

S U N T O R Y C U P

JAPAN KID'S
TAG RUGBY

C H A M P I O N S H I P

タグ ラグビー
Tag Rugby
ガイドブック

2009年度
ダウンロード版

Tag Rugby

ガイドブック

タグラグビーで遊ぼう!

タグラグビーは、むずかしい技術は何もいらない!
だ円形のボールを持って走り、味方にボールをパス!
キックもないし、スポーツが苦手な人だって大丈夫!
腰に付けた2本のひらひらしたタグを、
お互いに取りったり取られたりしながら、
ボールを持ってコートを手軽に駆け回り、
相手ゴールを目指そう!

運動ぐつは
金具の付いていない
ゴム底のものを
はいてね

動きやすい服装で
腰にタグを
付けるよ!



さあ、ラグビーをやってみよう!

○ラグビーのゲームの進め方○

1

パスをしながら走る (攻める時)

ボールを抱えたまま走ったり味方にパスをつないだりしながら、相手チームのインゴールを目指して攻めます。



パスは、自分より前にしちゃダメ。でも真横へのパスはOK。だから、自分より後ろにいる味方にパスしよう。

タグを取られた人は、前進するのをやめて味方にボールをパスしなきゃいけないよ。



2

相手のタグを取る (守る時)

攻めてくる相手を止めるには、ボールを持っている人の腰に付いているタグを取ります。タグを取ったら、大きな声で「タグ!」と叫んで頭上にタグを上げよう。このプレーのことを「タグ」とよびます。

3

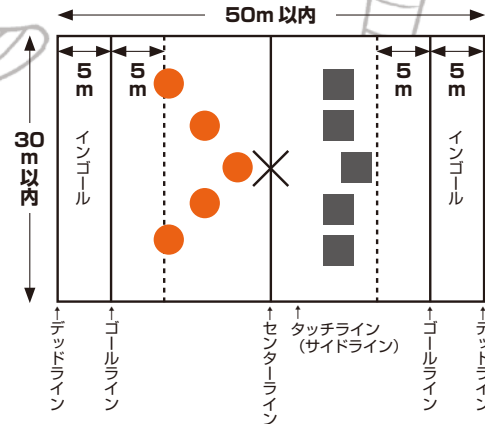
相手ゴールにトライ (得点) する

ラグビーでは、得点のことを「トライ」といいます。相手チームのインゴールの中に走りこんで、そのボールを両手で置けば「トライ (得点)」で1点!

ただし、タグを2本とも付け、両足がインゴールに入っていないと「トライ (得点)」にはならないよ。

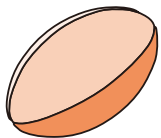


○ラグビーのコート○



センターライン中央 (×の位置) から、自分より後ろの味方にパスしてゲーム開始。

1チームの人数は5人。
試合時間は前半7分後半7分、
ハーフタイムは1分だよ。
前半と後半でコートチェンジをしよう。



大事な2つのオ・キ・テを覚えよう!

ゲームが
止まった場合の
さいかい
再開方法

○タグのオ・キ・テ○

攻めてくる相手を止めるにも、ボールを奪い返すにも、**相手の腰のタグ**を取らなくてはいけません。ボールを直接奪い取っちゃいけないし、走ってくる相手の体に触れて止めることもできません。タグを返すときも返してもらったときも「はい」「ありがとう」を忘れずに。

ボールを持っているプレーヤーは、タグを取られないように**タグを手で押さえる**ことはできないよ。

こうげきけん
【攻撃権の交代】
タグ4回で、攻撃権が交代します。

▶最後にタグを取られた地点で、
相手ボールのフリーパス

【タグを取ったら】

相手の前進を止めるには、ボールを持っている相手の腰のタグを取ります。大きな声で「タグ!」と叫んで、頭上にタグを上げてアピールしよう。

【タグを取られたら】

すぐに前進をやめて後ろの味方にパスしよう。
▶その地点から相手ボールのフリーパス

【トライする時】

タグを2本付けたプレーヤーしか、トライはできません。
両足がインゴールに入っていないプレーヤーはトライはできません。

タグを取ったら、相手に手渡しで返すまでプレーには参加できないよ。



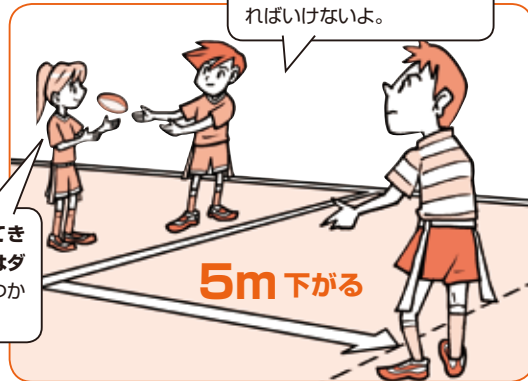
取られたタグを返してもらって腰につけるまでは、プレーには参加できないよ。

○フリーパスのオ・キ・テ○

試合開始・再開の時、反則の時、タッチラインから出た時、タグ4回で攻撃権が交代した時、フリーパスになります。

その時、相手チームはその地点から必ず5m下がること。
また、最初にパスをもらう味方プレーヤーは2m以内にいないとはなりません。

フリーパスは必ず、自分より後ろにいる味方にパスしなければいけないよ。



後ろから勢いよく走ってきてフリーパスをもらうのはダメ。相手プレーヤーとぶつかりやすく危ないからね。

【試合開始・再開の時は】

▶センターライン中央からのフリーパス

【反則の時は】

▶その地点からのフリーパス

ただし、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、ゴールラインから5mの位置から相手チームのフリーパスになります。

