

ラグビーの戦術について：ホイール

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2017-10-03 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/2297/23480

ラグビーの戦術について

— ホ イ ール —

秦 修 司

スクラムは、この10年から15年にかけて、最も論議されているプレイの局面である。スクラムのユニット、つまり、フォワードが相手より優位に立っている場合は、味方ボールのプット・イン (put-in) において、スナップ・シャブ (snap shove) か又は、バックローでボールをキープしてから二次的押し (secondary drive) で、相手スクラムを後退させることができれば、チームに心理的アドバンテージを与えるということが強く言われてきた。又、相手ボールのプット・インにおいては、エイト・マン・シャブ (eight-man shove) を行うことにより、相手のボール支配を不安定にさせ、その結果として相手を窮地に陥し入れるだけでなく、これを繰返し何度も行えば、相手チームの士気を低下させることになる。

スクラム技術の良し悪しが、そのまま個々のフォワードのプレイヤーの他のプレイ——ライン・アウト、ラック、モール、サポート・プレイ、カバー・ディフェンス——にまで影響してくる。特に、効果的なラックやモールからバックローが攻撃すれば、第2次局面の攻撃が効果的になる。スクラムで養われた競争的な心構えが、身体的にモールやラックに対する心構えに影響するのは確実である。

1969—70年のシーズン、イングランド、スコットランド、ウェールズ、アイルランド、フランスの五ヶ国で行われる五ヶ国対抗試合において、トリプルクラウンを達成したウェールズ、

チームのフォワードの成功(表1),

Table 1 Championship Table 1969-70

	P	W	D	L	DF	PA	Pst
France	4	3	0	1	60	33	6
Wales	4	3	0	1	46	42	6
Ireland	4	2	0	2	33	28	4
England	4	1	0	3	40	69	2
Scotland	4	1	0	3	43	50	2

そして、ブリティッシュ・ライオンズ (British Lions) の1971年のニュー・ジージランド遠征、1974年の南ア遠征でのフォワードの成功(表2, 表3)以来、世界中のチームがスクラムに多大の関心を向けた。インターナショナルのレベルでは、特に、そのことが言えるので、最近では、試合において一方のチームのフォワードが他方のチームのフォワードより優位に立つのを見るのは、仲々、珍しくなっている。特

Table 2 British Istles vs New Zealand Test Match Results in 1971

	B.I.	Result
British Istles vs New Zealand at Dunedin	Won	9-3
British Istles vs New Zealand at Christchurch	Lost	12-22
British Istles vs New Zealand at Wellington	Won	13-3
British Istles vs New Zealand at Auckland	Drew	14-14

Table 3 British Istles vs South Africa Test Match Results in 1974

	B.I.	Result
British Istles vs South Africa at Newland	Won	12-3
British Istles vs South Africa at Pretoria	Won	28-9
British Istles vs South Africa at Port Elizabeth	won	26-9
British Istles vs South Africa at Johannesburg	Drew	13-13

に、日本のチームは、フォワードは軽量であるがスクラムをロッキングするという極めて効果的な技術を用いることによって、有効なボール支配の確保が可能であることを示した。

今日、エイト・マン・ジャブで相手のボール獲得を遅延させて、相手ハーフ・バックにプレッシャーをかけたり、相手バックローの攻撃を阻止することによって、心理的アドバンテージを得ることが、仲々、困難であるとするれば、その代りに、如何なる方策がとられるか。

考えられる解決策は、ホイールであろう。スクラムをホイールするのは、最も破壊的な戦術の1つになってきている。ホイールは攻撃的戦術として効果的に用いることができるが、一般には、相手ボールのプット・インで、相手を破壊するために用いられる。

プレイヤーがバックする方法、そして3-4-1というスクラムのフォーメーションのメカニクスのため、スクラムは、通常、時計まわりの方向に回転する。それを逆方向にもホイールすることは可能であるが、それは極めて難しく、普通、ホイールするチームのフォワードが相手よりも技術的に上まわっているか、又は、強力で重量がある場合にだけ可能である。

ホイールを始める最も容易な方法は、左のプロップ、ロック、No. 8が左肩でスクラムを押し、右のプロップ、ロック、フランカーはそのままの姿勢を保つことである。左のフランカーは左プロップの後方から直接押すべきである。強力なエイト・マン・ジャブとともにホイールすれば、非常に効果的である。しかしながら、

ホイールは、コントロールして行わなければならないのはもちろんのことである。何故ならば、スクラムがホイールされて180度回転すれば、それは戦術的には効果的でなく、危険であるからである。スクラムを素早く、積極的に90度回転させてから、次に、相手スクラムを押し込めば、相手を極めて不利な状況に陥し入れることが可能である。スクラムがタッチライン近くで形成される場合では、スクラムにボールをプット・インしない側はホイールを試みて、相手をタッチに押し出して、その結果として形成されるラインアウトで、ボールをスロー・インする権利を得るアドバンテージを得るべきであると一般的に認められている。

図1では、B側は、スクラムを左側のタッチ

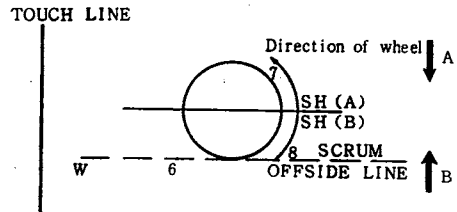


Fig. 1

・ラインの方に回転させている（普通、スクラムは、A側のルーズ・ヘッドの方向に自然にスウィングする傾向があるにもかかわらず）。スクラムが回転しているうちに、左フランカーはスクラムから離れて、スクラムのオフサイド・ライン後方に位置して、相手のスクラム・ハーフかバックローによるブラインド・サイドの攻撃を阻止すべきである。

