

2019 兵庫県ラグビースクール大会 U-8(タグラグビー)県ルール

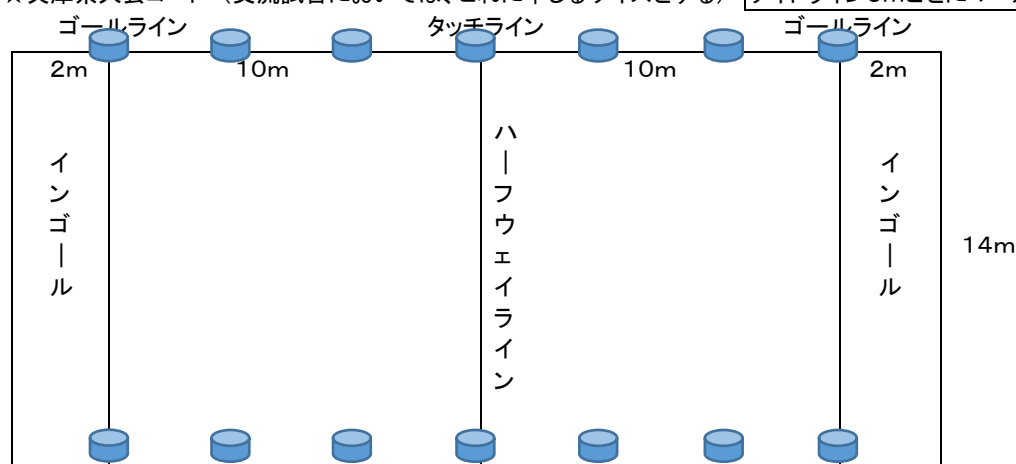
基本の考え方

- プレーヤーズファースト(子供の発達段階の応じた「安全」「楽しさ」を第一に)
- 国際標準を元に、日本全国統一の方針による
- できるだけ、ローカルルール化しない
- * 日本協会「タグラグビー競技規則」と「サントリーカップルール」を基に、半年の講習会での意見を反映しています。

1 グラウンド

グラウンドサイズは原則として、横14m × 縦20m(ゴールラインからゴールライン)、インゴール(ゴールラインからデッドボールライン)は各2mずつとする。* 競技場により、上記グラウンドサイズは主催者の判断で、増減することがある。

★兵庫県大会コート (交流試合においては、これに準じるサイズとする) サイドライン5mごとにマーカーを置く



2 用具

- (1) ボールはミニラグビー用3号球を使用し、空気圧は0.5 ~ 0.6kg/c m²。
- (2) タグは日本協会規定サイズ(50 mm × 375 mm)。ベルトについては、規定なし

3 チーム

- (1) 競技グラウンド内にいる5名のプレーヤーで成り立つ。かつ、入替可能2~8名以下のプレーヤーから成る。
14名以上のプレーヤーが所属する場合は、複数チームのエントリーを可とする。
 - (2) 帯同コーチは成人4名(そのうち1名は、コート内に入り、指示を出すことができる。)及びセーフティアシスタント1名とする。
 - ① 負傷者の救助等でレフリーの指示があった場合に競技グラウンド内に入ること。
 - ② グランドサイドの主催者が指定する位置で、チームプレーヤーへの教育的かつ建設的の助言を行うこと。
 - ③ グランドサイドの主催者が指定する位置でプレーヤーの入れ替えに関する管理を行うこと。
 - ④ ハーフタイムに競技グラウンド内に入り、プレーヤーに給水を行うこと。
 - ⑤ グランドサイドの主催者が指定する位置でプレーヤーの健康、安全管理を行うこと。
- 補足3-(2) コート内コーチは タグの着脱を補助することができる。
- ① 相手からタグを受け取ることを、手伝うものではない。
 - ② 腰の片方2本についているタグを、左右の腰につける手伝いを行うことができる。
 - ③ グランドに落ちているタグを拾って、手渡すことができる。

4 プレーヤーの服装

- (1) プレーヤーの服装については以下の通りとする。
 - ① チームで統一(スパッツなども含む)された、運動に適した服装(学校体操着など)
 - ② 上着の裾はパンツ内に入れ、タグベルトが全面表出するようにつける。タグは左右の腰に各1本つける。
 - ③ トレーニングシューズ、スパイクは一体成型ゴム底のものとし、金属製取替式ポイントは不可とする。*運動靴は不可
 - (2) プレーヤーは以下のものを着用することができる。(ドレスチェックは、各チームで行い、全体では行いません。)
- ① 髪留め(ゴム製)

- ② めがね(試合中に脱落しないよう、固定すること。強化プラスチック製のものを着用することが望ましい)
- ③ ヘッドキャップ、ショルダーガード、マウスピースについては規定なし 着用することは妨げない。
* 着用を認めないもの(手袋・ギブス等医療装具・その他プレーする上で必要ない物)

5 選手の入れ替え

- (1) 入替は以下の時、何度でも可。替わった選手が戻ることも可。 (プレーのコール前に5名がコート内にいること)
 - ① ポイント(トライ)後
 - ② ハーフタイム開始時
 - ③ 負傷でゲームが中断した時