【タッチラインから出た時は】

▶その地点のラインの外から相手チームのフリーパス

【タグ4回で攻撃権が交代した時は】

▶最後にタグを取られた地点から相手チームのフリーパス

このルールがわかると、もっと面白くなるよ!

○「タッチライン」のルール○

サイドラインのことを「タッチライン」といい、ライン上はグラウンドの外と考えます。

だから、タッチラインを踏んだり超えたりした時、また、ボールがタッチラインに触れた時やタッチラインの外に出た時は、プレーが止まります。

▶その地点のラインの外から、相手ボールのフリーパス

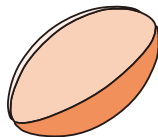


×印のプレイヤーの位置はオフサイドで反則です。

○「スローフォワード」のルール○

自分より前にボールを投げることはできないから、ボールを前にパスすると「スローフォワード」という反則になります。

▶その地点で、相手ボールのフリーパス



○「ノックオン」のルール○

パスを取りそこねてボールを前に落とすと、「ノックオン」という反則です。

▶その地点で、相手ボールのフリーパス

○「オフサイド」のルール○

オフサイドは、ボールを持ったプレイヤーのタグを相手チームが取った場合に起きます。守るチームは、この位置でプレーすることができません。タグ後のパスをカットすることも、パスを待ち伏せてタグを取ることもできません。守るチームは、タグを取った位置から一度下がってからプレーしなくてはなりません。それをしないと、「オフサイド」という反則になります。

▶その地点から、相手ボールのフリーパス



×印のプレイヤーの位置はオフサイドで反則です。すぐに-----線まで下がらしましょう。

これをやると
はんそく
反則だよ!

タグラグビーで やっちゃいけないこと

○接触プレーはすべて反則○

体がぶつかるプレーは危険なので反則です。

▶ その地点で、相手ボールのフリーパス



▲ タグを取りに来た
相手の手を払う



▲ 相手とぶつかる
ぶつかりそうになっ
ても走るのを止めない



▲ 相手を手でつき飛
ばす



▲ 相手をつかむ

○キックはどんな時も禁止○

タグラグビーでは、ボールは必ず手で扱います。



○手を広げて守るのも禁止○

相手とぶつかりやすくなるので危ないからだよ。

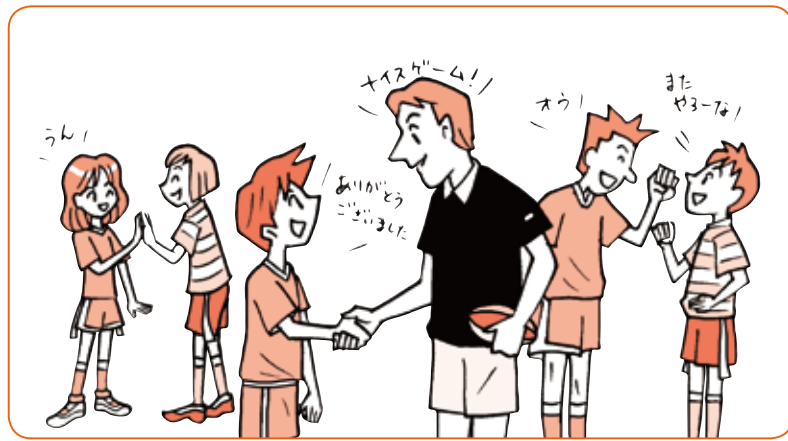
○ダイビングしてボールを取るの禁止○

地面に転がっている状態のボールは、どちらのチームも拾って攻撃することができます。でも、転がってしまったボールは必ず立ったまま拾うこと。
ダイビングして取っちゃダメだよ。

..... ゲームが終われば、みんな友だち!

○ノーサイド (ゲームの終了) ○

ゲームの終了のことを「ノーサイド」といいます。
これは、「ゲームが終われば相手も味方もなく、みんな一緒にプレーを楽しんだ友だちだよ」という意味。
だから、勝っても負けても相手チームに気持ちのいい態度で挨拶をしよう。
レフリーにも「ありがとう」の気持ちをこめて、きちんと挨拶しようね!
レフリーも、一緒にゲームを楽しんだ大切な仲間だからね。



◎決勝大会は、平成22年2月27日(土)、28日(日)
秩父宮ラグビー場にて開催!!

