

《論文》

ELVがゲームに及ぼす影響

—流通経済大学ラグビー部2008年度公式ゲームを比較して—

黒岩 純, 荒川 崇, 伊藤 寿彦, 筒井 健裕, 楚南 兼律,
松尾 勝博, 小粥 智浩, 西機 真, 上野 裕一

ELV's Influence on the Game

— Analyzed from RKU Rugby Games 2008 —

Jun KUROIWA, Takashi ARAKAWA, Toshihiko ITO Takehiro TSUTSUI, Kanenori SONAN,

Katsuhiko MATSUO, Tomohiro OGAI, Makoto NISHIKI, Yuichi UENO

キーワード：ルール改正, ELV, ゲーム様相

Keywords:

【諸言】

ELVとは

スポーツ競技において、ルール（競技規則）の改正は、ほぼ毎年のように実施されてきた。その理由はさまざまである。プレイヤーの安全に配慮するもの。ゲームの様相に変化を与えようとするもの。ラグビーフットボール競技においても同様に、IRB（International Rugby Board=国際ラグビーボード）からの通達、及び日本ラグビーフットボール協会独自のローカルルールの改正とほぼ毎年のように実施されてきた。

2008-2009シーズンにおいて、大きな競技規則の改正が試験的に実施された。それがELV（Experimental Law Variations=試験的实施ル

ル）（以下ELV）である。2008年5月1日にダブリンで行われたIRB理事会において、その内容が決定され、各国のラグビーフットボール協会に公布された。概要は以下の通りである。^{*1}

1. 試験的实施ルールELV（Experimental Law Variations）の13項目を、2008年8月1日から国際的にすべてのレベルの試合で試験的に実施する。
2. 試験的实施ルールを1年間使用後にIRB理事会で再検討し、正式決定を2009年秋に行う。
3. 現在、南半球のスーパー14で試用されているルールはそのまま継続して行う。
4. 今回採用されなかった一部の試験的实施ルールは、北半球のトップレベルの試合でも試用される。

表 1. 実験的競技規則 (ELV) の概要

8月1日から国際的に試用される競技規則	条項番号 (新)
アシスタントレフリーは、試合の主催者の要求に従って、いかなる方法によってもレフリーをアシストできる。	6条
コーナーポストは、ボールがインゴールに接地と同時にポストにも接した時以外は、タッチインゴールではない。	22条11(a), (b), 22条12
ラインアウトとスローイン	
自陣22m内に持ち込んだボールをキックし、ダイレクトでタッチを割った場合は、蹴った地点でのタッチとなる。	19条1(a)から(f)
クイックスローインはゴールラインに平行か、または自陣ゴール側に向かってであれば、投入しても良い。	19条2(e), (f)
いずれのチーム側にもラインアウト構成人数に制限は無い。(最低各チーム2名で成立する)	19条7(b)
ラインアウトにおけるボールレシーバー (スクラムハーフ役) はラインアウトから2m離れなければならない。	19条7(e)
ボールをスローイングするプレーヤーに相対する防御側プレーヤーはタッチラインと5mラインの間に位置し、かつラインアウト最前列からは2m離れなければならない。	19条7(f)
リフターはスローインより前にジャンパーに対しプレグリップしてもよい。	19条(g)
リフティングは許される。	19条9(f)
モール	
「モールに参加するプレーヤーは、頭と肩を腰よりも低くしてはならない」という条項を削除する。	17条2
プレーヤーは、モールを引き倒して防御してもよい。	17条5(a)
スクラム	
オフサイドラインはスクラム最後尾の足から5m背後となる。	20条12(d), (e)
スクラムハーフのオフサイドラインは現行どおりとするが、スクラム近辺にいない場合は5m背後に下がる。	

本研究の目的

ELVは、幾つかの競技規則の見直しを行うことで、ゲーム様相の変化を促すことを目的としている。例えば、ゲーム再開のスクラムにおいてオフサイドラインを攻防側ともに5m広げることが、スクラムでボールを獲得したチームにより広いスペースを与えることであり、攻撃のための重要なスペースが生み出されたということである。^{*1}また、タッチに関する競技規則の見直しは、防御側のチームが攻撃側のチームに対してアンフェアなアドバンテージを持たないようにすることである。これによって、戦術的なキックとカウンターアタックのスキル向上が促進されることを目的としている。^{*1}

