競技規則
Rugby Union

ラグビー憲章を含む

2020

WORLD RUGBY

Copyright © World Rugby 2020

ワールドラグビーの書面による承諾を得ることなく、本書のすべてあるいは一部を、コピーまたは電子的手段その他の方法によって何らかの媒体に保存し、複製、配布、または、伝送することは禁じられています。承諾申請は、ワールドラグビーに提出してください。

ワールドラグビーは、1998年著作権登録デザイン特許法に従って、本書の著作者としての権利をここに主張します。

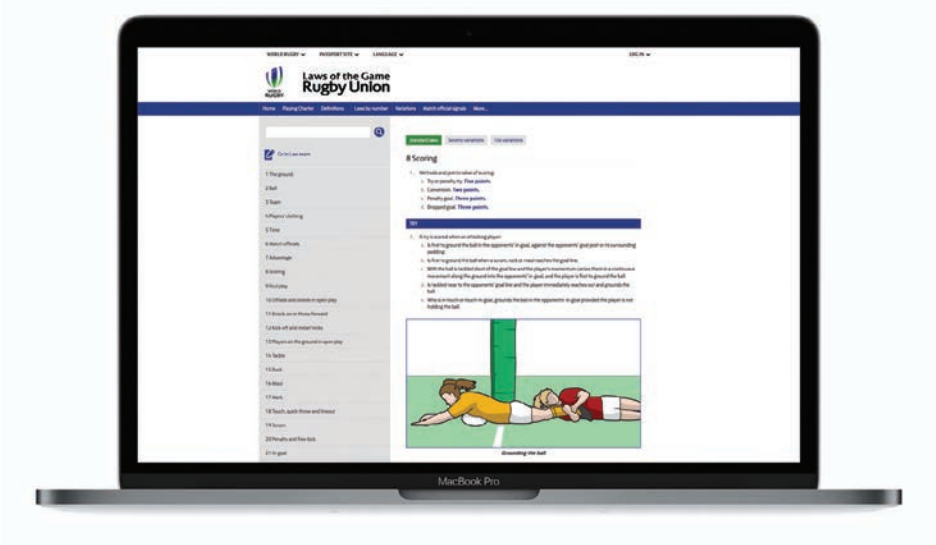
ワールドラグビー発行

World Rugby
World Rugby House, 8-10 Pembroke Street Lower, Dublin 2, Ireland
Tel +353-1-240-9200
Web www.world.rugby **Email** info@worldrugby.org

www.world.rugby/laws

ワールドラグビー競技規則の学習サイト

English • Français • Español • Русский • 中文 • 日本語 • Italiano • Română • Afrikaans • Deutsch • العربيّة • Português



• 競技規則とラグビー憲章を読む
• 競技規則の実際の適用シーンの動画を見る
• 競技規則の自己診断テストを受ける/認定証をダウンロードする
• 競技規則のPDF版をダウンロードする

ワールドラグビー競技規則の無料iOS/Androidアプリケーションはこちらで入手

Download on the App Store

GET IT ON Google Play

目次

序文 2

ラグビー憲章（Playing Charter） 3

図と本文の説明 15

定義 16

第1条 グラウンド 26
第2条 ボール 30
第3条 チーム 31
第4条 プレーヤーの服装 36
第5条 試合時間 38
第6条 マッチオフィシャル 40
第7条 アドバンテージ 46
第8条 得点 48
第9条 不正なプレー 53
第10条 オープンプレーにおけるオフサイドとオンサイド 57
第11条 ノックオンまたはスローフォワード 60
第12条 キックオフと試合再開のキック 61
第13条 オープンプレーにおいて地面に横たわっているプレーヤー 65
第14条 タックル 66
第15条 ラック 72
第16条 モール 77
第17条 マーク 80
第18条 タッチ、クイックスロー、および、ラインアウト 82
第19条 スクラム 98
第20条 ペナルティキックおよびフリーキック 110
第21条 インゴール 115

19歳未満標準競技規則 118
7人制競技規則 121
10人制競技規則 132

レフリーシグナル 140

序文

ラグビーという競技の目的は、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、グラウンディングをして、できるかぎり多くの得点を挙げることであり、より多くの得点を挙げたチームがその試合の勝者となる。

競技規則は、19歳未満、10人制、および、7人制の競技規則を含めて完全なものであり、競技を正しく公正にプレーするために必要なすべてのことが記されている。

ラグビーフットボールは、身体接触を伴うスポーツであるため、本来危険が伴う。いかなるときも、競技規則を遵守してプレーし、プレーヤーウェルフェアを考慮することが特に重要である。

プレーヤーには、身体的にも技術的にも競技規則を遵守してプレーできるように準備し、安全な方法で楽しく参加するように取り組む責任がある。

ラグビーを指導する、または、教える人には、プレーヤーが競技規則に従い、公正にプレーし、安全な行動をする準備ができるようにする責任がある。

どの試合においても、ワールドラグビーが承認した試験実施ルールを含め、競技規則のすべてを公平に適用することは、レフリーの職務である。

いかなるレベルにおいても、規律とスポーツマンらしい行動に従って競技が行われるようにするのは、ラグビー協会の職務である。

フェアプレーの原則は、レフリーのみによって掲げられるものであってはならない。それを遵守する責任は、協会、クラブ、その他の関連団体、コーチ、および、プレーヤーにもある。

各協会は、若いプレーヤーのためのパスウェイプログラムを整備するものとする。そういったプログラムを通じて、若いプレーヤー達が様々なラグビーの局面に適切な時期に段階的に触れていくことができるようにし、彼らをより一層怪我から守ることができるのである。年齢やプログラムの内容は、各協会が、その協会のプレー環境の特性などを鑑みて決定するべきである。

ラグビー憲章

WORLD RUGBY

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、入り組んだ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。

ラグビーは、男性にも女性にも、男の子にも女の子にも、世界中でプレーされている。6歳から60歳を超える人まで、850万人以上の人々が定期的にラグビーのプレーに参加をしている。ラグビーには様々な種類のスキルや身体的要件が求められるが、そのことが、あらゆる体形、体格、そして、能力を持つ人に参加する機会を与えているのである。

ゲームをプレーすることとその補助的支援とは別に、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、競技の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外で維持できるようにすることにある。

この憲章は、ラグビーというスポーツをプレーし、指導し、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でき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。

品位・情熱・結束・規律・尊重

ゲームの原則

行動

フットボールの試合中に初めてボールを拾い上げ走ったと言われているウィリアム・ウェブ・エリスの伝説は、ラグビー校でそれが起きたと言われている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、スピリット溢れる果敢な抵抗にその起源を持っていたに違いないと考えることは、ある意味適切なのである。

ラグビーをあまり知らない人が少し見ただけでは一見矛盾の固まりのように思われるこの競技の背景に、ラグビーというゲームを支配する原則を見い出すことは難しい。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ではないのである。

これらはプレーヤーとレフリーがその範囲内で行動しなければならない境界であり、行動規範は、自制と規律を融合させ、個人でも集団でも、明確に細かく線引きする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。これが確実に起こ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、レフリーも含まれるものである。

品位 (INTEGRITY)

品位とはゲームの構造の核を成すものであり、
誠実さとフェアプレーによって生み出される。

ゲームの原則

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ものであり、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継続的な成功と生き残りに極めて不可欠な、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徳かもしれないが、時代を超えて不変であり、ゲームがプレーされるすべてのレベルにおいて、その由緒ある過去の中で重要だったように、ラグビーの将来においてもずっと重要なものであり続ける。ラグビーの原則は、ゲームが基礎を置く基本要素であり、参加する者はこの原則によって、ラグビーの特性や他のスポーツとの違いをすぐに見い出すことができるのある。

目的

ラグビーというゲームの目的は、競技規則、スポーツ精神、および、フェアプレーに則り、ボールを持って走り、パスやキック、また、グラウンディングをして、相手チームに対してできる限り多くの得点を挙げることである。

ボールの争奪と継続

ボール獲得のための争奪は、ラグビーの重要な特徴の一つである。この争奪は、ゲーム中にいろいろな形で発生する:

- コンタクトにおいて
- 一般のプレーで
- スクラムやラインアウトでプレーが再開されるとき、キックオフ、および、試合再開のキックにおいて

情熱 (PASSION)

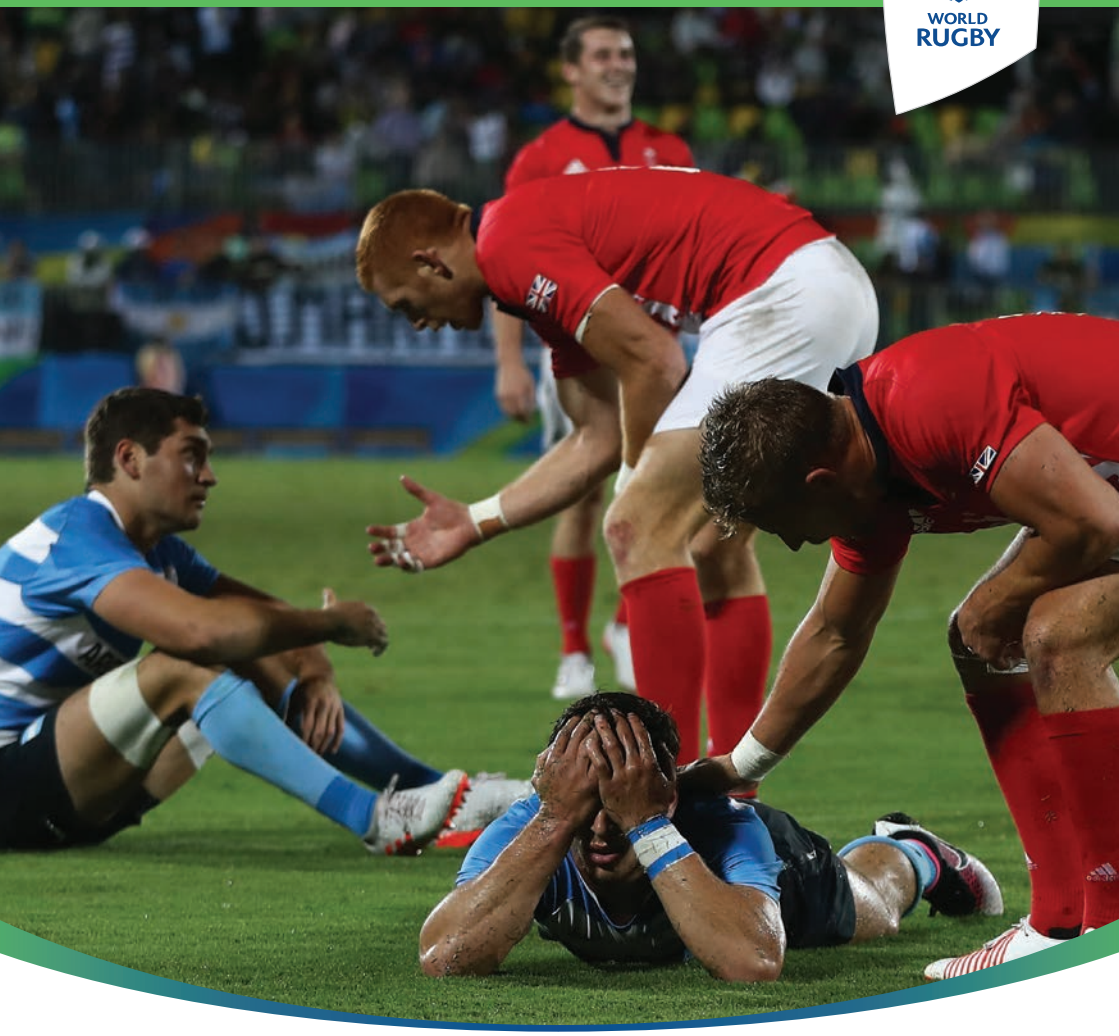
ラグビーに関わる人々は、
ゲームに対する情熱的な熱意を持っている。
ラグビーは、興奮を呼び、愛着を誘い、
グローバルなラグビーファミリーへの帰属意識を生む。

ゲームの原則

ボールの争奪は、その前のプレーにおいてより優れていたスキルに報いるようにすることでバランスが維持されている。例えば、プレーを継続することができずボールをタッチに蹴り出さざるを得なかったチームは、ラインアウトでボールの投入をすることができない。同様に、ボールを前に落としたり、前にパスしたりしたチームは、その後のスクラムでボールを投入することがない。従って、ボールを投入する側のチームが常に優位でなければならないのだが、ここでも再び、そういったプレーの中でも公平な争奪が行われ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、相手にボールを獲得させないで継続を維持し、スキルに富んだプレーで前進し、得点を挙げることである。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、相手側の防御が優れていたために、相手にボールを渡してしまうことを意味する。 つまり、争奪と継続、利益と損失ということである。

一方のチームがボールの保持の継続を維持しようとし、相手側のチームはボールを争奪しようとする。このことがプレーの継続とボールの保持の継続の必要不可欠なバランスをもたらす。この争奪性と継続のバランスは、セットプレーと一般のプレーの両方に当てはまる。



結束 (SOLIDARITY)

ラグビーは、生涯続く友情、絆、チームワーク、そして、文化的、
地理的、政治的、宗教的な相違を超えた忠誠心へとつながる
一体的な精神をもたらす。

競技規則の原則

競技規則は、以下の原則に基づいている:

すべての人にとってのスポーツ

競技規則は、異なる体格、スキル、性別、そして、年齢のプレーヤーに、統制されているが競争性があって楽しむこともできる環境において、それぞれの能力のレベルで参加できる機会を提供するものである。競技規則に関する十分な知識と理解を持つことは、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、キックオフ、そして、試合再開のすべてにおいて、ラグビーが持つ他にはない特徴を維持するためのものである。また、ボールの争奪と継続において重要な特徴 - 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、プレーをしても楽しく、見て楽しむこともできるゲームの構造を供給するものである。時として、この二つの目的が両立できなくなることもあるが、そのような時は、プレーヤーに彼ら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実現するため、競技規則は定期的な見直しが行われている。

適用

プレーヤーには、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。ゲームがプレーの原則に従ってプレーされるよう、競技規則は、そのように適用されなければならないものである。マッチオフィシャルは、公平性、一貫性、細やかな感性、そして、必要に応じて管理能力をもって、これらを実現させていくことができる。それに対し、コーチ、キャプテン、プレーヤーは、マッチオフィシャルの権限を尊重する責任がある。

規律 (DISCIPLINE)

規律とはフィールドの内外においてゲームに不可欠なものであり、
競技規則、競技に関する規定、そして、ラグビーのコアバリューを
順守することによって表現される。

おわりに

ラグビーは、男女や少年少女を問わないスポーツとして評価されている。また、チームワーク、相手への理解、協力、仲間である参加者への尊重といったものを築いてくれる。その土台には、これまでもずっとそうであったように、以下のものがある;

- 参加する喜び
- ゲームが求める勇気とスキル
- 携わったすべての人の人生を豊かにするチームスポーツへの愛
- ゲームの中の共通利益を通じて育まれる一生涯の友情

そのような素晴らしい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・競技的特徴があるからである。戦い合った双方のチームのプレーヤー達がピッチを離れ社会的状況の中では互いの交流を楽しむという長く続く伝統は、まさにラグビーという競技の中核として今も存続している。

ラグビーは、完全にプロフェッショナルの時代に入ったが、レクリエーションゲームとしての精神と伝統も持ち続けている。伝統的なスポーツとしての特質の多くが薄まりつつある、あるいは、異議を唱えられるような時代にあって、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ことができることに、ラグビーはまさに誇りを持っているのである。

この憲章は、大切に守られてきたラグビーの価値を一層強いものにしていくためのものである。

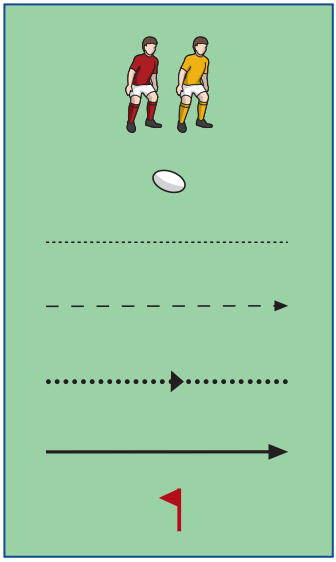
尊重 (RESPECT)

チームメイト、相手、マッチオフィシャル、そして、
ゲームに参加する人を尊重することは、最も重要である。

図と本文の説明

図

本文中に記載されている図は、以下に準じている:



プレーヤー

ボール

キックされたボールの軌道

投げられた/パスされたボールの軌道

ノックオンされた/チャージダウンされたボールの軌跡

プレーヤーの通る経路

フラッグポスト

本文

現在実施中の試験実施ルールは、次の色で示されている:

罰については、以下のように色分け表示をしている:
ペナルティが与えられた場合の罰は、**赤**
フリーキックが与えられた場合の罰は、**緑**
スクラム、試合再開のキック、クイックスロー、または、ラインアウトが与えられた場合の罰は、**青**
キックが認められなかった場合の罰は、**黄**

定義

WORLD RUGBY

定義

0-9

22メートル区域(22)： ゴールラインと22メートルラインの間、および、タッチラインの間の区域。22メートルラインを含むが、ゴールライン、または、タッチラインは含まない。

A

経過時間(Actual time)： 連続した失われた時間(「競技時間」を参照)。

アドバンテージ(Advantage)： 相手による反則の後に生じた、明らかな、かつ、実在的な利益。

攻撃側(Attacking team)： プレーが行われている地点が自陣にあるチームの相手側。

B

ボールキャリアー(Ball-carrier)： ボールを保持しているプレーヤー。

ある位置「を越え(Beyond)」、「の後に(behind)」、および、「の前に(in front of)」(Beyond or behind or in front of a position)： 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ある位置「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)： 手から肩までの腕全体を接触させて、他のプレーヤーの肩から腰の間の胴体の部分をしっかりとつかむこと。

出血を伴う負傷(Blood injury)： 抑えられない出血を伴う負傷。

C

キャプテン(Captain)： チームにより指名されたプレーヤーのことで、そのチームを率い、レフリーに意見を求め、レフリーの決定に関連するプレーの選択を行う。

キャバルリーチャージ(Cavalry charge)： 違反に類する攻撃であり、通常は相手ゴールライン近くで攻撃側にペナルティ、または、フリーキックが与えられた時に行われる。キッカーの合図で、攻撃側のプレーヤーの列が遠くから前方へと突進する。キッカーは、これらのプレーヤーが自分に近づいたらタップキックを行い、別のプレーヤーにパスする。

D

デッド(Dead)： レフリーがプレーを一時停止するために笛を吹いたとき、または、コンバージョンキックが失敗に終わると、ボールはデッドとなる。

デッドボールライン(Dead-ball line)： 競技区域の両端に、全体にわたってある線。

防御側(Defending team)： プレーが行われている地点が自陣にある側。

ボールを直接キャッチすること(Directly caught)： ボールが、誰か他の人や地面に先に触れることなくキャッチされること。

ドロップキック(Drop-kick)： ボールを故意に片手、または、両手から地面へと落とした後、最初にはね返ったときに蹴ること。

F

フィールドオブプレー(Field of play)： 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。

フライングウェッジ(Flying wedge)： 違反に類する攻撃であり、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われる。キッカーがタップキックを行い、ゴールラインへ突進するか、突進している味方へパスをして、攻撃を開始する。そしてただちに、味方プレーヤーが相手と組む前にそのボールキャリアーの両側をウェッジの形にバインドする。しばしばこれらの味方プレーヤーがボールキャリアーの前方に位置していることが多い。

前方(Forward)： 相手側のデッドボールラインに向かって。

不正なプレー(Foul play)： 競技規則第9条に反する、競技場内でのプレーヤーの行動。これには、妨害、不当なプレー、反則の繰り返し、危険なプレー、不行跡が含まれる。

フリーキック(Free-kick)： 反則、または、マークに対して、一方のチームに与えられるもの。

G

ゴール(Goal)： フィールドオブプレーから、相手側のクロスバーを越えるようにボールをプレースキック、または、ドロップキックで蹴ること。

ゴールライン(Goal line)： フィールドオブプレーの両端に、全体にわたってある線。

グラウンド(The Ground)： 第1条のグラウンドの図における全体図のこと。

H

ハーフタイム(Half-time)： 試合の前後半の間の休憩時間。

ハンドオフ(Hand-off)： ボールキャリアーが、相手を払いのけようとして手のひらを使って行う行為で、認められている。

最後尾(Hindmost)： 自陣ゴールラインに最も近い。

ボールを抱えること(Holding the ball)： ボールを片手、または、両手、あるいは、片腕、または、両腕で持っている状態のこと。

I

インゴール： ゴールラインとデッドボールラインの間、および、タッチインゴールラインの間の区域。ゴールラインを含むが、デッドボールライン、または、タッチインゴールラインは含まない。

インフィールド(Infield)： 競技区域内の、タッチラインから離れた部分。

J

ジャージ(Jersey)： 身体の上半身に着用するシャツで、パンツや肌着類とつながっていないもの。

K

キック(Kick)： 膝とかかとを除く、足、または、脚のひざからつま先までの間をボールに当てて、意図的に行う行為。ボールが手の中にある場合でも、あるいは、地上にある場合でも、はっきり見えるだけの距離を蹴り進めなければならない。

キックオフ(kick-off)： 試合の各ハーフを始める方法であり、また、延長時間の各ハーフの開始時にも行われるドロップキック。

キックしたボールが直接タッチになる (kicked directly into touch)： ボールが、先に競技区域に着地する、または、プレーヤーかレフリーに触れることなく、タッチに蹴り出されること。

キックティー(Kicking tee)： 試合開催者によって認められた、プレースキックを行うときにボールを支えるあらゆる道具。

ノックオン(Knock-on)： 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く、または、ボールがプレーヤーの手、または、腕に当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。

L

ラインアウトプレーヤー： ラインアウトの列のどちらかにいるプレーヤー達。

ラインオブタッチ(Line of touch)： 「タッチのマーク(Mark of touch)」を参照。

マークまたは地点を通る線(Line through the mark or place)： 特に他の意味を指している場合を除き、タッチラインに平行した線。

ラインアウト(Lineout)： ラインアウトとは、各チームから最少2名ずつのプレーヤーがラインを形成し、タッチから投入されるボールをキャッチしようとして構えるセットピースのこと。

M

マーク(Mark)： 相手側のキックを、自陣22メートル区域内、または、インゴールで直接キャッチし、「マーク」と叫ぶことによって、プレーを止めてフリーキックを獲得する方法。

マークオブタッチ(Mark of touch)： フィールドオブプレー内の、タッチラインと直角を成し、ボールが投入される地点まで延びた想定されたライン。マークオブタッチは、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。

マッチオフィシャル(Match officials)： ゲームをコントロールする者で、通常はレフリー1名とアシスタントレフリー、または、タッチジャッジ2名で構成するが、テレビジョンマッチオフィシャル、および、7人制においてはインゴールジャッジも含む場合がある。

試合主催者(Match organiser)： ワールドラグビー、協会、複数の協会、または、協会やワールドラグビーが認めた組織といった、試合に対して責任のある運営組織。

モール(Maul)： ボールキャリアーと両チームから最少1名ずつが参加して、互いに立ったままバインドしているプレーのことをいう。

N

接近して(Near)： 1メートル以内。

O

妨害(Obstruction)： プレーしようとしたプレーヤーが、不正に邪魔をされ、妨げられている状態。

立っていない(Off feet)： 体の足以外のいずれかの部分が地面、または、地面の上にいるプレーヤーに支えられている状態のプレーヤーのことをいう。

オフサイド(Offside)： 位置に関する反則で、プレーヤーは罰を受けることなくゲームに参加することはできない。

立っている(On feet)： 体の足以外のいずれの部分も、地面、または、地面の上にいるプレーヤーに支えられていない状態のプレーヤーのことをいう。

オープンプレー(Open play)： キックオフ、試合再開のキック、フリーキック、ペナルティ、または、セットピースの後、および、次のフェーズの前、あるいは、ボールがデッドとなった時を除いたプレーとプレーの間の時間。

P

ラインアウトに参加しているプレーヤー(Participating players at a lineout)： ラインアウトプレーヤー、各チームのレシーバー1名(いれば)、ボールを投入するプレーヤー、および、直後の相手側プレーヤーのこと。

パス(Pass)： プレーヤーが他のプレーヤーにボールを投げる、または、手渡すこと。

ペナルティ(Penalty)： 重大な反則に対して、一方のチームに与えられる。

ペナルティトライ(Penalty try)： レフリーの判断において、相手側による不正なプレー行為がなければトライが得られたであろう(または、より有利な位置で得られたであろう)と思われる場合に与えられる。

プレーのフェーズ(Phase of play)： スクラム、ラインアウト、ラック、または、モール

プレースキック(Place-kick)： プレースキックをするために地面(または、認められたキックティーの上)に置いたボールを蹴ること。

プレーサー(Placer)： 味方のプレーヤーがプレースキックを行うために、地上のボールを押さえておくプレーヤー。

タッチ上の立平面(Plane of touch)： タッチライン、または、タッチインゴールラインのすぐ上に伸びる垂直なスペース。

プレーされた(Played)： ボールがプレーヤーによって故意に触れられた場合、ボールがプレーされたことになる。

地面についているプレーヤー(Player grounded)： 「立っていない(Off feet)」を参照。

プレーヤーの服装(Players' clothing)： プレーヤーが着用するあらゆるもので、ワールドラグビー競技に関する規定第12条に従ったものでなければならない。

競技区域(Playing area)： フィールドオブプレーに加え、インゴールエリアのこともいう。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(Playing enclosure)： 競技区域に加え、その周辺区域をいう。

