

競技規則

RUGBY UNION

2008

ラグビー憲章を含む



IRB Laws of the Game Book 著作権表示

“著作権 © IRB, 2008

All rights reserved. 著作権保持者である IRB（国際ラグビーボード）より事前に書面による承諾を得ることなく、本書の内容を複製すること、検索システムに保存すること、コピー、記録を含めグラフィック、電子、機械的などの何らかの形式または方法でそれを伝送すること、利用することは禁じられています。

本書の著作者は 1988 年施行デザイン・特許の著作権法に遵い、本書の著作者として識別される権利を主張します。”

IRB（国際ラグビーボード）発行

ISBN: 978-0-9558770-5-6



INTERNATIONAL RUGBY BOARD

Huguenot House, 35–38 St. Stephen’s Green, Dublin 2, Ireland

電話：+353 1 240 9200 ファックス：+353 1 240 9201

ウェブサイト：www.irb.com



ラグビー憲章 (Playing Charter)

IRB (国際ラグビーボード)

2008年度版

目次

はじめに	2
ゲームの原則	4
競技規則の原則	8
おわりに	10

はじめに

単なる娯楽としてスタートしたラグビーというスポーツは、世界的なネットワークを誇るゲームへと変容を遂げ、巨大なスタジアムが建設され、複雑な運営組織が作り出され、複合的な戦略が構築されてきた。万人の強い興味と関心を引く活動がどれもそうであるように、ラグビーフットボールには多くの特徴があり、いろいろな側面がある。

ゲームをプレーすることと、それに伴うサポート活動とは別に、ラグビーには勇気、忠誠心、スポーツマンシップ、規律、そしてチームワークといった多くの社会的・情緒的概念が包含されている。この憲章は、競技方法と行動の評価を可能にするチェックリストを示すためにある。そしてその目的は、ラグビーがそのユニークな特徴をフィールドの内と外の両方で維持することを確実なものにすることにある。

この憲章は、ラグビーというスポーツをプレーし、コーチし、競技規則を作り、適用する際の基本原則を網羅している。この憲章は、競技規則とともに、欠かすことの出来ない重要なものであり、すべてのレベルでプレーする人たちのための基準を示すものである。

勇気

継続

コントロール

チームワーク

保持

ゲームの原則

行動

フットボールの試合中にボールを最初に拾い上げ走ったと信じられている、かのウィリアム・ウェップ・エリスの伝説は、ラグビー校でそれが起きたと言われる1823年のその日以来、これを否定しようとする数え切れない人々の反論に対抗して強固に生き延びてきた。ラグビーという競技が、スピリットあふれるひとつの挑戦行動にその起源をもっていたに違いないと考えることは、ある意味適切である。

普通の観察者が見れば、一見矛盾の固まりのように思われるラグビーゲームの裏に、ゲームを支配する原則を即座に見いだすことは難しい。例えば、ボールを獲得しようとして相手に強烈な身体的圧力をかけていると見られることにはまったく問題はないが、それは故意に、あるいは悪意を持って怪我を引き起こそうとする行為とは全く別なものである。

これらはプレーヤーとレフリーが追求していかなければならない境界線であり、自制と規律を融合させ、個人及び集団でそれを明確に線引きする能力が求められ、行動の規範はその能力に依存しているのである。

精神

ラグビーの魅力の多くは、ラグビーが競技規則に記された文言に従うとともに、競技規則の精神の中でプレーされているという事実にある。これが確実に起きるようにする責任は一個人に帰するものではなく、コーチ、キャプテン、プレーヤーそしてレフリーを含むものである。



忠誠心

参加

グローバル

喜び

ゲームの精神は、規律、自制、相互の信頼を通してこそ繁栄するのであり、ラグビーのような身体的に激しいゲームの中においては、これらの資質がゲームの将来における成功と生き残りにきわめて不可欠な友情とフェアプレーの感覚を築くのである。

それらは時代遅れの伝統と美德かもしれないが、時の試練に耐えてきたものであり、ゲームがプレーされるすべてのレベルにおいて、それらがその長く際だった過去を通じて重要だったように、ラグビーの将来に対しても依然として重要なものとして残っている。ラグビーの原則とは、ゲームが基礎をおく基本的な要素であり、ゲームに参加する者は、ゲームの原則によって、どこにゲームの特徴があるのか、そして何がラグビーを一つのスポーツとして際立たせているのかを、直ちに認識することが可能になる。

目的

ゲームの目的は、それぞれ 15 名からなる 2 つのチームが、フェアプレーに則り、競技規則に従い、スポーツ精神に基づき、ボールを持って走り、パス、キックおよびグラウンディングして、できるかぎり得点を多くあげることである。

ラグビーは世界中で成人男性、成人女性、少年、少女によってプレーされており、6 歳から 60 歳に至る 300 万人以上の人々が定期的にラグビーのプレーに参加している。

ゲームに求められるスキルと身体的条件に多様性があるため、あらゆる体型、サイズそして能力を持つプレイヤーがプレーに参加する機会を、すべてのレベルにおいて得ることになる。

ボールの争奪と継続

ボール獲得のための争奪は、ラグビーの鍵となる特徴の一つである。この争奪はゲームを通して、いろいろな形で発生する。

- コンタクト時に
- 一般のプレーで
- スクラム、ラインアウト、そしてキックオフでプレーが再開される
ときに

ボールの争奪はその前のプレーにおいて示された優れたスキルに報いるようにすることでバランスが保たれる。例えば、プレーを継続する能力がないためにタッチにボールを蹴り出すことを強いられたチームは、ラインアウトでの投入を認められない。同様に、ボールを前に落としたり、前に投げたりしたチームは、その後のスクラムでのボール投入が許されない。ボール投入の際、ボールを投入するチームに常に優位性があるには違いない。しかしここでも再び、これらのプレーの中で公平なボール争奪が可能であることが重要である。

ボールを保持しているチームの目的は、相手のボール獲得を否定し、継続を維持し、スキルに富んだプレーで前進し、得点を上げることである。これに失敗するということは、ボールを支配しているチームの側の能力不足の結果として、あるいは相手防御の優秀さのために、相手にボールを譲り渡すことを意味する。つまり、ボール争奪と継続、利益と損失ということである。



喜び

攻撃

スキル

勇気

一つのチームがボール保持の継続を維持することを試み、一方相手チームはボールの争奪に励む。このことがプレーの継続とボール保持の継続との必須のバランスを提供する。争奪の可能性と継続というこのバランスは、セットピースと一般プレーの両方に当てはまる。

競技規則の 原則

競技規則は以下の原則を拠り所としている。

すべての人にとってのスポーツ

競技規則は、異なった体格、スキル、性、そして年齢のプレーヤーに、それぞれの能力のレベルにおいて、コントロールされた競争的で楽しい環境において参加できる機会を提供する。競技規則に関する完全な知識と理解を有することは、ラグビーをプレーするすべてのプレーヤーにとっての義務である。

独自性の維持

競技規則は、スクラム、ラインアウト、モール、ラック、そしてリスタートを通じて、ラグビーの持つ他にはない特徴が維持されることを保証する。また、ボール争奪と継続に関連する鍵となる特徴、すなわち後方へのパス、攻撃的なタックルも同様である。

喜びと楽しみ

競技規則はプレーをする上で楽しく、見る上でおもしろいゲームのための枠組みを提供する。時として、この二つの目的が両立しがたいように思われる場合があるが、そのような場合には、プレーヤーにプレーヤーの持つスキルを自由に発揮できるようにさせることで、喜びと楽しみが大きくなる。この適切なバランスを達成するために、競技規則は常に見直されている。



規則

バランス

フェアプレー

規律

尊敬

適用

プレイヤーには競技規則を遵守し、フェアプレーの原則を尊重するという最優先の責務がある。

競技規則は、ゲームがラグビーの原則に従ってプレーされるのを保証するように適用されなくてはならない。レフリーとタッチジャッジはこれを、公平さと一貫性と繊細さと、そして最高のレベルにおいては、管理を通して達成できる。その返礼として、マッチオフィシャルの権威を尊重することはコーチ、キャプテン、そしてプレイヤーの責任である。

おわりに

ラグビーは、成人の男性にとっても女性にとっても、少年にとっても少女にとっても価値のあるスポーツである。ラグビーは仲間の競技者との間のチームワーク、理解、協力、そして尊敬を作り上げる。その基になるのは、それらがいつでもそうであったように、参加する喜び、ゲームが要求する勇気とスキル、関与するすべての人々の人生を豊かにするチームスポーツへの愛、そしてゲームにおいて共有される興味を通して築かれる生涯の友情である。

そのような偉大な友情が試合の前にも後にも存在するのは、ラグビーの持つ激しい身体的・競争的特徴があるからである。競い合うチームのプレイヤーがお互いに楽しむという永きに渡って存在する伝統は、ゲームの中核となる部分として今日も存続している。

ラグビーはプロフェッショナルの時代の到来を完全に受け入れるようになったが、リクリエーショナルなゲームとしての特質と伝統は残っている。伝統的なスポーツの特質の多くが弱められ、あるいは疑われる時代にあって、高い水準のスポーツマンシップ、倫理的な行動、そしてフェアプレーを維持する能力をラグビーが有することを、ラグビーは真に誇りに思う。この憲章は、これら大切に守られてきた価値を強めるための一助になることを期すものである。



競技規則

IRB (国際ラグビーボード)

2008年度版



目次

ページ番号

序文		iv
定義		viii
試合前		1
第1条	グラウンド	3
第2条	ボール	7
第3条	プレーヤーの人数	9
第4条	プレーヤーの服装	14
第5条	試合時間	17
第6条	マッチオフィシャル	20
6.A	レフリー	20
6.B	タッチジャッジ	24
6.C	追加人員	28
試合中		
	試合を行う方法	29
第7条	競技方法	30
第8条	アドバンテージ	31
第9条	得点方法	33
第10条	不正なプレー	36
第11条	一般のプレーにおけるオフサイドとオンサイド	44
第12条	ノックオンまたはスローフォワード	50



目次

ページ番号

	フィールドオブプレーにおいて	53
第 13 条	キックオフと試合再開のキック	54
第 14 条	地上にあるボール	60
第 15 条	タックル	62
第 16 条	ラック	70
第 17 条	モール	75
第 18 条	マーク	80
	試合の再開	83
第 19 条	タッチおよびラインアウト	84
第 20 条	スクラム	101
第 21 条	ペナルティキックおよびフリーキック	112
	インゴール	119
第 22 条	インゴール	120
	19 歳未満標準競技規則	129
	7 人制競技規則	133
	レフリースIGNAL	141
	IRB 規定集 第 12 条	154



序文

ラグビーフットボール競技の目的は、それぞれ15名、10名、または7名からなる2つのチームが、競技規則およびスポーツ精神に則り、フェアプレーに終始し、ボールを持って走り、パス、キックおよびグラウンディングして、できるかぎり得点を多くあげることであり、より多くの得点をしたチームがその試合の勝者となる。

競技規則は、19歳未満標準競技規則を含め完結したものであり、競技を正しくフェアにプレーするのに必要なすべてがその中に記されている。

ラグビーフットボール競技は、身体接触を伴うスポーツである。身体接触を伴うスポーツには本来危険が伴う。プレーヤーは、競技規則を遵守し、自分自身と他のプレーヤーの安全に留意することが特に重要である。ラグビーフットボールの指導者は、プレーヤーが競技規則を遵守し安全にプレーできるよう責任を持って育成しなければならない。

インターナショナルボードの理事会が規則を試験的に適用することを承認する場合を除いて、あらゆる試合において、競技規則のすべてを公平に適用するのはレフリーの職務である。

ラグビーフットボールは、いかなるレベルにおいても、協会の責任のもと、スポーツ精神に基づく規律ある健全な競技として行われなければならない。その遵守は、単にレフリーにのみ委ねられるのではなく、地域・支部協会およびチームが、その責任を負うべきものである。

運営関連

1 競技規則変更の提案

変更内容を含む提案書を各協会へ配布し、定款 (Bye-Law) 9.10 に基づいて対応する。

2 変更案の提出

各提案書により協会が規定する内容:

- (a) 変更案の全文言
- (b) 提案の目的
- (c) 提案の理由

3 ラグビーコミッティ

定款 9.13 に関連し、理事会は競技規則を担当する委員会を設立する。

4 競技規則を担当する委員会の機能

- (a) 競技規則の変更に関し、理事会に協会が提出した全ての提案を検討し、報告する。
- (b) 文言変更案および、効力を持つ提言としての最終的な変更内容を推奨する。
- (c) 原則として、詳細を除き、協会が提出した特定の提案事項から逸脱した内容を委員会が提言することはできない。
- (d) 理事会が随時指示する案件について調査および報告する。報告書には、協会が検討するものとして、競技規則変更に関連した提言を適宜盛り込むことができる。

5 指定メンバー

競技規則を担当する委員会は、理事会により確認される競技規則関連の、暫定的なルーリングを提示するメンバーを毎年 3 名を指名する。

6 指定メンバーによるルーリング

- (a) 3名の指定メンバーからのルーリングは、関係する協会が、適切な委員会において十分な考察を行った後でも適切なルーリングを得ることができなかった場合にのみ求められる。仮定的な案件ではなく、現実的に存在する疑念や、実際のプレーにおける事故に関連した困難な案件についてのみ、理事会に照会することとする。このようなルーリングに関する照会事項すべてにおいて、協会は正確なルーリングとはどうあるべきかについて各々の意見を記載することで、3名の指定メンバーもこれを参考にする。
- (b) 3名の指定メンバーによるルーリングの適用に関する決定事項はすべて理事会に提出し、競技規則の変更案として考察を行う。ラグビーコミッティの委員長は、競技規則の変更を検討するものとして、どのルーリング案件を理事会に提出するかを示すものとする。

7 競技規則の変更プロセス

2004年4月からRWC 2007までのタイムラインを以下に示す。これには、以前の年2回のプロセスと、理事会が2004年4月に適用した新しい4年サイクルの重複部分が考慮されている。今後のサイクルにおいては、実験的競技規則はプロセスの過程で1年前に実施する。

2004年4月

1. ラグビーコミッティにより理事会の年次理事会で検討した、協会から提示された競技規則変更案
2. ラグビーコミッティは、プレーイング・オブ・ザ・ゲーム (Playing of the Game, COTPOTG) 会議からの報告書を検討し、競技規則変更提言の概要を作成する。

2004年6月15日

1. 各協会に配布された、4月理事会の競技規則変更
2. COTPOTG からの変更案と、4月会議からラグビーコミッティを通じて理事会が提案した変更点を全協会に配布し、最終的なコメントを得る。

2004年9月1日

1. 各協会は6月15日にIRBが配布した競技規則変更案に回答する。



序文

2004年11月

1. 理事会により受理された競技規則変更

2005年1月1日

1. 競技規則変更箇所の実施
2. 特定の協会においては、指定の試合で実験を行う競技規則の変更点もある。

2005年9月

1. 特にラグビー憲章と競技の原則で有効なものについて、試験的競技規則変更に関する関係協会の報告をラグビーコミッティにて検証し、理事会にて審議する。

2005年11月

1. 2005年1月1日に施行された競技規則変更内容について各協会の報告（例外あり）
2. 理事会は競技規則変更点の批准可否を決定することができる。

2006年1月1日

1. 批准された競技規則を本規則として実施
2. 理事会が確認したものについてとするが、試験的競技規則から生じた変更点の実施は、すべての協会で実験的競技規則となる。

2006年11月

1. 2006年1月1日に施行された実験的競技規則に関する各協会の報告（例外あり）

2007年1月1日

1. 競技規則として実験的競技規則の実施

実験的競技規則（Experimental Law Variation、ELV）は以下の通り：

2006年11月の変更点は以下の通り：

競技規則の変更内容はIRBウェブサイトからダウンロード可能である：

www.irb.com/EN/Laws+and+Regulations/Laws/laws



定義

(原文のアルファベット順)

A

経過時間 Actual Time : 理由の如何に関係なく、「失われた時間」を含む経過時間。

アドバンテージ Advantage : 第8条「アドバンテージ」を参照

攻撃側 Attacking Team : プレーが行われている地点が自陣にある「防御側」の相手側

B

ボールキャリアー Ball-carrier : ボールを持っているプレーヤー

「を越え **Beyond**」、「の後に **Behind**」、「の前に **In front of**」: 文脈上適当でない場合を除き、説明の地点から両足ともに「を越え」、「の後に」、「の前に」ということである。

バインディング Binding : 他のプレーヤーの肩から腰の間の胴体の部分に、手から肩までの腕全体を接触させて、しっかりとつかむこと。

C

キャプテン Captain : キャプテンとは、チームにより指名された1名のプレーヤーである。試合中レフリーに意見を求める資格を有するのは唯一キャプテンのみであり、また、レフリーの決定に関連する、プレーの選択についても唯一その責任を負う。

キャバルリーチャージ Cavalry Charge : 第10条「不正なプレー」を参照

コンバージョンキック Conversion Kick : 第9条「得点方法」を参照

コンバートされた Converted : コンバージョンキックが成功すること

D

危険なプレー Dangerous Play : 第10条「不正なプレー」を参照

デッド Dead : この間ボールは競技外にある。ボールが競技区域外に出て戻っていない場合、競技を一時停止するためレフリーが笛を吹いた場合、またはコンバージョンキックが行われた場合におこる。

デッドボールライン Dead Ball Line : 第1条「グラウンド」を参照

防御側 Defending Team : プレーが行われている地点が自陣にある側。防御側の相手を「攻撃側 Attacking Team」という。

ドロップキック Drop Kick : ボールを手から地上に落とし、最初にはね返ったときにけるキック。

ドロップアウト Drop Out : 第13条「キックオフと試合再開のキック」を参照

プゴール Dropped Goal : 第9条「得点方法」を参照

F

フィールドオブプレー **Field-of-Play** : 第1条「グラウンド」を参照

フランカー **Flanker** : 通常6番か7番のジャージを着用するプレーヤー

フライングウェッジ **Flying Wedge** : 第10条「不正なプレー」を参照

不正なプレー **Foul Play** : 第10条「不正なプレー」を参照

フリーキック **Free Kick** : 第21条 — 相手側の反則の後に、反則しなかった側に与えられるキック。他に規定がない限り、反則に対して与えられるフリーキックの地点は反則の地点。

フロントロー **Front Row Players** : 第20条 — ルースヘッドプロップ、フッカー、タイトヘッドプロップからなるフォワードプレーヤー。

G

ゴールライン **Goal-line** : 第1条「グラウンド」を参照

グラウンディング **Grounding the Ball** : 第22条「インゴール」を参照

H

ハーフタイム **Half Time** : 試合の前後半の間の休憩時間

最後尾の足 **Hindmost Foot** : スクラム、ラック、モールにおける最後尾のプレーヤーの、自陣ゴールラインに近い方の足。

フッカー **Hooker** : スクラムのフロントローで真ん中のプレーヤー

I

フィールドに向かって **In-Field** : タッチからフィールドの方向に向かって

インゴール **In-goal** : 第22条「インゴール」を参照

K

キック **Kick** : 膝とかかとを除いて、足または脚の膝からつまさきまでの間をボールに当てること。ボールが手の中にある場合でも、またボールが地上にある場合でも、はっきり見えるだけの距離をけり進めなければならない。

キックオフ **Kick-off** : 第13条「キックオフと試合再開のキック」を参照

ノックオン **Knock-on** : 第12条「ノックオンまたはスローフォワード」を参照



L

リフティング Lifting : 第 19 条「タッチ、ラインアウト、およびラインアウトオフサイド」を参照

ラインオブタッチ Line-of-touch : 第 19 条 — タッチからボールを投入する地点を通り、タッチラインと直角をなす、想定された線

ラインアウト Line-out : 第 19 条「タッチ、ラインアウト、およびラインアウトにおけるオフサイド」を参照

マーク (または地点) を通る線 Line Through the Mark (or Place) : 特に他の意味を指示している場合を除き、マーク (または地点) を通り、タッチラインに平行した線。

ロングスロー Long Throw : 第 19 条「タッチ、ラインアウト、およびラインアウトにおけるオフサイド」を参照

ルースヘッドプロップ Loose-head Prop : 第 20 条 — スクラムで左のフロントロープレーヤー

M

試合主催者 Match Organiser : 協会、複数の協会、またはインターナショナルボードに加入する組織といった、試合に対して責任のある組織

マーク Mark : 第 18 条「マーク」参照

モール Maul : 第 15 条「モール」参照

N

接近して Near : 第 14 条 — 1メートル以内。

O

妨害 Obstruction : 第 10 条「不正なプレー」を参照

オープンプレーにおけるオフサイド Off-side in Open Play: 第 11 条「一般のプレーにおけるオフサイドとオンサイド」を参照

オフサイドライン Off-side Line : 一方のタッチラインから他方のタッチラインへ地面を横切り、ゴールラインに平行な、想定された線。その位置は各条で異なる。

10メートル規則によるオフサイド Off-side the 10 Metre Law : 第 11 条「一般のプレーにおけるオフサイドとオンサイド」を参照

オンサイド On-side : 第 11 条「一般のプレーにおけるオフサイドとオンサイド」を参照
傷口が開いたり、出血している傷 Open or Bleeding Wound: 第 3 条「プレーヤーの人数」を参照

競技外 Out of Play: これは、ボールまたはボールキャリアーが、タッチまたはタッチインゴールへ出てしまうか、またはデッドボールラインに触れ、もしくは越えたときに起る。

踏み越える Oversteps : プレーヤーの片足または両足が線を踏み越えること。その線とは、例えばゴールラインのような実際の線のことも、オフサイドラインのような想定された線のこともある。

P

パス Pass : プレーヤーが他のプレーヤーにボールを投げる。投げるのではなく手渡した場合もパスである。

ピールオフ Peeling Off : 第 19 条「タッチ、ラインアウト、およびラインアウトにおけるオフサイド」を参照

ペナルティゴール Penalty Goal : 第 9 条「得点方法」を参照

ペナルティキック Penalty Kick : 第 21 条 — 相手側の反則の後に、反則しなかった側に与えられるキック。他に規定がない限り、反則に対して与えられるペナルティキックの地点は反則の地点。

ペナルティトライ Penalty Try : 第 10 条「不正なプレー」を参照

プレースキック Place Kick : プレースキックをするために地上においたボールをけること。

プレーサー Placer : 味方のプレーヤーのキックのため、地上のボールを保持するプレーヤー

プレーされた Played : ボールがプレーヤーに触れられた場合、ボールはプレーされたことになる。

競技区域 Playing Area : 第 1 条「グラウンド」を参照

競技場 Playing Enclosure : 第 1 条「グラウンド」を参照

競技時間 Playing Time : 第 5 条「試合時間」で定義されている「失われた時間」を除く、実際に競技された時間。

保持 Possession : プレーヤーがボールを持っているときや、チームがボールをコントロールしている場合をいう。例えば、スクラムやラックの片側にボールがある時、そのチームはボールを保持しているという。

プレグリップ Pre-gripping : 第 19 条 — ラインアウトにおいてボールが投入される前に味方をグリップすること。

プロップ Prop : 第 21 条 — スクラムの中のフッカーの左側または右側のフロントロープレーヤー。

パント Punt : ボールを手から落とし、ボールが地面につく前にけること。

プッシュオーバートライ Pushover Try : 第 22 条「インゴール」を参照

R

レシーバー Receiver : 第 19 条「タッチ、ラインアウト、およびラインアウトにおけるオフサイド」を参照

レッドカード Red Card : 赤色のカード。第 10 条「不正なプレー」の競技規則に反し、退場を命じられたプレーヤーに示される。

レフリー Referee : 第 6 条「マッチオフィシャル」を参照

反則を繰り返すこと Repeated Infringements : 第 10 条「不正なプレー」を参照

交替 Replacements : 第 3 条「プレーヤーの人数」を参照

ラック Ruck : 第 16 条「ラック」を参照

S

スクラム Scrum : 第 20 条 — 双方からプレーヤーが集まり、スクラムフォーメーションを作り、中にボールを投入することでプレーが始まる。

スクラムハーフ Scrum Half : スクラムにボールを投入する役目のプレーヤー

シン・ビン Sin Bin : 一時的退出を命じられたプレーヤーが、競技時間 10 分の間留まるべき指定区域。

入替え Substitutes : 第 3 条「プレーヤーの人数」を参照

T

タックル Tackle : 第 15 条「タックル」を参照

味方のプレーヤー Team-mate : 同一チームの別のプレーヤー

一時的退出 Temporarily Suspended : 第 10 条「不正なプレー」を参照

図 The Plan : 第 1 条「グラウンド」を参照

22 メートル区域 The 22 : 第 1 条「グラウンド」を参照

スローフォワード Throw-forward : 第 12 条「ノックオンまたはスローフォワード」を参照

投入 Throw-in : スクラムまたはラインアウトへのボールの投入

タイトヘッドプロップ Tight-head Prop : 第 20 条 — スクラムで右のフロントロープレーヤー

タッチ Touch : 第 19 条「タッチ、ラインアウト、およびラインアウトにおけるオフサイド」を参照

タッチダウン Touch Down : 第 22 条「インゴール」を参照

タッチライン Touch-line : 第 1 条「グラウンド」を参照

タッチインゴールライン Touch-In-Goal Line : 第 1 条「グラウンド」を参照

タッチジャッジ Touch Judge : 第 6 条「マッチオフィシャル」を参照

トライ Try : 第 9 条「得点方法」を参照

U

協会 Union : その試合の監督権を有する統括団体。双方が国の代表で行われる試合では、インターナショナルボード、あるいはその委員会を指す。

Y

イエローカード Yellow Card : 黄色のカード。警告を与えられ、競技時間 10 分の一時的退出を命じられたプレーヤーに示される。

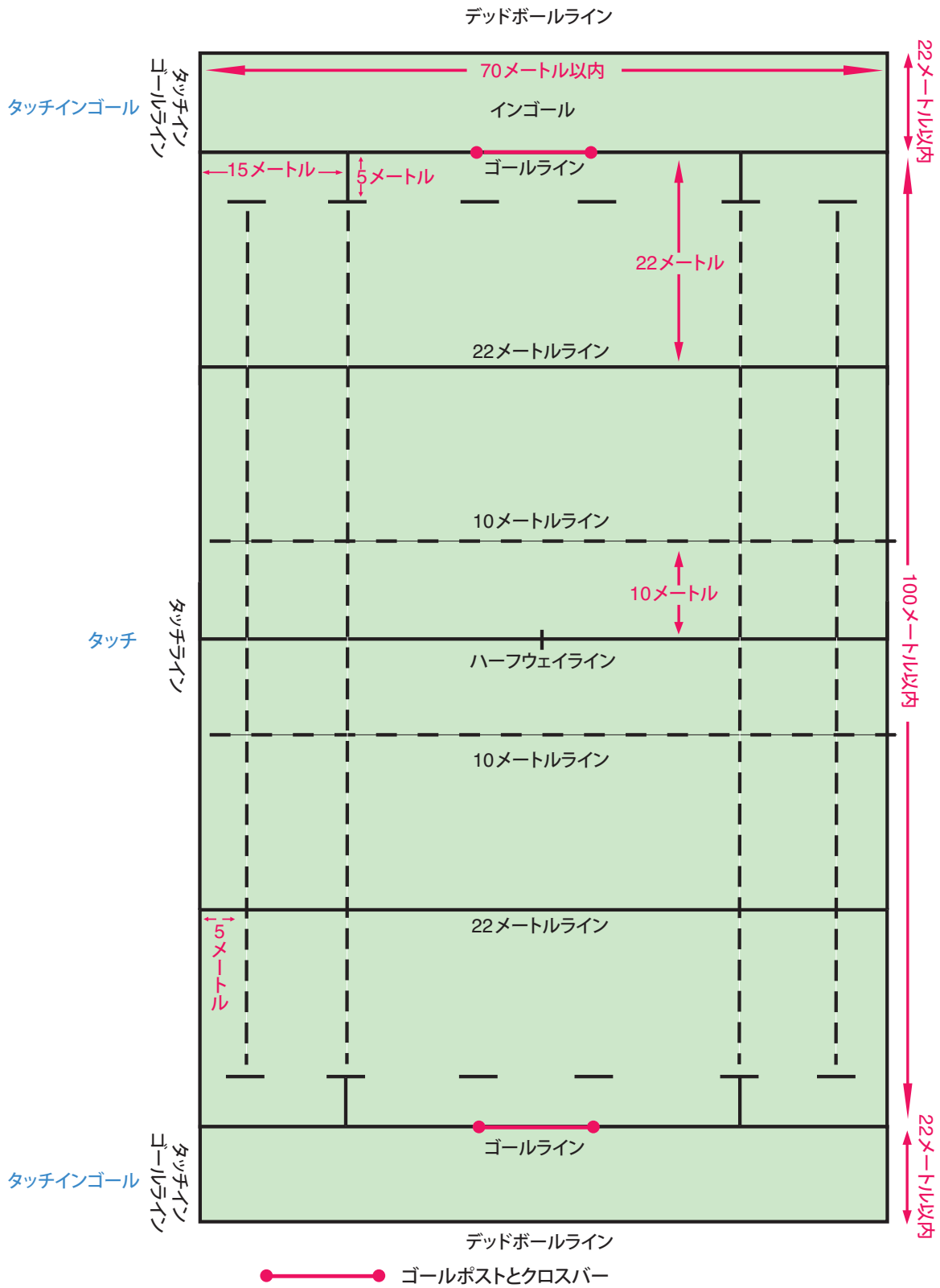


試

合

前

- 第1条 グラウンド
- 第2条 ボール
- 第3条 プレーヤーの人数
- 第4条 プレーヤーの服装
- 第5条 試合時間
- 第6条 マッチオフィシャル



図

第1条 グラウンド

定義

「**グラウンド The Ground**」とは、図に示された全区域をいう。これには、以下のものが含まれる。

「**フィールドオブプレー The Field-of-Play**」とは、(図にしめしたように) ゴールラインとタッチラインに囲まれた区域をいう。ただしゴールラインとタッチラインは含まない。

「**競技区域 The Playing Area**」とは、(図に示したように) フィールドオブプレーとインゴールをいう。タッチライン、タッチインゴールライン、およびデッドボールラインは含まない。

「**競技場 The Playing Enclosure**」とは、競技区域と、実際に可能であれば少なくとも5メートルのその周辺区域をいう。

「**インゴール In-goal**」とは、ゴールライン、タッチインゴールラインおよびデッドボールラインに囲まれた区域をいう。ゴールラインはインゴールに含まれるが、デッドボールラインとタッチインゴールラインはインゴールではない。

「**22メートル区域 The 22**」とは、ゴールラインと22メートルラインの間の区域をいう。22メートルラインはこの区域に含まれるが、ゴールラインは含まれない。

「**図 The Plan**」は、図中のすべての字句および数字と共に、規則の一部である。

1.1 競技場の表面

- (a) **必要条件**：表面は常に競技を行うのに安全なものでなければならない。
- (b) **表面の種類**：表面は草でおおわれているものがのぞましいが、土、砂、雪、または人工芝でもよい。ただし、雪の場合、雪の下が競技を行うのに安全なものでなければならない。コンクリートやアスファルトのような常時固い表面であってはならない。人工芝の場合には、IRB 規定集第22条に適合したものに限る。



