

606-150

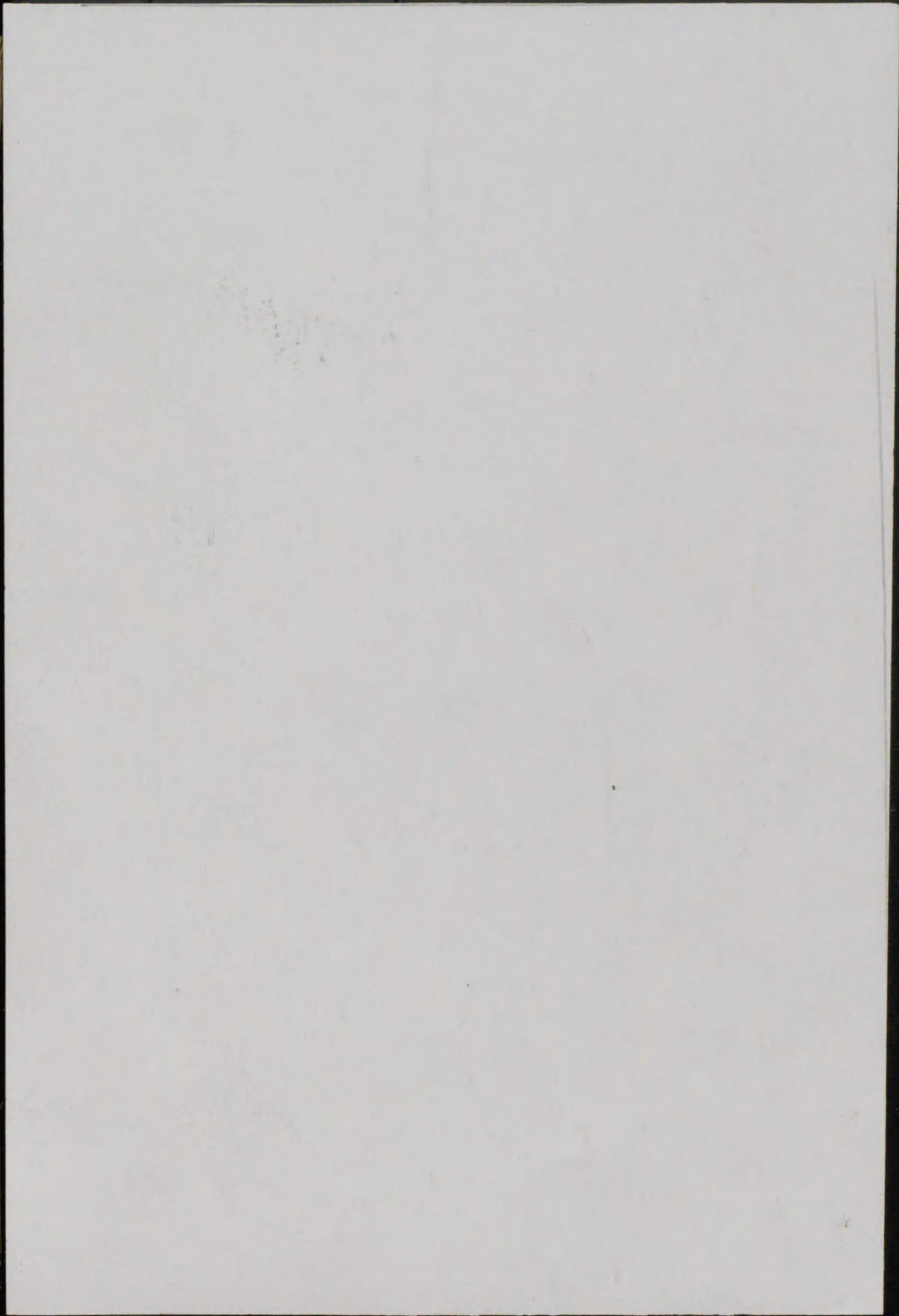


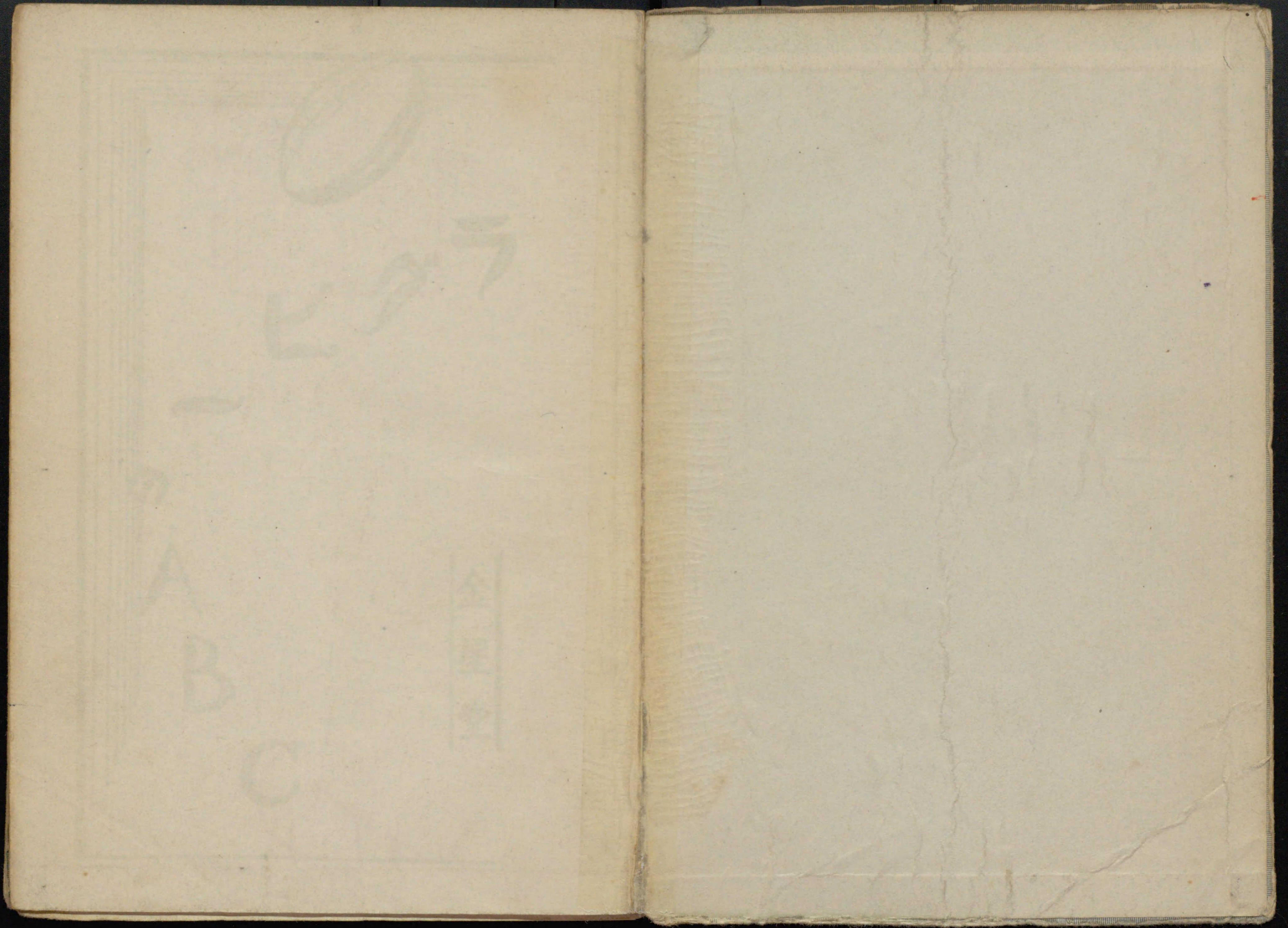
1200501532252

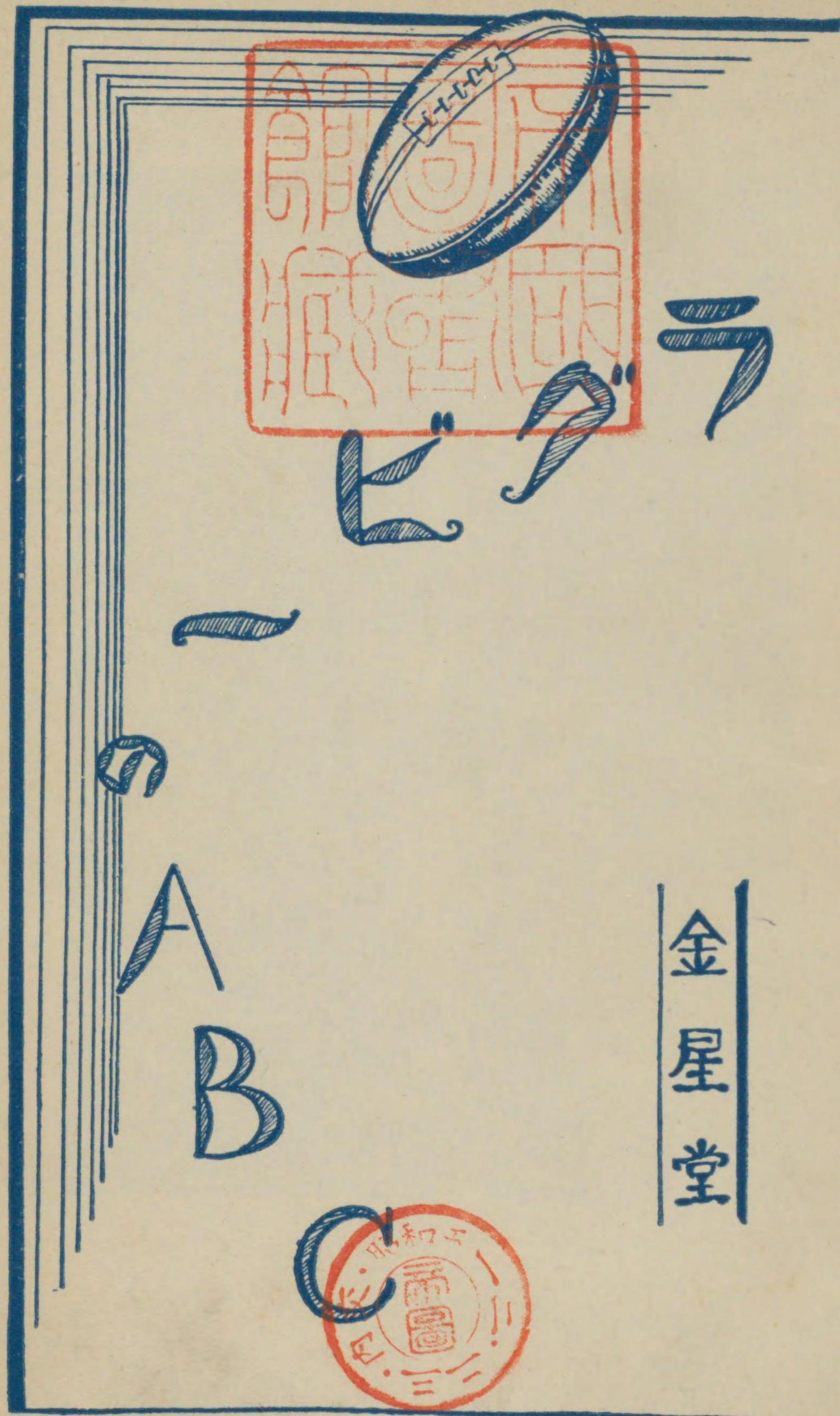
6

150

のイビク
A
B
C





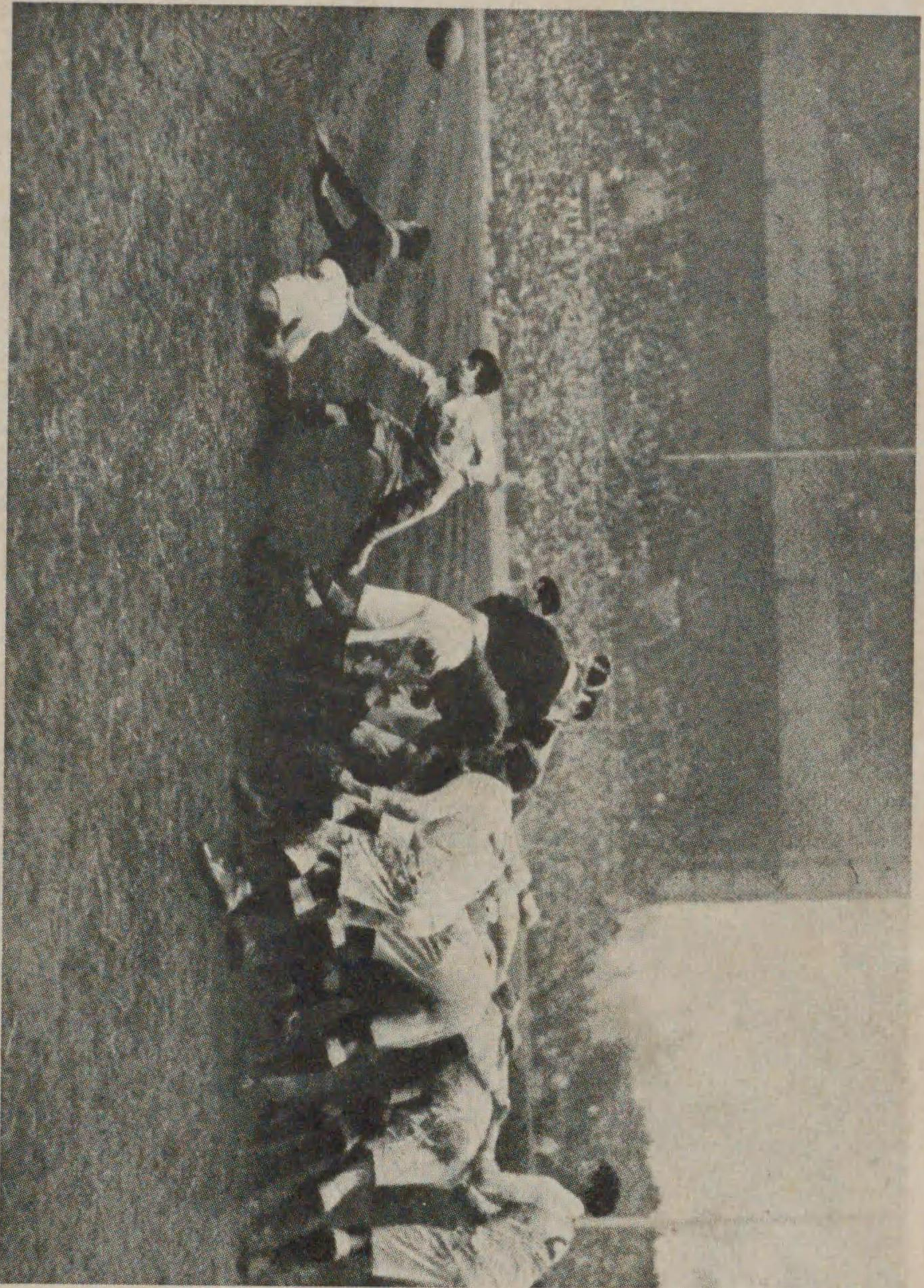


A
B

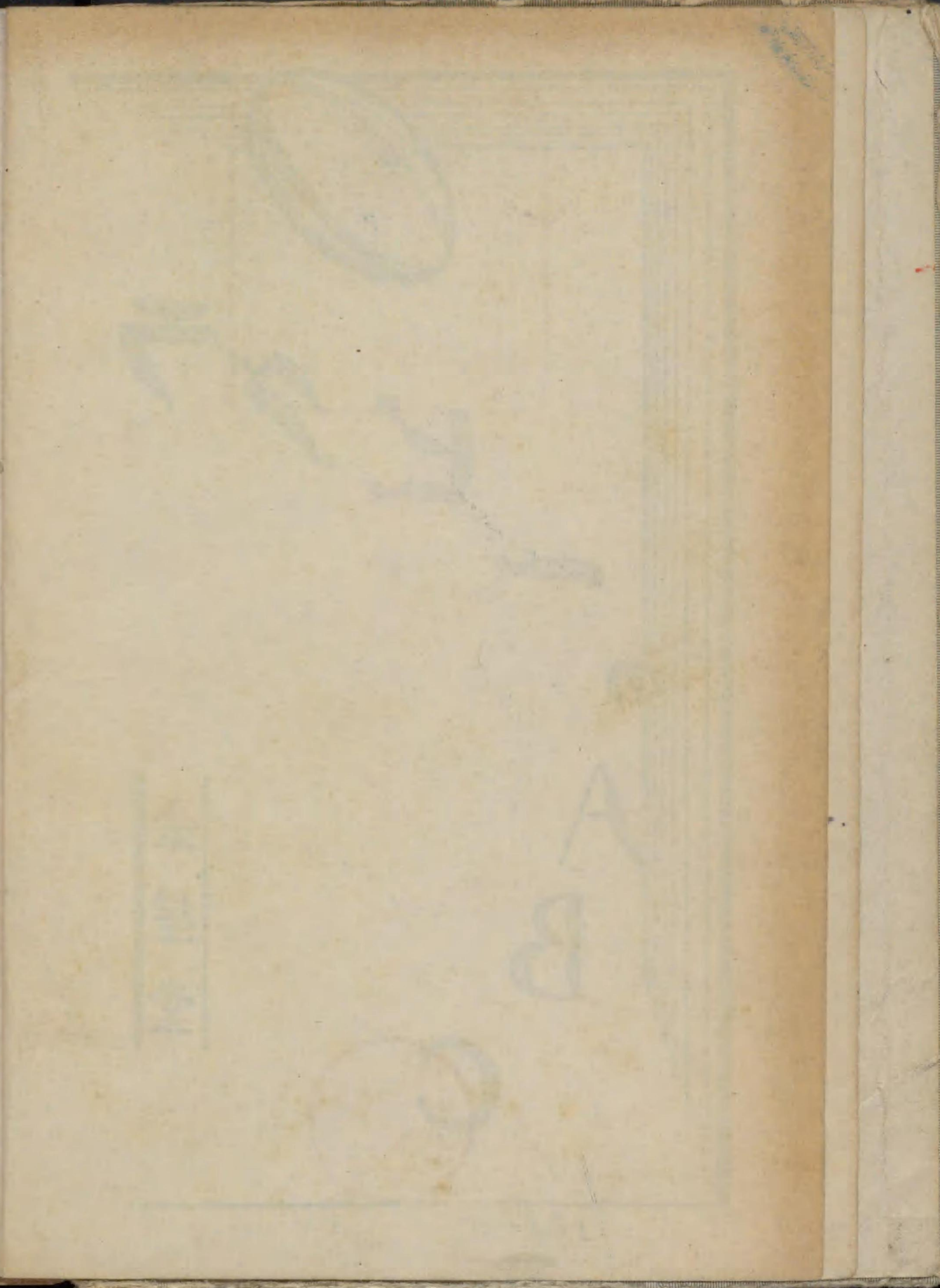


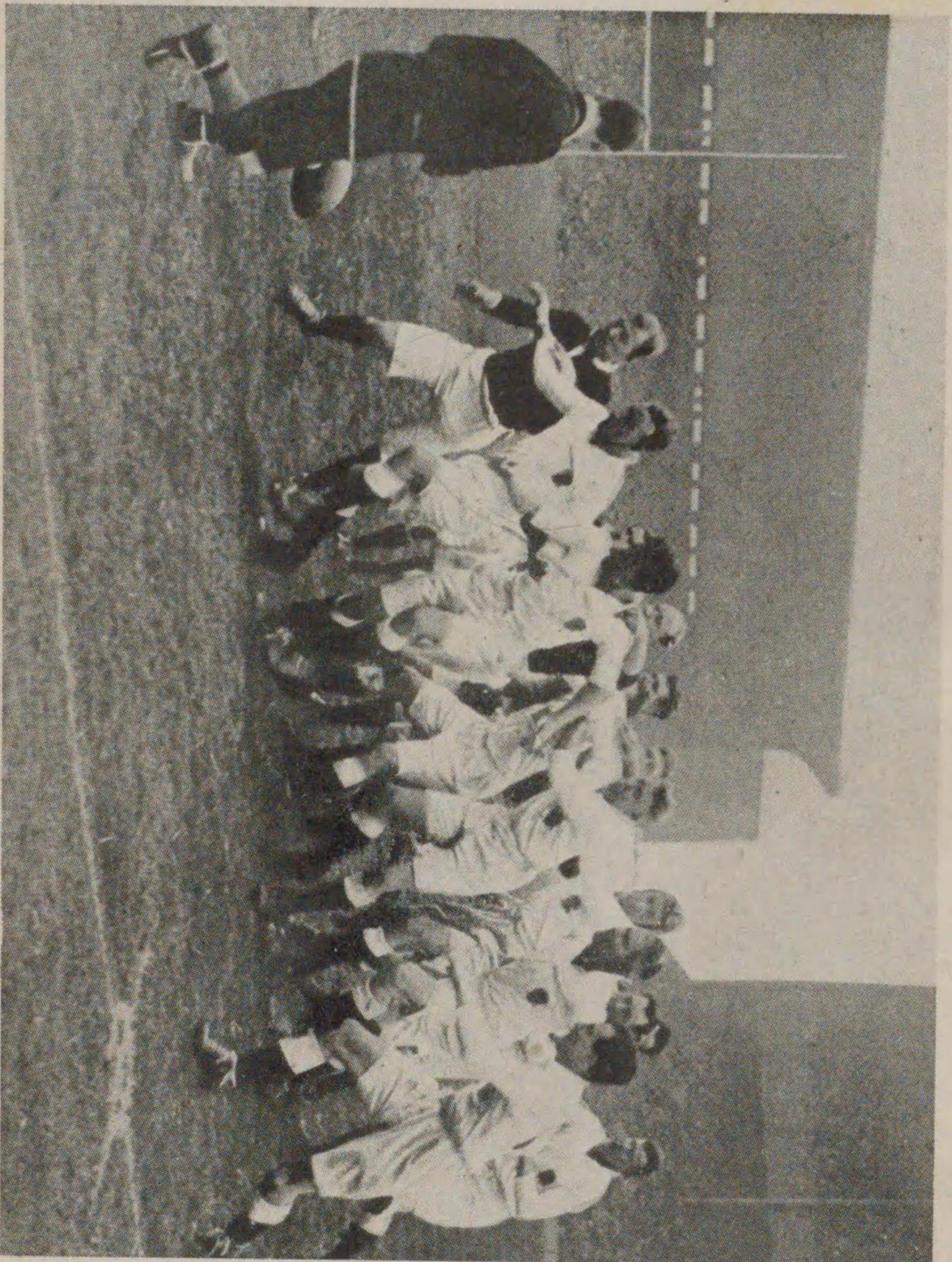
金星堂





——ハーフがスクラムから出たボールをバックパスにパスする刹那——

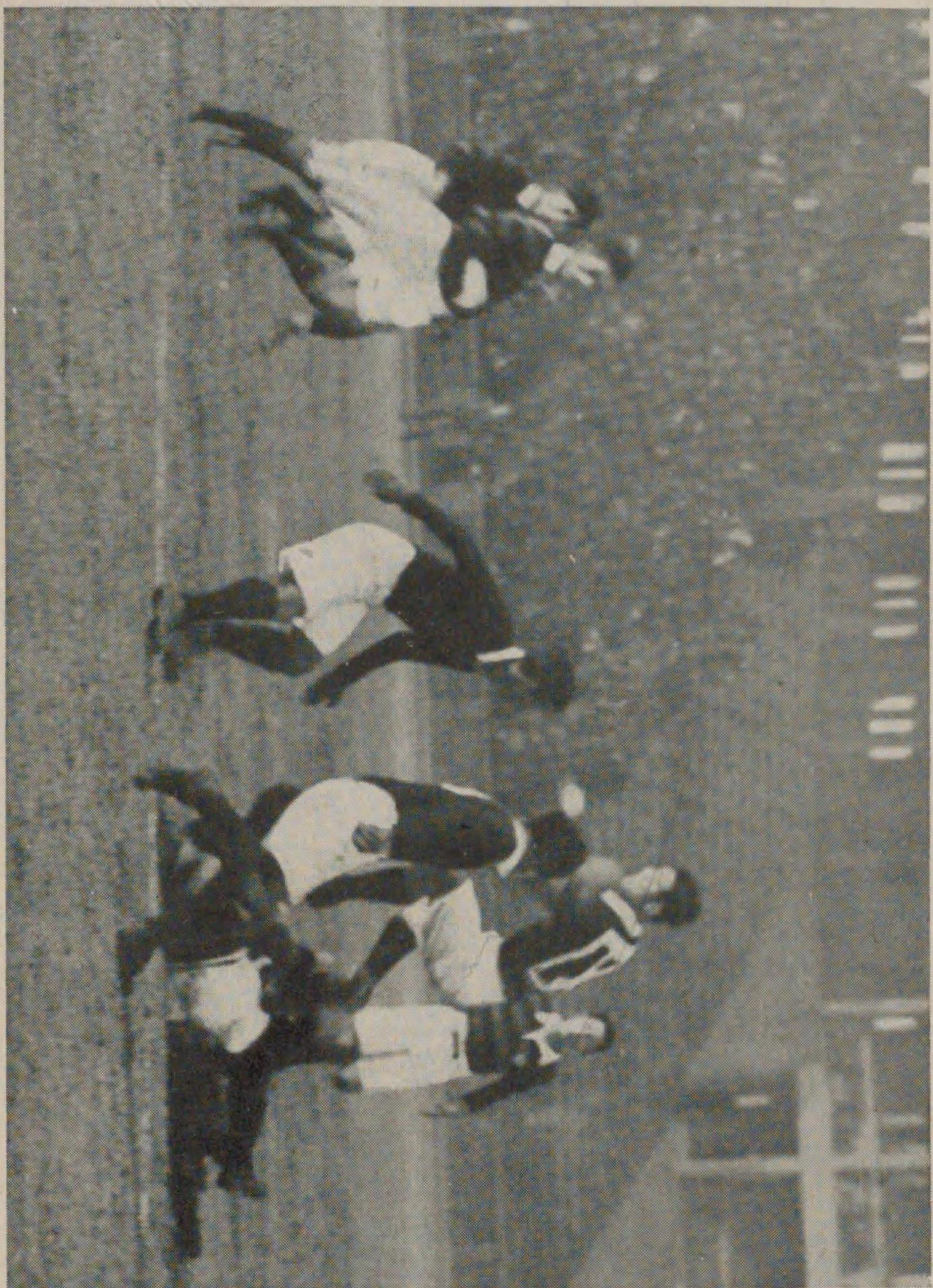




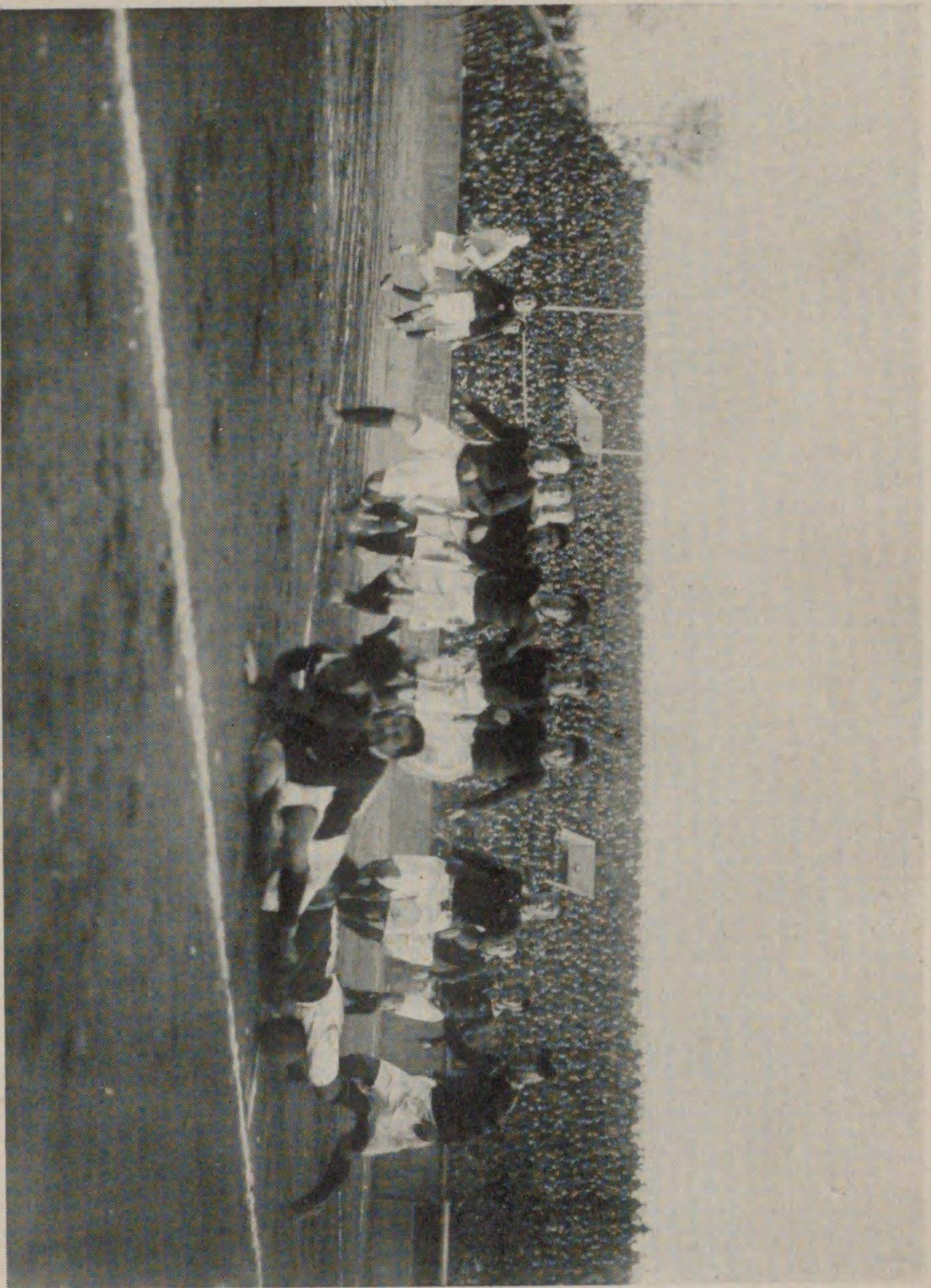
— スクラムのプレイヤー・ツグジ —



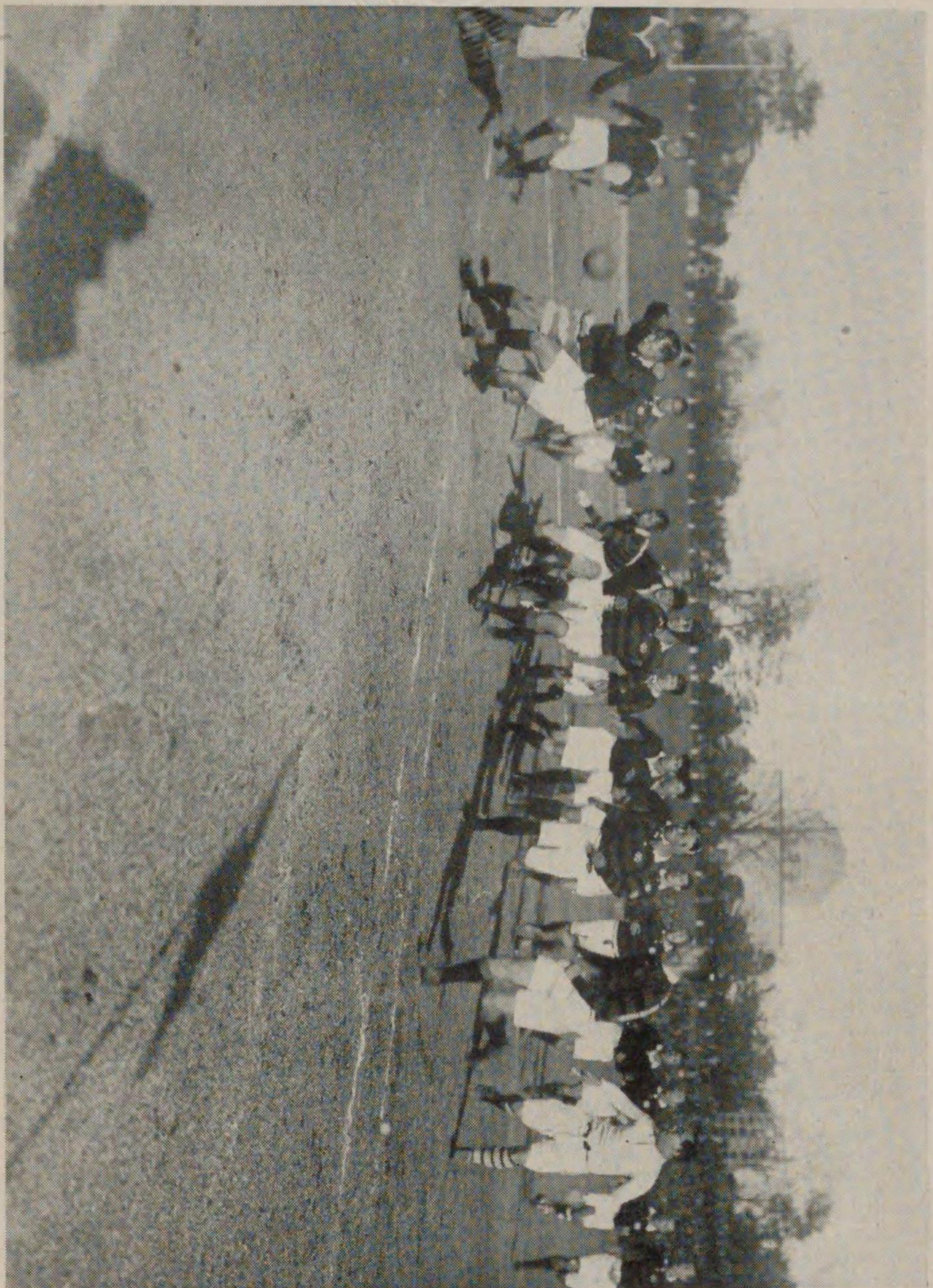
——球を持って突進まさにパスせんとする刹那——



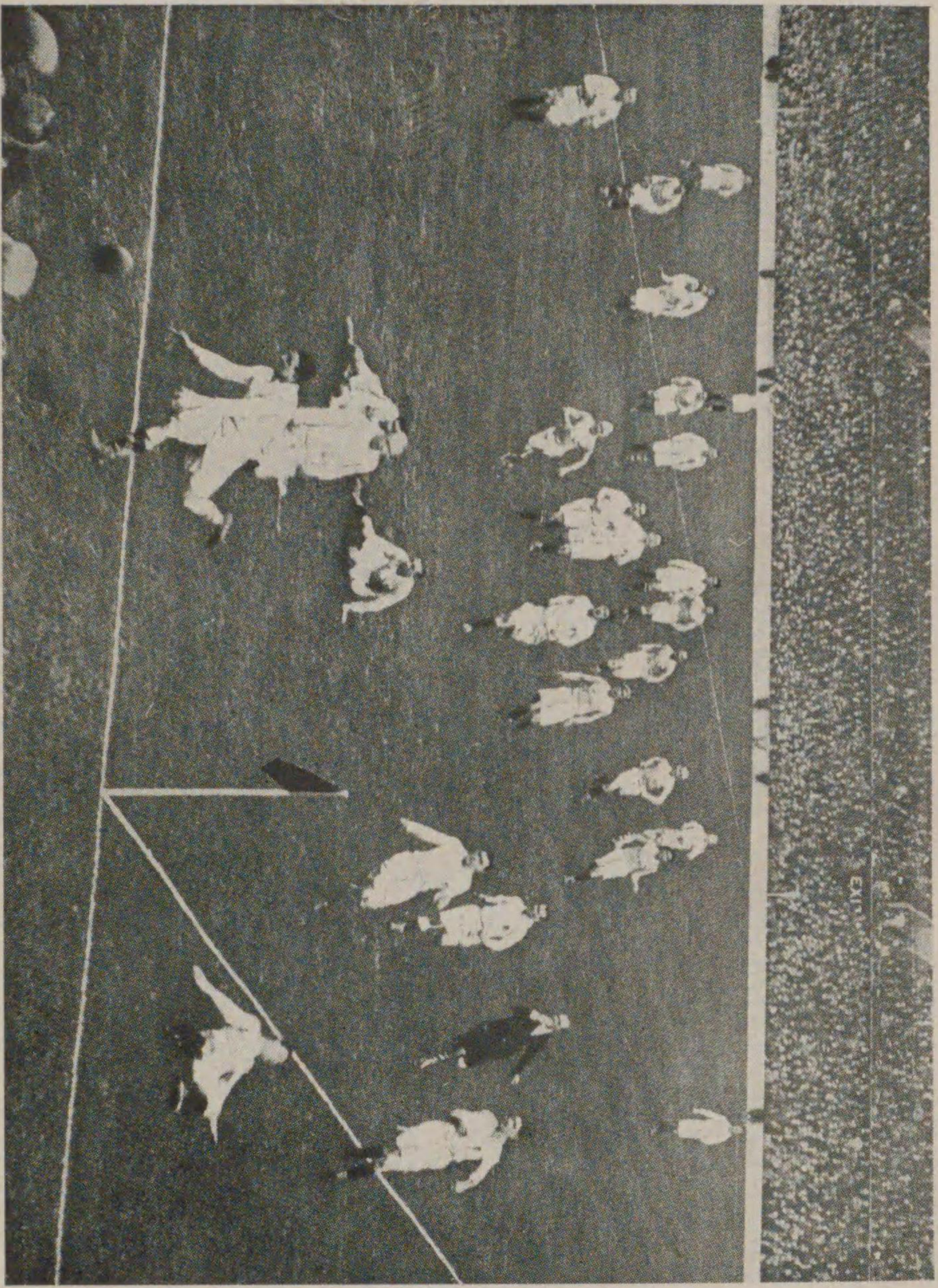
— 球を持つて走る者をタ、クルしよとするところ —



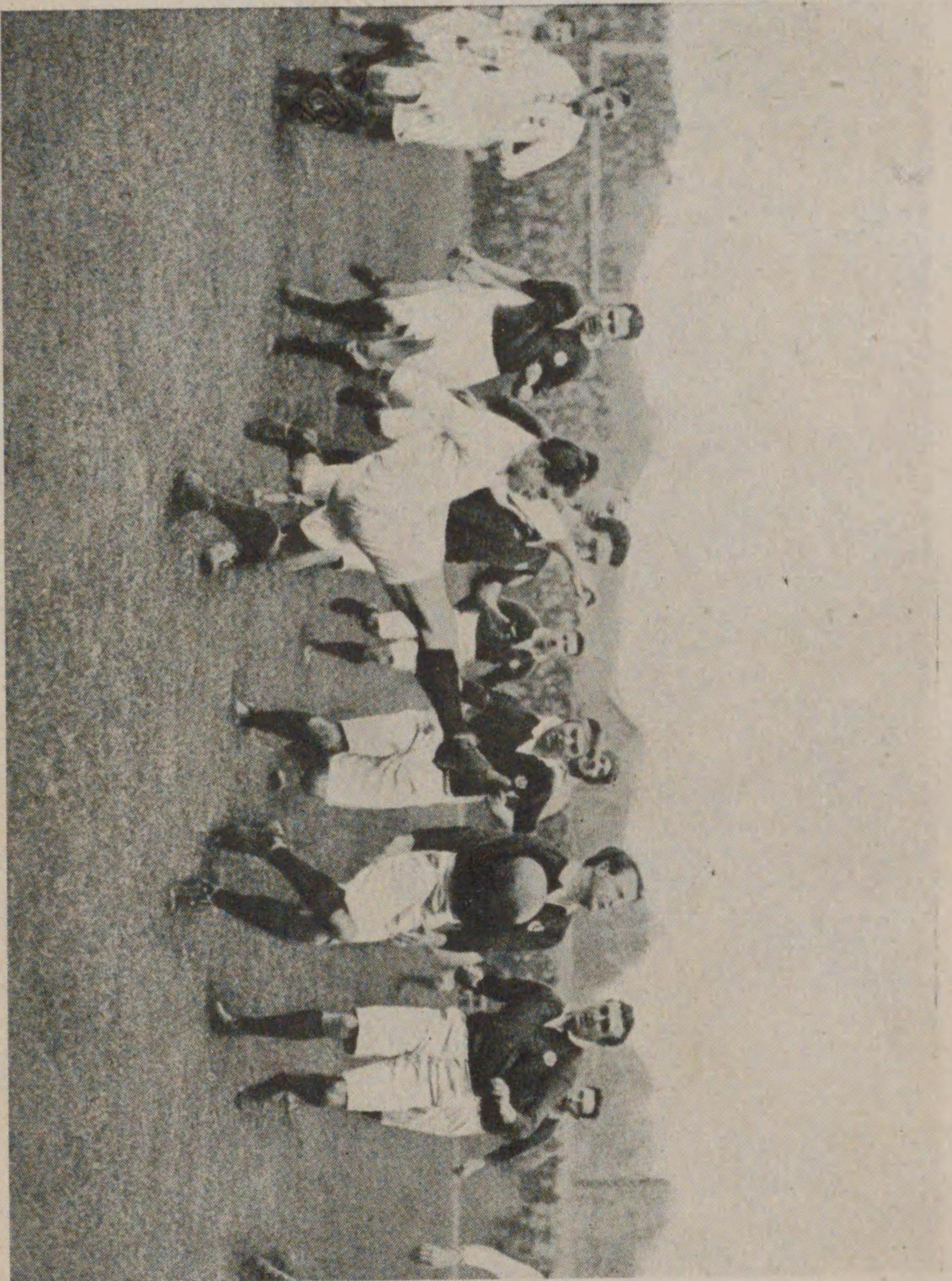
——敵陣に迫つて惜しくもタカルされたところ——



— ドリナルのチャーチとバッキング・アゴ —



—球がタッチした光景—



—美事なキック—

606-150

4 309

目次

新興ラグビー

次代スポーツの中心 一

ラグビーの歴史 二

日本のラグビー 四

競技場

ゴール・ポスト 八

ゴール・ライン 九

タッチ・ライン……………一〇

タ ッ チ……………一一

デッド・ボール・ライン……………一二

イン・ゴール……………一二

タッチ・イン・ゴール・ライン……………一三

タッチ・イン・ゴール……………一三

二十五碼線……………一三

ハーフ・ウェイ・ライン……………一三

十 碼 線……………一四

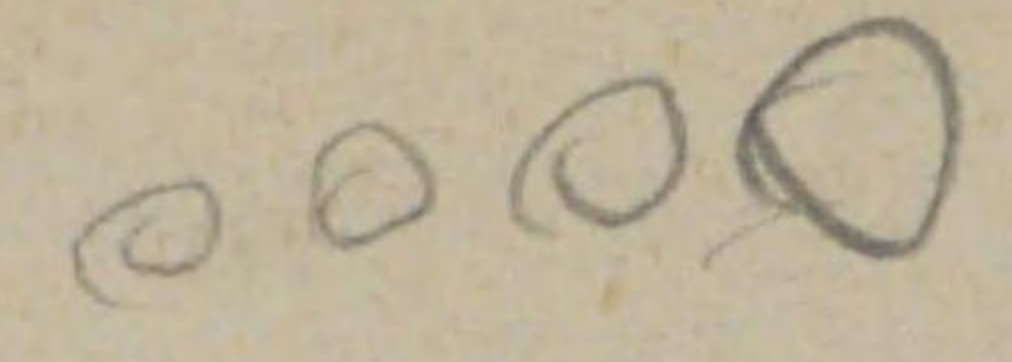
五 碼 線……………一四

コーナー・フラッグ……………一四

その他の旗……………一五

用 球……………一六

チームの編成



フォーワード……………一七

ハーフ・バックス……………一八

スリー・コーナー・バックス……………一八

フルバック……………一九

審 判

レ フ リ ー……………二〇

タッチ・チャッチ……………二二

試合前の協定……………三

試合のやり方

キック・オフ……………三
 パス……………三
 タックル……………三
 ルーズ・スクラム……………三
 ドリブル……………三
 タッチ……………三
 ライン・アウト……………三
 トライ……………三

ゴール……………三

得点後の試合再開……………三

フリー・キック……………三

スクラメーヂ……………三

タッチ・ダウン……………三

ドロップ・アウト……………三

ハーフ・タイム……………三

試合後半……………三

試合中の犯則と罰則

スロー・フォワード……………三
 オフ・サイド……………三

ヘ	ル	ド	四五
ペナルティ	キック	四六	
五碼スクラム	四八		
