

再発見 Definitions

W杯日本開催はよろこばしいことです。続いて7人制ラグビーがオリンピック種目に加わる道筋が開けました。二重の喜びです。7人制が15人制と完全に差別化されたわけです。間違っ
て7人で15人制のラグビーをするものと考えられてきました。ランニングとパスが中心の本論
的な所謂 running handling game です。この機に、先般の「再発見 Running Handling Game RUGBY」
は、15人制の面白さと7人制の面白さ対比して再考に役立つと思います。競技を楽しむために
競技規則を勉強する際に大切な定義について考えましょう。

プレーについての競技規則の始めに書かれている定義は非常に大切なものです。

Definition 定義という言葉は、The History of The Laws 第2条に始まります。

BEYOND OR BEHIND OR IN FRONT

1926 was the first time a definition refereeing to this was given . "If any position indicated implies with both feet,except when unsuitable to the context";before this the practice had been for it to refer to one foot.

ゲーム中の問題は話し合いで解決され、時の経過とともにケースロー case law が作り出され、
だんだんと law が作成追加されていき、1866年に大整理がされました。1923年ラグビー誕生
100周年を迎えて飛躍的に普及していく過程で、複雑になっていくプレーを整理するため、ルー
ルを確固たるものにするために、それはラグビーを Simple and Easy なものにするために定義が
必要になり導入されたのが始まりです。

definite = laid doen, with exact limits, determinate, precise, distinct, that is indisputably what it is discribed as

ELVs 2008によっても、ラグビーが simpler になり easier になり、面白いラグビーが世界中
のより多くの人たちによって楽しめることを期待されましたが、それ程大きな変化は見られ
ませんでした。プレイヤーはルール改定の意図とは別に、改定部分に対応するプレーを考えるに
当たって、ゲームに勝つために有利な方法を見つけ出すことに専念するあまり、改定の主旨や
志向するところに沿わないプレーに走る傾向が見られます。その結果ラグビーが simpler にも
easier にもなっていない現状は反省しなければなりません。

競技規則・改定を理解するのに、競技の歴史の知識が役立ちます。その方法の一つとして The
History of the Laws を参照しながら定義を読むと面白いことが分かります。思いきり身体を動か
すという人間本能から生まれた純粋スポーツラグビーは、まずプレーがあって、話し合いがあっ
て、case law ができ、不明確な部分について定義がなされ、law が整備されて今日にいたって
います。定義は骨格で各条の規則は筋肉です。精神であり知恵である血液が全身にゆき渡って身
体全体がはたらくのです。定義は必要だから取り決められたものであり、それについての知識
は欠くことのできないものであることを認識しなければなりません。

言葉にはそれぞれの意味があります。その言葉を、ラグビーに関して使う時は、特別の意
味に使うものがあります。その場合の意味を定義といいます。定義は一般に使われている場合の
意味と違って、特別の意味を加えたり、限定したりしていますので、それを十分に理解してい
ないと、競技と競技の規則を正確に理解することが不可能になります。定義を理解してラグビー
を読み解きましょう。

ラグビー創世期、競技方法を話し合いで決めていく過程で、ラグビー用語として、プレーの
内容を限定したり、確定したりすることによってできたのが定義です。

The History of the Laws に次のような表現があります。

1866. In the "Laws of Football as played at Rugby School" it was defined as...

In 1866 in "Laws of Football as played at Rugby School," it was known as...

1866年にルールが大整理され頃の記述です。改めて定義 define されたり、良く知られて共通
理解されていることが、文字にされたりしてルールの骨格となっていきました。定義の検討と
作成の作業は今日まで続いています。

ラグビーが分かりにくいと言う人は、ルールブックの始めの方に載っている定義を読むこと
です。プレイヤーは作戦をたてるためにルールの解釈やプレーについて議論する時に、役立ちま
す。定義をよく理解すれば、ラグビーのアウトラインが分かると言われる理由は、その成り立
ちがプレーとルールの歴史や競技の核心部分を示しているからです。

