

ラグビーにおけるボールの争奪および獲得に関する研究

- 試験的ルール (ELVs) 導入に着目して -

森 弘暢

A study of the ball contest and acquisition in Rugby Football
- A focus on introduction of Experimental Law Variations (ELVs) -

Hironobu MORI

The purpose of this investigation was to analyze about the ball contest and acquisition paying attention to introduction of "Experimental Law Variations (ELVs)". The games of "IRB TOSHIBA JUNIOR WORLD CHAMPIONSHIP 2009,JAPAN" were analyzed for sample. The results were summarized as follows : The number of "line-out" was 29.9 ± 5.8 times/game, and it seems that it was influenced by "ELVs" and decreased. The number of "scrum" was 25.0 ± 5.6 times/game, however it was clarified that it had the difference by the game. About contest the ball phase, "line-out and scrum by the ball injection side" was 34.7%, the total of "turn over in line-out, scrum and ruck", "handling error by an enemy player" and "attack by PK/FK" was 26.5%, "kick receive" was 29.2%, and "kick-off and drop-out" was 9.7% of all situation of acquisition the ball.

Key words : set-play, contest the ball, acquisition the ball, Experimental Law Variations, IRB TOSHIBA JUNIOR WORLD CHAMPIONSHIP 2009,JAPAN

I . 緒 言

ラグビーのルールは International Rugby Board (以下、IRB) において制定され、近年はワールドカップにあわせて4年ごとに大きく変更されている⁸⁾。IRBは2008年8月から「Experimental Law Variations (以下、ELVs)」を導入し、13項目におよぶルール変更を行った。この段階ではELVsを1年間試用し、IRBで再検討した後2009年に正式決定を行うものであった。そして、2009年5月に13項目中10項目を採用する形で国際的にすべてのレベルの試合においてELVsが用いられることになった。IRBが主張してきたELVsの趣旨は、「よりスペクタクルなラグビー」と「レフリーが直接試合の行方に影響を与えないルール改正」であった。「よりスペクタクルなラグビー」とは、これまで以上に攻撃的なラグビーを意味しており、ボールが積極的に大きく動かされ、観衆が興奮するようなスピーディーなゲーム展開が期待されている。

このELVsの導入に伴い、ゲーム様相は大きく変化した。モールの数は急激に減少し、キックによる攻防が多

く見られるようになった。スクラムからの一次攻撃を有効に行うことができるためプレーの継続性が高くなり、ラインアウトではクイックスローインによりすぐさまボールが投入されている。ラグビーでは、セットプレーでのボール争奪によって試合が開始、再開される。これまでの先行研究²⁾³⁾では、セットプレーの頻度について分析が行われているが、ELVs導入に伴いその頻度に変化が見られると予想される。また、セットプレー以外のボール争奪局面については、モール、ラックに関する研究は行われているが⁶⁾⁷⁾、相手キックによるキックレシーブやハンドリングエラーを含め、全ての局面におけるボールの争奪、獲得について分析した研究は見当たらない。

そこで本研究では、「IRB TOSHIBA JUNIOR WORLD CHAMPIONSHIP 2009,JAPAN」における試合を対象として、どのようにボールの争奪および獲得が行われているかをELVs導入との関連から分析することを目的とする。

II. 研究方法

1. 対象としたゲーム

本研究では、2009年6月に行われた「IRB TOSHIBA JUNIOR WORLD CHAMPIONSHIP 2009, JAPAN (以下、JWC)」における予選リーグ10試合を対象とした。JWCはELVsが採用された初めて国際試合である。世界トップレベルの試合では、体力や技術達成能力といった競技力要素が最高レベルにあって優劣差が小さいと示唆されるため、分析の標本としては適している⁵⁾。対象とした試合結果を表1に示す。

