

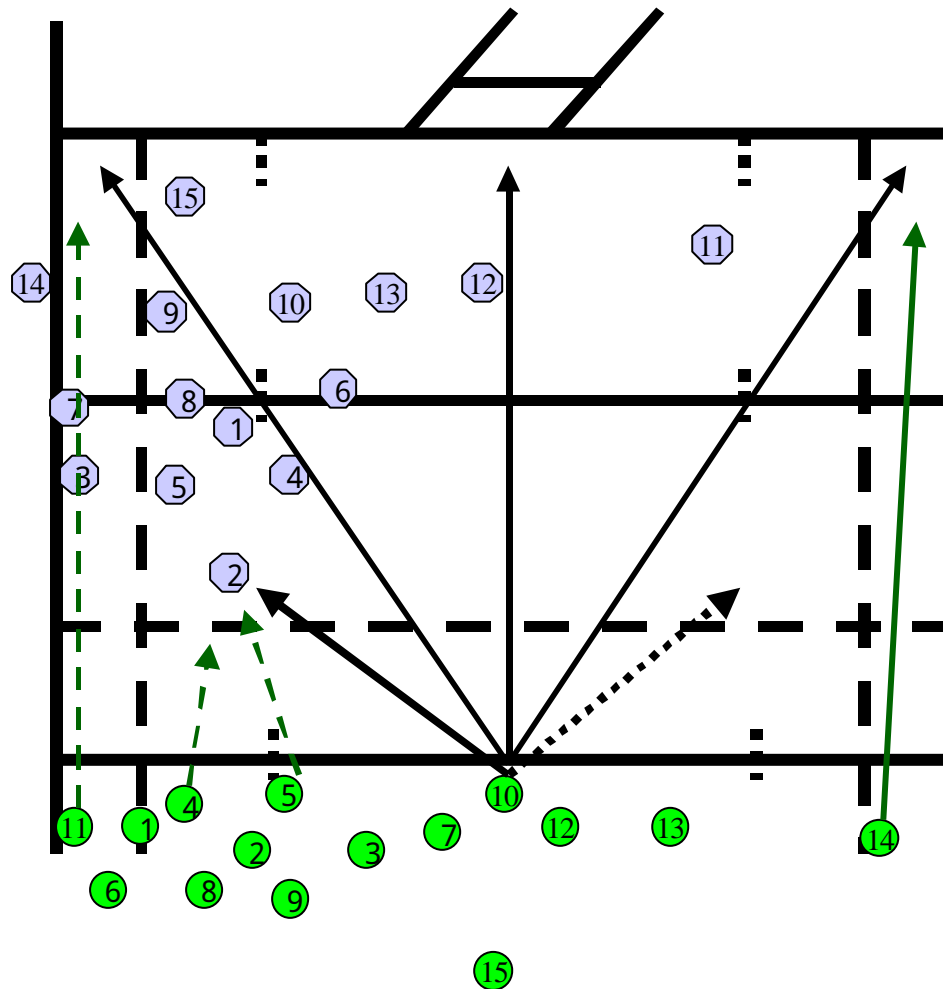
左のしおり（目次）をクリックすると、その内容が表示されます。

ラグビーの基本

- ・キック・オフ（攻撃）
- ・キック・オフ（防御）
- ・ラインアウト
- ・スクラム
- ・ペナルティ
- ・ドロップアウト

本資料は、昭和48年頃、防衛大学校のラグビー部で使用した資料である。

キック・オフ（攻撃）



1 キック・オフ攻撃の時、中央から相手陣に向かってける方向には、おおむね次の4方向がある。

敵展開側に向かって

(イ) 浅くける(10mラインのすぐ後方)

(ロ) 深くける(コーナーフラッグめがけてける)

