

ラグビーフットボールにおけるターンオーバーに関する研究 —タックル後のコンテスト局面に絞って—

添田 彰太 勝田 隆 関岡 康雄

キーワード：ターンオーバー，コンテスト局面，組織的ディフェンス

A study on turnover in rugby football —focused on contesting the phase after tackling—

Shota Soeda, Takashi Katuta and Yasuo Sekioka

Abstract

After the 3rd World Cup of rugby football in 1995, an offensive phase of a game had changed from, so to speak, "kicking" to "continuous" one. In this, defense side had to take advantage of a turnover in every contest situation. This study intended to clarify (1) factors composed of the contest phase, (2) trends in systematic defenses at turnovers, and (3) the impact of turnovers on the earned runs in a game. Materials used were the final tournament games in the 1999 Rugby World Cup and the 2003 World Cup. Analyses were made on 16 rolls of VTR taken in those tournaments. Factors analyzed were the total number of contest after tackling, place of contest, number of participating players in a contest, state of contest, total number of turnovers, and rate of turnover. Also, differences of runs earned, the total turnovers, rates of success in turnover in two teams, and the relationship between the rates and actual team performance (strength) were calculated in those top level games.

From the study, it was found that participating number of players in a contest situation tended to be reduced, but that the total number of turnover in a game had not changed much. It was considered that it was important for the defense side to try opponent's offense not to gain advantage even by fewer players in the contest situation.

Key words: rugby football, strategy, tactics, defense system, turnover

第1章 はじめに

第1節 ラグビーの世界的動向

1995年第3回ラグビーワールドカップ終了後、IRB(International Rugby Board)のオープン化容認をうけ、1996年に、南半球のプロリーグ「スーパー12」がスタートした。この大会以降、ゲームにおけるアタックの様相は、それまで主流であった、キックを多用し前進を

るキッキングラグビーから、パスとランニングを多用し、ボールが常に動き続け、コンタクト回数の多くなる継続ラグビーへと変化した。これは、オープン化により、興行収入を視野に入れた観客動員数の増加を図るため、観客が観て楽しめるスタイルを優先したためとされている。

第2節 継続ラグビーのメリット

アタックを継続させたラグビー（以下継続ラグビー）のメリットとして、キックを多用せずにアタックするため、簡単に相手チームに攻撃権を渡さないことが挙げられる。つまり、簡単にはキックを使わず、攻撃権を長く維持することにより連続して攻め続けることができ、相手ディフェンスの防御網を破るチャンス、トライをとる（得点を挙げる）チャンスが多くなるということである。

この継続ラグビーに関するメリットについては、IRBのDevelopment ManagerであるLee Smithの「(第3回ラグビーワールドカップの)ゲーム分析の結果は、パス回数を多くしてインプレーを長くすることが望ましい」との報告などからも明らかとなっている。

第3節 ターンオーバーの重要性

ディフェンス側の観点から見た場合、相手チームがキックを多用しないということは、攻撃権（ボール）を奪い返すためには、相手プレーヤーが反則やミスを犯すか、パスカット、セットプレー局面、コンテスト局面でのターンオーバー（攻撃権を得ること）しかないことが考えられる。

特に、コンテスト局面でのターンオーバーは、ゲームを有利に進める上で重要な鍵を握っていると言える。この点に関しては、1999年のラグビーワールドカップに出場した日本代表チームのスタッフらが、ワールドカップの反省点として「ポストタックル（タックル直後）時でのボール争奪（以下コンテストとする）において、ターンオーバーを許したこと」を挙げていたことなどからも、コンテスト局面でのターンオーバーはゲームを有利に進める上で重要な要素であると考えられた。

第4節 研究の目的

- ①1999年にウェールズを中心に開催されたラグビーワールドカップの決勝トーナメント（以下'99RWCとする）と、2003年にオーストラリアで開催されたワールドカップの決勝トーナメント（以下'03RWCとする）を対象に、コンテスト局面を構成する要素（1試合あたりのコンテスト総数、場所、平均コンテスト参加人数、コンテスト状況、ターンオーバー発生率等）について明らかにする。
- ②データに反映されるチームに偏りがでてしまうため、トーナメント方式の2大会間での比較は妥当ではないが、世界トップレベルのゲーム様相の推移を知ることは、ラグビーゲームにおける戦術等を考える上で重要であるため、①の結果の中から、ターンオーバーに関わる項目を抽出して、'99RWCと'03RWCの比較を行い、組織的ディフェンスの傾向を考察する。
- ③得点差を実力差と考え、1ゲームごとの得点差の比率と、前述したターンオーバー総数、ターンオーバー発生

