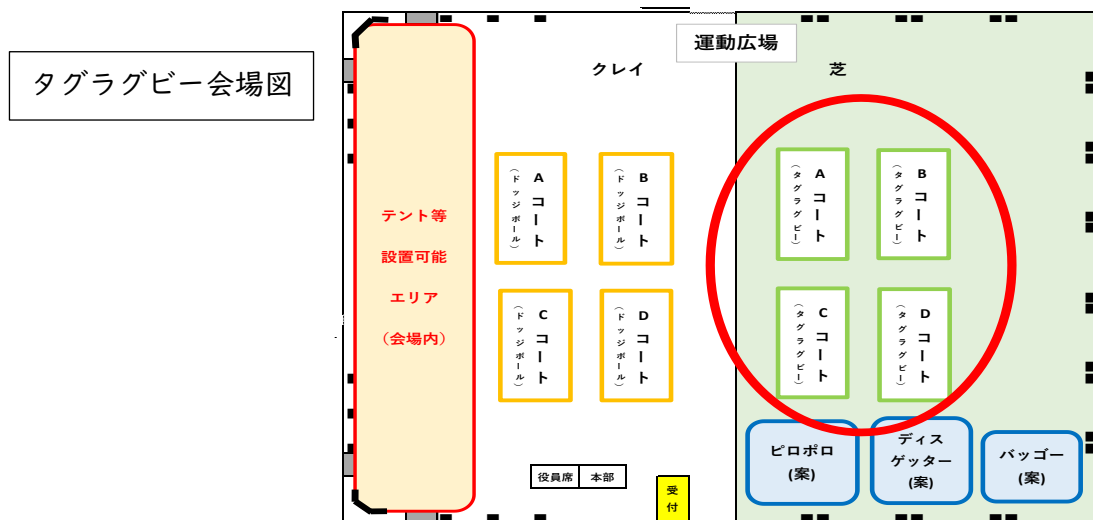


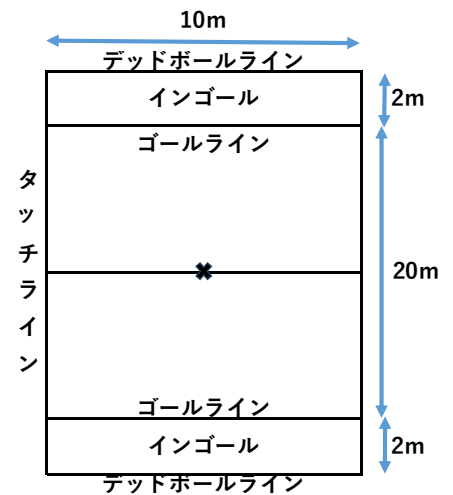
長崎市スポーツ少年団タグラグビー実施要項

- | | | |
|---|-------|---|
| 1 | 参加対象者 | 高学年の部（小学5年生以上）、男女混合可 |
| 2 | チーム編成 | <ul style="list-style-type: none">・出場選手4名＋控え選手2名～4名、計6～8名で1チームとする。・単位団で6名以上揃わない場合、または、複数チームに分けた場合に6名以上揃わない場合は、申し込み後、事務局で抽選し、混成チームを編成する。
（ただし、重複エントリーは不可。）・申込～混成チーム編成後は、原則、チーム構成の変更を認めない。
※当日欠席により、やむを得ず人数が揃わない（4名未満）場合には、主催者の判断により、例外的にチーム調整（補充）を認める。
※当日欠席を考慮し、控えを含め、余裕のあるチーム編成を行うこと。
※人数が多い団は、複数グループ（〇〇団A、〇〇団B等）で申し込みを行うこと。 |
| 3 | 試合方法 | <p>(1)トーナメント式で行う。※組み合わせ等は、事務局で決定いたします。</p> <p>(2)競技は、長崎市スポーツ少年団タグラグビールール（別紙参照）により行う。</p> <p>(3)試合は1試合4分ハーフで行う。
時間終了時まで多く得点を得たチームを勝ちとする。
勝敗が決しなかった場合は、各チーム代表5名によるじゃんけんで決定する。
※延長戦は行わない。</p> <p>(4)試合途中の交代は不可。
最低2試合中、登録選手（最大8名）が全員出場することとする。</p> |
| 4 | 表彰 | 上位3チームを表彰。賞状と賞品を授与する。（※賞品は後日） |
| 5 | 服装 | 各団のユニフォームまたは運動に適した服装、運動靴、帽子 |
| 6 | 注意事項 | <p>(1)選手は自己の健康に十分留意し、準備運動を入念に行うこと。</p> <p>(2)大会役員、審判の指示に従うこと。</p> <p>(3)閉会式にて表彰を行う。</p> |