表1 対象とした試合結果

予選プール 第1戦	SAM 17 $\left(\begin{matrix} 7-6 \\ 10-8 \end{matrix} \right)$ 14 SCO
	ENG 43 $\left(\begin{matrix} 24-0 \\ 19-0 \end{matrix} \right)$ 0 JPN
予選プール 第2戦	ARG 33 $\left(\begin{matrix} 15-10 \\ 18-5 \end{matrix} \right)$ 15 URG
	IRE 0 $\left(\begin{matrix} 0-3 \\ 0-14 \end{matrix} \right)$ 17 NZ
	ENG 30 $\left(\begin{matrix} 20-0 \\ 10-7 \end{matrix} \right)$ 7 SCO
	JPN 20 $\left(\begin{matrix} 5-22 \\ 15-7 \end{matrix} \right)$ 29 SAM
予選プール 第3戦	ENG 52 $\left(\begin{matrix} 39-0 \\ 13-7 \end{matrix} \right)$ 7 SAM
	JPN 7 $\left(\begin{matrix} 0-12 \\ 7-0 \end{matrix} \right)$ 12 SCO
	FJI 20 $\left(\begin{matrix} 6-3 \\ 14-11 \end{matrix} \right)$ 14 ITA
	FRA 27 $\left(\begin{matrix} 20-11 \\ 7-32 \end{matrix} \right)$ 43 RSA

SAM: サモア, SCO: スコットランド, ENG: イングランド, JPN: 日本, ARG: アルゼンチン, URG: ウルグアイ, IRE: アイルランド, NZ: ニュージーランド, FJI: フィジー, ITA: イタリア, FRA: フランス, RSA: 南アフリカ

2. 分析項目

2.1 セットプレーの分析

ラグビーでは、キックオフ、スクラム、ラインアウト、ドロップアウト、ペナルティキック、フリーキックによって、試合が開始、再開される。その頻度について分析を行った。

2.2 ボール獲得プレーの分析

セットプレーによりボールの争奪が行われ、その後のラックやモールといったプレーのなかでもボールの争奪が行われている。試合のなかでどのようにボールの獲得が行われているかを分析する。

III. 結果および考察

まず、セットプレーにおける分析を行った。試合の開始、再開プレーとして、キックオフ、スクラム、ラインアウト、ドロップアウト、ペナルティキック、フリーキックが挙げられる。試合ごとの詳細な結果を表2に示し、その平均を図1に示した。

表2 試合ごとのセットプレー

	L.O	スクラム	PK・FK キック	PK・FK 攻撃	K.O	PG選択	D.O
SAM vs SCO	37(4)	24(0)	11	3	8	5	5
ENG vs JPN	24(0)	34(0)	15	10	9	1	1
ARG vs URG	26(0)	17(1)	19	7	11	5	6
IRE vs NZ	26(0)	26(1)	11	6	5	7	7
ENG vs SCO	38(0)	21(2)	19	6	7	3	3
JPN vs SAM	37(2)	23(2)	16	6	11	2	1
ENG vs SAM	27(1)	29(1)	13	5	12	4	1
JPN vs SCO	33(1)	32(2)	19	3	5	1	1
FJI vs ITA	23(1)	26(1)	16	10	10	9	3
FRA vs RSA	28(2)	18(0)	15	4	15	9	6
平均	29.9(1.1)	25.0(1.0)	15.4	6.0	9.3	4.6	3.4
比率(%)	31.9	26.7	16.5	6.4	9.9	4.9	3.6

L.O: ラインアウト, K.O: キックオフ, D.O: ドロップアウト
PK・FKキック: PK・FKによりキックを蹴った場合
PK・FK攻撃: PK・FKにより攻撃を仕掛けた場合
ラインアウトの()内はクイックスローによって投入された回数
スクラムにおける()内はPK・FKによってスクラムを選択した回数

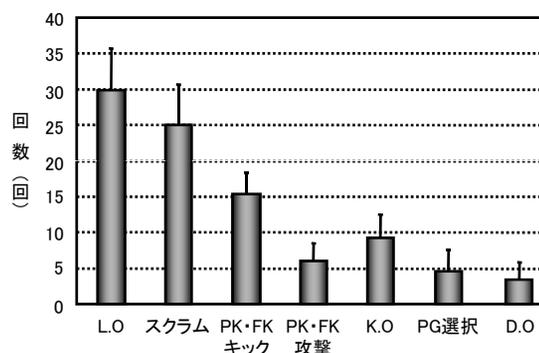


図1 1試合におけるセットプレーの回数

セットプレーのなかではラインアウトが最も多く29.9 ± 5.8回であり、最も多かった試合で38回、最も少なかった試合は23回であった。2003年に行われたワールドカップ(以下、03WC)の分析を行った研究²⁾では、1試合におけるラインアウトの回数は36.3 ± 5.0回であり、2003年度日本選手権大会(以下、03JC)では、32.1 ± 6.0回であった。さらに、1994年、1995年に行われたテストマッチ(国を代表するナショナルチーム同士の公式試