率、それぞれの比率との相関関係を大会別に算出し、世界トップレベルのゲームにおけるターンオーバー発生数、発生率が得点差（実力差）に及ぼす影響について、数値的な側面から明らかにする。

以上の3点を本研究の目的とした。

第5節 研究の方法

本研究の方法はVTR再生法を中心として行い、'99RWC、'03RWCのVTR画像を用いて分析を行った。

そして、タックル後のコンテスト局面に関する項目を数値として明らかにした上で、ターンオーバーに関する項目に絞って'99RWCと'03RWCの2大会を比較、検討し、分析項目の推移からみられる組織的ディフェンスの傾向について考察を加えた。

また、得点差を実力差と考え、ターンオーバーが得点（実力）に与える影響を、比率の相関係数から明らかにすることとした。

第2章 研究1 コンテスト局面の分析

第1節 分析対象と分析項目

1) 分析対象

'99RWCで分析を行ったのは、以下のゲームであった。

準々決勝戦

オーストラリア	24 - 9	ウェールズ
フランス	47 - 26	アルゼンチン
ニュージーランド	30 - 18	スコットランド
南アフリカ	44 - 21	イングランド

準決勝戦

オーストラリア	27 - 21	南アフリカ
フランス	43 - 31	ニュージーランド

3位決定戦

南アフリカ	22 - 18	ニュージーランド
-------	---------	----------

決勝戦

オーストラリア	35 - 12	フランス
---------	---------	------

'03RWCで分析を行ったのは以下のゲームであった。

2) 分析項目

- (1) コンテスト総数
- (2) アタック総数
- (3) ディフェンス総数
- (4) コンテスト発生場所
- (5) コンテスト状況
- (6) 平均コンテスト参加人数
- (7) ターンオーバー総数
- (8) ターンオーバー発生率

準々決勝戦

ニュージーランド	29 - 9	南アフリカ
オーストラリア	33 - 16	スコットランド
フランス	43 - 21	アイルランド
イングランド	28 - 17	ウェールズ

準決勝戦

オーストラリア	22 - 10	ニュージーランド
イングランド	24 - 7	フランス

3位決定戦

ニュージーランド	40 - 13	フランス
----------	---------	------

決勝戦

イングランド	20 - 17	オーストラリア
--------	---------	---------

第2節 結果

1) '99RWCにおけるアタックについて

表1は、'99RWCの各チームの得点と、コンテスト総数、コンテスト局面におけるアタックに関する項目の分析結果をそれぞれ表したものである。

状況別にみても、勝チームが回数で上回ったゲームは、ラックでは8ゲーム中2ゲーム(以下2/8とする)、モールでも2/8、チャンネル別にみると、0チャンネルは7/8、1チャンネルは1/8、2チャンネルは2/8、3チャンネルは3/8、コンテストの参加人数は多い方が良いとはいえないが、平均参加人数を状況別にみると、ラックでは5/8、モールでは1/8、全体の平均参加人数では、5/8という結果になり、一概に特徴を断定できる結果ではなかった。

このことから'99RWCに限っていえば、アタックに関するコンテスト局面における回数、地域、参加人数は、必ずしも勝敗を決定づける項目ではないことがわかった。

表1 '99RWCにおけるアタック

対戦相手	試合数	コンテスト総数	A回数	A状況		チャンネル			A平均参加人数		A全体平均	
				ruck	maul	0ch	1ch	2ch	3ch	ruck		maul
AUSTRALIA vs WALES	24	118	54	51	3	16	24	9	5	45	6.0	4.8
FRANCE vs ARGENTINA	9		64	50	5	9	32	17	6	43	5.4	4.4
FRANCE vs NEW ZEALAND	47		65	50	6	16	43	3	3	42	6.2	4.4
FRANCE vs SOUTH AFRICA	26	136	71	63	8	13	47	7	4	61	6.4	4.3
FRANCE vs ENGLAND	30		64	50	5	10	38	11	5	46	6.0	4.7
FRANCE vs AUSTRALIA	18	137	73	71	2	9	51	9	4	42	6.5	4.2
FRANCE vs AUSTRALIA	44		43	37	6	14	26	3	0	41	3.8	4.1
FRANCE vs AUSTRALIA	21	121	78	68	9	10	50	9	9	37	6.1	3.9
FRANCE vs AUSTRALIA	27		82	74	4	8	55	15	4	44	5.8	4.4
FRANCE vs AUSTRALIA	21	173	91	85	6	15	65	10	1	42	5.8	4.3
FRANCE vs AUSTRALIA	43		63	59	4	18	39	6	0	43	6.0	4.4
FRANCE vs AUSTRALIA	31	116	61	57	6	10	42	8	3	44	6.7	4.6
FRANCE vs AUSTRALIA	22		48	44	4	8	29	9	2	40	4.8	4.0
FRANCE vs AUSTRALIA	18	123	75	69	6	8	52	14	2	47	5.5	4.8
FRANCE vs AUSTRALIA	35		88	79	9	19	47	13	9	37	5.4	3.9
FRANCE vs AUSTRALIA	12	152	64	62	2	17	28	15	4	43	6.5	4.4
all average		136.8	67.9	62.6	5.3	12.8	41.9	8.8	3.8	42	5.8	4.3

