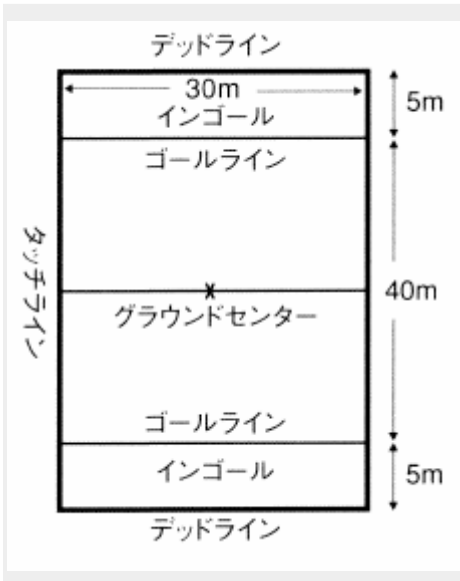


# タグラグビーのルール

タグ・ラグビーのグラウンドサイズは横 30m×縦 40m(ゴールラインからゴールライン)、インゴール(ゴールラインからデッドライン)は各 5m ずつとする。

1 チームは競技グラウンド内にいる 5 名のプレーヤーと入替可能な 2 名以上 5 名以下のプレーヤーにより構成される。



## 【補 足】

小学校等の「教育現場」においては、コートの広さは横15～20m×30～35m、1 チーム 4 人制で試合を行うことができる。導入時期によりプレーヤーの経験又はスキル等

を見極めて「広さ、人数」等の指導的アレンジは可能。

- 1 試合開始時に双方のチーム代表プレーヤーがトスをし、勝った方が試合開始のフリーパス、またはサイドのどちらかを選ぶ。  
前半 7 分-ハーフタイム 1 分-後半 7 分とし、前半と後半でコートチェンジを行う。  
後半開始のフリーパスは前半のフリーパスでない方のチームが行う。
- 2 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、自分より後方のプレーヤーにパスをすることである。その時相手チームは必ず 5m 下がらなくてはならない。