「走り回る楽しさ」と「パスの面白さ」が
いっぱいのスポーツ、それが「タグラグビー」。
タグを付けてグラウンドを自由に走り回り、
仲間と協力して相手ゴールにトライを決めよう!
全国の予選を勝ち抜き、
日本一のTAGをつかみ取ろう!



サントリーカップ 第6回 全国小学生 タグラグビー 選手権大会

■決勝大会■

期間 平成22年2月27日(土)、28日(日)

会場 秩父宮ラグビー場

主催 (財)日本ラグビーフットボール協会
後援 文部科学省、朝日新聞社、
朝日学生新聞社
特別協賛 サントリーホールディングス株式会社
協賛 アディダス ジャパン株式会社
協力 サントリー サンゴリアス
競技規則 (財)日本ラグビーフットボール協会
タグラグビー標準競技規則を
もとにした大会規則とする
出場資格 小学生4~6年生、
1チーム7~10人とする
大会方式 全国のプロック代表が
決勝大会に出場する

SUNTORY CUP JAPAN KID'S TAG RUGBY CHAMPIONSHIP

コーチの皆様へ

◎タグラグビーでは全員が レギュラーです

子供たちの能力に優劣はありません、すべてが個性です。タグラグビーは、その個性を引き出すことのできるスポーツです。足が遅くても周りをよく見てすばらしいパスを出せる子もいれば、パスは苦手でもタグを取られず駆け抜けるスピードを持った子もいます。

試合は5人ですが、すべての子供たちにゲームのチャンスを与えてあげてください。子供たちの自由奔放な動きと柔軟な発想力を大切にしてください。

「勝つこと」はすばらしいことですが、それだけを追い求める指導は子どもたちから「ラグビーの面白さ」を味わう機会を奪いかねません。「走り回るおもしろさ」「パスのおもしろさ」そして「ラグビー精神」を子どもたちに体感させてあげてください。コーチの皆様と子どもたちが一緒になって、良いプレーを作り出してください。そして一人でも多くの「タグラグビー大好きっ子」を育ててください。

保護者の皆様へ

◎お子さんを誉めてあげて ください

タグラグビーの魅力は勝敗だけではありません。お子さんの成長をご覧に、ぜひ試合会場に足を運んでください。

「いつのまにか苦手なプレーができるようになった」

「あきらめずに相手を最後まで追いかけた」
「劣勢の状態でも仲間を励ましてすばらしい試合をした」

ほら! 誉めてあげたいところはたくさんあります。

お子さんが十分睡眠を取り、しっかり朝ご飯を食べて、元気にプレーできるようサポートしてあげてください。

皆様の誉め言葉が、お子さんへの何よりのご褒美であることを忘れないでください。

本大会の開催にあたりましては、保護者の皆様のご理解をいただき、子供たちの参加に対しご協力いただきますようお願いいたします。詳しくは各予選大会要項をご覧ください。

子供への愛情とスポーツへの情熱を持ったコーチの皆様、子供たちが大会へ参加するための協力をお願いしたいと思います。詳しくは各予選大会要項をご覧ください。

予選大会の情報は、<http://www.rugby-japan.jp/tag.html> にアクセス!

■決勝大会 大会規則■

1、グラウンド

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 すつとする。

2、ボール

4号球を使用、空気圧は 0.5 ~ 0.6kg/cm² で主催者が用意したものを使用する。

3、チーム

- (1) 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から成り、原則として予選大会エントリー時の登録のまま決勝大会に出場すること。ただし、負傷や疾病、引越し等が生じてチームの人数が 6名~5名になった場合はこの限りではない。その際は、帯同コーチは試合出場ができないプレーヤーについての医師の診断書、または帯同コーチによる申立書、転校を証明する書類等を大会本部に提出し、許可を得ること。また、この場合の選手補充は認めない。
 - ① コーチは決勝大会の各試合において、後半開始時まで登録選手を必ず全員出場させること。これに反する場合は、相手チームの不戦勝とする。
 - ② 負傷、疾病が続き、出場可能なプレーヤーが 4名以下になった場合、公式試合は行えない。
- (2) 試合開始時、試合に必要なプレーヤー及び帯同コーチが揃わない場合、相手チームの不戦勝とする。
- (3) 帯同コーチは成人 2名とする。コーチは試合中に次のことができる。
 - ① 負傷者の救助等でレフリーの指示があった場合に競技グラウンド内に入ること。
 - ② グランドサイドの主催者が指定する位置で、チームプレーヤーへの教育的かつ建設的助言を行うこと。
 - ③ グランドサイドの主催者が指定する位置でプレーヤーの入れ替えに関する管理を行うこと。
 - ④ ハーフタイムに競技グラウンド内に入り、プレーヤーに指示を与えること。
 - ⑤ グランドサイドの主催者が指定する位置でプレーヤーの健康、安全管理を行うこと。
- (4) 帯同コーチは大会期間中の選手、自チーム応援者の言動について一切の責任を負う。これができな

