

負けて勝つ

伊藤 慎之助 大島 光生路 黒寄 柚希

1 はじめに

(1) 研究の背景

ラグビーの試合の結果は「勝ち」と「負け」の二つに分割される。しかしその二つはある種曖昧なもので、自身の試合内容に対する評価と試合結果が結びつかないことも多い。時としては結果ばかりにこだわりがちになってしまう。負けを経験してもなお、勝つことに固執してしまえば、なぜ負けたのかに関する理解の不足が生じてしまう。勝つことを目標にすることも大切だが、負けについて考察していかなければその高みへたどり着くことはできないだろう。

(2) 研究動機

私たちはこれまでの大会でも、悔しい結果を経験してきた。特に有効な攻撃により得点を重ねていても、負けてしまった試合が多く見られる。「勝てる」から「勝つ」に変わるためには、自分たちの得点力を無駄にしない試合、すなわち負けない試合を目指すべきだと考えた。そこで私たちは勝つために、逆の観点から「どうしたら負けるのか」についてゲームを分析することにした。

(3) 仮説

ラグビーにおいて、「敗北」という結果に至るには共通する原因があり、その原因を把握することで、勝敗における境界が明確になると考えた。

2 研究・実験方法

(1) 目的

ゲームの中の様々なプレーやミス、反則を映像分析し、敗北に共通する条件を発見していく。また作成したデータを踏まえて、現実のゲームにおいてそれらの条件が適用される確立を見つけ出すことが目的である。

(2) 対象

対象は 2019 年ラグビーW杯の試合映像である。

(3) 手順

① 2019年ラグビーワールドカップの全試合の比較する項目をゲームスタッツ(表1)にまとめる。

② 集計されたデータの全試合の各項目の平均値を割り出す。

今研究では、このデータを「負けの法則」として取り扱う。

下の(表2)はそのスタッツである。

③ 今回の実験で発見した「負けの法則」が、実際のラグビーワールドカップ2019の試合の結果に当てはまる確率を求め、「負けの法則」の蓋然性を調査する。

※ただしセットプレーTOに、ペナルティは含んでいないため、実際はこのデータより回数が多くなると考えられる。

表1 全試合のゲームスタッツ

	ラインアウトミス	スクラムミス	TO	ペナルティ	タックルミス(%)	スコア差
NZL VS CAN	5	2	8	9	46	63
NZL VS NAM	3	1	6	7	18	62
SCO VS RUS	3	0	13	3	14	61
RSA VS CAN	3	1	5	8	38	59
RSA VS NAM	1	4	15	10	25	54
RSA VS ITA	2	0	5	13	16	46
IRL VS SAM	1	1	8	17	21	42
ITA VS CAN	4	0	23	11	25	41
ENG VS USA	2	1	18	11	31	38
IRL VS RUS	2	0	16	10	12	36
GEO VS FIJ	0	2	12	8	44	35
AUS VS URU	3	0	10	5	28	35
SCO VS SAM	3	0	14	14	31	34
ENG VS TON	1	0	15	9	23	32
NZL VS IRL	0	0	18	6	22	32
ARG VS USA	5	0	5	8	37	30
ENG VS ARG	2	1	7	8	17	29
WAL VS GEO	3	0	18	7	21	29
GEO VS URU	1	0	17	15	20	26
RUS VS SAM	1	1	15	6	44	25

ITA VS NAM	2	0	15	9	38	25
IRL VS SCO	1	1	16	6	10	24
FRA VS USA	2	2	10	4	22	24
ENG VS AUS	0	1	18	5	15	24
JPN VS RSA	5	1	20	8	15	23
NZL VS WAL	1	0	10	12	30	23
WAL VS URU	2	0	11	15	20	22
JPN VS RUS	1	0	17	5	33	20
ENG VS RSA	1	0	14	10	12	20
JPN VS SAM	0	1	13	10	19	19
AUS VS GEO	5	3	11	15	14	19
AUS VS FIJ	0	0	12	12	24	18
ARG VS TON	2	1	12	9	5	16
ENG VS NZL	2	0	20	11	12	12
USA VS TON	1	0	9	3	14	12
NZL VS RSA	0	1	18	9	32	10
JPN VS SCO	0	1	13	4	17	7
JPN VS IRL	2	1	15	9	11	7
AUS VS WAL	2	1	9	8	17	4
FIJ VS URU	0	0	16	9	27	3
WAL VS RSA	1	0	15	8	22	3
FRA VS TON	2	0	11	7	28	2
FRA VS ARG	0	1	9	5	24	2
WAL VS FRA	0	0	14	8	16	1