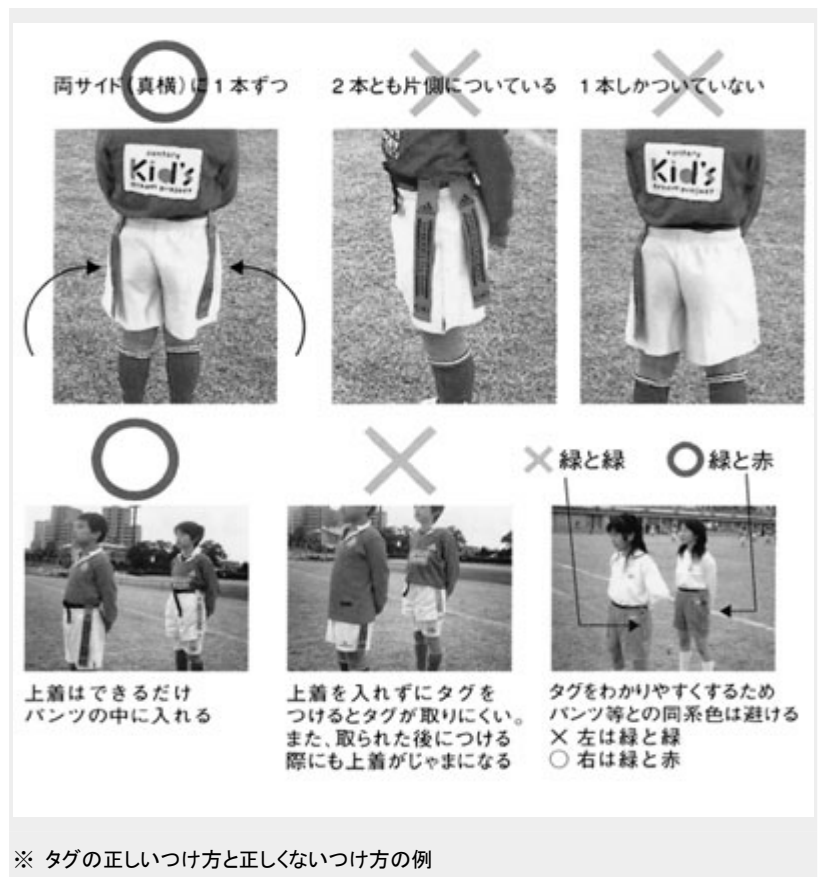
## 【補 足】

- (1) 試合開始・得点後の再開・反則やタグ 4 回等による攻守の交替時のゲームの再開は、フリーパスによって行う。
  - (2) フリーパスは、必ず、レフリーの指示の後に行われ、クイック・スタートは認められない。レフリーは、守るチームのプレーヤーが 5m 以上下がっていることを確認した後に、フリーパスを行う指示を出す。
  - (3) ゲームの再開の場所が、ゴールラインから 5m 以内、または、インゴールとなる場合、その地点からタッチラインに平行したゴールラインから 5m の地点でフリーパスを行う。
- 3 試合開始はグラウンドセンターからのフリーパスにて行う。  
トライ後の再開はグラウンドセンターからトライをとられたチームのフリーパスにて行う。
  - 4 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。
  - 5 守るチームのプレーヤーは相手チームのボールを持つプレーヤーのタグを取ることができる。
  - 6 タグを 2 本ともつけたプレーヤーだけがプレーに参加でき、またトライをすることができる。2 本のタグをつけていないプレーヤーが

ボールを持った場合は反則とし、その地点から相手のフリーパスでゲームを再開する。トライ直前にタグをとられたプレーヤーがそのままインゴールに入ってトライしても、トライは認められない。ゴールラインから 5m 地点までもどって、フリーパスでゲームを再開する。

【補 足】

- (1) 『タグを 2 本ともつけた』とは、タグをからだの両サイド(タグをつける位置は、からだの真横)につけていることを意味する。
- (2) からだの片側に 2 本つけている状態や 1 本しかついていない状態ではプレーに参加することはできない。このような(タグを正當につけていない)プレーヤーが
  - 1 ボールを保持しているチームの場合  
ボールをプレーした場合(ボールを持って走っている間にタグが落ちた場合を含む)は、それまでボールを保持していなかったチームのフリーパスでゲームを再開する。
  - 2 守るチームの場合  
タグを取った場合は、それまでボールを保持していた側のフリーパスでゲームを再開する。(タグの回数は“0 回”に戻る)
- (3) 相手からタグが見えやすいようにするため、上着がベルト位置より長い場合は、上着の上にタグベルトをつけるか、上着をパンツの中に入れるようにする。



- 7 得点は、ボールを持っているプレーヤーが相手インゴールにボールを置くことによって得られる。ゴールラインはインゴールであり、タッチインゴールライン及びデッドラインはタッチである。トライは立ったままで行われなければならない。その際、両足はインゴール内にいなければならない。片足または両足がインゴールに入っていない状態でのトライは認められず、ゴールラインから 5m 地点までもどって、それまでボールを保持していた側のフリーパスでゲームを再開する。

【補 足】

- (1) トライをするためには下記のことが条件となる。
- ・ 両足がインゴール、または、ゴールライン上にある
  - ・ タグを2本ともつけている
  - ・ 不当に頭を下げた姿勢(飛び込むような姿勢)ではない
- (2) インゴールに入った後(トライをするまでの間)にタグを取られた場合、トライは認められない。
- (3) トライをするために地面に向かって飛び込む行為は禁止する。この反則があった場合は、ゴールラインから5mの地点でそれまでボールを保持していなかったチームのフリーパスでゲームを再開する。
- (4) ボールを持ったプレイヤーがタグを取られた後にインゴールに入った場合やインゴールに入った後にタグを取られた場合、ゴールラインから5m地点でそれまでボールを保持していたチームのフリーパスでゲームを再開する。(それまでのタグの回数は継続する)
- (5) 両足がきちんとインゴールにない状態でトライの動作をしてしまった場合、反則ではなく、ボールがプレーできなくなったものとして、ゴールラインから5m地点でそれまでボールを保持していたチームのフリーパス(タグの回数は継続)でゲームを再開する。

- 8 タグを取ったプレイヤーは、タグを相手に手渡しで返すまでプレーすることはできない。また、タグを取られたプレイヤーは取られたタグを返してもらい腰に付けるまでプレーすることができない。



