

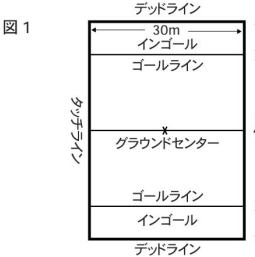
神奈川県普及育成ルール(2008年度版)

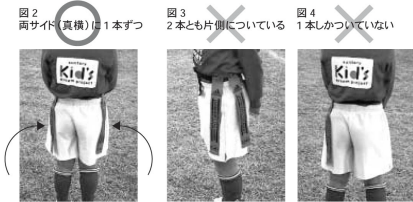
神奈川県ではラグビーをより手軽に普及育成するため、以下のようなルールを定め、平成20年度の神奈川県ラグビーフットボール協会主催事業の大会、及び出前授業等に以下の神奈川県普及育成ルール(2008年度版)のローカルルールを定め実施していきます。

基本的には従来採用している神奈川県普及ルールとは相違ありませんが、今回は競技規則との相違点を明確にするために、対照表を作成いたしました。

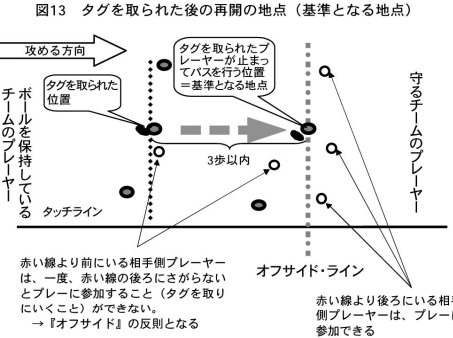
(財)日本ラグビーフットボール協会のホームページ(http://www.rugby-japan.jp/future/tag/2004/tag_rule.html)に掲載してあるルールを基に、煩雑なルールを排除し、短い競技時間の間に子供達が一番喜ぶトライが沢山取れ、安全に楽しめるように、また、レフリングも簡易化できるように配慮してあります、小学校の授業等には最適と考えております。