1.2 競技場に必要寸法

- (a) フィールドオブプレーは、長さ 100 メートルを越えず、幅 70 メートルを越えない。両インゴールとも、長さ 22 メートル、幅 70 メートルを越えない。
- (b) 競技区域の幅および長さは、できるだけ上記寸法に接近させる。区画はすべて長方形である。
- (c) ゴールラインとデッドボールラインとの距離は、実際に可能であれば少なくとも 10 メートル以上とする。

1.3 競技場の線

(a) 実線

デッドボールラインとタッチインゴールライン。両方とも、インゴールではない。

ゴールライン。インゴールに含まれるが、フィールドオブプレーには含まれない。

22 メートルライン。ゴールラインと平行に引く。

ハーフウェイライン。ゴールラインと平行に引く。

タッチライン。フィールドオブプレーには含まれない。

(b) 破線

10 メートルライン。ハーフウェイラインから、10 メートル離れた両側に平行に、一方のタッチラインから他方のタッチラインへ引く。

5 メートルライン。タッチラインから 5 メートル離れ、かつ平行に、一方のゴールライン前 5 メートル線分と、もう一方のゴールライン前 5 メートル線分の間に引く。

15 メートルライン。タッチラインから 15 メートル離れ、かつ平行に、一方のゴールライン前 5 メートル線分と、もう一方のゴールライン前 5 メートル線分の間に引く。

(c) 線分

(i) ゴールラインから5メートルの地点に、平行に6ヶ所（タッチラインから5メートル、15メートルの地点、およびそれぞれのゴールポストの前）、それぞれ1メートルの長さで引く。

(ii) タッチラインから15メートルの地点に、平行に2ヶ所ゴールライン前5メートル線分からゴールラインへ、それぞれ5メートルの長さで引く。

(iii) ハーフウェイラインの中央には、0.5メートルの交差する線を引く。

線はすべて、図に従ってはっきりとひかなければならない。

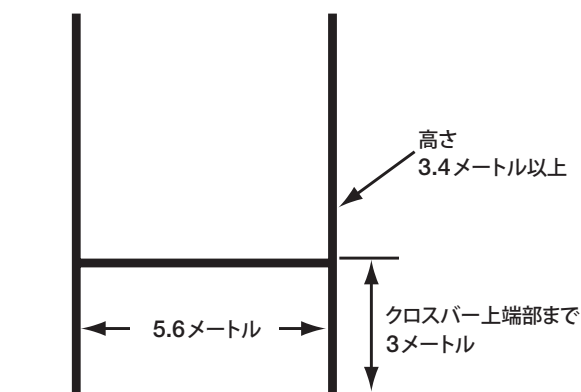
1.4 ゴールポストとクロスバーの寸法

(a) ゴールポストの間隔は、5.6メートルである。

(b) クロスバーは地面から上端部まで高さ3メートルとなるよう、ゴールポストの間に設ける。

(c) ゴールポストの高さは、地面から3.4メートル以上である。

(d) ゴールポストにパッドを取り付ける場合、パッドの外側がゴールラインから300mmを越えてはならない。



ゴールポスト



1.5 フラッグポスト

- (a) フラッグポストは、地面から 1.2 メートル以上の高さで、総数 14 本ある。
- (b) 8 本のフラッグポストを、タッチインゴールラインとゴールラインの交点、タッチインゴールラインとデッドボールラインの交点に立てなければならない。これら 8 本は、インゴールには含まれず、競技区域にも含まれない。
- (c) 6 本のフラッグポストを、22 メートルラインとハーフウェイラインに対向する、タッチラインの外 2 メートルの、競技場内の地点に立てなければならない。

1.6 グラウンドに関する異議

- (a) いずれのチームもグラウンド、またはその表示について異議ある場合には、試合開始前にレフリーに申し出なければならない。
- (b) レフリーは、その問題を解決しようと努めるが、グラウンドのどの箇所であれ、危険だと見なされる場合には、試合を開始してはならない。

第2条 ボール

2.1 形状

ボールは楕円形で、4枚張りでなければならない。

2.2 寸法

長さ	280mm ~ 300mm
縦の周囲	740mm ~ 770mm
横の周囲	580mm ~ 620mm



2.3 材質

皮または類似の合成皮革素材。つかみやすいように防水加工してあってもよい。

2.4 重さ

410g ~ 460g

2.5 試合開始時の内圧

65.71 ~ 68.75 キロパスカル、または1平方センチメートルあたり0.67 ~ 0.70 キログラム（1平方インチあたり9.5 ~ 10 ポンド）とする。



2.6 予備ボール

予備ボールを用意し使用しても構わない。ただし、その使用や交換に当っては、いずれのチームも不当な利益を得ることがあってはならない。

2.7 小型のボール

異なる寸法のボールを年少プレーヤーの試合に使用することができる。

第3条 プレーヤーの人数

定義

「**チーム A Team**」とは、試合を開始する 15 名のプレーヤーと、交替／入替えとして認められているプレーヤーからなる。

「**交替のプレーヤー Replacement**」負傷した味方のプレーヤーと交替するプレーヤー。

「**入替えのプレーヤー Substitute**」戦術的理由で味方のプレーヤーと入替わるプレーヤー。

3.1 競技区域における、プレーヤーの最大人数

両チームとも、競技区域内にいるプレーヤーの人数は、15 名を超えてはならない。

3.2 認められた人数以上のプレーヤーからなるチーム

いずれのチームも、相手側のプレーヤーの人数について、試合前、試合中のいつでもレフリーに異議を申し立ててよい。レフリーは、プレーヤーの人数が多すぎると認めれば直ちに、そのチームのキャプテンに適切な人数に減らすよう命ずる。ただし、申し立てた時点での得点は変わらない。

罰：次に試合の再開される地点でペナルティキック。

3.3 15 名未満のプレーヤーによる試合

協会は、1 チームにつき 15 名より少ないプレーヤーによる試合を許可することができる。この場合、スクラムにおいて常に 1 チームにつき少なくとも 5 名のプレーヤーが参加しなければならないとする以外は、本協議規則がすべて適用される。

例外：7 人制の試合は例外とし、「7 人制標準競技規則」による。

3.4 交替／入替えのプレーヤーとして指定されたプレーヤー

国の代表で行われる試合においては、協会が指定する交替／入替えのプレーヤーの数は 7 名以内とする。その他の試合においては、交替／入替えのプレーヤーの数は、その試合を管轄する協会が決定する。

フロントローについては 2 名まで、その他のプレーヤーについては 5 名まで、入替えることができる。入替えは、ボールがデッドになったときに、レフリーの許可を得て行う。

3.5 フロントローとして適切に訓練され、かつ経験のあるプレーヤー

- (a) 次の表は、指名するプレーヤーの人数と、それに応じて含めなければならない、フロントローとして適切に訓練され、かつ経験のあるプレーヤーの人数を示す。

指名人数	フロントローの人数
15名以下	3名
16名から18名	4名
19名から22名	5名

- (b) フロントローとしてプレーするプレーヤーはそれぞれ、適切に訓練され、かつ経験のあるプレーヤーでなければならない。
- (c) 指名人数が19～22名の場合、フロントローとしてプレーできるプレーヤーが5名いなければならない。その目的は、フッカーの交替が必要とされる1回目の場合、およびプロップの交替が必要とされる1回目の場合に、通常のコンテストスクラムで安全にプレーを続けるためである。
- (d) 試合開始時のフロントローに代わってプレーするプレーヤーは、適切に訓練され、かつ経験のあるプレーヤーであれば、試合開始時からのプレーヤーであっても指名された交替／入替えのプレーヤーであってもよい。

3.6 不正なプレーによる退場

不正なプレーにより退場させられたプレーヤーに対して、交替や入替えをしてはならない。その例外に関しては、第3条13を参照。

3.7 正式の交替

プレーヤーが負傷した場合には交替してよい。正式な選手交替となった場合には、その負傷したプレーヤーは、その試合に再び加わってプレーしてはならない。負傷交替は、ボールがデッドになったときにレフリーの許可を得ておこなわねばならない。

3.8 正式な選手交替の決定

- (a) 一方が国の代表チームで行う試合では、医師の意見に基づき、その負傷したプレーヤーがプレーを続けられない方がよいとされたとき初めて交替してよい。
- (b) その他の試合については、協会が明確な許可を与えた場合に限り、医務心得者の勧告があった場合に、負傷したプレーヤーを交替してよい。医務心得者不在の際は、レフリーの同意による。

3.9 負傷したプレーヤーのプレーの継続を停止するレフリーの権限

医師または他の医務資格者の勧告の有無にかかわらず、レフリーがそのプレーヤーがプレーを続けることを停止すべきであると判断した場合には、負傷したプレーヤーを競技区域より外へ出すよう命じることができる。またレフリーは医務検査を受けるようプレーヤーを競技区域外へ出すことができる。

3.10 一時的交替

- (a) 出血をおさめるか開いた傷口を覆うかの両方、またはいずれか一方の処置を受けるため競技区域からプレーヤーが出たときには、一時的交替を認める。一時的に交替されたプレーヤーが競技区域から出て経過時間15分以内にフィールドオブプレーに戻らない場合、一時的交替をしたプレーヤーは正式な交替となる。元の一時的に交替されたプレーヤーはフィールドオブプレーに戻ってはならない。
- (b) 一時的交替をしたプレーヤーが負傷した場合には、さらに交替を認める。
- (c) 一時的に交替をしたプレーヤーが不正なプレーにより退場となった場合には、元の一時的に退出していたプレーヤーは再度競技区域に戻ってはならない。
- (d) 交替したプレーヤーが一時的退出（シン・ビン）を命じられた場合、一時的に退出していた元のプレーヤーは、一時的退出（シン・ビン）が終了するまで競技区域に戻ることができない。

3.11 再度試合に戻ることを望むプレーヤー

- (a) 傷口が開いたり出血しているプレーヤーは、競技区域から退出しなければならない。出血がおさまり傷口が覆われるまで戻ってはならない。
- (b) 負傷またはその他の理由により退場したプレーヤーは、レフリーから戻る許可を受けるまで再び試合に加わってはならない。レフリーは、ボールがデッドになるまで試合に加わらせてはならない。
- (c) そのプレーヤーが、レフリーの許可を受けずに再び試合に加わった場合には、レフリーはこの違反が味方を助け、または相手側を妨害するものであると認めるときは、不行跡として罰を科す。

罰：次に競技が再開される予定の地点でペナルティキック。

3.12 入替わったプレーヤーが再度試合に加わること

入替わったプレーヤーは、たとえ負傷したプレーヤーの交替としても、その試合に再び加わることはできない。

例外 1：傷口が開いたり出血しているプレーヤーとの交替は認める。

例外 2：フロントローが負傷、あるいは一時的退出または退場となった場合、交替してもよい。

3.13 フロントローが退場もしくは一時的退出、または負傷した場合

- (a) フロントローの1人が退場を命じられた後、または一時的退出制度を適用されている間に、当該チームの指名された全てのプレーヤーの中にフロントローがいなくなればノンコンテストスクラムを命じる。この場合、交替するフロントローが訓練され、適切であるかどうかを決定し、またいるのかどうかを決定するのはレフリーの責任においてではなく、チームの責任においてである。
- (b) フロントローの1人が退場または一時的退出制度を適用されている間、レフリーは、次のスクラムを与える際に、このポジションのために適切な訓練を受けている他のプレーヤーが競技区域にいるかどうかを、当該チームのキャプテンに聞く。もし誰もいない場合は、キャプテンはチームから1名を指名する。このプレーヤーは競技区域から退出し、交代選手の中の適切な訓練を受けているフロントローと入替わる。キャプテンは次のスクラムの前に指名してもよいし、他のプレーヤーがフロントローとしてプレーしてみた後でもよい。
- (c) 一時的退出の時間が終了し、フロントローが競技区域に戻るときは、交替していたフロントロープレーヤーは競技区域を去り、退出の間、競技区域を去るように指名されたプレーヤーは、試合に戻りプレーを再開することができる。
- (d) さらに、退場あるいは負傷が理由で、十分に適切な訓練を受けているフロントローのできるプレーヤーが他にいなくなった場合には、ノンコンテストスクラムにより続行される。
- (e) ノンコンテストスクラムが通常のスクラムと異なる点は、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、という点である。

第4条 プレーヤーの服装

定義

「プレーヤーの服装 **Players clothing**」とは、プレーヤーが身につけるものすべてをいう。

プレーヤーは、ジャージ、パンツ、肌着類、ソックス、靴を着用する。

服装および靴のスタッドに関する詳しい規定については、IRB 規定集第12条抜粋(P154)を参照のこと。

4.1 追加着用を認めるもの

- (a) 弾力があるか、または圧縮可能な材質で作られた補助具。但し、洗濯が可能なものに限る。
- (b) IRB 規定集第12条に適合する脛あて。
- (c) 金属以外の材質で作られた足首のサポーター。ただし、ソックスの中に着用されており、脛の3分の1の部分を超えてはならない。
- (d) IRB 規定集第12条に基づく指先を切った手袋。
- (e) IRB 規定集第12条に適合する IRB マークが付いた肩当て。
- (f) マウスガード、歯を保護するもの。
- (g) IRB 規定集第12条に適合する IRB マークが付いたヘッドギア。
- (h) 傷を覆うための包帯・着用物。
- (i) 傷を守る、もしくは防ぐための、薄いテープまたはそれに類するもの。

4.2 女性用に特に追加着用を認めるもの

上記項目に加えて、IRB 規定集第 12 条に適合する、IRB マークが付いた胸当て。

4.3 スタッド

- (a) スタッドは、IRB 規定集第 12 条に適合するものであること。
- (b) 一体成型ゴム底については、鋭い形状の部分や隆起している部分がないものであること。

4.4 着用を禁止するもの

- (a) 血液のついたもの。
- (b) 鋭い形状のもの、表面がざらざらしたもの。
- (c) 本条で認められるもの以外の、バックル・クリップ・リング・ちょうつがい・ジッパー・ねじ・ボルト・硬い材質のもの・突起物を含むもの。
- (d) 指輪・イヤリングなどの宝飾品。
- (e) 指先まで覆う手袋。
- (f) パッドが縫い込まれたパンツ。
- (g) IRB 規定集第 12 条に適合しないもの。
- (h) 規則で認められているものであっても、プレーヤーを負傷させる恐れがあるとレフリーが認めたもの。
- (i) つま先にスタッドが 1 本しか取り付けられていない靴。
- (j) いずれのプレーヤーも身体または衣類に通信機器を装着してはならない。
- (k) IRB 規定集第 12 条に適合しないいかなる付加的なものも身につけてはならない。

4.5 プレーヤーの服装の点検

- (a) 試合主催者の指名を受けたレフリーとタッチジャッジは、本条に照らしてプレーヤーの服装とスタッドを点検しなければならない。
- (b) レフリーは、試合前でも試合中でも、プレーヤーの服装の一部が危険あるいは違反であると決定する権限をもつ。もし、服装の一部が危険あるいは違反であると判断した場合には、レフリーはそれを外すことをプレーヤーに命じなければならない。プレーヤーはそれを外すまでは、試合に参加してはならない。
- (c) 試合前の服装点検で、レフリーまたはタッチジャッジが、本条に禁止されているものを着用しているプレーヤーにそのことを告げ、後に、そのプレーヤーが競技区域でまだそれを着用しているのが判明した場合には、不行跡で退場を科される。

罰：プレー再開の地点でペナルティキック。

4.6 その他の衣類の着用

レフリーは、プレーヤーが着用物を取り替えるために競技区域を離れることを認めてはならない。ただし、着用物に血液が付着した場合を除く。

第5条 試合時間

5.1 試合時間

試合時間は80分以内に加えて、失われた時間、延長時間および特別な事情による時間とする。試合は、競技時間40分以内ずつ前後半に分けて行う。

5.2 ハーフタイム

ハーフタイム後、サイドを交換する。休憩時間は10分以内とする。休憩時間の長さは、試合主催者、協会またはその試合を管轄する機関が決定する。休憩時間の間、チーム、レフリー、タッチジャッジは、競技場を離れることができる。

5.3 試合時間に対する責任

レフリーは競技時間に対する全責任を負う。ただし、タッチジャッジのいずれか一方または両方、またはタイムキーパーに委任してもよい。その場合には、時間の停止や失われた時間について、レフリーが委任した者に合図する。タイムキーパーがいない試合において、レフリーは正確な時刻について疑わしい場合は、まずタッチジャッジに聞く。タッチジャッジの報告が不十分である場合に限り、それ以外の者に聞くことができる。

5.4 失われた時間

失われた時間が発生するのは、次の場合による。

- (a) **プレーヤーの負傷**：プレーヤーの負傷の治療、またはその他の事情により、レフリーが停止してよい時間は、1分以内である。

医務心得者が競技区域でプレーヤーを処置している間でも、あるいはプレーヤーが処置のためタッチラインの外に出る間でも、レフリーはプレーを続けさせることができる。

プレーヤーの負傷がひどく、フィールドオブプレーから運び出すことが必要な場合、レフリーは、そのために要する時間を認める裁量権を持つ。



- (b) プレーヤーの服装の変更：レフリーは、ボールがデッドとなったときに、プレーヤーがひどく裂けたジャージー、パンツ、または靴を交換、修理する時間を与える。また、靴ひもを結び直す時間を与える。
- (c) プレーヤーの交代と入替え：プレーヤーの交替と入替えのための時間を与える。
- (d) 不正なプレーに関するタッチジャッジからの報告：不正なプレーに関するタッチジャッジからの報告のための時間を与える。

5.5 失われた時間の延長

失われた時間の延長は、その遅延が起った前後半それぞれの中で行なう。

5.6 延長時間

勝ち残り方式採用の大会において、引分けがあった場合、勝者を決定するため延長戦を行うことを試合主催者が承認したときに限り、80分を越えて試合を行うことができる。

5.7 その他、時間に関する規則

- (a) 双方が国の代表で行われる試合は、常に、80分と失われた時間分で行う。
- (b) 国の代表ではない試合では、試合時間は協会が決める。
- (c) 協会の指示がない場合は、両チームが協議の上これを決める。協議がまとまらない場合にはレフリーが決める。
- (d) もしレフリーが、プレーの続行が危険であると見なすのならば、レフリーは、いつでも試合を終了する権限を持つ。
- (e) その他の時間に関する制限：ボールがまだデッドではないか、あるいは、スクラムまたはラインアウトが与えられそれらがまだ終了していないうちに、試合時間が終了した場合には、レフリーは次にボールがデッドになるまで競技を続行する。時間が終了した後、マーク、フリーキック、またはペナルティキックが与えられた場合は、競技を続行する。



第5条 試合時間

- (f) トライが得られた後に試合時間が終了した場合には、レフリーは、コンバージョンキックのための時間を与える。
- (g) レフリーは、自身の裁量により、気温が非常に高く、また、湿度が高い場合、給水のための中断を前後半のそれぞれに1回、許可してもよい。時間は1分以内とする。失われた時間は前後半それぞれの中に追加するものとする。この中断は通常、得点の後、またはボールがハーフウェイライン付近でデッドとなった場合に行うのが望ましい。

第6条 マッチオフィシャル

定義

試合は全て、1名のレフリーと2名のタッチジャッジからなる「**マッチオフィシャル Match Officials**」の采配によって行われる。試合主催者によって承認された「**追加人員 Additional Persons**」に含まれるのは、レフリー・タッチジャッジの代理、機器の使用によりレフリーの判定を補助する係、タイムキーパー、マッチドクター、チームドクター、チーム役員とボール係である。

6.A. レフリー 試合前

6.A.1 レフリーの指名

レフリーは、試合主催者が指名する。レフリーの指名がなければ、両チームが協議の上レフリーを決定する。双方の協議がまとまらない場合には、ホームチームが指名する。

6.A.2 レフリーの交替

レフリーがその職務を全うすることができなくなった場合には、試合主催者の指示に従ってレフリーの代理が指名される。このような指示がない場合には、レフリー自身が代理を指名する。それも不可能なときはホームチームが指名する。

6.A.3 試合前のレフリーの職務

- (a) **トス**：レフリーはトスを行わせる。一方のキャプテンが硬貨を投げ、他方のキャプテンが表裏を言う。トスの勝者は、キックオフか、サイドかのいずれかを選択する。トスの勝者が、サイドを選択した場合には、相手側はキックオフを選択しなければならない。逆もまた同様である。

試合中

6.A.4 競技場内でのレフリーの職務

- (a) レフリーは、試合中においては唯一の事実の判定者であり、競技規則の判定者である。あらゆる試合において、すべての競技規則を公平に適用しなければならない。
- (b) レフリーは、競技時間に全責任を有する。
- (c) レフリーは、得点に全責任を有する。
- (d) レフリーは、プレーヤーが競技区域から退出する許可を与える。
- (e) レフリーは、交替および入替えプレーヤーが競技区域に入る許可を与える。
- (f) レフリーは、規則に従って、チームドクター、医務心得者、またはその助手が競技区域に入る許可を与える。
- (g) レフリーは、ハーフタイムに双方のコーチが競技区域内に入り、チームにつく許可を与える。

6.A.5 レフリーの決定に対するプレーヤーの反論

すべてのプレーヤーは、レフリーの権限を尊重しなければならない。また、レフリーの決定に反論してはならない。キックオフの場合を除き、プレーヤーは、レフリーが笛を吹いた場合には、直ちにプレーを停止しなければならない。

罰：反則の地点、または次に競技が再開される予定の地点でペナルティキック。

6.A.6 レフリーによる決定の変更

レフリーは、タッチジャッジが、タッチ、あるいは不正なプレーのあったことを示すため既に旗をあげていた場合には、決定を変更することができる。

6.A.7 意見を求めること

- (a) レフリーは、タッチジャッジに対して、その職務に属する事項、不正なプレー、または計時に関連する事項について意見を求めることができる。
- (b) 試合主催者は、機器を使用する係を指名することができる。レフリーは、インゴールにおいて、トライまたはタッチダウンが与えられるべきかの判定が難しい場合には、この係の意見を求めることができる。
- (c) インゴールにおいて、不正なプレーが行われた疑いがあり、トライまたはタッチダウンが与えられるべきかの判定が難しい場合、この係の意見を求めることができる。
- (d) この係に対しては、ゴールキックの成否の判定に関しても意見を求めることができる。
- (e) プレーヤーがトライをするためグラウンディングしようとした際、タッチに出なかったかどうかについて判定が難しく、レフリーまたはタッチジャッジが不確かな場合、レフリーはこの係に意見を求めることができる。
- (f) トライの起りそうな状況で、タッチインゴールになりボールがデッドとなったかどうかの判定が難しい場合、レフリーまたはタッチジャッジはこの係に意見を求めることができる。
- (g) 試合主催者は、各ハーフの試合時間の終了を合図するタイムキーパーを指名できる。
- (h) レフリーは、本条で認められたもの以外は、誰の意見も求めてはならない。

6.A.8 レフリーの笛

- (a) レフリーは笛を所持し、試合の前後半の開始と終了に笛を吹かなければならない。
- (b) レフリーは、いつでも笛を吹いて試合を停止する権限がある。
- (c) レフリーは、得点またはタッチダウンを示すときに、笛を吹かなければならない。

- (d) レフリーは、反則または不正なプレーによるプレーの停止を指示するときに、笛を吹かなければならない。反則したプレーヤーに退場を命じ、または警告を与えた場合には、ペナルティトライ、またはペナルティキックを与えるときに再び笛を吹かなければならない。
- (e) レフリーは、ボールが競技外となったとき、プレーできなくなったとき（アンプレアブルになったとき）、ペナルティを与えるときに、笛を吹かなければならない。
- (f) ボールまたはボールキャリアーが、レフリーに触れ、いずれかの側が利益を得た場合には、笛を吹かなければならない。
- (g) レフリーは、プレーの続行を危険と認めたとき、笛を吹かなければならない。この中には、スクラムがくずれた場合、フロントロープレーヤーが宙に浮かされる、もしくはスクラムから上方に押し出された場合、またはプレーヤーが重大な負傷を負ったと認められる場合を含む。
- (h) 他のいかなる理由にせよ、競技規則に従ってプレーを停止するとき、レフリーは笛を吹いてもよい。

6.A.9 レフリーと負傷

- (a) プレーヤーが負傷し、プレーの続行を危険と認めたとき、レフリーは直ちに笛を吹かなければならない。
- (b) レフリーが、反則やボールがデッドになったためでなく、プレーヤーの負傷によってプレーを停止した場合、スクラムによってプレーを再開する。最後にボールを保持していたチームがボールを入れる。どちらもボールを保持していなかったときは攻撃側が入れる。
- (c) いかなる理由にせよ、プレーの続行を危険と認めたとき、レフリーは笛を吹かなければならない。

6.A.10 ボールがレフリーに触れた場合

- (a) ボールまたはボールキャリアーがレフリーに触れ、双方いずれの側も利益を得なかった場合には、プレーを続行する。
- (b) フィールドオブプレーにていずれかの側が利益を得た場合には、レフリーはスクラムを命じ、最後にボールをプレーした側がボールを入れる。

- (c) インゴールにていずれかの側が利益を得、攻撃側がボールを保持していた場合には、レフリーに触れた地点で、トライを与える。
- (d) インゴールにていずれかの側が利益を得、防御側がボールを保持していた場合には、レフリーに触れた地点で、タッチダウンを与える。

6.A.11 インゴールでボールがプレーヤー以外の人に触れた場合

レフリーは、触れなかった場合の次のプレーを判断し、その触れた地点においてトライまたはタッチダウンを与える。

試合後

6.A.12 得点

レフリーは得点結果を両チームと試合主催者に報告する。

6.A.13 プレーヤーの退場

プレーヤーの退場があった場合、レフリーは不正なプレーに関し、試合主催者に文書で速やかに報告する。

6.B. タッチジャッジ 試合前

6.B.1 タッチジャッジの指名

すべての試合には、2名のタッチジャッジをおく。試合主催者による指名がない場合には、両チームがタッチジャッジを1名ずつ出す。

6.B.2 タッチジャッジの交替

試合主催者は、レフリーまたはタッチジャッジの代理となるものを指名できる。この第3タッチジャッジは競技区域の周辺区域に待機する。

6.B.3 タッチジャッジの指揮

両タッチジャッジはレフリーの指揮下にある。レフリーはタッチジャッジの職務に関して指示することができ、またその決定をくつがえすことができる。レフリーは不相当と認めたタッチジャッジを交替させることができる。また不行跡をおかしたと認めたタッチジャッジを退場させる権限があり、その場合には試合主催者に報告する。

試合中

6.B.4 タッチジャッジのとるべき位置

- (a) タッチジャッジはグラウンドの両側に1名ずつ位置する。ゴールキックの判定を行なう場合を除き、タッチにとどまる。ゴールキックの判定を行なう場合には、ゴールポストの後方に立つ。
- (b) タッチジャッジは、危険なプレーあるいは不行跡のあったことをレフリーに報告するときは、競技区域内に入ってもよい。ただし、次にプレーが停止した時点に限る。

6.B.5 タッチジャッジの合図

- (a) タッチジャッジはそれぞれの決定を示すための旗、またはそれに類した物を持つ。
- (b) **ゴールキックの結果に関する合図：**
コンバージョンキック、またはペナルティキックによるゴールキックが行なわれる場合には、タッチジャッジは、このキックの結果を合図して、レフリーを補佐する。タッチジャッジは、それぞれゴールポストの下、および後方に立つ。ボールがクロスバーを越え、ゴールポストの間を通った場合には、旗を上げゴールを合図する。



- (c) **タッチの合図**：タッチジャッジはボールまたはボールキャリアーがタッチに入った場合には、旗を上げなければならない。ボールを投げ入れる地点に立ち、投げ入れる権利があるチームの方を示さなければならない。ボールまたはボールキャリアーがタッチインゴールに入った場合にも、合図しなければならない。



- (d) **旗を下げる場合**：タッチジャッジは、ボールが投入されたならば、旗を下ろさなければならない。ただし、次の場合を除く。

例外 1：ボールを投入するプレーヤーが、足のどの部分でもフィールドオブプレーに踏み入れた場合、タッチジャッジは旗を上げ続けなければならない。

例外 2：ボールが投げ入れるべきチームによって投げ入れられなかった場合、タッチジャッジは旗を上げ続けなければならない。

例外 3：クイックスローインに際して、タッチに出たボールが別のボールに変更された場合、あるいはタッチに出てボールがデッドとなった後にボールを投げ入れるプレーヤー以外の者がボールに触れた場合、タッチジャッジは旗を上げ続けなければならない。

- (e) ボールが正しい地点から投げ入れられたか否かを決定するのは、タッチジャッジではなくレフリーである。

- (f) **不正なプレーの指摘**：タッチジャッジは、危険なプレーあるいは不行跡のあったことを、レフリーに合図するため、旗を水平にタッチラインと直角にフィールドに向かって上げる。



6.B.6 不正なプレーを合図した後

試合主催者は、タッチジャッジに対し、不正なプレーのあったことを合図する権限を与えることができる。レフリーに対し、不正なプレーのあったことを合図する場合、タッチジャッジは、次にプレーが停止するまでタッチにあってこの件以外の職務を果さなければならない。プレーが停止すれば、タッチジャッジは競技区域に入り、レフリーにその反則を報告できる。これに対しレフリーは、必要と判断するどのような措置もとってよい。これによる罰は、不正なプレーに関する競技規則（第10条）を適用する。

試合後

6.B.7 プレーヤーの退場

タッチジャッジの合図により、プレーヤーの退場があった場合、タッチジャッジはその件に関する報告を、試合後レフリーに、文書でできるだけ速やかに行い、試合主催者にも提出する。

6.C. 追加人員

6.C.1 第3タッチジャッジ

第3タッチジャッジが指名されている場合は、レフリーは、プレーヤーの交替および入替えに関する権限を第3タッチジャッジに委譲することができる。

6.C.2 競技区域に入ってもよい者

マッチドクターおよびチームのプレーヤー以外の者は、レフリーが認めた場合に限り競技区域に入ってもよい。

6.C.3 競技区域に入ることに對する制限

負傷の起きた場合、これら追加人員は、プレーが継続中でも、競技区域に入ってもよい。ただし、レフリーが認めた場合に限る。負傷以外では、ボールがデッドのときに限る。



試合

試合を行う方法

第7条 競技方法

第8条 アドバンテージ

第9条 得点方法

合

第10条 不正なプレー

第11条 一般のプレーにおける
オフサイドとオンサイド

第12条 ノックオンまたは
スローフォワード

中



第7条 競技方法

PLAYING A MATCH (プレイング・ア・マッチ)

試合はキックオフによって開始される。

キックオフの後、オンサイドにあるプレーヤーは、

ボールを捕り、ボールを持って走ることができる。

ボールを他のプレーヤーに投げ、またはキックすることができる。

ボールを他のプレーヤーに与えることができる。

相手側のボールキャリアーをタックルし、とらえ、押すことができる。

ボールに倒れ込むことができる。

スクラム、ラック、モールまたはラインアウトに参加することができる。

インゴールにボールをグラウンディングすることができる。

プレーヤーのすることはすべて、競技規則に従ったものでなければならない。

第8条 アドバンテージ

定義

アドバンテージの規則は、他の大部分の規則に優先し、その目的は、反則による競技停止を少なくしプレーの継続を一層計ることにある。プレーヤーは相手に反則があっても、レフリーの笛に従ってプレーすることが求められる。レフリーは、競技中に反則があっても、その結果相手側が利益（アドバンテージ）を得る可能性のある場合には、その反則に対して直ちには笛を吹かない。