*表中のAはアタックを表す。

2) '99RWCにおけるディフェンスについて

表2は、'99RWCの各チームのコンテスト局面におけるディフェンス、ターンオーバーに関する項目の分析結果をそれぞれ表したものである。

参加人数に関しては、勝チーム側の人数が多い場合と、少ない場合があり一概に特徴を断定できる結果ではなかった。ターンオーバー総数でも一概に特徴を断定できる結果ではなく、勝チームが上回ったゲームが5、敗チームが上回ったゲームが2、同数のゲームが1となった。ターンオーバー発生率でも勝チームが上回ったゲームが4、敗チームが上回ったゲームが3、同数のゲームが1となった。

このことから、'99RWCに限っていえば、ディフェンスに関するコンテスト局面における、回数、参加人数、ターンオーバー数、ターンオーバー発生率は、必ずしも勝敗に関わる項目ではないことがわかった。

表2 '99RWCにおけるディフェンス

対戦相手	D回数	D状況		D平均参加人数		D全体平均	TO総数			TO発生率
		ruck	maul	ruck	maul		ball	penalty	total	
AUSTRALIA vs WALES	64	59	5	2.6	3.6	2.7	4	3	7	11
FRANCE vs ARGENTINA	54	51	3	2.6	4.3	2.7	1	3	4	7
FRANCE vs NEW ZEALAND	71	63	8	2.3	5.5	2.7	2	1	3	4
FRANCE vs SOUTH AFRICA	65	59	6	2.3	5.7	2.6	3	0	3	5
FRANCE vs ENGLAND	73	71	2	2.5	3.5	2.5	4	1	5	7
FRANCE vs AUSTRALIA	64	59	5	3.3	5.4	3.5	6	0	6	9
FRANCE vs AUSTRALIA	78	69	9	2.5	4.0	2.7	5	4	9	12
FRANCE vs AUSTRALIA	43	37	6	2.3	2.8	2.4	1	0	1	2
FRANCE vs AUSTRALIA	81	85	6	2.4	4.2	2.5	2	2	4	4
FRANCE vs AUSTRALIA	82	78	4	2.4	4.0	2.5	2	1	3	4
FRANCE vs AUSTRALIA	63	57	6	2.2	4.7	2.4	3	1	4	6
FRANCE vs AUSTRALIA	63	59	4	2.4	3.5	2.5	3	3	6	10
FRANCE vs AUSTRALIA	75	69	6	2.4	3.7	2.5	6	4	10	13
FRANCE vs AUSTRALIA	48	44	4	2.4	3.5	2.5	3	0	3	6
FRANCE vs AUSTRALIA	64	62	2	2.4	4.0	2.4	4	1	5	8
FRANCE vs AUSTRALIA	68	79	9	2.3	4.3	2.5	1	2	3	3
all average	67.9	62.6	5.3	2.5	4.2	2.6	3.1	1.6	4.8	7.1

*表中のDはディフェンス、TOはターンオーバーを表す。

3) '03RWCにおけるアタックについて

表3は、'03RWCの各チームの得点、とコンテスト総数、コンテスト局面におけるアタックに関する項目の分析結果をそれぞれ表したものである。

勝チームが数値で上回った項目は、アタック状況別のラックでは8ゲーム中6ゲーム(以下6/8)モールでも7/8、チャンネル別にみると、0チャンネルは6/8、1チャンネルは6/8、2チャンネルは7/8、3チャンネルは5/8、アタック平均参加人数を状況別にみると、ラックでは4/8、モールでは3/8、アタック全体の平均参加人数では4/8という結果になり、一概に特徴を断定できる結果ではなく、'03RWCに限っていえばアタックに関するコンテスト局面における、回数、地域、参加人数は、必ずしも勝敗を決定づける項目ではないことがわかった。

