

今年最後の覇者は誰ね？ 一年納めの九州場所！

DOSKOOL magazine

MOGU-
MOGU!

2016.11
VOL.17

特集

やっぱり

相撲は
おもしろい

前に出る・四つに組む・食い下がり
攻め方タイプ
3種盛り!

だから、相撲はおもしろい。

そういえば今さらだけど、どうして相撲が好きなの？

どうして相撲って面白いの？ 相撲のどこに魅力を感じているの？

どすこいマガジンは相撲に興味のない輩に相撲を薦めるための小冊子。

相撲の面白さを具体的に伝えられれば、相撲に興味を持ってくれるはず！

というわけで、そのへんを個人的に考察してみました。

優勝のゆくえ

これはまず至極当然のこと。

永く白鵬の独走態勢が続いていたけれど、2016年は日本人力士が2度も優勝し、さらに平成生まれの若い力士たちの台頭もめざましい。今後の土俵はどうなっていくのか？ 優勝賜杯の行方から目が離せない。



推し力士の活躍

「この力士が気になる」「この力士が好き」というところから興味を持ち、相撲を見はじめ人も多いようだ。

となれば自分の応援する力士がどれだけ頑張っているのかは一番気になるところ。しかも相撲は個人競技だから、15日間戦い続ける推し力士の活躍は一日たりとも目が離せない。今場所はやたら調子がいいみたいだけど、私生活でなにかあったのかしら…なんて土俵の外のことまで気になってしまう。



ガチンコ！真剣勝負

相撲はショーではなく、八百長はないのである。常に真っ向勝負で逃げも隠れもせず堂々と戦っているその精神力たるや並のものではないだろう。しかもそれが15日間も続くんだから。どう攻めるか、どう守るか。体格、体力だけでなく、最後に勝敗を決めるのは精神力なのだ。そこにシビれる！ あこがれるウ！



番付の存在

番付は本場所の1ヵ月ほど前に発表されるが、「番付は生き物」とも言われるように、先場所の個々の成績に応じて毎場所ごとに大きく格付け(番付)が変動する。

幕内・十両、幕下、三段目以下…と番付によって、それぞれ力士たちの身につけられるものや扱いもまったく変わる。若いチカラが、推し力士が、番付を駆け上る様は見ていてワクワクするものだ。

Bandsuke Creature

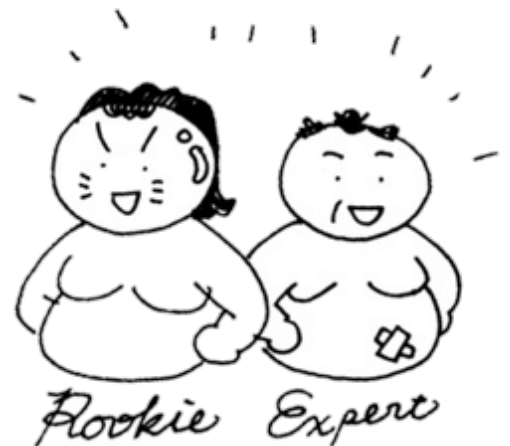


同部屋力士の友情

相撲は競技としては個人戦だけど、同部屋の力士や付け人と一緒に優勝の喜びを共有できる、団体戦的な要素も兼ね備えている。アイツを勝たせてやりたい! アイツに頑張ってもらいたい! そのために俺も勝たないといけない! みたいな男の友情が垣間見えるシーンがあって、そういうのを見ると感動しちゃう。土俵上で力士が花道のほうをみて気合いを入れているのは、付け人に合図を送っているときもあるとか。力士個人だけでなく、縦横のつながりをも感じとることができる。

新人、ベテランの活躍

相撲の魅力は単に強い力士、自分の好きな力士を見て楽しむだけではない。下は15歳から上は40歳台まで年齢層が幅広いのも魅力のひとつ。2014年に全盛期をとうに過ぎた当時37歳の旭天鵬が初優勝するなど、ベテラン力士の活躍は見る者を勇気づけるし、鳴り物入りで角界に入門してきた新人の今後の活躍にも注目したい。まだあどけない顔の若手力士に目をつけて、親戚のおじおばよろしく、その体の成長を楽しむのも一興。



文化的な側面

伝統的な文化に触れることができるのも大相撲の魅力。マゲや土俵上の所作、番付などに書かれる相撲字、やぐら太鼓…。力士のみならず、行事・呼出し・床山さんたちも大相撲には不可欠な存在だ。相撲は「競技」としてだけでなく、様々な人たちと文化的な側面によって、より一層魅力的なものになっている。

紹介しきれないけど、相撲には他にもまだまだ魅力がたくさんあるよ!

攻め方いろいろ、人生いろいろ

先場所は白鵬をはじめとして休場力士も多かったけど、

豪栄道の初優勝など土俵はおおいに盛り上がりましたね。

前回の特集「力士適当迷鑑」も参考にしてもらえたかな？

さて今回は「攻め方(取り口)タイプ」のご紹介。

推し力士や対戦相手のタイプがわかれば、勝敗も見えてくるかも!?