定義は試合の中で発生したいろいろなケースを、次のルールの3原則と2つの理念に基盤づ

いて、ラグビーを楽しむために作り出されたプレーヤーたちの知恵と工夫の賜物です。

3 原則 :

1. equal condition 公平、平等な状態からスタートする
2. open play オープン展開に努める
3. safety 事故防止につとめる

基本理念 :

スポーツマンシップに則りそれを具現するような方向性を持ち、規則は本来肯定的・能動的であるべきで、条項は少ないことが望ましい。

それらの理念と原則は不変のものとして受け継がれ、競技規則を考えたり議論したりするときに生かされてきました。

それでは、競技規則 2008 版の『定義』を復習して理解を深めましょう。定義は、アルファベット順に書かれています。重複を避けて第何条参照と書かれています。一度目を通してからの読本を読めば、明確にされた言葉の内容が分かり、内容の骨格に肉付けがされて一層理解が深まると思います。

競技規則の『定義』は以下 URL または別紙を参照願います。

日本語 URL http://www.irblaws.com/downloads/JA/irb_law_book_2009_ja.pdf

英語 URL http://www.irblaws.com/downloads/EN/irb_law_book_2009_en.pdf

2008. 10. 11

西川 義行

English	日本語
<p>Definitions</p> <p>A Actual time: Elapsed time including time lost for any reason. Advantage: Law 8 - Advantage. Attacking team: The opponents of the defending team in whose half of the ground play is taking place.</p> <p>B Ball carrier: A player carrying the ball. Beyond or behind or in front of a position: Means with both feet, except where the context makes that inappropriate. Binding: Grasping firmly another player's body between the shoulders and the hips with the whole arm in contact from hand to shoulder.</p> <p>C Captain: The captain is a player nominated by the team. Only the captain is entitled to consult the referee during the match and is solely responsible for choosing options relating to the referee's decisions.</p> <p>Cavalry charge: Law 10 - Foul Play. Conversion kick: Law 9 - Method of Scoring. Converted: A conversion kick that was successful.</p> <p>D Dangerous play: Law 10 - Foul Play. Dead: The ball is out of play. This happens when the ball has gone outside the playing area and remained there, or when the referee has blown the whistle to indicate a stoppage in play, or when a conversion kick has been taken. Dead ball line: Law 1 - The Ground. Defending team: The team in whose half of the ground play is taking place; their opponents are the attacking team.</p> <p>Drop kick: The ball is dropped from the hand or hands to the ground and kicked as it rises from its first bounce. Drop out: Law 13 - Kick-Off and Restart Kicks. Dropped goal: Law 9 - Method of Scoring.