

# プログラム

主 催

東京學生アメリカン・フットボール聯盟

## 第一回感謝祭

アメリカン・フットボール試合



横濱カントリー・アスレチック・クラブ

對

全東京學生選拔軍チーム

早稲田——明治——立教三大學選手

於・東京・明治神宮競技場

昭和九年十一月二十九日

# 東京學生アメリカン・フットボール聯盟

## 加盟チーム

早 稻 田 大 學  
明 治 大 學  
立 教 大 學

昭和九年十月二十八日設立

米國アメリカン・フットボールを日本に紹介し、秋期シリーズに於ける同僚米國カレッジ・學生・アスリート・協會規定フットボール・ルールに従ひ、試合を行ふ目的の下にこの聯盟を設立せられたので毎年十月・十一月及び十二月の三箇月を秋期定期試合シリーズとす

## 聯盟役員氏名

委員長	立教大學教授	ボ ー ル・ラ ッ シ ュ氏
	明治大學教授	松 本 龍 藏氏
	立教大學教授	ジョージ・マーシャル氏
	早稻田大學教授	中 島 太 郎氏
學生委員	早稻田大學學生	竹 崎 道 雄氏
	早稻田大學學生	藤 田 一 郎氏
	早稻田大學學生	井 上 素 行氏
	早稻田大學學生	吉 岡 武 男氏
	明治大學學生	山 田 忠 雄氏
	明治大學學生	半 田 明氏
	立教大學學生	頼 川 四 郎氏
	立教大學學生	太 田 二 男氏
	立教大學學生	相 原 徹 夫氏

## 聯盟假事務所

東京市豊島區池袋立教大學五號館

## アメリカン・フットボール・ゲームに關して。

歴史を通じ過去をかへり見るならば我々は其處に何等かのゲームが行はれてゐる事を發見する。

文明社會に於いてはその社會人の體育の爲、何等かのスポーツが必要なりし事を認めて來てゐる。

幾世紀間の長年月を経て漸時此等のゲーム（競技）は改良され發達して來たのである。然して今日我々は最も高尚に發達したるチームゲーム（團體競技）の幾多を持つに至つたのである。此等の團體競技は多數の人々の間に成長發展し、今日に於いては各種スポーツの良き團體競技を見るべく雲集する觀衆を見るに至つた。

米國に於いては特に興味あるフット・ボール試合が演じられる時には遠隔の地より多くの人々がその試合を見んと參集するのである。

幾萬人を收容する幾多の大競技場はフットボール試合が舉行さるる毎に満たされ、米國に於けるフットボール試合は一偉觀を呈するのである。觀衆のあふれたる大競技場（スタジアム）——大音樂隊——應援團——そして生命を賭しても戦はんとする二十二名の闘志に燃ゆるプレーヤー——これは誰も

が一度は見んと欲する大スペクタクルの一である。一八七三年以來米國に於いてはこのフットボール・ゲームは大學生生活とは切り離し得ない最も人々の熱狂するものであつた。このゲームの初期は單に蓄力に訴へるが如き最も危険なる、又亂暴極まるゲームであつた。然し乍ら漸時、幾多の改良が加へられ、ルールの變遷を見て其のプレーヤーの安全性を確保するに至つたのである。

フォワード・パス（Forward Pass）（前投）及レーテラル・パス（Lateral Pass）（ラグビーのパスと同様、横或は後投）が用ひられ、又安全なる試合用具が使用さるるに及んで他競技と同様決してラフ（亂暴）な危険なものではなくなつたのである。

アメリカン・フットボールは勿論困難な又スピーディーなゲームではあるが人々が信するが如き程危険にして荒いゲームでは決してない。

プレーヤーが時々甚い負傷を受けるといふ事は度々聞く事ではあるが、之れは何すれのスポーツに於いても又聞かれる事である。

アメリカン・フットボール・ゲームは其の者に於いては英國ラグビー・ゲームより發展したものである。然し乍ら多くの變改が與へられ今日ではラグビーゲームの唯片鱗のみ残すに至つた。

