

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—

田中 正利 勝田 隆 栗木 一博 関岡 康雄

キーワード：連続、スリップダウンラック、結末

Effectiveness of "sequential attacks" in rugby football — Focused on slip-down movement in continuing play(attack)—

Masatoshi Tanaka Takashi Katsuta Kazuhiro Awaki Yasuo Sekioka

Abstract

Recently, the game development in rugby football has greatly been changed due to an introduction of "continuous attack" maneuver, whose effect on win or loss of a game is not yet clear. This study aimed at clarifying its effectiveness, designing and trying necessary practice, and testifying its actual effectiveness in a game. Procedures taken were (1) an analysis of games played by a college team in which slip-down movements were frequently used in sequential attacks, (2) conducting practices using VTR for the improvement of slip-down-rack maneuver, and (3) evaluating the maneuver in actual games. From this study were derived following outcomes: (1) it is not necessarily more effective for winning to hold the ball longer period of time but to get the ball in the last moment of continuous attacks; (2) improvement in slip-down-rack skill is a factor for success in sequential attack; and (3) it is concluded that having higher rate of ball keeping in the time of slip-down-rack is important for winning a game.

Key Words: Attack/Continuity of play slip-down-rack rugby football

第1章 研究の背景

1. ラグビーフットボールのゲーム様相の変化

ラグビーフットボール（以下ラグビー）は15人対15人で行われるチームスポーツである。ゲームではキックやパス、ランニングなどを使い相手陣へ攻め込みトライを奪うことを目的としており、いかに相手陣へ前進するかが重要な要素となる。

周知のとおり、ラグビーでは、ボールをパスする時に前へ投げてはいけないというルールがある。それに対し、キックは前に蹴ることができ、大きく前進することがで

きる。以前のラグビーのゲームでは、キックを多用して前進をはかる「キッキングラグビー」が主流となった時代もあった。しかし、1996年に、現在世界最高レベルにあると言われている南半球のプロリーグ「スーパー12」がスタートしたことにより、ラグビーのゲーム様相はキック多様のゲームから、パスとランニングを中心としたものへと劇的に変化した。これは、観て楽しいスタイル、すなわち、パスとランニングにより大胆にボールを動かして前進をはかるプレーを優先したためと言われている。

2. 連続攻撃の重要性

現在のラグビー競技を考える上で、ひとつの重要なキーワードがある。それは「継続」と呼ばれるもので、アタック側のチームが連続してボールを支配し、攻め続けることによって、前進をはかることを「攻撃の“継続”」という。連続して攻撃することで、①攻撃権を多く保有する②ボール保有時間が長くなるなどのメリットが考えられる。

1991年ラグビーワールドカップ(以下RWCとする)、1995年RWC、1999年RWCにおけるゲームのインプレータイム(インプレータイムとは、プレーが開始されてから、レフリーの笛が吹かれるまでの時間のことである)を合計し、それぞれ平均した、平均インプレータイムは、1999年RWC時が一番長く(30m35s)、次に1995年RWC(26m43s)、そして1991年RWC(24m48s)となっている。¹⁾ラグビーのゲームにおいて、インプレータイムが長いということは、それだけ攻防が途切れることなく続いているということである。この攻防の中で、一方のチームがパスとランニングを駆使して、相手に攻撃権を与えることなく、連続して攻め続けることが多く見られるようになったことが、今日のインプレータイムの増加につながったと考えられる。

このことに関しては、IRFB(International Rugby Football Board)のDevelopment Manager・Lee Smithの「(第3回RWCの)ゲーム分析の結果は、パスの回数を多くしてインプレーを長くすることが望ましい」²⁾との報告や、村上らの「ラグビー強豪国に少しでも近づくためにはプレーの継続を意図しインプレー当たりのインプレー時間を長くする努力の必要性が報告された。」³⁾などの一連の研究によって明らかである。

したがって、ここ数年で「攻撃の継続」に対する意識はその必要性、重要性の理解とともに急速に高まってきたと考えられる。

第2章 研究の目的と枠組み

1. 研究の目的

現在、「攻撃の継続」によって、ラグビーのゲーム様相が大きく変化したことは前述したとおりであるが、実際のゲームにおいて、「攻撃の継続」による連続攻撃がゲームの勝敗にどのような影響を与えるかは、具体的に明らかにされているとは言い難い。

