

# 競技規則

平成27年改訂版  
**競技規則**

Laws of Game

タグラグビー  
U-12ミニラグビー  
U-15ジュニアラグビー  
19歳未満 国内高専・高校以下用

2015



公益財団法人 **日本ラグビーフットボール協会**  
JAPAN RUGBY FOOTBALL UNION

平成27年改訂版  
**競技規則**

Laws of Game

ラグビー  
U-12ミニラグビー  
U-15ジュニアラグビー  
19歳未満 国内高専・高校以下用

2015



公益財団法人 **日本ラグビーフットボール協会**  
JAPAN RUGBY FOOTBALL UNION



# CONTENTS

## 第一部

WRラグビー憲章 ————— 4

## 第二部

タグラグビー競技規則 ————— 14

## 第三部

ミニラグビーに携わる全ての皆様へ — 19

U-12ミニラグビー競技規則 ————— 23

## 第四部

U-15ジュニアラグビー競技規則 ————— 44

## 第五部

19歳未満 国内高専・高校以下用 競技規則 — 56

## 第一部 WRラグビー憲章

### 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、複合的な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。

ゲームをプレーすることと、それに伴うサポート活動とは別に、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。そしてその目的は、ラグビーがそのユニークな特徴をフィールドの内と外の両方で維持することを確実なものにすることにある。

この憲章は、ラグビーというスポーツをプレーし、コーチし、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、欠かすことの出来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【INTEGRITY】**

**情熱【PASSION】**

**結束【SOLIDARITY】**

**規律【DISCIPLINE】**

**尊重【RESPECT】**



## 品位

### 【INTEGRITY】

品位とはゲームの核をなすものであり、  
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

### 行動

フットボールの試合中にボールを最初に拾い上げ走ったと信じられている、かのウィリアム・ウェップ・エリスの伝説は、ラグビー校でそれが起きたと言われる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、スピリットあふれるひとつの挑戦行動にその起源をもっていたに違いないと考えることは、ある意味適切である。

普通の観察者が見れば、一見矛盾の固まりのように思われるラグビーゲームの裏に、ゲームを支配する原則を即座に見いだすことは難しい。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とは全く別なものである。

これらはプレイヤーとレフリーが追求していかなければならない境界線であり、自制と規律を融合させ、個人及び集団でそれを明確に線引きする能力が求められ、行動の規範はその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。これが確実に起き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、プレイヤーそしてレフリーを含むものである。

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将来における成功と生き残りにきわ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、時の試練に耐えてきたものであり、ゲームがプレーされるすべてのレベルにおいて、それらがその長く際だった過去を通じて重要だったように、ラグビーの将来に対しても依然として重要なものとして残っている。ラグビーの原則とは、ゲームが基礎をおく基本的な要素であり、ゲームに参加する者は、ゲームの原則によって、どこにゲームの特徴があるのか、そして何がラグビーを一つのスポーツとして際立たせているのかを、直ちに認識することが可能になる。



## 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、愛着心を沸かせ、世界中のラグビーファミリーとの一体感を生む。

## 目的

ゲームの目的は、それぞれ 15 名からなる 2 つのチームが、フェアプレーに則り、競技規則に従い、スポーツ精神に基づき、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して、できるかぎり得点を多くあげることである。

ラグビーは世界中で成人男性、成人女性、少年、少女によってプレーされており、6 歳から 60 歳に至る 300 万人以上の人々が定期的にラグビーのプレーに参加している。

ゲームに求められるスキルと身体的条件に多様性があるため、あらゆる体型、サイズそして能力を持つプレーヤーがプレーに参加する機会を、すべてのレベルにおいて得ることになる。

## ボールの争奪と継続

ボール獲得のための争奪は、ラグビーの鍵となる特徴の一つである。この争奪はゲームを通して、いろいろな形で発生する。

- コンタクト時に
- 一般のプレーで
- スクラム、ラインアウト、そしてキックオフでプレーが再開されるときに

ボールの争奪はその前のプレーにおいて示された優れたスキルに報いるようにすることでバランスが保たれる。例えば、プレーを継続する能力がないためにタッチにボールを蹴り出すことを強いられたチームは、ラインアウトでの投入を認められない。同様に、ボールを前に落としたり、前に投げたりしたチームは、その後のスクラムでのボール投入が許されない。ボール投入の際、ボールを投入するチームに常に優位性があるには違いない。しかしここでも再び、これらのプレーの中で公平なボール争奪が可能であ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、相手のボール獲得を否定し、継続を維持し、スキルに富んだプレーで前進し、得点を上げることである。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、あるいは相手防御の優秀さのために、相手にボールを譲り渡すことを意味する。つまり、ボール争奪と継続、利益と損失ということである。

一つのチームがボール保持の継続を維持することを試み、一方相手チームはボールの争奪に励む。このことがプレーの継続とボール保持の継続との必須のバランスを提供する。争奪の可能性と継続というこのバランスは、セットピースと一般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につながる、一つにまとまった精神をもたらす。

## 競技規則の原則

競技規則は以下の原則を拠り所としている。

### すべての人にとってのスポーツ

競技規則は、異なった体格、スキル、性、そして年齢のプレーヤーに、それぞれの能力のレベルにおいて、コントロールされた競争的で楽しい環境において参加できる機会を提供する。競技規則に関する完全な知識と理解を有することは、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、そしてリスタートを通じて、ラグビーの持つ他にはない特徴が維持されることを保証する。また、ボール争奪と継続に関連する鍵となる特徴、すなわち後方へのパス、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する上で楽しく、見る上でおもしろいゲームのための枠組みを提供する。時として、この二つの目的が両立しがたいように思われる場合があるが、そのような場合には、プレーヤーにプレーヤー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達成するために、競技規則は常に見直されている。

### 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。

競技規則は、ゲームがラグビーの原則に従ってプレーされるのを保証するように適用されなくてはならない。レフリーとタッチジャッジはこれを、公平さと一貫性と繊細さと、そして最高のレベルにおいては、管理を通して達成できる。その返礼として、マッチオフィシャルの権威を尊重することはコーチ、キャプテン、そしてプレーヤーの責任である。



## 規律

### 【DISCIPLINE】

…規律は、ゲームに不可欠なものであり、フィールドの内と外の両方において、競技規則、協議に関する規定、そして、ラグビーのコアバリューの順守を通じて示される。

**おわりに**

ラグビーは、成人の男性にとっても女性にとっても、少年にとっても少女にとっても価値のあるスポーツである。ラグビーは仲間の競技者との間のチームワーク、理解、協力、そして尊敬を作り上げる。その基になるのは、それらがいつでもそうであったように、参加する喜び、ゲームが要求する勇気とスキル、関与するすべての人々の人生を豊かにするチームスポーツへの愛、そしてゲームにおいて共有される興味を通して築かれる生涯の友情である。

そのような偉大な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・競争的特徴があるからである。競い合うチームのプレイヤーがお互いに楽しむという永きに渡って存在する伝統は、ゲームの中核となる部分として今日も存続している。

ラグビーはプロフェッショナルの時代の到来を完全に受け入れるようになったが、リクリエショナルなゲームとしての特質と伝統は残っている。伝統的なスポーツの特質の多くが弱められ、あるいは疑われる時代にあって、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する能力をラグビーが有することを、ラグビーは真に誇りに思う。この憲章は、これら大切に守られてきた価値を強めるための一助になることを期すものである。



## 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。

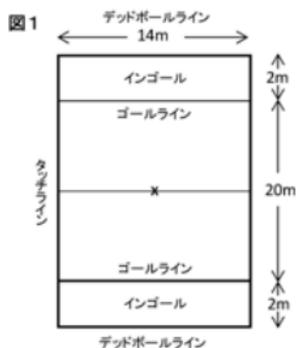
## 第二部 タグラグビー競技規則 JAPAN RUGBY FOOTBALL UNION 2015

普及・競技力向上委員会では、平成20年に改訂された文部科学省「小学校学習指導要領解説体育編」にタグラグビーが例示されたことを受け、主に小学校の体育授業において活用されるものとして、以下にその競技規則を示すこととする。

なお、「全国小学生タグラグビー選手権大会」をはじめとする諸大会等においては、参加者の経験や力量などを考慮した上で、別途、当該の大会要項において定めた競技規則を適用されたい。

ゲームは、図1に示した形状のコートで行うが、子どもの実態に合わせて縦横の長さを工夫する。ボールは、タグラグビー用ボール等の楕円球を使用する。

全てのプレイヤーは腰の左右にタグをつけるが、そのつけ方については図2~7に示した点に注意する。1チームの人数は、4人ないし5人で行い、試合時間は5分ハーフ程度が一般的であるが、運動量が豊富なゲームなので、子どもの実態に応じた適切な時間を設定する。



### タグの正しいつけ方と正しくないつけ方の例





図5  
上着はできるだけパンツの中に入れる



図6  
上着を入れずにタグをつけるとタグが取りにくい。また、取られた後につける際にも上着が邪魔になる。



図7  
タグをわかりやすくするためパンツ等との同系色は避ける  
× 左は緑と緑  
○ 右は緑と赤

### 第1条 試合の開始と再開（フリーパス）

ジャンケン等により最初に攻めるチームを決める。

攻める側のチームの、コート中央からのフリーパスで試合を開始する。

フリーパスとは、ボールを持ったプレーヤーがその位置から動かずに、味方のプレーヤーに行うパスのことである。その時、相手チームはボールのある位置より5m（7歩）下がらなければならない。

フリーパスは、ゲーム開始またはトライ後の再開のためにコート中央から、また、ボールがコート外に出てしまった時にその場所から、あるいは反則が起こった時にその場所から、ゲームを再開するために行われる。

