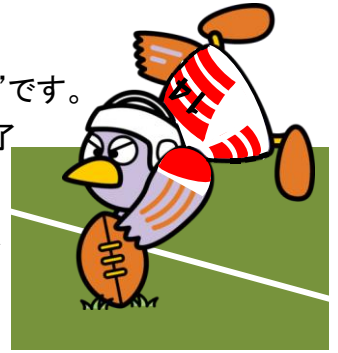


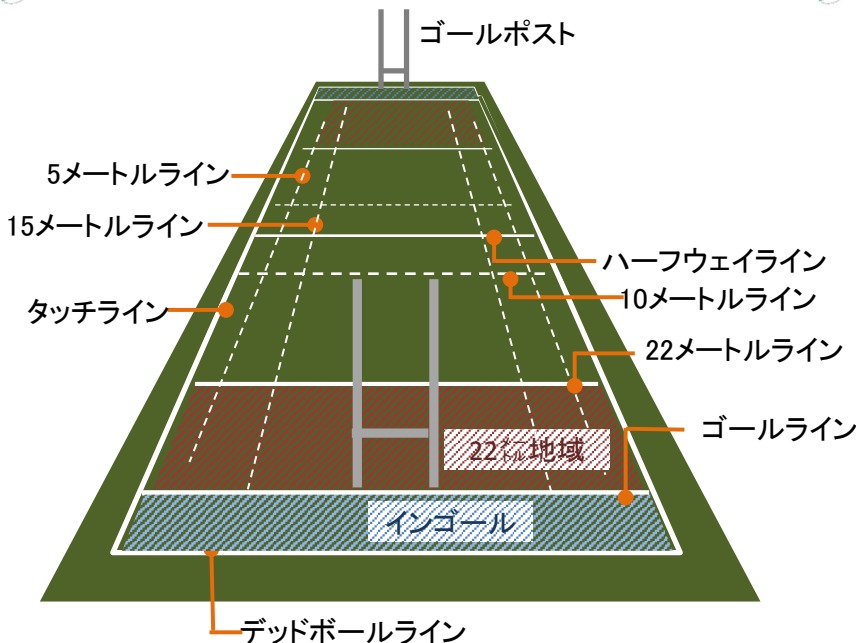
コバトンのラグビー早わかり教室

ラグビーってどういうゲーム？

ボールを敵陣インゴール目指して前に進める、15人対15人の“陣取りゲーム”です。インゴールにボールをグラウンディング(接地)させると「トライ」になり、試合終了時点でより多くの得点をしたチームがその試合の勝者となります。ボールを前に投げることは禁止されていますが、ボールを持ったら自由に走り、パスし、キックし、15人が全員一丸となって多くのスコア獲得を目指します。防御側は「タックル」でボールを持っている選手を止めます。



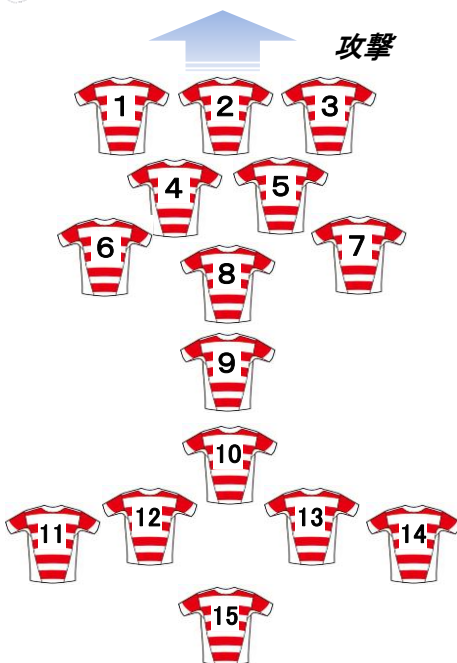
ラグビーのグラウンド



ラグビーの得点

トライ(T)	⑤点
インゴール(ゴールライン上もOK)にボールをグラウンディング(接地)すれば成立。ゴールも決まれば一挙に7点！	
コンバージョンゴール(G)	②点
トライの後与えられるゴールキック。キックする場所はトライ地点の延長線上。選手がポスト下に近づいてトライしようとするのはこのため。	
ペナルティゴール(PG)	③点
反則された側に与えられるキックがゴールポストの間・クロスバーの上を超えれば得点。トライにこだわるかPGを狙うかはチームの作戦次第。	
ドロップゴール(DG)	③点
プレーの流れの中で、ボールを一度地面に落とし跳ね返りを蹴るドロップキックがバーを超えれば得点。	

