

RUGBY

THE LAWS OF THE GAME MADE EASIER

HANDBOOK

本文を読むにあたって

- ・ 本文書はPDFファイルで作成されているため、目次はありません。
そのため、PDFの機能に「しおり」があります。
これを、目次として使用してください。
- ・ 重複掲載について
本文に「序文」と「ルールの歴史」が掲載されています。
ルールの歴史は、以前発表した「ルールブックがラグビーを面白くしてくれる How to read
“ RUGBY THE LAWS OF THE GAME MADE EASIER” No.1」と同じ内容です。
本来であれば、リンクを張り掲載するものと考えましたが、作者の要望により、本文でも
掲載することとしました。
- ・ 各条文の中に「関連文書」を表示しています。
関連文書の説明は下記の通りとします。
 - (1)「日本語競技規則」
日本語競技規則とは、財団法人日本ラグビーフットボール協会発行の「平成12年度
競技規則」を指します。
 - (2)「英語競技規則」
英語競技規則とは、IRB (INTERNATIONAL RUGBY BOARD)発行の「RUGBY
THE LAWS OF THE GAME MADE EASIER 2000 edition」を指します。
 - (3)「インターネット」
インターネットの右隣に「[ここをクリック](#)」とあります。
これをクリックした場合、IRBのホームページにある競技規則へリンクしています。
 - (4) **緑字**について
本文中に出てくるページを指します。
本文中に出てくるページは「日本語競技規則」を指します。
また、英語競技規則の右隣に出てくるページ数は参考に記載しました。
インターネットについても同様です。
- ・ 本文書について
 - (1) 本文書の著作権は西川義行氏及びjrifu.comのスタッフに帰属します。
 - (2) この文書の無断転載を禁じます。
 - (3) 本文書は、あくまで、西川義行氏が作成し、jrifu.comが編集及び校正し発表した
ものです。
国内の各ラグビーフットボール協会とは一切関係ありません。

序文

競技規則に入る前にラグビーのルールのはたらき方を簡単に振り返りましょう。

ボールを蹴って相手の拠点を攻め合う競技が盛んであった時代に、ボールを持って走ってもよいという申し合わせを加えたフットボール、即ちラグビーが1823年に誕生しました。憲法ですら不文法（慣習法）で通っていた英国ですから、簡単な申し合わせだけで行なわれていたフットボールに、ボールを持って走ってもよいという申し合わせを加えるということで足りたわけです。競技中には色々なことが起こります。以後はその都度話し合われて、1860年頃まで、ごく簡単な申し合わせに始まってケースロー(CASELAW)が順次加えられるという過程をとっていました。

申し合わせの増加に伴い整理の必要性が出てきて、整理・文章化されたのは1866年で、ルールの歴史の基準点になっています。それらは、

Laws of Football as played at Rugby School . . .

という表現のもとに書かれています。

以後今日まで130余年の間、ラグビーは数知れない多くの人達に愛され親しまれてきました。先人たちはラグビーを精一杯楽しむとともに、限らない楽しさを追求しました。勝つために、そしてより楽しい競技にするために色々とプレーを工夫し、問題が起これば話しあって解決し、必要な規則の追加や改正を繰り返してきました。当然の結果として、規則の数が増し複雑になってきました。

ラグビーのグローバル化により、試合をスムーズに進めるための規則の増加・複雑化が一層加速しました。その結果ルールが複雑で難しいという声が大きくなり、ラグビー人口増加に影を落とし始め、改善が迫られるようになりました。

そこで1999年W杯が終わるのを待ち、時機正にミレニアム、21世紀のラグビーの発展をみすえた今回の改正・整理・書き換えで、懸案が一挙に解決されました。

ルールを分かり易くすることは、即ちラグビーを分かり易くすることを目指すものです。イングランド協会発行のものは、表紙が写真版で躍動的で、RUGBY: THE LAWS OF THE GAME MADE EASIER と書かれています、条文を試合前・試合中という大項目の柱を設けたのもその一つです。また条文中に図が入りました、分かり易くするために形式を改革したのです。

ルールの歴史

オリンピックは楽しいものです。世界の祭典のムードは最高です。スーパースターの活躍も感動を与えてくれます。勿論、日本人選手の活躍にも興奮しましたし、テレビの前で立ち上がって声援を送りました。報じられる勝敗の裏にある選手たちの人生模様に感銘し、大きな喜びと深い悲しみを味わう日々が続きました。

オリンピックを観戦するとき、もう一つ楽しみがあります。それは色々なスポーツの競技規則を知ることができるよい機会であるということです。映像に合わせて行われる解説によって、勝負の判定に係わることにについて、最低限のことから、相当微妙なところまで知識として持つことができます。勝ち負けだけ問題にするのであれば、ごく簡単な規則で事が足りますが、スポーツの面白さは単に勝敗だけに留まるものではないでしょう。それぞれの競技には、その根底になっている精神や志向するものがあります。その上に選手の個性があり、全く予期しないことが起こって勝敗を分けていくわけで、細かいルールを理解することによって一層楽しさが増すものです。

秋風と共にラグビーのニュースが賑やかに目に付くようになりました。

1999年ラグビーW杯が終わり、IRBの宿題となっていたルールの整理・書き換えと改正を合わせたミレニアムルールブックが出来上がり、21世紀にむけてスタートを切りました。今こそ世界に「追い付き追い越し」絶好の機会です。世界の一步前を歩む気持ちで、ラグビー人口増加と国際的地位向上を願って前進しましょう。試合の勝ち負けだけを問題にするのであれば、トライとコンバートについて知っていれば事足ります。しかし、ラグビーに関心を持ってルールを研究していくと、微妙なアイデンティティに気付き、思わぬ面白さも発見するものです。プレーヤーの諸君も、改めてもう一度ルールブックに目を通すことによって、見聞したことや教えられたこと以外の面白さを発見できることを確信します。

ルールブックは六法全書ではなく、楽しい読み物です。ラグビーの楽しさを作り出し、より高めることを目的としています。ルールを集めたルール集(ブック)が志向しているところに注目することによって、新しい魅力を見いだすことができるでしょう。ルールブックを楽しむことから、面白いラグビーの輪郭が見えてきて、プレーのレベルが上がる土台になります。一方、観衆にとっても見所が明確になり楽しさが倍増するというものです。

今年はそういう意味では絶好の年なので、皆さんと一緒に読み直したいと考えました。

イングランド協会発行のルールブック3冊を参考に進めていきたいと思います。現代ラグビーへの進化の洗礼を受けた1971~72年のものと、10年前1992/93年版と、今年の2000editionの3冊です。今年の日本のルールブックは協会¹⁾で買い求めることができます。イングランドのルールブックもインターネット²⁾で注文すれば手に入ります。

まず、日本語のルールブックの表紙を一緒に見ることから始めましょう。

表紙は大変すっきりしています。昔から全く変わらないスタイルです。

2000年用といわないで2000~2001となっているのは、昔からの形を踏襲したもので、9月から翌年にまたがるシーズン制の名残です。しかし、イングランド協会発行のものには2000 editionと書かれています。今年のものに特別の思いを込めた、改革に対する積極姿勢がうかがえます。ラグビーがグローバルなものになり、四季が反対の地域での試合もあるというのも大きな理由の一つです。

LAWS OF THE GAME(競技規則)というのがルールブックの正式の呼び方です。ruleと呼ばないでLAWSと言うのが正式です。LAWは法律という意味です。

特筆的なことがあります。イングランドのルールブックの装丁は、長い間一定の形と色でしたが、1970年代になって、新しいことを積極的に取り入れる波にのって、カラフルなものに変貌しました。今年のものも表と裏の表紙一面がボールを持って走っている写真版になり、そこには次のタイトルが掲げられています。

“ R U G B Y THE LAWS OF THE GAME MADE EASIER ”

ラグビーの普及発展を期するイングランド協会の苦悩と解決への意欲が感じられる楽しいルールブックです。

日本語版の1ページを開きましょう。

「2000年度ルールについて」で始まっています。初めにこれを強調することによって徹底をはかるという意図がみられます。今年のルールブックは、世界的に永年の宿題を一举解決するためのものであって、ルール改正と整理書き換えの行われた特別な年のものです。改正や書き替えについて、イングランドのルールブックには巻頭に特に取り上げていないということは、それらに対する両者の感覚に差異があるということの現れです。今回の改正・書き替えも、長い伏線があり、実際のゲーム、プレイヤーの意識や行為は既に先行しており、心理的にそれほど大きな問題ではないのです。

本来、規則というものは、決まっているから（決められているから）仕方なく従うものではなく、自分（達）自身のために遵守するものなのです。ラグビーでは人間があって、ルールよりプレーが先にあり、楽しむために reasonable（道理に合った）なものとしてルールが決められるのです。

（参照 How to read “ Experimentation within the LAWS of the Game ”）

改正や書き替えはI R B（International Rugby Board 国際ラグビー連盟）で毎年2月頃話し合いがもたれ、検討を加えられて、改正・成文されたものが世界中に通知されるのです。今回は、改正点に加えて整理・書き替えが一挙になされています。

ラグビーでは「コロコロとルールが変わる」と考えられていますが、そうではないということ強調したいと思います。ラグビーは「規則に無いこと」を敢て行なった行為を元に、新しい競技として誕生し成長しました。その過程は人間が本能的に楽しさを追求する自然なものでした。

その精神と自然承認行動（現実のプレー、自然な行為を第一義とする考え方）は変わることなく、フェアプレー精神とともに受け継がれて今日に至っています。プレイヤーが全力で戦う中で様々な試みを行い、意見を出します。地域によっては早速にその試みが試合の中で実践されることもあります。I R Bはそれらを、「双方公平」「展開継続」「安全」の3つの原則に照らし、楽しさの追求を基盤に検討し整理し、ルールとし公認して残すかどうかの結論を下すわけで、改正といっても、現実のゲームやプレーの流れからみて、内容は自然で当然なものばかりです。

もし、ルールの改正が突然または唐突なものに思われるとしたら、それは世界の動きから遅れているからであり、本来ラグビーが目指しているものを認識していれば、抵抗なく理解できるはずで、改正はラグビーの安全性を確保し、ゲームをいっそう魅力あるものにするのが目的なものですから、理解も容易です。

分かり易い例を挙げましょう。ボールを持って走っているプレイヤーが捕まってタッチに押し出されました。ボールを投げ入れる権利を有するのはどちらですか。このルールは反転した歴史があります。ボールを持って前進しようとしていたのに押し出したのだから、押し出した方に責任があり、ボールを持っていた側がスローインするという結論と、ボールを所有して展開継続を果たさ（せ）なかったことを重視し、反対側がスローインするのが当然とするかという問題です。タッチ際で、押し出されるのを待つようなプレーがあったり、どちらが押し出したのかははっきりしなかったりで、議論と試験的試行を重ねて変更したのを、早々に反転させるということもありました。reasonable なプレー（行為）があって議論があって reasonable なルールが導きだされるわけですから、反転そのものも非常に意味があるのです。

ルールブックの中には、数多くの特別の用語がみられます。全てが必要不可欠なものばかりなのです。それらは競技として構成していくなかで、骨組みとなることばを表したもののばかりであり、言い替えることができないものです。完全に覚える必要はありませんが、有用なものですので辞書のようにして分かり易くしておくのも賢明な方法です。英語からきたカタカナ語が数多く使われていますが、ラグビーが英語系国で発祥・発展したものであり、長い歴史の

なかで独特の内容を含むようになったものです。日本でも英語が第二公用語にという意見のある今日です。抵抗を感じる前に、まず使いこなすことへの意欲を持てば、日本語に書き直すより便利であることが分かり抵抗が少なくなります。

前置きが長くなりました。難しく考えないで、10 頁まで一通り読んで（目を通して）ください。最初から堅苦しい感じを持ってしまうと、面白い読み物が文字の羅列になり、楽しいイメージネーションが膨らみません。リラックス！

伝統的なルールブックの型である、目次から始まります。

ルールブックの巻頭には、伝統的にラグビーを総括し目指す方向を指示するものとして、最初に、OBJECT OF THE GAME（競技の目的）と DECLARATION OF AMATEURISM（アマチュア宣言）が書かれていました。アマチュア宣言は、最近全てのスポーツでプロとアマチュアの境界が取り除かれる方向の中で削除されましたが、精神まで放棄してしまったわけではありません。

それらを宣言の形でなく、序文として、競技の目的や心がけるべき基本事項を分かり易く述べています。固苦しいようですが、スポーツマンとして常時プレーを写し出す鏡のような働きをさせていくべきものです。

その第三項、イングランドでも巻頭にあげていますが、身体接触を伴うスポーツ云々を特に線で囲んだのは、この際特に強調するものです。その後半、・・・it is the responsibility・・・という英文を、「責任をもって...しなければならない」と翻訳してあるのは、コーチや先生の積極性を引き出そうとするものです。