反則がインゴールの中やゴールラインまで5m以内で起きた場合は、フリーパスはゴールラインからコートの中央へ向かって5mの場所で行う。

フリーパスを受けるプレーヤーはパスを行う者の真横または後方2m以内に立ち、パスを受けてから走り出すこととする。

### 第2条 パス

ボールを持ったプレーヤーは、前後左右どの方向にも自由に動くことができる。パスはいつしてもかまわないが、ボールは真横か後方へしか投げることができない。

前へ投げてしまった場合は「スローフォワード」の反則となり、その場所から相手チームのフリーパスでゲームを再開する。前へとは、相手ゴールラインの方向である。

### 第3条 ノックオン

パスをとりそこねてボールを前へ落とすことは、スローフォワードと同じくボールを手で前へ進めたことになるので「ノックオン」という反則となる。

それが起きた場合は、その場所から相手チームのフリーパスでゲームを再開する。

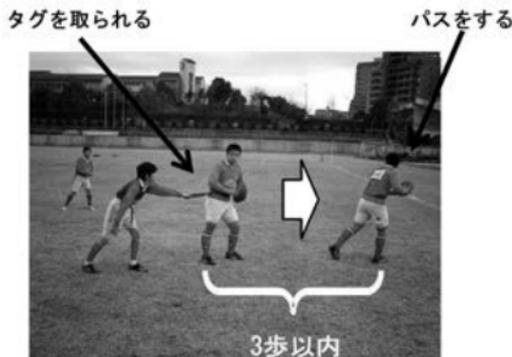
#### 第4条 タグ

ボールを持って走ってくるプレーヤーの前進を、守る側はボールを持っているプレーヤーの左右どちらか一つのタグをとることで止めることができる。このプレーのことを「タグ」という。

守る側は、タグをとったら頭上に掲げ、皆に聞こえるように大きな声で「タグ！」とコールしなければならない。

タグをとられたプレーヤーは、すぐに走るのをやめて止まり、できるだけ早くボールをパスしなければならない。全速で走っていたとしても、タグをとられたらただちに止まることが求められる。めやすは3歩以内であるが、これはタグをとられてから3歩は動いてもよいことを意味するものではない。

図8  
タグを取られたら  
3歩以内にパス



タグをとったプレーヤーはそのタグを手渡しで返すまで、タグをとられたプレーヤーはとられたタグを返してもらって再び腰につけるまで、ゲームに参加することはできない。

攻めている側が4回タグをとられたら攻守交代となり、その場所から相手側のフリーパスでゲームを再開する。ただし、インゴールでタグをとられた場合は、ゴールラインからコート中央へ向かって5mの場所からゲームを再開する。

ボールを持っているプレーヤーは、タグをとりにくるプレーヤーから身をかわしてよいが、タグをとることをじゃましたり、とられないように手で押さえたり隠したり、ジャンプしたり体を一回転以上させることはできない。

#### 第5条 オーバーステップ

タグをとられたプレーヤーがすぐに止まることができずに3歩を超えて動いてしまった場合は「オーバーステップ」の反則となり、その場所から相手チームのフリーパスでゲームを再開する。

### 第6条 得点の方法（トライ）

相手のインゴールの中に走り込んでボールを置けば「トライ」で1点となる。

トライの後は、得点をしていないチームのコート中央からのフリーパスでゲームを再開する。

ゴール直前でタグをとられたがそのままインゴールに入ってトライした場合は、トライは認められず、ゴールラインから5mの場所まで戻ってフリーパスでやり直すこととする。つまり、腰に2本のタグをつけたプレーヤーだけがトライできる。

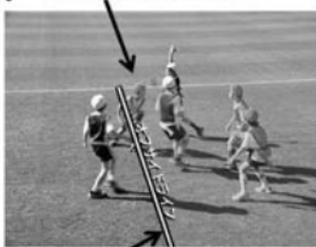
それまでにとったタグの回数は継続とし、ゴール直前でとったタグが規定の回数であったならばそこで攻守交代となる。

### 第7条 オフサイド

守る側のプレーヤーが故意にボールより前（オフサイドラインより前）の位置に立って攻める側のタグ後のパスをじゃましたり、横取りしたり、パスを受けるプレーヤーの近くまであらかじめ先回りしてタグをとろうとするなどのプレーは「オフサイド」の反則となる。オフサイドが起こった場合は、その場所から攻めていた側のフリーパスでゲームが再開される。タグの回数はリセットされてゼロとなる。

タグが起こったら、守る側のプレーヤーはボールより自分たち側のサイドに戻るよう努めなければならない。

図9 タグを取られたプレーヤー



タグを取られた直後に、オフサイドラインが生まれる

図10 オフサイドライン内でパスカット



守る側がオフサイドラインまで下がらずにパスカットすると、オフサイドの反則となる。

図11



オフサイドライン

守る側はタグが起きたら、オフサイドラインまでいったん戻らなければならない。

## 第8条 タッチ

ボールを持ったプレーヤーがタッチラインを踏んだり超えたり、パスしたボールがコートの外に出てしまった場合は、その場所から相手チームのフリーパスで再開する。

タッチに出てしまった守る側のチームは、フリーパスを行う場所からタッチラインに垂直に引かれる仮想の線から、全てのプレーヤーが5m下がらなければならない。

## 第9条 危険なプレー等

タグラグビーでは全ての身体接触および身体接触を誘発するプレーが禁止される。タグをとりにきた手を払う、体当たりをする、相手をつかまえる、また、両手を広げて守ることもしてはならない。

また、タグラグビーではボールをキックすることはできない。

これらの反則が起こった場合、反則が起きた場所から反則をしていない側のフリーパスでゲームは再開される。

## 指導上の留意点

タグラグビーの経験が浅い段階では、ノックオンは反則としなくてもかまわない。その際には、地面に落ちたボールはそれを落としたプレーヤーが拾っても相手側のプレーヤーが拾ってもよいが、ボールは立ったまま拾うこととし、ボールへ飛び込む等のプレーによる身体接触が生じないように注意する。

経験が浅い段階ではタグをとった回数は数えなくてもよいが、レベルが高まってきたら、守る側が4回タグをとったら攻守交代という規則で行う。タグの回数は、コートの広さやプレーヤーの力量に応じて3~5回程度で工夫する。

経験が浅い段階では、タグをとられた後に止まろうとしているならば、オーバーステップの反則は厳格にとらなくてもよい。それが起こっても、その場所までいったん戻ってパスをやり直すなどの適用が考えられる。

経験が浅い段階では、ゴール直前でタグをとられても、直後(3歩以内)にインゴールに入ったトライは認めることにしてもよい。ただし、タグをとられたらただちに止まらなければならないので、故意に止まらずにトライをとりに行くことのないよう注意する。

堅いグラウンドや体育館でプレーする時は、ボールを持ったプレーヤーがゴールラインを駆け抜ければトライとしてかまわない。

経験が浅い段階では、タグをとられたプレーヤーが行う最初のパスを守る側のプレーヤーはとれないしじますることもできないという規則で、オフサイドをゆるやかに適用してもよい。

## 〔ミニラグビーに携わる全ての皆様へ〕 (コーチ・レフリー・応援者)

### 1. ミニラグビーとは・競技規則制定の前提

ミニラグビーとは、ラグビーフットボールの魅力を広く普及するために作られた、幼児・児童のためのラグビー型ボールゲームです。競技規則は、これをプレーする人たちが幼児や児童（以下子ども）である、という前提に立って制定されています。

### 2. ミニラグビーでの最優先事項「安全」について

以下の点に留意して、子どもが安全にプレーできる環境を整えてください。

(1) 子どもの年齢、体力や発達段階、天候、グラウンドコンディション等を考慮した練習・試合を計画、実施してください（特に練習や試合での水分補給については十分に注意を払うこと）。

(2) ラグビーの魅力の一つとしてコンタクトプレーを挙げる人も少なくありません。しかし、それはプレーヤーの安全性が保証された上で初めて「魅力」と呼べるものです。怪我をする、あるいは相手に怪我をさせる危険性を承知の上でプレーする、させるなどという事態があってはなりません。

特にミニラグビーに携わる大人は、怪我を誘発させるような行為・態度（たとえば、頭を下げて相手とコンタクトする、無防備な体勢でいる相手・体格差のある相手を力任せに突き飛ばす等）に関しては敏感であるべきです。ミニラグビーをプレーしたがために、子どもたちの将来が損なわれることはあってはなりません。仮にそのような事態が生じた場合、ラグビーそのものの存在も危うくなるでしょう。プレーヤーの安全確保は最優先事項であり、大人は、子どもたちの安全を保証した上でラグビーをプレーさせる義務があります。

①タックルやモール、ラック等コンタクトを伴うプレーを指導する際には、子どもの発達段階を踏まえた上で、コンタクト時の正しい姿勢を徹底させるとともに、スキル等の指導を十分に行ってください。

②同時に、コンタクトプレーを行う際には、自分だけでなく、相手の安全の確保も大切であることをあわせて指導してください。

(3) 指導者は積極的に安全対策講習に参加する、試合でレフリーを行った際に他の指導者と試合中のプレーの安全性について意見交換を行うなどして、安全対策への意識を高めるよう心がけてください。

### 3. 用具について

プレーヤーの安全を確保するために、用具についてワールドラグビーが競技規則で定めた以外に、以下のように定めます。

- ①スパイクを使用する場合、プレーヤー及び指導者の靴底は非金属製の固定式スタッド及びブレードタイプのものとし、取替え式スタッドの使用は禁止します。
- ②ショルダーパットの使用は禁止します（平成12年通達）。
- ③マウスガードを使用する場合は、歯科医の監督指導のもとで製作されたものを使用してください。

#### 4. 指導者（コーチ・レフリー）の態度について

ミニラグビーは、ラグビーの普及を第一のねらいとして行われるものです。指導にあたっては、「Fight（闘志）」「Friendship（友情）」「Fair play（正しいプレー）」（以上「3F」）のコンセプトが具現化できるように指導・試合計画を立案するとともに、次に挙げるような、ラグビーの魅力・独自性を、練習や試合を通して子どもたちに体験させてあげてください。

- あらゆる体型、サイズ、能力、スキルを持つプレーヤーが参加できる。
- ボールをもって走る、パスする、キックするなど、多彩なプレーが見られる。
- プレーヤー自身がラグビー精神を理解し、フェアプレーの精神に則ってプレーを展開する。
- プレーヤー・コーチがレフリーの判定を尊重し、レフリーもプレーヤー・コーチに対し敬意を払っている。また、プレーだけでなく、「On Sideの精神…反則をしない」「No Sideの精神…試合が終わったら相手チーム、味方チームの区別なし」「For the Sideの精神…チームのために」（以上3Side精神）等のラグビー精神、ラグビー文化について、繰り返し指導してください。

#### 5. 『ノーサイドの精神』について

日本ラグビー界で脈々と「ノーサイド」という言葉と精神が守り続けられてきたことが、ラグビー先進国の関係者から高く評価されています。今後も、日本ラグビーの文化を守り続けるためにも、子どもたちに「ノーサイド」のすばらしさを体感させてください。

