

Tag Rugby

ガイドブック

タグラグビーで遊ぼう!

タグラグビーは、むずかしい技術は何もいらない!
だ円形のボールを持って走り、味方にボールをパス!
キックもないし、スポーツが苦手な人だって大丈夫!
腰に付けた2本のひらひらしたタグを、
お互いにとったり取られたりしながら、
ボールを持ってコートを手を自由に駆け回り、
相手ゴールを目指そう!



さあ、ラグビーをやってみよう!

ラグビーのゲームの進め方

1

パスをしながら走る (攻める時)

ボールを抱えたまま走ったり味方にパスをつないだりしながら、相手チームのインゴールを目指して攻めます。



パスは、自分より前にしちゃダメ。でも真横へのパスはOK。だから、自分より後ろにいる味方にパスしよう。

タグを取られた人は、前進するのをやめて味方にボールをパスしなきゃいけないよ。

2

相手のタグを取る (守る時)

攻めてくる相手を止めるには、ボールを持っている人の腰に付いているタグを取ります。タグを取ったら、そのタグを差し上げ「タグ!」と大きな声でコールしよう。



3

相手ゴールにトライ (得点) する

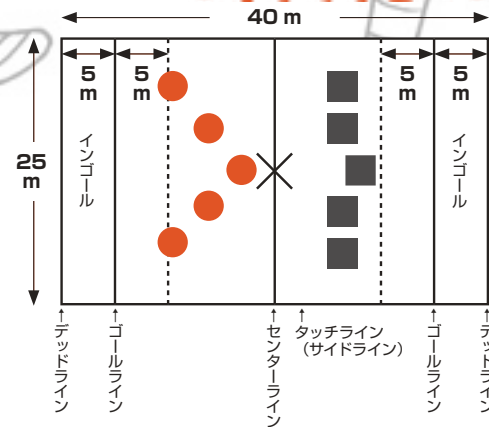
ラグビーでは、得点のことを「トライ」といいます。相手チームのインゴールに走りこんで、そのボールを両手で置けば「トライ (得点)」で1点!

ただし、タグを2本とも付けたままの人でないと「トライ (得点)」にはならないよ。



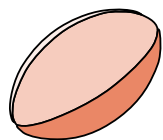
修整出し

ラグビーのコート



グラウンドセンターから、自分より後ろの味方にパスしてゲーム開始。

1チームの人数は5人。
試合時間は前半7分後半7分、
ハーフタイムは1分だよ。
前半と後半でコートチェンジをしよう。



大事な2つのオ・キ・テを覚えよう!

ゲームが止まった場合の再開方法

○タグのオ・キ・テ○

攻めてくる相手を止めるにも、ボールを奪い返すにも、相手の腰のタグを取らなくてはいけません。ボールを直接奪い取っちゃいけないし、走ってくる相手の体に触れて止めることもできません。

