

S M B C C U P
JAPAN KID'S
TAG RUGBY
F R I E N D S H I P

SMBCカップ 第21回全国小学生タグラグビー大会 群馬県大会

群馬県大会 規則

(この規則は全国大会規則を準用したのですが、群馬県大会独自の規則も含まれています)

令和6年

公益財団法人日本ラグビーフットボール協会
全国小学生タグラグビー選手権大会運営委員会

群馬県ラグビーフットボール協会 普及育成委員会

第21回 全国大会 大会規則より抜粋、及び一部加除修正

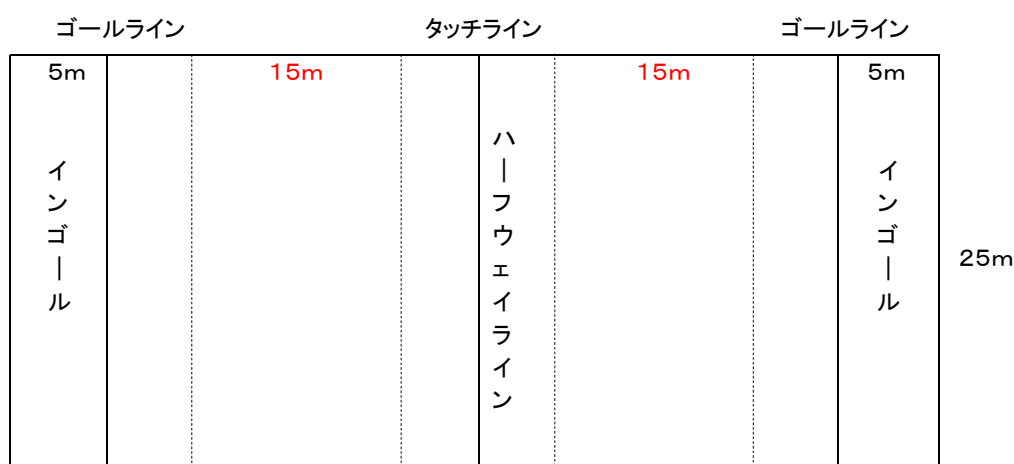
1 グラウンド

グラウンドサイズは横25m × 縦30m(ゴールラインからゴールライン)、インゴール(ゴールラインからデッドボールライン)は各5mずつとする。

なお、競技場により、上記グラウンドサイズは主催者の判断で、増減することがある。

★群馬県大会用のグラウンド

(タッチライン、ゴールライン、デッドボールラインは、5m間隔でマーカーを並べます。)



4 プレーヤーの服装

(1) プレーヤーの服装については以下の通りとする。

① チームで統一された、運動に適した服装(学校体操着など)

運動靴またはトレーニングシューズ。

スパイクは一体成型ゴム底(一般的なサッカーシューズ)は可、取替式ポイントは不可。

(全国大会規則を準用) ※ただし、北関東大会では、グラウンド養生の都合により、スパイク不可の場合もある。 後日、事務局より回答します。

(2) プレーヤーは以下のものを着用することができる。

① 髪留め(ゴム製)

② めがね(試合中に脱落しないよう、固定すること。万が一の接触に備えて、強化プラスチック製のものを着用することが望ましい)

③ ヘッドキャップ、ヘッドギア(群馬県大会のみ)

(3) 以下の物については着用を認めない。

- ①手袋(タグの色と紛らわしいため。また、着用の有無による利益不利益をなくすため)
- ②ギブス等医療装具(着用しないとプレーできない場合は出場させるべきではないから)
- ③その他、ラグビーをプレーする上で必要ない物

5 選手の入替え

(1) 入替は以下の時に何度でも可。

- ①ポイント(トライ)後、
- ②ハーフタイム開始時
- ③負傷でゲームが中断した時

(2) 入替は帯同コーチがレフリーに申し出、レフリーが承認して成立する。入れ替えが行われている間、試合は再開しない(時間は継続)。入れ替えを行うチームは速やかに実施できるよう準備する。

(3) 負傷により退場したプレーヤーがその試合に戻ることはできるが、出血している状態に戻ることはできない。

6 試合時間

(1) 試合時間は前半5分ーハーフタイム1分ー後半5分とする。

(2) プレーヤーはハーフタイムには、サイドチェンジを行なった後にチームから飲水を行なえる。ただし、自チームベンチに戻ることはできない。プレーヤーは後半開始時には競技再開ができる位置にいななければならない。