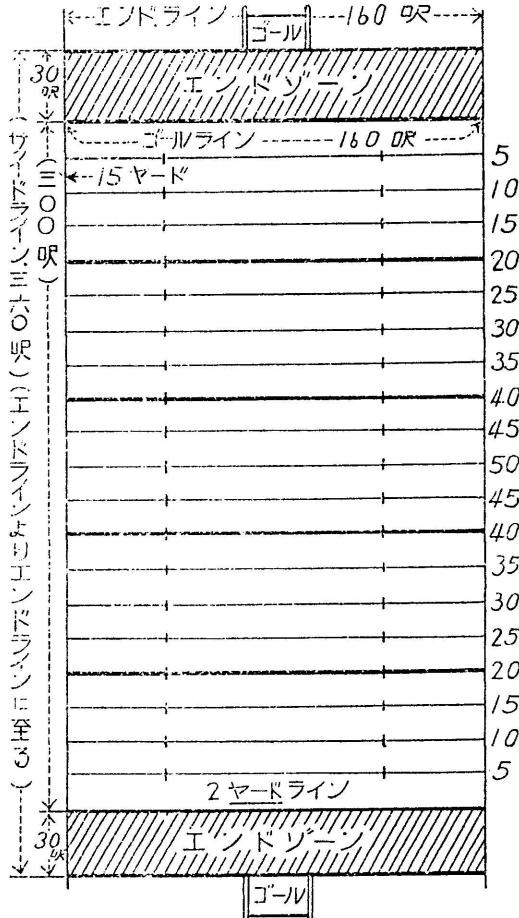
アメリカン・フットボール・ゲームに関する大略の説明

2. 使用ボールはラグビーボールよりは小さいのが用ひられる。

1. フィールドは横百六十呎、縦三百六十呎の長さである。

ゴール・ポスト(Goal Posts)は最端線(エンド・ライン)(End Line)上にある。ゴール、ラインより十ヤードの地点にある。ゴール・ラインよりエンド・ラインに至るゾーン(地帯)をエンド・ゾーンと呼んでゐる。

両エンド・ゾーンに挟まれてゐるフィールドは五ヤード毎にゴールラインと平行にラインが引かれてゐる。(右圖参照)



3. 試合開始は攻撃側四十ヤードラインより防禦側フィールドに向ひ眞直ぐに蹴られる(キック、オフ)事により始められる。若し眞直ぐ蹴られずサイドライン外にそれた場合は、もう一度蹴り直さねばならぬ。又若し二度目も外す場合は、四十ヤードラインよりキックオフにて試合開始す。

1. 試合時間は六十分間であり、四クォーターズ(十五分

間毎四回)に分けられ、各十五分間のゲーム・タイムとなり。十五分間の試合後一分間のインターミッション(休憩時)が與へられ、ハーフ・タイム(第二、第三クォーター間)には十五分間のインターミッションが與へられる。

5. サブスチテューション(補缺選手)は幾人にてても出場せしめ得る。各クォーターに選手の變換をなし得る。

6. チームは十一名より成る即ち七名のラインズメン(フォアワード・メン)及四名のバックフィールドメンである。又このバックフィールドメンは二名のハーフ・バック、一名のフル・バック、及び一名のクォーターバックに別けられる。ラインズメン(フォアワードメン)の構成は次の如し。  
 エンド ① タツクル ② ガード ③ センター ④ ガード ⑤ タツクル  
 エンド ⑥  
 バックフィールドメンは

クォーターバック

ハーフバック ⑦ フルバック ⑧ ハーフバック ⑨

他の異なるフォーメーションも用ひられる。然し乍ら試合が開始されると如何なる時にもチームは少なくともスクリムメージのライン(スクラムライン)(ラインズメン)には七名を置かねばならぬ。