本研究の目的は、ELVがゲームの様相にど

のような影響を及ぼすかを検証することである。2008年シーズンにおける本学ラグビー部の関東リーグ戦グループでのゲームを対象に、2007年度のそれと比較することで検討を試みた。

【方法】

ELVの検証

本学ラグビー部が所属する関東大学リーグ戦グループにおいて実施された本学ラグビー部の2007年度シーズンの7ゲームと2008年度ELV試行後の7ゲームについて比較を行った。比較した項目は、トライ起点、トライ起点エリア、PK種類についてである。あらかじめゲームを撮影したVTR映像を上記の項目について分析

することにより、比較検討した。

ELVの主観的影響

本学ラグビー部に所属するプレーヤーに対して、ELVに関するアンケート調査を実施した。アンケート項目は、ELVの解釈の容易さ、ゲームに与える影響に関する主観的な感想である。アンケートは質問紙法により実施した。

【結果】

トライ起点

トライ起点に関するELVの影響を表2に示した。トライ起点は、「マイボールスクラム」が18%から38%と増加する傾向にあった。「マイボールラインアウト」については55%から12%へと減少する傾向にあった。また「キック処理カウンター」は9%から38%と増加する傾向にあった。その他の起点からは大きな変化はみられなかった。

表2. トライ起点における比較

トライ起点	2008		2007
マイボールスクラム	6 (38%)	>	2 (18%)
マイボールラインアウト	2 (12%)	<	6 (55%)
PK, FK	1 (6%)	≒	1 (9%)
キック処理カウンター	6 (38%)	>	1 (9%)
相手ハンドリングエラー	1 (6%)	≒	-
タックルターンオーバー	-	≒	1 (9%)

トライ起点エリア

トライ起点エリアに関する影響を表3に示した。トライ起点エリアにおいて、「相手Goalラインー相手Goal前5m」のエリアでは45%から19%と減少する傾向にあった。「相手Goal前5mから相手22mライン」のエリアでは9%から

31%へと増加する傾向にあった。その他のエリアでは大きな変化は見られなかった。ただし、相手22mラインから自陣22mラインをひとつのミッドフィールドエリアとすると、そのエリアでは37%から50%と増加する傾向を示した。

表3. トライ起点エリアにおける比較

トライ起点エリア	2008		2007
相Gー相5	3 (19%)	<	5 (45%)
相5ー相22	5 (31%)	>	1 (9%)
相22ーHL	6 (38%)	≒	4 (37%)
HLー自22	2 (12%)	≥	-
自22ー自G	0 (0%)	≒	1 (9%)

PK (ペナルティ) 種類

PKの総数の比較を表4に示した。PKは合計では、ELV後、134から161へと増加した。そのうちオフサイドは27から31、ノットリリースザボールは31から36、オーバーザトップ（シーリングオフ含む）は11から13、ハンドは13から17、危険なプレーは12から17、スクラムコラプシングは9から11、ノット10mは2から4とそれぞれ若干の増加の傾向を示した。モールコラプシングは4から0と減少傾向にあった。ただ、ブレイクダウン周辺のPKとしてノットリリースザボール、オーバーザトップ（シーリングオフ）、ハンド、ノットロールアウェイを一つのグループとしてとらえると、ブレイクダウンでのPKは67から78へ増加する傾向にあったといえる。その他のPKは、ヘッドアップ、ノット1m、ノックオンオフサイド、インテンショナルノックオン、不明などであった。

表4. PK種類における比較

反則名称	2008		2007
オフサイド	31	≧	27
ノットリリースザボール	36		31
オーバーザトップ	10		11
ハンド	17	78 > 67	13
ノットロールアウェイ	12		12
シーリングオフ	3		0
危険なプレー	17	≧	12
スクラムコラプシング	11	≐	9
モールコラプシング	0	<	4
ノット10m	4	≐	2
その他	20	≧	13
合計	161	>	134