8.1 アドバンテージの運用

- (a) レフリーは、チームに利益が得られたか否かについての唯一の判定者である。レフリーはその決定に関して広範囲の裁量権を持っている。
- (b) 利益とは、地域的な利益、または戦術的な利益のいずれもありうる。
- (c) 地域的な利益とは、地域的な獲得を意味する。
- (d) 戦術的な利益とは、反則しなかった側が望むとおりに自由にボールをプレーできることを意味する。

8.2 アドバンテージが生じなかった場合

利益とは、明白で実際に生じたものでなければならない。ただ単に利益を得る機会があっただけでは不十分である。もし、反則しなかった側が利益を得なかった場合には、レフリーは 笛を吹き、反則の地点にプレーを戻す。

8.3 アドバンテージが適用されない場合

- (a) **レフリーとの接触**：ボールまたはボールキャリアーがレフリーに触れた場合、アドバンテージを適用してはならない。
- (b) **トンネル外へ出たボール**：ボールがプレーされずに、スクラムのトンネルのいずれかの側から出た場合、アドバンテージを適用してはならない。
- (c) **スクラムのホイール**：スクラムが90度（スクラムの中央の線がタッチラインと平行）を超えて回転した場合には、アドバンテージを適用してはならない。

- (d) **スクラムのくずれ**：スクラムがくずれた場合には、アドバンテージを適用してはならない。レフリーは直ちに笛を吹かなければならない。
- (e) **宙に浮いたプレーヤー**：スクラムで、プレーヤーが宙に浮く、または上方に押し出された場合には、アドバンテージを適用してはならない。レフリーは直ちに笛を吹かなければならない。

8.4 アドバンテージが生じなかった場合の笛

レフリーは、反則しなかった側が利益を得る可能性がないと判断した場合には、直ちに笛を吹かなければならない。

8.5 複数の反則

- (a) 同一チームによる反則が複数あった場合に、レフリーはアドバンテージを適用する。
- (b) 一方のチームによる反則に続いてアドバンテージを適用している間に、相手側が反則を犯した場合には、レフリーは笛を吹き、最初の反則に対する罰を科す。

第9条 得点方法

9.A. 得点

9.A.1 得点の種類

トライ：トライは攻撃側のプレーヤーが相手側のインゴールにおいて、最初にボールをグラウンディングすることによって得られる。

ペナルティトライ：相手側の不正なプレーがなかったならば、ほぼ間違いなくトライが得られたものと認められた場合は、ゴールポストの中央にペナルティトライが与えられる。

コンバージョンゴール：トライが得られた場合には、トライした側がゴールキックによりゴールすることができる。これはペナルティトライにも適用する。これをコンバージョンキックとよび、プレースキックでもドロップキックでもよい。

ペナルティゴール：ペナルティキックからゴールキックが成功することでペナルティゴールとなる。

ドロップゴール：一般のプレーの中で、ドロップキックからゴールすることでドロップゴールとなる。フリーキックを与えられたチームは、ボールが次にデッドとなるか、相手側プレーヤーがボールをプレーするか触れるか、またはボールキャリアーに対するタックルが成立するまでは、ドロップゴールによって得点することはできない。この規定はフリーキックに代わって与えられたスクラムからも同様に適用される。

価値

5点

5点

2点

3点

3点



9.A.2. ゴールキックの特別な場合

- (a) ゴールキックされた後、ボールが地面かキッカー側のプレーヤーに触れた場合、ゴールは得られない。
- (b) ボールがいったんクロスバーを越えれば、フィールドオブプレーに吹き戻された場合でも、ゴールは得られる。
- (c) ゴールキックがけられる際に、相手側が反則を犯しても、キックしたボールがクロスバーを越えたときには、アドバンテージが適用され、ゴールは得られる。
- (d) ペナルティゴールを防ぐ目的でボールに触れてはならない。
罰：ペナルティキック

9.B コンバージョンキック

定義

トライが得られた場合には、トライした側がゴールキックによりゴールすることができる。これはペナルティトライにも適用する。これをコンバージョンキックとよび、プレースキックでもドロップキックでもよい。

9.B.1 コンバージョンキックを行う

- (a) キッカーは、不適當でない限り、それまでにプレーしていたボールでキックを行う。
- (b) トライした地点を通る線上から、キックを行う。
- (c) プレーサーとは、キッカーがキックをするためにボールを押さえる味方プレーヤーである。
- (d) キッカーは、ボールを直接地面に置いても、砂、おがくずまたは協会が承認したキック用のティーに置いても良い。
- (e) キッカーは、キックを行う意思を示した後、1分以内にキックを行わなければならない。キックを行う意思表示とは、地面にキックティーや砂を置いたり、キッカーが印をつける行為を言う。キッカーはボールが転がり再度置き直すような場合であっても1分以内にキックを完了しなければならない。
罰：1分以内にキッカーがキックを行わない場合は、キックを禁止する。

9.B.2 キッカー側

- (a) ボールをキックするとき、プレーサーを除くキッカー側のプレーヤーはすべて、ボールの後方にいなくてはならない。
- (b) キッカーもプレーサーの相手側のプレーヤーに早まってチャージをさせるような動作をしてはならない。
- (c) キッカーがボールをキックするため近づき始める前にボールが倒れた場合、レフリーは、キッカーが過度の遅滞なくボールを置き直すことを許可する。ボールが置き直される間、相手側はゴールラインの後方にとどまらねばならない。

キッカーがキックするため近づき始めた後にボールが倒れた場合、キッカーはそのままキックするか、ドロップゴールを行ってもよい。

トライをした地点を通る線上からボールがころがり外れても、そのボールをキックして、クロスバーを越えればゴールが与えられる。

キッカーがキックするため近づき始めた後にボールがタッチにころがりたときには、キックをすることは認められない。

罰：キッカー側のプレーヤーの反則に対してはキックの禁止。

9.B.3 相手側

- (a) 相手側のプレーヤーはすべて、キッカーがキックするため近づき始めるか、キックをしようとするまではゴールラインに退かなければならず、かつゴールラインを踏み越えてはならない。それ以後はゴールを阻止するために跳び上がってもチャージしてもよいが、その際、他のプレーヤーが身体をサポートしてはならない。
- (b) キッカーがキックするため近づき始めた後にボールが倒れても、相手側はチャージを続けてよい。
- (c) 防御側プレーヤーは、キックが行われる間、大声を発してはならない。
罰：防御側のプレーヤーの反則があってもゴールキックに成功したときは、ゴールは成立する。

ゴール不成功の場合には、チャージが禁止され、キッカーはふたたびキックすることができる。

再度キックを与えられたときは、キッカーはキックのための準備をすべて繰り返してよい。またキックの方法を変更することもできる。

第10条 不正なプレー

定義

不正なプレーとは、競技規則の字義および精神に反する、競技場内でのプレーヤーの行動をいう。これには競技に悪影響を与える、妨害、不当なプレー、反則のくり返し、危険なプレー、不行跡が含まれる。

10.1 妨害

- (a) **チャージまたは、押すこと**：ボールに向かって走るいずれのプレーヤーも、同じくボールに向かって走る相手のプレーヤーも、互いに肩と肩で触れあう以外に相手をチャージし、または押してはならない。
罰：ペナルティキック
- (b) **ボールキャリアーの前方を走ること**：いずれのプレーヤーも、味方のボールキャリアーの前方で故意に動く、または、故意にその前方に立つことによって、そのボールキャリアーに相手側がタックルするのを妨害したり、ボールを持つことがありうるプレーヤーが実際にボールを持ったときにタックルする機会を奪ってはならない。
罰：ペナルティキック
- (c) **タックラーへの妨害**：いずれのプレーヤーも、故意に相手側のプレーヤーがボールキャリアーにタックルするのを妨害する位置へ動いたりまたはその位置に立ってはならない。
罰：ペナルティキック
- (d) **ボールへの妨害**：いずれのプレーヤーも、故意に、相手側のプレーヤーがボールをプレーするのを妨害する位置へ動いたり、またはその位置に立ってはならない。
罰：ペナルティキック
- (e) **ボールキャリアーが前方の味方プレーヤーの中へと走ること**：いずれのプレーヤーも、スクラム、ラック、モールまたはラインアウトから出たボールを持って、前方の味方プレーヤーの中へと走り込んではいならない。
罰：ペナルティキック
- (f) **フランカーによる、相手スクラムハーフへの妨害**：スクラムでフランカーは、相手側スクラムハーフがスクラムを廻って前進するのを妨げてはいならない。
罰：ペナルティキック

10.2 不当なプレー

- (a) **故意の反則：**プレーヤーは競技規則に故意に反則をしてはならない、また不正にプレーしてはならない。故意に反則するプレーヤーには、注意をするか、同様の反則や類似の反則を再び犯すならば退場となることを警告するか、ないしは退場させなければならない。警告の場合には、プレーヤーは競技時間 10 分の一時的退出を命じられる。警告の後に、そのプレーヤーが同様の反則や類似の反則を犯した場合には、そのプレーヤーは退場させなければならない。

罰：ペナルティキック

もしその反則がなければトライが得られたであろうと思われる場合は、ペナルティトライを与えなければならない。不当なプレーでトライが得られるのを妨げるプレーヤーは警告し、かつ一時的退出を命ずるか、ないしは退場させなければならない。

- (b) **時間の空費：**いずれのプレーヤーも、故意に時間を空費してはならない。

罰：フリーキック

- (c) **タッチ等にボールを投げること：**いずれのプレーヤーも、腕または手を使って、故意にボールをノック、または置き、または押し進めて、または投げて、タッチまたはタッチインゴールに入れるか、またはデッドボールラインの外へ出してはならない。

罰：反則の起きた地点がタッチラインから 15 メートル以内にある時は、反則の起った地点に対向する 15 メートルライン上、それ以外のフィールドオブプレー内での場合は反則の起きた地点、インゴールの中の場合は反則の起った地点に対向するゴールラインから 5 メートルかつタッチラインから少なくとも 15 メートル離れた地点で、それぞれペナルティキック。

もしその反則がなければトライが得られたであろうと思われる場合は、ペナルティトライを与えなければならない。

10.3 反則をくり返すこと

- (a) **反則のくり返し：**いずれのプレーヤーも、競技規則のいずれにもくり返し違反してはならない。反則をくり返す場合には、くり返す事実が問題であり、反則を意図しているかどうかは問題ではない。

罰：ペナルティキック

そのような反則の繰り返しで罰を与えられたプレーヤーに対して、レフリースは警告するとともに、一時的退出を命ぜなければならない。また、そのプレーヤーが同様の反則や類似の反則を繰り返した場合には、そのプレーヤーを退場させなければならない。

- (b) **チームによる反則のくり返し**：同一チームの複数のプレーヤーが同じ反則を繰り返す場合には、レフリーはそれが反則の繰り返しに相当するかどうかを決めなければならない。もし相当する場合には、チーム全体に対して注意を与えて、その後にもた反則を繰り返した場合には、反則を犯したそのプレーヤーあるいは何人かのプレーヤー達に警告を与えて、競技時間10分の一時的退出を命じる。その後にもた同じチームのプレーヤーが反則を繰り返した場合には、レフリーはそのプレーヤーに退場を命じる。

罰：ペナルティキック

反則によって、得点されうる可能性があったトライが妨げられた場合、ペナルティトライが与えられる。

- (c) **レフリーの適用基準**：「反則のくり返し」に相当する反則の数を決めるにあたっては、レフリーは、代表試合や上級チームの試合には常に厳格な基準を適用し、三度目には警告を与えなければならない。

上記以外や未成年者の試合では、競技規則に対する無知と技術の未熟さにより反則が起ることがあるので、より寛大な基準を適用してもよい。

10.4 危険なプレー、不行跡

- (a) **殴打**：いずれのプレーヤーも、相手側プレーヤーを拳や腕、肘・肩・頭・膝を使って殴打してはならない。

罰：ペナルティキック

- (b) **踏みつけること**：いずれのプレーヤーも相手側プレーヤーを踏みつけてはならない。

罰：ペナルティキック

- (c) **けること**：いずれのプレーヤーも相手側プレーヤーを蹴ってはならない。

罰：ペナルティキック

- (d) **足でつまずかせること**：いずれのプレーヤーも、相手側プレーヤーを足でつまずかせてはならない。

罰：ペナルティキック

- (e) **危険なタックル**：いずれのプレーヤーも、相手側プレーヤーに早すぎるタックル、遅すぎるタックル、または危険なタックルをしてはならない。
罰：ペナルティキック
- いずれのプレーヤーも、相手側プレーヤーの肩の線より上へタックル、あるいはタックルしようとするのもしてはならない。相手の頸部、または頭部へのタックルは危険なプレーである。
罰：ペナルティキック
- スティフアームタックルは危険なプレーである。スティフアームタックルとは腕を伸ばして相手側プレーヤーに打ち付けるようなタックルのことである。
罰：ペナルティキック
- ボールを持っていないプレーヤーに対しプレーすることは、危険なプレーである。
罰：ペナルティキック
- いずれのプレーヤーも、地面から両足が離れている相手側プレーヤーをタックルしてはならない。
罰：ペナルティキック
- アドバンテージが適用されることもあるが、その反則がほぼ間違いなくトライを得ることを妨げたと認めるときは、ペナルティトライを与えなければならない。
- (f) **ボールを持っていない相手側プレーヤーにプレーすること**：スクラム、ラック、モールの中にいる場合を除き、いずれのプレーヤーも、ボールを持っていない相手側プレーヤーを捕え、押し、チャージし、または妨害してはならない。
罰：ペナルティキック
- (g) **危険なチャージ**：いずれのプレーヤーも、ボールを持っている相手側プレーヤーをつかもうとしないで、チャージしたり突き倒したりしてはならない。
罰：ペナルティキック
- (h) **ジャンプしているプレーヤーへのタックル**：いずれのプレーヤーも、ラインアウトで、または空中のボールをとるためにジャンプしている相手側のプレーヤーにタックルしたり、片足または両足をはらったり、押したり、引っばってはならない。
罰：ペナルティキック

- (i) スクラム、ラック、モールでの危険なプレー：スクラムでフロントローは、突進してスクラムを組んではならない。

罰：ペナルティキック

スクラムでフロントローは、故意に相手を宙に浮かせるか、または相手をスクラムから押し出してはならない。

罰：ペナルティキック

プレーヤーは、ラック・モール内の他のプレーヤーにバインドしようとしてせずに、ラックまたはモールに突進してはならない。

罰：ペナルティキック

いずれのプレーヤーも、故意にスクラム、ラック、またはモールをくずしてはならない。

罰：ペナルティキック

- (j) 報復行為：いずれのプレーヤーも、報復行為を加えてはならない。相手側が反則をしていても、相手側プレーヤーに危険ないかなる行為もしてはならない。

罰：ペナルティキック

- (k) スポーツマンシップに反する行為：プレーヤーは、競技場においては健全なスポーツマンシップの精神に反するようないかなることも行ってはならない。

罰：ペナルティキック

- (l) 競技が停止している間の不行跡：いずれのプレーヤーも、競技が停止している間に、相手側プレーヤーに対し、不行跡を犯したり、妨害したり、その他いかなる方法でも相手の邪魔をしてはならない。

罰：ペナルティキック

第10条4(a)から(k)に関する罰と、同じ罰を与える。ただし、ペナルティキックは、次に競技が再開される予定の地点に与えられる。その地点がタッチライン上、またはタッチラインから15メートル以内にあるときは、反則の起った地点に対向する15メートルライン上の地点。

反則がなかった場合の再開方法が、5メートルスクラムの場合には、ペナルティキックのマークは、スクラムの地点。

反則がなかった場合の再開方法が、ドロップアウトの場合には、反則をしなかった側は、22メートルライン上のいずれかの地点を選んでペナルティキックを行ってよい。

ペナルティキックが与えられ、キックを行う前に、反則した側のプレーヤーが、さらに不行跡の反則をしたとき、レフリーは、不行跡をしたプレーヤーに警告を与えるか、または退場を命じ、かつペナルティキックのマークを10メートル進める。これはもとの反則と不行跡の両方をつぐなうためである。

ペナルティキックが与えられ、キックを行う前に、キッカー側のプレーヤーが、さらに不行跡の反則をしたとき、レフリーは、不行跡をしたプレーヤーに警告を与えるか、退場を命じ、かつペナルティキックの無効を宣し、相手側にペナルティキックを与える。

ボールがまだプレーされている間に、競技区域外で起った反則で本条には含まれない反則に対しては、反則の起った地点に対向する15メートルライン上でペナルティキックを与える。

タッチジャッジより報告された反則に対しては、反則の起った地点においてペナルティキックを与えるか、またはアドバンテージを適用する。

- (m) **キッカーに対するレイトチャージ**：いずれのプレーヤーも、まさにボールをけり終った相手側プレーヤーを、故意にチャージまたは妨害してはならない。

罰：ペナルティキック。マークは、反則をしなかった側の選択によって、反則の地点またはボールの落ちた地点。

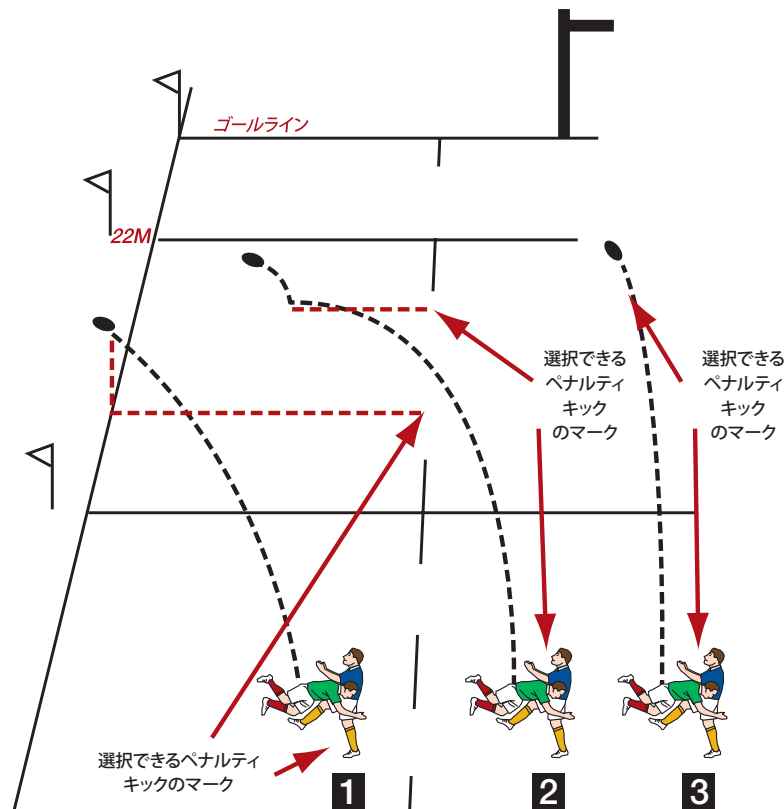
反則の地点：反則の地点が、キッカー側のインゴールであれば、ペナルティキックは、実際に反則の起った地点に相對する、ゴールラインから5メートル、タッチラインから少なくとも15メートルの地点に与えられる。

タッチで反則が起った場合は、ペナルティキックのマークは、実際に反則の起った地点に対向する15メートルライン上の地点である。タッチインゴールで反則が起った場合は、ペナルティキックのマークは、ゴールラインから5メートル、タッチラインから15メートルの地点とする。

ボールの着地点：ボールがタッチに落ちたときは、選択できるペナルティキックのマークは、ボールがタッチに出た場所に対向する、15メートルライン上の地点。ボールがタッチラインから15メートル以内に落ちたときは、選択できるペナルティキックのマークは、ボールが落ちた場所に対向する、15メートルライン上の地点。

ボールがインゴール、タッチインゴール、またはデッドボールラインを越えまたは、デッドボールラインの上に落ちたときは、選択できるペナルティキックのマークは、ボールがゴールラインを越えた場所に対向する、ゴールラインから5メートル、タッチラインから少なくとも15メートルの地点。

ボールがゴールポストかクロスバーにあたった場合には、選択できるペナルティキックのマークは、ボールが地面に落ちた地点。



キッカーに対するレイトチャージ

(n) フライング・ウエッジ、キャバルリー・チャージ：いずれのチームも、これらを使用してはならない。

罰：反則の地点においてペナルティキック。

「フライング・ウエッジ」通常は相手ゴールライン近くで攻撃側にペナルティキックまたはフリーキックが与えられた時に行なわれる。

タップキックを行ったプレーヤーまたはショートパスを受け取ったプレーヤーがゴールラインへ突進する。直ちに、その両側を味方プレーヤーがウエッジの形にバインドする。しばしばこれらのプレーヤーがボールキャリアーの前方に位置することが多く、競技規則に反する。

罰：反則の地点においてペナルティキック。

「キャバルリー・チャージ」通常は相手ゴールライン近くで攻撃側にペナルティキックまたはフリーキックが与えられた時に行なわれる。

攻撃側のプレーヤーはキッカーの後方で互いに通例1～2メートルの間隔を開けて並ぶ。キッカーの合図で前方に突進する。キッカーはこれらのプレーヤーが自分に近づいてからタップキックを行ない、そのうちの1人にパスする。

防御側のプレーヤーはボールがキックされるまで、10メートル後方かゴールラインのどちらか近い方にとどまっていなければならない。これは競技規則に反する。

罰：反則の地点においてペナルティキック。

10.5 措置

- (a) いかなるプレーヤーも、不正なプレーに関する競技規則に違反した場合、注意、警告による一時的退出、または退場のいずれかを命じられる。
- (b) 警告による一時的退出を命じられたプレーヤーが、本条の警告に相当する2度目の反則を行った場合は、退場を命じられる。

10.6 イエローカードとレッドカード

- (a) 国の代表で行われる試合において、レフリーは、警告し一時的退出を命じたプレーヤーに対しては、イエローカードを示す。
- (b) 国の代表で行なわれる試合において、レフリーは、退場を命じたプレーヤーに対しては、レッドカードを示す。
- (c) その他の試合に関しては、試合主催者または協会がイエローカードとレッドカードを使用するかどうかを決定するものとする。

10.7 退場を命じられたプレーヤー

退場を命じられたプレーヤーは競技を続けることはできない。

第11条 一般のプレーにおけるオフサイドとオンサイド

定義

試合開始時にはプレーヤーはすべてオンサイドである。試合が進むにつれて、オフサイドの位置となることがある。そのようなプレーヤーは再びオンサイドとなるまでに、競技に参加すれば反則が適用される。

一般のプレーでは、プレーヤーがボールを持っているかまたはプレーした場合に、そのプレーヤーの前方にいる味方のプレーヤーはオフサイドである。

オフサイドとは、プレーヤーが一時的にプレーできないことを意味し、かつ競技に参加すれば反則が適用される位置にあることをいう。

一般のプレーでは、味方の行為か相手側の行為かのいずれかによりオンサイドとなりうる。しかし、もしそのオフサイドプレーヤーがプレーを妨げたり、前方に、ボールの方へ動いたり、またはキックされたボールの着地点から 10 メートル後方へ離れなければ、オンサイドとはならない。

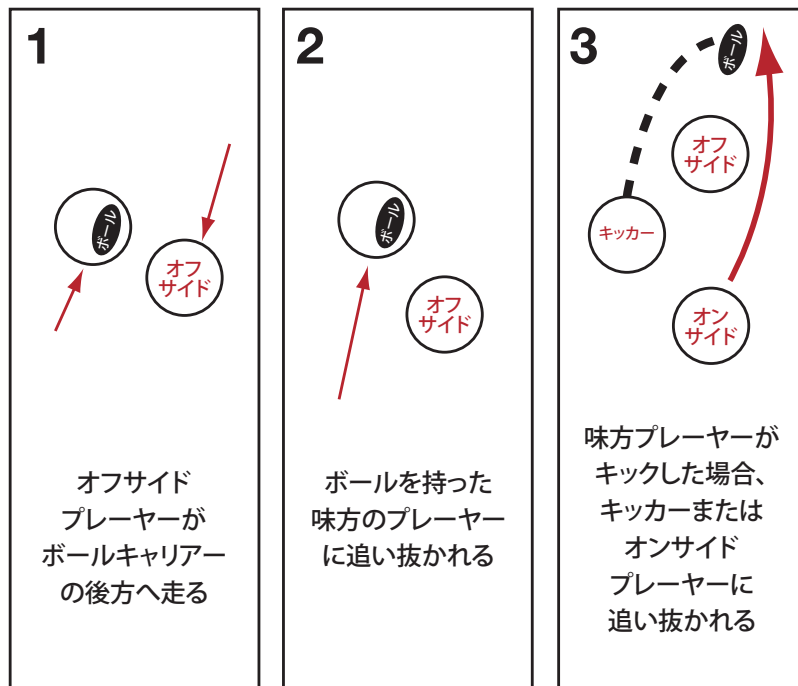
11.1 一般のプレーにおけるオフサイド

- (a) オフサイドの位置にいるプレーヤーが、反則となるのは次の3つのうちのいずれかを犯した場合のみである。
- プレーを妨げる、あるいは
 - 前方にボールの方へ動く、あるいは、本条4の「10メートル規則」を守らない
 - プレーヤーは、オフサイドの位置にいるからといって自動的に反則となるのではない。
 - 故意でないスローフォワードを受けとった場合、そのプレーヤーはオフサイドではない。
 - プレーヤーはインゴールでもオフサイドとなる。
- (b) **プレーの妨害**：オフサイドの位置にいるプレーヤーは競技に参加してはならない。すなわち、ボールをプレーしたり、相手側を妨害してはならない。
- (c) **前方へ動くこと**：味方のプレーヤーが前方へキックしたとき、前方にいるオフサイドプレーヤーは、オンサイドになるまでは、ボールをプレーしようとしている相手側のプレーヤーまたはボールが地面に着く地点に近づいてはならない。

11.2 味方の行為によりオンサイドになる場合

一般のプレーにおいて、オフサイドにあるプレーヤーが、自らのまたは味方の行為によりオンサイドになるには次の4つの方法がある。

- (a) **プレーヤー自身の行為**：最後にボールをキックしたか、ボールに触れた味方のプレーヤー、または味方のボールキャリアーの後方に自ら走ったとき、そのプレーヤーはオンサイドになる。
- (b) **ボールキャリアーの行為**：味方のプレーヤーがボールを持って自分より前方へ走り出たとき、そのプレーヤーはオンサイドとなる。
- (c) **キッカーまたは他のオンサイドプレーヤーの行為**：ボールをキックした時（またはその後）のキッカーのいた地点、またはその後方にいた味方のプレーヤーか、またはキッカーが、オフサイドプレーヤーの前方に走り出たとき、そのプレーヤーはオンサイドとなる。
- (d) **前方に走ったとき**：味方のプレーヤーは、タッチまたはタッチインゴールにいてもよいが、そのプレーヤーが他のオフサイドプレーヤーをオンサイドとするには、競技区域に戻っていないなければならない。

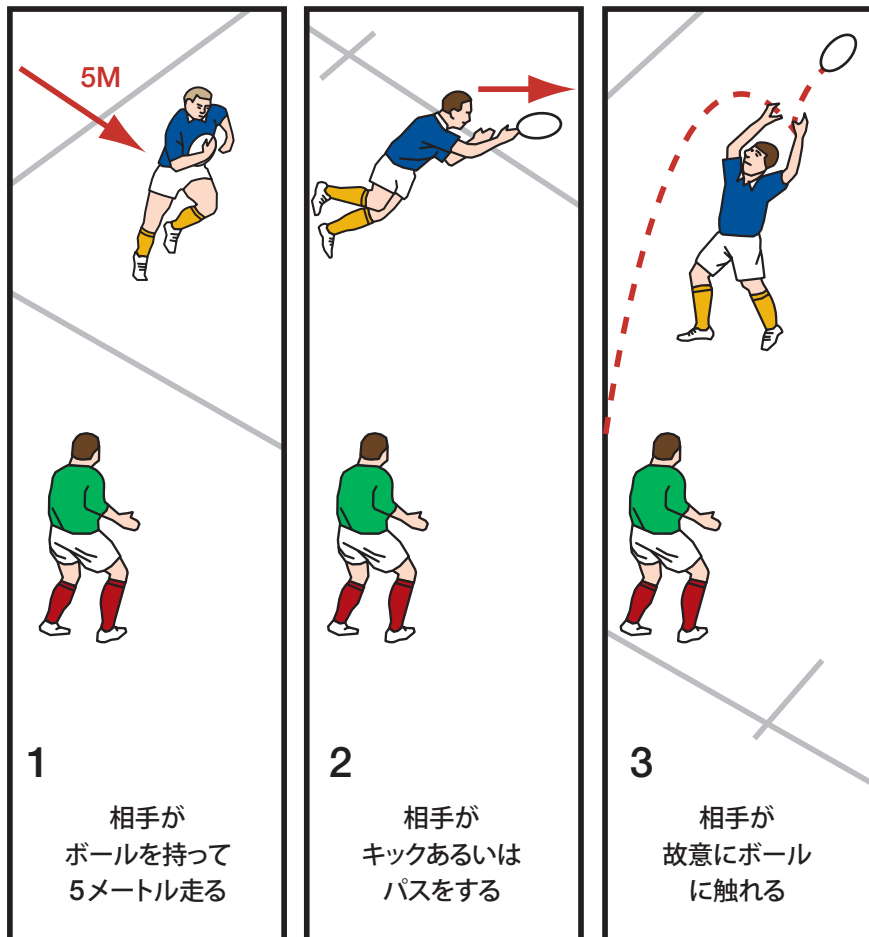


味方の行為によりオンサイドになるプレーヤー

11.3 相手側の行為によりオンサイドになる場合

一般のプレーにおいて、オフサイドにあるプレーヤーが相手側の行為によりオンサイドとなるには次の3つの方法がある。ただし、10メートル規則によりオフサイドとなるプレーヤーには適用されない。

- (a) **ボールを持って5メートル走ること**：相手側のボールキャリアーが5メートル走ったとき、そのオフサイドにあるプレーヤーはオンサイドとなる。
- (b) **キックまたはパス**：相手側のプレーヤーが、ボールをキックまたはパスしたとき、そのオフサイドにあるプレーヤーはオンサイドとなる。
- (c) **故意にボールに触れること**：相手側のプレーヤーが故意にボールに触れ、しかもそのボールを受け損なったとき、そのオフサイドにあるプレーヤーはオンサイドとなる。



相手の行為によりオンサイドになるプレーヤー

11.4 メートル規則によるオフサイド

- (a) 味方のプレーヤーが前方へキックしたとき、前方にいるオフサイドプレーヤーは、ボールをプレーしようとしている相手側、またはボールが地面に着くもしくは着くと予想される地点から 10 メートル離れた、ゴールラインに平行な想定されたラインより前方にいる場合には、試合に参加しているものと見なされる。このオフサイドプレーヤーは、この想定された 10 メートルラインの後方まで直ちに移動しなければならない。また、移動中に、相手側プレーヤーを妨害してはならない。

罰：ペナルティキック

- (b) このオフサイドプレーヤーは、移動中、相手側のいかなる行為によってもオンサイドにならない。しかし、完全に 10 メートル移動する前でも、味方のオンサイドプレーヤーがこのオフサイドプレーヤーの前方へ走り出した時にはオンサイドとなる。

