

ミニラグビー・ジュニアラグビールール

以下に示す以外の競技規則に関しては、日本ラグビーフットボール協会制定の本年度競技規則及び高専・高校以下のための特別競技規則、ジュニア・ラグビーの競技規則の該当する条項に準ずるものとする。

1. 低学年用ルール(小学 1・2 年、U7-8)

○ プレーヤー

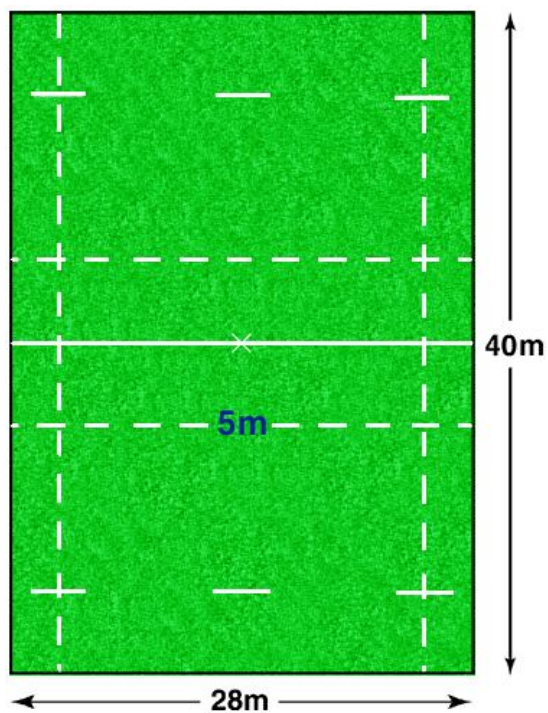
プレーヤーは各学年別にグループ分けすることを原則とする。

○ チーム

チームは 5 人(フォワード 1 人、ハーフバック 1 人、バックス 3 人)により構成される。

○ 競技場

フィールド・オブ・プレーの広さは以下の通りとする。ゴールポストは使用しない。



○ 試合時間

10 分ハーフ以内とする。

○ ボール

3 号ボールを使用する。

○ 競技方法

(1) キックオフ・ドロップアウト

キックオフ、ドロップアウトは行わず、代わりにキックオフはハーフウェイライン中央において、ドロップアウトはゴールライン中央より 5m、フィールド・オブ・プレーに入った地点にて、タップキックからのパスとする。その際、相手側はタップキックの行われる地点からゴールラインに並行して少なくとも、5m 下がらなくてはならない。

得点後のキックオフは、得点された側のチームが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。

(2) キック

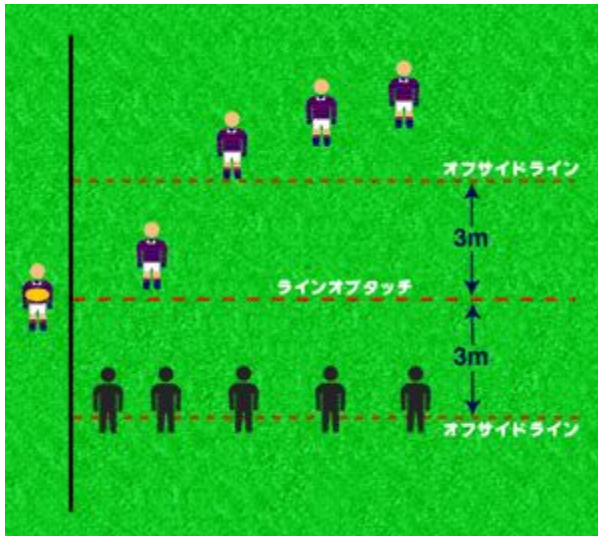
プレーを開始、及び再開するためのタップキック以外のキックは禁止であり、これに反した場合はキックが行われた地点で相手にスクラムが与えられる。

