

タグ・ラグビー



タグ・ラグビーの特徴

- ★ タグ・ベルトという用具を身につけます。
- ★ ラグビーのような人とのぶつかり合いがないので安全です。
- ★ ルールが単純なので、子供達だけでもプレーできます。
- ★ 少人数で（最低4人ずつのチームで）プレーできます。
- ★ ルールを柔軟に変えてできるので、初心者から経験豊かなプレーヤーにもそれぞれに適したゲームができます。
- ★ ボールの動きやプレーヤーの動きが速く、運動量が豊富なゲームができます。
- ★ 大人と子供が混ざったり、学年が違ったりしても一緒にプレーができます。
- ★ 男女が一緒にプレーできます。
- ★ グラウンドでも体育館でもプレーできます。
- ★ 公園や浜辺でもできるので、家庭的な楽しいゲームです。
- ★ ラグビーの導入として活用できます。
- ★ 攻撃や防御がはっきりしており、また、タグ・ベルトを着けているので、取った・取らないといったことが、はっきりわかるので、言い争いを避けることができます。（小学生同士のゲームでも、判断がはっきりわかるので、お互いの中からレフリーを出して、ゲームをすることができる）

タグ・ラグビーのルール

	初心者のためのルール	経験を積んだプレーヤーのためのルール
ゲームの目的	相手ゴールライン上あるいはその後方に、下方向に圧力をかけてボールを置くことでトライすること。	
人数	1チームのプレーヤーは5人とする	1チームのプレーヤーは7人とする
時間	7分ハーフで1分間のハーフタイムをとる	10分ハーフで2分間のハーフタイムをとる
グラウンドのサイズ	30～35m×15～30mとする（ゴール・ポストは必要ない）	50～60m×25～30mとする（ゴール・ポストは必要ない）
得点方法	1トライは1点。トライをするためには、プレーヤーはボールを相手ゴールラインを越えて持ち込み、ボールをグラウンドに押しつけなくてはならない。（堅いグラウンドでプレーする際は、安全を考え、プレーヤーがボールを持ってゴールラインを越えるだけでトライとしてもよい。）トライ後、ゲームはフィールドの中央から、トライをされたチームのフリーパスで再開される。	
パス	スローフォワードは反則。反則を犯さなかったチームにフリーパスが与えられる。	
ノックオン	ノックオンはプレーヤーがボールをキャッチしようとしてファンブルし、前方（相手のトライライン方向）のグラウンドに落とす際に起きる。ノックオンが起きたら、反則を犯さなかったチームにフリーパスが与えられる。	
オフサイド	オフサイドはタグが起きた直後にのみ起きる。簡単に言えば、タグが起きたら、全てのディフェンダーはボールより自分の陣地の側に戻る努力をしなくてはいけない。オフサイドの位置に故意に立ち、パスをブロックしたり、インターセプトしようとして待ち受けたりしてはいけない。オフサイドを起こすと、反則を犯さなかったチームにフリーパスが与えられる。（タグが起きてディフェンダーが偶然オフサイドになってしまったら、出来る限り早くオンサイドにの位置に戻るか、あるいはパスの邪魔にならないようによけるようにしなくてはなりません。いかなる方法でも、相手を邪魔したり、パスをインターセプトしたり妨害したりしてはいけません。反則を適用する必要があるのは、ディフェンダーがボールキャリアーの3メートル以内のオフサイドの位置にいる場合がほとんどでしょう。ディフェンダーがオフサイドであっても、プレーの邪魔にならないのであれば、ゲームに流れを与えるために、プレーを続けさせます。）	
タックル（タグ）	<p>ボールを持ったプレーヤーにしかタグできない。タグとは、ディフェンダーがボールキャリアーが付けている2本のリボンのうちの1本を取ることである。ボールキャリアーは走り、タグしようとする相手をかかわすことは出来るが、相手を払ったり、タグを守ったり、隠したりすることは出来ない。ディフェンダーは取ったタグを自分の頭上に差し出し、みんなに聞こえるように「タグ」と叫ぶ。ボールキャリアーがパスするスペースを与えるために、タグしたプレーヤーは少なくともボールキャリアーから1メートルは離れなくてはならない。（レフリーがいる場合は、タグが起きた際にレフリーが「パス」と叫ぶと、助けになるでしょう。）</p> <p>ディフェンダーがプレーヤーの手からボールを奪い取るようなことは許されない。</p> <p>ボールを持っているプレーヤーがタグされたら、出来る限り素早く止まろうとし、タグされてから3秒以内にパスするか、3歩以内で止まらなくてはならない。しかし、タグされた後にトライしようとする場合、プレーヤーは1歩しか許されない（プレーヤーは止まる動作の間にパス出来ます。）</p> <p>パスされたら直ちに、ディフェンダーはタックルされたプレーヤーにタグを返さなくてはならない。ディフェンダーはタグを返すまで、ゲームに加わることは出来ない。</p> <p>両方のタグが正しくベルトに付けられていない限り、いかなるプレーヤーもゲームに参加することが出来ない。いかなる場合でも、ディフェンダーはタグを地面に置いたり、投げ捨てたりしてはならない。</p>	

