

アシスタントレフリーマニュアル

平成21年4月

このドキュメントは、レフリーとしてレフリングを学び、笛を吹いてきた人、またこれからレフリーとして活躍したいと考えている人、そしてレフリー育成のために役立てる目的で作成した資料である。

本書（「アシスタントレフリーマニュアル」）では、「**アシスタントレフリー**」（AR）の基礎的な行動・ポジションについて記述する。

ARはフィールド内でプレイをみるレフリーとは違った目でプレイを観察する必要があり、プレイを「いつ」「何を」「どのように」見、そして観察するのか、またそれぞれの局面でとる行動、そしてその目的について説明を加える。

今まで多くの先輩レフリー達がAR（2007年度まではTJ）として「良し」としたポジション、そして観察する方法がある。その方法を具体的に実状に即して述べたもので、これが総てではなく、またごく一部の状況下のものであるが、今後のレフリング活動の一助とされ、また一層の研鑽を望むものである。

【注】

ここに記載した内容については、全ての大会、全てのカテゴリに適用できるものではなく、大会レベルや、レフリーの要望、ARのスキルレベルに合わせて取り入れると良いでしょう。

「全ては競技をしているプレイヤーのためにある」と言うことを念頭に置いて活動して戴く事を望みます。

アシスタントレフリー (AR) は、まず大前提として、以下の点に最大限留意すること

- **アシスタントレフリーの責務に徹すること**
- **ゲーム中は常に客観的な目で観ること**
(観客、チーム関係者からの声に影響されない)

上記を常に念頭に置き、

また競技規則6条B、19条を熟読した上で、下記事項について行動する。

【前日、もしくは当日朝にやるべきこと】

- ・ レフリーと連絡を取り、現地集合時間、着用するジャージ、パンツ、ストッキング、さらにAR同士のウインドブレーカーの色を確認する。
- ・ 天候・場所等を考慮し、持参すべきものを取捨選択し、忘れ物がないように留意する。
雨の日はタッチライン際がかなり滑りやすい。シューズ選択について注意を払う。
また寒い日は防寒対策(ex: インナーウェア、ウインドブレーカー上下、手袋等)を準備する。
- ・ マイフラッグ(旗)を持っている場合には持参する。
- ・ ARはレフリーの交替に対応出来る様に備品等を準備をしておく。

【ゲーム前にやるべきこと】

■ レフリーが来る前にやるべきこと

- ・ ゲームの1時間半前には競技場に行き、協会関係者に挨拶する。
- ・ 第3ARが不在(もしくは前の試合を担当)の場合、第3ARの仕事を担当して下さい。(第3ARマニュアルを参照)
- ・ タッチフラッグを準備しておく。
(大会によってフラッグが異なることがあるので注意しよう)

■ レフリーが来てからやるべきこと

- ・ プレマッチミーティングがある場合には同席する。
- ・ コイントスには必ず立ち会う。
- ・ レフリーのアップには積極的に行動を共にして、コミュニケーションを図る。

■ 両チームへのブリーフィング

- ・ 着衣についてのチェックを入念に行うこと。
(尚、身に着けて良いものについては、IRB規定や協会規定、さらにローカル規定がある。許可にする事に対して不安がある場合には、競技役員に確認を取り、また最終的にはレフリーで判断を下す)
- ・ レフリーがチームまたは一部のプレイヤー(フロントローなど)に対してブリーフィングする際、AR(少なくとも1stAR)と一緒に立ち会い、その内容を把握しておくこと。
これは、レフリーが試合途中において思わぬ怪我等でARが繰り上げになった際、そのゲームの一貫性を保つ目的である。

■ レフリー・AR間での確認事項

- ・ レフリーから、試合中に期待される事項があるかを確認しておく。
特にゴールライン近辺の動き、時間(時計)管理、フラッグイン時のレポート方法について意識合わせをしておく。
- ・ インカムを利用する場合は、ゲーム前に正常に作動するかを確認する。電池の残量が少ない場合は、電池交換を怠らないこと。

