



---

# 2021 レフリング ガイドライン

---

(公財) 日本ラグビーフットボール協会

技術部門

2021/7/15

# 序文

2021レフリングガイドラインは、日本においてラグビーをプレーする全てのレベルを対象に制定された。

本ガイドラインはレフリーやプレーヤー、コーチに対して、プレーの原則やプレーヤーの目的を踏まえた上で、どのようにレフリングされるかについて説明している。

レフリーとしてのベーシックや判定のトリガー、チェックポイントに沿いながら、エクストラポイントでは、概念や解釈、トレンド等を組み込んで構成されている。

一貫性あるレフリング、プレーヤーの正しい理解、コーチの適切な指導により、日本ラグビーが安全に且つ高い水準でプレーされる一助となれば幸いである。

(公財) 日本ラグビーフットボール協会  
技術部門

2021/7/15



# 目次

序文

1.タックル	2
2.ラック	5
3.モール（スタンドアップタックル）	9
4.スクラム	11
5.ラインアウト/モール	14
6.スペース	17
7.ファウルプレー	20



# 1. タックル

1試合（40分ハーフ）平均で150～200回起こる。

ゲームの中で一番多いプレーであり、ブレイクダウンの反則数は総反則数の約50%を占める。

## 原則

タックルは、フィールドオブプレー内のどの場所でも起こりうる。タックルに参加するプレーヤーの行為は、公正な争奪になるよう、また、ボールがただちにプレーできるようにしなければならない。

## アタックの目的

タックルバトルに勝って前進することで、地域を獲得すると共にボールポゼッションを保持する。クイックボールでディフェンスがセットアップする前に効果的なアタックを行う。



## ディフェンスの目的

タックルバトルで相手を押し戻して、アタックのテンポをスローダウンする。タックル後のコンテストでターンオーバーする、もしくはスローダウンする。

## ベーシック

タックルの成立からブレイクダウンへの過程において出来る限り早く到達し、ボール、タックラー、ボールキャリアー、アライビングプレーヤーの全体を視野に入れる。

## 判定のトリガー

### 前に出ているのは？

タックルを受けても前進できるかどうかは、その後の局面に大きく影響してくる。タックルバトルでどちらに優位性があるかを見極める。

### ボールが見えているか？

争奪のターゲットはボールである。ボールの位置を確認する。

### 継続VS争奪

タックルでの目的は、ディフェンスはボールを獲る、アタックはタックルに打ち勝って前進し、ボールを守ることである。

相反する意図を理解し、正当なコンテストを行わせる。



## チェックポイント

### タックル成立

- ・ボールキャリアへのタックルが成立しているか、どうかを確認する。
- ・タックル不成立であればタックルのルールは適用されない。

### タックラー

- ・タックル成立であれば、従来通りタックラーがチェックすべき最優先事項である。
- ・直ちにタッチライン方向へ転退しなければならない。
- ・スキル不足によってアタックサイドに入り込んでしまった場合は結果責任を問われる。
- ・正当なジャッカルでターンオーバー出来ていても、ロールアウェイが不十分でクリーンアウトの質やクイックボールに影響した場合はノットロールアウェイの反則となる。
- ・立ち上がってスペースを奪う行為（ピンニング）をしてはならない。

### アシストタックラー

- ・タックルの成立に関わっておらず、地面に倒れたボールキャリアーにジャッカルするのは正当なプレーである。
- ・タックルの成立に関わっていれば、ボールとボールキャリアーをクリアーに離さなければならない。

### ボールキャリアー

- ・タックルが成立したら、1回のアクションでボールをリリースしなければならない。
- ・ボールを守るためにエクストラロールやクローリングをしてはならない。

### ジャッカラー (1st Player)

- ・自陣ゴールラインの方向からエントリーし、クリーンアウトに負けない強い姿勢で自立してボールを持ち上げなければならない。
- ・ボールを獲得する際に自立せず倒れた場合はオフフィート（倒れ込み）の反則となる。
- ・自立してボールを正当に獲得した後にクリーンアウトで倒された場合はプレーオンである。

### アライビングプレーヤー

- ・自陣ゴールライン側からタッチラインに背を向けずに直角にエントリーしなければならない。
- ・タックルポイントが下げられて、サポートコースが浅くなった場合やボールキャリアーが孤立した際はサイドエントリーが起こりやすいので、L字でのエントリーを意識する。
- ・争奪を妨げようとして覆いかぶさるようしたり、明らかに飛び込んで倒れてはならない。
- ・防御側が争奪を放棄して後方へステップバックした結果、倒れ込んだ際はプレーオンである。
- ・正しくタックルゾーンにエントリーした後にアングルをつけてクリーンアウトすることは許容される。



