

フラッグフットボールの競技特性に関する研究

松元 剛

A study of the game characteristics of flag football.

MATSUMOTO Tsuyoshi

The purpose of this study was to clarify the game characteristics of flag football by analyzing 423 offensive plays from game data. These data were obtained from six games of NFL (National Football League) Flag Football Japan that were played in July 2005. The following results were obtained:

1. More passing plays were executed than running plays.
2. Formations were changed according to the game situation and tactical plans were developed.
3. When players' roles were considered from the viewpoint of "off the ball movement," the difference between passing plays and running plays was in the quarterback's skill of ball operation (on the ball skill).
4. The game characteristics of flag football could be defined as "passing the ball and aiming at the goal." This means that flag football can be categorized as an invasion type of ball game.

With these game characteristics as a backdrop, the following teaching points were identified: (1) Players can run with the ball; (2) It is necessary to develop tactics; and (3) There are many opportunities during games to experience various roles. These points highlight the value of teaching materials that emphasize the learning of tactics.

Key words : flag football, tactics, ball game, invasion type

1. 目的

2008年3月末に小学校および中学校の学習指導要領が改訂¹³⁾され、2009年度より移行措置が開始された。今回の学習指導要領の改訂では、ボール運動・球技領域は戦術学習の観点からゴール型、ネット型、ベースボール型の3分類で示され、それぞれの型に共通した技能や戦術能力の育成を目指していくことが、その内容として位置づけられている^{23, 24)}。

例えばゴール型の場合¹⁴⁾、小学校1・2年生においては、『一定の区域で逃げる、追いかける、陣地を取り合うなどの簡単な規則の鬼遊びをする。』と記され、その例示として、宝取り鬼やボール運び鬼など、相手(鬼)にタッチされたり、自分のマーク(タグやフラッグ)を取られ

たりしないように逃げたり身をかわしたりすることが挙げられている。また、小学校3・4年生においては、『基本的なボール操作やボールを持たないときの動きによって、易しいゲームをする。』と内容が明記され、陣地を取り合うゴール型ゲームとして、タグラグビーやフラッグフットボールを基にした易しいゲームが例示されている。さらに、小学校5・6年生においては、『ゴール型では、簡易化されたゲームで、ボール操作やボールを受けるための動きによって、攻防をすること。』となり、バスケットボールやサッカー、ハンドボールとともに、新たにタグラグビーとフラッグフットボールが例として示された。

つまり、小学校学習指導要領解説¹⁴⁾の中に

においては、中学年段階以上におけるゴール型の例示としてフラッグフットボールが掲載されており、フラッグフットボールが球技分類論²⁾の観点から、ボールを保持し、ゴールを目指すというサッカーやバスケットボール、ハンドボール等と同分類となる侵入型スポーツの1つであることを認めている。しかしながら、フラッグフットボールのこれまでの普及発展状況を振り返ると、アメリカンフットボールのレクリエーション・スポーツとして発展してきた経緯³⁾は否めず、また、フラッグフットボールの競技スポーツとしての特性を明らかにした資料については、傷害調査に関する研究¹⁾は一部であるものの、そのゲーム的特性を明らかにしたものは皆無であり、球技分類論の侵入型に属する根拠は示されないままにある。これでは、フラッグフットボールのスポーツとしての客観的な実態を伴わないままに、アメリカンフットボールの競技特性をなんとなくフラッグフットボールに摩り替えただけに過ぎなくなることが危惧される。

一方、学校体育の戦術学習における球技教材としてのフラッグフットボールの教育的価値は既に認められてきており、多くの小中学校での授業実践が行われる現状にある^{4, 7, 8, 10-12, 15-21, 26-30)}。特に小学校の体育授業での導入機会の増加は著しく、松元の報告⁹⁾によると、2007年3月時において、NFL ジャパンおよび全日本フラッグフットボール協会(2008年10月に日本フラッグフットボール協会に改組)の普及プログラム参加校が2,732校となり、累計で32万人以上の児童・生徒がフラッグフットボールを体験したとされ、教材価値としての高まりとともに、学校体育における授業での積極的な取り組みが広がりつつある。