レフリーは、チームの行為が遅延行為にあたと判断した場合、相手側のフリーパスによる再開を行う。

前半終了 ⇒ サイドチェンジ ⇒ 給水(コート内)・選手入替 ⇒ 後半開始 の流れです。

7 レフリー

- (1) レフリー1名 アシスタントレフリー(タッチジャッジ)2名、とする、
- (2) レフリーは主催者が指名する。また、アシスタントレフリー2名は、各対戦チームから1名ずつ用意する。

※ブロック大会・決勝大会については以下のとおり変更となります。

アシスタントレフリー2名については、全参加チームの帯同コーチの中から主催者が指名する。(ただし、予選プールではアシスタントレフリー2名に代わり、全参加チームの帯同コーチの中からタッチジャッジ2名を指名する。)

- (3) レフリーはグラウンド内で判定を行う。また、レフリーの服装はプレーヤーに準ずる。
- (4) アシスタントレフリー(タッチジャッジ)はタッチライン沿いで以下を行う。
- ①レフリーの判定の補佐。
 - ②選手の入れ替えの補佐。
 - ③負傷者のための試合停止の要請。
 - ④帯同コーチ・観客の悪質な妨害行為のレフリーへの報告。

- (5) スコア係はグラウンドサイドに位置し、以下を行う。
- ①選手の入替の管理(全員出場の確認を含む)
 - ②得点の確認
 - ③チーム、帯同コーチ、観客の悪質な妨害行為に対する警告並びにレフリーへ妨害行為を行ったチーム、帯同コーチ、観客を報告する。

- (6) レフリーはその試合における唯一の事実の判定者であり、レフリーに対して抗議することは認められない。

- (7) レフリーは以下の場合に試合を停止することができる。
- ①プレーヤーが負傷し起きあがれない場合。大会本部からの要請による場合も同様。
 - ②プレーヤー、帯同コーチ、観客に注意を与える場合。

レフリーが、以上の理由で試合を停止した場合、再開は停止を命じた時点でボールを保持していた側のフリーパスとする(タグの回数は継続)。

競技時間を停止する場合、レフリーは明確な方法で試合時間の管理者に伝達する。

8 試合時間の管理と試合の記録

(1) 試合時間の管理及び試合の記録を行う者は主催者が任命する。

…本部で一括管理(4コート同時に進行する)

(2) 試合時間を管理する者は、レフリーの合図により試合の進行を止めることができる。

9 試合終了(ノーサイド)

前半終了と試合終了(ノーサイド)はプレーの切れ目ではなく時間によって区切られる。

レフリーが試合を停止した場合、その試合はノーサイドの合図をもって終了する。

※ただし、明らかに独走状態(抜け出している状態)になっていてトライが見込める場合のみ続行させる。

この場合ボール保持者がパスをしたら前半終了・試合終了となる。(群馬大会のみ)

10 試合の勝敗について

ノーサイドの時点で得点数の多いチームを勝者とする。

11 群馬大会におけるプール戦、トーナメント戦

詳細は以下の通りとする。

(1) プール戦

①原則として、4プールで、3~5チームによる総当り戦方式とする。

②試合の結果に応じて、チームに勝ち点を与える。勝ち点は、勝ち 3点、引き分け 2点、負け 1点、棄権 0点とする。

③不戦勝には勝ち点3と得点5点を与える。不戦敗したチームは勝ち点、得点ともに0点とする。

- ④プール戦での総勝ち点が最も高い各プール1位4チームと、各プール2位4チームが決勝トーナメントへ出場する。
- ⑤プール戦でポイントが同数のチームが複数出た場合は下記の順で順位を決める。
 - (ア) 直接対戦における勝者チーム。
 - (イ) プール戦における総得失点差。
 - (ウ) 主催者の定める方法による抽選。

(2) 決勝トーナメント

- ①優勝、準優勝、3位、4位を決定する。
- ②トーナメント戦で同点の場合は下記のように勝者を決定する。
 - a 前半3分－後半3分の延長戦を行う
(前半と後半でコートチェンジを行いインターバルはなし)
延長戦でさらに同点の場合、主催者の定める方法による抽選を行う。
 - b 決勝戦で、延長戦でも勝敗の決しない場合は、協議のうえ主催者の定める方法により再延長戦を行う。
再延長戦でも同点の場合は、両チーム優勝とする。
ただし、ブロック大会のシード順を決定するために、主催者の定める方法により抽選を行う。

第21回 全国大会 競技規則 (群馬県予選において、準用する)

