

目的

本研究ではラグビーの防御力を捉える視点として、ターン・オーバー・プレーに着目し、その生起構造を分析することを目的とした。特にポジション別の生起構造に特徴があると考えられる。

方法・対象

第4回RWCにおける予選プールのゲームから、10試合を取り上げ、予選プール通過群と非通過群ごとに、生起したすべてのターン・オーバー・プレーを抽出した。考察はこの通過群と非通過群の相違という視点から進めた。分類は、発生エリア、スタート・プレー、発生チャンネル、ターンオーバーによるゲイン距離・得点、第1貢献選手(1ster)、第2貢献選手(2nder/arriver)、プレー特徴である。

結果・考察

1. ターンオーバー回数、発生エリアとスタート・プレー

通過群のターンオーバー発生数が少ない自陣エリアについてはそこにおける攻防の時間の短かさと関係すると考えられる。また通過群のカウンター・アタックからのターンオーバー数の相対的な多さが特徴的であった。

2. チャンネルごとのターンオーバー

チャンネル別のターンオーバーの生起状況は図4に示す通りであった。0-1チャンネル(FW周辺)での生起数と5チャンネル(ゲインラインの相手陣側)での生起数において通過群の優位性がみられた。

3. ターンオーバーゲインと得点

発生したターンオーバーは通過群(総数は174回)、非通過群(総数は129回)それぞれ表1に示す通りであった。表1における項目は、ターンオーバー回数(1試合平均)、ターンオーバー後の

攻撃によるゲイン(ターンオーバーゲイン:1試合合計)、平均ターンオーバーゲイン(1回のターンオーバーでのゲイン平均)、ターンオーバーに起因する点数総数(ターンオーバーポイント:トライは5点、PGは3点)、平均ターンオーバーポイント(1回のターンオーバーでの得点平均)である。特徴として通過群は、1試合平均でのターンオーバー回数が多く、一回のターンオーバーによるゲイン距離、ターンオーバーに起因する得点が比較的多い傾向があった。

4. ポジション別の比較

ポジション別にみると、FW 1・2列において通過群の優位性が観察できる。対照的にHB陣では非通過群の数が相対的に多くなっている。この解釈としては、非通過群では、HB陣が多くデフェンスせざるをえない状況が多いという視点も考えられる。通過群において、HBがデフェンスに巻き込まれることが少ないならば、前段で見たターンオーバー後の攻撃ゲイン距離の優位には、これらの選手がコミットし、それが非通過群とのターンオーバーゲイン、そしてターンオーバー得点の差となって表れているのかもしれない。

(参考:佐々木康、安ヶ平浩、勝田隆、河野一郎、「ターンオーバーの生起構造」ラグビー科学研究12、81-85、2000年7月)

表1 予選プール通過群・非通過群のターンオーバー特徴

	ターン・オーバー (回/試合)	ターンオーバー ゲイン(1試合に おける合計 m)	平均ターンオー バーゲイン (m/回)	ターンオーバー ポイント (点)	平均ターンオー バーポイント (点/回)
通過群(10チーム)	17.4(回/試合)	384.5(m)	22.3(m/回)	19.1(点)	1.09(点/回)
非通過群(10チーム)	13.0(回/試合)	199.0(m)	15.2(m/回)	4.5(点)	0.35(点/回)