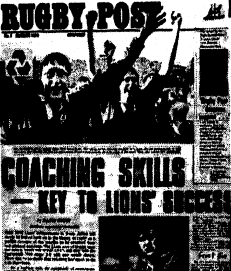


Why the Whistle Went (第9版 1973) の視点 — 再読・考察

ラグビーのルール研究資料としては「THE HISTORY OF THE LAWS OF RUGBY FOOTBALL」と「Why the Whistle Went」があげられますが、“notes on the laws of rugby football”という副題にあるように有用な Official Hand Book です。時代が経ってルールの改正がなされていますが基本理念に全く変わりはありません。本書はルールの正確な理解を助けるために出来るだけ簡単に (simply) 説明することと、ルールの十分に理化されていないかもしれない (may not obvious) 箇所についてその背後にあるもの (lies behind) や条項事項と禁止事項について原因となる理由 (reason) を説明することに努め解明することを目的としています。FOREWORD の更にその視点を考えていきましょう。

ラグビーという競技を一言で説明すれば“enjoyment”だと言われます。RFU の RUGBY POST を参照して下さい。



RUGBY POST
©
Rugby
Football
Union
1974

RUGBY POST Editorial Board

R. J. Garratt (Chairman)
Chairman, RFU, Coaching Sub-committee

D. L. Sanders
RFU Coaching Sub-committee

J. W. Collard
Chairman, RFU Coaching Advisory Panel

J. T. Greenwood
RFU Coaching Advisory Panel

D. Rutherford
RFU Technical Administrator

Derek Robinson
Jack Cox

The name of the game is ENJOYMENT

THIS is the first copy of RUGBY POST, a quarterly publication published by the Rugby Football Union, in association with National Westminster Bank.

LET US make it clear from the start that RUGBY POST is **not** a mouthpiece for the Rugby Football Union, and that the Union does not necessarily endorse the views of our contributors (who will be drawn from all over the rugby-playing world). You yourself may not agree with everything we print; and when you don't agree we hope you will say so —constructively.

The aim of RUGBY POST is to stimulate and inform the player, coach, referee, club official and spectator. We believe that the more you understand the game, the more you enjoy it. The name of this game is enjoyment.

Unquestionably, Rugby Union Football has improved tremendously over the last six or seven years. For example, many people will recall with horror the 1963 Scotland v Wales match which a player (now a respected coach) dominated simply by putting his boot to every ball he received, and, what is worse, kicked it off the field!

THAT SAME MAN later developed a Welsh team whose play was the opposite of this approach. In it, the many talents of John Dawes, Gareth Edwards, J. P. R. Williams, Gerald Davies and others, developed and displayed a free-running game of the kind that gives great satisfaction to players —and equally great pleasure to spectators.

SINCE THEN, new men have emerged with different skills and fresh ideas. RUGBY POST is another first for England. We are happy to offer you this copy. We hope that you will enjoy it, benefit from it, and become a regular subscriber.

本書では楽しいゲームとは流暢に流れる (flow) 水の様に展開するゲームであると明言しています。流れる楽しいゲームを止めて破壊するのは反則プレー行為です。ルールを破りゲームを止めることは30人のプレーヤーと3万人の観衆の楽しみを奪う大罪でそういうことのないようにルールが作られているのです (to break any one of them is really re: there more nor less them an attempt to destroy the pleasure) 根本的に笛は少ない方がよいというレフリーへの教訓もここにあるのです。

ルールについての勉強がプレーヤーにとって欠くべからざるのもであると同時に観衆にとってもラグビーを楽しむために本書が読まれることを編集者は期待しています。そしてレフリーにも次の様に述べています。「レフリーにとってハンドブックやガイドスノートを一語一語しっかり勉強するに当たって近道は無い」(short cut to a word-by-word study) と強調しています。近道とはルールの文章の取り決めを丸暗記する表面的理解だけでプレーに当てはめる機械的無

機能的なレフリングでなくルールの中にも含めて理解しルールを志向するものを具現するよう適用することに努める姿勢が大切だということです。

本文については次稿とします。

FORWORD の後記

1966 年の Why the Whistle Went 第 7 版が一度日本語に訳されました。その目次は以下の様になっています。

目 次	
序	
キックオフ前	3
I. スクラムに於ける問題点	9
II. ラインアウト	21
III. 妨 害	34
IV. 前 パ ス	37
V. ボールをプレイする事	40
VI. オフサイドかオンサイドか	45
VII. キ ッ ク	55
VIII. ゴールラインの後方	67
IX. アドバンテージ・ルール	73

