

平成 19 年 度

# 競技規則（別冊）

19才未満標準競技規則

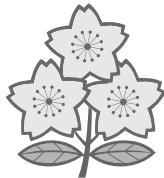
第一部「U-15ジュニアラグビーの競技規則」  
ミニ・ラグビーの競技規則  
タグ・ラグビーの競技規則

第二部「安全確保・安全対策強化のお願い」

Laws of the Game  
( a separate volume )

2007 ~ 2008

---



財団 日本ラグビーフットボール協会  
法人 JAPAN RUGBY FOOTBALL UNION

# 目 次

19才未満標準競技規則 .....	4
第一部「U - 15 ジュニアラグビーの競技規則」 .....	8
ミニ・ラグビーの競技規則 .....	14
タグ・ラグビーの競技規則 .....	29
第二部「安全確保・安全対策強化のお願い」 .....	40

## 19才未満標準競技規則

### 第3条 プレーヤーの人数

- 5(c) チームが22名のプレーヤーを指名する場合には、ルースヘッドプロップ・フッカー・タイトヘッドプロップがそれぞれ2名ずつの少なくとも6名はフロントローとしてプレーできるプレーヤーでなければならない。チームが22名を越えるプレーヤーを指名する場合には、ルースヘッドプロップ・フッカー・タイトヘッドプロップがそれぞれ2名ずつの少なくとも6名はフロントローとしてプレーできるプレーヤーでなければならない。また、少なくとも3名はロックとしてプレーできるプレーヤーでなければならない。
- 12 入替わったプレーヤーは負傷したプレーヤーの交替として、その試合に再び加わることができる。

### 第4条 プレーヤーの服装

#### （注）国内高専・高校以下用

プレーヤーは試合中ヘッドキャップを着用し、マウスガードも装着しなければならない。

### 第5条 試合時間

- 1 試合時間は前半後半とも35分競技時間以内とする。試合時間の総計は70分以内でなければならない。70分後は、トーナメント大会で引き分けの場合でも、試合を延長してはならない。

### 第10条 不正なプレー

#### （注）国内高専・高校以下用

- (4) 本則で規定された場合に加え、次のプレーは危険なプレーである。

- (a) 頭突き、体当たりおよび頭の下がったタックル。
- (b) ボールを持っているプレーヤーが故意に肘または膝を前に出して相手に当たること。

**罰** 反則の地点においてペナルティキック

## 第15条 タックル

(注) 国内高専・高校以下用

6(d) 「スクイズボール」をしてはならない。

タックルされたプレーヤー、あるいは地面に倒れたプレーヤーが、身体と地面の間にボールを確保し脚の間からボールを後方に押し出すプレー（「スクイズボール」）をしてはならない。

## 第20条 スクラム

1(f) 8人で組むスクラムにおいては、必ず3 - 4 - 1のフォーメーションで組み、最後尾に1人（通常はナンバーエイト）がロックの間に組んで押す。ロックは、頭がフッカーの身体の両側に位置するような状態で、お互いにバインドしていなければならない。

### 例外

- ・プレーヤーが揃えられない場合
- ・不正なプレーによる退場
- ・負傷による退出

の場合、スクラムの参加人数は8人より少なくしなければならない。この例外も含め、双方それぞれ少なくとも5人はスクラムに参加しなければならない。

一方のチームが完全には揃わない場合、以下のような構成

でスクラムを組まなければならない。

- 一方のチームが1名足りない場合には、双方のスクラムを3 - 4フォーメーションにする。(ナンバーエイトなし)
- 一方のチームが2名足りない場合には、双方のスクラムを3 - 2 - 1フォーメーションにする。(両フランカーなし)
- 一方のチームが3名足りない場合には、双方のスクラムを3 - 2フォーメーションにする。(フロントロー・ロックのみ)

通常のスクラムが行われている場合、3人のフロントローと2人のロックのポジションはこれらのポジションに対して適切な訓練をされたプレーヤーでなければならない。

しかし、3人のフロントローおよび2人のロックのポジションに関して、一方のチームが、

- プレーヤーを揃えられない場合
- 負傷または不正なプレーによる退場が理由で適切に訓練された交替選手を補充できない場合

には、レフリーはノンコンテストスクラムを命じなければならない。

ノンコンテストスクラムにおいては、

- ボールを取り合わない
- ボール投入側が必ずボールを獲得する
- 双方ともスクラムを押しはならない。

### ≡ (注) 国内高専・高校以下用

≡ 但し、本項目に関しては国内での各大会において特別規定が適用されることがある。

### フロントローの組み方

双方の各プロップは相手の上腕に軽く触れ、組み合う前に

静止する。すなわち、腰を落とし(クラウチ)、上腕に軽く触れ(タッチ)、静止し(ポーズ)、組み合わせ(エンゲージ)という一連の動作をとらなければならない。

### 注) 国内高専・高校以下用

昨年度までとスクラムの組み方が大きく変わった事に配慮し、当分の間次のとおりとする。

双方の各プロップは相手の肩にしっかりと触れ、組み合わせる前に静止する。すなわち腰を落とし(クラウチ)、肩にしっかりと触れ(タッチ)、静止し(ポーズ)、組み合わせ(エンゲージ)という一連の動作をとらなければならない。

### スクラムのホイール

スクラムを故意に回転させてはならない。

PK

### 罰 ペナルティキック

スクラムが45度以上回転した場合には、レフリーはプレーを止めなければならない。回転が故意でない場合には、スクラムが止まった地点でもう一度スクラムを命じる。

### スクラムを1.5メートル以上押した場合

スクラムを相手ゴールラインに向かって1.5メートル以上押すことは反則である。

FK

### 罰 フリーキック

### スクラムからのボール出し

ひとたび、ボールを獲得し、スクラムの後方でコントロールすることができたら、意図的にボールをスクラム内にとどめてはならない。

FK

### 罰 フリーキック

## 第一部 「U-15ジュニアラグビーの競技規則」

### 「基本原則」

15才以下(13才～15才)の年代の試合に適用するジュニアラグビーの競技規則は、インターナショナルラグビーボード(IRB)が定める競技規則に準拠する。また、19才未満プレイヤーのための標準競技規則、及び高専、高校以下のための日本国内特別競技規則に関してはその趣旨を十分に認識し準拠するものとする。その中で13才～15才に適用する独自の競技規則については以下の通り規定する。

