

---

## ラグビーにおけるキック使用戦術に関する有効性の検証

廣瀬 恒平<sup>1)</sup>, 田中 大雄<sup>2)</sup>, 千葉 剛<sup>3)</sup>, 嶋崎 達也<sup>3)</sup>,  
安ヶ平 浩<sup>1)</sup>, 加部 恭史<sup>1)</sup>, 矢田 勝也<sup>1)</sup>

1) 国際武道大学, 2) 國學院大學, 3) 筑波大学

### Verification of effectiveness about tactics on using kick play in rugby football

Kohei HIROSE<sup>1)</sup>, Hiroo Tanaka<sup>2)</sup>, Gou Chiba<sup>3)</sup>, Tatsuya Shimazaki<sup>2)</sup>,  
Hiroshi YASUGAHIRA<sup>4)</sup>, Takashi KABE<sup>1)</sup> and Katsuya YADA<sup>1)</sup>

1) International Budo University

2) Kokugakuin University

3) University of Tsukuba

---

#### Abstract

The purpose of this study was to verify effectiveness about tactics on using kick play in I Univ. The main points of tactics on kick play were 1) using kick play at the our side, 2) in fewer phase, 3) under situation catching the kicked ball, 4) using long kick, high punt and grubber kick. As a result, it was shown that these tactics had the following effect: i) getting the territory, ii) improvement attack performance on not losing the ball, iii) improvement probability of kicking and kick chase success.

Key words : rugby football, using kick, game analysis

#### 1. 緒言

ラグビー憲章によるとラグビーはボールを持って走り、パス、キックおよびグラウンディングして、できる限り得点を多く上げることを目的としており、ゲームの原則としてボールの争奪と継続があげられている。またラグビーは陣取り合戦であると言われるように、地域獲得もまた重要な要素である。防御が発達してきたことでトライによって得点することが難しくなり、ペナルティーゴールやドロップゴールのみによって勝敗が決する

試合も増えてきている。実際にラグビーワールドカップ 1995 年および 2007 年大会の決勝では両チームともノートライに終わり、1999 年大会決勝では優勝したオーストラリアが 2 トライを奪ったものの敗れたフランスはノートライであった。また 2003 年および 2011 年大会決勝においても両チームともに 1 トライずつしか取っていない。このことからペナルティーゴールやドロップゴールが貴重な得点源となっており、これらで得点するために敵陣でプレーすることが非常に重要となっ

ていると言える。

また 2008 年に試験的に導入され、2009 年に正式採用されたルール改正の中に自陣 22m ラインよりも敵陣側からラインの自陣側にボールを持ち込み直接タッチラインの外にボールを蹴り出した場合にはダイレクトタッチとなり、蹴った位置から相手のボール投入によってゲームが再開されるというものがある。廣瀬ら 1)によると、このルール改正によって世界トップレベルにおいて攻撃におけるキックの使用率が増加し、特に自陣におけるキックそして 1 次攻撃におけるキックの使用率が増加したことを示している。またキックの使用、特にロングキックの使用が地域獲得につながることで、そしてキックを使用せずに攻撃を継続した場合には地域獲得につながっていないことから、キックの重要性が増していることを示唆している。

しかし、キックに関する先行研究にはセットプレーであるキックオフについての戦術的な研究 2)などを除くと動作分析的研究がほとんどで、特に現行ルールにおいてどのようなキック戦術や導入方法が有効であるかを調べた研究は見当たらない。そこで本研究では、筆者が所属する I 大学ラグビー部（以下「I 大学」と略す）を対象としてキックを積極的に使用する戦術を導入し、その有効性を検討する。なお I 大学は 2011 年度時点では積極的なキック使用を行っておらず、攻撃継続も織り交ぜた従来型の戦術を使用していた。そこで、ルール改正に関する調査を参考にして立案したキック戦術を I 大学にて導入し、その有効性を実験的に検証することで、キック戦術に関する知見を得ることを目的とした。

## II. 方法

### 1. キック使用に関する戦術の立案と導入

廣瀬らが行ったルール改正による影響についての調査において得られた世界トップレベルの戦術を参考に立案した。キックにはいくつかの種類があるが、その中で I 大学の攻撃におけるミスの要因となっているものについては使用を控える方針をとりながら、地域や状況に適した戦術を理論的

に構築していった。

戦術の導入については、2012 年の 4 月に資料を提示して戦術の理解と共有をはかり、春および夏の練習試合後にその試合の映像を活用してミーティングを行い、修正点などを意識させた上で練習を行い戦術の徹底を図るという流れで行った。

