

7人制競技規則

INTERNATIONAL RUGBY BOARD

15人制の競技規則に以下の変更を加えたものを、7人制競技規則とする。

第3条：プレーヤーの人数

3.1 競技区域における、プレーヤーの最大人数

両チームとも、競技区域内にいるプレーヤーの人数は7人を超えてはならない。

3.4 交替／入替えのプレーヤーとして指定されたプレーヤー

交替／入替えのプレーヤーは、1チームあたり5名以内とする。

1チームあたり3名まで、入替えあるいは交替することができる。

3.12 入替ったプレーヤーが再び試合に加わること

入れ替ったプレーヤーは、たとえ負傷したプレーヤーの交替としても、その試合に再び加わることはできない。

例外:入れ替ったプレーヤーは、傷口が開いたり出血しているプレーヤーと交替してもよい。

第5条：試合時間

5.1 試合時間

試合時間は14分以内に加えて、失われた時間、延長時間とする。試合は、競技時間以内ずつ前後半に分けて行う。

例外：大会の決勝戦については、試合時間は20分以内に加えて、失われた時間、延長時間とすることができる。試合は、競技時間10分以内ずつ前後半に分けて行う。

5.2 ハーフタイム

ハーフタイム後、サイドを交換する。休憩時間は2分以内とする。

5.6 延長時間

引き分け試合があり延長が必要な場合には、1分間の中断後、前後半5分ずつの延長戦を行う。ハーフタイム後、休憩時間なしでサイドを交換する。

第6条：マッチオフィシャル

6.A. レフリー

6.A.12. 試合前のレフリーの職務

【以下を追加する。】

延長戦のトス

延長戦に入る前に、レフリーはトスを行わせる。一方のキャプテンが硬貨を投げ、他方のキャプテンが表裏を言う。トスの勝者は、キックオフかサイドかのいずれかを選択する。トスの勝者が、サイドを選択した場合には、相手側はキックオフを選択しなければならない。逆もまた同様である。

6.B. タッチジャッジ

【以下を追加する。】

6.B.8 インゴールジャッジ

(a) すべての試合には、2名のインゴールジャッジを置く。

(b) 両インゴールジャッジは、両タッチジャッジと同様に、レフリーの指揮下にある。

- (c) インゴールジャッジは、両サイドのインゴールにそれぞれ1名ずつ位置する。
- (d) ゴールキックの結果に関する合図：コンバージョンキック、またはペナルティキックによるゴールキックが行われる場合には、そのサイドのインゴールジャッジは、このキックの結果を合図して、レフリーを補佐しなければならない。ボールがクロスバーを越え、ゴールポストの間を通った場合には、インゴールジャッジは、旗を上げゴールを合図する。
- (e) タッチの合図：インゴールジャッジはボールまたはボールキャリアータッチインゴールに入った場合、旗を上げなければならない。
- (f) トライの合図：インゴールジャッジは、トライまたはタッチダウンについて、レフリーの求めに応じてレフリーを補佐する。
- (g) 不正なプレーの合図：試合主催者は、インゴールジャッジに、インゴールにおける不正なプレーの合図をする権限を与えることができる。