●タグラグビールール

- 1 チーム
 - ・人数は4人対4人で行う。
 - ・1チーム、6人～8人で編成する。
- 2 コート
 - ・縦 10m×横 20m（ゴールライン～ゴールライン）
 - ・インゴール（ゴールライン～デッドボールライン）は各 2m。（右図のとおり）
- 3 試合時間
 - ・4分ハーフで行う（前半4分ー1分ー後半4分）。



4 試合の進め方

（1）装備

- ・服の上からタグベルトを腰に巻く。
- ・左右の面ファスナーの部分に 1 枚ずつタグを着ける。
- ・ベルトはきつくならない程度にしっかり締めて、余ったベルトは垂れ下がらないようにベルトに巻く。

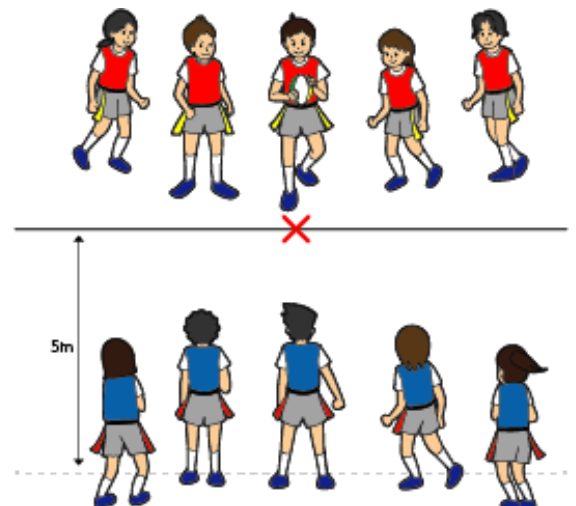


（2）整列・試合開始

- ・センターラインをはさんで整列。
- ・握手を交わし、じゃんけんをして最初に攻める側を決める。
- ・攻める側：ライン中央の×からのパス（フリーパス）でゲームを開始する。
- ・守る側：センターラインから 5m 離れる。
- ・前半終了後、1 分間のハーフタイムの最中にコートチェンジをする。
- ・前半開始時に守る側だったチームが、ライン中央の×からのパス（フリーパス）で後半を開始する。

★フリーパスの時の注意事項

- ・攻める側：最初にパスをもらうプレーヤーは、フリーパスをするプレーヤーの 2m 以内に立って、パスを受けてから走り出す。
※遠くから勢いよく走り込んできてパスをもらうと、タグをとろうとするプレーヤーと衝突する危険性があるため。
- ・守る側：フリーパスが投げられる前に動き出してはならない。



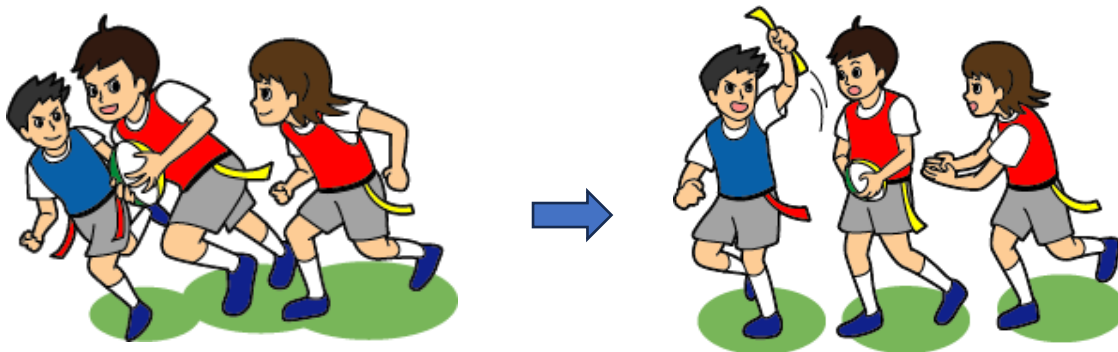
(3) 動き方

<攻める側>

- ボールを持って走ったり、真横か後ろへのパスをしたりしながら前へ進み、相手のゴールラインを超えたインゴールまでボールを運ぶ。
- ボールを持っているプレーヤーは、どの方向へも自由に走ることができ、パスは前に投げなければ、いつしてもかまわない。