罰：ペナルティキック

- (c) 10 メートル規則によりオフサイドのプレーヤーが、ボールを受けようとしている相手側プレーヤーをチャージするときは、レフリーは、直ちに笛を吹いて罰を科さなければならない。ちゅうちょすると、相手側のプレーヤーに危険をおよぼす。

罰：ペナルティキック

- (d) 10 メートル規則によりオフサイドのプレーヤーが、相手側のプレーヤーが受け損じたボールをプレーしたときは、ペナルティキックを科す。

罰：ペナルティキック

- (e) 10 メートル規則は、ボールがゴールポストまたはクロスバーに当たった場合にも適用する。問題は、ボールの着地点である。オフサイドにあるプレーヤーは、想定された 10 メートルラインの前方にはいてはならない。

罰：ペナルティキック

- (f) プレーヤーがキックしたボールを、相手側のプレーヤーがチャージダウンした直後に、想定された 10 メートルラインの前方にいたキックした側の他のプレーヤーが、そのボールをプレーした場合には、10 メートル規則は適用されない。この場合チャージダウンしたプレーヤーはボールをプレーしようとしていたことにはならないから、キックした側のオフサイドにあったプレーヤーはオンサイドとなる。

罰：一般のプレーにおけるオフサイドに対して、相手側は、反則の地点でのペナルティキック、または反則した側が最後にボールをプレーした地点においてのスクラムかのもう一方を選択する。最後にボールをプレーした地点が反則した側のインゴールのとき、スクラムが選択された場合の地点は、その最後のプレーの地点に相対する、ゴールラインから 5 メートルの地点。



- (g) 味方のプレーヤーが前方へキックしたとき、前方にいるオフサイドプレーヤーが複数、前方へ動いた場合、反則の地点は、ボールを待っているプレーヤーまたはボールが地面に着く地点に最も近いオフサイドプレーヤーの位置とする。

11.5 10メートル規則によるオフサイドプレーヤーがオンサイドになる場合

- (a) オフサイドプレーヤーは、想定された10メートルラインの後方まで後退しなければならない。後退しない場合には、反則を適用される。
- (b) このオフサイドプレーヤーは、完全に10メートル後退する前でも、本条2で述べた味方の3つの行為のいずれかでオンサイドとなりうる。しかし、このオフサイドプレーヤーは、相手側のいかなる行為によってもオンサイドにはならない。

11.6 偶然のオフサイド

- (a) オフサイドにあるプレーヤーが、やむなくボールまたはボールキャリアーに触れた場合は、偶然のオフサイドである。そのプレーヤー側が利益を得なければプレーは続行する。そのプレーヤー側が利益を得た場合は、スクラムを組み相手側が投入する。
- (b) プレーヤーが前方にいる味方のプレーヤーにボールを手渡した場合には、ボールを受けたプレーヤーはオフサイドである。その行為が故意である場合にはペナルティキックを科し、故意でない場合は偶然のオフサイドと見なし、スクラムを組み相手側が投入する。

11.7 ノックオン後のオフサイド

プレーヤーがノックオンしたボールを、オフサイドの位置にある味方のプレーヤーがプレーしたとき、そのプレーで相手側から利益を奪った場合にはオフサイドの罰を科す。

罰：ペナルティキック

11.8 ラック、モール、スクラム、またはラインアウトにおいて後退しつつあるプレーヤーがオンサイドになる場合

ラック、モール、スクラム、またはラインアウトを形成しているとき、競技規則に従い後退しつつあるオフサイドプレーヤーは、相手側がボールを獲得して、ラック、モール、スクラム、またはラインアウトが終了しても、オンサイドとはならない。このプレーヤーは、自らに適用されているオフサイドラインの後方に退くまではオンサイドとはならない。このオフサイドプレーヤーは、それ以外のいかなる自らの行為によっても、また味方のいかなる行為によってもオンサイドとはならない。

オフサイドの位置にとどまっているプレーヤーがオンサイドになるのは、相手側の次の2つの行為によるしかない。

相手側プレーヤーがボールを持って5メートル走ったとき：このオフサイドプレーヤーはオンサイドとなる。相手側プレーヤーがボールをパスしても、このオフサイドプレーヤーはオンサイドとはならない。パスを数回してもオンサイドとはならない。

相手側プレーヤーのキック：相手側のプレーヤーがキックしたとき、このオフサイドプレーヤーはオンサイドとなる。

11.9 うろうろすること

「うろうろしているプレーヤー」とは、オフサイドの位置にとどまるプレーヤーのことである。相手側がボールを自由にプレーするのを妨げることは、競技に参加していることであり、罰を科す。レフリーは、「うろうろしているプレーヤー」が相手側の行為によりオンサイドとなる利益を得ることがないように注意する。

罰：ペナルティキック

第12条 ノックオンまたはスローフォワード

定義 ノックオン

ノックオンとは、プレーヤーがボールを落としボールが前方へ進む、または、プレーヤーが手または腕でボールを前方へたたき、または、ボールがプレーヤーの手または腕にあたってボールが前方へ進み、そのプレーヤーがそのボールを捕りなおす前にボールが地面または他のプレーヤーに触れることをいう。

「前方へ」とは、相手側のデッドボールラインの方向へ、という意味である。

例外

チャージダウン:相手側がキックすると同時に、またはキックした直後に、プレーヤーがそのボールをチャージダウンした場合は、たとえボールが前方に進んだとしてもノックオンではない。



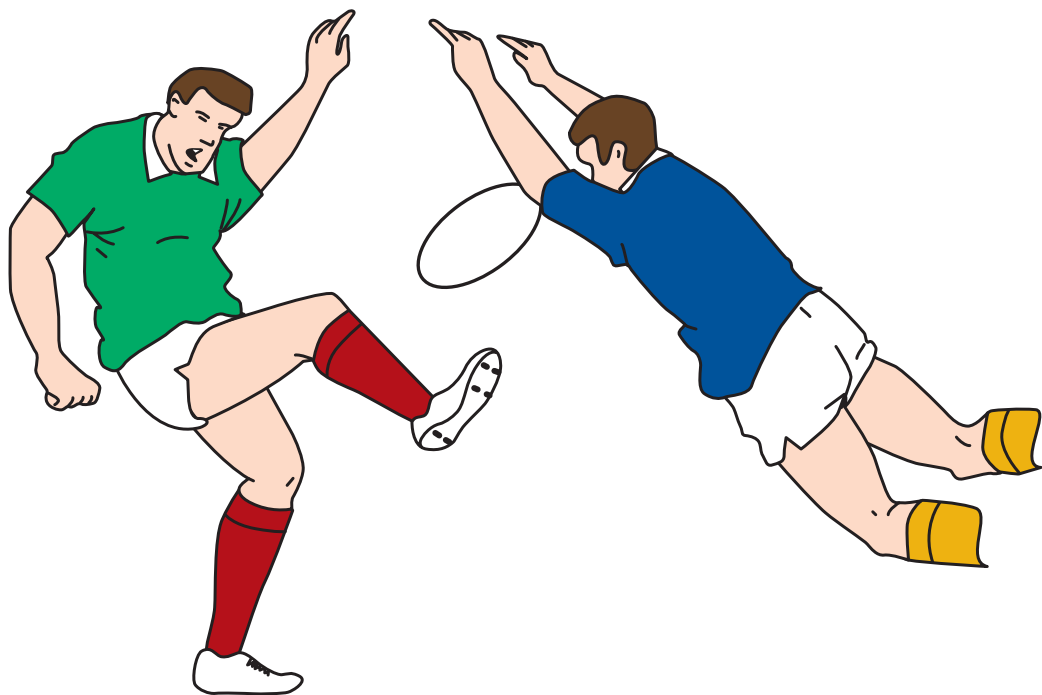
ノックオン

定義 スローフォワード

スローフォワードとは、プレーヤーが前方にボールを投げるか、またはパスすることをいう。「前方へ」とは、相手側のデッドボールラインの方向へ、という意味である。

例外

前方へのバウンド：ボールを前方に投げたのではなく、プレーヤーまたは地面に当たった後、ボールが前方にバウンドしてもスローフォワードではない。



チャージダウン



12.1 ノックオンまたはスローフォワードが起った場合

- (a) 故意でないノックオンまたはスローフォワード：その起った地点においてスクラムを組む。
- (b) ラインアウトにおける、故意でないノックオンまたはスローフォワード：タッチラインから 15 メートルの地点においてスクラムを組む。
- (c) ノックオンまたはスローフォワードしたボールがインゴールに入った場合：攻撃側のプレーヤーがフィールドオブプレーにおいてノックオンまたはスローフォワードし、そのボールが相手側インゴールに入り、そこでデッドになった場合、ノックオンまたはスローフォワードの起った地点でスクラムを与える。
- (d) インゴールでのノックオンまたはスローフォワード：いずれかのチームのプレーヤーが、インゴールでノックオンまたはスローフォワードをした場合、反則の地点に相対しゴールラインから 5 メートルの地点でスクラムを与える。ただし、タッチラインから 5 メートル以内では組まない。
- (e) 故意のノックオンまたはスローフォワード：プレーヤーは、手または腕を用いて故意にボールを前方にノックしたり、故意にスローフォワードをしてはならない。

罰：ペナルティキック。その反則がなかったならばほぼ間違いなくトライが得られたと認められる場合は、ペナルティトライを与えなければならない。



試

フィールドオブプレーにおいて

第 13 条 キックオフと試合再開
のキック

第 14 条 地上にあるボール

合

第 15 条 タックル

第 16 条 ラック

第 17 条 モール

第 18 条 マーク

中



第13条 キックオフと試合再開のキック

定義

キックオフは、試合の開始およびハーフタイム後の試合の再開で行なわれる。試合再開のキックは、得点後またはタッチダウン後に行なわれる。

13.1 キックオフの場所と方法

- (a) キックオフを行う側は、ハーフウェイラインの中央、またはその後方からドロップキックで行わなければならない。
- (b) 正しい方法で、または正しい位置からキックされない場合、相手側は次の2つのうち1つを選択する。
 - ふたたびキックオフを行わせる、または
 - ハーフウェイラインの中央においてスクラムを組み、キックオフをしなかった側がボールを入れる。

13.2 キックオフを行う側

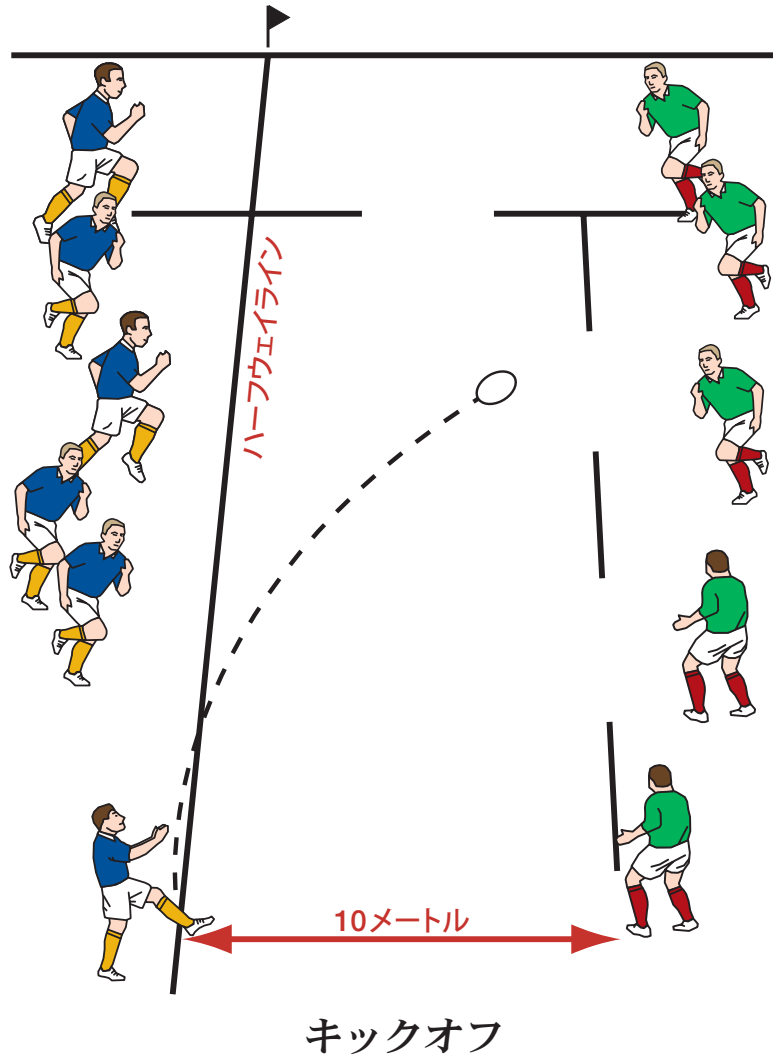
- (a) 試合の開始時に、トスに勝ちキャプテンがキックを選択した側、またはトスに勝ったキャプテンがサイドを選んだ場合は相手側がキックオフを行う。
- (b) ハーフタイム後は、試合の開始時にキックオフをしたチームの相手側が試合を再開する。
- (c) 得点後は、得点したチームの相手側がキックオフを行う。

13.3 キックオフ時のキッカー側のポジション

キッカー側はすべて、キックする場合には、ボールの後方にいなくてはならない。これに反するときは、ハーフウェイラインの中央においてスクラムを組み、相手側が入れる。

13.4 キックオフ時の相手側のポジション

相手側はすべて、ハーフウェイラインから10メートル以内に立ってはならない。10メートルラインを越えて位置したり、ボールがキックされないうちにチャージした場合には、ふたたびキックオフを行う。



13.5 10メートルラインに達したキックオフ

ボールが相手側の10メートルラインに達するか、10メートルラインに達した後、吹き戻された場合にも、競技を続ける。

13.6 10メートルに達しないキックオフが相手側にプレーされた場合

相手側の10メートルラインに達しないが、相手側が最初にプレーした場合、競技を続ける。



13.7 10メートルに達しないキックオフが相手側にプレーされなかった場合

ボールが相手側の10メートルラインに達しない場合、相手側は次の2つのうち1つを選択する。

- ふたたびキックオフを行わせる、または
- ハーフウェイラインの中央においてスクラムを組み、キックオフをしなかった側がボールを入れる。

13.8 ボールが直接タッチになった場合

ボールはフィールドオブプレーに着地しなければならない。キックしたボールが直接タッチになった場合には、相手側は次の3つのうち1つを選択する。

- ふたたびキックオフを行わせる、または
- ハーフウェイラインの中央においてスクラムを組み、キックオフをしなかった側がボールを入れる。または
- そのキックを認める。

相手側がそのキックを認めた場合、ラインアウトはハーフウェイライン上で行う。ボールがハーフウェイラインの後方に吹き戻され直接タッチになった場合には、ラインアウトはボールがタッチになった地点で行う。

13.9 ボールがインゴールに入った場合

(a) キックオフのボールがプレーヤーに触れずにあるいは触れられることもなく相手側のインゴールに入った場合、相手側は次の3つのうち1つを選択する。

- ボールをグラウンディングする、または
- ボールをデッドにする、または
- プレーを続行する。

(b) 相手側がボールをグラウンディングするか、デッドにするか、またはボールがタッチインゴールに出たり、デッドボールラインに触れるか越えるかしてデッドになった場合、相手側は次の2つのうち1つを選択する。

- ハーフウェイラインの中央でスクラムを組み、キックオフをしなかった側がボールを入れる、または
- ふたたびキックオフを行わせる。

(c) 相手側はボールをグラウンディングしたり、デッドにしようとする場合は、遅滞なく行わなければならない。ボールを持っている防御側プレーヤーのその他の動きはすべてそのプレーヤーがプレーをそのまま続けることを選んだものとみなす。

13.10 ドロップアウト

定義

ドロップアウトは、攻撃側が反則をしないでボールをインゴールに持ちこみ、防御側がボールをそこでデッドにするか、ボールがタッチインゴールに出るか、デッドボールライン上またはデッドボールラインを越えた場合に、競技を再開するために行われる。

ドロップアウトは防御側によって行われるドロップキックのことである。ドロップアウトは、22メートルライン上、またはその後方の任意の地点から行う。

13.11 すぐに行わなかったドロップアウト

ドロップアウトは遅滞なく行わなければならない。

罰：22メートルライン上においてフリーキック

13.12 正しく行われなかったドロップアウト

キックが正しい方法や場所で行われなかった場合は、相手側は次の2つのうち1つを選択する。

- ふたたびドロップアウトを行わせる、または
- 22メートルラインの中央においてスクラムを組み、キックをしなかった側がボールを入れる。

13.13 22メートルラインを越えなかったドロップアウト

(a) ボールが22メートルラインを越えない場合は、相手側チームは次の2つのうち1つを選択する。

- ふたたびドロップアウトを行わせる、または
- 22メートルラインの中央においてスクラムを組み、ドロップアウトをしなかった側がボールを入れる。

(b) ボールが22メートルラインを越えた後、吹き戻された場合には、競技をそのまま続ける。

(c) ボールが22メートルラインを越えなかった場合はアドバンテージルールを適用する。相手側はそのボールをプレーしてトライをすることができる。



13.14 直接タッチになったドロップアウト

ボールはフィールドオブプレーに着地しなければならない。キックしたボールが直接タッチになった場合には、相手側は次の3つのうち1つを選択する。

- ふたたびドロップアウトを行わせる、または
- 22メートルラインの中央においてスクラムを組み、ドロップアウトをしなかった側がボールを入れる、または
- そのキックを認め、投入は22メートルライン上で行う。

13.15 ドロップアウトからボールがインゴールに入った場合

(a) ドロップアウトのボールが、プレーヤーに触れずに、あるいは触れられることもなく、相手側のインゴールに入った場合、相手側は次の3つのうち1つを選択する。

- ボールをグラウンディングする、または
- ボールをデッドにする、または
- プレーを続行する。

(b) 相手側がボールをグラウンディングするか、デッドにするか、またはボールがタッチインゴールに出たり、デッドボールラインに触れるか越えるかしてデッドになった場合、相手側は次の2つのうち1つを選択する。

- ドロップアウトの行なわれた22メートルラインの中央でスクラムを組み、ドロップアウトをしなかった側がボールを入れる、または
- ふたたびドロップアウトを行なわせる。

(c) 相手側はボールをグラウンディングしたり、デッドにしようとする場合は、遅滞なく行なわなければならない。ボールを持っている防御側のプレーヤーのその他の動きはすべて、そのプレーヤーがプレーをそのまま続けることを選んだとみなす。

13.16 キッカー側

(a) キッカー側はすべて、キックをするとき、ボールの後方にいなくてはならない。これに反するとき、22メートルラインの中央でスクラムを組み、相手側がボールを入れる。

- (b) ボールの前方からもどりつつあるキッカー側のプレーヤーは、キックが非常に早く行われたために退くことができなかった場合には、罰せられない。そのようなプレーヤーは味方の行為によりオンサイドとなるまで退くことをやめてはならないし、競技に参加してはならない。

罰：22メートルラインの中央でスクラム、反則しなかった側がボールを入れる。

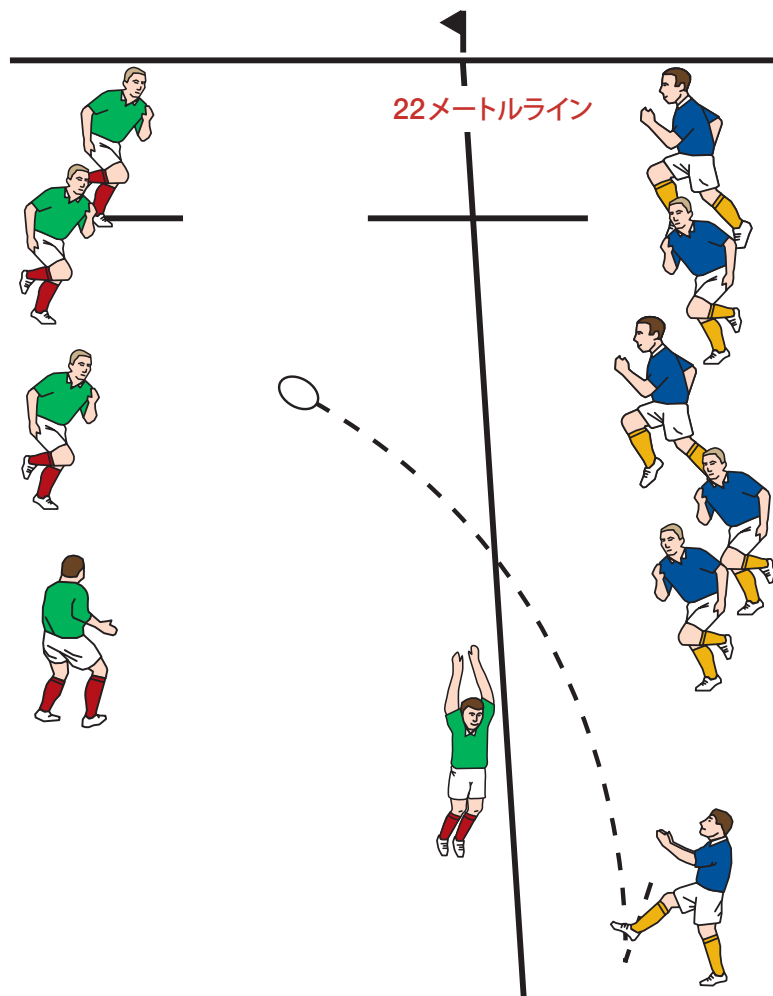
13.17 相手側

- (a) 相手側は、ボールがキックされる前に22メートルラインを越えてチャージしてはならない。

罰：反則の地点でフリーキック

- (b) 相手側プレーヤーが22メートル区域の中にとどまり、ドロップアウトを遅らせるか妨害した場合、そのプレーヤーは不行跡として扱われる。

罰：22メートルライン上でペナルティキック



ドロップアウト

第14条 地上にあるボール

定義

この状況は、ボールが地上にあり、ボールを獲得するためにプレーヤーが地面に倒れる状況のことをいう。ただしスクラムあるいはラック直後の場合は含まれない。

またプレーヤーがボールを持って地上に横たわっているがタックルが原因ではない状況のこともさす。

競技は立っているプレーヤーによってプレーされるものである。プレーヤーは倒れることでボールをアンプレイブル (unplayable) にしてはならない。アンプレイブルとは、ボールがいずれのチームもすぐにはプレーできない状態で、プレーを継続できないことをいう。

ボールをアンプレイブルにするプレーヤー、または倒れることによって相手チームを妨害するプレーヤーは競技の目的と精神を否定することであり、罰せられなければならない。

タックルされたのではないが、ボールを持ったまま地面に倒れたプレーヤー、もしくは地面に倒れてボールを獲得したプレーヤーはすぐにプレーしなければならない。

14.1 地上に横たわっているプレーヤー

地上に横たわっているプレーヤーは次の3つのうち1つを直ちに行わなければならない。

- ボールを持って立ちあがる、または
- ボールをパスする、または
- ボールを手放す。

さらに、ボールをパスしたり手放したプレーヤーは、すぐに立ちあがるか、ボールから離れなければならない。レフリーは、直ちに利益が得られた場合に限りアドバンテージを適用し、そうでなければ罰を科さなければならない。

罰：ペナルティキック



第14条 地上にあるボール

14.2 地上に横たわっているプレーヤーがしてはならないこと

- (a) ボールの上、またはボールの周辺に横たわること：プレーヤーは、ボールの上に、ボールをおおって、またはボールに近接して横たわって、相手側がボールを獲得するのを妨げてはならない。

罰：ペナルティキック

- (b) ボールを持って地上に横たわっているプレーヤーを越えて倒れ込むこと：プレーヤーは、ボールを持って地上に横たわっているプレーヤーの上に、またはそのようなプレーヤーを越えて故意に倒れ込んではいない。

罰：ペナルティキック

- (c) ボールに近接して地上に横たわっているプレーヤーを越えて倒れ込むこと：プレーヤーはボールを中にして、またはボールに近接して地上に横たわっている2人以上のプレーヤーの上に、またはそのようなプレーヤーを越えて故意に倒れ込んではいない。

罰：ペナルティキック



第15条 タックル

定義

ボールキャリアーが、一人または複数の相手プレーヤーに捕まり地面に倒された場合に、タックルが成立する。捕まえていないければ、「タックルされたプレーヤー」とはならず、従ってタックルは成立しない。

相手プレーヤーで、ボールキャリアーを捕まえて地面に倒し、かつ自身も地面に倒れたプレーヤーを「タックラー」と呼ぶ。ボールキャリアーを捕まえていても地面に倒れなければ「タックラー」ではない。



タックル

15.1 タックル

タックルはフィールドオブプレー内においてのみ起る。

15.2 タックルが発生しない場合

ボールキャリアーが相手側プレーヤーのひとりによって捕らえられ、味方のプレーヤーがそのボールキャリアーにバインドする場合、モールが形成されたことになり、タックルが発生したとはみなさない。

15.3 「地面に倒される」ということの定義

- (a) ボールキャリアーの片膝または両膝が地面につけば、そのプレーヤーは「地面に倒された」ものとみなす。
- (b) ボールキャリアーが地面に腰を下すか、地上に横たわっているプレーヤーの上に倒れていれば、そのプレーヤーは「地面に倒された」ものとみなす。

15.4 タックラー

- (a) プレーヤーが相手側プレーヤーをタックルして双方が地面に倒れたとき、タックラーは直ちにタックルされたプレーヤーを離さなければならない。
罰：ペナルティキック
- (b) さらにタックラーは直ちに立ち上がるか、タックルされたプレーヤーとボールから直ちに離れなければならない。
罰：ペナルティキック
- (c) タックラーはボールをプレーする前に立ち上がらなければならない。
罰：ペナルティキック

15.5 タックルされたプレーヤー

- (a) タックルされたプレーヤーは、ボールの上に、ボールをおおって、またはボールに近接して横たわって、相手側がボールを獲得するのを妨げてはならないし、プレーの継続のため、直ちにボールをプレーできるようにしなければならない。
罰：ペナルティキック
- (b) タックルされたプレーヤーは直ちにボールをパスするか、ボールを手放さなければならない。さらにそのプレーヤーは直ちに立ちあがるか、ボールから離れなければならない。
罰：ペナルティキック



- (c) タックルされたプレーヤーはボールをいずれかの方向に置くことによってボールを手放すことができる。ただし動作は直ちに行わなければならない。
罰：ペナルティキック

- (d) タックルされたプレーヤーは地面上でいずれかの方向にボールを押し進めること（前方にではなく）によってボールを手放すことができる。ただし動作は直ちに行わなければならない。
罰：ペナルティキック



- (e) 立っている相手プレーヤーがボールをプレーしようとする場合、タックルされたプレーヤーはボールを放さなければならない。
罰：ペナルティキック
- (f) タックルされたプレーヤーが惰性でインゴールに入れば、そのプレーヤーはトライまたはタッチダウンをすることができる。
- (g) プレーヤーがゴールライン付近でタックルされた場合、これらのプレーヤーは直ちに手を伸ばしボールをゴールライン上またはゴールラインを越えてグラウンディングし、トライまたはタッチダウンをすることができる。



15.6 その他のプレーヤー

- (a) タックル後は、他のいずれのプレーヤーも立っていなければボールをプレーすることはできない。立っているプレーヤーとは、足以外の体の部位が、地面、または地上に横たわっているプレーヤーにもたれかかっていないプレーヤーのことである。
罰：ペナルティキック



✓ タックル後、プレーヤーはすべて、ボールをプレーする際には立っていないといけない。



✗ タックルの際、立っていないでボールをプレーするプレーヤー。



✗ タックルの際、立っていないでボールをプレーするプレーヤー。

- (b) タックル後は、立っているプレーヤーはいずれも、ボールキャリアーからボールを奪おうとしてもよい。
- (c) タックルの地点、またはタックルに近接した地点で、ボールをプレーする他のプレーヤーは、ボールの後方、かつタックルされたプレーヤーまたはタックラーのどちらかで自陣ゴールラインに近い方のプレーヤーの真後ろから、プレーしなければならない。
罰：ペナルティキック
- (d) ボールを獲得したプレーヤーは、タックルの地点から離れるか、パス、あるいはキックして、直ちにボールをプレーしなければならない。
罰：ペナルティキック
- (e) 最初にボールを獲得したプレーヤーは、相手プレーヤーにタックルされた場合を除き、タックルの地点、またはタックルに近接した地点で地面に倒れてはならない。
罰：ペナルティキック
- (f) タックルの地点、またはタックルに近接した地点で、最初にボールを獲得したプレーヤーは、相手プレーヤーがボールの後方、かつタックルされたプレーヤーまたはタックラーのどちらかで自陣ゴールラインに近い方のプレーヤーよりも後方から、プレーする限りは、その相手プレーヤーにタックルされることが有り得る。
罰：ペナルティキック
- (g) タックル後は、地上に横たわっているプレーヤーはいずれも相手側プレーヤーがボールを獲得しようとするのを妨げてはならない。
罰：ペナルティキック
- (h) タックル後は、地上に横たわっているプレーヤーはいずれも相手側プレーヤーをタックルしたり、タックルしようとしてはならない。
罰：ペナルティキック
- (i) タックル後タックルされたプレーヤーが、トライしようとしてゴールライン上またはゴールラインを越えて、ボールをグラウンディングしようとしているとき、相手側プレーヤーは、そのプレーヤーからボールを奪ってもよい。ただし、相手側プレーヤーはボールをキックしてはならない。
罰：ペナルティキック

例外:ボールがインゴールに入った場合。ゴールライン近くでのタックル後、ボールが手放されインゴールに入った場合、地上に横たわっているプレーヤーを含め、プレーヤーはいずれもボールをグラウンディングすることができる。

15.7 行ってはならないプレー

- (a) いずれのプレーヤーもタックルされたプレーヤーがボールをパスすることを妨げてはならない。
罰：ペナルティキック
- (b) いずれのプレーヤーもタックルされたプレーヤーがボールを手放し、立ち上がったり、ボールから離れることを妨げてはならない。
罰：ペナルティキック
- (c) いずれのプレーヤーもタックルされたプレーヤーの上に、または越えて倒れ込んではいない。
罰：ペナルティキック



- (d) いずれのプレーヤーもボールをはさんで、またはボールに近接して地上に横たわっている2人以上のプレーヤーの上に、または越えて倒れ込んではいない。
罰：ペナルティキック
- (e) 立っているプレーヤーは、ボールに近接していない相手側プレーヤーをチャージまたは妨害してはならない。
罰：ペナルティキック



第15条 タックル

- (f) **危険性（ボールをパスするか、手放さない場合）:** タックルされたプレイヤーが直ちにボールを手放さないか、もしくはボールから離れようとしなかったか、またはこのようにすることを妨げられた場合には危険が予想できる。このような場合、レフリーは直ちに罰を科さなければならない。
罰：ペナルティキック

15.8 どちら側の責任か疑わしい場合

タックルで、ボールがアンプレイブルになり、どちらの側が競技規則に従わなかったのか疑わしい場合、レフリーは直ちにスクラムを命じ、停止の前に前進していた側がボールを入れる。どちらも前進していなかった場合は攻撃側がボールを入れる。