### 第3条 プレーヤーの人数

#### 1. プレーヤーの人数

双方12名以内のプレーヤーによって行う。

#### 2. 登録プレーヤー・リザーブ・交替

チームのメンバー登録は22名とし、ハーフタイムに少なくとも4名の交替を行うことを原則とする。その他、試合途中において登録されたリザーブプレーヤー全員の交代を認める。リザーブの登録は必ずフロントローのプレーヤーを含めることとする。

#### 3. 一時的交替

出血の有無に関わらず、プレーヤーが負傷し応急処置、或いは医師の治療を受ける必要があると判断される場合は、一時的交替を認める。

### 注意事項

#### (i) 登録プレーヤー数の特例措置

チームのメンバーが22名に満たない場合は、プレーヤーの安全確保を優先の上、その現状を考慮し主催する三地域協会の決定、或いは三地域協会の事前承認の基、主催者が別途、登録人数、交替人数を規定することができる。

(ii) 年代別(エージ制)・体重制などの導入

三地域協会は、主催ゲームに関してプレーヤーの安全を考慮した年代別(エージ制)、体重制を導入することができる。なお、その他の試合・大会においては、三地域協会の事前承認の基、主催者が定めるか、或いは当事者間で話し合い、別途定めることができる。

## 第4条 プレーヤーの服装

### 1. マウスガードの装着「安全対策・指導措置」

原則としてプレーヤーはマウスガードを装着するよう努める。(当面の間、各協会及び指導者は、プレーヤーがマウスガードを装着するよう指導する。)

### 2. ヘッドキャップの着用義務と着用を自粛するもの「指導措置」

着用を義務化されているヘッドキャップについては、ヘッドキャップのサイズを調節する後頭部のヒモなどの付属品はヘッドキャップ本体と同色、同系色又は黒などとし、華美にすることはできない。

## 第5条 試合時間

### 1. 試合時間

試合時間は40分以内とし、相等しい時間を前後半に分けておこなう。

### 2. ハーフタイム

ハーフタイムの休憩時間は5分以内とする。

## 第19条 タッチおよびラインアウト

### 1. ラインアウトの形成とラインアウトプレーヤーの人数

ラインアウトはタッチラインより5メートルから15メートル以内の範囲で形成し、ラインアウトに並ぶプレーヤー(ラインアウトプレーヤー)は双方2人～5人とする。



## 2. ラインアウトにおける制限

**PK**

### (a) プレーヤーのサポート

跳び上がる味方のプレーヤーをサポートする場合は、同プレーヤーのパンツ(ショーツ)を順手で握ってサポートしなければならない。なお、飛び上がるプレーヤーの太ももを直接サポートすることはできない。また、サポートするプレーヤーは2名とする。

**PK**

### (b) プレーヤーを地上におろす

サポートは跳び上がったプレーヤーの両足が完全に着地するまで続けなければならない。

### (c) ラインアウトの外からのサポート「指導措置」

ボールを投入するプレーヤー(スローワー)の相手側(ディフェンス側)のプレーヤーが、タッチラインと5メートルラインの間(ラインアウトの外側)からラインアウトに並んでいる味方のプレーヤー(ラインアウトプレーヤー)をサポートすることはできない。

## 3. ラインアウトプレーヤーの人数確認「指導措置」

クイックスローイングを除いて、投入側はラインアウトに並ぶプレーヤー(ラインアウトプレーヤー)の人数を相手側に提示し、投入しない側は投入する側の人数に合わせなければならない。レフリーはラインアウトに並ぶプレーヤーの人数を投入側に確認し、投入しない側が人数を合わせるよう指導する。スローワーに対峙するディフェンス側のプレーヤーも同様とする。

## 第20条 スクラム

**PK**

### 1. プレーヤーの人数

スクラムは、双方共に5人で形成し、いかなる場合もこの人数を超えてはならない。

### 2. 安全でしっかりとしたスクラムの形成「安全対策・指導措置」

双方のフロントローは、膝を十分に曲げ、腰を落とすと

同時にしっかりと背筋を伸ばし、頭を上げたスクラムの正しい姿勢をとる。レフリーはこの姿勢を「クラウチ」の声で確認し、「タッチ」で双方のプロップの手が確実に相手の上腕にふれるよう指導、「ポーズ（或いはホールド）」で双方の手が上腕に触れ合っていることを確認、「エンゲージ」で安全、且つしっかりとスクラムを組むよう慎重にコントロールすることとする。プレーヤーは一連の動作を確実に行なわなければならない。

### 3. ロックのバインド

**PK**

ロックは、お互いが必ずバインドし、外側の腕は必ずプロップの腰をまくように、組まなければならない。

### 4. スクラムの移動

**FK**

スクラムは原則として押すことはできない。故意ではなく不可効力によってスクラムが1メートル移動してしまった場合は、元の位置に戻して再びスクラムを組む。

### 5. スクラムハーフのオフサイド

**PK**

スクラムのボール投入側でディフェンスする防御側のハーフは、ボールがスクラム内にある間は、片足でもスクラムのセンターラインを超えた場合は、オフサイドとなる。また、防御側のハーフがボールの投入側と反対側でディフェンスする場合は、他のバックと同様に味方スクラムの最後尾にあるオフサイドラインを超えた場合、オフサイドとなる。

### 6. スクラムの終了

**PK**

スクラムの最後尾のプレーヤーが、その足もとにボールがある状態で、バインドをはずしボールを拾い上げることによってスクラムを終了することはできない。

#### (a) 故意のプレーの禁止

**PK**

故意にスクラムの中にあるボールをプレーヤーが足で最後尾のプレーヤーの横のスクラム外にボールを出す

ことによって、スクラムを終了させ、最後尾のプレイヤーがボールを拾い上げることはできない。

故意に最後尾のプレイヤーがボールをスクラム外に出すことによってスクラムを終了させ、自ら、或いは隣にいるもう一人の最後尾のプレイヤーがボールを拾い上げることはできない。