## エクストラポイント

### \*クイックボールvsターンオーバー

現代ラグビーにおいて、クイックボールによるテンポあるアタックは魅力の一つであり、レフリーとしても大切にしたい要素である。しかし、ディフェンスの意図である、アタックを寸断してボールをターンオーバーし、アタックへと移行するトランジションから生まれるトライもまた魅力である。

ジャッカラーが正当にプレーしてボールをターンオーバー出来ているのであれば、ノットリリースザボールの笛を鳴らすのではなく、プレーを続けさせるべきである。

### \*プリベントコール

「ノーハンズ」というプリベントコールはゲーム中によく使われる。

しかし、時に正当にジャッカルしているプレーヤーに対して使ってはいないだろうか？  
プリベント＝反則防止であり、反則ではない正当なプレーをレフリーが阻害してはならない。

### \*木を見て森を見る＝カメラで写真を撮るイメージ

ブレイクダウンの判定をする上で、1つ1つのルールやディテール（細部）を意識することは勿論重要である。また、同時に下記のトリガーを意識する事で、ブレイクダウンを大きな絵として捉えた共感される判定へと繋がる。

- ・タックルでのコンタクトの優位性は？
- ・1ST PLAYERレース（注1）で正当に勝ったのは誰か？
- ・クリーンアウトのクオリティーは？
- ・SH（もしくはパスアウトしようとするプレーヤー）は到達（存在）しているか？

（注1）タックル成立後にアタックとディフェンスの両プレーヤーが、どちらが先にブレイクダウンに到達出来るかを意味するものであり、レースに勝つことでコンテストを優位に進めることが可能になる。



# 2. ラック

タックル後に地面にあるボールの上で相手と組み合い、押し合うことで争奪する。

## 原則

ラックの目的は、プレーヤーに地面にあるボールを争奪させることである。

## アタックの目的

タックルが成立したら、ディフェンスよりも早くボールの上に到達して、クイックボールを味方に創出したい。また、ターンオーバーやスローダウンされないようにディフェンスプレーヤーをクリーンアウトして脅威を排除したい。

## ディフェンスの目的

タックルが成立したら、アタックよりも早くボールに働きかけジャッカルしターンオーバーをしたい。また、仮に相手ボールを獲得出来なくても、ラックに参加しているプレーヤーはクリーンアウトに負けられないよう押し返してスローダウンさせたい。



## ベーシック

タックルの状況から、ラック成立への移行は直ちに行われる場合が殆どである。ボールとラックに参加しているプレーヤー全体が視野に入るようにする。

## 判定のトリガー

### 前に出ているのは？

アタックが前進できていれば、サポートに入りやすい。反対に後退していればサポートには入りにくく、ディフェンスサイドはプレッシャーをかけやすい。

### ボールが見えているか？

争奪のターゲットはボールである。ボールの位置を確認する。

### 継続VS争奪

ラックでの目的はアタックはボールを守ってクイックボールを出すことであり、ディフェンスはボールを獲る、もしくはスローダウンすることである。

相反する意図を理解し、正当なコンテストを行わせる。



## チェックポイント

### ラック成立

- ・自立して、後方からエントリーしているか確認する。
- ・ラック成立、ワンサイドラック（オフサイドラインの形成）、タックルオンリーなのかを見極める。

### 1st playerチャレンジvs2nd playerチャレンジ

- ・ラックが成立する前に正当にジャッカル出来ているか確認する。
- ・ジャッカルに入るタイミングがラック成立前であれば、その後にラックが成立してもボールを離す必要は無い。（1st playerチャレンジ）
- ・ラック成立とジャッカルに入るタイミングが同じであれば、ジャッカルによりコンテストを認める。
- ・ラックが成立した後に、明らかに遅れてボールへジャッカルすることは出来ない。（2nd playerチャレンジ）

### カウンターラック

- ・ラックへ参加する際はオンサイドの位置から立ってプレーしなければならない。
- ・自陣側へラッキングすることは出来るが、キックして蹴り出してはならない。
- ・ボールキャリアーはボールを自陣側へ転がす等、倒れた状態でプレーしてはならない。
- ・ディフェンスがボールキャリアーを越えてカウンターラックを押し込んだ際、ボールキャリアーはオフサイドであり、立ち上がってプレーすることは出来ない。

### ラックまたはタックルオンリーからの持ち出し

- ・ラックの際はラックのオフサイドルールが適用される。ラックに参加していないオフサイドラインより後方にいるプレーヤーはラックからボールを持ち出してプレーすることが出来る。
- ・ワンサイドラック（タックルオンリー）の際は一般プレーのオフサイドルールが適用される。少なくとも片方の足がボールより後方にあるプレーヤーはボールを持ち出してプレーすることが出来る。