本研究では、「攻撃の継続」が実際のゲームの勝敗にどのような影響を与えるのかを明らかにし、その結果から、必要と考えられるトレーニングを試行し、その効果を検証することを目的とする。

2. 研究の枠組み

①実際のゲームを分析し、「攻撃の継続」がゲームの勝敗

に与える影響を検証する。

②次に、仙台大学ラグビー部の2002年度春シーズンのゲームを、①と同じ手法で検証し、①の結果と照らし合わせ、そこから「どのようなトレーニングを行うべきか」という計画を立案する。

③①、②から得られた知見をもとに、ゲームの勝敗に影響を与えると考えられる要因をトレーニングに反映させ、その結果を検討する。

* 本研究の分析に用いたゲームは、50点以上もの差がつくほどの両チームのレベルに差がありすぎるものは選ばず、レベルの差がそれほどないと思われるものを選んだ。

第3章

研究I スリップダウンラック多用の連続攻撃がゲームの勝敗に及ぼす影響

研究A.「関東学院大学のゲームに着目して」

A-1. 目的

フランスラグビー協会のピエール・ビルブルーは、「1960年代は、ゲーム中のインプレータイムの平均は約16秒くらいである」⁴⁾と分析に基づいて述べている。

これに対して、2001年度シーズンにおける国内外のゲーム様相を分析した村上らの研究は「国内社会人トップリーグの平均インプレータイムは、21.9秒、大学生のトップのゲームでは24.4秒、さらに世界最高レベルにあると言われている南半球のプロリーグ・スーパー12のゲームでは、18.2秒」⁴⁾と、いずれも、今日のゲームが、1960年代よりもインプレータイムは格段に伸びていることを示唆している。この主な理由として、勝田は、「現在のラグビーでは2次・3次攻撃の局面において『ボールを獲得しても、防御ラインの人数が攻撃側を大きく上回り、かつしっかりと防御準備がなされている状態』が多く見られます」⁵⁾と語っている。このことは防御網の発達によりトライを取ることが難しくなっていることを意味し、攻撃側がトライを取るまでに連続して攻撃を仕掛け、防御ラインを崩さなければならないということである。加えて、「攻撃権の継続を重視するラグビーへと変化してきている」⁶⁾と、現在のラグビーの特徴のひとつに、攻撃の連続があることを示唆している。

ラグビーゲームの基本原則を定めた「Rugby Charter(国際ラグビー連盟が1996年に制定)以下『ラグビー憲章』とする」は、ラグビーの目的を達成するための基本原則として、「ボールの争奪(contesting possession)」と「プレーの継続(maintaining continuity of play)」⁷⁾を掲げ、攻撃の連続ではなく、攻防が途切れず繰り返されるプレーの連続性を促進する方向性を明示している。

しかし、現在のラグビーゲームにおいては、連続して

攻防が繰り返されることの方が頻繁に起こり、「勝つためには如何に連続して攻撃するか」「攻撃権の保有時間を相手よりも長く保つか」といったことが、勝つためのひとつの条件であると考えに至った。

ここでは、実際に競技成績の高いチームのゲームを対象に、著者の考えるこの条件を検証する事を目的とした。

A-2. 方法

(1) 対象

今日のラグビーゲームでは、ボールキャリアーが相手とのコンタクト時（タックルなどを受けた場合）に、攻撃を連続させるため、スリップダウンラックとよばれる方法が多く用いられている。スリップダウンラックとは、ボールキャリアーが相手とのコンタクト時に、攻撃を継続させるために自ら意図して倒れ、ボールを相手から奪われないようにコントロールしてラックを形成することである。

このことについて勝田は、⁸⁾「1999年のラグビーワールドカップにおいては、全てのゲームにおいて、平均で50回のラックプレー、モールプレーがあった。そのなかで、ジャパン対サモア戦においては、ラック、モールの合計数57回のうちラックプレーが54回、モールプレーが3回、また、ジャパン対ウェールズ戦においては、ラック、モールの合計数51回のうちラックプレーが50回、モールプレーが1回であった。」と述べている。このことは、攻撃を連続させるためにスリップダウンラックが多く用いられている事を示している。

2001年度全国大学選手権優勝チームである関東学院大学は、この「スリップダウンラックを多用した連続攻撃によって高い成果をあげているチーム」であると複数の指導者が語っていたため、本研究では関東学院大学を研究の対象とした。

