

千葉県高等学校ラグビー・トーナメント 開催方針

- (1) 春季大会に出場できない千葉県高校1年生に対して、活動意欲を喚起するものとして実施する。
- (2) 千葉県高校1年生を対象とするが、競技経験のない2年生に対しても参加を認める場合がある。
- (3) 毎年4月29日に天然芝グラウンドなどの良好な環境で実施する。
- (4) 雨天等の悪条件が生じた場合は極力中止とする。
- (5) 女子部員および女子マネージャーの1～3年生の参加も可とする(2011年度4月追加)

千葉県高等学校ラグビー・トーナメント 参加規則

- (1) 各高校引率顧問の責任において、参加形態に特に制限は設けない。1校から複数チーム参加してもよいし複数校による合同チームも可能である。女子も可能。
- (2) 1チームの登録人数も、7人を上回ってもかまわないが、1ゲームにおける交替枠は2人までとする。
- (3) あくまでも『プレイヤーの参加機会を保証する』という方針でのぞむ。しかしながら
- (4) 中学校時協会登録していた新1年生選手(経験者)の参加は認めない。理由は、高体連関東大会予選参加規定の変更により、前述の選手は関東大会予選に出場することが可能となったためである(2010年度3月追加)。

千葉県高等学校ラグビー・トーナメント 競技規則

(1) ゲームの目的

相手ゴールライン上あるいはその後方に、下方向に圧力をかけてボールを置くことでトライすること。

(2) プレイヤーの人数

1チームのプレイヤーの人数は、5人とする。交替プレイヤーは2人までとし、一度退出したプレイヤーが再びゲームに交替出場することも可とする。

交替は、競技停止中にレフリーに申し出ることにより許可される。

(3) プレー時間

予選は5分間。決勝は5分ハーフで1分間のハーフタイムをとる。

(4) グラウンドのサイズ

タテ50メートル×ヨコ35メートルとする。インゴールは5メートルとし、ゴールポストは設置しない。

(5) 9つの基本ルール

ルール① 得点方法

1トライは1点である。トライをするためには、プレイヤーはボールを相手ゴールラインを越えて持ち込み(身体すべてがインゴール内にあるということ)、ボールをグラウンドに押しつけなくてはならない。つまり、『**飛び込みトライ**』は**反則(相手にPK)**となる。ただし、接触の危険がない状況で“転倒”した場合は、レフリーの判断にゆだねる。(2014年度加筆追加)

トライ後、ゲームはフィールドの中央から、トライをされたチームのフリーパスで再開される。

ルール② パス

スローフォワードは反則であり、反則を犯さなかったチームにフリーパスが与えられる。相手ゴールライン方向へボールが移動するパスは、いかなるものもスローフォワードである。

(真横へのパスは許される。)

ルール③ ノックオン

ノックオンはプレイヤーがボールをキャッチしようとしてハンブルし、前方(相手のゴールライン方向)のグラウンドに落とす際に起きる。ノックオンが起きたら、反則を犯さなかったチームにフリーパスが与えられる。

ルール④ オフサイド

オフサイドは、タグが起きた直後にのみ起きる。タグが起きたら、すべての防御側プレイヤーは、タグの起きた地点より自分の陣地の側に戻る努力をしないといけない。オフサイドに位置に故意に立ち、パスをブロックしたり、インターセプトしようと待ち受けたりしてはいけない。オフサイドを起こすと、反則を起こさなかったチームにフリーパスが与えられる。

タグを取られたプレイヤーのパスが、攻撃側のプレイヤーに触れた(キャッチ・ノックオンなど)時点で、オフサイドは解消する。

(オフサイドの位置にあるプレイヤーがいても、プレーの邪魔にならないのであれば、ゲームの流れを与えるために、プレーを続けさせます。)

ルール⑤ タグ(タックル)