### ボールアウトのタイミング

- ・ラックから明らかにボールが離れた時であり、パスアウトするプレーヤーがボールに触れているだけではボールアウトではない。
- ・パスアウトするプレーヤーはパスする体勢に入る為に、体を低く沈めた状態で動きを止めることは許容されるが、パスモーションに入った後に動きを止めて、ボールが出たと思わせるような行為をしてはならない。（FK）





### \*ラック/ワンサイドラック/タックルオンリーの違い

ラック = 両チーム少なくとも1名ずつのプレーヤーがボールの上で立って組み合った状態  
オフサイドラインが形成され、ラックのルールが適用される。

ワンサイドラック = 少なくとも1名のプレーヤーがボールを跨いで立っている状態  
オフサイドラインが形成され、一般プレーのルールが適用される。

タックルオンリー = タックルが成立しただけの状態  
オフサイドラインは形成されず、一般プレーのルールが適用される。

### \*ラック形成のタイミングvsクリーンアウトのクオリティー

我々レフリーは明らかな事象を正しく判定していくことが求められている。

1ST PLAYERによるジャッカルと、クリーンアウトのタイミングが同じ位のタイミングにおいて、あまりにもラック形成のタイミングに傾注してはいないだろうか？

また、そのようなタイミングにおいて、クリーンアウトのクオリティーが低く、立っているのは1ST PLAYER、倒れているのはクリーンアウトのプレーヤーという状況はよく見られる。

レフリーは判定において一つのタイミングにのみ捉われるのではなく、全体像やパワーバランス、クオリティーなどを考慮したラグビーディシジョン、即ち共感される判定というものも考慮したい。

### \*コラプスラック (COLLAPSED RUCK)

アタックがクリーンアウトを押し込んでボールポゼッションを獲得した際に、結果としてラックが潰れてお互いに倒れている状態をコラプスラックと呼ぶ。ボールがコラプスラックの中にある間はボールアウトではなく、ディフェンスはコラプスラックの上を跨いでプレーすることは出来ない。



## \*デッドラック (DEAD RUCK)

デッドラックとはラックから明らかにボールアウトしている状態を指す。

ボールアウト、即ちラックは終了している。従ってボールを取りに行くことは出来るが、ボールを持っていないSHにプレーすることは出来ない。ボールアウトありきではなくて、明らかにラックからボールが出ていないのであればラックの継続として取り扱う。

また、ボールアウトであってもオフサイドの位置からボールを取りに行く行為は反則である。アシスタントレフリー (AR) としては、仮にレフリーが「プレーオン」とコールしていてもオンサイドという意味とは限らない。明らかなオフサイドであれば、コールが必要である。



# 3. モール (スタンドアップタックル)

ボールを保持した相手のコントロールを失わせて抱え上げ、モールにしてターンオーバーを狙う。

## 原則

モールの目的は、プレーヤーに地面についていないボールを争奪させることである。

## アタックの目的

現代ラグビーにおいて、オープンプレーでのモールはディフェンスのターンオーバースキルとして用いられることが殆どである。

ボールキャリアーはドライブする際にディフェンスに抱え上げられてモール成立とならないよう、膝を地面に付いてタックルを成立させたい。タックルが成立したら、ボールキャリアーはボールを離して、立ち上がってからプレーしなければならない。

## ディフェンスの目的

モールを成立させる為に、ボールキャリアーのコントロールを失わせ、前進を止めて抱え上げたい。

タックルが成立したら、抱え上げようとしていたディフェンスのプレーヤーはタックラーとなる。クリアーにボールとボールキャリアーを離さなければならない。



## ベーシック

モールはボールキャリアーと各チームから少なくとも1名ずつが互いにバインドし、立ったままの状態でも成立する。成立の有無を適切に判断する為に、ボールキャリアーの体勢やディフェンスの行為、また参加している人数等の全体が視野に入るようにする。

## 判定のトリガー

### 前に出ているのは？

アタックが前進できていれば、ボールをコントロールしやすい。反対にディフェンスとしては前進を止めて抱え上げる、もしくは後退させてプレッシャーをかけたい。

### ボールが見えているか？

争奪のターゲットはボールである。ボールの位置を確認する。

特にモールはボールキャリアーのボディーとボールコントロールがキーである。

### 継続VS争奪

モールでの目的はアタックはボールをコントロールして継続することであり、ディフェンスはボールを獲る、もしくはアンプレアブルにしてターンオーバーにすることである。



## チェックポイント

### モール成立

- ・ボールキャリアーの勢いを止め、完全に抱え上げているか確認する。

### タックルvsモール

- ・ボールキャリアーの膝が明らかに地面に付いたらタックルである。
- ・タックルが成立したら、ボールに絡んでいたタックラーはクリアーに離さなければならない。
- ・タックラーによるリップはボールを獲る行為であり、リリースではない。
- ・モールが形成された後にボールキャリアーが膝を付いてもモールのルールが適用される。