(2) 分析の対象とした関東学院大学（以下、関学とする）のゲーム

2001年度関東大学リーグ戦一部グループの法政大学（以下、法政とする）戦

関学[32（4T3G2PG）—15（2T1G1PG）]法政

2001年度大学ラグビー選手権準決勝の法政大学戦

関学[38（5T2G3PG）—23（3T1G2PG）]法政

2001年度大学ラグビー選手権決勝の早稲田大学（以下、早大とする）戦

関学[21（2T1G3PG）—16（1T1G3PG）]早大

以上の3ゲームを対象とした。

(3) 対象としたプレー

パスプレーとランニングプレーによる連続攻撃

(4) 分析事項 1) 連続攻撃回数

2) 攻撃権保有時間

3) 結末（スリップダウンラック形成時限定）

分析事項について

1) 連続攻撃回数・パスプレーとランニングプレーによる連続攻撃の回数を合計したもの。

2) 攻撃権保有時間・パスプレーとランニングプレーによる連続攻撃時間の合計。

※本研究ではパスプレーとランニングプレーによる連続攻撃を以下のように設定した。

i. スクラム

ボールがスクラム（反則などがあつた場合に、両チームのフォワードプレーヤー16人によって形成される）から出た瞬間からプレーが中断される（レフリーの笛が吹かれる、トライを取る）か、もしくはボールがキックされる、あるいはターンオーバー（攻撃権が移ること）されるまで。

ii. ラインアウト

ボールがラインアウト（ボールがタッチラインから出た場合、ラインアウトによって再開する）から出た瞬間からプレーが中断される（レフリーの笛が吹かれる、トライを取る）か、もしくはボールがキックされる、あるいはターンオーバーされるまで。

iii. 相手キックからの攻撃

相手キックをキャッチした瞬間からプレーが中断される（レフリーの笛が吹かれる、トライを取る）か、もしくはボールがキックされる、あるいはターンオーバーされるまで。

iv. ペナルティーキック、フリーキックからの攻撃

タップキック（ペナルティーキック、フリーキックからのプレーの再開時には、ボールを軽くキックしなければならない）した瞬間からプレーが中断される（レフリーの笛が吹かれる、トライを取る）か、もしくはボールがキックされる、あるいはターンオーバーされるまで。

* 本研究において、インプレータイムを用いずにパスとランニングによるプレータイムとしたのは、ボールがパスプレーおよびランニングプレーによって動かされている状態に特化した連続攻撃を対象にしたからである。

3) 結末・パスプレーとランニングプレーにおける連続攻撃が中断したときに、連続攻撃中断の原因を、相手

の反則によるペナルティーキック(以下 PK とする)獲得、ラックパイルアップ(ラックの状態が動かなくなる)、ラック内での相手ノックオン(ボールを前に落とすこと)などによるスクラム獲得、自チームの反則による被 PK 獲得(相手チームに PK が与えられること)、被ターンオーバー(相手にボールを奪われること)、モールパイルアップ(モールの状態が動かなくなる)、ラック内での自チームのノックオンなどによる被スクラム獲得(相手チームボールのスクラムになること)、タッチ(ボールキャリアがタッチラインをこえること)に分類した。プレー再開時に、PK 獲得とスクラム獲得を攻撃権獲得とし、被 PK 獲得、被ターンオーバー、被スクラム獲得およびタッチを被攻撃権獲得とした。

* ゲームの各数値の計測にあたっては、著者とラグビーの専門コーチ2名で行った。

A-3. 結果と考察

表1、表2は、3ゲーム分のチーム別連続攻撃回数、合計と攻撃権保有時間の合計をそれぞれ表したものである。連続攻撃回数の合計および、攻撃権保持時間の合計において、勝利チームである関東学院大学が勝っているのは1ゲームのみで、ほか2ゲームではいずれも下回っていた。