このような近年のフラッグフットボールの普及理由について、高橋らは、そのゲーム性の高さを指摘し、従来の球技カリキュラム問題に照らし合わせ、フラッグフットボールの持つ教育的価値を次の6つの要素から説明している^{22, 25)}。

- 1) 鬼遊びの延長線上で楽しめる、やさしい球技である。
- 2) だれもが参加でき、一人一人がゲームの中で重要な役割を果たすことができる。

- 3) 発達段階や能力段階に応じたやさしいゲームを楽しむことができる。
- 4) 効果的に戦術学習を進めるための最適教材である。
- 5) みんなで協力して成功する、集団的達成の喜びが味わえる。
- 6) 心と体を一体にする最高のスポーツ教材である。

しかしながら、上記のフラッグフットボールの特性は、あくまでも学校体育教材としてのフラッグフットボールの教材研究から推察された内容に過ぎず、フラッグフットボールが有するスポーツとしての競技特性については、未だ明らかにされているとは言えない。このような状態のままでは、学習指導要領が目指すところの同じ型に共通した技能や戦術能力の育成に関わって、同類とされているサッカー、バスケットボール、ハンドボールとの共通した動きや考え方についても議論を進めることはできない。

そこで、本研究では、実際に行われたフラッグフットボールの試合状況から攻撃面におけるプレイ傾向を把握することで、フラッグフットボールの競技的特性を明らかにすることを目的とし、そのうえで、フラッグフットボールが球技分類論の侵入型であることの検証をおこない、さらに、フラッグフットボールのゲーム中に必要とされる技能構造について考察を進めることとする。

2. 方法

1) 対象

2005年7月に開催されたNFL(National Football League)フラッグフットボール日本大会においておこなわれた6試合においてデータ収集をおこなった。

2) データ収集

対象となった試合をコート後方からビデオ撮影した後、1プレイごとに、チーム名、フォーメーション隊形、プレイ種別(ランプレイとパスプレイの区別)、パスプレイの種類、パスプレイの成否、プレイの獲得ヤードの6項目においてコード化し、データベースを作成するとともに、それぞれのプレイにおけるプレイヤーの役割行動を図式化した。なお、対象となった総プレイ数は423プレイである。

3) コード化の定義

(1) フォーマーション隊形

ルール上、センター (C) とクォーターバック (QB) は、プレイ開始時にコート中央に位置しているので、残された3人のプレイヤーの配置によって、次の5つのフォーマーション隊形に分類できた。(図1)

- ① 2バック・フォーマーション：1人のレシーバー (WR) と2人のランニング・バック (RB)。
- ② 1バック・フォーマーション：Cの両サイドに1人ずつWRを配置し、残った1人がRB。
- ③ ツイン1バック・フォーマーション：Cの片方サイドに2人のWRを配置し、残った1人がRB。
- ④ ツイン0バック・フォーマーション：Cの片方サイドに2人のWRを配置し、残った1人が逆サイドのWR。
- ⑤ トリプル・フォーマーション：Cの片方サイドに3人のWRを配置。

(2) プレイ種別

プレイ種別は、ランプレイとパスプレイの2分類とする。

ランプレイは、QBからRBに手渡し、もしくは後ろパスにてボールを渡し、前進するプレイとし、また、パスプレイはスタート開始地点を挟んで、前方にボールをパスして前進するプ

レイとした。

(3) パスプレイの種類 (図2)