</p> <p>F Field of play: Law 1 - The Ground. Flanker: Forward player who usually wears jersey No.6 or No.7. Flying wedge: Law 10 - Foul Play. Foul play: Law 10 - Foul Play. Free kick: Law 21 - Penalty and Free Kicks. A kick awarded to the non-offending team after an infringement by its opponents. Unless a Law states otherwise, a free kick awarded because of an infringement is awarded at the place of infringement. Front row players: Law 20 - Scrum. The forward players who are the loose-head prop, the hooker and the tight-head prop. These players usually wear jersey No. 1, 2 and 3 respectively.</p> <p>G Goal: A player scores a goal by kicking the ball over an opponents' cross bar and between the goal posts from the field of play, by a place kick or drop-kick. A goal cannot be scored from a kick-off, drop-out or free kick. Goal line: Law 1 - The Ground. Grounding the ball: Law 22 - In-Goal.</p>	<p>定義</p> <p>定義 (原文のアルファベット順)</p> <p>A 経過時間 Actual Time : 理由の如何に関係なく、「失われた時間」を含む経過時間。 アドバンテージ Advantage : 第 8 条「アドバンテージ」を参照 攻撃側 Attacking Team : プレーが行われている地点が自陣にある「防御側」の相手側</p> <p>B ボールキャリアー Ball-carrier : ボールを持っているプレーヤー 「を越え Beyond」、「の後に Behind」、「の前に In front of」: 文脈上適当でない場合を除き、説明の地点から両足ともに「を越え」、「の後に」、「の前に」ということである。 バインディング Binding : 他のプレーヤーの肩から腰の間の胴体の部分に、手から肩までの腕全体を接触させて、しっかりとつかむこと。</p> <p>C キャプテン Captain : キャプテンとは、チームにより指名された 1 名のプレーヤーである。試合中レフリーに意見を求める資格を有するのは唯一キャプテンのみであり、また、レフリーの決定に関連する、プレーの選択についても唯一その責任を負う。 キャバルリーチャージ Cavalry Charge : 第 10 条「不正なプレー」を参照 コンバージョンキック Conversion Kick : 第 9 条「得点方法」を参照 コンバートされた Converted : コンバージョンキックが成功すること</p> <p>D 危険なプレー Dangerous Play : 第 10 条「不正なプレー」を参照 デッド Dead : この間ボールは競技外にある。ボールが競技区域外に出て戻っていない場合、競技を一時停止するためレフリーが笛を吹いた場合、またはコンバージョンキックが行われた場合におこる。 デッドボールライン Dead Ball Line : 第 1 条「グラウンド」を参照 防御側 Defending Team : プレーが行われている地点が自陣にある側。防御側の相手を「攻撃側 Attacking Team」という。 ドロップキック Drop Kick : ボールを手から地上に落とし、最初にはね返ったときにけるキック。 ドロップアウト Drop Out : 第 13 条「キックオフと試合再開のキック」を参照 ドロップゴール Dropped Goal : 第 9 条「得点方法」を参照</p> <p>F フィールドオブプレー Field-of-Play : 第 1 条「グラウンド」を参照 フランカー Flanker : 通常 6 番か 7 番のジャージを着用するプレーヤー フライングウェッジ Flying Wedge : 第 10 条「不正なプレー」を参照 不正なプレー Foul Play : 第 10 条「不正なプレー」を参照 フリーキック Free Kick : 第 21 条「ペナルティおよびフリーキック」 相手側の反則の後に、反則しなかった側に与えられるキック。他に規定がない限り、反則に対して与えられるフリーキックの地点は反則の地点。</p> <p>フロントロー Front Row Players : 第 20 条「スクラム」 ルースヘッドプロップ、フッカー、タイトヘッドプロップからなるフォワードプレーヤー。</p> <p>G</p> <p>ゴールライン Goal-line : 第 1 条「グラウンド」を参照 グラウンディング Grounding the Ball : 第 22 条「インゴール」を参照</p>