表3 '03RWCにおけるアタック

	得点(点)	コンテスト 回数(回)	A総数(回)	A状況(回)			チャンネル(回)			A平均参加人数(人)		A全体平均(A)
				ruck	maul	oth	1st	2nd	3rd	ruck	maul	
NEW ZEALAND	29		102	92	10	13	85	19	5	3.7	6.1	4.8
vs	156											
SOUTH AFRICA	9		54	51	3	7	36	8	3	3.4	7.0	3.6
AUSTRALIA	31		80	78	2	6	53	14	1	3.9	5.0	4.0
vs	163											
SCOTLAND	14		43	38	7	15	38	9	1	3.7	6.1	3.9
FRANCE	43		64	57	7	12	40	7	5	3.7	6.4	4.0
vs	151											
IRELAND	21		87	81	6	12	48	21	5	3.7	5.5	3.8
ENGLAND	28		129	124	5	13	85	18	5	3.5	6.6	3.6
vs	179											
WALES	11		50	50	0	10	25	10	3	4.3	0.0	4.3
AUSTRALIA	22		105	102	3	9	68	26	2	3.8	3.7	3.9
vs	194											
NEW ZEALAND	10		89	87	2	5	87	12	5	3.4	5.0	3.4
ENGLAND	24		97	88	8	15	89	11	2	3.6	6.6	3.8
vs	138											
FRANCE	7		41	37	4	12	23	8	0	3.9	6.0	4.1
NEW ZEALAND	40		107	103	4	14	70	17	6	3.9	4.8	3.9
vs	181											
FRANCE	13		54	49	5	13	28	10	3	3.8	6.0	4.0
ENGLAND	20		104	98	6	21	59	18	8	4.1	7.5	4.3
vs	179											
AUSTRALIA	17		75	74	1	13	46	15	1	4.3	6.0	4.3
all average		185.1	82.6	77.8	4.8	11.8	53.2	13.6	3.9	3.8	5.4	4.0

*表中のAはアタックを表す。

4) '03RWCにおけるディフェンスについて

表4は、'03RWCの各チームのコンテスト局面におけるディフェンス、ターンオーバーに関する項目の分析結果をそれぞれ表したものである。

'03RWCではディフェンス総数が100を超えたゲームが8ゲーム中5ゲームあった。'99RWCでのディフェンス総数の最高数で、オーストラリア対南アフリカのゲームで、オーストラリアの91回が最高であるのに対し、'03RWCでは前述のイングランド対ウェールズのゲームでの129回が最高数となっており、40回近く増加している。このことから、ディフェンス局面の重要性の増加が読み取れた。

ターンオーバーに関する項目で、勝チームが数値で上回ったゲームは、ターンオーバーの状況別で、ボールゲットは8ゲーム中2ゲーム(以下2/8とする)、ペナルティを誘発させたターンオーバーは3/8、合計では4/8、ターンオーバー発生率では5/8となっていた。

ここでも、表2の'99RWCと同様に、ディフェンスに関するコンテスト局面における、回数、参加人数、ターンオーバー数、ターンオーバー発生率は、必ずしも勝敗に関わる項目ではないことがわかった。

表4 '03RWCにおけるディフェンス

	D総数(回)	D状況(回)		D平均参加人数(人)	D全体平均(人)	TO総数(回)			TO発生率(%)
		ruck	maul			ball get	penalty	total	
NEW ZEALAND	54	51	3	2.1	2.3	1	2	8	11
vs									
SOUTH AFRICA	102	92	10	1.6	3.7	1.8	3	2	5
AUSTRALIA	83	76	7	1.8	3.7	2.0	6	2	8
vs									
SCOTLAND	80	78	2	1.6	3.5	1.7	0	1	1
FRANCE	87	81	6	1.7	4.2	1.9	3	4	7
vs									
IRELAND	64	57	7	2.0	3.7	2.2	5	1	6
ENGLAND	50	50	0	1.8	0.0	1.8	3	2	5
vs									
WALES	129	124	5	1.8	3.8	1.9	4	2	6
AUSTRALIA	89	87	2	1.5	4.0	1.6	3	0	3
vs									
NEW ZEALAND	106	102	3	1.6	2.7	1.7	6	2	8
ENGLAND	41	37	4	1.8	4.3	2.1	2	3	5
vs									
FRANCE	97	89	8	1.5	4.0	1.7	3	0	3
NEW ZEALAND	54	48	6	1.8	4.2	2.0	4	1	5
vs									
FRANCE	107	100	4	1.6	3.0	1.6	5	2	7
ENGLAND	75	74	1	1.7	4.0	1.7	2	0	2
vs									
AUSTRALIA	104	98	6	1.8	5.7	2.0	2	2	4
all average	82.6	77.8	4.8	1.7	3.7	1.9	3.4	1.6	5.1

