



IRB

# 実験的競技規則ガイド

2008年8月





## 序文 IRB会長 Bernard Lapasset

ラグビーワールドカップ2003の閉幕後、オークランドで試合中のプレーに関する会議（Conference on the Playing of the Game）が開催されました。2004年のIRB理事会では、会議の提案内容が検討され、その結果、競技規則の見直しを行うことになりました。私はこの決定をうれしく思います。その後、多くのメンバー協会の支援を受けながら、実験的競技規則（ELV）を研究するIRBの競技規則プロジェクトグループは、大変な苦労を重ねて見直し作業を行ってきました。このような協力体制は現在も継続しており、高く評価されています。

この前例のない作業を受け、IRB理事会は、2008年8月1日からすべてのレベルの試合において、特定の実験的競技規則（ELV）を世界規模で試験的に導入することを承認しました。こうした世界規模の試験的導入の決定は、今後の試合運営に関する重要なマイルストーンとなります。

今回の試験的導入には、過去2年間に世界中の認定されたトーナメントで実地試験を経た13のELVが含まれています。このガイドでは、これら13のELVをご紹介します。

競技規則プロジェクトグループは、メンバー協会の協力のもと、今後12か月間にわたって世界規模の試験導入を詳細に観察していきます。来年には、ELVの一部またはすべてを正式な競技規則として採用する前に、IRB理事会が試験導入を経たすべてのELVの見直しを行う予定です。

国際ラグビーボード会長  
Bernard Lapasset

### 重要:

- ELVによる具体的な修正がない限り、競技規則は変更しません。
- ELVは、セブンズとアンダー19の競技規則にも適用されます。

## 実験的競技規則（ELV）の概要

### 第6条 マッチオフィシャル

- |   |   |
|---|---|
| 1 | アシスタントレフリーは、レフリーの要求に応じてレフリーを補佐することができる。 |
|---|---|

### 第17条 モール

- |   |                              |
|---|------------------------------|
| 2 | 頭と肩を腰よりも低くしてはならないという記述を削除する。 |
| 3 | プレーヤーは、モールを引き倒して防衛することができる。  |

### 第19条 タッチおよびラインアウト

- |    |   |
|----|---|
| 4  | 自陣の22メートル区域内にボールを戻し、そのボールをキックして直接タッチになった場合、地域獲得は認められない。                       |
| 5  | クイックスローインは、ゴールラインに平行か、自陣のゴールラインの方向に向かって投げ入れることができる。                           |
| 6  | いずれのチームにも、ラインアウトに参加する人数に制限を設けない。  |
| 7  | ラインアウトのレシーバーは、ラインアウトから2メートル離れなければならない。  |
| 8  | ボールをスローインするプレーヤーの相手側のプレーヤーは、5メートルラインとタッチラインの間に位置し、5メートルラインからは2メートル離れなければならない。 |
| 9  | ラインアウトのプレーヤーは、ボールがスローインされる前にジャンパーに対してプレグリップすることができる。                          |
| 10 | ラインアウトプレーヤーのリフティングを認める。   |

### 第20条 スクラム

- |    |                                       |
|----|---------------------------------------|
| 11 | オフサイドラインをスクラムの最後尾の足の位置から5メートル後方に設定する。 |
| 12 | スクラムハーフのオフサイドラインを特定する。                |

### 第22条 コーナーポスト

- |    |   |
|----|---|
| 13 | コーナーポストは、ボールがポストに触れながらグラウンディングされたときを除き、タッチインゴールの対象とはみなされない。 |
|----|---|

## 免責事項

本IRB実験的競技規則ガイドは、事故ならびに傷害の予防に適用される競技規則およびアイルランドにおける医療慣行の枠組み内で考案されました。これらの事項に含まれる情報およびガイドラインは、本IRB実験的競技規則ガイドに含まれる情報およびガイドラインを信頼および使用したこと起因するいかなる損失、費用、損害に関して、いかなる人物または団体に対しても、IRB（その運営団体であるIRFB Services (Ireland) Limited およびその他の関連組織を含む）は一切責任を負わないという厳密な前提をご理解いただいた上でご使用いただけます。

