

試合の流れにおける「攻守別ルール」

	攻 撃 側	守 備 側	
試合開始	1 レフリーの合図で、お互いに礼・握手をする。ジャンケン	に勝った方が攻撃権を得る。	試合開始
攻撃	2 コート中央で味方にフリーパスをした時点から試合が開始。(フリーパスとは、後方2m以内にいる味方に行うラグビー独特のパス) 3 パスを受けたプレイヤーは、タグを取られるまでボールを持ったままゴールめざして走り、見方にパスをしたりすることができる。できるだけ前方へ進む。ボールを前にパスすることはできない。攻撃側の選手は、ボールを持っている人より前にでられないので、背中を見ながら走る。	2 ハーフウェイラインから5mさがり、相手がパスをするまでは、前へ進むことができない。(5mとは子どもの歩幅で約7~8歩程度) 3 ボールを持ったプレイヤーのタグを取ることによって、相手チームの前進を止めることができる。インターセプトやボールに働きかける行為は初期の指導の段階では、タグを取りに行く行為ができなくなるので禁止にした方がよい。フリーパスの1回目のパスカットは禁止行為。	守備
タグ	4 タグされたら、できるだけすばやく(三歩三秒以内)味方にパスをしなければならない。タグされたプレイヤーが、パスできなかった場合は、その地点からプレーを再開する。故意に遅らせた場合、反則となり相手ボールになる。タグされたプレイヤーは、タグを返してもらいベルトにつけてからプレーに参加できる。	4 タグを取ったプレイヤーは、相手がパスしたあとに手渡しでタグを返してからプレーに参加する。タグが発生した場合、オフサイド位置にいるプレイヤーは、オンサイド位置までもどる努力をしなければならない。攻撃側に不利益が生じた場合、ペナルティーが課される。サブレフリーがオフサイドラインを指示し、守備側はオンサイドの位置にもどる。	タグ
攻守交代	5 4回目のタグがコールされたら、直ちにその地点から相手チームに攻撃権が移る。ただちに、守備体制を整える。4人制の場合はタグ3回でチェンジがよい。 6 ボールを保持したプレイヤー、またはボールが相手チームへ攻撃権が移る。	5 4回目のタグをコールしたら、直ちにその地点から味方チームの攻撃となる。速攻は禁止である。守備側が準備できてからスタートとなる。 6 タッチラインから外へ出た場合は、その地点から	攻守交代
得点	7 ボールを保持しタグがとられていないプレイヤーが、相手のゴールラインを走り抜けるか、ゴールエリア内にボールを置くことでトライ(1点)となる。タグを取ってからゴールした場合は、トライを認めずゴールライン5m前から攻撃を始める。	7 トライをされた場合、ゲームの再スタートは攻守が変わり、レフリーの指示によりコート中央で試合が始まる。(速攻の禁止)	得点
その他	8 ゲームの再スタートは、コート中央によりトライされたチームのフリーパスによって始める。タグが両サイドに1本ずつ2本ついていないと動いたり、プレーに参加することができない。パスミスやキッチミスなどでボールが地面に落ちた場合は、先にボールを拾った方が攻撃の権利を得ることができる。取り合いになった場合は、ボールが転がる前の攻撃していたチームのボールとなる。ゴール前5m以内でプレーが止まった場合、プレーの再スタートは、ゴールラインから5mはなれて行う。プレーの再スタートは、フリーパスによって始める。	相手チームのタグを持っていると動いたり、プレーに参加することができない。きちんと手渡しで返して「ありがとう」を聞いてからプレーに参加する。ゲーム及びプレーのスタートのときは、相手チームのボール保持者より5m以上離れなければならない。相手チームのフリーパスによって防御側のプレーが始まる。	その他
禁止事項	防御側のプレイヤーにぶつかっていく行為。タグを取りに来ることをじゃまする行為(手で防ぐ、体を回転させる、腰を引いてボールや手で防御するなどの行為。)ゲーム及びプレーのスタートの時、味方のパスに対して走り込んでもらう行為。禁止事項については、直ちにプレーを止めて指導する。繰り返した場合は、相手ボールとなる。	ボールを持っているいないに関わらず、相手にぶつかったり、腕や服をつかんだり足を引っかけるなどの行為。タグするために飛び込み、地面にあるボールへの飛び込みなど明らかに危険な行為。禁止事項については、直ちにプレーを止めて指導をする。繰り返した場合は、タグを取った回数を0にする。	禁止事項
試合終了	9 きちんと整列し、相手チームとレフリーに礼をし、握手をする。 10 ラグビー精神「NO SIDE」を大切にする。		試合終了

