

# 2025 レフリングガイドライン

日本ラグビーフットボール協会HP部門審判G



**JAPAN RUGBY  
FOOTBALL UNION**

# TARGET

1. Safety – 安全性
2. Speed – スピード
3. Space – スペース
4. Set-Piece – セットピース(スクラム・ラインアウト)

# TARGET

## 1. Safety - 安全性

プレイヤーの安全を一貫して守る

## 2. Speed - スピード

## 3. Space - スペース

## 4. Set-Piece - セットピース(スクラム・ラインアウト)

# 1. Safety – 安全性

- 1) 頭部へのコンタクト
- 2) タックルの高さに関する試験的ガイドライン
- 3) クロコダイルルール（2024年7月競技規則改定）

# 1. Safety – 安全性

## 1) 頭部へのコンタクト

ワールドラグビー 競技規則の適用ガイドライン

[「頭部へのコンタクトの対処手順」](#)



# 1. Safety – 安全性

## 1) 頭部へのコンタクト～タックル

もしタックラーが合法的なタックルをするのに完璧なポジションにいて、ボールキャリアによって突然大幅に高さが変わった場合はプレーオンである。



プレーオン



プレーオン



プレーオン

# 1. Safety – 安全性

## 1) 頭部へのコンタクト～タックル

タックル時に膝や腰を折らずに直立(アップライト)の状態であるとカードを受けられるリスクがある



# 1. Safety – 安全性

## 1) 頭部へのコンタクト～クリーンアウト

### プレーオン

- ① 反応する時間がない – プレーヤーの到着が同時だったり、他のプレーヤーの影響でダイナミックに状況が変化した場合
- ② ハイスピードではなく、本当にラップしようとしていた場合/避けられなかった場合



# 1. Safety – 安全性

## 1) 頭部へのコンタクト～クリーンアウト

### ファールプレー

- ① ブレイクダウンへの到着が遅く、視界がクリアであれば首や頭へのコンタクトは防がなければならない
- ② 「肩を固めている」などそもそものテクニックがよくない – 危険度が考慮される
- ③ ラックが停滞している時、カウンターラックを仕掛けるのであれば首や頭へのコンタクトは避ける責任がある



# 1. Safety – 安全性

## 2) タックルの高さに関する試験的ガイドライン

### 背景

2023シーズンより適用された試験的ガイドラインの背景として、頭と頭が直接コンタクトするような危険なタックルが散見されている現状があった。

プレイヤーの安全を守る為に、コーチは正しいスキルを教える、プレイヤーは正しいテクニックでプレーする、レフリーは危険なプレーを適切に判定する、それぞれの役割を果たす事が重要である。

「相手の胸を目がけて、膝を折らず、腰も落とさずにタックルする」  
危険が及ぶ可能性のあるこのようなプレーを無くしていくことが目的である。

# 1. Safety – 安全性

## 2) タックルの高さに関する試験的ガイドライン

### 今後の方向性

2025年2月末にWRよりこの2年ほどのレビューが発表された。  
レビューの結果ではその効果が実証されている。

日本協会でも、この結果も踏まえてワーキンググループで検討中である。

2025年7月初旬に今後の取り扱いの発表を目指します。

それまでは従来通りの適用となります。

# 1. Safety – 安全性

## 2) タックルの高さに関する試験的ガイドライン

[「タックルの高さに関する試験的ガイドライン」](#)



# 1. Safety – 安全性

## 3) クロコダイルロール (2024年7月1日施行 競技規則改定)

タックルエリア内にいるスティーマーをクリーンアウトしようとし、ロールする、ひねる、引っ張る行為をした結果下肢付近に落ちる、倒れ込む、または下肢の上に乗る状態になることはスティーマーの怪我のリスクにつながる危険なプレーである。