English	日本語
<p>H Half-time: The interval between the two halves of the game. Hindmost foot: The foot of the hindmost player in a scrum, ruck or maul which is nearest that player's goal-line.</p> <p>Hooker: Law 20 - Scrum. The middle front row player in a scrum who usually wears jersey No. 2.</p> <p>I In-field: Away from touch and towards the middle of the field. In-goal: Law 22 - In-Goal.</p> <p>K Kick: A kick is made by hitting the ball with any part of the leg or foot, except the heel, from the toe to the knee but not including the knee; a kick must move the ball a visible distance out of the hand, or along the ground. Kick-off: Law 13 - Kick-off and Restart Kicks. Knock-on: Law 12 - Knock-on or Throw-forward.</p> <p>L Lifting: Law 19 - Touch and Lineout . Line of touch: Law 19 - Touch and Lineout. An imaginary line at right angles to the touchline at the place where the ball is thrown in from touch. Lineout: Law 19 - Touch and Lineout. Line through the mark or place: Unless stated otherwise, a line parallel to the touchline.</p> <p>Long throw: Law 19 - Touch and Lineout.</p> <p>Loose-head prop: Law 20 - Scrum. The left front row player in a scrum who usually wears jersey No.1</p> <p>M Match organiser: the organisation responsible for the match which may be a union, a group of unions or an organisation affiliated to the International Rugby Board. Mark: Law 18 - Mark. Maul: Law 17 - Maul.</p> <p>N Near: Law 14 - Ball on the Ground - No Tackle. Within one metre.</p> <p>O Obstruction: Law 10 - Foul Play. Offside in open play: Law 11 - Offside and Onside in General Play.</p> <p>Offside Line: An imaginary line across the ground, from one touchline to the other, parallel to the goal-lines; the position of this line varies according to the Law. Offside the 10-Metre Law: Law 11 - Offside and Onside in General Play.</p> <p>Onside: Law 11 - Offside and Onside in General Play. Open or bleeding wound: Law 3 - Number of Players -The Team. Out of play: This happens when the ball or the ball carrier has gone into touch or touchin-goal, or touched or crossed the dead ball line. Oversteps: A player steps across a line with one or both feet; the line may be real (for example, goal-line) or imaginary (for example, offside line).</p>	<p>H ハーフタイム Half Time : 試合の前後半の間の休憩時間 最後尾の足 Hindmost Foot : スクラム、ラック、モールにおける最後尾のプレーヤーの、自陣ゴールラインに近い方の足。 フッカーHooker : 第 20 条「スクラム」スクラムのフロントローで真ん中のプレーヤー</p> <p>I フィールドに向かって In-Field : タッチからフィールドの方向に向かって インゴール In-goal : 第 22 条「インゴール」を参照</p> <p>K キック Kick : 膝とかかとを除いて、足または脚の膝からつまさきまでの間をボールに当てること。ボールが手の中にある場合でも、またボールが地上にある場合でも、はっきり見えるだけの距離をけり進めなければならない。 キックオフ Kick-off : 第 13 条「キックオフと試合再開のキック」を参照 ノックオン Knock-on : 第 12 条「ノックオンまたはスローフォワード」を参照</p> <p>L リフティング Lifting : 第 19 条「タッチ、ラインアウト、およびラインアウトオフサイド」を参照 ラインオブタッチ Line-of-touch : 第 19 条「タッチおよびラインアウト」タッチからボールを投入する地点を通り、タッチラインと直角をなす、想定された線 ラインアウト Line-out : 第 19 条「タッチ、ラインアウト、およびラインアウトにおけるオフサイド」を参照 マーク（または地点）を通る線 Line Through the Mark (or Place) : 特に他の意味を支持指示している場合を除き、タッチラインに平行した線 ロングスローLong Throw : 第 19 条「タッチ、ラインアウト、およびラインアウトにおけるオフサイド タッチおよびラインアウト」を参照 ルースヘッドプロップ Loose-head Prop : 第 20 条「スクラム」スクラムで左のフロントロープレーヤー</p> <p>M 試合主催者 Match Organiser : 協会、複数の協会、またはインターナショナルボードに加入する組織といった、試合に対して責任のある組織 マーク Mark : 第 18 条「マーク」参照 モール Maul : 第 15 条「モール」参照</p> <p>N 接近して Near : 第 14 条「地上にあるボール」 1メートル以内。</p> <p>O 妨害 Obstruction : 第 10 条「不正なプレー」を参照 オープンプレーにおけるオフサイド Off-side in Open Play : 第 11 条「一般のプレーにおけるオフサイドとオンサイド」を参照 オフサイドライン Off-side Line : 一方のタッチラインから他方のタッチラインへ地面を横切り、ゴールラインに平行な、想定された線。その位置は各条で異なる。 10メートル規則によるオフサイド Off-side the 10 Metre Law : 第 11 条「一般のプレーにおけるオフサイドとオンサイド」を参照 オンサイド On-side : 第 11 条「一般のプレーにおけるオフサイドとオンサイド」を参照 傷口が開いたり、出血している傷 Open or Bleeding Wound : 第 3 条「プレーヤーの人数」を参照 競技外 Out of Play : これは、ボールまたはボールキャリアーが、タッチまたはタッチインゴールへ出てしまうか、またはデッドボールラインに触れ、もしくは越えたときに起る。 踏み越える Oversteps : プレーヤーの片足または両足が線を踏み越えること。その線とは、例えばゴールラインのような実際の線のことも、オフサイドラインのような想定された線のこともある。</p>