1 チームサイド(ベンチ・グラウンド)/キックオフについて

- ◆ チームサイド(ベンチ/グラウンド)は、対戦表の左側チームが、スタンドからグラウンドを見て左側。
- ◆ 試合開始時のフリーパスは、対戦表の左側チーム。

2 プレーの方法

- (1) 前半開始はハーフウェイライン中央からのフリーパスで行います。後半開始のフリーパスは前半開始のフリーパスを行わなかったチームが行います。
- (2) 試合中、二本のタグを左右の腰に一本ずつ付け、自分の足で地面に立っているプレーヤーは、競技規則に反しない限り自由にプレーすることができます。

3 アドバンテージ

反則が起きても、レフリーが「反則をしなかった側が有利に試合を進めている」と判断した場合、プレーを続ける場合があります。

4 得点[トライ]とその後の再開

- (1) 左右の腰に1本ずつのタグを着け、自立しているプレーヤーが相手インゴール(ゴールラインを含む)にボールを着けると1点が得られます。

◆両足がインゴールに入っていること。

◆片手でつけても、トライは認められます。

(飛び込んでのトライは、自立していることになりませんので、トライは認められません。)

- (2) レフリーは、防御側の反則行為がなければトライが得られた、と判断した場合、トライ(「ペナルティトライ」)を与えます。

- (3) トライ後の再開はハーフウェイライン中央から**トライをとられたチームのフリーパス**で行います。

(4) 次の場合、トライは認められません。これらの場合、ボール保持側の5mフリーパスで試合を再開します(タグの回数は継続します)。

- ① ボールをインゴールに着けたときに両足がインゴールに入っていなかった。
- ② インゴールでタグを取られた後、ボールを相手インゴールに着けた。
- ③ インゴール直前でタグを取られて、勢いでインゴールに入ってボールを着けた。

[補足] このフリーパスはインゴールにボールを持ち込んだプレイヤーがパスをすることで始まります。

5 タグ

防御側プレイヤーがボールを持っているプレイヤーのどちらかのタグを取り、それを頭上にあげて「タグ」と叫んだら、タグの成立です。

(1) タグが起きたら、プレイヤーは次のことをしましょう。

- ① タグを取られたプレイヤーは直ちに前進を止め、ボールをパスします。
- ② タグを取ったプレイヤーはタグを相手に手渡して返します。タグを取られたプレイヤーは、すみやかに相手からタグを受け取り、タグを腰に着けます。

(2) 防御側がタグを4回取ったら攻守交代です。4回目のタグがあった地点でのフリーパスから試合を再開します。

(3) タッチライン上またはタッチラインの外にいるプレイヤーも相手プレイヤーのタグを取れます。

6 オフサイド(反則)

タグが起きると、タグを取られたプレイヤーがボールを離れた地点を基準として、ゴールラインに平行なオフサイドラインができます。

(1) オフサイドラインの前方にいる防御側のプレイヤーは速やかにオフサイドラインの後方に下がります。

(2) 下がりきれない防御側プレーヤーはボールを持った側のプレーヤーがパスをしたり走ったりするのを妨げないようにします。

7 ノックオン・スローフォワード(反則) → **攻守交代になります。**

(1) プレーヤーがボールを受け損ねたり、ボールが腕や手に当たったりして、ボールが前に進むことを「ノックオン」といいます。

(2) プレーヤーがボールを前に投げる、あるいは前にパスすることを「スローフォワード」といいます。

8 **フリーパス**

「フリーパス」とはボールを持ったプレーヤーがその位置から動かずに、レフリーの合図で、自分より後方の2m以内にいるプレーヤーにパスをすることです。

◆ **このときに、攻撃・防御チームの全プレーヤーは、静止した状態でなければなりません。**
(クイックスタートはできません)

(1) フリーパスは、前後半の開始、トライの後、6・7の反則があったとき、その他ルールで定められているときに行われます。

(2) フリーパスのとき、防御側のプレーヤーは、すみやかにフリーパスの地点から**5m下がります**。ボールがパスされれば、前に出てもかまいません。

◆ **タッチジャッジ(アシスタントレフリーが、5m下がるよう指導してください)**

(3) インゴール及びゴールラインから5m以内のフィールドオブプレーではフリーパスは行われません。この地域でフリーパスは、反則等があった地点に近い、ゴールライン前5mの地点から行います(「5mフリーパス」といいます)。

9 タッチ

ボールを持ったプレーヤーがタッチラインを踏んだり超えたりした場合、また、投げたボールがタッチラインに触れたり超えたりした場合は「タッチ」となります。再開はタッチになった地点から相手側のフリーパスで行います。ボールはタッチラインの外にいる、またはタッチライン上のプレーヤーが投げ入れます。