真正面に深くける。

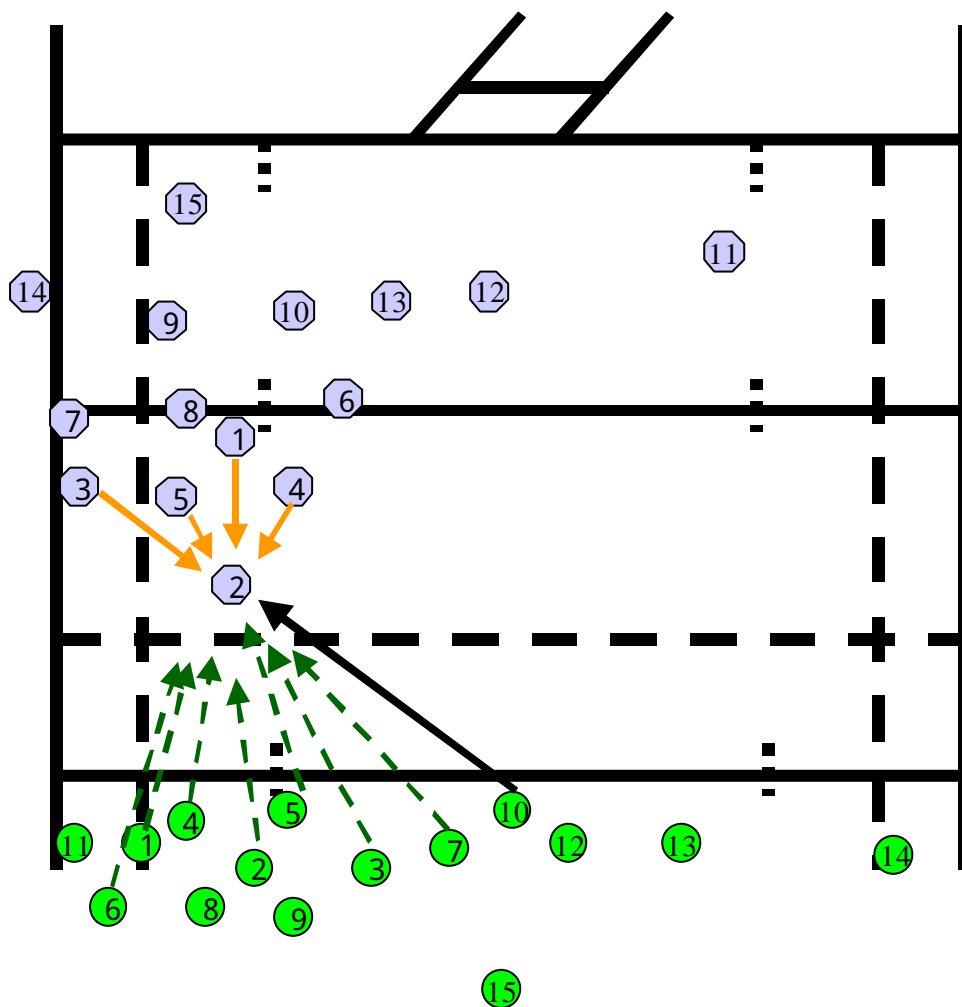
敵展開側の逆サイドにける。

相手の陣形、戦機等を考え、常に、敵の意表をつくキックをすることを心掛ける。このため、中央ボールの地点の後方に3人がける体勢で立ち、相手方に、誰がどちら側にけるか分からないようにする。

2 キッカー以外の者は、キッカーのスタート地点と平行して同じ地点に位置し、それより前に位置してはいけない。キッカーのスタートと同時にスタートをおこし、全力でダッシュする。この方が、敵を早くチャージできるし、ポイント・オーバーになりにくい。

注意：ポイント・オーバー ダイレクト・タッチ ノット10mキックを絶対やらないようにする。いずれも著しく味方の士気に影響し、時に戦運が不利に傾くキッカケになることがある。

3 敵展開側に浅くけたときは、できるだけ、早くダッシュして、そのボールを自らとり、ワインディングで攻撃する。もし敵にボールを取られた時は、すぐ、その敵をつぶしてこれをモール・ラックにし、ボールを奪取、味方にまわして攻撃に転ずる。普通、ボールをキャッチした時が相手にとっては、一番、タックルしやすい体勢だから、むしろ、なるべくボールを相手にキャッチさせて、キャッチした敵を、すぐつぶしてモール・ラックにし、そのボールを奪取する方が、ボールの確保の点からは公算が大きい。



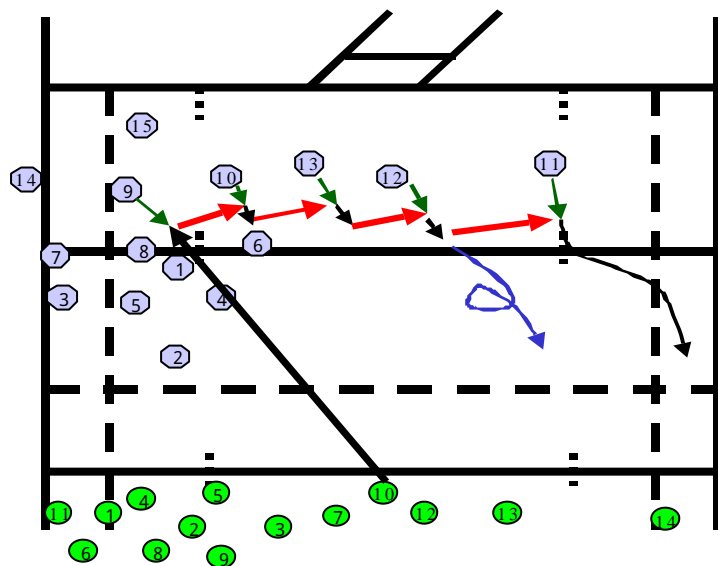
4 敵展開側に深くけたときは、ボールをキャッチした敵に連続展開の攻撃ができないように、全員ができるだけ早くダッシュして、敵のオープンサイドを押さえ、ボールをキャッチした敵が、キックでタッチをのがれざるをえないようにする。また、そのキックに対しては必ずこれをチャージする。

5 真正面に深くけたときは、敵に攻撃のための展開をさせないように急襲し、敵をして、ドロップアウトにのがれざるをえないようにする。

6 逆サイドにけたときは、敵がとれば、その敵をつぶして、ボールを取って突進する。味方がとればそのまま突進するか、フォローした味方にパスして、いずれの場合にも必ず、そのままトライに結び付けるよう心掛ける。もちろん味方は全員、逆サイドにフォローして援護する。

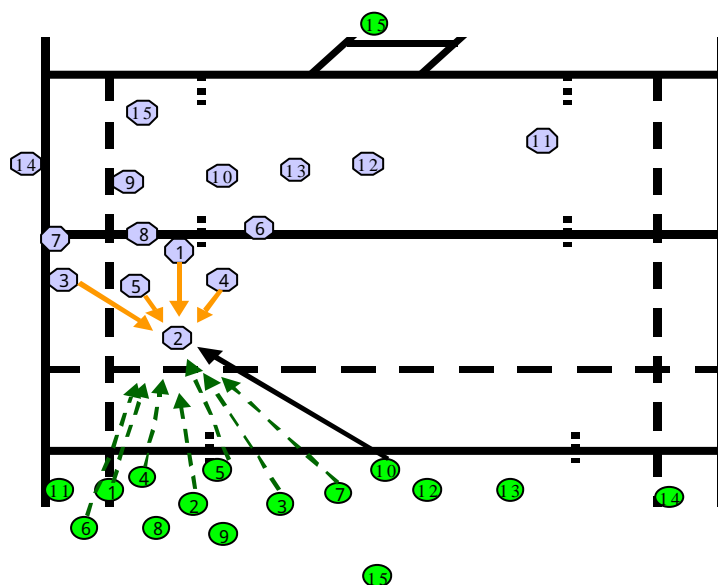
注意：逆サイドのキックの練習は、攻防とも、バックスの個人的な突破力または防御力の養成に役立つ。