表 2 絶対に負けるラグビーの境界線

項目	ラインアウト	スクラム	TO	被ペナルティ	タックルミス(%)
1試合あたり	1.8	0.7	13.1	8.8	23.0

3 結果

集計したところ（表 3）のような結果となった。

上記のほとんどの項目で、1試合あたりの負ける確率が50%を超えており、我々が立てた仮説はおおむね正しかったと考えられる。

このデータを下に我々は考察を立てた。

表3 負けの法則と実際の試合の関係

ラインアウトミス (ペナルティを含まない) 1.8回以上	スクラム (ペナルティを含まない) 0.7回以上	被 TO 13.1回以上	被ペナルティ 8.8回以上	タックルミス 23.0%以上
23 試合該当	37 試合該当	27 試合該当	24 試合該当	21 試合該当
52%	84%	59%	50%	43%

4 考察

(1) 各数字の分析

今回我々が作り出した「負けの法則」を通じて数多くの試合のデータとの適合性を証明できたが、その試合分析の中で興味深く思われた内容が各項目に見られた。

以下の文章はそれぞれの項目の数字における、分析を主題とした内容になっている。

・ラインアウトターンオーバー

ラインアウト TO は 1 回起こっただけでも負ける可能性があると思われ、ゲームを運営する上で、挽回が難しいセットプレーシチュエーションといえる。

特にペナルティ獲得後の陣地回復のキックによってトライチャンスとなったラインアウトで、ターンオーバーを被ることは、千載一遇のチャンスを失うことになってしまう。状況次第では確実なボールの死守が求められるプレーシーンと価値付けられる。またターンオーバーが起こらずとも、相手のプレッシャーによるミスの誘発や、クリーンキャッチの妨害なども攻撃の精度に強く影響してくると考えられる。

ラインアウトターンオーバー 1.8 回以上というデータは、52%の敗北率を示しており、優先的な改善が要求される。

しかし、今回のデータは「ペナルティ」によるターンオーバーを含まないため、実際の試合では52%より低い敗北率になっていると考えられる。

・スクラムターンオーバー

スクラムターンオーバーも 1 回起こるだけで、負けてしまう可能性があることがわかった。しかしこちらも被ペナルティを含んだデータではない

ため、あくまで純粋なスクラム TO のみの数値である。とはいえ数字に着目しても、やはり負け試合での平均値が 1 回以下となっていることから、ターンオーバーが起こっていなくても、押し負けたり、崩されたりといった状況しだいで、戦況を悪化させてしまうかもしれない。負けを回避するためには、ボールの保有だけではなく、安定した供給が原則となるかもしれない。

また 84% という敗北率は、本研究において一番高い敗北率となっており、スクラムターンオーバーが如何に重大なシチュエーションであるかを証明している。敗北率の面も考慮すると、負けるチームと負けないチームの差には、やはりスクラムの精度が関係していると考えられる。負けないチームを目指すためには、ラインアウト同様に精度を高める必要がある。

実力差があるチームを相手に負けない試合をするためには、負けないスクラムを組む必要になってくる。勝てなくても、相手にボールを捕られないスクラムを組めればまず TO は起きない。そのため優先的に鍛えたほうがいい練習は、「スクラム」という結論になる。

・ブレイクダウンターンオーバーについて

負けを回避するためには、被ターンオーバーを「13.1 回以内」ととどめる必要がある。試合によっては、ボールを持つ機会が少ないものもあるため、この数字と負けの関連性に疑問を持つ人もいるかもしれない。しかし、攻撃シチュエーションが限られているからこそ、ボールの保有は優先すべき事項であり、13.1 回以上のブレイクダウン被ターンオーバーは得点のチャンスを大幅に失う結果となる。逆に相手にボールを奪われ、そのまま「トライ」されてもっと自分たちを苦しめる展開になる可能性が十分あると思っただろう。