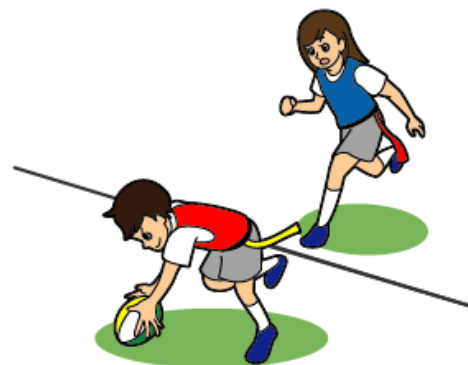
<守る側>

- ボールを持っているプレーヤーの左右どちらかのタグをとる。



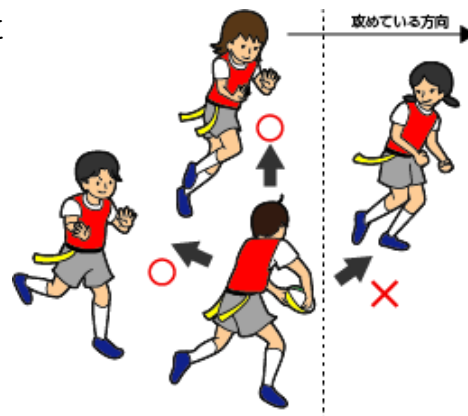
(5) 得点

- 相手のゴールラインを超えたインゴールの中に走り込んで、ボールを置けば「トライ」で1点。
- トライの後には、得点された側のチームが、センターライン中央の×からのフリーパスでゲームを再開する。
- トライをした側は、今度は守る側になるため、5m下がる。



(6) パス

- フリーパスを含めて、全てのパスは前へ投げることはできない。
(前…自分たちが攻めている相手ゴールの方向)
- ボールを前にパスしてしまった場合は、「スローフォワード」という反則になる。
⇒その地点から相手チームのフリーパスとなる。
反則をしてしまった側は、今度は守る側になるため、フリーパスと同様に、ゲーム再開の地点から5m下がる。



(7) タグ

- ボールを持って走ってくるプレーヤーの前進を、守る側はタグをとることで止めることができる。
この、ラグビーのタックルの代わりのプレーのことを「タグ」という。



- ボールを持っているプレーヤーの左右どちらかのタグをとったプレーヤーは、とったタグを頭上に掲げて「タグ!」と全員に聞こえるような大きな声でコールする。



- ボールを持っているプレーヤーは、タグをとられたらすぐに走るのを止めて、できるだけ早くボールを放さなければならない。
- この時のパスも前に投げることはできない。



- タグをとったプレーヤーはそのタグを手渡しで返すまで、ゲームには参加できない。
- タグをとられたプレーヤーは直ちにパスをし、とられたタグを再び着けるまで、ゲームには参加できない。
- その間は、残りのプレーヤーでゲームが続くことになる。

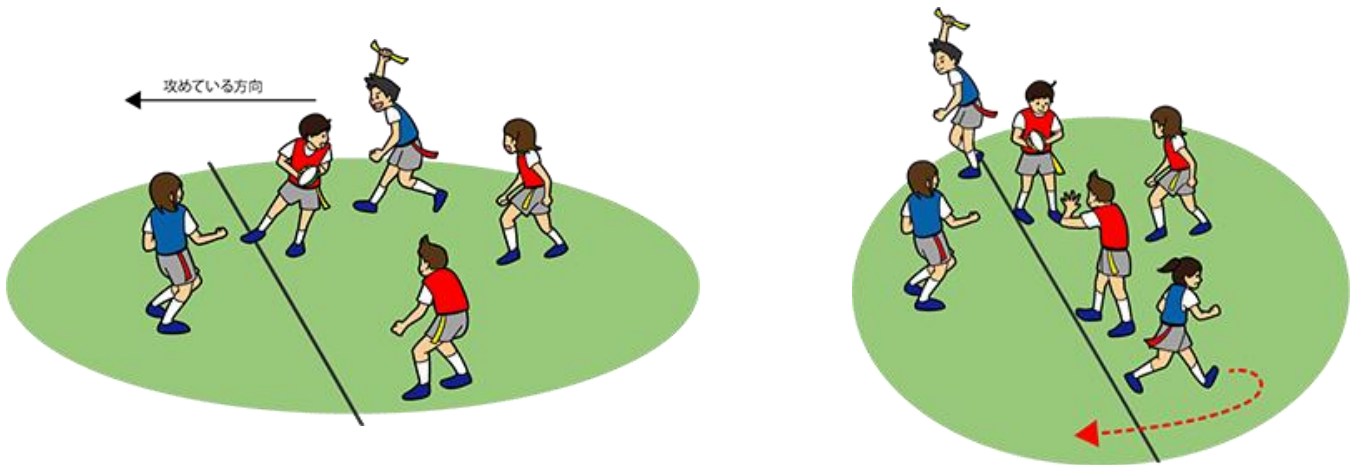
- タグをとられてもすぐに止まらず、3歩を超えて動いてしまったら「オーバーステップ」の反則となる。
- その地点から相手チームのフリーパスとなる。