このことから、この3ゲームに限っていえば、連続攻撃回数および攻撃権保有時間が相手より上回っていることが、必ずしも、勝利するための条件でないことがわかった。

表1. 連続攻撃回数の合計

	勝敗	合計
関学	勝	38
法政	敗	44
関学	勝	40
法政	敗	29
関学	勝	33
早大	敗	46

単位：回

表2. 攻撃権保有時間の合計

	勝敗	合計
関学	勝	549.9
法政	敗	709.2
関学	勝	802.3
法政	敗	472.2
関学	勝	727.9
早大	敗	875.9

単位：秒

表3は、3ゲーム分のチーム別結果を表したものである。全ての結果の中から、攻撃権獲得(PK獲得とスクラム獲得)と被攻撃権獲得(被PK獲得、被ターンオーバー、被スクラム獲得およびタッチ)の確率を出した。攻撃権獲得の確率は、リーグ戦、準決勝、決勝といずれも関東学院大学が上回っていた。

表3. スリッダウンラック時に限定した連続攻撃中断時の攻撃権獲得と被攻撃権獲得

関学	攻撃権獲得	53.7%
	被攻撃権獲得	45.9%
法政	攻撃権獲得	45.3%
	被攻撃権獲得	54.3%
関学	攻撃権獲得	71.4%
	被攻撃権獲得	28.5%
法政	攻撃権獲得	37.5%
	被攻撃権獲得	62.4%
関学	攻撃権獲得	64.2%
	被攻撃権獲得	35.5%
早大	攻撃権獲得	44.0%
	被攻撃権獲得	56.0%

単位：%

A-4. まとめ

以上の結果から、勝つためのひとつの条件のように言われていた、「如何に連続して攻撃するか」、「攻撃権の保有時間を相手より長く保つか」ということが必ずしも勝利に結びつく要因ではなく、むしろ、連続攻撃の結末で攻撃権を得ていることがゲームを有利に進める要因ではないかと考えられた。

研究 B. 「2002 年度仙台大学ラグビー部春シーズンのゲームを中心に」

B-1. 目的

研究 A では、「如何に連続して攻撃するか」、「攻撃権の保有時間を相手より長く保つか」ということが必ずしも勝利の要因ではなく、むしろ、連続攻撃の結末で攻撃権を得ていることが有利にゲームを進める要因ではないかという発見があった。

ここでは、仙台大学ラグビー部を対象として、研究 A と同様の知見が得られるかを明らかにし、実際のゲームにおいてパフォーマンスの向上を期待できるようなトレーニングを立案することを目的とする。

B-2. 方法

(1) 対象としたチーム

春シーズンでの 2002 年度仙台大学(以下、仙台大とする)ラグビー部

(2) 対象としたゲーム

2002年6月23日対東北福祉大学(以下、福祉大とする)戦

仙台大[14(2T2G) - 24(3T3G2PG)]福祉大
2002年7月7日対東北学院大学(以下、学院大とする)戦

仙台大[22(4T1G) - 31(5T3G)]学院大

* 対象としたプレーおよび、分析事項は研究Aと同じ。

B-3 結果と考察

表1, 2は、2ゲーム分のチーム別連続攻撃回数の合計と攻撃権保有時間の合計をそれぞれ表したものである。対東北福祉大学戦において、連続攻撃回数の合計では、勝利チームである東北福祉大学が下回っている。攻撃権保有時間の合計においては、東北福祉大学が上回っている。

次に、対東北学院大学戦において、連続攻撃回数の合計では、勝利チームである東北学院大学が上回っている。攻撃権保有時間の合計においては、東北学院大学が上回っている。ここでも勝利チームが連続攻撃の回数、攻撃権の保有時間において必ずしも相手を上回っていないことがわかる。

表1. 連続攻撃回数の合計

	勝敗	合計
仙台大	勝	37
福祉大	敗	35
仙台大	勝	25
学院大	敗	38

単位：回

表2. 攻撃権保有時間の合計

	勝敗	合計
仙台大	勝	380.9
福祉大	敗	630.7
仙台大	勝	424.5
学院大	敗	624.1

単位：秒

表3は、2ゲーム分のチーム別結末を表したものである。全ての結末の中から、攻撃権獲得(PK獲得とスクラム獲得)と被攻撃権獲得(被PK獲得、被ターンオーバー、被スクラム獲得およびタッチ)の確率を出した。攻撃権獲得の確率は、2ゲームいずれも勝利チームが上回っていた。

表3. スリップダウンラック時に限定した連続攻撃中断時の攻撃権獲得と被攻撃権獲得

チーム	攻撃権獲得と被攻撃権獲得	
	攻撃権獲得	被攻撃権獲得
仙台大	60.0%	40.0%
	61.4%	38.2%
福祉大	22.2%	77.7%
	58.3%	41.3%
学院大		