##### (1) コーチとして

- ①試合に勝つことだけがミニラグビーをプレーする目的ではありません。「全てのプレーヤーに全てのスキルを」を念頭に、ラグビーの魅力を体感できるようにしてください。また、「自らを抑制する謙虚な心と思いやり」をもったプレーヤーを育ててください。
- ②子どもは大人とは異なった身体的特性・精神的特性を持っています。指導にあたっては、自分の経験からだけではなく、プレーヤーの年齢や心理的、身体的発達特性を理解した上で、その時期に適した練習方法を計

画してください。

- ③小学生やその保護者にとって、コーチはラグビー精神の具現者です。
- レフリーに対して
  - オフィシャルに対して
  - 全てのプレーヤーに対して
  - ラグビーに対して
- どのように振る舞うのが正しいのかを態度・行動によって示してください。
- ④ミニラグビーの良いプレーは、コーチとプレーヤー、レフリーが一体となって作り上げてください。よいコーチは良い（ミニラグビーの）レフリーになれる可能性があります。どちらも体験してラグビーに関する知見を広げてください。
- ⑤試合が終わったら、必ず相手チームのコーチ、レフリーと、危険なプレー、好ましいプレー等について、共通の認識が持てるよう意見交換をしてください。
- ⑥試合後に子どもたちの交流がもたれている例は多くありません。「ノースサイドの精神」を養うためにも、簡単なアフターマッチファンクションやキャプテンのスピーチなどを実施し、相手チームとの友情を深める場を設けるようにしてください。
- ⑦応援する保護者にも、ラグビーのプレーの魅力と独自の文化を広めていってください。特に、自分のチームだけでなく、相手チームのよいプレーについても拍手を送る、あるいは、相手の失敗を喜んだりしない、といった応援のマナーもラグビーの一部であることについては、機会あるごとにすべての保護者に伝えていただきたく思います。
- (2) レフリー、タッチジャッジとして
- ①子どもたちが楽しく・正しくラグビーをプレーできる環境を作るのがミニラグビーのレフリーの役割です。したがって、ゲーム中の事実を判定するだけではなく、ミニラグビー指導者としての立場が要求されることを認識してください。
- ②レフリー・タッチジャッジは中立的な立場であり、どちらのチームに対しても助言等をしてはいけません。(危険なプレー、オフサイド等の反則を予防する為の指導は除きます)。プレーヤーに戦術的・戦略的な助言はできませんが、建設的な、良いプレーをしてもらうための声かけは必要です。短く、分かりやすい言葉をかけてあげて、子どもたちがプレーを継続できるようにしてあげましょう。
- ③ハーフタイムは、ハーフウェイライン付近にとどまるよう努めてください。試合が始まったら、コーチではなくレフリー、タッチジャッジとしての行動を優先しましょう。
- ④プレーヤーに敬意を表するためにも、清潔でレフリーにふさわしい服装、

毅然とした態度、親しみやすい言葉遣いと表情を意識してください。

- ⑤ ノーサイドを宣した後、双方のチームに対し、意欲を喚起するような励ましの言葉をかけてあげてください。
- ⑥ 試合後は、必ず双方のコーチと危険なプレー、好ましいプレー等について、共通の認識が持てるよう意見交換をしてください。

## 6. 応援者として

- (1) 自分のお子さんや、自分のチームのプレーヤーへの声援はもちろんですが、相手チームのよいプレーについて賞賛してあげてください。
- (2) プレーヤーやレフリーへの暴言は厳に慎んでください。また、相手の失敗を嘲笑したり、自分のチームのプレーヤーの失敗を罵ったりすることはあってはなりません。もし、そのような方がいらしたら、周りの皆さんが注意をしてあげてください。

## 第三部 U-12 ミニラグビー競技規則 JAPAN RUGBY FOOTBALL UNION 2015

### はじめに

本年度、日本ラグビーフットボール協会（以下『日本協会』とする。）では7歳 - 12歳時期（以下『U-12』という。）の小学生プレーヤーに適用する、『U-12 ミニラグビー競技規則』を改定しました。

### ミニラグビー競技規則制定に対する背景・趣旨

ミニラグビーは小学生以下の子ども達を対象としたラグビー型のボールゲームです。本競技規則は子ども達の年齢や発育段階を鑑みて、安全の確保を第一に考え、子ども達がより安全に・よりラグビーの魅力を感じてもらえるミニラグビーを実現する事を目的としています。また、ラグビーを知らない子どもや、ラグビー経験者ではない指導者などに対しても理解のしやすい競技規則の制定を目指しています。

本競技規則は以上の目的を大前提として考え、U-15 ジュニアラグビー競技規則やワールドラグビー（以下『WR』という。）競技規則との整合性を検証しつつ、日本協会独自で制定しています。

### 本競技規則の記載方法の変更とWR競技規則との相関

U-12 ミニラグビー競技規則は、日本協会独自に制定した条文を記載しているのは従前のおりですが、本年度は項目記号も原則としてWRの競技規則およびU-15 ジュニアラグビー競技規則に準拠しています。

WR競技規則に該当する項目がないため、U-12オリジナルとして追加している条文は、WR競技規則の項目の後のアルファベット記号を使用し、〔Original〕として表記しています。

また、低学年（U-8）、中学年（U-10）、高学年（U-12）と3つのカテゴリーに分け、U-12 ミニラグビー競技規則においてそれぞれ該当する条文を記載しています。

なお、WR競技規則との整合性を持たせるため、U-12 ミニラグビー競技規則の条文番号を、WR競技規則の条文番号に合わせて記載しています。

### 〔基本原則〕

U-12（12歳以下）の年代の試合に適用するU-12 ミニラグビーの競技規則は、WRが定める競技規則に準拠する。また、日本協会制定の高専・高校以下の為の特別競技規則、『U-15 ジュニアラグビー競技規則』の該当する条項に関してはそ

の趣旨を認識し準拠する。その中でU-12（12歳以下）に適用する独自の競技規則については、本U-12ミニラグビー競技規則において規定する。

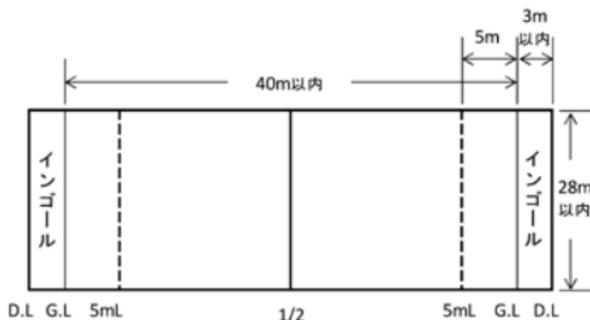
## 低学年（小学校1・2年生：U-8）

### 試合前

#### 第1条 グラウンド

##### 1.2 競技場に必要寸法

フィールドオブプレー、及びインゴールの広さは以下のとおりとする。  
40メートル以内×28メートル以内、インゴール3メートル以内。



#### 第2条 ボール

##### 2.7 小型のボール

3号ボールを使用する。

#### 第3条 プレーヤーの人数

##### 3.1 競技区域における、プレーヤーの最大人数

チームは以下の人数で構成される。

5人（フォワード1人、ハーフバック1人、バックス3人）

##### 3.3 【3.1 競技区域における、プレーヤーの最大人数】で定めた人数未満の

プレーヤーによる試合の実施  
各協会主催の試合規定に準ずる。

### 3.4 交代/入替えのプレーヤーとして指定されたプレーヤー

交代/入替えのプレーヤーの数は、各協会主催の大会規則に準ずる。ただし、コーチおよびレフリーは、試合毎に登録されたプレーヤーを全員出場させる様配慮しなければならない。

### 3.10 一時的交代と応急処置

出血の有無に関わらず、プレーヤーが負傷し応急処置、或いは医師の治療を受ける必要があると判断された際の一時的交代・正式交代については、各協会主催の大会規則に準ずる。

### 注意事項

レフリーまたは競技責任者は、プレーヤーが負傷した場合は、そのプレーヤーの安全の確保を最優先し、直ちに応急処置、或いは医師の治療を受けるよう指導する。

### 3.14 各協会に適用を委ねられる特別ルールとエージ制カテゴリー

三地域協会の事前の承認の下、大会（試合）を主催するか管轄する各協会の決定により、登録プレーヤー、交替人数等について規定（ローカル）することができる。但し、本事項はその地域の実情に合わせて特例として認めるものであり、いかなる場合でもプレーヤーの安全を考慮した決定でなければならない。

## 第4条 プレーヤーの服装

### 4.1 追加着用について【Original①】

- (a) プレーヤーは試合中ヘッドギヤを着用しなければならない。（義務）
- (c) シューズは一体成型ゴム底のもの、ただし鋭い形状の部分や隆起している部分がないものであること、スタッドの取り替えられるものは禁止する。（禁止）
- (d) 肩当ての着用は認めない。（禁止）

## 第5条 試合時間

### 5.1 試合時間

10分ハーフ以内（1日の試合総時間は原則40分以内とする）

いずれも試合間隔は環境に配慮して十分な休憩時間をとらなければならない。

### 5.2 ハーフタイム

ハーフタイム後、サイド交換をする。休憩時間は各協会主催の試合規定に準ずる。

## 5.6 延長時間 = 19歳未満標準競技規則 5.1を適用

トーナメントで引き分けの場合でも、試合を延長してはならない。

## 5.7 その他、時間に関する規則

1日に複数ゲームを行う場合、大会運営上の支障も考えられるがプレイヤーの健康管理上、プレイヤーが1日にプレーできる時間の上限を設定する。

## 試合中 試合を行う方法

### 第9条 得点方法

#### 9.A 得点

##### 9.A.1 得点の種類

トライ：トライは攻撃側のプレイヤーが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する事によって得られる。(価値：5点)

#### 9.B コンバージョンキック

##### 9.B.1 コンバージョンキックについて

コンバージョンキックを適用しない。

### 第10条 不正なプレー

#### 10.4 危険なプレー、不行跡

- (a) 防御の際に、相手をしっかりバインドせずに振り回す行為。
- (b) ボールを持っているプレイ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の外に突き出したりする行為。
- (c) フェンドオフ（腕を横に振り、相手を払い除けるプレー）。
- (d) モール・ラックを崩す行為。
- (e) 頭部を相手に打ち付けるような姿勢で突進する。
- (f) 安全が確保できないような体勢でボールを拾う行為。
- (g) 相手に怪我をさせるような行為。
- (h) 地上にあるイーブンボールを相手陣に強く蹴り込む行為。