6 試合時間

- (1) 試合時間は前半5分ーハーフタイム2分ー後半5分とする。

7 試合時間の管理(ノーサイド)

試合終了(ノーサイド)はプレーの切れ目ではなく時間によって区切られる。

* オンプレータイムアップ = プレーが継続されていても、時間が尽きた時点で終了(笛の鳴り始め)とする。

8 チームサイド(ベンチ・グラウンド)/キックオフ/ピブスについて

- (1) チームサイド(ベンチ/グラウンド)は、対戦表の上(左)側チームが、メインスタンドからグラウンドを見て左側。
- (2) 試合開始時のキックオフは、前の試合ハーフタイム時までにはトスをすませる。

9 レフリー

- (1) レフリーは、主審1名、アシスタントレフリー2名、第3アシスタントレフリーの4名で行う。
- (2) 主審1名は、第3者チームを主催者が指定し、指定されたチームが、個人を指名する。
(プール戦: 同一プール内の第3審 トーナメント戦: 他トーナメントから)
- (3) アシスタントレフリー2名は、当該チームのコーチが務める。
- (4) 第3アシスタントレフリーは、第3者チームから指名し、得点と時間管理を行う。

10 試合の勝敗について

ノーサイドの時点で得点数の多いチームを勝者とする。プール戦の同点は引き分けとする。

11 プール戦、トーナメント戦

- (1) プール戦
 - ① 4チームによる総当り戦方式とする。
 - ② 試合の結果に応じて、チームに勝ち点を与える。勝ち点は、勝ち 3点、引き分け 2点、負け 1点、棄権 0点とする。
 - ③ 不戦勝には勝ち点 3と得点 5点を与える。不戦敗したチームは勝ち点、得点ともに 0点とする。
 - ④ 各トーナメントの進出条件は以下の通り
 - (ア) カップABトーナメント…各プールの総勝ち点1・2位の2チームを均等に2つのトーナメント
 - (イ) プレートABトーナメント…各プールの総勝ち点3・4位の2チームを均等に2つのトーナメントに分ける
 - ⑤ プール戦でポイントが同数のチームが複数出た場合は下記の順で順位を決める。
 - (ア) 直接対戦における勝者チーム。
 - (イ) プール戦における総得失点差が+に大きいチーム。
 - (ウ) 主催者の定める方法による抽選。
- (2) 各トーナメント
 - ① カップトーナメントAB・プレートトーナメントABごとに優勝チームを決定する。
 - ② トーナメント戦: 同点は引き分けとするが、最終得点チームが次戦に進出する。
* 決勝戦で引き分けの場合、両チーム優勝とする。延長戦等は行わない。

兵庫県大会 競技規則

1 プレーの方法

腰の左右に各1本のタグを付け、自立しているプレーヤーは、相手プレーヤーと接触(誘発含む)しないかぎり、次の行為ができる。

- ① ボールを持って自由に動くこと。
 - ② 自分の真横、もしくは自分の後方にボールを投げること〔パス〕。
 - ③ 空中にあるボールを捕球すること。
 - ④ 地面にあるボールを拾うこと。
 - ⑤ 保持しているボールをインゴールにつけること。
 - ⑥ ボールを持っているプレーヤーのタグを取ること。
- (2) プレーヤーは次の行為をしてはならない。
- ① 相手をかわす以外の方法でタグを取ることを妨げる。
 - ② 相手のボールを奪う
 - ③ あらゆる種類のキック。

2 接触行為の禁止

全てのプレーヤーは相手選手と接触(誘発を含む)をしないように努めねばならない。

- ① ボールを持っている時
 - ・ 防御側プレーヤーに対し、体当たりをする、あるいはハンドオフ、タグを取りに来た手を払うなどの接触行為。
 - 待ちかまえている防御側プレーヤーに向かって走ることもまたは接近すること、及び複数のプレーヤーが近接して待ちかまえている狭い間隙を、過度の速度で直線的に走る。(選手間の間隙はレフリーが判断する。)
 - タグを取られた後、停止・パスをしようとせずに前進する。
 - 進行方向に背中を向けて走る、相手をかわすために1回転以上回転する。等
- ② 防御するとき
 - ・ タックル、あるいは体を接触させながらタグを取る、タグを取った後相手プレーヤーと接触する等の接触行為。

➢ 意図的に(タグを取りに行く際に、自分からは遠い側のタグを取りに行く。)

 - タグを取った後、ボールを持っているプレーヤーとの接触が避けられない体勢、速度でタグを取りに行く。
 - ボールを持っているプレーヤーの後方から同時に両方のタグをねらって抱きつくようにしてタグを取る。
 - ボールを持ったプレーヤーの進路を、両手を広げたり、身体や足でふさいだりしながらタグを取ろうとする。

(タグを取る行為を目的とせず、相手に接近したり、相手を逃げられないように追い込んだりすること)