### モール形成後の崩れ

- ・モールが形成され、反則ではなく崩れた場合、タックルではなくモールのルールが適用される。
- ・ボールに絡んでいたプレーヤーはタックラーではないので、ボールキャリアーから離れる必要は無い。

## エクストラポイント

### ＊クリアーなコミュニケーション

ボールキャリアーはボールに絡まれて抱え上げられそうになったら、タックルにする為に膝を地面に付けようと必死にボディコントロールをする。反対にディフェンスはモールアンプレアブルでのターンオーバーを狙って、膝をつけさせないように数人がかりで上体を抱え上げようとする。

キーポイントはモール成立前にボールキャリアーが明らかに膝を地面に付いたかどうかである。

「タックル！」もしくは「モール！」と両チームのプレーヤーに対してクリアーにコミュニケーションを図る事で、それぞれがとるべきアクションを実行するよう促したい。



# 4.スクラム

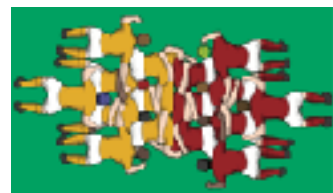
FWの8名が一つの塊となり、相手とバインドして前へと押し合いボールを争奪する。

## 原則

スクラムの目的は、軽度の反則や競技の中断があった後に、ボール獲得のための争奪でプレーを再開することである。

## アタックの目的

安定したスクラムからBKへクオリティの高いボールを供給したい。  
スクラムを押し込んで相手にプレッシャーをかけてPKを獲得したい。



## ディフェンスの目的

BKへのパスアウトを乱してアタックにプレッシャーをかけたい。  
スクラムを押し込んで相手にプレッシャーをかけてターンオーバー、もしくはPKを獲得したい。

## ベーシック

スクラムはフロントローにプロップ（PR）2名、フッカー（HO）1名、セカンドローにロック（LO）2名がいなくてはならない。最後に各チームのバックロー3名が入りスクラムが完成する。目の前の両PRは勿論であるが、コンテストの状況や優位性等を把握する為にも、スクラム全体が視野に入るようにする。

しかしながら、反対サイドの細かな事象は見えづらく、ARによるサポートは不可欠である。ARとしては「自分のサイドはレフリングをする」という責任と意識が必要である。

## 判定のトリガー

### セットアップは正しいか？

誤ったセットアップはスクラムの崩れに繋がる。組んだ後のリセットを極力減らす為にも、組む前のセットアップを注視する必要がある。

### 安定しているか？

両チーム8人ずつの計16人が体重をかけ合い、そして押し合うスクラムは安定の確保が必須である。クラウチ、バインド、セットの過程、全てにおいてプレイヤーの努力や協力、レフリーによるコントロールが求められる。

### 前へ押ししているか？

スクラムの前提はまっすぐ前へ押し合うことである。正当にまっすぐ前へ押し込んだ結果として相手が回して崩したのか、まっすぐ押さずに相手を崩しているのか、スクラムの前提を意識したコンテストを行わせる。



## チェックポイント

### セットアップ

- ・HOはマークに対して左に足を置く。
- ・クラウチで相手と頭が当たらないよう、適切な距離を取らせる。
- ・フロントローの肩のラインはゴールラインと平行でなければならない。
- ・フロントローの肩のライン、特にルースヘッドプロップとHOはフラットになっていなければならない。
- ・LOは片方の腕をPRに、もう片方の腕をLOにバインドしなければならない。フッカーにバインドすることは出来ない。
- ・バックローは少なくとも片方の腕を使ってLOとバインドしなければならない。

### クラウチ

- ・レフリーのコールでクラウチしなければならない。
- ・フロントローは相手に頭を当てずに、スペースへ頭を入れなければならない。
- ・フロントローの肩のラインはゴールラインと平行でなければならない。
- ・クラウチ後はバインドに移れるよう、安定していなければならない。

### バインド

- ・PRは腕や肩ではなく、上体（背中や脇）へロングバインドしなければならない。
- ・相手に過度に体重をかけたり、引いたりせずにバランスを保たなくてはならない。
- ・クリアなギャップが必要であるが、頭や首を軸に体重をかけてはならない。
- ・バインド後はセットに移れるよう、安定していなければならない。