プレーオン - アライビングプレイヤーはスティーマーを引っ張っている



イエローカード - 近くや後方、直ぐに下肢の側部に落ちるクロコダイルロール 低度/中程度の危険度



レッドカード - 下肢の上落ちる、もしくは過伸展を伴うクロコダイルロール 高危険度



レッドカード - 下肢の上落ちる、もしくは過伸展を伴うクロコダイルロール 高危険度

# TARGET

1. Safety – 安全性

2. Speed – スピード

フェアコンテストとスピードボール

3. Space – スペース

4. Set-Piece – セットピース (スクラム・ラインアウト)

## 2. Speed – スピード

- 1) タックラー
- 2) ボールキャリア
- 3) アライビングプレーヤー
- 4) ステイラー/アシストタックラー
- 5) プレバインド/フライングウェッジ
- 6) 「Use it」コール
- 7) タックラーを押さえつける行為
- 8) ラック近辺のボールへのダイブ
- 9) ラック・モール・スクラムでのクリーンなプレー (2025 世界的試験実施ルール)

## 2. Speed – スピード

### 1) タックラー

タックラーは東/西方向（タッチライン方向）にロールアウェイしなければならない。



緑19番はタッチライン方向に退く必要がある＝PK

### 2) ボールキャリア

ボールキャリアーは1回のダイナミックな動きは容認される – 1回のみ



エクストラロール＝PK

## 2. Speed – スピード

### 3) スティーラー/アシストタックラー

明らかなリリース・セパレーション



しっかりと自立してボールをリフト  
をしなければならない 地面に手をついてはならない。



自立してバランスを保っているプレイヤーが偶発的に手を付いた場合はプレーオン

## 2. Speed – スピード

### 4) アライビングプレイヤー

#### ① サイドエントリー

クリアーで明確なものをペナライズする必要がある。



#### ② オフフィート

クリアーで明確なものをペナライズする必要がある。



ディフェンスがステップバックしてコンテストを逃がっているのであればプレーオン



正当なコンテストの結果、倒れることはあり得る。



## 2. Speed – スピード

### 5) プレバインド/フライングウェッジ

コンタクト前に1名がプレバインドすることはあり得る。

ただし、このプレイヤーは最初のアライビングプレイヤーに必要とされる要件を遵守しなければならない  
特に自立する必要がある。



## 2. Speed – スピード

### 6) 「Use it コール」

ボールが使える状態になったら、5秒以内にプレーしなければならない。

レフリーのコミュニケーションは、タイミング良く一貫性をもって行う。一貫性を持って「Use it コール」をかけなければいけない。



早く「Use it コール」をかけるべき



良い判定

## 2. Speed – スピード

### 7) タックラーを押さえつける行為

相手が反則を犯したとレフリーに思わせるような行為をしてはならない。

タックラーが退こうとしているにも関わらず地面に押さえつけるような行為は、ペナルティの対象となる可能性がある。



## 2. Speed – スピード

### 8) ラック近辺のボールへのダイブ

ボールがラックに近接しているにも関わらずその上に倒れ込む、または被さることはできない。

[ルーリング2022-2「競技規則第15条および定義」](#)



## 2. Speed – スピード

### 9) ラック・モール・スクラムでのクリーンなプレー

- ① ラックに参加していたプレイヤーは、ラックの近くにおいてボールを出そうとしている相手プレイヤーにプレーしてはならない。
- ② モールに参加していたプレイヤーは、モールの近くにおいてボールを出そうとしている相手プレイヤーにプレーしてはならない。
- ③ ボールを保持していないチームのスクラムハーフは、スクラムのトンネルのセンターラインを超えてはならない。