キック・オフ(防御)



1 常に敵がどちらにけってくるかに注意し、それぞれ、その対応策がすみやかにとれるように心掛ける。

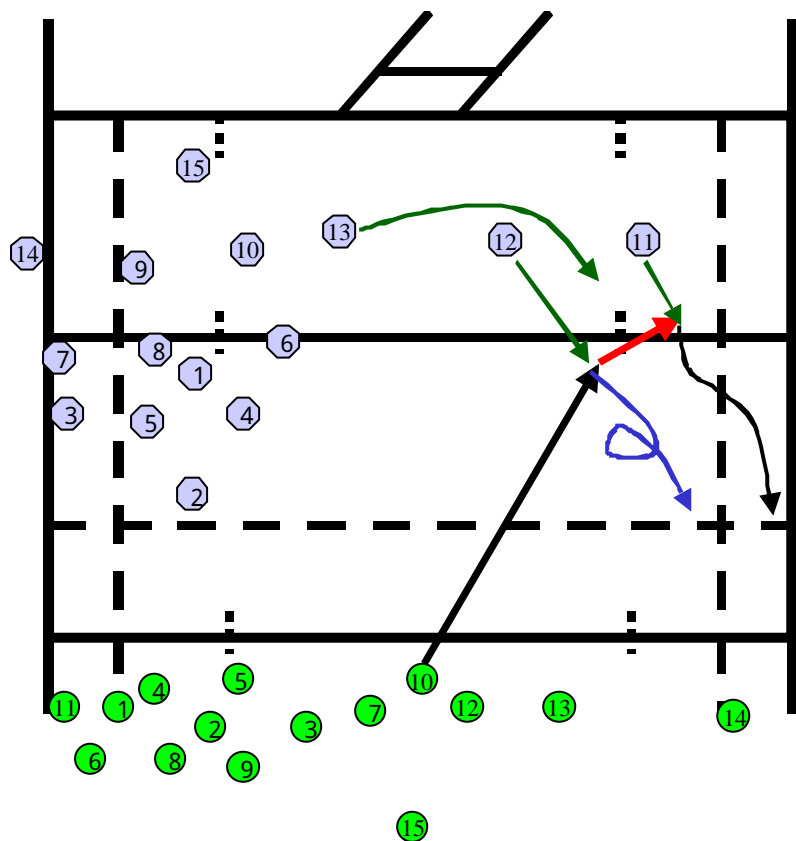
2 味方展開側に浅くけってきたときは、敵が自らそのボールを取るか、あるいは、キャッチした味方を潰してボールを奪取し、突進する意図があるから絶対に敵にボールをとらせないように、また、ボールをキャッチした味方がすぐ潰されないよう、ダミーを使いボールの落下点の近くにいる者以外の者が、ランニングキャッチ、あるいはジャンピングキャッチしてボールを取り、そのまま突進する。ただし敵のつぶしに対して余裕のあるときは、ボールの落下点に一番近くにいる者が、直接、そのボールをとって突進する。もし敵にボールをとられたときは速やかにその敵をつぶしてボールを奪取する。味方がボールをとり、あるいは、敵からボールを奪ったときは、すぐ味方にパスをしないで必ず突っ込み、敵に当たってから、ポイントを作って、モールにして敵の出足を止めた上で、バックスに連続展開する。



3 深くけってきたときは、敵のチャージが早くて、やむをなければ確実にそのサイドのタッチにけりだすが、それ以外はできるだけ逆サイドに流れて展開し、逆サイドのキックで地域をかせぐように心がける。

4 真正面に深くけってきたときは、敵のチャージが早くてやむをえなければ確実にドロップアウトにするが、それ以外は、逆サイドに流れて展開し、逆サイドのキックで地域をかせぐように心がける。

5 逆サイドにけってきたときは、セイビングをしてでもそのボールを味方側に確保するよう努める。もし、直接、そのボールを取ることができればそのまま突進、あるいは展開して、トライに結びつける。敵の防禦が早くて、突破不可能と見たときは、敵陣に深く、けりこんで地域をかせぐ。

