

堺ラグビースクール 新ルール講習会資料

ブレイクダウンに関して

ジャッカラー/アシストタックラー

しっかりと自立してボールをリフトしなければならない。

– 地面に手をついてはならない。

サイドエントリー

クリアーで明確なものをペナライズする必要がある

(次ページの図参照)

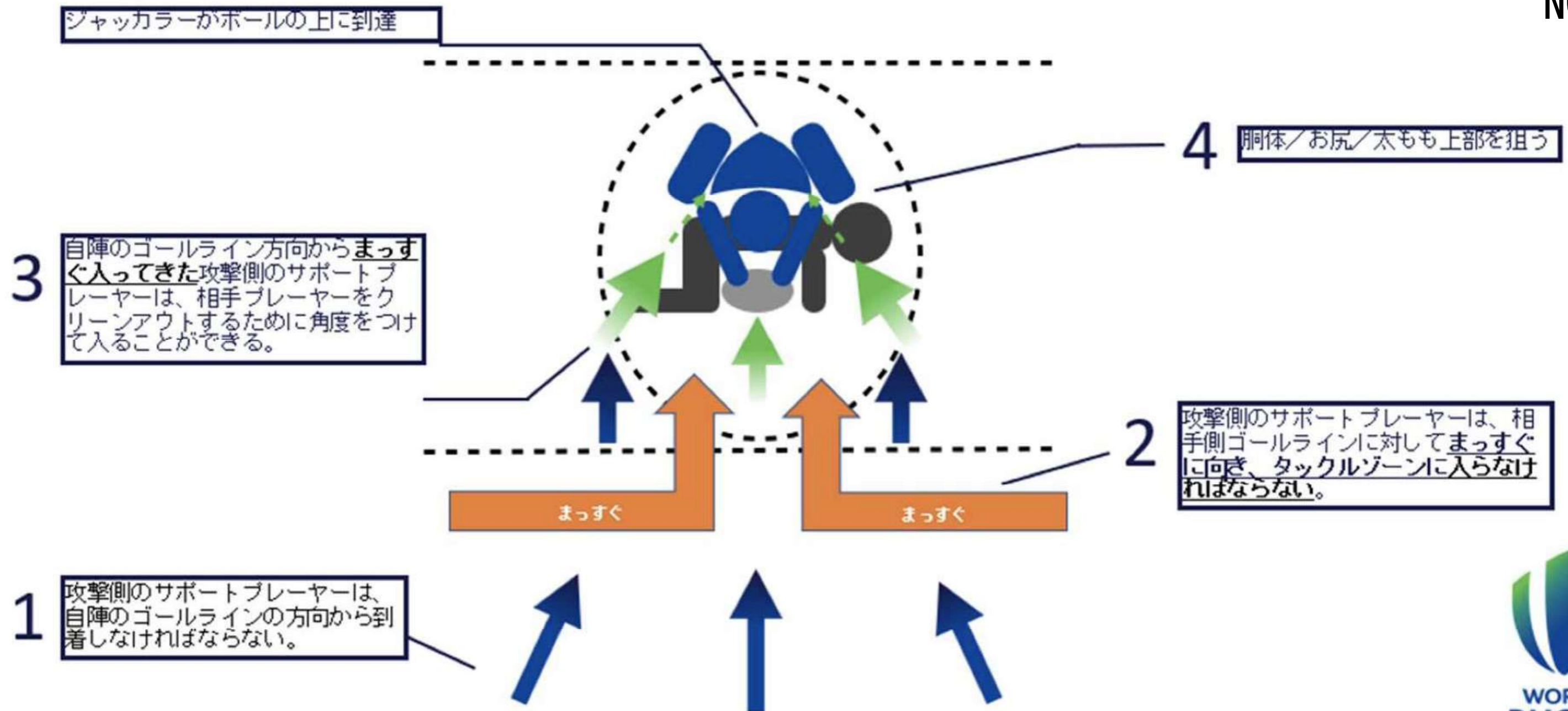
オフフィート

ダイブではなく、ドライブして相手を排除する。



ブレイクダウン-「L字型 & アングル」 (LA エントリー)