プレーヤーのポジションと役割



	No.	ポジション	役割・特徴
フォワード	フロントロー	1 左プロップ(PR)	スクラムを支える柱
		2 フッカー(HO)	スクラムのリーダー
		3 右プロップ(PR)	スクラムを支える柱
	セカンドロー	4 左ロック(LO)	ラインアウトの中心。空中戦でも活躍
		5 右ロック(LO)	ラインアウトの中心。空中戦でも活躍
	サードロー	6 左フランカー(FL)	豊富な運動量で攻撃に貢献
		7 右フランカー(FL)	豊富な運動量で攻撃に貢献
		8 ナンバーエイト(No.8)	フォワードのまとめ役
バックス	ハーフバック	9 スクラムハーフ(SH)	味方ボールを次の攻撃につなげる
		10 スタンドオフ(SO)	バックス陣の攻撃の基点
	スリークォーターバック	11 左ウィング(WTB)	俊足を生かしてトライを狙う
		12 左センター(CTB)	バックスの攻撃の要
		13 右センター(CTB)	バックスの攻撃の要
	フルバック	14 右ウィング(WTB)	俊足を生かしてトライを狙う
	15 フルバック(FB)	ディフェンス最後の砦。攻撃参加も	

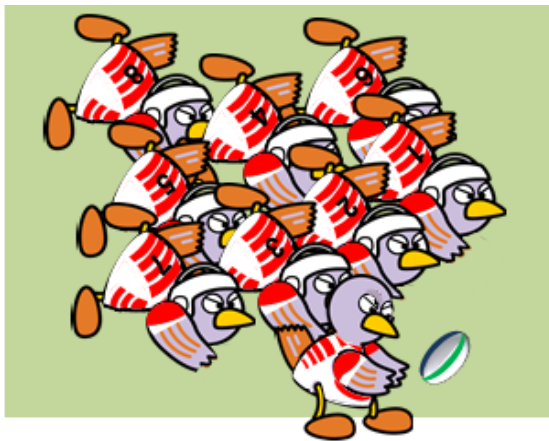
ゲームの流れと用語

キックオフとノーサイド

ゲームの開始やハーフタイム後の後半開始、得点後の開始に行われるのが「キックオフ」です。ハーフウェイライン中央からドロップキック(ボールを一度地面に落とし、跳ね返り際を蹴る)します。ラグビーの試合時間は前半後半40分。ハーフタイム15分以内です。(高校生は30分ハーフ)試合終了の合図を「ノーサイド」と呼びます。敵味方の区別がなくなることを意味します。試合時間(中断の時間(「インジャリータイム」と呼びます。))を含め)が経過しても、プレーが中断するまでは試合が続きます。

スクラム

反則があった時等に再開するプレーです。基本はフォワード8人ずつが組み合い、中央の隙間に投げ入れた瞬間にスクラムを押し合い、ボールを奪い合います。



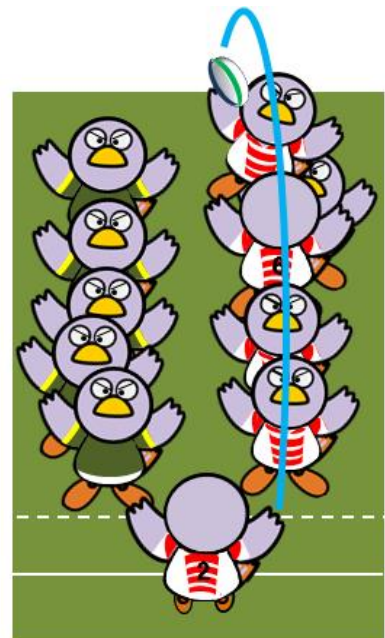
スクラムの中のボールは手で扱うことはできません。スクラム内のボールをキープして、押していきます。その後、タイミングを計り、ボールを足で出して、次の攻撃につなげていきます。両チームフォワードの意地とプライドがぶつかり合う、ラグビーで最も力が入るプレーです。スクラムの中にボールを入れたり、次の攻撃につなげるのはスクラムハーフの役目です。