(b) スクラム終了後の最後尾のプレイヤーのプレー

但し、故意ではなく、スクラムのトンネル以外からボールがスクラム外に出たことによってスクラムが終了し、その後、最後尾のプレイヤーが最初にボールを拾い上げることはできる。

## 7. ノンコンテストスクラムの適用「安全対策・指導措置」

レフリーは、プレイヤーが負傷した場合は、そのプレイヤーの安全を最優先課題とし、直ちに応急処置、或いは医師の診断を受けるよう指導する。この場合、前述第3条の3項に記載した通り応急処置、あるいは治療が終わるまで一時的交替を認めるが、フォワードプレイヤーが負傷した場合で、代わりに出場するプレイヤーが同ポジションの経験がない場合は、そのプレイヤーがゲームに復帰するまでの間に生じたスクラムについてはこれを行わず、ノンコンテストスクラムを適用する。

## 「ポジションと呼称」

### 1. ポジション配置

12人制ジュニアラグビーのポジションは、フロントロー3名、セカンドロー2名、スクラムハーフ1名、スタンドオフ1名、センター2名、ウイング2名、フルバック1名からなる。

## 2. ポジションの呼称

呼称は以下記載の通りとする。



## ミニ・ラグビーの競技規則

以下に示す以外の競技規則に関しては、日本ラグビーフットボール協会制定の本年度競技規則及び高専・高校以下の為の特別競技規則、ジュニア・ラグビーの競技規則の該当する条項に準ずるものとする。

### 低学年用（小学校1・2年、U7 - 8）

#### プレーヤー

プレーヤーは各学年別にグループ分けすることを原則とする。

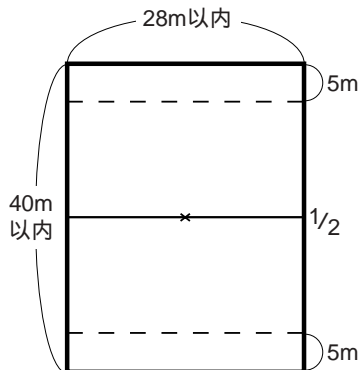
#### チーム

チームは5人（フォワード1人、ハーフバック1人、バックス3人）により構成される。

#### 競技場

フィールドオブプレーの広さは以下のとおりとする。ゴールポストは使用しない。

40メートル以内 × 28メートル以内



## 試合時間

10分ハーフ以内とする。

## ボール

3号ボールを使用する。

## 競技方法

### 1. キックオフ及びドロップアウト

キックオフ、ドロップアウトは行わず、代わりにキックオフはハーフウェイライン中央において、ドロップアウトはゴールライン中央より5メートルフィールドオブプレーに入った地点にて、タップキックからのパスとする。その際、相手側はタップキックの行われる地点からゴールラインに平行して少なくとも5メートル下がらなくてはならない。

得点後のキックオフは、得点された側のチームがハーフウェイライン中央において、タップキックからのパスとする。

### 2. キック

プレーを開始及び再開するためのタップキック以外のキックは禁止であり、これに反した場合はキックが行われた地点で相手にスクラムが与えられる。

### 3. スクラム

スクラムは以下のように行う。

- (1) スクラムはフロントロー1人で構成する。
- (2) スクラムを組み合う際、双方のフロントローは左右の足の位置をスクエア(前後しない)にして、相手の上腕に軽く触れ、その後穏やかに組み合う。その際、お互いのフロントローは、左手は相手フロントローの右腕の内側、右腕は相手フロントローの左腕の外側になるようにして、

- 相手フロントローのジャージーの背中または脇をつかむ。
- (3) 頭と肩が腰より低くならないようにまっすぐ組む。
  - (4) スクラムが終了するまでバインドしていなければならない。
  - (5) ボール投入は行わず、その代わりにあらかじめプレイヤーの右足元（つま先の前）にボールを保持する。そのボールを右足の裏で後方に押し出すことでプレー再開とする。
  - (6) 防御側のハーフバックのオフサイドラインは、スクラムを組んでいる味方プレイヤーの後方の足を通りゴールラインに平行な線である。ただし、スクラムから1メートル以上離れるプレイヤーはハーフバックではなく、バックスと見なされる。
  - (7) 防御側のバックスのオフサイドラインは、スクラムを組んでいる味方プレイヤーの後方の足から3メートル下がったゴールラインに平行な線である。

#### 4. ラインアウト

ラインアウトは行わない。ボールがタッチになった場合、タッチになった地点がゴールラインから5メートル以内の場合はゴールラインから5メートルの地点より、それ以外はタッチになった地点より、投入側のプレイヤーが味方側にパスを行う。その際相手側はボールがタッチになった地点より3メートル下がり、ボールの投入を妨害してはならない。

#### 5. ゴールキック

トライ後のゴールキックは行わない。

#### 6. ファールプレー及びペナルティ

防御の際に、相手をしっかりバインドせずに振り回すプ

レー、ボールを持っているプレーヤーをチャージしたり、突き倒したり、あるいはタッチラインの外に突き出したりするプレー、フェンドオフ（腕を横に振り、相手を払い除けるようなプレー）はいずれも危険な行為であり、ファールプレーである。

すべてのペナルティにおいて、反則を犯さなかった側はタップキックによってプレーを再開する。その際、相手側は反則のあった地点からゴールラインに平行して少なくとも5メートル下がるか、反則のあった地点がゴールラインから5メートルない場合は、ゴールラインまで下がらなくてはならない。フリーキックも同様である。なおペナルティキックあるいはフリーキックにおいてタップキックするプレーヤーは、ボールを明確に蹴らなくてはならない。