出版にあたり星名秦先生の序文に次のようにあります。

ラグビーの競技規則は協会から出版されてはいるが、初心者やラグビーファンの方達にとっては、なかなか難解である。英協会は規則とは別に Why the whistle went を出している。この書は後の「キックオフ前」という序に述べてあるように、まぎれもなくこれらの人達に対するやさしいルール解説書である。しかし日本の現状は、かなりのプレーヤー達でさえ公式ルールブックを熟読理解しているとはいいがたいのが実状だ。

この書は、対象が一般ファンや初心者、特に中高校生にあるとはいえ、一般プレーヤーは勿論レフリーにとってもルールブックを読む以前の一課程として、まず読んで戴き、次いでルールブックに取りくんで欲しいと思う。

プレーヤー及びレフリーは別冊 The art of Refereeing も並読し、プレーヤーはレフリングの立場を理解し、レフリーもそれらプレーヤーの期待に答えて欲しい。

尚この書の翻訳は日本協会技術委員を中心に協会関係者の協力によるものであることを申し添えておく。

日本ラグビーフットボール協会技術委員長
競技規則制定委員

星 名 秦

星名先生の呼び声が聞こえてくるように思われます。

そして1988年に第9版1973を小生が訳した要約がJRFUの機関紙に掲載されました（別紙資料参照）。

第9版では「キックオフ前」の章が削除されています。第7版の序言に色々と議論されたようですが察知され興味深いです。

第七版発行の序言

1964年、インターナショナルボードの行なった大巾をルール改正により、第7版発行が必要となった。この小冊子は1965～66年のシーズン開始に（ルール解釈上の注意も合せて）間に合うよう改正ルールに合わせて記した。

内容の再編成を幾分行なった。ラインアウトの問題を最もよく理解できるように、そのオフサイドも含めて、すべてを一章にまとめることとした。またスクラムについても同様な目的からこれを一章にまとめた。それでオフサイドの章は普通のオープンプレーでのオフサイドのみに縮まっている。妨害行為には小さい一章を設けてある。

編集者は「キックオフ前」と呼ばれる序章をはずそうと思った。しかしこの小冊子の20年にもなる経歴を通じて、これを読んで来た人達は非常に親しい雰囲気を感じて来ている。そして又、この章をはずせばフォーガッセ氏のクラシックな画を2つとり去ることになるが、それは名残り惜しい。

前の版の序に述べたように「なぜ旨が吹かれたか」は初心者を対象にしており、ルールの何処がどのように変わったか少し述べるように試みている。この変更は公式ルールブックでは改正した節には傍線を付して示してある。しかし、この小冊子でもすべての変更が掲載されているわけではないことをあらためて強調しておく。この小冊子の目的は常に若いプレイヤーの助けとなることであり、物知り運の間の議論をまとめることではない。

1965～66年のシーズン開幕に間に合うよう出版するつもりが遅延したことはまことに残念である。いずれにせよラグビーフットボール協会の失敗であり、協会は第34条に言う時間の浪費であるにせよ編集費を取締る権利はない。

自由奔放にボールを蹴る遊びにハンドリングが加わって進化を重ねて今日のラグビーが出来ました。ルールが整備されていなかった時代には秩序のない集団の激しいFW線であったのを話し合いと工夫を重ねてルールを決めラグビーを本当に面白いものに育て上げた過程は一朝一夕のものではありません。

スポーツマンシップに即し、以下の3つの理念を一貫してきました。

- ・ equal condition（平等公平）
- ・ open play（展開継続）
- ・ safety（安全）

ルールを理解し実行するに当たっては基本理念を心に留めて当たらねばなりません。

3つの理念はそれぞれ3本柱と言うべきものでどれ一つが欠けても楽しい競技は成り立ちません。重ねて言うならば近道（short cut）は間違った方法（wrong way）でなくても労を惜しまず競技を楽しむ理念に立って大道を選ぶべきです。