【ゲーム中にやるべきこと】

ARに要求される役割について以下に示す。

< 第1の役割 > 5つ

1. タッチ
2. タッチ・インゴール
3. デッドボールライン
4. ゴールキック
5. ファウルプレー

< 第2の役割 > レフリー アシスタント

1. クリアなノックオン・スローフォワード
2. ラインアウトのノットストレート
3. クリアなオフサイド
4. リスタートの地点
5. ゲームの傾向(反則の選手の番号等)

以下、役割について詳細な内容(方法)について述べる。

タッチの確認(タッチまたはダイレクトタッチの判断)

【Check Point】

- ・タッチを判断したならば、即座にフラッグを挙げる。
タッチの場合、タッチを横切ったポイントで旗を真上に挙げ、もう一方の手でボール投入チーム側に水平に手を挙げる。
ダイレクトタッチの場合、頭上でタッチラインに並行に挙げ、キックした場所に対してゴールラインに並行なタッチのポイントまで即座に移動し、旗を真上に挙げる。
(タッチに出る側のARは、タッチの確認を重視し、キックした位置については、レフリーまたは逆サイドのARが確認していることが望ましい)
- ・タッチでは旗を上げても、ボールの行方を追っておく。
(他の人に触れる、クイックスローされる、ボールを放り投げるなど確認する)
- ・競技規則に従い、正当にボールが投入された場合には旗を下ろす。
(正当にボールが投入されなかった場合には旗を挙げ続ける)

タッチとインプレイの解釈は、競技規則第19条「定義」を参照のこと

トライ後のコンバージョン、およびペナルティゴールの確認

【Check Point】

- ・ゴールと判定した場合には、即座にフラッグを上げる。
(成功or不成功の判定は各ARで行うこと。その判定が割れた場合、最終判断はレフリーである)

ドロップゴールで、キックがクロスバーを越えたかのアシスト

【Check Point】

- ・レフリーがドロップゴールを蹴った後、ARにクロスバーを超えたかの判断を仰いだ場合、判断結果をレフリー伝える。(最終判断はレフリー)

コーナーフラッグ、タッチ・インゴールおよびデッドボールライン近辺の 確認とアシスト

【Check Point】

- ・コーナーフラッグに絡む判定のアシストを行う。
 - ・タッチ・インゴールまたはデッドボールラインを割った時の判定のアシストを行う。
 - ・ドロップアウトまたはキャリーバック(5mスクラム)のリスタートのアシストを行う。
- なお、大きくボールをインゴールに向けて蹴りこんだ場合、逆サイドARが蹴った位置を確認するのが望ましい)

インゴールラインにボールを持ち込んだ側と反対側チームのボールで再開

インゴールおよびコーナーフラッグ近辺の判定の解釈については、
競技規則22条、および試験的競技規則(ELV)13を熟読しておくこと

トライおよびゴールライン近くで起こる判定のアシスト

【Check Point】

- ・インゴール内でトライもしくはタッチダウンの確認で、レフリーが判断に迷いARに判断を仰いだ場合、ARの判断結果をレフリー伝える。
(最終的な判定はレフリーである)

判断を仰ぐケースとしては以下がある。

トライ・もしくはタッチダウンする前に反則があったか

明らかなグラウンディングを見逃した

攻撃側によりキックされたボールがゴールライン前で止まったか、それとも動いていたか？

* 報告はレフリーがタッチジャッジに期待する事柄に限る

(ゲーム前にレフリーに確認しておこう)

* レフリーが尋ねるまでジェスチャーをしない

* ”OKサイン”をしない

時間の管理を行う

(レフリーの時計が止まったときに確認できるマッチオフィシャルである)

