

JRFU 2021-2022 レフリングの指針 ＜全国高校大会＞

(公財) 日本ラグビーフットボール協会

技術部門

2021.8.1



JRFU 2021-2022 レフリングの指針

<高校ラグビー>

本指針はJRFU 2021-2022 レフリングガイドブックの中で、高校ラグビーで起こりうる内容を示したものであり、また高校独自の競技規則に関する内容を示したものである。

内容によっては全てのカテゴリーに適用されるものもある。

高校ラグビーにのみ示されている項目（ローヘッド・スクラム・ヘッドキャップ）に関しては下記ラベルを貼って示している。

高校生



2020-2021からの主な改訂点

- 記載順・方法の変更
 - 事象ごとに整理
- 「フライングウェッジ」の項目の削除
 - 世界的試験的实施ルールの「フライングウェッジ」「1プレイヤーのプレラッチ」と同様の運用をするため、高校の指針からは削除
 - ※その他の世界的試験的实施ルールも適用する。
- 「2 ラインアウト／モール」の中に1項目追加
 - 「セიმモール・オブストラクション」について明記
- 「安全対策」の中に1文追加
 - 「ヘッドキャップのあごのベルト」について追記



試験的実施ルールの確認





試験的実施ルールの確認

Mini scrum

- 1) サポートするプレイヤーが2名以上付いて、スクラムのように進むことについて反則とする。
- 2) 1名がサポートすることは、容認する。





試験的実施ルールの確認

ラインアウトでディフェンス側がモールの形成を避ける行為をした場合、アタック側が3名以上のミニスクラムとなって前進することは反則となる。

3名以上のミニスクラムとなってマークオブタッチと平行に横へと移動することは容認する。

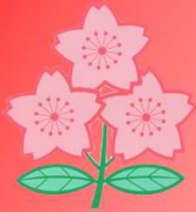




レフリングガイドライン