2011.07.24

西川 義行

WHY THE WHISTLE WENT

BY H. F. ELLIS

THE RUGBY FOOTBALL UNION

なぜ笛が吹かれたか？

翻訳 西川 義行

本書はイングランド協会が発刊したものである。日本協会はイングランド協会の好意により訳して日本のプレーヤーに贈るものである。

本書の訳は西川義行先生（大阪市立長吉中学校長）によって訳されたものである。先生はベターラグビー、オープンベターラグビー、ミニラグビーの訳にも加わっておられます。

本書はラグビープレーの解説書といえるものです。大変簡潔に書かれているものですからプレーヤーおよびラグビー関係者に読んでいただきたく本号より4回に分けて掲載するものです。

- 1回 スクラム、ラック、モール
- 2回 ラインアウト
- 3回 オブストラクション、オフサイド
- 4回 インゴール、ペナルティ、アドバンテージ

多くのプレーヤー諸君が再三経験していると思いますが、ゲーム中に「なぜ笛が鳴って」中断したかの事実について疑問を持ち、一瞬不快の念をいだいたことがあるでしょう。しかしそれはルールに対する知識が未熟だったことを後で気がついたでしょう。

本書を通読して下さい。基本的なルールをマスターし、ゲームで自分の反則行為を未然に防ぎましょう。

結果としてチームメイトに迷惑もかけず、楽しくゲームを遂行できると信じます。

プレーヤー諸君のルール精通によって、笛数が減り、プレーヤーも、観る人々も明るく楽しいゲームとなることは必定です。

日本協会ルールコミッティ、
レフリースァエティ、出版、
機関誌各委員

真 下 昇

第1章 スクラム、ラック、モール

この章は、ボールをとりあい所有権を味方のものとしてしまうために両チームが争う（ラインアウト以外の）フォワード間の激しい組み打ちをコントロールする Laws を取り扱うことにする。

スクラム これはスクラムハーフがボールを入れるトンネルを構成して組む固定のものである。それはレフリーが小さな反則やチェックに対して笛を吹いた後プレーが再開される通常の方法である。定義通りにスクラムを組む範囲が限定され、ゴールラインとタッチラインは含まれない“フィールド・オブ・プレー”でのみ行われる。

ラック ラックはボールが地上にあって、両チームの一人またはそれ以上のプレーヤーがそのまわりに集まり、足でボールを後ろへかき出そうと努力している時のことを言う。それはスクラムより無秩序なものではあるが、スクラムと似ているし、いくつかの同じ rule を共有している。

モール モールは両チームの一人またはそれ以上のプレーヤーがボールを持っているプレーヤーのまわりに身体をつけあっている時に構成される。そこでは、一方がボールを保持し、それを生かそうといろいろ努力しており、一方がボールを持っている者から奪おうとした、ボール

から相手を離そうとする争いが続けられる。そのような中でボールが地上に落とされたりするとモールは自動的にラックになる。

まずスクラムについての特別の Laws を取り扱い、それからスクラムとラックの両方にかかわるものを取りあげ、最後にモールについて少し述べることにする。

スクラムについて十分認識しておかねばならないことがいくつかある。

スクラムの形成についてきめている Laws は、スクラムの中にボールがある間中がっちりとかまれていること、両チームにボールを獲得する公平なチャンスがある（ボールを入れるチームに与えられているはっきりした利益を除いて）ことを強調するように工夫されている。そして特に、プレイヤーに傷害の危険を最少にいくとめることを保証するように考えられている。

スクラムに参加する人数については、フロントローは3人より多くても少なくともいけない。そして全体としては両方とも少なくとも5人（19歳以下のチームでは最大8人としている）と決めていだけである。残念ながら混乱しないためにスクラムを形成している者たちのバインディングについての指示が必要となっている。それらが精密でなければプロップ同士の間でみっともないレスリングになるかもしれないし、スクラムがこなごなになるか、あるいはその両方になるかもしれない。

バインディング

(a) 各フロントローの3人は、スクラムが形成されてからボールがスクラムから出るまで、ずっとしっかりとバインドしていなければならない。フッカーは腕を外側の2人（両プロップ）の腕の上または下のどちらかにまわして組む。どちらの場合も両側の2人をしっかりと腕をまわして、腕またはその下のあたりをにぎっていないといけない。首のまわりに手をまわしてはいけない。両側のプロップも同じ方法で内側の腕でフッカーをバインドしていなければならない。両プロップはフッカーの体重が俗にいう宙ぶらりんになるようにつりあげようとするのもいけない。