カンニング	ボール	四九	
ビック	アップ	四九	
フット	アップ	五〇	
ナット	ストレート	五一	
ノック	オン	五一	
その他の犯則と罰則	五二		

得點の種類と方法

ト	ラ	イ	四五
---	---	---	-------	----

ゴ	ール	五五
ペナルティ	ゴール	五五
フリーキック	からのゴール	五五
ドロップ	ド・ゴール	五五

技術と戦術

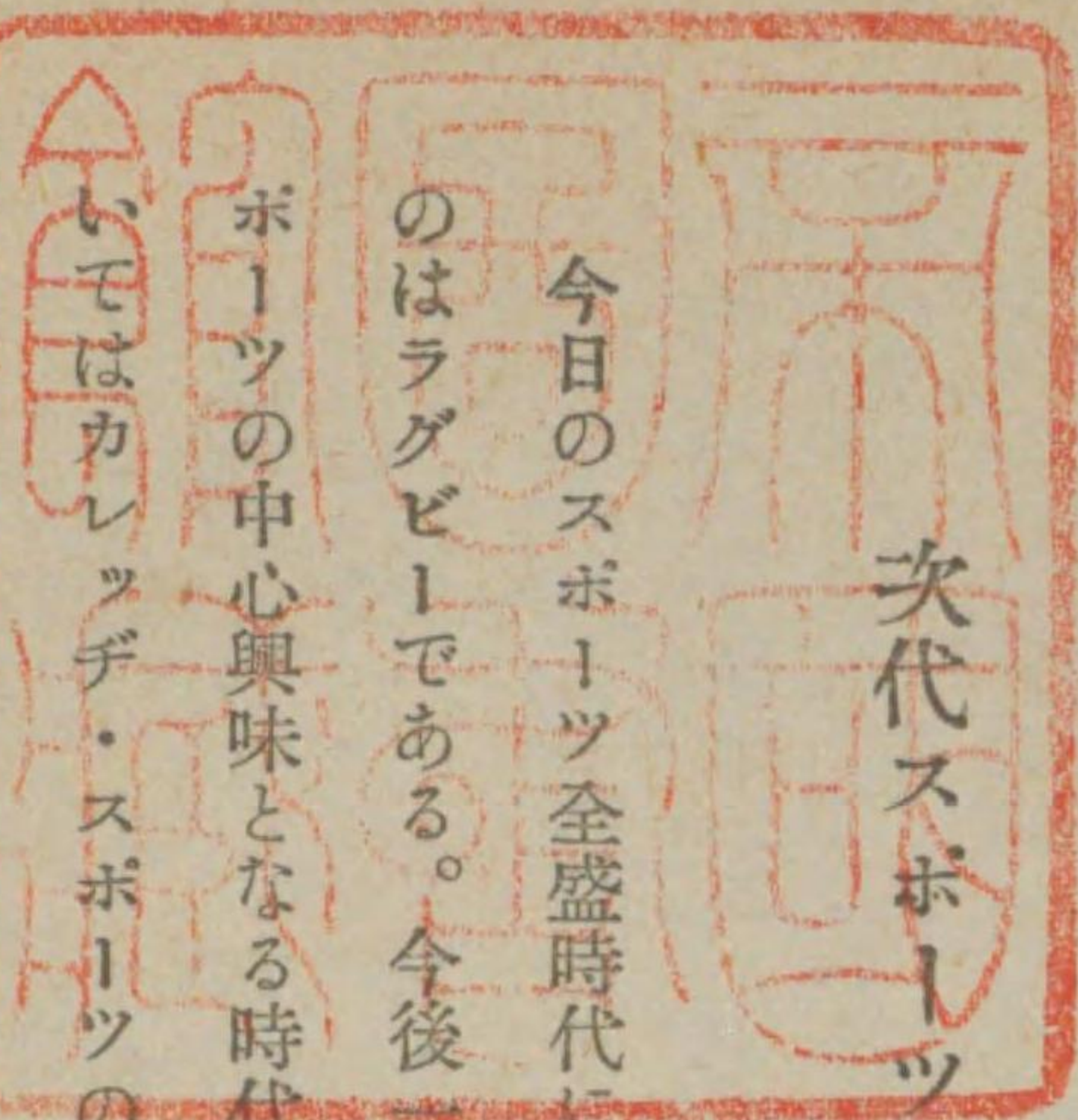
フォワード	プレー	五九	
スクラム	の形式	六〇	
キー	ピング	六三	
ホキー	リング	六五	
ヒール	アウト	六七	
バック	キング	アップ	六八

ライン・アウト……………七一
 ハーフ・バック・プレー……………七二
 エイト・システムの場合とセブン・システムの場合……………七三
 スリー・コーター・プレー……………八〇
 バス……………八一
 ショート・バント……………八二
 オープン・キック……………八五
 クロックス・キック……………九〇
 フルバック・プレー……………九二

ラグビー用語……………三

新興ラグビー

次代スポーツの中心



今日のスポーツ全盛時代に於いて、一般の野球熱に對抗して、これに次ぐ人気を集めてゐるものはラグビーである。今後一般にこの競技が理解せられるに従つて、野球に代つてラグビーがスポーツの中心興味となる時代が来るのもさう遠いことではあるまい。現に野球王国アメリカに於いてはカレッジ・スポーツの人氣の焦點はラグビーにあり、プロフェッショナルの野球を除いては、野球熱は寧ろ一般に下火になつてゐる。此傾向は兩者の競技に於ける入場者數に現れ、野球試合に於ける入場者數に比して、ラグビー競技に於けるそれが遙かに凌駕してゐるといふ事實を見ても明かである。

ラグビーの歴史

英國は近代ラグビーの祖國である。此國に於いて近代ラグビーの形式は完成せられ、現在の十人制ラグビーはこゝで完全なる發達を遂げた。ラグビーは今日英國の國技である。かつてウェリントン將軍がイートン・ハイスクールを訪ひ、學生の壯烈なる蹴球技を行ふを見て、ウォータローの戰勝は偶然に非すと云つたのは有名な言葉であるが、たしかにこの競技は英國人の強健なるスポーツ精神の現れであり、英國人の世界に誇るべきスポーツである。實にラグビーは英本國に於いてのみならず、その殖民地に於いても隆盛を極め、時に本國と殖民地間に遠征軍が往來してその技を競ふ外毎年三月、シーズン中のビッグ・ゲームたるインター・ナショナルの決勝戦が行はれて、盛況を呈してゐる。

英國に於いてかくも完全なる發達を遂げたラグビーは、その起源をたづねれば、遠くギリシヤ、ローマ時代にさかのぼる。ギリシヤ人によつて行はれたハルバストーン、ローマ人によつて行はれ

たハーパスタムといふ競技が今日のラグビーの起源であるといふ傳説時代を経て、その後此競技がローマ人によつてフランスに傳へられ、さらに海を超えてイギリスに渡つてから、此國に於いて數百年の消長を経て、漸次その發達を見るに至つた。此競技も初めは足のみで行はれてゐたものであるが、今日の如くボールを持つて走るといふ形式をとるやうになつたことについては一つのエピソードがある。それは一八二三年、ラグビー・スクールのエリスといふ少年が競技中熱狂の餘り、思はずボールを持つて走つたといふ事實が今日のラグビーに於いて見られる形式を備へるに至つたといふことである。現にそのラグビー學校の校庭には此少年の行爲を紀念する紀念碑がたてられてゐる。