単位：%

B-4. まとめ

研究Aよりスリップダウンラックに限定した連続攻撃の結末で攻撃権を得ていることが有利にゲームを進める要因ではないかという結論が得られ、ここでも同様の結果が得られた。

連続攻撃中にスリップダウンラックが多く用いられているということを加えて考えると、スリップダウンラックのスキルアップを目的としたトレーニングが、実際のゲームにおいてパフォーマンスを向上させると考えられる。

第4章

研究II 連続攻撃向上のためのコーチングに関する研究
-スリップダウンラックの技術向上を目指して-
研究C. 「VTRを用いたトレーニングとグラウンドでの動作向上練習の処方とその効果」

C-1. 目的

研究A, Bの結果から、スリップダウンラックのスキルアップが、連続攻撃の結末でトライをあげる以外に攻撃権を失わない重要な要素となる可能性が示された。したがって、スリップダウンラックのスキルアップを狙いとして、実際に仙台大学ラグビー部をトレーニングの対象とし、そのトレーニング効果を検証することとした。ここでは、スリップダウンラックのために必要なスキルの中から、ボールキャリアーがヒット(相手ディフェンスとコンタクトすること)してからボールをリリースするまでの、一連のボールコントロールおよびボディコントロールに着目し、そのスキルを向上させるため、VTRを用いた認知的トレーニングと動作向上練習を行うこととした。VTRを用いた認知的トレーニングについて猪俣ら⁹⁾は、「VTRを利用したコミュニケーショントレーニングが、共同プレーを効果的に展開する能力を高める効果がある」と報告し、中川ら¹⁰⁾は「VTRトレーニングは、総じてプレーヤーの状況判断の的確度を高め、ペア(グループ)間の判断の一致度を高める効果がある」と報告している。本研究では、トレーニングの対象を個人に限定し、スリップダウンラックの理想とする動作と、

各自の実際の動作をVTRで見ることにより、課題を明らかにすることを狙いとしたりした。またVTRを用いた認知的トレーニングと、グラウンドでの動作向上練習を併用し効果を上げようとした。

また、トレーニング後のゲームを研究A、Bと同様の手法で分析し、「連続攻撃の結末がゲームの勝敗に大きな影響を及ぼしている」という、研究A、Bから得られた知見を検証することも併せて目的とした。

C-2. 方法

(1) 対象としたチーム

2002年度仙台大学ラグビー部27人を対象とした。

(2) 対象としたスキル

スリップダウンラックにおけるボールキャリアーの一連の動作

(3) 対象としたゲーム

研究Bで用いた2ゲームおよび、秋シーズンにおける2ゲーム

2002年10月20日対東北学院大学戦

仙台大[5(1T)-46(7T4G1PG)]学院大

2002年10月27日対東北福祉大学戦

仙台大[27(4T2G1PG)-15(3T)]福祉大

(4) 研究の手順

- i) 研究の対象となるスキルの春シーズンのゲームにおける習熟度を数値化する(研究Bと同じ2ゲームから)。
- ii) VTRを用いた認知的トレーニングおよび、グラウンドでの動作向上練習を実際に行う。
- iii) トレーニングの効果が秋シーズンにおいて適切に発揮され、研究の対象となるスキルの習熟度が向上したかを検証する。
- iv) 研究A、Bと同じ手法でトレーニング後のゲームを分析、検証する。

(5) VTRを用いた認知的トレーニングの実地

i) 期間

春シーズンのゲームが全て終了した時点から夏合宿が始まる前、夏合宿中、シーズン直前と三期に分け、各二回ずつ計六回行う。

ii) 課題とした映像

春シーズン、夏合宿のゲーム、およびスリップダウンラックに関する練習をビデオに撮り、研究で対象としているスキルを編集、三期あるビデオトレーニングのビデオ

はそれぞれ違う映像から編集し、五分程度とした。内容としては、研究で対象としているスキルを理想的に実行できているものと、明らかに実行できていないものとを両方入れ、「良い例」、「悪い例」とが両方提示できるようにした。そのほかに社会人トップチームのゲームからも、研究で対象としているスキルの「良い例」として提示した。モデルとなった画像の抽出にあたっては、ラグビーの指導者2名の協議によって行った。

iii) 方法

練習前に仙台大学ラグビー部のプレーヤーを一室に集めビデオを見せた。ビデオトレーニングの時間は、実際にビデオを見せるほか、口頭での説明、スロー再生しながらの動作の確認など、全部で十分程度とした。ビデオトレーニング後は、実際にグラウンドで対象とするスキルのトレーニングを行った。