競技時間(Playing time)： 競技が止まった際の失われた時間を除く、実際に競技された時間(「経過時間」を参照)。

保持(Possession)： ボールを支配している、または、支配しようとしている個人、あるいは、チーム。

パント(Punt)： プレーヤーが、ボールを意図的に手から落とし、地面につく前に蹴ること。

Q

クイックスロー(Quick-throw)： ラインアウトが形成される前にタッチからボールを投入すること。ボールを投入するのは、ラインアウトでボールの投入を行うはずだった側のチーム。

R

レシーバー(Receiver)： ラインアウトからボールがノック、あるいは、パスバックされたときに、それを受け取る位置にいるプレーヤー。

レッドカード(Red card)： レフリーが、退場を命じられたプレーヤーにそのことを示すために見せるカード。

交替のプレーヤー(Replacement)： 負傷、または、戦術的理由で味方のプレーヤーと交替するプレーヤー。

試合再開のキック(Restart kick)： 得点、または、タッチダウン後にドロップキックにより競技を再開する方法。

ラック(Ruck)： 各チームの1名、または、それ以上のプレーヤーが立ったままの状態で、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フェーズをいう。

ラッキング(Rucking)： ラックの中で、ボールを保持しようとして、または、ボールの保持を継続しようとして、競技規則に反することなく片方の足を使うこと。

S

罰(Sanction)： 反則の後、または、競技の停止後に競技を再開する方法。

スクラム(Scrum)： 通常、各チーム8名のプレーヤーがフォーメーションを組んで互いにバインドして形成するセットピース。

スクラムゾーン(Scrum zone)： フィールドオブプレー内のスクラムを組んでよい区域。

退場(Sent off)： プレーヤーが、レッドカードを示され、試合から退場させられること。

パンツ(Shorts)： 腰から始まり膝上で終わるズボン。伸縮性のあるウェストバンド、および/または、ギャザー紐があり、パンツや肌着類とつながっていないもの。

シン・ビン(Sin-bin)： 一時的退出を命じられたプレーヤーがその中にとどまっていなければならない、競技区域外の指定された区域。

スティフアームタックル(Stiff-arm tackle)： プレーヤーが腕を伸ばしてボールキャリアーに打ち付けるような、違反に類するタックル。

T

タックル(Tackle)： ボールキャリアーを捕まえ、そのプレーヤーを地面に倒す方法。

タックルされたプレーヤー(Tackled player)： タックラー(複数の場合あり)に捕まり地面に倒されたボールキャリアー。

タックラー(Tackler)： タックルされたプレーヤーを捕まえ地面に倒した、相手側のプレーヤー。

チーム(Team)： 通常15名の試合を開始するプレーヤーの集まり、および、認められた交替のプレーヤー達。

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)： 競技時間の指定された間、競技から退出させられること。通常は10分間。

スローフォワード(Throw forward)： プレーヤーが前方にボールを投げるか、または、パスする、すなわち、プレーヤーが両腕でボールを前へパスすることをいう。

タッチ(Touch)： タッチラインを含む、フィールドオブラインの外側を囲む区域。

タッチインゴール(Touch-in-goal)： インゴールエリアの横にある、タッチラインゴールラインを含む、その外側を囲む区域。

U

アンコンテストスクラム(Uncontested scrum)： 争奪をすることなく、ボールを投入するチームがボールを保持するスクラム。どちらのチームもマークから押すことはできない。

肌着類(Underwear)： 腰から身体を覆う下着で、裾は短いかなく、膝上で終わり、肌の上、または、服の下に着用し、ジャージやパンツとつながっていないもの。

協会(Union)： ワールドラグビーによって認められた、特定の地理的領域においてラグビーの運営と競技に責任を持つ組織。

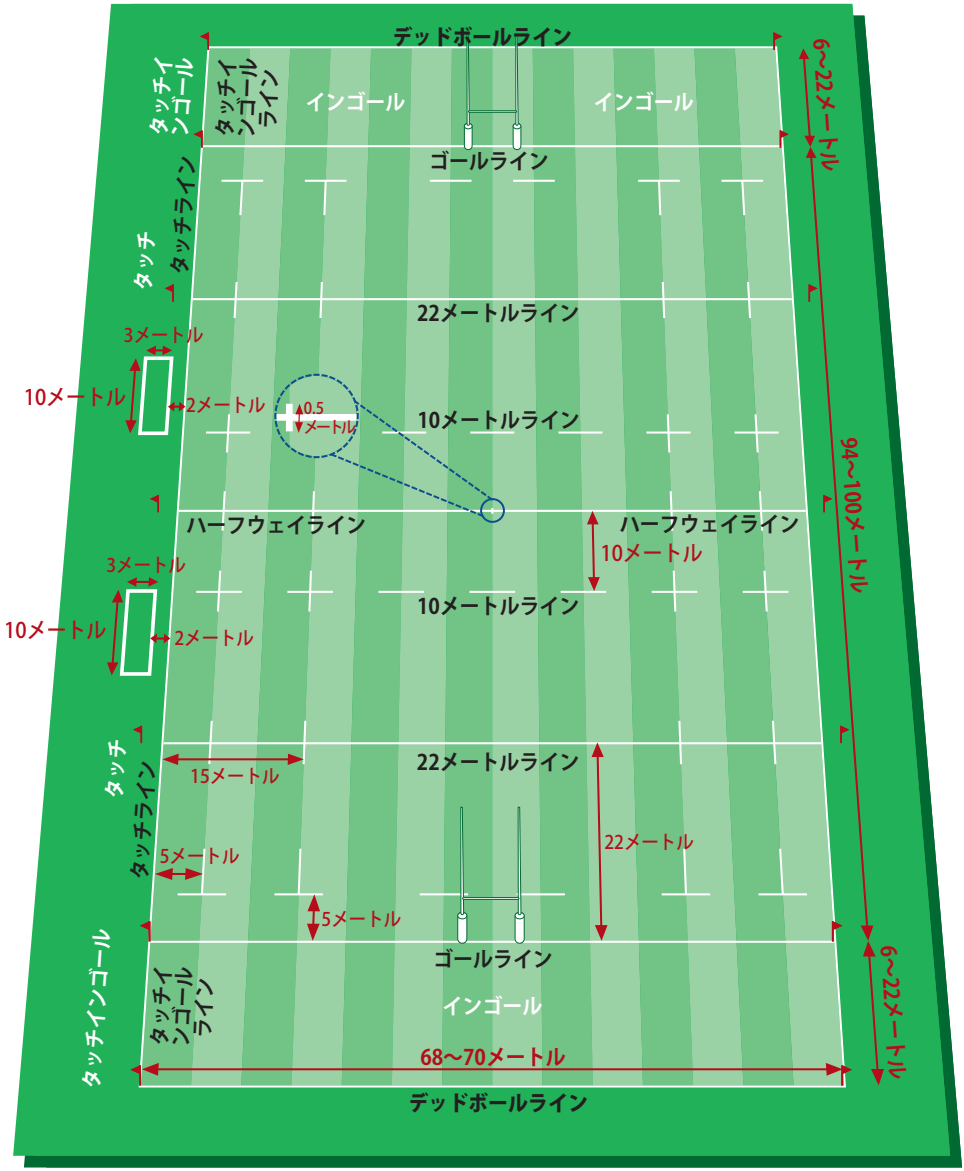
Y

イエローカード(Yellow card)： レフリーが、警告を受け一時的退出を命ぜられたプレーヤーに、そのことを示すために見せるカード。

競技規則

WORLD RUGBY

第1条　グラウンド



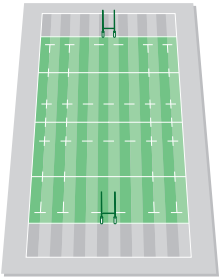
グラウンド

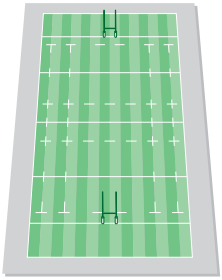
第1条　グラウンド

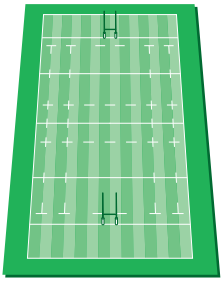
1. 競技が行われるグラウンドの表面は安全でなければならない。
2. 表面の種類として認められているのは、芝、砂、土、雪、または、人工芝(ワールドラグビー競技に関する規定第22条に従ったもの)である。
3. 競技区域の面積は、グラウンドの図に示されている通りである。

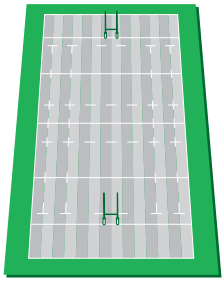
寸法	フィールドオブプレーの長さ	インゴールの長さ	幅
最大（メートル）	100	22	70
最小（メートル）	94	6	68

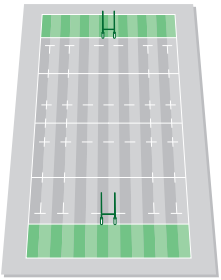
a. 競技区域の形は、長方形である。
b. 上記の寸法と異なるものについては、国内の大会の場合は管轄協会、国際試合の場合はワールドラグビーの承認が必要となる。

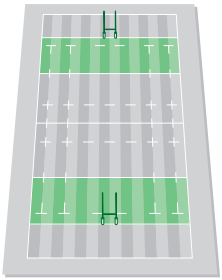

フィールドオブプレー

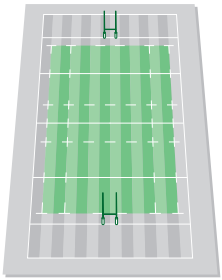

競技区域


競技場


周辺区域


インゴール


22メートル区域


スクラムゾーン

c. フィールドオブプレーの長さが100メートルに満たない場合、10メートルラインと22メートルラインの間の距離もそれに応じて短くなる。

d. 競技区域の幅が70メートルに満たない場合、15メートルラインの間の距離もそれに応じて短くなる。

e. 周辺区域は、可能な限り、幅が5メートル未満にならないようにする。

線

4. グラウンドの図に示されているような実線がある。実線の種類には、以下のものがある:
   a. デッドボールライン、および、タッチインゴールライン
   b. ゴールライン
   c. 22メートルライン
   d. ハーフウェイライン
   e. タッチライン

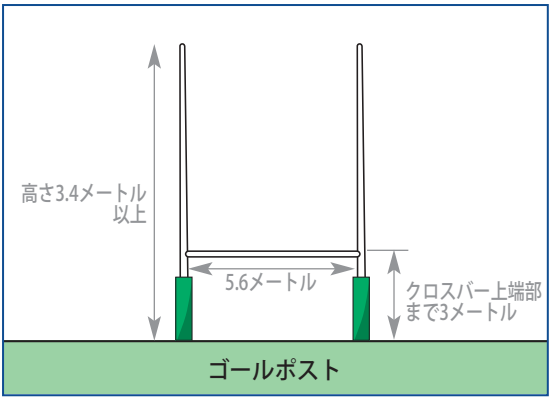
5. グラウンドの図に示されているような破線がある。破線の各線分は、長さを5メートルとする。破線の種類には以下のものがある:
   a. 各タッチラインから5メートルの地点に、平行に引かれた破線
   b. 各タッチラインから15メートルの地点に、平行に引かれた破線
   c. ハーフウェイラインの両側から10メートルの地点に、平行に引かれた破線
   d. 各ゴールラインから5メートルの地点に、平行に引かれた破線

6. ハーフウェイラインの中央を交差する、0.5メートルの長さの線が 1 本ある。

第1条　グラウンド

ゴールポストとクロスバー

7. 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0.3メートルを超えてはならない。



フラッグポスト

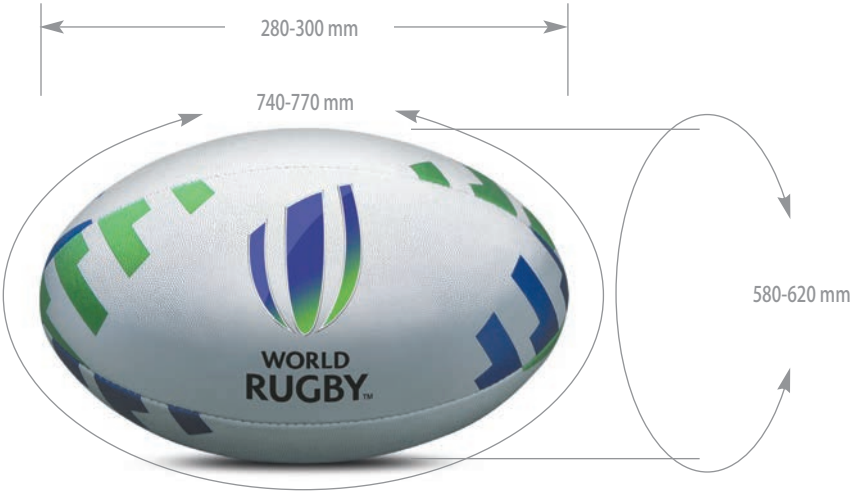
8. フラッグポストには旗が付いており、1.2メートル以上の高さで14本ある。
9. タッチラインゴールラインとゴールラインの各交点に1本、タッチラインゴールラインとデッドボールラインの交点にも1本(計8本)。
10. ピッチの両側にある22メートルラインとハーフウェイラインに沿って、タッチラインの外側2メートルのところで競技場内に1本(計6本)。

グラウンドに関する異議

11. 異議のあるチームは、試合が開始する前にレフリーに伝えなければならない。
12. レフリーは問題解決に努め、グラウンドのどこであろうとも安全でないとみなされる箇所があれば、試合を開始しない。

第2条　ボール

1. ボールは楕円形で、4枚張りである。
2. 面積は、以下のとおりである:



3. 重さは、410〜460グラムである。
4. 子どものプレーヤーによる試合には、小型のボールを使用してよい。
5. ボールは、皮、または、適切な合成皮革素材で作られており、防水やつかみやすい加工がされているものもある。
6. 試合開始時の内圧は、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。
7. 試合中、予備のボールを用意する場合もある。

第3条　チーム

人数

1. 各チーム、プレー中に競技区域内にいるプレーヤーの人数が15名を超えてはならない。
2. 試合主催者は、各チーム15名未満のプレーヤーによる試合を許可することができる。
3. 一方のチームが、相手側のプレーヤーの人数についてレフリーに異議を申し立てることができる。一方のチームのプレーヤーの人数が多い場合は、レフリーが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。異議を申し立てた時点での得点は変わらない。 **罰：**ペナルティ
4. 国際試合においては、協会が指定する交替/入替えのプレーヤーの数は8名以内とする。
5. 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最大8名までの範囲で試合主催者が決定する。
6. 交替は、ボールがデッドになったときにのみ、レフリーの許可を得て行う。
7. レフリーの許可を得ないままプレーヤーが再度試合に加わった、または、交替要員が試合に加わり、そうすることによってそのプレーヤーが利益を得ようとしていたとレフリーがみなした場合、そのプレーヤーは不行跡を犯したことになる。 **罰：**ペナルティ
8. この表は、スコッドの人数に対するフロントローの最低人数と、交替における最低要件を示している。試合開催者は、プレーヤーウェルフェアを考慮し、特定のレベルの競技においてスコッドにおけるフロントローの最低人数と交替における最低要件を変更することができる。

スコッドの人数	スコッドにおけるフロントローの最低人数	最初の交替のとき、以下と交替できる者であること
15名、または、それ未満	3名	-
16～18名	4名	プロップ、または、フッカーのどちらか
19～22名	5名	プロップとフッカーの両方
23名	6名	ルースヘッドプロップ、タイトヘッドプロップ、および、フッカー

9. 試合主催者がスコッドの人数を23名に決めたが、一方のチームがフロントローの交替要員を2名しか出せない場合、そのチームはスコッドを22名しか指名することができない。

10. 試合前、各チームは適切なマッチオフィシャルに自チームのフロントロー、および、フロントローの交替要員、そして、それぞれがフロントローのどのポジションをプレーできるかを申告しなければならない。それらのプレーヤーのみがコンテストスクラムを行う際にフロントロープレーヤーとしてプレーすることができ、プレーできるのはあらかじめ指定されたポジションのみとなる。

11. フロントローの交替要員は、他のポジションで試合に出場してもよい。

12. フロントロープレーヤーとフロントローの交替要員の全員が、適切に訓練され経験があるようにするのは、チームの責任である。

アンコンテストスクラム

13. 一方のチームが適切に訓練されたフロントローを出すことができない、または、レフリーが指示した場合、スクラムはアンコンテストスクラムとなる。

14. 試合主催者は、試合をアンコンテストスクラムで開始してもよい条件を定めることができる。

15. 退場、一時的退出、または、負傷によるアンコンテストスクラムは、両チーム8名ずつで行われなければならない。

16. フロントローが、負傷、一時的退出、または、退場によって競技区域を離れた場合、レフリーはその際にチームに対して、コンテストスクラムを続けられるかどうか確認する。もしコンテストスクラムはできないと申告されたら、レフリーはアンコンテストスクラムを命じる。プレーヤーが戻った、あるいは 、他のフロントローが出てきた場合は、コンテストスクラムを再開する。

17. 23名、あるいは、試合開催者の決定した人数のスコッドの中で、自分が離れることによってレフリーがアンコンテストスクラムを命じることとなったプレーヤーは交替不可である。

18. フロントローの交替要員がいない場合のみ、他のプレーヤーがフロントローとしてプレーすることが認められる。

19. フロントロープレーヤーが一時的退出となり、すでにフィールドにいるプレーヤーではコンテストスクラムを続けられなくなった場合、そのチームは、競技区域を離れる他のプレーヤーを指名して、出場可能なフロントロープレーヤーが入ることができるようにする。指名されたプレーヤーは、一時的退出が終了するまで戻ってはならない、または、交替とみなされることになる。

20. フロントロープレーヤーが退場となり、すでにフィールドにいるプレーヤーではコンテストスクラムを続けられなくなった場合、そのチームは、競技区域を離れる他のプレーヤーを指名して、出場可能なフロントロープレーヤーが入ることができるようにする。指名されたプレーヤーは、交替とみなされることになる。

正式な交替

21. プレーヤーが負傷した場合には交替してよい。負傷したプレーヤーは、一度交替したら試合に再び加わってはならない。

22. プレーヤーが負傷したとみなされるのは、以下の場合である:
    a. 国の代表レベルでは、そのプレーヤーがプレーを続けない方がよいと医師が意見した場合。
    b. その他の試合については、試合開催者が明確な許可を与えた場合に限り、そのプレーヤーがプレーを続けない方がよいと医務心得者が意見した場合。医務心得者不在の際は、レフリーの同意があれば、そのプレーヤーの交替が可能である。
    c. レフリーが、そのプレーヤーがプレーを続けない方がよいと判断した場合(医療的な意見のあるなしにかかわらず)。レフリーは、そのプレーヤーを競技区域から離れるよう命ずる。

23. レフリーは、負傷したプレーヤーに対し、医務検査を受けるため競技区域を離れるよう命ずることができる。

正式な交替 - 識別と退出

24. 試合中のいかなる時点であっても、脳振盪を起こした、または、脳振盪の疑いがあるプレーヤーが出たら、そのプレーヤーはただちに競技区域から離れ、戻ってはならない。このプロセスが、「識別」と「退出」である。

一時的交替 - 出血を伴う負傷

25. プレーヤーが出血を伴う負傷をした場合、そのプレーヤーはフィールドオブプレーを離れ、一時的交替が認められる。負傷したプレーヤーは、出血が抑えられたら、および/または、覆われたらただちに、プレーに戻る。プレーヤーが競技区域を出てから15分以内(実時間)にフィールドオブプレーに戻ることができない場合、その交替は正式なものとなる。

26. 国際試合では、一時的交替が必要な出血を伴う負傷かどうかをマッチデードクターが判断する。ワールドラグビーが事前にHIAプロセスの使用を承認している試合では、出血を伴う負傷をしたプレーヤーが一時的交替となるまで、競技は再開できない。

一時的交替 - 頭部外傷の評価

27. ワールドラグビーが事前にHIAプロセスの使用を承認している試合では、頭部外傷の評価を受ける必要があるプレーヤーは:
    a. フィールドオブプレーから離れる; および、
    b. 一時的交替を適用される(交替要員がすべて出場してしまっていても)。頭部外傷の評価を受ける必要があるプレーヤーが一時的交替となるまで、競技は再開できない。プレーヤーが競技区域を出てから12分以内(実時間)にフィールドオブプレーに戻ることができない場合、その交替は正式なものとなる。

一時的交替 - 全て

28. 一時交替は（交替要員がすべて出場してしまっても）一時的に交替することができる。

29. 一時的交替により出場しているプレーヤーが負傷した場合には、さらに交替を認める。

30. 一時的交替により出場しているプレーヤーが退場となった場合には、元々退出していたプレーヤーが競技区域に戻ることはできない。ただし、競技規則3.19、または、3.20に従った場合を除き、その場合は、そのプレーヤーが医学的に戻ってよいと認められ、フィールドオブプレーを離れてから必要な時間以内に戻った場合に限る。

31. 一時的交替により出場しているプレーヤーが一時的退出となった場合には、交替されたプレーヤーが競技区域に戻ることはできない。ただし、競技規則3.19、または、3.20に従った場合を除き、その場合は、そのプレーヤーが医学的に戻ってよいと認められ、フィールドオブプレーを離れてから必要な時間以内に戻った場合に限る。

32. 一時的交替が認められている時間がハーフタイムにかかる場合、一度退出したプレーヤーが後半開始時にフィールドオブプレーへ戻らない限り、その交替は正式な交替となるものとする。

戦術的交替要員が試合に加わること

33. 戦術的に交替されたプレーヤーは、以下のプレーヤーと替わる場合に限り、プレーに戻ることができる:
    a. 負傷したフロントロープレーヤー
    b. 出血を伴う負傷をしたプレーヤー
    c. 頭部外傷を被ったプレーヤー
    d. 不正なプレーの結果、負傷したプレーヤー(マッチオフィシャルが確認したうえで)
    e. 競技規則3.19、または、3.20に記されている指名されたプレーヤー

自由入替え制(ROLLING REPLACEMENTS)

34. 試合開催者は、その管轄する特定のレベルの競技において、自由に戦術的な入替えを実施することができる。入替えの回数は、12回を超えてはならない。入替えの管理と規則は、試合開催者の責任である。

第4条　プレーヤーの服装

1. 服装はすべて、ワールドラグビー競技に関する規定第12条に従ったものでなければならない。
2. プレーヤーは、ジャージ、パンツ、肌着類、靴下、靴を着用する。ジャージの袖は、肩の端と肘の真ん中あたりまで伸びるものであること。
3. 追加着用を認められているのは、以下のものである:
   a. 洗濯が可能で、弾力がある、または、圧縮可能な材質で作られたサポーター。
   b. シンガード。
   c. 靴下の下に着用する、脛の3分の1を超えない長さの足首サポーター。固いものの場合、金属以外の材質で作られたもの。
   d. 指なし手袋。
   e. ショルダーパッド。
   f. マウスガード、または、歯を保護するもの。
   g. ヘッドギア。
   h. 包帯、手当用品、薄いテープ、または、それに類するもの。
   i. ゴーグル。
   j. シューズの底に付いているスタッド。一体成型ゴム底を含む。
4. 加えて、女性は以下のものを着用することができる:
   a. 胸パッド。
   b. 脚の内側に縫い目が一本入った綿混紡のロングタイツを、パンツ、および、ソックスの下に着用することが可能。
   c. ヘッドスカーフ。ただし、着用しているプレーヤー、および、他のプレーヤーに危険を及ぼさないもの。
5. プレーヤーは、以下のものを着用してはならない:
   a. 血液が付着したもの。
   b. 鋭い形状のもの、表面がざらざらしたもの。
   c. 競技規則で認められるもの以外で、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. 宝飾品。
   e. 指先まで覆われた手袋。
   f. パッドが縫い込まれたパンツ。
   g. 通常は競技規則で認められているが、負傷の恐れがあるとレフリーがみなしたもの。
   h. 通信機器。

第4条　プレーヤーの服装

6. レフリーは、いつでも、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持っている。そのような決定をした場合、レフリーはそのプレーヤーにその服装を着用しないよう命じなければならない。プレーヤーは、その服装の着用をやめるか、その服装が影響を及ぼさないようにするまで、試合に参加してはならない。

7. 試合前の服装点検で、マッチオフィシャルがプレーヤーに対し、競技規則で禁じられているものの着用を見つけて告げていたのに、競技区域でもそれを着用していることが判明した場合、そのプレーヤーは不行跡で退場となる。 **罰：**ペナルティ

8. レフリーは、服装に血液が付着した場合を除き、いずれのプレーヤーについても服装を着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。

ワールドラグビー競技に関する規定第12条は、以下にて参照可能:
http://playerwelfare.worldrugby.org/reg12

第5条　試合時間

1. 試合時間は80分間以内(前・後半各40分ハーフに失われた時間を加えたもの)だが、試合開催者が勝ち残り式の大会において引き分けの試合があり延長戦の実施を認めた場合を除く。

2. ハーフタイムは、試合主催者が決める15分を超えない休憩時間から成る。休憩時間の間、両チームとマッチオフィシャルは、競技場を離れてもよい。

3. 国際試合でなければ、試合主催者が試合の長さの短縮を決定してもよい。試合主催者が決定しない場合、両チームにて試合の長さについて同意する。同意に至ることができない場合は、レフリーが決定する。

4. レフリーが時間の管理を行うが、アシスタントレフリーのいずれか一方、または、両方、あるいは、公式タイムキーパーにその任務を委任してもよい。その場合には、時間の停止についてレフリーが委任した者に合図をする。公式タイムキーパーがいない試合において、レフリーが正確な時刻について疑わしい場合、まずはアシスタントレフリーのいずれか一方、または、両方に聞く。アシスタントレフリーの報告が不十分である場合に限り、それ以外の者にも聞くことができる 。