第16条 ラック

定義

ラックとは、双方の一人またはそれ以上のプレーヤーが立ったまま、身体を密着させて、地上にあるボールの周囲に密集するプレーのことをいう。オープンプレーは終了する。

ラッキングとは、ラックに参加しているプレーヤーが、不正なプレーを行うことなく、足を使ってボールを獲得またはキープしようとするをいう。

16.1 ラックの形成

- (a) どこで：ラックはフィールドオブプレー内でのみ発生する。
- (b) どのようにして：プレーヤーは立っていないなければならない。少なくとも1人のプレーヤーが相手側プレーヤーの1人と身体を密着させていなければならない。ボールは地上にある。



ラック



ラック

16.2 ラックへの参加

- (a) ラックを形成しようとするプレーヤー、ラックに参加しているプレーヤー、および新たに参加しようとするプレーヤーは、頭と肩を腰よりも低くしてはならない。
罰：フリーキック
- (b) ラックに参加しているプレーヤーは、少なくとも片方の腕は、腕全体を使って、ラックの中の味方のプレーヤーの身体にまわして、バインドしなければならない。
罰：ペナルティキック
- (c) ラックの中で他のプレーヤーに手をかけていることはバインドしていることにはならない。
罰：ペナルティキック
- (d) ラックを形成しようとするプレーヤー、ラックに参加しているプレーヤー、および新たに参加しようとするプレーヤーは、立っていなければならない。
罰：ペナルティキック

16.3 ラッキング

- (a) ラックの中のプレーヤーは立っていようと努めなければならない。
罰：ペナルティキック
- (b) プレーヤーはラックの中で故意に倒れたり、膝をついてはならない。これは危険なプレーである。
罰：ペナルティキック
- (c) プレーヤーは故意にラックをくずしてはならない。これは危険なプレーである。
罰：ペナルティキック
- (d) プレーヤーはラックの上に飛びかかってはならない。
罰：ペナルティキック
- (e) プレーヤーは頭と肩を腰より低くしてはならない。
罰：フリーキック
- (f) ボールをラッキングするプレーヤーは、地面に横たわっているプレーヤーをラッキングするのではなく、またぐように努めなくてはならず、故意に踏んではならない。プレーヤーはボールに近接してのみラッキングすることができる。
罰：危険なプレーとしてペナルティキック



16.4 その他の反則

- (a) プレーヤーはラックの中へボールを戻してはならない。
罰：ペナルティキック
- (b) プレーヤーはラックの中のボールを手で扱ってはならない。
罰：ペナルティキック
- (c) プレーヤーはラックの中のボールを脚で拾い上げてはならない。
罰：ペナルティキック
- (d) ラックの中、またはラックに近接して地上に横たわっているプレーヤーは、ボールから離れようと努めなければならない。これらのプレーヤーは、ラックの中のボール、またはボールがラックから出てくるのを妨害してはならない。
罰：ペナルティキック
- (e) プレーヤーはラックから出てくるボールの上に、またはそのボールを越えて倒れこんではならない。
罰：ペナルティキック
- (f) プレーヤーはボールがラックの中にある間に、あたかもボールがラックから出たと相手側に思わせるような素振りをしてはならない。
罰：フリーキック

16.5 ラックにおけるオフサイド

- (a) **オフサイドライン**：双方のチームに1本ずつ、ゴールラインに平行して2本のオフサイドラインが発生する。それぞれのオフサイドラインはラックの中の最後尾の足を通る。最後尾の足が、ゴールライン上、またはゴールラインの後方にある場合、防御側のオフサイドラインはゴールラインとなる。
- (b) プレーヤーはオフサイドラインの後方からラックに参加するか、ただちに後方に下がらなければならない。プレーヤーがラックの横でうろうろしている場合、そのプレーヤーはオフサイドである。
罰：ペナルティキック

- (c) **ラックに参加するプレーヤー:**ラックに参加するプレーヤーはすべて、ラックの中の最後尾の味方の足の後方から参加しなければならない。プレーヤーはこの最後尾のプレーヤーに並んでラックに参加してもよい。プレーヤーが相手側からラックに参加したり、最後尾の味方の前方に参加した場合、そのプレーヤーはオフサイドである。

罰: 反則をした側のオフサイドライン上でペナルティキック

- (d) **ラックに参加していないプレーヤー:**プレーヤーがオフサイドラインの前方にとどまりラックに参加していない場合、そのプレーヤーは直ちにオフサイドラインの後方に退かなければならない。オフサイドラインの後方にいるプレーヤーが、オフサイドラインを踏み越え、しかもラックに加わらない場合、そのプレーヤーはオフサイドとなる。

罰: 反則をした側のオフサイドライン上でペナルティキック



X ラックやモールにおいて、自チームの最後尾のプレーヤーの足を通してオフサイドラインが形成される。黄・緑のジャージーを着た写真右側のプレーヤーはオフサイドである。



16.6 ラックの終了

ラックは、ボールがラックから出るか、あるいはラックの中のボールがゴールライン上にあるか、または越えてインゴールに入った場合に終了する。

16.7 ラックの終了（スクラムへの移行）

- (a) ボールがアンプレアブルとなりスクラムが命じられたとき、ラックは終了する。

ラックの中のボールがアンプレアブルとなる直前に前進していたチームがボールを入れる。

ラックの中のボールがアンプレアブルとなる直前に、どちらのチームも前進していなかったり、どちらのチームが前進していたかレフリーが判断できないときは、ラックの前に前進していたチームがボールを入れる。

どちらのチームも前進していなかったときは、攻撃側のチームがボールを入れる。

- (b) レフリーはスクラムを命じる前に、ボールがラックから出るのに適切な時間の余裕を見なければならない。特にいずれかのチームが前進している場合には大切である。ラックが停止したり、ボールが適切な時間内にラックから出ないとレフリーが判断した場合には、スクラムを命じなければならない。

第17条 モール

定義

モールは、ボールを持っているプレーヤーが、相手側の1人またはそれ以上のプレーヤーに捕らえられ、ボールキャリアーの味方1人またはそれ以上のプレーヤーがボールキャリアーにバインドしているときに発生する。つまり、モールには少なくとも3人のプレーヤーが必要で、3人とも立っていなければならない。3人とはボールキャリアーと双方から1人ずつのプレーヤーである。参加しているすべてのプレーヤーはモールの中に引き込まれているか、バインドされていなければならない。かつ立ったまま、ゴールラインの方向に前進していなければならない。オープンプレーは終了する。

17.1 モールの形成

(a) どこで：モールはフィールドオブプレー内でのみ発生する。





17.2 モールへの参加

- (a) モールに参加するプレーヤーは、頭と肩を腰よりも低くしてはならない。
罰：フリーキック
- (b) プレーヤーは、ただ単にモールのそばにいただけではなく、モールの中に引きこまれているか、バインドされていないなければならない。
罰：ペナルティキック
- (c) モールの中で他のプレーヤーに手をかけていることはバインドしていることにはならない。
罰：ペナルティキック
- (d) モールの中のプレーヤーは、立っていようと努めなければならない。モールの中のボールキャリアーは、地面に倒れてもよいが、直ちにボールをプレー継続可能な状態にしなければならない。
罰：ペナルティキック
- (e) プレーヤーは故意にモールをくずしてはならない。これは危険なプレーである。
罰：ペナルティキック
- (f) プレーヤーはモールの上に飛びかかってはならない。
罰：ペナルティキック

17.3 その他の反則

- (a) プレーヤーは相手側のプレーヤーをモールの中から引きずり出そうとしてはならない。

罰：ペナルティキック

- (b) プレーヤーはボールがモールの中にある間に、あたかもボールがモールから出たと相手側に思わせるような素振りをしてはならない。

罰：フリーキック

17.4 モールでのオフサイド

- (a) **オフサイドライン**：双方のチームに1本ずつ、ゴールラインに平行して2本のオフサイドラインが発生する。それぞれのオフサイドラインはモールの中の最後尾の足を通る。最後尾の足が、ゴールライン上、またはゴールラインの後方にある場合、防御側のオフサイドラインはゴールラインとなる。

- (b) プレーヤーはオフサイドラインの後方から参加するか、ただちに後方に下がらなければならない。プレーヤーがモールの横でうろろしている場合、そのプレーヤーはオフサイドである。

罰：反則をした側のオフサイドライン上でペナルティキック

- (c) **モールに参加するプレーヤー**：モールに参加するプレーヤーはすべて、モールの中の最後尾の味方の足の後方から参加しなければならない。プレーヤーはこの最後尾のプレーヤーに並んでモールに参加してもよい。プレーヤーが相手側からモールに参加したり、味方の最後尾の前方に参加した場合、そのプレーヤーはオフサイドである。

罰：反則をした側のオフサイドライン上でペナルティキック

- (d) **モールに参加していないプレーヤー**：プレーヤーがオフサイドラインの前方にとどまりモールに参加していない場合、そのプレーヤーは直ちにオフサイドラインの後方に退かななければならない。オフサイドラインの後方にいるプレーヤーが、オフサイドラインを踏み越え、しかもモールに加わらない場合、そのプレーヤーはオフサイドとなる。

罰：反則をした側のオフサイドライン上でペナルティキック

- (e) **モールから離れるか、モールに再び参加しようとするプレーヤー**：プレーヤーがモールから離れた時は、そのプレーヤーは直ちにオフサイドラインの後方に下がらなければならない。そうしない場合そのプレーヤーはオフサイドとなる。味方の最後尾の前方でモールに再び参加すれば、そのプレーヤーはオフサイドである。プレーヤーは味方の最後尾に並んでモールに再び参加してもよい。

罰：反則をした側のオフサイドライン上でペナルティキック



17.5 モールの終了

モールは、ボールがモールから出るか、あるいはボールキャリアーがモールから離れたときに終了する。ボールが地上についた場合、またはモールの中のボールがゴールライン上にあるか、または越えてインゴールに入った場合にモールは終了する。

17.6 モールの終了（スクラムへの移行）

- (a) モールの中のボールが停止したままであるか、前進が止まり 5 秒経過したとき、モールは終了しスクラムが命じられる。
- (b) ボールがアンプレアブルとなるか、または不正なプレーの結果としてではなく、モールがくずれ、スクラムが命じられたとき、モールは終了する。
- (c) **モール後のスクラム**：モール開始時にボールを持っていなかった側がボールを入れる。モール開始時にどちらの側がボールを持っていたかをレフリーが判断できない場合には、モールが停止する前に前進していた側がボールを入れる。どちらの側も前進していなかったときは、攻撃側がボールを入れる。
- (d) モールが停止したままであるか、前進が止まり 5 秒経過しても、ボールが動いていることをレフリーが目で確認できる場合には、ボールが出るために適当な時間の余裕をレフリーは与えてもよい。適当な時間内にボールが出なければスクラムが命じられる。
- (e) モールの前進が止まっても、5 秒以内であれば再びモールを前方へ動かしても良い。モールを 2 回目に押しなおして再びモールの前進が止まっても、ボールが動いていることをレフリーが目で確認できる場合には、ボールが出るために適当な時間の余裕をレフリーは与えてもよいが、ボールが出なければスクラムが命じられる。
- (f) モールの中のボールがアンプレアブルとなれば、レフリーはボールの奪い合いを長く認めてはならない。スクラムが命じられる。
- (g) モールの中のボールキャリアーが、地面に片膝または両膝をついたり、地面に腰を下した場合を含めて、地上に倒れた場合には、直ちにボールがプレー継続可能とならない限りスクラムを命じる。



第17条 モール

- (h) キックされたボールをキャッチしたプレーヤーが捕らえて形成されたモール：キックオフまたはドロップアウトを除き、相手側のキックしたボールを直接キャッチしたプレーヤーが直ちに相手側に捕らえられても、モールは形成される。そのモールが停止したままであるか、前進が止まり5秒経過したとき、あるいはボールがアンプレアブルとなった場合には、スクラムが命じられる。ボールをキャッチした側がボールを入れる。

「相手側のキックしたボールを直接キャッチする」とは、プレーヤーがボールをキャッチする前に、ボールが他のプレーヤー、または地面に触れていないことをいう。

モールがインゴールに入り、ボールがタッチダウンされるか、またはアンプレアブルとなった場合、5メートルスクラムを組む。攻撃側がボールを入れる。

第18条 マーク

定義

マークとは、自陣 22 メートルライン上、またはその後方で、相手側のキックしたボールを直接明確にキャッチすると同時に、「マーク」と叫んで行われるものである。なお、片足を自陣 22 メートルライン上、またはその後方に置いているプレーヤーは、22 メートル内にいるとみなされる。マークはキックオフからはできない。ドロップアウトを除く、リスタートキック（試合再開のキック）においても認められない。

マークに対してはキックが与えられる。キックはマークの地点で行う。

キャッチする前にボールがゴールポストまたはクロスバーに触れても、プレーヤーはマークすることができる。

防御側のプレーヤーはインゴール内でマークをすることができる。



18.1 マーク後

レフリーは直ちに笛を吹き、マークしたプレーヤーにキックを与える。

18.2 与えられる地点

キックはマークの地点で与えられる。

18.3 行われる地点

キックはマークの地点、またはマークの後方、マークを通る線上で行う。

18.4 キッカー

キックはマークしたプレーヤーが行う。そのプレーヤーが1分以内にキックすることができない場合は、マークの地点でスクラムを組み、マークした側がボールを入れる。マークがインゴールにある場合は、マークを通る線上ゴールラインから5メートルの地点でスクラムを組む。

18.5 キックの方法

第21条「フリーキック」の規定が適用される。

18.6 キックに代るスクラム

- (a) マークした側はスクラムを選択することができる。
- (b) **スクラムの地点**：マークがフィールドオブプレー内であれば、スクラムはマークの地点となる。ただしタッチラインから5メートル以内では組まない。マークがインゴールにある場合、スクラムはマークを通る線上ゴールラインから5メートルの地点で行う。ただしタッチラインから5メートル以内では組まない。マークした側がボールを入れる。
- (c) **ボールの投入者**：マークした側のチームの選手が、ボールを投入する。



18.7 ペナルティキックが与えられる場合

- (a) 相手側プレーヤーは、オンサイド、オフサイドにかかわらず、レフリーが笛を吹いた後にマークしたプレーヤーにチャージしてはならない。

罰：ペナルティキック

- (b) **ペナルティキックの地点**

反則をしたプレーヤーがオンサイドである場合、ペナルティキックは反則の地点で与えられる。反則をしたプレーヤーがオフサイドであれば、ペナルティキックは第11条で述べるオフサイドライン上の地点で行われる。反則をしなかった側のいずれのプレーヤーがペナルティキックを行ってもよい。

- (c) **ペナルティキック**：攻撃側ではないチームのどのプレーヤーも、ペナルティキックを行ってもよい。



試

試合の再開

第 19 条 タッチおよびラインアウト

第 20 条 スクラム

第 21 条 ペナルティキックおよび
フリーキック

合

中



第19条 タッチおよびラインアウト

定義

「キックが直接タッチになる」とは、キックされたボールが、競技区域内に着地せず、プレーヤー、レフリーのいずれにも触れることなくタッチになることをいう。

「22メートル区域」とは、22メートルラインとゴールラインの間の区域をいう。ただし、22メートルラインは含むが、ゴールラインは含まない。

「ラインオブタッチ」とは、ラインアウトにおいて、ボールが投げ入れられる地点を通りタッチラインと直角をなす、フィールドオブプレー内に想定された線をいう。

プレーヤーがボールを持っていない場合、ボールが、タッチライン、タッチラインの外側の地面、タッチラインの外側にある物、あるいは人のいずれかに触れた場合、そのボールはタッチである。

プレーヤーがボールを持っている場合、ボールまたはボールキャリアーが、タッチライン、あるいはタッチラインの外側の地面に触れた場合、そのボールはタッチである。

タッチになった地点とは、ボールあるいはボールキャリアーが、タッチラインに触れた、あるいはタッチラインを横切った地点をいう。

プレーヤーが、片足でもタッチライン上あるいはタッチラインの外側の地面においてボールを捕った場合、そのボールはタッチである。

ボールキャリアーが、片足をフィールドオブプレーに、片足をタッチに置いている場合、そのボールはタッチである。

両足が競技区域にあるプレーヤーがボールを受けたときは、たとえその直前にボールがタッチラインまたはタッチインゴールラインを横切ってもタッチまたはタッチインゴールにはならない。このようなプレーヤーはボールを競技区域にノックしてもよい。跳び上がってボールをつかんだ場合は、そのプレーヤーの両足が競技区域に着地すればタッチまたはタッチインゴールにならない。

ボールがタッチライン上の立平面を越えていないときは、タッチにあるプレーヤーがボールをキックあるいはノックしてもタッチにはならないが、ボールをつかんだときはタッチとなる。タッチライン上の立平面とは、タッチラインの上に想定された垂直な平面である。

19.1 投入場所

地域獲得が得られない場合

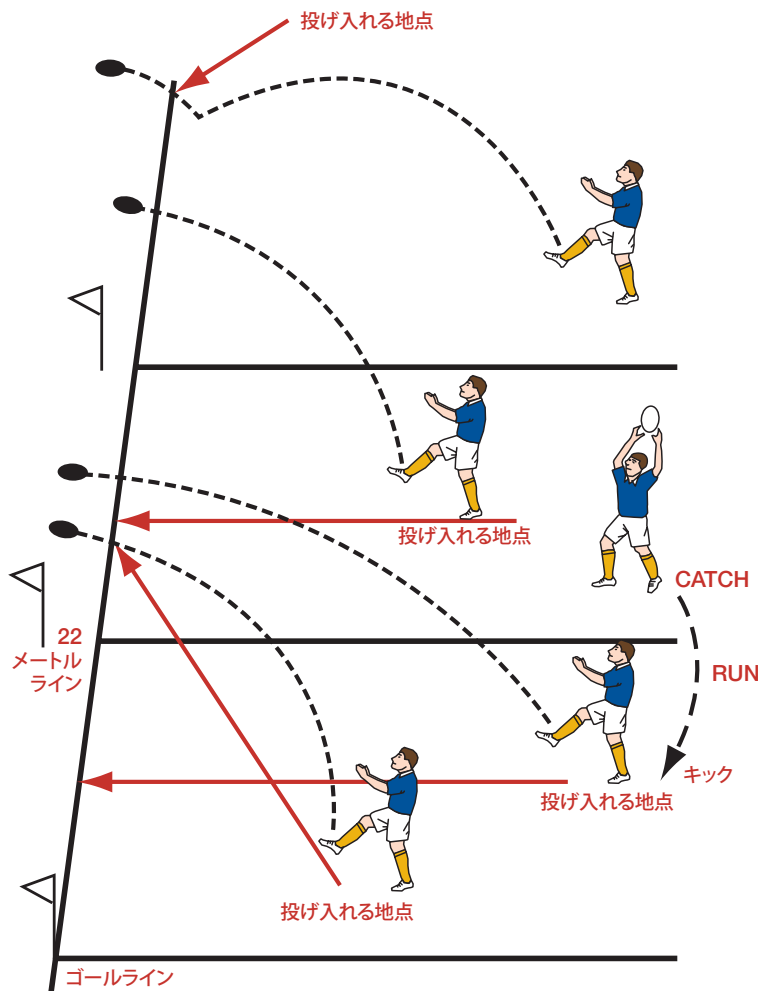
- (a) キッカー側の 22 メートル区域およびインゴール以外からキックしたボールが直接タッチになったとき：ペナルティキックを除き、キッカー側の 22 メートル区域およびインゴール以外からキックしたボールが直接タッチになったとき、地域獲得は得られない。ボールを投入する地点は、キックされた地点の対向点か、ボールがタッチになった地点のうち、キッカー側のゴールラインに近い地点である。
- (b) キッカー側の 22 メートル区域あるいはインゴールにボールを持ち込んだとき：防御側のプレーヤーが、22 メートル区域およびインゴール以外で受けたボールを、22 メートル区域内あるいはインゴールにみずから持ち込んでキックし、直接タッチになったとき、地域獲得は得られない。ボールを投入する地点は、キックされた地点の対向点か、ボールがタッチになった地点のうち、キッカー側のゴールラインに近い地点である。

地域獲得が得られる場合

- (c) キッカー側の 22 メートル区域内あるいはインゴールからのキック：防御側のプレーヤーが、22 メートル区域の中あるいはインゴールで受けたボールをその区域内からタッチにけり出したとき、地域獲得が得られる。ボールを投入する地点はボールがタッチになった地点である。
- (d) 直接タッチにならなかったキック：競技区域内のいずれの場所からでも、キックされたボールがフィールドオブプレーでバウンドした後、タッチになったとき、地域獲得は得られる。ボールを投入する地点はボールがタッチになった地点である。

競技区域内のいずれの場所からでも、キックされたボールが、相手側プレーヤーに触れるか、または触れられた後、フィールドオブプレーでバウンドして、タッチになったとき、地域獲得は得られる。ボールを投入する地点はボールがタッチになった地点である。

競技区域内のいずれの場所からでも、キックされたボールが、相手側プレーヤーに触れるか、または触れられた後に、直接タッチになったとき、地域獲得は得られる。ボールを投入する地点は、相手側プレーヤーがボールに触れた地点またはボールがタッチラインを交差した地点のうち、相手側のゴールラインに近い地点である。



タッチとボールを投げ入れる地点

ペナルティキックからの場合

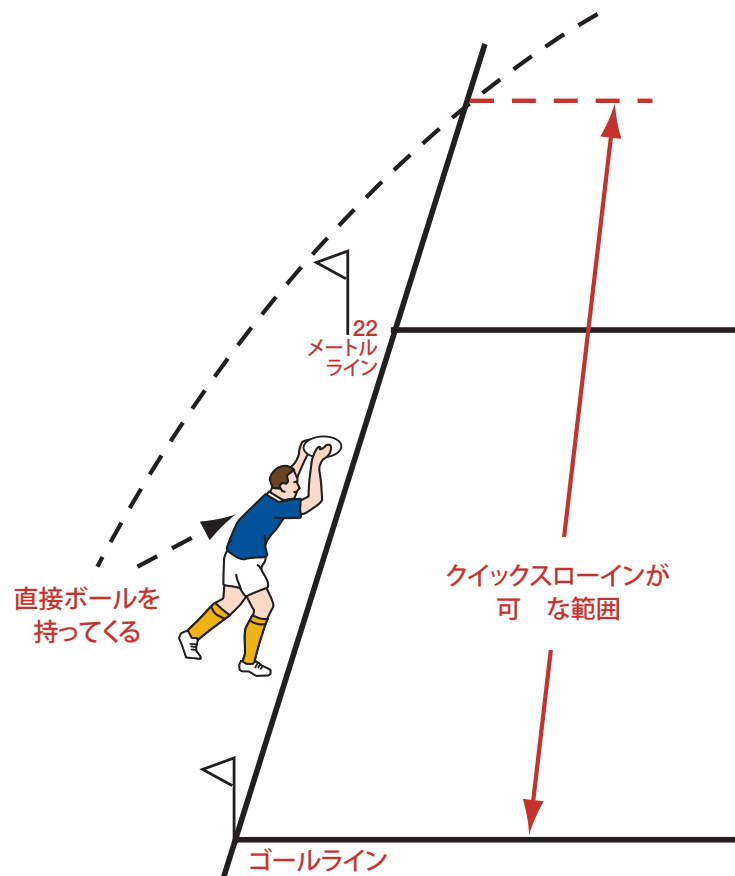
- (e) 競技区域内のいずれの場所からでも、ペナルティキックがタッチになったとき、地域獲得が得られる。ボールを投入する地点はボールがタッチになった地点である。

フリーキックからの場合

- (f) キッカー側の22メートル区域およびインゴール以外で与えられたフリーキックが直接タッチになったとき、地域獲得は得られない。ボールを投入する地点は、キックされた地点の対向点か、ボールがタッチになった地点のうち、キッカー側のゴールラインに近い地点である。
- (g) キッカー側の22メートル区域あるいはインゴールで与えられたフリーキックが直接タッチになったとき、地域獲得は得られる。ボールを投入する地点は、ボールがタッチになった地点である。

19.2 クイックスローイン

- (a) プレーヤーは、ラインアウトの形成を待たずに、クイックスローインをすることができる。
- (b) プレーヤーは、ボールがタッチに出た地点とそのプレーヤー側のゴールラインとの間のフィールドオブプレーの外側からであれば、どこからでもボールを投げ入れることができる。
- (c) プレーヤーは、ラインアウト形成後にクイックスローインをすることはできない。その場合には、クイックスローインは認められず、改めてラインアウトを行ない、同じチームがボールを投げ入れる。



クイックスローイン

- (d) クイックスローインでは、タッチに出たボールを使わなくてはならない。もしタッチに出てボールがデッドになった後、他のボールが使われたとき、あるいは、投げ入れるプレーヤー以外の者が、タッチに出たボールに触れたときには、クイックスローインは認められず、改めてラインアウトを行ない、同じチームがボールを投入する。



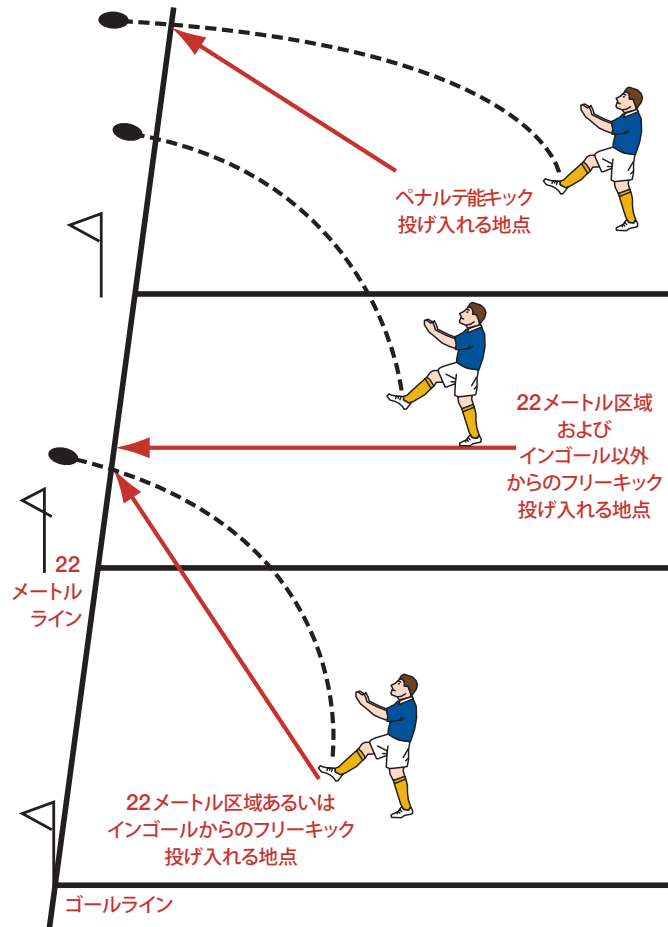
- (e) ボールはラインオブタッチ上に真っ直ぐに、タッチラインから少なくとも5メートルの地点で最初に、地面もしくはプレーヤーに触れるように、投げ入れなければならない。また、ボールを投げ入れるプレーヤーは、ボールを投げ入れるときにフィールドオブプレーに足を踏み入れてはならない。これらに反するときには、クイックスローインは認められない。相手側は、クイックスローインが行われた地点でラインアウトを行いボールを投入するか、クイックスローインが行われた地点に対向する15メートルライン上の地点でスクラムを組むか、を選択することができる。ラインアウトが選択され、ボールが2度目も正しく投げ入れられないときは、15メートルライン上でスクラムを組み、クイックスローインで最初に投げ入れた側がボールを入れる。
- (f) クイックスローインでは、プレーヤーはラインオブタッチに来て、その位置から反則とならずに離れることができる。
- (g) クイックスローインでは、いずれのプレーヤーもボールが5メートル投げ入れられることを妨げてはならない。
罰：15メートルライン上でフリーキック
- (h) タッチに押し出されたボールキャリアーはプレーヤーがクイックスローインをできるように、ボールを放さなければならない。
罰：15メートルライン上でペナルティキック

19.3 上記以外の投入場所

上記以外はすべて、ボールがタッチになった地点で行われる。

19.4 投げ入れる側

ボールがタッチになる前に最後にボールを持っていたかまたはボールに触れたプレーヤーの相手側がボールを投げ入れる。いずれの側が投げ入れるべきか疑わしい場合には、攻撃側が投入する。

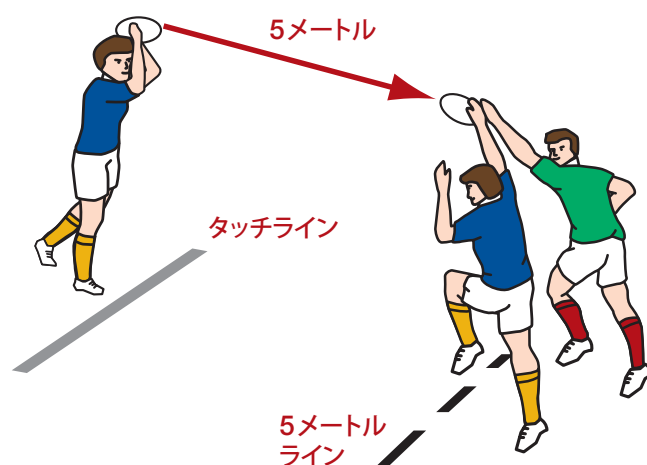
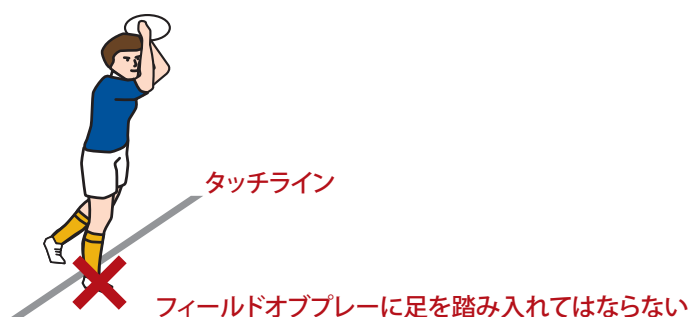


タッチとボールを投げ入れる地点

例外：ペナルティキックからボールがタッチにけり出された場合は、ペナルティキックをした側のプレーヤーがボールを投げ入れる。これは、キックされたボールが直接タッチになったか否かにかかわらず適用される。

19.5 ボールの正しい投入

ボールを投入するプレーヤーは、正しい位置に立って、また、フィールドオブプレーに足を踏み入れずに投げ入れなければならない。ボールはラインオブタッチ上真直ぐに、タッチラインから少なくとも5メートルの地点で最初に地面に触れるか、またはプレーヤーに触れるか、触れられるように投げ入れなければならない。



タッチラインから少なくとも5メートルの地点で最初に地面に触れるか、またはプレーヤーに触れるか、触れられるように投げなければならない

ボールの投げ入れ方法

19.6 正しくない投入

- (a) 正しく投げ入れなかったときは、相手側は、ラインアウトでボールを投入するか、15メートルライン上の地点でスクラムを組むかの選択をすることができる。ラインアウトを選択し、2度目もボールが正しく投げ入れられなかったときは、スクラムを組み、ラインアウトにおいて最初に投入した側がボールを入れる。
- (b) ボールは、遅滞なく、また投げ入れるふりをすることなく、投げ入れなければならない。
罰：15メートルライン上でフリーキック
- (c) プレーヤーは、故意にまたはくり返しボールを曲げて投げ入れてはならない。
罰：15メートルライン上でペナルティキック