(b) フロントロー6人の12本の腕の中の8本については次のようになる。

4人のプロップの外側の腕については、まといつくべき身体がない。彼らは相手チームの自分の相手と何らかの方法でバインドしなければならないのかというと、答えはイエスとノーの両方である。それはわれわれが外側のルースヘッドプレイヤーについて話しをしているのか、それとも外側のプレイヤーの相手の内側のプレイヤー（タイトヘッド）について話しをしているかどうかによる。タイトヘッドプロップは、右腕で相手の二の腕の外側をもしそうしたいならジャージーを掴んでバインドしなければならない。しかし、相手をひきおとそうとはいけない。ルースヘッドプロップは左腕で相手をバインドするか、腕を太もものところをつかえつつぱりをするようにしなければならない。どちらでもよいし、それらはスクラム中でもきりかえることが許される。

(c) スクラムに参加しているその他のすべてのプレイヤーは、少なくとも一方の腕をスクラムを組んでいる味方のプレイヤーの体にまわして組み合っていないといけない。スクラムの第2列や第3列に入ってよりかかっているだけで、スクラムに参加しているということではできない（スクラムの構成員であるかどうかは後でわかるが、スクラムに関わるオフサイドを取りあげる時に非常に重要な点である）。第2列や第3列を組んでいるプレイヤーの外側の腕については、たとえ180cmの長さであっても、相手をつかまえようとはいけないとだけ書いてある。

組み方

スクラムは次の(i)(ii)を条件として、その原因であるスローフォワードやノックオン等が起こった場所で組まなければならない。

(i) タッチラインから5m以内では組まない。

(ii) 防御側の第1列全体がゴールラインの前、すなわちフィールド・オブ・プレーにある。

両チームともスクラムを組むのを遅らせてはいけない（例えばまちがった場所で組んだり、おくてくる者に時間をかせぐ等）。第1列は相手と距離をへだてて戦車のように突進してスクラムを組んではいけない。痛いだけでなく危険である。両チームのフロントロー同士が組んだら遅滞なくボールを入れなければならない。ところで、スクラムはボールが入れられる前に押すことによって地域をかせぐことは認められていない。そうなったらレフリーはスクラム全体をもとの場所に押しもどし、ボールを入れるのを許す前にスクラムが静止しているか見とどけるようにする。

安全上の据置

スクラムは本来の性質として組んでいる者の首や脊柱に相当な圧力が加わる。復元力が残っている限り危険な段階ではないが、ねじれたり、つぶれたりすると非常に危険である。現在の Laws は広い範囲にわたり、強調もしているように、これらの危険を除くために最高の厳格さを

示しており、更に実験的な措置もとり入れている。これらの措置は廃止したり修正したりされない限り、また、されるまでは Laws としての効力をもつものである。それらは、

- (i) 両フロントローは組む前には腰を低くし頭と肩はお尻より低くしてはいけない。また、腕を伸ばして相手の肩に触れる以上に間をあげてはいけない。
- (ii) スクラムが生まれその状態が続いている間、フロントローの各プレイヤーの肩はお尻より低くしてはいけない。両チームのフロントローのすべてのプレイヤーは、通常の広さに両足を開き、両足とも地面につけボールが入れられるまで交叉させてはいけない。フッカーの足は味方の両プロップの前の方においている足より前においてはいけない。腰を低くし通常の広さに両足を開いているということは、フロントロープレイヤーは常識的にいつまっすぐ前方に組むべきで、それは有効な押しの準備ともなるものである。相手プレイヤーを粉砕したり、スクラムがつぶれる原因になったりするような工夫をめぐらしたり、それを策略だと考えるべきでない。レフリーはスクラムが公平であるか、安全であるかにういての判定者で、スクラムが組まれている間中いつでもある行為が、スクラムをくずす原因になるように思われたらペナルティを科すべきである。

ボールイン

上記のむづかしい含みのある実際に必要な指示が両チームによって守られるなら、ガッチリとした固い安定したスクラムが、ボールが入るまでつりあいを保たれるようになっている。そのようにしてスクラムはボールが入れられ再び展開されていく状態をつくり出していくのである。