モールとラック

ボールを持った選手が相手側の選手に捕えられ、味方の選手がボールを持った選手の体に腕を回し(「バインディング」と呼びます。)立った状態でボールを奪い合うのが「モール」です。モールでしっかりボールをキープすることで、次の攻撃に向けたバックスの陣形も整います。ボールが地面の上にある状態で、双方一人以上の選手が立ったままボールの周囲に密集するプレーを「ラック」といいます。

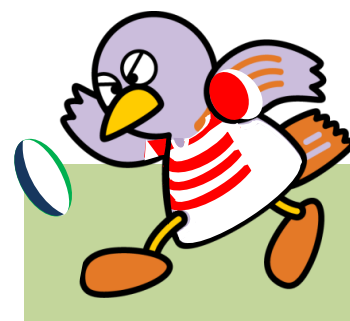
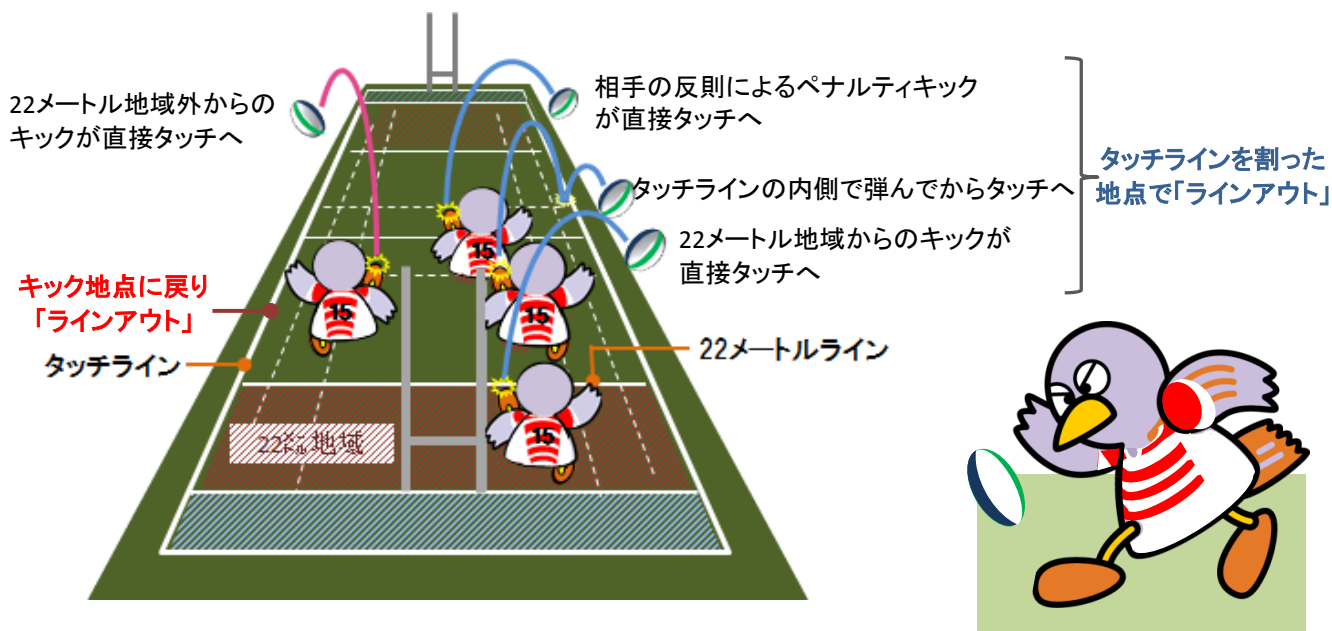
ラインアウト