英國に於いてラグビー・ユニオンの創立を見たのは一八七一年であつた。その目的は従來行はれて來た此競技に、統一した形式を與へることにあつたが、その頃から蹴球は二大系統に分れ一はラグビーとなり、他はアソシエーション・フットボールとなつた。

日本のラグビー

かくして英國に生れたラグビーは諸國に傳へられて今日の隆盛を見るに至つたが、日本に此競技が渡來したのは明治三十二年のことであつた。當時英國から歸朝したケンブリッジ大學出身の田中銀之助氏、及び慶應義塾の文科教授で、かつてケンブリッジのラグビー選手であつたクラーク氏が慶應義塾の學生に初めてラグビーを紹介した。その頃國內には此競技を行ふ相手がなかつたので、慶應は横濱、神戸の外人チームと時々試合を行ふのみで、長い間脾肉の嘆の中に年月を經過した。しかるに明治四十四年に至つて、初めて、京都の第三高等學校が此技を慶應に學び、さらに三高はこれを同志社に傳へた。そして三チームはその後毎年東上または西下して技を闘はせて來た。その後早大、帝大、京大、明大、立教の諸校の間に此競技が行はれるやうになり、今日の盛況を見るに至るまでは、十數年の歳月が經過したが、今日に於いては此競技は全國に普及し、そのチームの數も百以上に達してゐる。現在關東に於いては、慶應、早大、帝大、關西に於

いては京大、同志社、三高がそのビッグ・スリーである。しかしながら、これらの強チームも時に盛衰を免れず、毎年霸權は何處に行くか測り知られぬ状態であつて、慶應がラグビー王國を以てかつて霸を天下に稱した時代にひきくらべて、今後のラグビー界の多端なることを思はせる。現に立教チームは前シーズン彗星の如く現れて關東の強豪を席卷し、遂にその霸權を握つたことは前述の事實を裏書きするが、この覇者立教チームも、今シーズンの劈頭強豪慶應との一戦に一敗地に塗れて早くも今後のラグビー界の混沌を思はせる。

一方に於いて、一九三〇年の夏、カナダ・ユニオンの招聘によつて遙か海を超えて遠征の壯圖を企てた我全日本ラグビー・チームは、彼地に於いて七戦六勝一引分の榮譽ある成績をもたらして歸朝したことは、我國ラグビー史上永久に記念さるべき事實である。同時にこの偉大なる刺戟は、今後我國のラグビーをして世界のラグビーたらしむべく、益々その技を練磨することによつてやがて英國、佛蘭西と霸を争ひ、彼を雌伏せしむるに至る日も近き將來にあらう。

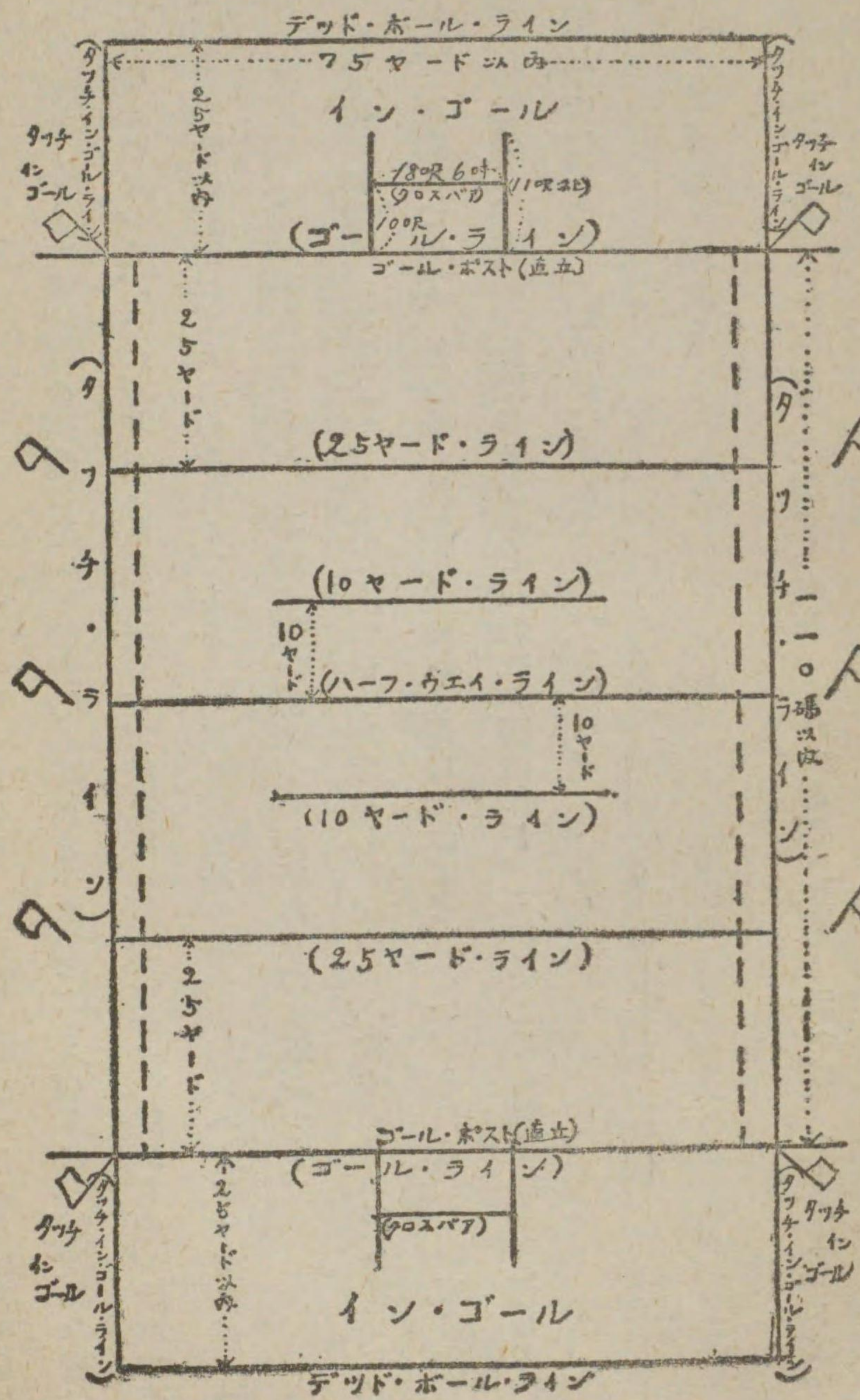
競技場

日本の我等がスポーツ界でいふと、秋季六大學野球リーグ戦が、嵐の如きセンセーションを席巻して、やがては落葉の如き光彩と共にその終末へと急ぐ。明治神宮の競技大會も、一輪の菊花の如く咲いては散つてゆく。かくて霜白き嚴冬の季節を迎へる。

このときに當つて、單り傲霜秋烈の霸氣を以て雌雄を決するのが、わがラグビーである。實にラグビーは晩秋の頃よりそろそろとその前哨戦を開始し、嚴冬の十二月から春二月にかけて、最も戦鬨となつてくるのである。

そこでわれ等は嚴冬の競技場へと足をはこぶことにしよう。先づ眼に入るものは、鮮かな白線によつて劃られた長方形の競技場の兩端に、二つの門の如く高く直立せる柱と、競技場の兩側に風を翻へる數本の小旗である。なほ仔細に注意するならば、競技場の兩側に於いて、小旗は相對

第一圖 (競技場全圖)



しつゝ平行に並んではゐるが、それらが、一方の側に於いて、一直線上に立つてゐないことを發見するであらう。また競技場の兩側に於いて相對した小旗と一直線になるやうに、競技場を横に劃つた數條のラインと、そのラインと直角に交つて、競技場の兩側の各々の線からやゝ離れて平行に二本の點線の引かれてあるのを見るであらう。更に競技場の中央の線（ハーフ・ウェイ・ライン）を挟んで、その前後に、それと平行に短い線の引かれてあるのに氣がつく。

さて競技場の鳥瞰圖が出来上つた。次に門のやうな形をした柱や、小旗や、その他ラインなどその位置や區劃について、競技場の細部的な知識を得なければならぬ。それらについての詳しい知識を得た後に、其處で壯烈なるラグビー競技の闘はれる、全體としての競技場が、初めて統一された形ではつきりと眼の前に浮んでくるであらう。

ゴール・ポスト

競技場の兩端に立つ、門のやうな形をした柱がこれである。悉しく云へば、ゴールポストは、兩軍陣地の後にあるデッド・ボール・ライン（死球線）と、二十五碼線の間にあるゴール・ライ

ン（決勝線）の上に立つてゐて、中央線（ハーフ・ウェイ・ライン）をへだて、兩方に相對立してゐる。

ゴール・ポストの立て方は、ゴールラインの上に、十八呎半の間隔をおいて二本の柱を立てる。その柱の高さは最低地上から十一呎と定められてゐるが、それ以上高ければ高い程よく、普通二十呎以上に達してゐる。そしてこの二本の柱の間に、地上十呎の距離に於いて、一本の横木（クロス・バー）が渡されてゐる。ラグビー競技の終局の目的は、實にこのゴール・ポストの間のクロス・バーの上に球を蹴込むことにある。つまり蹴つた球がクロス・バーの上を越えれば得點となるのであるから、競技者は實戦に於いていろ／＼な方法によつて戦ひつゝ、最後に於いて、球をゴールポスト、悉しく云へばゴール・ポストの間にあるクロス・バーの上に蹴込むことを心がけなければならない。

ゴール・ライン

ゴール・ポストがこの線の上に立つてゐる。線の長さは七十五碼若くはそれに近い長さを持つ

ことが必要である。そしてこの線から後が本陣（イン・ゴール）である。またこの線から前方二十五碼へだて、二十五碼線がゴール・ラインと平行に引かれてある。敵が二十五碼線を突破してゴール・ラインに迫つて來たら味方の危機である。何故ならば二十五碼線を突破した敵がさらに球を持つてゴール・ラインを超えイン・ゴールに突入して、球を手で地上につければ、トライとなつて得點されるのみならず、さらに敵はゴール・ポストに向つて球を蹴る權利を與へられて次の得點の機會を作ることが出来るからである。そして實にゴール・ラインは本陣内（イン・ゴール）と見なされてゐるところの、文字通りに決勝線である。

タッチ・ライン

兩軍陣地の二つのゴール・ラインを結んだ二本の長い線をタッチ・ラインといふ。線の長さは百十碼若くはそれに近いものでなければならぬ。そしてゴール・ライン（長さ七十五碼若くはそれに近い長さを持つ線）とタッチ・ラインとを結びつけて出來た長方形の地域をフィールド・オブ・プレーと云つて、競技は主として此内で行はれる。つまりフィールド・オブ・プレーは長

方形の競技場の兩端にある、二つの本陣の間の廣い地域であつて、そのフィールド・オブ・プレーの兩側の長い線がタッチ・ラインである。

タッチ

フィールド・オブ・プレーの外側、つまりタッチ・ラインの外側をタッチといふ。競技中しばらくタッチすること、つまり球を蹴つて、その球をタッチへ出すことが行はれる。（競技中に行ふタッチのことは後で悉しく説明）

デッド・ボール・ライン

ゴール・ラインの後方にあつて、これと平行の線、そして長方形の競技場の最端、二本の短い方の線をいふ。その長さは七十五碼以内と規定されてゐる。蹴つた球が此線を越えて出たらばデッド・ボールとなり、競技はそこで中断され、球をデッド・ボールさせたことに責任のない方の側がドロップ・アウトといふ方法によつて試合を進める。

イン・ゴール

長方形の競技場の両端に、フィールド・オブ・プレーをへだて、相對する地域が兩軍の本陣である。即ち七十五碼若くはそれに近い長さを持つデッド・ボール・ラインとゴールラインにはさまれ、此二つのラインの両端を、二十五碼若しくはそれに近い長さの線で結びつけた長方形の區域のことである。ラグビーでは、最後に球を持つて敵のイン・ゴールに突入することにつとめる。そしてイン・ゴールで球を地上につければ、それだけで得點することが出来ると同時に、更にゴール・キックをする権利を與へられて、二重に得點の機會に接することが出来る。

タッチ・イン・ゴール・ライン

イン・ゴールの兩側の線のことである。長さ二十五碼以内と規定されてゐる。そして此線は直ちにタッチ・ラインと連接する。つまりタッチ・ラインの兩端に於いて線を延長した部分即ちゴール・ラインとデッド・ボール・ラインの間にある部分をタッチ・イン・ゴール・ラインといふ。

タッチ・イン・ゴール

タッチ・イン・ゴール・ラインの外側をいふ。競技中、球または球を持つてゐる者が、タッチ・イン・ゴールに出ると競技は一時中止される。(二八頁参照)

二十五碼線

ゴール・ラインから二十五碼はなれてこれに平行の線。フィールド・オブ・プレーの内にある。競技は主としてフィールド・オブ・プレーの内で行はれるのであるが、二十五碼線は本陣に最も近い線であるから、敵に此線を突破されると味方の危機である。

ハーフ・ウェイ・ライン

競技場の中央に於いて、二十五碼線と平行に引かれた線がこれである。この中央線上に球を置いて、攻撃側の者がこれを蹴る(キック・オフ)ことによつて試合は開始される。

十 碼 線

中央線の兩側に於いて、中央線から各十碼へだて、これに平行の二本の短い線をいふ。キック・オフの際球が必ず此線に達しなければならないと規定されてゐる。

五 碼 線

タッチ・ラインの兩内側に於いて、タッチ・ラインから各々五碼はなれて、これに平行に引かれた點線をいふ。後に説明するライン・アウトの場合に於いて、球をタッチ・ラインから五碼以上投げるやうに規定されてゐるが、此點線はその五碼の距離を示す。

コーナー・フラッグ

兩軍陣地に於けるゴール・ラインとタッチ・ラインとの交る地點、即ちフィールド・オブ・プレーの四隅に立つてゐる四本の小旗をコーナー・フラッグといふ。コーナー・フラッグはイン・ゴ

ールとフィールド・オブ・プレー、及びタッチ・イン・ゴールとタッチの境界を明示するものであつて、競技審判上重大な意義を持つてゐる。

その他の旗

タッチ・ラインの兩側二、三メートル離れた地點で、中央線と各二十五碼線を假りに延長した線上に於いて、六本の小旗が立つてゐる。競技中、競技者の便宜のため中央線と二十五碼線の位置を明瞭ならしめるための目標として立てられるものである。そしてコーナー・フラッグが競技場の境界線を明かにして競技審判上重大な意義を持つてゐるのに對して、他の六本の旗は單に便宜のための目標として立つてゐるのに過ぎないのであるから、競技者の妨げにならないやうに、タッチラインの兩側に離れて立てられてゐる。

用 球

ラグビー競技に使用する球は、楕圓形の革製で、出来る限り次に記する規定に近いことを要する。

長 さ	十一吋四分一
縦の周圍	三十吋—三十一吋
横の周圍	二十五吋—二十六吋
重 さ	十三オンス半—十四オンス半
手縫にて	一吋に八針以上

チー ム の 編 成

競技者の數は各々十五人と定められてゐる。ラグビー競技に於いては、野球に於けるが如く補缺といふものがない。競技中如何なる事故が起つても、補缺を出すことが出来ないから、假りに競技者が負傷して倒れても、最後の一人になるまで戦はなければならない。

次に一軍の陣容、チームの編成について述べよう。

フォーワード (F. W. 前衛)

普通七人又は八人から成る。フォーワードが七人から成る場合はセブン・システムと云ひ、八人から成る場合はエイト・システムと稱する。

フォーワードは競技中常に第一線に立ち、戦闘の主力となる者であつて、従つてそれに堪え得

る巨大なる體軀と不撓の耐久力の持主でなければならぬ。競技中敵の球を奪つて味方のバックメン（中衛、後衛の總稱）に送球することを主要なる任務とする。即ちバックメンの活動はフォワードの敏活なる活躍によつて初めて出来るものであつて、優秀なるチームを作るためには、強力なるフォワードが必要である。

ハーフ・バックス (H. B. 中衛)

フォワードが八人の場合に於いては、ハーフ・バックは二人、七人の場合にはハーフ・バックは三人となる。ハーフ・バックは競技中常にフォワードとスリー・コーター・バックス（後衛）の連絡に當る者である。即ちフォワードの作つた機會をスリー・コーター・バックスに移してその活動を展開せしめることを使命とする。また自ら突進して攻撃を開始する任務もある。故にハーフ・バックは最も敏活なる活動を要する。

スリー・コーター・バックス (F. B. 後衛)

四人を以てスリー・コーター・バックスを編成する。スリー・コーター・バックスの任務は要するにフォワードに依つて作られた機會を、ハーフ・バックが展開したものを、最後に結實させることが目的である。即ちスリー・コーター・バックスはフォワードからハーフ・バックに傳へられた球を、最後の目的地たるイン・ゴールに運ぶ重要な役割を持つ。またしばしば猛烈として突進し來る敵をタックルし、その攻撃を阻止する。故にスリー・コーター・バックスは常に攻防の第一線に立つチームの主力であつて、その活動もまた華かである。戦闘中よく走り、よく球を捕り、又はよく投げ、よく蹴ることがスリー・コーター・バックスの資格である。

フル・バック (F. B. 殿衛)

一人でスリー・コーター・バックスの後方にゐて、最後の防禦線となり、敵の攻撃を確實に阻止することが任務である。フル・バックの資格は、正確なキック、果敢なるタックルをなし得ると共に、敵のドリブルに對して完全にこれを阻止し、味方の陣營を危機から救ふに足る力を持つことである。また時に攻撃に参加して戦況の展開につとめるといふこともフルバックの必要なる

資格である。故にフル・バックは、フォワードやハーフ・バック、またはスリー・コーター・バックスの行ふあらゆるプレーに熟達した者でなければならぬ。

審判

ラグビー競技に於いては、一人のレフリー（主審）と、二人のタッチ・ジャッジ（線審）がゐる。試合を司る。

レフリー（主審） 試合の實際上の唯一の審判者であり、絶対的権能の行使者である。一度レフリーが決定したことは絶対に翻へすことが出来ない。勿論これに對して抗議することを許されない。何故ならばレフリー自身と雖も一度決定を下した以上はこれを翻へすことが出来ない位、その決定はオールマイテイであるから。

レフリーは、時間、事實、規則の測定又は判定に關してかくの如く絶対権を認められてゐる。即ちレフリーは試合を中止し、又は延長する等、試合時間の測定に關して権限を能へられると共に

に競技中の事實、又は規則の判定に關し、たとへ競技者と見解を異にする場合があつても、一度下した判定に對しては絶対権を有するものであつて、何人と雖もこれと争ふことが出来ない。

タッチ・ジャッジ（線審） 旗を持つてタッチラインの外側に立ち、球がタッチに出た時は旗をあげてこれを示し、またゴール・キックの際、ゴール・ポストの傍に立つて、球がゴール・ポストに入つたら旗をあげてそのことを知らせる等、すべてレフリーの補佐役となるものである。そしてタッチ・ジャッジは事實上審判としての権能を持たない。即ちこれらのタッチ・ジャッジの職能すら、レフリーの判定如何によつて無視され得るのである。タッチ・ジャッジは自分の仕事の範圍内に於いても常にレフリーの判断に服さなければならぬ。

試合前の協定

試合前に兩軍のキャプテン（主將）とレフリーは試合時間の打ち合せをする。

試合時間は普通一時間で、これを各三十分づゝに分けて、其間に五分の休息時間を置く。此休

息時間をハーフ・タイムといふ。故に此場合試合時間はハーフ・タイムを入れて一時間五分である。しかし最近我國に於ける大試合では、試合時間はハーフ・タイムの前後各三十五分づゝ行はれ、即ち試合の全時間はハーフ・タイムを入れて七十五分かゝる。かくの如く試合時間には幾分の相違があるが、これは我國に於ける試合時間の規定が、四十分以内(ハーフ・タイムの前後)となつてゐるため、この時間の範圍に於いて試合を行ふことが、最も理想的であるとされてゐる。試合時間について協定が成らない時にはレフリーがこれを決定する。

かくして定められたる時間内に於いて、兩軍が戦つて得たるその點數によつて勝敗を決する。同點の場合には戦は引分となり、更に時間を延長して、勝敗の決するまで戦ふことをしない。

次に兩軍の主將は、最初に自己の守るべき陣地、即ちサイドの決定をなすために、トスまたはジャンケンを行ふ。そしてこれに勝つた方の者がサイドを選んだならば、他の一方はキック・オフを取る。また勝つた方の者がキック・オフを取れば、他はサイドを選ぶ權利が與へられる。

サイドはハーフ・タイムに於いて入れ替る。これは兩軍のコンディションを出来る丈け平等ならしめる主旨に出づるもので、陣地の交換を行ふことである。

試合のやり方

キック・オフ

試合はキック・オフによつて開始される。即ち試合前にジャンケンをして勝つた方の側(假に紅軍とする)がキック・オフを選んだとして、先づ紅軍が球を競技場の中央、ハーフ・ウェイラインのまんなかに置き、レフリーの號笛とともに球を蹴る。これをキック・オフといひ、即ち試合開始の動作であつて、球を蹴始めることである。

此場合紅軍は攻撃側である。いま紅軍のキッカー(蹴者)は中央線上に球を置き、まさにこれを蹴らうとしてゐる。このキッカーより後に下つて、球がまさに蹴られんとする方向に紅軍の攻撃陣が布かれてゐる。即ち球が蹴られるや、直ちに攻撃側の者は敵陣に突進するために、球の蹴られる方向に對して攻撃の主力を集中するのである。

キック・オフに際して、攻撃側は次のルールを守らなければならない。

(イ) 蹴られた球は必ず十碼線に達しなければならない。(然らざる場合は、相手側はキック・オフをやり直させるか、若しくは中央に於いてスクラム(三五頁参照)を組むことを請求するこ
とが出来ぬ。)

(ロ) 攻撃側は球が蹴られるまで蹴者キッカーより後に下つてゐなければならない。若し球が蹴られる前に中央線を超えて出た者があれば、中央に於いてスクラムを命ぜられる。

(ハ) 蹴られた球が直接にタッチに出た時は、防禦側がそれを認めてライン・アウト(二九頁参照)をやるか、またキック・オフをやりなほさせるか、或は中央にてスクラムを組むか、三者いづれかの方法を選ぶことが出来る。

さて攻撃側の前方、十碼線の後に、紅軍の攻撃陣に對して、防禦の陣を堅めてゐるのが白軍である。即ち紅軍の攻撃陣の配置によつて、大體球の蹴られる方向が分るので、白軍はまたその方向に防禦の主力を集中するのである。

キック・オフの際、防禦側は次のルールを守らなければならない。

(イ) 十碼線を超へて前に出てゐてはけない。若しこれに違反すれば、あらためて攻撃側はキック・オフをやり直す。

(ロ) 攻撃側のキックの終るまではチャージ(三二頁参照)してはならない。

パス

さて球が蹴られた。紅軍は直ちに中央線を超えて球とともに猛然として突進する。防禦線にある白軍は、その時と場合によつて、蹴られた球を蹴返し、或は球を受けて前進し、球を味方にパスする。パスといふのは普通球を手で味方の者に投げ渡すことであつて、球をパスされた者はさらにこれを雁行して前進する味方の者にパスしつゝ敵陣めがけて襲撃する。

なほ手でやるパスの外に、蹴つて球を味方に渡すキック・パス、或はドリブル・パスがある。ともに時に臨み、場合に應じて行はれる方法であるが、手で球を渡すパスは普通最も多く行はれる方法であつて、ラグビー競技の基本的なものである。

タ ッ ク ル

いま紅軍がキック・オフした球は浅く蹴られて、白軍がこれを受けたとする。するとキック・オフと同時に、中央線を超えて突進して来た紅軍は、球が白軍によつて扱はれない前に、(即ち蹴られたり、パスされたりしない前に) 球を受けた者をタックルする。即ち球を持つてゐる者が、その球を味方にパスすることも、またはキックすることも出来ないやうに、敵の腰から下へ飛びついてこれを倒す。もしそれが間に合はないで、敵が球を持つて突進して来るやうな場合には、一歩でも敵を味方の陣地に近づけさせないために途中でこれを阻止しなければならない。即ちタックルによつて阻止する。

ルーズ・スクラム

タックルされたら直ちに球を自分の前に置かなければならない。此時タックルされた者が直ちに起き上つてドリブル(球を蹴りながら前進すること)に移ることが出来ればいゝが、大がいの

場合、タックルされると同時に、その地場で球を中心にして、兩軍のプレイヤーが密集することになる。これをルーズ・スクラム、または單にルーズといふ。いま蹴られた球を受けた白軍が、味方に球をパスする前に、紅軍の猛襲を受けてタックルされた。忽ちルーズになつた。球を中心にして兩軍のフォワードが密集し、その密集の中の球を足で味方の方へかき出しつこをする。そして球が兩軍のどちらかへ出れば、再び猛烈なる戦闘が開始される。

ドリブル

ルーズから球は白軍へ出た。その球を白軍のハーフ(中衛)が拾つて味方のスリー・コーター(後衛)にパスし、かくしてパスを續けて前進して行くうちに味方の者が過つて球を落した。(四三、五四頁参照)そこへ紅軍のフォワード(前衛)が突進して来てすばやく球を足で奪ひ、そのまゝ小さく蹴りながら白軍の陣地をめがけて前進して行く。これがドリブルである。味方の者が共同してドリブルにする場合にはこれをマス・ドリブルといふ。ドリブルする者に對して相手はタックルすることを許されない。タックルすれば犯則として罰を課せられる。いま紅軍のフォワード