両チームともスクラムからボールを獲得する平等なチャンスを持つことができるようになっていることは明白である。

- a. ボールは両チームのフロントローの真申に入れられなければならない。
- b. 両チームともボールの入ってくるのが見え、入ってくる時期を知ることができなければならない。
- c. ボールは時速 90 マイルというような速さであってはいけない。地面をはうようなものでもなく適度の速さで入れられなければならない。
- d. ボールはスクラムの中の適切な地点に投げ入れられなければならない。

特別な Laws が、(a)から(d)の状態をより確実なものにするために次のようにとりきめられている。

(a) スクラムはフィールド・オブ・プレーに対してできるだけまっすぐ組まねばならない。そしてボールは両フロントローの中央の線に平行な線に沿って入れなければならない。

(b) ボールはスクラムから 1m 離れたところから入れる。スクラムハーフはひざと足首の中間の高さでボールを両手で持ち、前方への単一動作でボールを入れる（すなわち、バックスイングや入れかけて止めるようなことはしてはいけない）。スクラムハーフはスクラムに対して直面し、両チームのフロントローによって形成されるトンネルの中央の線上に立たねばならない。

(c) ボールはさっと入れられねばならない（すなわち、のろのろとした動作よりきびきびした動作で）。

(d) ボールはスクラムハーフに一番近いフロントローを越えたばかりの地点で最初に地面にふれねばならない。誰もボールが入ってくるのを最初に地面につく前に止めてはいけない。両チームのフロントローがスクラムを組む時、対面同士は真正面に向かいあわねばならない。そして何とかしてお互いこうまく頭を入れあって組まねばならない。自分の両手の 3 本の指を交互に組んでみたら分かるように、自分の頭を自由にできる者が各フロントローに 1 人いる。スクラムハーフは味方にボールを入れる時、このルースヘッドの側から入れることを選ぶだろう。なぜなら、このフロントローの方が対面する相手よりスクラムハーフにほんの少しだが近くにいるからである(d)のルールが規定している一つはボールはルースヘッドをこえたばかりのところでは地面につかねばならないというものである。

フッキング

スクラムにボールが正しく入れられるとは、途中で妨害されることなく、トンネルを通り過ぎてしまうこともなく、そして正しくフッキングされることが満たされなくてはならない。それを Laws では次のように言っている。

はっきりしたトンネルが形成されていなければならない。すなわち、フロントローの足はボールが到達するまでボールが自由に通れる道を残すように位置し、ボールが正しく入るまでそのままにしていなければならない。

ボールが近いフロントローマンをこえて地面につくまでフロントローは足を上げたり、前へ出してはいけない。フロントローでないプレイヤーは、ボールがまだトンネル内にある時にボールをじゃましてはいけない。

次はボールが正しく出るまでのことについてである。ボールがいったん地面に触れた、すなわち正しく入ったらどのフロントローもどちらの足でもフッキングしてもよい。スクラムの中の他のプレイヤーも、ボールがトンネルから後へ出てきたらフッキングしてもよい。

ボールはトンネルの両端から出る以外はどのような経路を通して出ても合法である。

スクラムのボールを入れることやとり出すことに関わる Laws の複雑さについて現代のプレイヤーはあまり多くの不平を言う必要はない。

この冊子の中にかかっているいくつかのことを記憶に入れることである。それらがあるのでわれわれは今では他の何も必要としないのである。

スクラムがつぶれたりもつれたりするのを防ぐために考えられた 1~2 の Laws がある。それらはラックにも適用されるものだが、あとで述べるとして、今述べられねばならないスクラムだけの一組の特別のものがある。

フロントローのプレイヤーは何人も同時に両足を地面から離して上げることはできない。すなわち、フッカーがぶらさがって振子のように足をふりまわすこともいけないのである。

ボールが入ってきた時に故意に逆戻りの方向へけりだしてはいけない。

最後にボールが正しく入り正しく出たならばもどしてはならない。スクラムからボールが出た後、再びボールをスクラムに戻すことは違法である。

問 スクラムにどちらのチームがボールを入れるのですか。

答 反則とかスクラムの原因となった停止に責任の無い方のチームがボールを入れる。反則がなくしかもレフリーがその「停止」（例えばプレイヤーのおり重なるの下になってボールをプレーできなくなった時など）がどちらのチームに責任があるのか決める事ができないようなとき、レフリーは停止の前に前進していたチームにボールを与える。それもできなかった時は、グラウンドの相手陣でスクラムを組むチーム（すなわち攻撃側）にボールを与える。しかし、レフリーはどちらのチームに責任がある、すなわち停止へ導いた行為を判断するのに最善を尽くさねばならない。ボールのところに倒れていることは停止へ導く行為である。