5. レフリーは、プレーを停止して以下の時間を与えてよい:
   a. プレーヤーの負傷対応のための時間として、1分間。プレーヤーが重傷の場合、レフリーは、そのプレーヤーを競技区域から出すために1分間以上の時間を与える権限も持っている。
   b. 他のマッチオフィシャルと協議を行うための時間。

6. ボールがデッドになったら、レフリーは以下の時間を与えてよい:
   a. プレーヤーの交替のための時間
   b. プレーヤーの服装の交換、または、修復
   c. 靴ひもを結び直す時間
   d. ボールを回収する時間

7. 残り時間がなくなった後にボールがデッドになったら各ハーフは終了するが、以下の場合を除く:
   a. トライ、または、タッチダウンの後、残り時間がなくなる前に与えられたスクラム、ラインアウト、または、試合再開のキックが終了しておらず、ボールがオープンプレーに戻っていない場合。スクラム、ラインアウト、または、試合再開のキックが正しく行われなかった場合を含む。
   b. レフリーがフリーキック、または、ペナルティを与えた場合。
   c. ペナルティキックが、ボールが初めにタップキックされることなく、かつ、他のプレーヤーに触れることなく、直接タッチに蹴り出された場合。
   d. トライが得られた場合は、レフリーがコンバージョンキックのための時間を与える。

第5条　試合時間

8. トライを得たチームは、コンバージョンキックを蹴るか蹴らないかの選択をできる。
   a. コンバージョンキックを蹴らないと選択した場合は、トライを与えられた後に、トライを決めたプレーヤーが「ノーキック」と言ってレフリーにそのことを伝えなければならない。
   b. 残り時間がなくなる前にコンバージョンキックを蹴った、または、蹴らないと選択した場合、レフリーは試合再開のキックを与える。
   c. コンバージョンキックを蹴った場合、ボールが足に当たった時点から時間が計測される。
9. レフリーは、気温が非常に高い、および/または、湿度が高い天候の場合、給水のための中断(ウォーターブレイク)を与える権限を持っている。時間は1分間とし、各ハーフの中間あたりで、得点が得られた後、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。
10. レフリーは、プレーの続行が危険であるとみなす場合、いつでも試合を終了、または、中断する権限を持っている。

第6条　マッチオフィシャル

原則

試合はすべて、1名のレフリーと2名のタッチジャッジ、または、アシスタントレフリーから成るマッチオフィシャルの支配下で行われる。試合主催者によって認められた追加人員に含まれるのは、控えのレフリー、および/または、控えのアシスタントレフリー、テレビジョンマッチオフィシャル、タイムキーパー、マッチドクター、チームドクター、各チームのノンプレーイングメンバー、および、ボールパーソンである。

アシスタントレフリー、および、タッチジャッジは、タッチのシグナル、タッチインゴール、キックによるゴールの成否に責任を持つ。加えて、アシスタントレフリーは、レフリーの指示に従い、不正なプレーの報告を含めて、レフリーの補佐を行う。

レフリーの指名

1. 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。
2. 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。

試合前のレフリーの職務

3. 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当てる。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、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。
4. マッチオフィシャルは、プレーヤーの服装とスタッドが競技規則第4条に従っているか点検しなければならない。

第6条　マッチオフィシャル

試合中のレフリーの職務

5. 競技場内では:
   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、時間を管理する。ただし、試合主催者は、各ハーフの終了を知らせるタイムキーパーを指名することができる。
   c. レフリーは、得点を管理する。
6. レフリーは、プレーヤーと交替要員が競技区域へ入る際、安全とみなすときにそれを認める。
7. レフリーは、プレーヤーが競技区域から退出するときの許可を与える。

レフリーの笛

8. レフリーは笛を所持し、以下の目的で吹く:
   a. 試合の前後半の開始と終了を示すため
   b. プレーを止めるため。レフリーは、いつでもプレーを止める権限を持っている。
   c. 得点、または、タッチダウンを示すため。
   d. ペナルティ、または、ペナルティトライが与えられたとき、反則をしたプレーヤーに警告を与える、または、退場させるため。
   e. ボールがデッドになったとき。コンバージョンキックが失敗した時は除く。
   f. ボールがアンプレアブルになったとき。
   g. ペナルティ、フリーキック、または、スクラムが与えられたとき。
   h. プレーを続けさせるのが危険なとき、または、プレーヤーが重大な負傷を負った疑いがあるとき。

ボールがデッドになった場合

9. レフリーは、以下の場合にボールがデッドになったとみなす:
   a. ボールがタッチ、または、タッチインゴールになった場合
   b. ボールがインゴールにグラウンディングした場合
   c. コンバージョンキックが蹴られた場合
   d. トライ、ペナルティ、または、ドロップゴールが決まった場合
   e. ボール、または、ボールキャリアーが、デッドボールライン、または、その先の何らかのものに触れた場合
   f. ボールが、競技区域の外側の何らかのものに当たった場合

ボール、または、ボールキャリアーが、レフリー、または、プレーヤー以外の人に触れた場合

10. ボール、または、ボールキャリアーが、レフリー、または、プレーヤー以外の人に触れ、いずれのチームも利益を得なかった場合、プレーは続行される。フィールドオブプレーにていずれかのチームが利益を得た場合は、最後にボールをプレーした側のチームにスクラムが与えられる。

11. ボールキャリアーがインゴールでレフリー、または、その他のプレーヤー以外の人に触れ、いずれかのチームが利益を得た場合:
   a. 攻撃側のプレーヤーがボールを保持していた場合には、レフリーが、接触のあった地点においてトライを与える。
   b. 防御側のプレーヤーがボールを保持していた場合には、レフリーが、接触のあった地点においてタッチダウンを与える。

12. ボールがインゴールでレフリー、または、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、接触のあった地点においてトライ、または、タッチダウンを与える。

レフリー、および、アシスタントレフリー/タッチジャッジによる協議

13. レフリーは、アシスタントレフリーに対して、その職務に属する事項、不正なプレー、または、時間の管理に関連する事項について意見を求めることができる。また、レフリーのその他の職務に関する補佐を求めることができる。

14. レフリーは、タッチジャッジ、または、アシスタントレフリーが、タッチやタッチインゴールを示すために旗を上げた場合、または、アシスタントレフリーが不正なプレーを合図してきた場合に、決定を変更することができる 。

第6条　マッチオフィシャル

テレビジョンマッチオフィシャル / 世界的試験実施ルール

15. 試合主催者は、機器を使用して以下に関する状況を明確にするため 、テレビジョンマッチオフィシャル(TMO)を指名することができる:
    a. インゴール内でのボールのグラウンディング
    b. ボールをグラウンディングする動き、または、ボールがデッドになる際における、タッチ、または、タッチインゴール。
    c. ゴールキックが成功したかどうか、疑いがある場合。
    d. マッチオフィシャルが、トライにつながる、または、トライを妨げる反則が起きたかもしれないと考える場合。
    e. 不正なプレー。罰の確定を含む。
16. TMOを含むマッチオフィシャルはいずれも、TMOによる見直しを提案することができる。見直しは、そのときに定められているTMOプロトコルに従って行う。TMOプロトコルは随時、以下にて閲覧可能である: **http://laws.worldrugby.org**

試合後のレフリーの職務

17. 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。
18. 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。

アシスタントレフリー、および、タッチジャッジの指名と管理

19. すべての試合に、2名のアシスタントレフリー、または、2名のアシスタントレフリーがいる。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。
20. 試合主催者は、アシスタントレフリー、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、または、第3アシスタントレフリーは競技区域の周辺区域に待機する。
21. アシスタントレフリー、または、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、または、アシスタントレフリー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。レフリーは不適当と認めたタッチジャッジを交替させることができる。また不行跡を犯したと認めたタッチジャッジを退場させる権限があり、その場合は試合主催者に報告する。

試合中

22. アシスタントレフリー、または、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。アシスタントレフリー、または、タッチジャッジは、ゴールキックの判定を行う場合を除き、タッチにとどまる。ゴールキックの判定を行う場合には、ゴールポスト後方のインゴールに立つ。

23. アシスタントレフリーは、不正なプレーが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とレフリーが許可した時に限る。

シグナル

24. アシスタントレフリー、または、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。

25. ゴールキックの結果に関する合図: アシスタントレフリー、または、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。

26. タッチの合図:
    a. ボール、または、ボールキャリアーが、タッチ、または、タッチインゴールに入った場合には、アシスタントレフリー、または、タッチジャッジは、旗を上げる。
    b. アシスタントレフリー、または、タッチジャッジは、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す。
    c. ボールが投入されたら、アシスタントレフリー、または、タッチジャッジは旗を下ろすが、以下の場合を除く:
        i. ボールを投入するプレーヤーが、どちらかの足のいずれかの部分をフィールドオブプレーに踏み入れた場合。
        ii. 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。
        iii. 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、タッチに出た後、タッチに出したボールキャリアーとボールを投入したプレーヤー以外の者がボールに触れた場合。
    d. 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、アシスタントレフリー、または、タッチジャッジではなく、レフリーである。

27. 不正なプレーの指摘:
    a. 試合主催者は、アシスタントレフリーに対し、不正なプレーがあったことを合図する権限を与えることができる。
    b. アシスタントレフリーは、不正なプレー、または、不行跡があったことを、旗を水平に上げ、タッチラインと直角になるようフィールドに向けて示す。
    c. アシスタントレフリーは、不正なプレーがあったことを合図しても、次にプレーが停止するまでタッチにとどまって他のすべての職務を続ける。
    d. アシスタントレフリーは、レフリーに呼ばれたら、反則をレフリーに報告するために競技区域に入ることができる。これに対し、レフリーは適切な対応を取る。
    e. アシスタントレフリーによるレフリーへの口頭報告によってプレーヤーが退場となった場合、アシスタントレフリーはその件に関する書面の報告書を試合後できるだけ速やかにレフリーへ提出し、レフリーはその報告書を試合主催者に提供する。

追加人員

28. 適切に訓練され、かつ、応急処置、または、(ピッチサイドにおける)救急処置の資格を持つ者は、立ち入りが安全な時であればいつでも、負傷したプレーヤーを看護するために競技区域に立ち入ることができる。

29. 以下の者は、プレーを妨害したり、マッチオフィシャルに対してコメントを伝えたりしなければ、許可を受けることなく競技区域に入ることができる:
    a. ウォーターキャリアーは、プレーヤーが負傷してプレーが中断している間、または、トライが得られたときに立ち入ることができる。
    b. キックティーを運ぶ者は、チームがゴールキックを選択したことを示した、または、トライをした後、立ち入ることができる。
    c. コーチは、ハーフタイムの間、自チームに付き添って立ち入ることができる。

30. 交替の管理は、試合主催者が指名するサイドラインマネージャーに委任することができる。サイドラインマネジメントに関する情報は、以下のリンクを参照:
http://officiating.worldrugby.org

第7条　アドバンテージ

原則

一方のチームが相手の反則により利益を得た場合、レフリーは、競技が流れるようにするためにプレーを継続させることができる。

1. アドバンテージは:
   a. 戦術的なものの場合。反則をしていないチームは、ボールを好きなように自由にプレーできる。
   b. 地域的なものの場合。プレーが、反則をしたチームのデッドボールラインの方へ移動する。
   c. 戦術的なものと地域的なものの組み合わせの場合もある。
   d. 明白で実際的なものでなければならない。ただ単に利益を得る機会があるだけでは、不十分である。
2. アドバンテージが終了するのは:
   a. レフリーが、反則をしていないチームが利益を得たとみなした場合。レフリーはプレーを継続させる; または、
   b. レフリーが、反則をしていないチームが利益を得そうにないとみなした場合。レフリーは競技を停止し、アドバンテージを適用した原因の反則に対する罰を適用する;または、
   c. 反則をしていないチームが、自分達が利益を得る前に反則を犯した場合。レフリーは競技を停止し、最初の反則に対する罰を適用する。いずれかの反則が、または、どちらの反則も不正なプレーである場合、それらの違反に対し、レフリーは適切な罰を適用する;または、
   d. 反則をしたチームが、アドバンテージが生じない2つ目、または、前の反則に続く反則を犯した場合。レフリーはプレーを停止し、反則をしていないチームのキャプテンにジョットの利益のある罰を選択させる。

第7条　アドバンテージ

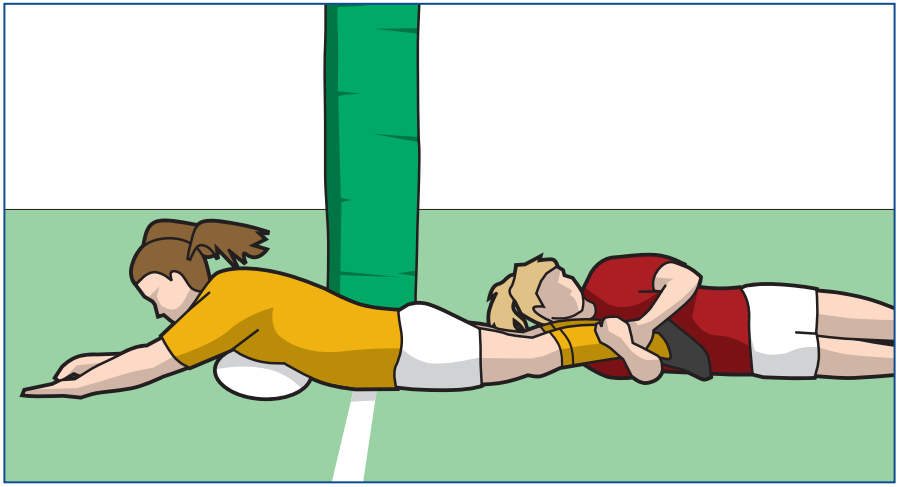
3. 以下の場合、アドバンテージが適用されてはならず、レフリーはただちに笛を吹かなければならない:
    a. ボール、または、ボールを保持しているプレーヤーがレフリーに触れ、いずれかのチームに利益が生じた場合。
    b. ボールがスクラムのトンネルのいずれかの端から出た場合。
    c. スクラムが90度以上回転した場合。
    d. スクラムの中にいるプレーヤーが宙に浮いて、または、上に押し出されて、地面に足がついていない状態の場合。
    e. クイックスローイン、フリーキック、または、ペナルティが正しく行われなかった場合。
    f. ボールがデッドになった場合。
    g. プレーを続けさせるのが危険な場合。
    h. プレーヤーが重大な負傷を負ったと疑いがある場合。

第8条　得点

1. 得点の方法と点数:
   a. トライ **5点**
   b. コンバージョン **2点**
   c. ペナルティトライ **7点**
   d. ペナルティゴール **3点**
   e. ドロップゴール **3点**

トライ

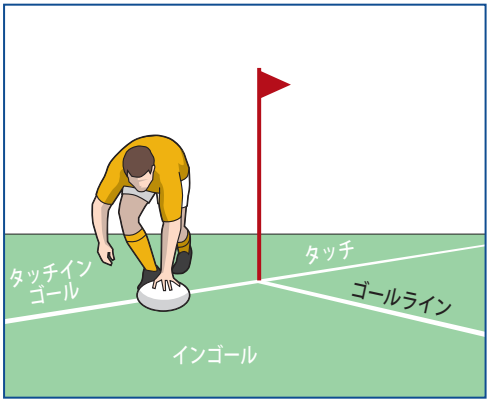
2. 攻撃側のプレーヤーが、以下の行為をしたらトライとなる:
   a. 相手側のインゴールにおいて、最初にボールをグラウンディングした。
   b. スクラム、ラック、または、モールがゴールラインに到達したときに、最初にグラウンディングした。
   c. ゴールラインの手前でボールがタックルされ、プレーヤーの勢いでそのまま地面を相手側のインゴールへと進み、プレーヤーがボールをグラウンディングした。
   d. 相手側のゴールライン付近でタックルされ、プレーヤーがすぐに手を伸ばし、ボールをグラウンディングした。
   e. タッチ、または、タッチインゴールにいてボールを持っていない状態で、相手側のインゴールにあるボールをグラウンディングした。



ボールのグランディング

第8条　得点

トライによる得点 - スクラムがゴールラインに達したとき



トライによる得点 – タッチインゴールにいるボールを持っていないプレーヤー

ペナルティトライ

3. ペナルティトライは、相手チームによる不正なプレーが、トライが得られる、または、より有利な位置にて得られるのを妨げた場合に、ゴールポストの中間に与えられる。原因となった反則を犯したプレーヤーは、注意を受けるか、一時的退出か退場とならなければならない。 コンバージョンは、行わない。

コンバージョン、ペナルティゴール、ドロップゴール

4. いずれのゴールも、ボールが蹴られて、味方、または、地面に触れることなくクロスバーの上を越え、かつ、ゴールポストの間を通過すれば成功となる。

5. ボールがクロスバーの上、かつ、ゴールポストの高さよりも高い位置を越えていった場合、ゴールポストの高さがもっと高ければ間を通過していたとみなされれば、キックは成功となる。

6. ボールがいったんクロスバーを越えれば、風でフィールドオブプレーに吹き戻されても、得点は有効である。

コンバージョン

7. トライ、または、ペナルティトライが得られた場合、そのチームにコンバージョンを行う権利が与えられる。プレースキックでもドロップキックでもよい。

8. キッカーは:
   a. 不適当でない限り、それまでプレーされていたボールを使う。
   b. フィールドオブプレー内において、トライが与えられた地点を通るタッチラインと平行な線上からキックを行う。
   c. ボールを、直接地面に、または、砂、おがくず、あるいは、キックティーの上に置く。また、プレーサーの補助を受けることもできる。それ以外のものによる補助は認められない。
   d. トライが与えられた時点から90秒以内(競技時間)にキックを行う。ボールが転がり、置き直したとしても同様である。 **罰：**キックは認められない

9. キッカー側のチームは、ボールが蹴られる時、ボールを抑えるプレーサーを除き、ボールの後方にいなければならず、相手に早まってチャージさせるような動作をしてはならない。 **罰：**キックは認められない

10. キッカーがボールを蹴ろうとして近づき始める前にボールが転がり落ちた場合、レフリーは、キッカーがボールを置き直すのを認める。ボールを置き直している間、相手側は自チームのゴールラインの後方にとどまっている。

11. キッカーがボールを蹴ろうとして近づき始めた後にボールが転がり落ちた場合、キッカーは、そのまま蹴るか、ドロップゴールを行ってもよい。

12. トライが与えられた地点を通る線上からボールが転がり落ち、そのまま転がって行っても、キッカーが蹴ってクロスバーの上を越えれば、コンバージョンは成功となる。

13. キッカーがボールを蹴ろうとして近づき始めた後にボールがタッチへと転がり落ちた場合、キックは認められない。

第8条　得点

コンバージョンにおける相手側:

14. 相手側のプレーヤーは全員、キッカーがボールを蹴ろうとして近づき始めるまで、自チームのゴールラインまで下がる。キッカーが近づき始めたら、ゴールを阻止するために、チャージしたりジャンプしたりしてよいが、その際、他のプレーヤーに体を支えてもらったりしてはいけない。

15. チームは、コンバージョンが行われている間、大声を発してはならない。

罰：コンバージョンにおいて、相手側が反則をしようとしていてもキックが成功した場合は、ゴールは成立する。キックが成功しなかった場合、キッカーはコンバージョンをやり直し、相手側のチームはチャージが禁止される。 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。

16. キッカーがボールを蹴ろうとして近づき始めた後にボールが転がり落ちても、相手側はチャージを続けてよい。

17. 相手側がボールに触れたがキックが成功した場合、ゴールは成立する。

ペナルティゴール

18. 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。

19. キックする側のチームは、ゴールキックの意思表示を遅延なく示さなくてはならない。

20. チームは、ゴールキックの意思表示をレフリーに示したら、必ずゴールキックを蹴らなければならない。キックの意思表示は、レフリーに伝えてもよいし、キックティーや砂が運ばれてくる、または、プレーヤーが地面に印をつけることで合図としてもよい。

21. キックは、チームがキックの意思表示をしてから60秒以内(競技時間)に行われなければならない。ボールが転がり、置き直した場合も同様である。 **罰：**キックを認めず、スクラムを与える

22. 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。

23. 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。

24. キッカーは、ボールを直接地面に、または、砂、おがくず、あるいは、キックティーの上に置く。また、プレーサーの補助を受けることもできる。それ以外のものによる補助は認められない。 **罰：**スクラム

25. ペナルティゴールが成功するのを妨害しようとしてボールに故意に触れたプレーヤーは、不正にボールに触れたことになる。

26. 防御側のプレーヤーは、ペナルティキックの間、大声で叫んではならない。

27. キックが行われている間に相手チームが反則をしてもゴールが成功した場合、ゴールは成立し、さらなるペナルティは与えられない。キックが成功しなかった場合は、反則をしていないチームに元の印の前10メートルの地点でのペナルティが与えられる。 **罰：**ペナルティ

ドロップゴール

28. オープンプレーの中で、ドロップゴールからゴールすることでドロップゴールとなる。

29. フリーキックを与えられたチーム(スクラム、または、ラインアウトを選択した場合も含む)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、ドロップゴールによって得点することはできない。そのようなキックは不成功とみなされ、プレーは継続される。

第9条　不正なプレー

原則

不正なプレーを行ったプレーヤーは、注意を受けるか、一時的退出、または、退場となる。

妨害

1. プレーヤーと相手プレーヤーがボールに向かって走っているとき、どちらのプレーヤーも、互いに肩と肩で触れあう以外に相手をチャージしたり、押したりすることはできない。
2. オフサイドのプレーヤーは、相手を故意に妨害したり、プレーを妨げたりしてはならない。
3. プレーヤーは、相手がボールキャリアーをタックルする、または、タックルしようとするのを故意に妨害してはならない。
4. プレーヤーは、ボールの争奪以外で、相手のボールをプレーする機会を故意に妨害してはならない。
5. ボールキャリアーは、相手を妨害しようとして、故意にオフサイドの位置にいる味方の方へと走り込んではならない。
6. プレーヤーは、ボールがデッドになったとき、相手プレーヤーに対し、妨害したり、いかなる方法でも相手の邪魔をしたりしてはならない。

罰：ペナルティ

不当なプレー

7. プレーヤーは、以下のことをしてはならない:
   a. 故意に競技規則の反則を犯すこと。
   b. 腕か手を使い、ボールを故意にノック、置く、押す、投げるなどして競技区域の外へ出すこと。
   c. いかなることであっても、相手が反則を犯したとマッチオフィシャルに思わせるようなこと。

罰：ペナルティ

   d. 時間の空費。 **罰：**フリーキック

反則を繰り返すこと。

8. チームは、同じ違反を繰り返し行ってはならない。
9. プレーヤーは、競技規則の反則を繰り返し行ってはならない。

罰：ペナルティ

10. 同一チームの複数のプレーヤーが同じ違反を繰り返す場合、レフリーはチーム全体に対して注意を与え、その後また違反を繰り返した場合には、反則を犯したそのプレーヤーに一時的退出を命じる。

危険なプレー

11. プレーヤーは、無謀な、または、他者に対して危険な行為はいかなるものもしてはならない。

12. プレーヤーは、誰かに暴行したり、暴言を吐いたりしてはならない。暴行には、かみつき、殴打、目や目の周辺部への接触、腕、肩、頭、膝のいずれかの部分を使って殴ること(スティフアームタックルを含む)、踏みつけること、足でつまずかせること、蹴ることを含むが、この限りではない。

13. プレーヤーは、相手側プレーヤーに対して、早く、遅く、または、危険な形でタックルしてはならない。危険なタックルには、肩の線より上へタックルすること、または、しようとすることを含むがこの限りではない。タックルが肩の線より下から入ったとしても同様である。

14. プレーヤーは、ボールを保持していない相手側プレーヤーに対してタックルしてはならない。

15. スクラム、ラック、モールの中にいる場合を除き、ボールを保持していないプレーヤーは、同じくボールを持っていないプレーヤーのことを捕えたり、押したり、チャージしたり、または、妨害してはならない。

16. プレーヤーは、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。

17. プレーヤーは、地面から足が離れている相手側プレーヤーをタックルしたり、チャージしたり、引っ張ったり、押したり、または、つかんだりしてはならない。

18. プレーヤーは、相手側プレーヤーを地面から持ち上げて、そのプレーヤーが頭、および/または、上半身から地面に落ちるように落としたり力を加えたりしてはならない。

19. スクラムにおける危険なプレー
    a. スクラムにおける第一列は、相手と距離を取って組み相手に突進してはならない。
    b. フロントロープレーヤーは、相手を引っ張ってはならない。
    c. フロントロープレーヤーは、故意に相手を宙に浮かせたり、スクラムから押し上げて出したりしてはならない。
    d. フロントロープレーヤーは、スクラムを故意に崩してはならない。

第9条　不正なプレー

20. ラック、モールにおける危険なプレー
    a. プレーヤーは、ラックやモールにチャージしてはならない。チャージには、ラックやモールの中で他のプレーヤーにバインドせずに行われるあらゆる接触を含む。
    b. プレーヤーは、相手側プレーヤーに対して、肩の線よりも上に接触してはならない。
    c. プレーヤーは、ラック、または、モールを故意に崩してはならない。
21. プレーヤーは、報復行為をしてはならない。
22. チームは、「キャバルリー・チャージ」、または、「フライング・ウェッジ」をしてはならない。
23. プレーヤーは、ボールキャリアーの手にあるボールを蹴ろうとしてはならない。
24. ボールキャリアーは、過度の力がかからなければ、相手側プレーヤーに対してハンドオフをしてもよい。