13 頁の目次はこれまでと比べて画期的な整理がなされています。「試合前」、「試合中」と2 分し、さらに「試合中」を、《試合を行う方法》《フィールドオブプレーに於て》《試合再開》《インゴール》に分けています。そうすることによって、ルールの大綱を示すとともに、ルールは簡単なものであるという印象を与えています。ラグビーは単純なスポーツであり、ルールも分かり易いということを強調するものです。表紙の言葉を思い出してください。

“ R U G B Y THE LAWS OF THE GAME MADE EASTER ”

毎年毎年ルールの改正があれば、100 年も経てばまるっきり別のものになっているのではと思う人があるかもしれませんが、そうではありません。以前に（1976）“ 100 年前のラグビー ” という小冊子を研究用に書きましたが、精神やプレーの原理は不変であるということを痛感しました。参考までに昔のルールの条項をみましょう。第二次世界大戦後、ラグビーの逸早い復興を期し、要望に応じて出版された、1949 年の “ THE HISTORY OF THE LAWS OF RUGBY FOOTBALL ” では次のようになっています。

LAW 1 PLAN OF FIELD

LAW 2 BEYOND OR BEHIND OR IN FRONT, DEAD, FAIR CATCH, FIELD OF PLAY, GOAL, GROUNDING, THE BALL KICK, DROP KICK, PLACE KICK, PUNT, DROP OUT, FREE KICK, KICK OFF, PENALTY KICK, KNOCK ON, THROW FORWARD, REBOUND, NO SIDE, OFFSIDE, ONSIDE, SCRUMMAGE, TACKLE, TOUCHDOWN, TRY

LAW 3 GROUND

LAW 4 BALL

LAW 5 PLAYERS' DRESS

LAW 6 APPOINTMENT OF REFEREE AND TOUCH JUDGE

LAW 7 METHOD OF SCORING

LAW 8 TIME

LAW 9 KICK OFF

LAW 10 FUNCTIONS OF REFEREES

LAW 11 FUNCTIONS OF TOUCH JUDGE

LAW 12 NUMBER OF PLAYERS

LAW 13 MODE OF PLAY

LAW14 KNOCK-ON OR THROW-FORWARD
LAW15 SCRUMMAGE
LAW16 TACKLE
LAW17 LYING ON THE BALL
LAW18 OFFSIDE
LAW19 ONSIDE
LAW20 CHARGING AND OBSTRUCTION
LAW21 KICK OFF
LAW22 DROP OUT
LAW23 FREE KICK
LAW24 PENALTY KICK
LAW25 PLACE KICK AT GOAL AFTER A TRY
LAW26 TRY
LAW27 TOUCH
LAW29 TOUCH-IN-GOAL
LAW30 BALL, ETC, TOUCHING REFEREE
LAW31 BALL HELD IN INGOAL
LAW34 FOUL PLAY, MISCONDUCT
LAW35 WASTE OF TIME
LAW36 IRREGULARITIES NOT PROVIDED FOR

1866 年に大整理したものが土台になっています。scrummage ,tackle 等が LAW2 とその後の条で重複しているのは、ルール変遷の過程を物語っているものです。LAW2 はその発生と内容を規定し、後の条でそれに係わるルールを規定し、以後の変遷を示しています。

scrummage についても、その目的・要領は押し合いではなく、ボールを取り合う再開の方法であることが理解できます。それはミレニアム改正に直結する不変のものです。scrummage を scrum という用語にして、スムーズな再開方法としての機能を果たさせようと意図されましたが、目的が達成されないままに今回の改正に至っています。

17 頁からの定義は有用且つ便利なものです。これらは単なる用語ではなく、ラグビー用語として特別の意味と内容を持たせているのです。これらの用語を使うことによって、正確になり共通理解が深まることを意図しているのです。新旧混じっていますから、1970 年代当初のものを列挙しましょう。

Beyond, Behind, In front, Dead, Defending Team, Attacking Team, Kick, Drop Kick,
Place Kick, Punt, Mark, Line Through the Mark, Union

以上です。

非常に多くなっています。プレーの内容を確定するとともに、競技の骨格をあらわすものです。定義を全部覚えればラグビーの大意が浮かび上がってくると言われる程中身のあるものです。定義表を作って、必要な時に読み直すようにすれば覚える必要はないでしょう。意味が不明だったり、何故決める必要があるのだらうと思った所に線を引いておきましょう。それぞれのルールの中で内容が正確に分かるようになります。言い換えればその言葉によって、ルールの意味が厳密になり分かり易くなるのです。非常に古くからのものと、比較的新しいものがあります。単なる名称もありますが、特に注意してほしいことを含んでいるものです。いくつか取り挙げておきましょう。

全体に係わる重要なものに攻撃側と防御側の定義があります。ボールを持って攻めているかどうかは関係ありません。野球では打っている方が攻撃側です。ラグビーではイコールコンディションの原理のもとに、ボールに対して双方がいつでも働きかけられ、トライを狙えるという本質が言葉の原点にあるのです。この原点はラグビーの本質を表すものです。

細かいようですが、「・・・を越え」「・・・の後ろに」「・・・の前に」などの言葉は、「両足とも」ということであって、片足だけでは問題にならないことを明確にしています。このことはプレーに大きく影響し、結果を左右します。レフリングにおいても foot か both feet かを的確に見極めねばなりません。簡単なことのようにですが、off-side に関しても「in front of a team-mate・・・」となっていて、前かそうでないかは古くから問題になったプレーで、1926年に第2条に書き込まれています。このことが問題にならない(問題にしない)ようではおよそスピーディとは言えないし、レフリングの視点としても大切な事です。

前か後ろかということではラグビーでは非常に大きな問題です。微妙な内容を含んでいる throw forward があります。30年以上前に世界的教科書を日本のものにしようという
ことで BETTER RUGBY を翻訳したとき、冒頭のラグビーは Simple Game だというところで、
・・・ move forward down the field if we are passing the ball sideways or backwards・・・

という言葉に注目しました。ルール上は、

A throw-forward occurs when a player carrying the ball throws or passes it in the direction of his opponents' dead-ball line.

となっていたのです。簡単な競技であることを強調して取組み易くするように配慮されています。

更に BETTER RUGBY の言葉には2つの重要な点があります。

1つ目は真横(sideways)を明確に宣言したことで、2つ目は相手のデッドボールラインの方向でないことを、後ろへという言葉を使ったことです。ラグビーを誰にでも分かり易い、取っ付き易いものにしようとする意図がよく分かります。ルールの表現は、インゴールでもスローフォワードがおこることを表していることも見落としてはなりません。

それから、次の現象をイメージしてください。

ボールは真横にパスされた。キャッチャーの片足は確かにボールの線より後ろであるから off the side player (ゲームに参加していないプレーヤー)ではないから、自由にプレーすることができる。このケースで、キャッチャーの上体だけを見ているとスローフォワードと間違えて判断してしまうことがある。さらに、キャッチングの後の状態からスローフォワードに間違いないと想像されることがある。この間違いによって、そのゲームが途切れるだけでなく、よいプレーの芽が摘まれ、根まで枯らしてしまっているのです。

2~3の定義に触れましたが、非常に重要な問題が含まれています。始めからあまり長くなつてはいけませんので、割愛して先に進みます。

試合前「BEFORE THE MATCH」

関連文書

日本語競技規則：28 ページ

英語競技規則：10 ページ

試合前「BEFORE THE MATCH」という日英併用の書き方について、必要・不必要の両論があります。「before 試合」といった長島監督流の面白い言葉の材料を提供しているのではありません。日本語だけで事足りるのですが、英語でラグビーができるようになることに役立ちます。英語で発信される情報を日本語にしたものを理解するよりも、英語でストレートにとりいれる方が簡単であるのは言うまでもないことです。それはラグビーの楽しみ方の一つであり、ラグビーの試合をするために限らず、広くラグビーの話をするとときに役立ち、日常生活において、ラグビー以外の話をするときにも有用であることは間違いのないところです。

28 ページを開いてください。

第1条の前に試合前に係わる総括的説明があります。試合前に必要なことの大略を述べて、あくまでも簡単なものであるという印象を与えてくれています。「以下の6つの規則は、必要なことを全て含んでいる」というのです。試合前に、ラグビーは難しいという気持ちをとり除こうというものです。

第2項、グラウンドの寸法やボールの大きさにはそれぞれ歴史があり、一朝一夕にきまったわけではありません。ただ一ついえることは、どうしたら楽しいか工夫された結果であって、変遷の経過については興味一杯です。

ラグビーははじめてこんなに細かくきちっときまっていたのではなく、フェアであれば何でもOKで、案外に moderate：中庸であることが根幹になっていました。about な面を友情で埋めて楽しむことができました。しかし、時代の変化とラグビーの普及がそれを許さなくなりました。だんだんと細かく決めるようになり、現在に至っています。

第3項、「2チームが必要であることを認め」ということは、2チームなければ試合ができないということではありません。相手チームの存在と人格を大切にすることは勿論ですが、互いに混じりあってする競技ですから、チームにとって相手と見分けがつくことが必要です。

また、身につけるものは何でもよいというものではありません。危険であってはならず、損得があってはいけません。そして、ジャージーの色や柄はチームの区別のためだけでなく、誇りとフェアを誇示するものでもあったのです。

第4項、マッチオフィシャルは、種々の大会では主催者が運営します。プレイヤーは何も知らないで、何も考えないでやっていますが、公平であることを保証し、友情を培い、楽しみを共有するために大切なことです。

第1条 「グラウンド THE GROUND」

関連文書

日本語競技規則：29 ページ～33 ページ

英語競技規則：11 ページ～14 ページ

インターネット：[ここをクリック](#)

29 ページ、第1条にたどりつきました。

まだ定義です。辛抱して一通り読んでみましょう。まずグラウンドです。

215 ページの図1で確かめましょう。図が小さいですね。是非、長辺を20cmにとって(実長5百分の1)大きく拡大したものを自分で書いてみましょう。一度自分自身で書けば、競技区域の成り立ちがよく分かり理解に役立ちます。線の名前と、全体的なバランスを理解しておけば後で役立ちます。それらがゲームの土台であり、戦法の原点でもあるのです。

全体の広さは双方30人が動き回る(動き回れる)のに最適な広さです。縦横の長さの比率も最適です。22mラインは双方のゴールラインから縦の長さ(約100ヤード)の4分の1、25ヤードをメートルに換算したものです。攻防にとって要留意地域です。10mラインはスタートを容易にし、5mラインはタッチの繰り返しを防ぎ再開をスムーズにするためのものであって、他の線もそれぞれ試合のスムーズな進行を促進するために工夫されたものです。

競技区域はフィールドオブプレーとインゴールを言います。タッチライン、タッチインゴールライン、およびデッドボールラインは含まれないのです。ということはそれぞれ規則に関係があるのです。22メートル区域もフィールドの中における特別ルール区域です。

1. 競技場の地面

「地面は草でおおわれている。」という表現は何のことも理解できないでしょう。貴方の学校のグラウンドは草が生えていますか。グラウンドのほとんどが草で被われていない日本では理解できない言葉です。日本は土の、それも固いグラウンドが殆どなのに、ラグビー普及の過程で、セービングやラックなどの地面に横たわる行為が多くなったのは、日本人の土に生きる国民性の特性のあらわれとはいえ残念なことです。ground(グラウンド)とは地面ですが、ある特定の目的をもった地域という意味です。track(トラック)は通った跡、踏み均した道、競争路です。

The surface is grass, but if this is not possible it may be clay or sand, provided it is not dangerous.

新しくルールブックにとりいれられたものです。グローバルになり、これまでのグラウンドについての概念だけでは、安全・事故防止上不十分になってきたのです。is grass ということは、事実・原則を言っているのであって、if possible です。もし不可能ならば土か砂でも可能というわけです。草が望ましいが、不可能であればと条件を続け、危険がないことの確認に十分留意させるのが主旨です。草は緩衝効果があり、擦傷を防ぎます。

ルールの中に草に係わる最初の記述は、

・・・1874 The goal lines touch lines should be cut out of the turf・・・

turf は芝生のことで turf court は芝生の庭球場、the turf は競馬場です。

芝生の庭はlawnです。grassが草・牧草で、weedが雑草です。

ルールブックの用語のグラウンド、フィールドオブプレー、競技区域、競技場はそれぞれ範囲があり、それぞれ意味があるのです。学校の敷地も校舎と campus, garden, ground, field に分けて表現されます。普通芝生といえば、洋風家屋の庭の芝生を想像しますが、ラグビーのメッカであるトウィッケナムの芝生(?)は長いので草刈機が刈った跡が縞模様になっています。grass についてはこれくらいにしておきたいと思います。

外国チームは「土の固いグラウンド」という知識を持って日本に来ます。花園で芝生のグラウンドを見て大変喜びます。殆ど土になっていた西京極でNZの名SH・リードローはこぼれ

球を falling down しないで拾い上げたので、その場合の bestplay について質問したら、地面が固くて痛いし、その方が速いから falling down しなかったと言っていました。

若者たちに草の上で思いきりラグビーを楽しませてあげたいものです。

2．競技場に必要な寸法

1866 年、ラグビースクールで行われているフットボールの規則のノートで、

the shape of a square . . . does not represent the shape, but only the arrangement . . .