ボールを持っているプレーヤーは、タグを取られないようにタグを手で押さえることはできないよ。

【攻撃権の交代】

タグ5回で、攻撃権が交代します。

▶最後にタグを取られた地点で、相手ボールのフリーパス

【タグを取ったら】

相手の前進を止めるには、ボールを持っている相手の腰のタグを取ります。大きな声で「タグ!」と叫んで、頭上にタグを上げてアピールしよう。

タグを取ったら、相手に手渡しで返すまでプレーには参加できないよ。



取られたタグを返してもらって腰につけるまでは、プレーには参加できないよ。

【タグを取られたら】

すぐに前進をやめて後ろの味方にパスしよう。

▶3歩かつ3秒を超えてしまうと、その地点から相手ボールのフリーパス

【トライする時】

タグを2本付けたプレーヤーしか、トライはできません。

○フリーパスのオ・キ・テ○

試合開始・再開の時、反則の時、タッチラインから出た時、タグ5回で攻撃権が交代した時、フリーパスになります。

その時、相手チームはその地点から必ず5m下がること。

また、最初にパスをもらう味方プレーヤーは2m以内にいないけません。

フリーパスは必ず、自分より後ろにいる味方にパスしなければいけないよ。



後ろから勢いよく走ってきてフリーパスをもらうのはダメ。相手プレーヤーとぶつかりやすく危ないからね。

【試合開始・再開の時は】

▶グラウンドセンターからのフリーパス

【反則の時は】

▶その地点からのフリーパス

ただし、反則がインゴールの中やゴールラインまで5m以内で起きた場合は、ゴールラインから5mの位置から反則しなかったチームのフリーパスになります。

【タッチラインから出た時は】

▶その地点のラインの外からのフリーパス

【タグ5回で攻撃権が交代した時は】

▶最後にタグを取った(取られた)地点からのフリーパス

このルールがわかると、もっと面白くなるよ!

○「タッチライン」のルール○

サイドラインのことを「タッチライン」といい、ライン上はグラウンドの外と考えます。

だから、タッチラインを踏んだり超えたりした時、また、ボールがタッチラインに触れた時やタッチラインの外に出た時は、プレーが止まります。

▶その地点のラインの外から、相手ボールのフリーパス

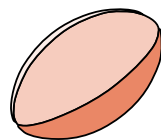


×印のプレイヤーの位置はオフサイドで反則です。

○「スローフォワード」のルール○

自分より前にボールを投げることはできないから、ボールを前にパスすると「スローフォワード」という反則になります。

▶その地点で、相手ボールのフリーパス



6

○「ノックオン」のルール○

パスを取りそこねてボールを前に落とすと、「ノックオン」という反則です。

▶その地点で、相手ボールのフリーパス

○「オフサイド」のルール○

オフサイドは、ボールを持ったプレイヤーのタグを相手チームが取った場合に起きます。守るチームは、この位置でプレーすることができません。タグ後のパスをカットすることも、パスを待ち伏せてタグを取ることもできません。守るチームは、タグを取った位置から一度下がってからプレーしなくてはなりません。それをしないと、「オフサイド」という反則になります。

▶その地点から、相手ボールのフリーパス



×印のプレイヤーの位置はオフサイドで反則です。

7

これをやると
反則だよ!

タグラグビーで やっちゃいけないこと

○接触プレーはすべて反則○

体がぶつかるプレーは危険なので反則です。

▶ その地点で、相手ボールのフリーパス



▲ タグを取りに来た
相手の手を払う



▲ 相手とぶつかる



▲ 相手を手でつき飛ばす



▲ 相手をつかむ

○キックはどんな時も禁止○

タグラグビーでは、ボールは必ず手で扱います。



○手を広げて守るのも禁止○

相手とぶつかりやすくなるので危ないからだよ。

○ダイビングしてボールを取るの禁止○

地面に転がっている状態のボールは、どちらのチームも拾って攻撃することができます。でも、転がってしまったボールは必ず立ったまま拾うこと。ダイビングして取っちゃダメだよ。

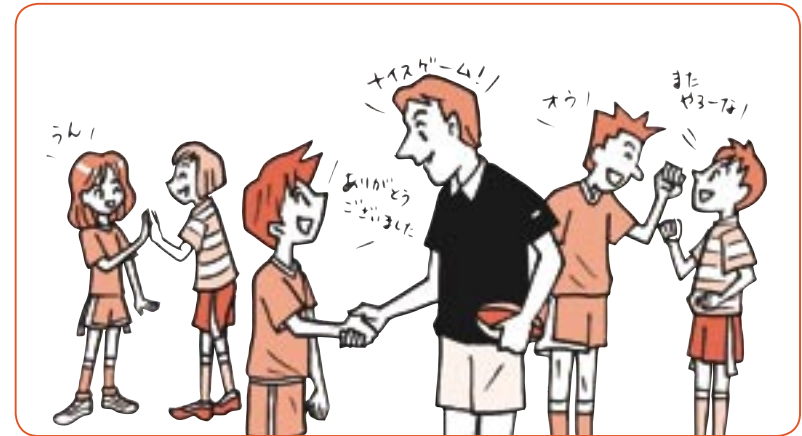
..... ゲームが終われば、みんな友だち!