「取り口(とりくち)」という言葉を知ったことがあるでしょうか？

取り口は「型(かた)」ともいわれ、各力士の得意とする相撲のスタイルのことです。

代表的な取り口は大きく分けて「前に出るタイプ」「四つに組むタイプ」「食い下がりタイプ(懐にはいるタイプともいう)」の3つがあり、各力士はこれらのタイプのいずれか、またはいくつかのタイプにまたがった相撲を得意とします。

それでは、それぞれの取り口について説明していきましょう。

前に出るタイプ

するどい出足でグイグイ前に出るタイプ。徹底して押しまたは寄りで勝負する。はず押しや突き押し、一気の寄りなどで相手に圧力をかけていくのが特徴。決まり手には「寄り切り」「押し出し」が多い。



はず押し

手を「矢はず(矢の尻部分)」の形に開いた状態のこと。相手の脇の下や胸に手を当てれば「はずにかかると」、その状態で相手を押せば「はず押し」。

電車道

電車が走る線路のようにまっすぐに、途中で一度も止まることなくあっという間に相手を土俵の外に押し出すこと。すり足のあとがレールのように見えることから、「シャミチ」ともいう。

寄り切り・押し出し

四つに組み自分の体を相手に密着させ、相手を土俵外に出せば「寄り切り」。土俵際でまわしから手が離れば「押し出し」。

このタイプの主な力士

琴奨菊

琴勇輝

御嶽海

高安(四つもあり)

四つに組むタイプ

相手としっかり組んで勝負をするタイプ。胸を合わせて正面から寄りや押しで決め、組んでから寄る、投げるなど、状況を見ながら勝負に出ていく。力士によって右四つ、左四つなど得意な差し手がある。



四つ

右手または左手を相手の腕の下へ差しこみ、もう一方の手は相手の腕の上から組んだ体勢のこと。差し手が右なら「右四つ」、左なら「左四つ」となる。「外四つ」は両上手。相手の腕の上からまわしをとる格好になるので、相手との体格差がないと苦しい。「内四つ」とは言わないので隣の「もろ差し」の項を参照。「がっぷり四つ」はお互いに上手と下手で両まわしを取った状態のこと。「相四つ」は両者の得意の形が同じこと。「けんか四つ」は「右四つ vs. 左四つ」など、お互いの得意の形が異なることで、立合いからの差し手争いが見どころにもなる。

差す

相手の脇に自分の腕を入れること。

もろ差し

両腕ともに下手の状態。相手の下に潜り込めるので力を発揮できる。

このタイプの主な力士

白鵬(右) 稀勢の里(左)
鶴竜(右) 照ノ富士(右)

食い下がりタイプ

懐に入るタイプともいう。小兵力士に多くみられる。対大型力士戦では相手の懐に素早く入って胸に頭をつけ前まわしをとり、重心を低くして攻める。飛び道具や反り技などで観客を沸かせることも。



小兵力士

ここからここまでが「小兵力士」という明確な基準はないが、石浦、里山、北碓磨、宇良など、身長170cm 台前半、体重130kg 台を指す…か？

飛び道具

正攻法とは違う攻め方のことで、主に足技(あしがけ)のこと。「足をとばす」などとも言う。とばされるとすごく痛いらしい。

反り技

居反り、撞木反り、掛け反り、襷反り、外襷反り、伝え反りの6種があり、いずれもアクロバティックな技。なかなか出ない技なので、この技を得意とする十両の宇良に期待！？

このタイプの主な力士

日馬富士(前に出るもあり)
豪傑道(四つもあり)

Sumo expert technique

相撲技 簡単解説

大相撲観戦中によく聞こえてくる、
初心者にはすこし聞き慣れない技の内容と
そのメリット・デメリットについてご説明。

立合いの時の技 **立合い変化**

注文相撲ともいう。立合いで相手が出てくるところを
右か左に**体(たい)を開いて**相手がバランスを崩したと
ころを**はたきこんで**勝負を決める。

メリット

勝負をつけやすい。格上の相手からも白星を得ることができ
るかも。たまにやると他の力士が警戒してくれるかも…

デメリット

相手力士だけでなくお客さんの期待をも裏切ってしまう。調
子のいいときにやると翌日以降の相撲に悪影響を及ぼすこと
もあるとか。怖い師匠からめっちゃくちゃ怒られる可能性も…。

相手と離れている時 **引き・引き落とし**

突っ張りや押しで攻めているときや相手が低い体勢
で攻めているときに、相手の力を利用して腕や肩を正
面から手前に引き倒す技。**前みつ**を引いて倒すことも。

メリット

相手の力を利用するので、らくちん。

デメリット

自分の実力を使った訳ではないのであまり誉められた技で
はない。失敗すると相手を**呼び込**んであっけなく押し出さ
れてしまう。そうなるとうたいそうカッコ悪い。

KOKKAI
the magician of "HIKI"

