

# 2017年と2018年のスクラムに関するルール変更がラグビーのゲーム様相に及ぼす影響について

中本光彦<sup>1)</sup>, 細川正義<sup>3)</sup>, 梶山俊仁<sup>2)</sup>, 崎濱星耶<sup>1)</sup>, 小牧寛明<sup>3)</sup>,  
山本知宙<sup>3)</sup>, 藤川慎之介<sup>3)</sup>, 種田行男<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup> 中京大学

<sup>2)</sup> 朝日大学

<sup>3)</sup> 中京大学大学院

キーワード: ラグビー, ルール改正, スクラム

## 【要約】

2019年にはラグビーワールドカップが日本で開催され、日本中でラグビーに対する注目度が著しく高まり、注目を集めている。今まさに、日本ラグビー界は、競技の普及・拡大に向けて重要な時期を迎えている。近年、ラグビー競技は安全性への配慮や、エキサイティングなゲーム展開となるようにルール変更が行われている。そこで、本研究は近年のスクラムに関するルール変更がゲーム様相に及ぼす影響を明らかにすることを目的とし、スクラムの回数やスクラムが組まれている時間などを調査した。調査対象は2016年度から2018年度のsix nationsでの試合映像から以下の項目を測定した。調査項目は1. スクラム数, 2. スクラム時間, 3. スクラムインプレー時間, 4. 1試合の組み直し平均回数, 5. スクラム内で反則がなかった割合であった。その結果、2018年におけるスクラムの組み直し回数と、スクラムインプレー時間は2016年および2017年に比べて明らかに減少していた。近年のルール改正によりスクラムに関する時間が減少傾向であることが示された。2017年のルール変更は、スクラムインプレー時間の短縮と組み直し回数の減少の効果があつた。

スポーツパフォーマンス研究, 12, 302 - 308, 2020年, 受付日: 2020年2月25日, 受理日: 2020年5月20日

責任著者: 中本光彦 470-0393 豊田市貝津町 中京大学スポーツ科学部事務室

nakamom@sass.chukyo-u.ac.jp

\* \* \* \*

## Some results of the 2017 and 2018 rugby scrum law revisions

Mitsuhiko Nakamoto<sup>1)</sup>, Masayoshi Hosokawa<sup>3)</sup>, Toshihito Kajiyama<sup>2)</sup>

Seiya Sakiyama<sup>1)</sup>, Hiroaki Komaki<sup>3)</sup>, Kazuhiro Yamamoto<sup>3)</sup>,

Shin'nosuke Fujikawa<sup>3)</sup>, Yukio Taneda<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup> Chukyo University

<sup>2)</sup> Asahi University

<sup>3)</sup> Graduate School, Chukyo University

Keywords: rugby, scrum law revisions, scrum

### **【Abstract】**

Because the Rugby World Cup was held in Japan in 2019, attention to rugby has recently increased greatly throughout Japan. As a result, Japanese rugby is now in a crucial phase for the popularization and expansion of competitions. World Rugby has been changing the rugby laws, aiming to increase the excitement of games while, at the same time, safeguarding the players' safety. The purpose of the present study was to examine effects of the 2017 changes in the scrum laws on various aspects of the scrum, such as the total number of scrums and the number of scrums in-play time. From the game videos of six nations from FY2016 to FY2018, the following were measured: (a) total number of scrums, (b) total scrum time, (c) number of scrums in-play time, (d) average number of resets in a game, and (e) percentage of scrums without fouls. The average number of resets and the number of scrums-in play time were markedly fewer in 2018 than in 2016 and 2017. Another result of the law revisions was a decrease in scrum time.