### セット

- ・フロントローは頭や肩が腰より下がってはならない。
- ・PRは肘を下方に落としてはならない。
- ・No.8はLOにバインドせず手で引っ張り、スクラムに勢いをつけるために放り込む行為（スリングショット）は出来ない。
- ・ヒット&チェイスや引いたりして、不安定にしてはならない。
- ・セット後はヒット&チェイスや引いたりして不安定にしてはならない。ボール投入に移れるよう、安定させなければならない。

### ボール投入

- ・安定した状態でトンネルへまっすぐ投入しなければならない。
- ・ボールが投入されたら押し合うことが出来る。
- ・フロントローはフッキングしてボールを獲得しなければならない。
- ・アングルをつけて内や外に押すのではなく、前へ押し合わなければならない。





## エクストラポイント

### \*1コール1アクション

「クラウチ、バインド、セット」の3つのコールを英語ではCADENCE（ケイデンス）と表現される（ペースや歩調という意味）ことがある。プレーヤーからすると3つのコールを同じペースでコールされた方がスクラムは組みやすであろうし、レフリーとしても一貫性あるコールでコントロールしたい。

しかし、より重要なことは1つ1つのコールに対してプレーヤーが適切に義務行為を果たしているかを確認することである。

クラウチの準備が整っていることを確認して「クラウチ」、クラウチして安定を確認した上で「バインド」、相手とバインドした状態でバランスとギャップ、安定を確認して「セット」と、1コール1アクションを徹底することでスクラムは安定し、問題点の発見に至りやすい。スクラムのレフリングをする上で一番の基本であり、重要なポイントである。

### \*意図の理解とリセット数の減少

アタック、ディフェンス共に意図があるのは前述した通りであるが、それぞれのスクラムを組む前に両チームが意図するであろうポイントを想定することは有効である。

例えば、ゴール前5Mタッチライン近くでのスクラムであれば、キックを蹴るチームであればNO.8がサイドアタックする等して角度をつけてから蹴り出したい。

反対にディフェンスはタッチラインを利用してアングルをつけて乱してくるかもしれない。

そのような想定されることを念頭において、スクラムを組む前にプレーヤーと話をすることでリセットの無い安定したスクラムに繋がったり、崩れた際も正確な判定へと導きやすい。

また、リセットにした際は「何を改善すべきなのか」を、反則を吹いた際は「何が原因なのか」という点を明確に説明責任を果たすことが求められる。クリアな説明がプレーヤーの修正を促し、ひいてはリセットの少ないスクラムコンテストへと繋がる。

### \*アドバンテージの適用

スクラムは危険が伴うプレーであり、安全性を考慮してアドバンテージを適用しなければならない。特にユース世代はスクラムが崩れたのであれば、直ちに笛を鳴らす必要がある。19歳以上のカテゴリーにおいては反則でスクラムが90度以上回転したり、宙に浮いた場合であってもアドバンテージは適用されないため、注意が必要である。



# 5. ラインアウト/モール

空中でのボールへのコンテストと地上でのフィジカルバトルが鍵を握る。  
特にゴール前はスコアに関わる重要な局面となる。

## 原則

ラインアウトの目的は、ボール、または、ボールキャリアーがタッチとなった後に、ボールの投入により競技を再開し、争奪させることである。

## アタックの目的

バリエーションやタイミングを駆使してボールを獲得し、BKへクオリティーの高いボールを供給したい。ゴール前では強固なモールを組んでトライしたい。

## ディフェンスの目的

相手へプレッシャーをかけてボールを獲得する、もしくはBKへのデリバリーを乱したい。モールでは形成前のボールキャリアーへのサック（タックル）、タッチラインに押し出す、ボールキャリアーのコントロールを乱してアンプレアブルにする等してターンオーバーしたい。



## ベーシック

ラインアウトの形成には各チーム最低2名必要である。ラインアウトプレーヤー、スローワー、投入する反対側のプレーヤー、レシーバーの全体が視野に入るようにする。  
ラインアウトのコンテストの状況や、その後の展開を考慮して最適なポジショニングをとる。

## 判定のトリガー

### セットアップは正しいか？

各プレーヤーの正しい位置へのポジショニングと1メートルの適切なギャップが必要である。特にギャップはフェアなコンテストの基本であり、レフリーは勿論、アシスタントレフリーのサポートや介入も必要である。

### フェアにボールへコンテストしているか？

地上でギャップを詰めてジャンプを出来ないようにしたり、空中でジャンパーにコンタクトする行為に注意が必要である。ボールを取りに行くフェアなコンテストが前提である。

### フェアにモールのコンテストしているか？

モール形成にあたり、アタックはジャンパーを守る為にオブストラクションになっていないか、ディフェンスはリフターへサックしていないか等に注意が必要である。形成後は前進の有無を注視し、起こり得るプレーに対処することが求められる。