スクラムとラック……全般ルール

今、スクラムと同じようにラックに適用する一組の rule を述べてところまでできました。ラックは、地上にあるボールのまわりに集まった元気旺盛なプレイヤーたちの集合体であることを忘れてはいけない（かつてそれは祖父達にはルーススクラムと呼ばれた）。これらスクラムとラックについての rule の主な目的は、スクラムやラックが慎みのない人間の群れになり下がってしまうのを防ぐことである。さあ始めよう。ボールがスクラムやラックの中にある間は、ボールを手で扱ったり拾い上げたり、（トライやタッチダウンをしようとする時を除いて）両膝ではさみ上げたりしてはいけないのであって、足でプレーしなければならないのである。スクラムやラックがつぶれる原因となることをしたり、ラックに参加しているプレイヤーの上に飛び乗ったりすることは不正なプレーである。また、ボールが中にある間に故意に倒れたり膝をついたりすることもいけない。もしプレイヤーが地面に横たわっていたら、どんな方法でもボールを邪魔してはいけない。

そのプレイヤーは実際にはボールから転身するような最善の努力を払わねばならない。自動力のない障害物の一種のように、横たわったままでは全く長くないことである。いったんスクラムやラックからボールが出たら再び戻してはいけない。 _

スクラムとラックに関わるオフサイドルール

オフサイドは重要な問題である。後にそれだけで一つの章を設けてある。それを読むと、オープンプレーの中で味方がボールを支配している時、オンサイドの位置を保つ秘訣は、ボールを持っているプレイヤーの後ろに位置するということである。スクラムとラックでは「ボールを持っている人」がいないのである。この理由のためいろいろな点で Laws が異なったものになる。この問題に関わっている中に、我々はスクラムやラックの場合にオンサイドの位置を保つことができる方法を見付けだせるようになる。要点はプレイヤーがスクラムやラックの中にいるかないかである。

第一に、スクラムやラックの中のプレイヤーの最後尾の足を通るゴールラインに並行な仮想線をひきなさい。これにオフサイドラインと名付けよう。

第二に、*behind*（～の後ろに）という言葉がオフサイドルールに関して使われるときは、両方の足が上に述べた仮想線またはボールより自分のゴールラインに近い方に留まっていなければならないという意味であることを思い出しなさい。同様に *in front of*（～の前に）というのは両足がそうであることを意味する。

このページの 3~4 行は心にしっかりと留めておくべき重点である。

スクラムやラックに参加しているプレーヤー

これは分かり易い。スクラムやラックに相手側から入ろうとしない限り、また、ボールの前からスクラムやラックに参加しない限り、ボールがその中にあり、そのプレーヤーがスクラム、ラック、モールの中にいる限りオフサイドではない。スクラムに参加しているということを確定させるために、味方のプレーヤーの一人に少なくとも一方の腕を回してバインドしていなければならない。

問題はスクラムやラックを離れるときに起こるのである。それを考える前に次の事を規則ではっきりさせた方がよい。

スクラムやラックに参加していないプレーヤー

スクラムやラックに参加していないプレーヤーは、ボールが出るまでオフサイドラインの後ろに直ちに後退し、そこに留まっていなければならない。スクラムハーフが自己の任務を正しく行う事ができるようにスクラムハーフに適用される例外規定である。ボールがスクラムの中にある間ボールを入れないスクラムハーフは、ボールを入れる側で、ボールを入れるスクラムハーフに対応する位置を取らないならオフサイドラインの後ろに留まっていなければならない。