次の3種類についてコード化をおこなった。

タイミング・パス：WR、RB、Cが交差することなくパスコースを走り、ある一定のタイミングで前パスするプレイ。

クロス・パス：WR、RB、Cが交差しながらパスコースを走り、前パスするプレイ。

フェイク・パス：ランプレイのフェイクをした後に前パスするプレイ。

(4) パスプレイの成否

パスプレイが成功した場合を成功 (complete)、失敗した場合を不成功 (incomplete) とした。

(5) プレイの獲得ヤード

プレイ開始地点からプレイが前進した地点までの距離を数値で表した。

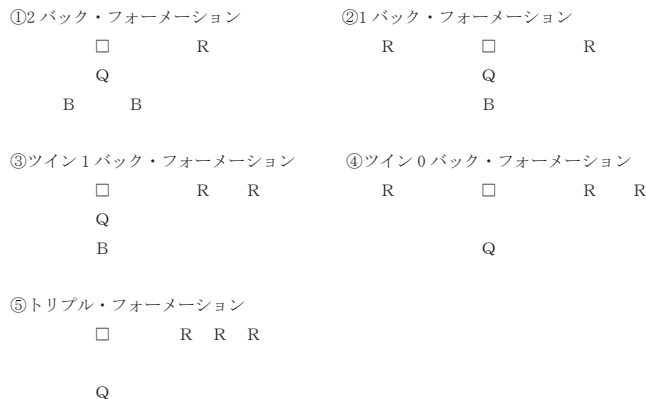
3. 結果

1) プレイ種別の割合 (図3)

ランプレイが24%、パスプレイが76%であり、パスプレイが全体の3分の2以上を占めていることが判明した。

2) フォーマーション隊形の割合 (図4)

2バック・フォーマーションが9%、1バック・フォーマーションが23%、ツイン1バック・フォーマーションが8%、ツイン0バック・フォーマーションが43%、トリプル・フォー



【□はセンター (C)、Qはクォーターバック (QB)】

【Rはワイドレシーバー (WR)、Bはランニングバック (RB)】

図1 フォーマーション隊形

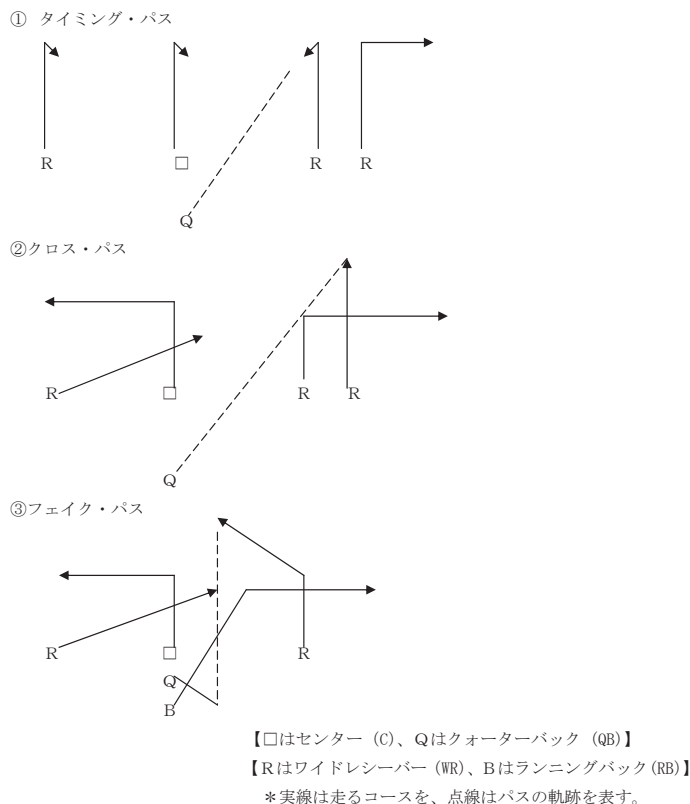


図2 パスプレイの種類

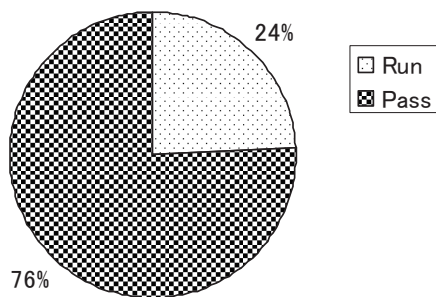


図3 プレイ種類の割合

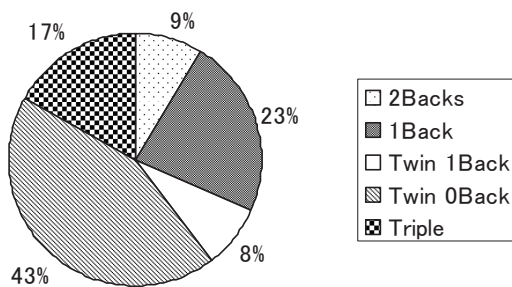


図4 フォーメーション隊形の割合

メーションが17%であった。

これをWRの人数で区分すると、WR2人(1バック・フォーメーション、およびツイン1バック・フォーメーション)が31%、WR3人(ツイン0バック・フォーメーション、およびトリプル・フォーメーション)が60%であり、WR3人の隊形は全体の6割を占めていた。