C-3. 結果 I

トレーニング前(春シーズンのゲーム)と後(秋シーズンのゲーム)とで、対象としたスキルの習熟度を比較研究の対象となるスキルの習熟度を数値化するための方法として、四つの項目を用意した。はじめの二項目は、ボディーコントロールおよびボールコントロールで、ボールキャリアーの動作そのものに関することとし、残り二項目は、ダウン(ボールキャリアーが意図的に寝ること)およびリリースのタイミングが的確であるかというボールキャリアーの判断に関することとした。以上の項目を、ゲーム中の全てのスリップダウンラックにおいて、それぞれA、B、Cの三段階(A:非常にうまくできた、B:できた、C:全くできなかった)で評価した。評価にあたっては、著者の主観的評価に加え、ラグビーの専門コーチ一人にお願いした。

春シーズンと秋シーズンの評価をそれぞれの2ゲームの平均値で比べてみると、ボディーコントロール、ボールコントロール、ダウン、リリースと、いずれの項目においても、評価Aは、春シーズンに比べ秋シーズンのほうが割合が高くなっていった。評価B、Cにおいては、春シーズンに比べ秋シーズンのほうが割合が低くなっていった。このことはスリップダウンラックにおけるボールキャリアーのボールコントロールおよびボディーコントロールのスキル、ダウン、リリースの判断が、VTRを用いた認知的トレーニングと動作練習によって向上したことを明らかに示している。

表 1. 春シーズンにおける 2 ゲーム

春シーズン	評価	ボディークontrol	ボールコントロール	ダウン	リリース
2 ゲームの平均 (67 回中)	A	5.5(8.2%)	9.5(14.1%)	4.5(6.7%)	11.5(17.1%)
	B	31.5(47.0%)	38(56.7%)	36.5(54.5%)	36.5(54.5%)
	C	30(44.7%)	19.5(29.1%)	26(38.8%)	19(28.3%)

単位：回

表 2. 秋シーズンにおける 2 ゲーム

秋シーズン	評価	ボディークontrol	ボールコントロール	ダウン	リリース
2 ゲームの平均 (51 回中)	A	21.5(42.1%)	27.5(53.9%)	21(41.1%)	27(52.9%)
	B	18(35.2%)	13(25.4%)	18.5(36.2%)	11.5(22.5%)
	C	11.5(22.5%)	10.5(20.5%)	11.5(22.5%)	12.5(24.5%)

単位：回

C-4. 結果II トレーニング後（秋シーズン）のゲーム分析の結果

表 3, 4 は, 2 ゲーム分のチーム別連続攻撃回数の合計と攻撃権保有時間の合計をそれぞれ表したものである。対東北学院大学戦において, 連続攻撃回数と攻撃権保有時間のいずれにおいても, 勝利チームである東北学院大学のほうが上回っていた。また, 対東北福祉大戦においては, 連続攻撃回数と攻撃権保有時間のいずれにおいても, 勝利チームである仙台大学のほうが下回っていた。ここでも勝利チームが連続攻撃の頻度, 攻撃権の保有時間において必ずしも相手を上回っていないことがわかる。

表 3. 連続攻撃回数の合計

	勝敗	合計
仙台大	勝	23
学院大	敗	53
仙台大	勝	35
福祉大	敗	56

単位：回

表 4. 攻撃権保有時間の合計

	勝敗	合計
仙台大	勝	291.8
学院大	敗	803.9
仙台大	勝	404.8
福祉大	敗	1006.9

単位：秒

表 5 は, 2 ゲーム分のチーム別結末を表したものである。全ての結末の中から, 攻撃権獲得 (PK 獲得とスクラム獲得) と被攻撃権獲得 (被 PK 獲得, 被ターンオーバー, 被スクラム獲得およびタッチ) の確率を出した。攻撃権獲得の確率は, 2 ゲームいずれも勝利チームが上回っていた。

