

# 世界的試験実施ルール

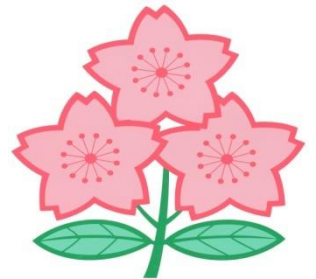
(南半球では1月1日、北半球では7月1日より施行)

(公財)日本ラグビーフットボール協会  
審判委員会



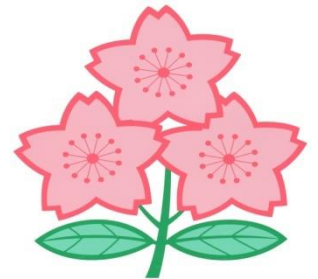
# 主な変更点

1. アンコンテストプログラム
2. 試合時間
3. PKアドバンテージ
4. ペナルティートライ
5. タッチ



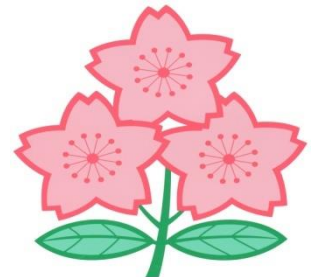
# 1. プレーヤーの人数 - チーム (アンコンテストスクラム)

- 3.6 (アンコンテストスクラム)  
以下の条文を追加:
- (h) 退場、一時的退出、または、負傷によるアンコンテストスクラムは、両チーム8名ずつで行われなければならない。
- **根拠:** チームがアンコンテストスクラムを利用しないようにするため。



## 2. 第5条 試合時間

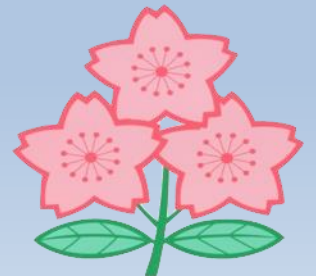
- 5.7(e)に以下の条文を追加:
- 前半、後半共に時間が経過した後、ペナルティキックを直接蹴り出した場合、レフリーはボールの投入(スローイン)を認め、次にボールがデッドになるまでプレーは続行する。
- **根拠:** チームが試合終了間際に反則をしないようにするため。



## 2. 第5条 試合時間

Q:試合を終了させるためにはどうすれば良いのか？

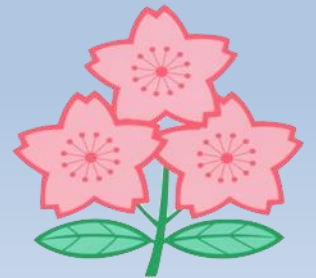
A:タップキックをしてタッチへ蹴り出す  
デッドボールラインもしくはタッチインゴールラインへ  
蹴り出す



## 2. 第5条 試合時間

Q:キックがデッドボールラインまたはタッチインゴールラインに蹴り出された場合はスクラムが与えられるのか？

A:試合終了となる

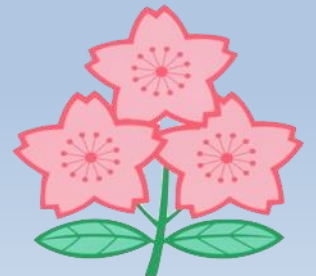


## 2. 第5条 試合時間

Q:ラインアウトでノットストレートがあった際は試合終了となるのか？

A:試合終了にはならず、ラインアウトかスクラムのオプションが与えられる

=ルーリング2016-1による

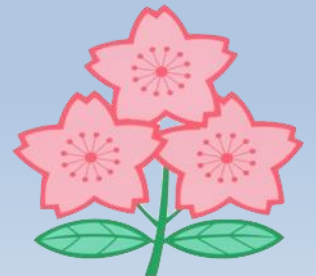


### 3. 第8条 アドバンテージ

8.1(a)に以下の条文を追加:

同じチームによる複数の反則が生じた場合、レフリーは、反則をしなかった側のキャプテンに最も有利なペナルティの地点を選ばせることができる。

根拠:すでにアドバンテージが適用されている状況で違反が繰り返されないようにし、反則を繰り返した側ではないチームに報いるため。

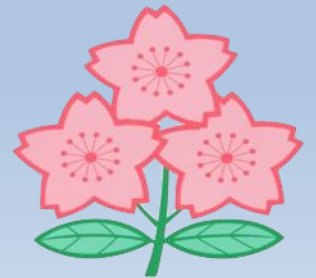




### 3. 第8条 アドバンテージ (PKアドバンテージ)

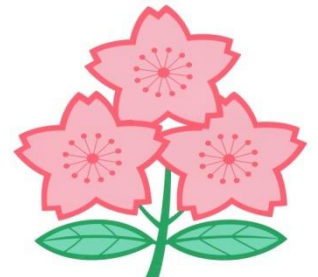
Q:PKとスクラムのアドバンテージが同時に与えられた時に  
スクラムを選択できるか？

A:選択はできない



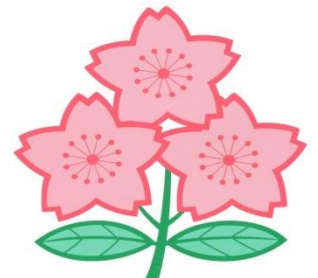
# 4. 第9条 得点方法 (ペナルティトライ)

- 9.A.1 (得点の種類)  
ペナルティトライ: 相手側の不正なプレーがなかったならば、ほぼ間違いなくトライが得られたものと認められた場合は、ペナルティトライが与えられる。  
コンバージョンは行わない。得点: 7点
- **根拠:** チームが競技規則に反してトライを妨ぐことがないようにし、かつ、コンバージョンをなくして時間を節約するため。



## 5. 第19条 タッチおよびラインアウト

- 定義に以下を追加:
  - このとき、ボールがキャッチされたときにタッチ上の立平面を通り過ぎている場合、ボールをキャッチしたプレイヤーはボールをタッチに出したとはみなされない。ボールがキャッチされた、または、拾い上げられたときにタッチ上の立平面を通り過ぎていない場合、ボールが動いていても止まっても、ボールをキャッチしたプレイヤーはボールをタッチに出したとみなされる。
- **根拠:** 競技規則を簡略化し、ボールがプレーされている時間を増やすため。



# 5. 第19条 タッチおよびラインアウト

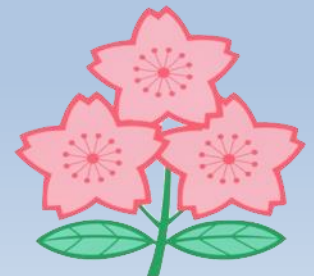
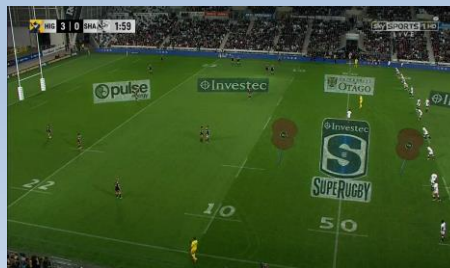
- シーン1

ボールがタッチラインの立平面を通り過ぎており、  
ダイレクトタッチとなる = 従来通り



- シーン2

ボールがタッチラインの立平面を通り過ぎておらず、  
ボールをキャッチしたプレーヤーがタッチに出したことになる = 試験的実施ルールによる

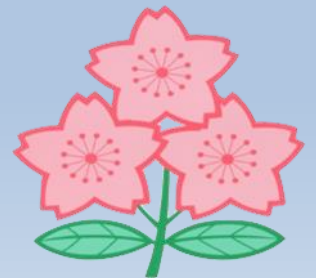


## 5. 第19条 タッチおよびラインアウト

Q:この定義はゴールライン、22mライン、タッチインゴールライン、デッドボールラインにも適用されるのか？

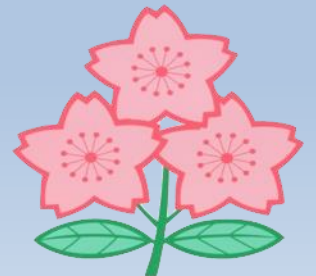
A:適用される

(ボールが動いているか、止まっているかは問題ではない)