ラインアウト

定義

ラインアウトの目的は、ボールがタッチになった後、2列に並んだプレイヤーの間にボールを投入することによって、早く、安全に、公平に試合を再開することである。

ラインアウトプレイヤー (Line-out players) : ラインアウトプレイヤーとは、ラインアウトに2列に並んでいるすべてのプレイヤーをいう。

レシーバー (Receiver) : レシーバーとは、ラインアウトからボールがパスあるいはノックバックされたときにそれを捕る位置にいるプレイヤーをいう。どのプレイヤーもレシーバーになれるが、それぞれのチームは1回のラインアウトで1人のレシーバーしか置くことができない。

ラインアウトに参加しているプレイヤー (Players taking part in the line-out) : ラインアウトに参加しているプレイヤーとは、ボールを投入するプレイヤー、ボールを投入する相手側のプレイヤー、2名のレシーバー、およびラインアウトプレイヤー、をいう。

その他のすべてのプレイヤー (All other players) : ラインアウトに参加していないプレイヤーは、ラインアウトが終了するまで、ラインオブタッチから少なくとも10メートルあるいは味方のゴールラインのうち、いずれか近い方の後方に、いなくてはならない。

15メートルライン (15-metre line) : 15メートルラインとは、タッチラインに平行で、フィールドに向かって15メートルにある線をいう。

ラインアウト後のスクラム (Scrum after line-out) : ラインアウトで反則あるいは競技の停止があったためにスクラムが命じられる場合、そのスクラムはラインオブタッチと15メートルラインの交わる地点で組む。

19.7 ラインアウトの形成

- (a) 少なくとも双方のチームから2人のプレイヤーがラインアウトを形成しないといけない。

罰 : 15メートルライン上でフリーキック

- (b) ボールを投入する側が、ラインアウトに並ぶ最大の人数を決定する。

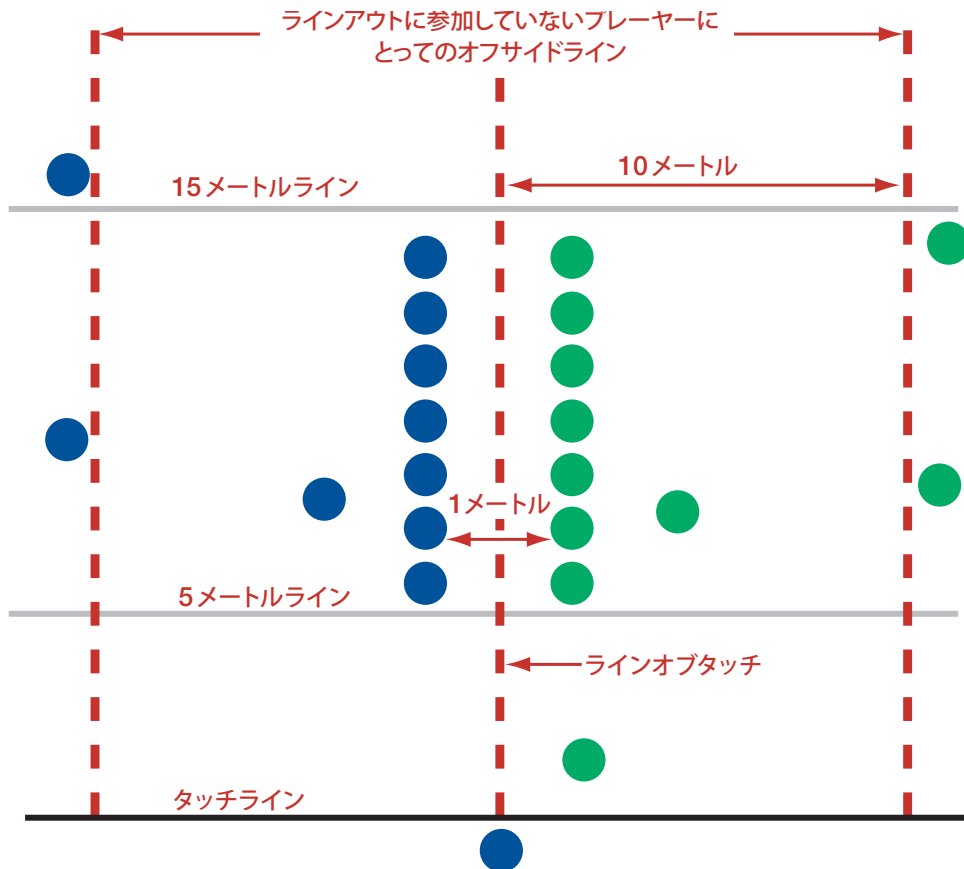
罰 : 15メートルライン上でフリーキック

- (c) ボールを投入する相手側のチームのラインアウトプレイヤーは、ボールを投入する側のラインアウトプレイヤーより少なくともよいが、多くてはならない。

罰 : 15メートルライン上でフリーキック



- (d) ボールがタッチになったとき、ラインオブタッチに近づくプレーヤーはすべて、ラインアウトを形成するために近づくものと見なされる。ラインアウトに近づくプレーヤーは遅滞なくラインアウトに近づかなければならない。どちらの側のプレーヤーも一度ラインアウト内の位置につけば、ラインアウトが終了するまで離れてはならない。
罰：15メートルライン上でフリーキック
- (e) ボールを投入する側が正常な人数より少ない人数で並んだ場合は、相手側に、それに応じてプレーヤーがラインアウトから離れるための適当な時間を与えなければならない。
罰：15メートルライン上でフリーキック
- (f) ラインアウトから離れるプレーヤーは、遅滞なく、ラインアウトから10メートル後方のオフサイドラインまで下がらなくてはならない。オフサイドラインに下がる途中にラインアウトが終了したときは、そのプレーヤーはプレーに参加することができる。
罰：15メートルライン上でフリーキック
- (g) 故意にラインアウトの形成を遅らせてはならない。
罰：15メートルライン上でフリーキック
- (h) **ラインアウトプレーヤーの立つ位置**：先頭のラインアウトプレーヤーは、タッチラインから5メートル以内に立ってはならない。最後尾のラインアウトプレーヤーの立つ位置は、タッチラインから15メートルを越えてはならない。その他のラインアウトプレーヤーは、この2点の間に立たなくてはならない。
罰：15メートルライン上でフリーキック
- (i) 双方のラインアウトプレーヤーは、タッチラインに垂直な、平行した2列を形成しなくてはならない。
罰：15メートルライン上でフリーキック
- (j) 双方のラインアウトプレーヤーは、内側の肩と肩の間にはっきりとした間隔を空けておかなければならない。その間隔は、プレーヤーが直立した状態で決定される。
罰：15メートルライン上でフリーキック
- (k) **1メートルギャップ**：双方のラインアウトプレーヤーの列は、ラインオブタッチから50センチメートル離れていなければならない。
罰：15メートルライン上でフリーキック
- (l) ラインオブタッチは、ゴールラインから5メートル以内にあってはならない。



ラインアウト

- (m) ラインアウトが形成されてボールが投入される前に、プレーヤーは相手をつかんだり、押したり、チャージしたり、妨害したりしてはならない。
罰：15メートルライン上でペナルティキック

19.8 ラインアウトの開始と終了

- (a) **開始**：ラインアウトは、ボールを投入するプレーヤーの手からボールが離れたときに開始する。
- (b) **終了**：ラインアウトは、ボールあるいはボールキャリアーがラインアウトを離れたときに終了する。

これには、次の場合を含む

ボールがラインアウトから、パス、ノックバック、またはキックされたとき。

ボールまたはボールキャリアーが5メートルラインとタッチラインの間の区域に移動したとき。



ラインアウトプレーヤーが、ピールオフをするプレーヤーにボールを手渡したとき。

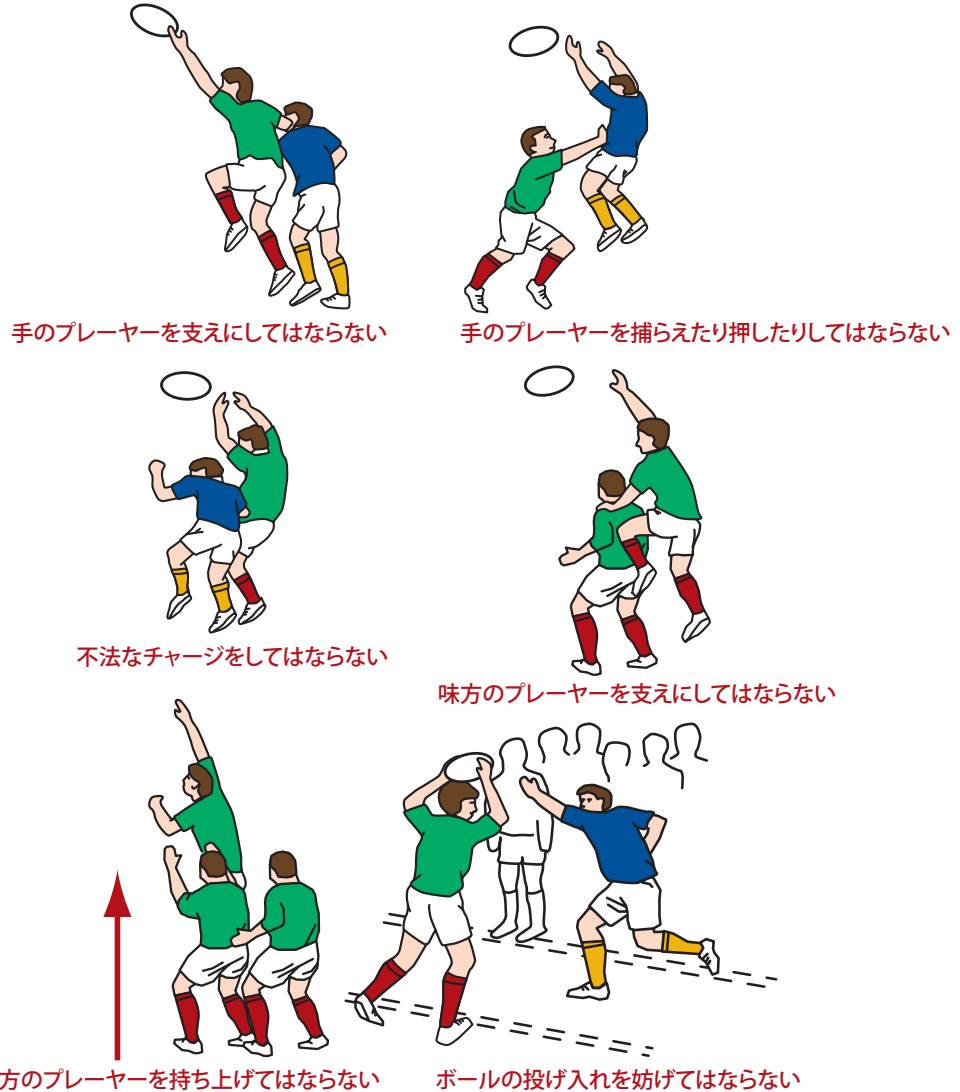
ボールが15メートルラインを越えて投げ入れられたとき、またはプレーヤーがボールを持って15メートルラインを越えたとき。

ラインアウトにおいてラックまたはモールが形成され、ラックまたはモールに参加しているプレーヤーのすべての足が、ラインオブタッチを越えて移動したとき。

また、ボールがラインアウト内でアンプレイブルになったとき、ラインアウトは終了し、スクラムによって再開される。

19.9 ラインアウトにおける制限

- (a) **オフサイド**：ラインアウトプレーヤーはオフサイドになってはいけない。ボールが投入されるまでは、ラインオブタッチがオフサイドラインである。ボールがプレーヤーまたは地面に触れてからは、ボールを通りゴールラインに平行な線がオフサイドラインである。
罰：15メートルライン上でペナルティキック
- (b) ボールに向かって飛び上がる場合、どの方向に向かってステップしてもよいが、ラインオブタッチを越えてはならない。
罰：15メートルライン上でペナルティキック
- (c) ラインアウトプレーヤーは、ボールに向かって跳び上がるために相手のプレーヤーを支えにしてはならない。
罰：15メートルライン上でペナルティキック
- (d) ラインアウトプレーヤーは、ラックあるいはモールが形成された場合を除き、ボールを持っていない相手側のプレーヤーを捕らえたり、押したり、チャージしたり、妨害したりつかんだりしてはならない。
罰：15メートルライン上でペナルティキック
- (e) ラインアウトプレーヤーは、タックルしようとするときおよびボールをプレーしようとするときを除き、相手プレーヤーをチャージしてはならない。
罰：15メートルライン上でペナルティキック
- (f) ラインアウトプレーヤーは、ボールに向かって跳び上がるために味方のプレーヤーを支えにしてはならない。
罰：15メートルライン上でフリーキック



- (g) **リフティング**：ラインアウトプレーヤーは、味方のプレーヤーを持ち上げてはならない。
罰：15メートルライン上でフリーキック
- (h) **ジャンプ前のサポート**：プレーヤーは、味方のプレーヤーが跳び上がる前に、サポートしてはならない。
罰：15メートルライン上でフリーキック
- (i) **投げ入れる前のサポート**：プレーヤーは、ボールが投げ入れられる前に、ボールに向かって跳び上がったり、または味方のプレーヤーをサポートしてはならない。
罰：15メートルライン上でフリーキック
- (j) **ウェストより下へのプレグリップ**：味方のプレーヤーのウェストよりも下をプレグリップしてはいけない。
罰：15メートルライン上でフリーキック



- (k) プレーヤーのサポート：跳び上がる味方プレーヤーを、後方からはパンツよりも下を、前方からは太腿よりも下を、サポートしてはいけない。
罰：15メートルライン上でペナルティキック
- (l) プレーヤーを地上におろす：跳び上がる味方プレーヤーをサポートするプレーヤーは、どちらかの側のプレーヤーがボールを獲得したらすぐに、そのプレーヤーをおろさなくてはならない。
罰：15メートルライン上でフリーキック
- (m) ラインアウトプレーヤーはタッチラインから5メートルより近い地点に立ってはならない。ラインアウトプレーヤーは、ボールが5メートル投げ入れられることを妨げてはならない。
罰：15メートルライン上でフリーキック
- (n) ラインアウトプレーヤーは、ボールがそのプレーヤーを越えて投げられたときに、タッチラインと5メートルラインの間へ動いてもよい。その場合、ピールオフをするとき以外は、ラインアウトが終了するまで味方のゴールラインの方向に向かって動いてはならない。
罰：15メートルライン上でフリーキック
- (o) ボールに向かって跳び上がるプレーヤーは、ボールを捕ろうとする、あるいはノックバックしようとするためには、両手か内側の腕を用いなければならない。ジャンパーは外側の腕だけ使ってボールを捕ろうとしたり、ノックバックしようとしてはならない。ただし、プレーヤーが両手を頭上に上げてプレーする場合には、どちらの手を用いてもかまわない。
罰：15メートルライン上でフリーキック

19.10 ラインアウトプレーヤー以外のプレーヤーに対する制限

ラインアウトに参加していないプレーヤーは、ラインアウトが終了するまでラインオブタッチから少なくとも10メートル後方、あるいは味方のゴールラインのうち、いずれか近い方の線の後方にいなくてはならない。

ただし、2つの例外がある。

例外1：ロングスローイン。 ボールを投入する側のプレーヤーは、タッチラインから15メートルを越えて投げ入れるロングスローインのため前進してもよい。ボールを投入する側のプレーヤーが前進した場合は、相手側プレーヤーも前進してよい。

罰：反則したチームのオフサイドライン上、反則した場所に相對した地点においてペナルティキック。ただし、少なくともタッチラインから15メートルの地点においてペナルティキック。

例外 2：レシーバーは、ラインアウトのギャップに走り込み、ラインアウトプレーヤーに認められているどのプレーを行ってもよい。レシーバーは、他のラインアウトプレーヤーと同様に、ラインアウトに関する反則をすれば罰せられる。

19.11 ピールオフ

定義

ピールオフとは、味方のラインアウトプレーヤーによってボールがパスまたはノックバックされる時、プレーヤーがそのボールを受けようとしてラインアウトから離れることである。

- (a) ボールが投げ入れるプレーヤーの手を離れるまでピールオフを始めてはならない。
罰：ラインオブタッチに沿いタッチラインから 15 メートルの地点においてフリーキック
- (b) ピールオフをするプレーヤーは、ラインアウトが終了するまで、ラインオブタッチとラインオブタッチから 10 メートルまでの間の区域内で動きつづけなければならない。
罰：ラインオブタッチに沿いタッチラインから 15 メートルの地点においてフリーキック
- (c) ボールが投げ入れられる前であれば、ポジションを変えてもよい。

19.12 ラインアウトにおけるオフサイド

- (a) ラインアウトにおいては、双方、ゴールラインに平行な 2 種類のオフサイドラインがある。
- (b) **ラインアウトに参加しているプレーヤー：**1 つは、ラインアウトに参加しているプレーヤー（通常は、フォワードの全員か数人、スクラムハーフ、およびボールを投げ入れるプレーヤー）にとってのオフサイドラインである。ボールが投げ入れられ、プレーヤーまたは地面に触れるまでは、ラインオブタッチがオフサイドラインであり、プレーヤーまたは地面に触れた後は、ボールを通りゴールラインに平行な線がオフサイドラインである。
- (c) **ラインアウトに参加していないプレーヤー：**もう 1 つは、ラインアウトに参加していないプレーヤー（通常は、バックス）にとってのオフサイドラインである。ラインオブタッチの後方 10 メートルでゴールラインに平行な線あるいは味方のゴールラインのうち、いずれかラインオブタッチに近い方の線が、オフサイドラインである。



これらのラインアウトにおけるオフサイドラインについての規定は、ロングスローインの場合、およびラインアウトにおいてラックまたはモールが形成された場合については、適用されない。

19.13 ラインアウトに参加しているプレーヤーのオフサイド

- (a) ボールがプレーヤーまたは地面に触れる前：プレーヤーはラインオブタッチを踏み越えてはならない。ボールがプレーヤーか地面に触れる前にラインオブタッチを踏み越えたプレーヤーは、オフサイドとなる。ただし、ボールを捕ろうと、ラインオブタッチの自陣側から跳び上がる場合を除く。
罰：15メートルライン上でペナルティキック
- (b) ボールを捕ろうとして跳び上がったが、ボールを捕れずにラインオブタッチを越えてしまったプレーヤーは、すぐにオンサイドの位置にもどれば罰せられない。
- (c) ボールがプレーヤーまたは地面に触れた後：相手側のプレーヤーをタックルするまたはタックルしようとする場合を除き、ボールがプレーヤーまたは地面に触れた後に、ボールを持っていないプレーヤーが、ボールより前方に踏み出したとき、そのプレーヤーはオフサイドである。このようタックルあるいはタックルしようとする行為は、ボールの位置より味方の側からしなければならない。
罰：15メートルライン上でペナルティキック
- (d) レフリーは、プレーヤーが、故意であるか否かにかかわらず、ボールを獲得しようとするか相手をタックルしようとするにせよ、オフサイドの位置に動いた場合には、ペナルティを科さなくてはならない。
罰：15メートルライン上でペナルティキック
- (e) ラインアウトに参加しているいずれの側のプレーヤーも、ラインアウトが終了するまでラインアウトから離れてはならない。
罰：15メートルライン上でペナルティキック

19.14 ボールを投げ入れるプレーヤー

ボールを投げ入れるプレーヤー（およびその相手側プレーヤー）は、次の4つのいずれかを選択しなくてはならない。

- (a) タッチラインから5メートル以内にとどまる。
- (b) ラインオブタッチの後方10メートルのオフサイドラインの後方に退く。
- (c) ボールが投げられた後、直ちにそのラインアウトに加わる。

- (d) レシーバーの位置に動く。ただしこれは、他のプレーヤーがレシーバーの位置にいない場合に限る。
これら以外の位置への移動は、オフサイドとなる。

罰：15 メートルライン上でペナルティキック

19.15 ラインアウトに参加していないプレーヤーのオフサイド

- (a) **ラインアウト終了前:** オフサイドラインは、ラインオブタッチの後方 10 メートルまたは味方のゴールラインのうち、いずれか近い方の線である。

ラインアウトが終了する前に、ラインアウトに参加していないプレーヤーがオフサイドラインを踏み越えた場合、そのプレーヤーはオフサイドとなる。

罰：反則したチームのオフサイドライン上、反則した場所に相對した地点においてペナルティキック。ただし、少なくともタッチラインから 15 メートルの地点においてペナルティキック。

- (b) **ボールが投げ入れられた時点でオンサイドではないプレーヤー：** ボールを投げ入れるプレーヤーは、味方のプレーヤーがオフサイドラインまで下がる前に、ボールを投げ入れてもよい。ただし、すみやかにオンサイドの位置まで下がろうとしないプレーヤーは、オフサイドとなる。

罰：反則したチームのオフサイドライン上、反則した場所に相對した地点においてペナルティキック。ただし、少なくともタッチラインから 15 メートルの地点においてペナルティキック。

例外： ロングスローイン。ラインアウトにおけるオフサイドには例外が一つある。これは、ボールが 15 メートルラインを越えて投げ入れられた場合に適用される。ボールが投げ入れるプレーヤーの手を離れれば直ちに、投げ入れる側のプレーヤーはいずれもボールを捕るために前進してよい。

すなわち、ロングスローインの場合、ラインアウトに参加しているプレーヤーは 15 メートルラインを越えて、また、ラインアウトに参加していないプレーヤーはオフサイドラインを越えて、動くことができるということである。

その場合、相手側プレーヤーもそれに応じて動くことができる。ただし、ロングスローインされるボールを捕ろうと 15 メートルラインあるいはオフサイドラインを越えて動いたプレーヤーは、ボールが 15 メートルラインを越えて投げられなかった場合にはオフサイドとなる。

罰：ラインアウトに参加しているプレーヤーのオフサイドについては、15 メートルライン上でペナルティキック。ラインアウトに参加していないプレーヤーのオフサイドについては、反則したチームのオフサイドライン上、反則した場所に相對した地点においてペナルティキック。ただし、少なくともタッチラインから 15 メートルの地点においてペナルティキック。



19.16 ラインアウトでのラックまたはモールにおけるオフサイド

- (a) ラインアウトでラックまたはモールが形成された場合、ラインアウトに参加しているプレーヤーにとってのオフサイドラインは、ボールの線ではなく、ラックまたはモールに参加している味方の最後尾の足を通る線である。
- (b) ラインアウトに参加していないプレーヤーにとってのオフサイドラインは、ラインオブタッチの後方 10 メートルまたは味方のゴールラインのうち、いずれか近い方の線である。ラインアウトでラックまたはモールが形成されても、ラインアウトは終了しない。
- (c) ラックまたはモールに参加しているプレーヤーのすべての足が、ラインオブタッチを越えて移動したとき、ラインアウトは終了する。
- (d) ラインアウトに参加しているプレーヤーは、ラックもしくはモールに参加する、またはオフサイドラインまで下がってそこにとどまる、のいずれかをしなければならない。これに反するとき、そのプレーヤーはオフサイドとなる。

罰：15 メートルライン上でペナルティキック。

- (e) 上記以外は、ラックおよびモールの規定を適用する。プレーヤーは相手側からラックまたはモールに加わってはならない。

罰：ペナルティキック

プレーヤーが、オフサイドラインの前からラックまたはモールに加わった場合、そのプレーヤーはオフサイドとなる。

罰：15 メートルライン上でペナルティキック

- (f) **ラインアウトに参加していないプレーヤー：**ラインアウトでラックまたはモールが形成された場合、ラックまたはモールに参加しているすべてのプレーヤーの足が、ラインオブタッチを越えて移動したとき、ラインアウトは終了する。

ラインアウトが終了するまで、オフサイドラインは、ラインオブタッチの後方 10 メートルまたは味方のゴールラインのうち、いずれか近い方の線である。オフサイドラインを踏み越えたプレーヤーは、オフサイドとなる。

罰：反則したチームのオフサイドライン上、タッチラインから少なくとも 15 メートルの地点においてペナルティキック。

第20条 スクラム

定義

スクラムの目的は、軽度の反則あるいは競技の停止があった後、早く、安全に、公平に試合を再開することである。

スクラムは、フィールドオブプレーにおいて、互いにバインドして3列になった8人ずつのプレーヤーによって形成され、双方のフロントローは頭を交互に組み合う。組み合うことによってトンネルが形成され、そこに、双方のフロントローが左右どちらか片方の足でフッキングすることによりボールを獲得するよう、スクラムハーフがボールを投入する。

スクラムの中央の線がゴールラインから5メートル以内にあってはならない。スクラムはタッチラインから5メートル以内では形成されない。

トンネルとは、双方のフロントローの間の空間をいう。

スクラムハーフとは、双方の、スクラムにボールを投入するプレーヤーをいう。

スクラムの中央の線とは、トンネル内の、双方のフロントローの肩の接点で作られた線の真下の地上に想定される線をいう。

フッカーとは、双方のフロントローの中央のプレーヤーをいう。

プロップとは、フッカーの両側のプレーヤーをいう。左側のプロップをルースヘッドプロップ、右側のプロップをタイトヘッドプロップという。

ロックとは、2列目に位置し、フッカーおよびプロップを押す2人のプレーヤーをいう。

フランカーとは、2列目または3列目のプレーヤーとバインドし、外側に位置するプレーヤーをいう。

ナンバーエイトとは、3列目に位置し、通常は2人のロックを、場合によってはロックとフランカーを押すプレーヤーをいう。

20.1 スクラムの形成

- (a) **スクラムの場所:**スクラムは、競技規則に他に規定がない限り、反則があった地点、競技が停止した地点、あるいはそれにできるだけ近いフィールドオブプレー内で組まなければならない。
- (b) その地点がタッチラインから5メートル以内であった場合には、タッチラインから5メートルの地点で組む。スクラムは、フィールドオブプレー内でのみ形成される。スクラムの中央の線は、スクラムが形成される時点で、ゴールラインから5メートル以上離れていなければならない。



- (c) インゴールで反則あるいは競技の停止があった場合、スクラムを組む地点はゴールラインから5メートルの地点とする。
- (d) その場合、反則あるいは競技の停止があった地点に相対する地点でスクラムを組む。
- (e) スクラムの形成を故意に遅らせてはならない。
罰：フリーキック

- (f) **プレーヤーの数**：スクラムの形成は、双方それぞれ8人のプレーヤーによらなければならない。その8人のプレーヤーは、スクラムが終了するまで継続してバインドしていなければならない。双方のフロントローはいかなる場合でも3人のプレーヤーでなければならない。2人のロックが2列目を形成しなければならない。
罰：ペナルティキック

例外：いかなる理由からでも、いずれかのチームの人数が15人より少なくなった場合は、双方のチームはスクラムに参加するプレーヤーの人数を同じだけ減らしてもよい。一方のチームがスクラムに参加する人数を減らしたとき、もう一方のチームが同じ人数に合わせる必要はない。なお、いずれの場合も、少なくとも5人のプレーヤーがスクラムに参加していなければならない。

罰：ペナルティキック

- (g) まず、レフリーは片足でスクラムが組まれる地点を示す。双方のフロントローは、組み合うまでは腕の長さ以内の間隔を空けておかなければならない。スクラムハーフがボールを持ち投入できる状態になったら、双方のフロントローは、組み合ったときに頭と肩が腰より低くならないように、腰を落とした姿勢をとらなければならない。フロントローの頭は交互に組み合っていないなければならない。フロントローの頭は交互に組み合い、チームメートの頭が隣にこないようにしなければならない。
罰：フリーキック

- (h) レフリーは「クラウチ」そして「タッチ」をコールする。「クラウチ」でフロントローは腰を落とした十分な姿勢をつくり、フロント1・3番は外側の腕で、相手の肩の外側に軽く触れ、その後、離し、腕を下す。そしてレフリーは「ポーズ」のコールで十分な静止状態を確認した上で、「エンゲージ」をコールする。「エンゲージ」は命令ではなく、フロント同士で準備ができたなら組み合ってよい、というコールである。
罰：フリーキック

- (i) 腰を落とした姿勢とは、突進しないで踏み込んで組み合うことができるように膝を十分に曲げた姿勢をいい、正しい姿勢の一つである。

- (j) フロントローが相手側とある距離を隔てて突進してスクラムを組むことは、危険なプレーである。
罰：ペナルティキック
- (k) スクラムは、ボールがスクラムハーフの手を離れるまでは、中央の線がゴールラインに平行になるように静止していなければならない。ボールが投入される前に、スクラムを押しはならない。
罰：フリーキック

20.2 フロントローの姿勢

- (a) スクラムが形成されたら、フロントローは、前への押しが有効となるよう、足の位置と体勢を正しくとらなければならない。
罰：フリーキック
- (b) このことはつまり、フロントローは、両足を地面につけ、少なくとも片方の足にしっかりと自分の体重を乗せなければならないということである。他のフロントローの足と交差することはかまわないが、個々のフロントローが自らの右足と左足を交差させてはならない。また、フロントローの肩は腰より低くしてはならない。
罰：フリーキック
- (c) フッカーは、ボールが投入されるまではフッキングポジションをとらなければならない。両足を地面につけ、少なくとも片方の足にしっかりと自分の体重を乗せなければならない。フッカーの前方の足は、味方両プロップの前の足より前方にあってはならない。
罰：フリーキック

20.3 スクラムでのバインディング

定義

スクラムにおいて、プレーヤーが味方のプレーヤーにバインドするときは、手から肩までの腕全体を用いて、味方のプレーヤーの胴体の、腋の高さかまたはその下の部分をつかまなくてはならない。単に味方のプレーヤーの身体に手を置いている状態は、バインドしているとはみなされない。

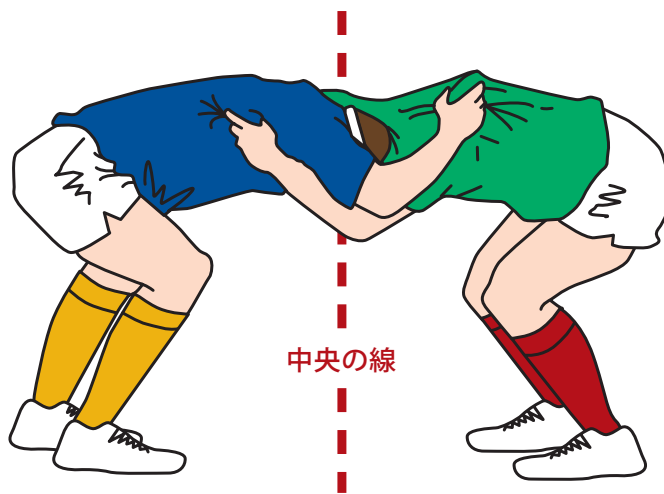
- (a) **すべてのフロントロー**：フロントローは、スクラムが開始してから終了するまで、しっかりと、継続して、互いにバインドしていなければならない。
罰：ペナルティキック

- (b) **フッカー**：フッカーのバインドは、プロップの腕の上からでも腕の下からでもいずれでもよい。両プロップは、フッカー自身のどちらの足にも体重がまったくかからないような状態にして支えてはならない。

罰：ペナルティキック

- (c) **ルースヘッドプロップ**：ルースヘッドプロップは、左腕を相手のタイトヘッドプロップの右腕の内側にして、タイトヘッドプロップのジャージーの背中または脇をつかみ、タイトヘッドプロップとバインドしなければならない。ルースヘッドプロップは、相手のタイトヘッドプロップの胸、腕、袖、またはえりをつかんではいならない。ルースヘッドプロップは下方へ力をかけてはならない。