- 9 ボールを持ったプレイヤーは、タグを取られないように手で押さえたり、体を一回転以上させたりすることはできない。

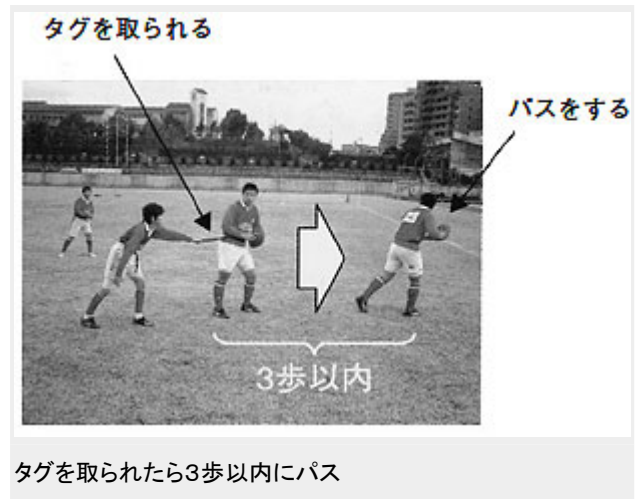
【補 足】

からだを一回転以上回転(くるくる回る)させてタグを取られないようにすることは禁止する。

- 10 タグを取られたらただちに前進をやめ、ボールを離さなくてはならない。めやすは3歩以内だが、すぐに前進をやめられたのに故意に前進を続けたとレフリーが判断した場合は、たとえそれが3歩以内であったとしても反則とする。

【補 足】

- (1) この反則の名称をオーバーステップとする。
- (2) 『3歩以内』というのは、『3歩進む権利がある』という意味ではなく、「走っていて止まるのに3歩程度必要」という考え方の上のものであり、故意に進もうとするプレイヤーに対しては反則を適用する。
- (3) タグを取られて『3歩以内』に下記のいずれかが起きた場合は、その地点からそれまでボールを保持していなかったチームのフリーパスでゲームを再開する。
- 1 タッチラインに触れる、または、タッチの外に出る
  - 2 タッチインゴールラインかデッドラインに触れる、または、それらの外に出る
  - 3 ボールを前に落とす、または、前に投げる
  - 4 その他の反則をするタグを取られる



11 試合中、相手プレイヤーと体がぶつかるプレーをすることはできない。

具体的には、タグを取りに来た手を払うこと、手で相手を突くこと、相手を捕まえること、体当たりすることなどであり、手を広げてのディフェンスも禁止とする。また、タグを取りに行く際に、自分からは遠い側のタグを故意に取りに行くことにより、相手プレイヤーの前進を妨害し接触を誘発するタグの取り方も禁止する。



【補 足】

- (1) ボールを保持しているチームのプレイヤーが、守るチームのプレイヤーがいるところに当たりに行くことをオフェンス・チャージと呼び、守るチームがボールを持ったプレイヤーの進路を故意にふさぎに行くことをディフェンス・チャージと呼ぶ。おのおの故意に当たりに行くことは危険なプレーとして反則を適用する。
- (2) ボールを持ったプレイヤーのからだの遠い側のタグを取りに行く、また、両サイドのタグを同時に取りに行く事は、ボールを持ったプレイヤーに対する前進の妨害として反則を適用する。



- (3) これらの反則が起きた場合、反則を起さなかったチームのフリーパスでゲームを再開する。

12 一切のキックは禁止し、地面に転がったボールもかがむなどして立ったまま手で拾わなくてはならない。

13 ボールは自分より前に投げることはできないが、真横へ投げることはできる。

自分より前に投げた場合はスローフォワードとし、パスを受け損なって前に落とした場合も前に投げたとみなしノックオンとする。スローフォワードやノックオンが起こっても、そのボールを相手が拾うなどした場合は、アドバンテージを適用して反則をとらないこともある。