合) (以下、94-5TEST) を分析した研究³⁾では、 41.8 ± 1.4 回であった。ELVs 導入により、ラインアウトの回数は減少していると考えられる。その要因として「自陣 22 m内に持ち込んだボールをキックし、ダイレクトでタッチを割った場合は、蹴った地点でのタッチとなる」という競技規則¹⁾が大きく影響し、これまではタッチに蹴り出していた状況でも、プレーを継続させるためラインアウトの回数が減少していると考えられる。また、ELVsでは、「クイックスローインはゴールラインに平行か、または自陣ゴール側に向かってであれば、投入しても良い」とされ¹⁾、タッチからクイックスローインがしやすくなった。表2のラインアウトの項目の括弧内は、そのゲームにおけるクイックスローインでボールが投入された回数を示している。1試合あたりでは1.1回であり、多い試合では1試合で4回行われていた。

スクラムについては、1試合あたり 25.0 ± 5.6 回であった。03WCは 22.8 ± 3.5 回、03JCが 20.7 ± 6.5 回²⁾、94-5TESTは 21.9 ± 1.1 回であり³⁾、ラインアウトとは逆に増加していた。ELVs 導入に伴うスクラムのルール変更として、「オフサイドラインはスクラム最後尾の足から5m背後となる」が挙げられる¹⁾。これにより、従来のオフサイドラインから5m下げられたため、攻撃側にスペースが生まれ、スクラムからの攻撃が以前より有効になった。それにより、ペナルティキック (以下、PK) もしくはフリーキック (以下、FK) を与えられたときに、スクラムを選択する有効性が高くなったと考えられる。そこで、PK・FKによりスクラムを選択した回数を調べたが、1試合あたり1.0回であり、あまり行われていなかった。この件については先行研究がないため比較できないが、PK・FKによってスクラムを選択することは、状況 (地域・点差) に応じては有効な選択肢になると思われる。スクラムについて試合ごとに注目すると、少ない試合では17回、多い試合では34回と2倍の違いがあり、さらに標本数を増やし、その要因等について検討する必要がある。ラインアウトとスクラムの回数を合わせると、全体の58.6%になり、試合の開始、再開のセットプレーとして大部分を占めていることが窺える。

PKおよびFKによりキックを蹴った場合、ほとんどが地域を獲得するためのタッチキックであり、FKによりハイパントを蹴った場合が10試合で3回見られた。試合を開始、再開するキックオフ (以下、K.O) プレーは、1試合あたり 9.3 ± 3.2 回であった。先行研究³⁾である94-5TESTでは、1試合あたり 10.4 ± 0.4 回であり大きな違いは見られなかった。K.O プレーは、キックをした側のチームがボールを獲得する確率は非常に低いが、キックをした側がボール獲得に成功するとその後の

地域支配時間が有意に長くなり、その結果として得点獲得率が有意に高くなることが明らかにされている⁴⁾。K.O プレーの回数については、試合における得点機会に起因するものであるが、ELVsの趣旨は、より攻撃的なゲーム展開を追及しているため、ルール変更に伴い、得点機会が増加し、K.O プレーの回数は今後さらに増加する可能性がある。そこで、本研究において対象とした「IRB TOSHIBA JUNIOR WORLD CHAMPIONSHIP 2009,JAPAN」とELVsが導入される前の「IRB JUNIOR WORLD CHAMPIONSHIP 2008,WALES」における得点結果について比較した。競技力の優劣差をより小さくするため、対象とした試合を順位決定戦とし、その試合結果を表3に示した。各試合の得点差を平均すると、2008年大会は 19.3 ± 11.1 点、2009年大会は 16.4 ± 13.6 点であり、ELVsが導入された2009年大会の方が若干拮抗した接戦であったと窺える。しかし、1試合あたりの両チーム合計得点の平均は、2008年大会が 41.2 ± 13.0 点であったのに対し2009年大会は 48.0 ± 14.1 点であった。合計得点については、標本数が少なく、ゲーム展開にもよるため明言はできないが、ELVsの導入により、得点が入りやすいゲーム展開になった可能性も示唆された。この件についても今後さらに検討が必要である。