ファウルプレー(競技規則第10条)に対するレフリーへの報告

【Check Point】

- ・ファウルプレーが発生し、それを確認した場合、必ず全てフラッグインする。
レフリーにそれを告げるため、旗を水平に、タッチラインと垂直に挙げる。
- ・レフリーがアドバンテージなどを採用している可能性がある。
このためレフリーが試合を止め、報告するまでARとしての職務を続けること。
ただし、その行為が安全性を欠くもので、かつ反則を犯した側に有利に働くものであった場合、インカムを利用してレフリーに報告する事も考えること。
- ・レフリーが競技を止め、ARを呼んだのなら、ARとしての判断の結果を
レフリーに伝える。(なお最終的な判定はレフリーである)

<ファウルプレーが起きた時の具体的な報告の手順>

具体的なコールを

- 1 カラー・番号
- 2 反則名
- 3 場所(反則の地点)

報告時の注意事項

- * パンチやスタンピングのアクションをしない
- * 感情的にならず、レフリーに情報が伝わる事に徹する
- * レフリーが間違って情報を認識したら、再度繰り返す
- * 反則名は競技規則上のものを使用する



【ARの基本ポジショニング(方法)】

全てのケースにおいて以下のポジショニング(方法)が良いという事ではなく、地域によっても変わることがあります。

1. キックオフ

攻撃側の蹴る方向が予め判る場合には、

キックされるサイドに位置するARは、10mライン付近に位置する。

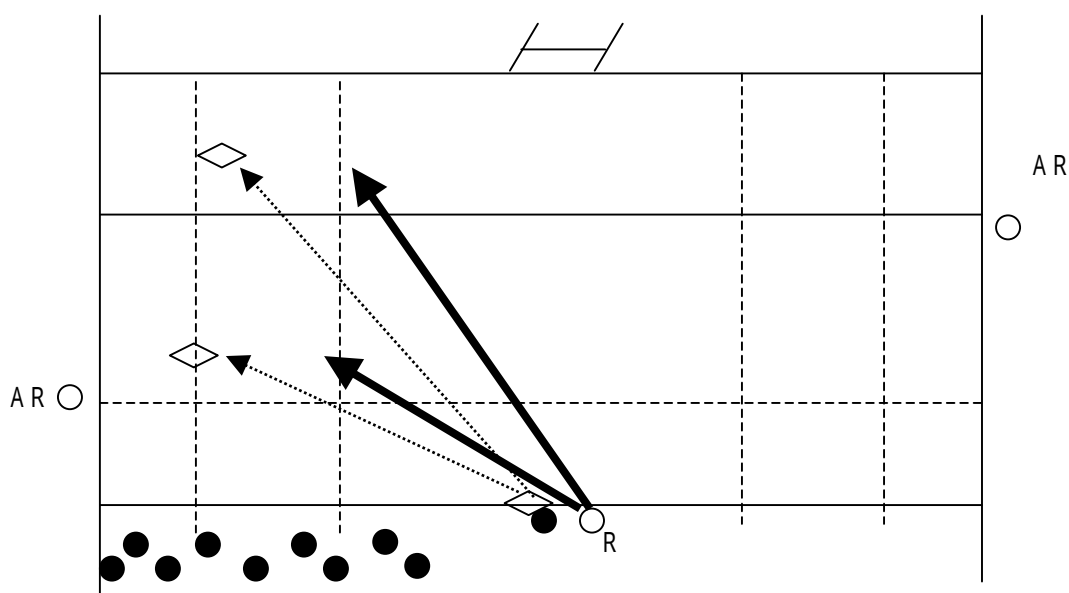
10m付近にボールが飛んだ場合のレフリーのアシストが目的である。

