

## 東京ブロック予選大会要項

- 大会名称 SMBC CUP Japan Kid's Tag Rugby Friendship-Tokyo Block  
SMBCカップ 第20回全国小学生タグラグビー大会 東京ブロック予選大会
- 目的 全国各地の小学生が、ラグビーからコンタクトを除いたタグラグビーをプレーすることにより、ラグビースピリットを通じ、仲間と助け合うことを体験し、自ら考えて道を切り開くことを身につけ、スポーツの意義を実感することを目的とする。
- 主催 (公財)日本ラグビーフットボール協会
- 主管 東京都ラグビーフットボール協会
- 後援 スポーツ庁、朝日新聞社
- 特別協賛 SMBCグループ
- 協賛 株式会社 BLK JAPAN  
株式会社シミズオクト
- 協力 調布市ラグビーフットボール協会  
府中市ラグビーフットボール協会  
八王子市ラグビーフットボール協会
- 期間 2023年11月12日～2024年1月14日
- 会場 11月12日(日) 調布予選 調布市西町サッカー場  
<https://www.city.chofu.tokyo.jp/www/contents/1234769461969/>  
11月23日(祝) 府中予選 郷土の森市民サッカー場  
<https://www.city.fuchu.tokyo.jp/shisetu/supotu/sakka/shimin.html>  
(初級・低学年向けフレンドリーフェスティバル同時開催：別紙1参照)  
1月14日(日) 東京ブロック代表決定大会 八王子市戸吹スポーツ公園  
<https://www.tobuki-sp.jp/field.html>
- 申し込み 所定フォーマットに従い、sc.tag.tokyo@gmail.com まで送付。2023年10月28日(必着)。
- 競技規則 (公財)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に基づく大会規則に準ずる。
- 競技方法 予選ラウンドを3回実施後、上位16チームによる東京ブロック代表決定大会を実施する。各予選はプール戦とトーナメント戦の併用を基本とするが、参加チーム数により決定する。上位16チームの選出は以下の通りとする。
- ・ 調布予選 優秀成績を収めた上位8チーム
  - ・ 府中予選 優秀成績を収めた上位8チーム
- 各予選大会で優秀成績を収め上位進出が決定したチームは、以降の予選大会への参加は認めない。
- 参加資格 (1) 小学生4～6年生(日本の学期制による)で編成したチームで、学年の編成内容は問わない。  
(2) 原則、単一小学校の参加とする。但し、タグラグビー普及の地域差等により単一小学校でチームが組めない場合は、各都道府県の判断で出来るだけ多くの小学生が参加できるよう参加資格の調整を可とする。  
(3) 参加チームは成人2名が必ず帯同コーチとして引率し、登録選手の保護者から参加の承諾を得ていること。また、大会要項その他主管団体の定める大会規則の遵守を誓約すること。  
(4) 帯同コーチは当該チームを指導掌握し、責任を負う事の出来る者であること。  
但し、予選大会において帯同コーチが複数のチームを兼任する事は構わない。  
(5) 帯同コーチは所属小学校長(複数であれば総て)の承認を受けていることが望ましい。  
但し、必ずしも小学校長の承認がなくても、帯同コーチの責任において参加することも可能とする。  
(6) 参加登録費を納めること。
- 罰則 大会要項、大会諸規約、競技規則について、違反などスポーツマンシップに反する行為があった場合は厳重な処罰を行う。

- 安全対策 (1) 大会期間中は主管団体が所定の救急指定病院を定める。  
(2) 大会期間中は、主管団体が担当医師及びメディカルスタッフ、ウォーターボーイを任命する。  
(3) 試合中の傷害について、当日の応急の医療処置は主管団体が施すが、事後処理はチーム及び保護者が行うものとする。  
(4) 大会期間中の保険は主催者（JRFU）でまとめて加入する。
- 健康管理 (1) 大会参加にあたっては、当該チームにて予め健康管理を行い、充分留意すること。  
(2) 試合中以外での病気傷害についてはチーム内で処理すること。  
(3) 参加選手は必ず保険証またはそのコピーを持参すること。
- 肖像権 大会出場選手の肖像権は主催者にあるものとする。  
※公式ウェブサイト内の掲出や、次年度以降の大会のポスター・プログラム等に使用される可能性がある。
- 費用 (1) 旅費交通費支給はなし。  
(2) 参加費 1チーム/ラウンドあたり 1,500 円（含む保険代）  
東京ブロック予選決勝大会進出チームは、別途 1,500 円をご負担下さい。
- 表彰 優秀チームを表彰する。
- その他 (1) 運営にかかる費用は別途定める。  
(2) 開閉会式は各大会にて別途定める。  
(3) 都道府県予選大会の公式戦で使用するタグセット、タグボールは主管団体が用意する。  
(4) ブロック大会は大会公式試合球を使用する。  
(5) 各チーム帯同コーチ 1 名は、他のチーム同士の試合のアシスタントレフリーが務められること。