### 【補 足】

1. 各チーム1名のコーチがグラウンドに入ることが許される。しかしゲーム中そのコーチは、自軍の最後尾のプレーヤーより後方に留まらなくてはならない。そのコーチの発言は建設的なものでなくてはならず、ヒステリックに怒鳴ってはならない。
2. ミニ・ラグビーにおけるタップキックとは、ボールを地面に置き、いずれかの方向にボールを明確に蹴り進めることであり、手の中のボールをチョンと蹴ることではない。
3. スクラムでは、プレーヤーの習熟度に応じて、頭を組み入れずお互いの上腕をつかみあうハンドスクラムを行うことができる。
4. 防御側のスクラムオフサイドラインがスクラムより3メートル下がっていることをいいことに、スクラムからボールが出る前に攻撃側のプレーヤーが後方より勢いをつけて走



り込み、ハーフバックからフラットなパスを受けて突進を試みるプレーは、ペナルティキックまたはフリーキックにおけるいわゆる「キャバルリー・チャージ」に相当し、競技規則に反するプレーである。

## 中 学 年 用 ( 小 学 校 3 ・ 4 年、 U 9 - 10 )

### プレーヤー

プレーヤーは各学年別にグループ分けすることを原則とする。

### チーム

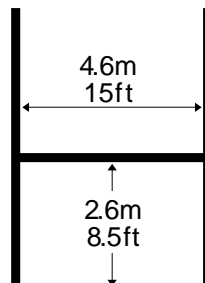
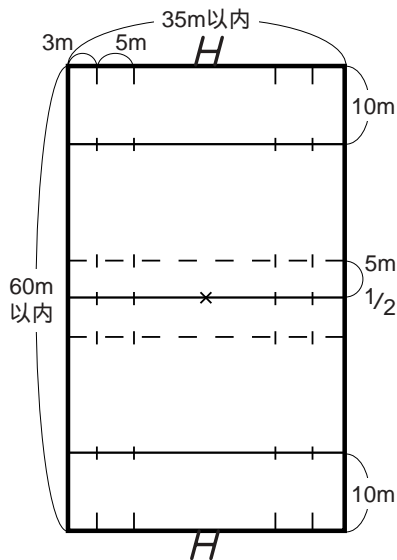
チームは7人（フォワード3人、ハーフバック1人、バックス3人）により構成される。

### 競技場

フィールドオブプレーの広さ及びゴールポストの大きさは以下のとおりとする。

#### フィールドオブプレー

60メートル以内 × 35メートル以内



## ゴールポスト

地面からクロスバーの上部までの高さ 2.6メートル

ゴールポストの内側の幅 4.6メートル

## 試合時間

15分ハーフ以内とする。

## ボール

3号ボールあるいは4号ボールを使用する。

## 競技方法

### 1. キックオフ及びドロップアウト

キックオフはハーフウェイラインの中央から、ドロップアウトは10メートルライン上あるいはその後方から、それぞれ行う。得点後のキックオフは、得点した側のチームがハーフウェイラインの中央、またはその後方から行う。キックは、ドロップキックあるいはプレースキックのいずれでもかまわない。ドロップアウトはプレースキックが許される。キックオフは相手側の5メートルラインに達しなくてはならない。

### 2. キック

ボールを手で保持した状況から以外のキック（地上にあるボールを蹴るようなキック）は禁止であり、これに反した場合はキックが行われた地点で相手にスクラムが与えられる。

プレー中、ダイレクトタッチは10メートルライン内からのみ許される。しかし「フライキック」と言われるものは、いかなる地域からも違法である。そのようなキックが行われた場合、キックが行われた地点で相手にスクラムが与えられる。（「フライキック」とは、見境のないコントロールされないキックと定義される。）

10メートルラインの外からのキックが直接タッチに出た場合は、キックした地点で相手側にスクラムが与えられる。

### 3. スクラム

スクラムは以下のように行う。

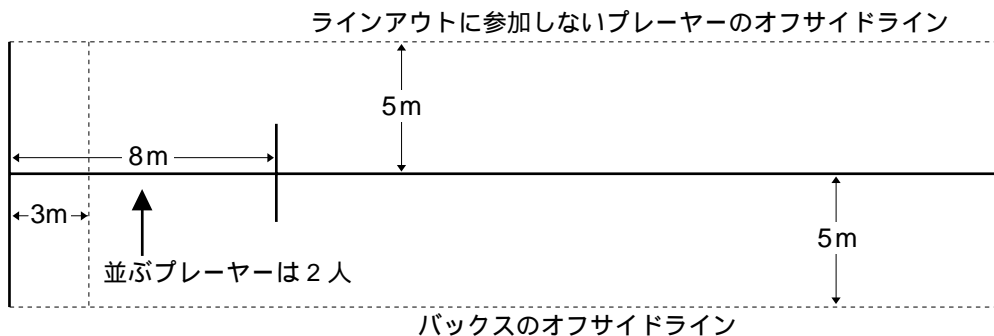
- (1) スクラムはフロントロー3人で形成される。
- (2) フロントローのうち、中央のプレーヤーをフッカー、その両側のプレーヤーをプロップという。
- (3) フッカーは味方の両プロップの腕の上からその身体に腕をまわして、しっかりとわきの高さか、またはその下をつかまなければいけない(いわゆるフッカーのオーバーバインドの組み方)。プロップも同じようにフッカーをつかまなくてはならない。
- (4) スクラムを組み合う際、双方のプロップは左右の足の位置をスクエア(前後しない)にして、相対するプロップの腕に軽く触れ、その後穏やかに組み合う。
- (5) すべてのプレーヤーが頭と肩が腰より低くならないようにまっすぐ組む。
- (6) スクラムを形成するプレーヤーは、スクラムが終了するまでバインドしていなければならない。
- (7) ボール投入は行わず、その代わりにあらかじめフッカーの右足元(つま先の前)にボールを保持する。そのボールをフッカーが右足の裏で後方に押し出すことでプレー再開とする。
- (8) 防御側のハーフバックのオフサイドラインは、スクラムを組んでいる味方プレーヤーの一番後方の足を通りゴールラインに平行な線である。ただし、スクラムから1メートル以上離れるプレーヤーはハーフバックではなく、バックスと見なされる。