これらの行為は、実際に起きた場合だけではなく、その危険性が予見されればファウルプレーである。レフリーはアドバンテージを適用することなく速やかに試合を停止する。

判定に対する異議、相手の反則のアピール、相手への礼を失した言動等、スポーツマンシップを損なう行為は厳禁である。

罰： ペナルティキック

### 10.8 コーチについて【Original②】

- (a) 試合中、コーチは定められた区域内に位置し、プレーヤーに対して指導的な指示、助言を行える。ただし、子どもの自主性、判断力養成の観点から、人格を尊重した言葉で指導を行うこと、またレフリーの判定に異議を唱えたりしてはならない。上記のような言動が見られた場合、レフリーは、試合を停止しコーチに注意をする、それでも改善が見られない場合、そのコーチを退場させることができる、この場合の退場とは速やかに競技場を離れることである。
- (b) 試合中、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。グラウンドに入ること許されたコーチは、自軍の最後尾のプレーヤーより後方で留まり、プレーヤーに対して円滑なゲームの進行の為、助言を行える。
- (c) コーチの不行跡により試合が停止した場合、試合再開は、スクラムで行い、プレーの停止が命じられたときにボールを保持していた側がボールを投入する。レフリーはコーチに注意以上の処分を与えた場合、試合終了後速やかに主催者にその旨を報告する。

## 試合中 フィールドオブプレーについて

### 第13条 キックオフと試合再開のキック タップキックについて【Original③】

- (a) ミニラグビーにおけるタップキックは、ボールを地面に置き、手を使わず足だけでボールに明確に触れる事である。
- (b) 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（または低学年のキックオフ・ドロップアウトの地点）からゴールラインに平行して少なくとも5メートル下がる。

### 13.1 キックオフの場所と方法

- (a) キックオフの代わりに、ハーフウェイライン中央においてタップキックからのパス行う。
- (b) 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中央において、タップキックからのパスとする。なお、キックオフにおけるオフサイドラインの解消は、タップキックからのパスを後ろのプレーヤーがキャッチした時点とする。
- (c) 【Original④】キックオフ時のタップキックにおいて、ボールがパスされ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、パサー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いわゆる「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。

罰： ペナルティキック

### 13.10 ドロップアウト

ドロップアウトの代わりに5メートルライン中央よりタップキックからのパスを行う。

### 13.18 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。

罰： スクラム

## 試合中 試合の再開

### 第19条 タッチおよびラインアウト

#### 19.8 ラインアウトの形成

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5メートル以内の場合はゴールラインから5メートルの地点より、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3メートル下がり、ボールの投入を妨害してはならない。

### 第20条 スクラム

#### 20.1 スクラムの形成

スクラムは以下のように行う。

- (a) スクラムはフロントロー1人で構成する。
- (b) 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フラット（前後しない）にして、相手の上腕に軽く触れ、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ーの背中または脇をつかむ。
- (c) 頭と肩が腰より低くならないようにまっすぐ組む。
- (d) 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。
- (e) ボール投入は行わず、その代わりにあらかじめ攻撃側プレーヤーの右足元（つま先の前）にボールを保持する。そのボールを右足の裏で後方に押し出すことでプレー再開とする。
- (f) 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。ただし、スクラムから1メートル以上離れるプレーヤーはハーフバックではなく、バックスと見なされる。

- (g) 防御側のボックス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から3メートル下がったゴールラインに平行な線である。
- (h) スクラムにおけるオフサイドラインの解消は、ボール投入側のハーフバックのパスを、ボックスのプレーヤーがキャッチした時点とする。
- (i) スクラムでは、プレーヤーの習熟度に応じて、頭を組み入れず、お互いの上腕をつかみ合うハンドスクラムを行うことができる。

## 20.9 スクラムにおける、その他の制限

スクラムで、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いわゆる「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。

罰： ペナルティキック

## 第21条 ペナルティキックおよびフリーキック

### 21.1 ペナルティキックおよびフリーキックが与えられるマークの地点

- (a) すべてのペナルティにおいて、反則を犯さなかった側は相手側が反則を犯した地点から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平行して少なくとも5メートル下がる。
- (b) 反則の地点が相手側ゴールラインから5メートル以内の場合は、マークは反則の地点を通る線上、ゴールラインから5メートルの地点でタップキックを行う。
- (c) フリーキックも同様である。

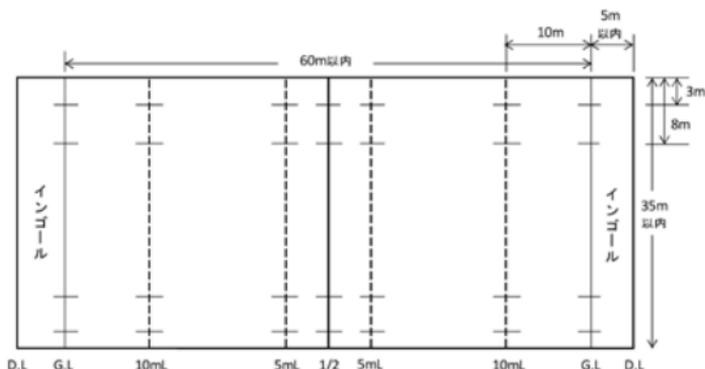
## 中学年 (小学校3・4年生：U-10)

### 試合前

#### 第1条 グラウンド

##### 1.2 競技場に必要寸法

フィールドオブプレー、及びインゴールの広さは以下のとおりとする。  
60メートル以内×35メートル以内、インゴール5メートル以内。



## 第2条 ボール

### 2.7 小型のボール

3号または4号ボールを使用する。

## 第3条 プレーヤーの人数

### 3.1 競技区域における、プレーヤーの最大人数

チームは以下の人数で構成される。

7人（フォワード3人、ハーフバック1人、バックス3人）

### 3.3 【3.1 競技区域における、プレーヤーの最大人数】で定めた人数未満のプレーヤーによる試合の実施

各協会主催の試合規定に準ずる。

### 3.4 交代/入替えのプレーヤーとして指定されたプレーヤー

交代/入替えのプレーヤーの数は、各協会主催の大会規則に準ずる。ただし、コーチおよびレフリーは、試合毎に登録されたプレーヤーを全員出場させる様配慮しなければならない。

### 3.10 一時的交代と応急処置

出血の有無に関わらず、プレーヤーが負傷し応急処置、或いは医師の治療を受ける必要があると判断された際の一時的交代・正式交代については、各協会主催の大会規則に準ずる。

#### 注意事項

レフリーまたは競技責任者は、プレーヤーが負傷した場合は、そのプレーヤーの安全の確保を最優先し、直ちに応急処置、或いは医師の治療を受けるよう指

導する。

### 3.14 各協会に適用を委ねられる特別ルールとエージ制カテゴリー

三地域協会の事前の承認の下、大会（試合）を主催するか管轄する各協会の決定により、登録プレーヤー、交替人数等について規定（ローカル）することができる。但し、本事項はその地域の実情に合わせて特例として認めるものであり、いかなる場合でもプレーヤーの安全を考慮した決定でなければならない。

## 第4条 プレーヤーの服装

### 4.1 追加着用について【Original⑤】

- (a) プレーヤーは試合中ヘッドギヤを着用しなければならない。（義務）
- (c) シューズは一体成型ゴム底のもの、ただし鋭い形状の部分や隆起している部分がないものであること、スタッドの取り替えられるものは禁止する。（禁止）
- (d) 肩当ての着用は認めない。（禁止）

## 第5条 試合時間

### 5.1 試合時間

15分ハーフ以内（1日の試合総時間は原則50分以内とする）

いずれも試合間隔は環境に配慮して十分な休憩時間をとらなければならない。

### 5.2 ハーフタイム

ハーフタイム後、サイド交換をする。休憩時間は各協会主催の試合規定に準ずる。

5.6 延長時間 = 19歳未満標準競技規則 5.1を適用

トーナメントで引き分けの場合でも、試合を延長してはならない。

### 5.7 その他、時間に関する規則

1日に複数ゲームを行う場合、大会運営上の支障も考えられるがプレーヤーの健康管理上、プレーヤーが1日にプレーできる時間の上限を設定する。

## 試合中 試合を行う方法

## 第9条 得点方法

### 9.A得点

#### 9.A.1 得点の種類

トライ：トライは攻撃側のプレーヤーが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する事によって得られる。（価値：5点）

## 9. B コンバージョンキック

### 9. B. 1 コンバージョンキックについて

ミニラグビーはコンバージョンキックを適用しない。

## 第10条 不正なプレー

### 10.4 危険なプレー、不行跡

- 防御の際に、相手をしっかりバインドせずに振り回す行為。
- 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の外に突き出したりする行為。
- フェンドオフ（腕を横に振り、相手を払い除けるプレー）。
- モール・ラックを崩す行為。
- 頭部を相手に打ち付けるような姿勢で突進する行為。
- 安全が確保できないような体勢でボールを拾う行為。
- 相手に怪我をさせるような行為。
- 地上にあるイーブンボールを相手陣に強く蹴り込む行為。

これらの行為は、実際に起きた場合だけではなく、その危険性が予見されればファウルプレーである。レフリーはアドバンテージを適用することなく速やかに試合を停止する。

判定に対する異議、相手の反則のアピール、相手への礼を失した言動等、スポーツマンシップを損なう行為は厳禁である。

**罰： ペナルティキック**

### 10.8 コーチについて【Original⑥】

- 試合中、コーチは定められた区域内に位置し、プレーヤーに対して指導的な指示、助言を行える。ただし、子どもの自主性、判断力養成の観点から、人格を尊重した言葉で指導を行うこと、またレフリーの判定に異議を唱えたりしてはならない。上記のような言動が見られた場合、レフリーは、試合を停止しコーチに注意をする、それでも改善が見られない場合、そのコーチを退場させることができる、この場合の退場とは速やかに競技場を離れることである。
- コーチの不行跡により試合が停止した場合、試合再開は、スクラムで行い、プレーの停止が命じられたときにボールを保持していた側がボールを投入する。レフリーはコーチに注意以上の処分を与えた場合、試合終了後速やかに主催者にその旨を報告する。

## 試合中 フィールドオブプレーについて

### 第13条 キックオフと試合再開のキック

**タップキックについて【Original⑦】**

- (a) ミニラグビーにおけるタップキックは、ボールを地面に置き、手を使わず足だけでボールに明確に触れる事である。
- (b) 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（または低学年のキックオフ・ドロップアウトの地点）からゴールラインに平行して少なくとも5メートル下がる。