は巧みにドリブルをつまげて遂に白軍の二十五碼線を破り、まさにゴール・ラインに迫らんとし
て居る。白軍の危機である。白軍のスリー・コーターはドリブルを阻止することが出来なかつた。
危機一髪！ 紅軍のフルバック（殿衛）が敢然として敵の球をめぐけて飛び込んだ。即ちこれは
セービングである。セービングとは、ドリブルで前進して来る者の足許へ飛び込んで、その前進
を止めることである。かうして、ドリブルする者をタックルすることは許されないが、球を止め
ることは出来る。もし途中でドリブルの球を手で拾つて奪ふことが出来れば、さうしてもいゝが
實際はなかく困難なことなので、いま白軍のフルバックは飛び込んで球を止めた。

タ ッ チ

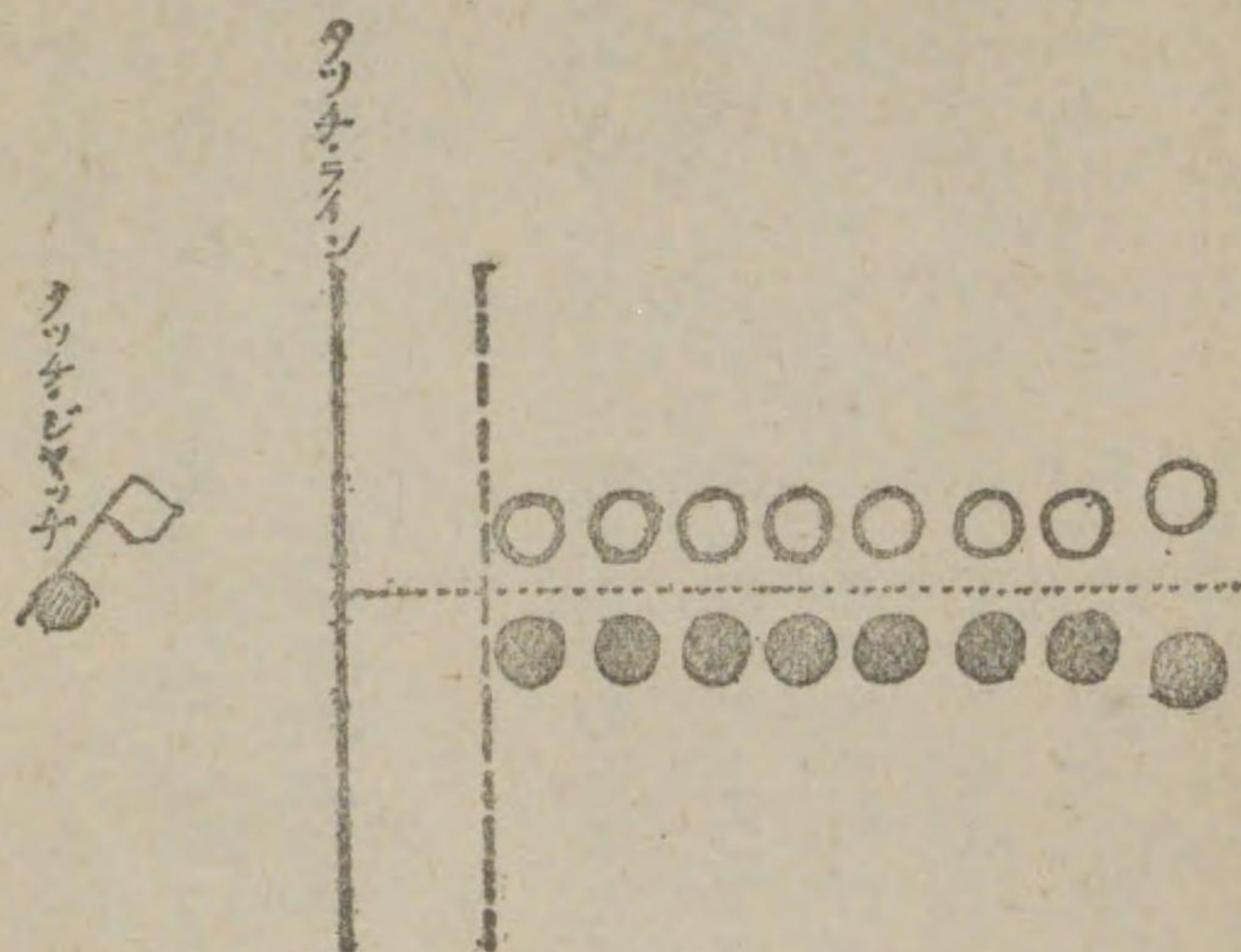
またルーズ・スクラムになつた。即ちいま白軍のフルバックが飛び込んで球を止めたので、球
を追つて来た者がそのまわりに集つて来て忽ちルーズ・スクラムが出来上つた。ルーズからの球
は白軍にとられた。球をとつた白軍のハーフは、その時周囲の形勢を見て突差に球をタッチへ蹴
つた。球は二十五碼線の手前でタッチ・ラインを通過し、タッチへ出た。タッチ・ジャッジは旗

を上げて球がタッチした場所を示した。このや
うに球または球を持つてゐる者がタッチ・ライ
ンに觸れ、或はその球がタッチ・ラインを通過
して線外に出た時にタッチしたといふ。

ライン・アウト

球がタッチへ蹴られると試合は一時中絶され
てライン・アウトが行はれる。ライン・アウト
といふのは、球がタッチされた場所に對し、(タ
ッチはタッチラインの外)タッチ・ラインに直角
に、しかも、タッチ・ラインに平行なる、五碼
線を超えないで、兩軍の前衛が二列にならび、
タッチしたことに關係のない紅軍の者が、球を

第 二 圖



前衛の頭の上に投げて球のとりつこをさせることである。(第二圖参照)球の投げ方は、列のまんなかに投げるやうにしなければならぬ。また投げられた球は曲つてはならぬ。即ちタッチ・ライ
ンに對して直角の方向に投げる必要であつて、しかも五碼以上投げなければ犯則となる。
さて、いま白軍は球をタッチしたゝめに、その地點まで前進し、ライン・アウトになつた。い
ま、かりに紅軍のハーフが球を投げたとする。

紅軍のハーフが投げた球は白軍のとりつことなつた。白軍のフォーワードは球をとるや一舉
に突進しやうとしたが、忽ち紅軍によつてタックルされた。またルーズになる。球は白軍に出で
ハーフからスリー・コーターにパスされた。かくして白軍は巧みに球を味方にパスしつゝ、最後
に球を持った者が中央線を突破して長驅敵の陣地を陥れるべく猛進した。また紅軍がこれをタ
ックルする。ルーズになる。球は再び白軍に出た。そしてまたハーフからスリー・コーターにと
球は機敏にパスされつゝ、白軍の美事なる前進がつゞけられた。紅軍もまた球に従つて白軍の前
進する方向に追走してこれをタックルしやうとした。然るに白軍のスリー・コーターは突如敵の

意表に出で、白軍に追走する紅軍の裏をかいて、その反對の方向に球を蹴つた。即ちクロス・
キックした。そしてその時白軍のフォーワードは、すばやく突進してその蹴られた球をドリブル
し、味方の者がさらにこれをひつけてドリブルをつゞけつゝ、前進また前進、まさに紅軍のイ
ン・ゴールに迫つた。敵は虚をつかれて白軍のドリブルを阻止することが出來ず、フルバックも
止めかねて、球はつひに紅軍のイン・ゴールに入つた。そしてイン・ゴールに入つた球は白軍の
手に依つて完全に押へられた。

ト ラ イ

いまイン・ゴールに入つた球を白軍の手によつて完全に押へられたのでトライとなつた。トラ
イといふのは、つまり攻撃側の者が敵のイン・ゴールに球を持つて入り、それを地上につけるか、
または、いまのやうに球をイン・ゴールに入れて、その球を味方の者が手で押へた場合をいふ。
また味方のイン・ゴールに味方の者が球を入れたやうな場合に、相手側の者がその地上の球を手
で押へればトライとなる。その他、ゴール・ラインの附近でスクラムを組んでゐる中に、相手側

のスクラムを押切つて、そのまゝ相手側のイン・ゴール内で球を地につければトライとなる。これをスクラム・トライといふ。トライに成功すれば三點を得られる。なほトライを得ればゴールキックをする権利を與へられる。

ゴ ー ル

いま白軍がトライしたので、ゴール・キックをする権利が與へられた。ゴール・キックといふのは、ゴール・ポストに向つて球を蹴ることである。ゴール・キックを行ふには、トライした場所からタッチ・ラインに平行なる假想線上に於いて、ゴール・キックを行ふに都合のよい地點、即ちゴール・ポストに對する角度を考慮に入れて、ゴール・ポストの間の横木(クロス・バー)の上に球を蹴入れる最も可能性のある地點を選ぶ。そしてその適當なる地點に於いて球を地上に置き、味方の一人が地上に横はりながらその球を押へ、球を蹴るに巧みなる者が選ばれてこれを蹴る。此時防禦側の者は本陣内に引下がつてゐなければならぬ。しかし球が地上に置かれたら直ちにこれを襲つてゴール・キックを妨げることが出来る。これをチャージといふ。だからゴ

ール・キックを行ふ際には敵にチャージされないやうに球が地上に置かれたらすぐに蹴られなければならぬ。もしゴール・キックに成功したらゴールと稱して五點を得られる。そして此場合にはトライによつて得た三點は數へない。また、もしゴール・キックが不成功に終つたらトライの三點だけが得點となる。いまトライに成功した白軍はゴール・キックにも成功して遂に五點をあげた。

得點後の試合再開

白軍に得點があつたので、その後で試合を再開する時には、こんどは得點しなかつた側、即ち紅軍がキック・オフをすることになる。そこで紅軍によつてキック・オフが行はれることになり試合開始の時と同じく、再び球は中央線上に置かれ、紅軍のキッカーはまさにその球を蹴らんとしてゐる。

フリー・キック

いま紅軍がキック・オフすると同時にいち早く球と共に突進したとすると、白軍のフォーワードはその球を手で直接に捕へて、マークと叫びながら踵で地上に印をつけた。かくの如く球を受けても直ちにタックルされる惧れのある時には、此方法で球を捕ることがよく行はれるが、これをフェヤー・キヤッチといふ。そしてレフリーによつて、フェヤー・キヤッチが行はれれば、フェヤー・キヤッチした者に對し、フリー・キックをする権利があたへられる。故にフリー・キックといふのはフェヤー・キヤッチのあつた場合、その後に行はれる方法である。

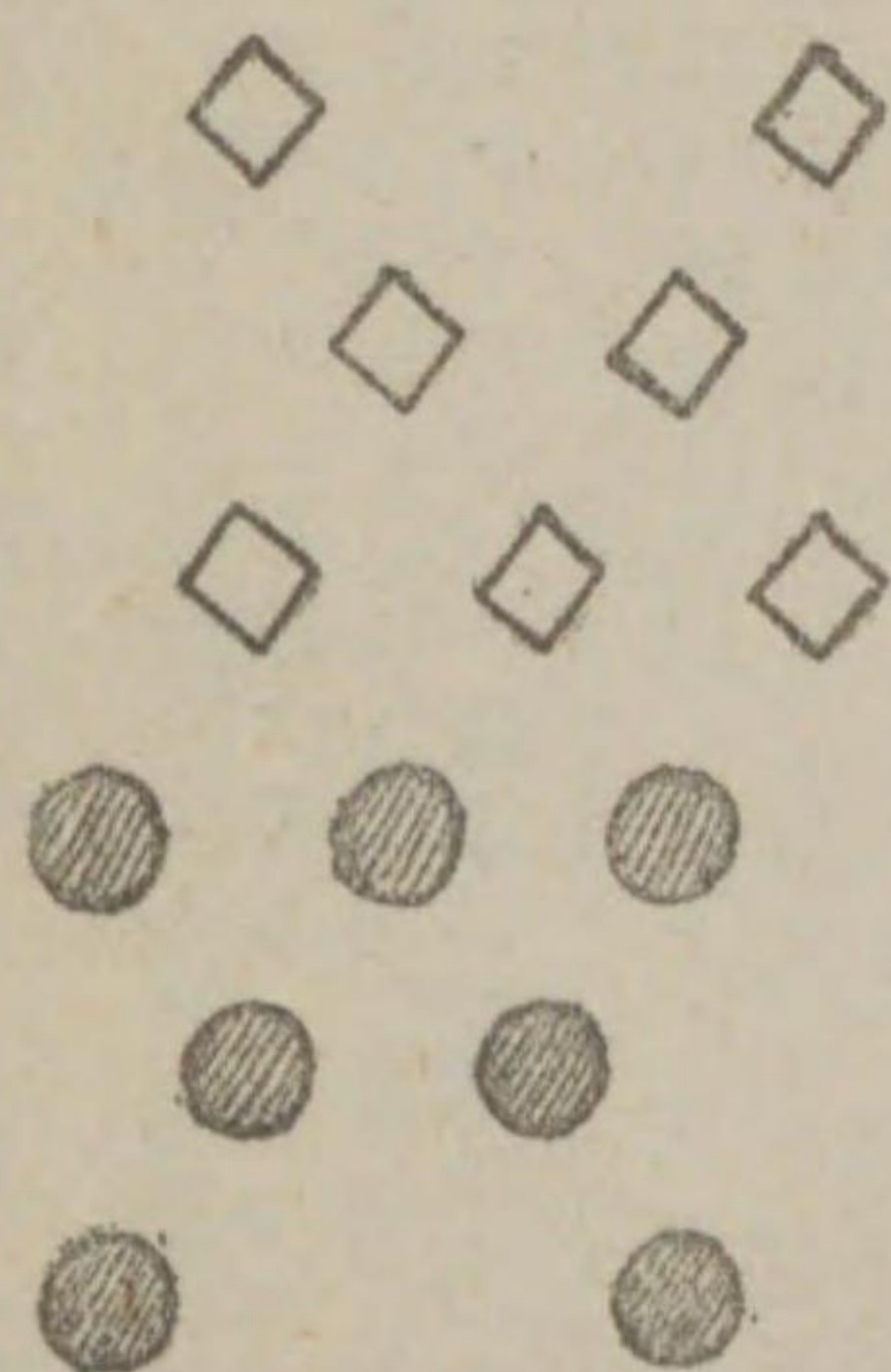
フリー・キックを行ふ際には、フェヤー・キヤッチをした者が、踵でマークをした地點から後に下つて、敵陣の方向に對して球を蹴らなければならない。その蹴り方はどんな方法で蹴つても差支ないが、敵がこれに對してチャージをすることが許されてゐるから、なるべく、すばやく蹴るやうにしなければならない。但し、プレス・キックをする時には（球を地上に置いて蹴るやり方、ゴール・キックの場合。三二頁参照）キッカーは地上に置かれた球に手をふれることを許されない。故に球を置く者はキッカー以外の別の人でなければならない。

いま白軍のフォーワードはフリー・キックを得て球を蹴つた。

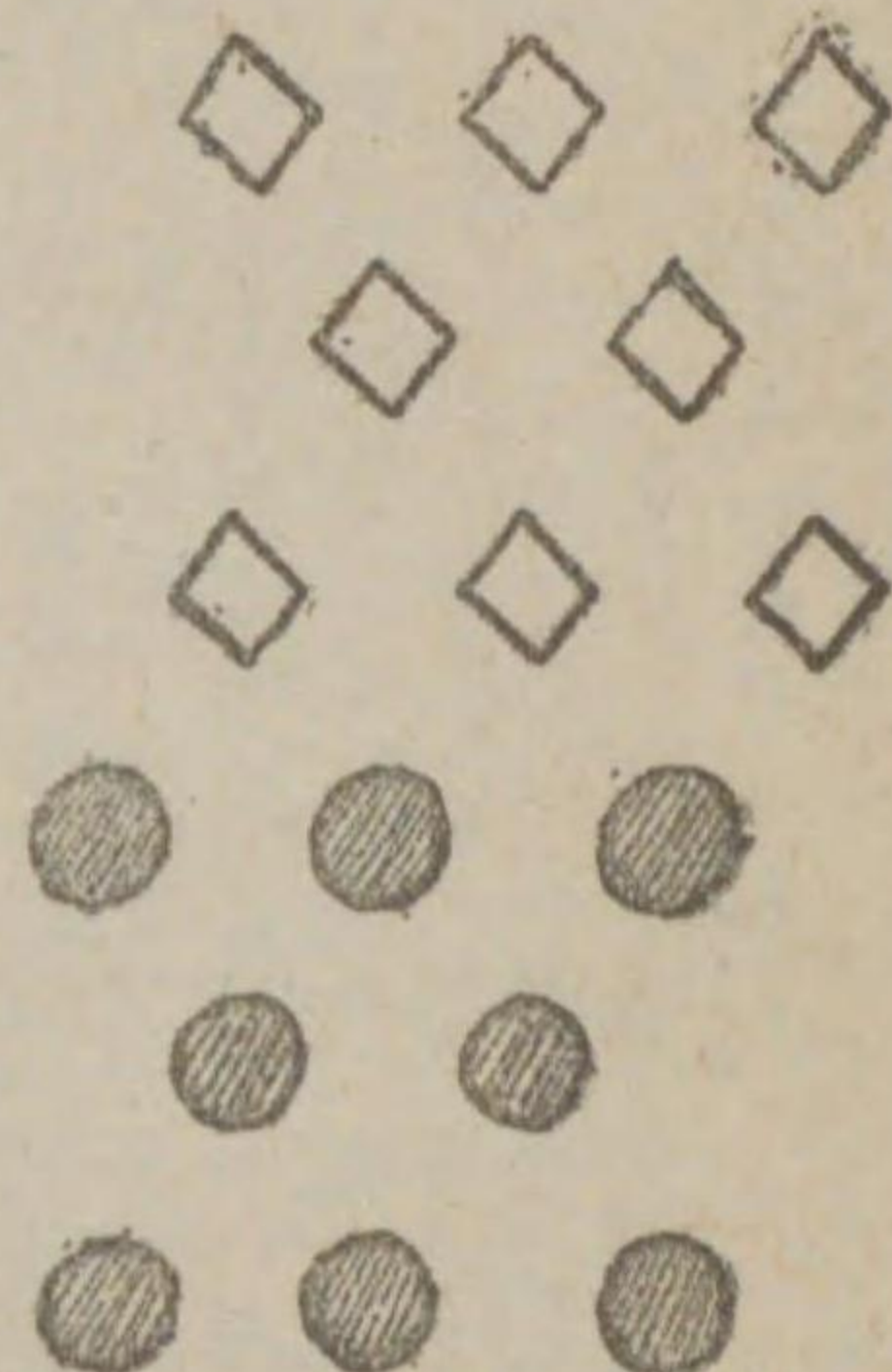
白軍のフリーキックの球を紅軍が受けて、直ちに攻撃を開始し、白軍またよくその球を奪つて逆襲すれば、果然試合は白熱したオープン・ゲームとなり、兩軍のテンポ早き一進一退は續けられた。オープン・ゲームといふのは、競技中球がつねに競技場の廣い方の側（競技が競技場の一方の側にかたよつて行はれてゐる場合に、他の一方の廣い方の側）に廻され、球の争奪の盛なる積極的ゲームをいふ。さて、美事なパスやキック！ 巧妙なるドリブルや果敢なる突進！ タックル！ かくて球は白軍から紅軍に、紅軍から白軍にと轉じて積極的な攻撃戦は展開された。此時白軍にスロー・フォーワード（四三頁参照）があつたのでレフリーが笛を鳴らし、試合は一時中止されて、スクラムが命ぜられた。

スクラメージ

ムテスシ・ツナセ



ムテスシ・トイエ



スクラメージのことを普通スクラムといふ。スクラムは軽微な反則のあつた場合などに行はれるものであつて、ゲーム中しばらく見る所のものである。試合時間の半ば以上はスクラムのために費されると云つても過言ではない。スクラムは兩軍のフォーワード同志が肩で組み合ふことで、第一列は三人、第二列目は二人で第一列の中に頭をつゝこみ、第三列目は三人でその後を押してゐる。これは前述のエイト・システムに於けるスクラムの形式で、即ちその各列は順に三人・二人・三人となるが、セブレ・システムに於いては三人・二人・二人の順序で列を組む。(第三圖参照)普通スクラムはスクラムを

組む原因の起つた場所で組むのであるが、しかし二十五碼線と二十五碼線間に於いてスクラムを組む時に、スクラムを組む地點がタッチ・ラインから十碼以内の場合は、すべて十碼の地點に於いてスクラムを組まなければならないことになつてゐる。これを十碼スクラムと云ふ。さてこの兩軍が組合つたスクラムの第一列の中に、ハーフが球を投げ入れる。その球を兩軍が足で奪ひ合つて、味方の方にかき出しつこをし、球が兩軍のどちらかに出れば、ハーフがそれを取つて味方のスリー・コーターはパスして戦局は再び展開する。次いでにいふが、いま述べたスクラムを前述のルーズ・スクラムに對してタイト・スクラムといひ、またはタイトともいふ。ルーズ・スクラムはタックルなどの起つた場合、球を追つて來た者が自然に密集して出來上るスクラムの一種であつて、故に球はタイトの場合と異り、初めから密集の中にあり、また組方の順序もない。そしてタイトの起る場合にはレフリーの笛が鳴つて競技は中止され、その後正式のスクラムとなるが、ルーズに於いては直ちに密集となる。

タッチ・ダウン

いまタイトの球が紅軍に出た。その球を紅軍のハーフがとつて、スリー・コーターにパスし、かくしてまたパスはつゞけられつゝ、最後に球を持った者が巧みに敵のタックルをさけて、白軍の二十五碼線を超えやうとする時、つひに敵につかまへられた。またルーズになつたが、紅軍のフォーワードはルーズからそのままドリブルに出で、忽ち二十五碼線を突破して、前進遂ひに球を白軍のゴールラインに入れた。いまゴール・ラインを超えた球が白軍のイン・ゴールの内に轉々としてゐる時に、白軍のフルバックが突如横合から飛び出してその球を押へた。此場合、もし紅軍の手によつて球が押へられれば紅軍はトライを得ることになるが、白軍のフルバックに球を押へられて了つたのでタッチ・ダウンとなつた。タッチ・ダウンといふのは、いまのやうに敵によつて味方のイン・ゴールに球を入れられたが、その球をそのまま敵に押へられずに、味方の者がこれを押へた場合に起ることであつて、(前述の場合のやうに、相手側がスクラムのまゝゴールラインを押切つて、イン・ゴール内で球をつけやうとする時に防禦側の者が自分の陣地内に球をつければやはりタッチ・ダウン)レフリーが笛を鳴らして競技は一時中断され、次に述べるドロップ・アウトが行はれる。但し、味方のプレーヤーが味方のイン・ゴール内に自ら球を入れて、

味方の者がこれを押へた場合はドロップ・アウトにはならない。かういふ時はキャリー・バックといつて、球がイン・ゴールに入るすぐ前に取扱はれた地點でスクラムを命ぜられる。

ドロップ・アウト

ドロップ・アウトといふのは、攻撃側の者が、タッチ・ダウンなどの起つた場合に、二十五碼線まで退き、防禦側の者が二十五碼線内に於いて、球を手から落して、球が地面からはね上るところを蹴るやり方である。(ドロップ・キック)いま白軍がタッチダウンしたので、攻撃側の紅軍は二十五碼線まで後退した。白軍が二十五碼線内に於いてドロップ・キックを行ふ。此場合白軍は二十五碼線以内なら何處からでも蹴つて差支へない。但し蹴つた球は必ず二十五碼線に達しなければならぬ。さうでない場合には、相手は再びドロップ・アウトをやり直させるか、二十五碼線のまんなかでスクラムをやるか、どちらかを選ぶことが出来る。また此場合蹴つた球が直接タッチへ出たはいけない。若し出た時には相手側はそのタッチを認めるか、ドロップ・アウトをやり直させるか、または廿五碼線のまんなかでスクラムを組むか、いづれかを選ぶ。なほ球が蹴

られるまで味方の者は球より前に出ることを禁ぜられてあり、これを犯せば二十五碼線の中央でスクラムを組ませられる。そして相手側もまたドロップ・キックの行はれる際に、二十五碼線を飛び出してチャージすることを禁ぜられてゐる。これを犯せばドロップ・アウトをやり直す。猶ドロップ・アウトの行はれるのはタッチ・ダウンの時の外に、攻撃側によつて球がイン・ゴールを超えデッド・ボール・ライン或はタッチ・イン・ゴールラインに觸れるかその外に出た時に行はれる。球が攻撃側の者によつてデッド・ボール・ラインに觸れ、またはこれを超えた場合をデッド・ボールと云ひ、また球がタッチ・イン・ゴール・ラインに觸れ、またはこれを超えた場合をタッチ・イン・ゴールといふ。

さて白軍がドロップ・キックした。しかしその時白軍の者が球の蹴られる前に球より前に飛び出したので、レフリーは直ちに笛を鳴らして二十五碼線の中央でスクラムを命じた。スクラムの球は紅軍に出で、直ちに味方のスリー・コーターにパスされて行つたが、その時早くも白軍がこれをタックルしに來たので、球を受けた紅軍のスリー・コーターは突如白軍のスリー・コーターの頭上を抜いて小さく球を蹴つた。(ショット・パント) 敵は虚をつかれてあわて、後へかへらう

としたが、此時紅軍の一人がすばやく走つて球を奪ひ、一舉敵陣に入つてトライをした。紅軍はかくてトライによつて三點を得た。そしてまたゴールキックにも成功したので五點を獲得し、白軍と同點になつた。

ハーフ・タイム

試合はハーフ・タイムを中心にして前半と後半に分れてゐる。即ちハーフ・タイムは試合中の中休みの時間であつて、五分間と定められてゐる。但し試合前半の定められたる時間が経過しても競技の繼續中はハーフタイムを宣告することは出来ない。ハーフタイムになる時は、反則、その他のプレーがあつてレフリーが笛を鳴らし、競技が一時中断されやうな場合でなければならぬ。しかし前述のトライがあつた場合には、競技は一時中断されるが、此場合に限り、次のゴール・キックを終らしめるまではハーフ・タイムを宣告しない。