問 スクラムハーフは自分の足でスクラムからボールが出るのを助けることができるか。

答 できません。

スクラムやラックを離れること

スクラムやラックに参加しているプレーヤーについて既に理解したように、味方オフサイドラインの前にいるが、バインドしている限りオンサイドである。いう彼等は離れることができるのか。ボールの後ろにいるプレーヤーは、直ちにオフサイドラインの後ろにさがり、そこまできがるまでプレーに参加しないならばいつ離れてもよい。だから第3列にいるNo8はスクラムから離れると普通は直ちにオンサイドになる。なぜならスクラムを離れることによって自動的にオフサイドラインを変えた、言いかえればオフサイドラインが第2列の最後尾の足まで前に出したことになる。彼は立ち上がりボールが出てきたらスクラムハーフとして行動することもドリブルして前に出ることもできる。もしボールが出てこないならもう一度スクラムに加わることができる。

“ホイール”に加わっているプレーヤーは、直ちにそうするのであればスクラムを離れボールをプレーすることができることを注意しなさい。

ラックではプレーヤーはバインドを解いて他の場所（もっと効果的に押し得る位置）へすぐにボールの後ろからであるならばラックに加わり直すことができる。

問 スクラムがぐるっとまわったらオフサイドラインはどうなるのだろうか。相手のオフサイドラインが味方のオフサイドラインになるのだろうか。

答 要するにスクラムに参加していないプレーヤーが（スクラムハーフを除く）はスクラムに加わっている人の最後尾の足より後ろにいないなければならない。スクラムに加わっているプレーヤーで最後尾の足となっているそのプレーヤーは直ちにボールをプレーするのならばスクラムから離れてもよい。

問 スクラムが非常に早く形成され遠く離れた所にいたため、オフサイドラインの後ろに間に合うように戻ることができなかった。オフサイドが科せられるべきですか。

答 ノー。できるだけ速くオンサイドになるように努めればオフサイドにならない。レフリーはオフサイドなのにぶらぶらしてないかを見るのに注意しているだけで、オフサイドであるままにゲームに加わらないかを注意して見ます。

問 スクラムからボールが相手側にまさに出つつあると思い、オフサイドラインを越えて前に出たが、ボールは出ていなかったで直ちにオフサイドラインの後ろに戻った。しかし、ペナルティーを科せられた。それはまちがいはありませんか。

答 ノー。これは避ける事のできる“なりゆき”である。どんな場合でもボールがスクラムの中にある間にオフサイドラインを越えたり、スクラムハーフなら片足でもボールの前に出す等、前に動いてオフサイドになるなら大目に見るべきでない（レフリーがアドバンテージローを適用した場合は別である。）。

モール

モールとして知られているプレーについての注意事項をとりまとめてここに取り扱う。それらは通常ラックといっしょに取り扱われる。モールは、ボールを持っているプレーヤーのまわりに両チームから1人以上のプレーヤーが集まっている時に形成される。この場合もスクラムやラックの時のように、仮想のオフサイドラインは味方の最後尾の足を通して引かれる。モールのオフサイドについてのルールは次の通りである。

- (a) モールに参加しているプレイヤーはオンサイドである。
- (b) ボールの前からまたは相手側からモールに参加しようとするプレイヤーはオフサイドである。
- (c) モールを離れつつあるプレイヤーは直ちにボールの後ろから加わり直すか、オフサイドラインの後ろに退らなければオフサイドである。
- (d) モールに参加していないプレイヤーは、遅滞なくオフサイドラインの後ろにさがるか、モールに参加することなしにオフサイドラインを越えて片足でも前に出したらオフサイドである。

問 モールの中にいるというのは正確にはどういう意味なのか。ラックの中におけるようなバインディングが義務なのか。

答 Law22 条は“身体的接触”を要求している。

それはお互いにつかまえあっているか、集団の中に入ってしまったという意味で単に寄り添っているということではない。

ラインアウトにおいてモールがいろいろ展開していくことについては次の章でもう一度考えることにするが、追加することとしては、モールの中で故意にモールをつぶしたり、相手を引きずり出したり、他のプレイヤーの上に飛び乗ることは違法である。

これらの rule は初心者には数が多くてうるさいように思われるだろうが不必要な物は一つもない。スクラムとラックとモールはゲームの心臓部であり背骨である。一方が 20 人やそれ以上の人数でしかも、殆どがフォワードであったという初期の時代からの遺産である。ある程度の秩序が保たれ、プレーとして機能し傷害を防ぎ、押し合いやレスリングのような試合がいつまでも続かないように、公平且つ厳格にコントロールされねばならない。

問 スクラムに入る場合肩がお尻より低くならないようにという試行 Law はラックやモールにも適用されるか。

答 はい。