2008/5/6

ラグビーの競技規則(日本協会;全国大会ルール)	神奈川県普及育成ルール(2008年度版)	解説・レフリングのポイント
普及育成委員会では、平成16年度普及育成委員会事業として、平成20年に予想される小学校学習指導要領改定時にラグビーの教科として正式採用されることを目指し活動に入った。 期間は5年。全国小学生ラグビー選手権大会の開催等で一般的に大きくラグビーを認知されるに至ったが、本則への記載がなく、ラグビー関係者よりの問い合わせに対する答えと、次年度より入る最終活動のロビー活動をより確実に成果を挙げることに主眼を置いて本則への記載を決定した。 (普及育成委員長武田守久) ラグビーのグラウンドサイズは横30m×縦40m(ゴールラインからゴールライン)、インゴール(ゴールラインからデッドライン)は各5mずつとする。 1チームは競技グラウンド内にいる5名のプレーヤーと入替可能な2名以上5名以下のプレーヤーにより構成される。 図 1 	普及ルールの位置づけ： 学校体育をはじめとする普及育成の現場において、これまで通り皆さんのトライができるように普及育成ルールを導入・推奨する。 (安全面より)プレーヤーの服装は運動に適していれば自由であるが、上着はパンツの中に入れ、紐のついたものは避けるようにする。余ったタグベルトは、ブラブラしないように処理すること。髪留めはゴムとし、ヘアピン等は禁止とする。ツバのある帽子をかぶる場合は、つばを後ろにする。 スパイクは一切禁止とする。ただし、ゴム底のトレーニングシューズはOKとする。必ず爪を切っておくこと。 レフリーは、試合中唯一の判定者であり、絶対的な権限を有する者である。従って、レフリーの決定に反論したり、異論を唱えることは出来ない。 (神奈川県ラグビーフットボール協会普及育成委員会) グラウンドの広さによってはこの限りでない。ゴールポストは使用せず、インゴールは設定しなくてよい。インゴールを設定する場合、デッドゴールラインはゴールラインから5m以内とする。	
競技規則 第1条 試合開始時に双方のチーム代表プレーヤーがトスをし、勝った方が試合開始のフリーパス、またはサイドのどちらかを選ぶ。 前半7分・ハーフタイム1分・後半7分とし、前半と後半でコートチェンジを行う。後半開始のフリーパスは前半のフリーパスでない方のチームが行う。 第2条 フリーパスとはボールを持ったプレーヤーがその位置から動かずに、自分より後方のプレーヤーにパスをすることである。その時相手チームは必ず5m下がらなくてはならない。 【補足】(1) 試合開始・得点後の再開・反則やタグ4回等による攻守の交替時のゲームの再開は、フリーパスによって行う。 【補足】(2) フリーパスは、必ず、レフリーの指示の後に行われ、クイック・スタートは認められない。 レフリーは、守るチームのプレーヤーが5m以上下がっていることを確認した後に、フリーパスを行う指示を出す。 【補足】(3) ゲームの再開の場所が、ゴールラインから5m以内、または、インゴールとなる場合、その地点からタッチラインに平行したゴールラインから5mの地点でフリーパスを行う。 第3条 試合開始はグラウンドセンターからのフリーパスにて行う。トライ後の再開はグラウンドセンターからトライをとられたチームのフリーパスにて行う。 第4条 ボールを持ったプレーヤーは前後左右どの方向にも自由に動くことができる。 第5条 守るチームのプレーヤーは相手チームのボールを持つプレーヤーのタグを取ることができる。 第6条 タグを2本ともつけたプレーヤーだけがプレーに参加でき、またトライをすることができる。 2本のタグをつけていないプレーヤーがボールを持った場合は反則とし、その地点から相手のフリーパスでゲームを再開する。 トライ直前にタグをとられたプレーヤーがそのままインゴールに入ってもトライしても、トライは認められない。 ゴールラインから5m地点までもどって、フリーパスでゲームを再開する。	原則 7分1本とし、7分経過時点でプレーが継続している場合は、プレーが切れるまで継続する。 トライをしたチームのプレーヤーが故意に遅れて戻ることをしてはならない。初回は審判が注意、2回目からはフィールドの中央から5メートル相手陣へ進んだ地点から、トライされたチームのフリーパスで再開される。 フリーパスの際、守備側は2m以上自陣ゴール側へ下がらなくてはならない。攻撃側のボールを持ったプレーヤーがパスするまで、守備側プレーヤーは前への動きをしてはならない。	各試合に全員が出場することが望ましい。 (神奈川県協会主催大会規定) 約6分半でラスト1プレーとすることが望ましい。 フリーパスを行うプレーヤーは必ずパスをしなければならず、ボールを持って直接走ることはできない。その際のパスは手渡しパスではなく、必ず空中を通ってのパスでなくてはならない。 遅延行為の禁止。 非紳士的行為として反則とする。 安全性を考慮して、2mとする。 守備側のプレーヤーが攻撃側のプレーヤーからボールを奪い取るようなことはしてはいけない。ボールを持ったプレーヤーのタグしか取ってはいけない。ボールを持たない攻撃側のプレーヤーのタグを取り、そのプレーヤーが攻撃に参加できない場合は反則となり、反則のあった地点からタグ0回からフリーパスで再開される。守備側のプレーヤーはタグを取った時、『タグ!』とコールしながら頭上に掲げる。審判はタグの回数をコールします。『タグ!』のコールをしない場合、審判にタグの回数を数えてもらえません。審判はタグが取られた時、タグの回数を数えた後、『すぐにパスして!』とコールします。 タグを取られた後に1歩でトライゾーンに入りトライをした場合は、得点を認めることとする。ただし、ゴール前で静止状態でパスを受け、タグをとられた場合は、トライしても得点にはならないため、パスをすること。 静止状態でパスを受けた場合は、前進すると反則になります。