このように、その時その時に決めていたのです。しかし、ゴールポストの寸法とゴールラインはインゴールであるということだけは決められていました。

1871 年、イングラウンド対スコットランドの試合は、縦 120 ヤード、横 55 ヤードで行われ、翌年は、縦 120 ヤード、横 70 ヤードになっています。

1879 年に今日の原形ができました。

The field of play must not exceed 110 yards in length or 75 yards in breath, and should be as near these dimensions as possible.

グラウンドについては possible の思想が原点になっています。

フィールドの寸法は . . . m を越えないという決め方になっています。メートル制になるまではヤードでした 10 ヤードと 5 ヤードは区切りよくそれぞれ 5 m と 10 m に書き替えられました。走る競技ということで縦が長くなり、キックの使い方によってより楽しい寸法が考えられました。人数も 15 人になるまで色々と話し合われました。現在のルールで決められたものが、一番面白い形・大きさといわれています。同じ大きさでも、リーグラグビーはルールが違いますから、大変違うものになっています。7 人制もそうです。

学校での試合では、インゴールが狭い場合が多いです。ゴールラインとデッドボールラインとの距離は可能であれば where practicable 10m 以上というのは、possible でないということも意味深長ですが、トライに関係することを忘れてはならないのです。それからラインは地域に含まれるのかも大きな問題です。確認しておきましょう。

3．競技場の線

実線と破線と線分があります。フィールド全体を実線で囲んで、開始と再開をスムーズにする線を設けました。先に書きましたが、工夫を重ねた結果です。

ゴールポストの幅は 5.6m(大人 2 人両手を開いた幅 ?)で高さは天までです。バーは地上 3.4m(大人が跳び上がって着く精一杯の高さ ?)です。2 本のゴールポストの幅は練習で基準として使われました。グラウンドの寸法がまだ決まっていないときに、既にゴールポストが決められていたのは、ゴールへのキックで得点するフットボール時代の名残です。

. . . should “exceed 11ft.in height and placed 18ft.6ins.apart, with a cross bar 10ft.from the ground.

現在はメートル法です。

ゴールポストの寸法は、サッカーより狭いです。トライに係わりのないもので、フットボール時代のゴールキックの形を残したものです。

フラッグは無くても試合はできますが、距離感覚の目安として必要なものです。14 本のそれぞれの位置は、プレーや作戦上必要で有効なものです。地上 1.2m というのも、高さの基準としてパス練習に活用されるなど、単なる飾りではありません。

第2条 「ボール THE BALL」

関連文書

日本語競技規則：34 ページ

英語競技規則：15 ページ

インターネット：[ここをクリック](#)

ボールの歴史がラグビーの歴史といわれるほど、ラグビーの発展に影響を与え、プレーを左右してきました。CENTENARY HISTORY OF THE RUGBY FOOTBALL UNION の第6章 BALL を設けて詳しく述べています。ラグビースクールのすぐ近くのラグビー用品店「GILBERT」の店にラグビー博物館が常設され、ボールの歴史や製造法を知ることができます。ボール製造法が発達し材質も望み通りのものが作りだされるようになりました。

昔の記録をたどってみましょう。

1801,the ball which so commonly made of a blown bladder and cased with leather

よく飛ぶボール、よく跳ねるボールが夢でした。ラグビー発祥の話です。ボールを持って走らようになって、形や大きさに対する考え方も変わってきました。

1892, The game shall be played with an oval ball of as nearly as possible the following dimensions: length 11 inches to 11 1/4 inches: length in circumference once 30 inches to 31 inches: width in circumference 25 1/2 inches to 26 inches; weight 12 ounces to 13 ounces; hand sewn and not less than 8 stitches to the inch.

1893,Weight was changed to 13 ounces to 14 1/2 ounces.

4枚張りということは、製法や形の限定もありますが、プレーヤーにとっては、縫い目があるということに意味があるのです。縫い目は手触りの目安になり、キックの際の目安にもなるものです。

形・大きさは、持って走って良く、蹴って良いものを追求して今日に至っています。跳ね具合も大問題でした。ボール作りの職人さんの努力により、長い長い道程を経て、規格通りの今日の合成皮革まで、工夫と改良が繰り返されてきました。少し前までのものと手触りが違い、手滑りがなく、弾み具合が大変違います。水分も弾いてくれます。空気圧などが一定しない時代に、試合開始時のボールしか使えなかったのはそれなりの理由があったのです。

予備ボールの出現によって、コンバージョンキックから再開までにあった少しの間がなくなりました。タッチラインから遠くへ蹴り出されても、直ちに別のボールが供給されるようになりました。時間の浪費がなくて大変結構なことです。明瞭になった着色効果も大きいです。

ボールの規格は試合用のものです。平素の練習においては少し重い目のものでパスを遠くへ投げてみるのも、腕力をつけグリップを強くするのに役立ちます。そのような創意工夫がラグビーをより楽しくしてくれるものです。

第3条 「プレイヤーの人数 NUMBER OF PLAYERS - THE TEAM」

関連文書

日本語競技規則：35 ページ～41 ページ

英語競技規則：16 ページ～19 ページ

インターネット：[ここをクリック](#)

創生期、フットボールが町と町の戦いであったころは、90～150 人位で戦われたようです。1602 年には “ Players were unlimited.”とありますから、勇ましいものでした。

1871 年に FW 13,HB 3,TB 1,FB 3 の 20 人行われた記録がありますが、ルールブックの記録はなく、全ての試合がそのように行われていたわけではありません。双方の人数を合わせることから、整理の段階があって、1892 年のハンドブックに初めて 15 人という記録があり、15 人が定着してきたのでしょう。1870 年のイングランド協会創立により組織化が進んだ結果でもありましょう。

グラウンドの広さとプレイヤーの人数の変遷は、人間がラグビーを楽しむのに最も効果的で、かつ目指すラグビーとの接点の産物であることを物語っています。ルールはそれを肯定し確認し推進するものです。15 人が、最適・最高の人数です。15 人全員がかけがえのない唯一無二のプレイヤーであって、15 人のラグビー（各人が役割を遂行）が一番強くて、面白いのです。FW・BK の 2 つに分けて完全分業する固定的観念も、15 人ラグビーへの中間行程で、よりダイナミックなラグビー実現の過程にすぎないと考えられています。

現代ラグビーの展望の中に呼び方の見直しもありました。昔の習慣的なものと違って、15 人の呼び方にはそれぞれ意義があり、任務と責任をあらわしています。先の定義の中にも含まれているものからとりあげてみましょう。

名称	定義外の補足
フланカー	flanker 側面プレイヤー、翼
フロントロー	前列のプレイヤー
フッカー	入れられたボールをフッキング（足でかく）するプレイヤー
プロップ	柱、スクラムを組立味方の押しを相手に伝えるプレイヤー
ルースヘッドプロップ	loose 緩い
タイトヘッドプロップ	tight 固い
スクラムハーフ	スクラムから離れて動くプレイヤーはフライハーフ

これらは、1960～70 年における、現代ラグビー創生の試みの中で見直されたものです。定義には入っていませんが、N0.8 もフランカーと同様に FW と BK の中間連係役として位置づけられました。

以前のものと比較することによって、志向するものが理解できます。

名称	人数
第一列 / 2 ファーストロー、フッカー	3
第二列 / 2 セカンドロー	2
第三列 / 3 サードロー	3
ハーフ（8 分の 4）バックス・スクラムハーフ、スタンドオフハーフ	2
スリークォーター（4 分の 3）バックス・2 センターと 2 ウイング	4
フル（全）バック	1

スクラムが 3・4・1 になる前の形です。

名前をつけたのは、働きを明確にすることによって組織的なものにし、現代ラグビーへの進化をねらったものです。現代ラグビーガイドンス第 1 章をご一読お願いしてここでは割愛いたします。

メンバーチェンジの歴史は新しいものです。試合開始以後のメンバーチェンジは認められませんでした。負傷しても無理をして続けなければなりませんでした。退場すれば人数が足りないままで試合は続けられました。人数が15人に減少する過程で、試合は最初に並び認めあった者同志が戦うことが決められていたのです。さらにラグビーの普及につれて相手の範囲が広がりました。ホームとビジターに不公平にならないことが前提でした。

負傷したプレーヤーに茶瓶で水をかける場面がよく見かけられ、これがアイデンティティのように言われました。マスコミは「魔法の水」と囃したてましたが、けがをしたら無理をしてはいけません。早くから（1963年頃）NZでは交替がローカルルールで認められていました。交替の是非について質問すると、それが当然のことだということで、かえって質問の意味を問いつ返し、考え方の相違を痛感しました。身体的に無理をすることへの価値観の変化と、早くから交替を認めている他競技の考え方の影響もあり、ラグビーでも交替を認めることになり、戦略的メンバーチェンジも可能になり、より近代的な方式になってきました。ラグビーも情報化時代です。

プレーヤーの交替／入替えについての規定が複雑です。公平を保ちながらの措置ですから仕方ないところです。フロントローについては特に慎重になっています。事故防止のため厳重に守らねばなりません。

試合中にグラウンドで水を飲んだり、出血で一時的交替をしたりと試合も様変わりしました。ラグビーを楽しむにあたって、悲壮感あふれる試合を懐かしむ心だけではラグビーの明るい未来を創り出すことはできないのです。

第4条 「プレイヤーの服装 PLAYERS' CLOTHING」

関連文書

日本語競技規則：42 ページ～46 ページ

英語競技規則：20 ページ～22 ページ

インターネット：[ここをクリック](#)

ファッションはスポーツにおいても同じようにあります。スポーツもパフォーマンスです。格好良いことが励みの糧になることは否定できません。素材や種類の進歩は著しいもので、時の流れを追って色々なものが考え出され、作られ、流行します。10年前のものと比べると、隔世の感があります。ジャージは負傷防止のため絶対に長袖でなければならないと信じていたのに、先進国では半袖がどんどん広まっていきました。靴も足首を保護するための深さを問題になくなりました。

活動しやすいものであると共に、試合は晴れの舞台であり、プレイヤーはそれぞれに着飾りました(dress up)。

この度、長い間使われてきたルールブックの PLAYERS DRESS という言葉が PLAYERS CLOTHING になりました。DRESS という文字をルールブックで最初に見たとき、女性の長い衣服という感覚からラグビーになじまない言葉のように思いました。以前のルールでは、第5条は PLAYERS DRESS となっています。

1829年の記述では、

wore white trousers the school hung their jackets and, all who mean real work, their hats, waistcoat, neck handkerchiefs and braces, on the railings.

靴についての最初の記述は1857年に、

the fastest player on a side sometimes had leather shoes to their stockings

とあり、1864年には、

Football boots were called `Navies'

と、変遷の跡がみられます。

1992/1993は4つの項目についての簡単なものでした。

- 1．バックル、指輪など危険なものをつけない
- 2．肩当てについて：柔らかいものでしっかりついているもの
- 3．スタッドの寸法
- 4．レフリーは試合前・試合中危険ならば止めさせる権限を持つ

最近、品種の多数化、品質の進歩に加えてプレイヤーの好みも変化しました。

ドレスという言葉は、女性の長い服と思いがちですが、dress は装飾も含めて着飾った者をいう言葉であって、full dress は正装のことです。

cloth は布であり、clothes は衣服、clothing は集合的に被服、身につけるものという意味からして、現代感覚で言葉を入れ替えたのでしょう。

女性のための特別項を設けたことは遅くなったとはいえ、普及発達の刺激になることが期待されます。RUGBY is man's game.と鼓舞した時代は過ぎました。女性のラグビーは急速に普及発展しています。そして、

“ Women say there's nothing more painful than childbirth.”