表3 2008年、2009年における順位決定戦の試合結果

	2008年		2009年	
	得点結果	得点差	得点結果	得点差
予選4位グループ	17-5	(12)	11-29	(18)
予選3位グループ	22-27	(5)	15-21	(6)
予選2位グループ	9-6	(3)	17-26	(9)
予選1位グループ	15-10	(5)	39-26	(13)
15位決定戦	6-30	(24)	17-19	(2)
13位決定戦	0-32	(32)	6-16	(10)
11位決定戦	31-6	(25)	31-17	(14)
9位決定戦	18-26	(8)	21-40	(19)
7位決定戦	44-8	(36)	17-54	(37)
5位決定戦	28-20	(8)	22-32	(10)
3位決定戦	33-10	(23)	27-10	(17)
決勝戦	39-12	(27)	25-28	(3)
	10-30	(20)	3-9	(6)
	21-42	(21)	13-68	(55)
	18-43	(25)	5-32	(27)
	38-3	(35)	44-28	(16)
平均	41.2 ± 13.0	19.3 ± 11.1	48.0 ± 14.1	16.4 ± 13.6

得点結果の平均は1試合あたりの両チーム合計得点の平均を表している

続いて、試合のなかでどのようにボールを獲得しているかという観点から分析を行い、その試合ごとの結果を表4に示し、平均を図2に記した。ラインアウト、スク

ラム、K.O、ドロップアウト（以下、D.O）、PK・FKによる攻撃、についてはセットプレーによるボール獲得である。これらのセットプレーによるボール争奪を一次攻防とすると、相手キックによるキックレシーブ、相手ハンドリングエラー、ラックでターンオーバー、については、二次攻防以降のボール争奪によるものである。

セットプレーのなかでも、スクラム、ラインアウトからの攻撃では、ボールを投入する側のバックス選手がセットプレーの開始から攻撃の陣形を形成する。そのセットプレーにおいてボールの投入側がボールを獲得し攻撃を行った回数は、試合全体のボール獲得局面の34.7%であった。トレーニング現場において攻撃の練習を行う際、スクラム、ラインアウトの状況から始めることが多いと思われる。この状況からの攻撃は試合全体の約35%ということになる。

K.O プレー、D.O プレーについては、試合全体のボール獲得局面の9.7%であった。K.O プレーについては、自チームによってキックされたボールを獲得したのは1試合あたり 1.2 ± 1.0 回であり、相手チームによってK.Oされたボールを獲得したのは 7.2 ± 2.5 回であった。先

述した通り⁴⁾、キックをした側のチームがボールを獲得する確率は低いことが窺える。一般的なK.Oプレーはピッチの片サイドに布陣するフォワード選手にキックを蹴る方法である。しかし、近年の世界トップレベルのゲームではK.Oプレーについていくつかの戦術オプションが使われていることが報告されている⁵⁾。また、D.Oプレーについては、キックした側がボールを獲得する場面は見られなかった。D.Oでは自陣22mライン上、またはその後方より蹴り出すため、地域の獲得を優先し、ロングキックを蹴る場合が多いと思われる。一般的にD.Oでは空中高くにボールを蹴り出される。しかし、分析した試合のなかで、興味深いプレーが見られた。ボールを高く蹴り上げず、低く強く蹴り、ボールには回転を与えなかった。その狙いは野球のナックルボールのように曲がり予測できず、相手のハンドリングエラーを誘っているように見受けられた。実際に受け取ろうとした選手は、ボールの不規則な動きに対応できずノックオンをしてしまった。K.Oプレーと同様にD.Oプレーについても、今後新たな戦術オプションが生まれる可能性があると思われる。