図2の場合、ホイールは容易である。何故ならば、スクラムは自然にその方向にスウィングするからである。右のフランカーはスクラムから離れて、オフサイド・ライン後方に位置し、スクラム・ハーフとともにブラインド・サイドをカバーする。

フィールドの左側でホイールを始める場合に重要なのは、右のプロップは右のフランカーやロックのプレイヤーといっしょになってスクラ

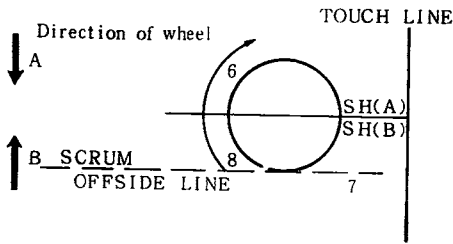


Fig. 2

ムを強力に押すこと、そして、左のプロップはコントロールした方法で押されるということである。左のロックやフランカーは、スクラムが90度回転するまでは、抵抗を最少限にとどめておいてから、次に、スクラムを押すよう試る。

フィールドの右側でホイールを始める場合、その役割は逆になる。右のプロップが右のフランカーやロックといっしょになって抵抗を最少限にし、左のプロップ、フランカー、ロックはスクラムを押すように試る。ボールがスクラムにプット・インされると同時に、このまとまった力を出すことが重要である。

フィールドの中央のエリアで、ホイールを始める場合、7名のフォワードが全員しっかりとバインドして、最適の瞬間にスクラムを押すべきである。スクラムに参加しているフランカーは、スクラムからボールが出ると同時に、相手にプレッシャーをかけるよう、特に、注意しておくべきである。

フィールドの右側か左側のどちらかのエリアの場合、多分に自陣ゴール・ライン上を除けば、ホイールを時計まわりの方向に行き、ボールをスクラムから拾いあげようとする相手のNo. 8やそのボールを受けようとしているスクラム・ハーフに激しくプレッシャーをかけるべきである。フランカーやNo. 8は、スクラムから相手にボールが出るとすぐにスクラムから離れて、右の側に位置して、味方スクラム・ハーフと協力のもとに、相手にプレッシャーをかけるべきである。(図3)。

攻撃側によるホイールに対する対抗措置が試

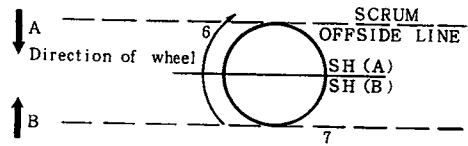


Fig. 3

みられてきたのであるが、よく知られている方法は、多分に、crabbingの方法であろう。しかしながら、これはスクラムが横に移動して、スクラム・ハーフから遠ざかることになるので、スクラム・ハーフを不安定にし、ボールのチャンネルングが困難になる。従って、それは満足のいく解決策ではない。よりよい方法として、タイト・ヘッドのプロップやスクラムの右側のプレイヤーがスクラムをタッチ・ラインと平行に、低い姿勢で強力に押すことが考えられる。しかし、これらの対抗措置にもかかわらず、まだスクラムがホイールされるかもしれない。その場合は、No. 8がスクラムからボールを拾いあげてドライブしてもよい。これは、困難であるが、不可能ではない。右のフランカーの助けが必要になる。No. 8がボールを拾いあげて、スクラム・ハーフにボールを供給すれば、さらによい。次に、ボールをスクラムの中、ロックの足もとでキープすることができれば、スコットランドの古い攻撃法であるホイール・アンド・ドリブルがある。ボールがスクラムの中にとどまり、そのボールがスクラムから離れる積りであるプレイヤーの後方において、規則上、そのプレイヤーがスクラムから離れることが許されなければ、バックローによる賢明な再アレンジされた攻撃法としてホイールを用いることができるのはもちろんのことである。

又、知的にホイールを用いることにより、スクラムからの選択が増えることになるので、スリー・クォーターに必要な時間やスペースを十分に与えてやるのに非常に効果的である。

以上考察したように、スクラムをホイールすることによって得られる可能性が大であるので、その可能性を十分に生かす試みを行うべきである。

引用文献・参考文献

- 1) Greenwood, J., Total Rugby. Leups Books: London, 1978. pp. 122-123.
- 2) Evans, G., Thinking Rugby, George Allen & Unwin: London, 1979. pp. 64-66.
- 3) MacLauchlan, I. and Dickinson, B., Rugby Union: Forward Play, Pelham books: London, 1981. pp. 26-28.
- 4) Cooke, G., Rugby Union, Ep Sport: West Yorkshire, 1982. pp. 55-57.
- 5) Rutherford, D., International Rugby, Heinemann: London, 1981. pp. 80-82, 122-123.
- 6) Vodanovich, I., Rugby Football The All Black Way, Orbis publishing: London, 1982. pp. 54-55.
- 7) Thomas, T.B.G., Wounded Lions and other 1980 rugby, Pelham Books: London, 1981. pp. 163-164.
- 8) Edwards, G., The Golden Years of Welsh Rugby, Harrap: London, 1982. p. 61.
- 9) Chester, R. H. and McMillan, N. A. C., The Encyclopedia of New Zealand Rugby, Moea Publications: Auckland, 1981. p. 405.