○ノーサイド (ゲームの終了) ○

ゲームの終了のことを「ノーサイド」といいます。

これは、「ゲームが終われば相手も味方もなく、みんな一緒にプレーを楽しんだ友だちだよ」という意味。

だから、勝っても負けても相手チームに気持ちのいい態度で挨拶をしよう。レフリーにも「ありがとう」の気持ちをこめて、きちんと挨拶しようね! レフリーも、一緒にゲームを楽しんだ大切な仲間だからね。



サントリーカップに参加しよう!

◎決勝大会は、平成17年3月5日(土)、6日(日)
秩父宮ラグビー場で開催!!

「走り回る楽しさ」と「パスの面白さ」が
いっぱいのスポーツ、それが「タグラグビー」。
タグを付けてグラウンドを自由に走り回り、
仲間と協力して相手ゴールにトライを決めよう!
全国12ブロックの予選を勝ち抜き、
日本一のTAGをつかみ取ろう!

修整出し



サントリーカップ 第1回 全国小学生 タグラグビー 選手権大会

■決勝大会■

期間 平成17年3月5日(土)、6日(日)
会場 秩父宮ラグビー場

主催 (財)日本ラグビーフットボール協会
後援 文部科学省、朝日新聞社、
朝日学生新聞社
特別協賛 サントリー株式会社
協賛 SRIハイブリッド株式会社、
三洋電機株式会社
競技規則 (財)日本ラグビーフットボール協会
タグラグビー標準競技規則を
もとにした大会規則とする
出場資格 小学生4~6年生、
1チーム7~10人とする
大会方式 全国12ブロックの代表が
決勝大会に出場する

予選大会の情報は、<http://www.rugby-japan.jp/tag.html> にアクセス!

suntory
Kid's
dream project

SUNTORY CUP
JAPAN KID'S
TAG RUGBY
CHAMPIONSHIP

コーチの皆様へ

◎タグラグビーでは全員が レギュラーです

子供たちの能力に優劣はありません、すべてが個性です。タグラグビーは、その個性を引き出すことのできるスポーツです。足が遅くても周りをよく見てすばらしいパスを出せる子もいれば、パスは苦手でもタグを取られず駆け抜けるスピードを持った子もいます。