## 実験的競技規則1

## 第6条 マッチオフィシャル

アシスタントレフリーは、レフリーの要求に応じてレフリーを補佐することができる。

### 試合に与える影響

試合主催者（ラグビーユニオン、SANZAR、ETCなど）に指名されたとき、権限を与えられたタッチジャッジはアシスタントレフリーとなり、レフリーの自由裁量によって追加の職務を担当することができます。

この実験的競技規則の目的は、アシスタントレフリーがレフリーに追加情報を提供することによって、レフリーの判断を補佐することです。



## 競技規則の条文

### 第6条 マッチオフィシャル

試合は全て、1名のレフリーと2名のタッチジャッジまたはアシスタントレフリーからなる「マッチオフィシャル Match Officials」の采配によって行われる。試合主催者によって承認された「追加人員 Additional Persons」に含まれるのは、レフリー、控えのタッチジャッジおよびアシスタントレフリー、またはいずれか一方、機器の使用によりレフリーの判定を補助する係、タイムキーパー、マッチドクター、チームドクター、チーム役員とボール係である。

タッチジャッジは、試合主催者または試合に携わるチームが指名できる。合図、タッチ、タッチインゴール、キックによるゴールの成否に責任を持つ。

アシスタントレフリーは、試合主催者が指名できる。合図、タッチ、タッチインゴール、キックによるゴールの成否、ファウルプレーを指摘する責任を持ち、レフリーの指示に従い、あらゆるレフリーの職務遂行を補佐する。



## 実験的競技規則2

## 第17条 モール

頭と肩を腰よりも低くしてはならないという記述を削除する。

### 試合に与える影響

モールが形成されている間にプレーヤーが頭と肩を腰よりも高く維持できない場合でも、反則を取られなくなります。

この実験的競技規則は、実験的競技規則3(5ページを参照)の適用のために必要となります。




現行の競技規則:	反則 <b>X</b>
ELV:	認められる <b>✓</b>

### 競技規則の条文

#### 17.2 モールへの参加

##### (a) 項を削除:

(a) モールに参加するプレーヤーは、頭と肩を腰よりも低くしてはならない。

ペナルティ:フリーキック



## 実験的競技規則3

## 第17条 モール

プレーヤーは、モールを引き倒して防御することができる。

### 試合に与える影響

防御側のチームは、モールを地面に引き倒すことができます。

この場合、防御側のプレーヤーがモール内の相手プレーヤーの肩から腰の間の部分をつかむ必要があり、その後で相手プレーヤーを地面に引き倒します。

モールがそれ以外の行為によって崩された場合は、コラプシングの反則とみなされます。



### 競技規則の条文

#### 17.5 モールの終了

(a) モールは、ボールがモールから出るか、あるいはボールキャリアーがモールから離れたときに終了する。ボールが地上についた場合、またはモールの中のボールがゴールライン上にあるか、または越えてインゴールに入った場合にモールは終了する。