試合後半

試合の前半は兩軍同點のまゝで幕を閉ぢ、さて五分間のハーフ・タイムも経過したので、試合の後半戦の幕は切つて落された。

此時兩軍の陣地は變更されてゐる。即ち紅白兩軍の陣地は入れ替へになつた。そしていま白軍が中央線のまんなかに球を置いてキック・オフした。試合開始の時には紅軍がキック・オフしたので、こんどは白軍がそれをする番である。

後半戦は直ちにオープン・ゲームとなり、球の争奪しきりに、兩軍一進一退をつゞけつゞ、壯烈なる肉弾戦は再び展開された。美事なるパス！ 果敢なるタックル！ 巧妙なるドリブル！ 適時のセービング！ 次から次へと美技は續出した。かくして激戦を重ねつゞ、つひに紅軍は白軍陣地に迫り、トライして三點を加へれば、試合再開後、白軍もまた紅軍の陣營を脅かして、ゴール・ライン間近にてせり合ひの末トライを得、次いでゴール・キックにも成功して五點を獲得した。紅軍八點、白軍十點となり、試合は愈々白熱戦となつた。その後兩軍しばしばチャンスをつかみながらも得點に至らず、試合は接戦のまゝなほも續けられたが、所定の時間に達したのでレフリーの笛が鳴り、試合は結局十對八にて白軍の勝利に歸した。

さて後半戦に於いては、美技も續出したが、激戦であつたゆゑに、しばしば反則が起り、前半戦に於いて見られなかつた種々な罰則が課せられた。いま後半戦に於いて起つた主なる犯則を擧げれば、スロー・フォーワード、オフ・サイド、ヘルド、カンニング・ボール等であつた。いまこれらの反則の外に、なほ試合中に起るさまざまの反則について説明し、同時にそれに對する罰則に關して一通り述べることにしよう。

試合中の反則と罰則

スロー・フォーワード

ラグビーの競技に於いては、競技中球を前に投げることは如何なる場合でも許されない。此場合前へ投げるといふことは、嚴密に云へば手で相手方のデッド・ボール・ラインの方向に球を投げるといふことである。故に横の方にある（決勝戦と平行に）味方の者に前面して球を投げることは少しも差支へない。また、たとへ前へ球を投げなくても、蹴られた球を受け損じて前の方に

球を落した場合にも同じくスロー・フォーワードと見なされる。スロー・フォーワードが起つた場合には競技は一時中断され、反則の起つたその地點に於いてスクラムを命ぜらる。

オフ・サイド

ラグビー競技の原則として、球より前にゐる者は絶対に競技に與ることを得ない。分りやすく云へば、球を持つてゐる者よりも前にゐる者が、味方の蹴つた球を受けてこれを處理したり、または、球を受けようとする相手を妨害したりすることを許されない。(球より前にゐる者は、球を受けようとして待つてゐる相手から十碼以外の距離に退いてゐなければならぬ。それより前に出たり、止まつたりしてゐてはいけない。)このやうに競技中球を取つてプレーすることの出來ない状態に置かれたる、球より前にゐる者をオフ・サイドといふ。

オフ・サイドの起る場合はいろいろある。ドリブルの際球を蹴りながら進んでゐる者より前にゐる者が、ドリブルするやうなことが起ればこれもオフ・サイドの犯則である。これは味方の者が共同でドリブルを續けて行くやうな時、つまりマス・ドリブルの場合によく起る犯則である。

またスクラムを組んでゐる時に、オフ・サイドの起る場合がある。たとへば球がスクラムの中にある時に、球より前の方に出てプレーをするやうなことがあれば、それは明かにオフ・サイドである。また片足をボールより前の方に出してゐても同じくオフ・サイドである。これらは試合中屢々起ることであつて、殊にスクラムの球がまだ一方に出きらない中に、あせつて他方の者が飛び出したりするとオフ・サイドになる。此場合故意にやつたのではないから、すぐに氣がついてそのまゝ味方の方に歸ればオフ・サイドにはならないがまご／＼して歸らずにゐるとオフ・サイドになる。オフ・サイドの反則に對しては、ペナルティ・キックを課せられる。(四六頁参照) このオフ・サイドといふことから、前述のスロー・フォーワード、キック・オフ、フリー・キックなどの際に、キッカー以外の者がキッカーより後に下つてゐなければならぬと云ふ規定の精神が分るわけである。なほオフ・サイドの反對の場合をオン・サイドといふ。(八八頁参照)

ヘルド

タックルされた場合などに、球をすぐに地上に置かないで、ボールを手に持つたまゝはなさな

いことをヘルドといふ。

またイン・ゴールに於いて相手が球をトライしようとする時に、一方の側の者がその球をつかんで相手をしてトライすることを不可能ならしめたやうな時には、ヘルドである。

前者のヘルドに於いては、ヘルドしたことに責任のない側の者がペナルティ・キック(罰蹴)を與へられる。

後者のヘルドに對しては、五碼スクラムが課せられる。(四八頁参照)

ペナルティ・キック

過失の犯則に對してはスクラムが命ぜられるが、故意に犯則した場合にはペナルティ・キックが課せられる。つまりペナルティ・キックといふのは、犯則に對して責任のない側の者に、球を蹴る權利を與へることであつて、犯則者に對する懲罰の意味に於いて相手側に對して與へられる權利である。

ペナルティ・キックをする權利を與へられた側は、球を蹴るに巧みなる者を出して球を蹴らせることが出来る。此場合犯則のあつた地點、または、その後方で、タッチ・ラインに平行なる直線上に於いて、そして相手側のゴール・ラインの方向に球を蹴りさへすれば、その好む所の方法によつて自由に球を蹴ることを許される。但しキッカー以外の者は、すべてキッカーの後方に位置してゐなければならぬ。そして球が蹴られたら前へ進んで球を追ふことが出来る。此際防禦側は(犯則した側)犯則のあつた地點から、ゴール・ラインに平行なる線上、或はその後方に於いて、じつとして止まつてゐなければならぬ。そしてその場合、攻撃側のキックに對しチャージすることを禁ぜられてゐる。

次いでにペナルティ・ゴールのことを簡単に説明して置かう。ペナルティ・ゴールといふのはペナルティ・キックの場合に、球を相手側のゴール・ポストに蹴込み、球がクロス・バーを超えた時に云はれることであつて、ペナルティ・ゴールに成功すれば三點を得られる。此場合、蹴り手は誰れでも差支へない。そして蹴り方はプレス・キック(球を地上に置いて蹴る方法)またはドロップ・キック(球を地上に落して球がはね上るところを蹴る方法)のいづれかによつて蹴るべく、パント(手から球を落して直接に球を蹴る方法)で蹴つてはならない。もしプレス・キ

ツクによつて球を蹴る場合には、キッカーは自ら球を地上に置いてゆつくり蹴ることが出来る。何故ならば此場合相手は前述の如くチャージすることを許されてゐないから、キッカーは妨害される心配がないからである。これはトライの後でやるプレス・キック、またはフリーキックの場合と異なる點である。(ゴール及びフリーキックの項参照)

五碼スクラム

五碼スクラムは次の場合に行はれる。

(イ) 敵味方の區別なく、球がそのイン・ゴール内でヘルドされた場合。(ヘルドの項参照)

(ロ) 味方のイン・ゴールで反則した場合。

(ロ) の場合は、例へば味方のイン・ゴールで味方の者がスロー・フォワードをしたとする。その場合敵によつてその球が押へられ、ば敵のトライとなるが、味方の者が押へれば五碼スクラムになるのである。

五碼スクラムを行ふには、反則の起つた地點に相對して、ゴール・ラインから五碼の距離に於

いてスクラムを組む。この五碼スクラムはよくキャリーバックの場合と混同されるが、全然その性質を異にするものである。(三九頁参照)

カンニング・ボール

タイト・スクラムが組まれてゐる時に、スクラム・ハーフがスクラムの中にボールを投げ入れるが(七三頁参照)その投げ方は丁度球がスクラムの中間に眞すぐに入るやうに投げなければならぬ。もし投げた球が一方に曲り、或は片よつてゐるやうな場合にこれをカンニング・ボールといふ。カンニング・ボールに對しては相手側にペナルティ・キックが與へられる。

ピック・アップ

球がスクラムにある時に、(タイトとルーズを問はない。)これを處理するには足のみでしなければならぬ。若し手でスクラムの中にある球を拾つたり、また觸れたりすると犯則である。これをピック・アップといふ。

またタックルされた者は直ちに球を地上に置かなければならないのは前述の如くであるが、その時地上に置かれた球は必ず足のみで処理されなければならない。もしこれに手を觸れるやうなことがあつたら、前の場合と同じくピック・アップになる。

故にピック・アップの起るのは、スクラム中にある球に手をふれた場合と、タックルされた後地上に置かれた球に手をふれた場合の、二通りの場合に限られる。ピック・アップに對しては相手方に對してペナルティ・キックが與へられる。

フット・アップ

スクラムの中に球が投げ入れられた場合に、これを足で處理するに、球を入れる側のフッカー(スクラムの第一列の端に位置してゐる者、普通第一列は三人で組むのであるが、いま球を投げ入れる方から見て一番端にゐる者)の兩足を球が通過した時を以てしなければならぬ。即ちスクラムのほゞ中央に球が達した時に初めて球を足でプレーすることを許される。もし球が完全にスクラムの中に入らない前に足を前に出したらフット・アップとなり、相手側に對してペナルティ

イ・キックを與へる。

ナット・ストレート

ライン・アウトを行ふ場合には、二列に並んだ兩軍のフォワードの頭上に球を投げることは既に述べた如くであるが、此場合球は双方の列のまんなかに、しかもタッチ・ラインに直角の方向に投げられなければならない。もし投げられた球が一方に曲つたり、かたよつたりすると、これをナット・ストレートといつて、タッチ・ラインから十碼の地點でスクラムを組ませられる。

ノックオン

これも前述の如くライン・アウトに於ける反則であつて、球が双方の列の間に投げられた時にその球を取らうとして相手側の方へ手ではたいた場合に起ることである。ノック・オンのあつた場合にはスクラムが命ぜられる。但し故意にノック・オンが行はれた場合には、ペナルティ・キックを相手側に與へられる。

その他の反則と罰則

ラグビー競技に於ける罰則の根本原則は、反則が過失でなされたか、或は故意でなされたかによつて、その制裁の輕重を定めるのであつて、飽くまでもフェア・プレー主義に則るものである。故に普通輕微なる反則に對してはスクラムを命じ、重きに従つてペナルティ・キック或はトライ若しくはゴールをその反則の相手側に與へることになつてゐるが、前記の意味に於いて、反則が故意になされたる場合には、相手側にペナルティ・キックを與へるべき時でも、トライ若しくはゴールを與へることもある。また反則が惡意のない過失によつてなされたる場合には、ペナルティ・キックを與へるべき時でも單にスクラムを命ずることもある。

普通スクラムが命ぜられるのは、スロー・フォワード、ライン・アウトの際に於けるノックオン、またはナット・ストレート、及びキック・オフ、ペナルティ・キック、フリー・キック、ドロップ・アウトなどの場合に蹴者以外の者が蹴者より前に出た時、或はキャリー・バック・五碼スクラム等の場合である。

また相手側にペナルティ・キックの與へられる場合は、ピック・アップ、ヘルド、カンニングボール、フット・アップ、オフサイドその他の妨害があつた場合である。

しかしながら前に述べたフェア・プレーの主旨に反する行爲、即ち故意の反則に對してはスクラムを課すべき時に於いても、ペナルティ・キックを與へ、ペナルティ・キックを與へるべき時でもトライまたはゴールを相手側に與へることは既に述べた如くである。

反則に對してトライを與へるやうな場合は、もしその反則さへなかつたら、相手は必ずトライしたであらうと思はれるやうな時、たとへそれがペナルティ・キックを與へるべき場合であつても、懲罰の意味に於いて、相手側にトライを與へるのである。ゴールを與へる場合もまた同一の趣旨に出づるものである。

さらに罰則の主旨を徹底させる意味に於いて、特に或る種の卑劣行爲に對しては、その行爲者を退場せしむる場合もある。即ち球を持たない者を故意にタックルしたり、または相手を蹴り、殴るなど、惡意の行爲によつてゲームをスポイルする者に對しては、レフリーは退場を命ずる。

以上の犯則に對して右に述べた罰則を課する所以は、犯則をした側がその犯則の行爲によつて、得べからざる利益を得ることを防止するためであるが、反對に犯則の行爲によつて、相手側が利益を得る場合には罰則の規定を適用しないことがある。即ち、キック・オフ、ドロップ・アウト、フリー・キック、ペナルティ・キック、ナット・ストリート、の反則の場合だけを除き、スロー・オフ、ノック・オンその他の犯則が起つた時でも、その結果が相手側にとつて有利に展開する場合は、レフリーは笛を吹いて競技を中止せしめることなく、そのまま試合を繼續させるものである。故に此場合レフリーは犯則が起つてもゲームの進行を注視し、それが相手側の利益になるかならないかを見定めた後に初めて判定を下すべきである。

得點の種類と方法

ラグビーに於ける得點の種類と方法は、大體前に述べた如くであるが、いま便宜上、これを他の別種の得點法と一緒に總括して記するならば次の如くなる。

トライ 攻撃側の者が相手側のイン・ゴールの地上にある球を、最初に手で押へた場合、また味方の者が味方の本陣内に球を入れた時に相手側の者によつてその球を手で押へられた場合、これらはみなトライである。得點三點。

ゴール トライ後ゴール・キックをする権利を與へられた側が、ゴールに向つて球を蹴り、球がクロス・バー(横木)を超へたらゴール・インとなり、得點五點。此場合トライの三點を含む。故にトライの三點は別に數へない。もしゴール不成功の場合は、トライの三點だけを數へる。

ペナルティ・ゴール 競技中反則のあつた場合、相手側にペナルティ・キックが與へられるが(四六頁参照)その権利を與へられた側がゴール・ポストに向つてブレース・キックかドロップ・キックで球を蹴り、その球がクロス・バーを超えた場合。得點三點。

フリー・キックからのゴール フリー・キックを與へられた者が(三三三頁参照)ブレース・キックかドロップ・キックを以てゴールに球を入れた場合。得點三點。

ドロップ・ゴール 競技の進行中に於いて、球を地上に落してバウンドしたところを蹴り(ドロップ・キック)その球がゴール・インすれば四點。

技術と戦術

ラグビーに於いては、つねに球を味方のものにするのが攻撃の第一要諦である。たとへばフオーワードはスクラムの球を味方に出すことをつとめ、ハーフはフオーワードによつて出された球を取つてスリー・コータにパスし、かくして球を味方のものにするによつて、初めて攻撃陣を展開することが出来る。反対に防禦側は敵を味方の陣地に一步でも近づけしめないやうに、防禦陣を堅めると同時に、敵の球を味方に奪つて攻撃のチャンスを作るやうにしなければならぬ。ラグビーに於いては、野球に於いて見るが如き攻防の順序といふものはなく、球を自分のものにした方の側がつねに攻撃側であり、反対のものが防禦側となる。故に、つねに球を味方のものにする心を心がけなければ得點のチャンスをつかむことが出来ない。肉弾相搏つ壯烈なるラグビー戦の全シーンは、實に一個の球を中心にして、そのはげしい球の争奪戦に外ならない。すべて

ラグビーの基本的なプレーは、如何にして球を味方のものにすべきかといふ點にあると同時に、敵陣を突破して華かなトライをあげること、この基本的なプレーを前提としなくては不可能である。

いま壯烈なるラグビー戦の攻防陣は展開する。キック・オフに始まつて、終極の目的たるトライからゴールに至るまで、また防禦側のこれに對する防戦から攻勢に轉するまでの、技術と策戦の妙味はラグビーの中心興味である。

×

×

×

ラグビーに於いては各プレーヤーは別個にプレーするのではなく、一個の球を中心にして、各プレーヤーが相協力し、連絡を保ちつゝ、統一されたチーム・ワークの下に活動するものである。勿論各プレーヤーは優秀なる技術の持主でなければならぬ。チームを形成するプレーヤーはそれ／＼特別の技能と使命を持つてゐる。フオーワードにはフオーワードの使命があり、またハーフ・バック、スリー・コータ、フルバック、みな各々特種な技能と役割を持つてゐる。即ちフ

オーワード・プレー、ハーフバック・プレー、スリット・コーター・プレー、フルバック・プレーといふものがあるわけである。これらのプレーが統一ある活動に移されて初めて偉力あるチームの力を發揮することが出来るのである。同時に統一あるチーム・ワークの下に活動するこれらの特種の使命と役割を持つプレーヤーは、たゞに自己のポジションを守つて活動するだけでなく實戦に際してすべてのポジションに於いて働き得ることが理想である。即ちオーワードは常に前線に立つて活動するものであり、ハーフはオーワードとスリー・コーターの連絡に當り、スリー・コーターはハーフからの球を持つて敵の陣營に突進してトライすることが主要なる任務であり、またフルバックは最後の防禦線となつて、敵の攻撃を阻止し、また進んで味方の攻撃に参加することがその使命であるが、これらの各プレーヤーは各々そのポジションに於いてのみ活動すれば足れりといふのではなく、同時に各ポジションを通じて、それらのすべての技能を實戦に際して發揮し得ることがプレーヤーとして理想的であり、さういふチームこそ理想的なチームである。たとへばオーワードの主要なる任務、即ちスクラム、ライン・アウトのプレーを行へばオーワードの能事は足れりといふのではなく、試合中これらの任務を果した後に於いては、つま

り球がバックスに渡つた後に於いては、オーワードもまたバックスに加つて攻撃に移ることが肝要である。またハーフ・バックスは、スクラムに球を入れ、スクラムから出た球を味方のスリー・コーターにパスすることを重要な役目とするが、また球を持つて自ら攻撃の陣頭に立つ積極的なプレーを行ふことも一つの使命であつて、これはモダン・ラグビーに於いては單に自己のポジションに於いて活動するのみならず、時に應じ、機に臨んで積極的に他のポジションに加はつてプレーすることの一例である。

フォーワード・プレー

フォーワードのプレーを述べる前に、一通りフォーワードの資格について語る必要がある。フォーワードたる資格の第一條件は、スクラムに強いといふこと、ライン・アウトの技に長じてゐるといふことであるが、その外バックスの技にも一通り熟達してゐなければならぬ。また故に頑強なる體軀の持主であり、優秀なる走力の持主でなければならぬ。さて先づ第一に、フォーワー

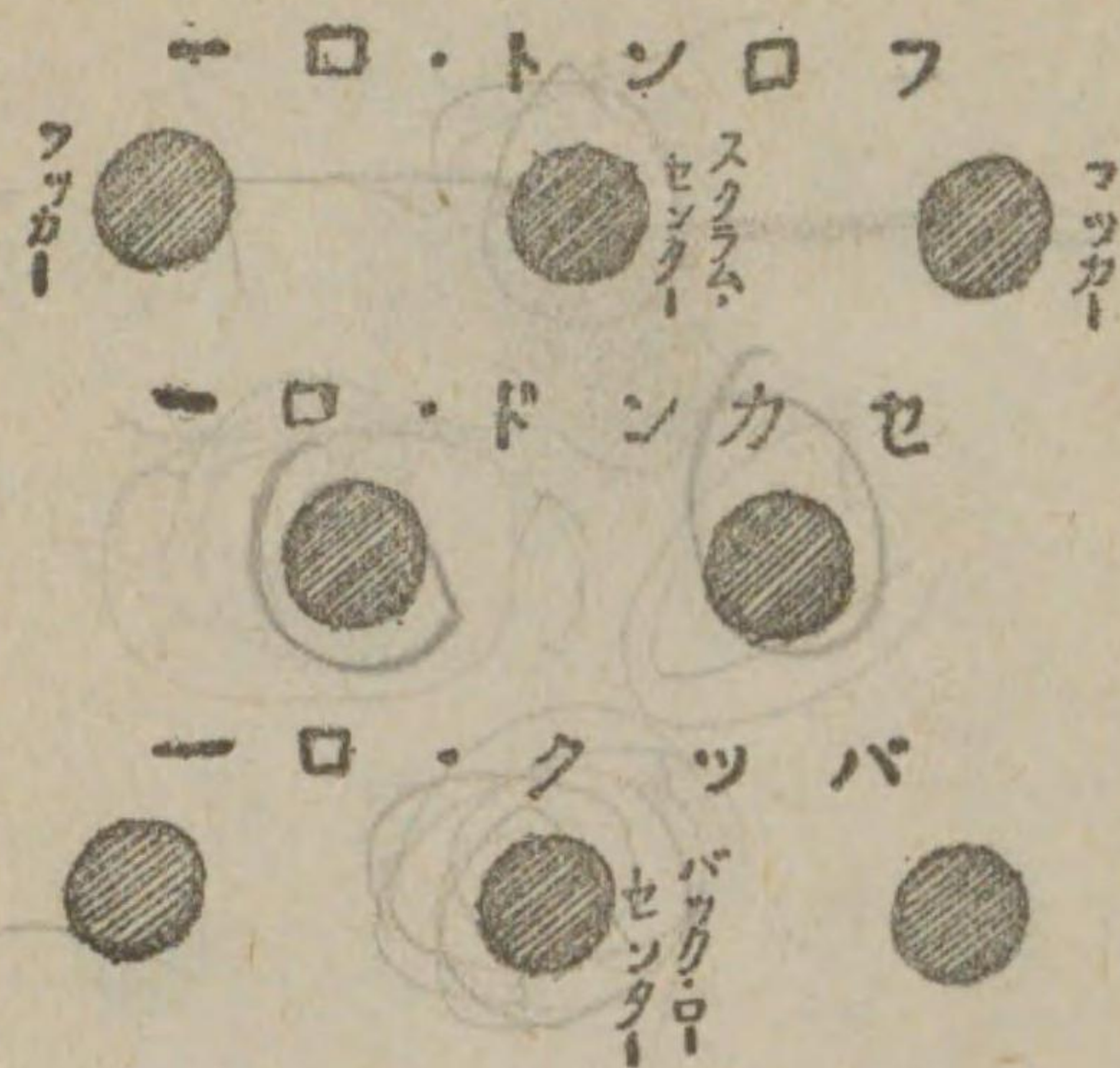
ド・プレーを説くに當つて、實戦に際して、試合時間の過半を占めるフォワードのスクラム・プレーについて一通り解説を試みることにするが、その前に順序としてスクラムの形式についてその大體を語ることを便宜とする。

スクラムの形式

前にも述べた如く、スクラムにはタイト・スクラムとルーズ・スクラムの二種類があるが、(三六頁参照)ここに説くスクラムは、フォワードが正式に組むタイト・スクラムのことであつて、競技中レフリーが笛を鳴らして競技を一時中断し、レフリーの命令によつてその後で行はれるスクラムのことである。(競技中自然に兩車のフォワードが密集となつて出來上るスクラムはルーズスクラムであるといふことは既に述べた通りである。)

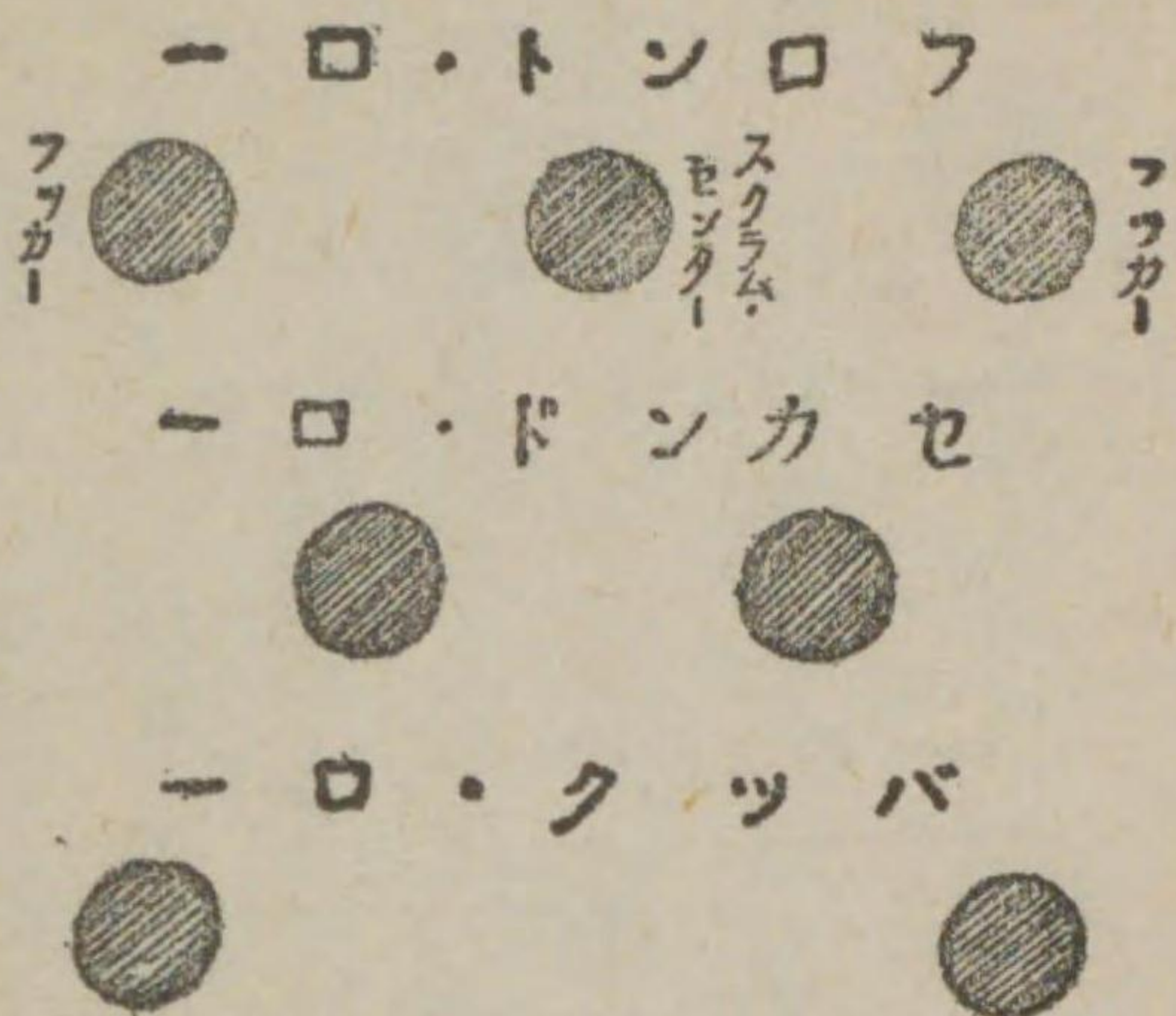
さてスクラムの形式には數種類あつて、その構成も多様であるが、現今我國のラグビー・チームによつて採用されてゐる代表的のものをあげれば、エイト・システムとセブン・システムである。エイト・システムの流れを汲むチームは、我國に於いては、東京帝大、京都帝大、明大及び