タグは、ボールを持ったプレイヤーに対してのみ行うことができる。タグとは、防御側プレイヤーが、攻撃側ボールキャリアーの付けている2本のリボン(タグ)のうちの1本を取ることである。ボールキャリアーは、走り、タグしようとする防御側プレイヤーをかわすことはできるが、いかなる方法でも相手を払ったり、タグを取られないように守ったり、おさえたり、隠したりすることはできない(→ペナルティキック)。

防御側プレイヤーは、取ったタグを自分の頭上に差し出し、みんなに聞こえるように「タグ」と叫ぶ。ボールキャリアーがパスをするスペースを与えるために、タグを取ったプレイヤーは少なくともボールキャリアーから1メートルは離れなくてはならない(パスの邪魔をしてはならないということです)。防御側プレイヤーが、ボールキャリアーの手からボールを奪い取るようなことは許されない(→ペナルティキック)。

また、タグをとる場合は、相手に近い側の手で、近いほうのタグをとること。すなわち、ランニングコースの正面に立ちただかるようなタグの取り方は、接触を誘発する危険があるため禁止します(→ペナルティキック)。例外としてあげられるのは、ボールキャリアーが停止している場合で、危険がないと思われるため、制限は加えません。

ボールキャリアーは、タグされたらできる限り素早く止まろうとし(3歩以内)、タグされてから3秒以内にパスしなくてはならない。(3歩・3秒以内というのは、“すぐに”ということで、厳密にカウントするものではありません。タグからパスまでに“間”があった場合は反則とし、相手ボールフリーパスとなります。)ボールキャリアーは、タグされた後、止まる動作の間にパスをすることができます。

タグをされてから3歩以内でインゴールに入りトライをすることは認めない。トライのためのグラウンディング時の同時タグは、タグを優先とし、残りタグ数でゴールライン5メートル手前からのフリーパスで再開とする。相手インゴールでタグをされた場合も、ボールデッドとし、同様の再開方法とする。タグが両方ついているプレイヤーだけがトライをすることができる。

パスされたら直ちに、防御側プレイヤーは、手渡しでタグを返さなくてはならない。タグを返すまでゲームに参加してはならない(→フリーパス)。

いかなる場合でも、タグを地面に置いたり、投げ捨てたりしてはいけない。(→フリーパス)

両方のタグが正しくベルトにつけられていない限り、いかなるプレイヤーもゲームに参加することができない(→フリーパス)。不可抗力で外れてしまっても同様である(→フリーパス)。

ルール⑥ タグ(タックル)の数

攻撃側が3回タグされるまでにトライできなかつたら、相手チームにフリーパスが与えられる。このフリーパスは、最後のタグがなされた地点から行われる。タグを取られた時に、ボールキャリアーの手にまだボールがあった時のみ、タグはカウントされる。

ボールキャリアーが2人の防御側プレイヤーによって、タグを2本とも取られた場合はその時点で、相手チームにフリーパスが与えられる(ダブル・タグ)。ボールキャリアーの後方からであれば、1人で2本のタグを取ることは可能である。ボールキャリアーの正面からのダブル・タグはバージングの反則とする(→ペナルティキック)。

ルール⑦ フリーパス

フリーパスはゲームの開始(フィールド中央)と再開(ボールがアウトオブプレーになった、あるいは反則が起きた)のために使われる。反則がゴールラインを越えて、あるいはゴールラインから5メートル以内で起きた場合は、フリーパスはゴールラインから5メートルの地点で与えられる。

フリーパスの際、ボールは両手で持ち、レフリーの「プレー」の合図で、プレイヤーは後方のチームメイトにパスをする。フリーパスを行うプレイヤーは、パスをしなくてはならず、ボールを持って走ることはできない。パスは手渡しではなく、空中を通してのパスでなくてはならない。安全を期するために、フリーパスのレシーバーは、パスするプレイヤーの後ろ2メートル以内からスタートしなくてはならない。走りこんでくる危険なプレーは禁止する。