このケースでは、ノット10mキック、ダイレクトタッチ、オブストラクション、危険なプレイが起こりやすい。

キックされるサイドと逆に位置するARは、22mライン付近に位置する。

ロングキックや防御側オープン攻撃のレフリーのアシストが目的である。

防御側のキックの蹴り返し、インゴールの攻防が起こりやすい。



攻撃側の蹴る方向が予め判らない場合には、10mと22mラインの間に位置すると良い。

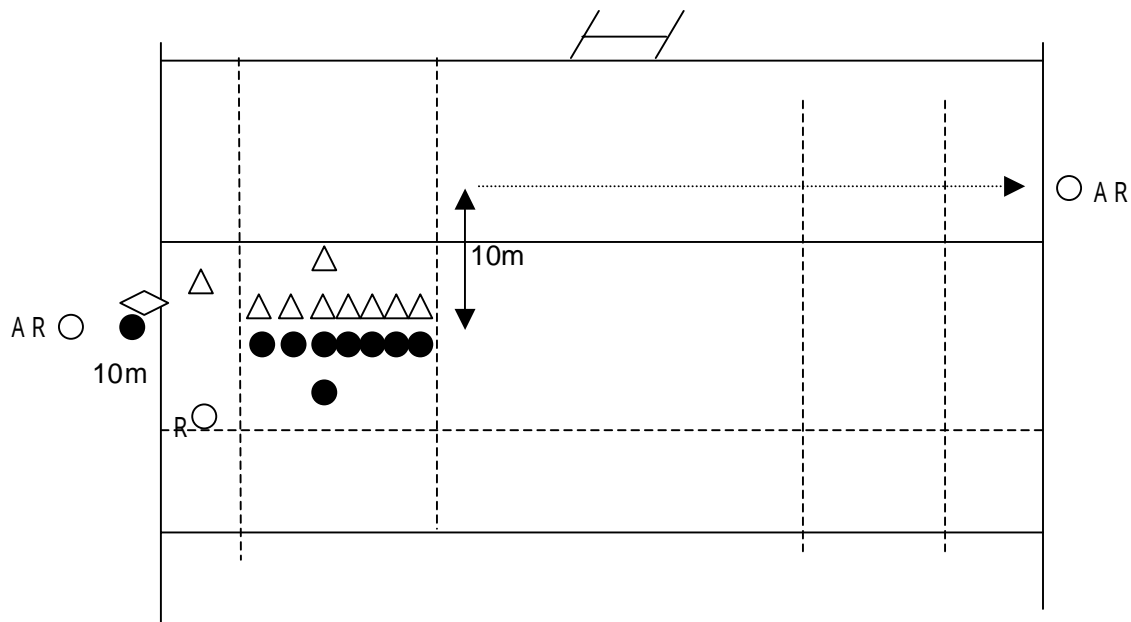
なおARは、ボールが蹴られたならば、落下地点を予測して移動する。また落下地点で起こるプレイヤーの攻防に注意すると共に、ボールの行方を見失わない様に注意すること。

2. タッチ(ラインアウト)

タッチを切った側のARは、
ボールの行方を必ず追い、ボールが適正に投入されるまでの責任を果たすこと。
またボールが投入されるまで、ボール投入するプレイヤーの真後ろで、ボール投入が大きく曲がらないかを確認する。(大きく曲がった場合には、レフリーにのみインカムでコールする)

なお、レフリーによっては、ボール投入側の前に立つことがあるが、このような場合には、投入と同時にレフリーとは逆の側に動き、レフリーの影になるプレイヤーの不正な行為がないかを確認し、レフリーをアシストする。

タッチを切った側と逆のARは、
投入側でないバックスラインの10mをサポートできる付近に位置するのが良い。
ゴールラインまで10m無い場合にはゴールラインで良い。
ラインアウト終了まで、ラインアウトのオフサイドラインを超えないかを確認し、レフリーをアシストする。