- (9) 防御側のボックスのオフサイドラインは、スクラムを組んでいる味方プレーヤーの一番後方の足から3メートル下がったゴールラインに平行な線である。

#### 4. ラインアウト

ラインアウトは以下のように行う

- (1) ボールがタッチになった場合、ボールが投入されるタッチラインの地点より3メートルから8メートルの間で、ラインアウトが形成される。
- (2) ラインアウトに並ぶプレーヤーは2人である。
- (3) 双方のプレーヤーの2つのラインの間には明確な空間がなくてはならない。
- (4) ボールの競い合いはなく、必ずボール投入側がジャンプしてボールを取る。
- (5) ボール取ったプレーヤーは必ずスクラムハーフにボールを出さなくてはならない。
- (6) ラインアウトが終了するまで、ラインアウトに参加していないプレーヤーはラインオブタッチから少なくとも5メートルは下がってなくてはならない。



#### 5. ゴールキック

トライ後のゴールキックは、ゴール正面から行う。

## 6. ファールプレー及びペナルティ

防御の際に、相手をしっかりバインドせずに振り回すプレー、ボールを持っているプレーヤーをチャージしたり、突き倒したり、あるいはタッチラインの外に突き出したりするプレー、フェンドオフ（腕を横に振り、相手を払い除けるようなプレー）はいずれも危険な行為であり、ファールプレーである。

すべてのペナルティにおいて、反則を犯さなかった側はタップキックによってプレーを再開する。その際、相手側は反則のあった地点からゴールラインに平行して少なくとも5メートル下がるか、反則のあった地点がゴールラインから5メートルない場合は、ゴールラインまで下がらなくてはならない。フリーキックも同様である。なおペナルティキックあるいはフリーキックにおいてタップキックするプレーヤーは、ボールを明確に蹴らなくてはならない。

### 【補 足】

1. ラインアウトにおけるジャンパーに対するサポーターイングプレーは禁止とする。
2. ミニ・ラグビーにおけるタップキックとは、ボールを地面に置き、いずれかの方向にボールを明確に蹴り進めることであり、手の中のボールをチョンと蹴ることではない。
3. 防御側のスクラムオフサイドラインがスクラムより3メートル下がっていることをいいことに、スクラムからボールが出る前に攻撃側のプレーヤーが後方より勢いをつけて走り込み、ハーフバックからフラットなパスを受けて突進を試みるプレーは、ペナルティキックまたはフリーキックにおけるいわゆる「キャバルリー・チャージ」に相当し、競技規則に反するプレーである。

## 高学年用（小学校5・6年、U11 - 12）

### プレーヤー

プレーヤーは各学年別にグループ分けすることを原則とする。

### チーム

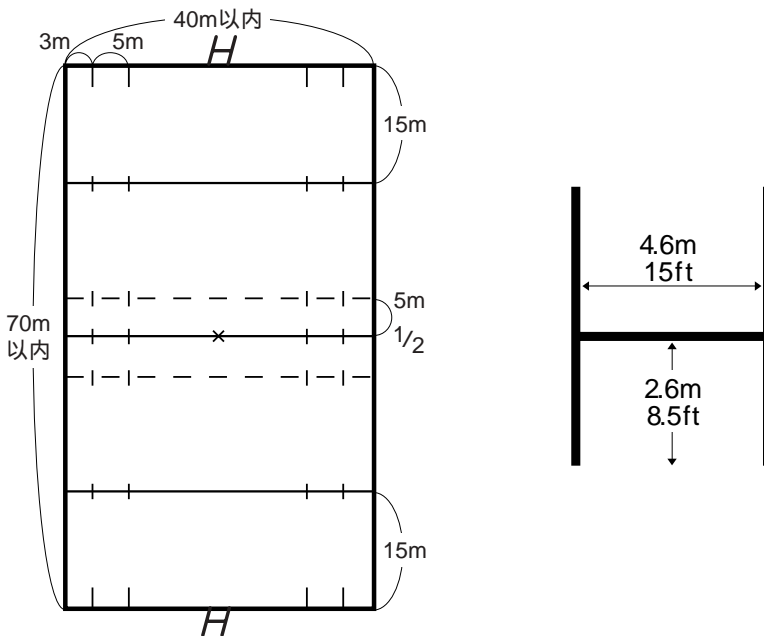
チームは9人（フォワード3人、ハーフバック2人、バックス4人）により構成される。

### 競技場

フィールドオブプレーの広さ及びゴールポストの大きさは以下のとおりとする。

#### フィールドオブプレー

70メートル以内 × 40メートル以内



## ゴールポスト

地面からクロスバーの上部までの高さ 2.6メートル

ゴールポストの内側の幅 4.6メートル

## 試合時間

20分ハーフ以内とする。

## ボール

4号ボールを使用する。

## 競技方法

### 1. キックオフ及びドロップアウト

キックオフはハーフウェイラインの中央から、ドロップアウトは15メートルライン上あるいはその後方から、それぞれ行う。得点後のキックオフは、得点した側のチームがハーフウェイラインの中央、またはその後方から行う。キックオフは相手側の5メートルラインに達しなくてはならない。

### 2. キック

ダイレクトタッチは15メートルライン内からのみ許される。しかし「フライキック」と言われるものは、いかなる地域からも違法である。そのようなキックが行われた場合、キックが行われた地点で相手にスクラムが与えられる。（「フライキック」とは、見境のないコントロールされないキックと定義される。普通は地上にあるボールをキックする場合に起きる。）ボールをドリブルすることは許される。

