

2016年競技規則 主要変更点説明書

2016 競技規則変更内容		変更理由及び説明
第3条 プレーヤーの人数 - チーム		
3.5 フロントロー - 交替/入替え		
(a)	すべてのフロントローとフロントローの交替要員が適切に訓練されているようにするのは、チームの責任である。プレーヤーがフロントローをプレーするのに適切に訓練されているかどうか判断するのは、レフリーではない。	記載表現及び順番の変更
(b)	以下の表は、スコッドの人数に対するフロントローの最低人数と、交替における最低要件を示している:	記載表現及び順番の変更
	協会/試合主催者がスコッドの人数を23人に決めたと、一方のチームがフロントローの交替要員を2名しか出せない場合、そのチームは、スコッドを22名だけ指名すればよい。	スコッドの人数(22/23名)の相違に対する対応を記載
(c)	試合前、各チームはレフリーに自チームのフロントローおよびフロントローの交替要員を申告せねばならず、それらのプレーヤーのみが、コンテストスクラムを行う際にフロントロープレーヤーとしてプレーすることができる。	記載表現及び順番の変更
(d)	フロントローの交替要員は、他のポジションで試合に出場してもよい。	記載表現及び順番の変更
3.6 アンコンテストスクラム		表現の統一
(a)	一方のチームが適切に訓練されたフロントローを出すことができない、または、レフリーが命じた場合、スクラムはアンコンテストスクラムとなる。	アンテストスクラムに関する事項を3.6項にまとめた
(b)	協会/試合主催者は、アンコンテストスクラムで試合を開始、または、継続するかどうかを決めることができる。	
(c)	フロントローが、負傷または一時的退出、または、退場によって競技区域を離れた場合、レフリーは、その際にチームに対して、コンテストスクラムを続けられるかどうかを確認する。もしコンテストスクラムができないと申告されたら、レフリーはアンコンテストスクラムを命じる。プレーヤーが戻った、あるいは、他のフロントローが出てきた場合は、コンテストスクラムを再開する。	
(d)	スコッドの23名の中で、あるいは、協会/試合開催者の判断により、自分が離れることによってレフリーがアンコンテストスクラムを命じることとなったプレーヤーは交替不可である。	
(e)	可能であれば、チームは常に、フロントローにフロントロー(リザーブ)プレーヤーを3名置かなければならない。アンコンテストスクラムにおいては、フロントローの交替または入替え要員がない場合のみ、他のプレーヤーがフロントローとしてプレーすることが許されている。	
(f)	フロントローが一時的退出となった結果、他の出場可能なフロントローが入ることができるよう、競技区域を離れる他のプレーヤーをチームが指名せねばならず、指名されたプレーヤーは、一時的退出が終了するまで戻ってはならない。	
(g)	フロントローが退場となった結果、他の出場可能なフロントローが入ることができるよう、競技区域を離れる他のプレーヤーをチームが指名せねばならず、指名されたプレーヤーは、交替/入替えとみなされる。	
	競技規則3.5に従って、負傷したフロントロープレーヤー 競技規則3.11に従って、出血を伴う負傷をしたプレーヤー 競技規則3.12に従って、頭部外傷の評価を受けるプレーヤー 不正なプレーの結果、負傷したプレーヤー(マッチオフィシャルが確認した上で)	記載表現の見直し
第4条 プレーヤーの服装		
定義		
	ジャージの袖は、肩の端と肘の真ん中あたりまで伸びるものであること	追記
(j)	プレーヤーは、ワールドラグビーの承認マーク(規定第12条)が付いたゴーグルであれば、着用することができる。	ルーリングの競技規則への反映
第5条 試合時間		
5.7 その他、時間に関する規則		
(g)	試合終了間際にトライしたチームコンバージョンキックを蹴っても蹴らなくてもよい。もしキックを蹴らないことにした、または、残り時間内にキックを蹴らない場合、試合が再開され、競技規則に則って、次に止まった時点で終了する。時間はボールが当たった時点から計測される。	ルーリングの競技規則への反映
(h)	試合終了前に得点が入り、キックオフを行う時間はまだあるが、キック後すぐに時間切れとなる場合、キッカーが:	ルーリングの競技規則への反映
	ボールを10メートル蹴らない 直接タッチに蹴る ボールを、タッチインゴールまたはデッドボールラインへ、または、それらを越えるように蹴ってデッドにする	
	以上のいずれかをした場合、レフリーは、競技規則13.7、13.8、および、13.9に従って反則をしなかった側に選択肢を与え、試合はボールが次にデッドになるまで続く。	
第6条 マッチオフィシャル		
6.C.2 競技区域に入ってもよい者		
	負傷の場合、マッチドクター、および/または、医療的な訓練を受けているプレーをしないチームメンバー(資格を持つ医師またはフィジオセラピストのみ)だけが、プレー継続中でも競技区域に入ることができる。	記載表現の見直し
	その他のプレーをしないチームメンバーは、レフリーから許可を得た場合のみ、プレー継続中でも競技区域に入ることができる。その他の場合は、ボールがデッドになった場合のみ、立入りが許される。また、立ち入る者は、マッチオフィシャルを妨害したり、じゃましたり、コメントを伝えたりしてはならない。	記載表現の見直し
第8条 アドバンテージ		
8.3 アドバンテージが適用されない場合		
(d)	宙に浮いたプレーヤー:	記載表現の見直し
	スクラムで、プレーヤーが宙に浮く、または、上方に押し出されて地上で支えられていない場合には、アドバンテージを適用してはならない。レフリーは直ちに笛を吹かなければならない。	