**13.1 キックオフの場所と方法**

- (a) キックオフはハーフウェイラインの中央から行う。
- (b) 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い、ドロップキックの代わりにパントキック、プレースキックが許される。
- (c) キックオフは相手側の5メートルラインに達しなくてはならない。達しなかった場合はハーフウェイライン上中央のスクラムで再開する。ボールの投入はキックをしなかった側が行う。

**13.10 ドロップアウト**

ドロップアウトは10メートルライン上あるいはその後方の任意の地点から行う。

**13.18 キック【Original⑧】**

ダイレクトタッチは10メートルライン内からのみ許される。10メートルラインの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。

**試合中 試合の再開****第19条 タッチおよびラインアウト****19.2 クイックスローイング【Original⑨】**

クイックスローイングは認めない。

**19.8 ラインアウトの形成**

ラインアウトは以下のように行う。なお、ラインアウトにおけるジャンパーに対するサポーティングプレーは禁止とする。

- (a) ボールがタッチになった場合、ラインアウトによって試合を再開する。
- (b) ボール投入は、ボールがタッチになった地点から行う。ただし、ゴールラインから5メートル以内ではラインアウトは行わない。
- (c) ラインアウトに並ぶプレーヤーは1チーム2人である。先頭のプレーヤー

- はタッチラインから3メートル以内に立ってはならない。最後尾のプレーヤーはタッチラインから8メートルを越えて立ってはならない。
- (d) ボールを投入するプレーヤーの相手は、ラインアウトに近接して、タッチラインから3m以内の位置にいないなければならない。
  - (e) 双方のプレーヤーの2つのラインの間には明確な空間（1m）がなくてはならない。
  - (f) 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5メートルは下がってなくてはならない。
  - (g) ボールが8mを超えて投げ入れられた場合、投入を再びやり直す。

### 19.9 ラインアウトの開始と終了

- (a) ボールの競い合いはなく、必ずボール投入側がジャンプしてボールを取る。
- (b) ボールを取ったプレーヤーは必ずハーフバックにボールをパスしなくてはならない。
- (c) ハーフバックがボールをパスした時点でラインアウトは終了する。

## 第20条 スクラム

### 20.1 スクラムの形成

スクラムは以下のように行う。

- (a) スクラムはフロントロー3人で形成される。
- (b) 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。
- (c) フッカーは味方の両プロップの腕の上からその身体に腕をまわして、しっかりとわきの高さか、またはその下をつかまなければいけない（いわゆるフッカーのオーバーバインドの組み方。肩口は脇の高さとは認められない）プロップも同じようにフッカーをつかまなくてはいけない。
- (d) スクラムを組み合う際、相対する双方のフロントローと目を見つめさせ、双方のフロントローは左右の足の位置をフラット（前後しない）にして、腰を落とし組み合う準備の姿勢を取らせる。レフリーはこの姿勢を【クラウチ】のコールで確認し、【タッチ】のコールで相手の上腕に軽く触れさせる。【ホールド】のコールで相手をつかんだまま静止状態を維持させ、その後穏やかに組み合う【エンゲージ】。  
その際、お互いのフロントローのうち、左プロップは、左手を相手フロントローの右腕の内側に、右プロップは、右手を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ーの背中または脇をつかむ。
- (e) 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。「ノンコンテストスクラム」ではあるが、お互いの体重を支え合うように組まなければならない。

- (f) 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。

## 20.9 スクラムにおけるその他の制限

- (a) スクラムで、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いわゆる「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。

### 罰： ペナルティキック

- (b) 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。
- (c) スクラムが組まれるとオフサイドラインが生じる。
- (1) 防御側のバックス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一番後方の足から3メートル下がったゴールラインに平行な線である。
- (2) 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一番後方の足を通りゴールラインに平行な線である。ただし、スクラムから1メートル以上離れるプレーヤーはハーフバックではなく、バックスと見なされる。その場合のオフサイドラインは上記『(1)』が適用される。一旦、『(1)』で定められたオフサイドラインに下がったハーフバックはスクラムが解消されるまで、そのオフサイドラインを超えてプレーすることはできない。
- (3) スクラムにおけるオフサイドの解消は、ボール投入側のハーフバックがボールをパスした時点とする。

## 第21条 ペナルティキックおよびフリーキック

### 21.1 ペナルティキックおよびフリーキックが与えられるマークの地点

- (a) すべてのペナルティにおいて、反則を犯さなかった側は相手側が反則を犯した地点から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平行して少なくとも5メートル下がらる。
- (b) 反則の地点が相手側ゴールラインから5メートル以内の場合は、マークは反則の地点を通る線上、ゴールラインから5メートルの地点でタップキックを行う。

(c) フリーキックも同様である。

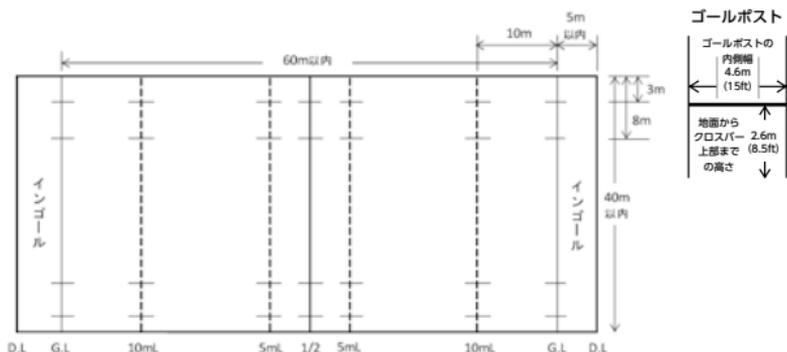
## 高学年 (小学校5・6年生：U-12)

### 試合前

#### 第1条 グラウンド

##### 1.2 競技場に必要な寸法

フィールドオブプレー、及びインゴールの広さは以下のとおりとする。  
60メートル以内×40メートル以内、インゴール5メートル以内。



#### 第2条 ボール

##### 2.7 小型のボール

4号ボールを使用する。

#### 第3条 プレーヤーの人数

##### 3.1 競技区域における、プレーヤーの最大人数

チームは以下の人数で構成される。

9人 (フォワード3人、ハーフバック1人、バックス5人)

##### 3.3 【3.1 競技区域における、プレーヤーの最大人数】で定めた人数未満の

プレーヤーによる試合の実施  
各協会主催の試合規定に準ずる。

### 3.4 交代/入替えのプレーヤーとして指定されたプレーヤー

交代/入替えのプレーヤーの数は、各協会主催の大会規則に準ずる。ただし、コーチおよびレフリーは、試合毎に登録されたプレーヤーを全員出場させる様配慮しなければならない。

### 3.10 一時的交代と応急処置

出血の有無に関わらず、プレーヤーが負傷し応急処置、或いは医師の治療を受ける必要があると判断された際の一時的交代・正式交代については、各協会主催の大会規則に準ずる。

#### 注意事項

レフリーまたは競技責任者は、プレーヤーが負傷した場合は、そのプレーヤーの安全の確保を最優先し、直ちに応急処置、或いは医師の治療を受けるよう指導する。

### 3.14 各協会に適用を委ねられる特別ルールとエージ制カテゴリー

三地域協会の事前の承認の下、大会（試合）を主催するか管轄する各協会の決定により、登録プレーヤー、交替人数等について規定（ローカル）することができる。但し、本事項はその地域の実情に合わせて特例として認めるものであり、いかなる場合でもプレーヤーの安全を考慮した決定でなければならない。また、本競技規則に対してローカルルールを優先することはできない。

## 第4条 プレーヤーの服装

### 4.1 追加着用について【Original®】

- プレーヤーは試合中ヘッドギヤを着用しなければならない。（義務）
- 安全を最優先する目的でマウスガードの装着をすることが望ましい。ただし骨格の発育段階であり、永久歯に生え変わっていない乳歯のある場合、及び歯科矯正などを行っている場合もあるので、専門医に相談することをお勧めする。また歯型を取っての作成は、金銭的な問題もあるのでプレーヤー・保護者の判断に委ねる事とする。（推奨）
- シューズは一体成型ゴム底のもの、ただし鋭い形状の部分や隆起している部分がないものであること、スタッドの取り替えられるものは禁止する。（禁止）
- 肩当ての着用は認めない。（禁止）

## 第5条 試合時間

### 5.1 試合時間

20分ハーフ以内（1日の試合総時間は原則60分以内とする）

いずれも試合間隔は環境に配慮して十分な休憩時間をとらなければならない。

## 5.2 ハーフタイム

ハーフタイム後、サイド交換をする。休憩時間は各協会主催の試合規定に準ずる。

## 5.6 延長時間 = 19歳未満標準競技規則 5.1を適用

トーナメントで引き分けの場合でも、試合を延長してはならない。

## 5.7 その他、時間に関する規則

1日に複数ゲームを行う場合、大会運営上の支障も考えられるがプレイヤーの健康管理上、プレイヤーが1日にプレーできる時間の上限を設定する。

# 試合中 試合を行う方法

## 第9条 得点方法

### 9.A得点

#### 9.A.1 得点の種類

トライ：トライは攻撃側のプレイヤーが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する事によって得られる。(価値:5点)

### 9.B コンバージョンキック

#### 9.B.1 コンバージョンキックについて

各協会主催の試合規定に準ずる。

※ゴールポストの有無によっては、コンバージョンキックを適用する。(価値:2点)

## 第10条 不正なプレー

### 10.4 危険なプレー、不行跡

- 防御の際に、相手をしっかりバインドせずに振り回す行為。
- ボールを持っているプレイ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の外に突き出したりする行為。
- フェンドオフ（腕を横に振り、相手を払い除けるプレー）。
- モール・ラックを崩す行為。
- 頭部を相手に打ち付けるような姿勢で突進する。
- 安全が確保できないような体勢でボールを拾う行為。
- 相手に怪我をさせるような行為。
- 地上にあるオープンボールを相手陣に強く蹴り込む行為。

これらの行為は、実際に起きた場合だけではなく、その危険性が予見されればファウルプレーである。レフリーはアドバンテージを適用することな

く速やかに試合を停止する。

判定に対する異議、相手の反則のアピール、相手への礼を失した言動等、スポーツマンシップを損なう行為は厳禁である。

**罰： ペナルティキック**

## 10.8 コーチについて【Original⑩】

- (a) 試合中、コーチは定められた区域内に位置し、プレーヤーに対して指導的な指示、助言を行える。ただし、子どもの自主性、判断力養成の観点から、人格を尊重した言葉で指導を行うこと、またレフリーの判定に異議を唱えたりしてはならない。上記のような言動が見られた場合、レフリーは、試合を停止しコーチに注意をする、それでも改善が見られない場合、そのコーチを退場させることができる、この場合の退場とは速やかに競技場を離れることである。
- (c) コーチの不行跡により試合が停止した場合、試合再開は、スクラムで行い、プレーの停止が命じられたときにボールを保持していた側がボールを投入する。レフリーはコーチに注意以上の処分を与えた場合、試合終了後速やかに主催者にその旨を報告する。