15メートルラインの外からのキックが直接タッチに出た場合は、キックした地点で相手側にスクラムが与えられる。

### 3. スクラム

スクラムは以下のように行う。

(1) スクラムはフロントロー3人で形成される。

- (2) フロントローのうち、中央のプレーヤーをフッカー、その両側のプレーヤーをプロップという。
- (3) フッカーは味方の両プロップの腕の上からその身体に腕をまわして、しっかりとわきの高さか、またはその下をつかまなければいけない(いわゆるフッカーのオーバーバインドの組み方)。プロップも同じようにフッカーをつかまなくてはならない。
- (4) スクラムを組み合う際、双方のプロップは左右の足の位置をスクエア(前後しない)にして、相対するプロップの腕に軽く触れ、その後穏やかに組み合う。
- (5) すべてのプレーヤーが頭と肩が腰より低くならないようにまっすぐ組む。
- (6) スクラムを形成するプレーヤーは、スクラムが終了するまでバインドしていなければならない。
- (7) スクラムは「ノンコンテストスクラム」であり、ボールの取り合い、押し合いはなく、ボール投入側が必ずボールを獲得する。ただしボール投入側が誤って相手側にボールを蹴ってしまった場合は、そのままプレーを続ける。
- (8) スクラムへのボールの投入は、ハーフバックのいずれかが行い、ボールを投入するハーフバック(プッター)は、投入後は直ちにオンサイドの位置に戻らなければならない。もう一人のハーフバック(パッサー)は、ボール投入時に必ずスクラムの後方に位置し、スクラムから出てくるボールを扱う最初のプレーヤーでなければならない。
- (9) パッサーが故意でなく最初にボールをプレーすることができなかった場合、パッサーを越えたボールについては、いかなるプレーヤーもプレーすることができる。

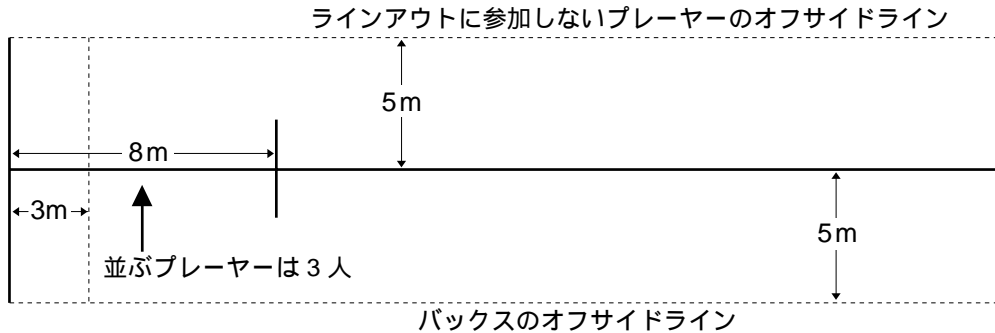


- (10) スクラムで相手ボールを獲得した場合、獲得した側のチームはスクラムを形成しているプレーヤー以外のどのプレーヤーも、スクラムから出たボールをプレーすることができる。
- (11) スクラムにおいてボールを投入しない側（防御側）のハーフバックのオフサイドラインは、スクラムを組んでいる味方プレーヤーの一番後方の足を通りゴールラインに平行な線である。ただし、スクラムから1メートル以上離れるプレーヤーはハーフバックではなく、バックスと見なされる。
- (12) スクラムにおいてボールを投入しない側（防御側）のバックスのオフサイドラインは、スクラムを組んでいる味方プレーヤーの一番後方の足から3メートル下がったゴールラインに平行な線である。

#### 4. ラインアウト

ラインアウトは以下のように行う

- (1) ボールがタッチになった場合、ボールが投入されるタッチラインの地点より3メートルから8メートルの間で、ラインアウトが形成される。
- (2) ラインアウトに並ぶプレーヤーは3人である。
- (3) 双方のプレーヤーの2つのラインの間には明確な空間がなくてはならない。
- (4) ラインアウトが終了するまで、ラインアウトに参加していないプレーヤーはラインオブタッチから少なくとも5メートルは下がってはいなくてはならない。



## 5 . ゴールキック

トライ後のゴールキックは、トライをした地点を通りタッチラインに平行した線上から行う。

## 6 . ファールプレー及びペナルティ

防御の際に、相手をしっかりバインドせずに振り回すプレー、ボールを持っているプレイヤーをチャージしたり、突き倒したり、あるいはタッチラインの外に突き出したりするプレー、フェンドオフ（腕を横に振り、相手を払い除けるようなプレー）はいずれも危険な行為であり、ファールプレーである。

すべてのペナルティにおいて、反則を犯さなかった側はタップキックによってプレーを再開する。その際、相手側は反則のあった地点からゴールラインに平行して少なくとも5メートル下がるか、反則のあった地点がゴールラインから5メートルない場合は、ゴールラインまで下がらなくてはならない。フリーキックも同様である。なおペナルティキックあるいはフリーキックにおいてタップキックするプレイヤーは、ボールを明確に蹴らなくてはならない。

**【補 足】**

1. ラインアウトにおけるジャンパーに対するサポーターイングプレーは禁止とする。
2. ミニ・ラグビーにおけるタップキックとは、ボールを地面に置き、いずれかの方向にボールを明確に蹴り進めることであり、手の中のボールをチョンと蹴ることではない。
3. 防御側のスクラムオフサイドラインがスクラムより3メートル下がっていることをいいことに、スクラムからボールが出る前に攻撃側のプレーヤーが後方より勢いをつけて走り込み、ハーフバックからフラットなパスを受けて突進を試みるプレーは、ペナルティキックまたはフリーキックにおけるいわゆる「キャバルリー・チャージ」に相当し、競技規則に反するプレーである。

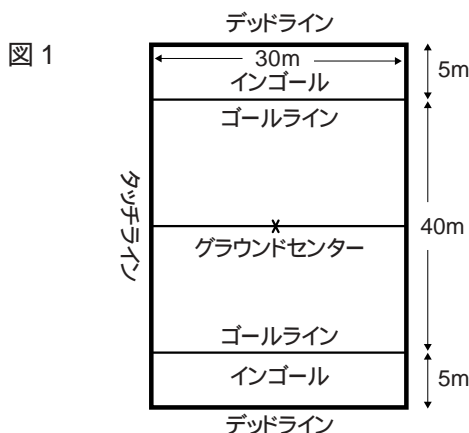
## タグ・ラグビーの競技規則

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タグ・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。全国小学生タグ・ラグビー選手権大会の開催等で一般的に大きくタグ・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)

タグ・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。



### 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。
- (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。
- (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。

