

## ラグビーフットボールの試合において相手陣 22m 内でのプレーが 勝敗に与える影響について

中本光彦<sup>1)</sup>, 早坂一成<sup>2)</sup>, 高田正義<sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>中京大学 スポーツ科学部

<sup>2)</sup>名古屋学院大学 スポーツ健康学部

<sup>3)</sup>愛知学院大学 心身科学部

キーワード: 陣地, 相手陣, 戦術, ラグビーフットボール

### 【要 旨】

本研究の目的はラグビーフットボールの試合において相手陣 22m 内でのプレーが勝敗に与える影響を明らかにすることであった。日本ラグビートップリーグ 2011-12 より 8 試合、同じく 2012-13 より 8 試合の計 16 試合を対象として、相手陣でのセットプレーのデータを採取した。それらから「相手陣でのマイボールセットプレー数」、「相手陣でのマイボールセットプレーの種類」、「相手陣でのマイボールセットプレーが生起した原因となるプレー」、「相手陣でのマイボールセットプレーからの得点チャンスが終了した原因」を勝利チーム群と敗者チーム群に分類し比較検討した。主な結果は以下のとおりである。

1. 相手陣でのセットプレーの種類について、勝利チーム群と敗者チーム群双方においてラインアウトの割合が高い。
2. 相手陣でのマイボールセットプレーが生起した原因となるプレーにおいては、勝利チーム群の方が相手のミスやタッチにより生起した割合が高い。また、両軍とも PK を得ることによって生起した割合が高い。
3. 相手陣でのマイボールセットプレーからの得点チャンスが終了した原因においては、勝利チーム群の方がトライの割合が高い。また、敗者チーム群ではブレイクダウンターンオーバーと被 PK の割合が高い。

スポーツパフォーマンス研究, 6, 62-69, 2014 年, 受付日:2013 年 8 月 9 日, 受理日:2014 年 3 月 31 日

責任著者:中本光彦〒470-0393 愛知県豊田市貝津町床立 101 中京大学スポーツ科学部事務室内

nakamom@sass.chukyo-u.ac.jp632-0071

\*\*\*\*\*

**Effects of play within 22 meters of the opposition's goal line  
on winning and losing in rugby football**

Nakamoto Mitsuhiko<sup>1)</sup>, Hayasaka Kazunari<sup>2)</sup>, Takada Masayoshi<sup>3)</sup>

1) Chukyo University

2) Nagoya Gakuin University

3) Aichi Gakuin University

Key Words: territory, opponent's area, strategy, Rugby football

**[Abstract]**

The present study aimed to clarify the effect of playing within 22 meters of the opposition's goal line on winning and losing in rugby football. Data on set plays made in the opposition's territory were obtained from the results of Japan Rugby Top League matches, including 8 matches from 2011-2012 and 16 matches from 2012-2013. The data were sorted, and the winning and losing sides compared in terms of the number of "my ball" set plays in the opposition's territory, type of "my ball" set plays in the opposition's territory, plays caused by "my ball" set plays in the opposition's territory, and causes of losing the chance to score in "my ball" set plays in the opposition's territory. The major findings were as follows.

(1) Line outs were the most common type of set play in the opposition's territory for both the winning and losing sides.

(2) Analysis of the play caused by set plays in the opposition's territory suggested that the winning sides' rates were higher due to the opposition's mistakes and the ball going into touch. Also both the winning and losing sides had a high rate of set plays because of obtaining penalty kicks.

(3) The analysis of the causes of losing the chance to score from "my ball" set plays in the opposition's territory indicated that the winning sides had a higher rate of tries from "my ball" set plays in the opposition's territory, whereas the losing sides had higher rates of break-through turnovers and incurring penalty kicks.