*表中のDはディフェンス、TOはターンオーバーを表す。

第3章 研究2 ディフェンス項目における比較

第1節 分析項目

- (1) 全体アタック平均コンテスト参加人数
- (2) 状況別アタック平均コンテスト参加人数
- (3) ディフェンス総数
- (4) 状況別ディフェンス総数
- (5) ディフェンス平均参加人数
- (6) 状況別ディフェンス平均参加人数
- (7) 状況別ターンオーバー総数
- (8) ターンオーバー発生率

第2節 結果

* 太字部分は、開催年で比較し、値が大きいことを示す。

1) アタック

表5-1は'99RWCと'03RWCでコンテスト局面におけるアタックに関する項目の中で、ターンオーバーに関係する項目の平均値をそれぞれ表したものである。

'03RWCの全ての項目が'99RWCに比べて減少しており、コンテスト局面におけるアタックに参加する人数がラック、モール両方の状況に共通して減少していることが明らかとなった。

表5-1 アタック項目

開催年	A全体平均(人)	A平均参加人数(人)	
		ruck	maul
1999	4.3	4.2	5.8
2003	4.0	3.8	5.4

*表中のAはアタックを表す。

2) ディフェンス

表5-2は'99RWCと'03RWCでコンテスト局面におけるディフェンスに関する項目の平均値をそれぞれ表したも

のである。

ディフェンス総数では'99RWCにくらべ、'03RWCのほうが増加しているのに対し、ディフェンス全体平均参加人数では減少している。

また、ターンオーバー総数、ターンオーバー発生率では、ディフェンス総数やディフェンス参加人数の数値に大きく増減があるのに対し、あまり大きな増減はみられなかった。

表 5-2 ディフェンス項目

開催年	D 総数 (回)	D 全体平均 (人)	ターンオーバー	
			総数(回)	発生率(%)
1999	67.9	2.6	4.8	7.1
2003	82.6	1.9	5.1	6.1

*表中のDはディフェンスを表す。

第3節 考察

1) アタックについて

表 5-1 から、コンテスト参加人数が減少していることが読み取れた。コンテスト参加人数が減少しているということは、より少ない人数でのボール確保(ターンオーバーの阻止)が可能となっていることが考えられ、コンテスト後の次のアタックに参加できる人数が増加していることがいえた。アタックする人数が増えれば増えるほど、アタックするバリエーションが増え、また、次のコンテストが起こった場合でも、コンテストに参加可能な人数が増えるため、ディフェンス側にターンオーバーされる可能性を減らすことにつながる事が考えられた。

2) ディフェンスについて

次に表 5-2 のディフェンス項目について着目した。まず、ディフェンス総数が大幅に増加していた。このことから、ディフェンス回数が多いということは、逆にアタック側のチームから考えれば、アタック時のコンテスト回数が増えているということが考えられた。

状況別のディフェンス時のコンテスト回数でも、ラックに関しては、'03RWCの方が大幅に上回っていた。これは、前述のように、ラックはボールが動いている局面(フィールドオブプレー)で発生することが多い局面であるため、キックではなくボールを持って前進を図ることの増加であることが考えられた。

また、ルールの変化を視野に入れて考察すると、2000年から2001年にかけてのシーズン(平成12年度)にIRBでは、ルールブックの書き換え、ルール改正、試験的実施ルールの採用など多岐にわたって大幅なルールの改正が行われた。その中で、第15条のタックルに関するルールにも試験的実施という形で「タックルの地点、またはタックルに近接した地点で、ボールをプレーする他のプレーヤーは、ボールの後方、かつタックルされたプレーヤーまた

はタックラーのどちらかで自陣ゴールラインに近い方のプレーヤーよりも後方から、プレーしなければならない」という項目が新設された。

これによりアライビングプレーヤーのコンテスト局面へ参加することが制限され、アライビングプレーヤーによるターンオーバーが難しくなったことが示唆されていた。こういった要因からも、ディフェンスにおけるコンテスト局面への参加人数が減少したことが考えられた。