第 四 圖



各高等學校、一部の中等學校等であり、セブン・システムを採用してゐるチームは、このシステムの開祖慶應、その他早大、立教、等である。先づエイト・システムの構成から述べることにする。第四圖を見ると、フォワードの第一列は三人、第二列目は二人、第三列目は三人でスクラムを組んでゐる。第一列をファースト・ロー、またはフロント・ロー、第二列をセカンド・ロー、第三列をサード・ロー、またはバック・ローといふ。ファースト・ローの兩端をフッカーと呼び、中央をスクラム・センターといふ。またバック・ローの中央をバック・ロー・センターと稱する。

第五圖



次にセブン・システム（これを普通にキーオー
 ーシステムと云つてゐる。）の特徴を述べれば
 フロント・ローはエイトの場合に於けると同じ
 く三人、セカンド・ローは二人で組むが、バツ
 ク・ローはエイト・システムと異り、二人で組
 むのであつて、エイトに於けるバック・ローセ
 ンターがない。（セブンに於いてはエイトのバツ
 ク・ロー・センターに當る者は、スクラムの外
 にゐてハーフの役目をなし、時にバック・ロー
 の役割を引受け、またライン・アウトの場合に
 フォーワードの役目を務める。）即ちセブン・シ
 ステムに於けるスクラムの列の順序は、エイト
 システムの3・2・3に對し、3・2・2である。

このエイト・システムから、バック・ロー・センターを一人減じたセブン・システムは、たゞ單
 に一人の人員を減じたといふ意味だけでエイト・システムに對稱されるのではない。エイト・シ
 ステムであるか、セブンシステムであるかによつて、そこに現れるプレーの差異に重大な意義が
 あるのであつて、此兩システムの優劣問題は現下のラグビー界に於ける大きな問題でもあり、將
 來に於ける懸案でもある。いまこの兩システムの特徴を簡単に述べれば、スクラムについては、
 エイト・システムは後に述べる所謂スクラムの押しが強く、スクラムの中で球をこなし、これ
 をフォーワードだけの攻撃に移すことが容易であり、セブン・システムは、スクラムの中の球が
 比較的早くかき出されるといふことである。
 次にいよいよ本論に入つて、フォーワードのプレーを一々の場合について説明することにしよ
 う。

キーピング

スクラムに於けるフロント・ローが、スクラムに入れられた球を足で後にかいた、即ちフック

した球を意識的にスクラムの中に止めて置くことをキープイングといふ。エイト・システムに於いては、バック・ロー・センターが球をキープするが、セブン・システムに於いては、元來球を早く出すといふことがその使命であり、球をスクラムの中にキープするといふことは、バック・ロー・センターを缺いたこのシステムに於いては事實困難な仕事である。

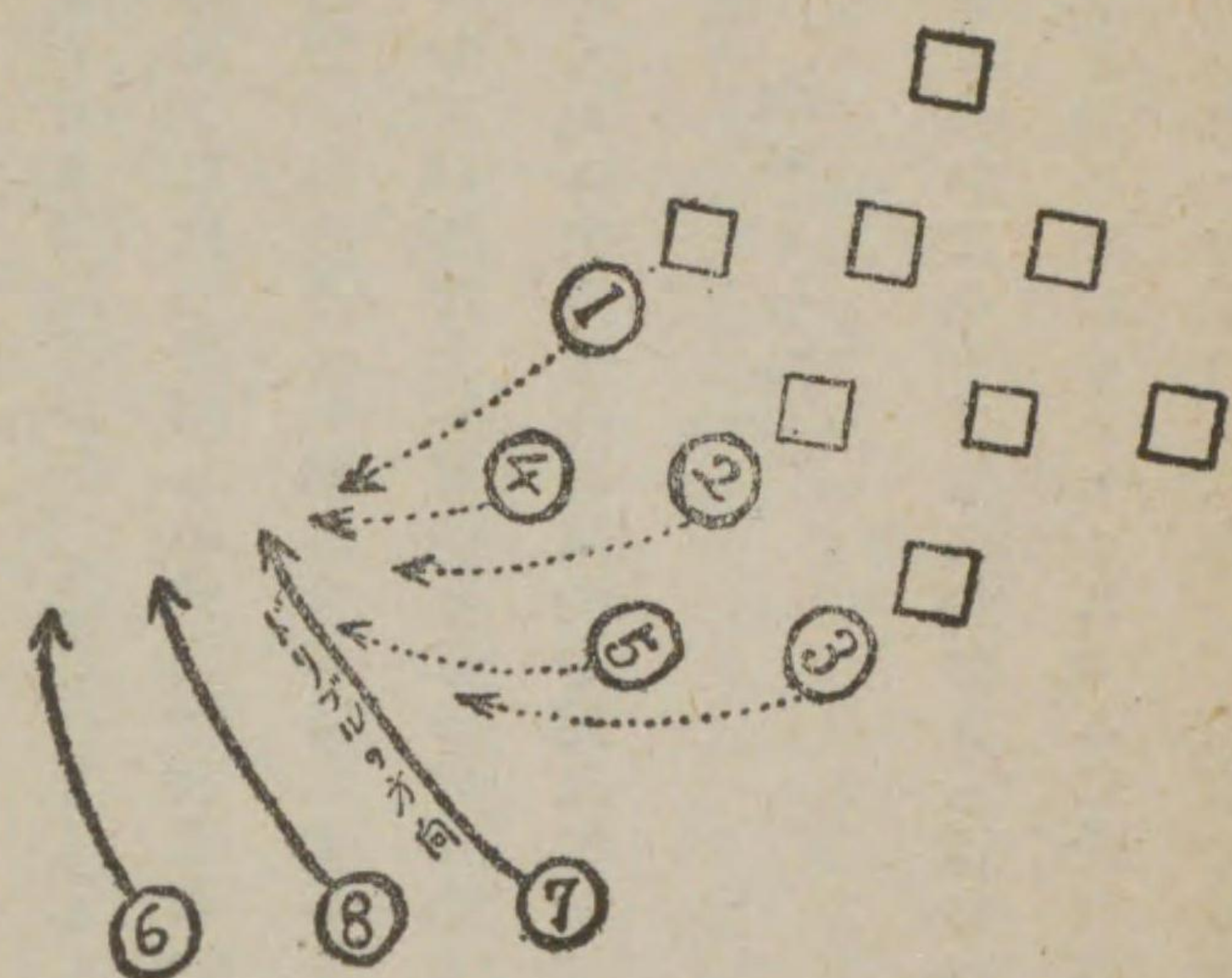
さて球をキープした後はどうしたらばいゝか。キープの目的は何處にあるか。勿論キープの目的は、たゞ球をスクラムの中に止めて置くことではない。球をキープしたら直ちにスクラムを押し、または次に述べるホキールを行ふことが必要である。即ち球をキープしながらスクラムを押せば、前述のオフサイドの規定(四五頁参照)によつて、敵はつねに球より前に出ることは出来ないから、勢ひ、キープから出される球に備へて進出して來た敵のスクラムのサイド・ローは後退せざるを得なくなるので、その虚に乗じて味方のバック・ロー・センターは、ハーフを通じてスリー・クォーターに球を送り、攻撃に移ることが出来る。もしスクラムを押さなかつたら、キープした球を味方のハーフにパスしようとしても、敵のサイド・ローが、すでにその球にそなへて進出してゐるものであるから、直ちにタックルされることを免れないであらう。

故に球をキープするといふことはスクラムの押しを俟つて、初めてその効果をあげることが可能である。スクラムに於ける押しの偉力はエイト・システムに於ける特徴であつて、キープもこの押しを利用することなしにはその効を奏さないのみならず、ホキールもまた押しの力なくしては望み得るプレーではないが、セブン・システムに於いて、キープが望みを持たれない所以は、セブンが、エイトに比して押しの偉力を持たないがためである。即ち球をキープする際には、足を以て行ふので、自ら押しが弱められるために、システムの性質上エイトに比して押しの力を缺くセブンはキープが事實上不可能となるのである。ホキールに於いても、また同様の理由によつてセブン・システムはその偉力を持たない。

ホキールینگ

スクラムの中にキープした球をさらにホキールリングすることは、キープとともスクラム・ワークと稱してエイト・システムに於ける偉力である。ホキールリングとは、スクラムからの球を結局スリー・クォーターに傳へて攻撃を展開する戦法に對して、フォーワードが、スクラムを轉

第六圖



廻することによつて、フォワード自身が、ドリブルで敵陣めがけて前進する攻撃法である。この場合スクラムを廻轉するには、味方の押し力を用ひ、また敵の押し力を利用して、相手側のスクラムをふりとばし、その虚に乗じて、スクラムを解いた味方のフォワードが、すばやくマス・ドリブルに出るのである。

ホキリングを圖解すれば次の如くである。

先づスクラムの中でキープされた球は(8)によつて(4)と(5)の間に蹴られ、(3)は内側に肩を引き(1)は前に増した力を以て(2)と、ともに敵を押し、敵のスクラムを圖の如くふりとばすやうにするその時(5)はスクラムから首を抜くと同時に球を

(7)にパスし、同じやうにスクラムから肩を抜いて球にフォロウして來た他のフォワードを加へて直ちにマス・ドリブルに移るのである。

ヒール・アウト

ヒール・アウトといふのは、スクラムの中にある球を足を以てスクラムの外に出すことである。フォワードがヒール・アウトした球をハーフが拾ひ、さらにそれをスリー・クォーターにパスし、完全なるチーム・ワークの下にやがてトライが完成されるものとすれば、最初の攻撃のスタートを作るフォワードのヒール・アウトの巧拙こそまさにトライの成否を決定するものと云はなければならぬ。ことにルーズ・スクラムの場合に於いて、球がヒール・アウトされる遅速は、トライの成否に重大なる決定力を持つものである。何故ならばタイト・スクラムの場合と異り、ルーズ・スクラムは、タックルされた後などに於いて、自然の密集によつて出来るスクラムであるから、敵の陣形の未だ整はない中に(即ちタイト・スクラムの場合に於けるが如く、初めから敵のスリー・クォーターの陣形が出来上つてゐない中に)速かに時機を見て、球をヒール・アウトしなければ

ば、切角のチャンス逃して味方の攻撃を展開させることが出来ないからである。もし、ヒール・アウトの時機が遅れたら、そのうちに敵の陣形は立直り、タイトの場合と同じ状態となつて、トライのチャンスはなかくつかめなくなる。此場合球がたとへ味方にヒール・アウトされて、ハーフからスリー・コーターの手に渡つても、既に整備したる敵の陣營を破るべく、味方のスリー・コーターは直ちに敵によつてタックルされる危険にさらされてゐる。反對にルーズになつてからの球のヒール・アウトが早ければ、敵の陣形の全く整はないうちに、球はバックスに渡り、敵の虚をついて一舉にトライする可能性がある。

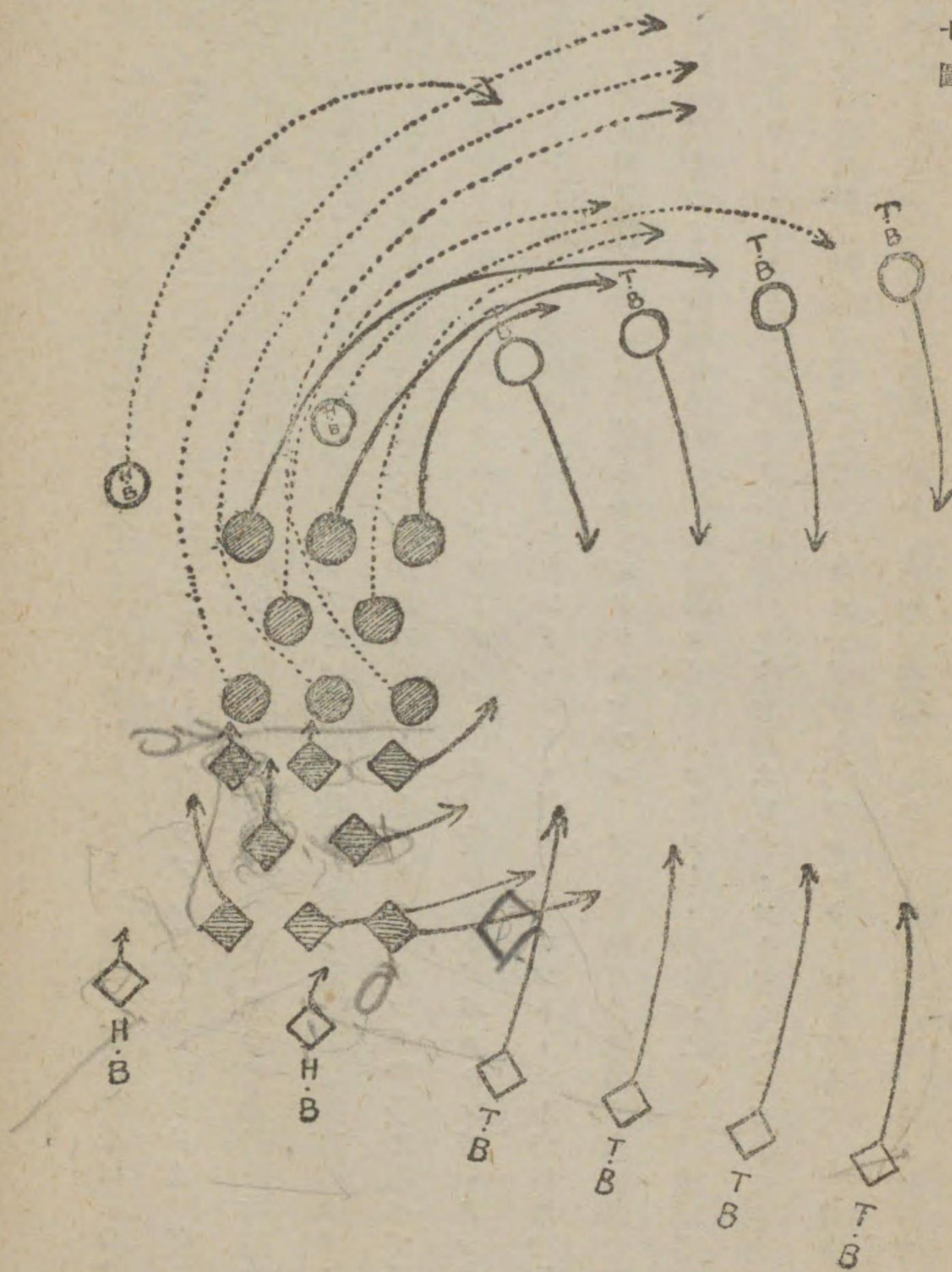
かくの如く見來れば、スリー・コーターによつてなされたる華かなトライの背後には、フォーワードのかくれたる至妙のプレーがあり、それは往々にして看過されやすい様の下の力もちになつてゐるが、これを見逃してはラグビーの眞の妙味は理解することが出来ない。

バックキング・アップ

フォーワードはスクラムを組み、スクラムから球を出すばかりでなく、その重大なる任務とし

て球をスクラムから出した後に於いて完全なるバックキング・アップを行はなければならぬ。即ちスクラムから球が出た後に於いて、スクラムをブレイク・アップしたフォーワードは、直ちに、球が味方に出た場合には攻撃に、敵に球が取られた場合には防禦の陣に加つて適時の行動を開始しなければならぬ。これをバックキング・アップといつて、攻撃の際に於いては味方のスリー・コーター・ラインに加はり、防禦の際には味方のスリー・コーター・ラインにつき、最も早く、バックキング・アップをなし得る者は、サード・ローであり、次はセカンド・ロー・最後にフロント・ローである。故にバックキング・アップを行ふ際には、最も早くスクラムをブレイクして出ることの出来る者、即ちサード・ローが、走つて攻撃陣を展開した味方のスリー・コーター・ラインに加り、或は防禦の際には、敵のスリー・コーターをタックルに向つた味方のスリー・コーターにつゞいてその後を走り、突進して来る敵に對して備へとなり、セカンドロー、フロント・ローはまたその後方に於いて、第二段、第三段の防禦陣を布く。かくの如く完全なるフォーワードのバックキング・アップが行はれて、初めて、攻防両面に於けるチームの偉力が發揮せられるのであつて、バックキング・ア

プツア・クツバの禦防



プツア・クツバの撃攻

15

ツプなくしては、攻撃の際にトライに成功することも困難となり、防禦に於いてしばらく敵にトライを許す結果となる。

ライン・アウト

兩軍のフォーワードが二列に並んでゐる頭上に球を投げて、兩軍のフォーワードによつてその球のとりつこをさせることがライン・アウトであるが、此場合球を投げる者が味方の者であればその球を投げる者と、味のフォーワードの間にあらかじめサインをかはして、誰れに球を投げるかをきめて置く必要がある。これは味方のものになるべく、球を取らせる策戦であることはいふまでもない。球がいよく投げられ、フォーワードの一人がそれを取つたとして、そのまゝ突進出来ればいゝが、前に敵があるのですぐにタックルされる。タックルされれば、そこでルール・スクラムになるといふ順序であるが、ライン・アウトに於いては球を取つた者が、突進の際球を味方にパスすることの出来る場合を除き、大概の場合ルールになる。しかし、此場合球をとつた者はタックルされることが分つてゐても必ず一歩でも敵に向つて前進し、しかる後に、球を地上

に置いてルーズになるやうにしなければならぬ。もし前進した後、に於いてルーズにならなければ、即ち球を捕へた位置に於いてそのまゝルーズになつたとすれば、敵の押しに對して味方は壓迫されて不利な結果となることは明かである。さてルーズになつたらば前にも述べたやうに、出来るだけ早く球をヒール・アウトすることが必要である。即ちルーズになつた時はタイトの場合と異り、敵の防禦陣の虚をつくことが出来るから、早くヒール・アウトすることによつて、球を味方のものとし、トライのチャンスを作るやうにしなければならぬ。

ハーフ・バック・プレー

ハーフ・バックスは、スクラムの場合に、スクラムの中に球を投げ入れ、スクラムからかき出された球を取つて味方のスリー・クォーターにパスする任務を有する者であつて、即ちフォワードとスリー・クォーターの中間にあつて兩者の連絡を司る者である。

ハーフ・バック・プレーはエイト・システムの場合と、セブン・システムの場合とで、その性質と方法を異にする。

第 八 圖



質と方法を異にする。

エイト・システムの場合に於いては、圖によつて示すが如く、(第八圖参照)スクラムの傍及びそのすぐ後方にゐる者がハーフ・バックである。スクラムの傍にゐる者をスクラム・ハーフと云ひ、スクラムの後方にゐる者をスタンドオフと稱する。スクラム・ハーフはスクラムに球を投げ入れるや直ちに後に廻つて、スクラムからヒール・アウトされた球を拾ひ、これをスタンド・オフにパスする。かやうに、エイト・システムに於いては、スクラム・ハーフは一人でスクラムに球を投げ入れ、さらにスクラムから出た球を味方のスタンド・オフにパスしなければ

ならないので、機敏なるプレーヤーであることがその重要な資格である。

セブン・システムに於いては、ハーフ・バックスは三人であつて、その名稱はまち／＼で統一されてゐないが、こゝでは第九圖によつて示すが如くスクラムの傍及びその後にある二人を便宜上スクラム・ハーフと云ひ、スクラムの一方の側にスクラムハーフと對稱の位置にゐる者をフライング・ハーフと云つて置く。即ちセブン・システムに於いては、エイト・システムの一人のスクラム・ハーフに對して、二人のスクラム・ハーフを有し、そのうちの一人がスクラムに球を投げ入れ、(この位置にあるスクラムハーフをアウト・サイド・ハーフといふ。)他の一人がその後にあるスクラムから出た球を拾ひ(この役目を司るスクラム・ハーフをインサイド・ハーフをいふ。)エイトに於ける一人のスクラム・ハーフの役目を二人で分擔する。セブン・システムに於いては、前述の如く、球のかき出されるのが早いことを特徴とするので、エイトに於けるが如く、一人のスクラム・ハーフが球をスクラムに投げ入れると同時に、スクラムの後に廻つて、球を拾つてゐては間に合はないので、二人のスクラム、ハーフを必要とするわけである。

さてエイトに於いては、一人のスクラム・ハーフ、一人のスタンド・オフがあつて、此兩者を

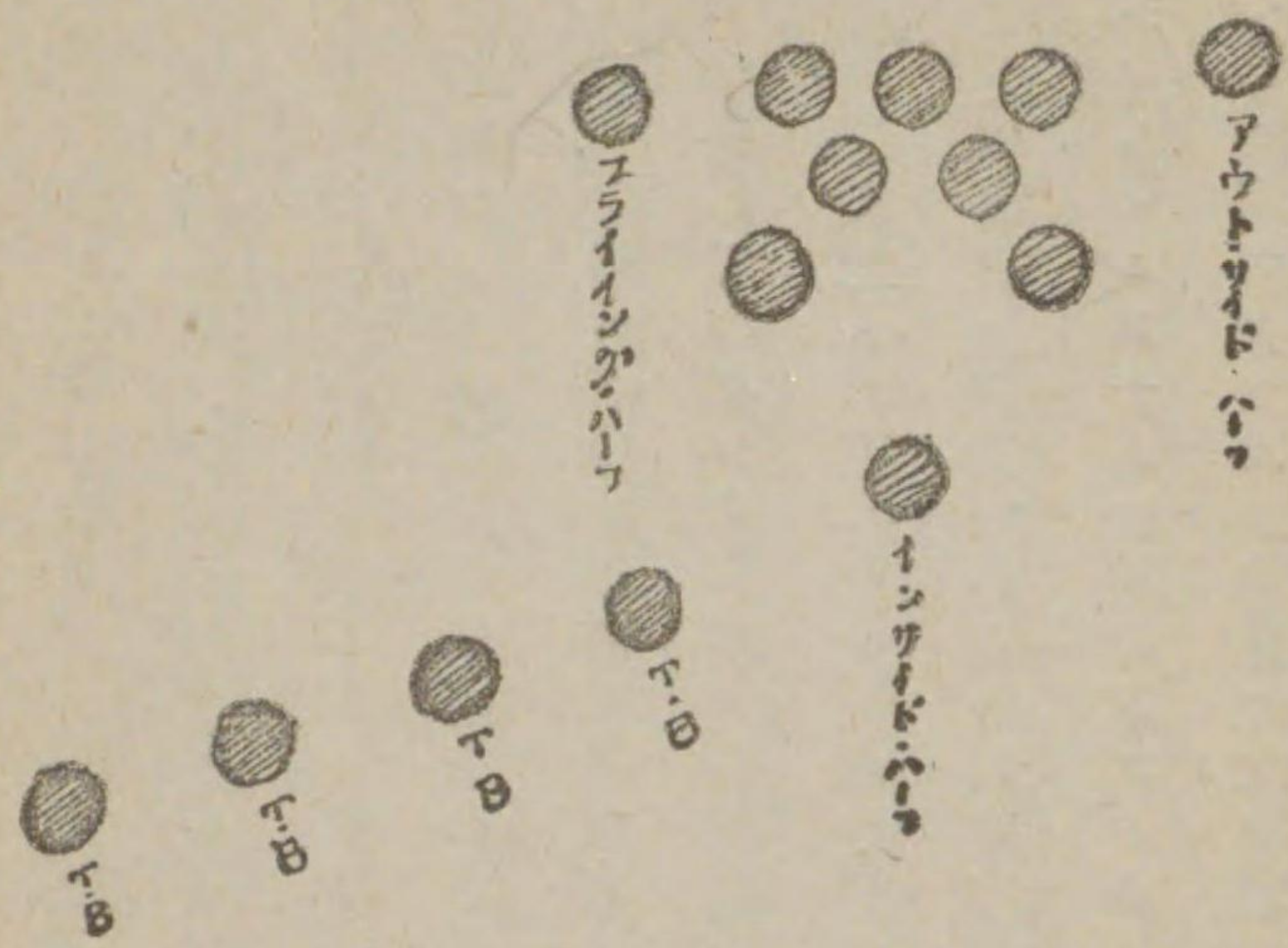
ハーフ・バックスと稱するが、セブンに於いては二人のスクラム・ハーフ、一人のフライング・ハーフがあつて此三者をハーフ・バックスと云ひ、そのうちスクラム・ハーフについて云へばエイトの一人に對してセブンは二人で、エイトのスクラム・ハーフが一人とする役目を、セブンのスクラム・ハーフが二人で分擔して行ふことは前述の如くである。