10 インゴール、タッチインゴール

- (1) ボールを持ったプレーヤー及びボールが、タッチインゴール及びデッドボールラインに触れた、または超えた場合、その直前にボールを保持していなかった側の5mフリーパスで試合を再開します。
- (2) プレーヤーが自チームのインゴールにボールを着けた場合、相手側の5mフリーパスで再開します。

11 禁止事項

試合中、プレーヤーは以下の行為をしてはなりません。これらが起きた場合、その地点で相手チームにフリーパスが与えられます。

- (1) 相手選手と接触・衝突すること。接触・衝突につながる行為をすること。
- (2) タグを取る以外の方法で相手の攻撃を止めること。
- (3) 相手をかかわす以外の方法で、相手がタグを取るのを邪魔すること。
 - ・ハンドオフや、タグを押さえる行為
 - ・体を1回転以上回転させて相手をよける行為
- (4) その他、タグを投げ捨てたり、相手に文句を言ったりなど、周囲の人たちを嫌な気持ちにさせる全ての行為。

12 その他

競技規則にない状況が起きた場合、レフリーは試合停止を命じ、停止直前にボールを保持していた側のフリーパスで再開します。その時、タグの回数は継続します。

全国小学生タグラグビー大会
決勝大会規則・競技規則補足

この「補足」は、全国小学生タグラグビー選手権大会に出場するチームの指導者、観客、レフリーが共通で理解していただきたい事柄です。プレーヤーが楽しく、安全にタグラグビーを楽しめる環境を作るため、以下についてご理解並び周知、ご指導いただきたく、お願い申し上げます。

1 試合進行に対する悪質な妨害について〔大会規則3(4)(5)、7(4)(5)〕

(1) レフリー(アシスタントレフリー、第3アシスタントレフリーも含む)並びに競技役員はプレーヤー、帯同コーチ、観客の行為が試合進行に対しての悪質な妨害であると判断した場合、該当者に警告以上の処分を科す。悪質な妨害行為とは次の行為を指す。

- ① 時間を空費する行為
- ② 故意の反則
- ③ 相手が反則をしているように見せかける行為
- ④ 暴力行為
- ⑤ 自チームならびに相手チームプレーヤーへの暴言
- ⑥ 競技役員、レフリー・アシスタントレフリー、第3アシスタントレフリーへの暴言
- ⑦ その他、レフリー、アシスタントレフリー、第3アシスタントレフリーが試合進行の妨げになると判断した行為。
- ⑧ レフリーングのコールをすること。
→罰:プレーヤーは警告以上の処分が科せられる。再開は相手側フリーパス。相手がフリーパスの権利を有している場合には再開地点を5m前進させる。帯同コーチ、観客は警告以上の処分が科される。追加処分が科せられる場合もある。

(2) 試合中に上記の行為が起きた場合、レフリーは次のように対応する。

- ① プレーヤーに対しては警告以上の処分を科し、問題行動のあった地点から相手側フリーパスで再開する。
- ② 帯同コーチ、観客の行為については、問題行為が起こった時点で警告以上の処分が

科される。レフリーは必要に応じて試合を中断することができる。その場合の再開は停止を命じた時点でボールを保持していた側のフリーパスとする(タグの回数は継続)。アシスタントレフリー、第3アシスタントレフリー、競技役員が妨害行為をレフリーに報告した場合、レフリーは当該の者にハーフタイムまたは試合終了後に警告以上の処分を科す。

- ③ 警告以上の処分を受けたプレーヤー・帯同コーチ・観客は、試合終了後、直ちに大会本部に出向き、追加処分を受ける。プレーヤー、及び自チームを応援する観客が注意を受けた帯同コーチも同様である。

(3) 退場を命じられたプレーヤー、帯同コーチ、観客への罰について

- ① 試合中に退場を命じられたプレーヤーについては入替プレーヤーを認めない。プレーヤーの退場は原則として当該試合のみ有効とし、次の試合への出場は認める。
- ② 帯同コーチ及び観客の退場は終日有効である。原則として翌日以降には持ち越さない。

2 タグラグビーのプレーについて

(1) 腰に2本のタグを付け、自立しているプレーヤーは、相手プレーヤーと接触もしくは接触を誘発しないかぎり、次の行

為ができる。

- ① ボールを持って自由に動くこと。
- ② 自分の真横、もしくは自分の後方にボールを投げること〔パス〕。
- ③ 空中にあるボールを捕球すること。
- ④ 地面にあるボールを拾うこと。
- ⑤ 保持しているボールをインゴールにつけること。
- ⑥ ボールを持っているプレーヤーのタグを取ること。プレーヤーがタッチライン上、またはタッチラインの外にいても同様である。