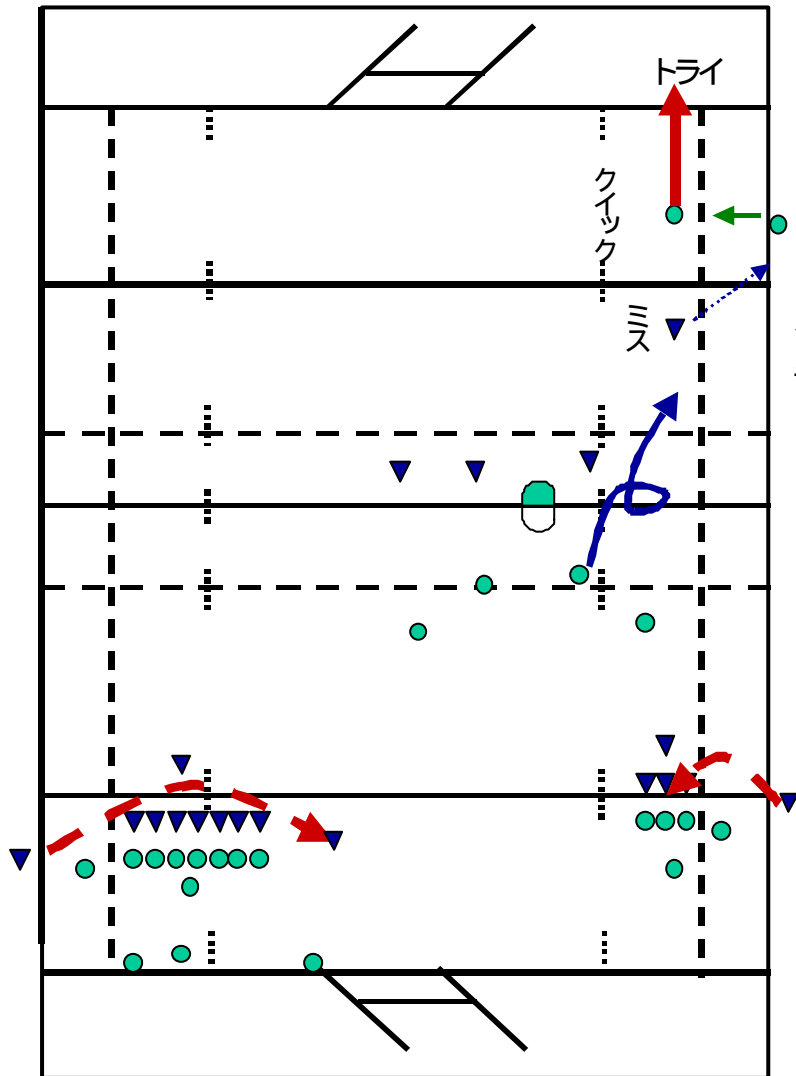


もし最初の、キックしてきたボールを、そのまま敵にとられたときは、速やかにその敵をつぶしてボールを奪取し、逆に味方のトライに結び付けるように心掛ける。この場合の防禦は、ボールをもった敵に一番近くにいるものが、そのままタックルにいった敵をつぶし、その味方より遠くに位置するものは、それだけ深い地点に、速やかにバックアップして深い防禦ラインを形成する。

注意：浅くけて直接、敵がとって、ワインディングで突進してくる場合は、往々にしてノーホイッスルトライとなることがあるから、最初のボールを敵にわたさないか、わたしたときには、すぐ、これを奪いかえすよう、全負が常に集中力を保持していなければならない。

注意：逆サイドのキックは、ダイレクトにならぬよう、むしろタッチを狙わないで、常に敵陣深く蹴り込むよう心がける。

ラインアウト



1 ラインアウトは、ラグビーゲームのうち、その回数はスクラムと同じ位ある。しかも攻撃側にとっては、もっとも有利なセットプレイであるから、そのボールを確実に取ることを心がけねばならない。

攻撃側に有利な理由は

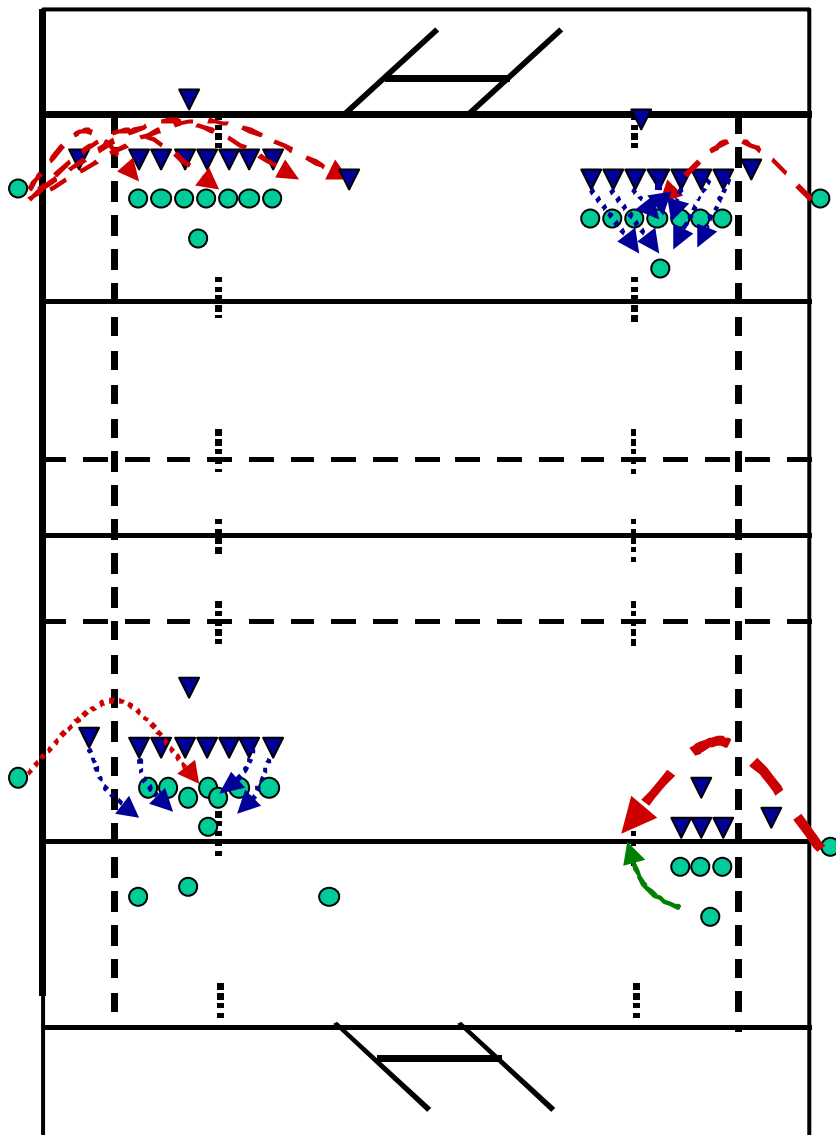
両軍のプレイヤーの集中していないところで行われることが多い。

攻撃側はラインにならぶプレイヤーの数を自由に選択できる。

両軍のボックスのオフサイド・ラインの間隔が広い。
従って、ディフェンス・ラインも深いわけだから、攻撃側は横に展開しやすい。

2 ラインアウトは、だから、常に早いプレイが要求されるし、また、それが一番大事である。敵陣深いところでのラインアウト（攻撃）の場合には、クイック・スローによって、そのままトライにむすびつけることもできる。このためには、全員、常に、できるだけ早くラインアウトのポイントに行くことを心がけねばならない。