いまエイトに於いてスクラム・ハーフがスクラムの中に球を投げ入れたらば、直ちに後に廻つて、スクラムの中の球が味方に出される場合に備へ、もし球が味方に出されたらすばやくそれを取つて味方のスタンド・オフに渡すのである。そしてスタンド・オフはさらにその球を味方のスリー・クォーターにパスするといふ順序であるが、ラグビーに於いて常に戦機を決するものは、攻撃の際に於ける、最初の球の處理如何にあらずれば、スクラム・ハーフとスタンド・オフのプレイの連絡こそ最も重要であると云はなければならぬ。球がスクラムから出て、スクラム・ハーフによつてスタンド・オフに渡される際の氣合の一致はやがて兩者の完全なる連絡的プレーとなつて現れ、それはさらに戦局を味方に有利に導く決定的要素となる。かくの如くエイト・システムに於いては、スクラムの際、スクラム・ハーフとスタンド・オフの連絡といふことが重要視され

てゐるが、此兩者は常にその役割に於いて連絡を保つ位置に置かれてゐる結果、兩者の意氣の一致、従つてプレーの連絡の妙味が發揮されるやうになるのは當然であつて、此兩者の連絡的プレーはエイト・システムの特色である。これに對してセブン・システムに於いては、スクラムからの球は多くの場合イン・サイド・ハーフによつて直接味方のファースト・スリー・コーターにパスされるものであつて、エイト・システムに於けるスクラム・ハーフとスタンド・オフの連絡の如く、常にスクラム・ハーフと直接に連絡の衝に當る者がない。即ちセブンに於いてはスクラムに對して、はなれて並んでゐるスリー・コーターの中、第一番目のファースト・スリー・コーターが直接、スクラム・ハーフ（イン・サイド・ハーフ）からの球を受けるやうになるが、ファースト・スリー・コーターはスクラムの位置によつて常に變るので、スクラム・ハーフからの球を受ける者は一定してゐないわけである。従つてエイトのスクラム・ハーフに對するスタンド・オフの如く、常に一貫して連絡あるプレーに携はる者に於いて初めて見るこの出来る、兩者の氣合の一致から生れるプレーの妙味はセブン・システムの場合に於いては味ふことが出来ない。

かくの如くスタンド・オフはスクラム・ハーフと完全なるコンビネーションを保つことによつ

第九圖



て重要なプレーをなす役割を持つが、その外、試合中にスリー・コーターに加つて、スリー・コーター・プレーを行ふものである。スタンド・オフのスリー・コーター・プレーについては後述するが、茲ではたゞスタンド・オフの重要なプレーとしてスクラム・ハーフとのコンビネーションについて述べれば足りる。

次にセブン・システムに於けるフライイング・ハーフはエイトに於けるスタンド・オフの如きポジションにあつて、スタンド・オフの如き役割をつとめることもあるが、またスクラムをばさんで、球をスクラムに投げ入れるスクラム・ハーフ（普通アウトサイド・ハーフといふ）と

相對して位置する場合もある。後の場合に於いては、スクラムから出た球は、スクラムの後に居る他の一人のスクラム・ハーフ（普通インサイド・ハーフといふ。）によつて、エイトの場合ならばスタンド・オフに渡される所を、直接スリー・クォーターにパスされる。もし、またスクラムの球が敵に出た場合はフライイング・ハーフはサイドローの役目をして、球が敵によつてパスされない中に、サイドローと共に敵をつぶすべく襲ひかゝる。かくの如く時にハーフ・バックの役目を、また時にフォワードの役割をとめるのがフライイング・ハーフの使命であつて、そのプレーの範圍は複雑であり、同時に多忙なるポジションである。またいま云つたやうにフライイング・ハーフをしてスタンド・オフの役目をとめさせる場合もあるが、スタンド・オフは前述の如くそれ自身獨立した重要な使命を持つ者であるから、フライイング・ハーフをしてこれに當らしめることは事實上困難であると云はなければならぬ。

なほエイト・システムに於けるスクラム・ハーフは、度々云ふやうに、スクラムに球を投げ入れるとともに、スクラムから出た球を取つて、スタンド・オフにパスする連絡的プレーを司る者であるが、同時にスクラム・ハーフのプレーは單にそれだけに止まらず、しばしば自ら陣頭に立

つて攻撃を開始する積極的な役割を演ずる場合もある。即ちスクラムから球が出ても、スクラム・ハーフはそれを取つて直ちにバックにパスすることなく、自ら球を持つて敵の虚をつき味方の攻撃を有利に展開することにとめる。従來はスクラム・ハーフのプレーと云へば、スクラムからの球をバックにパスする、重要ではあるが消極的なプレーをなす者の如く考へられてゐたが時にかくの如く積極的な攻撃のプレーにも参加するものであつて、これは近代ラグビーに於けるハーフ・バックの戦術に一新生命を開くものであるとともに、ラグビー戦術の一面に重大なる變化を促す動機となつたものである。

またセブン・システムに於けるスクラム・ハーフ、即ちスクラムに球を入れるアウト・サイド・ハーフ、スクラムから出る球を拾ふイン・サイド・ハーフは、それ自身それだけの役割で満足する者ではなく、球が處理せられてから後に、攻防両面に於いて活動することエイトに於けるハーフ・バックと異なる所がない。此場合アウト・サイド・ハーフの動き方はサイド・ローのそれと一致するものである。

スリー・コーター・プレー

フォーワードによつて作られたチャンスは、ハーフ・バックスがスリー・コーターに傳へ、スリー・コーターはさらにそれを展開してトライを完成するのがその使命であるとするれば、スリー・コーターのプレイこそ決定的であり、またそれが故に成功した場合に於いてそのプレーが最も華かに見えるものである。一絲亂れざるスリー・コーター・ラインの攻撃陣が展開されて、最後にウイング・スリー・コーターが球を持つて、敵のスリー・コーター・ラインを突破し快走又快走最後の防禦線たるフルバックをも陥れて、遂にトライを挙げた一瞬こそ、光彩あるスリー・コーター・プレーの謳歌される時である。しかしながらいまもしスリー・コーター・プレーの華かなる一面のみを見て、その背後に隠れたるフォーワードやハーフ・バックスの有力なるプレーのあることを忘れては、ラグビーの妙味は理解することが出来ないものであるとすれば、同時にハーフ・バックから球を得てトライを擧げるに至るまでのスリー・コーターの變化ある策戦とプレー

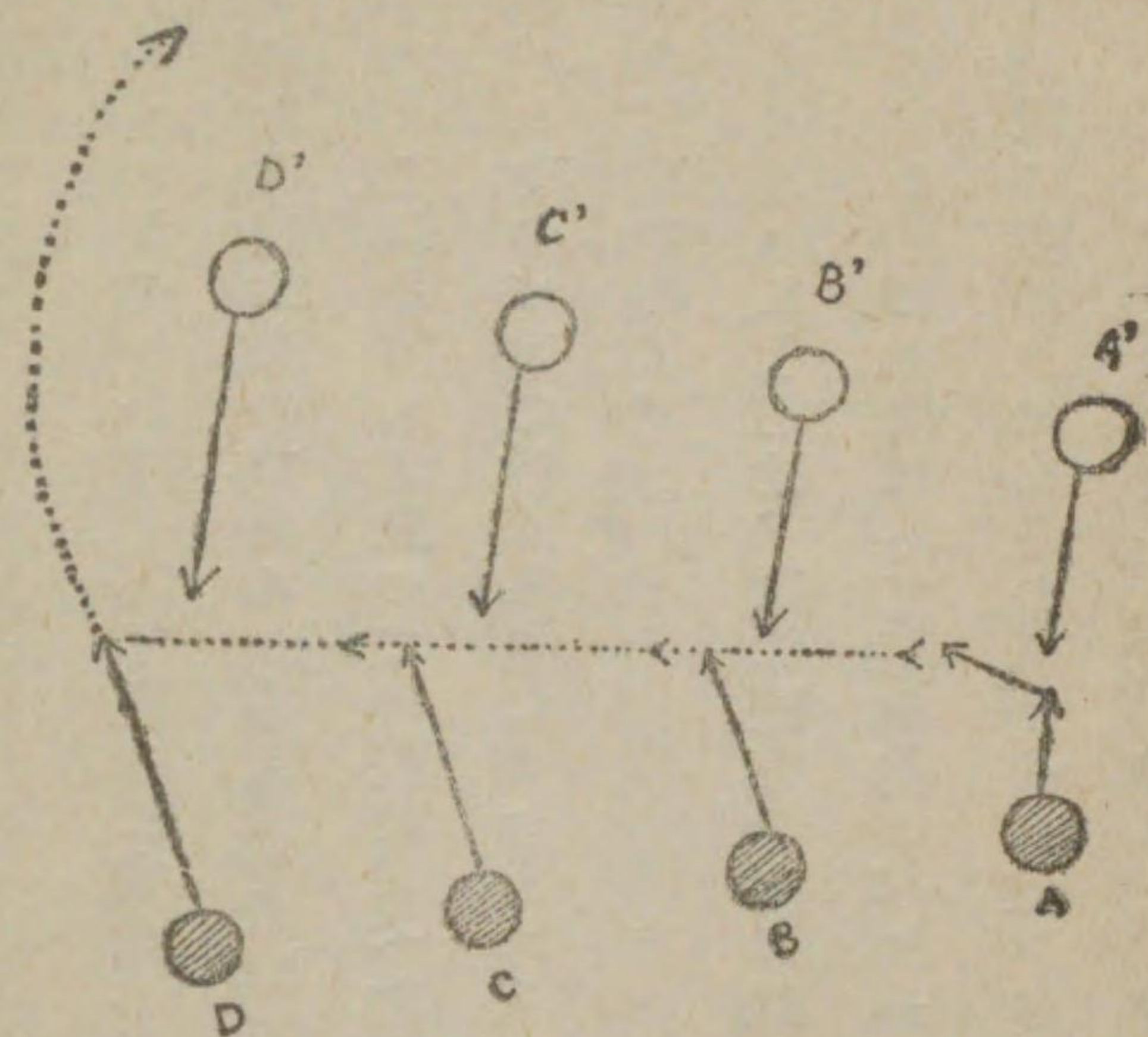
の跡を辿ることなしには、ラグビー競技の興味の大半は失はれることにならう。

パス

スリー・コーターが球を得て直ちに突進し敵陣をつかうとしても、敵もまた直ちにこれに迫つてタックルに向ふものであるから、此場合球はすみやかに味方のスリー・コーターに渡されなければならぬ。これをパスと云つて、既に述べた如くラグビーに於ける基本的なプレーである。そしてこのパスをつゞけて行くうちにチャンスを作つて、トライを試みることがスリー・コーター・プレーの定石である。

パスするといふことは、單に味方の者に球を渡すといふだけのことを意味するものではなく、球をパスする際に如何にして敵を釣るべきかといふことが考へられなくてはならない。何故ならばパスが單に機械的になされる場合にはスリー・コーターは決してトライをあげることが出来ないからである。これを委しく説明すれば、球が味方のスリー・コーターにパスされる時には、敵は正面からこれをタックルすべく迫つて来るものであるから、そのまゝ前進して行けば正面衝突

第十圖



をするばかりで、たとへ球を味方にパスしても敵を抜くことが出来ない。結局球をパスするといふことは、そのまま突進しても敵にタックルされる恐れがあるので、スリー・コーターから次のスリー・コーターにパスして、スリー・コーター・ラインの最後の者、即ちウイング・スリー・コーターをして敵の虚をついてトライせしめるといふことが、パスの原則であるとするれば、球をパスしてゐる間に敵を抜くべき機会を捕へるといふことが、此場合プレーの眼目とされなければならぬ。故に、敵を釣ることを試みずに、單なる機械的パスをつゞけて行けば、前述の場合の如く敵にタックルされることに終つて

敵を抜くべきチャンスを作ることが出来ないわけである。

次にパスの定石を圖解すれば第十圖の如くである。

Aは、球を持つて矢の方向に走る。するとA'は同じく矢の方向にタックルすべくAに迫つて来る。此時AはモーションをかへてA'及びB'の間をめざして走り、Aにフォローして来たBにパスするBはさらにCに、Dは最後にCから球を得て圖の如く一舉にトライに向つて突進するといふ順序である。

ショート・パント

スクラムの球が兩軍のいづれかに出て、ハーフバックによつてスリー・コーターにパスされたとする。此時球を取つたスリー・コーターは、敵のスリー・コーターによつて阻止される前に、早くも味方に球をパスしつゝ、チャンスを見出して最後に球を持つた者がトライに向つて突進するのがラグビーに於ける攻撃の定石であるとするれば、敵は、先づスクラムから相手側に球が出て球が相手側のスリー・コーターに渡らない前に、これをつぶすことによつて、相手側をして乗す

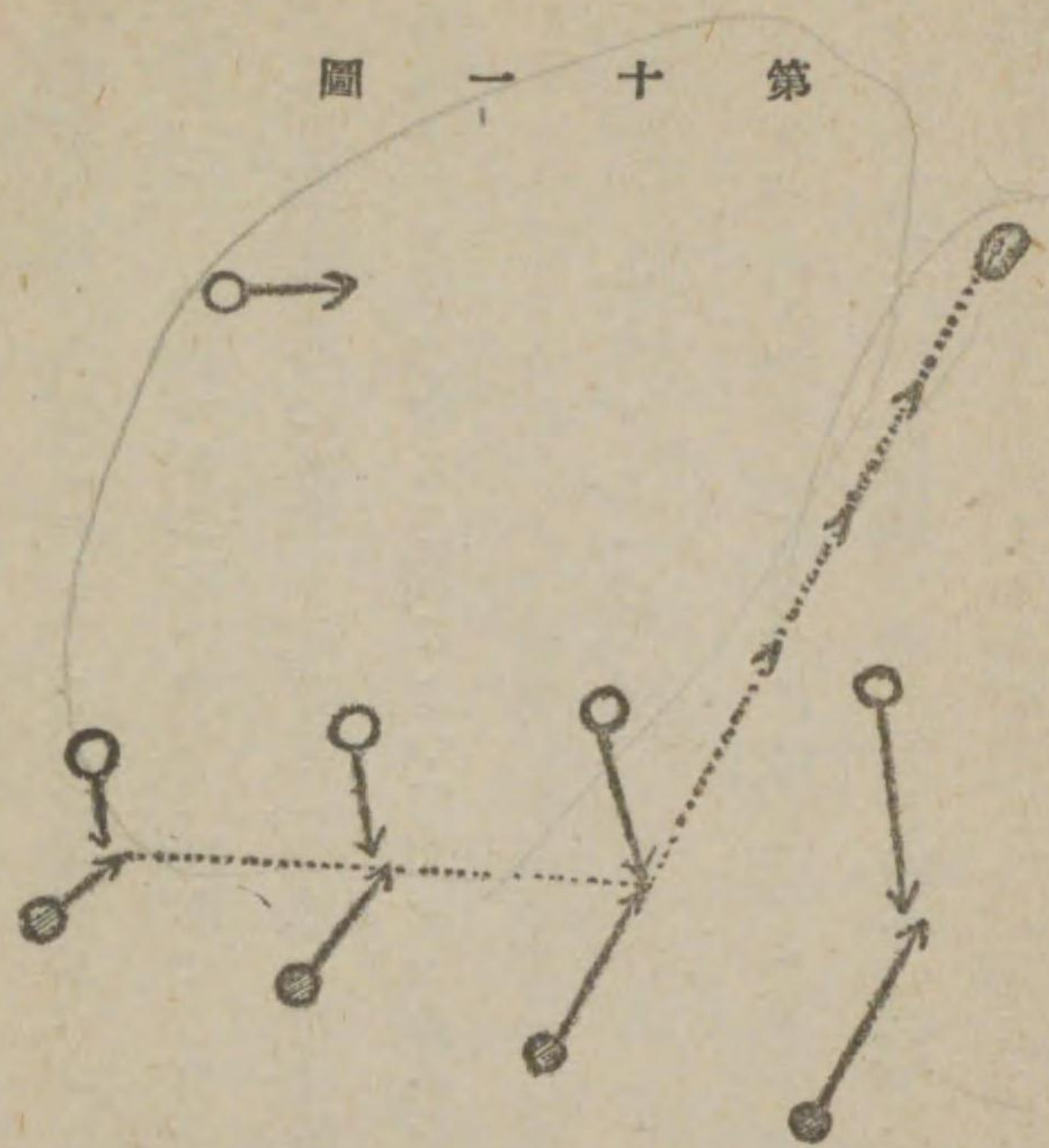
る機会なからしめるやうにすることが、その防禦に於ける原則である。此場合味方に出た球が巧みにスリー・コーターにパスされて、即ち敵の猛襲をはづして、すばやく攻撃陣が展開されば、或は最後にウイング・スリー・コーターによつてトライのチャンスをつかみ得るかも知れないが、もし敵のスリー・コーターの出足が早く、球をパスしても球を受けた者が直ちにタックルされることが明かな場合にそのまゝ、敵にみす／＼乗ぜられるのは策のなきものである。かういふ場合攻撃側のしば／＼用ひる戦法は、オープン・キック、クロッス・キック、またはこゝに述べるショット・パントによつて、敵の防禦陣を破ることである。

ショット・パントといふのは、自分が球を蹴つて、自分で取り得る位の小さいキックのことである。前述の場合の如く、敵が眼近かに迫つて来て、最早やタックルを免れない状態にある場合その間近かに迫つた敵のスリー・コーターの頭上を抜いて、小さく球を蹴る。すると、敵は虚をつかれて、後へあわてゝかへらうとするが、逆モーションとなるので、そのすきに味方の一人が球に追ひついて、すばやくこれを取つて走ることが出来る。そしてさらにこれにフォーローして来た味方の者に球をパスして敵陣を攻めることが出来るし、ショット・パントした球が敵の本陣間

近かで味方の取るところとなつたらば一舉そのまゝトライを擧げることが出来る。しかしながら敵の後陣にはフルバックの最後の備へがあり、さうやく／＼とは敵の防禦のラインを抜くことが出来ないものであるから、よしショット・パントした球を味方の者が取つて走つても、フルバックによつてタックルされないやうに巧みにこれをさけなければならぬ。即ちフルバックがタックルしに来た場合には、スワープ（突進の際に敵の眼をくらますために、不規則な足の動作を以て廻轉すること。）することによつて、タックルをさけることが必要である。

オープン・キック

オープン・サイドに向つて球を蹴ることをオープン・キックといふ。オープン・サイドといふのは、競技中、競技場にある球を中心にして、競技場の兩側のタッチラインの距離をはかつて見るとして、球からタッチラインまでの距離の長い方をオープン・サイドといふ。（反對に球からタッチ・ラインまでの距離の短い方をブラインド・サイドといふ。）攻撃の際オープン・サイドに球を廻すことはラグビーに於ける原則であつて、即ち攻撃の際には、プレーする範圍が廣ければ廣



いほどチャンスをつかむ可能性があるからである。反対に防禦側はブラインド・サイドに於いて戦へば有利であることは云ふまでもない。

既にショートパントの項で述べた如く、球をパスしようとしても、敵の出足が早く、どうしてもタックルを免れないといふやうな場合、オープン・キックによつて攻勢に出づることは有効なる戦法である。即ち敵のスリー・コーターがタックルすべく突進して來た時に、突如その頭上を抜いてオープンへ球を蹴れば、敵は逆モーションとなつて後へ引きかへさねばならぬので、その時味方はキックと同時に直ちに球を追ふことの出来るスタートを利用して、球の蹴ら

れた方向に走り、あはよくばその球を取つてそのままトライする可能性がある。よし、トライすることが出来なくても、敵の出足をくちくちくことによつて、味方は有利に攻勢を展開することが出来るわけである。此場合なるべく球は高く淺く蹴ることによつて、球の落ちる迄に味方の者が球に到達し得るやうにしなければならぬ。

また次のやうな場合にもオープン・キックは有効である。即ち攻撃の際、スリー・コーターによつてパスがとゞけられつゝ、最後に球を持つたウイング・スリー・コーターによつてトライがあげられやうとするやうな時、敵のフルバックが強力で、且つタックルされる危険が十分にあるやうな場合、ウイング・スリー・コーターは直ちにオープンへ向つて球を蹴る。するとフォワードとして來た味方のフォワードなり、他のウイング・スリー・コーターなりが、その球を奪ひ、トライをなすべくチャンスをつかむことが出来るわけである。

しかしながらオープン・キックといふことは、たゞ單にオープンに向つて球を蹴るといふことだけであつてはならない。此場合、味方の者を全部オン・サイドに置いて、球を蹴らなかつたら即ち味方の者が全部オフサイドにゐる時に球を蹴つたらば、オープンキックは効果をあげるこ

が出来ない。いまオン・サイドといふことを説明するならばこれはオフ・サイドと反対である。即ちオフ・サイドといふのは、「競技に干渉すべからざる位置にある者」であつて、たとへばいま球が蹴られようとする時に、キッカーより前にゐる者を意味する。ラグビーに於いては、オフ・サイドにある者は常に球に對してプレーしたり、または相手を妨害することは犯則である。即ち球が蹴られた場合、キッカーより前にゐるすべてのプレーヤーはオフサイドの位置にある者であるから、直ちに球を追つてプレーに移ることは禁ぜられてある。またオフサイドの位置にある者が蹴られた球を相手が受けようとするのを妨害することも同一の理由によつて許されない。(四四頁参照。)かくの如くオフサイドの位置にゐる者は常に競技に参加することが出来ない者であるから攻撃の際味方をオフサイドに置いてプレーすることは味方の不利である。プレーの際にはオフサイドにある味方を直ちにプレーに参加することの出来る位置に置くことが此場合は非必要である。味方のプレーヤーがプレーに参加し得る位置に置かれた時にこれをオン・サイドといふ。オフ・サイドの者がオン・サイドになる場合は次の如くである。

(一)球が蹴られた時、キッカーより前にゐる者はオフ・サイドであるが、キッカーが球を蹴つ

た後に、自分より前にゐる者を走り越した場合には、その走り越された者はオン・サイドとなる。また球を持つてゐる者が自分より前の者を走り越した場合にも、前の者はオン・サイド。

(二)蹴られた球が相手によつて受けられた時、キッカーより前にゐる者はそれに對してプレーすることは出来ないが、相手が球を受けてから球を持つて五碼走つた場合は、たとへ球を蹴つた者が自分より後に残つてゐてもオン・サイドとなり、直ちにプレーに参加することが出来る。

(三)相手が球を蹴つた場合に於いては、即ち味方が球を蹴つてから後相手がそれを蹴つた場合には、味方のキッカーより前にゐる者は直ちにオン・サイドに復活する。

(四)蹴つた球を相手が受けようとしたが、それを落したやうな場合。または球を受けて直ちに味方の者にパスしたやうな場合は、球を蹴つた方の側のオフ・サイドにゐる者はオン・サイドとなる。

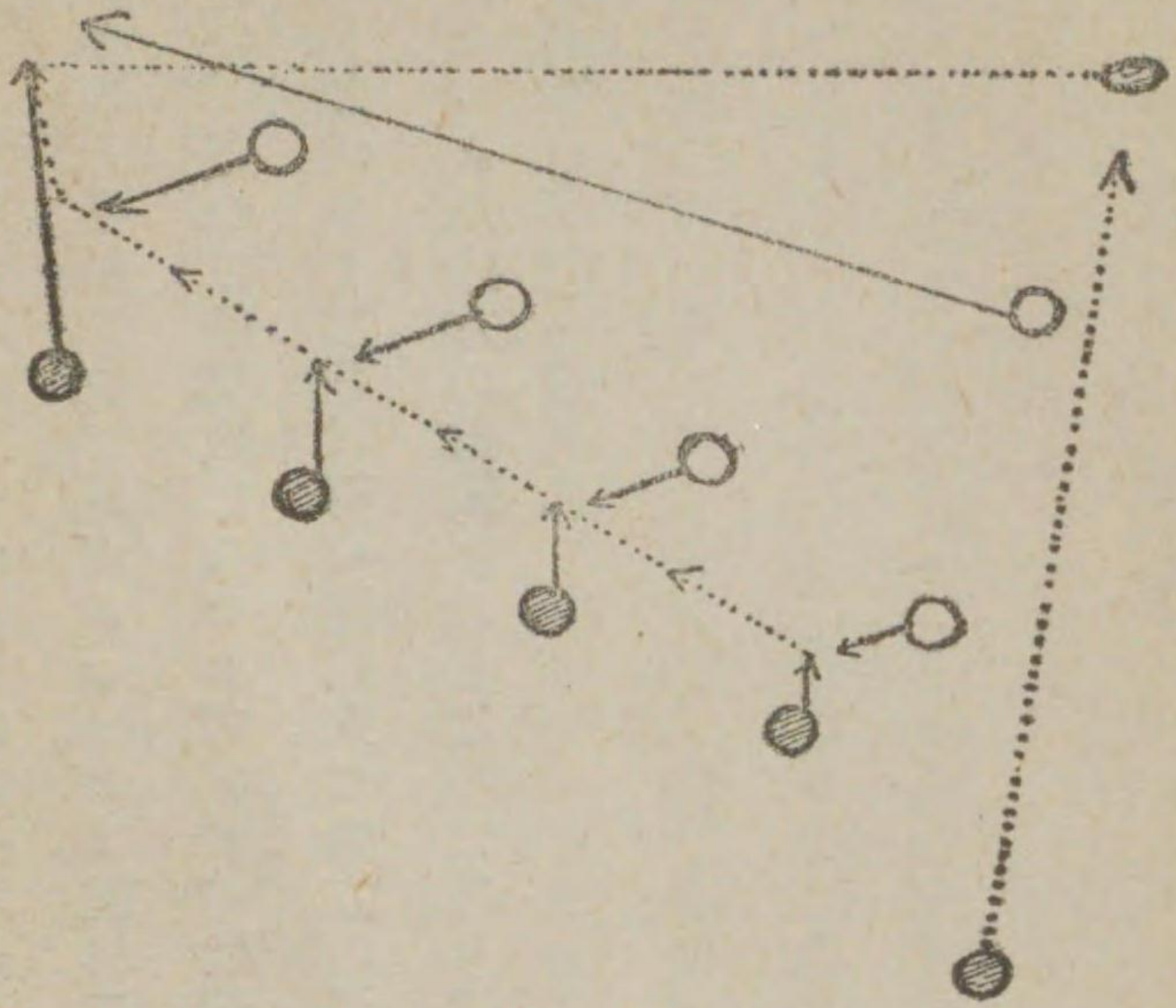
右に述べたやうに、味方の者がオン・サイドに置かれてゐない時に、即ちオフサイドの位置に置かれてプレーに参加することの出来ないやうな場合に於いて、たとへ球を蹴つても、球を追つて直ちに球を處理し得る味方のプレーヤーがゐなければ、その効果を擧げることが不可能である。