## I. 緒言

ラグビーフットボール(以下ラグビー)において、「相手陣」は相手チームのゴールラインに近い位置、「自陣」とは自チームのゴールラインに近い位置のことを表現されることが通例である。「相手陣で試合をすすめる」という戦術は多くのチームで用いられる戦術であり、これは陣地を獲得し、前進することによって得点機会を増やし、失点機会を減らすという基本的な戦術の一つとして位置づけられている。この戦術はラグビーの試合において常道とされている。実際の試合中にも指導者や選手の間で「陣地を取れ」、「相手陣に行こう」とコミュニケーションがとられることが多い。試合後の指導者のレビューにおいても「相手陣でプレーできなかったことが敗因である。」といった内容が挙げられることがある。得点分析に関する先行研究においては相手陣を起点とする攻撃の方が、中盤や自陣を起点とする攻撃よりも得点率が高いという報告(佐々木ほか, 2007)や勝敗と得点する時間帯や方法の関係に注目した研究(中川ほか, 2004, 2005)(中本・中川, 2002)は見られる。しかしながら、筆者の知る限り自陣脱出方法や、相手陣で試合を進めるための具体的な方法やその効果を報告したものは見当たらない。つまり、「陣地を獲得し、相手陣でプレーすること」が重要であると考えられているが具体的な方法や効果は確立されていないのが現状であると考えられる。よってゲームで用いられる陣地戦術を系統立て、その効果を明らかにすることは有用であるといえる。そこで本研究は、相手陣におけるセットプレーに注目し、セットプレー生起から終了までを分析する。これにより、ラグビーの試合において相手陣でプレーをすすめることの意義を明らかにすることを目的とする。

## II. 方法

本研究では陣地戦術と勝敗についての関係を明らかにするために、勝利チーム(以下、勝利チーム群)と敗者チーム(以下、敗者チーム群)に区分してデータを採取した。下記に示す項目に対し勝利チーム群、敗者チーム群で各々総数と百分率を求め、比較検討した。

### 1. 調査対象

日本ラグビートップリーグ 2011-12 より 8 試合、同じく 2012-13 より 8 試合の計 16 試合を対象とした。異なる 2 シーズンから標本となる試合を抽出した理由は 1 シーズンのみのデータの場合は戦術のトレンド等から結果に偏りが出る可能性があると考えたからである。2011 年から 2013 年は、大きなルール変更がなされなかったため対象として適切であると考えられる。対象とされた試合は無作為に選出され、陣地戦術が勝敗に及ぼす影響を調べるためには得点差が大きい試合はデータとして適切でないと判断し、最終得点差が 15 点差以内の試合のみを対象とした。

### 2. 調査方法

日本ラグビートップリーグの試合については地上波、スカイパーフェクト TV で放送された試合を録画してデータを採取した。映像編集ソフトには game breaker(フィットネスアポロ)を使用した。試合

の映像を繰り返し再生し各項目をカウントした。カウントはラグビー指導歴 13 年の第一著者と、中京大学体育学部のラグビーフットボールコーチングゼミナールに参加する大学生 2 人との 3 人で行った。

### 3. 調査内容

本研究では、相手陣に侵入する方法と、進入した後のプレーを調査するため、相手チームのゴールラインから相手チーム陣地の 22m ラインまでの間を相手陣と定義した。また、投入権のないセットプレーは意図的に生起させやすく、さらにその後の展開をコントロールしづらいと考えられることから投入権のあるセットプレー（以下、マイボールセットプレーと記載）を本研究の対象とした。