い場合、警告以上の処分が与えられる。

- (5) レフリー、アシスタントレフリー、第 3 タッチジャッジ、競技役員はチーム、帯同コーチ、観客の言動が悪質な妨害行為にあたるかと判断した場合、警告以上の処分を科すことができる。

4、プレーヤーの服装

- (1) プレーヤーの服装については以下の通りとする。
 - ① チームで統一された運動に適した服装 (学校体操着など)
 - ② 運動靴または非金属の固定スパイク。取り替え式のスパイクは認めない。
 - ③ タグ・タグベルト・ピブス。タグは日本協会規定サイズ (50mm × 375mm)。タグ、タグベルト、ピブスともに、主催者が用意する。
*スポンサー名・商品名等の入ったユニフォームについては事前に事務局にお問合せ下さい。
- (2) プレーヤーは以下のものを着用することができる。
 - ① 髪留め (ゴム製)
 - ② めがね (試合中に脱落しないよう、固定すること。方がーの接触に備えて、強化プラスチック製のものを着用することが望ましい)
- (3) 以下の物については着用を認めない。
 - ① 手袋 (タグの色と紛らわしいため。また、着用の有無による利益不利益をなくするため)
 - ② ギプス等医療器具 (着用しないとプレーできない場合は出場させるべきではないから)
 - ③ その他、タグラグビーをプレーする上で必要な物

5、選手の入れ替え

- (1) 入替は以下の時に何度でも可。
 - ① ポイント (トライ) 後
 - ② ハーフタイム開始時
 - ③ 負傷でゲームが中断した時
- (2) 入替は帯同コーチが第 3 タッチジャッジに申し出、レフリーが承認して成立する。入れ替えが行われている間、試合は再開しない (時間は継続)。入れ替えを行うチームは速やかに実施できるよう準備する。
- (3) 負傷により退場したプレーヤーがその試合に戻ることはできるが、出血している状態に戻ることはできない。

6、レフリー

- (1) レフリー 1名 アシスタントレフリー 2名、第 3 タッチジャッジ 1名とし、主催者が任命する。
- (2) レフリーはグラウンド内で判定を行う。
- (3) アシスタントレフリーはタッチライン沿いで以下を行う。
 - ① レフリーの判定の補佐。
 - ② 選手の入れ替えの補佐。
 - ③ 負傷者のための試合停止の要請。
 - ④ 帯同コーチ・観客の悪質な妨害行為のレフリーへの報告。
- (4) 第 3 タッチジャッジはグラウンドサイド、ハーフウェーラインに位置し、以下を行う。
 - ① 選手の入替の管理
 - ② チーム、帯同コーチ、観客の悪質な妨害行為に対する警告並びにレフリーへの報告。
- (5) レフリーはその試合における唯一の事実の判定者であり、レフリーに対して抗議することは認められない。

→罰: プレーヤーは警告以上の処分が科せられる。再開は相手側フリーパス。相手がフリーパスの権利を有している場合には再開地点を 5m 前進させる。帯同コーチ、観客は警告以上の処分が科される。追加処分が科せられる場合もある。

- (6) レフリー (アシスタントレフリー、第 3 タッチジャッジも含む) 並びに競技役員はプレーヤー、帯同コーチ、観客の行為が試合進行に対しての悪質な妨害であると判断した場合、該当者に警告以上の処分を科す。悪質な妨害行為とは次の行為を指す。
 - ① 時間を空費する行為
 - ② 故意の反則
 - ③ 相手が反則をしているように見せかける行為
 - ④ 暴力行為
 - ⑤ 自チームならびに相手チームプレーヤーへの暴言
 - ⑥ 競技役員、レフリー・アシスタントレフリー、第 3 タッチジャッジへの暴言
 - ⑦ その他、レフリー、アシスタントレフリー、第 3 タッチジャッジが試合進行の妨げになると判断した行為。
- (7) 試合中に (6) の行為が起きた場合、レフリーは次

のように対応する。

- ① プレーヤーに対しては警告以上の処分を科し、問題行動のあった地点から相手側フリーパスを再開する。
- ② 帯同コーチ、観客の行為については、問題行為が起こった時点で警告以上の処分が科される。レフリーは必要に応じて試合を中断することができる。その場合の再開は停止を命じた時点でボールを保持していた側のフリーパスとする (タグの回数は継続)。アシスタントレフリー、第 3 タッチジャッジ、競技役員が妨害行為をレフリーに報告した場合、レフリーは当該の者にハーフタイムまたは試合終了後に警告以上の処分を科す。
- ③ 警告以上の処分を受けたプレーヤー・帯同コーチ・観客は、試合終了後、直ちに大会本部に向き、追加処分を受ける。プレーヤー、及び自チームを応援する観客が注意を受けた帯同コーチも同様である。
- (6) レフリーは以下の場合に試合を停止することができる。
 - ① プレーヤーが負傷し起きあがれない場合。メディカルサポーターからの要請による場合も同様とする。
 - ② プレーヤー、帯同コーチ、観客に注意を与える場合。
レフリーが、以上の理由で試合を停止した場合、再開は停止を命じた時点でボールを保持していた側のフリーパスとする (タグの回数は継続)。競技時間を停止する場合、レフリーは明確な方法で試合時間の管理者に伝達する。