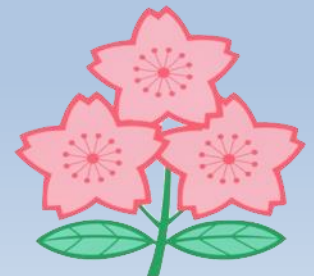
## 5. 第19条 タッチおよびラインアウト

- シーン1  
ボールがゴールラインの立平面を通り過ぎておらず、  
ボールをインゴールへ持ち込んだことになり、  
5mスクラムで攻撃側の投入となる  
=2016-5ルーリングによる



# 5. 第19条 タッチおよびラインアウト

- シーン2  
ボールがデッドボールラインの立平面を通り過ぎておらず、ドロップアウトとなる  
(スクラムのオプションは適用されない)  
=2016-5ルーリングによる



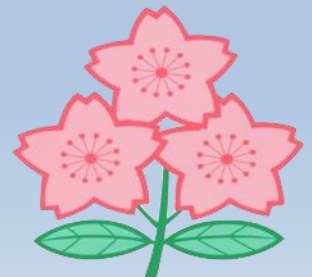
# 5. 第19条 タッチおよびラインアウト

- シーン3

ボールがタッチインゴールラインの立平面を通り過ぎておらず、ドロップアウトとなる

(スクラムのオプションは適用されない)

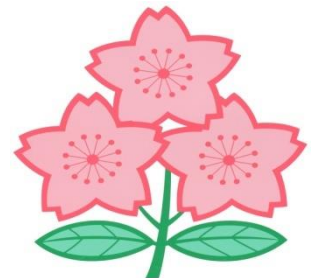
= 試験的实施ルールによる





## 5. 第19条 タッチおよびラインアウト

- 定義に以下を追加:
  - プレーヤーが競技区域から跳び上がり、タッチ、または、タッチインゴールに着地する前に、ボールを競技区域へ跳ね返した(または、そのプレーヤーがボールを捕り競技区域へ投げ戻した)場合は、ボールがタッチ上の立平面に到達してもしなくても、プレーは続行する。
- **根拠:** 競技規則を簡略化し、ボールがプレーされている時間を増やすため。