本研究では、対象とした試合から、相手陣で生起したマイボールセットプレーとペナルティキック（以下、PK）からの速攻とフリーキック（以下、FK）からの速攻を全て抽出した。それらから、①「相手陣でのマイボールセットプレー数」②「相手陣でのマイボールセットプレーの種類」③「相手陣でのマイボールセットプレーが生起した原因となるプレー」④「相手陣でのマイボールセットプレーからの得点チャンスが終了した原因」を記録した。④「相手陣でのマイボールセットプレーからの得点チャンスが終了した原因」は相手陣 22m よりも自陣側での相手に投入権のあるセットプレーが生起する原因となったプレーと定義した。①「相手陣でのマイボールセットプレー数」は 1 試合あたりの平均回数も算出した。②「相手陣でのマイボールセットプレーの種類」は、スクラム、ラインアウト、PK からの速攻、FK からの速攻の 4 つに分類した。③「相手陣でのマイボールセットプレーが生起した原因となるプレー」は PK を得る、FK を得る、相手のハンドリングエラー、相手のタッチキック、アンプレアブル<sup>注 3)</sup>の 5 つに分類した。④「相手陣でのマイボールセットプレーからの得点チャンスが終了した原因」はトライ、ペナルティゴール（以下、PG）、被トライ、ハンドリングエラー、被ブレイクダウン<sup>注 1)</sup>ターンオーバー、被 PK の 6 つに分類した。また、本研究では速攻を反則が起こってから 5 秒以内にタップキックでプレーを再開した場合と定義した。

## III. 結果

### 1. 相手陣でのマイボールセットプレー

表 1 に相手陣でのマイボールセットプレー数を示す。勝利チーム群は 49 回、敗者チーム群は 58 回であった。一試合あたりの平均回数は勝利チーム群は約 3.1 回、敗者チーム群は約 3.6 回であった。

表 1 相手陣でのマイボールセットプレー数

	勝利チーム群	敗者チーム群
相手陣でのマイボールセットプレー数(1 試合平均)	49(3.1)	58(3.6)

2. 相手陣でのマイボールセットプレーの種類

表 2 に「相手陣でのマイボールセットプレーの種類」を示す。勝利チーム群ではスクラムが 12 回 (24.5%)、ラインアウトが 37 回 (75.5%)、PK からの速攻が 0 回 (0%)、FK からの速攻が 0 回 (0%) であった。敗者チーム群ではスクラムが 13 回 (22.4%)、ラインアウトが 41 回 (70.7%)、PK からの速攻が 4 回 (6.9%)、FK からの速攻が 0 回 (0%) であった。

表 2 相手陣でのマイボールセットプレーの種類

	勝利チーム群		敗者チーム群	
	n	割合	n	割合
スクラム	12	24.5%	13	22.4%
ラインアウト	37	75.5%	41	70.7%
PK からの速攻	0	0%	4	6.9%
FK からの速攻	0	0%	0	0%

3. 相手陣でのマイボールセットプレーが生じた原因となるプレー

表 3 に「相手陣でのマイボールセットプレーが生じた原因となるプレー」を示す。勝利チーム群では PK を得るが 33 回 (67.3%)、FK を得るが 0 回 (0%)、相手のハンドリングエラーが 8 回 (16.3%)、相手のタッチが 8 回 (16.3%)、アンプレアブルが 0 回 (0%) であった。敗者チーム群では PK を得るが 43 回 (74.1%)、FK を得るが 0 回 (0%)、相手のハンドリングエラーが 5 回 (8.6%)、相手のタッチが 6 回 (10.3%)、アンプレアブルが 4 回 (6.9%) であった。

表 3 相手陣でのマイボールセットプレーが生じた原因となるプレー

	勝利チーム群		敗者チーム群	
	n	割合	n	割合
PK を得る	33	67.3%	43	74.1%
FK を得る	0	0%	0	0%
相手のハンドリングエラー	8	16.3%	5	8.6%
相手のタッチ	8	16.3%	6	10.3%
アンプレアブル	0	0%	4	7%

4. 相手陣でのマイボールセットプレーからの得点チャンスが終了した原因

表 4 に「相手陣でのマイボールセットプレーからの得点チャンスが終了した原因」を示す。勝利チーム群ではトライが 27 回 (55.1%)、PG が 0 回 (0%)、被トライが 0 回 (0%)、ハンドリングエラーが 10 回 (20.4%)、被ブレイクダウンターンオーバーが 8 回 (16.3%)、被 PK が 4 回 (8.2%) であった。