3 得点〔トライ〕とその後の再開

- (1) 左右の腰に1本ずつのタグを着け、自立しているプレーヤーが相手インゴールにボールを着けると1点が得られる。
- (2) レフリーは、防御側の反則行為がなければトライが得られた、と判断した場合、トライ(「ペナルティトライ」)を与えます。
- (3) トライ後の再開はハーフウェイライン中央からトライをとられたチームのフリーパスで行う。
- (4) 次の場合、トライは認められず、ボール保持側の5mフリーパスで試合を再開する(タグの回数は継続する「アゲイン」) ボールをインゴールに着けたときに両足がインゴールに入っていなかった。
インゴールでタグを取られた後、ボールを相手インゴールに着けた。
トライをする際、意図的に飛び込み(自立できていない)危険とみなされる場合は、反則とする。

4 タグ

防御側プレーヤーがボールを保持するプレーヤーのどちらかのタグを取り、頭上にあげて「タグ」と叫んだら、タグが成立。

- (1) タグが起きたら、プレーヤーは次のことを行う。
 - ① タグを取られたプレーヤーは直ちに前進を止め、ボールをパスする。
 - ② タグを取ったプレーヤーはタグを相手に手渡しで返す。
 - ③ タグを取られたプレーヤーは、すみやかに相手からタグを受け取り、タグを腰に着けます。
- (2) 防御側がタグを4回取ったら攻守交代する。4回目のタグがあった地点での相手側のフリーパスから試合を再開する。

* 直ちに前進をやめる目安を3歩程度とするが、タグ後に3歩前進する権利を得ることではない。

* タグを取られたプレーヤーが直ちに前進をやめボールをパスすることができないときは、反則(オーバーステップ)となるが、タグされた位置に戻ってパスすることを許容する。(フリーパスではない。したがって、オフサイドラインは、パスをした位置とする。)再三、同じ行為を繰り返す場合は、オーバーステップを適応する。

5 オフサイド(反則)

タグが起きると、タグを取られたプレーヤーがパスした地点を基準とし、ゴールラインに平行なオフサイドラインができる。

- (1) オフサイドラインの前方にいる防御側のプレーヤーは速やかにオフサイドラインの後方に下がる。
- (2) 下がりきれない防御側プレーヤーは、ボールを持った側のプレーヤーがパスをしたり走ったりするのを妨げない。

6 ノックオン(反則)

プレーヤーがボールを受け損ねたり、ボールが腕や手に当たったりして、ボールが前に進むことを「ノックオン」とする。

* 故意ではなく、ノックオンが生じた場合は、自立した状態で拾ったチームの攻撃権で試合を続行する。

(ノックオンをした側のプレーヤーが拾った場合も、プレーオンとする。)

(ボールを拾おうとする際、双方のプレーヤーの接触が予想され、危険を見なした場合、ノックオン(反則)とする。)

7 スローフォワード(反則)

プレーヤーは、自分の真横もしくは後方にボールを投げる[パス]ができる。前に投げることはできない。

8 フリーパス

「フリーパス」とはボールを持ったプレーヤーがその位置から動かずに、レフリーの合図で、前方ではない味方のプレーヤーにパスをすることをいう。

- (1) 前後半の開始、トライの後、反則があったとき、その他ルールで定められているときに行う。

- (2) 防御側のプレーヤーは、すみやかに5m下がる。ボールをキャッチ(触れる)時点で、オフサイドは解消

- (3) レフリーは、防御側プレーヤーの後退並びに静止を確認してから「プレイ」のコールをかける。

* 十分ではない状況で競技が始まった場合、レフリーは直ちに競技を停止し、プレーヤーに注意を与えた上で再びフリーパスを行わせる。指導にかかわらず後退・静止ができない場合、攻撃側にフリーパスを与える。

- (4) インゴール及びゴールラインから5m以内のフィールドオブプレーではフリーパスは行わない。

9 タッチ

- (1) ボールを持ったプレーヤーがタッチラインを踏んだり超えたりした場合、また、投げたボールがタッチラインに触れたり超えたりした場合は「タッチ」となる。再開はタッチになった地点から相手側がタッチラインの外(ライン上)から投げ入れる。

- (2) ボールを持ったプレーヤー及びボールが、タッチインゴール及びデッドボールラインに触れた、または超えた場合、その直前にボールを保持していなかった側の5mフリーパスで試合を再開する。

- (3) プレーヤーが自チームのインゴールにボールを着けた場合、相手側の5mフリーパスで再開する。(キャリアバック)

10 アドバンテージ

レフリーが「反則をしなかった側が有利に試合を進めている」と判断した場合、プレーを続ける場合がある。

11 その他

意図せず、転倒等で自立できなくなった場合、レフリーはプレーを止め、立ち上がる時間を与える。

レフリーは、攻撃側に「立って」とコールする。

守備側にも「待って」とコールし、プレーを整理する。(相手が転倒時は、タグできない。)

(転倒時は、接触が予見されるため、攻撃側が立ち上がった時点で「プレイオン(続けて)」のコールで再開させる。)

(フリーパスではなく、あくまで危険を回避する時間を与える意図として「ラン・パス」とも認める。)

* タグを避けるために意図的に転倒した場合は不正行為として反則を取る。