3) パスプレイの種類別割合 (図5)

タイミング・パスが42%、クロス・パスが41%、フェイク・パスが17%であり、タイミング・パスとクロス・パスがほぼ同数で、フェイク・パスのパスプレイが少なかった。

4) 獲得ヤード別にみたパスプレイの分類 (図6)

獲得ヤードが7ヤード未満のパスプレイを

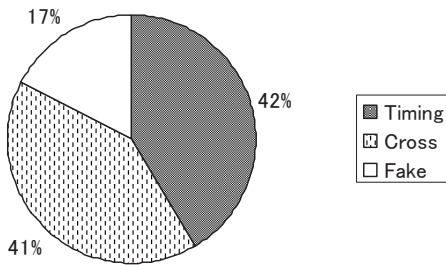


図5 パスプレイの種類別割合

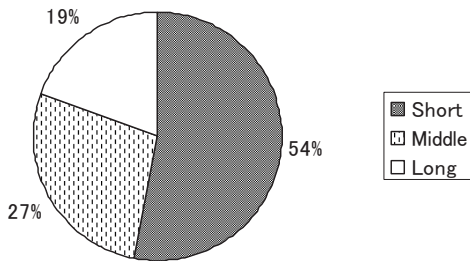


図6 獲得ヤード別にみたパスプレイの分類

ショート・パス (Short)、7ヤード以上 15 ヤード未満のパスプレイをミドル・パス (Middle)、15 ヤード以上のパスプレイをロング・パス (Long) と定義した。

結果は、Short が 54%、Middle が 27%、Long が 19%であり、Short が全体の半分を占めていた。

5) 獲得ヤード別にみたパスプレイの成功率 (図7)

パスプレイの成功率をショート・パス、ミドル・パス、ロング・パス別にみてもみる。それによると、Short のパス成功率が 65%、Middle が 52%、Long が 36%であり、パスプレイの距離が長くなるにつれて、パス成功率が落ちることがわかった。

4. 考察

フラグフットボールの試合中におけるプレイ選択はパスプレイが中心であり、試合状況に応じてフォーメーション隊形を変化させ、より戦術的なゲーム展開が行われていることが分かった。一方、アメリカンフットボールの試合中のプレイ種別については、2008 年度関東学生アメリカンフットボール連盟公式記録、1

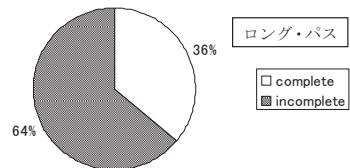
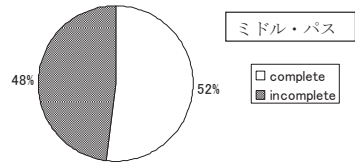
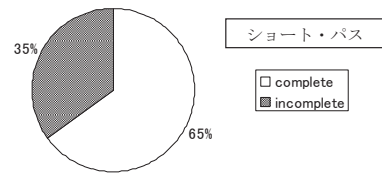


図7 獲得ヤード別にみたパスプレイの成功率

部リーグ 16 チームの記録⁵⁾より、ランプレイが 3953 件、パスプレイが 2472 件となっており、全体の約 62%がランプレイであった。この傾向は 2007 年度 (ランプレイ: パスプレイ = 3576 件: 2608 件)、2006 年度 (ランプレイ: パスプレイ = 3826 件: 2350 件) も同様であり、全体の 3 分の 1 がパスプレイ、3 分の 2 がランプレイという比率である。