### 2. 立案した戦術の有効性の検証

#### 1) 標本にした試合

2011 年および 2012 年に行われた I 大学の公式戦のうち、I 大学を除く上位 4 チームとの試合の計 8 試合を標本とした。標本を上位 4 チームとの試合とした理由は、下位チームとの試合には点差が大きく開いたものもあり、これらを含めることは相応しくないと判断したためである。標本にした試合の詳細を表 1 に示した。

表1 対象とした試合

2011年			2012年		
対戦相手	最終順位	得点 - 失点	対戦相手	最終順位	得点 - 失点
KS大学	1位	21 - 31	HO大学	1位	24 - 31
KG大学	2位	3 - 41	CH大学	3位	29 - 12
BO大学	3位	19 - 26	TN大学	4位	37 - 14
TN大学	4位	19 - 38	BO大学	5位	43 - 12

#### 2) 対象とした I 大学の特性

本研究のような大学チームを対象とした事例研究では、毎年選手が入れ替わるということ考慮しなくてはならない。キックに関する戦術の有効性を検証する際に考慮しなくてはならない要点は、キックを蹴ることの多いバックスの選手構成とその選手らのキック能力であると考えられる。2011 年と 2012 年の公式戦に出場したレギュラーメンバーにおいて入れ替わったのはセンターとフルバックの 2 名であった。2012 年にメンバーに入ったセンターの選手はバックスの中でキックする役割を担っていなかったため、センター 2 名のキック能力の差については比較することはできない。フルバック 2 名のキック能力については実証的な見地からの検討は行わなかった。しかし監督・コーチとして指導に当たった筆者ら 2 名の主観的評価から、2 名のキック能力に実質的な差があるとは

考えられなかった。両名の競技歴を見ると 2011 年のフルバックは高校 3 年次県大会優勝チームのレギュラーであり I 大学においては 1 年生からレギュラーの 4 年生であったのに対し, 2012 年のフルバックは都大会でベスト 16 のチームのレギュラーで 2012 年 4 月に入部した 1 年生であり, 2012 年のフルバックの方が特段にキック能力が高いとは言えず, 大きな差はないと考えられた。

以上から, 本研究において I 大学の 2011 年と 2012 年を対象としてキックに関する戦術の有効性を検証することは, 方法上, 合理性を損なわないと判断した。

### 3) 分析項目

立案した戦術の有効性を検証するために, まず立案した戦術が遂行されていたかどうか, 次にキックおよび攻撃の精度, そして地域獲得との関連性の 3 つの観点から分析を行った。以下に分析項目の詳細を示す。

#### a. 戦術遂行に関する項目

##### ①ゾーン別キック使用率

I 大学のゾーン別の 1 次攻撃におけるキック使用率 (キックを使用した回数/各ゾーンの総 1 次攻撃数) を求めた。ゾーンはグラウンドのラインを基準に自陣ゴールラインから自陣 22m ラインを i) ゾーン 1, 自陣 22m から自陣 10m ラインを ii) ゾーン 2, 自陣 10m からハーフウェイラインを iii) ゾーン 3, ハーフウェイラインから敵陣 10m ラインを iv) ゾーン 4, 敵陣 10m から敵陣 22m ラインを v) ゾーン 5, 敵陣 22m から敵陣ゴールラインを vi) ゾーン 6 とし, ライン上は敵陣側のゾーンに含む (つまりハーフウェイラインはゾーン 4) と定義した (図 1 参照)。



図 1 ゾーン区分

##### ②攻撃回数別キック使用率

I 大学の攻撃時数別のキック使用率 (キックを使用した回数/各攻撃回数の総攻撃数) を求めた。攻撃回数はスクラムやラインアウトなどのセットプレーにおいてボールを獲得したところからラックやモールが発生するまでを 1 次攻撃, ラックやモールからボールが出て次の攻撃が始まればプラス 1 次とすると定義した。

##### ③キックボールキャッチ後のキック使用率

相手ボールのキックオフや相手の攻撃中に蹴られたボールをキャッチしたところから始まる I 大学の攻撃におけるキック使用率 (キックを使用した回数/総キックボールキャッチ数) を求めた。

##### ④種類別キック使用率

I 大学の使用したキックを i) ロングキック, ii) ハイパント, iii) オープンキック, iv) グラバーキック, v) ショートキック, の 5 つに分類して, それぞれの使用率 (各種キック回数/総キック数) を求めた (図 2 ~ 6 参照)。i) ロングキックは相手と間合いがあるところから蹴る, スクラムやラックおよびモールといった戦術的ポイントの後方への距離の長いキックである。ii) ハ