という言葉に見られるように、これからももっと多くの人にプレーされることでしょう。

血のついたものは禁止という項は、心身の健全と安全で楽しいスポーツをめざすもので、精神的な面でも重要なものです。スポーツの楽しみ方として、悲壮感を誇張するものであってはいけません。

マウスガードは有用です。慣れる努力をしないで嫌がってはいけません。歯や口内の負傷が多いのです。

スタッド(stud：鋌)については細かく規定されています。事故防止上当然のことです。昔はポイント(point：尖頭)と呼んでいました。野球ではスパイクシューズです。spike は大釘のことだし、スパイクするといえばスパイクで傷付けるという意味です。

大分昔のことですが、片手が技手のバックローがすばらしい活躍をしていたのを覚えています。戦争での負傷に負けず力強く生きている姿に敬意を表しました。

着用を禁止するものは、先の血のついたものと、危険を伴う不要なものと、着用することで有利になるものの3種類です。色々挙げられていますが、それだけ色々と試す人がいることによるものです。指先まで被っていない手袋はよいのです。非常に寒くて雨が降っているような時には必要とは言いませんが役立ちます。

ここに挙げられていないものについては、規定通りに検討されなければなりません。

試合前のレフリーの点検は大切なことです。反則の発見以上に意識を高める意味が大きいものです。もし試合中に気付いたら直ちに外させるのもレフリーの権限です。

第5条 「試合時間 TIME」

関連文書

日本語競技規則：47 ページ～50 ページ

英語競技規則：23 ページ～24 ページ

インターネット：[ここをクリック](#)

「2時に始まって日没で終わる」という古い時代の様子が記録に残っています。1866年には2ゴールした方が勝ちとなっています。1926年までLawとしての記録はありませんが、数多くの試合が行われたのですから、その都度話し合われていたのでしょう。

1871年、イングラウンドとスコットランドが、50分前後半で試合しています。

1905年協会がcounty championshipでは、少なくとも35分、最終試合は40分としました。

1911年には負傷による停止は3分以内とし、ハーフタイムは5分以内と追加されて現在の形ができ、更に失われた競技時間を補う規則も生まれました。

試合時間は長過ぎると過度の疲労が積もって事故のもとにもなり、短か過ぎては十分戦ったという満足感が残りません。気候や体力に合った時間を試行し、経験から割り出しました。

if in the opinion of the referee it is possible to do so

レフリーも含めて話し合われることもありました。経験と実績をもとに、40分間を2回という形ができてきました。40分以内というのは、体力をもとに経験と工夫から決まった妥当な試合時間といえるでしょう。前後半にわけて80分以内という現在の規則ができましたが、年齢によって短縮することは当然の措置です。

ハーフタイムについては1924年にNZが10分にと提案していますが、長い間5分以内でした。最近、10分以内に延長されました。以前はサイド交替も含めて5分も絶対に超過してはいけないということで、休むどころか慌ただしいものでした。休憩して後半のがんばりを引き出すもので、スポーツを楽しむゆとりを、人間が創り出したと言えるでしょう。また、ハーフタイムにチーム関係者がチームの回りに集まる(?)習慣を整理するために、プレイヤーはfield of playを離れてはいけなかったと決められていましたが、最近になって競技場enclosureを離れてもよいようになりました。スポーツを楽しむことへの人間の価値観の変遷に隔世の感がありますが、心身のことを考えれば当然なことです。

1963年、NZでの試合でのことです。ハーフタイムに、レフリーから「スタンド内の暖かいところへ行きましょう」と促されて、そんなことをしてよいのか(?)と、とまどった記憶があります。30年も前からNZでは普通のことだったのです。

失われた時間の補充は決まりましたが、対抗戦だけでなく、トーナメント形式の大会(knock-out competition)が増加しました。同点引き分けのときは勝ち残りチームを決めなくてはならなくなりました。トーナメント形式で優勝を決めるという流れがどんどん大きくなりました。W杯もその一つで、ラグビー発展のために必要だということです。勝ち残りを決める時間延長は、W杯の副産物ともいわれるもので、1971/72年のルールにはありません。1992/93年にはノートとして書かれています。今日では、PLAYINGEXTRATIMEとして明確に書かれています。

微妙なケースがあります。レフリーはプレイヤーが負傷のふりをしていると認めた時、

If the referee believes that the player feigning injury, . . .

そのプレイヤーを競技区域から出すようにさせ、競技を即時再開することになっています。競技時間は完全に生かされねばならないのです。サッカーでは接触プレーで、相手の大きな(?)反則があったかのように倒れたり、苦痛があるように見せかけるのも技巧の一つであるということです。もちろん判定はレフリーの専決によるのは言うまでもありません。

第 6 条 「マッチオフィシャル MATCH OFFICIALS」

関連文書

日本語競技規則：51 ページ～62 ページ

英語競技規則：25 ページ～32 ページ

インターネット：[ここをクリック](#)

マッチ(match)は試合です。オフィシャル(official)は役員。レフリーとタッチジャッジの指名や職権などの問題です。

レフリーの歴史は古く、興味深いものです。キャプテンが全てを取り仕切った時代、キャプテンがアンパイアを指名し、キャプテンの補助的な働きから、判定を任す人ということで、referee とよばれるようになりました。そして職務がどんどん加えられるにつれて、職権も増大しました。

1866 年、ラグビースクールでのフットボールの LAWS に、
two umpires must be provided と書かれています。アンパイア = 審判が 2 人です。

しかも、1874 年には、

The captains of the respective sides shall be the sole arbiters of all disputes

キャプテンが arbiter 調停者の決定者だったのです。

1881 Neutral umpires という表現になっていますから、分担が大分きまってきたということがわかります。

1884 年、スコットランドとウエールズの試合が、

was played with one referee and no umpires

となっていますが、

1885 年、

two umpires shall be appointed and a referee . . . must be chosen . . .

となり、

1890 年、

two umpires and two touch judges shall be appointed and a referee,

タッチジャッジが初めて登場します。

1892 年に、

a referee and two touch judges must be appointed

と現在の形式が整いました。長くなりましたが、umpire から referee へ変遷のなかに、ラグビーのフェアプレーの基本的な考え方があり、レフリー権限の歴史のなかに、ラグビーの普及発達の軌跡がみられます。レフリーの決定の絶対性を叫べば叫ぶほどその絶対性への議論が高まりました。レフリーの authority (権威・権限) が議論され、次の結論が導き出され文章化されました。現代ラグビーの洗礼を受けた 1971/72 年のルールにも既に、

全てのプレイヤーは、

must respect the authority of the referee

must not dispute the referee's decisions

レフリーに反論してはいけないと文章化されています。

一方でレフリーソサエティは、プレイヤーの所属する協会とは別の、独立したものであるべきだという概念ができあがりました。

レフリーも人間です。ジャッジミスをするかも知りません。そんなときは大らかに考えましょう。笛を吹かれた理由が分からなかったら、キャプテンが質問すればよいのです。説明を聞いてチームに伝えればよいのです。判断が間違いというのであれば、試合後協会へ申し入れをすればよいのです。感情的になってしまうことを抑制できないでいるとプレーにマイナスになり、反論するような言動や様子をするのは、善悪の問題ではなく、人間性の問題なのです。

タッチジャッジについても先に書いたように、1890年にルールとして出てきています。タッチラインに触れた・触れなかったというトラブルもあったことでしょう。レフリーは内側から見て、タッチジャッジは外側からタッチに係わることを見るという意図です。

広いグラウンドで30人が動き回るので、レフリーにとってプレイヤーの動きに遅れないためにグラウンドの内側から見るとは必須のことでした。それを補い、トラブルを防ぐものとして必要なものでした。レフリーの決定は変えることはできませんが、タッチジャッジがフラッグを上げたままにしている場合だけ例外として変更できるという規定で分かるように、あくまでも唯一の決定者はレフリーであるということでした。

この思想に変わりはないのですが、最近はレフリーがタッチジャッジに助言を求めたり、ラフプレーなどの指摘を（試合に）反映させる選択権を持たせるように変更されました。第6条は、試合は1名のレフリーと2名のタッチジャッジによって采配 is under the control されると定義しています。

試合が継続的にスピーディになったということと、それをより一層進展させ、プレイヤー間のトラブルを防止するだけでなく、観客の指摘（？）を見逃したり、無視することが試合のムードを破壊するようなことがないようにするための措置です。当然のことながら、The referee may consult・・・であって、しなければならないというものではありません。

といっても練習試合では、一般には軽視されています。現実としては、未熟なタッチジャッジをみかけることがあります。よい意味でレフリーが全責任をもって処理していますが、適当で済まされる問題ではありません。

標題は、「ルールブックを読めばラグビーが面白くなる」です。ルールブックを一番読んでいるのはレフリーでしょう。しかし、この文は主にプレイヤーと観客の皆さんに読んでいただくものと考えて書いています。レフリー・レフリングについてはもっともっと詳しく書いて考える材料を提供して、レベルを上げて欲しいと思っていますが、別稿にして先に進みます。

第 1 条～第 6 条までの復習

関連文書

日本語競技規則：13 ページ～14 ページ

英語競技規則：2 ページ

次に進む前に、目次に戻り確認しておきましょう。

復習です。試合前と試合中という分け方は、とりかかりやすくなっています。

試合中は、試合を行う方法とフィールドオブプレーにおいて、試合再開とインゴールに分けられています。このように分けることによって、ルールが把握しやすくなり、ラグビーの全体像が掴みやすくなりました。

試合中 DURING THE MATCH

試合を行う方法 Method of Playing the Match

関連文書

日本語競技規則：63 ページ～64 ページ

英語競技規則：33 ページ～34 ページ

いよいよ、試合中 DURING THE MATCH です。

その前に、ラグビーフットボールはどのように競技されるか (HOW THE GAME IS PLAYED) という解説を新しく入れて取組みやすくしています。要するにラグビーは簡単な競技なのです。

試合を行う方法 Method of Playing the Match というのも新しい言葉です。以前は MODE OF PLAY となっていました。Method と Mode を使い分けて、大括と小括を区別して理解しやすくしています。言葉使いにも配慮されているのです。

method 方法、方式、手順から順序・規律という意味です。mode は方式、やり方、model はやり方という意味にもとりますが、模型、模範という意味です。

method で大きく括って mode を筆頭に規則を整理してあります。

試合を行う方法は、第7条で根本的運動を述べ、そのあとに必要な取り決めを付け加える形をとり、第7条の競技方法と第8条～第12条の2つの部分から成り立っています。

第7条 「競技方法 MODE OF PLAY」

関連文書

日本語競技規則：65 ページ

英語競技規則：34 ページ

インターネット：[ここをクリック](#)

最も大切な第7条を一通り読んで下さい。

まず気付くことは、「・・・できる」肯定ばかりです。「・・・しなければならない」とか、「・・・してはいけない」というのは一つもありません。このことはラグビーの根本的な精神を表しているのです。

誰でも、any player who is on-side はこれらのことを may 可能 = 「・・・してもよろしい」とまとめられているのです。any player は誰もがなつてよく、is on-side は「どこからでも」の原点であり、may は「しなさい」と積極的であることを指示しているものです。最後だけ must = 「・・・しなければならない」となっていますが 以前は、provided he does so in accordance with these Laws とする条件として掲げているだけだったのを言い換えたもので、must は、必要義務責任命令を内容とする、「・・・しなければならない」という意味です。

throw と kick、加えてボールを他のプレイヤーに与えるという表現は非常に多様な内容です。パスという小さな概念を遙かに越えたものです。ラグビーが running handling game と言われる所以のものでもあります。その場合 off-side (ボールを持っている味方より前にいる) プレイヤーは競技に参加していない人ですから、それは認められないのです。

何でも出来るということはすなわち、相手を「だまして」力を発揮させないということも肯定されているのです。ボールを持ったら、ダミーパス、ハンドオフ、サイドステップ、スワープなど相手をだまして交わすスキルや策戦によってはるかに継続・展開を図れるのです。ぶつかり合うだけがラグビーではないのです。

ラグビーは身体が大きく力が強い方が勝つと決まった競技ではないのです。um-formula で変幻自在、相手の弱点を突き、意外性から相手を戸惑わせることによって機先を制することができることを示しているのです。

ラグビーは今日私達が見ているものより、もっと自由に奔放に楽しむことを志向してきたことができます。敢えて奔放という言葉を使ったのは、創造的で意外性豊かなスポーツであることを強調するためで、世界は instinctive という言葉が肯定的に使われる時代です。

誤解のないように、ボールに倒れ込む事が出来るとありますが、確認しておきましょう。相手が展開しようとしているボールに倒れ込むのは反則ですが、地上のボールに falling down することはよいプレーです。その時にセービング即ち危機を救うという感覚が強いとボールを抱え込んでしまったり、起きるのが遅れたりします。そうすることがボールの展開を止めてしまうので、反則となるのです。

インゴールでボールをグランディングできるということと、フィールドオブプレーでグランディングすることの違いを理解しましょう。

もう一度、競技方法を改めて見直しましょう。「初心者に教えることはこれだけだ」と言われているのは、プレイヤーに勇気と希望を持たせるためです。

1. キックオフで始まる。10m飛んだらよい。10m退がっている。
味方のボールをプレー（持つ、蹴る、パスする）したプレイヤーより後ろにいたなら、
2. ボールを捕ったり、持って走ったり
3. 投げたり、蹴ったり
4. 与えたり
5. ボールを持った相手をタックルしたり、捕らえ、押したり
6. ボールに倒れ込む
7. スクラム、ラック、モール、ラインアウトに参加したり
8. インゴールにボールをグランディングしたり

以上のように「してもよい」のですから、思いきり活動しましょう。そして、それぞれ競技規則に従ってプレーをしなければならないと結んでいます。

「何でもできる。自由に伸び伸びやりなさい。」というのがこの条の主旨です。30 人がその主旨に従ってやれば、型などできる筈がないのに、動きや攻め方に固定化の傾向がみられるようになりました。しかし、今日では、それを打ち破る、natural instinctive を尊重する傾向が出てきています。

第 8 条 「アドバンテージ ADVANTAGE」

関連文書

日本語競技規則：66 ページ～68 ページ

英語競技規則：35 ページ～36 ページ

インターネット：[ここをクリック](#)

ADVANTAGE は利益という意味ですが、ラグビーでは特別の内容を持った重要な言葉です。便宜・好都合といった内容から、例え反則があっても、損得を計って反則のなかった方へ有利なようにとりはかるもので、競技を楽しむ上で自然で当然なこととしてきました。

この思想・措置はラグビーの基本的なもので、発祥以来のもので、レフリーの権限強化を制する重要なものです。この規則は他の大部分の規則 most other laws に優先 takes precedence するものです。以前のルールでは、ADVANTAGE を適用しないケースを、・・・だけを除いてと「**だけ**」を太字にして明確に強調しています。ADVANTAGE を適用しない場合としていくつかの例が挙げられていますが、適用したら混乱することが明白な場合であって、大部分の規則に優先するものです。その目的はプレーの継続をはかることであるのは言うまでもないことです。ラグビーはプレーが切れては面白くないのです。細切れの試合は勝ち負けを決めるだけのものであり、ラグビーを楽しんでいるといえないもので、競技発祥以来一貫して否定されてきました。

レフリーが指名されるまでは、キャプテンがゲームをリードしていました。キャプテンのアピールでプレーを停止しました。申し合わせに反することがあっても味方に不利でなかったらキャプテンはアピールしなかったのは当然です。Advantage Law の原点です。文字になったルールとしては 1925 年が最初です。

1925. With the introduction of Advantage Rule, it was decided it should not apply to Drop out, so a Note was added: "The Advantage Rule does not apply."