(b) プレーヤーは、モール内の別のプレーヤーを肩から腰の間を引っ張って引き倒す場合、モールを地面に引き倒すことができる。

**ペナルティ:**ペナルティキック

#### 17.6 モールの終了(スクラムへの移行)

(a) ボールがアンプレイブルになった場合、モールが崩れた場合、またはモールが引き倒されてボールが出ない場合、モールは終了しスクラムが命じられる。



## 実験的競技規則4

## 第19条 タッチおよびラインアウト

自陣の22メートル区域内にボールを戻し、そのボールをキックして直接タッチになった場合、地域獲得は認められない。

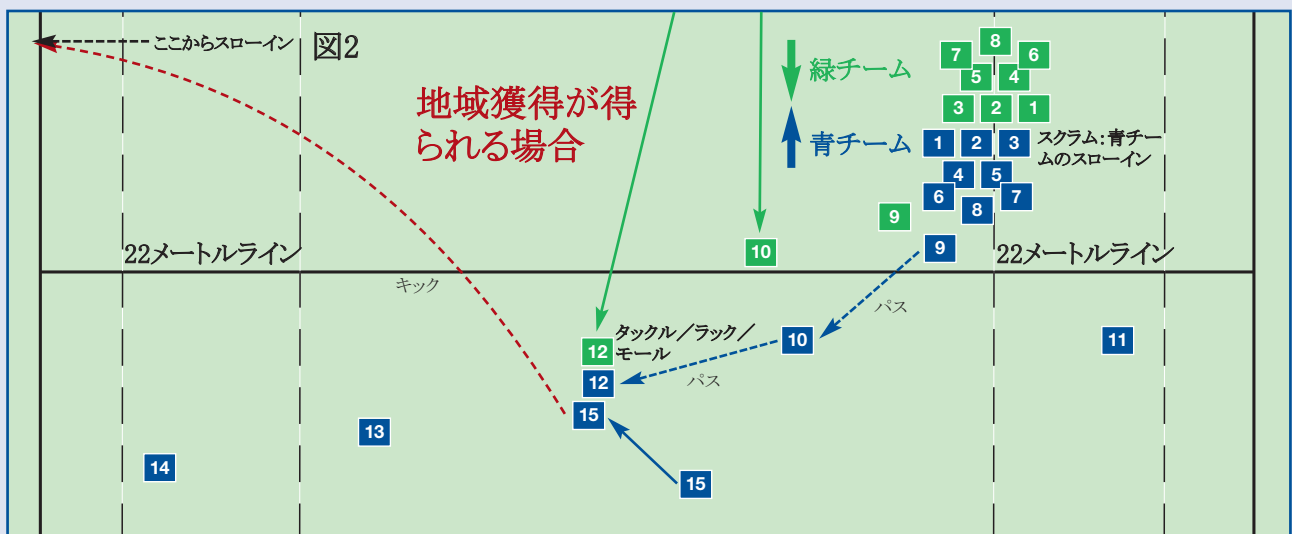
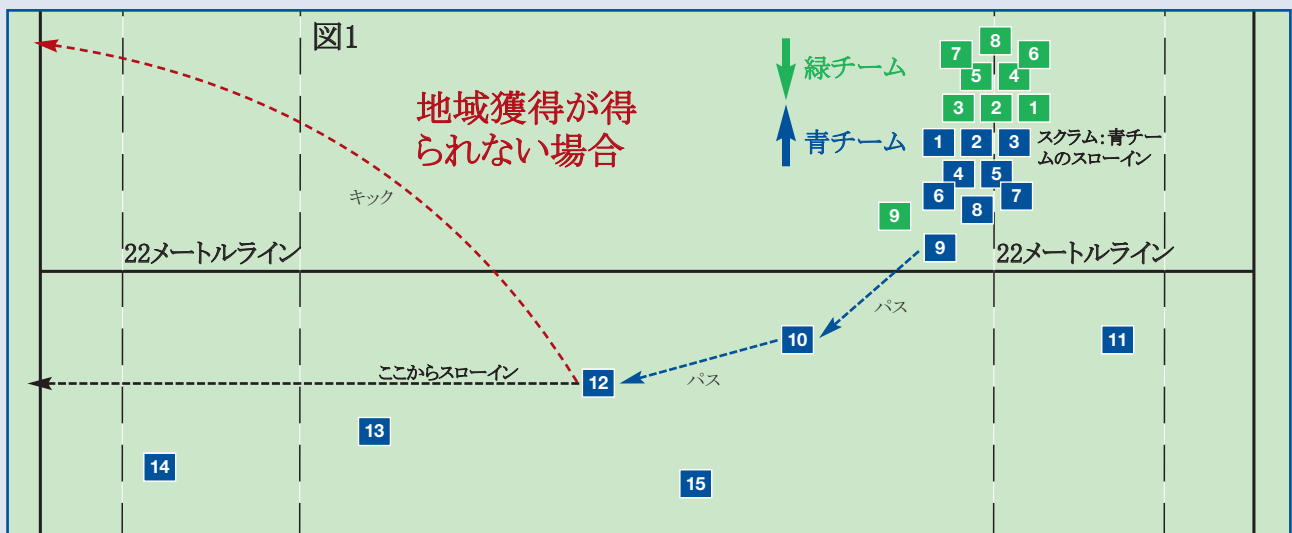
### 試合に与える影響

自陣の22メートル区域内へパスしたりボールを持ち込んだりして、地域獲得を得るために直接タッチに向けてキックすることができなくなります。

図1では、パスによってボールが22メートル区域内に戻されています。2回のパスの後、ボールが直接タッチへキックされました。相手側のプレーヤーはボールに触れておらず、タックル/ラック/モールが発生していません。したがって、ラインアウトはプレーヤーがボールをキックした地点の対向点で行われます。