7. 一チームはボールを十ヤード進めるため四つのダウンズ(Four downs)(四度プレイする意)をなす権利がある。然し四ダウンズ中に十ヤード進む事に失敗せる時にはボールは對手側に行き、對手側の権利となる。

8. スクリメージ(スクラム)によりボールが入れられプレイに移る。

センターはボールをバックフィールドにパスする、兩チームのどのプレイヤーも、攻撃側のセンターのみをのぞき球がパスされる前にその球より先に出る事は出来ない。

9. 攻撃チーム側に於いては、ボールを持つてゐる。プレイヤーのみタツクルを外す爲に手を用ひる事が出来る。攻撃チーム側の他のプレイヤーは其の肩或は身體を防禦チーム側プレイヤーのブロックキング(つぶし)に用ひる事が出来る。然し手は用ひる事は出来ない。

10. 防禦側全チームプレイヤーは對手側のロッカー(つぶし手)を防ぐ爲に用ひる事が出来る。然し乍ら拳闘或は平手にても對手を打つが如き亂暴は許されない。

11. フォアワード・パス(前投)は一プレイ間に一度だ

けしが許るされない。そのパスをなすべきプレーヤーは必ずスクラム・ラインの後方五ヤードの地點に離なければならぬ。

スクラム・ラインのエンド・プレーヤー及バックフィールドに位置する各プレーヤーはそのパスを捕受する事を得る。

防禦チーム側の全プレーヤーはそのパスされたボールをインターセプトする事を得る。フォアワードパス、プレイに於いてはスクラム・ラインを越えて兩チームは防害も出來なければつづす(ブロック)事も出來ない。若し防禦チーム側がそのパスを受けんとするプレーヤーを防害した場合(そのボールをのみ處理せんとする場合を除いて)そのパスは防害された場所にて完了されたものとする様ルールされてゐる。

攻撃側チームの一プレーヤーが若し防禦側チームのプレーヤーをインターファイヤせる時、その罰則は一ダウン(One down)及び十五ヤードのロス(罰失)となる。

12 レーテラル、パス或はバックパスは一プレイの内に何時でも爲し得、又幾回にても行ふ事を得る。

13 フラムブルド・ボール(落球)は攻撃チーム側にては常にそれをリカバーする事が出來るし、又そのボールをアドバンス(進める)する事も出來る。防禦チーム側にては若しそのボールがグラウンドに落ちてからリカバーした場合にはそ

の球をアドバンスする事は出來ない。即ちリカバーは爲し得るも、アドバンスはなし得ない。

#### 14 スコアリング(得點)

タッチ・ダウン (TOUCH DOWN) ..... 六點

サクセスフル・トライ・フオア・ポイント

(Successful try for Point) ..... 三點

ゴール・フライン・ザ・フィールド (Goal from the

field) ..... 六點

セーフティ (Safety, by opponents) ..... 二點

タッチ・ダウンはゲームの主要得點である。それはボールが對手側ゴールラインに持ち越された事により又對手側のエンドゾーンに完投されたフッアワードパスによりタッチされ得る處のものである。タッチダウンは又對手側のゴールラインの上、或はエンドゾーンに於いてボールがリカバリングされた場合にも得點される。

一タッチ・ダウンを得たチームは何處の地點からでも、又はその二ヤードライン外の何處の地點からでもスクラムによつて出たボールをプレイに移して點を加へる事が出來得る。

そのプレイは次の如きものでその成巧したる場合にのみ三點を加へる事が出來るのである。

1. フィールドよりゴールに蹴り入ることを得た場合

2. ゴールラインを越えてボールを持ち込み得たる場合

3. 對手側エンドゾーンにフットボールが極つた場合  
セーフティは一口にて説明するはやゝ困難であるが、ラグ  
ビーに於けるタッチ、五ヤードスクラムの場合に似てゐる。  
この場合には對手側に二點の得點を與へる。