プレーヤーもレフリーも、アドバンテージロー適用のもとに、ペナルティやノックオン・スローフォワードなどの「笛による停止が少ないほどよい試合である」ということを改めて認識する必要があります。よい試合をすることを放棄して勝負にこだわるのは、スポーツマンの自殺行為といっても過言ではありません。レフリーはプレーヤーとプレーに責任を転嫁し、プレーヤーは勝つために仕方がないことと開き直ってしまっているから、プレーが継続しないのです。ラグビーの面白さを追求することなく、勝敗を決めることだけに明け暮れていては、ラグビーの発展はなく、ラグビー愛好者の増加も望めないという現実、実に寂しい話です。

利益には、地域的なものと戦術的なものがありますが、反則しなかった側が、レフリーが笛を吹くのを待つ傾向がみられます。利益は可能性を生かして生み出すもので、発生時点で得られる利益は偶然の産物で、ADVANTAGE それだけを指しているものではありません。

第9条 「得点の方法 METHOD OF SCORING」

関連文書

日本語競技規則：69 ページ～73 ページ

英語競技規則：37 ページ～39 ページ

インターネット：[ここをクリック](#)

現在のルールでは

得点方法	得点 (点)
トライ	5
ペナルティトライ	5
コンバージョンゴール	2
ペナルティゴール	3
ドロップゴール	3

となっています。

野球やサッカーの1点とは大分違い、ラグビーでは不変ではありません。時代により、考え方に色々変遷の跡があり、なかなか味があります。

創生期はある地点にボールをつけた方が勝ちといった具合でした。

また、ルールが大整理された1866年の頃は2ゴールとった方が勝ちで時間制ではありませんでした。

The match is won by either side obtaining 2 goals.

1886年のルールでは点数計算になっています。

A match shall be decided by points: a goal shall equal 3 points and a try 1 point;

以後改正が繰り返されてきましたが、長くなるので一挙に現代に目を向けましょう。

30年前、1971/72年は、

POINT VALUES	point
A try	4
A goal from a try (in which case the try shall not count)	6
A goal from a free kick or penalty kick	3
A dropped goal otherwise obtained	3

10年前、1992/1993年は、

POINT VALUES	point
A try	5
A goal scored after a try	2
A goal from a penalty kick	3
A dropped goal otherwise obtained but not from a free kick	3

上記の間やそれ以後にも色々改正がありました。

プレーの変化が得点に影響することもありました。トライとゴールを対比して軽重を問うこともありました。ゴールを尊重する思想から、勝敗はトライ数で決まるべきだというトライ重視の意見も高まりました。その都度点数が変動しています。面白いラグビーを求めて、面白いといえない(プレーのよいプレーの結晶からでない)方法で点が入り勝敗がきまることを肯定できなかったのです。

ペナルティキックが与えられたら、どんな攻撃的場面でも一旦プレーを停止し、試合の流れに関係なくゴールキックをするということに異議が出て、素早いキックで継続的再開することが導入されて、試合がスピーディになり面白くなりました。

トライ重視の流れの中で、トライチャンスを消滅させる反則に対し、ペナルティトライが導入されました。

以上のように、勝負を決める最も大きな要素ですから、色々と話し合われて決めるわけですが、また違う意見が出れば考えるわけです。ラグビーが生きていると言われる一面でもあるのです。ルールの改正を、単なる変化として受け取るだけでなく、それを活かすことを考えることが、ラグビーを楽しむのに大切なことなのです。

第 10 条 「不正なプレー FOUL PLAY」

関連文書

日本語競技規則：74 ページ～91 ページ及び 217 ページ

英語競技規則：40 ページ～47 ページ

インターネット：[ここをクリック](#)

ファールという言葉は初めて聞いたのは、少年の頃の草野球です。横の方向へ飛んだフライのことでした。ファールは横の方向と思っていたら、ファールチップもあるということも知りました。ラグビーをやりだしてファールプレーという言葉の意味がわからなかったのでファールを辞書で引いたら、汚いとか不潔なというのがまず目に付いた。それから不正にとか違法にという意味で納得がついたが、野球のファールを邪球というのはどうもピッタリしない感じがします。foul talk となると猥談ということだと知りました。foul play は反則、不正な行為、卑劣な行為です。foul play は絶対にあってはならないことですが、一生懸命に全力で戦う中では色々なことがあったようです。

フットボール時代にも色々あったようですが、ラグビー発祥以後についてもそのようです。1866 年にラグビースクールで行われていたフットボールの規則の中に、

Hacking above or on the knee or with the heel is unfair, and no player may be hacked and held at the time unless he refuses to have the ball down

とある。

1888 年の規則に興味深いことが記されています。

If in the opinion of the Referee a player shall have been guilty of rough or foul play, he shall, in his discretion, caution him for the first offence or warn him off without any caution, but always on a second offence it shall be his duty to warn off offender, . . .

foul play という言葉が初めて出ています。初めは注意で済まし、2 度目からは厳格にということに、人格を認め合う精神をみることが出来ます。しかし、いくらフェアであることを申し合わせても無くなるものではありませんでした。後を追って規則を整備するのが精一杯でした。最近のものを見ても、1971/72 年の規則ですでに、

第 26 条 Obstruction, Foul Play, Misconduct, Repeated Infringements が独立して取り入れられています。10 年程前になると、

1992/93 年の規則では、第 26 条 FOUL PLAY となり、さらに次のように分けられています。

Obstruction

Unfair Play, Repeated Infringements

Misconduct, Dangerous Play

Player Ordered Off

Citing of Players

スポーツマンシップを身につけ、フェアに戦うことを自覚し宣言していても、一生懸命プレーしている中で、相手にとっては不合理なマイナスであったり、危険に直結する行為になってしまう場合があります。

それをしてしまった本人が反省し、繰り返さないことを誓えば、お互い様ということですが、問題なのですが、不合理からくる不満を洗い流し、危険予防を徹底するために、一旦罰を与えることになったのです。FOUL PLAY がルール化されることへ抵抗していた人達も、ラグビー普及の一過程としてやむを得ないということになりました。

しかし、この罰は免罪符ではないのです。ラグビーは生きもの、それも生きた人間がする生き物です。いろんなことが発生します。FOUL PLAY だというべきものが次から次に問題になり一つの条が完全に独立しました。foul play が減るところが増加の傾向にあります。創生期の記録に「少ない規則ですばらしいゲーム」と称えられていましたが、生の人間の世界はなかなか

かそうもいきません。故意ととられても仕方ないようなケースも見かけられます。217 ページの図 10.11 を見てください。妨害のなかでも故意ではなく動きの流れの中でそうってしまったように見えるケースですが、反則には変わりありません。レフリーは結果を重視して判断しなければなりませんし、プレイヤーは反則をとられないように工夫してはいけません。

1960～1970 年にかけて、過去の反省と現代ラグビーの基礎づくりが努力されました。方策の一つとして現代ラグビーの発展を妨げる問題解決のために、退場とペナルティトライが取り上げられました。1971/72 年のルールに注目しましょう。Penalty を赤字にして注目させています。残念ながら自律から強制へ変換したと言わざるをえません。

Obstruction: Penalty kick at the place of infringement. A Penalty try may be awarded.

Foul Play and Misconduct: A player guilty of foul play or misconduct shall either be ordered off or else cautioned that he will be sent off if he repeats the offence. For the similar offence after caution, the player must be sent off.

In addition to a caution or ordering off a Penalty try or a Penalty Kick shall be awarded as follows:

とあって、反則がなければ恐らく (probably) 得点されたであろうと考えられるときは、ペナルティトライを科しなさい shall be awarded とされました。退場についてはレフリーが協会等へ報告の義務が課せられています。口頭での注意だけでなく、イエローカードにより観客にも分かるように視覚に訴えることもつけ加われました。

レッドカードはもちろんのこと、イエローカードもラグビー人生の汚点であるという自覚を持たなくてはなりません。

第 11 条

「一般のプレーにおけるオフサイドとオンサイド OFF-SIDE AND ON-SIDE IN GENERAL PLAY」

関連文書

日本語競技規則：92 ページ～100 ページ

英語競技規則：20 ページ～22 ページ

インターネット：[ここをクリック](#)

一般のプレー general play とは、特別な場合のプレーに対する言葉です。

1972/73 年のルール、第 24 条、OFF-SIDE の条で In general play 太いアンダーラインが引かれ、その後で、In play at scrummage, ruck, maul or line-out に太いアンダーラインが引かれています。

ルール上特別な扱いとなる場合としては、まずスクラムとラインアウト 2 つのセットプレーがあります。以前はスクラム・ラインアウトのセットプレーとオープンサイドのプレーという区別をしていましたが、ラック・モールについても特別のルールが設けられた結果、セットプレーと合わせて特別扱いに加えられて、それらに対するものとして、general play という呼び方がなされるようになりました。オフサイド・オンサイドについては、一般のプレーの場合と、特別のプレーの場合とでは異なるということを確認しておかなければなりません。スクラムやラインアウトのようにボールをとりあっているプレーに対して、ボールがオープンへ展開しているプレーに分けて、再開を容易にし、展開を促進しようとするものです。

オフサイドは off the side が用語になったもので、side から離れた人ということで、試合に参加していない人ということです。1926 年の規則に、

Offside denotes that a player is in such a position that he is out of the game

ということで、オンサイドは、

Onside denotes that a player is in the game and not offside

ボールより前にいるプレーヤーは、試合に参加していない人だから、

it is illegal for him to play the ball or interfere with an opponent

ということなのです。

同じ 1926 年にノーサイドも初めて定義されています。ノーサイドは、

is the end of a game

ボースサイド both side は反則とは関係ありませんが、両チームが対等という意味で大切な言葉で両チームがそれぞれの立場をとれば、each side で対抗状態になる。戦う状態の終了を告げる言葉が、no side です。

定義の中の「試合の開始時にはプレーヤーは全てオンサイドである」・「反則が適用される位置にある」ということの内容を理解してもらえたでしょうか。試合開始時には、オンサイドにいては不公平になりますからいけません。試合に参加していない人はプレーしたりインターフェアしてはいけませんということです。

試合の途中で、相手の動きで、時には味方の動きで、必然的に、時には偶然にオフサイドになってしまうことがあります。そんなときは積極的にオンサイドになるように努力しなければなりません。積極的にとは、できるだけ速くということで、あらゆる方法でということです。それには味方による場合と相手による場合と自分自身の場合がふくまれます。積極的にという

ことで不確な場合があります。Loitering（うろうろすること）によって故意ではなく相手の妨害になったり、相手の行為によってオンサイドになるのを待つことは当然認められないことです。故意でないと見せかける工夫をするのは情け無いことです。

10 メートル規則に係わるオフサイドは、instinctive であってはいけない唯一のルールといわれるもので、事故防止上大切なものです。大きな高いキックをキャッチした場合にオフサイドプレイヤーのタックルによる事故は絶対に防がなくてはならないとともに、試合の盛り上がりを一挙に消滅させてしまう大罪です。

スクラムとラインアウトとラック・モールには個別のルールが決められています。ラグビーを面白いものにするために、言い換えればスムーズな再開とプレーの継続をはかるために、特別の工夫がされているのです。

第 12 条 「ノックオンまたはスローフォワード KNOCK-ON OR THROW-FORWARD」

関連文書

日本語競技規則：101 ページ～103 ページ

英語競技規則：53 ページ～54 ページ

インターネット：[ここをクリック](#)

「ノックオンとはプレーヤーがボールを落としボールが前へ進む・・・」ということは簡単なようで複雑な内容を具現するものです。ボールを落としたというのは、

when a player loses possession of the ball・・・

この場合に、ボールの受け損いにも色々あって、ボールを落とすことがノックオンではないのは勿論ですし、ボールが手から離れるのは下方とは限りませんし、下方であっても真下の場合はノックオンではありません。

knock は叩くという意味ですから、ボールが手または腕に当たって前方に進むことと理解すれば分かりやすいでしょう。

前方とは相手のデッドボールラインの方向ということについては、定義の所で書いたように、インゴールでも起こるということです。

それから、以上の場合、そのプレーヤーがそのボールを捕り直す前に、地面または他のプレーヤーに触れることをいうのです。

「スローフォワードは前方へ投げるかパスすることをいう」

when a player throws or passes the ball forward

ボールを投げる行為はあまりみられません、あるべき本来のプレーです。

スローフォワードの言葉は、ラグビー発祥より前、1602 年にみられる。

It is prohibited to deal a fore ball which undoubtedly referred to “pass forward”.