アンケート結果

本学ラグビー部に所属する158名の部員全員に質問紙法によりアンケートをおこなった。以下の質問項目に対して、5段階評価してもらいそれを集計した。以下は結果である。

「ELVについて知っているか」という質問に対して図1に結果を示した。46%が「知っている」と答えた。

ELVについて知っている

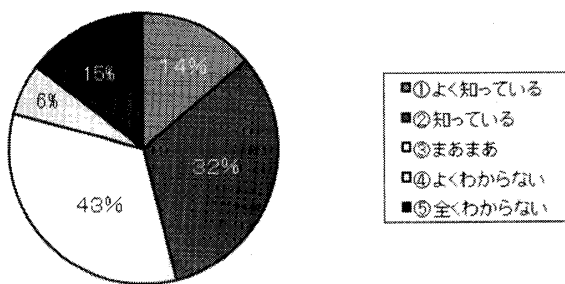


図1. ELVについて知っているか？

「ELVが解釈できているかどうか」という質問に対して図2に結果を示した。45%が「解釈できている」と答えた。

ELVの解釈について

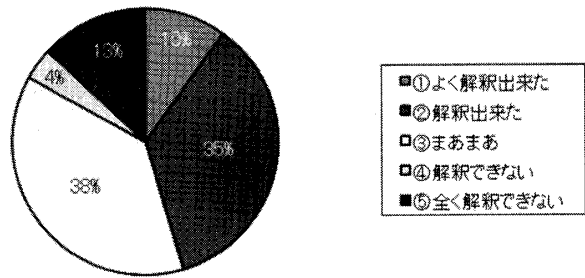


図2. ELVが解釈できているか？

「ELVによってプレーの継続性が高まったか」という質問に対して図3に結果を示した。41%が「高まった」と答えた。

プレーの継続性について

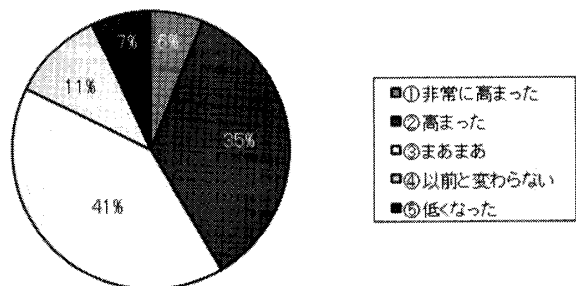


図3. ELVによってプレーの継続性が高まったか？

「スクラムオフサイドライン5m後退ルールはゲーム（攻撃側に）良い影響があったか」という質問に対して図4に結果を示した。35%が「良い影響があった」と答えた。

オフサイドライン5m後退ルールについて

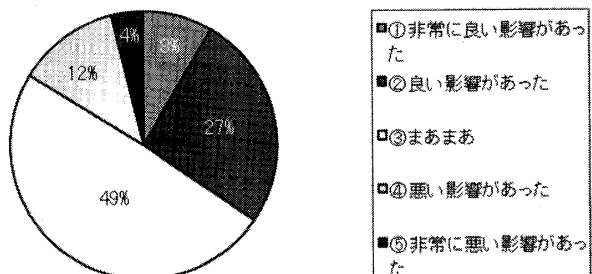


図4. スクラムオフサイドライン5m後退ルールはゲーム（攻撃側に）良い影響があったか？

「22mライン以内への持込ボールのキック制限について良い影響があったか」という質問に対して図5に結果を示した。24%が「良い影響があった」と答えた。

22m内への持込ボールへのキック制限について

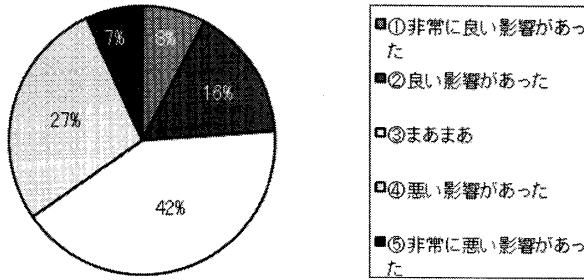


図5. 22mライン以内への持込ボールのキック制限について良い影響があったか？

「ELV全体としてゲームに良い影響を与えたか」という質問に対して図6に結果を示した。20%が「良い影響があった」と答えた。

ELV's全体としてゲームに対する影響について

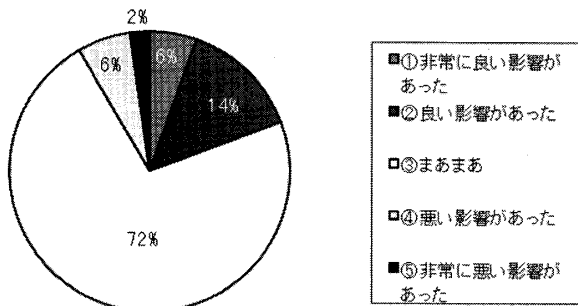


図6. ELV全体としてゲームに良い影響を与えたか？

「ELVの安全性について影響があったか」という質問に対して図7に結果を示した。22%が「安全である」と答えた。

ELV'sの安全性について

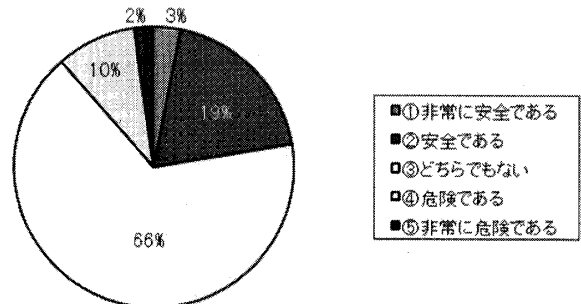


図7. ELVの安全性について

【考察】

ELVがゲームの様相に与える影響

ELV13項目それぞれについて、ELVがゲームに及ぼす影響について検討した。