ポイントとは相手と間合いがあるところから、ポイント後方へ高く蹴り上げて競りに行き再獲得を狙うキックである。iii) オープンキックはボールを展開していく過程で相手のウィングの選手がプレッシャーをかけるために前に出てきた状況において、防御網の頭上を越えてウィングの選手の後方に蹴るキックである。このキックは相手の出方を見ながらボールを展開して前に出ていくため、相手との間合いが近いところで蹴ることが多い。iv) グラバーキックは相手と間合いがあるところから蹴る、防御網の間を転がすように蹴るキックである。v) ショートキックは防御網に向かって走り込み、間合いの近いところで防御網の後方に短いキックを蹴り上げ、自ら再獲得を狙うものである。

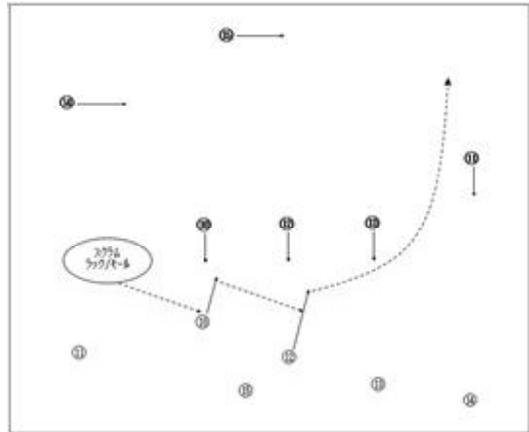


図4 オープンキック

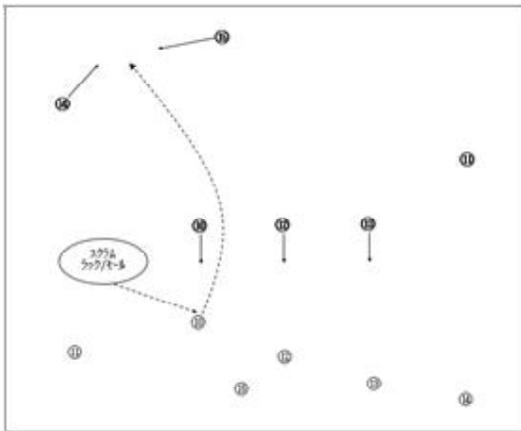


図2 ロングキック  
N.B. 相手の移動を実線、ボールの軌道を実線、キックの軌道を実線が引いていない矢印の点線、攻撃側を赤字、防衛側を赤字で示す。

図2 ロングキック

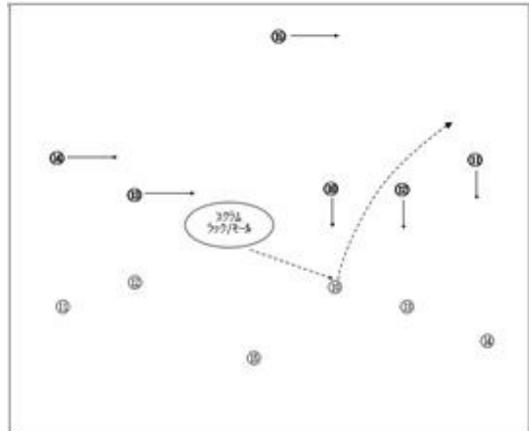


図5 グラバーキック

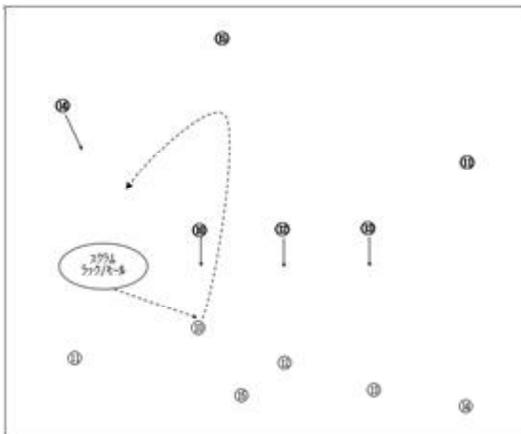


図3 ハイポイント

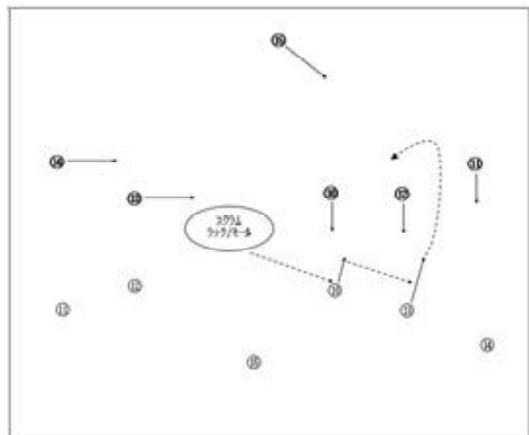


図6 ショートキック

## b. キックおよび攻撃の精度に関する項目

## ⑤キック成功率

相手にチャージつまり阻止されたキック, そしてダイレクトタッチとなったキックを失敗と定義した。またロングキックおよびオープンキックにおいては上の条件に加え, 相手にノーバウンドでキャッチされたキックを失敗と定義した。ボールをノーバウンドでキャッチするとその後カウンター攻撃へ容易に移ることができ, 蹴った側にとって脅威となるためである。ラグビーボールは楕円球で, 地面に落ちたときにどちらに転がるか予想できない。相手がボールを拾うまでの時間を長引かせるために相手が布陣していないスペースにボールを落として転がらせることが特に距離の長いキックには求められるため, このように定義した。ハイパントおよびショートキックについては空中で相手とボールを競り合うことができた場合を成功とし, 相手にノーバウンドでキャッチされたものでも失敗とはしないと定義した。ハイパントおよびショートキックは再獲得を狙ったものであり, ボール落下地点付近に蹴った選手以外も走り込んできていることから, もし相手に獲得されたとしてもそれほど脅威とはならないためであり, 競ることができたか, 競ることのできる位置にボールを落とせたかが重要な要素であると考えたからである。

以上の定義に基づき, キック成功率(キック成功数/総キック数)を求めた。