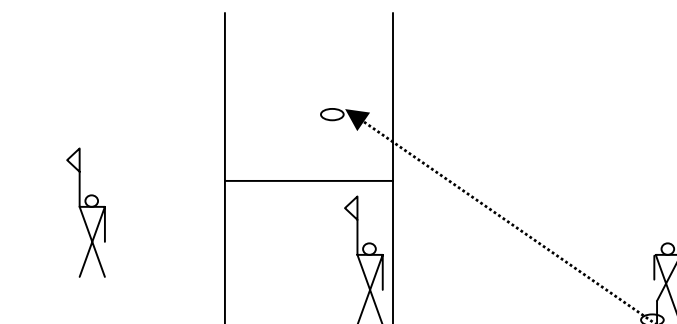
3. ゴール(コンバージョン)

トライ後のコンバージョンでは、互いのARが責任をもってゴールを確認することになるが、以下の様な形が望ましい。

1人のARはクロスバーに近くに位置し、主にクロスバーを越える事に注意を払い、ゴールを確認し、

また、もう一方のARは、ゴールポスト後方から蹴られたボールの軌道に注意し、ゴールを確認する。

ボールが蹴られたら、蹴られたボールの軌道に合わせてARは移動し、ゴールの成否を各々が確認すること。

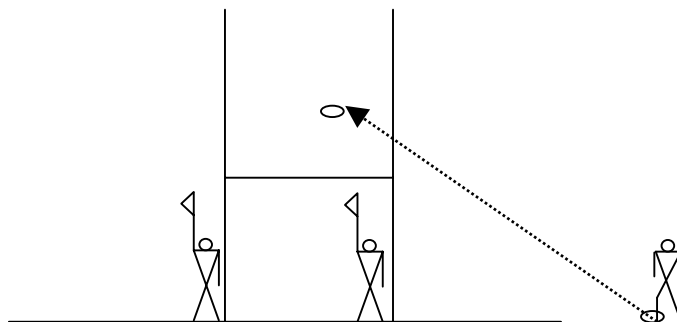


4. ゴール(ペナルティゴール)

ペナルティキックによるゴールキックの場合は、ゴール不成功の場合に、その後の防御側の攻撃考えられることから、それぞれのARは、ゴールポスト真後ろに立つことが推奨される。

