

# SEINANラグビーマガジン CUP 関西ミニ・ラグビー交流大会2015

## 大会日程

10月12日(月祝)

8:00	役員集合
9:00～	チーム受付 (チーム受付順にチーム写真撮影)
9:15～	代表者会議 (グラウンド内)
9:45～	開会式
10:30～	試合開始
～15:40	試合終了
16:00	閉会式

### 試合方法

スケジュールは、(別紙)組合せによる。

(1グループ4チーム基本)

基本、グループ別トーナメント方式とする。

成績によって、グループ別に順位を決定。

引分け試合は、得失点で各グループ順位を決定。

- \* ドレスチェックは前のゲーム開始前アップグラウンドで行う。
- \* 1試合目は開始15分前アップグラウンドで行う。
- \* 各チームの2試合目は行わないが、**トスのみ行う。**
- \* レフリー1名、TJ1名、**タッチフラッグ**はチームで用意

## 参加上の注意

- ・平成27年度(公財)日本ラグビーフットボール協会制定ミニ・ラグビーの競技規則  
高学年用にて行います。
- ・参加チームはレフリーの準備してください。(対戦表を参照)
- ・該当ゲームのタッチジャッジ1名 **及びタッチフラッグ**を準備してください。
- ・該当ゲームのセーフティーアシスタント担当1名を準備してください。(選手不可)
- ・アップグラウンドの使用は次の試合出場チームのみとします。
- ・ドレスチェックは前のゲーム開始前にアップグラウンドにておこないます。  
(ヘッドキャップ持参。 第1試合目はゲーム開始15分前・2試合目は行いません)
- ・選手・チームスタッフ共、スパイク着用でないとグラウンドに入ることが出来ません。
- ・当日のチーム受付は代表者がおこなってください。
- ・試合時間は11分ハーフで行ないます。
- ・選手入れ替えについては必ず各グラウンドの競技役員に申告し指示に従いフィールド内に入ること。
- ・出血がともなわなくても、ドクターの治療を要する場合は、一時交代を認めます。
- ・シンビンでの一時退場は3分間とします。
- ・貴重品の管理は各チームの責任でお願いします。
- ・グラウンド使用上の注意(別紙参照)
- ・ゴミは施設のルールに従い責任をもって持ち帰り下さい。

## (別紙)

### (利用に際しての注意事項)

- ・フィールド外でのボールを使った練習、アップは禁止
- ・クラブハウス前のセンター広場でのアップは禁止
- ・競技者以外のフィールドへの入場は禁止(IDカード使用者のみ入場)
- ・介助犬、盲導犬以外のペットの持ち込みは禁止
- ・施設内は禁煙です。喫煙は指定の喫煙所をお願いします。
- ・施設内での盗難、紛失及び利用者の怪我、事故については一切責任を負いません。
- ・各ロッカーの前に設置しております、AED・消火器の前には荷物を置かないでください。
- ・各グラウンドのネットには触れたりもたれたりしないでください。

### (駐車場について)

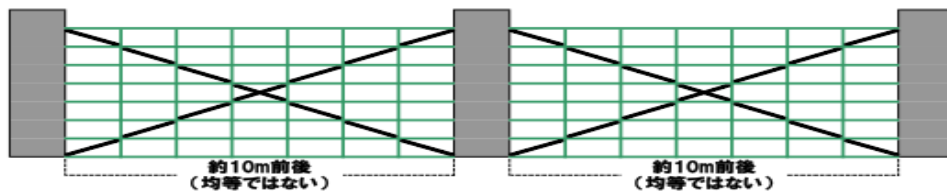
- ・場内は一方通行です。案内表示に従ってご通行ください。
- ・駐車場内の事故、盗難においては一切責任を負いません。
- ・枠外駐車は救急車両の通行の妨げになりますので絶対におやめください。
- ・バス、大型車の駐車場はバスレーンのみとなっております。  
(大型バスの駐車料金は1回1,000円となっております。クラブハウス受付にて出庫前に精算)
- ・健全者の方の障害者専用駐車場利用は固くお断りします。

