

2021年4月25日

スクール・クラブ事務局 各位

長崎県ラグビーフットボール協会
普及育成委員会
タグラグビー部門長 松田哲朗

タグラグビー指導者講習会内容

2021年4月18日に開催したタグラグビー指導者講習会の内容を、県内のラグビースクール・クラブへ共有します。

記

タグラグビーの目的

a. ラグビー普及のための運動です。

できるだけ多くの子たちにラグビーの楽しさを伝える。

- タックルが怖いと思う子も。
- 運動が得意でない子も。

タグラグビーの特徴

(tag=鬼ごっこ=多くの子供たちが楽しめる体を動かす遊び)

- みんなが楽しめる。
- 運動が得意な子もそうでない子も、全員の心拍数が上がるというデータがあります。
- 上記を理由として、小学校だけでなく他の運動クラブでも練習メニューとして採用されています。

ルール

まずは、タグラグビー競技規則 JAPAN RUGBY FOOTBALL UNION 2018 をしっかりと読んでください。

※タグラグビーのルール：<http://www.tagrugby-japan.jp/rule/>

タグラグビーのルールは前述の目的を前提に作られています。解釈に迷ったときは目的を基に判断して下さい。

競技規則と違う点は長崎県のローカルルールとして捉えて下さい。

b. コート

10m×20m

- コートが広すぎると走力の高い子ばかりが活躍してしまいます。

c. ボール

ボールは空気を抜いて柔らかく（突き指防止）

➤ 体験に来た子が突き指して痛い思いをしては元も子もありません。

推奨サイズ

A) 2年生：3号ボール

B) 1年生：2.5～3号ボール

C) 幼児：2.5号ボール

d. 人数

4人

➤ 5人ではボールが回ってこない子が出てきます。

➤ 練習では3人も試してください。必ずと言っていいほどパスがもらえません。

➤ 4人でもなかなかボールに触れない子がいるようであれば、フリーパスを受ける子を順番にするなど工夫して下さい。※フリーパスを受ける子はなかなかトライできなくなるので要注意。

e. 選手交代

相手・味方関わらずトライの後とハーフタイムのみ。

後半のフリーパス時には全員が出場していること。

f. フリーパス（試合開始・再開・反則後）

ディフェンス側は5m下がる。

反則地点がゴールラインから5m以内場合は、アタック側、ディフェンス側問わずゴールラインから5mの地点。

ディフェンスのセット

➤ セット：各プレーヤーがディフェンスの準備ができて止まっている状態
ディフェンス側の一人が「せーの」と合図し、全員で「セット」と言いながら右手を伸ばして上げる。

セット後、レフリーが「プレー」と言ってからフリーパス

フリーパスは2m以内の味方へパス

➤ パスしたいと思う子にしかパスしないのを防ぎます。

➤ チームとして1回目は注意してアゲイン。2回目以降は反則としてください。（反則：ノット2m）

g. タグ

取ったらタグを取った手を上にあげて大きな声で「タグ」とコール。

接触を防ぐため、近い方のタグをできるだけ両手でとるよう指導して下さい。

両手で両方のタグを取ろうとすると、接触（ホールディング）する可能性が高くなります。

倒れながら取ってはいけません（反則名：危険なプレー）。

取ってないのに「タグ」とコール（反則名：ダミータグ）。

「タグ」の成立はレフリーが判断し「タグ 1（1～4）」とレフリーがコール。

- プレーヤーが「タグ」のコールがなくてもタグは成立しますが、「タグ」とコールしないプレーヤーには、レフリーがタグ成立を確認しやすくするためにも、コールするよう指導して下さい。

タグを取ったプレーヤーは、取ったタグを相手に手渡しで返すまでプレーしてはいけません（反則名：（？）「タグを返さないでプレー」）。

- タグを返す時、投げて返した場合は反則もしくはアドバンテージを取ってください（反則名：タグの投げ捨て）。

返してもらったタグをつけるまでプレーしてはいけません（反則：ノータグ）。

タグ妨害（反則：タグ妨害）

- タグを取ろうとする手を振り払う。ディフェンス側の位置にもよりますが、片手でボール持って走る子は必然的に妨害となっているケースが多いです。
- タグを手で押さえる
- 一回転
- ジャンプ

タグを取られてからインゴールに入った場合（事象名：タグ・インゴール）

- 5mバックしてフリーパスで再開。
- タグの回数はカウントします。

h. オーバーステップ・・・重要ポイント

- ✓ すぐに味方にパスしなければならない（反則名：オーバーステップ）。
 - 競技規則に3歩以内等云々ありますが、それよりも優先して下さい。
 - パスをする子に味方の誰かを選ぶ余裕を与えない。
 - レフリーは「すぐパスして」とコール。
 - それでもパスが遅かったり、パスしなかったりしたらオーバーステップ。

i. 接触プレー（反則名：接触プレーor 危険なプレー）

ぶつかりにいった方の反則

判断が難しい場合はアタック側の反則としましょう。

j. トライ

ボールを持ったプレーヤーの両足がゴールラインを超えること

- 飛び込みトライを防止するためタッチダウンはしない

k. 試合時間

決められた時間通り

- 残り1プレーではなく、時間が来たら終了

ハーフタイム

- 水分補給、コートチェンジ、選手交代の為の時間

コーディネーショントレーニングの紹介

- ボール取りゲーム

体験会メニューの紹介

- タグ取り通り抜け鬼

以上