ゴールの確認に際して、ボールの軌道に沿って動くことは必要である。

但し、ゴール失敗時には防御側はボールをキャッチした後にプレイできるため、プレイヤーやボールとの衝突およびそのプレイの邪魔にならぬ位置に動くこと。

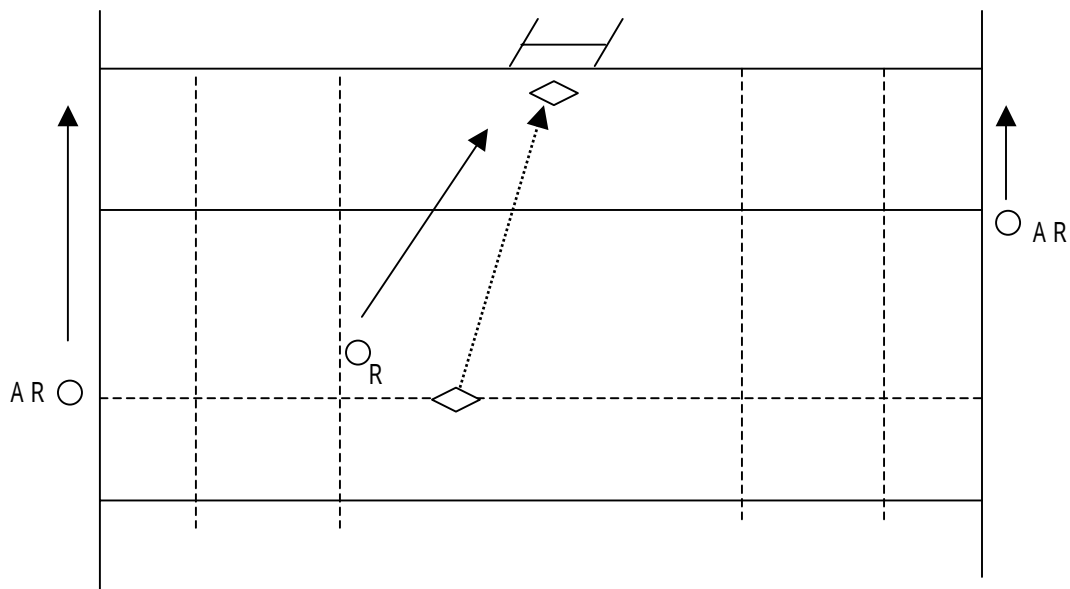


5. ドロップゴール

ドロップゴールは、インプレイ中に発生する。

このためタッチにある両ARが出来るレフリーへのアシストは、蹴られたボールがクロスバーを越えたか、否かについて、タッチにあって判定する。

このときレフリーが判断をARに確認した場合にのみアシストする。



6. キック

ラグビーは陣取り合戦である。つまり陣地を得るためには、キックで敵陣に攻め込むことが一番効果を得られる方法である。

このキックの攻防において、ARとしてのポジショニングと注意点がある。

(1) 22m外から(および22m内に持ち入れられて)蹴られたダイレクトタッチ

- ・タッチに出る側のARは、ボールを追いタッチに出たことを判定(ジャッジ)する。蹴った位置を確認することも重要だが、タッチにどのように出たか、またそのボールの行方(他の人物に扱われないか、またクイックスローインに備える)を確認しておくことは、それ以上に大事である。
- ・タッチに出される側と相対するARは、蹴ったプレイヤーがどの場所から蹴ったか、22mにボールを持ち入れられたかを確認する。また、デッドボールラインまたはタッチインゴールを超えることもあるので、ロングキックの場合にも注意を払う。

(2) ハイパントによる攻防

- ・蹴った位置に対して、ファー(遠い)サイドとなるARは次の点をチェックする。
 - 蹴ったプレイヤーが故意に遅れてチャージされていないか？
 - 蹴ったプレイヤーの位置の確認。(これはダイレクトタッチとなる場合、そしてキックオフサイド適用時の再開オプションの場所となる可能性あり)

(3) 競技区域外に蹴り出されたボール

- ・蹴られたボールが、クイックで投入されることがあるので、ニア(近い)サイドのARはボールから目を離さないこと。
- ・22mラインより手前(10mライン方向)でタッチに出たボールを、22mの中に持ち入れていないかを確認すること。

7. スクラム

スクラムにおけるARの役割は次の事項である。

- (1) スクラムの形成に対し、イリーガルな組み方をしていないかを確認をする。
(特にレフリーが立たぬ側のフロントローの組み合い、3列のバインドなどに注意する)
- (2) スクラムオフサイドラインのケアをする。

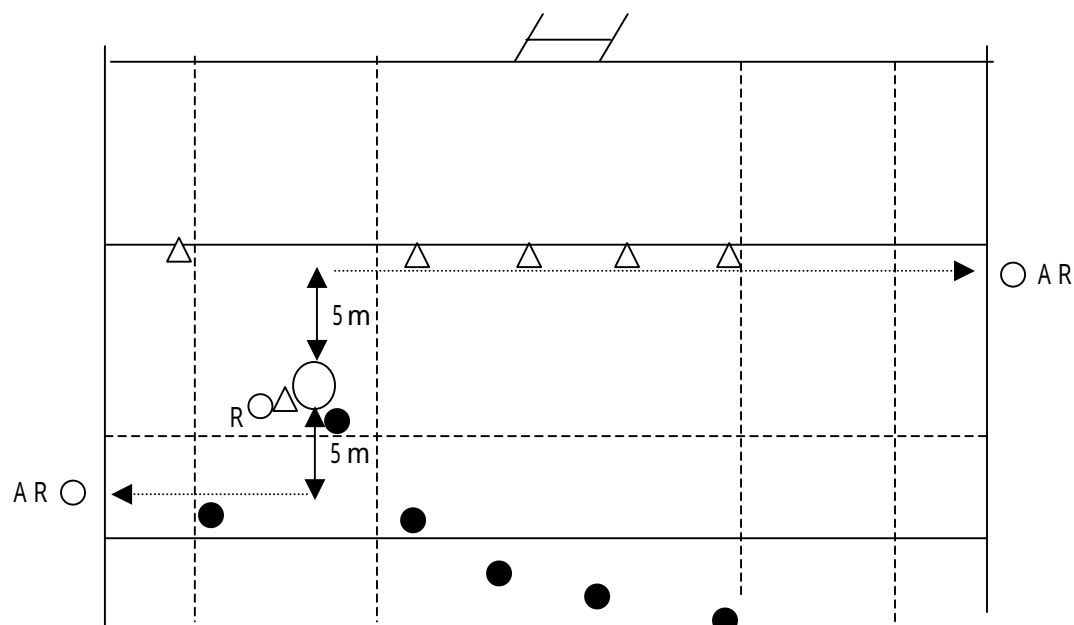
スクラムでは、試験的競技規則で導入された、スクラム最後尾プレイヤーからバックラインが5m後方になったことに対して注意を払うこと。