## 試合中 フィールドオブプレーについて

### 第13条 キックオフと試合再開のキック

#### タップキックについて【Original⑫】

- (a) ミニラグビーにおけるタップキックは、ボールを地面に置き、手を使わず足だけでボールに明確に触れる事である。
- (b) 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（または低学年のキックオフ・ドロップアウトの地点）からゴールラインに平行して少なくとも5メートル下がる。

### 13.1 キックオフの場所と方法

- (a) キックオフはハーフウェイラインの中央から行う。
- (b) 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。
- (c) キックオフは相手側の5メートルラインに達しなくてはならない。達しなかった場合はハーフウェイライン上中央のスクラムで再開する。ボールの投入はキックをしなかった側が行う。

### 13.10 ドロップアウト

ドロップアウトは10メートルライン上あるいはその後方の任意の地点から行う。

### 13.18 キック【Original<sup>⑬</sup>】

ダイレクトタッチは10メートルライン内からのみ許される。10メートルラインの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。

## 試合中 試合の再開

### 第19条 タッチおよびラインアウト

#### 19.2 クイックスローイング【Original<sup>⑭</sup>】

クイックスローイングは認めない。

#### 19.8 ラインアウトの形成

ラインアウトは以下のように行う。なお、ラインアウトにおけるジャンパーに対するサポーターングプレーは禁止とする。

- ボールがタッチになった場合、ラインアウトによって試合を再開する。
- ボール投入は、ボールがタッチになった地点から行う。ただし、ゴールラインから5メートル以内ではラインアウトは行わない。
- ラインアウトに並ぶプレーヤーは1チーム2人である。先頭のプレーヤーはタッチラインから3メートル以内に立ってはならない。最後尾のプレーヤーはタッチラインから8メートルを越えて立ってはならない。
- ボールを投入するプレーヤーの相手は、ラインアウトに近接して、タッチラインから3m以内の位置にいないといけない。
- 双方のプレーヤーの2つのラインの間には明確な空間(1m)がなくてはならない。(f) 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5メートルは下がっていないといけない。
- ボールが8mを超えて投げ入れられた場合、投入を再びやり直す。

#### 19.9 ラインアウトの開始と終了

ラインアウトは次の場合に解消する。

- ボールをもったプレーヤーがラインアウトの列から離れたとき。
- ボールまたはボールをもったプレーヤーが3mラインとタッチラインの間、あるいは8mラインを越えて移動したとき。
- ラインアウトでモール・ラックができた場合、その密集に参加しているすべてのプレーヤーの足がラインオブタッチを越えて移動したとき。

- (d) ラインアウトの列から自陣方向にパス・キック・タップされたボールにハーフバック役のプレーヤーが触れたとき。

## 第20条 スクラム

### 20.1 スクラムの形成

スクラムからの「キャバルリー・チャージ」に相当するプレーを罰則対象とはしない。これは、攻撃側にも、スクラムの最後尾から3mのオフサイドラインが設けられているためである。したがって、このようなプレーは起こりえず、起きた場合はオフサイドの反則となり、相手にペナルティキックが与えられる。

- (a) スクラムはフロントロー3人で形成される。
- (b) 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。
- (c) フッカーは味方の両プロップの腕の上からその身体に腕をまわして、しっかりとわきの高さか、またはその下をつかまなければいけない（いわゆるフッカーのオーバーバインドの組み方。肩口は脇の高さとは認められない）プロップも同じようにフッカーをつかまなくてはならない。
- (d) スクラムを組み合う際、相対する双方のフロントローと目を見つめさせ、双方のフロントローは左右の足の位置をフラット（前後しない）にして、腰を落とし組み合う準備の姿勢を取らせる。レフリーはこの姿勢を【クラウチ】のコールで確認し、【タッチ】のコールで相手の上腕に軽く触れさせる。【ホールド】のコールで相手をつかんだまま静止状態を維持させ、その後穏やかに組み合う【エンゲージ】。
- その際、お互いのフロントローのうち、左プロップは、左手を相手フロントローの右腕の内側に、右プロップは、右手を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ーの背中または脇をつかむ。
- (e) 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。「ノンコンテストスクラム」ではあるが、お互いの体重を支え合うように組まなければならない。
- (f) 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いなければならない。

### 20.9 スクラムにおけるその他の制限

- (a) 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が、ハーフバックは、スクラムの中央に、まっすぐボールを投入しなければならない。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。フッカーは、故意にボールを相手側に蹴り出したり、自チームオフサイドラインまでボールを搔いてスクラムを終了させたりしてはならな

- い。
- (b) スクラムが組まれるとオフサイドラインが生じる。
- (1) スクラムに参加しないプレーヤー（ハーフバックを除く）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一番後方の足から3メートル下がったゴールラインに平行な線である。
  - (2) スクラムにおいてボールを投入しない側（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一番後方の足を通りゴールラインに平行な線である。ただし、スクラムから1メートル以上離れるプレーヤーはハーフバックではなく、バックと見なされる。その場合のオフサイドラインは上記『(1)』が適用される。一旦、『(1)』で定められたオフサイドラインに下がったハーフバックはスクラムが解消されるまで、そのオフサイドラインを超えてプレーすることはできない。
- 【例外】**  
防御側がボールを獲得した場合、『(1)』まで下がった防御側のハーフバックは、獲得したボールをプレーするためにオフサイドラインを超えてプレーすることが許される。
- (3) オフサイドラインはスクラムが終了するまで解消されない。スクラムはボールを獲得した側のハーフバックがボールを触った時点で終了する。
- 【例外】**  
スクラムに投入されたボールが、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に偶然達した場合、スクラムは終了する。
- (4) スクラムへのボールの投入は、ハーフバックが行う。ハーフバックは、(3)【例外】の場合を除き、いかなる場合でも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。
  - (5) ハーフバックは、あたかもボールに触れたかのようなそぶりやボールに触れずに時間を空費する行為をしてはならない。

## 第21条 ペナルティキックおよびフリーキック

### 21.1 ペナルティキックおよびフリーキックが与えられるマークの地点

- (a) すべてのペナルティにおいて、反則を犯さなかった側は相手側が反則を犯した地点から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平行して少なくとも5メートル下がらる。
- (b) 反則の地点が相手側ゴールラインから5メートル以内の場合は、マークは反則の地点を通る線上、ゴールラインから5メートルの地点でタップキックを行う。
- (c) フリーキックも同様である。

## 附記

### 【実施時期について】

平成 27 年改訂版 U-12 ミニラグビー競技規則は、原則として平成 27 年 4 月 1 日から適用します。

## 第四部 U-15 ジュニアラグビー競技規則 JAPAN RUGBY FOOTBALL UNION 2015

### はじめに

本年度、(公財)日本ラグビーフットボール協会では13歳-15歳時期(以下「U-15」という。)の中学生プレーヤーに適用する「U-15 ジュニアラグビー競技規則」を改定しました。

### 「競技規則に関する背景・趣旨」

(公財)日本ラグビーフットボール協会は、ワールドラグビー(以下「WR」)が目指すラグビーフットボール競技の健全な発展のための方向性を見据え、WRが定めるラグビーフットボール競技規則に照らし、日本国内独自で適用しているU-15 ジュニアラグビー競技規則が、その整合性を担保できるよう継続的に検討しています。当然なことですが、U-15 世代の中学生のラグビープレーヤーにとって最良、かつ安全性を確保できることを原則として、より良いU-15 ジュニアラグビー競技の実現を目指し、同時にU-12(12歳以下)のミニラグビーからU-15のジュニアラグビー、そして高校生以上のフルラグビーという年代間の整合性についても、現状に照らして継続的に検証・検討しています。

同時に、本年度版から本U-15 ジュニアラグビー競技規則では、12人制によるラグビーフットボール競技に加えて、U-15 中学生世代が安全に7人制ラグビーフットボール競技を行えるよう定義いたしました。

### 「本競技規則の記載方法の変更とWR 競技規則との相関」

U-15のジュニアラグビー競技規則は、WR 競技規則に相違する箇所(読み替える箇所)のみを記載しており、項目記号も原則としてWR 競技規則に準拠しています。

WR 競技規則に該当する項目がないため、U-15 オリジナルとして追加している項目は、WR 競技規則の項目の後のアルファベット記号を使用し、〔Original〕として表記し、加えて○囲みの数字〕で記載しています。

また、7人制競技において、本U-15 ジュニアラグビー競技規則を適用する箇所は、【7人制共通】と記載しています。

繰り返しますが、相違箇所(読み替え箇所)について、WR 競技規則(含む「19歳未満標準競技規則」)。加えて、7人制競技の項目では「7人制標準競技規則」の項目を含む)の項目記号をそのまま使用していますが、それ以外のWR 競技規則をそのまま適用する箇所は本U-15 ジュニアラグビー競技規則には記載されていません。

このため、記載のないそれ以外の箇所は、WR 競技規則(含む「19歳未満標準

準競技規則』。7人制競技では『7人制標準競技規則』の項目を含む)を参照しなければならないことに留意して下さい。

### 「基本原則」

13歳 - 15歳時期(以下総称で使用する場合は「U-15」という。)の中学生プレーヤーの試合に適用するU-15ジュニアラグビーの競技規則は、WRが定める「WR競技規則2015(含む『19歳未満標準競技規則』。7人制競技においては『7人制標準競技規則』を含む)」に準拠する。同時に(公財)日本ラグビーフットボール協会の定める高専、高校以下のための国内特別競技規則に関してはその趣旨を認識し準拠する。

その中でU-15に適用する独自の競技規則は、「本U-15ジュニアラグビー競技規則2015」で規定する。

### 「改正ポイント」

本年度の主な改正ポイントは以下の通りである。

#### 1) 「WR競技規則2015」における「試験実施ルール」の適用

U-15ジュニアラグビー競技規則では、試験実施ルールについては適用除外としてきたが、今年度から原則として適用する。

#### 2) 「第20条 20-1 (g) スクラムの形成」の本競技規則での記載削除

スクラムの組み方の手順は「WR競技規則」に準拠することとした為、U-15ジュニアラグビー競技規則における第20条「スクラムの形成」20-1 (g) の記載は削除する。