【補足】(1) 『タグを2本ともつけた』とは、タグをからだの両サイド(タグをつける位置は、からだの真横)につけていることを意味する。 【補足】(2) からだの片側に2本つけている状態や1本しかついていない状態でプレーに参加することはできない。 このような(タグを正當につけていない)プレーヤーが ① ボールを保持しているチームの場合 ボールをプレーした場合(ボールを持って走っている間にタグが落ちた場合を含む)は、それまでボールを保持していなかったチームのフリーパスでゲームを再開する。 ② 守るチームの場合 タグを取った場合は、それまでボールを保持していた側のフリーパスでゲームを再開する。(タグの回数は“0回”に戻る) 【補足】(3) 相手からタグが見えやすいようにするため、上着がベルト位置より長い場合は、上着の上にタグベルトをつけるか、上着をパンツの中に入れるようにする。 ※ タグの正しいつけ方と正しくないつけ方の例 図2 両サイド(真横)は1本ずつ 図3 2本とも片側についている 図4 1本しかついていない  図5 上着はできるだけパンツの中に入れる 図6 上着を入れずにタグをつけるとタグが取りにくい。また、取られた後につける際にも上着がしゃまになる 図7 タグをわかりやすくするためパンツ等との同系色は避ける × 左は緑と緑 ○ 緑と赤 × 緑と緑 ○ 緑と赤 		タグが自然に取れてしまった場合も1回として数えられる。この場合、タグが取れて3歩以内にパスをすれば、プレーは続行する。この時、レフリーが気づかないでプレー続行した場合は、タグが落ちた地点から、タグ回数を1足して、フリーパスからプレーする。また、レフリーが気付いて、タグ回数をコールした後、『止まって、パスして！』とコールしたにもかかわらず、止まらない、又はパスしない場合は、反則になります。(オーバーステップ) 第10条参照のこと。
第7条 得点は、ボールを持っているプレーヤーが相手インゴールにボールを置くことによって得られる。 ゴールラインはインゴールであり、タッチインゴールライン及びデッドラインはタッチである。 トライは立ったままで行われなければならない、その際、両足はインゴール内に入っていないなければならない。 片足または両足がインゴールに入っていない状態でトライは認められず、ゴールラインから5m地点までもどって、それまでボールを保持していた側のフリーパスでゲームを再開する。 【補足】(1) トライをするためには下記のことが条件となる。 ・両足がインゴール、または、ゴールライン上にある ・タグを2本ともつけている ・不当に頭を下げた姿勢(飛び込むような姿勢)ではない 【補足】(2) インゴールに入った後(トライをするまでの間)にタグを取られた場合、トライは認められない。 【補足】(3) トライをするために地面に向かって飛び込む行為は禁止する。 この反則があった場合は、ゴールラインから5mの地点でそれまでボールを保持していなかったチームのフリーパスでゲームを再開する。 【補足】(4) ボールを持ったプレーヤーがタグを取られた後にインゴールに入った場合やインゴールに入った後にタグを取られた場合、ゴールラインから5m地点でそれまでボールを保持していたチームのフリーパスでゲームを再開する。(それまでのタグの回数は継続する) 【補足】(5) 両足がきちんとインゴールにない状態でトライの動作をしてしまった場合、反則ではなく、ボールがプレーできなくなったものとして、ゴールラインから5m地点でそれまでボールを保持していたチームのフリーパス(タグの回数は継続)でゲームを再開する。	1トライは1点である。トライするためには、プレーヤーはボールを相手ゴールラインを越えて持ち込み、ボールをグラウンドに押しつけなくてはならない。 足がインゴールに入っていないくても、ボールがゴールラインを越えていれば、トライとする。 左記は適用外とする。 左記は適用外とする。 タグを取られて1歩でトライをした場合、トライを認める。 トライに限らずグラウンドにあるボールに対して飛び込んではいけない。 左記は適用外とする。 左記は適用外とする。 守備側が自陣インゴール内で、タッチダウンした場合は、ゴールラインから5メートルの地点で攻撃側のフリーパスから再開する。攻撃側の自陣インゴール内でタグが発生した場合、発生タグ回数にて、ゴールラインから5メートルの地点で攻撃側のフリーパスから再開する。	トライに関する条項は、普及の観点から多くのトライができる、これまでの神奈川県普及ルール(日本協会普及育成ルール準拠)を適用する。 インゴールでのプレーが許されるため、左記ルールを適用する。
第8条 タグを取ったプレーヤーは、タグを相手に手渡しで返すまでプレーすることはできない。 また、タグを取られたプレーヤーは取られたタグを返してもらい腰に付けるまでプレーすることができない。 図8 タグを返す 		守備側のプレーヤーが取ったタグを相手に手渡しで返さず、持ったままでいたり放り投げたりした場合は反則となり、反則のあった地点からタグ0回からフリーパスで再開される。
第9条 ボールを持ったプレーヤーは、タグを取られないように手で押さえたり、体を一回転以上させることはできない。 【補足】 からだを一回転以上回転(くるくる回る)させてタグを取られないようにすることは禁止する。		タグを隠したり、相手の手を払ったりしてもいけない。回転しながら走り、ディフェンスにぶつかってはいけない。但し、ステップを伴う回転は可とするが、明らかに危険であると判断した場合や、相手に接触した場合は、反則となる。