### (テントの設置について)

- ・持参されたテントは地面が土の植栽部分に設置してください。植栽へのロープ張りは厳禁です。
- ・強風の際は直ちに撤去してください。

### (横断幕をつける場合について)

- ・灰色のコンクリート柱にのみくりつけ可能、緑色ネット、クロスワイヤーは強度が弱い為不可。取付けには、10m以上のロープ等が必要ですので各自で準備してください。



### (飲料水・アイシング氷について)

- ・飲料水ウォーキングロード沿いに水道(浄水)がございますのでご利用ください。フィールド内は水のみ補給可。

### (荒天時の対応について)

- ・雷発生時は係員及び役員の指示に従い速やかに避難をお願いします。また、屋内施設が限られているのでバス・乗用車で来場している方はお車へ、その他の方は各ロッカー・クラブハウスへ避難してください。
- 大雨・洪水・暴風警報発令時、雷発生時は施設使用を禁止させていただきます。

### (救急時の対応について)

- ・救急車が必要な場合は必ず大会役員に連絡をお願いします。

### (アップについて)

- ・アップグラウンドの使用は次の試合出場チームのみとします。

<SEINAN ラグビーマガジンCUP

関西ミニ・ラグビー交流大会2015 Supported by Canterbury >

## 競 技 規 則

SEINAN ラグビーマガジンCUP 関西ミニ・ラグビー交流大会2015のルールは、平成27年度日本ラグビーフットボール協会制定の「競技規則2015-2016」ミニ・ラグビーの競技規則による。なお、以下に示す以外の競技規則に関しては、日本ラグビーフットボール協会制定の本年度競技規則および高専・高校以下の特別競技規則、ジュニア・ラグビーの競技規則の該当する条項に準ずるものとする。

### ●プレーヤー

プレーヤーは、各学年別にグループ分けすることを原則とする。

### ●チーム

チームは9人（フォワード3人、ハーフバック1人、バックス5人）により構成される。

### ●競技場

フィールドオブプレー

60メートル以内×40メートル以内（タテ×ヨコ）、インゴール5メートル以内

### ●試合時間

11分ハーフとする。

### ●ボール

4号ボールを使用する。

### ●競技方法

#### 1. キックオフ及びドロップアウト

- (1) キックオフはハーフウェイラインの中央から、ドロップアウトは10メートルライン上あるいはその後方の任意の地点から、それぞれ行う。
- (2) 得点後のキックオフは、得点した側のチームがハーフウェイラインの中央、またはその後方から行う。
- (3) キックオフは相手側の5メートルラインに達しなくてはならない。達しなかった場合はハーフウェイライン上中央のスクラムで再開する。ボールの投入はキックをしなかった側が行う。

## 2. キック

- (1) ダイレクトタッチは 10 メートルライン内からのみ許される。10 メートルラインの外からのキックが直接タッチに出た場合は、キックした地点で相手側にスクラムが与えられる。

## 3. タップキック

- (1) ミニ・ラグビーにおけるタップキックは、ボールを地面に置き、手を使わず足だけでボールに明確に触れることである。
- (2) すべてのペナルティにおいて、反則を犯さなかった側はタップキックによってプレーを再開する。その際、相手側は反則のあった地点（または低学年のキックオフ・ドロップアウトの地点）からゴールラインに平行して少なくとも 5 メートル下がる。

## 4. スクラム

- (1) スクラムはフロントロー 3 人で形成される。
- (2) フロントローのうち、中央のプレーヤーをフッカー、その両側のプレーヤーをプロップという。
- (3) フッカーは味方の両プロップの腕の上からその身体に腕をまわして、しっかりとわきの高さか、またはその下をつかまなければいけない（いわゆるフッカーのオーバーバインドの組み方。肩口は脇の高さとは認められない）。プロップも同じようにフッカーをつかまなくてはならない。
- (4) スクラムを組み合う際、相対する双方のフロントローと目をみつめさせ、双方のフロントローは左右の足の位置をフラット（前後しない）にして、腰を落とし組み合う準備の姿勢を取らせる。レフリーはこの姿勢を【クラウチ】のコールで確認し、【タッチ】のコールで相手の上腕に軽く触れさせる。【ホールド】のコールで相手をつかんだまま静止状態を維持させ、その後穏やかに組み合う【エンゲージ】。その際、お互いのフロントローのうち、左プロップは、左手を相手フロントローの右腕の内側に、右プロップは、右手を相手フロントローの左腕の外側になるようにして、相手フロントローのジャージーの背中または脇をつかむ。
- (5) すべてのプレーヤーが頭と肩が腰より低くならないようにまっすぐ組む。「ノンコンテストスクラム」ではあるが、お互いの体重を支え合うように組まなければならない。
- (6) クラムを形成するプレーヤーは、スクラムが終了するまでバインドしていなければならない。
- (7) スクラムは「ノンコンテストスクラム」であり、ボールの取り合い、