## ⑥攻撃終了状況別比率

I 大学の攻撃がどのような形で終了したかを以下の 3 つに分類して, それぞれの比率(各終了形態数/総攻撃数)を求めた。i) I 大学のトライによって終了した攻撃および相手の反則などで終了した, つまり I 大学のボール投入によるセットプレーでのプレー再開となった攻撃を I 大学がボールを保持したまま終了した攻撃「I 大学ボール」とした。ii) I 大学がキックを使用してボール保持が終了した攻撃を「I 大学キック」とした。iii) I 大学がボールを直接奪われてボール保持が終了し

た攻撃および I 大学の反則など間接的にボールを奪われて終了した攻撃を「相手ボール」とした。

## c. 地域獲得との関連性

## ⑦平均前進ゾーン数

①の基準を適用して, I 大学の攻撃が始まったゾーンを次のプレーが始まる位置のゾーンから引き, この数を前進ゾーンとして求めた。これをもとに 1 試合の平均前進ゾーン数(前進ゾーン数の合計/総攻撃数)を求めた。

## ⑧キックチェイス成功率

①の基準を適用して, I 大学がキックしたボールを相手が獲得したゾーンから相手の攻撃を止めたゾーンを引き, この数が 1 以下であった場合をキックチェイス成功と定義した。この定義に基づき, キックチェイス成功率(キックチェイス成功数/総カウンター防御数)を求めた。

## 3. データの収集方法および処理方法

分析はチームで撮影した試合の映像をパソコンに取り込み, ゲーム分析用ソフト『SportsCode』を用いて, 筆者が一人でを行った。収集したデータは, 各項目間の比率の差について『フィッシャーの正確確率法』を用いて検定した。群間で差が見られた場合には, Ryan の法による多重比較を行った。また分析項目⑦の平均前進ゾーン数については『マン・ホイットニーの U 検定』を用いて比較を行った。有意水準は  $P < .05$  としたが,  $.05 < P < .10$  にある場合も本研究のような実践的な研究においては注目すべき結果と考え, 有意傾向として示した。

## III. 結果

## 1. キック使用に関する戦術の立案

ルール改正による影響についての調査から得られた世界トップレベルにおける傾向は, i) 1 次攻撃におけるキック使用の増加, ii) ロングキックを使用した場合の前進ゾーン数の増加, iii) キックを使用しなかった場合の前進ゾーン数の減少,

であった。

2011年の公式戦終了時にI大学のキックに関する課題を検討したところ、iv)被チャージやダイレクトタッチ、そしてノーバウンドで相手にキャッチされるといったミスが特にオープンキックを使用したときやキックボールキャッチ後の攻撃時に頻発していた、v)キックを使用するかしないか、またどの種類のキックを使用するかはボールを保持しているボールキャリアーの判断に委ねていたため、ボールキャリアー個人の判断ミスによって攻撃が終了する状況が多かった、という点が挙げられた。