試合は5人ですが、すべての子供たちにゲームのチャンスを与えてあげてください。子供たちの自由奔放な動きと柔軟な発想力を大切にしてください。

試合に勝つための方法を教え込んでしまうのは簡単なことかもしれませんが、しかしそれでは、子供たちの成長のチャンスを奪ってしまうことになりかねません。

子供たちが自分で動きや作戦を考え、試行錯誤した結果として良いプレーが生まれるのです。

こそぞというタイミングのアドバイスが、子供たちに最高の経験をプレゼントします。

保護者の皆様へ

◎お子さんを誉めてあげて ください

タグラグビーの魅力は勝敗だけではありません。お子さんの成長をご覧に、ぜひ試合会場に足を運んでください。

「いつのまにか苦手のプレーができるようになった」

「あきらめずに相手を最後まで追いかけた」
「劣勢の状態でも仲間を励ましてすばらしい試合をした」

ほら! 誉めてあげたいところはたくさんあります。

お子さんが十分睡眠を取り、しっかり朝ご飯を食べて、元気にプレーできるようサポートしてあげてください。

皆様の誉め言葉が、お子さんへの何よりのご褒美であることを忘れないでください。

本大会の開催にあたりましては、保護者の皆様のご理解をいただき、子供たちの参加に対しご協力いただきますようお願いいたします。詳しくは各予選大会要項をご覧ください。

子供への愛情とスポーツへの情熱を持ったコーチの皆様、子供たちが大会へ参加するための協力をお願いしたいと思います。詳しくは各予選大会要項をご覧ください。

■決勝大会 大会規則■

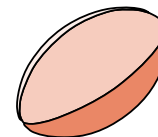
1. グラウンドサイズは横25m×縦30m（ゴールラインからゴールライン）、インゴール（ゴールラインからデッドライン）は各5mずつとする。
2. ボールは4号球を使用、空気圧は0.5～0.6kg/cm²で主催者が用意したものを使用する。
3. 1チームは競技グラウンド内にいる5名のプレーヤーと入替可能な2名以上5名以下のプレーヤーから成り、原則として予選大会エントリー時の登録のまま決勝大会に出場すること。
4. 帯同コーチは2名とし、試合中は負傷者の救助等でレフリーの指示があった場合以外に競技グラウンド内に入ることはいない。試合中はグラウンドサイドの主催者が指定する位置にてプレーヤーの管理を行なう。ハーフタイムに競技グラウンド内に入り、プレーヤーに指示を与えることはできるが、試合中はプレーヤーに指示を出すことはできない。
5. 入替は何度でも可。入替のタイミングはポイント（トライ）後、もしくは負傷等でゲームが中断した時にレフリーが確認して正式な入替と認める。入替は帯同コーチがレフリーに申し出ること。負傷により退場したプレーヤーがその試合に戻ることはできるが、出血している状態に戻ることはできない。
6. プレーヤーは運動に適した服装（学校体操着など）で、靴は運動靴（ゴム底）でなくてはならない。金属類（腕時計など）は身につけることはできない。髪留めはゴムのみとする。タグは日本協会規定サイズ（50mm×37.5mm）とし、主催者が用意する。
*スポンサー名・商品名等の入ったユニフォームについては、事前に事務局にお問合せください。
7. 試合開始時、試合に必要なプレーヤー及び帯同コーチが揃わない場合、相手チームの不戦勝とする。
8. レフリーは正・副の2名とし、主催者が任命する。原則として試合中はグラウンド内に入らず、両タッチラインの外から判定を行なう。ただし、ゴールライン付近ではトライの確認のためトライポイントに近づくことができる。レフリーはその試合における唯一の事実の判定者であり、レフリーに対して抗議することは認められない。
9. 試合進行上、レフリーが悪質な妨害行為と判断した場合には、その行為を行なったプレーヤー、帯同

- コーチ、観客を退場させることができる。プレーヤーの退場については入替プレーヤーを認めない、またプレーヤーの退場は当該試合のみ有効とし次の試合への出場は認める。帯同コーチおよび観客の退場は終日有効であり、翌日以降には持ち越さない。
10. 負傷者のケアをするメディカルサポーターは主催者が任命し、自らの判断でレフリーの許可を得ずに競技グラウンド内に入ることができる。
 11. 試合中の給水を行なうウォーターボーイは主催者が任命し、ハーフタイムおよびレフリーが認めた場合には競技グラウンド内に入ることができる。
 12. 試合時間の管理と、試合の記録を行なう者は主催者が任命する。
 13. 試合終了（ノーサイド）はプレーの切れ目ではなく時間によって区切られる。
 14. ノーサイドの時点で得点数の多いチームを勝者とする。プール戦は1プール3チームによる総当たり戦方式とし、勝ち3点、引き分け2点、負け1点、棄権0点とし、不戦勝は勝ちとする。順位はポイントの多いチームから上位とし、一位チームはカップトーナメント、二位チームはプレートトーナメント、三位チームはボールトーナメントに出場する。トーナメントごとに優勝、準優勝、各1チーム。三位については2チームを決定する。
 15. プール戦でポイントが同じ場合は下記のように順位を決定する。
 - ①直接対戦における勝者チーム。
 - ②プール戦における総得失点差による。
 - ③主催者の定める方法による抽選を行なう。
 16. トーナメント戦で同点の場合は下記のように勝者を決定する。
 - ・準決勝まで
 - ①前半3分・後半3分の延長戦を行なう。前半と後半でコートチェンジを行ないインターバルはなし。
 - ②延長戦でさらに同点の場合、主催者の定める方法による抽選を行なう。
 - ・決勝戦
両チーム優勝とする。