1866 年に Knocking on and throwing forward とありますが詳しくは分かりません。

1874 年にノックオンについて興味ある記録があります。

Knocking on, i. e. deliberately hitting the ball with the hand...

deliberate はよく考えてという意味から故意という意味にとることがありますが、色々議論されたことでしょう。ノックオンの定義は、当時の感覚を述べているものとして参考になります。そして、1883 年に deliberately が削除されているのです。

ミスプレーによる反則は小さいものとしてスクラムになりますが、故意のノックオン・スローフォワードはスクラムでなくペナルティキックが科せられるということは重要なことです。ゲームを切ることによって味方の危機を救うという行為は、（大抵の場合、ついっかりやってしまったと言い訳しますが）単なる反則でなく、ゲームを破壊する行為で大罪であるから罰を科すのです。オープンプレー継続というのはゲームの三大指標の一つであり、ルールを悪用してそれを破壊することは許されないのです。

試合中 DURING THE MATCH

フィールドオブプレーにおいて In the Field - of - Play

関連文書

日本語競技規則：104 ページ～105 ページ

英語競技規則：55 ページ～56 ページ

104 ページの目次に注目してください。

「試合中」の第2項です。分かり易くするために整理・書き替えられたものの一つです。試合中の第1項は、試合を行う方法でした。試合を行う方法がわかったら、実戦的に試合の進行経過をたどってみましょう。

まず試合の開始と再開のキックです。ボールを持って走り、捕まえ、捕まってからボールを生かすことを考えます。マークという変わったプレーを加えて、第13条～第18条にまとめられています。「フィールドオブプレーにおいて」というのは、「インゴールにおいて」に対しての言葉です。後は試合再開だけです。

第 13 条 「キックオフと試合再開のキック KICK-OFF AND RESTART KICKS」

関連文書

日本語競技規則：106 ページ～112 ページ

英語競技規則：57 ページ～61 ページ

インターネット：[ここをクリック](#)

試合の開始。緊張の一瞬です。

サッカーのキックオフと比べてどちらが面白いですか。バスケットボールはボールを投げ上げジャンプして取り合います。ラグビーもそうだったのです。

In the very early days of the game it was started by the throwing of the ball up between the two sides.

しかし、1866 年には、

Must be a place kick and cannot count as a goal: the opposite side must stand at least 10 yards from the ball.

現在と同じものになっています。

キックオフには2種あります。試合開始とハーフタイム後、それからトライ後です。以前は全てブレースキックで行われていましたが、最近では、「試合の開始」と「ハーフタイムの後」はブレースキック。「トライ」「ペナルティーゴール」「ドロップゴール」の後はドロップキックで始めることになりました。それによって、試合がドラマチックになり、継続感を増し、継続への意識を高めようというものです。

試合開始がスムーズにいくために、キックされたボールが10mラインに達するか否かは重要かつ微妙な問題です。色々と議論されてきましたが、固定観念で、ファーストタックル！なんて言わないで、最初だからこそ柔軟に、予期せぬケースも含めて、事故予防に留意しなければなりません。

第 14 条 「地上にあるボール BALL ON THE GROUND-NO TACKLE」

関連文書

日本語競技規則：113 ページ～115 ページ

英語競技規則：62 ページ～63 ページ

インターネット：[ここをクリック](#)

セービングという言葉の意味と使い方の間違いを指摘することが、ラグビー改善に必要であるという認識の元、色々な場面でこのことを書いてきました。Lying on or near the ball についてはなかなか問題が解消しませんでした。ルールを追ってみましょう。

1971/72 年の目次では、

第 18 条 Tackle

第 19 条 Lying on or near the ball

1992/93 年では、

第 18 条 Tackle, Lying with, on or near the ball

第 19 条 Lying with, on or near the ball

と毎年のように話し合われ、プレー改善のための改正が繰り返されましたが、今回は、タックルに関係なく、地上にあるボールという包括的な表現で整理されました。そして、ボールを unplayable（ボールが双方のプレーヤーによってすぐにプレーできない状態）にすることの大罪を強調しています。

「競技は立っているプレーヤーによってプレーされるものである」という言葉を当り前のことと考えてはいけません。倒れるまたは寝ることによって有利（不利にならないよう）にしようとする行為が多いのです。それが当り前になっているから気付かないだけです。

反対にチームのために一生懸命やっているというのが現状ですから情け無いことです。

地上に横たわっているプレーヤーがなくてはならないことと、してはならないことを確認しましょう。

1. ボールを持って立ち上がる。（瞬間遅れたら上に乗られて立ち上がれない）
2. ボールをパスする。（パスをしてはいけないと思っているのか殆ど見られない）
3. ボールを手離す。（離しても腕で被うようにしているからプレーできない）

結論的には、なくてはならないことをしていないのが現状で、それらを確実にやれば、してはならないことをするプレーヤーはなくなるのです。罰より罪の問題です。

「直ちに」です。直ちには at once と immediately の2つが使い分けられていますが、この場合は勿論 immediately です。「直ちに」と区別して「瞬間」と理解すべきでしょう。「直ちに」を「できるだけ速く」と考えて、デキルダケに重点をおいて、「デキルダケ努めました」と平気で済ましてしまっているのが現状です。immediately は瞬間にできなければ反則で罰せられるものです。“もし”プレーヤー達が認識を改めて、意識してルール通りにこれが守られたら、ラグビーはもっと継続しスピーディになって面白くてたまらなくなるのです。

第 15 条 「タックル TACKLE:BALL-CARRIER BROUGHT TO THE GROUND」

関連文書

日本語競技規則：116 ページ～123 ページ

英語競技規則：64 ページ～67 ページ

インターネット：[ここをクリック](#)

ボールを持って走ってもよいとなったときから、それを捕まえることが始まったのは当然のことでしょう。当時、タックルと倒すということは一つの観念ではありませんでした。

1866 年頃は、

・・・ if he cannot get free or give the ball ・・・ he calls "have it down"

捕まってどうにもならなくなったらボールを離したのでしょう。ボールを持った相手を hold：捕まえ、何もできなくすることが主眼でした、1911 年に、初めて地面との関係がルールに出きます。

the ball touches the ground, he never the less get up with it and continue his run, or pass it ・・・

捕まった結果倒されることが多くなったことが推測できます。

「タックルはフィールドオブプレー内においてのみ起こるということは、

a tackle can only take place ・・・

ですから、法理上当然のことで、インゴール内では他のルールが適用されるということをいったのです。

タックルされたプレーヤーがしなければならないことを確認しましょう。タックルが原因でプレーが切れる場合が多いですが、正当にやれば継続できるのです。「タックルされたプレーヤーはプレーの継続のため、直ちにボールをプレーできるようにしなければならない」のです。

- 1．ボールをパスする（サポーターがないためか殆どみません）
- 2．ボールを手離す（身体につけていたり、腕で被っては離したと言えません）
- 3．ボールをいずれかの方向に置く（身体から離しておくのを殆ど見ません）
- 4．置いたボールをいずれかの方向（前方でなく）押し進める（反則ではありません）

それらはみな直ちに immediately しなければならないことです。それらを immediately にすればもっと継続します。必死で unplayable にする行為をしているのが見受けられます。ルール通りにいけば、これだけできるのですから絶対にプレーが切れない筈です。

immediately についての認識の浅さ（甘さ）が、継続のレベルを低下させている原因です。それから、「行ってはならないプレー」が 3 つあります。

- 1．タックルされたプレーヤーがパスするのを妨げてはならない
- 2．タックルされたプレーヤーがボールを離し、立ち上がったたり、ボールから離れるのを妨げてはならない
- 3．タックルされたプレーヤーがボールを離す前にボールを奪ってはならない

タックルされたプレーヤーの上に重なっていくことが普通のことになっています。それが自然な（仕方のない）状態という判断でしょうが、いずれのプレーヤーもしてはならないことです。3 番目の反則をしてしまう位の素早さがあれば結構というもので、タックルのあとすばやく展開するようになってほしいものです。

第 16 条 「ラック RUCK」

関連文書

日本語競技規則：124 ページ～130 ページ

英語競技規則：68 ページ～71 ページ

インターネット：[ここをクリック](#)

ラックという用語が作られて約40年です。現代ラグビーを形作る一つの要素として、Don't use the word "loose scrummage."という明確な指示事項として導入されました。

継続・スピーディの源として導き出されたものです。

ラックとは、双方の一人またはそれ以上のプレイヤーが、立ったまま、身体を密着させて、地面にあるボールの周囲に密集することをいいます。条件を整理すると、

1. 両チーム・1名またはそれ以上（片チームではだめで、最低両チーム1名ずつの2名）
2. 立ったまま on their feet（両足で立つ。寝ているプレイヤーは反則。倒れたプレイヤーの上に乗って起き上がるのを妨げたプレイヤーは反則）
3. 身体密着
4. ボール地面（ボールを持って倒れたプレイヤーはボールをただ離すだけでなく身体から離して置く）

以上の4つを正確に見れば、現行のほとんどのものはラックではなく、反則の結果生じた組打ち合いにすぎません。ラックに対する感覚のずれから反則が見逃されています。明瞭な反則でない場合、最悪、笛が吹かれてスクラムになります。これは最悪の場合であって、この最悪が当り前になり常時見られるのです。その度にゲームが途切れて面白いラグビーが見られないのです。間を置いて何とか展開されても防御に余裕があって面白いようにいきません。問題は実に深刻です。途切れるか間を置いて展開ということが試合の流れとなり、継続とスピーディとは縁の遠い試合になってしまうのです。

さらに決定的に悪いことは、そのような試合が普通と考えることであり、その結果そのテンポとリズムが身についてしまって、走らない・走れないプレイヤーになってしまうことです。皆がそうですからあまり目立ちませんが、国際試合では目立つのです。タフでないという評価はここからきているのです。第一そんな試合は面白くありません。大衆のラグビー離れもここからきているのです。

ボールの上（近く）に双方のプレイヤーが折り重なっているのはラックではありません。ボールを持ったまま倒されたプレイヤーの上に、味方が重なり2重（3重）になっているのはラックではないのです。反則（？）集団の組打ちなのです。ボールを持ってつかまったら、すぐ自分から倒れてラックの根本になろうとするプレイヤーがいます。倒れてはいけません。どうにもならなかったら、ボールを離して地面へ落としましょう。ハンドラックになります。味方は、ボールを持って捕まった人が倒れないようにサポートするのです。その距離でサポートできる位置にいたら、ボールを持って倒れても、ボールを体から離して置けば、そのボールを拾うなりして直ちにプレーを継続できるのです。

にもかかわらず、プレイヤーはサポートがないと不利になるので、ボールを抱え込んで寝てしまうのです。走らない・走れないプレイヤーの試合になるのです。

ラックのルールを復唱しましょう。次のことを実行しましょう。

タックルされたプレイヤーは、

1. 継続のため直ちにプレーできるようにしなければならない。
2. ただちにボールをパスするか手離す
3. ただちに立ち上がる、ボールから離れる
4. いずれかの方向に置く（前方でもよい）
5. 地上でいずれかの方向に押し進める（前方でなく）

以前のルールと比べると、継続とスピーディを目的として著しく柔軟に改善工夫されているのに、プレーはそんなに変わっていないのは残念なことです。

ラッキングという言葉に注意しましょう。

RUCKING: Players in a ruck must endeavor to stay on their feet.

ラックとは、ボールは地面、プレーヤーは立った状態にあることをいうもので、タックルの後ではいけないことと合わせて、プレーヤーが真剣に心掛ければ、プレーがもっと継続しスピーディになることは間違いないところです。それが一番強く、一番面白いラグビーであることに一日も早く気付いてほしいものです。

第 17 条 「モール MAUL」

関連文書

日本語競技規則：131 ページ～137 ページ

英語競技規則：72 ページ～75 ページ

インターネット：[ここをクリック](#)

ボールを持っているプレイヤーが、相手に捕らえられ、味方のプレイヤーがバインドしている状態をいうのであるから、少なくとも両チームで3名の立っているプレイヤーが必要です。プレイヤーは、must be caught in or bound to the maul の状態をいうのです。モールの中のプレイヤーが他のプレイヤーに手を掛けるようにしているのは、バインドしているとはいえないのです。

定義の「参加している全てのプレイヤーは立ったまま、ゴールラインの方向に前進する」というのは、

All the players involved are on their feet and moving towards a goal-line

ということで、重要なことであり、後に書かれている、モールの終了に係わることです。この後に、Open play has ended.という重要なことが省略されています。
モールは、

A maul ends unsuccessfully if the ball in the maul remains stationary or stops moving forward . . .