オープンキックは相手が前に出てこなければボールを落とす有効なスペースが発生しないため、その場合はキックせずに展開することがセオリーとされる。つまり相手の状況を観察しながらキックするかしないか、するとしたらどのスペースにボールを落とすかを判断してそれを実行しなくてはならず、非常に難易度の高いプレーと言える。また相手との間合いが近いところで蹴ることが多いためチャージされる危険性が高い。これはショートキックについても同様である。

キックボールキャッチつまりキックオフや相手のキックしたボールを獲得する場合、相手チームはI大学の攻撃を阻止するためにプレッシャーをかけてくることが多い。その近づいてくる速さとボールを持っている自分との間合いを考慮しながら、次にどこへどのようにして攻撃を仕掛けるかを判断することは容易ではない。また攻撃がうまくいかずに相手に捕まってしまった場合に味方の選手はその位置まで戻らなくてはならず、それが遅れるとボールを奪われてしまう危険もある。それに比べてキックを蹴り返すという選択は相手にボールを渡す結果になったとしても、攻撃によるミスを減らすことにつながる。

これらを考慮して、以下のようにキック使用に関する戦術を立案した。地域を獲得するためにパスもしくはランニングによる攻撃に固執することなくvi)特に自陣からの攻撃においてキックを使用していく、vii)、少ない攻撃回数からでもキック

を使用していく、viii)キックボールキャッチからの攻撃においてはボールを展開するよりもキックを使用していく、ix)使用するキックはボールを展開ながら蹴るオープンキックやショートキックではなく、ロングキックやハイパントを使用していく、連続攻撃の中で地域獲得を狙うキックとしてはグラバーキックを使用していく。こうすることでパスミスやキャッチミスまた戦術的ポイントにおいてボールを奪われる劣勢な状況に陥る前にキックを使用して地域を獲得する、そして難易度の高いと思われるキックよりもまずはロングキックやハイパントといったシンプルなキックを使用し、被チャージやダイレクトタッチなどキックに関するミスを減らすことを目指した。

## 2. 分析結果

### 1) ゾーン別キック使用率

表2にI大学のゾーン別の1次攻撃におけるキック使用率を2011年と2012年に分けて示した。これによるとゾーン1, 2, 3のキック使用率において2011年から2012年にかけて統計的に有意な増加が認められた。またゾーン間のキック使用率の差において2011年に比べて2012年はゾーン1および2の使用率が他のゾーンに比べて高い傾向が認められた。

表2 ゾーン別キック使用率の比較

	2011年	2012年	有意確率
	Mean (SD)	Mean (SD)	
ゾーン1	51 (22) %	78 (17) %	*
ゾーン2	34 (16) %	64 (9) %	**
ゾーン3	11 (14) %	38 (3) %	+
ゾーン4	20 (32) %	9 (11) %	n. s.
ゾーン5	4 (8) %	5 (10) %	n. s.
ゾーン6	0 (0) %	5 (10) %	n. s.
	ゾーン1>3, 5, 6	ゾーン1>3, 4, 5, 6	
ゾーン間の検定結果	ゾーン2>5, 6 **	ゾーン2>3, 4, 5, 6 + ****	
		ゾーン3>5, 6 **	

(\*\* : p < .01, \* : p < .05, + : p < .10, n. s. : non significant)

### 2) 攻撃回数別キック使用率

表 3 に I 大学の攻撃次数別のキック使用率を 2011 年と 2012 年に分けて示した。これによると 1 次攻撃および 3 次攻撃におけるキック使用率において 2011 年から 2012 年にかけて統計的に有意な増加が認められ、4 次以降の使用率においては有意な減少が認められた。また攻撃次数間の差において 2011 年に比べて 2012 年は 1, 2, 3 次攻撃におけるキック使用率が 4 次以降に比べて高い傾向が認められた。

表 3 攻撃次数別キック使用率の比較

	2011年	2012年	有意確率
	Mean (SD)	Mean (SD)	
1次攻撃	24 (9) %	4 (12) %	
2次攻撃	27 (18) %	34 (4) %	n. s.
3次攻撃	8 (6) %	26 (4) %	**
4次以降	53 (34) %	8 (10) %	*
攻撃次数間の 検定結果	1次>3次	1次>4次	**
	2次>3次	2次>4次	*
	4次>3次	3次>4次	*

( \*\*:p<.01, \*:p<.05, +:p<.10, n.s.:non significant )

3) キックボールキャッチ後のキック使用率

表 4 に相手ボールのキックオフや相手の攻撃中に蹴られたボールを獲得したところから始まる I 大学の攻撃におけるキック使用率を 2011 年と 2012 年に分けて示した。これによるとキック使用率が 2011 年から 2012 年にかけて統計的に有意に増加したことが認められた。