■決勝大会 競技規則■

1. 試合開始時に双方のチーム代表プレーヤーがトスをし、勝った方が試合開始のフリーパス、またはサイドのどちらかを選ぶ。前半7分・ハーフタイム1分・後半7分とし、前半と後半でコートチェンジを行なう。後半開始のフリーパスは前半のフリーパスでない方のチームが行なう。
2. フリーパスとは、ボールを持ったプレーヤーがその位置から動かずに、自分より後方のプレーヤーにパスをすることである。その時、相手チームは必ず5m下がなくてはならない。
3. 試合開始はグラウンドセンターからのフリーパスにて行なう。トライ後の再開は、グラウンドセンターからトライを取られたチームのフリーパスにて行なう。
4. ボールを持ったプレーヤーは、前後左右どの方向にも自由に動くことができる。
5. 守るチームのプレーヤーは、相手チームのボールを持つプレーヤーのタグの取ることができる。
6. タグを2本ともつけたプレーヤーだけがプレーに参加でき、またトライをすることができる。
7. 得点は、ボールを持っているプレーヤーが相手インゴールにボールを置くことによって得られる。ゴールラインはインゴールである。タッチインゴールおよびデッドラインはタッチである。室内で試合を行なう場合は、ボールを持ってゴールラインを越えた時点でトライとする。
8. タグを取ったプレーヤーは、タグを相手に手渡しで返すまでプレーすることはできない、また取られたプレーヤーは、取られたタグを返してもらい腰に付けるまでプレーすることができない。
9. ボールを持ったプレーヤーは、タグを取られないように手で押さえることはできない。
10. タグを取られたらすぐに前進を止め、3歩以内かつ3秒以内にボールを離さなくてはならない。
11. 試合中、相手プレーヤーと体がぶつかるプレーをすることはできない。具体的には、タグを取りに来た手を払うこと、手で相手を突くこと、相手を捕まえること、体当たりすることなどであり、手を広げてのディフェンスも禁止とする。
12. 一切のキックは禁止し、地面に転がったボールも屈むなどして立ったまま手で拾わなくてはならない。

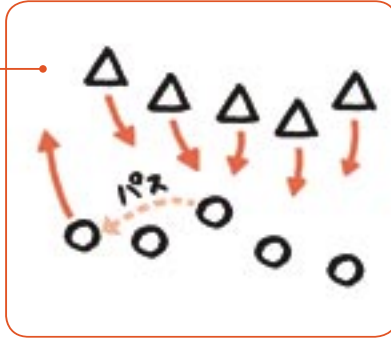
13. ボールは自分より前に投げることはできないが、真横へ投げることはできる。自分より前に投げた場合はスローフォワードとし、パスを受け損なって前に落とした場合も前に投げたとみなしノックオンとする。
14. ボールを持ったプレーヤーのタグを相手チームが取った地点を基準として、守るチームはその地点より相手側でプレーすることはできない。
15. フリーパスからの最初のパスをもらうプレーヤーは、パスをする選手から2m以内になくなくてはならない。走りながらパスを貰う場合は、そのスタートする地点を2m以内とする。
16. 上記8～15の禁止事項は反則となり、その地点から相手ボールのフリーパスとなるが、反則をしたチーム側のゴールラインから5m以内の反則の場合は5m地点でのフリーパスとなる。
17. タグを5回取られると最後にタグを取られた地点から相手ボールのフリーパスとなる。
18. タッチライン上はグラウンドの外であり、それはインゴールにおいても同様である。ボールを持ったプレーヤーがタッチラインを踏んだ場合やタッチラインから出た場合、またボールがタッチラインに触れた場合やタッチラインから出た場合は、その地点のタッチラインの外から、その時点でボールを持っていたチームの相手チーム、もしくは最後にボールに触れたチームの相手チームのフリーパスとなる。タッチラインの外からのフリーパスは、タッチライン上の地点より直角もしくは後方へのパスとする。



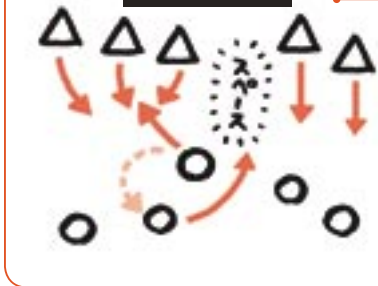
もっとラグビーを楽しむために… こんなこともやってみよう!