7、退場を命じられたプレーヤー、帯同コーチ、観客への罰について

- (1) 試合中に退場を命じられたプレーヤーについては入替プレーヤーを認めない。プレーヤーの退場は原則として当該試合のみ有効とし、次の試合への出場は認めない。
- (2) 帯同コーチ及び観客の退場は終日有効である。原則として翌日以降には持ち越さない。

8、メディカルサポーター

- (1) メディカルサポーターは主催者が任命し、自らの

■決勝大会 競技規則■

判断でレフリーの許可を得ずに競技グラウンド内に入ることができる。

- (2) メディカルサポーターは、負傷者が試合に参加できないと判断した場合に限りレフリーに試合停止を要請できる。

9、試合中の飲水

プレーヤーはハーフタイムには、サイドチェンジを行った後にチームから飲水を行える。ただし、ハーフタイムに自チームのベンチに戻ることはできない。プレーヤーは後半開始時には競技再開ができる位置にいなければならない。レフリーは、チームの行為が遅延行為にあたりと判断した場合、相手側のフリーパスによる再開を行う。

10、試合時間の管理と試合の記録

- (1) 試合時間の管理及び試合の記録を行う者は主催者が任命する。
- (2) 試合時間を管理するものは、レフリーの合図により試合時間の進行を止めることができる。

11、試合終了（ノーサイド）

試合終了（ノーサイド）はプレーの切れ目ではなく時間によって区切られる。レフリーが試合を停止した場合、その試合はレフリーのノーサイドの合図をもって終了とする。

12、試合の勝敗について

ノーサイドの時点で得点数の多いチームを勝者とする。

13、決勝大会におけるプール戦、トーナメント戦

詳細は以下の通りとする。

- (1) プール戦
 - ① 1 プール 4 チームによる総当たり戦方式とする。
 - ② 勝ち 3 点、引き分け 2 点、負け 1 点、棄権 0 点とする。
 - ③ 不戦勝には勝ち点 3 と得点 5 点を与える。
 - ④ 不戦敗したチームは勝ち点、得点ともに 0 点とする。
 - ⑤ 順位はポイントの多いチームから上位とし、1 位チームはカップトーナメント、2 位チームは

プレートトーナメント、3 位チームはボウルトーナメント、4 位チームはシールドトーナメントに出場する。

- ⑥ プール戦でポイントが同数のチームが複数出た場合は下記の順で順位を決める。
 - a 直接対戦における勝者チーム。
 - b プール戦における総得失点差。
 - c 主催者の定める方法による抽選。
- (2) 決勝トーナメント
 - ① トーナメントごとに優勝、準優勝、3 位（2 チーム）を決定する。
 - ② トーナメント戦で同点の場合は下記のように勝者を決定する。
 - a 準決勝までは前半 3 分ー後半 3 分の延長戦を行う（前半と後半でコートチェンジを行いインターバルはなし）。延長戦でさらに同点の場合、主催者の定める方法による抽選を行う。
 - b 決勝戦では両チーム優勝とする。延長戦等は行わない。

1、ラグビー精神の尊重

タグラグビーは、ラグビー精神を尊重するプレーヤー、帯同コーチ、レフリー等関係者によって行われる。ラグビー精神に反する行為を行う者は、試合に参加することができない。

2、試合開始前

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。

3、試合時間並びに試合の開始

試合時間は前半 7 分ーハーフタイム 1 分ー後半 7 分とし、前半と後半でコートチェンジを行う。試合の開始並びに後半の開始はセンターライン中央からのフリーパスで行う。後半開始のフリーパスは前半開始のフリーパスを行わなかったチームが行う。

4、接触行為の禁止

全てのプレーヤーは相手選手と接触をしないように努めねばならない。一切の接触行為並びに接触につながる行為をしてはならない。帯同コーチは、自チームのプレーヤーに接触行為並びに接触につながる行為を行わせない義務を負う。特に、以下の行為は厳禁とする。

- (1) ボールを持っている時
 - ① 防御側プレーヤーに対し、体当たりをする、あるいはハンドオフ、タグを取りに来た手を払うなどの接触行為。
 - ② 防御側プレーヤーとの接触を誘発する可能性のある行為。具体的には以下のような行為を指す。
 - ・ 待ちかまえている防御側プレーヤーに向かって、または接近して過度の速度で直線的に走る。
 - ・ 複数のプレーヤーが近接して待ちかまえている狭い間隙を、過度の速度で走り抜けようとする。なお、選手間の間隙が狭いか否かはレフリーが判断する。
 - ・ 防御側プレーヤーとの接触が予見されるにもかかわらず進路、速度を変更しないで走る。
 - ・ タグを取られることが予見されるにもかかわらず、強引に直線的に走る。

