

映像分析「自陣からアタックの有効性について」

早稲田大学ラグビー部 中竹竜二

ゲーム素材：2006 年度関東大学ラグビー対抗戦 早稲田大学 対 明治大学

データ：6 シーン

0020：KO からノータッチキック M タッチ

1235：KO からのノータッチキック W タッチ

3015：KO からの BOX キック トライ

0340：M キックからのノータッチ

0420：TO からのノータッチ

2513：M の LOTO からのノータッチ

分析

<ゲームの前提条件>

明治戦のゲームプランは、明治の得意とするラインアウトからのモールの数を少なくするため、早稲田自陣からでも安易なタッチキックを避け、ボールを大きく動かすことを第一目標にした。

分析 1 . のシーンは明治キックオフからの早稲田アタックを整理した。

(1) はファーストキックオフ、22 m ライン付近でキャッチしたボールを早稲田がラックにして、スタンドフからまっすぐロングハイパント。キック処理した明治のセンターを倒しラックに。ラックから出たボールを明治がオープンキック。早稲田陣内の22 m 付近でタッチ。結果的に蹴り負ける。

早稲田の反省として、オープンキックに対するフィールドディングが遅かった。特に、フルバックとウイングの戻りを次のプレイで修正することが求められた。

(2) は、 と似たシチュエーション。ロングハイパンとではなく、意図的なロングノーキック。明治ウイングはフルバックにパスで回してからそのままと同じところにオープンキック。これに対して、 の反省を踏まえた早稲田フルバックはキックボールをすばやく処理し、弾道の低いキックで明治22 m 付近でのタッチを割る。結果的に蹴り勝った。 は、 の反省を踏まえて、対応できたよい例といえる。

(3) はこのゲームで一番よいトライ。キックオフレシーブからモール、ボックスキックを行い激しいチェイスでターンオーバーし、左に大きく展開。ウイングを使

って5 mラインまでボールを運んでできたラックから一度 FW でタテをついて、すばやくラックをつくり、右の順目の広いスペースに深いところからオープンに展開し、トライ。まさに理想的な自陣からの連続プレイによるトライといえる。

分析2 . のシーンは、早稲田陣内にターンオーバーからのアタックを整理した。

(4) は早稲田陣ゴール前で、明治がラインアタックからゴロパントをしたボールをキャッチした早稲田フルバックが、あえてノータッチのキックをけり、カウンターしてきた明治を仕留めて結果的に明治の PK を導いたシーン。PK からも速攻を仕掛けビッグゲインした。明治に不利な状況でカウンターアタックをさせてボールゲインに成功した良い例といえる。

(5) は早稲田ラインアタック中に、明治にインターセプトされたあとのラックでターンオーバーをした後、あえて、オープンにロングキックをしたシーン。明治フルバックは背中を越されカウンターに生けない状況を作り、結局、明治はタッチに蹴りだす。こうしたタッチにきらないゲームプランが明治 FW を走らせ、早稲田 FW は優位に立てたといえる。

(6) は早稲田陣内の明治ラインアウトをターンオーバーして、ロングキック。明治のウイングはボックスキックをしたが、早稲田が確保し、オープン展開。明治は、最初のブレイクダウンで反則を犯し、結果的に早稲田ボールの PK で早稲田はチャンスをつかんだ。

<まとめ>

自陣からのアタックを整理しまとめることによって、選手たちはグッドイメージとバッドイメージを容易に共有できる。また、何度も繰り返し見ることが比較的簡単にできるため、一人ひとりの役割がより明確に指導できるツールであることがわかった。