表4 試合ごとのボールを獲得したプレー

	ラインアウト		スクラム		キックオフ		ドロップアウト 相手ボール	PK・FK 攻撃	相手 キック	相手ハンド リングエラー	ラックで ターンオーバー
	自ボール	相手ボール	自ボール	相手ボール	自ボール	相手ボール					
SAM vs SCO	29	5	19	2	1	7	5	3	62	14	9
ENG vs JPN	21	2	33	0	1	4	1	10	34	13	6
ARG vs URG	16	5	10	1	2	9	6	7	33	7	10
IRE vs NZ	18	5	20	3	0	5	7	6	36	19	7
ENG vs SCO	30	5	12	2	2	5	3	6	30	15	3
JPN vs SAM	34	2	20	0	1	7	1	6	20	15	10
ENG vs SAM	22	3	22	4	2	9	1	5	29	8	5
JPN vs SCO	27	4	26	2	0	5	1	3	35	6	8
FJI vs ITA	18	4	15	3	0	9	3	10	47	12	10
FRA vs RSA	21	6	13	0	3	12	6	4	33	14	12
平均	23.6	4.1	19.0	1.7	1.2	7.2	3.4	6.0	35.9	12.8	8.0
比率(%)	19.2	3.3	15.5	1.4	1.0	5.9	2.8	4.9	29.2	10.4	6.5

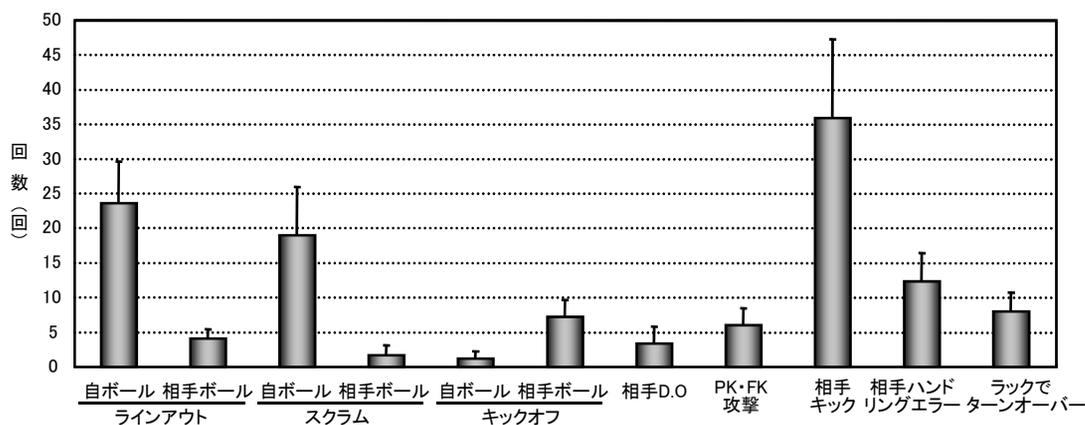


図2 ボールを獲得したプレーの平均

スクラム、ラインアウトにおいてボールを投入しない側がボールを獲得する場面は、全てのボール獲得局面の4.7%であった。ボールを投入する側は、セットプレーが開始されるまで、攻撃の陣形を形成している。そして、セットプレーでの攻防により投入しない側がボールを獲得した場合、相手は攻撃の陣形を整えているため、スペースが生まれ、攻撃の幅が広がり大きなチャンスを得ることになる。同様に、相手ハンドリングエラー、ラックでのターンオーバーについても、ボールを獲得した側は有利に攻撃を行うことができる。また、PK・FKにより攻撃を仕掛ける場合、ほとんどがレフリーのシグナルから素早く攻撃が行われていた。PK・FKではディフェンス側は10m後退する義務があるため、ハンドリングエラーやターンオーバー時と同様に大きなチャンスを得ることができる。これらを合わせると、ボール獲得局面全体の26.5%であった。先行研究²⁾のなかで、トライ時にどのようにボールを獲得したかを分析したものがある。セットプレーのスクラム、ラインアウトから攻撃が行われトライした場合や相手ハンドリングエラーから、密集(ラック・モール)でのターンオーバーから、相手キックから、などと分類し分析されている。ここでは、全てのトライの約35%は相手ハンドリングエラー、ラックでのターンオーバー、PK・FKによる攻撃であったと報告されており、やはり、大きなチャンスとなる局面であると思われる。この先行研究では、スクラム、ラインアウトにおけるボールを投入しない側のボール獲得は含まれていないため、それを加えるとその比率はさらに高くなるかも知れない。