# 参考資料 1 : 第 20 回 全国大会 大会規則

## 1 グラウンド

グラウンドサイズは横25m×縦30m(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ボールライン)は各5mずつとする。

なお、競技場により、上記グラウンドサイズは主催者の判断で、増減することがある。

### ★本大会用の専用試合コート

ゴールライン	タッチライン	ゴールライン
5m	15m	5m
インゴール	ハーフウェイライン	インゴール

25m

## 2 用具

- (1) 大会期間中に使用するタグセット、タグボール、ピブスは主催者で用意したものを使用する。
- (2) ボールは4号球を使用し、空気圧は0.5 ~ 0.6kg/c m<sup>2</sup>。
- (3) タグは日本協会規定サイズ(50 mm× 375 mm)。

## 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全国大会に出場すること。ただし、プレーヤーの引越し等が生じてチームの人数が4名~6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 コーチは東京ブロック予選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、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5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(そのうち1名は、他のチーム同士の試合のアシスタントレフリーが務められること)。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、プレーヤーに給水を行うこと。
  - 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、サブコントローラー、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(スパッツなども含む)された、運動に適した服装(学校体操着など)運動靴またはトレーニングシューズ。スパイクは、一体成型ゴム底のものとし、金属製取替式ポイントは不可とする。

※詳細は別紙資料1を参照

また、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。万が一の接触に備えて、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ため)
- ② ギプス等医療装具(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い物

## 5 選手の入替え

(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交代を管理するサブコントローラーに申し出、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、出血している状態で戻ることはできない。

## 6 試合時間

(1) 試合時間は前半5分ーハーフタイム1分ー後半5分とする。

(2) プレーヤーはハーフタイムには、サイドチェンジを行なった後にチームから飲水を行なえる。ただし、自チーム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いといけない。  
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。

## 7 レフリー

(1) マッチオフィシャルは4名もしくは3名(レフリー1名 アシスタントレフリー1名もしくは2名、サブコントローラー1名)とする。

(2) レフリー及びサブコントローラーは主催者が指名する。アシスタントレフリー1名については、全参加チームの帯同コーチの中から主催者が指名する。 ※レフリー及びアシスタントレフリー、サブコントローラーは主催者が指名する

(3) アシスタントレフリーが1名の場合、レフリーは可能な限りグラウンドタッチライン際より判定を行う。また、レフリーの服装はプレーヤーに準ずる。

(4) 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。

(5) サブコントローラーはグラウンドサイド、ハーフウェイラインに位置し、以下を行う。

- ① 選手の入替の管理(全員出場の確認を含む)
- ② 得点の確認
- ③ 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妨害行為を行ったチーム、帯同コーチ、観客を報告する。

(6) 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。

(7) 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。マッチドク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。

## **8 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。
- (3) 負傷者の対応により著しく時間をロスした場合、レフリーは自身の判断でロスタイム分の延長を行なえる。

## **9 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。

## **10 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。

## 参考資料 2: 東京ブロック予選大会 競技規則

---

### 1 チームサイド(ベンチ・グラウンド)/キックオフ/ビブスについて

- (1) チームサイド(ベンチ/グラウンド)は、対戦表の左側チームが、メインスタンドからグラウンドを見て左側。
- (2) 試合開始時のキックオフは、対戦表の左側チーム。
- (3) ビブスは、1番から順に着用すること。

### 2 プレーの方法

- (1) 前半開始はハーフウェイライン中央からのフリーパスで行います。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います。
- (2) 試合中、二本のタグを左右の腰に1本ずつ付け、自分の足で地面に立っているプレーヤーは、競技規則に反しない限り自由にプレーすることができます。

### 3 アドバンテージ

反則が起きても、レフリーが「反則をしなかった側が有利に試合を進めている」と判断した場合、プレーを続ける場合があります。

### 4 得点[トライ]とその後の再開

- (1) 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)にボールを着けると1点が得られます(「トライ」といいます)。
- (2) レフリーは、防御側の反則行為がなければトライが得られた、と判断した場合、トライ(「ペナルティトライ」)を与えます。
- (3) トライ後の再開はハーフウェイライン中央からトライをとられたチームのフリーパスで行います。
- (4) 次の場合、トライは認められません。これらの場合、ボール保持側の5mフリーパスで試合を再開します(タグの回数は継続します)。
  - 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かった。
  - ② インゴールでタグを取られた後、ボールを相手インゴールに着けた。[補足] このフリーパスはインゴールにボールを持ち込んだプレーヤーがパスをすることで始まります。

### 5 タグ

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り、それを頭上にあげて「タグ」と叫んだら、タグの成立です。