(3) スクラム

- ・スクラムはフロントロー1人で構成する。
- ・スクラムを組み合う際、双方のフロントローは左右の足の位置をスクエア(前後しない)にして、相手の上腕に軽くふれ、その後、穏やかに組み合う。その際、お互いのフロントローは、左手は相手フロントローの右腕の内側、右腕は相手フロントローの左腕の外側になるようにして、相手フロントローのジャージの背中、または腕をつかむ。
- ・頭と肩が腰より低くならないように、まっすぐ組む。
- ・スクラムが終了するまで、バインドしていなければならない。
- ・ボール投入は行わず、その代わりにあらかじめプレーヤーの右足元(つま先の前)にボールを保持する。そのボールを左右の足の裏で後方に押し出すことでプレー再開とする。
- ・防御側のハーフバックのオフサイドラインは、スクラムを組んでいる味方プレーヤーの後方の足を通りゴールラインに平行な線である。但し、スクラムから 1m 以上離れるプレーヤーはハーフバックではなくバックとみなされる。
- ・防御側バックのオフサイドラインは、スクラムを組んでいる味方プレーヤー後方の足から 3m 下がったゴールラインに平行な線である。

(4) ラインアウト

ラインアウトは行わない。ボールがタッチになった場合、タッチになった地点がゴールラインから 5m 以内の場合はゴールラインから 5m の地点より、それ以外はタッチになった地点より、投入側のプレーヤーが味方側にパスを行う。その際相手側はボールがタッチになった地点より 3m 下がり、ボール投入を妨害してはならない。



(5) ゴールキック

トライ後のゴールキックは行わない。

(6) ファールプレー及びペナルティ

防御の際に、相手をしっかりバインドせずに振り回すプレー、ボールを持っているプレーヤーをチャージしたり、突き倒したり、あるいはタッチラインに突き出したりするプレー、フェンドオフ(腕を横に振り、相手を払いのけるようなプレー)はいずれも危険な行為であり、ファールプレーである。すべてのペナルティにおいて、反則を犯さなかった側は、タップキックによってプレーを再開する。その際、相手側は反則のあった地点からゴールラインに並行して少なくとも5m下がるか、反則のあった地点がゴールラインから5mない場合は、ゴールラインまで下がらなくてはならない。フリーキックも同様である。なお、ペナルティキックあるいは、フリーキックにおいてタップキックするプレーヤーは、ボールを明確に蹴らなければならない。

(補足)

各チーム1名のコーチがグラウンドに入ることが許される。しかしゲーム中そのコーチは、自軍の最後尾のプレーヤーより後方に留まらなくてはならない。そのコーチの発言は建設的なものでなくてはならず、ヒステリックに怒鳴ってはならない。

2. 中学年用ルール(小学 3・4 年、U9-10)