罰：ペナルティキック



プロップのバインディング

- (d) **タイトヘッドプロップ**：タイトヘッドプロップは、右腕を相手のルースヘッドプロップの左上腕の外側にして、相手ルースヘッドプロップとバインドしなければならない。タイトヘッドプロップは、右手だけで相手ルースヘッドのジャージーの背中または脇をつかまなければならない。タイトヘッドプロップは、相手のルースヘッドプロップの胸、腕、袖、またはえりをつかんではいならない。タイトヘッドプロップは下方へ力をかけてはならない。

罰：ペナルティキック

- (e) ルースヘッドプロップおよびタイトヘッドプロップは本規定に沿っている限りはバインディングを変えても良い。

- (f) **他のすべてのプレーヤー**：スクラムに参加しているプレーヤーは、フロントローを除き、少なくとも一方の腕を味方ロックのいずれかにバインドしなければならない。ロックは、前にいるプロップとバインドしなければならない。プロップ以外のプレーヤーは、相手側のプレーヤーをつかんではいならない。

罰：ペナルティキック

- (g) フランカーは、規定どおりバインドしていれば、どのような角度でスクラムにバインドしてもよいが、外側に開くことで相手のスクラムハーフがスクラムの横を前進することを妨害してはならない。
罰：ペナルティキック
- (h) スクラムがくずれた場合、レフリーは直ちに笛を吹いて、プレーヤーが押し続けるのをやめさせなければならない。
- (i) スクラム内のプレーヤーが宙に浮かされたり、スクラムから上方に押し出された場合、レフリーは直ちに笛を吹いて、プレーヤーが押し続けるのをやめさせなければならない。

20.4 投入する側

- (a) 反則があったためにスクラムが組まれる場合は、反則しなかった側がボールを投入する。
- (b) **ラック後**：ラックの後、スクラムが命じられた場合は、第 16 条 7 に従ってボールを投入する側を決める。
- (c) **モール後**：モールの後、スクラムが命じられた場合は、第 17 条 6 に従ってボールを投入する側を決める。
- (d) **その他の競技の停止後**：その他の競技の停止、あるいは競技規則に定めのない場合については、競技停止の直前に前進していた側がボールを投入する。どちらの側も前進していなかった場合は、攻撃側がボールを投入する。
- (e) スクラムが停止したままでボールが直ちに出ない場合、停止した位置で新しいスクラムが命じられる。停止したときにボールを保持していなかったチームがボールを投入する。
- (f) スクラムが停止して直ちに再び動き始めない場合、ボールは直ちに出さなければならない。そうでなければ、新しいスクラムが命じられる。停止したときにボールを保持していなかったチームがボールを投入する。
- (g) 反則ではなくスクラムが崩れるかまたは宙に浮いた場合は、再度スクラムが命じられ、最初にボールを投入した側が再びボールを投入する。

競技規則に定めのないその他の理由によってスクラムを組みなおさなければならない場合は、最初にボールを投入した側が再びボールを投入する。



20.5 スクラムへのボールの投入

- (a) スクラムハーフは、双方のフロントローが組み合うとすぐにボールを投入しなければならない。レフリーがボールを投入するよう命じた時は、直ちに、最初に選んだ側から投入しなければならない。

罰：フリーキック

20.6 スクラムハーフによるボール投入

スクラムハーフは次のようにしなければならない。

- (a) 立つ位置は、中央の線上、スクラムの地点から少なくとも 1 メートル離れた場所で、頭がスクラムに触れたり、一番近いフロントローを越えたりしてはならない。

罰：フリーキック

- (b) ボールは、膝と足首の中間の高さで、フロントローの間の中央の線上、ボールの軸が地面と、かつタッチラインと平行になるように両手で持つ。

罰：フリーキック

- (c) すばやい動作で投入する。トンネルの外側でボールを手放す。

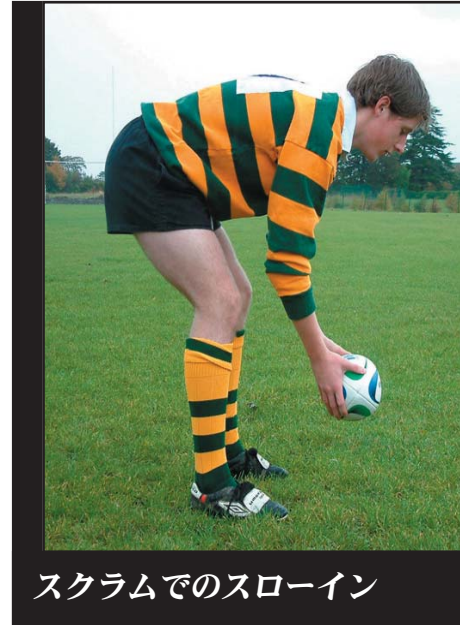
罰：フリーキック

- (d) 中央の線に沿いまっすぐに、最も近いプロップの肩の幅を越えた地点において先ず地面に触れるよう投入する。

罰：フリーキック

- (e) ボールを投入するふりや、後へ引く動作をせず、前方へ単一動作で投入する。

罰：フリーキック



20.7 スクラムの開始

- (a) スクラムは、スクラムハーフの手をボールが離れたとき、開始される。
- (b) 投入されたボールがトンネルのどちらかの側から出たときは、フリーキックかペナルティが科される場合を除き、もう一度投入されなければならない。
- (c) ボールがフロントローによって触れられることなくトンネルをまっすぐに進み、スクラムハーフから遠い方のプロップの足の後方からプレーされることなく出た場合、ボールはもう一度投入されなければならない。
- (d) ボールがフロントローによって触れた後、トンネルのいずれかの側から出た場合、アドバンテージが適用される。

20.8 フロントロー

- (a) **フットアップ**：フロントローはすべてその足を、トンネルをはっきりと形成するように置かなければならない。ボールがスクラムハーフの手を離れるまで、フロントローは足を上げたり、前へ出してはならない。いずれのプレーヤーもボールがスクラムに投入されるのを妨げたり、ボールが正しい位置で地面に触れるのを妨げてはならない。
罰：フリーキック
- (b) ボールがトンネル内の地面に触れた後は、双方のフロントローはいずれの足もボールを獲得するために使ってよい。



- (c) フロントローは、ボールが入れられた方向に向って、ボールを故意にトンネルからけり出してはならない。
罰：フリーキック
- (d) 故意ではなく、ボールがトンネルからけり出された場合、同じチームが再びボールを入れる。
- (e) ボールがくり返しけり出される場合、レフリーはそれを故意であると見なし、けり出したプレーヤーを罰しなければならない。
罰：ペナルティキック
- (f) フロントローは、両足でボールをかいてはならない。ボールが投入される瞬間も、スクラムが組まれているあいだも常にプレーヤーは故意に両足を上げてはならない。
罰：ペナルティキック
- (g) フロントローは、体をねじったり、低くしたり、相手を引っばったり、あるいはその他、スクラムをくずすことにつながる行為をしてはならない。これは、単にボールが投入される瞬間に限られるものではなく、スクラムが組まれているあいだ常に適用される。
罰：ペナルティキック
- (h) レフリーはスクラムを故意にくずす行為に対しては、厳格に対処しなくてはならない。これは、危険なプレーである。
罰：ペナルティキック
- (i) フロントローは、相手を宙に浮かしたり、スクラムから上方に押し出したりしてはならない。これは、単にボールが投入される瞬間に限られるものではなく、スクラムが組まれているあいだ常に適用される。これらは、危険なプレーである。
罰：ペナルティキック

20.9 スクラムにおける、その他の制限

- (a) スクラムに参加するすべてのプレーヤー：故意にスクラムをくずしてはならない。故意に倒れたり、地面に膝をついてはならない。これらは危険なプレーである。
罰：ペナルティキック
- (b) スクラムの中にあるボールを手で扱ったり、脚で拾い上げてはならない。
罰：ペナルティキック



第20条 スクラム

- (c) 足および脚の膝から下の部分以外で、スクラムの中のボールを取り込もうとしてはならない。
罰：フリーキック
- (d) スクラムから出たボールをスクラムの中に戻してはならない。
罰：フリーキック
- (e) スクラムから出てくるボールの上に、あるいはボールを越えて倒れ込んで
はならない。
罰：フリーキック
- (f) **ロックとフランカー**：フロントロー以外のプレーヤーは、トンネルの中にあ
るボールをプレーしてはならない。
罰：フリーキック
- (g) **スクラムハーフ**：スクラムの中にあるボールを蹴ってはならない。
罰：ペナルティキック
- (h) ボールがスクラムの中にある間、相手にあたかもボールがスクラムから出
たと思わせるような行動をしてはならない。
罰：フリーキック
- (i) はずみをつけるための支えとするために、あるいは他のいかなる理由によっ
ても相手フランカーをつかんではいならない。
罰：ペナルティキック

20.10 スクラムの終了

- (a) **ボールがスクラムから出た場合**：ボールが、トンネル以外のところから出
たとき、スクラムは終了する。
- (b) **スクラムがインゴールに入った場合**：スクラムは、インゴールでは、形成さ
れない。スクラムの中のボールがゴールラインに触れるか、または越えてイ
ンゴールに入った場合はスクラムは終了し、攻撃側のプレーヤーはトライす
ることができ、防御側のプレーヤーはタッチダウンすることができる。
- (c) **最後尾のプレーヤーがバインドをはずした場合**：スクラムの最後尾のプレー
ヤーとは、スクラムに参加しているプレーヤーの中で、足が自陣のゴール
ラインに最も近いプレーヤーをいう。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た
とき、スクラムは終了する。



20.11 スクラムのホイール

- (a) スクラムが 90 度以上、すなわちスクラムの中央の線がタッチラインと平行になる以上に回転した場合、レフリーはプレーを止め、スクラムのやり直しを命じる。

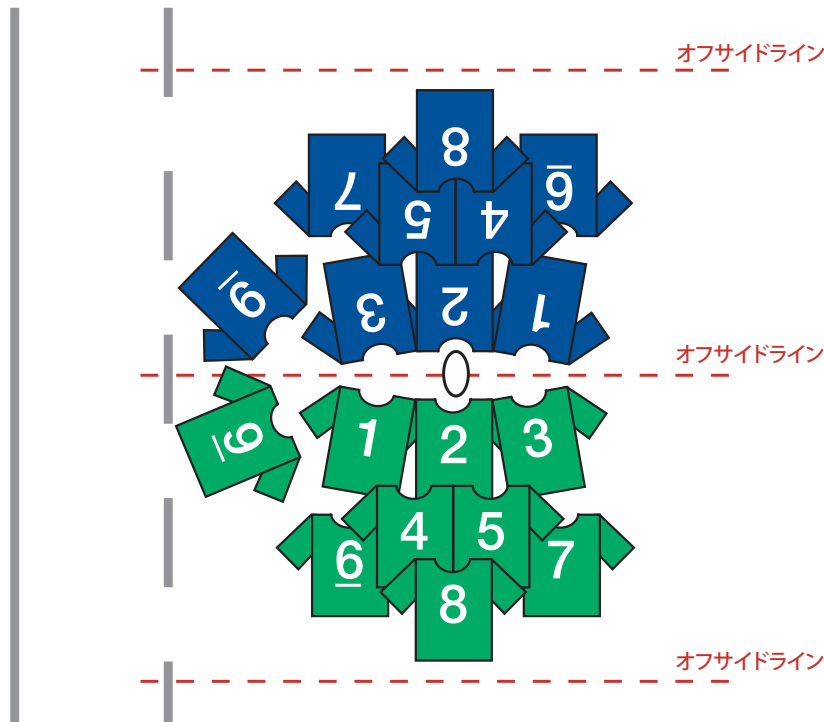
試験的実施競技規則

- (b) 前のスクラムが終了した地点で、この新しいスクラムが命じられる。停止したときにボールを保持していなかったチームがボールを投入する。どちらのチームもボールを保持していなかった場合には、前のスクラムでボールを投入したチームが投入する。

20.12 スクラムにおけるオフサイド

- (a) スクラムが組まれるとき、スクラムにボールを投入しない側のスクラムハーフの立つべき位置は、ボールを投入しようとするスクラムハーフと同じ側か、または他のプレーヤーに規定されているオフサイドラインの後方である。
- (b) スクラムハーフのオフサイド：ボールを獲得した側のスクラムハーフは、ボールがスクラムの中にある間、両足をボールより前に出した場合にはオフサイドとなる。片足のみボールより前に出した場合にはオフサイドにならない。

罰：ペナルティキック



スクラムにおけるオフサイド



第 20 条 スクラム

- (c) ボールを獲得しなかった側のスクラムハーフは、ボールがスクラムの中にある間、片足でもボールより前に出した場合にはオフサイドとなる。
罰：ペナルティキック
- (d) ボールを獲得しなかった側のスクラムハーフが、ボールが入れられる反対側に動いて、味方の最後尾のプレーヤーの足の線を通るオフサイドラインを踏み越えた場合はオフサイドとなる。
罰：ペナルティキック
- (e) ボールを獲得しなかった側のスクラムハーフが、スクラムから離れた位置に動いて、味方の最後尾のプレーヤーの足の線を通るオフサイドラインの前方にいる場合はオフサイドとなる。
罰：ペナルティキック
- (f) 双方いずれのプレーヤーも、スクラムにおいてスクラムハーフとなることができるが、それぞれのスクラムについて1人のスクラムハーフしか置くことができない。
罰：オフサイドライン上でペナルティキック
- (g) スクラムに参加していないプレーヤーのオフサイド：双方の、スクラムに参加していないプレーヤーでスクラムハーフ以外のプレーヤーは、オフサイドラインの前方にとどまるか、オフサイドラインを踏み越えた場合、オフサイドとなる。
罰：オフサイドライン上でペナルティキック
- (h) スクラムが形成されているとき、スクラムに参加していないプレーヤーは直ちにオフサイドラインまで退かなければならない。うろうろするプレーヤーには、罰を科す。
罰：オフサイドライン上でペナルティキック

第21条 ペナルティキックおよびフリーキック

定義

ペナルティキックおよびフリーキックとは反則があった際に反則をしなかった側に与えられるキックをいう。

21.1 ペナルティキックおよびフリーキックが与えられるマークの地点

キックが与えられる地点は、競技規則に他に規定がない限り、反則の起った地点である。

21.2 キックの行われる地点

- (a) キックはマークまたはマークの後方でマークを通る線上で行われなければならない。反則の地点が相手側ゴールラインから5メートル以内の場合は、マークは反則の地点を通る線上、ゴールラインから5メートルの地点となる。
- (b) インゴールで反則があった場合、マークは反則の地点に相對する、フィールドオブプレー内ゴールラインから5メートルの地点となる。
罰：キッカー側の反則に対してはマークにおいてスクラム。相手側がボールを入れる。

21.3 キックの方法

- (a) キックは、反則をしなかった側のどのプレーヤーが行ってもよく、パント、ドロップキック、プレースキックのどのキックでもよい。ボールは、かかとと膝を除いて、足または下肢のどの部分でけてもよい。
- (b) 膝でボールをはずませることはキックとは見なされない。
罰：キッカー側の反則に対してはマークにおいてスクラム。相手側がボールを入れる。
- (c) レフリーが不適當と認めない限り、それまでにプレーしていたボールでキックを行わなければならない。
罰：キッカー側の反則に対してはマークにおいてスクラム。相手側がボールを入れる。

21.4 ペナルティキックおよびフリーキックにおける制限

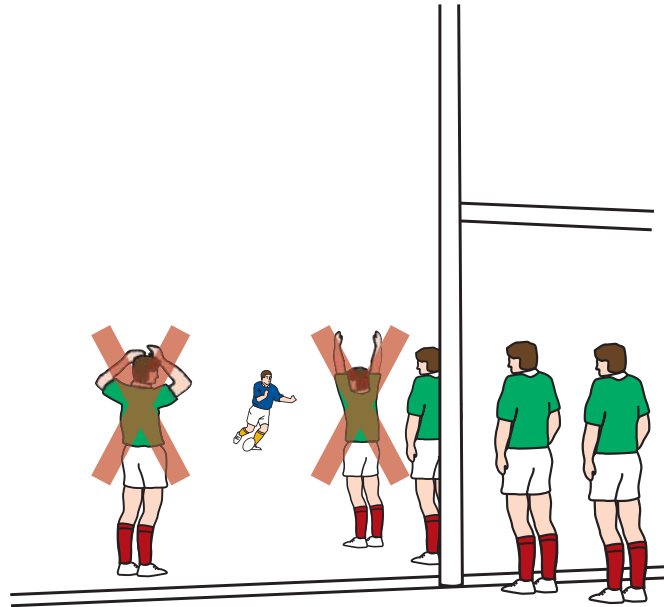
- (a) **スクラムへの変更:**ペナルティキックまたはフリーキックを与えられたチームは、スクラムを選択しボールを入れることができる。
- (b) **過度の遅滞:**キッカーがペナルティキックにおいてレフリーにゴールキックの意思表示をした場合、意思表示をしてから 1 分以内にキックを行わなければならない。キックを行う意思表示とは、地面にキックティーや砂を置いたり、キッカーが印をつける行為を言う。キッカーはボールが転がり再度置き直すような場合であっても 1 分以内にキックを完了しなければならない。1 分を超えた場合、キックは禁止され、マークでスクラムを組み、相手側がボールを入れる。他の種類のキックについても、キックは過度の遅滞なく行われなければならない。
- (c) **明確なキック:**キックでは、ボールをはっきりある距離をけり進めなければならない。ボールを持ってける場合、ボールを明確に手からけり出さなければならない。地上においてける場合は、明確にマークからボールが離れる距離をけり進めなければならない。
- (d) **プレースキックによるタッチへのキック:**タッチにけり出す場合、パントもしくはドロップキックで行うことはできるが、プレースキックで行ってはならない。
- (e) **キッカー:**キッカーはボールをどの方向にけってもよく、またけったボールをキッカーみずからプレーすることもできる。
- (f) **インゴールでのペナルティキックおよびフリーキック:**キックを自陣インゴールで行い、キッカー側の不正なプレーが相手側のトライを妨げた場合は、ペナルティトライを与える。
- (g) **インゴールからタッチインゴールに入るか、デッドボールラインを越えた場合:**ペナルティキックまたはフリーキックがインゴールで行なわれ、そのボールがタッチインゴールに入るか、またはデッドボールラインを越えた場合、またはボールがゴールラインを越える前に防御側によってデッドとなった場合には、5 メートルスクラムを命じ、攻撃側がボールを入れる。
- (h) **ボールの後方からのプレーへの参加:**キッカー側はすべて、プレーサーを除いて、キックされるまではボールの後方にいなくてはならない。



- (i) **すばやいキック**：キッカー側のプレーヤーは、キックがすばやく行われたためにボールの後方まで後退しきれなくても罰せられない。しかし、直ちに後退し、オンサイドになるまで後退を続けなければならない。オンサイドになるまでは競技に参加してはならない。これは、競技区域の内外にいるにかかわらずすべてのプレーヤーに適用される。
- (j) このプレーヤーがオンサイドとなるのは次のいずれかの場合である。
- キッカーの後方に退いたとき、
 - 味方のプレーヤーがボールを持って自分より前方へ走り出たとき、
 - ボールをキックした地点より後方のプレーヤーが、自分より前方に走り出たとき、
- (k) このオフサイドプレーヤーは、相手側のいかなる行為によってもオンサイドとはならない。
- 罰**：競技規則に他に規定がない限り、キッカー側の反則に対してはマークにおいてスクラム。相手側が投入する。

21.5 ペナルティゴール

- (a) ペナルティゴールは、ペナルティキックからのゴールによって得られる。
- (b) キッカーがレフリーにゴールキックの意思表示をした場合は、キッカーは必ずゴールキックをしなければならない。一旦意思表示を行った後、それを取り消すことはできない。レフリーはキッカーの意図を尋ねることができる。
- (c) キッカーがレフリーにゴールキックの意思表示をした場合、相手側はキッカーがキックするため近づき始めてからキックが終わるまで、両手を下げ、静かにとどまっていなければならない。



ゴールをねらうペナルティキック

- (d) キッカーがゴールキックする意思表示をしていなくても、キッカーがドロップキックを行いゴールに成功した場合、ゴールは成立する。
- (e) キックが行われている間に相手側が反則をしてもゴールが成功した場合は、反則に対してさらにペナルティキックを与えずに、ゴールを認める。
- (f) キッカーはボールを置くために砂、おがくず、または承認されたキック用のティーを使用することができる。

21.6 フリーキックからの得点

- (a) フリーキックから得点することはできない。
- (b) フリーキックを与えられたチームは、
 - ボールが次にデッドになるか、
 - 相手側プレーヤーがボールをプレーするか、
 - 相手側プレーヤーによるボールキャリアーへのタックルが成立する、または、ドロップゴールによって得点することはできない。この規定はフリーキックの代わりにスクラムを選択した場合にも同様に適用される。



21.7 ペナルティキックで相手側のすべきこと

- (a) **後退**：相手側は直ちに、
- マークから 10 メートル以上、または
 - 味方ゴールラインがマークから 10 メートル以内の時はゴールラインまで後退しなければならない。
- (b) **後退を続けること**：キックが行われ、キッカー側がそのボールをプレーしても、相手側プレーヤーは、後退すべき地点まで、後退を続けなければならない。後退が完了するまでプレーに参加してはならない。
- (c) **すばやくキック**：キックがすばやく行われたために 10 メートル退くことができなかった場合でも罰せられない。しかし、
- 21.7(b)にあるように、後退すべき地点まで後退を完了する、または
 - マークから 10 メートル後方にいたプレーヤーが自分より前方に走り出るまではプレーに参加してはならない。
- (d) **妨害行為**：相手側は、ペナルティキックが行われるのを遅らせたり、キッカーを妨害するようないかなる行為も行ってはならない。ボールを故意に取る、投げる、あるいははけて、キッカーおよびキッカー側チームからボールを遠ざけてはならない。

罰：相手側の反則に対しては、最初のマークから 10 メートル前方でふたたびペナルティキック。マークはゴールラインより 5 メートル以内であってはならない。どのプレーヤーでもキックすることができる。キックの種類を変えることもゴールキックを選択することもできる。レフリーがふたたびペナルティキックを与えた場合は、レフリーがマークを示す前にキックを行ってはならない。

21.8 フリーキックで相手側のすべきこと

- (a) **後退**：相手側は直ちに
- マークから 10 メートル以上、または
 - 味方ゴールラインがマークから 10 メートル以内のときはゴールラインまで
- 後退しなければならない。

フリーキックが防御側のインゴールで行われる場合は、マークから 10 メートル以上後方、且つゴールラインから 5 メートル以上離れた地点にいないなければならない。

- (b) **後退を続けること**：キックが行われ、キッカー側がそのボールをプレーしても、相手側プレーヤーは、後退すべき地点まで、後退を続けなければならない。後退が完了するまでプレーに参加してはならない。
- (c) **すばやいキック**：キックがすばやく行われたために10メートル退くことができなかった場合でも罰せられない。しかし、
- 後退すべき地点まで後退を完了する、または
 - マークから10メートル後方にいたプレーヤーが自分より前方に走り出るまではプレーに参加してはならない。
- (d) **妨害行為**：相手側は、フリーキックが行われるのを遅らせたり、キッカーを妨害するようないかなる行為も行ってはならない。ボールを故意に取る、投げる、あるいはけって、キッカーおよびキッカー側チームからボールを遠ざけてはならない。
- (e) **フリーキックへのチャージ**：後退すべき地点まで後退した後は、相手側はキック阻止に向ってチャージしてよい。キッカーがキックするため近づき始めたら、チャージに向ってよい。
- (f) **フリーキックの阻止**：相手側のプレーヤーがチャージに出て、キックが行われるのを阻止した場合は、キックは無効である。マークにおいてスクラムを組み、相手側がボールを入れる。
- (g) **インゴールで行われるフリーキック**：インゴールでフリーキックが与えられた場合、もしくはフィールドオブプレーにおいてフリーキックが与えられ、キッカーがキックを行うためインゴールに退いた場合において、相手側がチャージに出て、キックが行われるのを阻止した場合は、5メートルスクラムが与えられ、攻撃側がボールを入れる。インゴールにおいてキックが行われた場合、相手側は、正当なプレーによってトライをすることができる。
- (h) **チャージダウン**：相手側が競技区域においてフリーキックをチャージダウンした場合はプレーを続行する。
- 罰**：相手側の反則に対しては、最初のマークから10メートル前方でふたたびフリーキック。マークはゴールラインより5メートル以内であってはならない。どのプレーヤーでもキックすることができる。レフリーがふたたびフリーキックを与えた場合は、レフリーがマークを示す前にキックを行ってはならない。



21.9 ペナルティキックにおける反則の誘発

ペナルティキックにおいて、相手側の反則が、キッカー側の故意のたくらみによるものであるとレフリーが確信した場合には、レフリーは重ねて罰を科さずプレーを続行させる。

21.10 フリーキックにおける反則の誘発行為

- (a) キッカーはキックのふりをしてはならない。一度キックしようとする動きを始めた場合には、相手側のプレーヤーはチャージすることができる。
- (b) フリーキックにおいて、相手側の反則が、キッカー側の故意のたくらみによるものであるとレフリーが確信した場合には、レフリーは重ねて罰を科さずプレーを続行させる。



試 インゴール
第 22 条 インゴール

合

中



第22条 インゴール

定義

インゴールとは、第1条で定義された区域のことであり、ここで双方のプレーヤーがグラウンディングすることができる。

攻撃側のプレーヤーが相手側のインゴールに最初にグラウンディングした場合、トライが得られる。

防御側のプレーヤーが最初にグラウンディングした場合、タッチダウンとなる。

防御側のプレーヤーが、ボールを受けたとき、片足でもインゴール内またはゴールライン上にある場合、そのプレーヤーはインゴール内のプレーヤーとみなされる。

22.1 グラウンディング

グラウンディングには次の2通りの方法がある。

- (a) ボールを持って地面につけるボールを抱え、インゴール内で地面にボールをつける。「ボールを抱える」とは、手または腕でボールをもっている状態のことである。グラウンディングする際、下方に押しつける必要はない。
- (b) ボールを押えるインゴール内で地上にボールがある時、そのボールを手、腕、あるいは前半身のうち首から腰の間を使って、ボールを押える。



ボールのグラウンディング

22.2 ボールを拾い上げる

地上にあるボールを拾い上げることは、ボールをグラウンディングしたことになる。インゴール内で拾い上げたボールをインゴール内の他の地点でグラウンディングすることはできる。

22.3 攻撃側によるグラウンディング

オンサイドのプレーヤーが相手側インゴールで最初にボールをグラウンディングした場合、トライが得られる。これは、攻撃側あるいは防御側のどちらがインゴールにボールを持ち込んだ場合であっても適用される。

22.4 その他のトライの方法

- (a) **ゴールライン上へのグラウンディング**：ゴールラインはインゴールに含まれる。攻撃側プレーヤーが最初に相手側ゴールライン上にグラウンディングした場合、トライが得られる。
- (b) **ゴールポストへのグラウンディング**：ゴールポストおよびゴールポストに巻かれているパッドは、インゴールに含まれるゴールラインの一部であり、攻撃側プレーヤーが最初にゴールポストまたはパッドと地面に同時にグラウンディングした場合には、トライが得られる。



トライによる得点 - ゴールポストに対してボールをグラウンディングすること

- (c) **プッシュオーバートライ**：スクラムおよびラックはインゴール内では形成されない。スクラムあるいはラックがインゴールに押し込まれ、ボールがゴールラインに触れるかまたは越えた時、攻撃側のプレーヤーがボールを正当にグラウンディングした場合、トライが得られる。



- (d) **惰性によるトライ**：攻撃側ボールキャリアーがゴールライン手前でタックルされても、倒れたまま惰性により、止まらずに、相手側インゴールに入り、最初にグラウンディングした場合、トライが得られる。
- (e) **ゴールライン近辺でタックルされた場合**：ボールキャリアーがゴールライン近くでタックルされた後、直ちに手を伸ばしゴールライン上もしくは越えてグラウンディングした場合、トライが得られる。
- (f) この状況では、防御側プレーヤーは、立っているのであれば、タックルされたプレーヤーからボールを奪いトライ防ぐことができるが、ボールをけってはならない。
- (g) **タッチまたはタッチインゴールにいるプレーヤー**：攻撃側プレーヤーがタッチまたはタッチインゴールにあっても、相手側インゴールにあるボールをグラウンディングすることによりトライが得られる。ただし自分がボールを持っている場合を除く。

- (h) **ペナルティトライ**：ペナルティトライは、防御側の不正なプレーがなければ間違いなくトライが成立したと認められる場合に与えられる。ペナルティトライは、防御側の不正なプレーがなければよりよい地点でトライが得られたと判断される場合にも与えられる。



タッチインゴールにあるプレーヤーが、ボールを持っていないが、ボールをグラウンディングしてトライする

- (i) ペナルティトライはゴールポストの中間に与えられる。防御側はトライ後のコンバージョンキックに対してチャージを行ってもよい。

22.5 防御側によるグラウンディング

- (a) **タッチダウン**：防御側プレーヤーが味方のインゴールにおいて最初にボールをグラウンディングした場合、タッチダウンとなる。
- (b) **タッチまたはタッチインゴールにいるプレーヤー**：防御側プレーヤーがタッチまたはタッチインゴールにあっても、そのプレーヤーはインゴールにあるボールをタッチダウンすることができる。ただし自分がボールを持っている場合を除く。
- (c) **ゴールポストへのグラウンディング**：ゴールポストおよびゴールポストに巻かれているパッドは、ゴールラインの一部である。防御側プレーヤーが最初にゴールポストまたはパッドと、地面に同時にグラウンディングした場合には、タッチダウンとする。



22.6 スクラムまたはラックが押し込まれてインゴールに入った場合

スクラムおよびラックはインゴールでは形成されない。スクラムあるいはラックがインゴールに押し込まれ、ボールがゴールラインに触れるかまたは越えた時、防御側のプレーヤーがボールを正當にグラウンディングした場合、タッチダウンとなる。

22.7 タッチダウン後の再開

- (a) 攻撃側のプレーヤーが相手側インゴールにボールを入れ、または持ち込み、
- 防御側プレーヤーがそのボールをグラウンディングして、または
 - タッチインゴールに出るかまたはデッドボールラインを越えてボールがデッドになった場合、ドロップアウトが得られる。
- (b) フィールドオブプレーにおいて、攻撃側がノックオンまたはスローフォワードをし、ボールが相手側インゴールに入りデッドとなった場合、ノックオンまたはスローフォワードの起った地点においてスクラムが与えられる。
- (c) キックオフのボールがプレーヤーに触れることなく相手側インゴールに入り、防御側がそのボールを直ちにグラウンディングするかもしくはデッドにした場合、防御側は、
- ハーフライン中央でスクラムを組み、ボールを入れる、
または
相手側チームに再度キックオフをさせるか、
- を選択することができる。
- (d) 防御側プレーヤーがインゴールへボールを持ち込むか、または投げ入れて、そのボールを防御側プレーヤーがグラウンディングした場合、他に反則がなければ、5メートルスクラムで再開される。スクラムの位置は、タッチダウンの地点に相対するゴールラインから5メートルの地点である。攻撃側がボールを入れる。