罰：ペナルティ

25. プレーヤーは、ボールを蹴ったばかりの相手側プレーヤーに故意にチャージしたり、妨害したりしてはならない。

罰：ペナルティ。反則をしなかった側のチームは、以下のどちらかの地点を選んでペナルティキックを行ってよい:

a. 反則の地点；または、

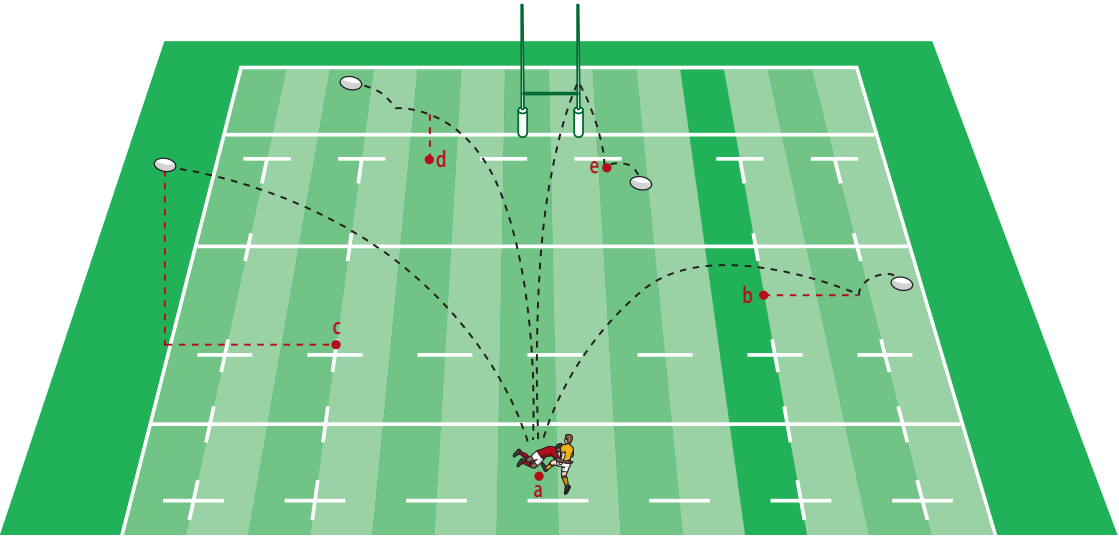
b. ボールの着地点、または、ボールが次にプレーされる地点だが、タッチラインから15メートル以上離れたところ;

c. あるいは、キックしたボールが直接タッチになった場合、ボールがタッチラインを越えた地点と交差する15メートルライン上;

d. あるいは、ボールがインゴール内、タッチインゴールライン内、または、デッドボールライン上、あるいは、デッドボールラインを越えて落ちた場合、ボールがゴールラインを越えた地点と交差するゴールラインから5メートル離れ、かつ、タッチラインから15メートル以上離れたところ;

e. あるいは、ボールがゴールポストやクロスバーに当たった場合、ボールが着地したところ。

26. オープンプレーにおいて、いずれのプレーヤーも味方のプレーヤーをリフト（持ち上げる）、または、サポートすることができる。そのようなことをするプレーヤーは必ず、どちらかのチームがボールを獲得したらすぐに、そのプレーヤーを安全に地面へと降ろさなくてはならない。 **罰：**フリーキック



キッカーに対するレイトチャージ

不行跡

27. プレーヤーは、健全なスポーツマンシップの精神に反するようなことは、いかなることも行ってはならない。

28. 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。レフリーがプレーを停止するために笛を吹いたときは、ただちにプレーを停止しなければならない。

罰：ペナルティ

イエローカードとレッドカード

29. レフリーは、注意を与えて10分間の一時的退出を命じたプレーヤーに対し、イエローカードを示す。同じプレーヤーがその後、別のイエローカードに相当する反則を犯した場合、そのプレーヤーは退場しなければならない。

30. レフリーは、退場となったプレーヤーに対しレッドカードを示し、そのプレーヤーは試合の残りの部分には参加できない。退場となったプレーヤーについて交替や入替えはできない。

第10条　オープンプレーにおけるオフサイドとオンサイド

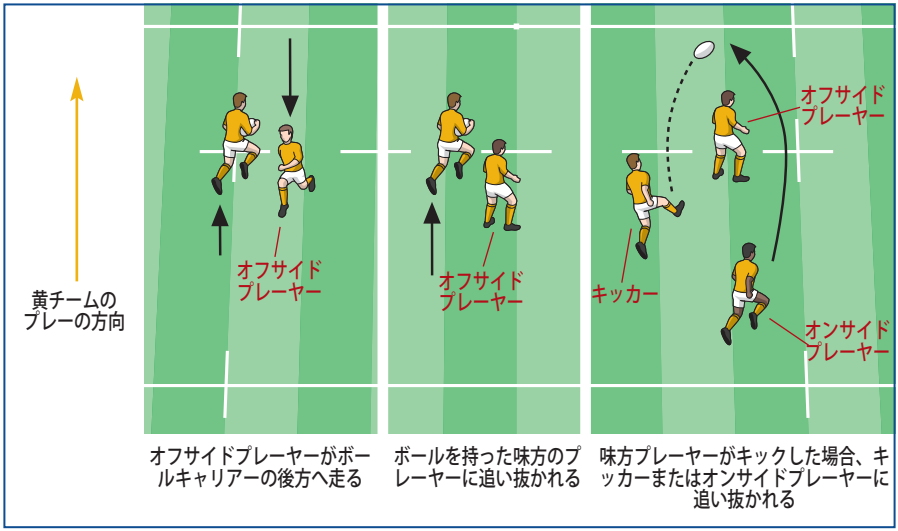
原則

競技は、オンサイドの位置にいるプレーヤーのみでプレーされる。

オープンプレーにおけるオフサイドとオンサイド

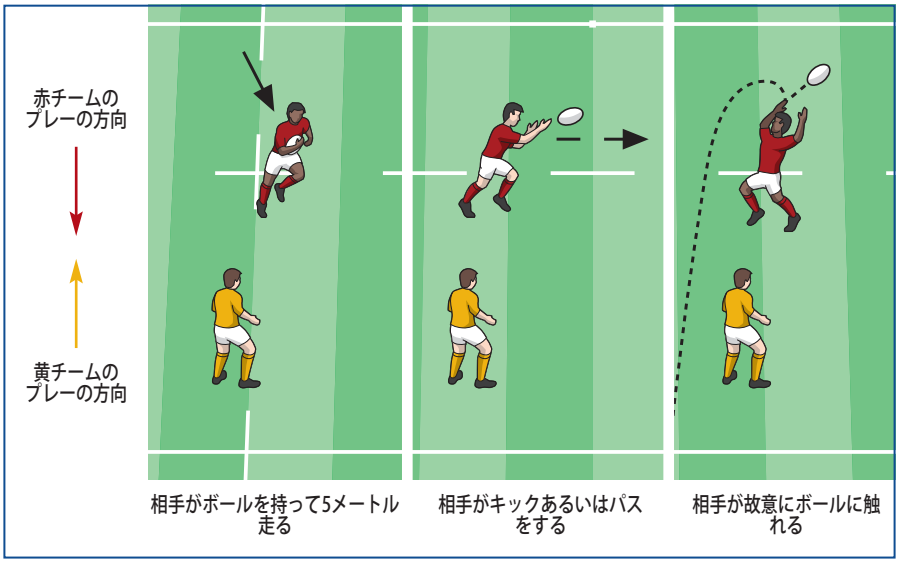
1. オープンプレーでは、ボールを持っている、または、最後にプレーした味方の前方にいるプレーヤーはオフサイドである。オフサイドのプレーヤーは、プレーを妨げてはならない。これには、以下を含む:
   a. ボールをプレーする。
   b. ボールキャリアーをタックルする。
   c. 相手がしたいと思うプレーをさせない。
2. プレーヤーは、競技区域内のいずれの場所でもオフサイドとなりうる。
3. 故意ではないスローフォワードを受け取ったプレーヤーは、オフサイドとはならない。
4. オフサイドのプレーヤーは、以下の場合、反則を適用される:
   a. プレーを妨げた; または、
   b. ボールに向かって前進した;　または、
   c. ボールを蹴った味方の前方にいて、オンサイドの位置にいる味方のプレーヤーの後方か、フィールドを横切ってボールがキャッチされた、または、地面に着いた地点からそのプレーヤー側に10メートル離れた想定上のラインまでただちに後退しなかった。それは、ボールがゴールポスト、または、クロスバーに先に当たったとしても同様である。プレーヤーが複数いた場合は、ボールがキャッチされた、または、地面に着いた地点に最も近いプレーヤーが反則の対象となる。これが「10メートル規則」であり、ボールが相手側のプレーヤーに触れる、または、プレーされても適用されるが、キックがチャージダウンされた場合は適用されない。 **罰：**反則をしていないチームは、以下のいずれかを選択することができる:
      i. 反則の地点でのペナルティ
      ii. 反則をしたチームが最後にボールをプレーした地点でのスクラム
5. 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てしまった場合は、アクシデンタルオフサイドである。反則をした側のチームが利益を得る場合のみ、プレーが停止される。 **罰：**スクラム

6. いずれのオフサイドプレーヤーも、そのプレーヤーが以下のことをした場合、オンサイドになりうる:
   a. ボールを最後にプレーした味方の後方へ後退する；または、
   b. オンサイドの位置にいる味方の後方へ後退する
7. 競技規則10.4 (c) を除き、オフサイドのプレーヤーは、以下の場合オンサイドになりうる:
   a. オンサイドの位置にいるそのプレーヤーの味方が、オフサイドのプレーヤーを追い越し、競技区域内にいる、または、再び入る。
   b. そのプレーヤーの相手側のプレーヤーが:
      i. ボールを持って5メートル動いた；または、
      ii. ボールをパスした; または、
      iii. ボールを蹴った; または、
      iv. ボールを獲得することなく、故意にボールに触れた
8. 競技規則10.4 (c)によりオフサイドのプレーヤーは、チャージダウンを除き、相手側のプレーヤーのいかなる行為によってもオンサイドとはならない。



味方の行為によりオンサイドになるプレーヤー

第10条 オープンプレーにおけるオフサイドとオンサイド



相手の行為によりオンサイドになるプレーヤー

ラック、モール、スクラム、ラインアウトからの後退

9. ラック、モール、スクラム、または、ラインアウトにおいてオフサイドのプレーヤーは、ラック、モール、スクラム、ラインアウトが終了しても、オンサイドにはならない。

10. プレーヤーがオンサイドになりうるのは、以下の場合のみである:
    a. そのプレーヤーが、自分に適用されているオフサイドラインの後方にただちに退いた;または、
    b. 相手側のプレーヤーが、いずれの方向であれ、ボールを5メートル持って動いた;または、
    c. 相手側のプレーヤーがボールを蹴った。

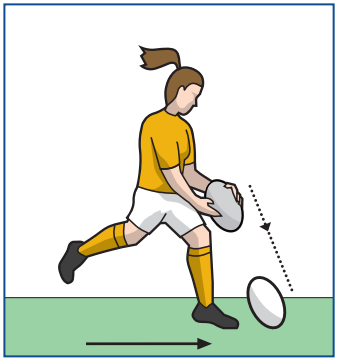
11. オフサイドプレーヤーは、以下のことをしたら、罰せられる場合がある:
    a. 過度の遅滞なく後退せず、より有利な位置でオンサイドになることで利益を得た。
    b. プレーを妨げた;または、
    c. ボールに向かって前進した。

罰：ペナルティ

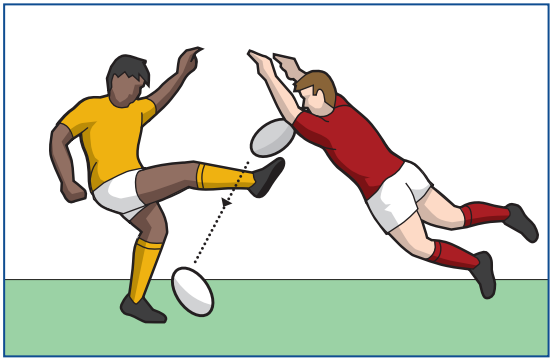
第11条　ノックオンまたはスローフォワード

ノックオン

1. ノックオンは、競技区域内のどの場所でも起こりうる。
2. プレーヤーが、相手側のプレーヤーにタックルをしている、または、しようとしている時にボールに触れ、ボールが前に落ちたら、ノックオンである。 **罰：**スクラム(ボールがタッチに出た場合、反則をしていないチームが、クイックスロー、または、ラインアウトの代わりに選択できる)。
3. プレーヤーは、手や腕を使って故意にボールを前にノックしてはならない。 **罰：**ペナルティ
4. プレーヤーがボールをキャッチしようとした際にノックオンした場合、そのプレーヤーがボールを獲得できたであろうという合理的な予測があったのであれば、故意のノックオンとはならない。
5. 以下の場合はノックオンではなく、プレーは継続される:
   a. プレーヤーが、相手側のプレーヤーがボールをキックした直後にボールを前方へノックした(チャージダウン)。
   b. プレーヤーが相手側のプレーヤーからボールをもぎ取ったりノックしたりして、ボールがその相手側プレーヤーの手、または、腕から前方に転がった。



ノックオン



チャージダウン

スローフォワード

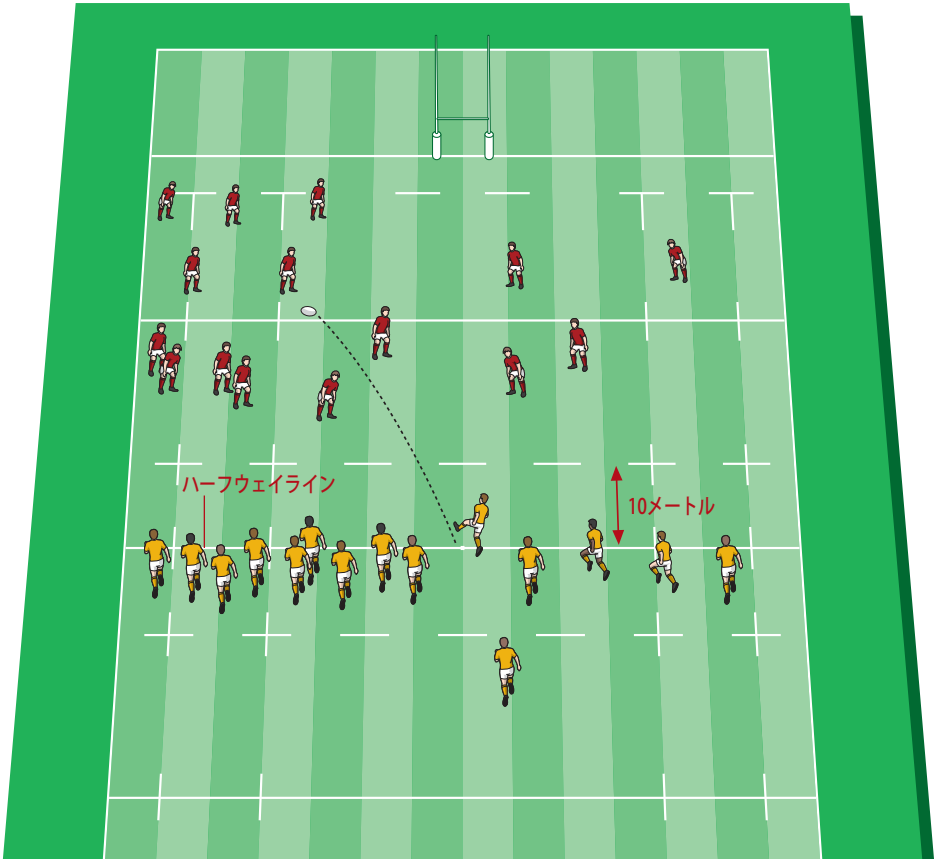
6. スローフォワードは、競技区域内のどの場所でも起こりうる。 **罰：**スクラム
7. プレーヤーは、ボールを故意に前方へ投げたり、パスしたりしてはならない。 **罰：**ペナルティ

第12条　キックオフと試合再開のキック

原則

キックオフは、試合の各ハーフ、または、延長時間の開始時に用いられる。

1. キックオフと試合再開のキックはすべて、ドロップキックである。 **罰：**キックした側ではない方のチームに、キックのやり直し、または、スクラムの選択肢が与えられる。



キックオフ

第12条　キックオフと試合再開のキック

得点後のキックオフ、および、試合再開のキック

2. キックオフは、ハーフウェイライン上の中央、または、その後方から行われる。 **罰：**キックした側ではない方のチームに、キックのやり直し、または、スクラムの選択肢が与えられる。

3. 試合開始時にキックオフを行った相手側のチームが、後半を開始する。

4. 一方のチームが得点した後、相手側は、ハーフウェイライン上の中央、または、その後方から行われる。 **罰：**キックした側ではない方のチームに、キックのやり直し、または、スクラムの選択肢が与えられる。

5. ボールがキックされたら:
   a. キッカーの味方は、ボールの後方にいなくてはならない。 **罰：**スクラム
   b. 相手側のプレーヤーは、10メートルライン上、または、その後方にいなくてはならない。 **罰：**キックのやり直し

6. ボールは、10メートルラインに達しなくてはならない。 **罰：**キックした側ではない方のチームに、キックのやり直し、または、スクラムの選択肢が与えられる。

7. ボールが10メートルラインに達したが風で吹き戻された、または、10メートルラインに達する前に相手側がボールをプレーした場合、プレーは継続される。

8. ボールが直接タッチになった場合、ボールを蹴らなかった側のチームが、以下のいずれかを選択する:
   a. キックのやり直し
   b. スクラム
   c. ラインアウト
   d. クイックスロー

9. 蹴られたボールが、プレーヤーに触れることなく相手側のインゴールに入り、相手側のプレーヤーがそのボールを遅滞なくグラウンディングした、または、インゴールを通ってデッドとなった場合、ボールを蹴らなかった側のチームがキックのやり直しかスクラムの選択肢を与えられる。

10. 蹴られたボールが、蹴った側のチームのインゴールに入り、防御側のプレーヤーによりデッドとなった、または、インゴールを通ってデッドとなった場合、ボールを蹴らなかった側のチームに5メートル地点でのスクラムが与えられる。

第12条　キックオフと試合再開のキック

タッチダウン後の試合再開のキック(22メートル地点でのドロップアウト)

11. キックオフ、または、試合再開のキックを除き、攻撃側のプレーヤーによってボールがプレーされた、または、インゴールに入れられ、相手側のプレーヤーによってデッドにされた場合、22メートル地点でのドロップアウトによってプレーが再開される。

12. 22メートル地点でのドロップアウトは:
    a. 防御側のチームの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。 **罰：**スクラム
    b. 遅滞なく行われなくてはならない。 **罰：**フリーキック
    c. 22メートルラインを越えなければならない。 **罰：**キックした側ではない方のチームに、キックのやり直し、または、スクラムの選択肢が与えられる。
    d. 直接タッチになってはならない。 **罰：**相手側のチームが、以下のいずれかを選ぶ:
        i. ドロップアウトのやり直し; または、
        ii. スクラム; または、
        iii. ラインアウト; または、
        iv. クイックスロー

13. 相手側のプレーヤーは、ボールが蹴られる前に22メートルラインを越えてチャージしてはならない。 **罰：**フリーキック

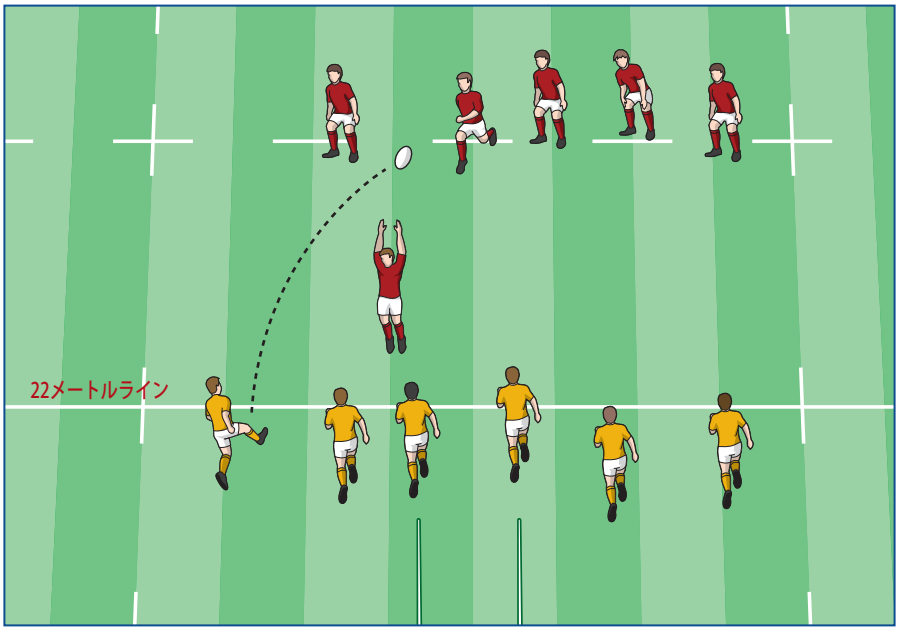
14. キッカー側の22メートルラインの内側にいる相手側のプレーヤーは、ドロップアウトを遅らせたり、妨害したりしてはならない。 **罰：**ペナルティ

15. ボールが22メートルラインを越えたが風で吹き戻された場合、プレーは継続される。

16. ボールが22メートルラインを越えなかった場合、アドバンテージが適用される。

17. 22メートル地点でのドロップアウトが、プレーヤーに触れることなく相手側のインゴールに入り、相手側のプレーヤーがそのボールを遅滞なくグラウンディングした、または、タッチインゴールに入った、または、デッドボールラインを越えた場合、ボールを蹴らなかった側のチームがキックのやり直しかスクラムの選択肢を与えられる。

18. キッカーの味方は、ボールが蹴られるとき、その後方にいなくてはならない。ボールが蹴られる際にボールの前にいる味方は、後退して、味方の行為により自分がオンサイドになるまでプレーを妨げない限り、罰せられることがある。 **罰：**スクラム



ドロップアウト

第13条　オープンプレーにおいて地面に横たわっているプレーヤー

原則

競技は、立っているプレーヤーによってのみプレーされる。

1. ボールを獲得しようとして地面に倒れた、または、ボールを持って地面に倒れたプレーヤーは、ただちに以下のことをしなくてはならない:
   a. ボールを持って立ち上がる；または、
   b. ボールをプレーする(ただし、蹴らない); または、
   c. ボールを放す

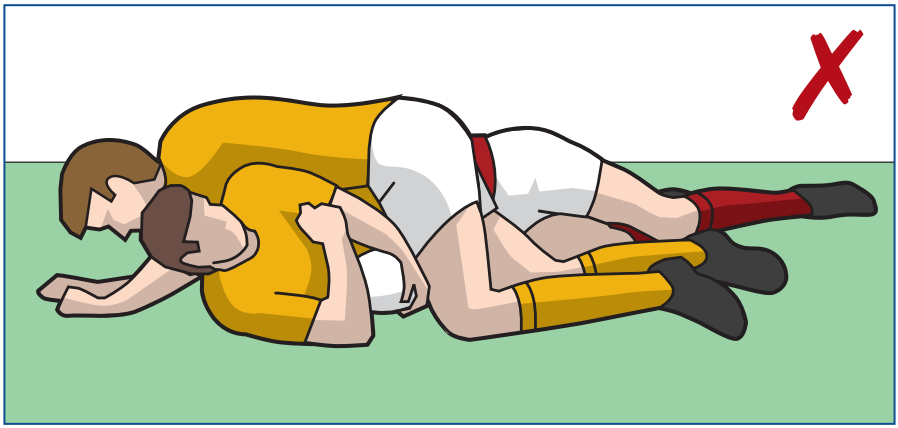
罰：ペナルティ

2. ボールがプレーされた、または、放されたら、地面に横たわっているプレーヤーは、ただちにボールから離れるか、立ち上がらなければならない。 **罰：**ペナルティ

3. ボールがないのに地面に横たわっているプレーヤーはプレーできず、以下のことをしなければならない:
   a. 地面に横たわっていない相手側に、ボールをプレーさせる、または、獲得させる
   b. ボールをプレーしない
   c. 相手にタックルをしたり、しようとしたりしない

罰：ペナルティ

4. 立っていてボールを持っていないプレーヤーは、ボールを持ちながら、または、ボールの近くで地面に横たわっているプレーヤーの上に、または、そのプレーヤーに被さって倒れ込んではならない。 **罰：**ペナルティ

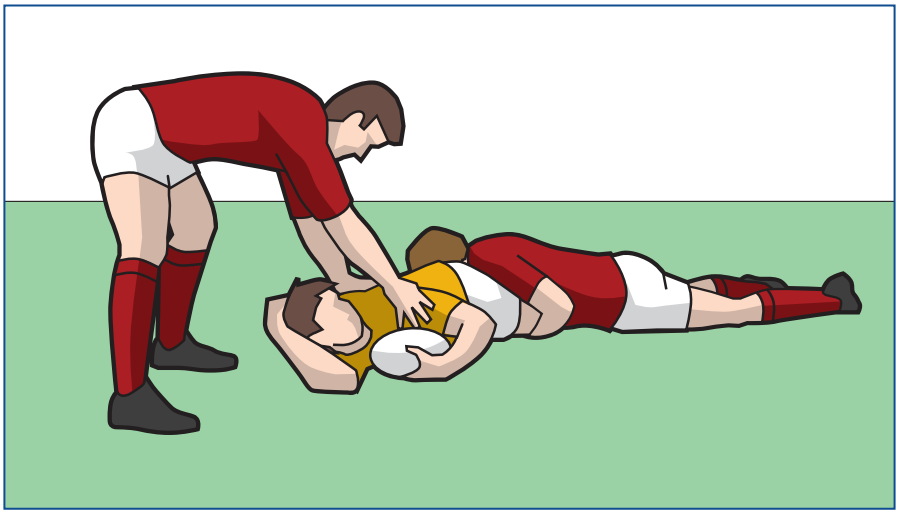


いずれのプレーヤーもタックルされたプレーヤーの上に、または越えて倒れ込んではならない。

第14条　タックル

原則

タックルは、フィールドオブプレー内のどの場所でも起こりうる。タックルに参加するプレーヤーの行為は、公正な争奪になるよう、また、ボールがただちにプレーできるようにしなければならない。