## チェックポイント

### セットアップ

- ・アシスタントレフリーの示したマークオブタッチを確認する。
- ・ラインアウトプレーヤーは相手と1mのギャップを保ち、5mラインと15mラインの間に立つ。
- ・投入する反対側のプレーヤーはタッチラインと5mラインの間で、自チーム側のラインアウトのマークオブタッチから2m、また5mラインから2m離れて立つ。
- ・レシーバーを置く場合、5mラインと15mラインの間で味方のラインアウトプレーヤーから2m離れて立つ

### ボール投入

- ・地上で相手のリフターやジャンパーに当たってジャンプを妨害してはならない。
- ・空中でジャンパーにコンタクトしてはならない。
- ・ボールを獲得する為にジャンパーを相手側へ放り投げる行為は、相手プレーヤーの上に落ちる等の危険な行為につながってはならない。

### モール形成前（アタック）

- ・リフターはジャンパーよりも前方でブロックしてはならない。

### モール形成前（ディフェンス）

- ・リフターは相手リフターにサックしてはならない。
- ・ジャンパーが空中にいる間に押し始めてはならない。
- ・オンサイドの位置から味方にバインドして参加しなければならない。外側から回り込んではいけない。

### モール形成後（前進有）

- ・プレーヤーはモールの中に引き込まれているか、バインドされていないなければならない。
- ・ボールが見えたからといって、外側からバインドを変えて回り込んではいけない。
- ・故意にモールを崩してはならない。特にゴール前や大きく前進されている際は注意が必要である。

### モール形成後（前進無）

- ・前進が止まり、アタックが再度前進する為にディフェンスがないスペースにボールが後方にある状態でシフトしてはならない。



## エクストラポイント

### \*正当にモールへ参加しているプレーヤーを引き剥がすプレー

モールが進むするにつれ、モールの端に付いてディフェンスしているプレーヤーをSHが引き剥がそうとする行為が散見される。

オンサイドの位置から正しくモールに参加したプレーヤーは、バインドを変えなければ離れる必要は無い。見た目はオフサイドのようであるが、正当なディフェンスであり、引き剥がす行為を容認してはならない。

### \*レーンチェンジ

モール形成時と同じレーンを押さなければならない、ということではない。

モーメントム（勢い）を持って前進している中で、ディフェンスの薄いスペースを突きながら押すアングルを変えることはプレーオンである。

モーメントムがなく前進が止まり、再び前進する為にボールキャリアを先頭に進むことは問題ないが、ディフェンスがないスペースにボールが後方にある状態でシフトするのはオブストラクションの反則である。

### \*集中力

22Mエリア内に入ったアタックのモールは、スコアに直結する重要な局面である。

モーメントムを持ってゴール前に迫った際、アンダープレッシャーなディフェンスはスコアされないように必死である。

オフサイドやコラプシングの見逃しにより、スコア（ペナルティトライ）の機会を逸することがないよう、HIGH IMPACT DECISION（注1）にならないよう、最大限の集中力が求められる。

スクラム同様、ARによる「自分のサイドはレフリングをする」という責任と意識をマッチオフィシャル全体が持ち、良いレフリングに繋がりたい。

（注1）反則の見逃しがトライ成立の可否に繋がるケースや、誤ったPK判定からPG成功によりスコアに繋がった場合等、スコアやゲームの結果に影響を与えた判定



# 6.スペース

スペースを大きく使ったパスやランによるダイナミックなアタックはラグビーの醍醐味の一つである。

## 原則

競技は、オンサイドの位置にいるプレーヤーのみでプレーされる。

## アタックの目的

モーメントを作り出して前進することで、ディフェンスを後方へ後退させ、ディフェンスの前へ出るプレッシャーを減らしたい。また、前進によって空いたスペースを攻撃したり、後方に空いたスペースにキックしてプレッシャーをかけ、ボールを再獲得したい。結果として相手のオフサイドを誘発してアドバンテージを得ながら有利な状況で攻撃を継続したい。



## ディフェンスの目的

モーメントを作られないようラインスピードを上げて、プレッシャーをかけてミスを誘いボールを獲得したい。

## ベーシック

順目へ展開する際はブレイクダウンとオフサイドラインを視野に入れてポジショニングしたい。逆目、または展開する方向へポジショニングする際はスキャニングのタイミングとディフェンスラインが上がるタイミングに差が生じやすいので注意が必要である。現代ラグビーにおいて、アシスタントレフリーとの連携は非常に重要である。