22.8 キックされたボールがインゴールでデッドになった場合

ペナルティゴールまたはドロップゴールの不成功の場合を除き、相手側インゴールへけり込んだボールがタッチインゴールに出るか、デッドボールラインを越えた場合、防御側は、

ドロップアウトを行う、

または

キックのあった地点でスクラムを組み、ボールを入れるか、

を選択することができる。

22.9 インゴール内の防御側プレーヤー

片足の一部でもインゴールに入っている防御側プレーヤーは、両足ともインゴール内にあるプレーヤーと見なされる。

22.10 ヘルドアップインゴール

インゴールにおいて、ボールキャリアーがボールをグラウンディングできないように捕えられた場合には、ボールはデッドとなる。これは、インゴール内でモールのかたちになった場合にも同様に適用される。5メートルスクラムを組み、攻撃側がボールを入れる。



22.11 インゴールでのデッド

- (a) ボールが、コーナーポスト、タッチインゴールラインもしくはデッドボールライン、またはそれらの線外にある物あるいは人に触れた場合、ボールはデッドとなる。ボールをインゴールへ入れたのが攻撃側であった場合は、防御側にドロップアウトが与えられる。ボールをインゴールへ入れたのが防御側であった場合は 5 メートルスクラムが攻撃側に与えられる。
- (b) ボールキャリアーが、コーナーポスト、タッチインゴールラインもしくはデッドボールライン、またはそれらの線外にある地面に触れた場合、ボールはデッドとなる。ボールをインゴールへ入れたのが攻撃側であった場合は、防御側にドロップアウトが与えられる。ボールをインゴールへ入れたのが防御側であった場合は 5 メートルスクラムが攻撃側に与えられる。
- (c) トライ、タッチダウンの後、ボールはデッドとなる。

22.12 スクラムが与えられる攻撃側の反則

攻撃側プレーヤーがインゴール内でノックオンなどの反則をした場合、5メートルスクラムで再開される。スクラムは反則のあった場所に相對する地点で組まれ、防御側がボールを入れる。

22.13 スクラムが与えられる防御側の反則

防御側プレーヤーがインゴール内でノックオンなどの反則をした場合、5メートルスクラムで再開される。スクラムは反則のあった場所に相對する地点で組まれ、攻撃側がボールを入れる。

22.14 グラウンディングが疑わしい場合

インゴールにおいて、いずれの側のプレーヤーがボールを最初にグラウンディングしたか疑わしい場合には、ボールがグラウンディングされた場所に相對する地点で5メートルスクラムを組み、攻撃側がボールを入れる。

22.15 インゴール内での反則

インゴールにおけるすべての反則に対する罰は、フィールドオブプレーにおける反則に対する罰と同一である。

インゴール内でのノックオン、スローフォワードは5メートルスクラムとなり、反則の場所に相對する地点で行われる。

罰：反則に対して与えられる、ペナルティキックあるいはフリーキックのマークはインゴール内にあってはならない。反則があり、ペナルティキックもしくはフリーキックがインゴール内で与えられる場合、マークは反則の場所に相對する、ゴールラインから5メートルの地点である。



22.16 インゴール内での不行跡および不当なプレー

(a) **攻撃側による妨害行為**：インゴールにおいて、まさにボールをけり終ったプレーヤーに対してのチャージ、または故意の妨害があった場合、相手側は次のいずれかの地点でペナルティキックを選択することができる。

- 反則の場所に相對する、ゴールラインから 5 メートルの地点、または
- ボールが落ちた地点。

「ボールが落ちた地点でのペナルティキック」を選択し、ボールの落ちた地点がタッチまたはタッチの近くの場合、マークは、タッチに出た地点またはボールの落下点に對向するタッチラインから 15 メートルの地点である。攻撃側プレーヤーの不正なプレーがなかったならば、トライがほぼ間違いなく得られなかったと認めた場合にはトライを与えず、防御側にペナルティキックを与える。

(b) **防御側による不正なプレー**：防御側プレーヤーの不正なプレーがなければ、ほぼ間違いなくトライが得られたと認められる場合にはペナルティトライを与える。

また、防御側の不正なプレーがなければよりよい地点でトライが得られたと判断される場合にもペナルティトライを与える。

ペナルティトライはゴールポストの中間に与えられる。防御側はトライ後のコンバージョンキックに対してチャージを行ってもよい。

不当なプレーでトライが得られるのを妨げるプレーヤーに対しては警告し、かつ一時的退出を命ずるか、ないしは退場させなければならない。

(c) **その他の不正なプレー**：競技が停止されている間のインゴールでのその他いかなる不正なプレーに対しても、その反則がなければ次に競技を再開する予定であった地点においてペナルティキックを与える。

罰：ペナルティキック



19 才未満標準競技規則

19 歳未満に適した
標準的変更内容

競技規則は、以下により 19 歳未満の試合に適用する：

第3条：プレーヤーの人数

3.5 (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。

3.12 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5条：試合時間

5.1 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20条：スクラム

20.1 (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

例外：

- ・プレイ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イ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、

- ・プレイ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。

20.1 (h) 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、上腕に軽く触れ、静止し、組み合う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**：スクラムを組む場合には双方のプロップは、本則第 20 条に違反しないように相手側の腕に軽く触れ先ず双方の 5 人が組む。あとからスクラムに加わるプレーヤーは、スクラムに在る味方のプレーヤーをつかんで加わらなければならない。スクラム形成後のバインディングは本則第 20 条による。スクラムにあとから加わるプレーヤーが突進してスクラムに加わることは本則第 20 条に違反するものと見做す。

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。

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。

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。

罰：フリーキック



7人制競技規則

7人制ラグビーに適した
標準的変更内容



15人制の競技規則に以下の変更を加えたものを、7人制競技規則とする。

第3条 プレーヤーの人数

3.1 競技区域における、プレーヤーの最大人数

両チームとも、競技区域内にいるプレーヤーの人数は7人を超えてはならない。

3.4 交替／入替えのプレーヤーとして指定されたプレーヤー

交替／入替えのプレーヤーは、1チームあたり5名以内とする。

1チームあたり3名まで、入替えあるいは交替することができる。

3.12 入替ったプレーヤーが再び試合に加わること

入れ替ったプレーヤーは、たとえ負傷したプレーヤーの交替としても、その試合に再び加わることはできない。

例外：入れ替ったプレーヤーは、傷口が開いたり出血しているプレーヤーと交替してもよい。

第5条 試合時間

5.1 試合時間

試合時間は14分以内に加えて、失われた時間、延長時間とする。試合は、競技時間7分以内ずつ前後半に分けて行う。

例外：大会の決勝戦については、試合時間は20分以内に加えて、失われた時間、延長時間とすることができる。試合は、競技時間10分以内ずつ前後半に分けて行う。

5.2 ハーフタイム

ハーフタイム後、サイドを交換する。休憩時間は1分以内とする。大会の決勝戦については、2分以内とする。

5.6 延長時間

引き分け試合があり延長が必要な場合には、前後半5分ずつの延長戦を行う。ハーフタイム後、休憩時間なしでサイドを交換する。

第6条 マッチオフィシャル

6.A. レフリー

6.A.12. 試合前のレフリーの職務

【以下を追加する。】

延長戦のトス

延長戦に入る前に、レフリーはトスを行わせる。一方のキャプテンが硬貨を投げ、他方のキャプテンが表裏を言う。トスの勝者は、キックオフかサイドかのいずれかを選択する。トスの勝者が、サイドを選択した場合には、相手側はキックオフを選択しなければならない。逆もまた同様である。

6.B. タッチジャッジ

【以下を追加する。】

6.B.8 インゴールジャッジ

- (a) すべての試合には、2名のインゴールジャッジを置く。
- (b) 両インゴールジャッジは、両タッチジャッジと同様に、レフリーの指揮下にある。
- (c) インゴールジャッジは、両サイドのインゴールにそれぞれ1名ずつ位置する。



- (d) **ゴールキックの結果に関する合図**：コンバージョンキック、またはペナルティキックによるゴールキックが行われる場合には、そのサイドのインゴールジャッジは、このキックの結果を合図して、レフリーを補佐する。一方のタッチジャッジがゴールポストの下あるいは後方に立ち、インゴールジャッジは他方のゴールポストの下あるいは後方に立つ。ボールがクロスバーを越え、ゴールポストの間を通った場合には、タッチジャッジおよびインゴールジャッジは、旗を上げゴールを合図する。
- (e) **タッチの合図**：インゴールジャッジはボールまたはボールキャリアーがタッチインゴールに入った場合、旗を上げなければならない。
- (f) **トライの合図**：インゴールジャッジは、トライまたはタッチダウンについて、レフリーの求めに応じてレフリーを補佐する。
- (g) **不正なプレーの合図**：試合主催者は、インゴールジャッジに、インゴールにおける不正なプレーの合図をする権限を与えることができる。

第9条 得点方法

9.B コンバージョンキック

9.B.1 コンバージョンキックを行う

【(c) を以下の内容に変更する。】

- (c) トライをしたチームがゴールキックをすることを選択した場合は、ドロップキックでなければならない。

【(d) を削除する。】

【(e) を以下の内容に変更する。】

- (e) キッカーはトライの後 40 秒以内にキックを行わなければならない。40 秒以内にキッカーがキックを行わない場合には、そのキックを禁止する。

9.B.3 相手側

【(a) を以下の内容に変更する。】

- (a) 相手側チームはすべて、自陣の 10 メートルラインの近くに行かなければならない。

【(b) を削除する。】

【(c) の罰の以下の部分を削除する。】

「再度キックを与えられたときは、キッカーはキックのための準備をすべて繰り返してよい。またキックの方法を変更することもできる。」

以下を追加する。

9.B.4. 延長戦 — 勝者

延長戦では、先に得点したチームが直ちに勝者となり、試合は終了する。

第10条 不正なプレー

一時的退出について、時間は2分間とする。

第13条 キックオフと試合再開のキック

13.2 キックオフ、試合再開のキックを行う側

【(c) を以下の内容に変更する。】

- (c) 得点後、その得点をしたチームがドロップキックで行う。その場所は、ハーフウェイラインの中央かまたはその後方である。

罰：ハーフウェイラインの中央でフリーキック

13.3 キックオフ時のキッカー側のポジション

【以下の内容に変更する。】

キッカー側はすべて、キックする場合には、ボールの後方にいなくてはならない。これに反するときは、ハーフウェイラインの中央で相手側にフリーキックが与えられる。

罰：ハーフウェイラインの中央でフリーキック



13.7 10メートルに達しないキックが相手側にプレーされなかった場合

【以下の内容に変更する。】

ボールが相手側の10メートルラインに達しない場合、ハーフウェイラインの中央で相手側にフリーキックが与えられる。

罰：ハーフウェイラインの中央でフリーキック

13.8 ボールが直接タッチになった場合

【以下のように変更する。】

ボールは直接フィールドオブプレーに着地しなければならない。キックしたボールが直接タッチになった場合、ハーフウェイラインの中央で、相手側にフリーキックが与えられる。

罰：ハーフウェイラインの中央でフリーキック

13.9 ボールがインゴールに入った場合

【(b) を以下の内容に変更する。】

(b) 相手側がボールをグラウンディングするか、デッドにするか、またはボールがタッチインゴールに出たり、デッドボールラインに触れるか越えるかしてデッドになった場合、ハーフウェイラインの中央で相手側にフリーキックが与えられる。

罰：ハーフウェイラインの中央でフリーキック

第20条 スクラム

定義

【第2段落を以下の内容に変更する。】

スクラムは、フィールドオブプレーにおいて、互いにバインドして1列になった3人ずつのプレーヤーによって形成され、双方のプレーヤーは頭を交互に組み合う。組み合うことによってトンネルが形成され、そこに、双方のフロントローが左右どちらか片方の足でフッキングすることによりボールを獲得するよう、スクラムハーフがボールを投入する。

【第4段落を以下の内容に変更する。】

トンネルとは、双方のプレーヤーの間の空間をいう。

【第6段落を以下の内容に変更する。】

スクラムの中央の線とは、トンネル内の、双方のプレーヤーの肩の接点で作られた線の真下の地上に想定される線をいう。

【第7段落を以下の内容に変更する。】

中央のプレーヤーをフッカーという。

【以下の第9～11段落を削除する。】

ロックとは、2列目に位置し、フッカーおよびプロップを押す2人のプレーヤーをいう。

フランカーとは、2列目3列目のプレーヤーとバインドし、外側に位置するプレーヤーをいう。

ナンバーエイトとは、3列目に位置し、通常は2人のロックを、場合によってはロックとフランカーを押すプレーヤーをいう。



20.1 スクラムの形成

【(f) を以下の内容に変更する。】

- (f) **プレーヤーの数**：スクラムの形成は、双方それぞれ3人のプレーヤーによらなければならない。その3人のプレーヤーは、スクラムが終了するまで継続してバインドしていなければならない。

罰：ペナルティキック

【以下の「例外」を削除する。】

例外：いかなる理由からでも、いずれかのチームの人数が15人より少なくなった場合は、双方のチームはスクラムに参加するプレーヤーの人数を同じだけ減らしてもよい。一方のチームがスクラムに参加する人数を減らしたとき、もう一方のチームが同じ人数に合わせる必要はない。なお、いずれの場合も、少なくとも5人のプレーヤーがスクラムに参加していなければならない。

20.8 フロントロー

【(c) を以下の内容に変更する。】

- (c) フロントローはトンネルの外に向けて、あるいは相手側ゴールラインの方向に向けて、故意にボールを蹴り出してはならない。

罰：ペナルティキック

第21条 ペナルティキックおよびフリーキック

21.3 キックの方法

【(a) を以下の内容に変更する。】

- (a) キックは、反則しなかった側のどのプレーヤーが行ってもよく、プレースキックを除き、パント、ドロップキックのどちらのキックでもよい。ボールはかかとと膝を除いて、足または下肢のどの部分で蹴ってもよい。

21.4 ペナルティキックおよびフリーキックにおける制限

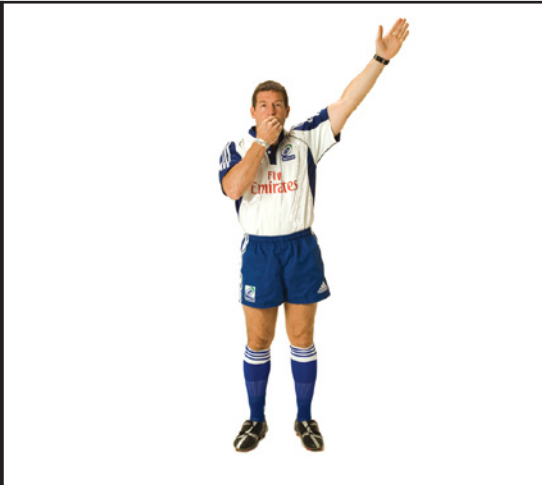
【(b) を以下の内容に変更する。】

- (b) **遅滞**：キッカーがペナルティキックにおいてレフリーにゴールキックの意思表示をした場合、ペナルティキックが与えられてから30秒以内にキックを行わなければならない。30秒を超えた場合、キックは禁止され、マークでスクラムを組み、相手側がボールを入れる。



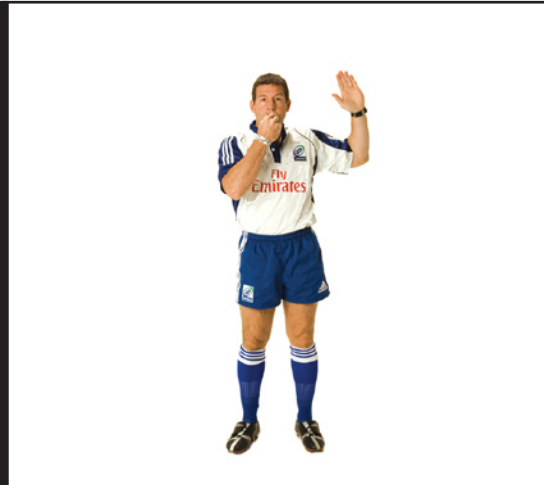
レフリースイグナル

レフリースイグナルの使用は、
レフリースイグナルが選手・観客と
コミュニケーションをとる
という目的で推奨されている
ものである。



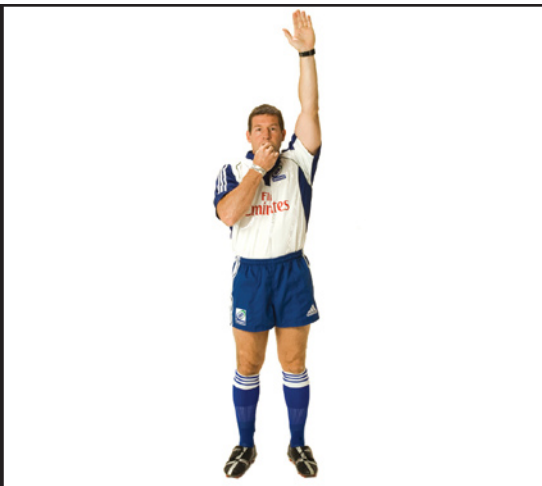
1. ペナルティキック

肩の線をタッチラインに平行にして立ち、一方の腕を上げ、反則をしなかった側を指示する。



2. フリーキック

肩の線をタッチラインに平行にして立ち、肘を直角に曲げ、反則をしなかった側を指示する。



3. トライ・ペナルティトライ

デッドボールラインに背中を向け、肩の線をゴールラインに平行にして立ち、一方の腕を垂直に上げる。



4. アドバンテージ

一方の腕を腰の高さで伸ばし、反則をしなかった側を約5秒間指示する。



肩の線をタッチラインに平行にして立ち、一方の腕を水平にし、ボールを投げ入れる側を指示する。



肘を曲げ、両手の指を頭の上でつける。



ボールを前方にパスするようなジェスチャーをする。

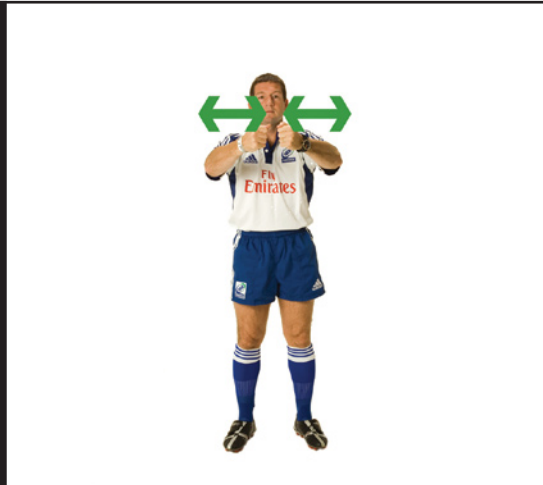


掌を広げ、頭上で腕を前後に振る。



9. ノットリリースザボール

両手を胸に近づけ、ボールを抱えるようなジェスチャーをする。



10. タックラーがタックルされたプレイヤーを離さない

腕で相手をつかんだ後に離す動作をする。



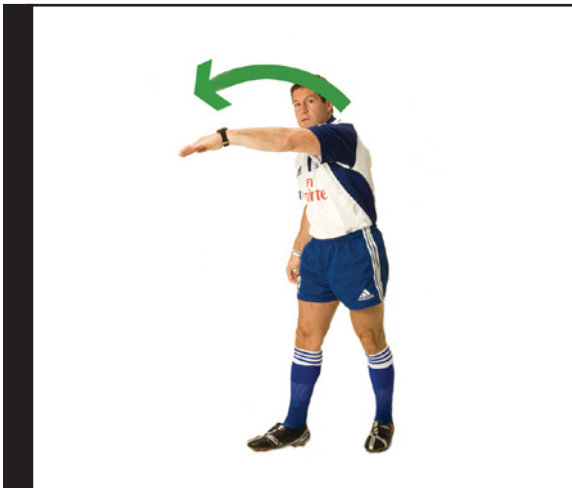
11. タックラーあるいはタックルされたプレイヤーのノットロールアウェイ

腕と指を回す。



12. 誤った方向からのタックル地点への参加

腕を水平に挙げ、半円を描く。



13. 故意の倒れ込み

一方の腕を曲げ、プレーヤーが倒れ込むジェスチャーをする。シグナルは反則したプレーヤーが倒れ込んだ方向に行う。



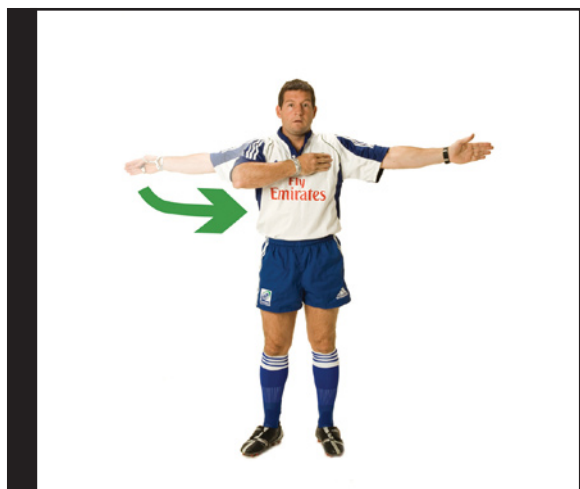
14. タックル付近へのダイビング

一方の腕を真っ直ぐ、下方にダイビングするジェスチャーをする。



15. ラック、タックルでのアンプレアブル

プレーが停止する直前に前進していた側にスクラムを与える。肩をタッチラインに平行にし、腕を水平にしてボールを投入する側を指した後にもう一方の側のゴールラインを指し、前後に動かす。



16. モールでのアンプレアブル

モールの開始時にボールを保持していなかった側に腕を上げる。もう一方の腕を反対側から振り合わせる。



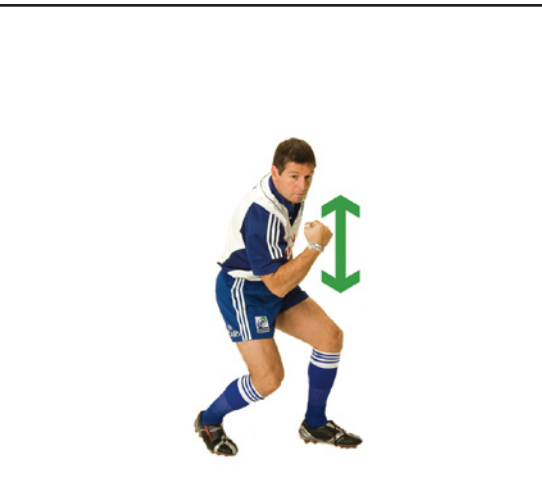
17. ラック、モールへ横から参加する

腕と手を水平にし、横から入った方向を示す。



18. ラックまたはモールにおけるコラプシング

相手を掴む形で両腕を肩に高さに上げる。上半身をひねりながら沈め、相手を引き倒すようなジェスチャーをする。



19. フロントローが相手を引き倒す行為

一方の手を握り、腕を曲げ、相手を引き倒すようなジェスチャーをする。



20. フロントローが相手を引っ張る行為

一方の手を握り、腕を伸ばし、相手を引っ張るようなジェスチャーをする。



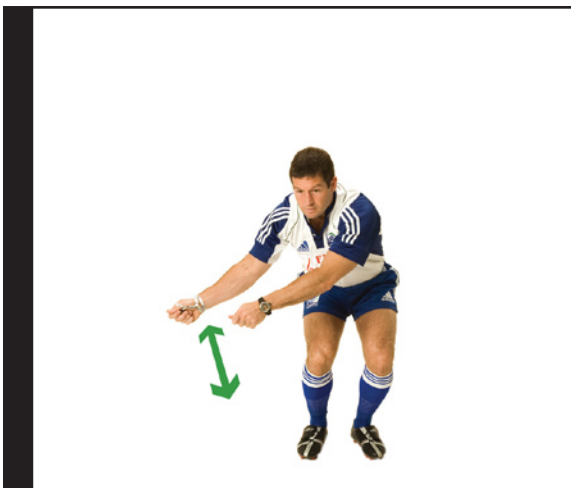
21. スクラムのホイール
(90度以上)

頭上で指を回す。



22. フロントローのフットアップ

足を上げ、かかるとに手を触れる。



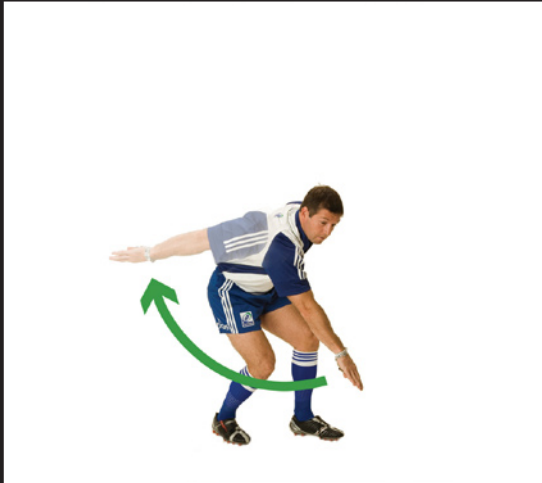
23. スクラムにおけるノットスト
レート

両手を腰の高さにし、真っ直ぐ投げ
入れなかったようなジェスチャーを
する。



24. 不十分なバインド

バインドをしているように一方の腕
を伸ばし、一方の手を腕に沿って上
下させる。



25. ラックまたはスクラムにおける
ハンド

一方の手をグラウンドの高さにし、ボールを掻き出すようなジェスチャーをする。



26. ラインアウトにおけるノット
ストレート

肩の線をタッチラインに平行にして立ち、一方の腕を頭の上にし、真っ直ぐ投げ入れなかったようなジェスチャーをする。



27. 立つ間隔が不十分な場合
(ラインアウト)

両手を目の高さに上げ、手のひらを内向きに合わせる。



28. ラインアウトにおけるバージング

一方の腕を水平に上げ、肘を突き出し、相手を押すようなジェスチャーをする。



29. ラインアウトで他のプレーヤーに寄り掛かる行為

腕を水平に上げ、肘を曲げ、手のひらを下向きにし、腕全体を下げる。



30. ラインアウトで相手を押す行為

両手を肩の高さに上げ、手のひらを前方にし、相手を押すようなジェスチャーをする。



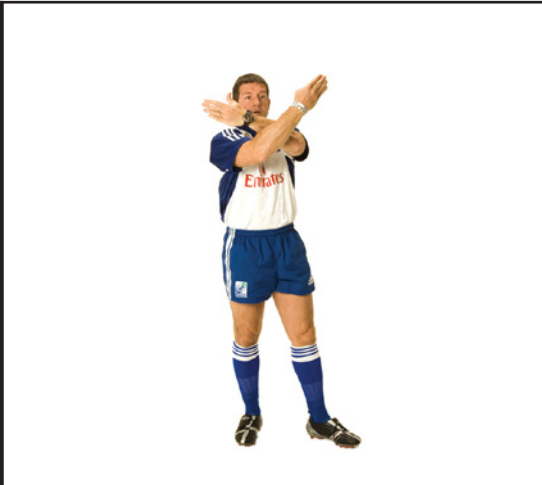
31. ラインアウトにおけるリフティング

両手を腰の前で握り、持ち上げるようなジェスチャーをする。



32. ラインアウトにおけるオフサイド

一方の腕を水平に胸の前をクロスさせ、反則をした側を指示する。



**33. オブストラクション
(一般のプレー)**

両腕を胸の前で直角にクロスさせる。



**34. スクラム、ラックまたは
モールにおけるオフサイド**

肩の線をタッチラインに平行にして立ち、腕を真っ直ぐ下に降ろし、オフサイドラインに沿って振る。



**35. ペナルティキックかスクラムか
の選択 (オフサイド)**

一方の腕はペナルティキックのシグナルを行い、一方の腕はスクラムのポイントを指示する。



36. 10メートル規則によるオフサイド、あるいは、ペナルティキック、フリーキックにおけるノット10メートル

頭上で両掌を開く。



37. ハイタックル

一方の手を首の前にする。



38. スタンピング

足で踏みつけるようなジェスチャーをする。



39. パンチング

一方の手を握りしめ、一方の手のひらを叩く。



40. レフリーの判断に異議を唱えること

一方の腕を頭の高さで前方に突き出し、手で口を開け閉めしているようなジェスチャーをする。



41. ドロップアウト

22メートルラインの中央を指し示す。



42. インゴールにおけるパイルアップ

両手の間に間隔をつくり、ボールが地面についていないことを示す。



43. 医務心得者を呼ぶ場合

一方の腕を頭の上に上げ、負傷したプレーヤーのため医務心得者が必要であることを示す。



44. 医師を呼ぶ場合

両腕を頭の上に上げ、負傷したプレーヤーのため医師が必要であることを示す。



45. プレーヤーが出血した場合

両腕を頭の上でクロスさせ、プレーヤーが出血したことを示す。



46. タイムキーパーに計時停止と再開を指示

片手を挙げ、笛を吹く。



IRB 規定集 第12条 - 抜粋

これは、競技規則 12「プレーヤーの服装に関する仕様」からの抜粋である。
この規定は競技規則 4 に関連するため、詳細な説明は以下を参照のこと：
www.irb.com/EN/Laws+and+Regulations/Regulations/regulations

1 追加着用を認めるもの

(b) 脛当て

硬くない繊維でパッドの組み込まれた脛当て。ただし、パッドの厚さは、圧縮された状態で 0.5cm を超えず、ソックスの中に着用されているものに限る。

(d) 指先を切った手袋

指先に近い関節より先を覆うのは認めない。また、手首を越えて覆ってはならない。

手袋本体は、滑り止め付き・伸縮性のあるもので、軟らかいゴムまたは合成素材でできたものに限る。厚みは、1mm を超えてはならない。

手袋のどの部分にも、ボタンや危険性を伴うものが含まれていてはならない。

(e) 肩当て*

軟らかく薄い材質でできた、肌着類あるいはジャージに組み込まれた肩当てで、肩と鎖骨のみを覆うもの。すべての部分において、圧縮されない状態での厚さが 1cm を超えないこと。すべての部分において、密度が 45 kg/ m³を超えないこと。

(g) ヘッドキャップ*

軟らかく薄い材質でできた、ヘッドキャップ。ただし、すべての部分において、圧縮されない状態での厚さが 1cm を超えず、すべての部分において、密度が 45 kg/ m³を超えないこと。

2 女性用に特に追加着用を認めるもの

胸当て*

上記項目に加えて、軟らかく薄い材質でできた、衣類に組み込まれた胸当て。ただし、肩と鎖骨と胸のすべてあるいはそれらの一部のみを覆うものであり、すべての部分において、圧縮されない状態での厚さが1cmを超えず、また、すべての部分において、密度が45 kg/ m³を超えないこと。

3 スタッド

プレーヤーの靴のスタッドは、「付録2」のIRB安全評価基準に合致しなければならない。（「付録2」抜粋）

4 着用を禁止するもの

- (g) 本条及び本規定にて特に認められているものを除き、すべての部分において、圧縮されない状態での厚さが0.5cmを超えるもの、あるいは密度が45 kg/ m³を超えるもの。

* 肩当て、ヘッドキャップ、女性用胸当てについては、「付録1」の標準仕様に合致しなければならない。

INTERNATIONAL RUGBY BOARD

Huguenot House, 35–38 St. Stephen's Green, Dublin 2, Ireland

電話 +353-1-240-9200 ファックス +353-1-240-9201 ウェブサイト www.irb.com