○ プレーヤー

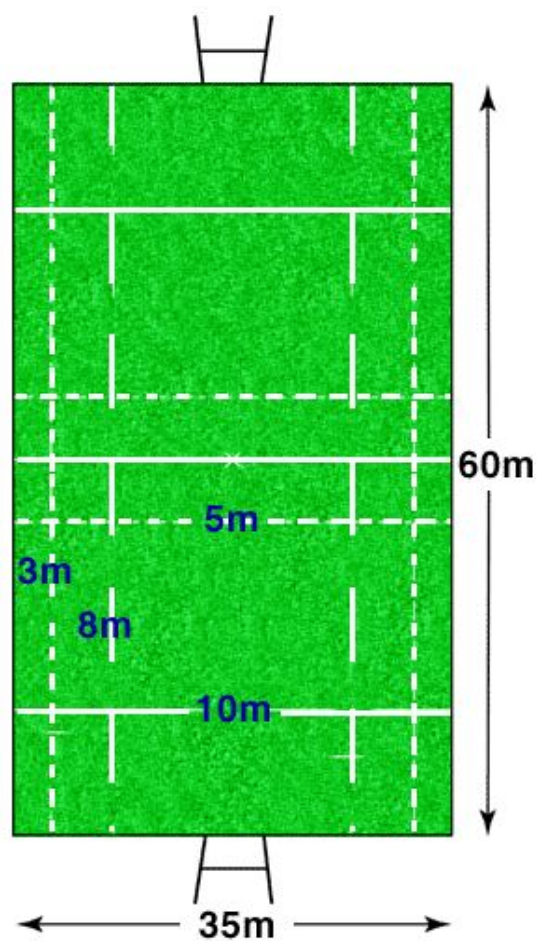
プレーヤーは各学年別にグループ分けすることを原則とする。

○ チーム

チームは 7 人(フォワード 3 人、ハーフバック 1 人、バックス 3 人)により構成される。

○ 競技場

フィールド・オブ・プレーの広さは以下の通りとする。



○ 試合時間

15 分ハーフ以内とする。

○ ボール

3 号ボール、あるいは 4 号ボールを使用する。

○ 競技方法

(1) キックオフ・ドロップアウト

キックオフはハーフウェイライン中央から、ドロップアウトは 10m ライン上あるいは、その後方から、それぞれ行う。得点後のキックオフは、得点した側のチームがハーフウェイラインの中央、またはその後方から行う。ドロップアウトはブレースキックが許される。キックオフは相手側の 5m ラインに達しなくてはならない。

(2) キック

ボールを手で保持した状況から以外のキック(地上にあるボールを蹴るようなキック)は禁止であり、これに反した場合はキックが行われた地点で相手にスクラムが与えられる。プレー中、ダイレクトタッチは 10m ライン内からのみ許される。しかし「フライキック」と言われるものは、いかなる地域からも違法である。そのようなキックが行われた場合、キックが行われた地点で相手にスクラムが与えられる。(「フライキック」とは見境のないコントロールされないキックと定義される)。10m ライン外からのキックが直接タッチに出た場合は、キックした地点で相手側にスクラムが与えられる。

(3) スクラム

スクラムは以下のように行う。

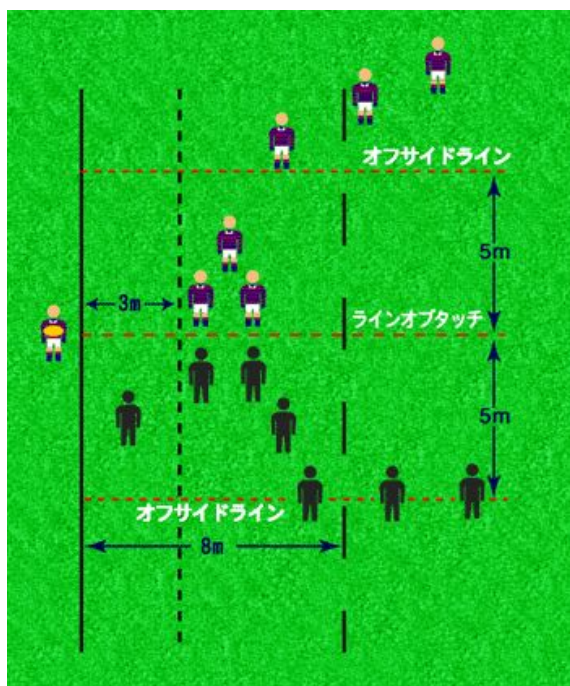
- ・スクラムはフロントロー3人で形成される。
- ・フロントローのうち、中央のプレーヤーをフッカー、その両側のプレーヤーをプロップという。
- ・フッカーは、味方の両プロップの腕の上からその体に腕をまわして、しっかりと脇の高さか、またはその下を掴まなければならない(いわゆるフッカーのオーバーバインドの組み方)。プロップも同じように、フッカーを掴まなくてはならない。
- ・スクラムを組み合う際、双方のプロップは、左右の足の位置をスクエア(前後しない)にして、相対するプロップの腕に軽く触れ、その後、穏やかに組み合う。
- ・すべてのプレーヤーが頭と肩が腰より低くならないようにまっすぐ組む。
- ・スクラムを形成するプレーヤーは、スクラムが終了するまでバインドしていなければならない。
- ・ボール投入は行わず、その代わりに、あらかじめフッカーの右足元(つま先の前)にボールを保持する。そのボールをフッカーが右足の裏で後方に押し出すことで、プレー再開とする。
- ・防御側のハーフバックのオフサイドラインは、スクラムを組んでいる味方プレーヤーのいちばん後方の足を通りゴールラインに平行な線である。但し、スクラムから 1m 以上離れるプレーヤーはハーフバックではなくバックとみなされる。
- ・防御側バックのオフサイドラインは、スクラムを組んでいる味方プレーヤーのいちばん後方の足から 3m 下がったゴールラインに平行な線である。