NO. 2



アライビングプレーヤー（ラックに到達したプレーヤー）

もし、ディフェンスがステップバックしてコンテストを捨てたら

– プレーオン

但し、明らかに飛び込むようなプレーに関してはPKになりうる。

正当なコンテストの結果、倒れることはありうる。

– プレーオン

ラッチ/フライングウェッジ

コンタクト前に1名がプレラッチする可能性はある。
但し、このプレーヤーは最初のアライビングに必要とされる要件を遵守しなければならない。特に自立する必要がある。



キック前方でのオフサイド

キッカーの前方にいるオフサイドプレーヤーは、オンサイドになるまで前方へ動いてはならない。

エリアのオフサイド

キックされたボールの落下地点 10m内に位置するオフサイドプレーヤーは、直ちに撤退しなければならない。

ラインオフサイド

明確にオンサイドの位置からディフェンスしなければならない。

特にブレイクダウンの横にいるプレーヤーは両足ともオンサイドの位置にあつたとしても、オフサイドラインの前方に手を付いている場合はオフサイドである。

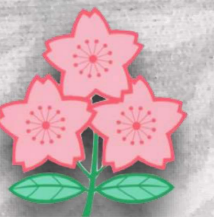


ラインアウトモール

ラインアウトに参加していない両チームのプレイヤーはラインアウトが終了するまで、オンサイドの位置(10mまたはゴールライン後方の方が近ければそちら)にとどまらなければならない。

オブストラクション

キックをした相手側のプレイヤーはボールに向かって動くことはできるが、故意にレーンを変えたり、ボールを獲得できない位置で止まり、コンテストを妨害してはならない。



(f)競技規則の明確化および軽微な変更を正式に競技規則化する(抜粋)

第9条「不正なプレー」(ルーリング2022-3を条文に反映)

9.11 プレーヤーは、無謀な、または、他者に対して危険な行為はいかなるものもしてはならず、これには肘や前腕を出す行為、**あるいは、タックラーに向かって飛びかかる行為、または、タックラーを飛び越える行為**を含む。

トライをする為にダイブする事は容認されるが、ジャンプしてタックルを飛び越える、ラックを飛び越える行為は危険なプレーである。



(f)競技規則の明確化および軽微な変更を正式に競技規則化する(抜粋)

第12条「キックオフと試合再開のキック」

(矛盾したインゴール関連における判定の明確化) 世界的試験実施ルール 12.12

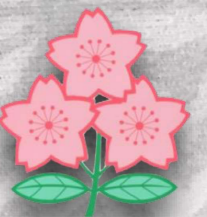
以下の場合、ゴールライン地点でのドロップアウトによってプレーが再開される:

a. 攻撃側のプレーヤーによってボールがプレーされた、または、インゴールに持ち込まれ、

その後、相手側のプレーヤーによってヘルドアップとなり、グラウンディングされた、あるいは、競技規則に反することなくデッドにされた。

注記) 現行では、攻撃側のプレーヤーによってインゴールの中にボールが蹴り込まれ、防御側がグラウンディングした場合はゴールラインドロップアウトである。ボールが攻撃側によってインゴールに持ち込まれ、防御側がリップしてグラウンディングした場合は22メートルドロップアウトのシナリオとして、現行のゴールラインドロップアウトとなる理由の対象外である。これはチャージダウンによってフィールドオブプレーからインゴールに入り、デッドになった場合も含む。

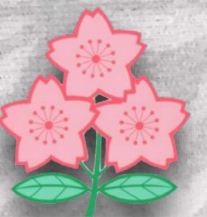
昨年までは攻撃側のキックによってインゴールに持ち込まれてデッドになった場合にのみ、ゴールラインドロップアウトが適用されていたが、攻撃側によるチャージダウンでのインゴールへの持ち込みや、攻撃側によるボールキャリアでインゴールに持ち込まれた後にリップ等で奪われ、デッドになった場合もゴールラインドロップアウトで再開される。