#### 3) 「7人制競技規則」の記載

U-15ジュニアラグビー競技規則において7人制ラグビーの標準競技規則を定める。

#### 4) 「U-15ジュニアラグビー中学生安全競技基準」の運用徹底

本競技規則に加えて、掲題の「U-15ジュニアラグビー中学生安全競技基準」等、同世代特有の基準、規程の運用を徹底する。

#### 5) 「適用(含む改定)時期」の明確化

本競技規則は、「WR競技規則」の改定時期に出来る限り合致するよう検討し、次年度以降の適用(及び改定)時期は、原則として毎年4月1日とする。

## 試合前

### 第3条 プレーヤーの人数

#### 定義

「チーム A Team」とは、試合を開始する 12 名のプレーヤーと、交替 / 入替えとして認められているプレーヤーからなる。

「交替のプレーヤー Replacement」負傷した味方のプレーヤーと交替する。

「入替えのプレーヤー Substitute」戦術的理由で味方のプレーヤーと入替わるプレーヤー

#### 3.1 競技区域における、プレーヤーの最大人数

両チームとも、プレー中に競技区域内にいるプレーヤーの人数は、12 名を超えてはならない。

#### 3.3 12 名未満のプレーヤーによる試合

1 チームにつき 12 名より少ないプレーヤーによる試合は、試合途中において怪我や病気により出場選手が 11 名までは許可される。但し、チームは、試合開始時点では 12 名の健康な選手を揃えていなければならない。

例外：但し、7 人制の試合は例外とし、この場合は「7 人制標準競技規則」による。

#### 3.4 交替/入替えのプレーヤーとして指定されたプレーヤー

(a) (b) (d) 交替 / 入替えのプレーヤーの数は 10 名以内とする。

また、試合途中において登録されたりザーブプレーヤー全員の交代を認める。

#### 3.5 フロントローとして適切に訓練され、かつ経験のあるプレーヤー 【7 人制共通】

(a) チームは、フロントローとして適切に訓練され、かつ経験のあるプレーヤーを 5 名以上含めなければならない。

#### 3.10 一時的交替と応急処置 【7 人制共通】

(a) 出血の有無に関わらず、プレーヤーが負傷し応急処置、或いは医師の治療を受ける必要があると判断され、競技区域からプレーヤーが出たときには、一時的交替を認める。一時的に交替されたプレーヤーが競技区域外に出て経過時間 15 分以内にフィールドオブプレーに戻らない場合、一時的交替をしたプレーヤーは正式交替となる。元の一時的に交替されたプレーヤーはフィールドオブプレーに戻ってはならない。

**注意事項**

レフリーまたは競技責任者は、プレーヤーが負傷した場合は、そのプレーヤーの安全の確保を最優先し、直ちに応急処置、或いは医師の治療を受けるよう指導する。

**3.12 入れ替わったプレーヤーが再度試合に加わること【7人制共通】  
= 19歳未満標準競技規則=**

入れ替わったプレーヤーは、他にリザーブ選手がいない場合には、負傷した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。

**3.14 三地域協会に適用を委ねられる特別ルール【Original①】【7人制共通】**

三地域協会の事前の承認の下、大会（試合）を主催するか管轄する各協会の決定により、登録プレーヤー、交替人数等について規定（ローカル）することができる。但し、本事項はその地域の実情に合わせて特例として認めるものであり、いかなる場合でもプレーヤーの安全を考慮した決定でなければならない。また、本競技規則に対してローカルルールを優先することはできない。

**3.15 エージ制カテゴリー【Original②】【7人制共通】**

U-15（13歳 - 15歳時期）のプレーヤーに適用する本競技規則では、以下のエージ制カテゴリーを採用する。

- ・ U-15 カテゴリーとは、中学2、3年生のプレーヤーで構成するチーム、および同チームによる試合
- ・ U-14 カテゴリーとは、中学1、2年生のプレーヤーで構成するチーム、および同チームによる試合
- ・ U-13 カテゴリーとは、中学1年生のみのプレーヤーで構成するチーム、および同チームによる試合

**3.16 12人制ラグビー競技のポジションと呼称【Original③】**

〔ポジション配置〕U-15のジュニアラグビー競技規則における12人制ジュニアラグビーのポジションは、フロントロー3名、セカンドロー2名、スクラムハーフ1名、スタンドオフ1名、センター2名、ウイング2名、フルバック1名からなる。

〔ポジションの呼称〕呼称は以下の通りとする。



## 第4条 プレーヤーの服装

### 4.1 追加着用を認めるもの（義務）【7人制共通】

WRが本項目で追加着用を認めるものの内、以下のものは装着・装用を義務とする。

- (f) マウスガード、歯を保護するもの
- (g) WR競技に関する規定第12条に適合するWRマークが付いたヘッドギア

#### 注意事項

U-13、U-14カテゴリーで、永久歯に生え変わっていない乳歯のあるプレーヤー、及びU-15カテゴリーを含めて歯科矯正などを行っているプレーヤーについて、マウスガード装着を推進している本協会・メディカル委員会・歯科部会では、マウスガードを装着することによる安全対策とリスク回避が重要であるとの見解である。同時に可能な限りマウスガードは専門の歯科医で作成することを推奨する。

## 第5条 試合時間

### 5.1 試合時間

- (a) U-15カテゴリーの試合時間は40分以内に加えて、失われた時間とする。試合は、競技時間20分以内ずつ前後半に分けて行う。
- (b) U-14、U-13カテゴリーの試合時間は30分以内に加えて、失われた時間とする。試合は、競技時間15分以内ずつ前後半に分けて行う。

- (c) ただし、U-14 カテゴリーの試合で、双方のチームの出場プレーヤーが全員中学2年生の場合は特例としてU-15 カテゴリーの試合時間を適用することができる。

## 5.2 ハーフタイム

ハーフタイム後、サイドを交換する。休憩時間は5分以内とする。

## 5.6 延長時間【7人制共通】

トーナメントで引き分けの場合でも、試合を延長してはならない。

## 5.7 その他、時間に関する規則

### (h) 【Original ④】 1日2試合実施する場合の試合時間

- (1) U-15 カテゴリーでは、試合時間は34分以内に加えて、失われた時間とする。試合は、競技時間17分ずつ前後半で分けて行う。
- (2) U-14、U-13 カテゴリーでは、試合時間は1日1試合の場合と同様に30分以内に加えて、失われた時間とする。競技時間は15分ずつ前後半で分けて行う。
- (3) U-14 カテゴリーの試合で、双方のチームの出場プレーヤーが全員中学2年生の場合は特例としてU-15 カテゴリーの試合時間を適用することができる。

### (i) 【Original ⑤】 1日あたりの試合制限

- (1) 中学3年生、中学2年生のプレーヤーは、1日70分を超える試合を行ってはならない。
- (2) 中学1年生のプレーヤーは、1日60分を超える試合を行ってはならない。
- (3) 協会は、チームに1日2試合を超えて試合を提供することはできない。

### (j) 【Original ⑥】 1日2試合実施する場合の特例

協会は、U-15 カテゴリーの試合で1日2試合実施する場合でも、選手全員の交代を規定している場合等で、かつ1人の選手が1日70分を超えて試合に出場できないように規定し、十分に選手の出場時間を管理する場合は、特例として20分ハーフで実施することができる。

## 試合中 試合を行う方法

### 第10条 不正なプレー

#### 10.4 危険なプレー、不行跡【7人制共通】

- (t) 【Original ⑦】 ローヘッド：いずれのプレーヤーもモールへの参加を含む全ての局面において頭を肩や腰より低く(ローヘッド)した状態でプレー

をすることはできない。

具体的にはボールの争奪、及びタックル時、ボールを確保する行為、ラックの形成前からラック・モール形成時を含めた全てのプレーにおいて、故意、あるいは継続的に顔を下に向け、肩や腰よりも頭を下げたままプレーすることをいう。

**罰： ペナルティキック**

(u) **危険なタックル：【7人制共通】**

いずれのプレーヤーも手だけでジャージをつかんで相手側プレーヤーを振り回してはならない。

**罰： ペナルティキック**

## 10.5 措置

- (a) いかなるプレーヤーも、不正なプレーに関する競技規則の反則を犯した場合、注意、警告による以下に定める時間の一時的退出、または退場のいずれかを命じられる。

一時的退出の時間は、U-15 カテゴリーの前後半 20 分ずつの試合では 5 分間とし、前後半 17 分ずつの試合の場合、および U-14、U-13 カテゴリーの前後半 15 分ずつの試合では 4 分間とする。

## 試合の再開

### 第 19 条 タッチおよびラインアウト

#### 19.8 ラインアウトの形成

- (a) ラインアウトに並ぶプレーヤー（ラインアウトプレーヤー）は双方 2 人～5 人とする。

**罰： 15 m ライン上でフリーキック**

- (b) WR 競技規則に準じ、ボールの投入側がラインアウトに並ぶ最大の人数を決定する。

**罰： 15 m ライン上でフリーキック**

#### 19.10 ラインアウトにおける制限 【7人制共通】

- (d) **リフティングおよびサポート**：プレーヤーがリフティングおよびサポート、またはいずれか一方を行う場合、ジャンプする味方のプレーヤーを持ち上げるか、サポートする場合は、後方、正面からを問わずにジャンプするプレーヤーのパンツ（ショーツ）を順手で握ってサポートしなければならない。なお、プレーヤーの太ももを直接サポートすることはできない。サポート、又はリフティングは後方から 1 名、正面から 1 名の計 2 名で行う。

**罰： 15 m ライン上でフリーキック**

(g) プレーヤーを地上におろす：【7人制共通】

跳び上がる味方のプレーヤーをサポートするプレーヤーは、どちらかの側のプレーヤーがボールを獲得したらすぐに、そのプレーヤーを下さなければならない。しかし、サポート、又はリフティングは、跳び上がったプレーヤーの両足が完全に着地するまで続けなければならない。

罰： 15 mライン上でフリーキック

## 第20条 スクラム

### 定義

スクラムの目的は、軽度の反則あるいは競技の停止があった後、早く、安全に、公平に試合を再開することである。

スクラムは、フィールドオブプレーにおいて、お互いにバインドして2列になった5人ずつのプレーヤーによって形成され、双方のフロントローは頭を交互に組み合う。

組み合うことによってトンネルが形成され、そこに、双方のフロントローが左右どちらか片方の足でフッキングすることによりボールを獲得するよう、スクラムハーフがボールを投入する。