図2では、パスによってボールが自陣の22メートル区域内に戻され、タックル/ラック/モールが発生し、その後ボールは直接タッチへキックされました。この場合、ラインアウトはボールがタッチになった地点で行われます。

この実験的競技規則の目的は、防御側のチームが攻撃側のチームに対してアンフェアなアドバンテージを持たないようにすることです。これによって、戦術的なキックとカウンターアタックのスキル向上が促進されます。



## 競技規則の条文

### 19.1 投入場所

#### 地域獲得が得られない場合



- (a) **キッカー側の22メートル区域およびインゴール以外からキックしたボールが直接タッチになったとき:**ペナルティキックを除き、キッカー側の22メートル区域およびインゴール以外からキックしたボールが直接タッチになったとき、地域獲得は得られない。ボールを投入する地点は、キックされた地点の対向点か、ボールがタッチになった地点のうち、キッカー側のゴールラインに近い地点である。
- (b) **チームがボールを自陣の22メートル区域内に戻した場合:**防御側のプレーヤーが22メートル区域外でボールをプレーし、相手側のプレーヤーに接触することなく22メートル区域またはインゴールエリアにボールが入り、相手側のプレーヤーに触れるか、タックルが行われるか、ラックまたはモールが形成されることもなく、そのプレーヤーまたは味方のプレーヤーがボールを直接タッチにキックした場合、地域獲得は得られない。これは、防御側のプレーヤーが22メートルラインの後方に戻ってクイックスローインを行い、ボールを直接タッチへキックした場合にも適用される。
- (c) **防御側のチームがスクラムまたはラインアウトからボールを自陣の22メートル区域に持ち込んだ場合:**防御側のチームが自陣の22メートル区域外でスクラムまたはラインアウトにボールをスローインし、その後ボールが相手側のプレーヤーに触れずに自陣の22メートル区域内に戻され、そのボールが相手側のプレーヤーに触れるか、タックルが行われるか、ラックまたはモールが形成されることなく、防御側のチームがボールを直接タッチにキックした場合、地域獲得は得られない。

#### 地域獲得が得られる場合

- (d) **プレーヤーがボールを自陣の22メートル区域に持ち込んだ場合:**防御側のプレーヤーが22メートル区域外でボールをプレーし、ボールが22メートル区域またはゴールエリアに入り、相手側のプレーヤーに接触するか、タックルが発生するか、ラックまたはモールが形成され、その後防御側のチームがボールをキックして直接タッチになった場合、スローインはボールがタッチになった地点で行われる。
- (e) **ボールが相手側のプレーヤーによって自陣の22メートル区域に戻された場合:**22メートルラインを越える前に、ボールが防御側のチームのプレーヤーに触れる(または触れられる)ことなく、相手側のプレーヤーによって22メートル区域に戻され、その後防御側のチームがボールをキックしてタッチになった場合、スローインはボールがタッチになった地点で行われる。
- (f) **キックしたボールが間接的にタッチになった場合:**競技区域内のいずれの場所からでも、キックされたボールが、フィールドオブプレーでバウンドして、タッチになったとき、地域獲得が得られる。ボールを投入する地点はボールがタッチになった地点である。

競技区域内のいずれの場所からでも、キックされたボールが、相手側プレーヤーに触れるか、または触れられた後、フィールドオブプレーでバウンドして、タッチになったとき、地域獲得は得られる。ボールを投入する地点はボールがタッチになった地点である。

競技区域内のいずれの場所からでも、キックされたボールが、相手側プレーヤーに触れるか、または触れられた後に、直接タッチになったとき、地域獲得は得られる。ボールを投入する地点は、相手側プレーヤーがボールに触れた地点またはボールがタッチラインを交差した地点のうち、相手側のゴールラインに近い地点である。