- ・ タグを取られた後、停止・パスをしようとせずに前進する。
- ・ 進行方向に背中を向けて走る、相手をかかわるために 1 回転以上回転する。等

(2) 防衛する時

- ① タックル、あるいは体を接触させながらタグを取る、タグを取った後相手プレーヤーと接触する等の接触行為。
 - ② ボールを持っているプレーヤーとの接触を誘発する可能性のある行為。具体的には次のような行為を指す。
 - ・ タグを取りに行く際に、自分からは速い側のタグを取りに行く。
 - ・ タグを取った後、ボールを持っているプレーヤーとの接触が避けられない体勢、速度でタグを取りに行く。
 - ・ 接触が予見されるにもかかわらず、進路や速度を変えずに走り、タグを取りに行く。
 - ・ ボールを持っているプレーヤーの後方から抱きつくようにしてタグを取る。
 - ・ ボールを持ったプレーヤーの進行方向に足を出す。
 - ・ ボールを持ったプレーヤーの進路を、身体や足でふさぎながらタグを取ろうとする。具体的には、ボールを持ったプレーヤーと正対した際に、接触する直前までタグを取ろうとせずに前進したり、相手を逃げられないような状態に追い込んでタグを取ったりする等の行為を指す。
 - ・ 両手を広げて防衛をする。
 - ・ タグを取りに行く姿勢を取らずにボールを持っているプレーヤーに接近したり、ボールを持ったプレーヤーの前に立ちはだかたりする、等。
- 以上については、身体の接触がなく、体格、年齢関係なしに誰でも楽しくプレーできるというタグラグビーの理念を否定する行為である。試合中にこれらのプレーが発生した場合、レフリーは試合を停止し、プレーヤーに注意以上の処分を科す。また、競技役員は、同一チームに上記のような行為が頻繁に起きていと判断される場合には帯同コーチに対し警告以上の処分を与えることができる。

5、フリーパス

- (1) [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、レフリーの合図で、自分より後方のプレーヤーにパスをすることである。
- (2) フリーパスが行われるときに、プレーヤー並びにレフリーは次のようにしなければならない。
 - ① ボールを持っている側
フリーパスからの最初のパスをもらうプレーヤーはパスをする選手から2m以内になくなくてはならない。走りながらパスを貰う場合はそのスタートする地点を2m以内とする。
 - ② 防御側のプレーヤー
防御側は速やかに5m下がらなくてはならない。
 - ③ レフリーは防御側の全てのプレーヤーが5m下がったことを確認してからプレー開始の合図をする。防御側が速やかに後退しない場合、時間を空費する行為として罰する。
- (3) インゴール及びゴールラインから5m以内のフィールドオブプレーではフリーパスは行われない。この地域でフリーパスが行われる状況が生じた場合、その地点と相対するゴールライン前5mの地点からフリーパスを行う〔5mフリーパス〕。

6、プレー

- (1) 腰に2本のタグを付け、自立しているプレーヤーは、相手プレーヤーと接触もしくは接触を誘発しないかぎり、次の行為ができる。
 - ① ボールを持って自由に動くこと。
 - ② 自分の真横、もしくは自分の後方にボールを投げる〔パス〕。
 - ③ 空中にあるボールを捕球すること。
 - ④ 地面にあるボールを拾うこと。
 - ⑤ 保持しているボールをインゴールにつけること。
 - ⑥ ボールを持っているプレーヤーのタグを取ること。プレーヤーがタッチライン上、またはタッチラインの外にいても同様である。
- (2) プレーヤーは次の行為をしてはならない。
 - ① 2本のタグをそれぞれ左右の腰につけないでプレーする。
 - ② ボールを持っていない相手プレーヤーのタグを取る。
 - ③ ボールを離れたときの位置より前方にボールを

投げる〔スローフォワード〕。

- ④ 保持している、または手に触ったボールを前方に落とす〔ノックオン〕。ただし保持しているボールを地面に着けただけではノックオンにはならない。
- ⑤ 相手をかかわす以外の方法でタグを取ることを妨げる。
- ⑥ 相手のボールを奪う
- ⑦ あらゆる種類のキック。

→罰：その地点で相手のフリーパス

- (3) 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した場合、また、投げたボールがタッチラインに触れたり超えたりした場合は〔タッチ〕となる。再開はタッチになった地点から相手側のフリーパスで行う。その際、ボールはタッチラインの外にいる、またはタッチライン上のプレーヤーが投げ入れる。
- (4) ボールを持ったプレーヤー及びボールが、タッチインゴール及びレッドボールラインに触れた、または超えた場合、停止直前にボールを保持していなかった側の5mフリーパスで試合を再開する。
- (5) インゴール及びゴールライン前5m以内で反則が起きた場合、相手側の5mフリーパスで再開する。
- (6) プレーヤーが自チームのインゴールにボールを着けた場合、相手側のフリーパスで再開する。
- (7) ボールを持っているプレーヤーが故意にではなく転倒した場合、レフリーは、それにより相手の防御の機会が失われた、あるいは試合の停滞が生じる、さらにプレーヤーの安全が確保できないと判断した場合、速やかに試合を停止しボールを保持していた側のフリーパス（タグの回数は継続）を命じる。ただし、プレーヤーの安全かつプレーの継続に関係がないと判断した場合はこの限りではない。故意の転倒は悪質な妨害行為である。
- (8) 競技規則にない状況が起きた場合、レフリーは試合停止を命じ、停止直前にボールを保持していた側のフリーパスで再開する。