モールの中のボールが止まったり、モールの前進が止まれば終了します。残念ながら笛が吹かれてゲームが途切れ、相手ボールのスクラムになります。このルールが守られて精神が生かされたら、継続・スピーディになります。レフリーが継続することを待つものですから、ルールが生かされず、変則的なモールが普通になってしまっているのです。

モールに関する正確な理解と、感覚を研ぎ澄ませばラグビーは面白くなります。

第 18 条 「マーク MARK」

関連文書

日本語競技規則：138 ページ～140 ページ

英語競技規則：76 ページ～77 ページ

インターネット：[ここをクリック](#)

継続とスピーディを強調してきましたが、マークはゲームを切るものです。

昔は FAIR CATCH と言っていました。ボールを持って走ってもよいと決めたことに関連のあることですから、歴史は非常に古いのです。

ボールを持つ特別なケースとして、明確なキャッチングにフリーキックが与えられました。

1862 年、

・・・ a fair catch is a catch direct from the foot or a knocking-on from the hand of one of the opposite side ・・・

1866 年、hand を厳密にして arm ないし、throw したのもいけないとしています。

長い長い話になりますから一挙に現代に移りましょう。

1971/72 年、第 16 条 FAIR-CATCH (MARK) AND FREE KICK

となっています。要件は、

- 1．相手のキック、ノックオン、スローフォードのボール
- 2．明確な捕球 cleanly catches
- 3．両足地面についている
- 4．マーク！と叫ぶ

1992/93 年のルールでは大きく変わっています。

- 1．相手のキック直接
- 2．明確な捕球
- 3．味方 22m 地域内またはインゴール
- 4．少なくとも片足地面についている
- 5．マーク！と叫ぶ

ダイレクトタッチの規則は、継続・スピーディを促すものでした。しかし、22m 以内でのキックボールのキャッチからの展開は限られたものです。試みることなくトライを捕られかねません。相手のキックを確実にキャッチした場合は、特別に展開の機会を与えた方がよいのではという意見で、昔のフェアキャッチが現代に残りました。

試合前 DURING THE MATCH

試合の再開 Restart

関連文書

日本語競技規則：141 ページ～1142 ページ

英語競技規則：78 ページ～79 ページ

DEAD（デッド）の定義は、the ball is out of play ボールは競技外にあるということですが、DEAD という言葉の使われ方が面白いです。death は死で dead は死んだという意味ですが、スポーツで使われると、競技から除外されたとか、無効ということになります。野球の DEAD BALL は死球と訳されていますがピッタリきません。dead heat は互角の競争のことで、dead stop となればぴったり止まることで、dead は全くの、全然、ということです。ラグビーでの使われ方は次のようになっています。

1866 年頃は、

there is no mention whatever of “dead” and no definition

とあり、

1874 年に、

the ball is ‘dead’ when it rests absolutely motionless on the ground

となり、その場合、

it had to be played with the foot.

グラントにかかわってはじめて使われているのは、

1879 年、

There was still no mention of Dead Ball line.

とあって、

1891 年、

The maximum extent of the Dead Ball line is 25 yards.

dead という概念はあったにせよ定義されていなかった 1866 年頃から、色々と議論が繰り返され、申し合わせとして付け加えられていきました。DEAD という言葉が初めて定義されたのは、1926 年です。

Dead means that the ball is for the time being out of play, an event that . . .

として 4 つの場合を規定していますが、これが現在の基礎になっています。

1971/72 年には次のように整理されています。

This occurs when the referee blows his whistle to indicate a stoppage of play or when an attempt to convert a try is unsuccessful.

以後はそのまま受け継がれています。

プレーや戦略の話の中で、「生きたボール、死んだボール」という表現をしますが、内容はこの場合とは違うものです。試合中、獲得したボールの展開の有効性・継続の可能性を評定してのものであって、不可能を可能にする発想も試合の妙味の一つです。

前置きが長くなりました。ボールがデッドになった後の試合再開の方法は4通りあります。
143 ページです。よく知られているラインアウトとスクラムがここで出てきます。

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 TOUCH,LINE-OUT AND LINE-OUT OFF-SIDE」

関連文書

日本語競技規則：143 ページ～169 ページ

英語競技規則：80 ページ～94 ページ

インターネット：[ここをクリック](#)

3つの定義を読んでみましょう。理解しやすい内容です。後で少しずつ関係しますので頭の中で整理しておきましょう。

サッカーと比べてみましょう。サッカーのスローインは簡単に混戦は余り見られません。ラグビーでは、イコールコンディションの原理があって、両チームとも平等・公平であることをうたっています。タッチの場合も両チームが同じ条件のもとにボールを投入する方法を作り出しました。混乱と時間の浪費がなければ、実に面白い方法を考えたものです。欲張った結果の混乱解消に色々と改善され、今年も工夫があります。

ボールがタッチになった場合、ボールを投げ入れる場所が複雑です。投入場所に関わってダイレクトタッチの規定が設けられたことは大改革でした。キックの乱用が試合を興味の無いものにしていました。作戦的とはいえ、消極的なキックや地域前進のためのタッチキックによってゲームが切れることを少なくするために、指示と指導を含めて決然敢行された改善策です。

平等はときには悪平等になることがあります。例えば 22m 内からのロングキックでタッチになりました。蹴った側が遅れてタッチの地点へ走ってくる場合、相手側は何もしないで待っていなければならないというのは、プレーヤー同士で「どうもおかしい」と考えるのが常識というものです。そこで、当然のこととして認められたのがクイックスローインです。

151 ページのラインアウトの定義を一通り読んでみましょう。general play でない特別の意味即ち内容をもっています。それらの言葉によって、ルールが非常にわかりやすくなっています。ルールは一貫して競技のスムーズな再開を意図しているのです。ラインアウトとスクラムという、ゲーム再開のためのセットプレーから、簡単に（極短時間に）プレーが切れることが絶対にないように、ルールが整備されています。

ラインアウトにおいてスムーズに再開されるには、双方のプレーヤーの身体が接触しないことが要件です。しかし、公平を保障するイコールコンディションの原理があります。タッチラインから直角に投げ入れられるボールを、待っている 2 列のプレーヤーが跳び上がってキャッチしようとする条件は殆ど同じです。リフティングや変化によるキャッチの高さの差で勝負するように指示し、ルールも色々と改善を加えられましたが、なかなか 100% とはいきません。

今回の改正ではピールオフの許容のされる幅が広くなりました。ピールオフはバナナの皮を剥く要領だと訳して紹介したことが思い出されます。ぶつかり合うことなくタップパスによって即展開を図ることを勧めているのです。

ロングスローインはノットストレートになる率が大いなので余り活用されませんが、スムーズな展開のための有効な方法であることを忘れてはいけません。

ラインアウトの定義を復習しましょう。ラインアウトの目的は、quickly（早く）safely（安全に）fairly（公平に）試合を再開することです。まず、ダラダラしてはいけません。ゆっくり並んだり、長々とサインを送ったり、無用なぶつかり合いをしている現状を改めなくてはなりません。

第 19 条まできました。後少しです。深呼吸してからとりかかりましょう。

第 20 条 「スクラム SCRUM」

関連文書

日本語競技規則：170 ページ～190 ページ

英語競技規則：95 ページ～105 ページ

インターネット：[ここをクリック](#)

スクラムの歴史は古いものですが、創生期にはこれに関する規則がほとんどなかったというのは、それがあまりも普通のものだったからでしょう。ただ、

Scrummages sometimes lasted twenty minutes, and consisted of a good “rough and tumble”

とあるところから、当時の状況が想像できます。

1862 年に文字に書かれるようになって、

・・・ has now developed into the most important, or anyway most difficult, part of the game ・・・

ということです。

1902 年になって、set scrum と loose scrum が初めて区別されました。

A scrummage, which can only take place in the field of play, is formed any one or more; layers from each side closing round the ball when it is on the ground, by them closing up in readiness to allow the ball to be put on the ground between them.

前者 loose scrum がラック・モールとなり、後者 set scrum がスクラムになったのです。

scrummage は組打ちという意味の言葉です。現代ラグビーへの進化を目指して、ラグビーのゲームの組み打ち合いをプレー用語としてスクラムと定義しましたが、雑然とした組み打ち合いではなく、形式的にスムーズにゲームを再開する方法です。しかし、現実には作図通りにはいきませんでした。

スクラムは、試合再開のための、公平なボールインからの、多人数によるボールの取り合い（掻きあい）でした。スクラムに続く展開を考えて押し勝つことの有利さが課題となり、押し合いの要素が増しました。以前、日本のラグビーの特徴は、身体が小さい（胴が長く足が短い）のを生かして低く組み押し勝つというものでした。それを外国チームが参考にするほどでした。しかし、このことがスクラム重視となり、走らない・走れないプレイヤーを育て、総量的にタフでない結果、スピーディでないラグビーが普通のものとなり、世界から遅れる結果になっているのは皮肉なものです。国際試合で、小さい身体で低く組んで、大きい身体の F W に上から押されたら消耗が大きく、続く展開のスタートが遅れるのは当然のことで、身についた細切れのスローペース感覚と合わせて敗因となっているのです。

ルールは終始一貫して、ボールの取り合いをスムーズにすることに留意しています。しかし、世界のスクラムは押し合いの時代に入っています。その結果、最近押し合いによる弊害がゲームをスポイルするようになってきたため、改善の方向に動いています。

フロントローの足の位置と姿勢の条件は、安定したスクラムを形勢するための必須条件であって、押すことを目的としたものではありません。押すことだけを目的とした工夫がされ、コラプションの危険もでてきました。求められて押すのは push ではなく、one shove であって、プレッシャーを与えることを目的としたものです。スクラム内にボールが長く（秒単位で）留まることに對しても制限しています。目的はスムーズな再開即ちすばやい展開なのです。

もう一つ大問題があります。スクラムに伴う事故防止です。事故が多いのです。事故が起こってからでは遅いのです。事故は組むときと、押し合うときに起こります。激しく当たって組み勝ち、押そうとするのは間違いです。スクラムの過去を捨てて取り組んでください。そうすることによって不利にならないように、レフリーが相手にも指示を与えてくれますから心配することはありません。

定義に注目しましょう。スクラムの目的は、quickly（早く）safely（安全に）fairly（公平に）に試合を再開することですが現状は目的とほど遠いものです。なかなかうまく組めませんし、

ボールがすみやかに出ません。組むときの激突は無用で危険ですし、低過ぎやぐらつきも危険です。両方がやっても、それは公平というものではありません。

16 人の大男が組んで押し合うのですから相当な力が働くわけですが、ルールはボールの取り方に終始していて、押し合いの要素は問題にしていないのです。定義では、ロックはフッカーおよびプロップを押す 2 人となっていますが、この場合の押すは、“shove”であって訳すなればボールインのときの一押しなのです。一方、No.8 はロックまたはロックとフランカーを押すプレイヤーですが、この場合の押すは“push”であって、力をためて押すということです。同じ押すでも意味が違います。これらのことは、quickly, safely, fairly にスクラムを構成するために compact であることが肝要だと指示しているのです。

スクラムの形成を故意に遅らせてはならないということは、有利に組み勝つために時間を浪費してはいけないということであって、突進というべきものや、組むときのかけ引きやイザコザが最近では多く、目に余ると思います。

タッチラインやゴールラインから 5 m 以内でスクラムは組まないというのは、展開の機会の保証であって、繰り返しプレーが切れることを避けるためのものです。

1 項のスクラムの形成から 11 項のスクラムのホイールまで、先に述べたことを理解しておれば抵抗なく読めるでしょう。

12 項のスクラムにおけるオフサイドは general play でない特別のものでありますから重要なものです。規定の目的はボールを獲得したチームにスクラムが組まれている間ボールを生かすための明確なスペースを確保することと明記されています。スクラムはボールの取り合いのあと、獲得したボールを生かす「明確な余地 clear space」確保までが問題なのです。

スクラムがルールの意図通りになったらラグビーはもっと面白くなることは間違いありません。

第 21 条 「ペナルティキックおよびフリーキック PENALTY AND FREE KICK」

関連文書

日本語競技規則：191 ページ～201 ページ

英語競技規則：106 ページ～111 ページ

インターネット：[ここをクリック](#)

この条文に入る前に確認しておきましょう。ペナルティキックは無い方がよいのであって、一試合に双方で 20 個なんて多過ぎます。仕方ないということでそれが通ってしまっているのは間違いです。

ペナルティーを減らすための罰の罰を考えなくてはならないというのも情けないことです。

プレーヤーが、負けることにつながるペナルティーを取られたときは叱られるが、そうでなければ叱られないというのは、間違った指導であり、プレーヤーにとっては大きなマイナスになることを考えてみましょう。

ペナルティーで試合を切り攻撃の流れを壊した結果トライを取れなかったケースをもっと反省しなければなりません。

ラグビー創生期、ペナルティキックが紹介される段階においては、

, but rather trust to the sportsmanship of the players.