このように、試合中のプレイ選択の傾向にアメリカンフットボールとの違いを呈する結果となったが、これは、フラグフットボールがルール上、より安全性を確保するため相手との身体接触を厳しく禁止してきたことが要因として考えられる。つまり、相手との身体接触を禁止したことが、アメリカンフットボール特有の RB の走路を開けるためのブロッキング技術を禁止することへとつながり、攻撃側のすべてのプレイヤーにとって、ブロッキングの役割がデザインされたランプレイが遂行できないことを意味する。したがって、フラグフットボールにお

けるランプレイでは、RB が相手をかわしながら走るという個人的戦術行動がより強く求められることとなり、アメリカンフットボールのように確実性のあるプレイとしては望めず、試合中でのプレイ種別の頻度がパスプレイに偏る傾向になったと考えられる。

このようにパスプレイ中心のゲーム展開が行われることは、使用されるフォーメーション隊形からも読み取れる。すなわち、ツイン・フォーメーションやトリプル・フォーメーションの多用は、WR の人数を増やしてパスプレイを有利に展開しようとする考え方に基づくものと捉えることができる。

一方、パスプレイの種類別割合においてフェイク・パスが少ないことは、前述したランプレイとの関連性が深く、当然の結果でもある。むしろ、タイミング・パスやクロス・パスを用いながら、その中でもボール操作の技術が比較的易しく、パス成功率の最も高いショート・パスが多用されているのは、不確実の中にも確実性のあるプレイを求めている結果と言えよう。

次に、ゲーム中の技能構造について、ボールを持たないときの動き方 (off the ball movement)²⁾ に着目して考察を進めてみる (表 1)。

パスプレイについて、タイミング・パスでは、C および WR がお互いに交差することなく、あたかもロング・パスのように直線的に奥へ走ると見せかけながら、ある一定のタイミングで方向を変換し、相手とのタイミングを外してスペースを作る行動をとっている。これは、攻撃プレイヤーの時間的優位性を利用した動き方と言える。また、クロス・パスにおいては、人的優位性を利用した動き方が示されていると

言え、C および WR がお互いに交差することで、相手のマークを外してスペースを作っている。さらに、フェイク・パスにおいては、一度、RB が手渡しパスを受けたようなふりをするすることで、相手をひきつけ、前述のタイミング・パスやクロス・パスの展開をより有利な状態にしかけるものであった。

一方、ランプレイにおいても、パスプレイと同様の動き方を呈していた。これは、前述したようにフラッグフットボールでは身体接触が禁止されていることで、アメリカンフットボールのような RB の走路を空けるためのブロッキングが禁止されていることと密接に関連している。その中でも、RB 以外のプレイヤーが、パスプレイと同様の動き方をすることで、相手をひきつけ、そのことが結果的に RB の走るスペースを作っていた。すなわち、C や WR はパスプレイのふりをする事で相手をひきつけ、ランナーのスペースを確保しているのである。これは、裏を返せばフェイク・パスとまったく同じ行為であることがいえる。

このように、ボールを持たないときの動き方を中心に考察すると、パスプレイとランプレイの違いは、単に QB のボール操作の技術 (on the ball skill) に行き着く。つまり、ボールを前に投げるか、ボールを手渡しで渡す、もしくは後へ投げるという違いだけである。そこで、パスの定義を『ボールを渡すこと』とするならば、いずれのボール操作技術も同じと捉えることができ、これまで定義されてきたランプレイは、パスプレイの一部であるとみなすことができる。むしろ、このように考えた方が、フラッグフットボールの攻撃面の概念を簡素化することができ、プレイ分類がより明確になると同時