3 ラインアウトにならぶ人数は、攻撃側が自由に選択できる。原則的にいえば、敵のゴールに近くなればなるほど多くのフォワードをラインアウトにならばせ、味方ゴールに近ければ近いほど少ない数にするのが原則ある。ラインアウトにならぶフォワードの数が多ければ、それだけ、そのうしろが空いて、攻撃側は攻めやすいし、少ない場合には、特にゴール前などでは、多くのプレイヤーを、浅いディフェンス・ラインにならべることができるから、それだけ、守りやすいということがいえる。しかし、これはあくまでも原則であって、確実に味方が、ボールを確保できるようなスロー法と体形を、練習によって身につけ、その体形を一番大事なときに使うことを心がけ、かつ常に敵の意表にでることを考えねばならない。



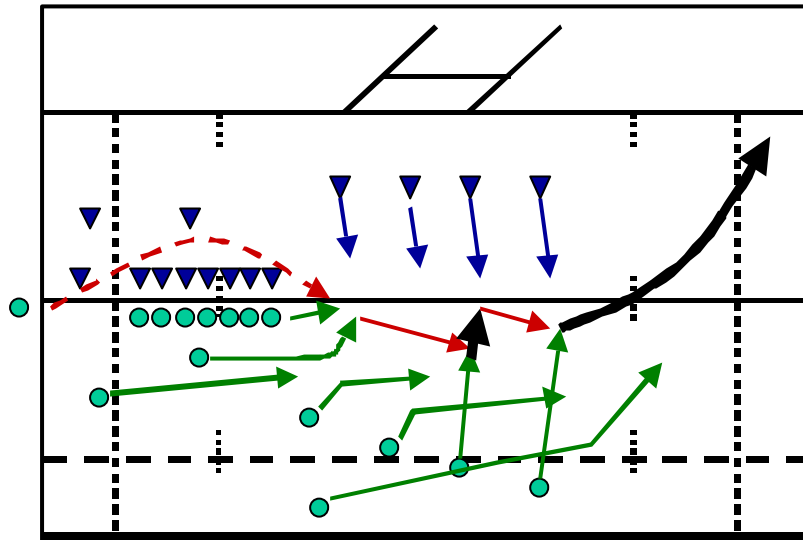
4 ラインアウトには、前投、中投、後投、遠投という、それぞれスローの仕方がある。これも原則的にいえば、敵のゴールに近くなればなるほど遠投、味方ゴールに近ければ近いほど前投をするのが原則である。しかし、これもあくまでも原則的であって、必ずボールを確保できるスローの仕方を、少なくとも一つは身に付け、それを一番大事なときに使うということが必要である。

5 ラインアウトの際、もっとも自由な立場にあり、かつ最大のチャンスメーカーとなり得るのは、ハーフである。ハーフは、ラインアウトのもみ合いにまきこまれたり、そのもみ合いからのパスをうけて、すぐつぶされるということのないよう、常にライン・メーカーより、間隔をとってやや深めに位置し、かつ、その位置を常に変えて動くようにしなければならない。

6 前投、中投の場合は、ボールのキャッチャーは、ボールを取るとともに味方側を向き、他のものは、すぐそのキャッチャーをパックしてモ-ルをつくり、そのまま押しこみ、敵方ハーフに対する壁を作った上で、そのハーフにボールをパスする。

後投、遠投の場合は、キャッチャー以外のものは、すぐ次の攻撃なり防御にそなえて横に展開しなければならない。

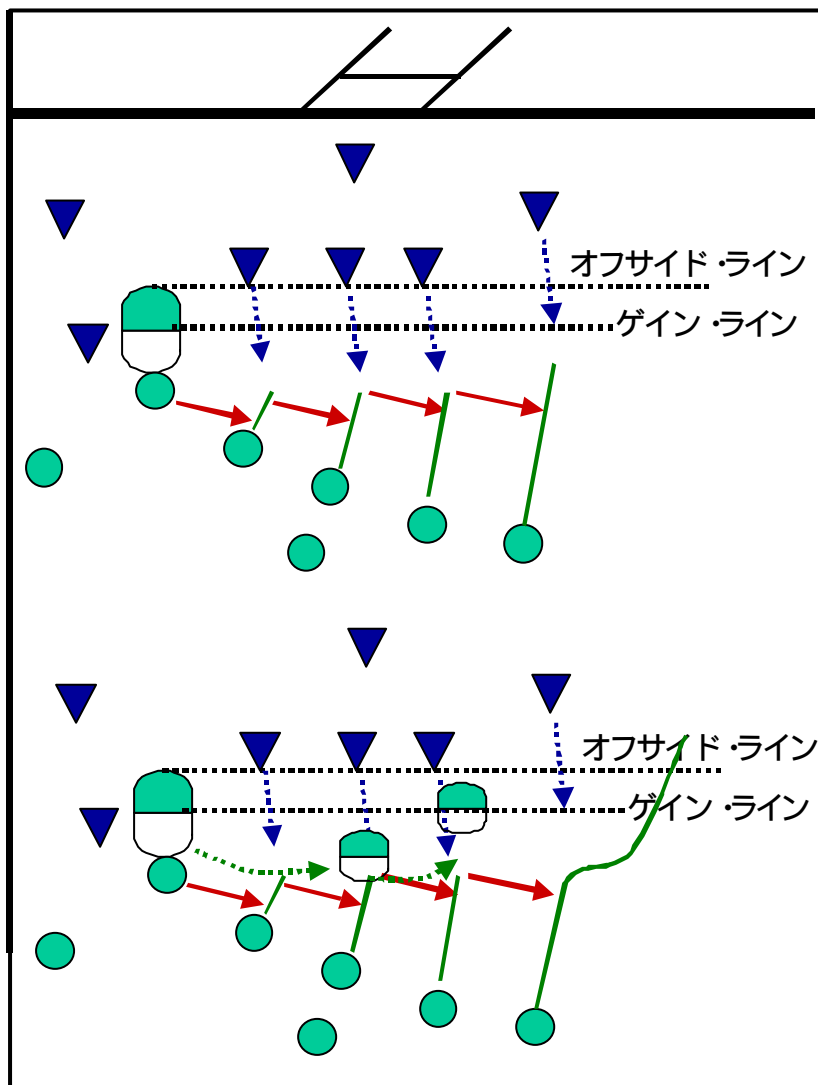
7 敵にボールを取られたときは、最小限の人員で、そのボールのキャッチャーを潰してボールを奪取することに努めねばならないが、それ以外のライン・メーカーは、ラインアウトを割って出て、そのボールのパスをうける敵のプレーヤー（主として敵のハーフになるが）を潰すことを心がけねばならない。



