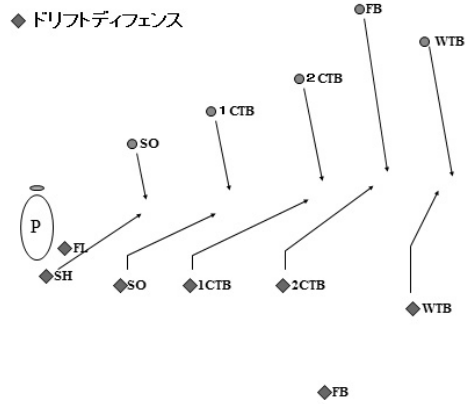


図4 一般的なドリフトディフェンス

自分のマークを見ながら隣のマークへズレ、人数を合わせていくシステムであるが、人数が合ったからといってタックルに行くのではなく、あくまでも、攻撃側一人に対して防御側は二人以上になってからでなければならない。（以前は、内側から追い続け相手が仕掛けてきたらタックルするというもの。）そうしないと待ちの姿勢であるので逆にオフロードパスなどでつながれてしまう。

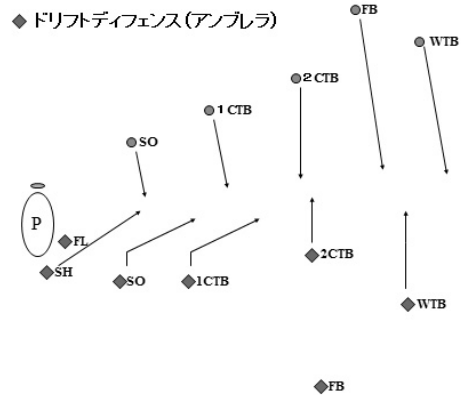


図5 ドリフトディフェンス（アンブレラ）

トップリーグや世界では、図5のようなアンブレラディフェンスというものが主流になっている。図5の場合、2 CTBが1 CTBより前に飛び出すことにより、相手の攻撃を、外

にさせないという狙いがある。（それに対するアタックの方法はあるが……）

また、少数であるが図6のようなシャローディフェンス（つめディフェンス）を使うチームも出てきている。

相手との間合いをできるだけ詰め、判断をさせずにボールをキャッチする瞬間にタックルしようとするものである。但し、中途半端な出足であるとパスを通されてしまい、裏通しまたは裏へのキックで崩されてしまう。そのために、ボックスの立ち位置を頭抑えにしたり、キックに対する防御プレイヤーをあらかじめ決めて置いたり、いろいろな工夫をしている。

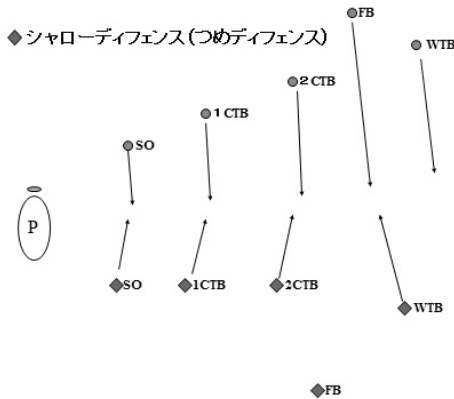


図6 シャローディフェンス（つめディフェンス）

## 5 アタックについて

現代ラグビーでは、オフサイドルールを利用して、意図的にラックを作ることで防御をオフサイドラインの後方に再組織化させてその間に攻撃を開始することで防御を崩すことを考えている。一回だけでは、防御は少し遅れるが崩せないのをそれを連続させることで防御をどんどん遅らせて結果的に崩していく。これが「リサイクルベース」という考え方の攻撃方法になる。

再組織化が完了するまでの間が2秒と言われており、2秒以内に攻撃を繰り返すことで防御を崩すことができる。

この2秒とはこういった時間かという、

ブレイクダウンが発生して防御側のピラー、ポストがポジショニングを完了するまでの時間のことで、ブレイクダウンの左右、4ポジションにポジショニングしないと防御側はブレイクダウンからボールを持ち出されてゲインされてしまう。それを防ぐために内側から空いたポジションに入ると結果的に外側にスペースが発生する。

この原理のもとで、外でトライを狙っていることが主流である。

しかし、ディフェンスの主流でもあるドリフトディフェンスを使えば、なかなか、外でトライをすることは困難である。ジャパンや世界のトップレベルでは、このようなアタックではなく、接点で大きくゲイン（トライ）を狙い、以前の考えとは違うキックパスなどを使ってトライをとる傾向にある。その手段がいわゆるポッドやシェイプである。

