

## 1. 試合前の準備

### 1.1 服装

服装は、ジャージ・パンツ・ストッキング・スパイクのフル装備をするよう用意する。夏はTシャツや帽子を被ったり、冬はウォームアップウェアを着用している方がいるが、正しい服装をするようにする。

### 1.2 着用ジャージ

レフリーは双方のチームに似た色のジャージを着用しないようにする。色違いのジャージを2枚用意しておくか、神奈川県協会のレフリージャージを着用すると良い。神奈川県ラグビーフットボール協会ホームページの普及育成委員会ラグビースクール担当「神奈川県内ラグビースクールHPリンク集です」で、各スクールのジャージのサンプルが見られる。

### 1.3 笛

かん高い音色のものは選手の神経を高ぶらせてしまうので、できればアクメ社製の金属のものを使う。

選手に当たらないように、また声掛けができるように、笛は首からぶら下げるのではなく手首につけるようにする。

また途中で泥が入り込んだりするなどで音が出なくなったときのために、予備の笛を用意すると良い。

### 1.4 時計

金属製の腕時計・バンドは、選手を傷つける可能性があるので着用しない。

ストップウォッチ・タイマー機能のついた薄めの腕時計が良い。

### 1.5 スコアカード

スコアカードを入れるために、ジャージまたはパンツにポケットのあるものを着用する。ポケットのない場合はストッキングにしまうこともできるが、これはあくまでも緊急の場合である。

まだレフリーの認定を受けていない、日本協会のスコアカード入れを持っていない方は、市販されているサッカーのものを代用してもかまわない。

また、スコアカードについてはPDFファイルの雛形があるので、神奈川県協会ホームページよりダウンロードし印刷して使用する。

### 1.6 スパイク

ポイントが合成樹脂製、いわゆるプラスチックの固定式のものを着用する。

アルミポイント等の交換式の場合は、子どもの足を踏みつけてしまった時に怪我をさせてしまうので、着用は禁止である。

### 1.7 ウォームアップ

レフリー自身、試合中に足が攣ったり怪我をしないように、ウォームアップを十分に行う。

### 1.8 グラウンド

レフリー自身の目で次の事項を確認する。

- ① タッチライン、ゴールライン、デッドボールライン
- ② グラウンドに線を引けないことが多いので、5メートルライン（15人制の10メートルライン）、10メートルライン（15人制の22メートルライン）、ラインアウトの3メートルラインと8メートルラインの距離感をつかんでおく。
- ③ インゴールの幅・広さ
- ④ グラウンド内に余分な線がないかどうか
- ⑤ グラウンド内および近辺に危険な場所や物がないかどうか

(実演) 正しくない服装のレフリーの例を見せる

## 2. トス

### 2.1 実施時間

県大会の場合、開始 15 分前（あるいは前の試合のハーフタイム）に行う。

### 2.2 集合メンバー

レフリーと両チームのキャプテン・タッチジャッジ

### 2.3 レフリーが行わせること

両チームのキャプテンにじゃんけんを行わせ、勝った方にキックオフかサイドかのいずれかを選択させる。負けた方には、勝った方が選択しなかった方を選択させる。

レフリーは、スコアカードにキックオフチーム・サイドなどを記入しておくが良い。

### 2.4 レフリーが指示しておくこと

- ① キャプテンにゴールライン・デッドボールライン・タッチラインを教える。
- ② タッチジャッジに、キックオフまでに選手の服装（ミニではショルダーガード禁止）・つめ・スパイク（プラスチックの固定式であること・紐をしっかり結ぶ）の点検をするよう指示する。
- ③ タッチジャッジに、スクラムの3メートル、ラインアウト・ペナルティー 時の5メートルのオフサイドラインの位置をタッチフラッグではなく手でしっかり示すよう指示する。
- ④ 危険なプレーと競技委員からの注意事項を、両チームのキャプテン・タッチジャッジと一緒に確認する。

### 3. キックオフ

#### 3.1 定義

キックオフは、試合の開始およびハーフタイム後の試合の再開で行われる。試合再開のキックは、得点後またはタッチダウン後に行われる。（競技規則第13条）

#### 3.2 選手の入場

キックオフで定められた時間は、レフリーが試合開始の笛を吹く時間のことである。したがって、キックオフの時間の数分前には、両チームとも5メートルラインのグラウンド外側に整列し、レフリーの合図を待っている状態であることが必要である。