3) ターンオーバーについて

ディフェンス総数が大幅に増加しているのに対し、ディフェンス時のコンテスト参加人数は減少していた。しかし、ターンオーバー総数には、あまり大きな変化はみられなかった。このことから、ディフェンス時におけるコンテスト局面では、人数をかけず相手プレーヤーの前進を阻止し、その後すぐに次の相手チームのアタックに備える傾向にあることが示唆されていた。これは、他の先行研究で、村上らの「ルールで攻撃の継続が重視されている以上、防御としては大きなゲイン(前進)を与えることなくプレッシャーをかけた状態で防御を継続することで、攻撃の継続ミスを誘うシールド・ロックに代表されるような防御戦法が採られている」との報告からも明らかとなっている。

第4章 研究3 ターンオーバーと得点の関係

第1節 結果

1) '99RWCにおける得点とターンオーバー総数の比率表

6:1は'99RWCにおける、得点の比率と、ターンオーバー総数の比率をそれぞれ表したものである。

サンプル数が8ゲームと少数であったこともあり、その結果($r=0.582, n.s.$) 相関は認められなかった。

表 6-1 '99RWC 得点とターンオーバー総数の比率

	得点(点)	TO 総数(回)	得点比率	TO総数比率
AUSTRALIA vs WALES	24	7	0.38	0.57
FRANCE vs ARGENTINA	47	3	0.55	1.00
NEW ZEALAND vs SCOTTLAND	30	5	0.60	1.20
SOUTH AFRICA vs ENGLAND	44	9	0.48	0.11
AUSTRALIA vs SOUTH AFRICA	27	4	0.78	0.75
FRANCE vs NEW ZEALAND	43	4	0.72	1.50
SOUTH AFRICA vs NEW ZEALAND	22	10	0.82	0.30
AUSTRALIA vs FRANCE	35	5	0.34	0.80
	12	3		

*表中のTOはターンオーバーを表す。

2) '99RWC における得点とターンオーバー発生率の比率
表 6-2 は'99RWC における、得点の比率と、ターンオーバー発生率の比率をそれぞれ表したものである。比率の算出方法は、表 6-1 と同様である。

サンプル数が 8 ゲームと少数であったこともあり、その結果($r = 0.313$, n.s.) 相関は認められなかった。

*以下、本研究では「ターンオーバー発生率の比率」も「ターンオーバー発生率」と表記する

表 6-2 '99RWC 得点とターンオーバー発生率

	得点(点)	TO 発生率(%)	得点比率	TO 発生率
AUSTRALIA vs WALES	24	11	0.38	0.64
FRANCE vs ARGENTINA	47	4	0.55	1.25
NEW ZEALAND vs SCOTLAND	26	5	0.60	1.29
SOUTH AFRICA vs ENGLAND	30	7	0.48	0.17
AUSTRALIA vs SOUTH AFRICA	18	9	0.78	1.00
FRANCE vs NEW ZEALAND	44	12	0.72	1.67
SOUTH AFRICA vs NEW ZEALAND	21	2	0.82	0.46
AUSTRALIA vs SOUTH AFRICA	27	4	0.34	0.38
FRANCE vs NEW ZEALAND	21	4		
FRANCE vs NEW ZEALAND	43	6		
NEW ZEALAND vs SOUTH AFRICA	31	10		
SOUTH AFRICA vs NEW ZEALAND	22	13		
NEW ZEALAND vs AUSTRALIA	18	6		
AUSTRALIA vs FRANCE	35	8		
FRANCE vs NEW ZEALAND	12	3		

*表中の TO はターンオーバーを表す。

3) '03RWC における得点とターンオーバー総数の比率表
7-1 は'03RWC における、得点の比率と、ターンオーバー総数の比率をそれぞれ表したものである。比率の算出方法は、表 6-1 と同様である。