押し合いはなく、ボール投入側が必ずボールを獲得するが、ハーフバックは、スクラムの中央に、まっすぐボールを投入しなければならない。ボール投入側が誤って相手側にボールを蹴ってしまった場合は、そのままプレーを続ける。フッカーは、故意にボールを相手側に蹴り出したり、自チームオフサイドラインまでボールをかいてスクラムを終了させたりしてはならない。

- (8) スクラムが組まれるとオフサイドラインが生じる。
- ① スクラムに参加しないプレーヤー（ハーフバックを除く）のオフサイドラインは、スクラムを組んでいる味方プレーヤーの一番後方の足から3メートル下がったゴールラインに平行な線である。
  - ② スクラムにおいてボールを投入しない側（防御側）のハーフバックのオフサイドラインは、スクラムを組んでいる味方プレーヤーの一番後方の足を通りゴールラインに平行な線である。ただし、スクラムから1メートル以上離れるプレーヤーはハーフバックではなく、バックスと見なされる。その場合のオフサイドラインは上記「①」が適用される。一旦、「①」で定められたオフサイドラインに下がったハーフバックはスクラムが解消されるまで、そのオフサイドラインを超えてプレーすることはできない。

**【例外】**

防御側がボールを獲得した場合、「①」まで下がった防御側のハーフバックは、獲得したボールをプレーするためにオフサイドラインを超えてプレーすることが許される。

- (9) オフサイドラインはスクラムが終了するまで解消されない。スクラムはボールを獲得した側のハーフバックがボールを触った時点で終了する。

**【例外】**

スクラムに投入されたボールが、スクラムに参加していないプレーヤーのオフサイドラインに偶然達した場合、スクラムは終了する。

- (10) スクラムへのボールの投入は、ハーフバックが行う。ハーフバックは、(9)【例外】の場合を除き、いかなる場合でもスクラムから出てくるボールを扱う最初のプレーヤーでなければならない。
- (11) ハーフバックは、あたかもボールに触れたかのようなそぶりやボールに触れずに時間を空費する行為をしてはならない。

## 5. ラインアウト

ラインアウトは以下のように行う。なお、ラインアウトにおけるジャンパーに対するサポーターイングプレーは禁止とする。

- (1) ボールがタッチになった場合、ラインアウトによって試合を再開する。

- (2) ボール投入は、ボールがタッチになった地点から行う。ただし、ゴールラインから5メートル以内ではラインアウトは行わない。
- (3) ラインアウトに並ぶプレーヤーは1チーム2人である。先頭のプレーヤーはタッチラインから3メートル以内に立つてはならない。最後尾のプレーヤーはタッチラインから8メートルを越えて立つてはならない。
- (4) ボールを投入するプレーヤーの相手は、ラインアウトに近接して、タッチラインから3m以内の位置にいないといけない。
- (5) 双方のプレーヤーの2つのラインの間には明確な空間（1m）がなくてはならない。
- (6) ラインアウトが終了するまで、ラインアウトに参加していないプレーヤーはラインオブタッチから少なくとも5メートルは下がっていかないといけない。
- (7) ボールが8mを超えて投げ入れられた場合、投入を再びやり直す。
- (8) ラインアウトは次の場合に解消する。
  - ① ボールをもったプレーヤーがラインアウトの列から離れたとき
  - ② ボールまたはボールをもったプレーヤーが3mラインとタッチラインの間、あるいは8mラインを越えて移動したとき。
  - ③ ラインアウトでモール・ラックができた場合、その密集に参加しているすべてのプレーヤーの足がラインオブタッチを越えて移動したとき。
  - ④ ラインアウトの列から自陣方向にパス・キック・タップされたボールにハーフバック役のプレーヤーが触れたとき。