(2) プレーヤーは次の行為をしてはならない。

- ① 2本のタグをそれぞれ左右の腰につけないでプレーする。
- ② ボールを持っていない相手プレーヤーのタグを取る。

- ③ ボールを離れたときの位置より前方にボールを投げる〔スローフォワード〕。
- ④ 保持している、または手に触ったボールを前方に落とす〔ノックオン〕。ただし保持しているボールを地面に着けただけではノックオンにはならない。
- ⑤ 相手をかわす以外の方法でタグを取ることを妨げる。
- ⑥ 相手のボールを奪う
- ⑦ あらゆる種類のキック。
- ⑧ レフリングのコールをすること。

3 接触行為の禁止

全てのプレーヤーは相手選手と接触をしないように努めねばならない。一切の接触行為並びに接触につながる行為をしてはならない。帯同コーチは、自チームのプレーヤーに接触行為並びに接触につながる行為を行わせない義務を負う。特に、以下の行為は厳禁とする。

① ボールを持っている時

- ・ 防御側プレーヤーに対し、体当たりをする、あるいはハンドオフ、タグを取りに来た手を払うなどの接触行為。
- ・ 防御側プレーヤーとの接触を誘発する可能性のある行為。具体的には以下のような行為を指す。
 - 待ちかまえている防御側プレーヤーに向かって、または接近して過度の速度で直線的に走る。
 - 複数のプレーヤーが近接して待ちかまえている狭い間隙を、過度の速度で走り抜けようとする。なお、選手間の間隙が狭いか否かはレフリーが判断する。
 - 防御側プレーヤーとの接触が予見されるにもかかわらず進路、速度を変更しないで走る。
 - タグを取られることが予見されるにもかかわらず、強引に直線的に走る。
 - タグを取られた後、停止・パスをしようとせずに前進する。
 - 進行方向に背中を向けて走る、相手をかわすために1回転以上回転する。等

② 防御するとき

- ・ タックル、あるいは体を接触させながらタグを取る、タグを取った後相手プレーヤーと接触する等の接触行為。
- ・ ボールを持っているプレーヤーとの接触を誘発する可能性のある行為。具体的に

は次のような行為を指す。

- タグを取りに行く際に、自分からは遠い側のタグを取りに行く。
- タグを取った後、ボールを持っているプレーヤーとの接触が避けられない体勢、速度でタグを取りに行く。
- 接触が予見されるにもかかわらず、進路や速度を変えずに走り、タグを取りに行く。
- ボールを持っているプレーヤーの後方から抱きつくようにしてタグを取る。
- ボールを持ったプレーヤーの進行方向に足を出す。
- ボールを持ったプレーヤーの進路を、身体や足でふさぎながらタグを取ろうとする。具体的には、ボールを持ったプレーヤーと正対した際に、接触する直前までタグを取ろうとせずに前進したり、相手を逃げられないような状態に追い込んでタグを取ったりする等の行為を指す。
- **両手を広げて防御をする。**
- タグを取りに行く姿勢を取らずにボールを持っているプレーヤーに接近したり、ボールを持ったプレーヤーの前に立ちはだかったりする、等。

4 タグ並びにタグの返し方

- (1) プレーヤーは相手のタグを取ったときには、大きな声で「タグ」とコールするとともに、取ったタグを頭上にかかげるように努めること。
- (2) タグを相手に返すときは、必ず手渡しで相手に返すこと。タグを投げつける、押しつける行為はタグを返す行為として認めない。
- (3) タグを受け取ったプレーヤーは、必ずその場でタグをつけてから再びプレーに参加すること。

5 フリーパス時の注意

- (1) フリーパス時、**防御側のプレーヤーは、フリーパス開始地点より速やかに5 m下がらなければならない。**
- (2) レフリー並びにアシスタントレフリーは、**防御側プレーヤーの後退並びに静止を確認してから「プレイ」のコール**をかけること。

- (3) 防御側プレイヤーの後退・静止が十分ではない状況で競技が始まった場合は、レフリー並びにアシスタントレフリーは直ちに競技を停止し、プレイヤーに注意を与えた上で再びフリーパスを行わせる。指導にかかわらず後退・静止ができない場合、攻撃側に違反のあった地点でのフリーパスを与える。