**【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。
- (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はプレーに参加することはできない。このような（タグを正当につけていない）プレーヤーが  
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。  
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）
- (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)に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  
際にも上着がじゃまになる

× 緑と緑

○ 緑と赤

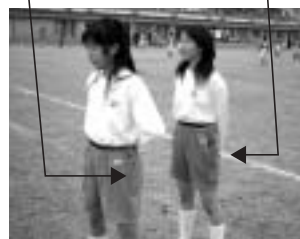


図7 タグをわかりやすくするため  
パンツ等との同系色は避ける  
× 左は緑と緑  
右は緑と赤

**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の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
- (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。
- (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。
- (4) ボールを持ったプレイ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)
- (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。

**第8条** タグを取ったプレイヤーは、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イ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



**第9条** ボールを持ったプレイヤーは、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。

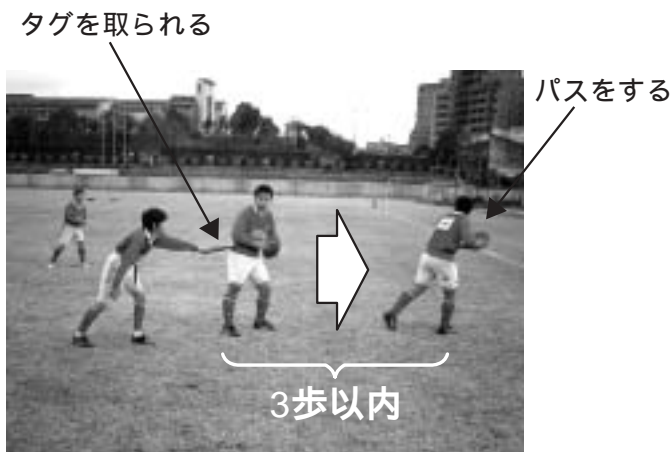
**第10条** タグを取られたらただちに前進をやめ、ボールを離さなくてはならない。めやすは3歩以内だが、すぐに前進をやめられたのに故意に前進を続けたとレフリーが判断した場合は、たとえそれが3歩以内であったとしても反則とする。

**【補 足】**

- (1) この反則の名称をオーバーステップとする。
- (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イヤーに対しては反則を適用する。
- (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。  
タッチラインに触れる、または、タッチの外に出る  
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  
 ボールを前に落とす、または、前に投げる  
 その他の反則をする

図9  
 タグを取られたら  
 3歩以内にパス



**第11条** 試合中、相手プレイ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、タグを取りに行く際に、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、相手プレイ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イヤーの  
 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。
- (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

- (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。

**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

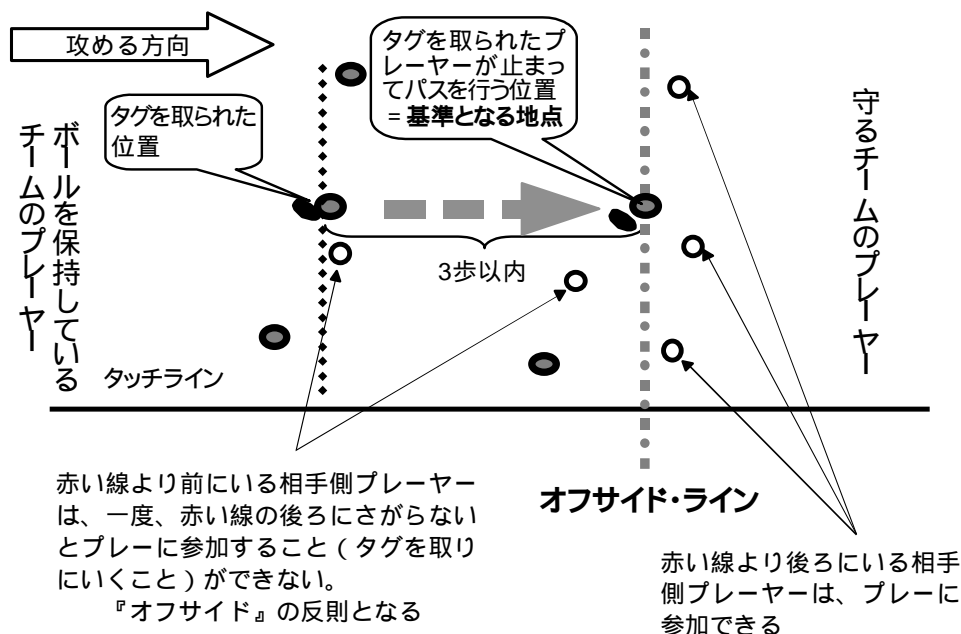
も、そのボールを相手が拾うなどした場合は、アドバンテージを適用して反則をとらないこともある。

**【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。

**第14条** タグを取られたプレイ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）



**【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。
- (2) ボールを持ったプレイ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、守るチームのプレイヤーは、タグを取られたプレイ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イヤーは、一旦、基準となる地点に下が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。

- (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
- ・真ん中のプレイヤー（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
- ・左のプレイヤー（相手側）が、一度、線の後ろに下がらずにパスを受けたプレイヤーのタグを取りに行っている

**第15条** フリーパスからの最初のパスをもらうプレイヤーはパスをする選手から2m以内にいななくてはならない。走りながらパスをもらう場合はそのスタートする地点を2m以内とする。

**第16条** 上記第8条～第15条の禁止事項は反則となり、その地点から相手ボールのフリーパスとなるが、反則をした

チーム側のゴールラインから 5 m 以内の反則の場合は 5 m 地点でのフリーパスとなる。

**第 17 条** タグを 4 回取られると最後にタグを取られた地点から相手ボールのフリーパスとなる。

**第 18 条** タッチライン上はグラウンドの外でありそれはインゴールにおいても同様である。

ボールを持ったプレーヤーがタッチラインを踏んだ場合やタッチラインから出た場合、またボールがタッチラインに触れた場合やタッチラインから出た場合はその地点のタッチラインの外から、その時点でボールを持っていたチームの相手チーム、もしくは最後にボールに触れたチームの相手チームのフリーパスとなる。タッチラインの外からのフリーパスはタッチライン上の地点より直角もしくは後方へのパスとする。ゴールラインから 5 m 以内でタッチラインから出た場合は、次のフリーパスはゴールラインから 5 m のタッチライン上から行う。