表 1 フラッグフットボールのゲーム中における技能構造

	on the ball skill	off the ball movement
手渡しパス	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールを手で渡す。 ・ボールを手でもらう。 ・ボールをキープして、相手をかわしながらゴールを目指して前に進む。 	<ul style="list-style-type: none"> ・前パスプレイのふりをしながら、パスコースを走り、相手をひきつける。 ・ボールを手でもらうふりをして、相手をひきつける。
後ろパス	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールを後ろにパスをする。 ・走りながらボールをキャッチする。 ・ボールをキープして、相手をかわしながらゴールを目指して前に進む。 	<ul style="list-style-type: none"> ・前パスプレイのふりをしながら、パスコースを走り、相手をひきつける。 ・ボールを受けるふりをして、相手をひきつける。
前パス	<ul style="list-style-type: none"> ・ボールを前にパスをする。 ・走りながらボールをキャッチする。 ・ボールをキープして、相手をかわしながらゴールを目指して前に進む。 	<ul style="list-style-type: none"> ・走るベースに変化をつけることで、相手のマークを外す。 ・レシーバー同士が交差することで、相手のマークを外す。 ・手渡しパスや後ろパスのふりをして、相手をひきつける。

に、フラッグフットボールの競技的特性について、『パスをすることで、ボールを前に進め、ゴールを目指す。』と単純に表すことができる。これはまさに、フラッグフットボールが侵入型スポーツの1つであることを意味する。

5. まとめ

フラッグフットボールは、攻守ともに5人のプレイヤーによって作戦を創造し、その作戦を実行する競技スポーツである。特徴的なこととして、アメリカンフットボールのレクリエーション・スポーツとしての位置づけから、誰もが安全に楽しめるようにタックルやブロックといった人との接触プレイが禁止されてきたため、攻撃方法において、アメリカンフットボールのようなブロッキングを伴ったランプレイは存在しないことである。このことは、フラッグフットボールの全ての攻撃プレイについて、前パスや手渡しパス、後パスといった『パスをすることで、ボールを前に進め、ゴールを目指す。』という概念でまとめることができる。

一方、全てのプレイがセットプレイにて始まるという特徴は、アメリカンフットボールの競技特性を色濃く残すものである。セットプレイであるがゆえに、プレイ開始直前における作戦会議の時間が保障されている。この時間については、フラッグフットボールにおいてもアメリカンフットボールと同様に『ハドル』と称し、試合状況の知覚と分析を通して戦術課題の思考上の解決を図りながら、次なる戦術課題の運動による解決へとつなげている。これら一連の流れは、戦術行為の位相構造^{6,9)}と合致しており、ここにフラッグフットボールが、戦術的な面においてクローズアップされる競技であるということがいえよう。

以上のような競技特性を有するフラッグフットボールについて、その教材問題について考えてみたときに、侵入型の球技として位置づけられ、さらに、ボールを持って走れることとボール操作の技術が易しいことの特徴が、戦術的な学習課題へと焦点化しやすく、プレイヤーの役割の明確化とともに積極的なプレーへの参加を促すことに繋がるものと考えられる。したがって1) ボールを持って走ることができるという行動的自由度、2) 作戦を立てることが不可避

に要求される、3) ゲームの実現機会が多いという高橋の指摘^{22,24)}を支持するのであり、戦術学習を中核とする球技の教材体系から見て、フラッグフットボールの教材的価値が認められる。

参考文献

- 1) Collins P.K.: Injury patterns in women's intramural flag football. *American Journal of Sports Medicine* 15(3):238-242, 1987.
- 2) グリフィン・リンダ, 他(著), 高橋健夫, 岡出美則(監訳): ボール運動の指導プログラム 楽しい戦術学習の進め方. 大修館書店, 東京, 1999.
- 3) Inoue Y., Seifried C., Matsumoto T.: American football development in Japan. A study of National Football League strategies. *International Journal of Sport Management* 11:1-24, 2010.
- 4) 金子晃基: ボール運動 - スポーツ教育モデルによるフラッグフットボールの授業. *体育科教育* 51(9):52-53, 2003.
- 5) 関東学生アメリカンフットボール連盟: 過去の戦績. <http://www.kcfa.jp/KAKO.htm>
- 6) ケルン・ヤーン(著), 朝岡正雄, 水上一, 中川昭(監訳): スポーツの戦術入門. 大修館書店, 東京, 1998.
- 7) 松村衛人: 小規模校・少人数学級のメリットを生かした体育実践 - 淡路島でのフラッグフットボールと水泳の実践 -. *体育科教育* 51(3):26-29, 2003.
- 8) 松村衛人: フラッグフットボールにおける戦術学習. *体育科教育* 48(10):50-5, 2000.
- 9) 松元剛, 岡出美則, 吉永武史, 高橋健夫: フラッグフットボールの教育的価値. *フットボールの科学* 2(1):10-16, 2007.
- 10) 水谷雅美: 運動が苦手な子どもの意欲を高める授業実践の検討 - フラッグフットボールの実践を事例に -. *体育科教育* 52(5):50-56, 2004.
- 11) 水谷雅美: 感動を呼び, 学習意欲を育むフラッグフットボールの授業. *体育科教育* 51(12):46-50, 2003.