2016 競技規則変更内容		変更理由及び説明
	第9条 得点方法	
9.B.2	コンバージョンキックの辞退	
(a)	コンバージョンを行わないという決定は、トライを決めたプレーヤーからレフリーへ伝達されなければならない。トライが与えられてから計測時間が00時00分になる前に「ノーキック」と言って伝達する。	ルーリングの競技規則への反映
(b)	コンバージョンキックを行わないと決まったら、レフリーはキックオフを命じる。キックオフは、00時00分の時点でプレーヤーらが準備できていなくても、行われる。	
	第10条 不正なプレー	
10.2	不当なプレー	
(d)	プレーヤーは、不正なプレーの対象となっている、または、相手側のプレーヤーにその他の種類の違反をされているとマッチオフィシャルに思わせるような行動をとってはならない。	追記
	第12条 ノックオンまたはスローフォワード	
	定義: ノックオン	
	相手にタックルをしたプレーヤーがボールに触れ、そのボールがボールキャリアの手からこぼれて前に転がった場合は、ノックオンとみなされる。	ルーリングの競技規則への反映
	プレーヤーが、相手の手からボールをもぎ取ったり故意にたたき落としたりして、そのボールがボールキャリアの手からこぼれて前に転がった場合は、ノックオンとはみなされない。	同上
	定義: スローフォワード	
	スローフォワードとは、プレーヤーが前方にボールを投げるか、またはパスする、すなわち、ボールをパスするプレーヤーの両腕が相手側のデッドボールラインの方向へ動いていることをいう。	記載表現の見直し
	第19条 タッチおよびラインアウト	
	ラインアウトにおける選択肢	
19.10	ラインアウトプレーヤーはタッチラインから5メートルより近い地点に立つてはならない。いかなるプレーヤーも、スローインを妨害したり、ボールが5メートル投げ入れられることを妨げたりしてはならない。	記載表現の見直し
	第20条 スクラム	
	スクラムの形成	
20.1	スクラムの形成を故意に遅らせてはならない。レフリーがスクラムのマークを示してから30秒以内に、レフリーによる「クラウチ」のコールに合わせて準備すること。	スクラムの形成に関する時間制約を追加
	双方のフロントローは、組み合うまでは腕の長さ以内の間隔を空けておかなければならない。スクラムハーフがボールを持ち投入できる状態になったら、双方のフロントローは、組み合ったときに頭と肩が腰より低くならないように、腰を落とした姿勢をとらなければならない。フロントローの頭は交互に組み合っていないなければならない。フロントローは耳と耳とを合わせて組み合い、チームメートの頭が隣にこないようにしなければならない。	記載表現の見直し
	スクラムの終了	
20.10	攻撃側がナンバーエイトの足元でボールを前に動かそうとしているがうまくいかなかったとき、レフリーは、一定時間(3~5秒間)ボールがナンバーエイトの足元で動かなかつたら「ユーズイット」とコールする。その場合、攻撃側は、直ちにボールを動かさなければならない。	試験的实施ルール of 競技規則への反映
20.11	スクラムのホイール	
(b)	前のスクラムが終了した地点でこの新しいスクラムが命じられる。ボールは、前のスクラムでボールを投入したチームが投入する。	スクラムホイールの競技規則見直し
(d)	スクラムにおけるオフサイド	
20.12	ボールを獲得しなかった側のスクラムハーフは、ボールがスクラムの中にある間、片足でもボールより前に出した場合にはオフサイドとなる。このスクラムハーフは、スクラムの中を通るボールを追う際に、フランカーとナンバーエイトの間のスペースに入って行ってはいけない。	ボールを獲得しなかった側のスクラムハーフの位置に対する制限を追記
(a)	7人制	
	コンバージョンキックを行う	
9.B.1	キッカーはトライの後30秒以内にキックを行わなければならない。30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。	コンバージョンキック時間の短縮
(e)	10人制	
	コンバージョンキックを行う	
9.B.1	キッカーはトライの後30秒以内にキックを行わなければならない。30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。	コンバージョンキック時間の短縮