- 相手ゴール直前でタグをとられ、3歩以内にゴールに入ってトライしてしまった場合は、ゴールラインから5mの地点まで戻ってそこからパスをやり直す。
- その際、守る側はゴールラインまで下がってからゲームを再開する。

(8) オフサイド

- 「タグ」が起これば、タグをとられたプレイヤーの真横にオフサイドラインができ、守る側から見て、このラインより前方のスペースは「オフサイド」の位置となる。
- タグを取られたプレイヤーが直後に行うパスは、「オフサイド」のルールがあるため、守る側のプレイヤーはボールを取れないし、パスができないように邪魔することもできない。
- 「タグ」が起こってオフサイドラインが生まれた時に、そのラインより前方にいた守る側のプレイヤーは、いったんオフサイドラインまで戻ってからでないとプレーできない。



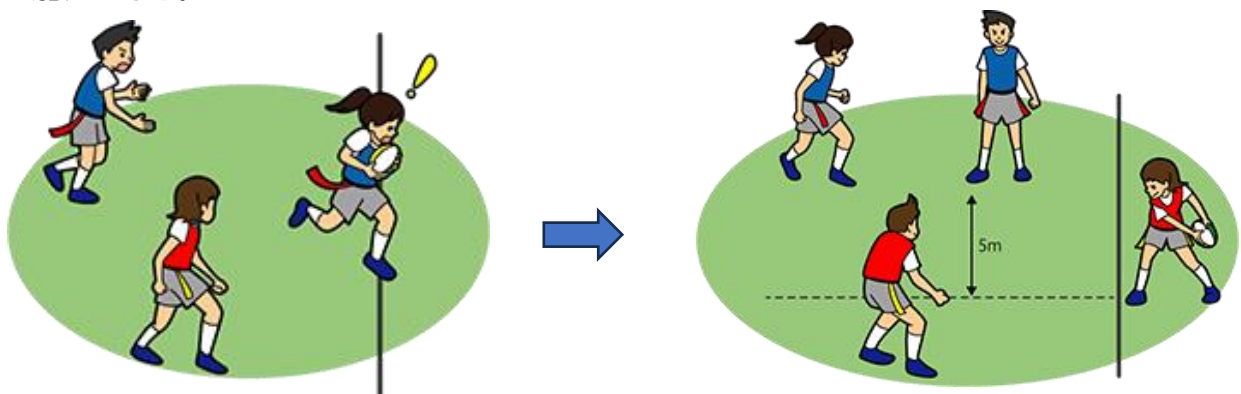
★オフサイドの典型例

- オフサイドのスペースに入って「タグ」後のパスをカットする。
- 「タグ」後のパスを受けようとしている攻める側のプレイヤーの近くまで進んで、パスを受けた瞬間にタグを取る。



(9) 試合再開

- 下記の場合は、その地点のタッチラインの外から、相手チームのフリーパスで再開する。
 - ボールを持ったプレイヤーがコート内の左右のタッチラインを踏んだ（超えた）場合
 - パスしたボールがそれて、タッチラインの外に出てしまった場合
- それまで攻めていた側は、フリーパスを行う地点からタッチラインに対し垂直に想定した線から5m離れて守る。



(10) 身体接触

- 身体接触のプレーはすべて反則となる。
例) 相手にぶつかる、タグをとりにくる手をはらう、つきとばす相手をつかむ
- 身体接触を引き起こす原因になるプレーも禁止となっている。
例) 攻める側のプレーヤーがタグをとられないように体をクルクル回転させる
守る側のプレーヤーが大きく手を広げて守る
- 全ての反則において、ゲームの再開は反則のあった地点から、反則をしなかった側のフリーパスで行う。
- 反則をした側は、その地点より 5m 離れてからゲームを再開する。



(11) ノックオン ※本大会では適用外

- パスをとりそこねて自分が攻めている前方向へボールを落とすことは、手でボールを前に進めたとみなされ、「ノックオン」という反則になるが、今回は適用しない。
※運動が苦手な子が、この反則を恐れて、パスをもらうのを避けることが起きるため。
- ノックオンを反則にしていない時は、地面に落ちたボールは誰が拾ってもかまわない。
- ダイビングすると危険なため、地面にあるボールは常に立ったまま拾う。