サンプル数が 8 ゲームと少数であったこともあり、その結果($r = 0.360$, n.s.) 相関は認められなかった。

表 7-1 '03RWC 得点とターンオーバー総数の比率

	得点(点)	TO 総数(回)	得点比率	TO 総数比率
NEW ZEALAND vs SOUTH AFRICA	29	8	0.31	0.83
AUSTRALIA vs SCOTLAND	33	8	0.48	0.13
FRANCE vs IRELAND	18	1	0.49	0.86
ENGLAND vs WALES	43	7	0.61	1.20
AUSTRALIA vs NEW ZEALAND	22	3	0.45	2.67
ENGLAND vs FRANCE	10	8	0.29	0.60
FRANCE vs NEW ZEALAND	24	5	0.33	1.40
NEW ZEALAND vs FRANCE	7	3	0.85	2.00
FRANCE vs ENGLAND	40	5		
FRANCE vs ENGLAND	13	7		
ENGLAND vs AUSTRALIA	20	2		
ENGLAND vs AUSTRALIA	17	4		

*表中の TO はターンオーバーを表す。

4) '03RWC における得点とターンオーバー発生率表 7-2
は'03RWC における、得点の比率と、ターンオーバー発生率をそれぞれ表したものである。比率の算出方法は、表 6-1 と同様である。

サンプル数が 8 ゲームと少数であったこともあり、その結果($r = 0.544$, n.s.) 相関は認められなかった。

表 7-2 '03RWC 得点とターンオーバー発生率

	得点(点)	TO 発生率(%)	得点比率	TO 発生率
NEW ZEALAND vs SOUTH AFRICA	29	11	0.31	0.45
AUSTRALIA vs SCOTLAND	33	10	0.48	0.10
FRANCE vs IRELAND	18	1	0.49	1.13
ENGLAND vs WALES	43	8	0.61	0.50
AUSTRALIA vs NEW ZEALAND	22	3	0.45	2.67
ENGLAND vs FRANCE	10	8	0.29	0.25
NEW ZEALAND vs FRANCE	24	12	0.33	0.78
FRANCE vs ENGLAND	7	3	0.85	1.33
ENGLAND vs AUSTRALIA	20	7		
AUSTRALIA vs FRANCE	17	4		

*表中の TO はターンオーバーを表す。

第2節 まとめ

佐々木らによる先行研究では、チームのディフェンス力を捉える視点としてターンオーバープレーに着目し、1999 年のラグビーワールドカップの予選プール通過国と、非通過国での異なる特徴として、「ターンオーバー回数、ターンオーバー後のゲイン距離(前進した距離)あるいはターンオーバーに起因する得点等で優れている傾向を示した」と述べられていた。このことから、ターンオーバーに関連する項目と、チームの実力には何らかの関係があることが予想された。

しかし、本研究ではそれぞれ対象ゲーム数が 8 と少ない数であったため、世界的なラグビーのゲーム様相として考察を加えることは難しく、有意な値を算出するに至らなかったため、得点とターンオーバー総数、発生率について、それぞれの相関係数を明らかにした段階でとどめることとした。

第5章 結論

コンテスト局面においての参加人数は減少傾向にあることが読み取れたが、ターンオーバー総数については大きな変化はみられなかった。このことから、1999 年と 2003 年のワールドカップに限っての結論となるが、世界のトップレベルでは、ディフェンス時のコンテスト局面において、参加人数を減らしつつも、ターンオーバーを以前と変わらない割合で成功させるディフェンス力を持ち、ワールドカップに臨んでいることが示唆された。

また、もはやラグビーの原則とされている「継続」を意識したアタックに対し、ターンオーバーが重要なキープ・ファクターであることにかわりはないものの、ディフェンス時のコンテスト局面において、少人数で相手の前進を阻止し、次の局面で相手に数的優位をつくらせないことも重要であることは間違いないことが考えられた。