タックル

タックルの条件

1. タックルが起きるには、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、地面に倒される。
2. 地面に倒されるということは、ボールキャリアーが横たわる、腰を下ろしている、または、少なくとも一方の膝が地面についているか横たわっている他のプレーヤーの上に乗っているということをいう。
3. 捕まるということは、タックラーがボールキャリアーのことを地面に倒れるまで捕まえ続けていることをいう。

第14条　タックル

タックルにおけるプレーヤー

4. タックルにおけるプレーヤーとは:
   a. タックルされたプレーヤー
   b. タックラー
   c. その他は:
      i. タックルの間にボールキャリアーを捕まえ、地面に倒れていないプレーヤー
      ii. タックルにおけるボールの争奪に到着したプレーヤー
      iii. すでに地面に倒れているプレーヤー

プレーヤーの責任

5. タックラーは、以下のことをしなくてはならない:
   a. 双方のプレーヤーが地面に倒れたら、ボールとボールキャリアーをただちに放す。
   b. タックルされたプレーヤーから、また、ボールからただちに離れるか、立ち上がる。
   c. 立ってからボールをプレーする。
   d. タックルされたプレーヤーがボールを放すかプレーできるようにする。
   e. タックルされたプレーヤーがボールから離れられるようにする。

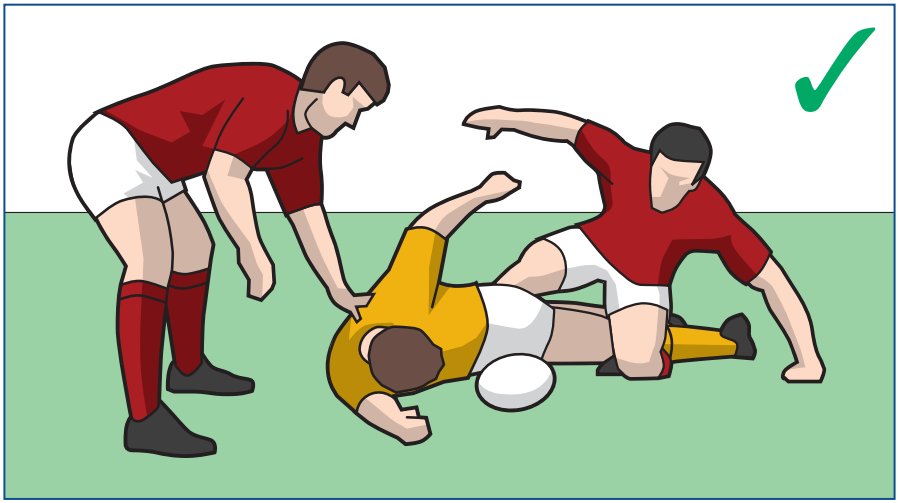
罰：ペナルティ

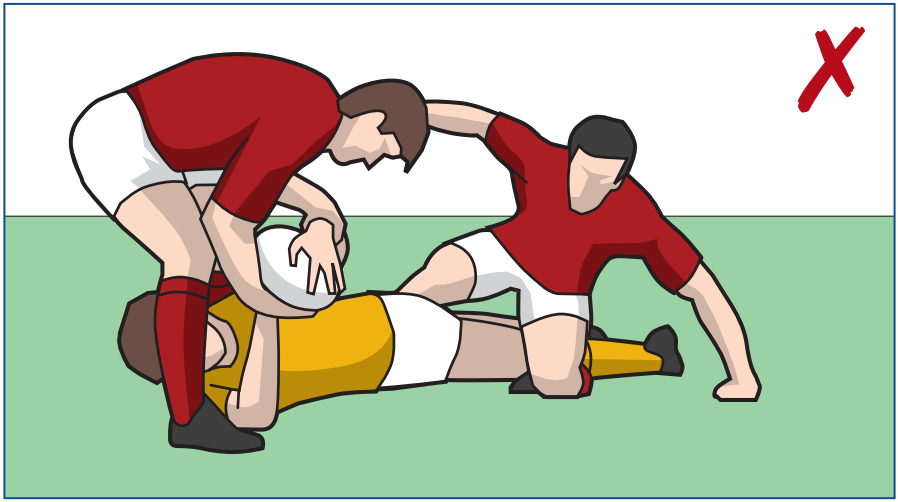
6. タックラーは、前述の責任を果たしていて、ラックが形成されていなければ、自陣ゴールラインの方向からボールをプレーしてよい。

7. タックルされたプレーヤーは、ただちに以下のことをしなくてはならない:
   a. ボールを放す、パスする、または、前方以外の方向へ押し動かすことでボールがプレーできるようにし、プレーが継続されるようにする。どの方向にボールを置いてもよい。
   b. ボールから離れるか、立ち上がる。
   c. ボールの上に、または、ボールに被さって、あるいは、ボールの近くに横たわって、相手側のプレーヤーがボールを獲得するのを妨げないようにする。

罰：ペナルティ

第14条　タックル





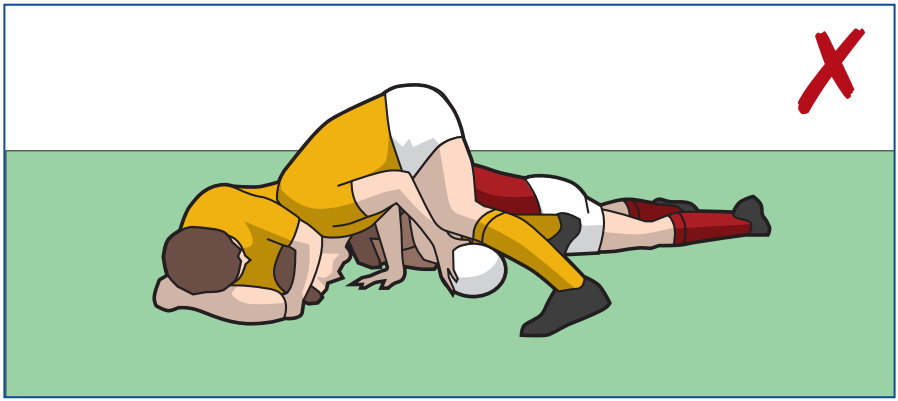
タックルされたプレーヤーは、直ちにボールをプレーできるようにしなければならない。

第14条　タックル

8. 他のプレーヤーは、以下のことをしなくてはならない:
   a. 立ったまま、ボールとボールキャリアーをただちに放す。
   b. ボールをプレーする時は、立ったままでいる。
   c. ボールをプレーする前に、自チームのゴールラインの方向からタックルに到着する。
   d. タックル付近の地面に倒れている間は、ボールをプレーしない、または、相手側のプレーヤーにタックルしようとしない。

罰：ペナルティ

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ければならない。



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。

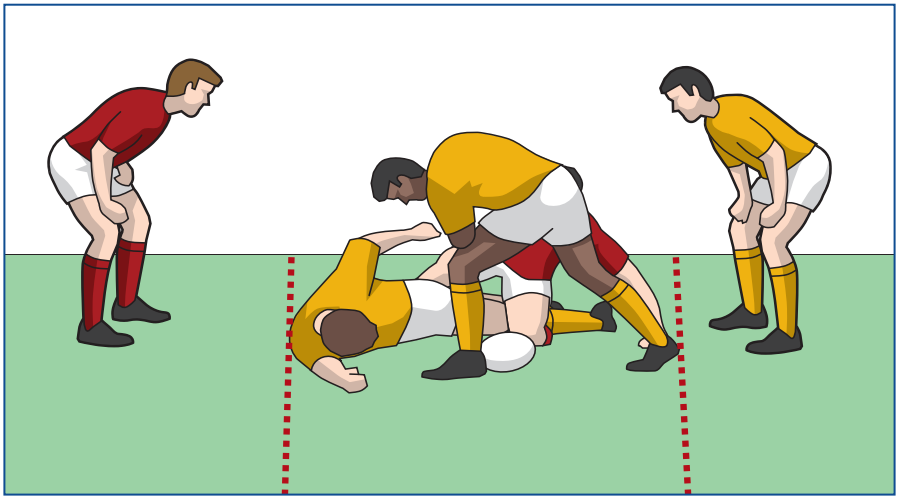
タックルの際、立っていないでボールをプレーするプレーヤー。

9. ボールを獲得したプレーヤーは:
   a. 離れるか、ボールをパス、または、キックすることで、ボールをすぐにプレーしなければならない。
   b. 相手側にタックルされない限り、立ったまま、タックル付近の地面に倒れてはならない。
   c. タックラーが自チームのゴールラインの方向から来たら、タックルされることがある。

罰：ペナルティ

第14条　タックル

10. タックルでは、少なくとも1名のプレーヤー地面にあるボールの上をまたいで立っているときにオフサイドラインが形成される。各チームのオフサイドラインは、タックルの中にいる、または、ボールの上をまたいでいる（いずれかの？）プレーヤーの最後尾の地点からゴールラインと平行に伸びていく。この地点がゴールラインの上、または、後方の場合、そのチームのオフサイドラインはゴールラインとなる。



ボールの上をまたいで立っているプレーヤーによって形成されるオフサイドライン

11. タックルが終了するのは:
    a. ラックが形成された場合。
    b. どちらかのチームの立っているプレーヤーがボールを獲得し、離れた、または、ボールをパスしたか蹴った場合。
    c. ボールがタックルエリアを離れた場合。
    d. ボールがアンプレアブルになった場合。どのプレーヤーが競技規則を守っていないのかわからず疑わしい場合、レフリーはスクラムを命じる。ボールの投入は、プレーが停止する前に前進していたチームによって行われる。どちらのチームも前進していなかった場合、攻撃側のチームが投入する。

第15条　ラック

原則

ラックの目的は、プレーヤーに地面にあるボールを争奪させることである。

ラック

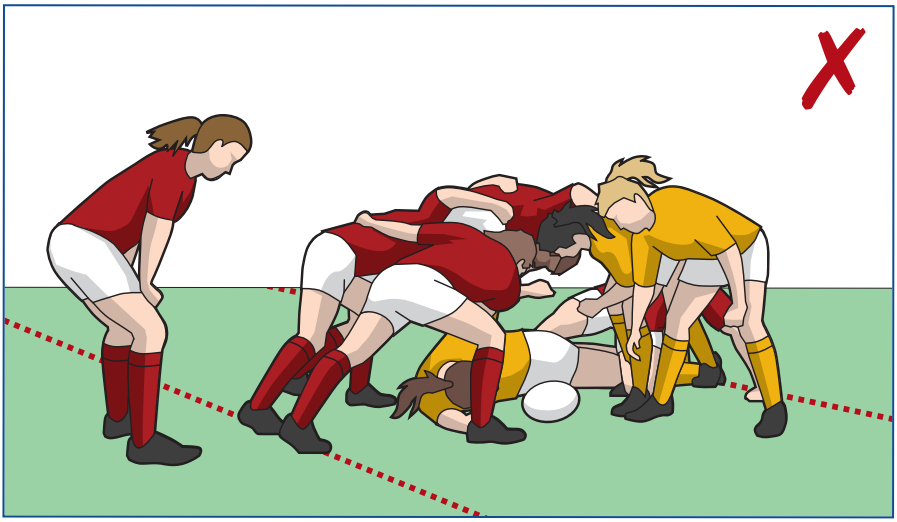
第15条　ラック

ラックの形成

1. ラックは、フィールドオブプレー内でのみ行われる。
2. ラックは、各チームから少なくとも1名ずつのプレーヤーが接触しており、立ったままの状態で、地面にあるボールに被さっていることで形成される。
3. ラックのあらゆる段階において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

ラックにおけるオフサイド

4. 各チームに、いずれかのラックの参加者の最後尾の足を通るゴールラインと平行なオフサイドラインがある。そのポイントがゴールライン上、または、ゴールラインの後方にある場合、そのチームのオフサイドラインはゴールラインとなる。



ラックにおいて、どちらかのチームの最後尾のプレーヤーの最も後ろのポイントを通過してオフサイドラインが形成される。

第15条　ラック

ラックへの参加

5. 到着したプレーヤーは、立っていなければならず、自チームのオフサイドラインの後方から参加しなければならない。
6. プレーヤーは、最後尾のプレーヤーに並んで参加してもよいが、最後尾のプレーヤーの前方に参加してはならない。
7. プレーヤーは、味方か相手プレーヤーにバインドしていなければならない。バインドは、体の他の部分の接触よりも先、または、同時でなければならない。
8. プレーヤーは、ラックに参加するか、ただちにオフサイドラインの後方へ下がらなければならない。
9. ラックの一部に参加していたプレーヤーは、オンサイドの位置からであれば、再び参加してよい。

罰：ペナルティ

第15条　ラック

ラックの最中

10. ラッキングする、または、相手チームをボールから押しのけることで、ボールが獲得できる。
11. ラックが形成されたら、いずれのプレーヤーもボールを手で扱ってはならない。ただし、ラックが形成される前に立っている状態でボールに手を置くことができた場合を除く。
12. プレーヤーはラックの間ずっと、立ったままでいようと努めなければならない。
13. ラックの中にいるプレーヤーは全員、ただそばにいるだけでなく、ラック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。
14. プレーヤーは、安全な方法であるならば、足でボールをプレーしてよい。
15. 地面に横たわっているプレーヤーは、ボールから離れようとしなければならず、ラックの中で、または、ボールが出てくる際に、ボールをプレーしてはならない。
16. プレーヤーは、以下のことをしてはならない:
    a. 脚を使ってボールを拾い上げる。
    b. ラックを故意に崩す、または、ラックの上に飛び乗る。
    c. 故意に他のプレーヤーを踏む。
    d. ボールがラックから出てくる際に、その上に倒れ込む。
    e. ラックの中のボールを蹴り出したり、蹴り出そうとしたりする。

罰：ペナルティ

    f. ボールをラックの中へ戻す。
    g. ラックがまだ終了していないのに、相手に終了したと思わせるような行為をする。

罰：フリーキック

第15条　ラック

ラックの終了

17. ラックにおいて、一方のチームによってボールが明らかに獲得され、ボールがプレー可能となったら、レフリーは「ユーズイット」とコールし、その後5秒以内に、ボールがラックから離れてプレーされなければならない。 **罰：**スクラム

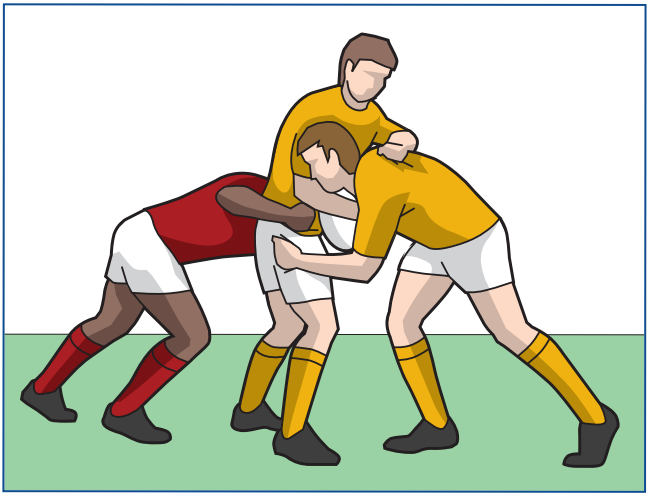
18. ボールがラックから出たら、または、ラックの中のボールがゴールライン上にあるか、または、ゴールラインを越えたら、ラックは終了し、プレーは継続される。

19. ボールがアンプレアブルとなったら、ラックは終了する。レフリーが適切な時間内にボールがラックから出ないだろうと判断した場合、スクラムが命じられる。

第16条　モール

原則

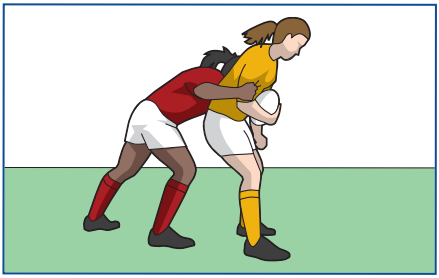
モールの目的は、プレーヤーに地面についていないボールを争奪させることである。

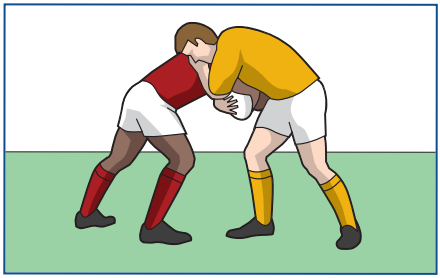


モール

モールの形成

1. モールは、フィールドオブプレー内でのみ行われる。
2. モールは、ボールキャリアーと各チームから少なくとも1名ずつのプレーヤーが互いにバインドし、立ったままの状態になることで成立する。
3. 形成されたモールは、ゴールラインの方向へ前進していかなくてはならない。





モールは形成されていない

第16条　モール

モールでのオフサイド

4. 各チームに、自チームのゴールラインに一番近いモールの参加者の最後尾の足を通るゴールラインと平行なオフサイドラインがある。そ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、そのチームのオフサイドラインはゴールラインとなる。

5. プレーヤーは、オンサイドの位置からモールに参加するか、ただちにオフサイドラインの後方へ下がらなければならない。 **罰：**ペナルティ

6. モールから離れたプレーヤーは、ただちにオフサイドラインの後方へ下がらなければならない。モールに再び参加してもよい。 **罰：**ペナルティ

モールへの参加

7. モールに参加するプレーヤーは、以下のことをしなくてはならない:
   a. オンサイドの位置から参加する。
   b. モールの中の最後尾のプレーヤーにバインドする。

罰：ペナルティ

   c. 頭と肩を腰よりも低くしてはならない。 **罰：**フリーキック

モールの最中

8. モールの中にいるボールキャリアーは、ボールをただちにプレーできるようにするのであれば、地面に倒れてもよい。 **罰：**スクラム

9. モールの中にいるその他のプレーヤーは全員、立ったままでいようと努めなければならない。

10. モールの中にいるプレーヤーは全員、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。

11. プレーヤーは、以下のことをしてはならない:
    a. モールを故意に崩す、または、モールの上に飛び乗る。
    b. 相手側のプレーヤーをモールから引きずり出そうとする。

罰：ペナルティ

    c. モールがまだ終了していないのに、相手に終了したと思わせるような行為をする。 **罰：**フリーキック

12. モールの中で、ボールを保持していないチームのプレーヤーが、故意にモールから離れ、そのチームのプレーヤーがモールの中に誰もいなくなった場合、モールは継続される。

第16条　モール

13. モールの中で、ボールを保持していないチームのプレーヤーが全員、故意にモールから離れた場合、最初のプレーヤーがボールを保持しているチームの最前列のプレーヤーにバインドすれば、モールに再び参加してよい。 **罰：**ペナルティ

14. モールのゴールラインの方向への前進が止まり、5秒以上経過したが、ボールは移動していてレフリーが目でそれを確認できる場合、レフリーはプレーヤーにボールを動かすよう指示する。ボールを保持しているチームは、適切な時間内にボールを動かす。 **罰：**スクラム

15. モールのゴールラインの方向への前進が止まった場合、5秒以内であれば、再びボールをゴールラインの方向へ前進させてもよい。モールが再び止まったが、ボールは移動していてレフリーが目でそれを確認できる場合、レフリーはプレーヤーにボールを動かすよう指示する。ボールを保持しているチームは、適切な時間内にボールを動かす。 **罰：**スクラム

モールの終了

16. 以下の場合、モールは終了し、プレーは継続される:
    a. ボールがモールから出るか、ボールキャリアーがモールを離れた。
    b. ボールが地面についた。
    c. ボールがゴールライン上、または、ゴールラインを越えた。

17. 以下の場合、モールは不成功に終了する:
    a. ボールがアンプレアブルとなる。
    b. モールが崩れる(不正なプレーの結果ではなく)。
    c. モールが5秒以上ゴールラインの方向へ前進せず、ボールが出てこない。
    d. ボールキャリアーが地面に倒れ、ボールがすぐにプレーできる状態にならない。
    e. ボールがプレーできる状態となり、レフリーは「ユーズイット」とコールしたが、コールから5秒以内にボールがプレーされなかった。

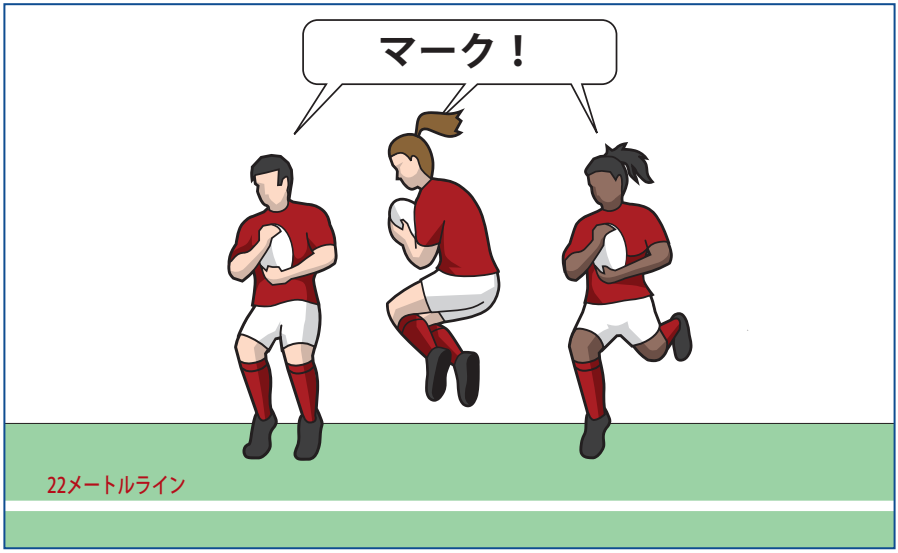
罰：スクラム

18. オープンプレーにおける相手のキックをプレーヤーが直接キャッチした後ただちに、モールが形成された場合、上記のいずれかの理由により与えられたスクラムは、ボールをキャッチしたプレーヤーのチームに与えられる。

第17条　マーク

原則

相手側がキックしたボールを直接キャッチすることによって、プレーヤーの自陣22メートル区域内でプレーを止める方法。



マークを行う

1. マークを行うためには、プレーヤーは以下のことをしなくてはならない:
   a. ボールをキャッチする、あるいは、空中でキャッチして着地する時、少なくとも片方の足を、自陣22メートルライン上、または、その後方に置いておく; そして、
   b. 相手側が蹴って22メートルラインの立平面に達したボールを、地面、または、他のプレーヤーに触れる前に直接キャッチする; そして、
   c. 同時に「マーク」と叫ぶ。
2. ボールが、キャッチの前にゴールポスト、または、クロスバーに当たっても、マークを行うことができる。
3. マークが正しくコールされたら、レフリーはただちに競技を止め、ボールを保持しているチームにフリーキックを与える。
4. キックオフ、または、得点後の試合再開のキックから、マークを行うことはできない。

マーク後の試合再開

5. マークを行ったプレーヤーが、フリーキックを行う(第20条に従って)。
6. そのプレーヤーが1分以内にフリーキックを行うことができない場合、ボールを保持しているチームにスクラムが与えられる。
7. フリーキックは、以下の位置で行われる:

マークの地点	フリーキックの位置
22メートル区域内	マークの地点であるが、ゴールラインから少なくとも5メートル離れ、マークの位置と一直線上。
インゴール内	マークの位置と一直線上の5メートルライン上