第10条	タグを取られたらただちに前進をやめ、ボールを離さなくてはならない。めやすは3歩以内だが、すぐに前進をやめられたのに故意に前進を続けたとレフリーが判断した場合は、たとえそれが3歩以内であったとしても反則とする。 【補足】(1) この反則の名称をオーバーステップとする。 【補足】(2) 『3歩以内』というのは、『3歩進む権利がある』という意味ではなく、「走っていて止まるのに3歩程度必要」という考え方の上のものであり、故意に進もうとするプレーヤーに対しては反則を適用する。 【補足】(3) タグを取られて『3歩以内』に下記のいずれかが起きた場合は、その地点からそれまでボールと保持していなかったチームのフリーパスでゲームを再開する。 ① タッチラインに触れる、または、タッチの外に出る ② タッチインゴールラインかデッドラインに触れる、または、それらの外に出る ③ ボールを前に落とす、または、前に投げる ④ その他の反則をする タグを取られる 図9 タグを取られたら3歩以内にパス パスをする 3歩以内		タグを取られたら、速やかにパスをすることが望ましい。 レフリーは、出来る限り3秒以内にパスをするように促すこと。
第11条	試合中、相手プレーヤーと体がぶつかるプレーをすることはできない。 具体的には、タグを取りに来た手を払うこと、手で相手を突くこと、相手を捕まえること、体当たりすることなどであり、手を広げてのディフェンスも禁止とする。 また、タグを取りにいぐ際に、自分からは遠い側のタグを故意に取りに行くことにより、相手プレーヤーの前進を妨害し接触を誘発するタグの取り方も禁止する。 図10 タグを取りに来たプレーヤーの手を払いのける (特に走っているときの内側の手が当たってしまい、結果として相手を妨害することがある) 【補足】(1) ボールを保持しているチームのプレーヤーが、守るチームのプレーヤーがいるところに当たりに行くことをオフェンス・チャージと呼び、守るチームがボールを持ったプレーヤーの進路を故意にふさぎに行くことをディフェンス・チャージと呼ぶ。おのおの故意に当たりに行くことは危険なプレーとして反則を適用する。 【補足】(2) ボールを持ったプレーヤーのからだの遠い側のタグを取りに行く、また、両サイドのタグを同時に取りに行く事は、ボールを持ったプレーヤーに対する前進の妨害として反則を適用する。 図11 遠い方のタグを取りに行く 図12 手を広げてディフェンスをする 【補足】(3) これらの反則が起きた場合、反則を起こさなかったチームのフリーパスでゲームを再開する。		故意ではなく、勢い余ってぶつかってもいけない。 攻撃の際、味方プレーヤーが相手側防御の妨害をすると、反則を取られることがあります。(オブストラクション) 攻撃の際、味方プレーヤーと接触して、相手側防御の妨害をすると、反則を取られることがあります。(アクシデンタルオフサイド)
第12条	一切のキックは禁止し、地面に転がったボールもかがむなどして立ったまま手で拾わなくてはならない。		
第13条	ボールは自分より前に投げることはできないが、真横へ投げることはできる。 自分より前に投げた場合はスローフォワードとし、パスを受け損なって前に落とした場合も前に投げたとみなしノックオンとする。スローフォワードやノックオンが起こっても、そのボールを相手が拾うなどした場合は、アドバンテージを適用して反則をとらないこともある。 【補足】 アドバンテージはスローフォワードやノックオン以外の反則に対しても適用される。		スローフォワード(前パス)やノックオン(パスを取れずに前方に落とす)の場合、相手(反則を犯さなかったチーム)にフリーパスが与えられる。前とは相手ゴールライン方向を指す。

第14条	タグを取られたプレーヤーの地点を基準として、守るチームはその地点より相手側でプレーすることはできない。 図13 タグを取られた後の再開の地点（基準となる地点）  攻める方向 タグを取られたプレーヤーが止まってパスを行う位置＝基準となる地点 タグを取られた位置 チームのプレーヤー タッチライン 3歩以内 オフサイド・ライン 守るチームのプレーヤー 赤い線より前にいる相手側プレーヤーは、一度、赤い線の後ろにさがらないとプレーに参加すること（タグを取りに行くこと）ができない。 →『オフサイド』の反則となる 赤い線より後ろにいる相手側プレーヤーは、プレーに参加できる 【補足】(1) この地点は、タグを取られた地点ではなく、第10条で述べた『3歩以内』のボールを離す位置となる。 【補足】(2) ボールを持ったプレーヤーがタグを取られても、それまでにタグを取られた回数が4回未満の場合はただちにパスをすることによりプレーをすることができるが、その場合、守るチームのプレーヤーは、タグを取られたプレーヤーの地点を基準にゴールラインに並行した線より下がらなくてはならない。下がらない場合はオフサイドとなる。ただし、プレーがただちに行われたため、基準となる地点より下がりがきれないプレーヤーは、一旦、基準となる地点に下がらるまでプレーに参加しなければ（またはプレーの邪魔にならなければ）、レフリーはアドバンテージを適用して反則を取らないこともある。 【補足】(3) 図14.15のどちらの場合も『オフサイド』となり、『基準となる地点』からそれまでボールを保持していた側のフリーパスでゲームを再開する。（タグの回数は“0回”に戻る） 図14  ・白い破線が『基準となる地点』に平行する線 ・真ん中のプレーヤー（相手側）が、パスの前に線を越え、パスをすることを妨げている、または、インターセプトをしようとしている 図15  ・白い破線が『基準となる地点』に平行する線 ・左のプレーヤー（相手側）が、一度、線の後ろに下がらずにパスを受けたプレーヤーのタグを取りに行っている
-----------------	---