## 2. Speed – スピード

### 9) ラック・モール・スクラムでのクリーンなプレー

- ① ラックに参加していたプレイヤーは、ラックの近くにおいてボールを出そうとしている相手プレイヤーにプレーしてはならない。



ボールを出そうとしているプレイヤーは保護されるべき  
=PK



ボールを出そうとしているプレイヤーは保護されるべき  
=PK



ボールを出そうとしているプレイヤーは保護されるべき  
=PK

## 2. Speed – スピード

### 9) ラック・モール・スクラムでのクリーンなプレー

- ② モールに参加していたプレイヤーは、モールの近くにおいてボールを出そうとしている相手プレイヤーにプレーしてはならない。



ボールを出そうとしているプレイヤーは保護されるべき  
=PK



ボールを出そうとしているプレイヤーは保護されるべき  
=PK

## 2. Speed – スピード

### 9) ラック・モール・スクラムでのクリーンなプレー

- ③ ボールを保持していないチームのスクラムハーフは、スクラムのトンネルのセンターラインを超えてはならない。



今後はこのようなポジションにいることはできません



スクラムハーフは「スクラムに近接したセンターライン」もしくは「スクラムの最後尾」もしくは「5m後ろ」のオフサイドラインまで下がる

## 2. Speed – スピード

### 9) ラック・モール・スクラムでのクリーンなプレー

この規則は合法的なカウンターラックに影響を与えるものではありません。レフリーはラックからボールを出そうとしているプレーヤーがボールをパス・キックしようとしているのか争奪に参加しているのかを見極める必要があります。



W9 は、B による「カウンターラック」を防ぐためにラックに参加します。ラックに参加することで、彼は「保護」されなくなり、ラックの一部としてクリーンアウトされる可能性があります。



W9 と G8 が両方とも「地面にあるボールを争奪している」ため、ボールはプレー可能です。これは正当な争奪なので、プレーオンです。

## 2. Speed – スピード

### 9) ラック・モール・スクラムでのクリーンなプレー

ボールを出そうとするプレーヤーがボールを持ってラック/モールを離れたらオープンプレーになります。



#### CLIP 1

G16がボールを持って走ってモールを離れているので、B2はボールキャリアをタックルすることができます。

#### CLIP 2

G9がボールをパスしているので、B2はボールキャリアをタックルできません。  
ボックスキックの場合も同様です。

# TARGET

1. Safety – 安全性
2. Speed – スピード
3. Space – スペース  
攻撃するスペースの確保
4. Set-Piece – セットピース (スクラム・ラインアウト)

## 3. Space – スペース

- 1) キックにおけるオフサイド（2024年7月競技規則改正）
- 2) ラインオフサイド
- 3) ラインアウトにおけるオフサイド
- 4) エスコートランナー
- 5) ボックスキック時のプロテクト

# 3. Space – スペース

## 1) キックにおけるオフサイド (2024年7月競技規則改正)

Law 10.1: オープンプレーではボールを持っている、または最後にプレーした味方の前方にいるプレーヤーはオフサイドである。オフサイドのプレーヤーは、プレーを妨げてはならない。これには以下を含む:

- a. ボールをプレーする
- b. ボールキャリアをタックルする
- c. 相手がしたいと思うプレーをさせない
- d. オフサイドの位置でロイタリングを行う

Law 10.4 オフサイドのプレーヤーは、以下の場合、反則を適用される:

- a. 後退する努力をせず プレーを妨げた; または
- b. ボール に向かって前進したの方へ動いた; または

Law 10.7 競技規則10.4 (c)を除き、オフサイドのプレーヤーは、以下の場合オンサイドになりうる:

- a. オンサイドの位置にいるそのプレーヤーの味方が、オフサイドのプレーヤーを追い越し、競技区域内にいる、または、再び入る。
- b. そのプレーヤーの相手側のプレーヤーが:
  - i. ボールを持って5m動いた; または
  - ii. ボールをパスした; または
  - iii. ボールを蹴った; または
  - iv. ボールを獲得することなく、故意にボールに触れた



オフサイドのプレーヤーは  
・相手が5m動いても  
・パスをしても  
オンサイドにはならない。

「後退すること」が求められる。

# 3. Space – スペース

## 2) ラインオフサイド

明確にオンサイドの位置からディフェンスしなければならない。

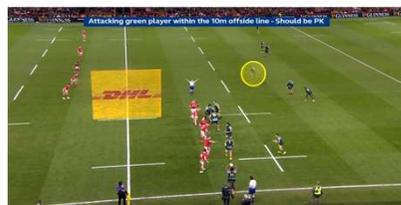
特にブレイクダウンの横にいるプレーヤーは、両足ともオンサイドの位置にあったとしてもオフサイドラインの前方に手を付いている場合はオフサイドである。