#### 3.3 人数の確認

試合開始の挨拶の後で、グラウンドに残った双方の出場選手の人数の確認を行う。

#### 3.4 キックオフを行うチーム

- ① 前半は、トスでキックオフを選択したチームが行う。
- ② 後半は、試合開始時にキックオフをしたチームの相手側が行う。
- ③ トライ後はトライした側が行う。15人制とは反対だが、これはトライされた側に攻撃権の与えるためである。（低学年を除く）
- ④ 低学年（小学1・2年）のトライ後のキックオフは、タップキックからのパスで行うので、トライされた側が行う。

#### 3.5 キックオフ時の相手側のポジション

- ① ハーフウェイラインから5メートル下げて布陣させる。
- ② 5メートル下がらない場所に位置したり、ボールがキックされないうちにチャージした場合には、再びキックオフを行う。

#### 3.6 キックオフ時のキッカー側のポジション

- ① キッカー側の選手がボールより後方にいることを確認する。  
前にいる選手には、ボールより後方に下がる（キッカーズバック）ように指示を行う。
- ② キッカーより前にいたり、キックする前にハーフウェイラインを飛び出したりした場合は、1回目はキックオフのやり直しをさせ、以後同じことを繰り返す場合は、ハーフウェイライン中央にて相手側ボールのスクラムとする。

#### 3.7 キックオフの方法

- ① レフリーはキックオフの相手側の態勢が整ったのを確認し、双方に「いいですか（レディー）」と声をかける。特に、トライ後のキックオフは、相手側の態勢が整うまでの間をとるように注意する。
- ② 腕時計をセットし、動いているのを確認してから、大きな音で笛を吹きキックオフをさせる。
- ③ キックオフの場所は、ハーフウェイラインの中央、またはその後方からドロップキックで行わせる。  
(ア) 中学年にもできるだけドロップキックで行わせるが、スキルが未熟でできない場合は、プレーキックで行わせる。  
(イ) ①の相手側態勢が整う前にキックした場合は、1回目はキックオフのやり直しをさせ、以後同じことを繰り返す場合は、ハーフウェイライン中央にて相手側ボールのスクラムとする。  
(ウ) ③の正しい場所からキックされない場合は、1回目はキックオフのやり直しをさせ、以後同じことを繰り返す場合は、再びキックオフを行わせるか、ハーフウェイライン中央にて相手側ボールのスクラムとするかを、相手側キャプテンに選択

させる。

- ④ 低学年（小学1・2年）のキックオフは、ハーフウェイラインの中央において、タップキックからのパスとする。

※ オプションプレー時は、サイドコーチではなく、キャプテンに選択させること（以下、オプションプレー時の選択は同様）

（実演）

- ① グラウンド内の双方の選手の人数を数える。
- ② キッカーの前で制止しながら、キックオフ相手側の選手に「準備はいいですか」と声をかけ、その後キッカー側選手にも同様に声をかける。
- ③ 腕時計のタイマーをセットし、動いているのを確認する。
- ④ （笛を吹くまで多少時間が経過してもかまいません）
- ⑤ レフリーシグナルをしながら、大きな音で笛を吹く。
- ⑥ キックと同時に、いったんゴールラインへ向けて真直ぐ走り、その後、最初のボールの落下点に素早く寄る。

#### 4. キックオフ直後

##### 4.1 5メートルラインに達したキックオフ

ボールが相手側の5メートルラインに達するか、5メートルラインに達した後、風などにより吹き戻された場合も、プレーを続ける。

##### 4.2 5メートルに達しないキックオフが相手側にプレーされた場合

相手側の5メートルに達しないが、相手側が最初にプレーした場合、プレーを続ける。

##### 4.3 5メートルに達しないキックオフが相手側にプレーされなかった場合

ボールが相手側の5メートルラインに達しない場合、相手側は次の2つのうち1つを選択する。

- ① 再びキックオフを行わせる。
- ② ハーフウェイライン中央にて相手側ボールのスクラムとする。

##### 4.4 ボールが直接タッチになった場合

キックしたボールが直接タッチになった場合には、相手側は次の3つのうち1つを選択する。

- ① 再びキックオフを行わせる。
- ② ハーフウェイライン中央にて相手側ボールのスクラムとする。
- ③ そのキックを認め、ハーフウェイライン上で相手側ボールのラインアウトを行う。ただし、ボールがハーフウェイラインの後方に吹き戻され直接タッチになった場合は、ボールがタッチになった地点でラインアウトを行う。