(4) ラインアウト

ラインアウトは以下のように行う。

- ・ボールがタッチになった場合、ボールが投入されるタッチラインの地点より 3m から 8m の間でラインアウトが形成される。
- ・ラインアウトに並ぶプレーヤーは 2 人である。
- ・双方のプレーヤーの 2 つのラインの間には、明確な空間がなくてはならない。
- ・ボールの競い合いではなく、必ずボール投入側がジャンプしてボールを取る。
- ・ボールを取ったプレーヤーは、必ずスクラムハーフにボールを出さなくてはならない。

- ・ラインアウトが終了するまで、ラインアウトに参加していないプレーヤーは、ラインオブタッチから少なくとも 5m は下がっていかなくてはならない。



(5) ゴールキック

トライ後のゴールキックは、ゴール正面から行う。

(6) ファールプレー及びペナルティ

防御の際に、相手をしっかりバインドせずに振り回すプレー、ボールを持っているプレーヤーをチャージしたり、突き倒したり、あるいはタッチラインに突き出したりするプレー、フェンドオフ(腕を横に振り、相手を払いのけるようなプレー)はいずれも危険な行為であり、ファールプレーである。すべてのペナルティにおいて、反則を犯さなかった側は、タップキックによってプレーを再開する。その際、相手側は反則のあった地点からゴールラインに並行して少なくとも 5m 下がるか、反則のあった地点がゴールラインから 5m ない場合は、ゴールラインまで下がらなくてはならない。フリーキックも同様である。なお、ペナルティキックあるいは、フリーキックにおいてタップキックするプレーヤーは、ボールを明確に蹴らなければならない。

(補足)

- ・ラインアウトにおけるジャンパーに対するサポーターイングプレーは禁止とする。
- ・ミニ・ラグビーにおけるタップキックとは、ボールを地面に置き、いずれかの方向にボールを明確に蹴り進めることであり、手の中でボールを「チョン」と蹴ることではない。
- ・防御側のスクラムオフサイドラインがスクラムより 3m 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の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、ペナルティキックまたは、フリーキックにおける「キャバルリーチャージ」に相当し、競技規則に反するプレーである。

3. 高学年用ルール(小学 5・6 年、U11-12)