## 3. Space – スペース

### 3) ラインアウトにおけるオフサイド

ラインアウトに参加していない両チームのプレイヤーはラインアウトが終了するまで、オンサイドの位置(10m、またはトライライン後方の方が近ければそちら)にとどまらなければならない。

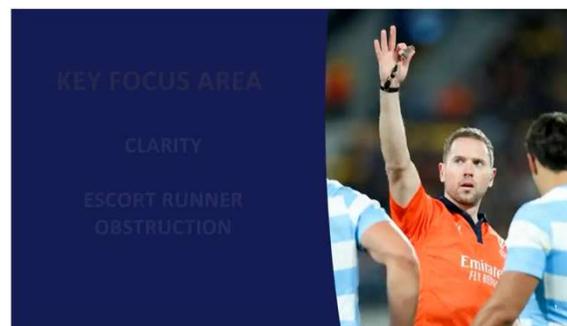


## 3. Space – スペース

### 4) エスコートランナー

Law 9.4 プレーヤーは、ボールの争奪以外で、相手のボールをプレーする機会を故意に妨害してはならない。

エスコートランナーはキャッチャーの前で速度を落とすことで妨害をしてはならない。こういったプレーヤーはキャッチャーを防御するのではなくサポートすることが求められる。



## 3. Space – スペース

### 5) ボックスキック時のプロテクト

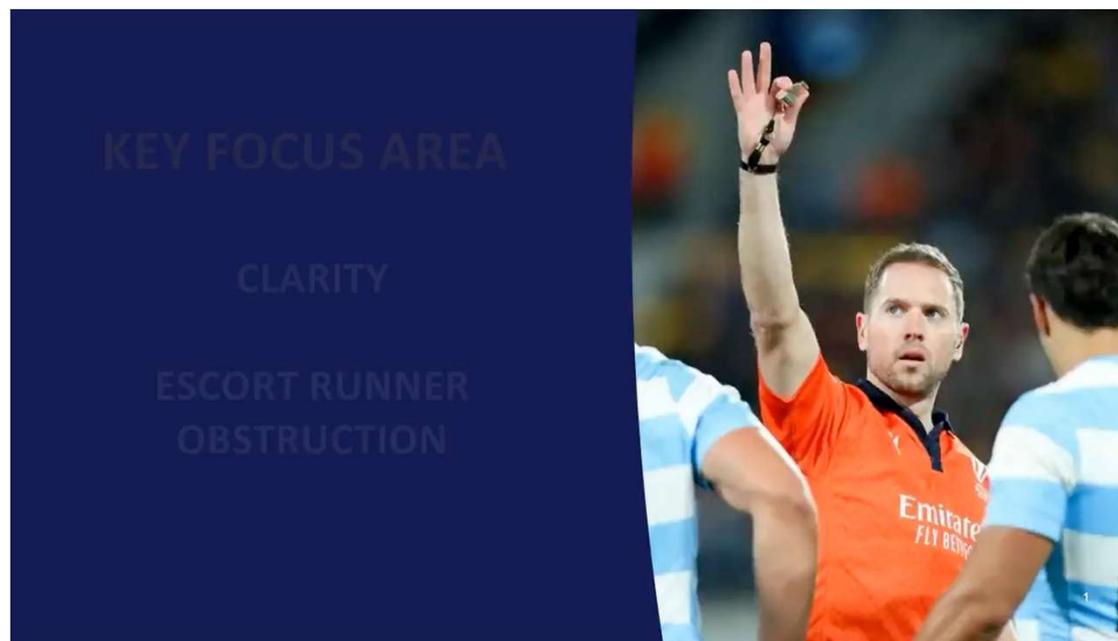
Law 9.4 プレーヤーは、ボールの争奪以外で、相手のボールをプレーする機会を故意に妨害してはならない。