##### 4.5 ボールがインゴールに入った場合

1) キックオフのボールが選手に触れずにインゴールに入った場合、相手側は次の3つのうち1つを選択する。

- ① ボールをグラウディングする。
- ② ボールをデッドにする。
- ③ プレーを続行する。

2) 相手側がボールをグラウディングするか、デッドにするか、またはボールがタッチインゴールに出たり、デッドボールラインに触れるか超えるかしてデッドになった場合、

相手側は次の2つのうち1つを選択する。

- ① ハーフウェイライン中央にて相手側ボールのスクラムとする。
- ② 再びキックオフを行わせる。

3) 相手側はボールをグラウディングしたり、デッドにしようとする場合は、遅滞なく行わなければならない。ボールを持っている防御側選手のそれ以外の動きはすべて、その選手がプレーをそのまま続けることを選んだとみなす。

## 5. ラック

タックルを始めとするコンタクトプレーから発生するラックは、ラグビーの醍醐味の1つであり、勝敗の分岐点でもある。その一方で、オフサイドを始めとする反則や危険なプレーも起こりやすく、プレーヤーの安全確保の為に普段の練習及び試合の中で、適切且つ迅速な判断が必要となる。

私達、指導する立場の者は、プレーヤーの安全を最優先に考え、姿勢・組み方・ルールをきちんと教え、危険を排除した上で、プレーヤーがアグレッシブにプレーできるように導くことが重要と考える。

そこで、本セッションでは、プレーヤーの安全とプレーの継続・維持の為に、ラックを理解し、適切に判定できるようになることを目的とする。

### 5.1 定義

ラックとは、双方の一人またはそれ以上のプレーヤーが立ったまま、身体を密着させて、地上にあるボールの周囲に密集するプレーのことをいう。オープンプレーは終了する。  
ラッキングとは、ラックに参加しているプレーヤーが、不正なプレーを行うことなく、足を使ってボールを獲得またはキープしようとするをいう。(競技規則第16条)

## 6. レフリングにおける処理の流れ、及び レフリングのポイント (※)

### 6.1 ラックの形成

- 1) ラックはフィールドオブプレー内のみで発生する。
- 2) プレーヤーは立っていなければいけない。少なくとも1人のプレーヤーが相手側のプレーヤーの1人と身体を密着させていなければいけない。ボールは地上にある。  
※レフリーは、ラックの成立を確認した時、「ラック」の声掛けを行う。  
※プレーヤーは立っていようと努めなければならない。故意に倒れる場合はPK(危険なプレー)
- 3) ラックはタックルポイントで発生することが多い。
  - ・ジャッカルに入ったプレーヤーは、ヘッドダウンすると危険なため、ボールを跨越す指導をすることが必要である。(ラック・モールへ移行した際、強い姿勢を崩さずするようにする為。)
  - ※レフリーの判断により、危険回避の為、ヘッドダウン時のコンタクトが起こる前に相手側にPK。
  - ※ジャッカル時のヘッドダウンが、ノットリリースによる場合は直にPK(ノットリリース・ザ・ボール)
  - ※審判はタックルドオフサイドを確認する。
- 4) モールからラックへの移行
  - ・基本的にモールは立ってプレーし、ボールを早く(3~5秒以内)出すことが必要。ボールを送れない状況でボールをダウンボールした場合、スムーズにラックに移行できた場合はラック成立とする。
  - ※レフリーの判断により、モールが崩れそうな場合は危険回避の為アンプレーアブルにし、相手ボールのスクラムで再開する。(故意にモールを崩そうとした場合はPK)

### 6.2 ラックにおけるオフサイド

- 1) オフサイドライン
  - ・ラックの成立と同時に、双方チームに1本ずつ、ゴールラインに平行して2本のオフサイドラインが発生する。それぞれのオフサイドラインはラックの中の最後尾の足を通る。最後尾の足が、ゴールライン上、またはゴールライン後方にある場合、防御側のオフサイドラインはゴールラインとなる。
- 2) オフサイドプレーヤー