1. 第6条 マッチオフィシャル：アシスタントは、レフリーの要求に応じてレフリーを補佐することが出来る。

このELVの目的は、アシスタントレフリーがレフリーに追加情報を提供することによって、レフリーの判断を補佐することにある。^{*1} これまでもタッチジャッジとして果たしていた責任に加えて、ファウルプレーを指摘する責任を持つことが明文化されたものと考えられる。またその機能を多岐に渡らせるために「レフリーの指示に従い、あらゆるレフリーの職務遂行を補佐する。」^{*1} ともある。現在までレフリーとアシスタントレフリーもしくはタッチジャッジは、ゲーム中トランシーバーにて情報交換を行ってきた。例えばファウルプレーの指摘の責任の明確化は、ゲーム中にとられるファウルプレーのPKを増やすかも知れない。本研究では、表4において危険なプレーが12から17と増加しているが、このELVにより増加したとは明確に言うことはできない。危険なプレー等について、

今後より詳細に分析する必要があると考えられる。

2. 第17条 モール：頭と肩を腰よりも低くしてはならないという記述を削除する。

このELVは、これまで安全を考慮して「モールに参加するプレーヤーは、頭と肩を腰よりも低くしてはならない。」^{*3}とした条文が現実的でないと判断されて適用されたものである。実際のモールでは、状況に応じて頭と肩が腰よりも低い場合は多く見られる。しかし昨年まではそれがペナライズされた例は少ない。また、次項の「モールを引き倒して防御することができる。」というELVの適用のためにも必要である。

3. 第17条 モール：プレーヤーはモールを引き倒して防御することができる。

近年、ゴール前ラインアウトからのモールは非常に有効な得点手段であった。攻撃側がモールをしっかり組んで前進すれば、それを防御する事は容易ではない。多くのチームがこのプレーパターンを採用した。モールを引き倒すこと（モールコラプシング）、モールにタックルすることなどは反則（PK）であるという競技規則があった。ミッドフィールドでもモールを組み、可能な限りモールで前進するプランが多用された。しかし、このプレーはゲームの停滞を生み出すとともに、ゲームのダイナミックさを減少させたとも考えられた。よってこのELVが適用されたと思われる。本学もこのモールによる得点パターンが、昨シーズンまでの得点手段のほとんどであった。表2より、トライ起点のマイボールラインアウトから55%から12%に減少したように、モールによるトライはほとんどなくなった。そしてほとんどの得点が、他

のトライ起点に移行したと考えられる。またトライ起点エリアも相手ゴールライン前から5mのエリアからのトライが45%から19%へと減少している。これもトライ起点がモール以外に移行したことを裏付けている。