相手キックをキックレシーブした場合は、ボールを獲得したプレーのなかで最も多く、全体の29.2%であった。キックについては、そのチームの特色が表れる部分であり、ゲーム展開にも左右されるものと思われる。本研究においても、キックの多い試合ではキックレシーブが62回行われており、一方キックの少ない試合ではわずか20回であった。しかし、ELVsの導入によりキックの攻防が増えたことは間違いないことであり、ボール獲得の約3割はキックレシーブであるということは、トレーニング現場において貴重なデータになると思われる。

これらをまとめると、全てのボール獲得局面のうち、スクラム、ラインアウトにおいて自チームがボールを投入し攻撃を行う場合が約35%、相手キックによるキックレシーブが約29%、スクラム、ラインアウト、ラックにおける相手ボールの獲得、相手のハンドリングエラー、PK・FKによる攻撃が約27%、K.Oプレー・D.Oプレーからの攻撃が約10%となった。

要 約

本研究の目的は、ラグビーの試合において、どのようにボールの争奪および獲得が行われているかをELVs導入との関連から分析することであった。

1. ラインアウトの回数は1試合あたり 29.9 ± 5.8 回であり、ELVs導入の影響を受け以前より減少していた。
2. スクラムの回数は1試合あたり 25.0 ± 5.6 回であったが、試合により大きな違いが見られた。
3. スクラム、ラインアウトにおいて、ボール投入側がセットプレーでボールを獲得し攻撃を行った場合が、全てのボール獲得局面の34.7%であった。
4. スクラム、ラインアウト、ラックにおける相手ボールの獲得、相手のハンドリングエラー、PK・FKによる攻撃を合わせると、全てのボール獲得局面の26.5%であった。
5. 相手キックによるキックレシーブによってボールを獲得した場合が、全てのボール獲得局面の29.2%であった。

参考文献

- 1) INTERNATIONAL RUGBY BOARD ; 2009 競技規則, 2009
- 2) 森弘暢; ラグビーにおけるゲーム様相に関する研究: 2003年ワールドカップおよび日本選手権大会との比較から, スポーツ方法学研究, 18 (1), 101-110, 2005
- 3) 中川昭・宮尾正彦; ラグビーゲームにおけるキックオフプレーの重要性 - 世界のトップレベルを対象としたゲーム分析から -, 筑波大学・運動学研究, 13, 57-64, 1997
- 4) Nakagawa, A. and Hirose, K. ; Re-examination of importance of kick-off and 50m restart kick play in rugby football, International Journal of Sport and Health Science, 4, 273-285, 2006
- 5) 中川昭; ラグビーのキックオフ及び50mリスタートキックプレーにおけるロングキック戦術の有効性, スポーツ方法学研究, 20, 15-27, 2007
- 6) 田中正利・勝田隆・粟木一博・関岡康雄; ラグビーフットボールにおける連続攻撃がゲームの勝敗に及ぼす影響 - コンタクト後のスリップダウン動作に着目して -, 仙台大学大学院スポーツ科学研究科研究論文集, 4, 55-62, 2003
- 7) 椿原徹也・渡辺一郎; ラグビーゲームにおけるボール継続に関する研究 - 南半球、北半球、日本の3カ国を比較して -, ラグビー科学研究, 15, 51-58,

2003

- 8) 渡辺一郎・斎藤武利・勝田隆・河野一郎：7人制ラグビーにおけるゲーム様相に関する研究－1999年第7回 JAPAN SEVENS 国際大会を対象に－，スポーツ方法学研究，14 (1)，117-129，2001