- ・プレーヤーはオフサイドラインの後方からラックに参加するか、直ちに後方に下がらなければならない。
- ※プレーヤーがラックの横でうろうろしている場合、そのプレーヤーはオフサイドである。
- ※レフリーはオフサイドプレーヤーにオンサイドの位置まで下がるように声をかける。「戻って」「下がって」「入り直して」の声をかけ、直に実行しない場合は PK (オフサイド)
- ※プレーヤーは最後尾の足の後方から参加しなければならない。プレーヤーは最後尾のプレーヤーに並んでラックに参加してもよい。最後尾の味方の前方からラックに参加した場合は PK (オフサイド)

### 6.3 ラックへの参加

- 1) ラックを形成しようとしているプレーヤー、ラックに参加しているプレーヤー、および新たに参加しようとするプレーヤーは、頭と肩を腰よりも低くしてはならない。  
※ヘッドダウン防止の為、レフリーは「頭を下げないで」と声掛けし、改善されない場合は PK
- 2) ラックに参加しているプレーヤーは、少なくとも片方の腕は、腕全体を使って、ラックの中の味方のプレーヤーの身体に手をまわして、バインドしなければならない。  
・ラックの中で手をかけていることはバインドしていることにならない。  
※バインドが解けたプレーヤーは直ちにオンサイドの位置へ移動しなければならない。レフリーは「戻って」の声掛けを行う。戻らずに再度ラックに参加した場合は PK (オフサイド)

### 6.4 ラッキング

- 1) プレーヤーはラックの中で故意に倒れたり、膝をついてはならない。  
※レフリーは直ちに PK (危険なプレー)
- 2) プレーヤーは、故意にラックを崩してはならない。  
※引き倒す行為・足を持ち上げて倒す行為は PK (危険なプレー)
- 3) ボールをラッキングするプレーヤーは、地面に横たわっているプレーヤーをラッキングするのではなく、跨ぐように努めなくてはならず、踏んではならない。  
※レフリーは直ちに PK (ストンピング)  
※地上に横たわっているプレーヤーはボールから離れるように努力する。ラック中のボールが出るのを妨害した場合は PK
- 4) プレーヤーはラックの中で手を使ってはならない。  
※レフリーは「手を使わないで」の声掛けをし、手を使うのをやめさせることが大事である。その行為で相手が不利になった場合は、直ちに PK (ハンド)  
※ラック中のボールを脚で拾い上げてはならない。(ラッキングではない。) PK (不正なプレー)
- 5) プレーヤーはボールがラックの中にある間に、あたかもボールがラックから出たと相手側に思わせる素振りをしてはならない。  
※故意にフェイントを行った場合は、FK  
※プレーヤーは1回ラックから出たボールを戻してはならない。PK (不正なプレー)  
※ラック中のボールが最後尾にある時は、ラックに参加していないプレーヤー(ハーフバックなど)がヘッドダウンしないようにワンフットラックの中に入れ、手でボールを取り出しても良い。

### 6.5 ラックの終了

以下のいずれかの場合、ラックは終了する。

- 1) ラックはボールがラックから出た場合
- 2) ラックの中のボールがゴールライン上にあるか、または越えてインゴールに入った場合

- 3) ボールがアンプレイアブル（3～5秒以内にボールが出ない）となり、レフリーがスクラムを命じた場合（2.6項参照。）

#### **6.6 ラック・アンプレイアブルからの再開（スクラムへの移行）**

- 1) ラックの中のボールがアンプレイアブルとなる直前に前進していたチームがボールを入れる。  
・ラック中にターンオーバーしたチームがボール投入となる。
- 2) ラックの中のボールがアンプレイアブルとなる直前にどちらのチームも前進していなかったり、どちらのチームが前進していたかレフリーが判断できない時は、ラックの前に前進していたチームがボールを入れる。
- 3) どちらのチームも前進していなかったときは、攻撃側（ボールキャリア）のチームがボールを入れる。



## 7. タックル

タックルはラグビーにおいてボール争奪の起点となる基本プレーでありラックやモールに比較しても試合中の発生回数は多い。これを適切に処理できないとラグビーの競技性を損ない、また危険な状態の放置・誘発と問題を引き起こすことになる。このセッションではタックルの成立からその後に起こる可能性が高いラック・モールの成立までの行為に限定する。