## 実験的競技規則5

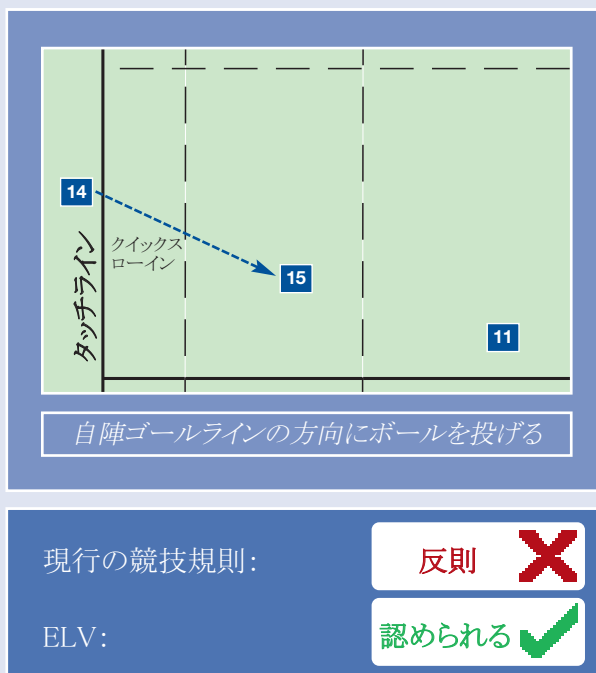
## 第19条 タッチおよびラインアウト

クイックスローインは、ゴールラインに平行か、自陣のゴールラインの方向に向かって投げ入れることができる。

### 試合に与える影響

クイックスローインを行うとき、プレーヤーはボールをラインオブタッチに平行に投げる必要がなくなります。ボールをラインオブタッチの後方にいる味方に直接スローインすることでアドバンテージが得られる場合、反則とはなりません。地面または他のプレーヤーに接触する前に、ボールを5メートル移動させる必要があります。

この実験的競技規則の目的は、スローインを行うチームにラインアウトを選択させるよりも、ボールを動かす積極的な機会を与え、クイックスローインの回数を増やすことです。



### 競技規則の条文

#### 19.2 クイックスローイン

- (e) クイックスローインにおいて、プレーヤーが相手側のゴールラインの方向にボールを投げる場合、地面またはプレーヤーに接触する前に、ボールがラインオブタッチに沿って5メートル以上移動しないか、ラインオブタッチから5メートル以上後方へ移動しない場合、または、プレーヤーがボールを投げ入れるときにフィールドオブプレーに足を踏み入れた場合、クイックスローインは認められない。相手側は、クイックスローインが行われた地点でラインアウトを行いボールを投入するか、クイックスローインが行われた地点に対向する15メートルライン上の地点でスクラムを組むか、を選択することができる。ラインアウトが選択され、ボールが2度も正しく投げ入れられないときは、15メートルライン上でスクラムを組み、クイックスローインで最初に投げ入れた側がボールを入れる。
- (f) クイックスローインにおいて、プレーヤーはボールをラインオブタッチに沿って平行か、または自陣のゴールラインの方向に投げ入れることができる。





## 実験的競技規則6

## 第19条 タッチおよびラインアウト

いずれのチームにも、ラインアウトに参加する人数に制限を設けない。

### 試合に与える影響

ラインアウトにおいて、ボールを投げ入れないチームがラインアウトに参加させるプレーヤーの数は、ボールを投入するチームが選択したラインアウトのプレーヤーの数に制限されることがなくなります。各チームから最低2人のプレーヤーによってラインアウトが形成され、すべてのラインアウトプレーヤーが5メートルラインと15メートルラインの間に位置しているかぎり、人数に制限はありません。

この実験的競技規則の目的は、ラインアウトにおける戦術の柔軟性をチームに与えることです。

ボールを投げ入れないチームが、相手側を上回る数のプレーヤーを配置

現行の競技規則: **反則** ❌

ELV: **認められる** ✅

### 競技規則の条文

#### 19.7 ラインアウトの形成

- (a) **最少参加人数:** 少なくとも双方のチームから2人のプレーヤーがラインアウトを形成しなくてはならない。故意にラインアウトの形成を遅らせてはならない。

**ペナルティ:** 15メートルライン上でフリーキック

- (b) **最大参加人数:** いずれのチームにも、ラインアウトに参加する人数に制限は設けない。それぞれのチームは、ラインアウトに参加するプレーヤーの数を自由に決めることができ、各チームの人数を同じにする必要はない。