表 5. スリップダウンラック時に限定した連続攻撃中断時の

攻撃権獲得と被攻撃権獲得

仙台大	攻撃権獲得	28.4%
	被攻撃権獲得	71.2%
学院大	攻撃権獲得	71.3%
	被攻撃権獲得	28.5%
仙台大	攻撃権獲得	46.0%
	被攻撃権獲得	53.6%
福祉大	攻撃権獲得	43.7%
	被攻撃権獲得	56.1%

単位：%

C-5. まとめ

本研究では VTR を用いた認知的トレーニングと動作向上練習によってボールキャリアーのスキルを向上させることを試みた。その結果, ボールキャリアーのスキルに明らかな向上が見られた。しかしながら, そのことが即スリップダウンラックの向上にはつながらなかった。

第 5 章

研究全体のまとめと課題

1. 連続攻撃の結末がゲームの勝敗に与える影響

攻撃の継続によって, 攻撃回数で相手チームを上回ることや, 相手チームよりボール保有時間を長く持つことが, 必ずしも勝利をおさめるための条件ではなく, スリップダウンラック時に限定した連続攻撃中断時の攻撃権の保持率が相手チームより高いことが, ゲームで勝つための重要な条件であるという結論に至った。

今後, 本研究で用いたゲーム以外でも同等のことがいえるか検証していく必要がある。

2. VTR を用いた認知的トレーニングと動作向上練習がスリップダウンラックの動作と判断の向上に与える影響

VTR を用いた認知的トレーニングと動作向上練習によ

って、スリップダウンラック時のボールキャリアーの動作や判断に向上がみられた。しかし、そのことだけでスリップダウンラックのスキルを向上させるには不十分であった。

今後の課題として、ボールキャリアーの動作や判断だけでなく、二人目以降のサポートプレイヤーの動作や判断も含めてトレーニングしていく必要があると考えられる。

文献・資料

- INTERNATIONAL RUGBY BOARD 1999
CONFERENCE ON THE GAME CONFERENCE
HANDBOOK : THE GAME IN 1999, Produced by
Hyder Rugby Index, Center for Performance
Analysis, University of Wales Institute, Cardiff
真下昇, 河野一郎, 勝田隆, 平尾誠二, 「インターナショナルラグビー
-ボード'会議報告」, RUGBY FOOTBALL, 日本ラグビー
フットボール協会, VOL. 45・6, p18, 1996
村上純, 下園博信, 勝田隆, 河野一郎: 「パシフィックリ
ム選手権におけるゲーム様相の比較~98・99年の日本
代表のゲームについて」, ラグビー科学研究-1999
VOL. 11- p64
村上純, 下園博信, 勝田隆, 佐々木康, 古川拓生, 河野
一郎: 国内の社会人, 大学及びSuper12におけるゲー
ム分析-プレー時間からの検討-, ラグビー科学研究

-2001 VOL. 13- p45

- ラグビーマガジン 1997. 8. No294. p106 (株) ベー
スボールマガジン社
日本ラグビーフットボール協会強化推進本部 (1998) 楢
円進化論. (株)ベースボールマガジン社. p107
財団法人日本ラグビーフットボール協会 (2002) 競技規
則. (株)ダイワクリエイト
勝田隆, 「第4回ワールドカップを振り返って」, 日本ラ
グビーフットボール協会トップチームコーチ会議資料,
日本ラグビーフットボール協会, 2000
猪俣公宏, 小山哲, 荒木雅信, 中川昭, 武田徹, 小山哲
夫, 兄井彰, 伊藤友記, 浅野幹也, 宍倉保雄, 石倉忠
夫, 工藤和俊, 栗木一博, 岩佐美喜子, 高妻容一, 吉
井泉, ハンドボールにおける認知的トレーニングの効果,
平成4年度日本オリンピック委員会スポーツ医・
科学研究報告-No. III. チームスポーツのメンタル
マネジメントに関する研究-第3報-
中川昭, 勝田隆, 栗木一博, 天野和彦, 養田圭二, 飯沼
健, 兄井彰, 高校ラグビープレーヤーに対する認知的
トレーニングの効果, 平成5年度日本オリンピック委
員会スポーツ医・科学研究報告-No. III. ジュニア期
のメンタルトレーニングに関する研究-第3報-, 4
-9.1994
注) 2002年日本体育協会公認A級コーチ研修会ラグビ
ー専門実技研修会より