### 7.1 定義、

ボールキャリアーが、一人または複数の相手プレーヤーに捕まり地面に倒された場合にタックルが成立する。捕まえていなければ「タックルされたプレーヤー」とはならず、したがってタックルは成立しない。  
相手プレーヤーで、ボールキャリアーを捕まえて地面に倒し、かつ自身も地面に倒れたプレーヤーを「タックラー」と呼ぶ。ボールキャリアーを捕まえていても地面に倒れなければ「タックラー」ではない。（競技規則第15条）

### 7.2 「地面に倒される」の定義

ボールキャリアーの片膝または両膝が地面に着く  
ボールキャリアーが地面に腰を下ろすか、地上に横たわっているプレーヤーの上に倒れる。

### 7.3 レフリングにおける処理の流れ

- 1) タックルの成立の確認  
それってタックル？ 転んだ（転ばされた）だけ？ 抱きついているだけ？  
危険なタックルになっていないか？（危険プレーについては別途説明）  
タックラーは誰か？
- 2) ボールの確認  
ボールがプレーできる状態であるか？ 何が継続の妨げになっているのか？
- 3) ボール継続のための処置  
タックラーが邪魔になっている。 → タックラーに転退を促す。  
ボールキャリアーがボールを放さない。 → ボールのリリースを促す  
ミニにおいてはチーム名、背番号、行為を的確に伝える。
- 4) その他のプレーヤーの確認  
仮想のボックスを意識してその他のプレイヤーの参加を確認する。  
ゲートの不通過を犯すのは戻りながらのプレーヤー、横に位置していたプレーヤーが多いので注意する。ゲートの通過後勢い余って倒れこむプレーヤーが多いので注意する。  
頭の下がったジャッカルは危険なので躊躇せず PK とする。  
この間も 2) ボールの確認 3) 継続のための処置は継続して行う。
- 5) ラック、モールへの移行の確認  
ラックの成立、モールの成立を見落とさない。

### 7.4 レフリングのポイント

ボールの見える位置に寄って確認、離れて全体把握する。  
声を出して整理する。（タックル、ロールアウェイ、リリース、ラック、ハンズオフ）  
\*ミニの場合は英語よりもわかりやすい言葉がよい。命令口調は NG。

## 8. 危険なプレー

ミニにおいてはスキルの未熟さから発生する危険なプレーが多い。またレフリングにおいては安全確保を第一にアドバンテージはとらずに直ちに笛を吹き早いリスタートはせずに選手に注意を与える。危険なプレーは競技規則第10条「不正なプレー」の中のひとつに分類されており危険なタックル、殴打、踏みつけるなどが含まれる。このセッションでははミニでおきやすい危険なプレーに範囲を限定する。

### 8.1 危険なタックル

#### ハイタックル

相手プレーヤーの肩の線より上ではなく、ミニにおいては、脇の下より上へタックルを危険なプレーとみなす。また後ろから肩への抱きつき、襟を引っ張ることも危険である。レフリングにおいては、首に入る前にペナルティーをとる意識も大切である。

#### スティフアームタックル

腕を棒のように硬く固めて相手を打ち付けるタックルで、相手プレーヤーの身体ならどの部位も関係なく危険なプレーである。ハイタックルとは異なる点を注意する。

#### ボールを持っていないプレーヤーへのタックル

早すぎるタックル、機を逸したタックル

#### スピアータックル（かち上げタックル）

相手の下半身を捕まえ高く持ち上げ、頭部もしくは上半身を地面にたたきつけるタックル

#### 空中にあるプレーヤーへのタックル

### 8.2 危険なチャージ

相手を振り回す。

ジャージをつかんで振り回す

相手を突き飛ばす。

タックルスキルが未熟な子供、ライン際で多く発生

### 8.3 U19 で禁止されているプレー

ボールを持っているプレーヤーが故意に肘・膝を上げて相手に当たること

頭突き・体当たりおよび頭の下がったタックル

スクイーズボール（亀ラック）

### 8.4 ミニ独自の判定基準

#### ・ キャバルリーチャージ

防御側のスクラムオフサイドラインがスクラムより3メートル下がっていることをいいことに、スクラムからボールが出る前に攻撃側プレーヤーが後方より勢いをつけて走り込み、ハーフバックからフラットなパスを受けて突進を試みるプレーは、キャバルリーチャージに相当する危険なプレーである。（ミニラグビー競技規則より）