## ◆ 9シェイプ

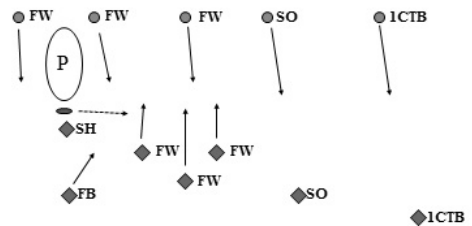


図7 9シェイプ

## ◆ 10シェイプ

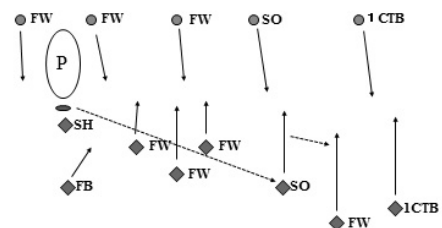


図8 10シェイプ



◆ 12シェイプ

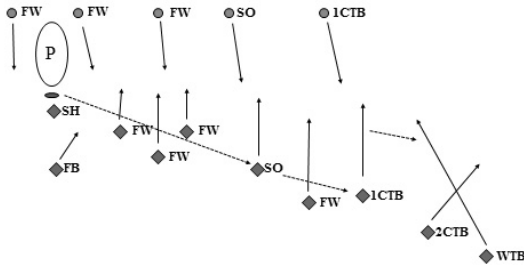


図9 12シェイプ

◆ トライポッド Turn1

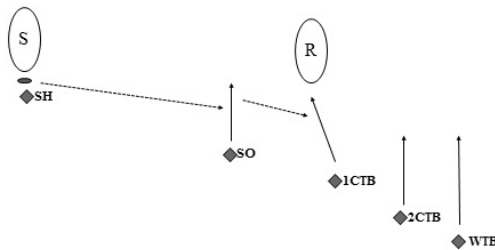


図10 トライポッド (1)

◆ トライポッド Turn2

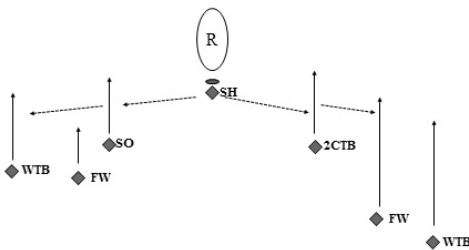


図11 トライポッド (2)

ポッドとシェイプについて (図7-11参照)

- 1 ディフェンスはブレイクダウンを中心にポジショニングしなければならない。(可能な限り1列の選手をブレイクダウン周辺に配備)
- 2 ボールは人より速い。(パスのスピードは人が走るより速い)

3 ディフェンスのポジショニングは後手。という3つの原則を利用して作られた戦術である。

シェイプは攻撃ユニットを作ることで速いリサイクルを可能にし、ポッドは攻撃チャンネルを限定することで、速いリサイクルを可能にした。ディフェンスはブレイクダウンを中心にポジショニングすると必然的にブレイクダウンから離れていくとポジショニングは遅くなる。パスは人が走るより速いので、空いたスペースをディフェンスがカバーするよりアタックがパスしていく方が速いという2つの原則をポッドもシェイプも利用している。

シェイプは、ゲインラインに接近して攻撃できる選択肢を持つことで、防御側に「プレッシャーをかけるかかけないか」の選択を迫る戦術である。しかし、ただ正面から当たってばかりであると、ディフェンスが勝つこともある。ジャパンなどの現在の課題はこれである。

特に低さや左右のズレなどを、有効に使わないと宝の持ち腐れになる。

ポッドは攻撃側の選手が(限定されたチャンネルに)予めポジショニングしておくことで、ポジショニングが遅れるブレイクダウンから離れたスペースを攻撃する戦術といえる。スペースのあるアウトサイドへ、攻撃側がパスという方法のみでボールを運ぶと、いくらボールの方が速くとも、防御側もボールの軌道に合わせて横に動くだけになるので防御するのは困難ではない。そこで重要なことは、防御のポジショニングの遅れた所に仕掛けてスライドを止めながらボールを外側に運ぶまたは、抜いていくことである。速いリサイクルでボールを動かすと、ブレイクダウン周辺にポジショニングするのが望ましい相対的に足の遅い1列の選手がブレイクダウン周辺にポジショニングすることが間に合わなくなり、ラインの真ん中に固まってポジショニングする。そこに足の速いバックスの選手をポジショニングさせて mismatch を作ることもこの戦術の目的でもある。すなわち、防御側

は攻撃側が mismatches を狙ってポジショニングした後でしかポジショニングを変えることができない。これが3つ目の原則を利用している所である。

速いリサイクルで攻撃されると防御側はポジショニングするのに手一杯になり、 mismatches を狙ってポジショニングしてくる攻撃側に反応してポジショニングを変えることは非常に困難である。国内でポッドを使うチームも増えてきているが、ボールを横に動かすだけで、ポッドをする上で重要な「ポジショニングが遅れている、 mismatches が生まれたところを仕掛ける」という部分の理解がまだ低いのではないだろうか。

#### 終わりに

ゲームを成立させる要素、すなわち、今の日本代表やスキルや体格に劣るチームがアップセットを起こすために必要なことを論じてきた。但し、あくまで基本的なことを述べただけであるので、ゲームマネジメント・エリアマネジメント・セットプレー・ディフェンス・アタックなどの項目をもっと詳しく整理する必要がある。

指導者も、日々これらのことを考え、整理し、理論整備してプレイヤーの指導に当たることが必要なのではないだろうか？

#### 参考文献

斉藤健仁『ラグビー「観戦力」が高まる』東邦出版、2013年。  
日本ラグビー協会『RUGBY FOOTBALL』公益財団法人日本ラグビーフットボール協会、2013年。