ARのスクラム時の基本ポジショニングについて以下に例を示す。

(なお、ARのスキルが少し劣る(経験が浅いなど)場合には、片方のチームに固定させてスクラムオフサイドラインをチェックするといった方法もある)

<スクラムがゴール前でない区域で組まれた場合>

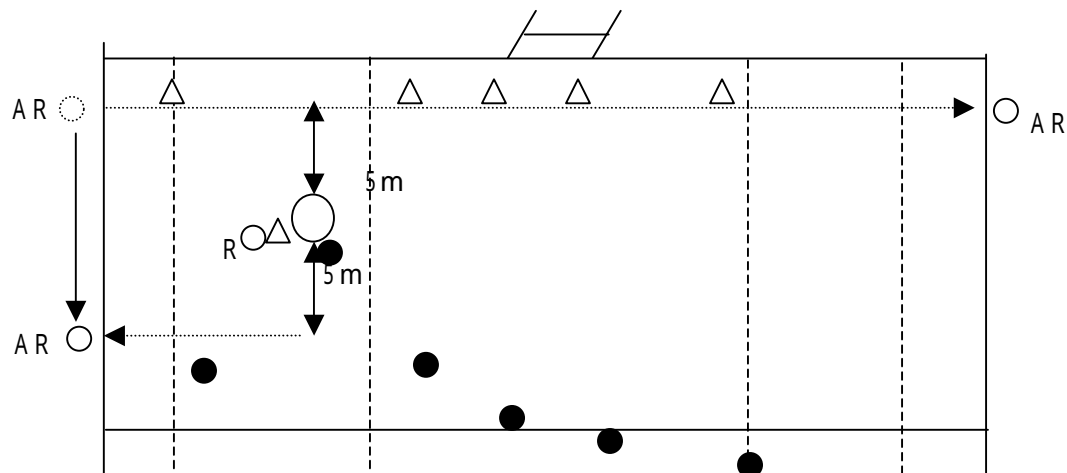
スクラム形成した位置がタッチラインに近い側のARが、ボール投入した側(下図の攻撃側)のバックオフサイドラインを確認し、その反対側のARが、逆側(下図の防御側)バックラインを確認する。



尚、フィールドオブプレイの中央でのスクラムなどでは、両AR同士でアイコンタクトにより、互いのポジションを考えること。



<スクラムがゴール前で組まれ攻撃側ボールでスクラムが組まれた場合>
基本のポジショニングは一緒だが、タッチラインに近い側のARはブラインド側に
いる防御側プレイヤーの位置を注意しつつ移動する。
また攻撃オプションがタッチラインに近い側を攻めると予想がつく場合には、
AR同士で臨機応変で場所を入替えて対応することが望ましい。



以上