レフリングガイドライン



- 1 ボールキャリアーが頭を下げて突進する行為
(ローヘッド)
- 2 ラインアウト/モール
- 3 スクラム
- 4 安全対策





1 ボールキャリアーが頭を下げて突進する行為（ローヘッド）

高校生

ゴールライン近辺でグラウンディングしようとする場合を除き、ボールキャリアーはタックラーがタックルできない位置に頭を下げて突進する行為は危険なプレーである。

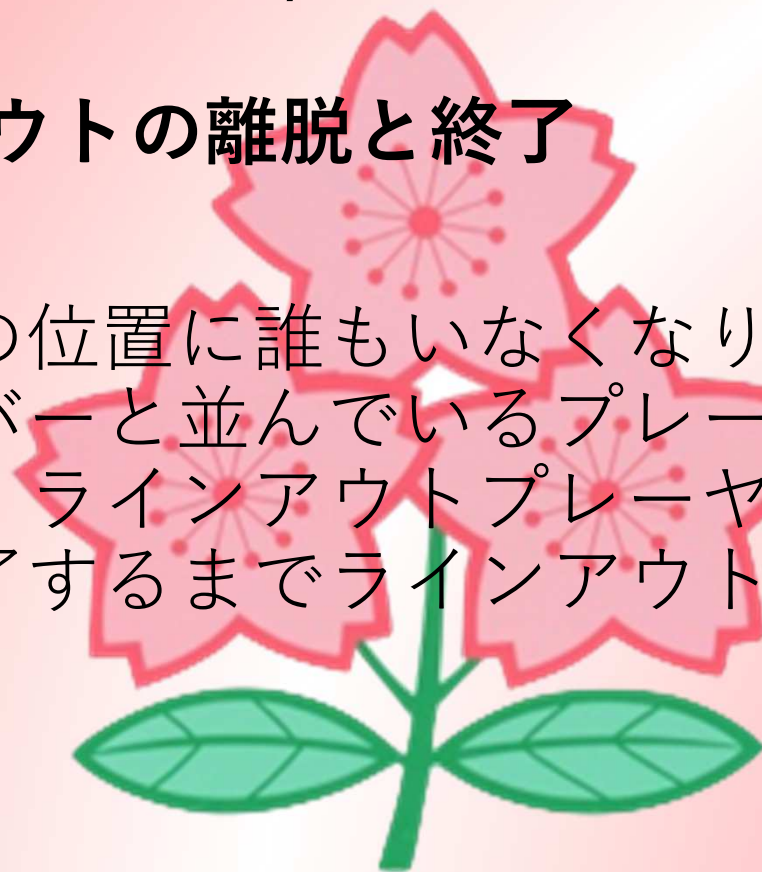




2 ラインアウト/モール

(1) ラインアウトの離脱と終了

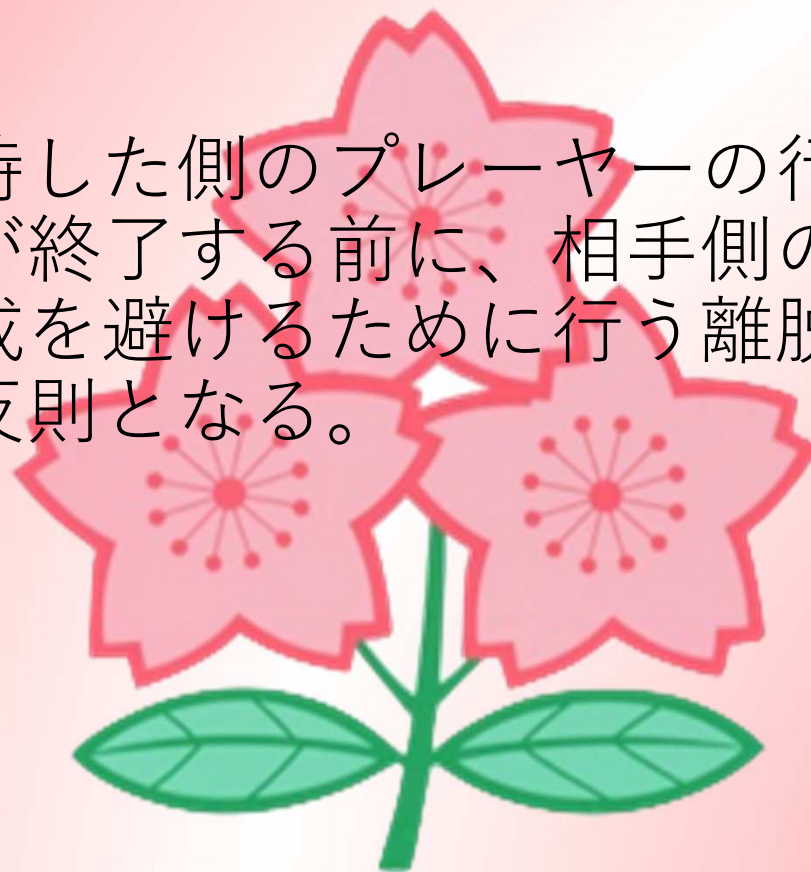
レシーバーの位置に誰もいなくなりそこへ移動した場合（レシーバーと並んでいるプレイヤーの入れ替わり）を除き、ラインアウトプレイヤーは全員、ラインアウトが終了するまでラインアウトから離れてはならない。





(1) ラインアウトの離脱と終了

ボールを保持した側のプレイヤーの行為によってラインアウトが終了する前に、相手側のプレイヤーのモールの形成を避けるために行う離脱行為があれば、その行為は反則となる。





(1) ラインアウトの離脱と終了

- A) ラインアウトに並んでいるボールを投入する相手側プレイヤーは後方（自陣ゴールライン方向）へ移動してはならない。（離脱行為）
- B) ボールをキャッチしたプレイヤーを倒そうと試みたが（サック）失敗し、相手プレイヤーが倒れずにボールキャリアー側だけの塊になった場合でも、モールが形成されたとみなす。
- C) 投入側はボールを保持してるプレイヤーが先頭でモールを形成しなければならず、モールが形成される前にボールをキャッチしたプレイヤーから次のプレイヤーに渡ったならば、ラインアウトは終了する。
- D) ボールを保持したプレイヤーがマークオブタッチを越え前方に移動したならばラインアウトは終了する。