8 ラインアウトでボールを取ったとき、敵のディフェンス・ラインが深く、前が空いているので、ともすると、そのまま前に突っ込んでチャンスをつぶしがちである。特に、後投、遠投の場合には、そうなりがちであるが、1でのべたようにラインアウトはディフェンス・ラインが深いのであるから、この場合こそ、速やかに、うしろの味方ボックスにボールを回し、ボックスは、また、早いパスで外側に展開し、トライに結び付けるべきである。敵ゴール前のラインアウトでは、パスさえ早ければ、フルバック加入無しの単なる外側展開だけで、トライがとれることがある。ボックスは、スクラムからのパスの外側展開の練習ばかりやらないで、ラインアウトからの横流れの早いパスによるウィングの斜め走りによるトライの練習を十分積むべきである。

9 ラインアウトは、攻撃するには、もっとも有利なセットプレイである。しかし、そのスローは、ノットストレートになったり、逆に敵にとられるようなことが多い。ラインアウトのスローボールは味方のスローは確実にこれを取り、敵のスローは、フェアな妨害をして逆にこれを奪取することに努めねばならない。また、スロワーは、ノットストレートをとられないよう十分練習して早いプレイいで、敵に妨害の余裕を与えないよう注意しなければならない。タップによるパスをいけないという人がいるが、確実にパスできるのなら、タップパスでもかまわない。要は、敵のディフェンス・ラインの深いところを早く横に展開し、敵のディフェンスを外すことである。

スクラム

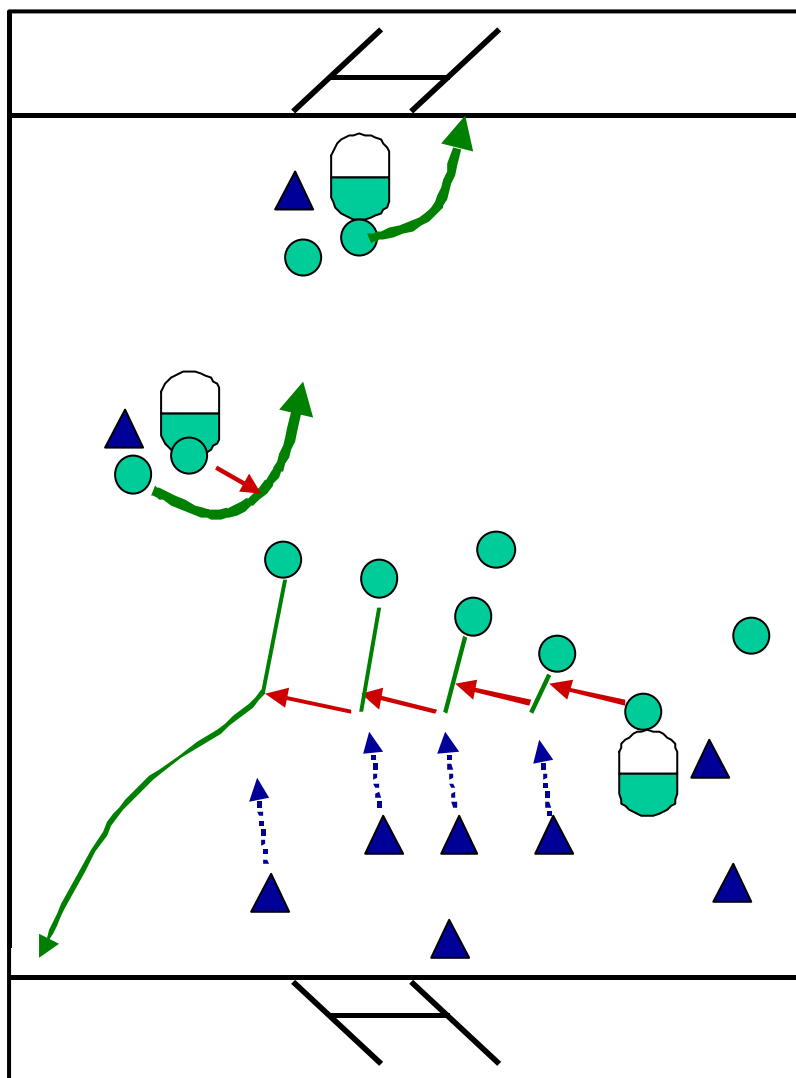


1 スクラムは、ラグビー・ゲームの中で、一番、回数の多いセットプレイである。しかしスクラムからのボールは、これをボックスにまわしても、相手側のディフェンス・ラインが浅いから、第一攻撃だけで、トライに結び付けることは困難である。どうしても、第二次、第三次の攻撃で、相手ディフェンス・ラインを崩し、トライをする、いわゆるユサプリが必要である。このためにはフォワードが全員でできるだけ早くブレイクして出足をつけて、バックアップすることが必要である。

2 スクラムが押されているときは、ボールもとれないし、組み合っているフォワードは、なかなかブレイクしにくいから、バックアップもおくれる。だから、スクラムは絶対に押して、敵の出足をとめねばならない。また、押しておればスクラム・サイドのいろいろな細工や、キックで敵スクラムの背後の弱点をつくことも可能になる。また、押されていると非常に体力を消耗するから、次第にフォワードの動きが鈍くなり、段々、守勢にまわることになる。