表 4 キックボールキャッチ後のキック使用率の比較

	2011年	2012年	有意確率
	Mean (SD)	Mean (SD)	
キックボールキャッチ 後のキック選択率	36 (16) %	62 (19) %	*

( \*:p<.05 )

4) 種類別キック使用率

表 5 に I 大学のキックの種類別使用率を 2011 年と 2012 年に分けて示した。これによると、5 種類のキックのうちオープンキックを使用した比率が 2011 年から 2012 年にかけて統計的に減少傾向にあったことが認められた。他の 4 種類のキックに関して個別には有意な差は認められなかったものの、総キックのうちロングキック、ハイバントおよびグラバーキックを使用した比率について 2011 年から 2012 年にかけて統計的に増加傾向にあったことが認められた。

表 5 種類別のキック使用率の比較

	2011年	2012年	有意確率
	Mean (SD)	Mean (SD)	
ロングキック	40 (8) %	44 (9) %	n. s.
グラバーキック	5 (6) %	8 (5) %	n. s.
ハイバント	14 (11) %	17 (12) %	n. s.
オープンキック	28 (7) %	21 (4) %	+
ショートキック	14 (8) %	8 (10) %	n. s.
ロングキック・グラバーキック・ハイバント	58 (7) %	70(10)%	+

( +:p<.10, n.s.:non significant )

5) キック成功率

表 6 に I 大学のキック成功率を 2011 年と 2012 年に分けて示した。これによると、キック成功率が 2011 年から 2012 年にかけて統計的に有意に増加したことが認められた。

表 6 キック成功率の比較

	2011年	2012年	有意確率
	Mean (SD)	Mean (SD)	
キック成功率	46 (13) %	63 (11) %	*

( \*:p<.05 )

6) 攻撃終了状況別比率

表 7 に I 大学の攻撃がどのような形で終了したか、その比率を 2011 年と 2012 年に分けて示した。これによると、I 大学がボールを保持した状態で

終了した比率について 2011 年から 2012 年にかけて統計的に有意な差は認められなかった。I 大学がキックを使用して攻撃が終了した比率については統計的に有意な増加が認められた。また相手にボールを奪われて攻撃を終了した比率については有意な減少が見られた。

表 7 攻撃終了状況別比率の比較

	2011年	2012年	有意確率
	Mean (SD)	Mean (SD)	
I大学ボール	25 (9) %	18 (8) %	n. s.
I大学キック	43 (11) %	64 (11) %	*
相手ボール	39 (7) %	18 (4) %	**

(\*\*: $p < .01$ , \*: $p < .05$ , n.s.:non significant)

#### 7) 平均前進ゾーン数

表 8 に I 大学の攻撃による 1 試合の平均前進ゾーン数を 2011 年と 2012 年に分けて示した。これによると、1 試合の平均前進ゾーン数が 2011 年から 2012 年にかけて統計的に有意に増加したことが認められた。

表 8 平均前進ゾーン数の比較

	2011年	2012年	有意確率
	Mean (SD)	Mean (SD)	
平均前進ゾーン数	0.8 (0.2) ゾーン	25 (3) ゾーン	*

(\*: $p < .05$ )

#### 8) キックチェイス成功率

表 9 に I 大学のキックチェイス成功率を 2011 年と 2012 年に分けて示した。これによると、キックチェイス成功率が 2011 年から 2012 年にかけて統計的に増加傾向にあったことが認められた。

表 9 キックチェイス成功率の比較

	2011年	2012年	有意確率
	Mean (SD)	Mean (SD)	
キックチェイス成功率	68 (24) %	89 (8) %	*

(\*: $p < .05$ )

### IV. 考察

#### 1. 戦術遂行について

立案した戦術の有効性を検証するにあたり、まず戦術が遂行されていたかどうかに着目する。例えば本研究ではロングキックを多用することを戦術のひとつに掲げているが、ロングキックを数多く使用すれば相手もこれに対応して布陣を自陣後方へと下げるとすると、本研究におけるロングキックの有効性については相手が待ち構えているところに多く蹴り込んだ場合でも効果があるかどうかという点も重要な問題となり、戦術が遂行されていること、つまりここではロングキックを多用していることが検証の前提条件であるとも言える。一見非効率的な戦術だとしてもそれをチームとして徹底すればミスが減り、結果的に効果があるとの考えのもとに立案された戦術であることから、まずそれが遂行されていたかどうかを調査する必要があると考えられる。