7、得点〔トライ〕

- (1) 得点〔トライ〕は、左右の腰に1本ずつのタグを着け、自立しているプレーヤーが相手インゴール〔ゴールラインを含む〕にボールを着けることに

よって得られる。トライによって得られる得点は1点である。

- (2) 次の場合は得点が認められない。

- ① ボールをインゴールに着けたときに両足がインゴールに入っていない。
- ② インゴールでタグを取られた後、またはインゴール直前でタグを取られ、情性でインゴールに入った後ボールを相手インゴールに着けた。以上の場合、ボール保持側の5mフリーパスで試合を再開する。ただし、タグの回数は継続する。4回目のタグが発生したら防御側の5mフリーパスで再開する。
- (3) ペナルティトライ
レフリーは防御側の反則行為がなければトライが与えられたと思われる場合は、〔ペナルティトライ〕を与える。
- (4) トライ後の再開
トライ後の再開はセンターライン中央からトライをとられたチームのフリーパスにて行う。ただし、トライの後、防御側が接触行為等の妨害行為をした場合、レフリーは当該プレーヤーに警告以上の処分を与えた上で、センターライン中央でトライをした側にフリーパスを与える。

8、タグを取る行為〔タグ〕

- (1) [タグ]は防御側プレーヤーがボールを持っているプレーヤーのどちらかのタグを取るによって成立する。
- (2) タグが発生した場合、プレーヤーは速やかに次の行為を行う。
 - ① タグを取られたプレーヤーは直ちに前進を止め、ボールをパスする。違反行為は〔オーバーステップ〕。
 - ② タグを取ったプレーヤーはタグを相手に手渡し返す。タグを取られたプレーヤーはタグを腰に着ける。

→①②に違反した場合の罰：その地点で相手のフリーパス。警告以上の罰が与えられる時もある。

- (3) タグが発生すると、タグを取られたプレーヤーがボールを離れた地点を基準として、ゴールラインに平行なオフサイドラインが生じる。オフサイドラインの前方にいる防御側のプレーヤーは速やか

にオフサイドラインの後方に下がる。下がりきれない防御側プレーヤーはボールを持った側のプレーヤーがパスをしたり走ったりするのを妨げないようにする。

→罰：その地点に相対する防御側オフサイドライン上で相手のフリーパス。

- (4) インゴールでタグが発生した場合、5mフリーパスで再開する（タグの回数は継続）。
- (5) タグを4回取られた地点で、攻撃権は相手チームに移る。再開は相手側のフリーパスで行う。

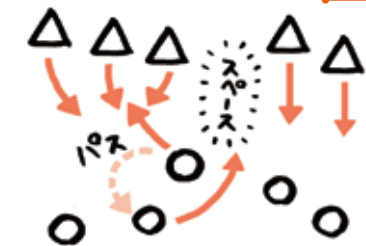
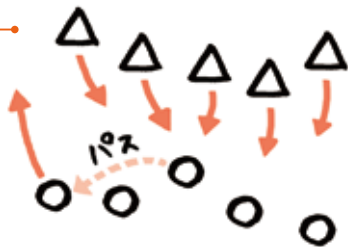
9、アドバンテージ

レフリーは反則が生じてもプレーを継続することができる〔アドバンテージ〕。ただし、プレーヤーの安全が確保できないと判断した場合は速やかに停止を命じる。レフリーはアドバンテージを与えた側が地域的、戦術的利益を得られたと判断したらアドバンテージを解消する。そうでない場合は直ちにプレーを停止し、反則のあった地点で反則をしなかった側にフリーパスを与える。

もっとタグラグビーを楽しむために… こんなこともやってみよう!

◎飛ばしパス

一番近くにいる味方を飛ばして、それより遠い所にいる味方にパスをします。意表をつくパスに、相手チームもびっくりです。



◎クロスアタック

パスをするタイミングで、味方同士のポジションを入れかわってみます。相手チームがつかれて、走るスペースができるかもしれません。

◎ダミーパス

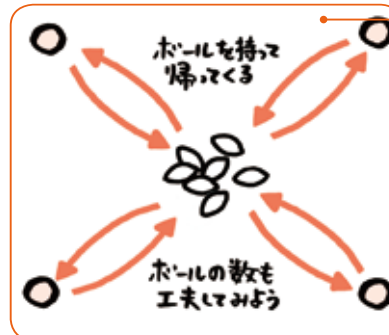
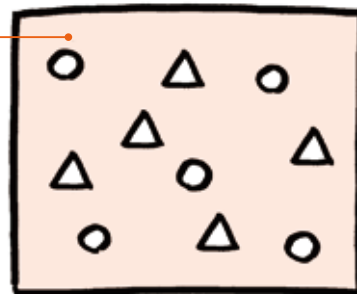
パスをすると見せかけて、パスをしないでそのまま走ります。または、パスをすると見せかけて、その逆方向にパスをします。上手に相手をひきつけて、走るスペースを作りましょう。



タグラグビーでこんな遊びも楽しいよ!