ラックのピラーに立つプレーヤーはキッカーの前でチャージをしようとするプレーヤーを妨害してはならない。



## 3. Space – スペース

キックコンテスト・ボックスキックで期待する姿



# TARGET

1. Safety - 安全性
2. Speed - スピード
3. Space - スペース
4. Set-Piece - セットピース(スクラム・ラインアウト)  
安定したフェアなコンテスト

## 4. Set-Piece – セットピース

### 1) スクラム

- ① プレーヤーの義務行為
- ② スクラムフィードとフッキング
- ③ スクラムにおける反則の繰り返し

### 2) ラインアウト

- ① ノットストレート（2025 試験実施ルール）
- ② 形成・投入前の移動
- ③ リフターがサポートし続けるプレー
- ④ ジャンピングアクロス
- ⑤ モールで足を持つ、持ち上げる行為
- ⑥ モールのイリーガルな形成

## 4. Set-Piece – セットピース

### 1) スクラム

#### ① プレーヤーの義務行為

ルースヘッドプロップは頭と肩を腰より下げてはならず、真っ直ぐ、バインドを上げ続けなければならない。

フッカーはセットコールまでブレーキフットを置いたままにしなければならない。  
足の置く位置の調整によって不安定になってはいけない。

タイトヘッドプロップは膝が伸び切った状態になったり、バインドを絞ったりしてはならず、真っ直ぐに組まなければならない。



## 4. Set-Piece – セットピース

### 1) スクラム

#### ① プレーヤーの義務行為

各コール間のバランスと安定性 – 足の位置が重要



セカンドローがバランスを失わせている



青が過剰に負荷をかけている  
FKにすべき事象



良いブレーキフットとバランス

## 4. Set-Piece – セットピース

### 1) スクラム

#### ② スクラムフィードとフッキング

スクラムハーフはボールをスクラムに対して平行に投入し  
フッカーはフッキングしなければならない。



フッキングせずにボールを獲得している=FK

#### ③ スクラムにおける反則の繰り返し

種類に関わらずスクラムにおけるFKの判定をする事象が同一チームによって繰り返された場合  
2度目の判定以降はPKにて再開する。

## 4. Set-Piece – セットピース

### 2) ラインアウト

#### ① ノットストレート

正当なコンテストを創出するためラインアウトに並んでいる双方内側の肩の間にスローする。



ノットストレート



正しい投入

## 4. Set-Piece – セットピース

### 2) ラインアウト

#### ① ノットストレート（2025 世界的試験実施ルール）

ラインアウトスローが真っ直ぐでなかった場合、守備側チームがボールの争奪のためにリフトされない場合は、プレーは続行される。



ノットストレートだが争奪のためのリフトがない＝プレーオン



ノットストレートで争奪のためのリフトがある＝ノットストレート

※ショートやロングのスローに関しては争奪の有無に関係なくノットストレートが適用される

## 4. Set-Piece – セットピース

### 2) ラインアウト

#### ② 形成・投入前の移動

ボール投入前に早くラインアウトから離れ2-4名のプレイヤーがレシーバーの位置に入ってはならない。

(投入前にレシーバーが入れ替わることは問題ない)



## 4. Set-Piece – セットピース

### 2) ラインアウト

#### ③ リフターがサポートし続けるプレー

Law18.29.c 味方のプレーヤーを持ち上げる。そのようなことをするプレーヤーは、どちらかのチームがボールを獲得したらすぐにそのプレーヤーを安全に地面に降ろさなくてはならない。



