

雪上ラグビー特別ルール

弘前ラグビーフットボール協会

2013年1月19日改訂

※ 以下に記載のない条項については、日本協会の競技規則による。

第1条「グラウンド」

- 「タッチライン」を70m以内、「ゴールライン」を35m以内とする。
- その他のラインは、5mを4m、10mを7m、15mを10m、22mを15mとする。
※ この後の各条文についても上記のとおり読み替えるものとする。
- 「インゴール」の中央部に、幅10m以内の中央ゾーンを設ける。

第3条「プレーヤーの人数(プレーヤーの交替及び入替え)」

- 1チームは、競技区域内にいる7名のプレーヤーと、5名までの交替／入替えのためのプレーヤーとする。
※ 各チームは、タッチジャッジを確保するように努める。
- フロントローに関する規定は除外する。
- 同一チームから、複数のチームを出場させることができる。ただし、高校の登録選手は高校の部に、一般・大学の登録選手はスパイクの部とながけりの部に出場できる。また、選手登録のない者はどの部に出場してもよいが、高校生以下については保護者の了解を得た場合のみ認める。
- いかなる場合も同日の試合において、複数のチームに登録したり出場したりすることはできない。もし、このことが確認された場合は、当該プレーヤーを出場停止とし、そのしプレーヤーが出場したいずれのチームの全試合も、0-50の負けとする。

第4条「プレーヤーの服装」

- 高校の部に出場するチームは、ジャージを揃え、短パンも着用する。
- スパイクの部及びながけりの部に出場するチームは、できるだけ同色の上着を着用する。また、ヘッドキャップとビブス【協会が準備する】の着用を義務付ける。また、表面に金属を使っていないなど危険のない防寒衣の着用を認める。
※ 危険防止のため、スパイクの部においても、ポイントが尖ったスパイクの着用を禁止する。また、スパイク、ゴム長靴、その他のシューズは、表面に金属などの危険な部分が露出しないように、テープで覆うなどの必要な措置を事前しておくこと。
- 危険防止のため、服装についてレフリーまたは協会本部から指示があった場合は、これに従うこと。また、試合前にはドレスチェックを受けなければならない。

第5条「試合時間」※ 試合の形式を含む

- 試合時間は前後半とも7分とし、ハーフタイムは3分以内とする。ただし、決勝については前後半とも10分とし、ハーフタイムを5分以内とする。
- 各部の試合進行については、次の通りとする。
☆ 高校の部 ※各チームが最低2試合できるように努める。

- 全チーム参加の予選リーグと決勝トーナメントとする。ただし、危険防止のため、監督会議でシード等について協議する。
- 同点の勝ち上がり、または順位の決定は、以下の通り決定する。
 - ・同点→①トライ数 ②じゃんけん（終了時の7名）
 - ・勝ち上がり→①勝ち数 ②総得点（当該チームに共通した相手との対戦のみ）
 - ③じゃんけん（終了時の7名）

☆ スパイクの部、ながけりの部

- 4組の予選リーグと決勝トーナメントを行なうワールドカップ方式。
- 同点の勝ち上がり、または順位の決定は、以下の通り決定する。
 - ・同点→①トライ数 ②じゃんけん（終了時の7名）
 - ・勝ち上がり→①勝ち数 ②総得点（当該チームに共通した相手との対戦のみ）
 - ③じゃんけん（終了時の7名）

第6条「マッチオフィシャル(レフリー及びタッチジャッジ)」

☆ 高校の部

- レフリーは協会が指定する。なお、各校の顧問の先生方やコーチの方々に協力を要請する。タッチジャッジは各チームから選出する。なお、選出できない場合、各校の選手に協力を依頼する。

☆ スパイクの部

- レフリーは、協会登録の一般・大学レフリーから選出したレフリー、または協会が指定したレフリーとする。タッチジャッジは各チームから1名を選出する。なお、協会登録の各チームは、レフリーの資格を有する者やルールに精通し経験豊富なものを選出するように努める。

☆ ながけりの部

- レフリーは協会の指定したレフリーとする。タッチジャッジは各チームから1名を選出する。なお、選出できない場合は本部に協力を依頼する。

第7条「競技方法(キックオフのみ)」

- トライ後のキックオフは、トライしたチームが行う。その際、相手側チーム全員がハーフウェイラインを越えてから行う。

第8条「アドバンテージ」

- ※ いずれの部においても危険防止の観点から、指導を加えながらアドバンテージを適用する。また同様の観点から、必要以上に長く適用することを避ける。

第9条「得点方法」

- 第1条で儲けた中央ゾーンの得点を7点、それ以外の得点を5点とする。
- ゴールによる得点は認めない。
- 一方のチームが棄権した場合は、0-40の負けとする。

第 10 条「不正なプレー」

- ※ 大会の目的を理解し、危険なプレーを出来るだけ排除するように努める。また、レフリーが不慣れな場合もあるので、競技の精神とスポーツマンシップに反するようなプレーをしないこと。
- ※ 一時的退出（シン・ビン）制度を適用し、**その時間を 2 分間**とする。

第 20 条「スクラム」

- ※ いずれの部も危険防止のため、スクラムを押さず、ボールを投げ入れた側が必ずボールを獲得する。また相手側のボールをフッキングしないこととする。
- どちらの側も、ボールが出るまではしっかりとバインドし続けること。スクラムからボールが出たら、ボールまたは相手側プレーヤーに働きかけてもよい。
- 1 項の反則はスクラムのやり直し、2 項の反則はペナルティとする。
- スクラムにボールを入れるプレーヤーの直接の相手（スクラムハーフ）は、ボールではなくて味方のスクラムオフサイドラインの後方まで下がる。

第 21 条「ペナルティキック」

- プレースキックを行わない。

《参 考》

- タックル**……ボールを持ったプレーヤーが相手側に捕らえられ、地面に倒されるか、ボールが地面に触れること。地面に膝をつく、腰を下ろす等も倒されたとみなす。
- ラック**……ボールが地面にあって、双方のプレーヤーが立ったままボールの周囲に密集すること。倒れたらプレーできないので、直ちに立つかボールから離れるように努めること。またボールの上又はボールを越えて倒れこまないこと。
- モール**……双方のプレーヤーが立ったまま身体を密着させて、ボールを所持しているプレーヤーの周囲に密集すること。モールを故意に崩したり飛びかかってはならない。
- オフサイド**…プレーヤーがプレーできないで、かつ反則が適用されやすい位置にあること。一般のプレーでは、ボールの前方にいる味方のプレーヤー。スクラム、ラック、モール、ラインアウトでは、ある線または地点の前方か、進んだとき。
- バインド**……他のプレーヤーに手をかけるのではなく、手から肩までの腕全体の使用をいう。