第18条　タッチ、クイックスロー、および、ラインアウト

原則

フィールドオブプレーには、各サイドにタッチラインと呼ばれる境界線がある。プレーがタッチラインに至った場合、ボールはタッチであり、デッドとなる。

クイックスロー、および、ラインアウトは、ボール、または、ボールキャリアーがタッチとなった後に、ボールの投入により競技を再開する方法である。

タッチ、または、タッチインゴール

1. 以下の場合、ボールはタッチ、または、タッチインゴールにある:
    a. ボール、または、ボールキャリアーがタッチライン、タッチインゴールライン、または、その先にあるものに触れた。
    b. タッチライン、タッチインゴールライン、または、その先にあるものにすでに触れているプレーヤーが、ボールをキャッチした、あるいは、つかんだ。
        i. ボールがキャッチされたときにタッチ上の立平面に達している場合、ボールをキャッチしたプレーヤーは、ボールをタッチに出したとはみなされない。
        ii. ボールがキャッチされた、または、拾い上げられたときにタッチ上の立平面に達していない場合、ボールが動いていても止まっていても、ボールをキャッチしたプレーヤーはボールをタッチに出したとみなされる。
2. 以下の場合、ボールはタッチ、または、タッチインゴールラインにはない:
    a. ボールがタッチ上の立平面に達したが、キャッチされた、または、競技区域にいるプレーヤーによってキックされた。
    b. プレーヤーが、ボールがタッチ上の立平面に達していてもいなくても、競技区域の中、または、外から跳び上がり、ボールをキャッチし、競技区域内に着地した。

c. プレーヤーが競技区域から跳び上がり、タッチ、または、タッチインゴールに着地する前に、ボールがタッチ上の立平面に達していてもいなくても、そのボールを競技区域へ跳ね返した(または、キャッチして競技区域へと放した)。

d. タッチにいるプレーヤーが、ボールを蹴った、または、ノックしたが、つかまなかった。ただし、ボールがタッチ上の立平面に達していなかった場合に限る。

クイックスロー

3. ボールをタッチへ持ち込んだプレーヤーは、ただちにボールを放し、クイックスローが行えるようにしなくてはならない。 **罰：**ペナルティ

4. クイックスローでは、以下のようにボールを投入する:

   a. マークオブタッチとスローワーの自陣のゴールラインの間; および、

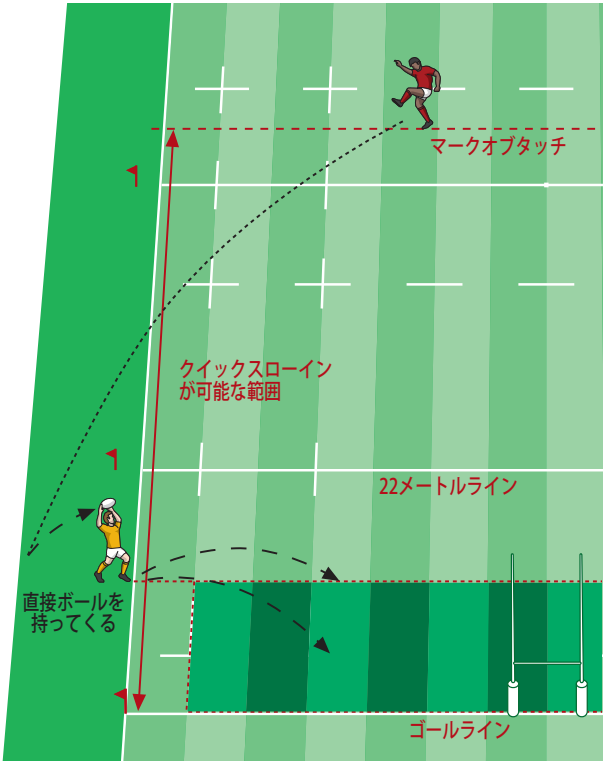
   b. スローワーの自陣のゴールラインに平行に、または、向かって; および、

   c. 地面に触れる、または、プレーヤーに当たる前に5メートルラインに達するように; および、

   d. 両方の足がフィールドオブプレーの外にあるプレーヤーによって。

罰：ラインアウトまたはスクラムの選択肢

5. 以下の場合、クイックスローは認められず、同じチームにラインアウトが与えられる:
   a. ラインアウトがすでに形成されていた; または、
   b. ボールが、投げ入れたプレーヤー、または、タッチに持ち込んだプレーヤー以外の誰かによってタッチにされた後に、触れられた。
   c. タッチに出たボールとは異なるボールが使われた。
6. ボールは、プレーされる前に5メートルラインに達しなければならず、プレーヤーはボールが5メートル以上移動するのを妨げてはならない。 **罰：**フリーキック
7. マークオブタッチが22メートル区域の外の場合、防御側のチームが22メートル区域の内側からクイックスローを行うことができるが、ボールを22メートル区域に持ち込んだとみなされる。



クイックスローイン

ラインアウト

8. 競技をラインアウトで再開する場所、および、どちらのチームがボールを投入するのかは、以下のように決定される:

   a. 一般的な場合

起きたこと	マークオブタッチの位置	ボールを投入する側
ボールキャリアーがタッチになった、または、ボールキャリアーがキックしたボールが間接的にタッチになった	プレーヤー、または、ボールがタッチライン、または、その先の地面に触れた地点	相手側チーム
プレーヤーが、故意ではなくボールをノックした、パスした、または、タッチへ投げ出した	ボールがタッチラインに達した地点	相手側チーム
ボールがプレーヤーに当たり、直接タッチになった	ボールがタッチライン、または、タッチライン上でボールがプレーヤーに当たった場所に最も近い地点に達した場所のうち、そのプレーヤーの自陣ゴールラインに近い方	相手側チーム
ボールがプレーヤーに当たり、バウンドしてタッチになった	ボールがタッチラインに達した地点	相手側チーム
タッチにいるプレーヤーが、立平面に達したボールをキャッチした、または、拾い上げた	ボールが立平面に達した地点	ボールをキャッチした、または、拾い上げたプレーヤーのチーム
タッチにいるプレーヤーが、立平面に達していないボールをキャッチした、または、拾い上げた	そのプレーヤーが立っていた地点	相手側チーム

b. キックオフ、または、試合再開のキックから、ボールが直接タッチになった場合

起きたこと	マークオブタッチの位置	ボールを投入する側
キックオフ、または、得点後の試合再開のキックから、ボールが直接タッチになった	タッチの選択肢が選択された場合、ボールの投入は、ボールがタッチライン、または、ハーフウェイラインに達した地点のうち、キッカー側のゴールラインに近い方からとなる	蹴っていない側のチーム
22メートル地点でのドロップアウトから、ボールが直接タッチになった場合	タッチの選択肢が選択された場合、ボールの投入は、ボールがタッチライン、または、22メートルラインに達した地点のうち、キッカー側のゴールラインに近い方からとなる	蹴っていない側のチーム

c. ペナルティから、ボールが蹴られた場合

起きたこと	マークオブタッチの位置	ボールを投入する側
プレーヤーがボールをタッチに蹴った(直接、または、フィールドオブプレー内でバウンドしてから、または、プレーヤーかレフリーに当たってから)	ボールがタッチラインに達した地点	蹴った側のチーム
タッチにいるプレーヤーが、ボールがタッチラインに達したかどうかに関係なく、ボールをキャッチした	ボールがタッチラインに達した地点、または、ボールがタッチラインに達しなかった場合は、ボールをキャッチしたプレーヤーが立っていた地点	蹴った側のチーム
タッチにいるプレーヤーが、立平面に達していないボールを拾い上げた	そのプレーヤーが立っていた地点	蹴った側のチーム

d. 自陣の22メートル区域、または、インゴールから、ボールが直接タッチになった場合

起きたこと	マークオブタッチの位置	ボールを投入する側
地域獲得が得られない場合		
防御側のチームが、ボールを自陣の22メートル区域内に持ち込み、22メートル区域内で、タックルが行われたり、ラック、または、モールが形成されたりすることなく、また、相手側のプレーヤーが触れることもなかった場合。自陣の22メートル区域内にいるプレーヤーが22メートル区域の外にあるボールを拾い上げた、または、ボールが22メートルラインの立平面に達する前にキャッチして22メートル区域から直接タッチへ蹴り出した場合、そのプレーヤーはボールを22メートル区域に戻したことになる。		
プレーヤーがボールを直接タッチに蹴った	ボールがタッチラインに達した、または、ボールが蹴られた地点に沿ってタッチライン上に達した地点のうち、キッカー側のゴールラインに近い方からとなる	蹴っていない側のチーム
タッチにいる相手側のプレーヤーがボールをキャッチした	ボールがタッチラインに達した、または、ボールが蹴られた地点に沿ってタッチライン上に達した地点のうち、キッカー側のゴールラインに近い方からとなる	蹴っていない側のチーム
地域獲得が得られる場合		
防御側のチームがボールを自陣の22メートル区域に持ち込まなかったか、22メートル区域内でタックルが行われたり、ラック、または、モールが起きたりしたか、相手側のプレーヤーが22メートル区域内でボールに触れた場合		
プレーヤーがボールを直接タッチに蹴った	ボールがタッチラインに達した地点	蹴っていない側のチーム
タッチにいる相手側のプレーヤーがボールをキャッチした	ボールがタッチラインに達した地点	蹴っていない側のチーム
プレーヤーが、22メートル区域内で与えられたフリーキックからボールを蹴った	ボールがタッチラインに達した地点	蹴っていない側のチーム

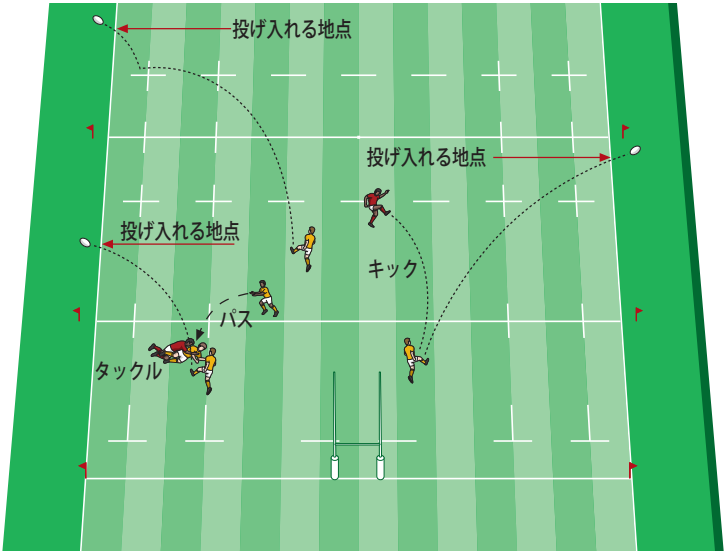
e. 22メートル区域の外からボールが直接タッチになった場合

起きたこと	マークオブタッチの位置	ボールを投入する側
プレーヤーが、オープンプレー、または、フリーキックから、ボールを直接タッチに蹴った	ボールがタッチラインに達した、または、ボールが蹴られた地点に沿ってタッチライン上に達した地点のうち、そのプレーヤー側のゴールラインに近い方からとなる。地域獲得は得られない	蹴っていない側のチーム

f. ラインアウト選択

起きたこと	マークオブタッチの位置	ボールを投入する側
正しい投入がされなかった後	最初のラインアウトが行われた地点	相手側チーム
認められないクイックスローが行われた後	クイックスローが行われなければ、形成されたラインアウトが行われるはずだった地点	同じチーム
正しいクイックスローが行われなかった後	正しくない投入が行われた地点	相手側チーム
ノックオン、または、スローフォワードからボールがタッチに出た後	ボールがタッチラインに達した地点	相手側チーム
ラインアウトに反則によって与えられたペナルティ、または、フリーキックから	最初のラインアウトが行われた地点	相手側チーム

地域獲得が得られない場合

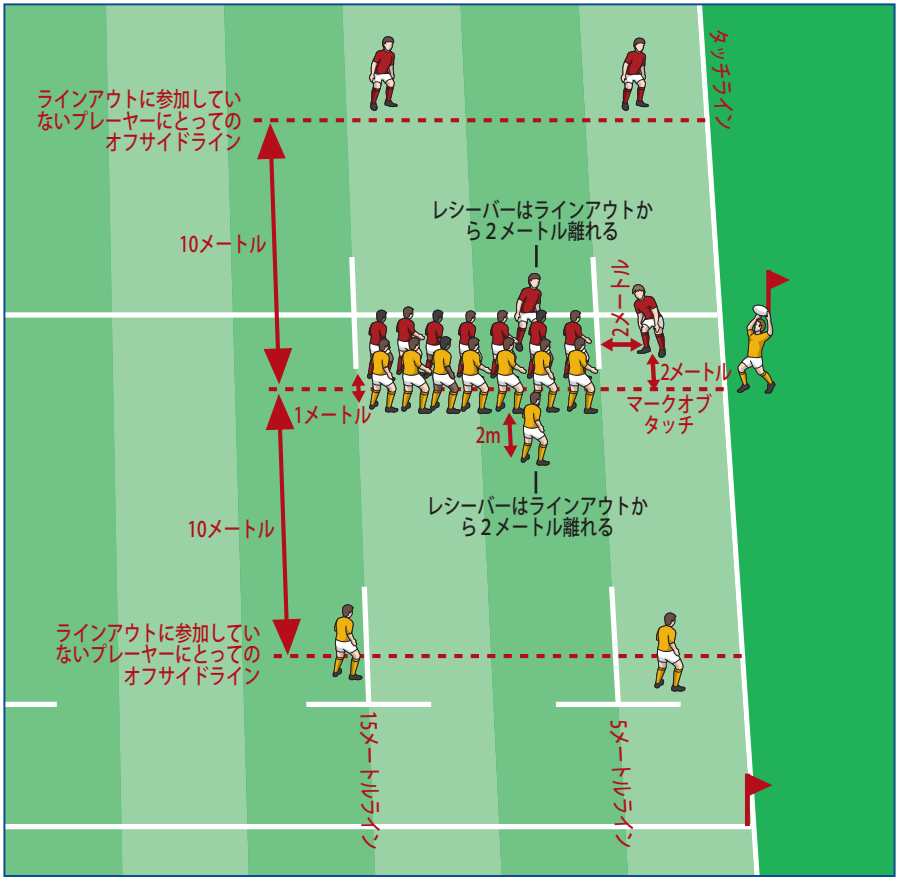


地域獲得が得られる場合

ラインアウトの形成

9. ラインアウトは、マークオブタッチ上で形成される。

10. 各チームが、ラインアウトの自陣側のマークオブタッチと平行に、また、そのマークオブタッチから0.5メートル離れ、かつ、5メートルラインと15メートルラインの間に、一列に並ぶ。列と列の間の距離は、ボールが投入されるまで保たれなくてはならない。 罰：フリーキック



ラインアウト

11. ラインアウトの形成は、各チーム最低2名のプレーヤーが必要となる。

12. 各チームは、遅延なくラインアウトを形成する。 **罰：**フリーキック

13. ボールを投入する側のチームが、各チームがラインアウトに並ばせることのできるプレーヤーの最大人数を決める。

14. ラインアウトが形成されてすぐにボールの投入が行われない限り、ボールを投入しなかった側のチームは、ボールを投入する側のチームより多くの人数のプレーヤーをラインアウトに並ばせることはできない(より少ない人数になるのはよい)。 **罰：**フリーキック

15. ボールを投入しなかった側のチームは、タッチラインと5メートルラインの間に1名のプレーヤーを並ばせなければならない。プレーヤーは、自チーム側のラインアウトのマークオブタッチから2メートル、また、5メートルラインから2メートル離れて立つ。 **罰：**フリーキック

16. 一方のチームがレシーバーを用いることにした場合、そのレシーバーは、5メートルラインと15メートルラインの間に、ラインアウトに参加している味方から2メートル離れて立つ。各チームが置いてよいレシーバーは1名である。 **罰：**フリーキック

17. ラインアウトが形成されたら、プレーヤーは:
    a. ボールを投入する側のチームなら、他に参加しているプレーヤーと位置を替わる以外に、ラインアウトを離れてはならない。
    b. ボールを投入しない側のチームなら、相手より多い人数のプレーヤーを並ばせていなければ、ラインアウトを離れてよい。

罰：フリーキック

18. 参加しているプレーヤーは、ボールが投入される前に、位置を移動することができる。

19. ラインアウトの中で、ボールに向かってジャンプする味方のプレーヤーをリフト、または、サポートしするプレーヤーは、後方からパンツよりも下を、あるいは、前から太腿より下をグリップしない限り、味方のプレーヤーをプレグリップすることができる。 **罰：**フリーキック

20. プレーヤーは、ボールを投入するプレーヤーの手からボールが離れる前に、ジャンプしたり、持ち上げられたり、または、サポートされてはならない。 **罰：**フリーキック

21. プレーヤーは、ボールが投入される前に、相手に触れてはならない。 **罰：**ペナルティ

ラインアウトへの投入

22. ボールを投入するプレーヤーは、マークオブタッチ上に、両足ともフィールドオブプレーの外に出して立つ。スローワーは、ボールが投入されるまで、フィールドオブプレーに足を踏み入れてはならない。 **罰：**ラインアウトまたはスクラムの選択肢

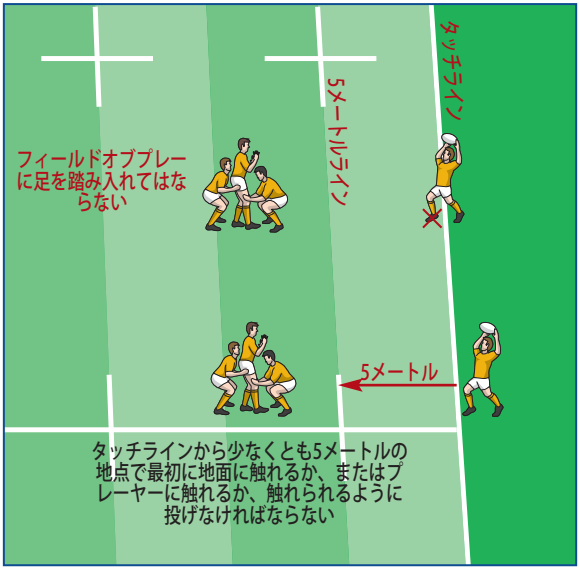
23. ボールは必ず:
    a. マークオブタッチに沿って、まっすぐに投げ入れなければならない。
    b. 地面に触れる、または、プレーされる前に、5メートルラインに届かなくてはならない。

罰：ラインアウト、または、スクラムの選択肢。ラインアウトが選択され、ボールが再びまっすぐに投げ入れられなかった場合、最初にボールを投入した方のチームにスクラムが与えられる。

    c. ラインアウトが形成されたら、遅延なく投げ入れなければならない。 **罰：**フリーキック

24. スローワーは、ボールを投げるふりをしてはならない。 **罰：**フリーキック

25. 相手側のプレーヤーが、ボールの投入を妨げてはならない。 **罰：**フリーキック



ラインアウトの最中

26. ラインアウトは、スローワーの手からボールが離れたときに開始する。

27. ラインアウトが開始したら、スローワーとスローワーのすぐそばの相手は、以下のことをしてよい:
    a. ラインアウトに参加する。
    b. 自チームの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ラインまで後退する。
    c. タッチラインの5メートル以内にとどまる。
    d. レシーバーの位置に誰もいなければ、その位置へ動く。

28. その他の場所へ動いた場合は、オフサイドとなる。 **罰：**ペナルティ

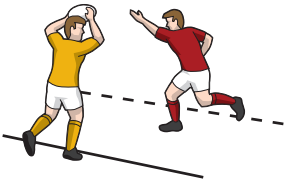
29. ラインアウトが開始したら、ラインアウトの中にいるいずれのプレーヤーも、以下のことをしてよい:
    a. ボールを争奪する。
    b. ボールをキャッチする、または、そらす。ジャンパーは、両手を頭上に上げている場合に限り、外側の腕を使ってボールをキャッチする、または、そらすことができる。 **罰：**フリーキック
    c. 味方のプレーヤーを持ち上げる。そのようなことをするプレーヤーは、どちらかのチームがボールを獲得したらすぐに、そのプレーヤーを安全に地面に降ろさなくてはならない。 **罰：**フリーキック
    d. ボールを受け取る位置にいるために、ラインアウトを離れる。ただし、マークオブタッチから10メートル以内にとどまっていて、ラインアウトが終了するまで動き続けている場合に限る。 **罰：**フリーキック
    e. ボールを持っている相手プレーヤーをつかんで地面に倒す。そのプレーヤーが宙に浮いていない場合に限る。 **罰：**ペナルティ

第18条　タッチ、クイックスロー、および、ラインアウト

相手のプレーヤーを支えにしてはならない

相手のプレーヤーを捕らえたり押したりしてはならない

不法なチャージをしてはならない



ボールの投げ入れを妨げてはならない

プレグリッピングすることができる

ラインアウトプレーヤーをリフティングすることができる

ラインアウトにおけるオフサイド

30. ラインアウトプレーヤーは全員、ボールが投入され、プレーヤーか地面に触れるまでマークオブタッチの自チーム側にとどまっていれば、オンサイドである。

31. ボールに向かってジャンプしたプレーヤーが、マークオブタッチを越えてボールをキャッチしなかった場合、ただちに自チーム側に戻らなければならない。

32. ボールが投入され、プレーヤーか地面に触れるまで、ラインアウトプレーヤーのオフサイドラインは、マークオブタッチである。その後は、ボールを通る線になる。

33. マークオブタッチでラック、または、モールが形成された場合、参加しているプレーヤーは、以下のいずれかを行うことができる:
    a. ラック、または、モールに参加する。
    b. ラック、または、モールの中にいる味方の最後尾の足を通る線であるオフサイドラインまで後退する。

34. ボールが投げ入れられたら、ラインアウトプレーヤーは15メートルラインを越えて移動してよい。ボールが15メートルラインを越えなかった場合、プレーヤーはすぐにラインアウトに戻らなければならない。

35. ラインアウトに参加していないプレーヤーは、自チーム側のマークオブタッチから少なくとも10メートル離れて、または、ゴールラインの後方の方が近ければそちらにとどまっていなければならない。プレーヤーがオンサイドになる前にボールが投げ入れられた場合、そのプレーヤーは、すぐにオンサイドの位置に後退すれば制裁の対象とはならない。そのプレーヤーは、他のプレーヤーの行為によってオンサイドになることはできない。

36. ラインアウトに参加していないプレーヤーは、味方のプレーヤーによってボールが投げ入れられたら移動してよい。その場合、相手側も移動してよい。ボールが15メートルラインを越えなかった場合、それらのプレーヤーは、すぐにそれぞれのオフサイドラインまで後退すれば制裁の対象とはならない。

罰：ペナルティ

ラインアウトの終了

37. ラインアウトが終了するのは:
    a. ボール、または、ボールを保持しているプレーヤーが:
        i. ラインアウトを離れた場合;または、
        ii. タッチラインと5メートルラインの間のエリアに入った場合; または、
        iii. 15メートルラインを越えた場合
    b. ラック、または、モールが形成され、その中にいるプレーヤー全員のすべての足が移動してマークオブタッチを越えた場合
    c. ボールがアンプレアブルになった場合
38. レシーバーの位置に誰もいなくなりそこへ移動した場合を除き、ラインアウトプレーヤーは全員、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：**ペナルティ

第19条　スクラム

原則

スクラムの目的は、軽度の反則や競技の中断があった後に、ボール獲得のための争奪でプレーを再開することである。

1. 競技をスクラムで再開する場所、および、どちらのチームがボールを投入するのかは、以下のように決定される:

反則/停止	スクラムの位置	ボールを投入する側
ラインアウトにおけるものを除いた、ノックオン、または、スローフォワード	反則の地点に最も近い場所にあるスクラムゾーンの中	反則をしていないチーム
ラインアウトにおけるノックオン、または、スローフォワード; ラインアウトにおける正しくない投入; 正しくないクイックスロー	マークオブタッチから15メートル	反則をしていないチーム
オープンプレーにおけるオフサイド(スクラム選択)	反則をしたチームが最後にボールをプレーした地点に最も近い場所にあるスクラムゾーンの中	反則をしていないチーム
ペナルティ、または、フリーキック(スクラム選択)	反則が起きた地点に最も近い場所にあるスクラムゾーンの中	反則をしていないチーム
ボールが防御側のチームによってインゴールに持ち込まれデッドとなった	ボールがデッドになった地点に最も近い場所にあるスクラムゾーンの中	攻撃側のチーム
アンプレアブルタックル、または、ラック	タックル、または、ラックが行われた地点に最も近い場所にあるスクラムゾーンの中	最後に前進したチーム。どちらのチームも前進していない場合、攻撃側のチーム

第19条　スクラム

反則/停止	スクラムの位置	ボールを投入する側
正しく終了しなかったモール	モールが終了した地点に最も近い場所にあるスクラムゾーンの中	モールの開始時にボールを保持していなかった側のチーム。どちらのチームがボールを保持していたかレフリーが判断できない場合は、モールが停止する前に前進していたチームとする。どちらのチームも前進していなかった場合は、攻撃側のチーム。
オープンプレーにおけるキックの後のアンプレアブルモール	モールの地点に最も近い場所にあるスクラムゾーンの中	モールの開始時にボールを保持していたチーム
正しくないキックオフ、または、試合再開のキック(スクラム選択)	試合再開のキックが22メートルドロップアウトの場合は、ハーフウェイライン、または、22メートルラインの中間地点	ボールを蹴らなった側のチーム
スクラム、ラック、または、モールにおける「ユーズイット」の不履行	スクラム、ラック、または、モールが行われていた地点に最も近い場所にあるスクラムゾーンの中	ボールを保持していなかった側のチーム
ボール、または、ボールキャリアーがレフリーに触れ、どちらかのチームが利益を得た	その出来事に最も近い場所にあるスクラムゾーンの中	ボールを最後にプレーしたチーム

第19条　スクラム

反則/停止	スクラムの位置	ボールを投入する側
負傷による競技の停止	ボールが最後にプレーされた場所にあるスクラムゾーンの中	ボールを最後に保持していたチーム
スクラムのやり直し – 反則はない	最初のスクラムが行われた場所	最初にスクラムを与えられていたチーム
制限時間内にペナルティキックが行われなかった	ペナルティが与えられたところから最も近い場所にあるスクラムゾーンの中	反則をしなかった側のチーム
マークの後、1分以内に、プレーヤーがフリーキックを蹴ることができなかった	フリーキックが与えられたところから最も近い場所にあるスクラムゾーンの中	フリーキックを与えられたプレーヤーのチーム
レフリーが、競技規則に網羅されていない理由により、スクラムを与えた	競技が停止されたところから最も近い場所にあるスクラムゾーンの中	最後に前進していたチーム、または、どちらのチームも前進していなかった場合は、攻撃側のチーム

第19条　スクラム

スクラム

第19条　スクラム

スクラムの形成

2. スクラムは、レフリーが示したマークにあるスクラムゾーンの中で形成される。

3. レフリーは、ゴールラインと平行に伸びるスクラムの中心線を作るマークを示す。

4. 両チームは、マークが示されてから30秒以内にスクラムを形成する準備をしなければならない。 **罰：**フリーキック

5. 両チームに15名いる場合、図に示したようなフォーメーションで各チーム8名がバインドする。各チームとも、フロントローにプロップ2名、フッカー1名、セカンドローにロック2名がいなくてはならない。最後に各チームのバックロープレーヤー3名が入りスクラムが完成する。 **罰：**ペナルティ

6. 何らかの理由により、一方のチームが15名より少ない人数になってしまった場合は、スクラムにおける各チームの人数も同様に少なくなる。一方のチームが認められた上で人数を減らした場合、もう一方のチームも同様に減らす必要はない。ただし、どちらのチームもスクラムの人数が5名以下になってはならない。

7. スクラムの中のプレーヤーは、以下のやり方でバインドする:
   a. プロップは、フッカーにバインドする。
   b. フッカーは、両腕でバインドする。両側にいるプロップの腕の上からでも下からでもよい。
   c. ロックは、自分の目の前にいるプロップ、および、ロック同士でバインドする。
   d. スクラムの中にいるその他のプレーヤーは、少なくとも片方の腕を使ってロックの体にバインドする。