ボールがタッチラインの外に出た地点から、両チーム1列に並んだ間にボールを投げ入れて、ゲームを再開させるプレーです。サッカーの「スローイン」に当たります。ただし、ボールは列の中央にまっすぐ投げなければいけません。ラインアウトに並ぶ最多の人数は攻撃側が決めることとなります。ボールを捕る選手は、味方のサポート(体を持ち上げる「リフティング」)が許されています。ボールを投げる攻撃側は、どの選手に捕らせるかサインでコールします。迫力ある空中でのボールの奪い合いが見られます。



タッチキックとダイレクトタッチ

ボールをタッチラインの外側の区域(タッチ)に出すことを目的とするキックを「タッチキック」といいます。陣地を稼いだり、挽回する手段です。タッチラインを割った地点での相手ボール「ラインアウト」でプレー再開となります。また、キックしたボールが直接タッチへ出ることを「ダイレクトタッチ」といい、相手の反則で得た「ペナルティキック」、自陣22メートルラインの内側(「22メートル区域」)からのダイレクトタッチはタッチラインを割った地点で「ラインアウト」になります。しかし、その状況以外でのダイレクトタッチは、キックした地点から一番近い地点で相手ボールの「ラインアウト」となります。



チャージ

ディフェンスの選手が相手のキックするボールを狙って、キッカーに向かって飛び込んでいくプレー。蹴った直後のボールを体を張って叩き落としに行きます。ボールを前に落としても「ノックオン」になりません。



マークとフェアキャッチ

相手側がキックしたボールをノーバウンドで自陣「22メートル地域」内でキャッチすることを「フェアキャッチ」といいます。キャッチするときに「マーク！」と叫ぶことで成立します。キャッチした側に、キャッチした地点からのフリーキックが与えられます。

アドバンテージ

ラグビーでは、プレー中に反則された側が利益(アドバンテージ)を得る可能性のある場合には、その反則に対して直ちに笛を吹かず状況を見ます。結果的に利益がなかった場合は、反則があった地点に戻って罰則を適用します。(利益があった場合はそのままプレーを続行します)

シンビン

悪質なプレーや中止を無視して反則を繰り返した選手を10分間の退場処分にすることです。シンビンの選手には審判が「イエローカード」を提示します。「イエローカード」2枚で退場。重大な反則には「レッドカード」が出て、一発退場となります。



主な反則

反則のレベルとゲームの再開

レベル	ゲームの再開方法
軽い反則	相手ボールの「スクラム」
やや重い反則	相手ボールの「フリーキック」
重い反則	相手の「ペナルティキック」

一般的なプレーでの反則

スローフォワード

ボールを前に投げてしまう反則⇒⇒相手ボールのスクラム

ノックオン

ボールを前に落としてしまう反則⇒⇒相手ボールのスクラム

ノットリリースザボール

タックルされて倒された選手がボールを放さない反則⇒⇒相手のペナルティキック

ノットロールアウェイ

タックルして倒れた選手がその場を離れない反則⇒⇒相手のペナルティキック

ノーボールタックル

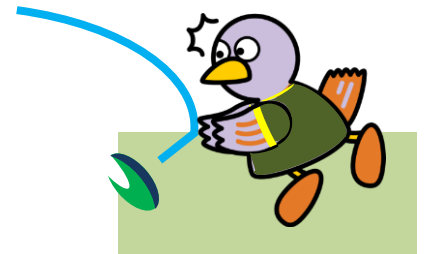
ボールを持っていない選手にタックルする反則⇒⇒相手のペナルティキック

ハイタックル

相手選手の肩より上への危険なタックル⇒⇒相手のペナルティキック

オフサイド

ボールをプレーしている味方の選手より前でプレーしたり、プレーしようとする反則
⇒⇒相手のペナルティキック



スクラムでの反則

コラブシング

故意にスクラムを崩す反則⇒⇒相手のペナルティキック

アーリープッシュ

スクラムにボールが投入される前にスクラムを押してしまう反則⇒⇒フリーキック

ラインアウトでの反則

ノットストレート

まっすぐにボールを投げ入れない反則⇒⇒相手ボールのラインアウトまたはスクラム