ということで、罪と罰の関係はなかったのです。

一生懸命プレーする中で、小さなミスや相手への不利益行為が絶無とはいかないものです。それらを善意と善意で解決していくことが、スポーツをそして人生を楽しむ知恵として尊重して、ラグビーを作り上げてきたのですが、普及発展すればするほど色々なケースが発生して、一概に処理できなくなってしまった結果罰として導入されてのが ペナルティキックです。

rather trust・・・が、

this could continue satisfactorily, and in 1882 a penalty was introduced for off-side with a kick・・・

相手の反則によってプレーが中断するということは、ボールを支配していた側にとっては不満なことです。当然のことながら素早いキックが認められています。一方キックする側にも時間の浪費は許されません。過度の遅滞で目に余る時間の浪費をしたケースがありました。（勝っている側の時間稼ぎ等）1 分あれば十分トライができるのです。

反則の誘発行為もみられます。一口にだますと言っても、ダミーパスやトリックプレーで相手を交わすのとは根本的に違うのは言うまでもありません。

第 22 条 「インゴール In-Goal」

関連文書

日本語競技規則：202 ページ～214 ページ及び 228 ページ～237 ページ

英語競技規則：112 ページ～119 ページ及び 135 ページ～174 ページ

インターネット：[ここをクリック](#)及び[ここをクリック](#)

いよいよ試合中の最後の項です。

203 ページで得点に係わる特別地域であることを述べ、204 ページへ導いてくれます。

定義は簡単です。しかしここで起こることは非常に複雑です。そこで個別の条文になっています。得点に係わる所ですから精細・厳密です。

grounding (グラウンディング) グラウンドに付けるということです。landing は上陸、着陸です。回りの線の上 (触れる) の場合も厳密です。地面に付け方も明確に決められています。拾いあげるのは付けるにはなりません。攻撃側と防御側では全然違います。スクラム・ラックはインゴールでは形成されないということは、それぞれのルールが適用されないということです。

インゴール内での反則・インゴール内での不業跡および不当なプレーに対する罰は、原則的にフィールドオブプレーにおける反則の罰と同一ですが、得点に係わるところが少し違います。しかし、それらは当然のものばかりです。

以上でルールの全条文については終わりです。

215 ページから図が掲載されています。これまでルールブックの図は第 1 条の競技場の全体図だけでした。格別図示が必要なものばかりです。分かりやすいですね。

イングラウンドでは 10 年程前からルール条文の後ろに、正しいプレーを指導する図と、レフリーのシグナルの典型も加えるようにしました。画期的なことでした。タッチジャッジのシグナルも含めて、試合前に一通り目を通しておけば、わかりやすくなります。

後記

ルールブックを一通り読み終わったところで、温故知新、昔のことを知って現在のものを読むと、内容や意図が理解しやすくなるものです。ルールが決まっているからというだけでは、相手に勝てませんし、本当に楽しむというところまでいきません。

知識が増え、考え方が広がって、ラグビーがより面白くなりましたか。

次は、あなたの出番です。ラグビーを楽しむ仲間を増やしましょう。

It's my shout! 僕の番だ！と乗り出してください。

ラグビーの人气が盛り上がらないのは、出しゃばるのを好まない紳士的な愛好家が多いからだと思います。大きい声を上げて応援するのも楽しいものです。ジャパンの戦績に明るさが見えないことで不完全燃焼のままであることはよくありません。身近なチームの勝敗に一喜一憂しているだけでなく、楽しいラグビー創造の夢を持ってください。そして、日本代表への願望を言葉にして訴えることが激励となり、応援となるという意味で、あなたの出番だと思います。

愛好家同志2人で共に喜べば喜びは倍になります。ラグビー人口を増やすために、身近な人達にあらゆる機会をつかまえて話しかける「口コミ」の影響は絶大です。ラグビーの面白さを熱っぽく話すことによって、cool な人達に「ラグビーは面白いと思わせる楽しさ」を実験してください。今年の目標であるルール改正についてではなく、ラグビー普及にこそ大切なことです。

shout（大声で言う）という言葉は面白い使い方をします。エキサイティングな試合を見て興奮冷めやらぬままに、場を変えて話をしようということになり、乾杯に合わせるように一人が“Shout!”という声をあげる。「俺のおごりだ。飲もう!!」というのです。そして長時間ゲームの内容からラグビー談義に花が咲き、FANATICでない人たちも魅せられ興奮の渦となっていくといった楽しさは人生の糧というべきものです。

ラグビーにはまっている人達への情報が発信されていますが、その人達の狭い世界に限定されてしまっていると言わざるを得ない現状です。ラグビーの面白さを大声で話すことによって、ラグビーという外観と概念は理解しているが、興味が感動にまで至っていない広い層の多くの人達の心に、ラグビーの灯を点すことができるでしょう。

インターネットも最大の武器となるでしょう。そのためには話題を豊かにすることが先決問題です。本文もその課題に役立つことができればと思って書きました。最後に、多くの人達の疑問や不満に答える材料をまとめておきましょう。

・「ラグビーが分かりにくい」という人が多い。

ラグビーそのものが「ゴチャゴチャしていて分かりにくい」という人と、「ルールが分かりにくい」という人に分けられると思います。前者については残念ですが割愛することにしますが、後者の原因を探ると次のようなことが浮かび上がってきます。

1つは、ゴチャゴチャしていて笛が多いということです。最初の説明が終わらない間に次の笛がふかれるので、聞いている者にとって負担になり面白くなってしまいます。プレイヤーが一生懸命スクラムを組んでいるとき、観衆は冷める過程にあるという極言もある位ですから、笛が少ないということは絶対条件です。

2つは、複雑と思い込んでしまっているということです。単純な競技を複雑に感じているのです。そうさせてしまった責任は重いと反省すべきです。BETTERRUGBYを翻訳するにあたって、全体を通して単純化が貫かれていて、レベルに応じた説明の度合いについては、簡単な程よいという思想で書かれています。全般には細かいことを余り話題にされていませんし、ルールは子供に関係無いといった感覚で、子供がルールだという表現には驚き感心した経験があります。思い切り活動させればよいのであって、ラグビーを教え過ぎは害の方が大きいのです。

・「ルールがコロコロ変わる」という人が多い。

コロコロというのは否定を含んだ言葉ですが、これは説明不足です。改正はラグビーを面白くするためになされるものなのに、反対の結果を産んでしまっているのは残念です。改正の手順と経過を知ればコロコロでないことがわかります。国際試合はともかくとして、国内は関係ないといえるのですから、地域ではこれまで通りで変わっても平気というのに感心もした経験があります。

ルールの本質は不変で、根本的大改正以外は地域で適当にやるというのが基本的考えです。改正のほとんどは面白くするために小さなことをちょっと修正しているだけです。適当にとりいれたらよいのであって、反対に何も経過・過程もないところへ降って湧いたように提示されるからコロコロということになって、先にあるべきプレーが後からついていくことになり、改正の理由が分からないから改正意図への成果もあがらないのです。

理由と精神が理解されないままにレフリングでは徹底をはかりますが、プレーの改善がなされないままに、そして次の改正が導入されるというのが現状です。消化不良から中毒を起こしているのを直すことが先決です。

・笛の説明を聞いても興味を示さない人が多い。

原因をたどると、笛が多すぎるからであることがわかります。プレーが止まり、説明する的多すぎるのでラグビーに魅力を見失ってしまうのです。ゲームを分析し世界と比較すると、細切れでだらだらで面白くないのが現実です。感動が無く、わくわくしたものが無いと後に何も残りません。まず、説明者がラグビーが好きで、わくわくしながら見ていることが伝わらなかったら、聞くものは感動しないし、試合が終われば「分かりましたありがとうございました。」で終わりということになってしまいます。

ルール改正については、改正は常識的で妥当適切なものであることを、そして、ゲームに自由と冒険を産むものでないと説明が生きていかないのです。ルールブックも、プレーが先で人間が躍動していてこんな面白い読み物はないといえるのです。感動と躍動を与えられない説明は無用です。無い方が感動してくれるということもあります。

NZでほとんどラグビーを知らない日本の旅行者に、説明をしながら一緒に試合を観たことがあります。途中で説明を忘れて一緒に見てしまいましたが、説明は不要でした。その人はラグビーについて雄弁になり、面白さを発見してくれていました。この話には付録があります。その人と翌日リーグラグビーを見ましたが、文句なしにこのほうがユニオンラグビーより面白いというのを聞いて、教えられるところがありました。印象が鮮烈であれば説明は不要なのです。

・そして感動を与える近道は simple で分かりやすいことが必須です。

Shout すべきもの、即ち感動を与えようとするなら、次のようなことが説明のポイントとなります。観戦以前の問題です。試合の直前でもよいでしょう。これらは基礎知識というよりも、素地として、自由な柔軟性のある楽しい内容とムードが肝要です。アニメーション活用も有効でしょう。

1. 競技場と、工夫された色々な線。ゲームを面白くするために考え出された結果です。
2. ラグビーは自由で簡単な競技であること。自由そのものである。開始と、再開と、前へ投げないことだけである。
3. アドバンテージローとレフリーのゼスチャー。面白いように工夫されレフリーも一生懸命それを守って、よい試合になるよう努めている。

そしてゲームが始まったら、次のことを話すチャンスを探しましょう。

1. 用語の解説は簡単にする。
例えば、ノックオンについては、ボールを前へ落とした場合。
微妙なケースが出現したところで、真下、横、手以外の跳ね返りとの区別やインゴールでもあることや、ジャッグルについて。
2. 負傷や出血すれば一時交替。ファイトのはきちがえを防ぐ。
3. 痛そうな感じが残ったら次の言葉を紹介する。

“Women say there's nothing more painful than childbirth.”

- 4 . 外人レフリーを招くのは公平保持のためだけでなく、試合のランキングとレフリング勉強のためです。レフリーの能力だけでなく、性格と癖のほか努力と信念が見えてくる。
- 5 . 作戦に係わる質問のあったときは、イメージネーションを膨らませて話す。
- 6 . プレーを誉める場合は、前のプレーとの連係を中心に誉める。作画的にヒーローをつくるより、一緒に発見するよう努める。

ルールについては、3つの意思（方向性）があることを明確にしましょう。

- 1 . イコールコンディション（平等）とフェア（公平）
- 2 . オープン展開・継続を図る
- 3 . 事故予防の徹底

プレーについては、4つの言葉を使って（基準にして）誉めましょう

- 1 . go forward よく前に出た
- 2 . Support よく支援した
- 3 . Continuity よく継続した
- 4 . Pressure よく圧力をかけた

総括的に感動を与える筋道として、良いゲームの基準を聞く人の頭に明確に残すことも大切です。

- 1 . good であった
 ルールの意志である3つのことを守り、4つの原理を遂行していた
- 2 . bright であった
 賢さと真剣さが感じられ、全体的に明るいムードであった
- 3 . interesting であった
 創造性豊かで、夢を語り合うことのできる感動があった

ゲームが心に残ることによって、ラグビーへの夢を語るようになることが大切です。聞く人はラグビー研究家になろうとしているのではないのですから、原因や結果を並べてもそれは左脳の世界のことで、感動も躍動もないところに興味は湧かないものです。彼等の右脳に訴え、共にラグビーを楽しもうとする姿勢が大切でしょう。

Fanatic の諸君。しっかり話材を貯えて、友を増やす楽しみに挑戦して下さい。つまらないゲームを見ても失望しないで、泥の中に光る物を探す心の準備も大切でしょう。

ラグビー普及発展へのご活躍を祈ります。

2000年12月吉日
西川 義行

編集・校正後記

このたび、西川義行先生の執筆により、ラグビーールの歴史を踏まえたハンドブックを
発表させていただきました。

実に貴重な文書です。

インターネットの媒体で発表できた事は、言葉には表すことができない喜びを感じるもの
であり、感謝するものであります。

今後、プレーヤー・観戦者の方々に活用していただけたらと思います。

また、編集・校正を手伝っていただいた、jrfu.com メンバー、伊藤 氏、木川 氏にも感
謝するものであります。

2000.12.10

Jrfu.com すぎやま

主要参考文献

- ・ THE HISTORY OF THE LAWS OF RUGBY FOOTBALL
- ・ THE LAWS OF THE GAME OF RUGBY UNION 2000 edition IRB
- ・ LAWS of the GAME 1998/99 RFU
- ・ LAWS of the GAME 1991/92 RFU
- ・ LAWS of the GAME 1971/72 RFU
- ・ 競技規則 2000～2001 財団法人日本ラグビーフットボール協会