フリーパスの際、防御側プレイヤーは5メートル下がってなくてはならない。プレイヤーがボールをパスするまで、防御側プレイヤーは前への動きをしてはならない。

フリーパスの際に、タックルをした場合は反則であり、相手ボールフリーパスとなる。

ルール⑧ ボールアウトオブプレー

ボールあるいはボールキャリアーがグラウンドの外にでたら、相手チームにサイドラインからフリーパスが与えられる。

ルール⑨ アドバンテージルール

反則が起きても、反則を犯さなかったチームが戦術的あるいは地域的なアドバンテージを得たなら、プレーを継続する。

(6) 禁止事項 **重要**

① ノーコンタクト

コンタクトは厳禁であり、プレイヤーの衣服をつかんでもいけない。タグを取りにいついても、キャリアーの前進を妨げることになるのであれば、ペナルティを課す。

② ボールへのダイビング禁止

ルーズボールへ飛び込むプレーは許されず、立ってボールをプレーしなくてはならない。

ノックオン、ミスボール等を立って獲得しようとする争奪については、危険が感じられる場合はレフ

リーストップがかかる。安全であると思われる場合はアドバンテージ等が適用される。

③ キック禁止

キック、いわゆる脚を使う行為は許されない。ただし、ペナルティキックを除く。

④ ハンドオフ禁止

顔はもちろんのこと体へのハンドオフも許されない。また、タグを取ろうとする相手を防ぐために防御側プレイヤーの手を払う行為も許されない。

⑤ 防御側プレイヤーに対する故意のバージング

安全を図り、相手を抜くスキルの向上を促すために、ボールキャリアーおよび防御側プレイヤーはお互いにいつでもコンタクトを避けようとしなくてはならない。

⑥ 回転

ボールキャリアーがタグを取られまいとして回転する行為は禁止(衝突を誘発する危険性があるため)。ただし、味方にパスするためにターン(半回転)し、その後、ふたたび前進をするために前方を向く行為については、危険性がなければプレーオンとする。

上記5つの禁止事項に関しては、安全面を重視してアドバンテージは適用しない。

上記の反則(接触プレー)に対しては、反則しなかった側にペナルティーキック(以下PK)が与えられる。

PKからのクイックスタートにおいては、

リスタートプレイヤーはタップキックをし、そのままボールを持って走ることができる(15人制と同じ)。

キックをしない場合は、フリーキックを選択したものと解釈する。

PKからの再開のミスについては、相手ボールフリーパスとする。

防御側プレイヤーは、PKの地点から自チームのゴールライン方向に5メートル下がらなければならない。

下がりきれておらず、かつ攻撃側のプレーに影響のあった場合は「ノット5メートル」の反則を取る(→5メートル前進させPK。防御側プレイヤーの5メートルバックが確認されてから再開する。)

(7) 次戦進出権

競技終了時に同点の場合は、ゴールデントライ方式の延長戦を実施する。その際、延長試合開始時に再度トスアップを行う。レフリーは適当な時間に、ウォーターブレイクや休憩を設定することができる。

千葉県高等学校ラグビー・ラグビー・トーナメント 表彰規定

(1) 千葉県ラグビーフットボール協会普及育成委員長の名において、各大会の優勝チーム、および年間の総合成績の優勝・準優勝・3位を表彰する。

(2) 総合成績は各大会のポイントによって決定する。ポイントは、1勝につき1ポイント、決勝トーナメント出場ボーナス2ポイント、優勝でボーナス4ポイントを与える。

(3) 総合優勝には副賞として優勝トロフィーの1年間の所有を認め、次年度にレプリカを進呈する。

※ 赤字…2007年度改訂。本来のタグラグビーに「ダブルタックル」と「PカラGO」の要素を取り入れつつ、かつ、「接触プレーの厳禁」というタグ本来の安全重視の主旨を堅持したものである。

※ 2009年度より1チーム500円の参加費を徴収。

※ 参加資格2010年制限追加。2011年女子追加。

※ 2010年度より原則年度1大会(ちはら台)とする。