即ち、一チームの保有（權利ある又は攻撃チームの球）に  
あるボールが、そのチーム側のゴールライン後方、ライ  
ン上、ラインを越えて、そのゴールを防禦せるチームから來た  
ボールを處理し得る範圍内にありて、尙、之をデッド（ノー  
ブレイの意、球の權利を失する意）と宣告せられた場合、これ  
をセーフティと稱し、對手側チームに二點の得點をされる。

キック、オフでゴールしても得點とはならぬ。スクラムよ  
り或はフェア、キック（好蹴）により得たる、フリーキック  
によりて爲されたフィールド内のブレイスキック、又はドロ  
ップキックにより成巧したるフィールドキックは得點となる。

プレーヤーに對するペナルティー（罰則）或はチームがファ  
ウルをなした場合その爲されたファウルに従ひ次の如き罰則を  
受く。

#### 罰則

- |            |                       |
|------------|-----------------------|
| 1. 一ダウン罰失  | Loss of a down        |
| 2. 五ヤード罰失  | Loss of five yards    |
| 3. 十五ヤード罰失 | Loss of fifteen yards |

- |                     |                                       |
|---------------------|---------------------------------------|
| 4. 二十五ヤード罰失         | Loss of twentyfive yards              |
| 5. ゴールに至るハーフデスタンズ罰失 | Loss of half the distance to the Goal |
| 6. ボール保有權罰失         | Loss of the ball                      |
| 7. 出場權罰失            | Suspension                            |
| 8. 一時退場             | Disqualification                      |
- ゲームに對する役員は次の如し  
(1) レフェリー (2) アムパイア (3) ヘッドラインズマン  
(主線審) (4) フィールドジャッジ。

役員法規より摘出したるフットボール、コードには次の事  
が言はれてゐる。

即ちブレイに於いても又傳統に於いてもフットボールは明ら  
かにアカデミックゲームである。即ち學生のゲームである。

其のゲームを戦ふ仲間は其の所屬する學校の古き傳統、そ  
のブレイに於けるスポーツマンシップの最高水準を常に支持  
保存すべく、その學校を代表し、その名譽の爲めに従はねば  
ならぬ。

ホールディング (HOLDING) (タツクル、ブロッキングと  
異なり對手プレーヤーをつかまへて離さない様な事を云ふ)  
はルールによりフットボール競技に屬すべきものに非ずとし

て禁じられてゐる。不正なプレイなるが故にであり、又その技術を損ふが故にである。最も足の遅い人でも若し彼のチーム、メイツが對手チームを長くホールディングすれば各プレイ毎に四十ヤードを進むは容易である。ゲームは對手ゲームをホールディングすることなしに素直に投術的に、素晴らしきスビードをもつてボールを進める事により最も秀ぐれたものとなるのである。

サイドライン、コーチング (SIDE LINE Coaching)

サイドラインよりのコーチングはルールにより禁じられてゐる。それはアンフェアなブラクチスと見られるが故にである。

ゲームはプレイヤーのみが彼等の體力と頭腦をもちひて戦ふべき故にである。

ビーチング・ザ・ボール (Beating the Ball)

プレイを始める時不正なる暗合により對手のボールのプレイに移らぬ前にプレイする事は許されない。ボールがプレイに移されるや否や正直なるサインによりプレイに移つるがアドフットボールとされてゐる。

對手側チームに話しかける事(ゲーム中)

對手側チームのプレイヤーにゲーム中話しかける事は、それが侮辱的言動でないかぎり別にルールには禁じられて居らぬ。

然しこれも他のスポーツと同様グッドスポーツマンは彼の對手に安つばい言辭は使用せぬものである。

役員に對し話しかける事(ゲーム中)