○ プレーヤー

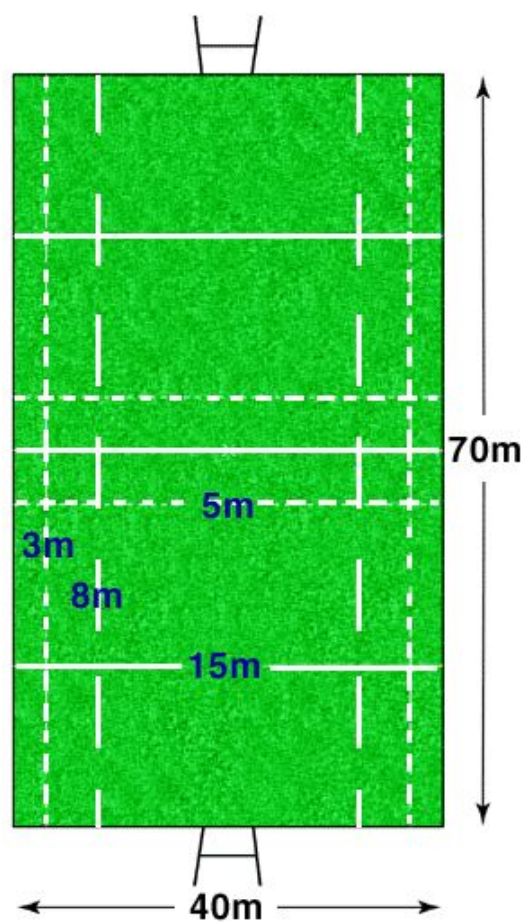
プレーヤーは各学年別にグループ分けすることを原則とする。

○ チーム

チームは 9 人(フォワード 3 人、ハーフバック 2 人、バックス 4 人)により構成される。

○ 競技場

フィールド・オブ・プレーの広さは以下の通りとする。



○ 試合時間

20 分ハーフ以内とする。

○ ボール

4 号ボールを使用する。

○ 競技方法

(1) キックオフ・ドロップアウト

キックオフはハーフウェイライン中央から、ドロップアウトは 15m ライン上あるいは、その後方から、それぞれ行う。得点後のキックオフは、得点した側のチームがハーフウェイラインの中央、またはその後方から行う。ドロップアウトはブレースキックが許される。キックオフは相手側の 5m ラインに達しなくてはならない。

(2) キック

ダイレクトタッチは 15m ライン内からのみ許される。しかし「フライキック」と言われるものは、いかなる地域からも違法である。そのようなキックが行われた場合、キックが行われた地点で相手にスクラムが与えられる。（「フライキック」とは見境のないコントロールされないキックと定義される。普通は地上にあるボールをキックする場合に起きる）。ボールをドリブルすることは許される。15m ライン外からのキックが直接タッチに出た場合は、キックした地点で相手側にスクラムが与えられる。

(3) スクラム

スクラムは以下のように行う。

- スクラムはフロントロー3人で形成される。
- フロントローのうち、中央のプレーヤーをフッカー、その両側のプレーヤーをプロップという。
- フッカーは、味方の両プロップの腕の上からその体に腕をまわして、しっかりと脇の高さか、またはその下を掴まなければならない（いわゆるフッカーのオーバーバインドの組み方）。プロップも同じように、フッカーを掴まなくてはならない。
- スクラムを組み合う際、双方のプロップは、左右の足の位置をスクエア（前後しない）にして、相対するプロップの腕に軽く触れ、その後、穏やかに組み合う。
- すべてのプレーヤーが頭と肩が腰より低くならないようにまっすぐ組む。
- スクラムを形成するプレーヤーは、スクラムが終了するまでバインドしていなければならない。
- スクラムは「ノンコンテストスクラム」であり、ボールの取り合い、押し合いはなく、ボール投入側が必ずボールを獲得する。但し、ボール投入側が誤って相手側にボールを蹴ってしまった場合は、そのままプレーを続ける。
- スクラムのボール投入は、ハーフバックのいずれかが行い、ボールを投入するハーフバック（プッター）は、投入後は直ちにオンサイドの位置に戻らなければならない。もう一人のハーフバック（パッサー）はボール投入時に必ずスクラムの後方に位置し、スクラムから出てくるボールを扱う最初のプレーヤーでなければならない。
- パッサーが故意でなく最初にボールをプレーすることができなかった場合、パッサーを越えたボールについては、いかなるプレーヤーもプレーすることができる。
- スクラムで相手ボールを獲得した場合、獲得した側のチームはスクラムを形成しているプレーヤー以外のどのプレーヤーもスクラムから出たボールをプレーすることができる。
- スクラムにおいて、ボールを投入しない側（防御側）ハーフバックのオフサイドラインは、スクラムを組んでいる味方プレーヤーのいちばん後方の足を通りゴールラインに平行な線である。但し、スクラムから 1m 以上離れるプレーヤーはハーフバックではなくバックとみなされる。
- スクラムにおいて、ボールを投入しない側（防御側）バックのオフサイドラインは、スクラムを組んでいる味方プレーヤーのいちばん後方の足から 3m 下がったゴールラインに平行な線である。

(4) ラインアウト

ラインアウトは以下のように行う。

- ボールがタッチになった場合、ボールが投入されるタッチラインの地点より 3m から 8m の間でラインアウトが形成される。
- ラインアウトに並ぶプレーヤーは 3 人である。

4. ジュニアラグビールール(中学生、U13-15)