まず I 大学の 1 次攻撃でのキック使用率を見てみると、ゾーン 1, 2, 3 における使用率が 2011 年から 2012 年にかけて増加していた。また 2011 年に比べて 2012 年はゾーン 1, 2 のキック使用率が他のゾーンに比べて高い傾向が認められた。このことから 2011 年は自陣からパスやランニングによる攻撃で強引に前進を試みる場面もあったが、2012 年は地域を獲得するために自陣においてはキックを使用していたことが伺える。

次に攻撃次数別のキック使用率において 1 次および 3 次攻撃における使用率が 2011 年から 2012 年にかけて増加していた。また 4 次攻撃以降にキックした比率は減少していた。前述したようにボールを展開していく中でキックするかどうかを判

断し実行することは容易ではないことから、2011年に比べて2012年は長く攻撃を継続するのではなく攻撃の早い段階で、つまり少ない次数の攻撃においてキックを使用していたと推察される。

またキックボールキャッチからの攻撃におけるキックの使用率が2011年から2012年にかけて増加していたことから、パスやランニングよりもキックを優先して使用していたと考えられる。

最後に使用したキックの種類についての検討であるが、ロングキック、ハイバント、オープンキック、グラバーキック、ショートキックの5種類のうちオープンキックを使用した比率が2011年から2012年にかけて減少傾向にあった。またロングキック、ハイバントおよびグラバーキックを使用した比率については増加傾向が見られた。このことからキックに関するミスが減らすために、難易度の高いと思われるキックよりもまずはシンプルなキックを使用していたことが伺える。

以上から、立案した戦術はおおむね遂行されていたと推察される。

## 2. キックおよび攻撃の精度について

まず、I大学のキックの成功率が2011年から2012年にかけて増加していたことから、キックの精度は向上したと言える。2011年はボールを展開しながら相手の布陣していないところを見極めてオープンキックを蹴る、もしくは蹴らずに攻撃を継続するという選択が多かった。しかしこれは難易度の高いプレーであり、相手にノーバウンドでキャッチされる場面やダイレクトタッチやチャージされるといったミスが多かった。そこでまずはシンプルなキックを使用していくことをチームで徹底したことにより、キックに関するミスを減少させることができたことにより、ボールを再獲得するといった好循環をもたらしたと考えられる。

次に攻撃がどのように終了したかという観点からの検討であるが、2011年から2012年にかけてキックによって攻撃が終了した比率が増加し、相手に直接もしくは間接的にボールを奪われて攻撃が終了した比率が減少していた。このことから、

相手にボールを奪われるような劣勢な状況に陥る前にキックを使用したこと、そして特にキックに関連する攻撃とその決定方法を単純化したことで思い切ってプレーできるようになった結果、相手にボールを直接もしくは間接的に奪われずに攻撃を終えるという成果につながったと思われる。

以上から、立案した戦術を遂行したことで、キックおよび攻撃の精度が向上したと推察される。

## 3. 地域獲得について

パスやランニングよりもキックを使用すること、そしてオープンキックといった難易度の高いキックよりもロングキックなどのシンプルなキックを使用していくことが効果的であるかどうかを地域獲得という観点から検証する。まずI大学の攻撃による前進ゾーン数の平均が2011年から2012年にかけて増加していた。このことからキックを多用している2012年は戦術的ポイントを攻撃開始から終了時にかけて相手陣地の方向に進めており、キックによって地域を獲得することができていたと推察される。その要因として、2011年はキックすべきところでもパスやランによって攻撃を継続したことで前進できずに相手につかまる場面や、キックのミスによって地域を獲得することができない場面が多かったが、2012年は特に自陣からの攻撃など蹴るべき時にシンプルなキックを使用したことが、攻撃におけるミスを減少させ地域を獲得することにつながったと考えられる。

本研究においてはキックによってボールを相手陣地に入れるだけではなく、キック後に相手陣地において戦術的ポイントが発生して初めて地域を獲得したと定義した。なぜなら例えばキックしたボールを空中で競り合う、もしくはボールをキャッチした選手にタックルすることなくキャッチしたボールを蹴り返された場合、ボールを再獲得するもしくはボールをプレーする機会がなく、地域支配に効果があったとは言えないからである。地域を獲得するということは相手陣地にボールを入れることに加えて、そこでプレーをし続けることが重要であり、そのためにはこちらがキックした