役員がデシジョンを與へた時には如何なる時でも彼は彼の見し事をもつてその義務を遂行してゐるのであるから、たとへ間違つたにしてもそれに服すべきである。若し役員に言ひ入れる事ある場合には必ずキヤツプテンをもつて言はしむる事他のプレイヤーは靜肅に、ゲームを續行すべきである。

ルールに反せるプレイヤーは不正なるプレイをなすものと見なさるべきである。





## 三大學チーム選手氏名

## 東京學生アメリカン・フットボール聯盟

早稲田大學			明治大學			立教大學		
部長	中島太郎	教授	部長	松本瀧藏	教授	部長	小川徳治	教授
主將	竹崎本	道義	主將	吉岡武男	男	主將	額川四郎	男
副主將	坂川	行治	副主將	河部武男	男	副主將	太田一男	男
マネージャー	川島		マネージャー	吉岡武男	男	マネージャー	石・マーシャル	
コーチ			コーチ			コーチ		
選手			選手			選手		
有藤弘井	賀田中上	郎郎一行	山二吉	田階岡部	忠貞武	額相根	川京本	四徹春
井川加川	原來島	雄郎雄	阿仁山	井本都川	武忠	大田井	野中上	宗軍和
風窪三村	田義達	武春男	阿黑畑	前藤ア	忠廣	馬安龜	澤藤井	眉守
永中野	井川中袋	人克一	畑大加	同本	保郎レ	岸岡	見井山	高直
島陶立	川崎中野	雄治敏	花半唐	山智時	明武次	須藤上	田好崎	登三五
竹田横	力義	雄清武	杉			藤上本	崎端田	正義年
藏		夫				寺川矢	根田	一男
						中坂池	山富	景茂
						中森石	山澤	郎三
						岡篠	崎原	雄郎
								行

# — OFFICIAL PROGRAM —

プ ロ グ ラ ム

3 — Versus — ALL TOKYO COLLEGIATE TEAM

對

(Waseda—Meiji—Rikkyo Players)

全東京學生選抜チーム

(早稲田—明治—立教)

2:45 P.M.

午後二時四十五分

OPENING CEREMONY

開 會 式

3:00 P.M.

午後三時

KICK OFF

キック・オフ

## GAME OFFICIALS

試合役員

EE—LIEUT. ALEXANDER GEORGE

—アレキサンダー・ジョージ大尉

E —MR. J. EARL FOWLER

—ゼイ・アール・ファウラー氏

LINESMAN—MR. FRED HAMADA

線 審 —濱田フレッド氏

JUDGE —MR. JOHN ANKENY

・ジャッジ —ジョン・アンケニー氏

ANT LINESMAN—MR. TADAO KAWABE

審 —河邊忠男氏

ANT LINESMAN—MR. MAURICE L. RUSSELL

審 —モーリス・エル・ラッセル氏

## STARTING LINE UPS

ライン・アップ

x

x

x

x

x

x

x

x

okohama Country and Athletic Club

ワイ・シー・エー・シー 側

All Tokyo Collegiate

學生選抜軍側

○

○

○

○

○

○

○

○

No. Player's Name

番 號 選 手 氏 名

10. Tsukahira 塚平

11. Karaki 唐木 M

12. Yokono 横野 W

13. Yoshioka 吉岡 M

14. Kurosawa 黒澤 M

15. Yamamoto 山本 W

16. Kawashima 川島 M

17. Iata 畑 M

18. Ando 安藤 R

19. Nouchi 野中 W

20. Matsumoto 松本 W

21. Kurokawa 黒川 M

22. Takesaki 竹崎 W

23. Hanaoka 花岡 M

24. Katoh 加藤 M

25. Kajitani 梶谷 R (H)

26. Yamada 山田 M

27. Inouye 井上 W

28. Fujita 藤田 W

29. Kawahara 川原 W

30. Omaye 大前 M

31. Ota 太田 R

32. Egawa 額川 R

33. Kamei 亀井 R

34. Nemoto 根本 R