リフトし続けていることで反則を誘発している。  
このようなプレーはすべきではない。

## 4. Set-Piece – セットピース

### 2) ラインアウト

#### ④ ジャンピングアクロス

ジャンパーはボールへコンテストできるが相手プレイヤー(ジャンパーやリフター)にコンタクトしてはならない。



## 4. Set-Piece – セットピース

### 2) ラインアウト

#### ⑤ モールで足を持つ、持ち上げる行為

ラインアウト等からのモールに対するディフェンスにおいて相手の脚を持つ・持ち上げる等の行為はモールが崩れる事につながり反則である。

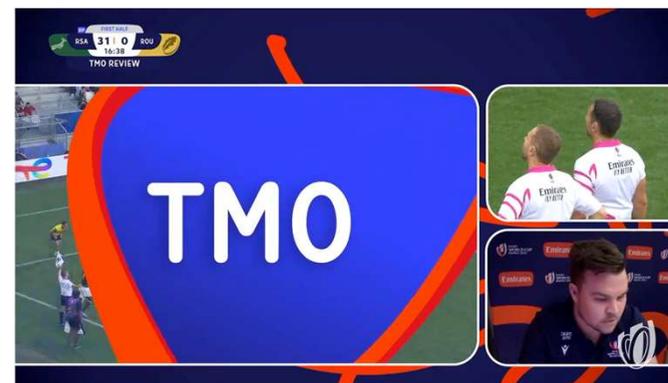


## 4. Set-Piece – セットピース

### 2) ラインアウト

#### ⑥ モールのイリーガルな形成

ボールを持っているプレイヤーに密着したプレイヤーが順にボールを受け渡していかなければならない。



## その他

- 1) 時間・タイミング (2025 試験実施ルール)
- 2) FKからのスクラム選択 ([2024年7月競技規則改正](#))
- 3) 故意のノックフォワード
- 4) ロスタイムのマネジメント
- 5) コンバージョンのチャージ

# その他

## 1) 時間・タイミング (2025 世界的試験実施ルール)

### ① コンバージョン: **変更**

得点(トライ)から**60秒** (90秒から短縮)以内に蹴る 罰:キックは認められない

※ショットクロックの表示がない試合会場では、60秒の計測はレフリーが行うことを努力目標とする。また、可能な場合は、レフリーはキッカーに対し「10秒前」の声かけを行う

### ② ペナルティゴール: 既存

キックの意思表示をしてから60秒以内に蹴る 罰:キックを認めずスクラムを与える

※ショットクロックの表示がない試合会場では、60秒の計測はレフリーが行うことを努力目標とする。また、可能な場合は、レフリーはキッカーに対し「10秒前」の声かけを行う

### ③ スクラム: 既存

レフリーによってマークが示されてから30秒以内にスクラムを形成する準備をする

罰:FK

### ④ ラインアウト: 「遅滞なく」からの**変更**

**ARがラインアウトの位置を示してから30秒以内にラインアウトを形成する** 罰:FK

## その他

### 2) FKからのスクラム選択 ([2024年7月競技規則改正](#))

FKからスクラムを選択することはできない

## その他

### 3) 故意のノックフォワード

相手のパスをキャッチしようとしてボールを前に落とした際  
現実的にキャッチできる状況にあった場合は「ノックフォワード＝スクラム」である。

キャッチしようとせずにボールを前に弾ませた  
あるいは現実的にキャッチできる状況にない中で手を出し  
ボールを前に落とした際は「故意のノックフォワード＝PK」である。

# その他

## 4) ロスタイムのマネジメント

試合終了間際、レフリーはレフリングに支障のない可能な範囲で双方のプレイヤーに残り時間をアナウンスする。

# その他

## 5) コンバージョンのチャージ

キッカーのセットポジションが整ったら、それは次にキッカーが一步動いた、または、踏み込むために足を地面から離したら  
「ボールを蹴ろうとして近づき始めた」ことを周囲に示すこととなる  
そのときに相手側はキックをチャージしようと動き出してよい

[ルーリング 2024-2「競技規則第 8.14 コンバージョンのチャージダウンについて」](#)



# 通達・ルーリング等について

ラグビーファミリーガイド（レフリー）

<https://www.rugby-japan.jp/RugbyFamilyGuide/referee/>