(2) モールへの参加

モールに参加する際はオンサイドの位置から味方にバインドして参加する。また、外側から回り込んではない。

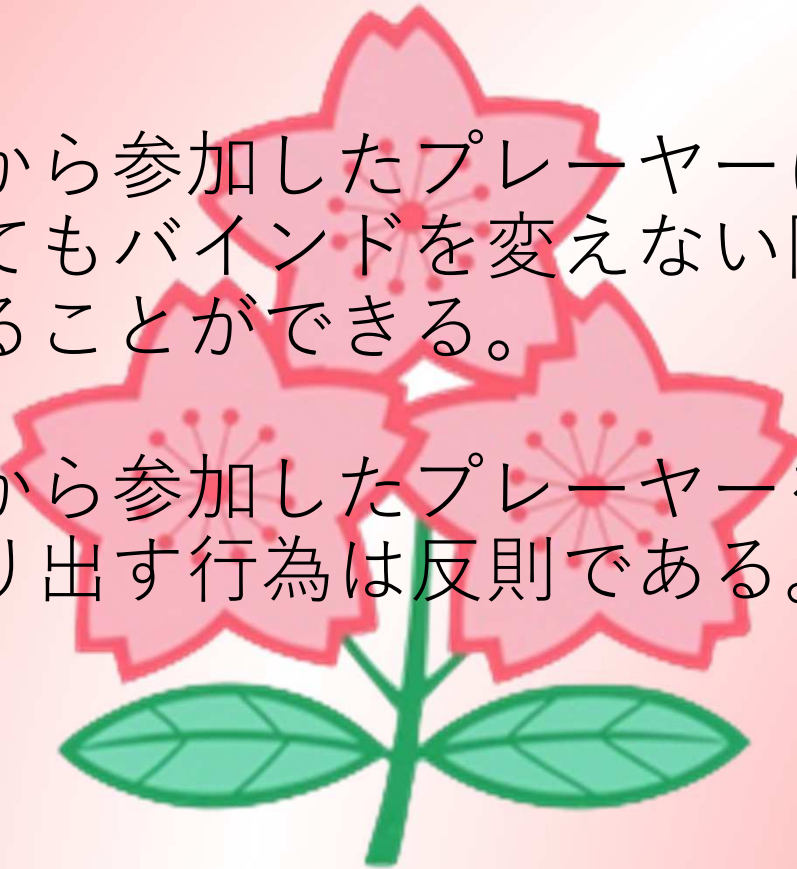




(3) モールから引きずり出す行為

正しい位置から参加したプレイヤーは、モールがホイールしてもバインドを変えない限りモールに参加し続けることができる。

正しい位置から参加したプレイヤーを故意にモールから引きずり出す行為は反則である。





(4)セიმモール・オブストラクシヨソ

モールのチェンジレーソの考え方

「モール形成時と同じレーソを押しなければならない」という事ではない。

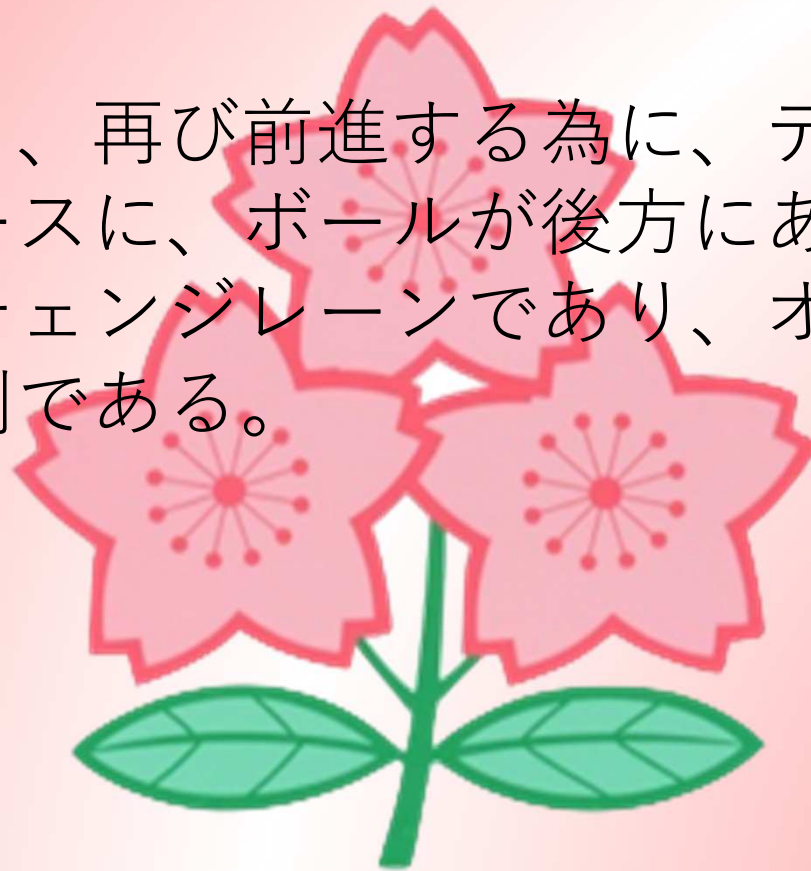
モーメントム(勢い)を持って前進している中で、ディフェソの薄いスペースを突きながら押しアソグソを変えることはプレーオンである。

モーメントムがなく前進が止まり、再び前進する為ソボールキャリアーを先頭に進むことは問題ないが、ディフェソがないスペースにボールが後方にある状態でシフトするのはオブストラクシヨソの反則である。