English	日本語
<p>P Pass: A player throws the ball to another player; if a player hands the ball to another player without throwing it, this is also a pass. Peeling off: Law 19 - Touch and Lineout. Penalty goal: Law 9 - Method of Scoring. Penalty kick: Law 21 - Penalty and Free Kicks - A kick awarded to the non-offending team after an infringement by its opponents. Unless a Law says otherwise, a penalty kick is awarded at the place of infringement. Penalty try: Law 10 - Foul Play. Place kick: The ball is kicked after it has been placed on the ground for that purpose. Placer: A player who holds the ball on the ground for a team-mate to kick. Played: The ball is played when it is touched by a player. Playing area: Law 1 - The Ground. Playing enclosure: Law 1 - The Ground. Playing time: The time that has been played excluding time lost as defined in Law 5 - Time. Possession: This happens when a player is carrying the ball or a team has the ball in its control; for example, the ball in one half of a scrum or ruck is in that team's possession. Pre-gripping: Law 19 - Touch and Lineout. Gripping a team-mate in the lineout prior to the ball being thrown in. Prop: Law 20 - Scrum. A front row player to the left or right of the hooker in a scrum. These players usually wear jersey No's. 1 and 3. Punt: The ball is dropped from the hand or hands and kicked before it touches the ground. Pushover try: Law 22 - In-Goal.</p>	<p>P パス Pass: プレーヤーが他のプレーヤーにボールを投げること。投げるのではなく手渡した場合もパスである。 ピールオフ Peeling Off: 第19条「タッチ、ラインアウト、およびラインアウトにおけるオフサイド タッチおよびラインアウト」を参照 ペナルティゴール Penalty Goal: 第9条「得点方法」を参照 ペナルティキック Penalty Kick: 第21条「ペナルティおよびフリーキック」 相手側の反則の後に、反則しなかった側に与えられるキック。他に規定がない限り、反則に対して与えられるペナルティキックの地点は反則の地点。 ペナルティトライ Penalty Try: 第10条「不正なプレー」を参照 プレースキック Place Kick: プレースキックをするために地上においたボールをけること。 プレーサー Placer: 味方のプレーヤーのキックのため、地上のボールを保持するプレーヤー プレーされた Played: ボールがプレーヤーに触られた場合、ボールはプレーされたことになる。 競技区域 Playing Area: 第1条「グラウンド」を参照 競技場 Playing Enclosure: 第1条「グラウンド」を参照 競技時間 Playing Time: 第5条「試合時間」で定義されている「失われた時間」を除く、実際に競技された時間。 保持 Possession: プレーヤーがボールを持っているときや、チームがボールをコントロールしている場合をいう。例えば、スクラムやラックの片側にボールがある時、そのチームはボールを保持しているという。 プレグリップ Pre-gripping: 第19条 — ラインアウトにおいてボールが投入される前に味方をグリップすること。 プロップ Prop: 第20条「スクラム」 スクラムの中のフッカーの左側または右側のフロントロープレーヤー。 パント Punt: ボールを手から落とし、ボールが地面につく前にけること。 プッシュオーバートライ Pushover Try: 第22条「インゴール」を参照</p>
<p>R Receiver: Law 19 - Touch and Lineout. Red Card: A card, red in colour shown to a player who has been sent off for contravening Law 10 - Foul Play, Law 4.5(c). Referee: Law 6 - Match Officials. Repeated infringements: Law 10 - Foul Play. Replacements: Law 3 - Number of Players - The Team. Ruck: Law 16 - Ruck.</p>	<p>R レシーバー Receiver: 第19条「タッチ、ラインアウト、およびラインアウトにおけるオフサイド」を参照 レッドカード Red Card: 赤色のカード。第10条「不正なプレー」の競技規則に反し、退場を命じられたプレーヤーに示される。 レフリー Referee: 第6条「マッチオフィシャル」を参照 反則を繰り返すこと Repeated Infringements: 第10条「不正なプレー」を参照 交替 Replacements: 第3条「プレーヤーの人数」を参照 ラック Ruck: 第16条「ラック」を参照</p>
<p>S Scrum: Law 20 - Scrum. This happens when players from each team come together in scrum formation so that play can be started by throwing the ball into the scrum. Scrum half: A player nominated to throw the ball into a scrum who usually wears jersey No. 9. Sin bin: The designated area in which a temporarily suspended player must remain for 10 minutes playing time. Substitutes: Law 3 - Number of Players - The Team.</p>	<p>S スクラム Scrum: 第20条「スクラム」 双方からプレーヤーが集まり、スクラムフォーメーションを作り、中にボールを投入することでプレーが始まる。 スクラムハーフ Scrum Half: スクラムにボールを投入する役目のプレーヤー シン・ビン Sin Bin: 一時的退出を命じられたプレーヤーが、競技時間 10 分の間留まるべき指定区域。 入替え Substitutes: 第3条「プレーヤーの人数」を参照</p>
<p>T Tackle: Law 15 - Tackle: Ball Carrier Brought to the Ground. Team-mate: Another player of the same team. Temporarily suspended: Law 10 - Foul Play. The plan: Law 1 - The Ground. The 22: Law 1 - The Ground. Throw-forward: Law 12 - Knock-On or Throw-Forward. Throw-in: The act of the player who throws the ball into a scrum or a lineout. Tight-head prop: Law 20 - Scrum. The right front row player in a scrum who usually wears jersey No. 3. Touch: Law 19 - Touch and Lineout.</p>	<p>T タックル Tackle: 第15条「タックル」を参照 味方のプレーヤー Team-mate: 同一チームの別のプレーヤー 一時的退出 Temporarily Suspended: 第10条「不正なプレー」を参照 図 The Plan: 第1条「グラウンド」を参照 22メートル区域 The 22: 第1条「グラウンド」を参照 スローフォワード Throw-forward: 第12条「ノックオンまたはスローフォワード」を参照 投入 Throw-in: スクラムまたはラインアウトへのボールの投入 タイトヘッドプロップ Tight-head Prop: 第20条「スクラム」 スクラムで右のフロントロープレーヤー タッチ Touch: 第19条「タッチ、ラインアウト、およびラインアウトにおけるオフサイド タッチおよびラインアウト」を参照</p>