故に原則として球を蹴つた者は (一) の場合に於けるが如く、球を蹴つた後に於いては直ちに走つてオフ・サイドにゐる味方の者をオン・サイドに復活させることによつてプレーを展開させるやうにとめなければならぬ。故にオープン・キックをする理想的な場合は味方のプレーヤーをすべてオン・サイドに置いて球を蹴ることが必要であつて、さうでない場合は切角のプレーを無効に歸せしめる結果となる。

クロス・キック

スリー・コーターが右から左へ球をパスしつゝ前進して行くやうな場合、最後に球を持つたウイング・スリー・コーターが敵のスリー・コーター・ラインを抜いてそのまゝ突進しやうとしたが、敵のフルバックのバックイング・アップよく、どうしてもタックルを免れないやうな場合、左から右の方向へ球を蹴ることをクロスキックといふ。即ち此場合、球は右から左にパスされて行つたのであるから、敵も球に従つて追走してゐるところを、敵のモーションの逆をついて、左から右へ、對角線の方向にキックすれば、(第十二圖) 味方は直ちにそれを追つて球を奪ふ可能性

第二十圖



がある。クロス・キックの場合に於いても、オープン・キックと同様で、味方の完全なるバックイング・アップといふことが必要であると同時に、常に味方をオン・サイドに置いて球を蹴ることを心がけなければならない。

フルバック・プレー

常に第一線に立つて活動するスリー・コーターの華かさを持たないが、防禦陣の最後の一人として、また攻撃の際にはスリー・コーター・ラインに加つて活躍するのがフル・バックである一見、目立たないポジションのやうに思はれる

が、フォーワードや、ハーフバックや、スリー・コーターに比して、そのプレーの重要さには變りはなく、事實フルバックの資格は前三者のポジションをこなし得る経験あるプレーヤーであることを必要とされる位、此ポジションは誰れにでもつとまるといふものではない。

試合中、守つては果敢なるセービング、猛烈にして確實なるタックルに、味方の危機を防ぐフルバックのプレーこそ、第一線に立つ味方の活動を泰きに置くものでなければならぬ。さらに正確なるキックは味方の信頼するところであり、優秀なる走力と相俟つて、また敵の脅威であらねばならぬ。

ラグビー用語

イン・ゴール 本陣のこと。長方形の競技場の両端にある。

イン・タッチ 球または球を持つてゐる者が、タッチ・ラインに觸れ、又はこれを横切つた場合、即ち球がタッチ、ラインの外に出た場合をイン、タッチといふ。(普通タッチしたといふ。)此場合、競技は一時中断され、タッチ・ラインに直角に兩軍のフォーワードが並んで、タッチしたことに責任のない側の者が、その頭上に球を投げて球の奪ひ合ひをさせる。

インサイド・ハーフ セブン・システムのスクラムの際に、スクラムの後にゐて、スクラムから出た球を取り、味方のバックスにパスする連絡を司る者。悉しくは七六頁参照。

バント 球を手から落して、球が地面に達しないうちに直ちに蹴る方法。

ハーフ・バックス フォーワードとスリーコーターの間にあつてその連絡を司る者。

ハーフ・ウェイ・ライン 競技場の中央の線のこと。

ハーフ・タイム 試合時間を前半と後半に分けて、その間の休息時間をいふ。ハーフタイムは五分間と定められてゐる。

バックング・アップ 試合中、攻防の両面に於いて、味方の者がよく球の移動に従つて動くこと。つまり或るポジションの者が自分の役目がすんだからといつて、ぼんやり競技場につゝ立つてゐるのではなく、直ちに球に従つて動き、次のプレーに移る動作をとることである。

バック・ロー またサイド・ローと云つて、スクラムを組むでゐる後列の者をいふ。

バック・ロー・センター エイトのスクラムのバックローは三人であるが、そのバックローの中央の者をいふ。

パス 普通球を味方の者に手で投げ渡すことをいふ。ラグビー・プレーの基本的な技術である。パスにはその他に、キックによるパスまたドリブルによるパスがある。

ホキーリング スクラムの際、フォー・ワードの行ふプレーであつて、スクラムの押しを利用し、スクラムを廻轉することであつて、此方法によつて、結局球を味方のものにし直ちにドリブルに移るものである。(六五頁参照)

ヘルド タックルされた時に球を持つたまゝはなさなかつたり、イン・ゴールで相手がトライしようとする時に、その球をつかんで相手をしてトライせしめなかつたりする行爲をヘルドと云ひ、反則となり、前者の場合にはペナルティ・キックを後者の場合には五碼スクラムを課せられる。

トライ 敵のイン・ゴールに球を持つて入り、球を地上につけて押へ、または敵のイン・ゴールに轉々してゐる球を手で押へた場合をトライと云つて、三點を得點する。トライすればさらにゴール・キックをする権利が與へられる。

ドリブル 試合中、ボールを小さく蹴りながら前進する攻撃法。プレーヤーが共同でドリブルすることをマス・ドリブルといふ。

ドロップ・アウト 相手側によつて自己のイン・ゴールに球を入れられた時、味方の者がその球を手で押へた場合。また球が、相手側の行爲によつてデッドボール・ライン或はタッチ・イン・ゴール・ラインに觸れまたはこれを越した場合に、競技を一時中絶して、味方の二十五碼ライン内から敵側に向つてドロップキックにより球を蹴ることをドロップ・アウトといふ。

ドツチンダ 突進の際に、敵につかまへられることをさけるために、突進に身をかはす方法。

ドロップ・キック 球を地上に落とし、球がはねかへつたところを蹴る方法。

ドロップド・ゴール 競技中、ドロップ・キックによつて、球がゴール・ポストの横木の上を完全に超えた場合を云ひ、これによつて四點を得點する。

チャーヂ ペナルティ・キックの場合を除き、即ち、ゴール・キック、フリー・キック、などの時に於いて、相手側の者が蹴られる球に對し、突進し、または跳び上つて妨害を試みることを云ひ、

オフ・サイド 競技中、球を持つてゐる者よりも前方にゐる味方のプレーヤーのことを云ひ、そのプレーヤーは競技に参加することを許されない。即ちプレーすることの出来ない球より前にゐる味方をオフサイドと云ふ。(四四頁参照)

オン・サイド 球を持つてゐる者よりも後にゐる味方のプレーヤーを稱す。即ちオフ・サイドの反對である。

オープン・サイド 試合中球が競技場の一方の側にかたよつてゐる場合、他の一方の廣い方の側をオープンサイドといふ。なほ八五頁を見よ。

オープン・ゲーム 試合中球がオープン・サイドに廻されて球の争奪しきりなる積極的ゲーム

オープン・キック 競技中球をオープンへ蹴つて攻勢を展開する方法(八五頁参照)

カッティング 突進の際突進に急角度を以て方向を轉ずる方法。

カンニング・ボール スクラムに球を投げ入れる時に、ボールを一方にかたよつて投げたりまたは曲げて投げたりすること。これは反則であつて、相手側にペナルティ・キックをする権利を與へられる。

タッチ・ライン フィールド・オブ・プレーの兩側の長い方の線を見よ。

タッチ タッチ・ラインの外側を見よ。なほイン・タッチの條を見よ。

タッチ・イン・ゴール・ライン 競技場の兩端イン・ゴールの兩側、タッチ・ラインに接する線を見よ。

タッチ・イン・ゴール タッチ・イン・ゴール・ラインの外側を見よ。攻撃側の行爲によつて球がタッチ・イン・ゴール・ラインにふれ、またはこれを超へた場合には、即ちタッチ・イン・ゴールに球が出た場合には、ドロップ・アウトが行はれる。

タッチ・ダウン 相手側によつて味方のイン・ゴールに球を入れられた時、味方の者が、敵が、その球を押へる前に、手で地上の球を押へた場合をいふ。タッチダウンの際には競技は一時中断され、その後でドロップ・アウトを行ふ。

タイト・スクラム 主審の命令によつて兩軍のフォーワードが肩で組合ふスクラムのことをいふ。(三五頁参照)

タツクル 球を持つて攻撃して来る敵に對し、敵の腰より下にとびついてこれを倒し、敵をして球をパスすることも、キックすることも出来ないやうな状態に陥入らしめることをいふ。

ダウン 持つてゐるボールを地上に置くこと。即ちタツクルされた場合などには直ちにボールをダウンしなければならぬ。ダウンしたボールは足のみで処理することを許され、手で取上げたりすることを禁ぜられてゐる。

タッチ・ジャッジ 線審。即ち主審の補佐役である。

レフリー 主審のこと。競技の審判に關して絶対權を持つてゐる。

ナット・ストレート ライン・アウトの際、球を二列に並んだ兩軍のフォーワードの上に投げ

る時に、球が一方に片よつたり曲つたりする場合をいふ。此場合反則であつて、タッチラインから十碼の地點に於いてスクラムを組ませられる。(五一頁参照)

ライン・アウト 球がタッチされた時に、競技は一時中断され、その後で兩軍のフォーワードが球がタッチした地點から、タッチラインに直角に二列に並びタッチしたことに責任のない側の者がフォーワードの頭上に球を投げて球の取りつこをさせることをいふ。(一九頁参照)

ラガー ラグビーのこと。

ウキング・スリー・コーター スリー・コーター・ラインの端にゐる者をいふ。

ノック・オン ライン・アウトの際、兩軍のフォーワードの頭上に投げられた球をとりつこする時に、一方の側に球をはいた場合に云ふ。反則であつて、普通スクラムが命ぜられるが、故意のノック・オンに對してはペナルティ・キックを相手に與へられる。

ノー・サイド 試合の終了をいふ。

クロッス・キック 味方が球を右から左にパスしつゝ前進してゐるやうな時に、それを阻止するために集つて来た敵の頭上を、左から右へ、即ち對角線の方に球を蹴る方法。(九〇頁参照)

マス・ドリブル ドリブルを共同してやること。

フェヤー・キャッチ 敵によつてキック又はノックされ、或はスロー・フォワードされた球が、未だ地上にふれない前に、踵で地に印しをつけながらマークと叫び、その球を完全に捕へることをいふ。フェヤー・キャッチをした時には、その地獄からフェヤー・キャッチした者に對してフリー・キックすることを許される。

フリー・キック フェヤー・キャッチをした者は、その地獄から任意の蹴り方によつて敵に向つて球を蹴ることが出来る。これをフリー・キックといふ。(三三三頁参照)

フロント・ロー スクラムを組んでゐる第一列の者をいふ。

フッキング スクラムの中に投げ入れられた球を、兩軍のスクラムのフロント・ローが足で後へかく動作をいふ。球を後にかく者をフッカーといふ。

フット・アップ スクラムに球を投げ入れた時に、蹴が未だフッカーの前を通過しないうちに足を前へ出したりすることをフット・アップといふ。これは反則であつて、相手側に對してペナルティ・キックが與へられる。

ゴール・ライン 兩軍の本陣の線であつて、デットボール・ラインと、二十五碼ラインにはさまれて、これと平行なる線のこと。

ゴール・ポスト 兩軍の本陣のゴール・ラインの上に直立せる柱を云ひ、その柱の間に渡されたる横木をクロス・バーといふ。

ゴール・キック 競技中一方の側がトライをあげた時に、トライした側はさらにゴール・ポストに向つて球を蹴る権利を與へられる。ゴール・ポストに向つて球を蹴ることをゴールキックといふ。

ゴール トライ後にゴール・キックをする権利を與へられた側が、球をゴール・ポストの間のクロス・バーの上に蹴込み、その球がクロス・バーを越えた場合に、ゴールといふ。此場合前のトライの三點を合せて五點を得點する。故にゴール・キックに失敗した場合には前のトライの三點を數へるだけであつて、成功した場合の五點といふ得點は、トライの三點を含んでゐるものであるから、此場合トライの得點は別に數へないものである。

コーナー・フラッグ 競技場の兩側に立てられたる旗の中、ゴール・ラインとタッチ・ライン

の交る地點、即ちフィールド・オブ・プレーの四隅に立つてゐる旗をいふ。

デッド・ボール・ライン 長方形の競技場の短い方の線、即ちゴールラインの後方にあつてこれに平行なる線をいふ。

デッド・ボール 攻撃側の行爲によつて球がデッド・ボール・ラインにふれ、またはこれを越えた場合をデッド・ボールと云ひ、競技は一時中止され、その後でドロップ・アウトによつて試合を再開する。また防禦側が自分のイン・ゴールに球を入れ、その球がデッド・ボールラインにふれたり超えたりした場合は、その後でドロップ・アウトにならないで、キャリーバックになる

サイド・ロー バック・ローの條を見よ。

サイド 陣地のこと。サイドの變更と云へば、ハーフ・タイムの後で兩軍が陣地の入れ替へを行ふことである。

キック 球を蹴ること。キックにはドロップ・キック、ブレース・キック、パント・キックの三種類がある。

キッカー 球を蹴る者。

キック・オフ 試合開始の際中央線のまんなかに球を置いて、敵に向つて球を蹴ること、また得点後の試合再開ハーフ・タイムの後の試合開始は、キック・オフによつて行はれる。(二三頁参照)

キャリー・バック 味方のイン、ゴールに味方の者が球を入れ、その球を味方の者が手で押へた場合、及び味方の者によつて球がイン・ゴールに入れられ、さらにその球がデッド・ボール・ラインを超え、またはタッチ・イン・ゴールに出た場合に、球がイン・ゴールに入れられる前、最後に取扱はれた地點でスクラムを組む。これをキャリー・バックといふ。

ショート・パント 敵の頭上を抜いて小さく球を蹴ること。八三頁参照。

エイト・システム 六一頁を見よ。

ピック・アップ スクラムの中にある球を手で觸れたり、タックルされた後に地上に置かれた球を手で扱つたりするとピック・アップと稱して犯則である。罰則によつて相手にペナルティ・キックが與へられる。

セービング 敵がドリブルで攻めて來た時に、球に飛び込んで球の進行を阻止する方法。

センター・スリー・コーター 四人のスリー・コーターの両翼をウイング・スリー・コーターといふのに對して、そのウイングスリー・コーターの間にあるスリー・コーターをセンター・スリー・コーターといふ。

セブン・システム 六二頁を見よ。

スクラメージ スクラムに同じ。フォーワードが集つて肩で組み合ふこと。三六頁参照。

スクラム・センター スクラムの第一列は三人で組むか、その中央の位置にゐる者をいふ。

スクラム・ハーフ スクラムから味方にかき出された球を、味方のバックスにパスする役目を司る者。

スクラム・トライ ゴールラインの附近でスクラムを組むでゐる時に、スクラムのまゝ押し切つて、敵のイン・ゴールで球を地につけた場合をいふ。

スロー・フォワード ラグビーでは球を前に投げることを許されてゐないが、これに違反した場合をスロー・フォワードといふ。四三頁参照。

スワーピング 突進する際敵のタックルをさけて大きく曲りながら走ること。

CBA の - ビ グ ラ
刷印日 十月二十年五和昭
行發日五十月二十年五和昭
錢十五金價定

者 作 著
部 輯 編 ク ツ プ ツ - ボ ス
者 行 發
地 番 四 目 丁 一 路 小 川 今 區 田 神 市 京 東
雄 益 岡 福
者 刷 印
地 番 九 十 二 町 番 三 手 土 區 町 龜 市 京 東
助 之 熊 口 谷
所 刷 印
地 番 九 十 二 町 番 三 手 土 區 町 龜 市 京 東
所 刷 印 堂 星 金

發行所 東京市神田區今川小路一丁目
金星堂
電話九段二四九七番
振替東京三三二八番

AMATEUR SPORTS Books

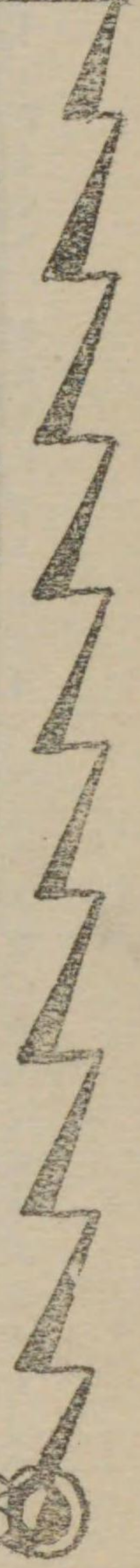
KUNSEIDO

小美 型本 各册十二錢

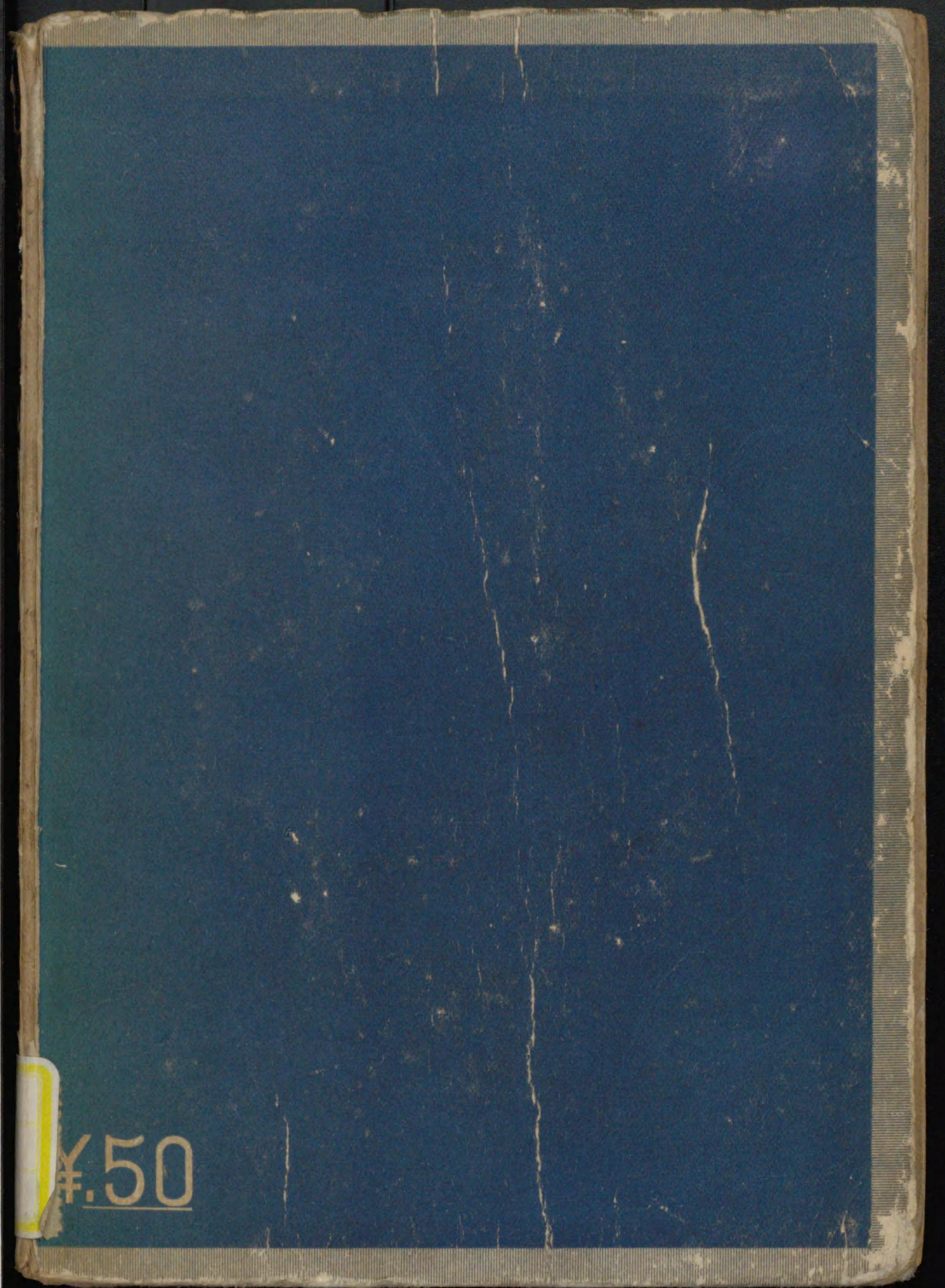
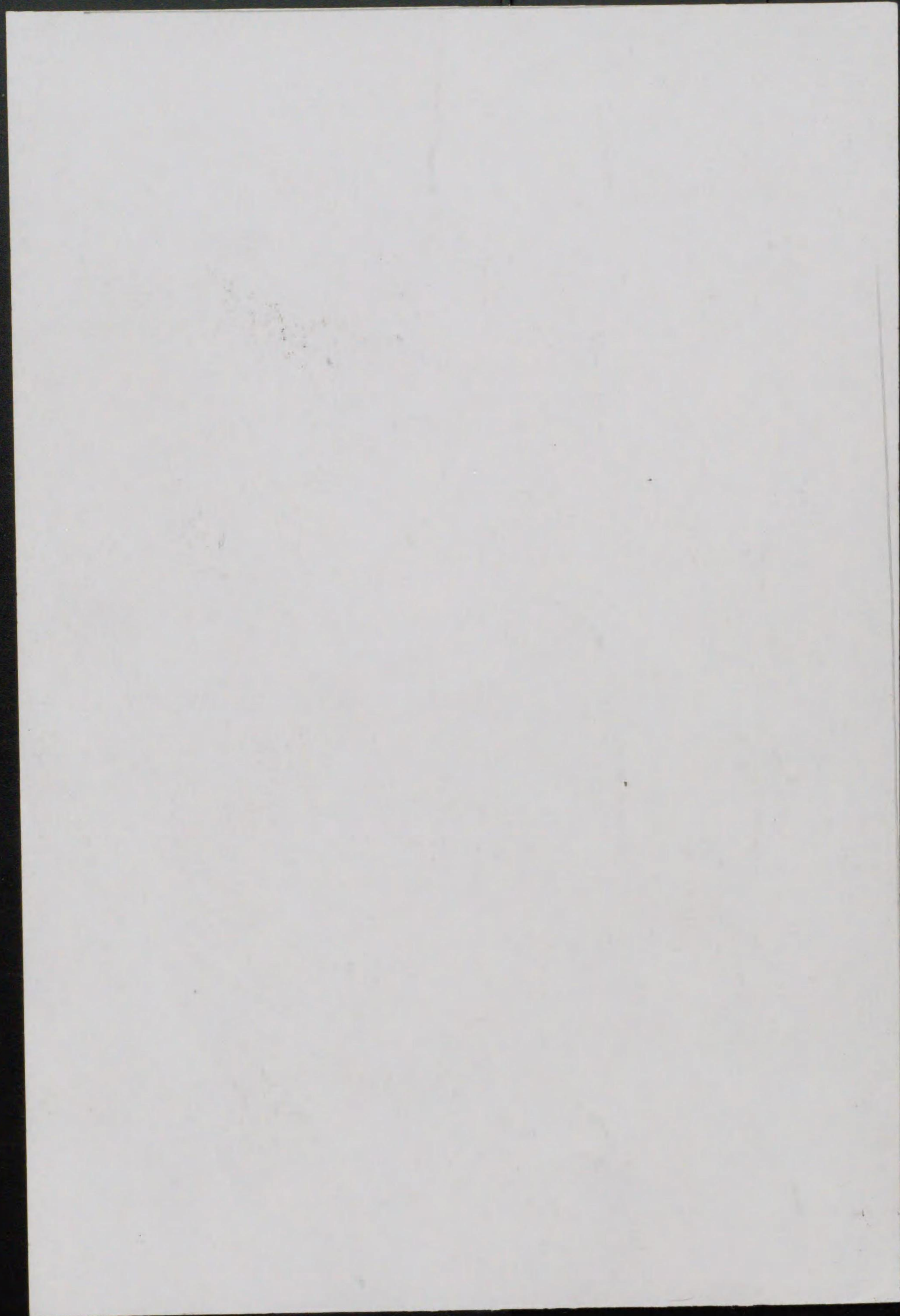
- | | |
|------------|-------------------------|
| 1 野球のABC | 6 水泳のABC |
| 2 競馬必勝法 | 7 庭球のABC |
| 3 陸上競技のABC | 8 スキーのABC |
| 4 登山ガイドブック | 9 スキー適地案内
〔特製版五十錢〕 |
| 5 キャンプのABC | 10 ラグビーのABC
〔特製版五十錢〕 |

スポーツの精銳こゝに集る!

先づ一書をとつて諸君のポケットへ！
野外に、競技場に、水邊に、高原に、而して
峻嶺に、わがスポーツ愛好者と共に行く！



606
150



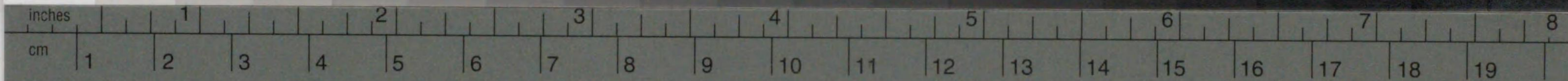
¥.50

Kodak Gray Scale



© Kodak, 2007 TM: Kodak

A 1 2 3 4 5 6 **M** 8 9 10 11 12 13 14 15 **B** 17 18 19



Kodak Color Control Patches

© Kodak, 2007 TM: Kodak

Blue Cyan Green Yellow Red Magenta White 3/Color Black

