

日ラグ協発第 18-177 号
平成 30 年 6 月 8 日

関東ラグビーフットボール協会
会長 水谷 眞 様
関西ラグビーフットボール協会
会長 坂田 好弘 様
九州ラグビーフットボール協会
会長 森 重隆 様

(公財)日本ラグビーフットボール協会
専務理事 坂本 典幸



世界的試験実施ルールの競技規則化 (通達)

拝啓、平素は日本ラグビーの普及発展につきまして多大なるご尽力を賜りまして厚く御礼申し上げます。

さて、競技規則につきまして、ワールドラグビーよりこのほど、下記の通り条文改正に関する通達が出されました。日本協会でもこれを受け、ここに通知いたします。貴協会におかれましても加盟都道府県協会、および、各チームに周知徹底いただけますようお願い申し上げます。

敬具

記

2018 年 5 月 16 日に開催されたワールドラグビー特別・年次理事会にて、以下、決定された:

ワールドラグビー競技規則の改正

改正内容: 2015 年から導入、施行されていた世界的試験実施ルールをそのまま正式な競技規則化したもの (添付を参照)。

以上

添付文書 1

競技規則改正

2018年5月開催のワールドラグビー年次理事会にて承認

(2018年5月16日より施行)

(変更/追加箇所は青字にて表記)

1. 「保持(Possession)」の定義

すでに競技規則に記されており、修正箇所はない。現在の定義は、以下の通り：

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。

2. アンコンテストスクラムは各チーム8名 - 第3条

3.15を新たに追加：

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。

3.15の追加により、15～33の項目番号を16～34に変更。

19.6に下記の条文を追加(U19歳未満)：

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…(以下、変更なし)

3. 各ハーフを終了させるタッチへのキック - 第5条

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 を新たに追加：

- 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。

これに伴い、これまでの c が d となる：

- 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。

4. アドバンテージを受けたチームのキャプテンにペナルティの地点を選ばせる - 第7条

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 を修正:

~~d. 反則をしたチームが、利益が生じない2つ目の反則を犯した場合。レフリーはプレーを停止し、適切な、かつ、反則をしていないチームにより利益のある罰を適用する(戦略的、または、地域的なもののいずれか)。~~

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最も利益のある罰を選択させる。

5. ペナルティトライは7点とし、コンバージョンは行わない - 第8条

1. 得点の方法と点数:

a を修正:

- a. ~~トライ、または、ペナルティトライ~~ 5点
- b. ~~コンバージョン~~ 2点

c を新たに追加:

- c. ペナルティトライ 7点

これに伴い、これまでのc、dがd、eとなる:

- d. ペナルティゴール 3点
- e. ドロップゴール 3点

5.3 に追加:

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。

5.7 を修正:

~~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。

7人制競技規則も修正:

~~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、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。

10人制競技規則も修正:

~~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、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。

6. タックラーは、タックルゲートの自陣側からプレーしなければならない -
第 14 条

14.6 を修正:

~~6. タックラーは、前述の責任を果たして、ラックが形成されていなければ、どの方向からボールをプレーしてもよい。~~

6. タックラーは、前述の責任を果たして、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. タックル後に形成されるオフサイドライン - 第 14 条