敗者チーム群ではトライが 21 回 (36.2%)、PG が 1 回 (1.7%)、被トライが 2 回 (3.4%)、ハンドリングエラーが 8 回 (13.4%)、被ブレイクダウンターンオーバーが 12 回 (20.7%)、被 PK が 8 回 (13.8%) であった。

表 4 相手陣でのマイボールセットプレーからの得点チャンスが終了した原因

	勝利チーム群		敗者チーム群	
	n	割合	n	割合
トライ	27	55.1%	21	36.2%
PG	0	0%	1	1.7%
被トライ	0	0%	2	3.4%
ハンドリングエラー	10	20.4%	8	13.8%
ブレイクダウンターンオーバー	8	16.3%	12	20.7%
被 PK	4	8.2%	8	13.8%

#### IV. 考察

本研究の目的は、相手陣でのセットプレーの生起から終了までを分析することにより、相手陣でプレーすることの意義を明らかにすることである。

敗者チーム群の方が相手陣でのマイボールセットプレーの総数が多かったことは、興味深い結果であった。最終的な得点が少ない敗者チーム群はチャンスと考えられる相手陣でのマイボールセットプレーは少ないと考えるのが妥当であろう。しかし、勝利チーム群は 49 回、敗者チーム群は 58 回と大きな差ではないが逆の結果となった。これは相手陣に侵入することが必ずしも勝利に繋がらないという可能性を示唆する結果と言えるのではないだろうか。「相手陣で試合をすすめる」という一般的な戦術を支持しない結果だけに、今後更に標本を増やして検討する必要がある。また、「相手陣でのマイボールセットプレーの種類」においてラインアウトが両群において高い値を示したことで、「相手陣でのセットプレーが生起した原因となるプレー」において PK を得る割合が両群において高い数値を示した。これらは、中盤での攻防において PK を得て、タッチキックによって相手陣でのラインアウトを生起させることが多いと予測される結果といえる。PK を獲得した際に、どのような局面で、こういった反則によるものかを調査することによって相手陣への侵入する方法の一つとして明らかにすることができるのではないだろうか。また、両群ともラインアウトを起点とする攻撃が 7 割を超える割合ということが明らかとなったため、練習における時間配分や選手選考の基準などにも判断材料となるであろう。

次に「相手陣でのマイボールセットプレーが生起した原因となるプレー」において勝利チーム群は相手のハンドリングエラーと相手のタッチの項目で敗者チーム群よりもやや大きい数値を示した。この結果については勝利チーム群が相手陣でプレッシャーをかけて相手のミスを誘ったり、タッチに出したということが理由としてあげられるであろう。本研究で得られたデータでは、セットプレー別や

得失点の原因別に検討していないため推論の域に留まるが、相手陣に侵入することだけでなく、相手陣で対戦相手にプレッシャーをかけミスを誘発したり、攻撃権を奪うことが重要なのではないだろうか。これらの重要性や方法論や明らかにすることは新たな陣地戦術の構築に有用であると考えられ、今後の研究が期待される。