### 【補 足】

ボールが地面に転がるなどして、ボールがタッチになる前にどちらのチームのプレーヤーが最後にボールに触れたか疑わしい場合は、『攻撃側』のフリーパスでゲームを再開する。この場合、どちらのチームがフリーパスを行う場合でも、タグの回数は“ 0 回 ”になる。

攻撃側 = その地点が自陣側にあるチームの相手側のチーム（地域的に進んでいる側のチーム）

## 第二部「安全確保・安全対策強化のお願い」

「ジュニアラグビー指導者・関係者、中学生プレーヤーの皆様へ」

中学生期のプレーヤー諸君の安全確保については日頃から選手諸君自身、及び指導者・関係者の方々は管理、あるいは注意されていると認識しておりますが、さらに一層、安全対策を強化していただきたくお願い申し上げます。確認の為、以下に特に注意していただきたい事項の一例を記載いたしますのでご一読の上、周知徹底の程、お願いいたします。また、中学生プレーヤー諸君にはよくお読みいただき実行してください。

「注：安全対策については下記に記載した事項の他、各協会の安全対策委員会、コーチ委員会等から出ている通知、通達、或いは注意事項を十分に考慮して周知徹底の上、厳格履行して下さい。」

### 1. プレーヤーの健康管理の徹底

#### (1) 健康（体調）管理

プレーヤーは体調不良、特に頭部に違和感、頭痛、記憶が定かでない状況や打撲や圧迫などによる胸痛、腹痛などの兆候が少しでもある場合は、直ちに練習、試合を中止して医師の診断を受ける。指導者はプレーヤーの体調について十分に管理監督する。

#### (2) 脳しんとう報告と安静期間の遵守

脳震盪（脳しんとう）を起こしたプレーヤーは必ず所属する協会に報告し、医師の許可があるか無いかに関わらず3週間は練習、及び試合を控えるよう徹底する。

#### (3) 軽度の頭部打撲とその後(二度目の頭部打撲による)の重症事故の危険性

軽い頭部打撲でも医師の診断を受けるよう徹底し、練習を休むなど安静にした上で、経過を慎重に見守ること。

特に最近の事例では最初に軽い頭部打撲を負った後、数日から数週間後に二度目の頭部打撲（脳震盪を含む）を起こし、重症事故（死亡事故）に発展しているケースが観られる。一回目の頭部打撲が軽いか、もしくは自覚症状がほとんどなくても頭部内は大きなダメージを受けている場合があるということに充分留意する。

#### （４）熱中症対策

練習、試合に際しては十分に水分補給を行い熱中症の発生を防止する。のどの渇きがあると無いとにかかわらず、練習、試合前には事前にある程度の水分を補給し、練習、試合中ものどの渇きを感じる前に継続的に水分補給を行う。

## 2. 身体的強化、及び技術的指導による安全確保

### （１）プレーヤーの首、背中、肩、胸、腹などの強化など

指導者、及びプレーヤーは安全確保を重視し、ラグビーを安全におこなうのに必要な、プレーヤーの首を中心に、首に連なる背中・肩、及び胸、腹などの筋力強化、及び股などの柔軟性強化に努め、プレーヤーが以下のプレーを習得できるよう努める。

（注意）実施にあたっては中学生が成長期であり、骨が柔らかいということを考慮してプレーヤー自身の体重（体を利用した）によるトレーニングに限定して、用具を使つての過度（負荷など）なトレーニングはおこなわないよう注意し、柔軟性を高めることを重視した筋力作りを心がける。

### （２）全てのプレーにおいて

腰よりも頭が下がらないよう充分に注意する。頭が下がるローヘッドは全ての局面で回避する。

### （３）スクラム（含むタックル）

膝を十分に曲げ、腰を落とす。背筋を伸ばし、頭を腰よ



りも高くする。顔は相手プレーヤーを正面から直視し、スクラム（タックル時もほぼ同じ）の正しい姿勢を作れるよう十分に訓練し、安全でしっかりとしたスクラムが組めるよう努める。（スクラムの段階的な組み方に関しては平成19年度U-15ジュニアラグビー競技規則を参照して下さい）

(4) タックル 1.....タックルするプレーヤー（以下タックラーという）

- (1) タックラーは相手プレーヤーの動き、走る角度などを確認し、顔を上げて最後まで目を離さずにタックルする。
- (2) タックラーは逆ヘッドにならないよう十分に注意する。
- (3) タックラーは頭を下げずに十分に足を踏み込んでタックルする。くれぐれも上半身だけで飛び込むタックルは行わない。
- (4) タックラーは相手プレーヤーをしっかりとバインドしてタックルする。
- (5) 以下のタックルは厳に慎む

手だけで相手のジャージをつかんで振り回すタックル

相手をバインドせずに押し倒すか、突き倒すタックル

あご、顔、頭、肩の上部などの肩よりも高い位置へのタックル（ハイタックル）

腕を伸ばして相手プレーヤーに打ち付けるタックル（スティファームタックル）

ボールを取る前のプレーヤーに対する早すぎるタックル（アーリータックル）

ボールを蹴るかパスした後のプレーヤーに

対する遅すぎるタックル(レイトタックル)

(5) タックル 2.....タックルされるプレイヤー

タックルされた場合を想定してボールを持った状況であごを引いて背筋を丸める正しい受身の動作ができるよう十分に訓練する。

平成19年8月31日 発行

平成19年度  
競技規則(別冊)

発行者 **財団法人  
日本ラグビーフットボール協会**  
〒107-0061 東京都港区北青山2-8-35  
電 話 03(3401)3321  
振替口座 東京0-150493番

---

発行者 **財団法人  
日本ラグビーフットボール協会**  
兼著作

印刷所 株式会社 **ダイワクリエイト**  
〒162-0801 東京都新宿区山吹町353-1  
Y-1ビル 電話 03(3267)2125

---