3 スクラムをpushするためには、まず組み勝って、早く低い良い姿勢でスクラムを組むことが必要である。それには、スクラムの第1線の3人が敵より早く、そろってスクラムポイントに行き、腰を落とした低い姿勢で、相手の胸を取ることである。第1線の3人のうち一人が遅れて組み直しなどやっていると、逆にこちらの方が胸をとられる。絶対に組み遅れてはならない。

4 スクラムの良い姿勢には、背中をまっすぐ伸ばし、腰を落として膝はうんと低く曲げた姿勢である。この姿勢から膝を伸ばすことで、はずみをつけて押してゆくのである。全員がいきを合わせて同時に押すことによって、必ずスクラムは押せる。

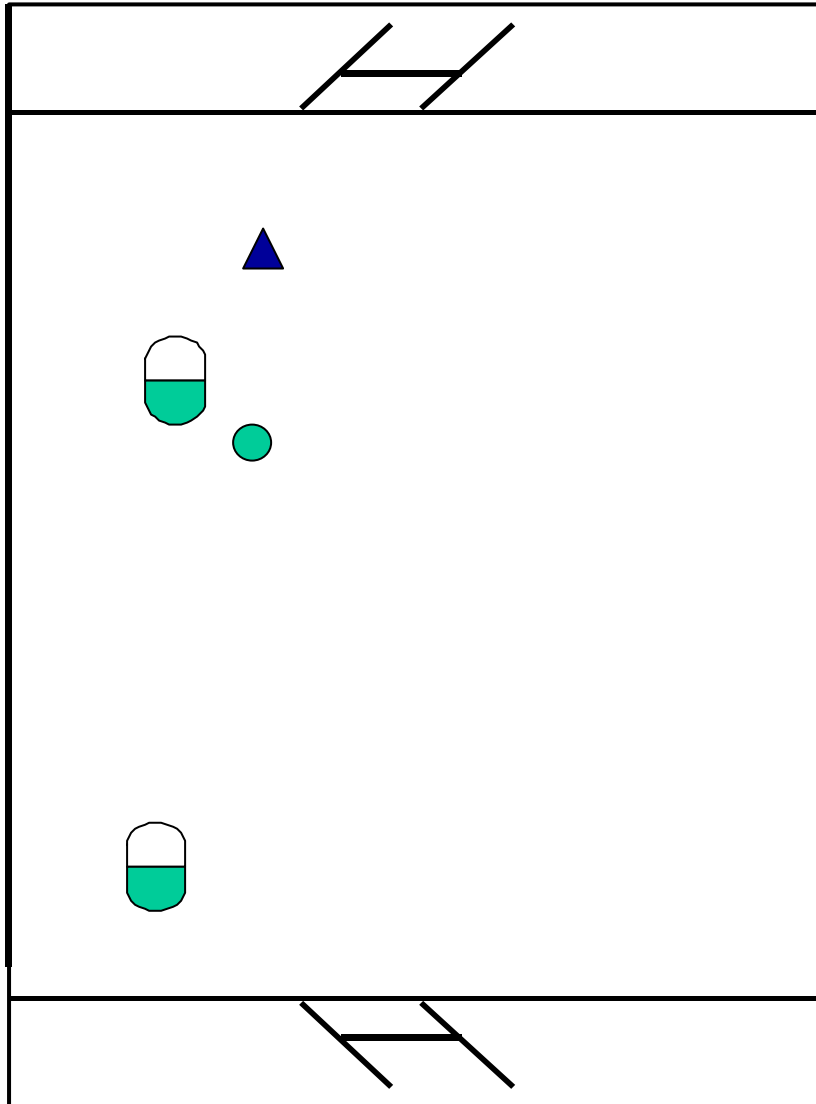


5 SHは、ノットストレートを取られないようにすることと、フォワードが押すタイミングに合わせてボールを投入することに留意する。味方攻撃のスクラムでノットストレートの取られるぐらいなら、逆くディフェンス機物教のスクラムに、ボールを取られる方が、よっぽど結果的には良い。ディフェンス体勢にある敵のボールを潰し、これを奪取することば、参りに楽だがらぐめる。

6 逆に敵にスクラムを押されるようなら、スクラムは、そのままの姿勢で押されるようにする。頭を下げて故意にスクラムをつぶすことはペナルティとなるので注意する。スクラムの第1線がのけぞる（めくりあげられる）ような形で敵に押されることは絶対に避けなければならない。

7 スクラムを押している場合、あるいは、敵のSHや、フランカーのつぶしの出足が早いようなときは、味方のNo 8（あるいは、両フランカー）は、ピールオフして、味方SHをカバーするとともに、スクラム・サイドをついて、敵のディフェンスの裏をかくことを考えねばならない。ピールオフは、敵のゴール前のスクラムでは、最も有効な攻撃法である。

8 敵ゴール前でのスクラムでは、バックは深い攻撃ラインをひいて早いパス回しでウイングまでボールをパスし、ウイングはコーナーフラッグめがけて斜めに走り切れれば、案外、トライに結び付く攻撃が多い。敵のフルバックのディフェンスが前に位置しているので、ディフェンスの間合いがとりにくく、斜めにダッシュしてくるものに対するタックルがしにくいからである。