(4)セიმモール・オブストラクシヨソ

前進が止まり、再び前進する為、ディフェンスがないスペースに、ボールが後方にある状態でシフトするのはチェンジレソであり、オブストラクシヨソの反則である。



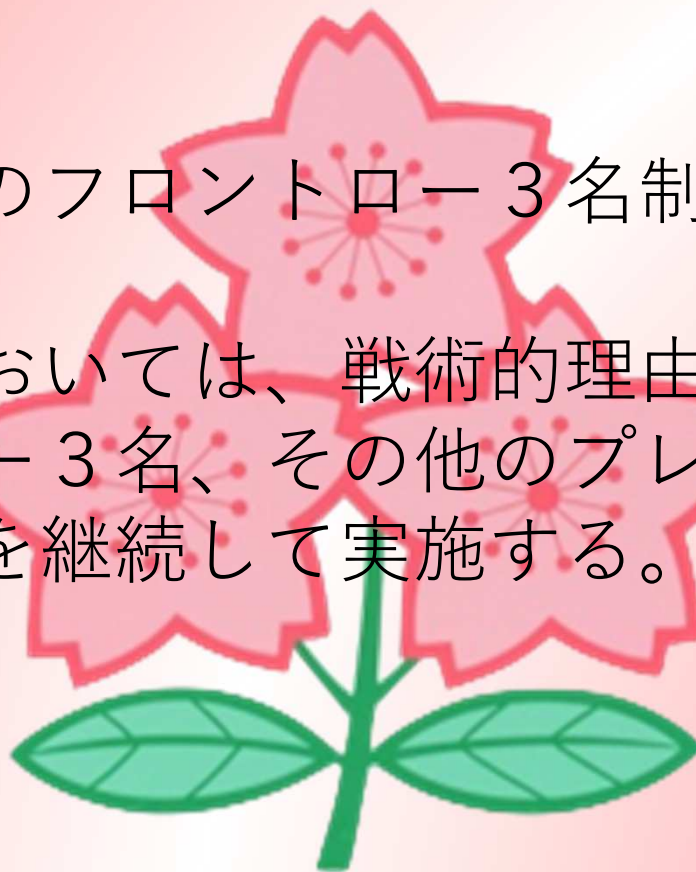


3 スクラム (1)

高校生

戦術的入れ替えのフロントロー 3名制限の継続について

全国高校大会においては、戦術的理由での交替については、フロントロー 3名、その他のプレイヤーは 5名までという人数制限を継続して実施する。





3 スクラム (2)

高校生

脳震盪の疑いがあり評価のために競技区域を離れる場合は、出血の場合のような一時的交替プレイヤーは入れない。





3 スクラム (3)

高校生

負傷の治療のため、または一時的退出（シンビン）のために15人のプレーヤーを揃えることができない場合のスクラムの人数について

負傷治療・シンビンのプレーヤーがFWプレーヤーの場合は、レフリーは次のスクラム時に、8人で組むか7人で組むかを、人数が減少するチームに確認する。BKプレーヤーの場合、スクラムは8人で組まなければならない。

一度8人か7人かの人数を決定したら、15人に戻るまではその人数でスクラムを組む。



3 スクラム (4)

高校生

適切に訓練されたフロントローを出すことができない場合はアンコンテストスクラムとなる。競技規則に示される条件を満たしていなければならない。

アンコンテストスクラムは8人で組む。

フロントローが通常の負傷によるアンコンテストスクラムの場合、チームは14人となる。相手のファールプレー、頭部の負傷および出血による場合は15人となる。



3 スクラム (5)

高校生

8人で組むスクラムは3 - 4 - 1のフォーメーションでなければならない、ナンバーエイトは両ロックの間にバインドしなければならない。

フランカーとロックの間に頭を入れることは正しいバインドではない。





3 スクラム (6)

高校生

スクラムが崩れた際、レフリーは直ちに反則を科す、またはリセットの笛を吹いてプレーを停止する。安全性の確保が最優先事項である。

ボールがスクラム後方に位置しており、見えそうな状態であってもプレーを継続してはならない。





4 安全対策

高校生

プレーヤーはヘッドキャップが外れないように正しく着用しなければならない。

あごのベルトをきちんと留めないことは、正しく着用していないということである。

プレー中にヘッドキャップが外れたプレーヤーは、再度着用してからプレーに参加しなければならない。

ヘッドキャップを着用せずにプレーした場合はレフリーは笛を吹いて競技を停止する場合がある。



4 安全対策

高校生

指導者はプレイヤーに対してヘッドキャップを正しく着用するよう、指導を徹底する。

故意に相手のヘッドキャップを外す行為は不行跡としてPKとなる場合がある。