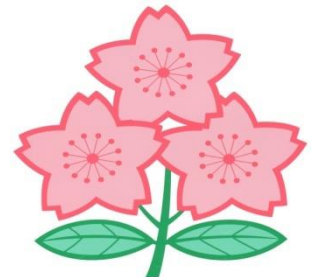


# 5. 第19条 タッチおよびラインアウト

- シーン1  
タッチに着地する前にボールを競技区域に投げ戻しており、プレーオン



- シーン2  
競技区域外に着地する前にボールを競技区域に投げ戻しており、プレーオン



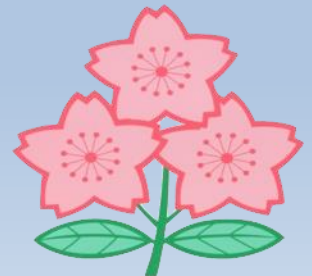
# 5. 第19条 タッチおよびラインアウト

Q:ボールが競技区域に戻らなかった場合はどうなるのか？

A:空中でプレーした際に

- ・立平面を通り過ぎていれば、キッカーがタッチへ出したことになる  
ボールをファンブルしたことは別である

両足が内側で立平面を超えたボールをファンブルした場合は自らタッチに出したと解釈する

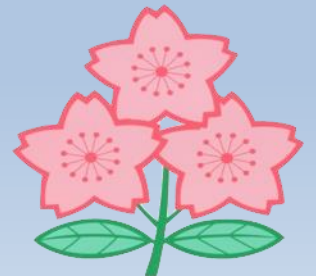


## 5. 第19条 タッチおよびラインアウト

Q:ボールが競技区域に戻らなかった場合はどうなるのか？

A:空中でプレーした際に

- ・立平面を通り過ぎていなければ、空中でプレーしたプレーヤーがタッチへ出したことになる

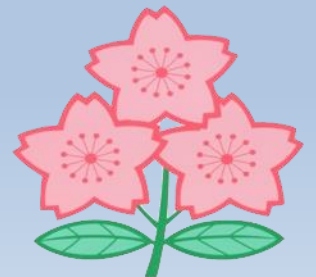


## 5. 第19条 タッチおよびラインアウト

Q:競技区域外(タッチ)から跳び上がり、競技区域に着地した場合、

A: キャッチした際にボールが、

- ・立平面を通り過ぎていれば、キッカーがタッチに出したことになり、ラインアウトで再開

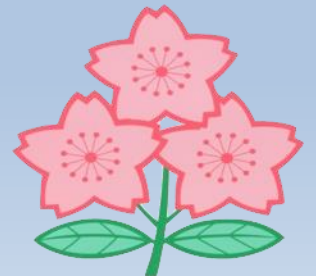


# 5. 第19条 タッチおよびラインアウト

Q:競技区域外(タッチ)から跳び上がり、競技区域に着地した場合、

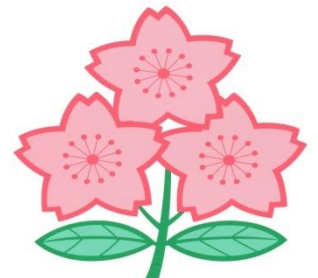
A:キャッチした際にボールが、

- ・立平面を通り過ぎていなければ、プレーオン



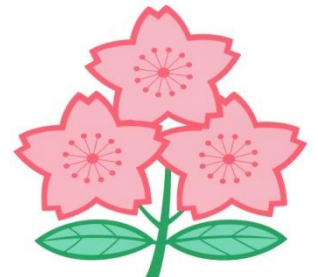
## 5. 第19条 タッチおよびラインアウト

- 定義に以下を追加:
  - ボールを支配しようとしているプレイヤーは、ボールを保持しているとみなされる。
- **根拠:** これは、実際にはすでに適用されていることを競技規則で条文化したものである。ボールを「ファンブルしている」最中はボールを保持していることになり、再びキャッチすると同時にタッチに出ればタッチであるとみなされる、ということの意味する。この条文追加により、マッチオフィシャルが判断をしやすくなる。



# 5. 第19条 タッチおよびラインアウト

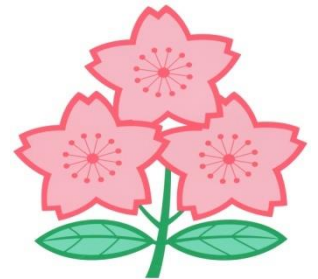
- 定義に以下を追加:  
ボールキャリアがタッチ上の立平面に到達したが先にタッチに出ることなく競技区域にボールを戻した場合、プレーは続行する。
- **根拠:** 競技規則を簡略化し、ボールがプレーされている時間を増やすため。





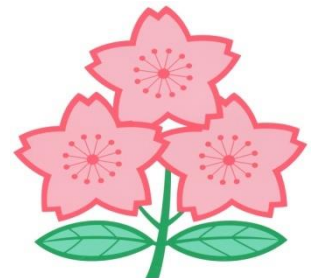
# 《7人制のみにおける競技規則の変更》

- 第3条の改正については15人制のみについてだが、その他の試験実施ルールはすべて15人制と7人制に平等に適用される。  
さらに、7人制のみにおける競技規則の変更として、以下の試験実施ルールが承認された:
- 決勝戦は、各ハーフ7分を超えてはならない(プレーヤーウェルフェアのため - 負傷の数の多さが決勝戦の後半に偏っていることを示す証拠がある。1分間あたりの負傷数を見ると、決勝戦の後半が、前半、および、各ハーフ7分で行う通常の7人制の試合と比べて多い)。



# 《7人制のみにおける競技規則の変更》

- レフリー自身がスクリーンを見て判定をするのがしばしば困難であることから、RVRはオンフィールドのレフリーではなくTMOによって最終的な判定を行なう。  
RVRの Protokol は変更しない。  
TMO は、大会レフリーの予備要員の一人が務める。
- 試合再開のキックは、ペナルティキック、または、ドロップゴールが行われ成功もしくはデッドとなってから30秒以内に行われなければならない。



# 《7人制のみにおける競技規則の変更》

- 両チームとも、レフリーがボールの投入位置を示してから15秒以内にラインアウトを形成しなくてはならない。
- 両チームとも、レフリーがスクラムのマークを示してから15秒以内にスクラムが形成できる状態になっていなければならない。
- ペナルティキック、または、フリーキックは、与えられてから30秒以内に蹴られなければならない。