- 12) 中村恭之, 岩田靖: フラッグフットボールの実践－作戦の共通理解と集团的達成－. 体育科教育 50(3):60-63, 2002.
- 13) 文部科学省: 小学校学習指導要領. 2008.
http://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/new-cs/youryou/syo/tai.htm
- 14) 文部科学省: 小学校学習指導要領解説. 2008.
http://www.mext.go.jp/component/a_menu/education/micro_detail/_icsFiles/afieldfile/2009/06/16/1234931_010.pdf
- 15) 大後戸一樹: 小学校6年間を見通した攻防入り乱れ系ボール運動のカリキュラム開発－フラッグフットボールを用いた戦術学習を中心に－. 体育科教育 52(4):58-62, 2004.
- 16) 大後戸一樹: フラッグフットボールの系統性と授業実践. 体育科教育 51(5):46-49, 2003.
- 17) 斎藤勝史: 学年に適したフラッグフットボールの指導をめざして. 体育科教育 52(1):58-61, 2004.
- 18) 岨和正: 小学校の一貫性を考えたフラッグフットボールの試案. 体育科教育 52(12):30-33, 2004.
- 19) 篠崎徹: 仲間とのかかわり合いを育む体育授業の実践 - 小学校中学年のフラッグフットボールの学習を通して -. 体育科教育 51(2):64-67, 200.
- 20) 制野俊弘: みんなが上手くなるルールづくり, 教材づくり - フラッグフットボールを例に. 体育科教育 49(11):34-37, 2001.
- 21) 高橋健夫, 吉永武史: 日本で一番受けたい体育の授業 連載 34 思考と行動の一体化をめざしたフラッグフットボールの授業. 体育科教育 54(1):5-8, 72, 2006.
- 22) 高橋健夫 監修, 岡出美則, 松元剛編集: 「子どもが育つフラッグフットボール」, 全日本フラッグフットボール協会, 2005.
- 23) 高橋健夫: 新しい学習指導要領の方向 その1. 小学校体育ジャーナル 52:3-6, 2007.
- 24) 高橋健夫: 新しい学習指導要領の方向 その3. 小学校体育ジャーナル 54:1-7, 2008.
- 25) 高橋健夫, 谷釜了正, 藤野雅博, 松元剛(監修): フラッグフットボールVTR教材 Let's play Flag!!. 全日本フラッグフットボール協会, (株)学習研究社, 東京, 2001.
- 26) 渡辺敏明: 「ボール運動」につながる運動遊びについて考える(2). 小学校体育ジャーナル 52:7-10, 2007.
- 27) 山崎功一: 戦術学習の中でぶつかり, 高まり合う子をめざして(小学校4～6年生) フラッグフットボール. 体育科教育 47(4):35-37, 1999.
- 28) 吉永武史, 高橋健夫, 岡出美則, 松元剛, 鬼澤陽子: フラッグフットボールの授業におけるサポート学習の有効性についての検討. 筑波大学体育科学系紀要 27:71-79, 2004
- 29) Yoshinaga T., Takahashi T., Onizawa Y.: A study on the effectiveness of flag football as teaching materials in physical education classes - Through analysis of the change in planning and executing strategies during game play-. International Journal of Sport and Health Science 1(1):171-177, 2003.
- 30) 吉野和雅, 関原一久, 吉永武史, 高橋健夫: 小学校高学年の陣取り型ゲームの実践－作戦づくりをめざしたフラッグフットボールの授業－. 体育科教育 50(7):58-61, 2002.