## 実験的競技規則7および8

## 第19条 タッチおよびラインアウト

ラインアウトのレシーバーは、ラインアウトから2メートル離れなければならない。

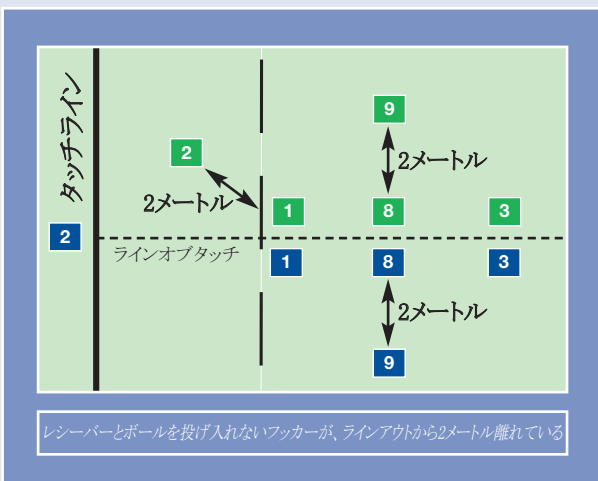
ボールをスローインするプレーヤーの相手側のプレーヤーは、5メートルラインとタッチラインの間に位置し、5メートルラインからは2メートル離れなければならない。

### 試合に与える影響

チームがレシーバー(ラインアウトプレーヤーがラインアウトからパスまたはノックするボールを受けるポジションにいるプレーヤー)を置くことを選択した場合、そのプレーヤーはラインアウトから2メートル離れる必要があります。

同様に、防御側のチームもスローインを行うプレーヤーの反対側にプレーヤーを配置し、5メートルラインから2メートル離れる必要があります。

これらの実験的競技規則の目的は、レフリーに対してラインアウト周辺の2メートルゾーンを明確にすることです。レフリーは、どのプレーヤーがレシーバーであるかを明確に特定し、スローワーの反対側にいるプレーヤーがラインアウトプレーヤーではないことも識別できるようになります。



### 競技規則の条文

#### 19.7 ラインアウトの形成

- (e) **レシーバーの立つ位置:**レシーバーは、自陣のゴールラインに向かって味方のラインアウトプレーヤーから2メートル以上離れ、さらにタッチラインから5メートル～15メートルの範囲に位置しなければならない。

**ペナルティ:**15メートルライン上でフリーキック

- (f) **タッチから5メートルラインの間に位置するプレーヤー:**ボールを投げ入れないチームは、ラインアウトを形成するときに、プレーヤーを自陣側のラインオブタッチ上で、タッチラインと5メートルラインの間に立たなくてはならない。また、そのプレーヤーは、5メートルラインから2メートル以上離れて立たなくてはならない。



## 実験的競技規則9

## 第19条 タッチおよびラインアウト

ラインアウトのプレーヤーは、ボールがスローインされる前にジャンパーに対してプレグリップすることができる。

### 試合に与える影響

プレーヤーは、ジャンプしてボールをキャッチするプレーヤーをグリップするのに、スローインを行うプレーヤーがボールを離すまで待つ必要がなくなります。



スローワーがボールを離す前にプレグリップ

現行の競技規則:

反則 

ELV:

認められる 

### 競技規則の条文

#### 19.9 ラインアウトにおける選択

- (e) **プレグリップを認める:** プレーヤーがボールに向かってジャンプする味方のプレーヤーを持ち上げるか、またはサポートする場合、ジャンプするプレーヤーの後方からはパンツよりも下を、正面からは太腿より下をプレグリップしない限り、プレグリップすることができる。

**ペナルティ:** 15メートルライン上でフリーキック



## 実験的競技規則10

## 第19条 タッチおよびラインアウト

ラインアウトプレーヤーのリフティングを認める。

### 試合に与える影響

プレーヤーは、ラインアウトで味方のプレーヤーを持ち上げることができるようになります。ただし、サポートするプレーヤーは、スローインを行うプレーヤーの手からボールが離れるまで、味方のプレーヤーを持ち上げるのを待つ必要があります。



スローワーがボールを離れた後で味方のプレーヤーに持ち上げられるプレーヤー

現行の競技規則:

反則 

ELV:

認められる 

### 競技規則の条文

#### 19.9 ラインアウトにおける選択

- (f) **リフティングおよびサポート:**プレーヤーがリフティングおよびサポート、またはいずれか一方を行う場合、ジャンプするプレーヤーの後方からはパンツより下を、正面からは太腿より下をサポートしない限り、ボールに向かってジャンプする味方のプレーヤーを持ち上げたり、サポートしたりすることができる。

ペナルティ:15メートルライン上のフリーキック

- (h) **ボール投入前のジャンプ、サポート、またはリフティング:**プレーヤーは、ボールを投入するプレーヤーの手からボールが離れる前に、ジャンプ、リフティング、またはサポートを行ってはならない。

ペナルティ:15メートルライン上のフリーキック



## 実験的競技規則11

## 第20条 スクラム

オフサイドラインをスクラムの最後尾の足の位置から5メートル後方に設定する。

### 試合に与える影響

スクラムにおいて、双方のバックライン(スクラムに参加していないすべてのプレーヤー)は、スクラムの最後尾の足から5メートル後方に離れて立つ必要があります。

この実験的競技規則の目的は、スクラムでボールを獲得したチームにより広いスペースを与えることです。すべてのフォワードをスクラムに参加させるとともに、バックラインから10メートルの間に配置することで、攻撃のための重要なスペースが生まれます。



### 競技規則の条文

#### 20.12 スクラムにおけるオフサイド

- (g) **スクラムに参加していないプレーヤーのオフサイド:** 双方の、スクラムに参加していないプレーヤーでスクラムハーフ以外のプレーヤーは、オフサイドラインの前方にとどまるか、オフサイドラインを踏み越えた場合、オフサイドとなる。オフサイドラインは、ゴールラインに平行なラインであり、スクラムに参加する各チームの最後尾のプレーヤーの足の位置よりも5メートル後方のラインとなる。

**ペナルティ:** オフサイドライン上でペナルティキック



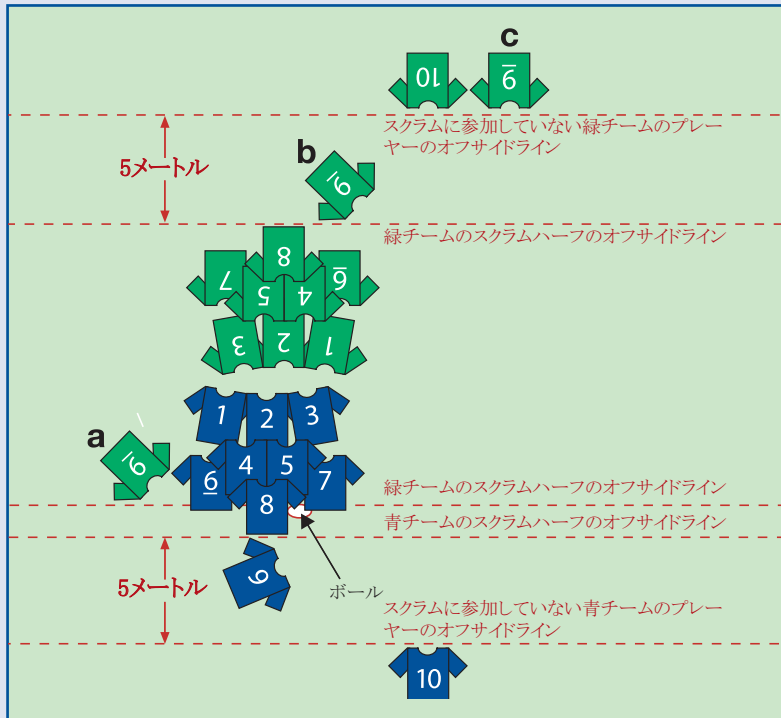
## 実験的競技規則12

## 第20条 スクラム

スクラムハーフのオフサイドラインを特定する。

### 試合に与える影響

スクラムにおいて5メートルのオフサイドラインが導入されることによって、スクラムハーフに適用されるオフサイドラインを確立する必要があります。



#### 例a

ボールを獲得しなかった側のスクラムハーフは、ボールを追うことができます。スクラムハーフは、ボールよりも後方に立つ必要があります、その位置がオフサイドラインとなります。