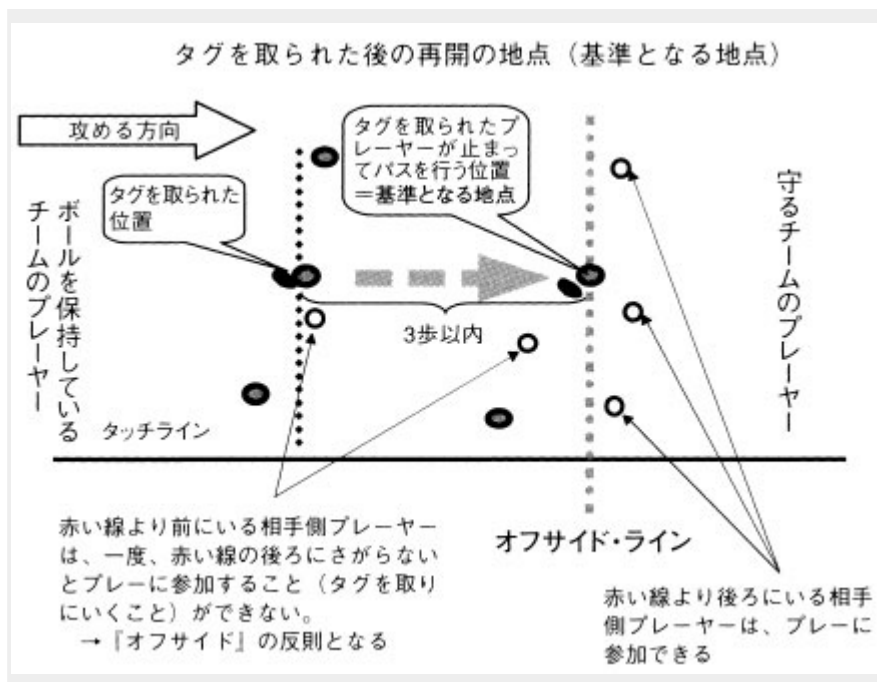
【補 足】

アドバンテージはスローフォワードやノックオン以外の反則に対しても適用される。

- 14 タグを取られたプレイヤーの地点を基準として、守るチームはその地点より相手側でプレーすることはできない。

【補 足】

- (1) この地点は、タグを取られた地点ではなく、第 10 条で述べた『3 歩以内』のボールを離す位置となる。
- (2) ボールを持ったプレイヤーがタグを取られても、それまでにタグを取られた回数が 4 回未満の場合はただちにパスをすることによりプレーをすることができるが、その場合、守るチームのプレイヤーは、タグを取られたプレイヤーの地点を基準にゴールラインに並行した線より下がらなくてはならない。下がらない場合はオフサイドとなる。ただし、プレーがただちに行われたため、基準となる地点より下がりがきれないプレイヤーは、一旦、基準となる地点に下がるまでプレーに参加しなければ(またはプレーの邪魔にならなければ)、レフリーはアドバンテージを適用して反則を取らないこともある。



- (3) 図 14・15 のどちらの場合も「オフサイド」となり、「基準となる地点」からそれまでボールを保持していた側のフリーパスでゲームを再開する。(タグの回数は「0」に戻る。)



図14

- ・白い破線が「基準となる地点」に平行する線
- ・真ん中のプレイヤー（相手側）が、パスの前に線を越え、パスをすることを妨げている、または、インターセプトをしようとしている



図15

- ・白い破線が「基準となる地点」に平行する線
- ・左のプレイヤー（相手側）が、一度、線の後ろに下がらずにパスを受けたプレイヤーのタグを取りに行っている

- 15 フリーパスから最初のパスをもらうプレイヤーはパスする選手から2m以内にはいなくてはならない。走りながらパスをもらう場合はそのスタートする地点から2m以内とする。
- 16 上記第8条～第15条の禁止事項は反則となり、その地点から相手ボールのフリーパスとなるが、反則をしたチーム側のゴールラインから5m以内の反則の場合は5m地点でのフリーパスとなる。
- 17 タグを4回取られると最後にタグを取られた地点から相手ボールのフリーパスとなる。
- 18 タッチライン上はグラウンドの外でありそれはインゴールにおいても同様である。

ボールを持ったプレイヤーがタッチラインを踏んだ場合やタッチラインから出た場合、またボールがタッチラインに触れた場合やタッチラインから出た場合はその地点のタッチラインの外から、その時点でボールを持っていたチームの相手チーム、もしくは最後にボールに触れたチームの相手チームのフリーパスとなる。タッチラインの外からのフリーパスはタッチライン上の地点より直角もしくは後方へのパスとする。ゴールラインから5m以内でタッチラインから出た場合は、次のフリーパスはゴールラインから5mのタッチライン上から行う。

#### 【補 足】

ボールが地面に転がるなどして、ボールがタッチになる前にどちらのチームのプレイヤーが最後にボールに触れたか疑わしい場合は、『攻撃側』のフリーパスでゲームを再開する。この場合、どちらのチームがフリーパスを行う場合でも、タグの回数は“0回”になる。

攻撃側＝その地点が自陣側にあるチームの相手側のチーム（地域的に進んでいる側のチーム）