罰：ペナルティ

8. 2つの集団が、中心線の両側から、中心線と平行に、向かい合う。

9. 双方のフロントローが、腕の長さより遠く離れないように立ち、フッカーはマークの位置。

第19条　スクラム

エンゲージメント

10. 両チームとも、まっすぐ、安定して、動かなくなったら、レフリーが「クラウチ」とコールする。
    a. その後、フロントローは、まだクラウチの姿勢をとっていなければとる。頭と肩を腰よりも低くせず、スクラムの間ずっと維持できる姿勢。
    b. フロントローは、クラウチして、頭は自分の目の前の相手の左側に付けて、どのプレーヤーの頭も相手プレーヤーの首または肩に触れないようにする。

罰：フリーキック

11. 両チームとも、まっすぐ、安定して、動かなくなったら、レフリーが「バインド」とコールする。
    a. 各ルースヘッドプロップは、相手側のタイトヘッドプロップの右腕の内側に自分の左腕を置いてバインドする。
    b. 各タイトヘッドプロップは、相手側のルースヘッドプロップの左上腕の外側に自分の右腕を置いてバインドする。
    c. 各プロップは、相手のジャージの背中か脇をつかんでバインドする。
    d. すべてのプレーヤーのバインドが、スクラムの間ずっと維持されるようにする。

罰：ペナルティ

12. 両チームとも、まっすぐ、安定して、動かなくなったら、レフリーが「セット」とコールする。
    a. その上で初めて両チームが組み、スクラムの形成が完了し、ボールが投入されるトンネルができる。
    b. プレーヤーは必ず全員、位置について前へ押す準備ができているようにすること。
    c. 各フロントロープレーヤーは、両足を地面につけ、少なくとも片方の足に自分の体重をしっかりと乗せる。
    d. 各フッカーの足は、味方のプロップの一番前の足に沿って、または、その後ろになければならない。

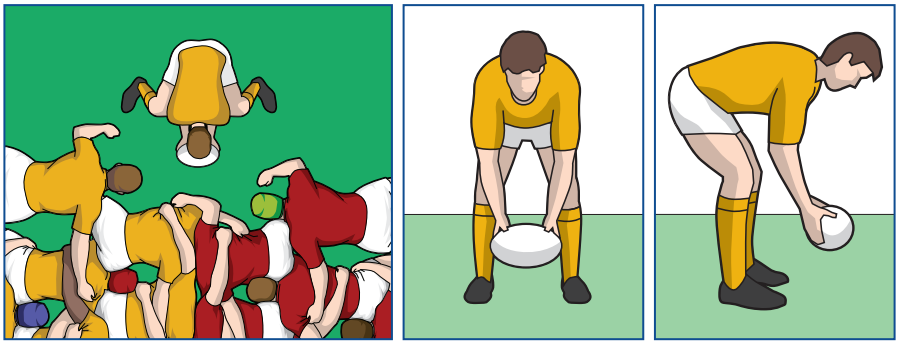
罰：フリーキック

第19条　スクラム

投入

13. スクラムハーフは、スクラムのどちら側からボールを投入するか決める。
14. スクラムハーフは、図のようにボールを持つ。
15. 両チームとも、まっすぐ、安定して、動かなくなったら、スクラムハーフがボールを投入する。
    a. 選んだ側から
    b. トンネルの外から
    c. 遅延なく
    d. 1回だけ前へ出す動きで
    e. すばやく
    f. まっすぐ。スクラムハーフは、スクラムの中心線に自分の肩を合わせ、自分の肩幅の分だけスクラムの自陣よりに立ってよい。
    g. トンネルの中でまず地面に触れるように

罰：フリーキック



スクラムでのスローイン

第19条　スクラム

スクラムの最中

16. スクラムは、ボールがスクラムハーフの手から離れたら始まる。
17. スクラムが始まって初めて、両チームが押してよい。 **罰：**フリーキック
18. 相手を後方に押し戻してボールから離すことで、ボールが獲得できる。
19. プレーヤーは、まっすぐ、かつ、地面と平行になら、押してよい。 **罰：**ペナルティ
20. フロントロープレーヤーは、ボールを掻き取ることで獲得できるが、ボールがトンネルの中で地面に触れてからとする。 **罰：**フリーキック
21. フロントロープレーヤーは、ボールがトンネルの中で地面に触れて初めて、ボールを掻き取ってよい。 **罰：**ペナルティ
22. ボールを投入したチームのフッカーは、必ずボールに足を当てなければいけない。 **罰：**フリーキック
23. フロントロープレーヤーは、ボールを故意に投入された方向からトンネルの外へと蹴り出してはならない。 **罰：**フリーキック
24. スクラムの中にいるプレーヤーはボールをプレーできるが、自分の足か下腿のみとし、また、ボールを持ち上げてはならない。 **罰：**ペナルティ
25. スクラムが崩れた、または、スクラムの中にいるプレーヤーが持ち上げられた、あるいは、スクラムの上に押し出されてしまった場合、レフリーはただちに笛を吹き、他のプレーヤー達が押すのを止める。
26. スクラムが停止し、ボールがスクラムの後方に3〜5秒間ある状態になった場合、レフリーは「ユーズイット」とコールする。チームは、ただちにボールをスクラムから出してプレーしなければならない。 **罰：**スクラム

第19条　スクラム

スクラムにおけるオフサイド

27. プレーヤーは、スクラムの間ずっとオンサイドの位置にとどまっている。

28. スクラムの中でのプレーが始まるまで、ボールを投入しなかった側のチームのスクラムハーフが立つのは:
    a. 中心線を挟んで自チーム側で、相手のスクラムハーフの隣、または、
    b. スクラムに参加している自チームの最後尾のプレーヤーの足から少なくとも5メートル離れた地点に立ち、スクラムが終了するまでその位置にとどまる。

29. スクラムの中でプレーが始まったら、ボールを保持しているチームのスクラムハーフは、少なくとも片足をボールの近く、または、後ろに置く。

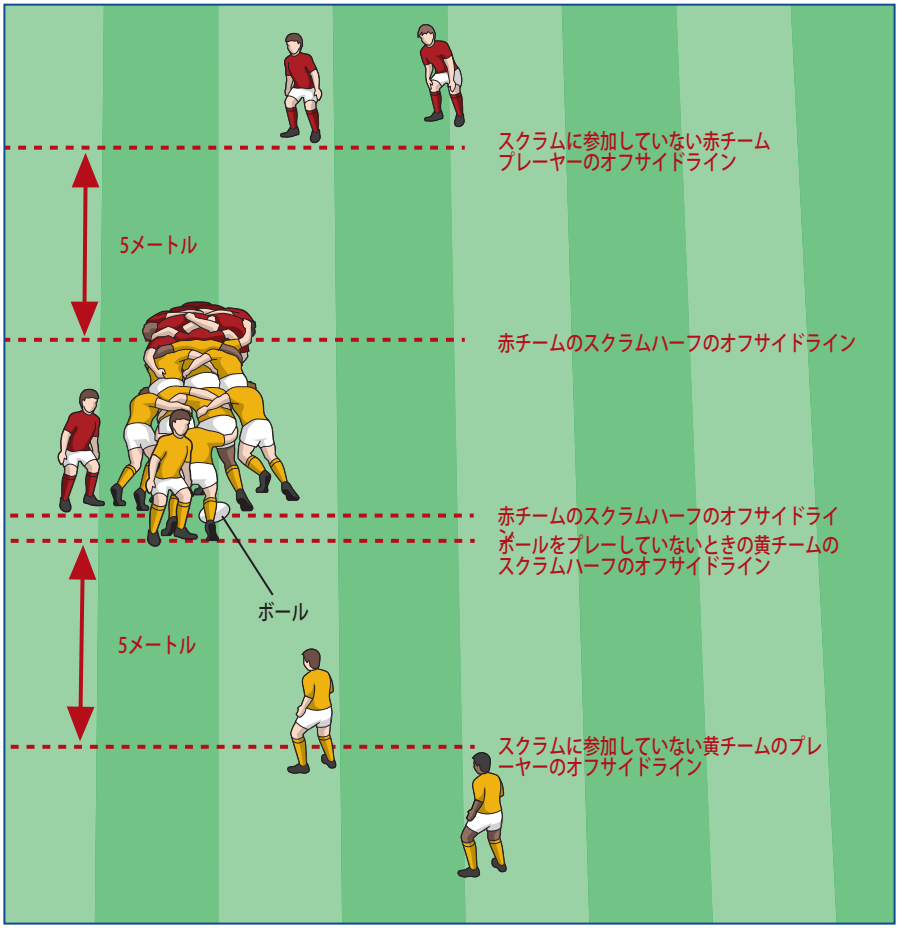
30. スクラムの中のプレーが始まったら、ボールを保持していないチームのスクラムハーフは:
    a. 両足をボールの後ろ、および、スクラムのそばに置いて位置につくが、フランカーとナンバーエイトの間のスペースではない、または、
    b. オフサイドライン上の地点で、自チームの最後尾の足地点まで後退して動かないか、
    c. 最後尾の足から少なくとも5メートル離れた地点まで後退して動かない。

31. スクラムに参加していないプレーヤーは全員、自チームの最後尾のプレーヤーの足から少なくて主5メートル離れた位置にとどまる。

32. 一方のチームの最後尾の足がインゴール、または、そのチームのゴールラインから5メートル以内にある場合、そのチームでスクラムに参加していないプレーヤーのオフサイドラインはゴールラインとなる。

罰：ペナルティ

33. スクラムが終了したら、オフサイドラインはただちに適用されなくなる。



スクラムにおけるオフサイド

第19条　スクラム

スクラムの組み直し

34. 反則が見られないのにレフリーがプレーを止めてスクラムを組み直すのは、以下の場合である:
    a. スクラムハーフがボールを投入し、トンネルのどちらかの端から出てきてしまった。
    b. スクラムが崩れて、または、ばらばらになって、終了しない。
    c. スクラムが90度以上回転し、中心線がタッチラインに平行な位置を越えてしまった。
    d. どちらのチームもボールを獲得しない。
    e. ボールが故意にではなくトンネルの外へ蹴り出された。例外: ボールが繰り返し蹴り出され、レフリーが故意であると扱わなければならなくなった場合。 **罰：**ペナルティ
35. スクラムが組み直されるときは、その前のスクラムでボールを投入したチームが引き続き投入する。

スクラムの終了

36. スクラムが終了するのは:
    a. ボールが、スクラムからトンネル以外のいずれかの方向に出た場合。
    b. ボールが最後尾のプレーヤーの足に到達し、そのプレーヤーがボールを拾い上げた、または、そのチームのスクラムハーフによってプレーされた場合。
    c. ナンバーエイトがセカンドローの足元からボールを拾い上げた場合。
    d. 反則がありレフリーが笛を吹いた場合。
    e. スクラムの中にあるボールがゴールライン上に乗った、または、ゴールラインを越えた場合。

第19条　スクラム

スクラムにおける危険なプレー、および、制限

37. スクラムにおける危険なプレーには、以下を含む:
    a. フロントローが相手にチャージする。
    b. 相手を引っ張る。
    c. 相手を故意に持ち上げて宙に浮かせる、または、スクラムから押し上げて出す。
    d. スクラムを故意に崩す。
    e. 故意に倒れる、または、膝をつく。

罰：ペナルティ

38. スクラムで禁じられているその他の行為:
    a. ボールがスクラムから出たらすぐにボールの上に乗る、または、倒れ込む。
    b. スクラムハーフがまだスクラムの中にあるボールを蹴る。
    c. フロントローではないプレーヤーが、相手をつかむ、または、押す。

罰：ペナルティ

    d. 一度出たボールを、スクラムの中へ戻す。
    e. フロントローではないプレーヤーが、トンネルの中のボールをプレーする。
    f. スクラムハーフが、ボールがスクラムから出ていないのに、出てきたかのように相手に思わせることをする。

罰：フリーキック

スクラムの標準的変更内容

39. 各協会は、その管轄内における特定のレベルの競技において、スクラムに関する19才未満の標準競技規則を実施することができる。

第20条　ペナルティキックおよびフリーキック

原則

ペナルティ、および、フリーキックは、反則の後にプレーを再開するために与えられる。

ペナルティ、および、フリーキックの場所

1. ペナルティ、または、フリーキックのマークは、必ずフィールドオブプレーの中とし、また、ゴールラインから5メートル以上近くにあってはならず、以下の表のとおりである:

反則	ペナルティ、および、フリーキックの場所
ボールがプレーされている間キックの後のレイトチャージは除く	反則の地点
ボールがデッドになっている間	- プレーが再開されるはずだった地点、または、その場所がタッチライン上、あるいは、そこから15メートル以内の場合には、マークは15メートルライン上のその場所に相対する地点となる。 - 22メートル地点でのドロップアウトでプレーが再開されるはずだった場合、マークは22メートルライン上のいずれかの地点となる(反則をしなかったチームが決める)。
ボールがプレーされている間に競技区域外で起きた反則	15メートルライン上の反則が起きた場所に相対する地点、または、その反則がタッチインゴールの中かデッドボールラインを越えて起きた場合は5メートルライン上の反則が起きた場所に相対する地点、ただし、タッチラインから15メートルの地点
ラインアウトにおける反則	マークオブタッチ上のタッチラインから15メートルの地点
プレーの中におけるオフサイド	反則をしたチームのオフサイドライン
最初のペナルティ、または、フリーキックが与えられた後、それが行われる前に、もともと反則をしたチームが起こした、それに付随する反則	もともとのマークから10メートル進んだ地点

反則	ペナルティ、および、フリーキックの場所
キッカーに対するレイトチャージ	相手側が、反則の地点、ボールの落ちた地点、または、ボールが次にプレーされた地点のどれかを選択する。 - キッカー側のインゴール内で反則が起きた場合、ペナルティは、反則の地点に相対する、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メートルの地点で行われる。 - 反則をしなかったチームは、ボールが地面に落ちた地点、または、落ちる前にプレーされた地点で、少なくともタッチラインから15メートルの地点で、ペナルティを選択することができる。 - ボールがタッチに落ちた場合、選択できるペナルティは、ボールがタッチに出た場所に相対する、15メートルライン上の地点となる。 - ボールがタッチラインから15メートル以内で落ちた、または、落ちる前にプレーされたときは、ボールが落ちた、または、プレーされた場所に相対する、15メートルライン上の地点がマークとなる。 - 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、あるいは、デッドボールライン上に落ちた場合、選択できるペナルティキックは、ボールがゴールラインを越えた場所に相対する、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メートルの地点となる。 - ボールがゴールポストかクロスバーに当たった場合、選択できるペナルティキックは、ボールが地面に落ちた地点で与えられる。

反則	ペナルティ、および、フリーキックの場所
ボールを故意にタッチへ投げる、または、ノックする	ボールが投げられて、または、ノックされて: - タッチ、または、タッチインゴールに入った、または、競技区域からデッドボールラインを越えた場合、マークは反則が起きた場所になるが、タッチラインから15メートル、ゴールラインから5メートル以上近くにあってはならない。 - インゴールからタッチ、または、タッチインゴールラインに入った場合、マークは5メートルライン上のタッチラインから少なくとも15メートル離れた地点となる。 - インゴールからデッドボールラインを越えた場合、マークは5メートルライン上の反則が起きた地点に沿った5メートルライン上となる。
インゴールの中、または、ゴールラインの内側5メートル以内で起きた反則	フィールドオブプレーの中の場合、反則が起きた地点に沿ったゴールラインから5メートルの地点。

2. ペナルティ、または、フリーキックは、与えられた地点、または、その後方でマークを通りタッチラインと平行な線に沿ったいずれかの場所から行われる。ペナルティ、または、フリーキックが間違った場所から行われた場合はやり直さなければならない。

ペナルティ、または、フリーキックにおける選択肢

3. ペナルティ、または、フリーキックを与えられたチームは、スクラムを選択することもできる。
4. ラインアウトにおいてペナルティ、または、フリーキックを与えられたチームは、同じマークでのラインアウト、または、スクラムを選択することもできる。

ペナルティ、または、フリーキックを行う

5. ペナルティ、または、フリーキックは、遅延なく行われなければならない。
6. マークに対して与えられたフリーキックを除き、反則をしていないチームのどのプレーヤーが行ってもよい。
7. レフリーが適当ではないと認めない限り、キッカーは、それまでプレーされていたボールを使わなければならない。

8. キッカーは、ボールをパント、ドロップキック、または、プレースキック(タッチを除く)で蹴ってよい。

9. キッカーは、ボールをどの方向へ蹴ってもよい。

10. プレースキックにおけるプレーサーを除き、キッカー側のチームはキックが行われるまでボールの後方にいなくてはならない。

11. ボールは、目に見える距離を蹴り進められなければならない。キッカーがボールを持って蹴る場合、両手からボールがはっきりと離れなければならない。地面に置いて蹴る場合は、マークからはっきりと離れなければならない。キックがきちんと行われたら、キッカーは再びボールをプレーしてよい。

ペナルティ、または、フリーキックにおける相手チーム

12. ペナルティ、または、フリーキックが与えられたら、相手チームはただちに自陣のゴールラインの方向へ10メートル、または、10メートルの距離がない場合は自陣のゴールラインまで、後退しなくてはならない。

13. ペナルティ、または、フリーキックがすばやく行われ、キッカーのチームがボールをプレーしたとしても、相手側のプレーヤーは、必要な距離を後退したままでいなければならない。

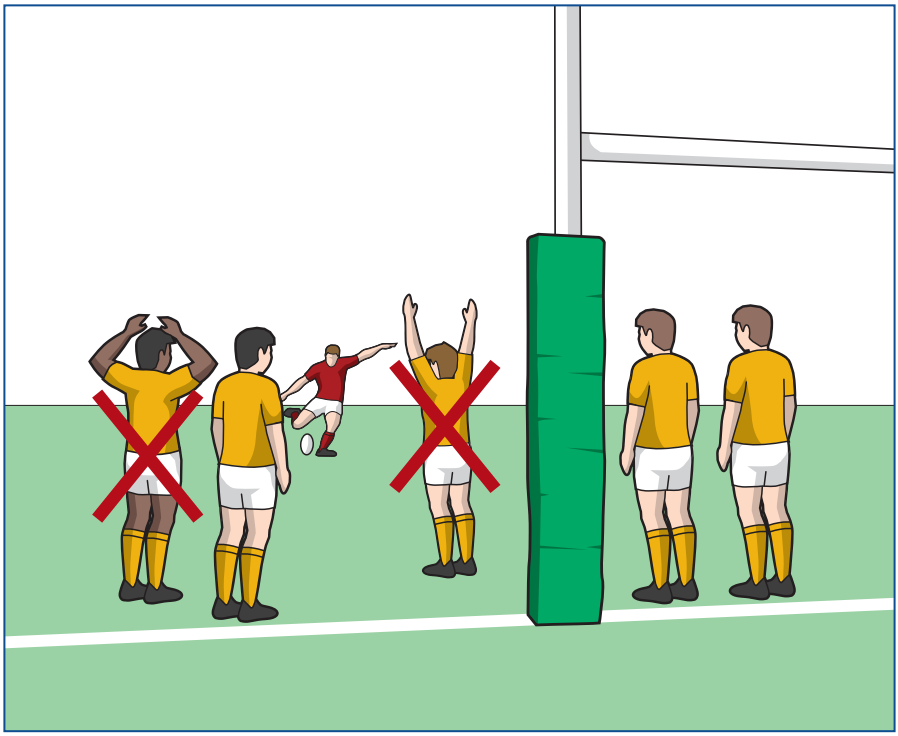
14. 相手側が後退する間もないほどすばやく行われた場合は、罰せられない。ただし、マークの地点から10メートル後退するまで、または、マークから10メートル離れていた味方のプレーヤーが自分達の前に動いてくるまでは、競技に参加することはできない。

15. 相手チームは、キックを遅らせたり、キッカーを妨害したりしてはいけない。ボールを故意に取って、投げて、または、蹴ってペナルティを与えられたチームから遠ざけることを含む。**罰：**2回目のペナルティキック、または、フリーキック。最初のマークの地点よりも10メートル前で行う。2回目のペナルティキック、または、フリーキックは、レフリーがマークを示すまで行ってはならない。

フリーキックにおける相手チーム

16. 相手チームは、キッカーがキックの動きを始めたらすぐに、チャージして、キッカーをタックルしてフリーキックが行われるのを阻止したり、キックをブロックしたりしようとしてよい。

17. 相手チームが正しくチャージを行い、フリーキックが行われるのを防いだ場合、キックは認められない。マークの地点において、相手チームが投入するスクラムでプレーを再開する。

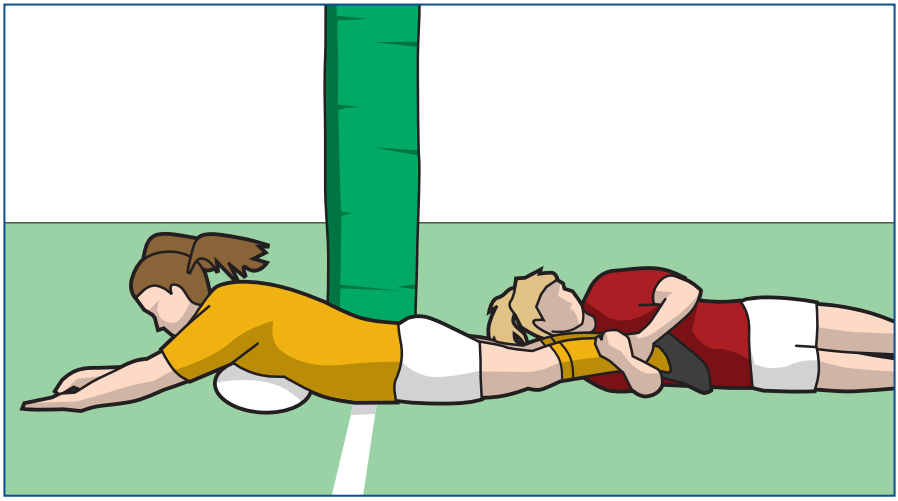


ゴールをねらうペナルティキック

第21条　インゴール

グラウンディング

1. インゴールにおけるボールのグラウンディングは:
   a. ボールを抱え、インゴール内で地面につける;または、
   b. ボールを、片手か両手、または、片腕か両腕、あるいは、プレーヤーの体の腰から首の部分を使って押さえる。



ボールのグランディング

2. 地上にあるボールを拾い上げても、グラウンディングしたことにはならない。プレーヤーが、インゴール内で拾い上げたボールをインゴール内の別の地点でグラウンディングすることはできる。
3. 攻撃側のプレーヤーがインゴールでボールをグラウンディングしたら、トライである。
4. ボールを持っている攻撃側のプレーヤーが、ボールをインゴールにグラウンディングしたと同時に、タッチインゴールラインかデッドボールライン(または、その外側)に触れた場合、22メートルライン地点でのドロップアウトが防御側に与えられる。
5. ボールキャリアーがボールをインゴールにグラウンディングしたと同時に、タッチライン(または、その先の地面)に触れた場合、ボールフィールドオブプレーの中でタッチとなり、相手チームにラインアウトが与えらえれる。
6. 防御側のプレーヤーがインゴールで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。

7. タックルされたプレーヤーが惰性で自陣のインゴールエリアに入った場合、タッチダウンすることができる。

8. 自陣のゴールラインのそばでタックルされたプレーヤーは、手を伸ばしてボールをインゴールにグラウンディングしてタッチダウンすることができる。ただし、その動作はただちに行われなければならない。 **罰：**ペナルティ

9. タッチ、または、タッチインゴールにいるプレーヤーは、ボールをインゴールにグラウンディングすることで、タッチダウンする、または、トライすることができる。ただし、自分がボールを持っていない場合に限る。

10. タックルされたプレーヤーが、手を伸ばしてボールをグラウンディングしてトライ、または、タッチダウンしようとした場合、そのプレーヤーからボールを奪うことができるが、ボールを蹴ったり、蹴ろうとしたりしてはならない。 **罰：**ペナルティ

キックされたボールがインゴールを越えてデッドになった場合

11. 一方のチームが相手側インゴールへ蹴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、防御側のチームは、以下のいずれかを選択することができる:
    a. 22メートルライン上、または、その後方のいずれかの地点でドロップアウトを行う;または、
    b. ボールが蹴られた地点でスクラムを行う。

例外: ゴールへのキック、または、ドロップゴールが不成功だった場合。これらの場合、防御側のチームが22メートル地点でのドロップアウトで試合を再開する。

インゴール内の防御側プレーヤー

12. 防御側のプレーヤーの体の一部がインゴールにある場合、体の他の部分がタッチにあったり、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ていたりしなければ、そのプレーヤーはインゴールにいるとみなされる。

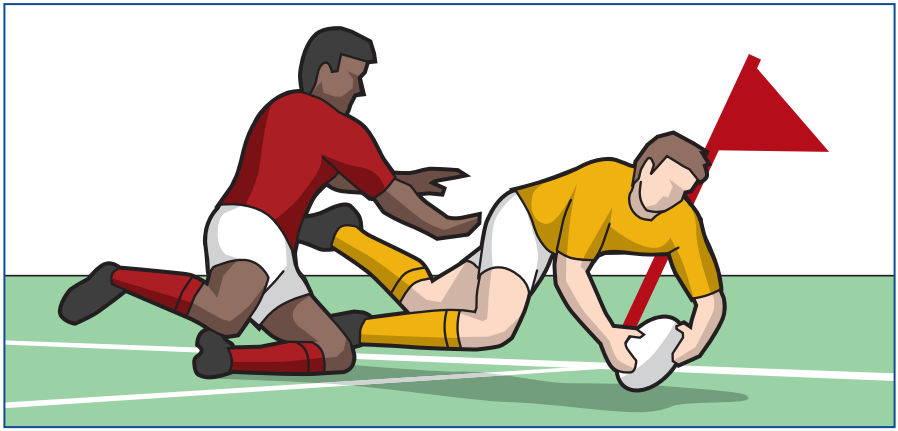
13. インゴールにいるプレーヤーが、フィールドオブプレー内に留まっているボールをキャッチした、または、拾い上げた場合、そのプレーヤーはボールをたっちインゴールに出したことになる。