#### 例b

ボールを獲得しなかった側のスクラムハーフは、オフサイドラインとなるスクラムの最後尾の足の位置まで移動できますが、スクラムから離れることも、オフサイドラインを越えることもできません。ボールを獲得しなかった側のスクラムハーフは、aとbの間を移動することができます。

#### 例c

ボールを獲得しなかった側のスクラムハーフは、味方チームの最後尾の足の位置から5メートル後方のオフサイドラインまで移動することができますが、一度そこに位置したら、スクラムが終了するまでオフサイドラインの後方に位置する必要があります。

### 競技規則の条文

#### 20.12 スクラムにおけるオフサイド

- (d) ボールを獲得しなかった側のスクラムハーフが、ボールが入れられる反対側に動いて、オフサイドラインを踏み越えた場合はオフサイドとなる。味方チームのスクラムの最後尾の足の位置を越えて進むスクラムハーフに適用される。

**ペナルティ:**ペナルティキック

- (e) ボールを獲得しなかった側のスクラムハーフが、スクラムから離れた位置に動いて、オフサイドラインの前方にいる場合はオフサイドとなる。味方チームのスクラムの最後尾の足の位置を越えて進むスクラムハーフに適用される。

**ペナルティ:**ペナルティキック



## 実験的競技規則13

## 第22条 コーナーポスト

コーナーポストは、ボールがポストに触れながらグラウンディングされたときを除き、タッチインゴールの対象とはみなされない。

### 試合に与える影響



ボールをグラウンディングする前にコーナーポストに触れたプレーヤー

ボールキャリアーがボールをグラウンディングする前にコーナーポストに触れた場合は、そのプレーヤーがコーナーポスト以外に接触しないかぎり、トライは認められるようになります。

ボールがコーナーポストに触れながらグラウンディングされる場合は、トライが認められません。

ボールがコーナーポストに触れてからバウンドして競技区域内に戻った場合、ゲームは続行されます。

この実験的競技規則の目的は、プレーヤーがコーナーポストから出たというだけの理由で認められないトライを防ぐことです。また、これによって、テレビ判定係の役割が簡略化され、プレーヤーがボールをグラウンディングする前にコーナーポストに触れたかどうかを見分ける必要がなくなります。

現行の競技規則:

トライは不成立 ❌

ELV:

トライが成立 ✅

### 競技規則の条文

Law 22.12 BALL OR PLAYER TOUCHING A FLAG OR FLAG (CORNER) POST

ボールもしくはボールを持っているプレーヤーが、タッチインゴールラインとゴールラインが交差する地点のフラッグもしくはフラッグ(コーナー)ポスト、またはタッチインゴールラインとデッドボールラインが交差する地点のフラッグもしくはフラッグ(コーナー)ポストに触れた場合、タッチまたはタッチインゴール以外の場合を除き、ボールがフラッグポストに触れながらグラウンディングされない限り、ボールはアウトオブプレーとはならない。



### 免責事項

ラグビーは肉体的な接触を伴うスポーツであるため、ラグビーに関連する活動に参加することには、元来リスクが伴います。自分の身に事故が起こることもあります。IRB(その運営団体であるIRFB Services (Ireland) Limitedおよびその他の関連組織を含む)は、本IRB実験的競技規則ガイドに記載されている運動を繰り返し行う過程、またはラグビーに関連する活動全般に参加することによって生じたあらゆる傷害、損失、損害に関する過失などの責任を一切負いません。

## IRB実験的競技規則ガイド

### 謝辞

**競技規則プロジェクトグループ:** Bill Beaumont、Bruce Cook、Richie Dixon、Rod Macqueen、Ian McIntosh、Syd Millar、Mick Molloy、Graham Mourie、Bill Nolan、Paddy O'Brien、Pierre Villepreux

**資料編集チーム:** Steve Griffiths、Mark Harrington

**資料監修チーム:** Jean-Luc Barthes、Bernd Gabbei、Keith Hole、Tom Jones、Douglas Langley、Clive Leeke、Mike Luke、Mike Miller、Lee Smith、Greg Thomas

**International Rugby Board**, Huguenot House, 35-38 St. Stephen's Green, Dublin 2, Ireland

**Tel.:** +353-1-240-9200 **Fax:** +353-1-240-9201 **Web:** [www.irb.com](http://www.irb.com)

Copyright © 2008 IRB, 2008