第1条 競技場

タッチラインとタッチラインの間を60m以内とする。

第3条 プレーヤーの人数

- (1) 双方12名以内のプレーヤーによって行う。
- (2) リザーブの登録は、必ずフロントローのプレーヤーを含めて10名以内とし、全員の交代を認める。

【注意事項】

1. チームのメンバー登録は22名とし、前後半で少なくとも4名の交代を行うことを原則とする。但し、チームのメンバーが22名に満たない場合は、当事者間の話し合い、主催者の決定により別途登録人数を規定することができる。
2. 試合にあたっては当事者間の話し合い、主催者の決定により体重制、年齢制を導入することができる。

第5条 試合時間

- (1) 試合時間は40分以内とし、相等しい時間の前後半に分けて行う。
- (2) ハーフタイムの休憩時間は5分以内とする。

第19条 タッチおよびラインアウト

- (1) ラインアウトに参加できるプレーヤーは7人である。
- (2) ラインアウトは、タッチラインより10m以内に双方それぞれ2人から5人より形成されなければならない。

【罰】

- (1)(2)の規定に対する反則は、ラインオブタッチの線上、タッチラインから10mの地点においてフリーキック。

【注意事項】

負傷者に対する対応はスクラムにおいて示す通りであるが、負傷一時退場者がいる間に生じたラインアウトについては、以下のように行う。

- ・投入側に負傷一時退場者がいて、ラインアウトに並ぶプレーヤーが5人より少ない場合は、投入しない側は投入側の人数にあわせる。

第20条 スクラム

- (1) スクラムは双方共に5人で形成し、いかなる場合もこの人数を越えてはならない。
- (2) 安全のためにそれぞれのフロントローは、組合う前に相手の上腕にふれなくてはならない。
- (3) ロックは、お互いが必ずバインドし、外側の腕は必ずプロップの腰を巻くように組まなければならない。
- (4) スクラムでは1mの移動があった場合は、元の位置で再びスクラムを組む。
- (5) ボール投入は、ハーフのいずれかが行い、ボールを投入するハーフ(プッター)は、投入後は直ちにオンサイドの位置に戻らなければならない。もう一人のハーフ(パッサー)は、ボール投入時に必ずスクラムの後方に位置し、スクラムから出てくるボールの最初のプレーヤーでなければならない。
- (6) パッサーの役割を果たすハーフは、ボールがスクラム入っている間あたかもボールがスクラムから出たような素振りをしてはならない。
- (7) ディフェンス側のハーフについては、下記を参照のこと。

【注意事項】

- (1) パッサーが故意でなく最初にボールをプレーすることができなかった場合、パッサーを越えたボールについては、いかなるプレーヤーもプレーすることができる。
- (2) スクラムで相手ボールを獲得した場合、獲得した側のチームはスクラムを形成しているプレーヤー以外のどのプレーヤーも、スクラムから出たボールをプレーすることができる。
- (3) 負傷者が出て、そのプレーヤーの試合続行が可能であると判断される場合は、レフリーはそのプレーヤーがプレーに参加できるまでゲームを止めて待つことを原則とする。但し、プレー参加のためのプレーヤーへの応急処置に時間を要する場合には、レフリーはゲームを再開し、そのプレーヤーがゲームに復帰するまでの間に生じたスクラムについては、これを行わず、本来スクラムにボールを投入する側のフリーキックで代替する。この際のフリーキックはタップキックとし、タップキックしたプレーヤーは必ずボールをパスしなくてはならない。また、タップキックは防御側(タップキックを行わない側)が 10m 後退し、防御の態勢をとって静止するまで行わない(レフリーがコントロール)。(試験的实施)

【罰】

(2)(5)(6)の規定に対する反則は、反則の地点においてフリーキック。

第 23 条 オフサイド

スクラム時に、ボール投入側でディフェンスするハーフは、ボールがスクラム内にある間、片足でもスクラムセンターラインを越えた場合、オフサイドとなる。また、ボールを入れる反対側でディフェンスするハーフは、スクラムのオフサイドラインを越えた場合、オフサイドとなる。