English	日本語
<p>Touch down: Law 22 - In-goal. Touchline : Law 1 - The Ground. Touch-in-goal line: Law 1 - The Ground. Touch judge: Law 6 - Match Officials. Try: Law 9 - Method of Scoring.</p> <p>U Union: The controlling body under whose jurisdiction the match is played; for an international match it means the International Rugby Board or a Committee of the Board.</p> <p>Y Yellow card: A card, yellow in colour shown to a player who has been cautioned and temporarily suspended for 10 minutes playing time.</p>	<p>タッチダウン Touch Down : 第 22 条「インゴール」を参照 タッチライン Touch-line : 第 1 条「グラウンド」を参照 タッチインゴールライン Touch-In-Goal Line : 第 1 条「グラウンド」を参照 タッチジャッジ Touch Judge : 第 6 条「マッチオフィシャル」を参照 トライ Try : 第 9 条「得点方法」を参照</p> <p>U 協会 Union : その試合の監督権を有する統括団体。双方が国の代表で行われる試合では、インターナショナルボード、あるいはその委員会を指す。</p> <p>Y イエローカード Yellow Card : 黄色のカード。警告を与えられ、競技時間 10 分の一時的退出を命じられたプレイヤーに示される。</p>

追加および訂正

P5 G 項

原文 → 空白

訂正 → **Goal:** A player scores a goal by kicking the ball over an opponents' cross bar and between the goal posts from the field of play, by a place kick or drop-kick. A goal cannot be scored from a kick-off, drop-out or free kick. (訳抜け)

新ルール

条項	頁	項目	参照元	説明
序文	3	プレイヤーの責任について		新しい序文では、競技規則と安全対策に従って競技の準備をすることについて、プレイヤーの責任を述べている。