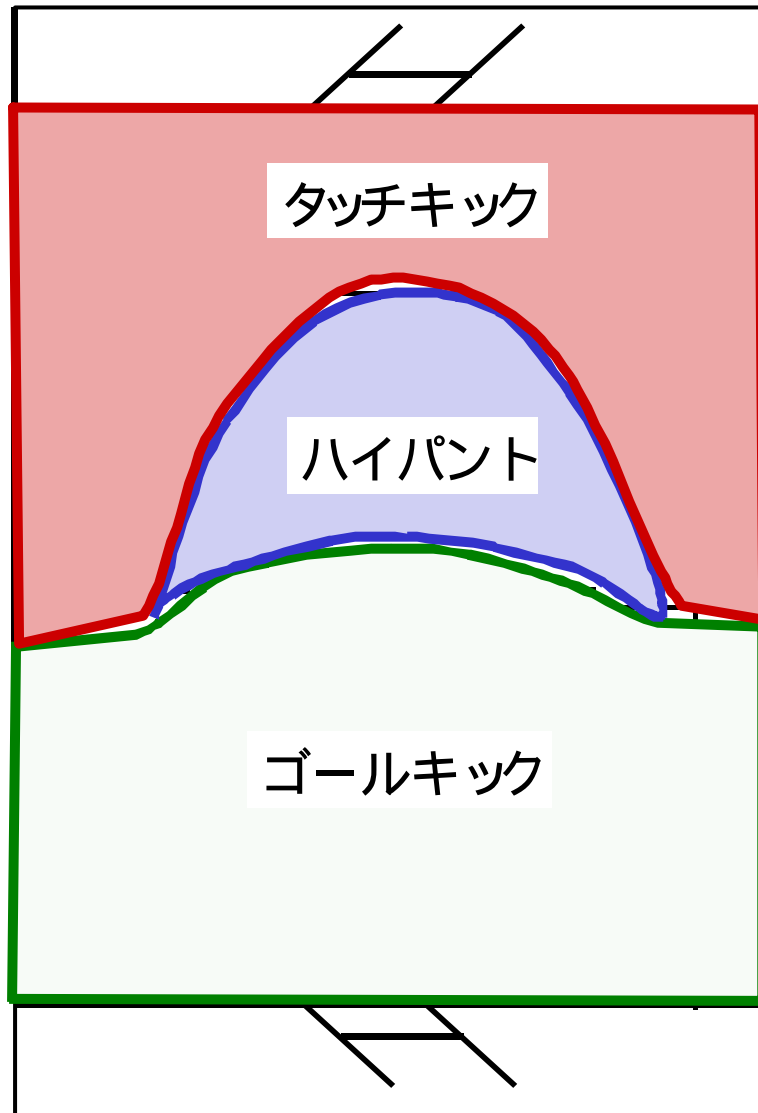
9 スクラムからの攻撃は、1項で述べたように、ユサブリでなければならない。そのユサブリもタッチまでは外へ外へとユサブリ、逆に内に回してはいけない。内に回すと、残っている敵のプレイヤーに潰されたり、インターセプトされることが多い。フォワードはユサブリのモール、ラックには最小限の人員でボールを奪取し、その他のものは常に外への展開に備えてバックスをフォローしなければならない。敵のディフェンスを振り切るような、モール、ラックからの早い玉出しと、早いパスと、フォワードのフォローが必要である。そして敵のディフェンスが崩れたとき、ゴールに突進する。

10 タッチラインの近くでのスクラムからのボールは、フェイントを使ってブラインドに回すと案外成功の可能性がある。

11 スクラムからの攻防は、いづれにしても、展開、突進の連続である。早稲田のゴール前でのディフェンスがかたいのは、モール、ラックへの参加を最小限のプレイヤーにしぼり、他のものは、常にボールの動きを注視していて、敵のプレイヤーがパスを受けるところに飛び込んでつぶしているからである。

12 雨のときは、スクラムをホイールしてドリブルで攻めるのが有効である。

ペナルティ



1 ペナルティは・ゴールもねらえるし・キックで攻めてもよいし・味方に回して突っ込んでもよい。しかしペナルティの時のディフェンス・ラインは10mで浅いから、展開してもつぶされる公算の方が大きい。結果的にはペナルティはキックで攻めるべきである。特に味方陣内でのペナルティは、すべてハイパントかタッチキックで地域をかせぐべきである。敵陣に入っても、ゴールがねらえそうなところまでは、ハイパントか、タッチキックで攻めるべきである。

2 ゴールがねらえそうなところでペナルティをとったら、躊躇なくゴールをねらうべきである。敵ゴールラインの直前で、しかもタッチラインの近くで、ペナルティを取ったときも後ろに下がってゴールをねらうべきである。

3 ペナルティからゴールをねらうときには、敵のディフェンス・ラインはさらに深く、下がるから、横からねらうときは、ゴールを外しても、ボールがゴールラインの前に落ちれば、味方のプレーヤーが突っ込んで、トライすることも可能である。ペナルティの位置によっては、むしろ最初からゴールはねらわず、味方のプレーヤーが突っ込んでボールが取れそうな地点にボールを落とした方がよい場合もある。

注意：ペナルティのときは、ポイント・オーバーをしないように注意する。プレイをする前に必ずポイントをレフェリーに確認する。

注意：敵のもどりが遅いようであれば、ポイント確認のうえキックしたボールをもって、そのまま突っ込み、ノット10mのペナルティを取ることに留意する。ここでも早いプレイが必要である。

4 敵にペナルティを取られたときは、速やかに後方に下がり、敵がどのような攻め方をしてくるかを注意し、その攻め方に対応するようなディフェンス体制を固める。

5 敵は時に後ろの個人技があって突破力のある者にボールを回して攪乱するという攻め方をしてくることがある。この場合、ディフェンス側は誰かがタックルするだろうと、立ったまま見ていると、あっという間に突破されてしまう。全員が、集中力をもって、2人以上でタックルに行き、必ずこれをつぶさねばならない。

ドロップアウト

1 ドロップアウトの時は、敵が陣形を整えるために戻るよりも、早く敵の後方に大きく深いドロップキックを行って、逆襲する。キッカーの前に味方がいなければ、ドロップキックは22mラインの中であればどこから蹴ってもよい。ここでも早いプレイが、最も要求される。

2 敵のドロップキックは必ずこれをチャージする。たとえチャージが失敗しても、敵によいキックができないようにしなければならない。