次に「相手陣での得点チャンスが終了した原因」においてトライが勝利チーム群で高い傾向があったこと、被ブレイクダウンターンオーバーと被 PK の項目が敗者チーム群において高い傾向があったことは想定される結果といえるであろう。勝利チーム群ではトライで終了する割合が 55.1%と高い値を示し、敗者チーム群は 36.2%に留まった。つまり、勝利チーム群は相手陣でセットプレーから攻撃した際には、より高い割合でトライを奪っており、自陣に侵入されても失点する前に攻撃権を奪いかえす割合が高く、敗者チーム群は自陣での相手に投入権のあるセットプレーから高い割合でトライを奪われ、相手陣に侵入しても得点をとる前に攻撃権を奪われる割合が高いといえる。これらの結果から、相手陣に侵入することそのものが勝利に近づくのではなく、相手陣で生起するセットプレーから得点に繋がる割合が勝利に近づく要因となりえると言い換えられよう。ラグビーのゲーム分析においてターンオーバーから随伴する得点が勝敗に影響を与えるとの研究 (sasaki et al., 2005) やキックオフ後の展開や戦術に注目した研究 (中川, 2007) (中川ほか, 2008) などが報告されているが、地域別のセットプレーからの得点や勝敗との関係に着目した先行研究は見当たらない。相手陣で得点を奪う方法や、相手陣に進入する方法、自陣でプレイすることのリスク、自陣を脱出する方法の詳細な検討が必要であると考えられ、本研究の結果を踏まえた上でこれら検討することによって陣地戦術を体系的に考察できるであろう。

今後の研究課題としては、さらに標本を増やすこと、中盤や自陣での陣地戦術との連動性を明らかとすることをより詳細に検討することが上げられると考えられる。

## V. 結論

本研究から以下の 3 点が示唆された。

1. 相手陣でのマイボールセットプレーの種類について、勝利チーム群と敗者チーム群双方においてラインアウトの割合が高い。
2. 相手陣でのマイボールセットプレーが生起した原因となるプレーにおいては、勝利チーム群の方が相手のミスやタッチにより生起した割合が高い。また、両軍とも PK を得ることによって生起した割合が高い。
3. 相手陣でのマイボールセットプレーからの得点チャンスが終了した原因においては、勝利チーム群の方がトライの割合が高い。また、敗者チーム群ではブレイクダウンターンオーバーと被 PK の割合が高い。

注1) ブレイクダウンとはタックル後に生起するラックや、モールなど密集でのプレー全般を指す。

注2) ターンオーバーとは、セットプレーの攻防、ハンドリングミスやキックのキャッチ、密集での攻防

の末、攻守が入れ替わることを指す。

注3) アンプレアブルとは密集などで互いのチームとも反則がなく、かつゲーム続行が困難な状況の際にレフリーがスクラムを命じることを指す。

## VI. 参考文献

- ・ Koh Sasaki, Jun Murakami, Hironobu Simozono, Takuo Furukawa, Masahiro Miyao, Taketosi Saito, Takumi Yamamoto, Mituyuki Nakayama, Seiji Hirao, Nobuaki Hanaoka, Takasi Katuta and ichiro Kono (2005) Defense performance Analysis of Rugby-Union; The turnover structure. Science & Football, 5: 242-246.
- ・ 中川昭 (2007) 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の検討. スポーツ方法学研究, 20(1): 15-27.
- ・ 中川 昭, 古川 拓生, 早坂 一成 (2008) 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ショートキック戦術の検討--戦術オプションの特定とその有効性について. スポーツ方法学研究, 21(2) : 105-123.
- ・ 中川昭, 中本光彦: ラグビーの試合における得点経過が勝敗に及ぼす影響 (2004). ラグビー科学研究, 16: 59-66.
- ・ 中川昭, 高橋信二, 中本光彦, 廣瀬恒平 (2005) ラグビーゲームにおける時間帯別得点に関する研究-勝敗との関連からの分析-. トレーニング科学, 17-3: 201-210.
- ・ 中本光彦, 中川昭 (2002) ラグビーの試合における得点と勝敗に関する分析研究. ラグビー科学研究, 14: 33-37.
- ・ 佐々木康, 古川拓生, 村上純, 下菌博信, 永松昌樹, 宮尾正彦, 山本巧, 渡辺一郎, 安ヶ平浩, 山下修平, 上野裕一, 勝田隆, 河野一郎 (2006) ジャパンラグビートップリーグのゲーム構造-2003-2006 縦断比較-. ラグビー科学研究, 19-1: 31-40.