ゴールラインまたは22mラインドロップアウト再開

再開方法	22mラインドロップアウト	ゴールラインドロップアウト
状況	<ul style="list-style-type: none"> PG/DGの失敗によりデッドになった場合 キックオフ/得点後の試合再開のキック/ドロップアウトを除くキックのボールがインゴールに入り、そのボールがタッチインゴールラインまたはデッドボールラインを越えた場合(スクラムとのオプション) ボールを持った攻撃側のプレイヤーがグラウンディングを試みたが、コーナーポストの根元にグラウンディングした、またはタッチインゴールラインまたはデッドボールラインを越えた場合 インフィールドで攻撃側がプレーした(チャージダウン等)ボールがタッチインゴールラインまたはデッドボールラインを越えた場合 	<ul style="list-style-type: none"> キックオフ/得点後の試合再開のキック/ドロップアウトを除くキックのボールがインゴールに入り、そのボールが防御側にデッドにされた場合 攻撃側のプレイヤーが防御側のプレイヤーによってグラウンディング出来ない(ヘルドアップ)場合 攻撃側のプレイヤーが相手陣インゴールでノックオンをした場合 攻撃側が相手陣インゴールに持ち込んだ(チャージダウン等)ボールが防御側にデッドにされた場合 攻撃側が相手陣インゴールに持ち込んだボールを防御側がリップをし、防御側がデッドにした場合

攻撃側がインゴールに持ち込んだボールを防御側がデッドにせず、直接タッチインゴールラインまたはデッドボールラインを越えた場合は22mラインドロップアウトにより再開される。



(f)競技規則の明確化および軽微な変更を正式に競技規則化する(抜粋)

第15条「ラック」(ルーリング2022-2を条文に反映)

15.16 プレーヤーは以下のことをしてはならない:

d. **ボールが地面の上であり、ラックに近い時に、出てきたボールの上に倒れ込む、または、被さる。**

ラックからボールアウトしていたとしても、ラックに近接(1m以内)しているのであれば、ボールに対して飛び込む事は出来ない。立ってプレーする事が求められる。



(a) ブレーキフットの世界的試験実施 ルールを採用する(抜粋)

- ・ 定義への追加:

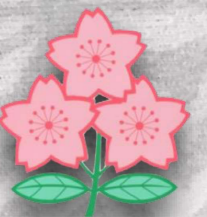
ブレーキフット(Brake foot): フッカーが、安定性を高めるため、また、軸方向への負荷を避けるため、トンネルの中央で片足を前方に置くこと。エンゲージメントシーケンスの「クラウチ」および「バインド」の間を通してずっとこの位置に置く。その足を引くのは、「セット」の後、そして、ボールに当てる前でなければならない。

- ・ 第19条 スクラムエンゲージメント

19.10.c. フッカーは、安定性を高め、軸方向への負荷を避けるため、足は「ブレーキ」フット的位置に置かなければならない。

19.12 両チームとも、まっすぐ、安定して、動かなくなったら、フッカーの足はブレーキフット位置のまま、レフリーが「セット」とコールする。

a. フッカーがブレーキフット位置の足を外し、そのうえで初めて両チームが組み、スクラムの形成が完了し、ボールが投入されるトンネルができる。

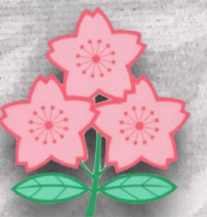


ラインアウトのノットストレート

正当なコンテストを創出するため、相手チームがジャンプしてコンテストしているかどうかではなく、ラインアウトに並んでいる双方内側の肩の間にスローする。

モールで足を持つ、持ち上げる行為

ラインアウト等からのモールに対するディフェンスにおいて、相手の脚を持つ、持ち上げる等の行為はモールが崩れる事に繋がり反則である。



正しいタツプキック

11. ボールは、目に見える距離を蹴り進められなければならない。キッカーがボールを持って蹴る場合、両手からボールがはつきりと離れなければならない。地面に置いて蹴る場合は、マークからはつきりと離れなければならない。キックがきちんと行われたら、キッカーは再びボールをプレーしてよい。

罰：スクラム

PKからタツプキックを行う場合は、レフリーがゲームを止める必要が無いように、チームが好機を逃す事がないように、プレーヤーは正しくキックを行う。