◎タグ取り鬼ごっこ

適当なエリアを決めて、その中でチーム対抗でタグを取り合います。2本ともタグを取られた人はエリアの外に出ます。最後まで残ったチームの勝ちです。

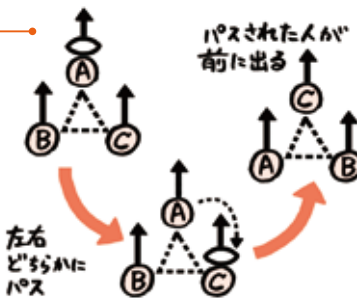


◎ボール集め競争

マーカー4つで四角を作り、各マーカーに1人ずつ立ち、四角いエリアの真中にボールを7つ置きます。笛の合図でスタートして、ボールを3つ自分のマーカーに集めれば勝ち。4チーム対抗戦なら、チームメイトの応援でさらに盛り上がります。

◎三角ランニングパス

3人一組で三角の陣形を作り、先頭の人(じんけい)がボールを持ちます。先頭の人(じんけい)は好きなように走りますが、3人は常にボールを持った人を先頭にした三角形を維持します。笛の合図で先頭の人(じんけい)は左右どちらかの人にパスします。今度は、ボールをもらった人が先頭になります。



これ以外にも、
いろいろ考えてみてください!

笛を吹いてみましょう

(レフリーの方へのアドバイス)

| | |
|---------------|---|
| 【試合前】 | 子供たちの健康状態を確認し、安全な服装で爪が伸びていないことを確認してください。ラグラグビーをするグラウンド等に大きな石やガラスが落ちてないことを確認しましょう。 |
| 【試合開始】 | 試合開始時には両チーム揃ってきちんと挨拶をします。 試合開始は、センターライン中央からのフリーパスです。 守るチームがしっかり5m下がったことを確認してから、試合開始の笛を吹いてください。 |
| 【タグ】 | タグを取られる度に、「タグ1 (いち)」「タグ2 (に)」と大きくコールしてください。タグが4回取られたら短く笛を吹き、「タグ4(よん)! ボールチェンジ」とコールします。4回目にタグを取られた地点から、相手反対のチームボールのフリーパスで再開です。タグを取られたプレーヤーが3歩以内にボールを離さない時には、短く笛を吹き相手ボールのフリーパスにします。 |
| 【トライ】 | ゴールラインを越えた時点で、2本ともタグをつけ、両足がインゴールに入った選手がインゴールの地面にボールを置いた時にトライを認めます。片手を挙げて笛を吹き、「トライ!」とコールします。試合の再開は、トライを取られたチームのフリーパスです。 |
| 【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、ラインを出た場合、またボールが出てしまった場合は、最後にボールに触れたチームの相手チームがその地点のラインの外からフリーパスを行ないます。この時も、相手チームを5m下げることが忘れないでください。 |
| 【反則】 | 反則によって相手チームのフリーパスで再開になりますが、反則に対して罰を与えるという姿勢でなく、「惜しかったね」「こうすれば反則じゃないよ」と、子供たちがルールを理解できるようやさしく指導しながら笛を吹いてあげましょう。フリーパスの場合には、常に相手チームを5m下げてください。 |
| 【試合終了】 | 試合が終わったら、レフリーとプレーヤー全員で整列して挨拶をしましょう。 |

笛を吹いているレフリーも、一緒にラグラグビーをする仲間です。
レフリーの方も子供たちと一緒に、ラグラグビーを楽しみましょう!

大会についての問合せ先

サントリーカップキッズラグラグビー事務局

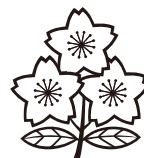
〒105-0004 東京都港区新橋5-9-1 新橋5丁目ビル1F CIC内

TEL:03-5777-6625 FAX:03-5777-5351

mail:tagrugby@cicinc.co.jp

ラグラグビーについての問合せ先

ラグラグビー用具の貸し出しや講師の派遣を行なっております。



(財) 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

Tel:03-3401-3321

Fax:03-3401-6610

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



関東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

Tel:03-3423-4421

Fax:03-3423-4619

URL:<http://www.rugby.or.jp/>



関西ラグビーフットボール協会

〒530-0022

大阪府大阪市北区浪花町1-23 第10新興ビル8F

Tel:06-6376-0255

Fax:06-6376-2577

URL:<http://www.rugby-kansai.or.jp/>



九州ラグビーフットボール協会

〒810-0062

福岡県福岡市中央区荒戸3-1-6

Tel:092-715-8172

Fax:092-715-8172

URL:<http://www1.i-kyushu.or.jp/krfu/>

(財) 日本ラグビーフットボール協会 公式ウェブサイト

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