敗北率も 59% となっており、スクラムターンオーバーに次いで死守すべきボーダーラインといえる。

・ペナルティについて

>>攻撃時

ATK ペナルティについては主に、ノットリリースザボール、コラプシング、オブストラクション、アクシデンタルオフサイドなどが該当する。ペナルティは強制的なターンオーバーに加えて、10m の後退が課せられる。また相手にセットプレーの選択肢を与えたり、キックによる大幅なエリア回復をされたり、PG による直接的な失点であったりにも繋がる。

ATK でのペナルティは相手陣地などのチャンスゾーンで起こってしまうと、せっかくの得点チャンスをみすみす逃してしまう結果になってしまう。チャンスのときは得点することを意識するのはもちろん大切だがそのことに気をとられすぎて規律を守ることがおろそかになってはならない。まずは規律守ることに重きを置くべきだろう。

>>守備時

DEF ペナルティについては主に、オフサイド、ノットロールアウェイ、ホールディング、危険なタックル、インテンショナルノックオン、などが該当する。ATK ペナルティと同じで 10m の後退があり、自陣でのペナルティでは直接的な得点に繋がってしまう可能性がある。また大幅にエリアをとられることもある原因になる。くわえてアドバンテージになると相手にキックパスなどのギャンブルプレーの機会を与えてしまうため、より徹底した規範意識が要求される。特に相手に自陣まで攻め込まれている際は、そのペナルティが直接トライにつながるケースもあるので ATK でのペナルティと同様で、規律をしっかり守ることが重要になってくる。

>>敗北率

敗北率は ATK と DFE あわせて、50%となっている。セットプレート比較すると低い数値となっており、ほかの項目と比べると優先的な改善の必要は求められない。

・タックルミスについて

タックルミスは、一気に戦況を不利にさせるシチュエーションだ。今回の実験の数字によると、30.3 回以上がボーダーラインということがわかった。

敗北率は 43%と本研究項目で最も低く、他の項目と比較してもボーダーの超過は試合状況を深刻なものにはしない。やはりセットプレーの制度の向上を優先すべきだといえる。

タックルミスは、特にディフェンスラインで人と人の間(ギャップ)から生まれやすく、場合によってはそのタックルミスが原因でトライを許してしまう可能性が大いにある。加えて個人的なタックルミスはチームのラインディフェンスの崩壊に繋がるため、一度のミスがその試合全体に影響しかねない。

また、一人が相手に抜かれてしまうとその抜かれてしまったところのカ

バーに回る必要があるため必要以上に人数を裂いてしまい、結果相手が数的優位を作りやすくなってしまう。データを見れば、そこまでほかの項目に比べ試合状況に影響があるようには見えないが、個人のタックルミスは後の試合運びに少なからず影響してしまうので、最優先ではなくとも改善の余地は大いにあるといえるであろう。

5 まとめ

今回の研究では2019年ラグビーワールドカップを対象に、特に被TOなどのネガティブシチュエーションによる負けの法則と敗北率の関係性を調べた。結果として、負ける試合の大まかな法則や敗北率を発見でき、考察の中で実際の試合を想定とした分析を行い、改善の優先度を定めることができた。

結果として、特にスクラムターンオーバーが最も敗北率を高めるシチュエーションであることがわかり、実力差のある相手に負けない試合を展開するためには、スクラムの改善が優先されるということがわかった。またそのほかの項目においても、試合に向けて要点を絞り、実践的に対処していく必要性を再確認できた。ラグビーにおいて、ネガティブシチュエーションと試合結果が如何に密接な関係にあるのかというところも再認識できた。

全項目のボーダーで、5項目の内4項目が敗北率50%を超えており、プレー中に試合状況を客観視する上で、参考にできるデータとなったといえるだろう。今後の本校ラグビー部にもぜひ役立ててほしい。

この研究を通じて、改めてラグビーというスポーツの奥ゆかしさを感じる事ができた。2019年ラグビーワールドカップで多くの日本人が、ラグビーに注目したことだろう。このワールドカップをきっかけとして、日本でさらにラグビーというスポーツが幅広く根付くことを切に願っています。

6 参考文献

ラグビーワールドカップ2019 チーム成績ランキング 朝日新聞デジタル

<https://www.asahi.com/sports/rugby/worldcup/2019/schedule/>

ラグビーワールドカップ日本大会公式サイト

<https://www.rugbyworldcup.com/stats>