14. デッドボールライン上、または、その向こう側にいる、あるいは、タッチインゴールにいるプレーヤーが、インゴール内でボールをキャッチした、または、拾い上げた場合、そのプレーヤーはボールをデッドにしたことになる。

第21条　インゴール

コーナーフラッグポスト

15. ボール、または、ボールキャリアーが、コーナーフラッグ、または、コーナーフラッグポストに触れた場合、タッチ、または、タッチインゴールに触れていない限り、ボールがポストに対してグラウンドされなければプレーが継続される。



ボールをグラウンディングする前にコーナーポストに触れたプレーヤー

ヘルドアップインゴール

16. 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、または、プレーできないように止められてしまった場合、ボールはデッドとなる。プレーヤーが止められた地点での5メートルスクラムでプレーを再開する。攻撃側のチームがボールを投入する。

グラウンディングが疑わしい場合

17. インゴールにおいて、どちらのチームが最初にグラウンディングしたか疑わしい場合、ボールがグラウンディングされた場所に相対する地点で5メートルスクラムを組む。攻撃側のチームがボールを投入する。

標準競技規則
19歳未満

WORLD RUGBY

19歳未満標準競技規則

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 チーム

追加:

8. 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 名がルースヘッドプロップ、フッカー、および、タイトヘッドプロップとしてプレーできるプレーヤーでなければならない。

追加:

35. 戦術的理由で入替わったプレーヤーは、負傷したいずれかの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

1. 試合時間は80分間以内(前・後半各40分ハーフに失われた時間を加えたもの)だが、試合開催者が勝ち残り式の大会において引き分けの試合があり延長戦の実施を認めた場合を除く。

変更:

1. 試合は70分間とし(前後半に分け、各ハーフは35分を超えない)、そこに失われた時間を加える。延長戦は認められない。

第19条 スクラム

6. 何らかの理由により、一方のチームが15名より少ない人数になってしまった場合は、スクラムにおける各チームの人数も同様に少なくなる。一方のチームが認められた上で人数を減らした場合、もう一方のチームも同様に減らす必要はない。ただし、どちらのチームもスクラムの人数が5名以下になってはならない。

変更:

6. フロントローのポジション3名とロックのポジション2名のプレーヤーは全員、そのポジションにおいて適切に訓練されていなければならない。なんらかの理由で一方のチームが適切に訓練されたプレーヤーを揃えられない場合、レフリーはアンコンテストスクラムを命じなければならない。 退場、一時的退出、または、負傷によるアンコンテストスクラムは、両チーム8名ずつで行われなければならない。

a. 8名で組むスクラムでは、3-4-1のフォーメーションでなければならず、単身のプレーヤー(通常はナンバーエイトがこの位置に入る)が2名のロックを押す。ロックの2名は、フッカーのいずれかの側に頭をくっつけなければならない。

b. 何らかの理由により一方のチームの人数が15名より少なくなってしまった場合、スクラムにおける各チームのプレーヤーの人数も同様に減らされなくてはならない。

c. 一方のチームがスクラムにおいて人数を減らすことを認められた場合、もう一方のチームもスクラムの人数を減らさなければならないが、最低でも5名で組まなければならない。

d. 人数の少ないスクラムは、以下のように組まれなければならない:

i. 7名の場合 – 3-4のフォーメーション(すなわち、ナンバーエイトがいない)

ii. 6名の場合 – 3-2-1のフォーメーション(すなわち、フランカーがいない)

iii. 5名の場合 – 3-2のフォーメーション(すなわち、フランカーとナンバーエイトがいない)

罰：フリーキック

34. 反則が見られないのにレフリーがプレーを止めてスクラムを組み直すのは、以下の場合である:

c. スクラムが90度以上回転し、中心線がタッチラインに平行な位置を越えてしまった。

変更:

c. スクラムが、故意ではなく45度以上回転された場合

38. スクラムで禁じられているその他の行為:

追加:

g. 相手側のゴールラインに向け、スクラムを1.5m以上押すこと

h. ボールをかかとで蹴り操りながら、スクラムの中にとどめること

罰：フリーキック

i. スクラムを故意に回転させること

罰：ペナルティ

標準競技規則
7人制

WORLD RUGBY

7人制競技規則

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 チーム

1. 各チーム、プレー中に競技区域内にいるプレーヤーの人数が15名を超えてはならない。

変更:

1. 各チーム、プレー中に競技区域内にいるプレーヤーの人数は、7名を超えない。

2 を削除

4. 国際試合においては、協会が指定する交替/入替えのプレーヤーの数は8名以内とする。

変更:

4. 交替のプレーヤーは指定するのも出場させるのも、1チームあたり最大5名までとする。

5. 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最大8名までの範囲で試合主催者が決定する。

変更:

5. 交替のプレーヤーの数は最大5名までとし、試合主催者が決定する。

8-13 を削除

16-20 を削除

31. 一時的交替により出場しているプレーヤーが一時的退出となった場合には、交替されたプレーヤーが競技区域に戻ることはできない。ただし、競技規則3.19、または、3.20に従った場合を除き、その場合は、そのプレーヤーが医学的に戻ってよいと認められ、フィールドオブプレーを離れてから必要な時間以内に戻った場合に限る。

変更:

31. 一時的交替により出場しているプレーヤーが一時的退出を命じられた場合、交替されたプレーヤーも、一時的退出の時間が終わるまでフィールドオブプレーに戻ることはできない。戻るのは、そのプレーヤーが医学的に戻ってよいと認められ、フィールドオブプレーを離れてから求められた時間内に戻る場合に限る。

33a を削除
33e を削除

34 を削除

7人制競技規則

第5条 試合時間

1. 試合時間は80分間以内(前・後半各40分ハーフに失われた時間を加えたもの)だが、試合開催者が勝ち残り式の大会において引き分けの試合があり延長戦の実施を認めた場合を除く。

変更:

1. 試合時間は14分とし(前後半に分け、各ハーフは7分を超えない)、そこに失われた時間と延長時間を加える。引き分けにより延長戦が必要な場合には、1分間の中断後、プレーを再開し、各ハーフは5分を超えない。各ハーフ後、チームは休憩時間なしでサイドを交換する。
   大会の決勝戦については、試合時間は20分以内とし(前後半に分け、各ハーフは10分を超えない)、そこに失われた時間と延長時間を加えることができる。

2. ハーフタイムは、試合主催者が決める15分を超えない休憩時間から成る。休憩時間の間、両チームとマッチオフィシャルは、競技場を離れてもよい。

変更:

2. ハーフタイムは2分を超えない休憩時間から成る。

第6条 マッチオフィシャル

3. 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当てる。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、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。

追加:

a. 延長戦に入る前に、レフリーは試合前と同じようにトスを行う。

追加:

インゴールジャッジ

追加:

31. 各試合、両サイドのインゴールに1名ずつ、計2名のインゴールジャッジがいる。
32. 両インゴールジャッジは、アシスタントレフリー、または、タッチジャッジと同様に、レフリーの指揮下にある。
33. インゴールジャッジは、ゴールにおけるコンバージョン、または、ペナルティキックの結果を合図する。
34. 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ら合図する。
35. インゴールジャッジは、必要に応じてタッチダウン、および、トライの判断においてレフリーを補佐する。
36. 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を合図する権限を与えることができる。

第8条 得点

7. トライ、または、ペナルティトライが得られた場合、そのチームにコンバージョンを行う権利が与えられる。プレースキックでもドロップキックでもよい。

変更:

7. トライ、または、ペナルティトライが得られた場合、そのチームはコンバージョンキックを行う権利が与えられ、コンバージョンキックはドロップキックで行わなければならない。

8. キッカーは:

c を削除

d. トライが与えられた時点から90秒以内(競技時間)にキックを行う。ボールが転がり、置き直したとしても同様である。 **罰：**キックは認められない

変更:

d. トライが与えられた時から30秒以内(競技時間)にキックを行わなければならない。
罰：キックは認められない

コンバージョンにおける相手側:

14. 相手側のプレーヤーは全員、キッカーがボールを蹴ろうとして近づき始めるまで、自チームのゴールラインまで下がる。キッカーが近づき始めたら、ゴールを阻止するために、チャージしたりジャンプしたりしてよいが、その際、他のプレーヤーに体を支えてもらったりしてはいけない。

変更:

14. 相手側のプレーヤーは全員、自陣の10メートルライン付近に速やかに集まる。

罰：コンバージョンにおいて、相手側が反則をしようとしていてもキックが成功した場合は、ゴールは成立する。キックが成功しなかった場合、キッカーはコンバージョンをやり直し、相手側のチームはチャージが禁止される。 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。

変更:
罰：コンバージョンにおいて、相手側が反則をしようとしていてもキックが成功した場合は、ゴールは成立する。キックが成功しなかった場合、キッカーはコンバージョンをやり直し、相手側のチームはチャージが禁止される。

16 を削除

21. キックは、チームがキックの意思表示をしてから60秒以内(競技時間)に行われなければならない。ボールが転がり、置き直した場合も同様である。 **罰：**キックを認めず、スクラムを与える

変更:

21. キックは、チームがキックを行う意思表示をしてから30秒以内(競技時間)に行われなければならない。 **罰：**キックを認めず、スクラムを与える

24. キッカーは、ボールを直接地面に、または、砂、おがくず、あるいは、キックティーの上に置く。また、プレーサーの補助を受けることもできる。それ以外のものによる補助は認められない。 **罰：**スクラム

変更:

24. キックは、ドロップキックで行われなければならない。 **罰：**スクラム

追加:

延長戦

追加:

30. 延長戦では、先に得点したチームがただちに勝者となり、試合は終了する。

第9条 不正なプレー

29. レフリーは、注意を与えて10分間の一時的退出を命じたプレーヤーに対し、イエローカードを示す。同じプレーヤーがその後、別のイエローカードに相当する反則を犯した場合、そのプレーヤーは退場しなければならない。

変更:

29. レフリーは、注意を与えて2分間の退出となったプレーヤーが出た場合、そのプレーヤーにイエローカードを示す。その後、同じプレーヤーが別のイエローカードに該当する違反を犯した場合、そのプレーヤーは退場となる。

第12条 キックオフと試合再開のキック

4. 一方のチームが得点した後、相手側は、ハーフウェイライン上の中央、または、その後方から行われる。 **罰：**キックした側ではない方のチームに、キックのやり直し、または、スクラムの選択肢が与えられる。

変更:

4. 一方のチームが得点した後は、そのチームによるハーフウェイライン中央、または、その後方からのドロップキックにより再開する。試合再開のキックは、コンバージョンが蹴られた、あるいは、蹴らないと選択されてから、あるいは、ペナルティゴール、または、ドロップゴールが蹴られてから30秒以内に行われなければならない。 **罰：**フリーキック

5. ボールがキックされたら:
   a. キッカーの味方は、ボールの後方にいなくてはならない。 **罰：**スクラム

変更:

   a. キッカーの味方は、ボールの後方にいなければならない。 **罰：**フリーキック

6. ボールは、10メートルラインに達しなくてはならない。 **罰：**キックした側ではない方のチームに、キックのやり直し、または、スクラムの選択肢が与えられる。

変更:

6. ボールは10メートルに達しなければならない。 **罰：**フリーキック

8. ボールが直接タッチになった場合、ボールを蹴らなかった側のチームが、以下のいずれかを選択する:
   a. キックのやり直し
   b. スクラム
   c. ラインアウト
   d. クイックスロー

変更:

8. ボールが直接タッチになってはならない。 **罰：**フリーキック

9. 蹴られたボールが、プレーヤーに触れることなく相手側のインゴールに入り、相手側のプレーヤーがそのボールを遅滞なくグラウンディングした、または、インゴールを通ってデッドとなった場合、ボールを蹴らなかった側のチームがキックのやり直しかスクラムの選択肢を与えられる。

変更:

9. ボールがプレーヤーに触れことなく相手側のインゴールに入り、相手側が遅延なくボールをグラウンディングした、または、タッチインゴールに出た、または、デッドボールラインに触れるか越えるかした場合、キックしなかった方のチームにフリーキックが与えられる。

第18条 タッチ、クイックスロー、および、ラインアウト

12. 各チームは、遅延なくラインアウトを形成する。 **罰：**フリーキック

変更:

12. 各チームは、アシスタントレフリー、または、タッチジャッジがマークオブタッチを示してから15秒以内にラインアウトを形成する。 **罰：**フリーキック

第19条 スクラム

4. 両チームは、マークが示されてから30秒以内にスクラムを形成する準備をしなければならない。 **罰：**フリーキック

変更:

4. 両チームは、マークが示されてから15秒以内にスクラムを形成する準備をしなければならない。 **罰：**フリーキック

5. 両チームに15名いる場合、図に示したようなフォーメーションで各チーム8名がバインドする。各チームとも、フロントローにプロップ2名、フッカー1名、セカンドローにロック2名がいなくてはならない。最後に各チームのバックロープレーヤー3名が入りスクラムが完成する。 **罰：**ペナルティ

変更:

5. スクラムは、各チーム3名のプレーヤーで行わなければならない。3名とも、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

6 を削除
7c を削除
7d を削除

23. フロントロープレーヤーは、ボールを故意に投入された方向からトンネルの外へと蹴り出してはならない。 **罰：**フリーキック

変更:

23. フロントロープレーヤーは、ボールを故意にトンネルの外の相手側のゴールラインの方向へと蹴り出してはならない。 **罰：**ペナルティ

36. スクラムが終了するのは:

b. ボールが最後尾のプレーヤーの足に到達し、そのプレーヤーがボールを拾い上げた、または、そのチームのスクラムハーフによってプレーされた場合。

変更:

b. そのチームのスクラムハーフによってボールがプレーされた場合。

第20条 ペナルティキックおよびフリーキック

8. キッカーは、ボールをパント、ドロップキック、または、プレースキック(タッチを除く)で蹴ってよい。

変更:

8. キッカーは、パント、または、ドロップキックで行うことができるが、プレースキックで行ってはならない。

第21条 インゴール

キックされたボールがインゴールを越えてデッドになった場合

追加:

試合再開のキックは、不成功となったゴールへのキックが蹴られてから30秒以内に行われなければならない。

標準競技規則
10人制

WORLD RUGBY

10人制競技規則

15人制の競技規則に以下の変更を加えたものを、10人制競技規則とする:

第3条 チーム

1. 各チーム、プレー中に競技区域内にいるプレーヤーの人数が15名を超えてはならない。

変更:

1. 各チーム、プレー中に競技区域内にいるプレーヤーの人数は、10名を超えない。

2 を削除

4. 国際試合においては、協会が指定する交替/入替えのプレーヤーの数は8名以内とする。

変更:

4. 交替のプレーヤーは、1チームあたり最大5名までとする。

5. 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最大8名までの範囲で試合主催者が決定する。

変更:

5. 試合主催者は、交替のプレーヤーとして指定する、および/または、用いるプレーヤーの人数を変更することができる。

6. 交替は、ボールがデッドになったときにのみ、レフリーの許可を得て行う。

変更:

6. チームは、試合中いつでも、何人でも、プレーヤーの交替を行うことができる。フィールドオブプレーに入るプレーヤーは、交替するプレーヤーがフィールドオブプレーを離れてから、ハーフウェイラインより入ること。 **罰：**ペナルティ

34 を削除

10人制競技規則

第5条 試合時間

1. 試合時間は80分間以内(前・後半各40分ハーフに失われた時間を加えたもの)だが、試合開催者が勝ち残り式の大会において引き分けの試合があり延長戦の実施を認めた場合を除く。

変更:

1. 試合時間は20分とし(前後半に分け、各ハーフは10分を超えない)、そこに失われた時間と延長時間を加える。試合主催者は、試合時間を変更することができる。引き分けにより延長戦が必要な場合には、1分間の中断後、プレーを再開し、各ハーフは5分を超えない。各ハーフ後、チームは休憩時間なしでサイドを交換する。

2. ハーフタイムは、試合主催者が決める15分を超えない休憩時間から成る。休憩時間の間、両チームとマッチオフィシャルは、競技場を離れてもよい。

変更:

2. ハーフタイムは、2分を超えない休憩時間から成る。

第6条 マッチオフィシャル

3. 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当てる。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、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。

追加:

a. 延長戦に入る前に、レフリーは試合前と同じようにトスを行う。

第8条 得点

7. トライ、または、ペナルティトライが得られた場合、そのチームにコンバージョンを行う権利が与えられる。プレースキックでもドロップキックでもよい。

変更:

7. トライ、または、ペナルティトライが得られた場合、そのチームにはコンバージョンキックを行う権利が与えられ、コンバージョンキックはドロップキックで行われなければならない。

8. キッカーは:

c を削除

d. トライが与えられた時点から90秒以内(競技時間)にキックを行う。ボールが転がり、置き直したとしても同様である。 **罰：**キックは認められない

変更:

d. トライが与えられた時から30秒以内(競技時間)にキックを行わなければならない。
罰：キックは認められない

コンバージョンにおける相手側:

14. 相手側のプレーヤーは全員、キッカーがボールを蹴ろうとして近づき始めるまで、自チームのゴールラインまで下がる。キッカーが近づき始めたら、ゴールを阻止するために、チャージしたりジャンプしたりしてよいが、その際、他のプレーヤーに体を支えてもらったりしてはいけない。

変更:

14. 相手側のプレーヤーは全員、自陣の10メートルライン付近に速やかに集まる。

罰：コンバージョンにおいて、相手側が反則をしようとしていてもキックが成功した場合は、ゴールは成立する。キックが成功しなかった場合、キッカーはコンバージョンをやり直し、相手側のチームはチャージが禁止される。 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。

変更:
罰：コンバージョンにおいて、相手側が反則をしようとしていてもキックが成功した場合は、ゴールは成立する。キックが成功しなかった場合、キッカーはコンバージョンをやり直し、相手側のチームはチャージが禁止される。

16 を削除

21. キックは、チームがキックの意思表示をしてから60秒以内(競技時間)に行われなければならない。ボールが転がり、置き直した場合も同様である。 **罰：**キックを認めず、スクラムを与える

変更:
21. キックは、チームがキックを行う意思表示をしてから30秒以内(競技時間)に行われなければならない 。 **罰：**キックを認めず、スクラムを与える

24. キッカーは、ボールを直接地面に、または、砂、おがくず、あるいは、キックティーの上に置く。また、プレーサーの補助を受けることもできる。それ以外のものによる補助は認められない。 **罰：**スクラム

変更:
24. キックは、ドロップキックで行われなければならない。 **罰：**スクラム

追加:

延長戦

追加:
30. 延長戦では、先に得点したチームがただちに勝者となり、試合は終了する。

第9条 不正なプレー

29. レフリーは、注意を与えて10分間の一時的退出を命じたプレーヤーに対し、イエローカードを示す。同じプレーヤーがその後、別のイエローカードに相当する反則を犯した場合、そのプレーヤーは退場しなければならない。

変更:

29. レフリーは、注意を与えて2分間の退出となったプレーヤーが出た場合、そのプレーヤーにイエローカードを示す。その後、同じプレーヤーが別のイエローカードに該当する違反を犯した場合、そのプレーヤーは退場となる。

第12条 キックオフと試合再開のキック

4. 一方のチームが得点した後、相手側は、ハーフウェイライン上の中央、または、その後方から行われる。 **罰：**キックした側ではない方のチームに、キックのやり直し、または、スクラムの選択肢が与えられる。

変更:

4. 一方のチームが得点した後は、そのチームによるハーフウェイライン中央、または、その後方からのドロップキックにより再開する。 **罰：**フリーキック

5. ボールがキックされたら:
   a. キッカーの味方は、ボールの後方にいなくてはならない。 **罰：**スクラム

変更:

   a. キッカーの味方は、ボールの後方にいなければならない。 **罰：**フリーキック

6. ボールは、10メートルラインに達しなくてはならない。 **罰：**キックした側ではない方のチームに、キックのやり直し、または、スクラムの選択肢が与えられる。

変更:

6. ボールは10メートルに達しなければならない。 **罰：**フリーキック

8. ボールが直接タッチになった場合、ボールを蹴らなかった側のチームが、以下のいずれかを選択する:
   a. キックのやり直し
   b. スクラム
   c. ラインアウト
   d. クイックスロー

変更:

8. ボールが直接タッチになってはならない。 **罰：**フリーキック

9. 蹴られたボールが、プレーヤーに触れることなく相手側のインゴールに入り、相手側のプレーヤーがそのボールを遅滞なくグラウンディングした、または、インゴールを通ってデッドとなった場合、ボールを蹴らなかった側のチームがキックのやり直しかスクラムの選択肢を与えられる。

変更:

9. ボールがプレーヤーに触れことなく相手側のインゴールに入り、相手側が遅延なくボールをグラウンディングした、または、タッチインゴールに出た、または、デッドボールラインに触れるか越えるかした場合、キックしなかった方のチームにフリーキックが与えられる。

第19条 スクラム

5. 両チームに15名いる場合、図に示したようなフォーメーションで各チーム8名がバインドする。各チームとも、フロントローにプロップ2名、フッカー1名、セカンドローにロック2名がいなくてはならない。最後に各チームのバックロープレーヤー3名が入りスクラムが完成する。 **罰：**ペナルティ

変更:

5. スクラムは、各チーム5名のプレーヤーが2列になって行わなければならない。1列目はプロップ2名とフッカー1名、2列目はロック2名で構成される。5名全員が、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ず、ボールをプレーしようとしてバインドを外してはならない。 **罰：**ペナルティ

6 を削除
7d を削除

36. スクラムが終了するのは:

b. ボールが最後尾のプレーヤーの足に到達し、そのプレーヤーがボールを拾い上げた、または、そのチームのスクラムハーフによってプレーされた場合。

変更:

b. そのチームのスクラムハーフによってボールがプレーされた場合。

第20条 ペナルティキックおよびフリーキック

8. キッカーは、ボールをパント、ドロップキック、または、プレースキック(タッチを除く)で蹴ってよい。

変更:

8. キッカーは、パント、または、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。

レフリー
シグナル

WORLD
RUGBY

レフリーシグナル

主なレフリーシグナル

スクラム

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し示す。

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し示す。

ペナルティ

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し示す。

アドバンテージ

一方の腕を腰よりも上の高さで伸ばし、反則をしなかった側を約5秒間指し示す。

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。

レフリーシグナル

ノートライ

体の前で腕を交差させたあと、その交差をほどく。

22メートルライン地点でのドロップアウト

22メートルラインの中央を指し示す。

補助的なレフリーシグナル

スクラム

スローフォワード、または、前方へのパス

ボールを前方にパスするようなジェスチャーをする。

ノックオン

掌を広げ、頭上で腕を前後に振る。

ラック、タックルでのアンプレアブル

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。もう一方の腕と手は、相手側チームのゴールラインを指し、前後に振る。

レフリーシグナル

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。

スクラムのホイール(90度以上)

頭上で指を回す。

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。

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。

レフリーシグナル

フリーキック

フロントローのフットアップ

足を上げ、かかとに手を触れる。

スクラムにおけるノットストレート

両手を膝の高さの位置まで下ろし、ボールをまっすぐではなく投げ入れるまねをする。

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。

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。

レフリーシグナル

ペナルティ

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。

タックラーがタックルされたプレーヤーを離さない

腕で相手をつかんだ後に離す動作をする。

タックラーあるいはタックルされたプレーヤーのノットロールアウェイ

腕と指を回す。

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。

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。

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。

レフリーシグナル

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。

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。

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。

フロントローが相手を引き倒す行為

一方の手を握り、腕を伸ばし、相手を引っ張るようなジェスチャーをする。

バインドしていない

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。

ラックまたはスクラムにおけるハンド

一方の手をグランドの高さにし、ボールを掻き出すようなジェスチャーをする。

レフリーシグナル

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。

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。

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。

ラインアウトでのオフサイド

一方の腕を水平に胸の前をクロスさせ、反則をした側を指し示す。

オープンプレーでのオブストラクション

両腕を胸の前で直角にクロスさせる。

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。

レフリーシグナル

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。

ハイタックル

一方の手を首の前にする。

スタンピング(不正なプレー)

足で踏みつけるようなジェスチャーをする。

パンチング

一方の手を握りしめ、一方の手のひらを叩く。

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。

レフリーシグナル

その他のシグナル

スクラム

肘を曲げ、両手の指を頭の上でつける。

オフサイドの選択肢: ペナルティキックかスクラム

一方の腕はペナルティキックのシグナルを行い、もう一方の腕はスクラムのポイントを指し示す。

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。

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。

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。

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。

レフリーシグナル

頭部外傷の評価が必要

手のひらを内側に向け、肘を肩の高さで曲げてから、指先で頭に触れる。

タイムオフ

腕でアルファベットのTの形を作る。

TMO判定

人さし指を伸ばして、テレビのスクリーンを指す四角形を描く。

アシスタントレフリーシグナル

ゴール成功

ボールがクロスバーを越え、ゴールポストの間を通ったことを示すため、旗を上げる。

タッチ、および、ボールを投げ入れるチーム

片手で旗を上げ、マークオブタッチへ移動してそこに立ち、もう片方の手で投げ入れる権利があるチームを示す。

不正なプレー

旗を水平、かつ、タッチラインと直角になるようフィールドに向かって上げる。

WORLD RUGBY

World Rugby House,
8-10 Pembroke Street Lower,
Dublin 2, Ireland

Tel +353-1-240-9200
Email info@worldrugby.org

www.world.rugby