スクラムの中央の線がゴールラインから5メートル以内にはあってはならない。

スクラムはタッチラインから5メートル以内では形成されない。

トンネルとは、双方の、フロントローの間の空間をいう。

スクラムハーフとは、双方の、スクラムにボールを投入するプレーヤーをいう。

スクラムの中央の線とは、トンネル内の、双方のフロントローの肩の接点で作られた線の真下の地上に想定された線をいう。

フッカーとは、双方のフロントローの中央のプレーヤーをいう。

プロップとは、フッカーの両側のプレーヤーをいう。左側のプロップをルースヘッドプロップ、右側のプロップをタイトヘッドプロップという。

ロックとは、2列目に位置し、2列目の左右のプレーヤーをバインドし、フッカーおよびプロップを押す2人のプレーヤーをいう。

注：U-15ジュニアラグビー競技では、フランカー2人、ナンバーエイト1人は存在しない。

### 20.1 スクラムの形成

- (e) プレーヤーの数： スクラムの形成は、双方それぞれ5人のプレーヤーによらなければならない。その5人のプレーヤーは、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。双方のフロントローはいかなる場合でも3人のプレーヤーでなければならない。2人のロックが2列目を形成しなければならない。

いかなる場合もこの人数を超えるか、又は減らすことはできない。

罰： ペナルティキック  
 = 19歳未満標準競技規則＝

(f) ノンコンテストスクラムの適用：【7人制共通】

以下の場合には、安全を優先し、ノンコンテストスクラムを適用する。  
 フォワードプレーヤーが負傷し、退場による交替、または負傷による応急処置や治療が終わるまでの一時的交替が必要な場合で、出場するプレーヤーにフォワードプレーヤーがいないか、フォワードの訓練を受けていない場合は、その後に生じたスクラム、或いは負傷した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、ノンコンテストスクラムとする。

- ノンコンテストスクラムにおいては、
- ・ボールを取り合わない
  - ・ボール投入側が必ずボールを獲得する
  - ・双方ともスクラムを押しはならない

(k) 【Original ⑧】 安全でしっかりとしたスクラムの形成：【7人制共通】

スクラムは以下の各カテゴリーのプレーヤーのスキルの習熟度に応じて安全でしっかりとしたスクラムを形成しなければならない。

- (1) U-15 カテゴリーでのスクラムは安全を確認した上で、しっかりと組み合い、かつ体重をかけあう。
- (2) U-14、U-13 カテゴリーのスクラムは、安全を確認した上で、しっかりと組み合う。但し、レフリー又は主催者は、安全が確保できないと判断した時は、選手の習熟度に対応したスクラムとすることができる。

罰： フリーキック

### 20.3 スクラムのバインディング

- (f) 他のすべてのプレーヤー（ロックのバインド）：ロックは、スクラムが組まれる前に、一方の腕を味方ロックに必ずバインドし、かつ外側の腕は必ず前にいるプロップの腰をまくようにバインドしなければならない。同時に膝を上げて、頭を落とさないようにフロントローの間に確実にに入れて組まなければならない。プロップ以外のプレーヤーは、相手側のプレーヤーをつかんで서는ならない。

罰： ペナルティキック

- (g) ロックは、規定どおりバインドしていたとしても、腰や膝を落としたり、外側に開いたり、あるいはスクラムの角度を変えることはできない。当然に相手側のスクラムハーフのプレーを妨害してはならない。

罰： ペナルティキック

### 20.9 スクラムにおけるその他の制限 【7人制共通】

**= 19 歳未満標準競技規則 =**

- (j) **スクラムの移動**： スクラムを相手ゴールラインに向かって押すことは反則である。

故意ではなく不可効力によってスクラムが1メートル以上移動してしまった場合は、元の位置に戻して再びスクラムを組む。

なお、U-15 カテゴリーにおいて、ボールが投入され、フッカーがフッキングする際に、故意ではなくボール投入側のスクラム位置が、若干（10～20センチ以内程度）前に動いた場合は、そのままスクラムを継続する。

**罰**： フリーキック

**20.10 スクラムの終了**

- (c) **最後尾のプレーヤーがバインドをはずした場合**：スクラムの最後尾のプレーヤーとは、スクラムに参加しているプレーヤーの中で、足が自陣のゴールラインに最も近いプレーヤーをいうが、本競技規則では、ロック2名をいう。スクラムの最後尾のプレーヤーが、その足もとにボールがある状態で、バインドをはずしてボールを拾い上げることによってスクラムを終了することはできない。

**罰**： ペナルティキック

- (d) **【Original ⑨】 故意のプレーの禁止**：故意にスクラムの中にあるボールをプレーヤーが足で最後尾のプレーヤーの横のスクラム外にボールを出すことによって、スクラムを終了させ、最後尾のプレーヤーがボールを拾い上げることはできない。

**罰**： ペナルティキック

- (e) **【Original ⑩】 スクラム終了後の最後尾のプレーヤーのプレー**：故意ではなく、スクラムのトンネル以外からボールがスクラム外に出たことによってスクラムが終了し、その後最後に最後尾のプレーヤーが最初にボールを拾い上げることはできる。

**20.12 スクラムにおけるオフサイド 【7人制共通】**

- (a) スクラムが組まれるとき、スクラムにボールを投入しない側のスクラムハーフの立つべき位置は、ボールを投入しようとするスクラムハーフと同じ側のスクラムのセンターラインを越えない場所か、または他のプレーヤーに指定されているオフサイドラインの後方である。

**罰**： ペナルティキック

- (b) **スクラムハーフのオフサイド**：ボールを獲得した側のスクラムハーフは、ボールがスクラムの中にある間、両足をボールより前に出した場合、ある

いはスクラムのセンターラインを越えた場合はオフサイドとなる。但し、ボールをスクラムに投入する場合にスクラムの中央線上、スクラムの地点から少なくとも1メートル離れた場所に立つことを除く。

罰： ペナルティキック

- (c) ボールを獲得しなかった側のスクラムハーフは、ボールがスクラムの中にある間、片足でもスクラムのセンターラインを越えるか、あるいは片足でもボールより前に出した場合にはオフサイドになる。

罰： ペナルティキック

## 第23条 その他の規定【7人制共通】

本U-15ジュニアラグビー競技規則に加えて、JRFUが規定している以下の規則、基準等を準拠する。

- 1) 「U-15 ジュニアラグビー安全競技基準」
- 2) 「U-15 ジュニアラグビー中学生選手服装規程」

### 【7人制ラグビー標準競技規則】

U-15 ジュニアラグビーでは、「7人制ラグビー競技」を実施することができる。

「WR 競技規則」（「19歳以下標準競技規則」、「7人制標準競技規則」を含む）、及びJRFUが制定した「U-15 ジュニアラグビー競技規則【7人制共通】項目」に以下の変更（或いは追加）を加えたものを、7人制標準競技規則とする。

#### 5.1 試合時間

7人制における試合時間は14分に加えて、失われた時間とする。試合は競技時間7分以内ずつ、前後半に分けて行う。

但し、「WR 7人制競技規則」の例外措置である大会決勝戦の試合時間の規定については、これを適用しない。

#### 5.7 その他、時間に関する規則

- (i) **【Original ⑩】** 1日あたりの試合制限

(4) 選手は7人制競技においては、1日3試合を超えて試合を行ってはならない。

(5) 協会は7人制競技においては、1日最大3試合を超えて試合を提供することはできない。

以上

## 附記

### 【実施時期について】

平成 27 年改訂版 U-15 ジュニアラグビー競技規則は、原則として平成 27 年 4 月 1 日から適用します。

以上

## 第五部 19歳未満 国内高専・高校以下用 競技規則 JAPAN RUGBY FOOTBALL UNION 2015

### 〔基本原則〕

U-19（19歳未満、国内高専・高校以下）の年代の試合に適用するU-19の競技規則は、WRが定める競技規則に準拠する。

WR競技規則に該当する項目がないため、U-19オリジナルとして追加している条文は、WR競技規則の項目の後のアルファベット記号を使用し、〔Original〕として表記する。

※下記、競技規則は、19歳未満の国内競技規則（ローカルルール）です。19歳未満の標準競技規則（国際ルール）もありますので、WR制定のローブックにてご確認ください。

### 第4条 プレーヤーの服装

#### 4.1 追加着用を認めるもの（義務）

WRが追加着用を認めるものの内、以下のものは装着・着用を義務とする。

- (f) マウスガード、歯を保護するもの
- (g) WR競技に関する規定第12条に適合するIRB（現WR）マークがついたヘッドギア

### 第10条 不正なプレー

#### 10.4 危険なプレー、不行跡【Original①】

本則で規定された場合に加え、次のプレーを行ってはならない。

- (t) 頭突き、体当たりおよび頭の下がったタックルすること。
- (u) ボールを持っているプレーヤーが故意に肘または膝を前に出して相手にあたること。
- (v) いずれのプレーヤーもモールへ参加する場合を含めて、全てのプレーや局面において頭を肩や腰より低く（ローヘッド）するプレーをすること。

罰：反則の時点においてペナルティキック

### 第15条 タックル

#### 15.5 タックルされたプレーヤー【Original②】

- (h) タックルされたプレーヤー、あるいは地面に倒れたプレーヤーが、身体と地面の間にボールを確保し足の間からボールを後方に押し出すプレー（「スクイズボール」）をしてはならない。

罰：ペナルティキック

**【全国高等学校体育連盟ラグビー専門部申し合わせ事項】****1 男女のゲーム等【Original ③】**

男女でのコンタクトプレーを伴う練習及び試合は原則として禁止する。

**2 試合開始時の人数【Original ④】**

公式戦においては、試合開始時に両チームともに15名が競技区域にいないといけない。



平成27年改訂版  
**競技規則**

平成27年4月1日発行

---

編集 公益財団法人  
日本ラグビーフットボール協会

---

発行者 公益財団法人  
著作 日本ラグビーフットボール協会  
〒107-0061東京都港区北青山2-8-35  
電話 03-3401-3321

---

# JAPAN RUGBY FOOTBALL UNION

<http://www.rugby-japan.jp/>



**JRFU** Japan Rugby  
Football Union  
公益財団法人 日本ラグビーフットボール協会

**RUGBY:FOR ALL**

「フーサイドの精神」を、日本へ、世界へ。