4. 第19条 タッチおよびラインアウト：自陣の22メートル区域内にボールを戻し、そのボールをキックして直接タッチになった場合、地域獲得は認められない。

このELVの目的は、防御側のチームが攻撃側のチームに対してアンフェアなアドバンテージを持たないようにすることである。つまり安易にタッチに逃れることを規制し、より戦術的なキックやカウンターアタックが展開されることを期待している^{*1}。表5にあるように、このELVの影響はラインアウト数に如実に表れている。マイボール、及び相手ボールを合わせると総ラインアウト数は230から171と26%程度減少した。総スクラム数は142から153とほとんど変化はないため、ラインアウト数は明らかに影響を受けているといえる。また表2より、トライ起点のキック処理カウンターが9%から38%へ増加していることは、正しくこのELVと関連していると考えられる。表3のトライ起点エリアにおいても、相手22mラインから自陣22mラインの間のいわゆるミッドフィールドエリアで、トライ起点が37%から50%に増加していることもこのELVに一因していると推測できる。

5. 第19条 タッチおよびラインアウト：クイックスローインは、ゴールラインに平行か、自陣のゴールラインの方向に向かって投げ入れることができる。

このELVの目的は、スローインを行うチームにラインアウトを選択させるよりも、

ボールを動かす積極的な機会を与え、クイックスローインの回数を増やすことだとしている。^{*1}2008シーズンにおいて、本学ラグビー部のゲームにおいてはマイボールでのクイックスローインはほとんどみられなかった。図5の結果からみても、上記ELVとともに、キックに関するELVについては有効に活用するに至っていないものと思われる。クイックスローインを利用する機会があったにもかかわらず、その準備をしていない、タッチを切ったボールをすぐに動かし続けるという意図がなかったと思われる。

6. 第19条 タッチおよびラインアウト：いずれのチームにも、ラインアウトに参加する人数に制限を設けない。

このELVの目的は、ラインアウトにおける戦術の柔軟性をチームに与えることである。^{*1}表5よりラインアウトでの獲得率をみると、2007シーズンと2008シーズンに大きな違いはみられない。またラインアウトでの人数もほぼ7人でプレーしており、このELVの目的を十分に果たしているとはいえない。ただし、昨年度以前にみられたラインアウトでの混乱は、下記のELV7、8とともに簡潔化された印象はある。以前は人数に制限があったために、レシーバー位置にいるプレーヤー、タッチラインと5mラインの間に位置するプレーヤーがラインアウトに参加するプレーが多々みられた。それらを規制する明確な競技規則はなく、しばしば混乱を招きゲームを停滞させていた。

7. 第19条 タッチおよびラインアウト：ラインアウトのレシーバーは、ラインアウトから2メートル離れなければならない。
8. 第19条 タッチおよびラインアウト：ボー

ルをスローインするプレーヤーの相手側のプレーヤーは、5メートルラインとタッチラインの間に位置し、5メートルラインからは2メートル離れなければならない。

7、8のELVの目的は、レフリーに対してラインアウト周辺の2メートルゾーンを明確にすることである。^{*1}これも前項と同様に、これまであったラインアウトでの混乱を解消するためのものである。プレーが競技規則に抵触するかどうかグレーゾーンにあったものを明確化しており、実際のゲームでも混乱を解消していた。

9. 第19条 タッチおよびラインアウト：ラインアウトのプレーヤーは、ボールがスローインされる前にジャンパーに対してプレグリップすることができる。
10. 第19条 タッチおよびラインアウト：ラインアウトプレーヤーのリフティングを認める。

9、10のELVに関しては、これまで競技規則で規制されていたが、現実のプレーに即して改正されたと考えられる。これらも前項と同様にラインアウトにおける戦術の柔軟性を促進するとともに、ゲームにおけるラインアウトの進行をスムーズにすることに役立っていると考えられる。

11. 第20条 スクラム：オフサイドラインをスクラムの最後尾の足の位置から5メートル後方に設定する。

このELVの目的は、スクラムでボールを獲得したチームにより広いスペースを与えることである。すべてのフォワードをスクラムに参加させるとともに、バックラインから10メートルの間に配置することで、攻撃のための広く、そして重要なスペースが生まれる^{*1}。

このELVの影響はトライ起点にみる事ができる。表2から、マイボールスクラムからのトライが18%から38%へと増加した。またトライ起点エリアにおいて、相手陣5mから相手陣22mの間からのトライが9%から31%に増加した。このELVにより、スクラムからのトライが起点になったことが一因となっているといえる。