ボールを蹴り返させないようにプレッシャーをかける、また相手が蹴り返さずにカウンター攻撃を仕掛けてきた場合それを止める、相手がボールに触れずにタッチに出た場合に相手の投入するボールを奪い攻撃に転じるためにラインアウトでプレッシャーをかけるといったことが必要となる。2011年に比べて2012年は地域を獲得しており、その要因を探るためキックチェイスに着目してその成功率を調査したところ増加傾向が見られたことから、キックを使用した後相手のカウンター攻撃をキックチェイスによって止めたことが地域を獲得することに貢献したのではないかと考えられた。2011年度キックを使用するか攻撃を継続するかはボールキャリアーの判断に委ねられていたため、それ以外の選手にはいつキックが使用されるかわからず、使用されたときにキックチェイスの準備が出来ていない場面も多かった。しかし2012年はボールキャリアーの判断ではなくチームとして少ない攻撃回数において、シンプルなキックを蹴るという方針でいたため、あらかじめキックチェイスの準備をすることが可能となり、精度が高まったと考えられる。

このことから、立案した戦術には地域獲得に関しての効果があったと考えられる。

以上、3つの観点による検証から、本研究で導入した戦術は攻撃においてシンプルなキックを多用していくという一見非効率な戦術ではあるが、それをチームとして徹底してミスを減らすことで、結果的に効果が生まれたのだと推察される。

#### 4. コーチングへの示唆

本研究の結果から、積極的にキックを使用する戦術の有効性が明らかとなったが、これはI大学という1つのチームの事例から得られたものであるため、戦術の普遍性について検討する必要があると思われる。I大学は関東大学リーグ3部グループに所属しているチームでありトップレベルのチームではないため、他のチームに比べて特に優れた能力を有しているとは考えにくい。戦術遂行のためにキックを使用するが、前述したように相

手から離れた位置での難易度の低いキックであるため、特段に高度なキック能力を必要とはしない。また少ない攻撃回数におけるキック使用のため、強いプレッシャー下での状況判断を伴わない。これらのことから戦術の遂行可能性も高いと考えられ、I大学と同レベル以上のチームには十分適用できると考えられる。

一方、キック後の防御が緩慢であればボールを手にした相手に前進または突破を許すことになり、地域獲得においても十分な効果が望めない可能性も考えられる。まずは防御網を整備するとともに、蹴り合いが続いた場合にも連続してチェイスに向かうことのできるフィットネスを身に付けることが必要であると考えられる。またこちらがキックしたボールを相手が蹴り返してきた場合に、相手のチェイスが乱れていれば一気呵成にカウンター攻撃を仕掛けることも有効であると考えられることから、どの地域や状況においてキックを使用するかという基準をチームで明確にし、それを徹底することが重要であると考えられる。

今後の課題としては、キックの種類、使用するゾーンや攻撃回数別に分析を行い、それぞれの有効性について検討していくこと、そしてさまざまなレベルや特性のチームを対象とした更なる事例の集積などが挙げられる。また本研究においてはキック使用に関する戦術に着目したが、その立案過程において留意した点は選手に対するプレー中の状況判断によるプレッシャーを軽減させるためシンプルなものにし、これを徹底することで効果を得ようとしたことであった。このような方針がキックのみならず他の攻撃や防御局面における戦術についても共通するものかどうかは、コーチングの視点からも注目すべき事柄であると思われる、今後更なる検討がなされるべきであろう。

#### V. 結論

本研究では、I大学を対象としてキックを積極的に使用する戦術を導入し、その有効性を検証することで、キック戦術に関する知見を得ることを目的とした。立案した戦術は1)特に自陣からの

攻撃においてキックを使用していく, 2) 少ない攻撃回数からでもキックを使用していく, 3) キックボールキャッチからの攻撃においてはボールを展開するよりもキックを使用していく, 4) ロングキックやハイパント, グラバーキックを使用していく, というものであった。分析の結果から, これらの戦術には, i) 地域を獲得する, ii) ボールを奪われずに攻撃を終える攻撃の精度向上, iii) キックおよびキックチェイス成功率を向上させる効果が認められた。

## VI. 付記

本研究は 2013 年 5 月 11 日に行われた千葉県体育学会にて発表した「ラグビーにおける攻撃選択に関する研究」に一部データを追加し, 加筆・修正を加えたものである。

## VII. 参考文献

- 1) 廣瀬 恒平・中川 昭: 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関する新戦術の考案とその有効性の検証, スポーツ運動学研究, 19: 29-44. 2006.
- 2) 廣瀬 恒平・安ヶ平 浩・黒須 浩二・見山 範泰・岩井 優: ラグビーにおける 2008 年の試験的实施ルール導入による影響について, スポーツコーチング研究, 7: 1-11. 2009.