- (1) タグが起きたら、プレーヤーは次のことをしましょう。
  - ① タグを取られたプレーヤーは直ちに前進を止め、ボールをパスします。
  - ② タグを取ったプレーヤーはタグを相手に手渡して返します。タグを取られたプレーヤーは、すみやかに相手からタグを受け取り、タグを腰に着けます。
- (2) 防御側がタグを4回取ったら攻守交代です。4回目のタグがあった地点でのフリーパスから試合を再開します。
- (3) タッチライン上またはタッチラインの外にいるプレーヤーも相手プレーヤーのタグを取れます。

### 6 オフサイド(反則)

タグが起きると、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できます。

- (1) 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ります。
- (2) 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します。

### 7 ノックオン・スローフォワード(反則)

- (1) プレーヤーがボールを受け損ねたり、ボールが腕や手に当たったりして、ボールが前に進むことを「ノックオン」といいます。
- (2) プレーヤーがボールを前に投げる、あるいは前にパスすることを「スローフォワード」といいます。

## 8 フリーパス

「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2m以内にいるプレーヤーにパスをすることです。

- (1) フリーパスは、前後半の開始、トライの後、6・7の反則があったとき、その他ルールで定められているときに行われません。
- (2) フリーパスのとき、防御側のプレーヤーは、すみやかにフリーパスの地点から5m下がります。ボールがパスされれば、前に出てもかまいません。
- (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ません。この地域でフリーパスは、反則等があった地点に近い、ゴールライン前5mの地点から行います(「5mフリーパス」といいます)。

## 9 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」となります。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います。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ます。

## 10 インゴール、タッチインゴール

- (1) 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デッドボールラインに触れた、または超えた場合、その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します。
- (2) 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5mフリーパスで再開します。

## 11 禁止事項

試合中、プレーヤーは以下の行為をしてはなりません。これらが起きた場合、その地点で相手チームにフリーパスが与えられます。

- (1) 相手選手と接触・衝突すること。接触・衝突につながる行為をすること。
- (2) タグを取る以外の方法で相手の攻撃を止めること。
- (3) 相手をかかわす以外の方法で、相手がタグを取るのを邪魔すること。
- (4) その他、タグを投げ捨てたり、相手に文句を言ったりなど、周囲の人たちを嫌な気持ちにさせる全ての行為。

## 12 その他

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します。その時、タグの回数は継続します。

## 大会規則・競技規則補足

この「補足」は、全国小学生ラグビー選手権大会に出場するチームの指導者、観客、レフリーが共通で理解していただきたい事柄です。プレーヤーが楽しく、安全にラグビーを楽しめる環境を作るため、以下についてご理解並び周知、ご指導いただきたく、お願い申し上げます。

### 1 試合進行に対する悪質な妨害について〔大会規則3(4)(5)、7(4)(5)〕

(1) レフリー(アシスタントレフリー、サブコントローラーも含む)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、サブコントローラーへの暴言
- ⑦ その他、レフリー、アシスタントレフリー、サブコントローラーが試合進行の妨げになると判断した行為。
- ⑧ レフリーのコールをすること。  
→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。

(2) 試合中に上記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で再開する。
- 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、サブコントローラー、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、直ちに大会本部に出向き、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。

(3) 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る。
- 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。

### 2 タグラグビーのプレーについて

(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こと〔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ずにプレーする。
  1. ボールを持っていない相手プレーヤーのタグを取る。
  2. 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〕。
  3. 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。



4. 相手をかかず以外の方法でタグを取ることを妨げる。
5. 相手のボールを奪う
6. あらゆる種類のキック。
7. レフリングのコールをすること。

### 3 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
  - ・ 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。
  - ・ 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、相手をかかずのために1回転以上回転する。等
2. 防御するとき
  - ・ 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。
  - ・ 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、自分からは遠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。
    - 両手を広げて防御をする。
    - 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ったりする、等。

### 4 タグ並びにタグの返し方

1. プレーヤーは相手のタグを取ったときには、大きな声で「タグ」とコールするとともに、取ったタグを頭上にかかげるように努めること。
2. タグを相手に返すときは、必ず手渡しで相手に返すこと。タグを投げつける、押しつける行為はタグを返す行為として認めない。
3. タグを受け取ったプレーヤーは、必ずその場でタグをつけてから再びプレーに参加すること。

### 5 フリーパス時の注意

1. フリーパス時、防御側のプレーヤーは、フリーパス開始地点より速やかに5m下がらなければならない。

2. レフリー並びにアシスタントレフリーは、防御側プレイヤーの後退並びに静止を確認してから「プレイ」のコールをかけること。
3. 防御側プレイヤーの後退・静止が十分ではない状況で競技が始まった場合は、レフリー並びにアシスタントレフリーは直ちに競技を停止し、プレイヤーに注意を与えた上で再びフリーパスを行わせる。指導にかかわらず後退・静止ができない場合、攻撃側に違反のあった地点でのフリーパスを与える。