12. 第20条 スクラム：スクラムハーフのオフサイドラインを特定する。

これは、前項のELVに対する補足事項である。スクラムに参加していないプレイヤーで、スクラムに近接する位置でプレーするスクラムハーフの動きについて特定したものである。

13. 第22条 コーナーポスト：コーナーポストは、ボールがポストに触れながらグラウンディングされたときを除き、タッチインゴールの対象とはみなされない。

このELVの目的は、プレイヤーがコーナーポストから出たというだけの理由で認められないトライを防ぐことである。^{*1}2008シーズンにおいては、このELVに該当する状況はみられなかった。ただし、今後より多くのゲームで検証する必要がある。

ELVの主観的な影響

2008年春に実施されたスーパー14において、スーパー14所属選手会がELVの影響調査に協力した資料がある（AIR-ATQ NEWS HEADLINE 2008/7/17, No168=南半球スーパー14選手による実験ルールアンケート結果）。204選手（オーストラリア93名, NZ98名, 南ア73名）が回答している。それによると90%がELV解釈は容易であったと、88%がELVによりプレーの継

続性が拡大したと回答した。これらは、本研究では、17%は解釈が出来なかった、18%は継続性がなくなったと答えており、ほぼ同様の結果であったといえる。ただし、それぞれ38%、41%がどちらともいえないという消極的な肯定であった。また、87%がスクラムオフサイドライン5m後退ルールはゲーム（攻撃側）に良い影響と回答し、これもほぼ同様の結果であったといえる。ただし、82%が22m内への持込ボールへのキック制限はゲームに良い影響と回答した結果については、32%が影響なかったと回答した結果とは相違がみられた。またどちらともいえないという回答は42%であり積極的な肯定はわずかに24%にとどまった。クイックスローインの機会がほとんど無かったことからいえるように、このELVを積極的に利用する傾向がまだみられないといえる。83%がELV全体としてゲームに良い影響を及ぼしたと回答した結果とは、8%が影響がなかったと回答しており、ほぼ同様の結果であった。ただし72%がどちらでもないという消極的な肯定であった。安全性については、モールの引き倒しが容認されるなど、その安全に否定的な意見もあったが、15%が危険であると回答したのみだった。

ELVに対する主観的な影響をまとめてみると、ELVの主旨であるゲームをダイナミックにするという側面、それに伴い継続性が増し、よりスピーディーになるという側面は理解されているといえる。ただし、それらは積極的な理解とは言い難い。一応ELVに対して理解は示しているが、その詳細を熟知し、それに対応したプレーパターン、ゲームプランをよく理解し、また実践し、遂行したとは推察出来ない。特にタッチキックの規制において、クイックスローインの使用などキックの活用、カウンターア

タックなどについては、ELVの活用が十分に理解されているとはいえない。

本研究での対象者は、本学のラグビー部に所属する全プレイヤーであった。トップチームから学生クラブ選手権に出場するプレイヤーまで、その能力、経験年数、ラグビーの理解度には相当な差があるといえる。対照群を、例えばトップリーグ選手、大学選手権出場選手などに限れば、また違った結果が得られるかも知れない。いずれにしても現象としてのELVの理解に陥りがちな側面は免れない。ELVの意図をよく理解し、プレイヤーに理解させて、その恩恵を十分に享受できるようゲームプランの確立と指導を試みるべきであろうことが示唆される。

【まとめ】

- ・ELVによりトライ起点に変化がみられた。
スクラム、カウンターアタックからのトライ

が増加し、ラインアウトからのトライが減少した。

- ・ELVによりトライ起点エリアに変化がみられた。相手ゴール前からのトライが減少し、ミッドフィールドからのトライが増加した。
- ・ELVに対する主観的な影響をみると、ELVの主旨であるゲームをダイナミックにするという側面はある程度理解されているといえる。ただし、クイックスローインの使用などキックの利用については、ELVの活用が十分に理解されているとはいえない。

【参考文献】

1. 日本ラグビーフットボール協会（2008）IRB実験的競技規則ガイド
2. 日本ラグビーフットボール協会（2008）競技規則2008-2009
3. 日本ラグビーフットボール協会（2007）競技規則2007-2008