第9条：得点方法

9.B コンバージョンキック

9.B.1 コンバージョンキックを行う

【(c)を以下の内容に変更する。】

- (c) トライをしたチームがゴールキックをするを選択した場合は、ドロップキックでなければならない。

【(d)を削除する。】

【(e)を以下の内容に変更する。】

- (e) キッカーはトライの後40秒以内にキックを行わなければならない。40秒以内にキッカーがキックを行わない場合には、そのキックを禁止する。

9.B.3 相手側

【(a)を以下の内容に変更する。】

- (a) 相手側チームはすべて、自陣の10メートルラインの近くに行かななければならない。

【(b)を削除する。】

【(c)の罰の以下の部分を削除する。】

「再度キックを与えられたときは、キッカーはキックのための準備をすべて繰り返してよい。またキックの方法を変更することもできる。」

以下を追加する。

9.B.4. 延長戦 — 勝者

延長戦では、先に得点したチームが直ちに勝者となり、試合は終了する。

第10条：不正なプレー

一時的退出について、時間は2分間とする。

第13条：キックオフと試合再開のキック

13.2 キックオフ、試合再開のキックを行う側

【(c)を以下の内容に変更する。】

- (c) 得点后、その得点をしたチームがドロップキックで行う。その場所は、ハーフウェイラインの中央かま

たはその後方である。

罰：ハーフウェイラインの中央でフリーキック

13.3 キックオフ時のキッカー側のポジション

【以下の内容に変更する。】

キッカー側はすべて、キックする場合には、ボールの後方にいなくてはならない。これに反するときは、ハーフウェイラインの中央で相手側にフリーキックが与えられる。

罰：ハーフウェイラインの中央でフリーキック

13.7 10メートルに達しないキックが相手側にプレーされなかった場合

【以下の内容に変更する。】

ボールが相手側の10メートルラインに達しない場合、ハーフウェイラインの中央で相手側にフリーキックが与えられる。

罰：ハーフウェイラインの中央でフリーキック

13.8 ボールが直接タッチになった場合

【以下のように変更する。】

ボールは直接フィールドオブプレーに着地しなければならない。キックしたボールが直接タッチになった場合、ハーフウェイラインの中央で、相手側にフリーキックが与えられる。

罰：ハーフウェイラインの中央でフリーキック

13.9 ボールがインゴールに入った場合

【(b)を以下の内容に変更する。】

(b) 相手側がボールをグラウンディングするか、デッドにするか、またはボールがタッチインゴールに出たり、デッドボールラインに触れるか越えるかしてデッドになった場合、ハーフウェイラインの中央で相手側にフリーキックが与えられる。

罰：ハーフウェイラインの中央でフリーキック

第20条：スクラム

定義

【第2段落を以下の内容に変更する。】

スクラムは、フィールドオブプレーにおいて、互いにバインドして1列になった3人ずつのプレーヤーによって形成され、双方のプレーヤーは頭を交互に組み合う。組み合うことによってトンネルが形成され、そこに、双方のフロントローが左右どちらか片方の足でフッキングすることによりボールを獲得するよう、スクラムハーフがボールを投入する。

【第4段落を以下の内容に変更する。】

トンネルとは、双方のプレーヤーの間の空間をいう。

【第6段落を以下の内容に変更する。】

スクラムの中央の線とは、トンネル内の、双方のプレーヤーの肩の接点で作られた線の真下の地上に想定される線をいう。

【第7段落を以下の内容に変更する。】

中央のプレーヤーをフッカーという。

【以下の第9～11段落を削除する。】

ロックとは、2列目に位置し、フッカーおよびプロップを押す2人のプレーヤーをいう。

フランカーとは、2列目3列目のプレーヤーとバインドし、外側に位置するプレーヤーをいう。

ナンバーエイトとは、3列目に位置し、通常は2人のロックを、場合によってはロックとフランカーを押すプレーヤーをいう。

20.1 スクラムの形成

【(e)を以下の内容に変更する。】

(e) プレーヤーの数：スクラムの形成は、双方それぞれ3人のプレーヤーによらなければならない。その3人のプレーヤーは、スクラムが終了するまで継続してバインドしていなければならない。

罰：ペナルティキック

【以下の「例外」を削除する。】

20.8 フロントロー

【(c)を以下の内容に変更する。】

(c) フロントローはトンネルの外に向けて、あるいは相手側ゴールラインの方向に向けて、故意にボールを蹴り出してはならない。

罰：ペナルティキック

第21条：ペナルティキックおよびフリーキック

21.3 キックの方法

【(a)を以下の内容に変更する。】

(a) キックは、反則しなかった側のどのプレーヤーが行ってもよく、ブレスキックを除き、パント、ドロップキックのどちらのキックでもよい。ボールはかかとと膝を除いて、足または下肢のどの部分で蹴ってもよい。

21.4 ペナルティキックおよびフリーキックにおける制限

【(b)を以下の内容に変更する。】

(b) 遅滞：キッカーがペナルティキックにおいてレフリーにゴールキックの意思表示をした場合、ペナルティキックが与えられてから30秒以内にキックを行わなければならない。30秒を超えた場合、キックは禁止され、マークでスクラムを組み、相手側がボールを入れる。