## 判定のトリガー

### 前に出ているのは？

アタックが前に出ていればディフェンスはオフサイドは起こりやすく、前に出ていなければオンサイドを守りやすい。

### 明確にオンサイドからプレーしているか？

前に出られた際は、特に明確にオンサイドからプレーすることが求められる。前進したチームにREWARD（報奨）が与えられるべきである。

### アシスタントレフリーのコミットメント

レフリーはブレイクダウンにフォーカスし、アシスタントレフリーは専門職としてスペースにフォーカスする。



## チェックポイント

### ブレイクダウン

- ・ブレイクダウンの塊と重なりがないように、横から見て明確にオンサイドの位置からプレーしなければならない。
- ・特にアタックが前進した際はディフェンスはオフサイドになりがちであるので、注意が必要である。
- ・ブレイクダウン近辺に立つプレーヤーは、手をオフサイドラインより前についてはならない。足の位置がオンサイドであってもオフサイドとなる。
- ・ボールアウトであっても、オフサイドの位置からプレーに参加してはならない。

### セットプレー

- ・ラインアウトに参加していないプレーヤーは、ラインアウトが終了するまで10m後方に留まっていなければならない。
- ・特に22m内ではモールを形成しラインアウト終了前にアタックのSHがオフサイドラインを越えて来ることで、SHによるスペースへのアタックを警戒してモールへ人数を割けなくなるので注意が必要である。
- ・ゴールライン近くのモールでは、BKプレーヤーが終了前に前進してモールに参加しようとするケースがあるので、注意が必要である。
- ・スクラムに参加していないプレーヤーは、スクラムが終了するまで5m後方に留まっていなければならない。
- ・スクラム、ラインアウト共に終了前にアタックが明らかにオフサイドラインを越えて前進して来ないようコントロールが必要であるが、アタックが明らかに早いタイミングでオフサイドラインを越えて前進したのであれば、ディフェンスも前進することが出来る。

### キック

- ・キックされたボールをチェイスする際はオンサイドの位置からプレーしなければならない。
- ・オフサイドの位置にいるプレーヤーはオンサイドになるまで前進してはならない。
- ・10mエリアにいるプレーヤーは直ちに後退しなければならない。
- ・SHのボックスキックがブレイクダウンの真上に上がる等、飛距離が前方に向かって10m以内であっても、オンサイドの味方プレーヤーが追い越すまで後退する努力をし続けなければならない。(ルーリング2021-2)



### \*スキャニングのリスク

アシスタントレフリーが専門職としてスペースにフォーカスすることは前述の通りであるが、その理由として挙げられるのはブレイクダウンである。現代ラグビーはブレイクダウンのスピードや強度が年々上がっている。そもそも、レフリーがオフサイドラインをスキャニングするタイミングも無くボールアウトされたり、コンテスト中にボールから目を切ってスキャニングした結果、一番大切なブレイクダウンの争奪が視野に入っていないことにもなり得る。明らかにポゼッションが決まって、タイミングがあればスキャニングも可能だが、アシスタントレフリーとの連携によるサポートが必要である。

### \*コミュニケーション その1

アシスタントレフリーからオフサイドのレポートを入れる際の基本は、

「カラー、ナンバー、オフサイド」を繰り返すことである。

インカムは始めの音声を拾いにくい特性があり、円滑な情報伝達を行う為に繰り返しは必須である。また、キック時にカラーを伝えずにオフサイドだけをコールすると、どちらのオフサイドからわからず、ミスコミュニケーションに繋がる恐れもある。

シンプルで基本に則ったコミュニケーションが求められる。

### \*コミュニケーション その2

ブレイクダウンでボールが転がり出た際に、レフリーは「プレーオン」とコールすることが多い。「プレーオン」の意はボールアウトになったのは反則があったからではないということが多く、オフサイドの有無についてはないことが殆どである。