## 6. ゴールキック

トライ後のゴールキックは行わない。

## 7. ファウルプレー及びペナルティ

### (1) ファウルプレー (罰：ペナルティキック)

- ① 以下のようなプレーはファウルプレーである。
  - 防御の際に、相手をしっかりバインドせずに振り回す。
  - ボールを持っているプレーヤーをチャージしたり、突き倒したり、あるいはタッチラインの外に突き出したりする。
  - フェンドオフ（腕を横に振り、相手を払い除けるプレー）。
  - モール・ラックを崩す。
  - 頭部を相手に打ち付けるような姿勢で突進する。
  - 安全が確保できないような体勢でボールを拾う。
  - 相手に怪我をさせるような行為。
  - 地上にあるイーブンボールを相手陣に強く蹴り込む行為。

これらの行為は、実際に起きた場合だけでなく、その危険性が予見されればファウルプレーである。レフリーはアドバンテージを適用することなく速やかに試合を停止する。

- ② 判定に対する異議、相手の反則のアピール、相手への礼を失した言動等、スポーツマンシップを損なう行為は厳禁である。

## (2) ペナルティキック及びフリーキック

- ① すべてのペナルティにおいて、反則を犯さなかった側は相手側が反則を犯した地点からタップキックによってプレーを再開する。その際、相手側は反則のあった地点からゴールラインに平行して少なくとも5メートル下がる。
- ② 反則の地点が相手側ゴールラインから5メートル以内の場合は、マークは反則の地点を通る線上、ゴールラインから5メートルの地点でタップキックを行う。
- ③ フリーキックも同様である。

## 8. コーチ

- ① 試合中、コーチは定められた区域内に位置し、プレーヤーに対して指導的な指示、助言を行える。ただし、子供の自主性、判断力養成の観点から、人格を尊重した言葉で指導を行うこと、またレフリーの判定に異議を唱えたりしてはならない。上記のような言動が見られた場合、レフリーは、試合を停止し、コーチに注意をする。それでも改善が見られない場合、そのコーチを退場させることができるこの場合の退場とは速やかに競技場を離れることである。
- ② コーチの不行跡により試合が停止した場合、試合再開は、スクラムで行い、プレーの停止が命じられたときにボールを保持していた側がボールを投入する。レフリーはコーチに注意以上の処分を与えた場合、試合終了後速やかに主催者にその旨を報告する。



## 雷および暴風時の対応について

天候の状況を大会本部で判断し試合の続行が危険と判断された場合は、試合を中断もしくは中止する場合がある。

### 1. 試合を中止もしくは中断の判断をする場合

- ① 大会本部の総務委員長と総務副委員長の協議により判断し、試合の中断もしくは中止を決定する。
- ② 試合会場への伝達は一斉放送で行う。

### 2. 試合が中断になった場合の勝敗について

- ① 前後半どちらで中断した場合においても、再開から試合終了予定時間時点の得点で勝敗を決定する。
- ② 試合を中断してから、試合終了予定時間5分前になっても天候の回復が認められない場合は、試合を中止する。その場合は中断した時点の得点で勝敗を決定する。

### 3. 試合を再開する場合

- ① 競技の途中で試合を中断した場合は、中断時に攻撃していた側のセンタースクラムで試合を再開する。

### 4. 試合を中断した後の選手・保護者の待機場所について

- ① 自チームのバスに避難が可能なチームは、バスに避難すること。
- ② 車に避難できない選手とチーム関係者は、隣接のクラブハウスやトイレ、売店などに避難すること。また、これ以外の建物が近くにある場合は各自の判断で避難すること。
- ③ グランドのテント内は危険な場合があるので、できるだけ避けること。

5. 大会本部及び会場責任者、レフリーの判断や決定については、各チーム関係者および大会運営役員は、必ず従うこと。