参考文献・資料

- 1) 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書」 RUGBY FOOTBALL, 日本ラグビーフットボール協会, Vol.45・6,P.18,1996.
- 2) (財)日本ラグビーフットボール協会・強化推進本部・編, 「構図進化論」, (株)ベースボールマガジン社, P107,136,137,1998.
- 3) 斉藤武利, 勝田隆, 宮尾正彦, 中村伸一郎, 渡辺一郎, 木村季由, 上野裕一, 河野一郎, 「海外のラグビートップチームにおけるゲーム様相に関する研究～No.1～」 ラグビー科学研究, Vol.9, P72～81, 1997.
- 4) (財)日本ラグビーフットボール協会・強化推進本部・Technical Department 「The Report of World Cup`99」 (財)日本ラグビーフットボール協会・強化推進本部・Technical Department, P6.7, 1999.
- 5) (財)日本ラグビーフットボール協会, 「RUGBY FOOTBALL」 (財)日本ラグビーフットボール協会, Vol.53・5, P46～49, 2004.
- 6) (財)日本ラグビーフットボール協会, 「ラグビー日本代表テクニカル総括 反省と提言」 (財)日本ラグビーフットボール協会, P3, 2003.
- 7) (財)日本ラグビーフットボール協会, 「2004 Under 19 Japan 世界大会 (南アフリカ) ピラーディフェンスシステム資料」, (財)日本ラグビーフットボール協会, P6, 2004.
- 8) (財)日本ラグビーフットボール協会, 「TEAM JAPAN RUGBY MUNUAL」, 2000.
- 9) 上田昭夫, 「すぐわかるラグビー ルールと試合」, 成美堂出版, 2003.
- 10) 日比野弘, 「わかりやすいラグビーのルール」, 成美堂出版, 2003.
- 11) 安ヶ平浩, 佐々木康, 勝田隆, 河野一郎, 「ゲームにおけるボール争奪(contest)と継続(continuity)の生起状況: IRB ゲーム分析追証」, ラグビー科学研究, Vol.11, P47～52, 1999.
- 12) 石井信輝, 「ジャパNSTANDARド作成に向けて フランスの実例をもとに」, ラグビー科学研究, Vol.14, P21～32, 2002.
- 13) 佐々木康, 河瀬泰治, 勝田隆, 「ゲームにおけるディフェンス・チャンネル分析」, ラグビー科学研究, Vol.11, P102～103, 1999.
- 14) 村上晃一, 「さらなるリズム&テンポへ」, number, 文藝春秋社, 第20巻, 第1号, P30～33, 1999.
- 15) 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, Vol.12, P81～85, 2000.
- 16) 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, Vol.13, P43～49, 2001.
- 17) 田中正利, 勝田隆, 栗木一博, 関岡康雄, 「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」, 仙台大学大学院スポーツ科学研究科研究論文集, Vol.4, P55～62, 2003.
- 18) ラグビーマガジン, 2002.3, No.353, P58. (株)ベースボールマガジン社
- 19) 勝田隆, 「知的コーチングのすすめ」, 大修館書店, 2002.
- 20) International Rugby Board, 「LAWS OF THE GAME」, 1999.
- 21) (財)日本ラグビーフットボール協会, 「競技規則」, 1975.
- 22) (財)日本ラグビーフットボール協会, 「競技規則」, 1982.
- 23) (財)日本ラグビーフットボール協会, 「競技規則」, 1983.
- 24) (財)日本ラグビーフットボール協会, 「競技規則」, 1984.
- 25) (財)日本ラグビーフットボール協会, 「競技規則」, 1985.
- 26) (財)日本ラグビーフットボール協会, 「競技規則」, 1986.
- 27) (財)日本ラグビーフットボール協会, 「競技規則」, 1987.
- 28) (財)日本ラグビーフットボール協会, 「競技規則」, 1988.
- 29) (財)日本ラグビーフットボール協会, 「競技規則」, 1989.
- 30) (財)日本ラグビーフットボール協会, 「競技規則」, 1990.
- 31) (財)日本ラグビーフットボール協会, 「競技規則」, 1991.
- 32) (財)日本ラグビーフットボール協会, 「競技規則」, 1992.
- 33) (財)日本ラグビーフットボール協会, 「競技規則」, 1993.
- 34) (財)日本ラグビーフットボール協会, 「競技規則」, 1994.

- 35) (財) 日本ラグビーフットボール協会、「競技規則」,1995.
- 36) (財) 日本ラグビーフットボール協会、「競技規則」,1996.
- 37) (財) 日本ラグビーフットボール協会、「競技規則」,1997.
- 38) (財) 日本ラグビーフットボール協会、「競技規則」,1998.
- 39) (財) 日本ラグビーフットボール協会、「競技規則」,1996.
- 40) (財) 日本ラグビーフットボール協会、「競技規則」,1996.
- 41) (財) 日本ラグビーフットボール協会、「競技規則」,1996.
- 42) (財) 日本ラグビーフットボール協会、「競技規則」,1997.
- 43) (財) 日本ラグビーフットボール協会、「競技規則」,1998.
- 44) (財) 日本ラグビーフットボール協会、「競技規則」,1999.
- 45) (財) 日本ラグビーフットボール協会、「競技規則」,2000.
- 46) (財) 日本ラグビーフットボール協会、「競技規則」,2001.
- 47) (財) 日本ラグビーフットボール協会、「競技規則」,2002.
- 48) (財) 日本ラグビーフットボール協会、「競技規則」,2003.