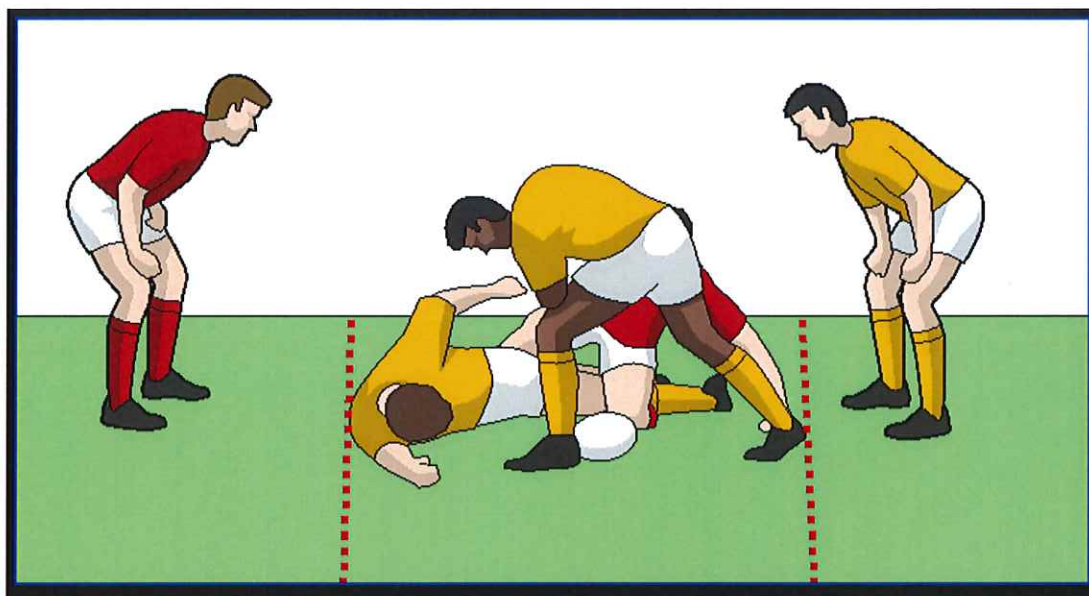
14. 10 を新たに追加:

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、後方的の場合、そのチームのオフサイドラインはゴールラインとなる。

これに伴い、これまでの 14. 10 が 14. 11 となる。

新しい図を追加:

「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」



8. ラックの中のボールを蹴り出すこと - 第 15 条

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. を新たに追加:

- 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

これに伴い、これまでの e, f が f, g となる。

9. マークに関する規則の変更 - 第 17 条

17.1.b を修正:

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。

10. タッチの定義 - 第 18 条

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。

新たな c を追加:

- 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)。

これに伴い、これまでの c が d となる:

- 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。

11. ボールをタッチへ出したプレーヤーの特定 - 第 18 条

1. b. i. と 1. b. ii. を新たに追加:

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。

79 ページの表の最後の 2 行を修正:

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
タッチとなったプレーヤーが動いているボールを拾い上げた	そのプレーヤーが立っていた地点	もしもボールがそのままタッチラインへと言っていたら、ボールを投入していたはずの側
タッチとなったプレーヤーが、静止しているボールを拾い上げた	そのプレーヤーが立っていた地点	相手側チーム

修正後:

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

80 ページの表の最後の行を修正:

タッチにいるプレーヤーが、タッチラインに達していない動いている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
--	-----------------	----------

修正後:

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
----------------------------------	-----------------	----------

12. 地域獲得は、ボールが静止していたか動いていたかに左右されない - 第18条

81 ページの表を修正:

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		

修正後:

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。		

13. スクラムへのボールの投入時のレフリーシグナルはなし

19.5 を削除

これに伴い、16~39 が 15~38 となる。

19.15 を修正:

15. 両チームとも、まっすぐ、安定して、動かなくなったら、レフリーがスクラムハーフにボールを投入するよう合図する。

修正後:

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。

14. スクラムハーフの肩の位置

19.15 (f)を修正(以前の19.16 (f)):

f. 中央線に沿ってまっすぐ

修正後:

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。

また、95 ページの図を差替え、自分の肩をこれまでの中央ではなく中心線に合わせたスクラムハーフを示す。



15. スクラムの中でボールに足を当てなければいけない - 第 19 条

19.2 を新たに追加:

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

これに伴い、23~38 が 24~39 となる(前述の 19.5 の削除があるため、19.23 以降は、ここから項目番号を付ける)。

16. ナンバーエイトは、セカンドローの足元にあるボールを拾い上げてよい
- 第 19 条

36. スクラムが終了するのは:
- 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。
 - 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。

新たな c を追加:

- 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。

これに伴い、c, d が d, e となる。

- 反則がありレフリーが笛を吹いた場合。
- 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。

17. インゴールにおいて、ボールが静止しているか動いているかは関係ない
- 第 21 条

21. 14 を削除

これに伴い、15～20 が 14～19 となる。

21. 14 (以前の 21. 15) を修正:

14. 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インゴールに持ち込んだことになる。

21. 15 (以前の 21. 16) を修正:

15. 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。

21. 16 を削除

これに伴い、17～19 が 16～18 となる。