ボールアウトでレフリーが「プレーオン」と言っても真意はわからない。

オフサイドであれば、まずはレポートが必要である。最終判断はレフリーである。

### \*コミュニケーション その3

ラインアウト終了までレフリーが手を挙げておくことで、プレーヤーへのオフサイドのプリベントとアシスタントレフリーへ終了のタイミングを示す助けとなる。

非言語も重要なコミュニケーションツールである。



# 7. ファウルプレー

身体接触を伴うからこそ、安全性が最も重要である。

特に頭頸部へのコンタクトは非常に危険であり、厳しい対応が必要である。

## 原則

不正なプレーを行ったプレーヤーは、注意を受けるか、一時的退出、または、退場となる。

## ベーシック

危険なプレーの多くはハイタックル、ショルダーチャージ、リフトタックル、空中でのタック等、ボールキャリアーに対して起こるものである。

ボールキャリアーとディフェンスの両者がクリアーに視界に入るようにする。

## 判定のトリガー

### ファウルプレーなのか？

体重100KGを超えるプレーヤー同士のコリジョン（衝突）は激しい。

身長190CMを超えるプレーヤー同士の空中でのコンテストも、時に地面へ危険な落ち方をする場合が見受けられる。

しかし、そのようなインパクトだけでファウルプレーなのかどうかを判断してはならない。あくまで、ルールブックやガイドラインに基づいて論理的に判断しなければならない。

### 危険度は？

ファウルプレーなのであれば、危険度の度合いがキーになる。

頭頸部へのコンタクトは直接的か、それとも間接的かでカード適用も変わってくる。

### 罰の軽減要因は？

ボールキャリアーが急に大きく沈み込む、大きく方向が変わる、反応的な行為で直ぐに離れた等、明らかに罰を軽減する要因があれば一段階の軽減を行うことが出来る。しかし、相手を痛めつけるような故意のアクションに対しては、罰の軽減は適用されない。





## チェックポイント

### ハイタックル

- ・肩のラインより上にタックルしてはならない。
- ・頭頸部へコンタクトしているか確認する。
- ・頭頸部へのコンタクトが直接もしくは間接なのかを含めて危険度を判断する。
- ・明らかな罰の軽減要因があれば適用する。

### ショルダーチャージ

- ・コンタクトする肩の腕を後方に隠して、打ち付けてはならない。
- ・頭頸部へコンタクトしているか確認する。
- ・頭頸部へのコンタクトが直接もしくは間接なのかを含めて危険度を判断する。
- ・罰の軽減要因は適用されない。

### リフトタックル

- ・ボールキャリアーの足を水平ラインより上に持ち上げてはならない。
- ・地面に落ちた部位（頭頸部/背中・体側/下半身）を確認する。
- ・明らかな罰の軽減要因があれば適用する。

### 空中でのタックル

- ・ボールをキャッチする現実的なポジションにいたか確認する。
- ・地面に落ちた部位（頭頸部/背中・体側/下半身）を確認する。
- ・明らかな罰の軽減要因があれば適用する。

### リーディングエルボー/フォアアーム（前腕）

- ・ボールキャリアーの腕が明らかに体から離れていたか確認する。
- ・頭頸部へコンタクトしているか確認する。
- ・頭頸部へのコンタクトが直接もしくは間接なのかを含めて危険度を判断する。

### 危険なクリーンアウト

- ・ファウルプレーによる頭頸部へのコンタクトがあったか確認する。
- ・相手プレーヤーの急または大幅な高さの変化、適応する時間が全く無い、受け身な動き、自発的でない衝突、衝突時に腕をリードしていない等の要因があればプレーオンである。
- ・頭頸部へのコンタクトが直接もしくは間接なのかを含めて危険度を判断する。
- ・明らかな罰の軽減要因があれば適用する。



### \*フェアチャレンジ

空中にあるハイボールに対して両チームのプレーヤーが競りに行くケースで、重要なことはプレーヤーの高さの違いよりも、現実的にボールをキャッチ出来るポジションにいたかどうかである。つまり、ジャンプは低くても手がボールに触れているのであれば、現実的にボールをキャッチ出来るポジションと言える。仮に、より高く空中へ飛んだプレーヤーがバランスを崩してひっくり返ったとしても、プレーオンである。

### \*判定プロセスの変化

2019ワールドカップに向けては、ハイタックル/ショルダーチャージのフレームワークを用いた判定が行われてきた。フレームワークに則る事で論理的な説明や一貫性は確保出来る反面、ゲームで求められる判定や共感される判定を得られないケースも多々あった。最近のゲームでは、フレームワークだけに縛られるのではなく、危険度やダメージ等を総合的に鑑みた判定が導き出されている。

例えば空中でのタックルにおいて、ボールキャリアーが体側から地面に落ちた場合、明らかに空中にいる状況にも関わらず、ハイスピードで無謀なタックルに入り、一回転して非常に強い力が加わって落ちていても、YCが妥当な適用だろうか？

リフトタックルで、仮にボールキャリアーが頭頸部から地面に落ちた場合、ボールキャリアーの足が水平ラインより上がっているが、その原因がタックラーだけでなく、ボールキャリアーがタックラーを意図的に懐に入れてオフロードを試みた結果によるものであった場合、ダメージは殆ど無くてもRCが妥当な適用だろうか？

フレームワークやガイドラインにあるキーワードを用いたシンプルな説明と、状況に応じた適切な判定が求められている。

参考資料（下記クリック）

[WORLD RUGBY配信 頭部へのコンタクトの対処手順2021年3月](#)