（ミニにおけるキャバルリーチャージの条件）

防御側オフサイドが解消する前に

後方より勢いをつけて走りこみ（クラッシュする意図で）

ハーフバックからフラットなパスを受ける

上記3条件に「危険」要素の有無をレフリーが判断する

### 8.5 その他

顔面へのハンドオフ

## 9. タッチ

- ① ボールがタッチラインに触れる。
- ② ボールがタッチラインを越えて地面・物(フラッグ・スタンド等)に触れる。
- ③ ボールを持っているプレーヤーがタッチラインに触れる。
- ④ タッチラインの外にいるプレーヤーがボールに触れる。

## 10. ラインアウト

- ① タッチに出た場合は直ぐに笛を吹き、どちらのボールかをジェスチャーで指示します。
- ② 最初にタッチポイントに立ち、3m内に入って3mの位置を子供達に知らせます。そこでラインアウトを形成させます。
- ③ ラインオブタッチの延長線上を自分の歩幅で計測して3mの位置の後方から8mの内側に並ばせます。
- ④ 互いに手を横に広げさせ、相手との間隔(1m)を確保します。
- ⑤ ラインアウトの人数は、2人。レシーバーは1人です。
- ⑥ レフリーはタッチオブライン上、やや攻撃側に立ち、防御側のBKのオフサイドと攻撃側のノット3mが見えるようにします。ノットストレートも見逃さないようにしましょう。
- ⑦ ラインアウトの開始はボールを投げ入れるプレーヤーの手からボールが離れたときに 開始します。
- ⑧ ラインアウトの終了は次ののケースがありますが、終了の合図(声かけ)をしてあげましょう。

・ボールがラインアウトからパス、ノックバック、またはキックされたとき。
・ラインアウトプレーヤーが、ピールオフをするプレーヤーにボールを手渡したとき。
・ボールが8mラインを越えて投げ入れられたとき、またはプレーヤーがボールを持って8mラインを越えたとき。
・ボールまたはボールキャリアが3mラインとタッチラインの間の区域に移動したとき。
・ラインアウトにおいてラックまたはモールが形成され、ラックまたはモールに参加しているプレーヤーのすべての足がラインオブタッチを越えて移動したとき。
・ボールがラインアウト内でアンプレアブルになったとき、ラインアウトは終了し、スクラムによって再開。

- ① ラインアウトでのミニの反則行為には主に次のケースがあります。

ノット3m	1回目はやり直し。2回目からは8mライン上(想定)でのFK 攻撃側、防御側の双方にノット3mは存在します。
ノットストレート	1回目はやり直し。2回目からは8mライン上(想定)での相手側ボール でのスクラムか相手側のラインアウト。防御側がボールを獲得した場合は アドバンテージで継続。

オフサイド(ラインアウトに参加しているプレーヤー)	ボールがプレーヤーか地面に触れる前にラインオブタッチを踏み越えたプレーヤーはオフサイドとなる。→8mライン上でのPK
オフサイド(ラインアウトに参加していないプレーヤー)	オフサイドラインはラインオブタッチの後方5mまたは味方ゴールラインのうち、いずれか近い方の線。ラインアウトが終了する前に、ラインアウトに参加していないプレーヤーがオフサイドラインを踏み越えた場合、そのプレーヤーオフサイドとなる。→反則した場所に相對した地点でのPK

① クイックスロー、ロングスローもあります。ご注意ください。

[キックオフ]

グリーンRS 和田、横浜RS 坂本、川崎RS 加治屋、大和CCRS 小西

[ラック]

藤沢RS 宮台、田園RS 佐藤、横須賀RS 宇野、海老名RS 平岡

[タックル・危険なプレー]

秦野RS 尾形、鎌倉RS 松本、麻生RS 大森・山本、YCRS 白銀

[タッチ・ラインアウト]

相模原RS 柿内、YCRS 齋藤、麻生RS 池田、茅ヶ崎RS 内永