タックル (タグの数)	攻撃側が5回タグされるまでトライできなかったら、相手チームにフリーパスが与えられる。このフリーパスは最後のタグがなされた地点から行われる。(プレーヤーがタグされた時には、レフリーあるいは防御側の主将が「パス」と叫ぶかわりに、タグの数をコールします。リボンを取られた時に、プレーヤーの手にまだボールがあった時のみ、「タグ」は数えられます。)
フリーパス	フリーパスはゲームの開始(フィールド中央から)と再開(ボールがアウトオブプレーになったところ、あるいは反則が起きたところから)のために使われる。(反則がゴールラインを越えて、あるいはゴールラインから5メートル以内で起きた場合は、フリーパスは反則を犯さなかったチームにゴールラインから5メートルの地点で与えられます。)フリーパスの際、ボールは両手で持ち、レフリーの「プレー」の合図で、プレーヤーはチームメイトにパスする。(レフリーがいない場合、「プレー」の合図は相手チームの主将が出します。)安全を期するために、フリーパスのレシーバーは、パスするプレーヤーの後ろ2メートル以内からスタートしなくてはならない。プレーヤーがボールをパスするまで、相手は前への動きをしてはいけない。フリーパスの際、相手は5メートル下がってはいけない。安全を期するために、フリーパスのレシーバーは、パスするプレーヤーの後ろ2メートル以内からスタートしなくてはならない。プレーヤーがボールをパスするまで、相手は前への動きをしてはいけない。フリーパスの際、相手は7メートル下がってはいけない。
ボールアウトオブプレー	ボールあるいはボールキャリアーがグラウンドの外に出たら、相手チームにサイドラインからフリーパスが与えられる。
アドバンテージルール	反則が起きても反則を犯さなかったチームが戦術的あるいは地域的なアドバンテージを得たなら、プレーを継続する。

禁止事項

- (1) ノーコンタクト
コンタクトは厳禁であり、プレーヤーの衣服をつかんでもいけない。
- (2) ボールへのダイビング禁止
ルーズボールへ飛び込むプレーは許されず、立ってボールをプレーしなくてはならない。
- (3) キック禁止
タグ・ラグビーではキックは許されない。
- (4) ハンドオフ禁止
顔はもちろんのこと、体へのハンドオフも許されない。また、タグを取ろうとする相手を防ぐためにディフェンダーの手を払う行為も許されない。
- (5) ディフェンダーへの故意のバージング
安全を図り、相手を抜くスキルの向上を促すために、ボールキャリアー及びディフェンダーは、お互いにいつでもコンタクトを避けようとしなくてはならない。

