

ラグビーにおけるハイパントキックの再獲得に関する研究

河野友希 (筑波大学)

1. 目的

本研究の目的は世界トップレベルの試合におけるハイパントキックのプレーを分析し、攻撃側チームのハイパントキック再獲得のための条件を明らかにすることを目的とした

2. 研究方法

- 1) 対象: 2018年シーズンに行われた世界ランク10位以内のチーム同士が対戦した欧州6カ国対抗10試合、ラグビーチャンピオンシップ12試合、テストマッチ13試合の計35試合。
- 2) 分析方法: ゲーム分析ソフト・ゲームブレイカー(Sports Tec社製)を使用し、試合で起きた滞空時間3秒以上のキックを抽出し分析を行った。
- 3) 分析項目: ①ハイパント起点②攻撃次数③プレッシャーポジション④プレッシャー人数⑤滞空時間⑥エリア⑦獲得状況⑧個人分析

3. 結果と考察

- 1) 本研究で用いた標本の結果から、全エリアで3秒以上のハイパントキックは324回あり、再獲得数は94回、再獲得率は29.0%であった。コンテストキック(ConK)は153回あり、再獲得数は65回、再獲得率は42.5%であった。プレッシャーキック(PreK)は171回あり、再獲得数は29回、再獲得率は17.0%であった。ConKはPreKに比べて、再獲得率が有意に高かった。
- 2) キック位置と落下位置からみた再獲得状況では、自陣エリアではConKがPreKよりも有意に高く、45%前後の再獲得率であった。エリア1からのキックが最も再獲得率が高くなる傾向が見られた。ConKだけで見たところ、落下エリア4での再獲得率は50%を超える結果となった。自陣からのキックの再獲得

率が高い傾向が見られたのは、防御側チームの守る範囲が広いことが要因として考えられる。

- 3) 滞空時間で比較すると、キック全体では4.00秒から4.20秒の間のハイパントキックが一番多く蹴られている結果となった。滞空時間が長すぎても防御側選手に落下地点を読まれ準備をされてしまい有効なキックでなくなるため世界トップレベルでは4.00秒から4.20秒の意図的なキックが蹴られていると考えられる。
- 4) キッカー別キックの比較では、SHとSOからのキックが顕著に多く見られた。全体の結果からSHのキックが50%以上の割合を占めていた。PreKではSH、ConKではSOからのキックが再獲得率の最も高い結果となった。SHとSOではキック場面の難易度が異なりConKを狙ったキックであっても結果的にPreKになっていると考えられる。
- 5) 再獲得の参加人数別にみた再獲得状況の比較では、FWはBackrow、BKはBack3が多く参加している。これらのポジションは機動力に長け、キャッチ能力の高いことが予想され、その選手達に意図的にコンテストに参加させるように蹴っていると考えられる。

4. 結論

本研究で対象とした試合では、ハイパントキックの再獲得にはPreKよりもConKの方が有効であり、SOからの4.00~4.20秒のConKが再獲得率が高くなる結果が得られた。

5. 主な参考文献

- 1) 朝日新聞デジタル「ラグビー日本代表、3年でキック倍増変わる戦術 2018/7/12」
<http://www.asahi.com/articles/ASL7B43TRL7BUTQP02N.html> (参照2018年11月)