「引きの魔術師」黒海

黒海という力士を覚えているか？ジョージア出身・初のヨーロッ
パ出身関取で、本場所が進むにつれおヒゲが黒々としていくお相
撲さんだった。ものすごい怪力で、立合いのカチ上げからの引き落
としが強烈で「引きの魔術師」と呼ばれた。もうスペースが足りない。



体を開く

左右いずれかへ動いて体をか
わすこと。

はたき・はたきこみ

「はたく」は漢字で「叩く」。
相手の肩や背中をはたいて倒
すこと。その際は反則技「まげ
つかみ」に注意！ 相手を側方
へ押せば「いなし」。

突っ張り

平手で相手を突く技。手を広げ
て指を下に向けた形で下から上
に回すように繰り返す。相手
の体を起こして差し手を自然と
払い除ける効果がある。平手を
横に振って叩くのは「張り手」。

前みつ

前まわしともいう。まわしの前
の部分。

呼び込む

悪霊のことではなく、まともに
ひいてしまったり強引に投げ
にいったせいで相手につけこ
まれ、懐に入られてしまうこと。
こうなるとうたいがい負け
ちゃう。アナウンサーも焦る。

相手と組んでいる時 **まきかえ**

もろ差しを狙うときや、自分得手の四つの型にしたいときに、上手を離してすばやく下手に差し替えること。ちなみに動詞として使う際は「まきかえす」ではなく「まきかえる」。糸つむぎの交換の動作が由来らしい。

メリット

けんか四つで差し負けたときや相手のもろ差しになっている時に行う、ピンチをチャンスに変える技。成功すれば**腕をかえ**して相手の体を起こすなど、自分に有利な体勢にすることができる。

デメリット

まきかえる際には自分の**体を起こ**して相手の体との間にできた空間に腕を差し入れる。失敗すると自分の体がのびたところをつけ込まれ相手を呼び込みますます悪い体勢に。さらにそのまま押し切られ**土俵を割**ってしまうことも。逆にいえば、相手がまきかえようとした時はすかさず前が出るのが定石。日常生活にもぜひ活用してくれ給え。

HAKUHO
the king of "MAKIKAE"

「まきかえキング」白鵬



正直言って白鵬がそのように呼ばれているところは一度も見たことがない。しかし白鵬はまきかえがめちゃくちゃうまい。出だしに白鵬がよくない型だったとて、疾風迅雷のまきかえでほぼ確実に自分有利の体勢にしてしまう。相手が前に出る隙も与えないほどすばやく、かつ自然にまきかえてしまう。今場所も要チェック！

腕をかえす

腕は「かいな」と読む。

下手側のひじを曲げ、相手の腕を押し上げること。相手を上手から遠ざけ、上体を起こすなどの効果があるため、差したら腕をかえすのが鉄則。

体を起こす

相撲の基本は腰をおとすこと。腰を落とせば重心が低くなり、重心が低くなればバランスがとれ、土俵上でひっくり返らなくなり無敵の人となりぬべし。さらに相手を倒すには下から相手の体を上へ上へと起こすべし。さすれば相手はバランスを失ひ土俵を割るは必定なり。

土俵を割る

相撲的表現で土俵の円から外へ出てしまうこと。転じて「意見を押し切られて折れる時」などにも使うらしい。しかし筆者は巡業で、使用後の土俵をパンチで割ろうとしている高校生男子相撲部員を見たことがある。「クソッ!かてえ!」とか言ってた。拳こそすべてか。道具を使え。

参考：大相撲の見かた／桑森真介／平凡社新書 Wikipedia など

コマーシャル

DOS-KOI magazine 謹製

LINE STAMP 販売中!

16こしかなくてめんご。120えんです買ってネ

すまいびと

検索



トイレいっ
きます



時間です

いま手が
はなせない



なかった

みて

入り待ち



考えて下さい ザブトンの行先



格下の力士が
横綱・大関に
勝ったときに
舞い飛ぶ
ザブトン。

しかしこのザブトンの「ジャンパー」
協会側はかなり昔から
禁止している。
にもかかわらず
なくならないのである…。

座布団や物を投げて人に怪我をさせた場
合は暴行罪・傷害罪に該当する場合があります。
絶対に投げないようお願いいたします



もともとは
明治時代、
素晴らしい
素晴らしい
相撲に対して
自分の羽織を投げ、
あとからご祝儀と
交換する、という
ところに端を
発するらしいが…

しかし
現代…

たとえば
国技館では
土俵まで
これだけの
距離がある
わけで…



これすなわち
土俵までザブトンを
飛ばすは至難の技!!



なんかさいごに
ザブトンあげるん
でしょ?
たのしみー!
こんなこと言ってるよ



だいたい
本当に力士に
あたったらさあそこ
きまぐせの極めぞは…

ザブトン投げは
観客も一体になれる
暗れがましいイベントでは
ないというのを
もっと周知してほしい
と切に願う!



「飛ばしたあと必ずこんなカオになる」