◎飛ばしパス

一番近くにいる味方を飛ばして、それより遠い所にいる味方にパスをします。意表をつくパスに、相手チームもびっくりです。



修整出し



◎クロスアタック

パスをするタイミングで、味方同士のポジションを入れかわってみます。相手チームがつかれて、走るスペースができるかもしれません。



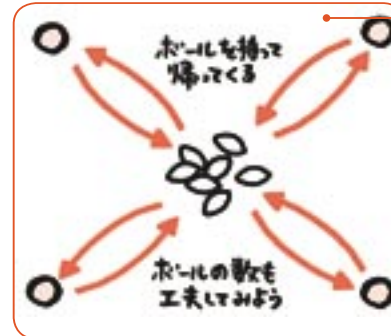
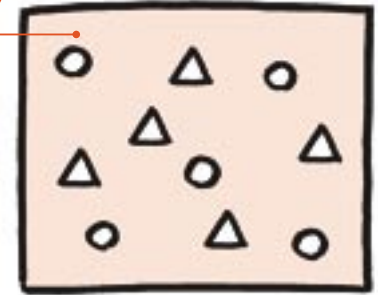
◎ダミーパス

パスをすると見せかけて、パスをしないでそのまま走ります。または、パスをすると見せかけて、その逆方向にパスをします。上手に相手をひきつけて、走るスペースを作りましょう。

ラグビーでこんな遊びも楽しいよ!

◎タグ取り鬼ごっこ

適当なエリアを決めて、その中でチーム対抗でタグを取り合います。2本ともタグを取られた人はエリアの外に出ます。最後まで残ったチームの勝ちです。

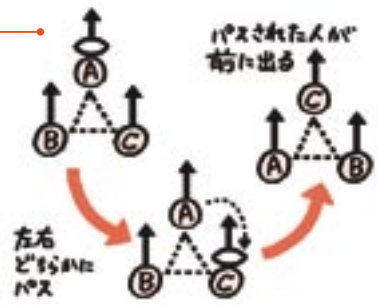


◎ボール集め競争

マーカー4つで四角を作り、各マーカーに1人ずつ立ち、四角いエリアの真中にボールを7つ置きます。笛の合図でスタートして、ボールを3つ自分のマーカーに集めれば勝ち。4チーム対抗戦なら、チームメイトの応援でさらに盛り上がります。

◎三角ランニングパス

3人一組で三角の陣形を作り、先頭の人(じんげい)がボールを持ちます。先頭の人(じんげい)は好きなように走りますが、3人は常にボールを持った人を先頭にした三角形を維持します。笛の合図で先頭の人(じんげい)は左右どちらかの人にパスします。今度は、ボールをもらった人が先頭になります。



これ以外にも、
いろいろ考えてみてください!

笛を吹いてみましょう

〈レフリーの方へのアドバイス〉

【試合前】	子供たちの健康状態を確認し、安全な服装で爪が伸びていないことを確認してください。タグラグビーをするグラウンド等に大きな石やガラスが落ちてないことを確認しましょう。
【試合開始】	試合開始時には両チーム揃ってきちんと挨拶をします。 試合開始は、グラウンドセンターからのフリーパスです。 守るチームがしっかり5m下がったことを確認してから、試合開始の笛を吹いてください。
【タグ】	タグを取られる度に、「タグ1（いち）」「タグ2（に）」と大きくコールしてください。タグが5回取られたら短く笛を吹き、「タグ5（ご）！ボールチェンジ」とコールします。5回目にタグを取られた地点から、相手反対のチームボールのフリーパスで再開です。タグを取られたプレーヤーが3歩以内もしくは3秒以内にボールを離さない時には、短く笛を吹き相手ボールのフリーパスにします。
【トライ】	ゴールラインを越えた時点で、2本ともタグをつけた選手がインゴールの地面にボールを置いた時にトライを認めます。片手を挙げて笛を吹き、「トライ！」とコールします。試合の再開は、トライを取られたチームのフリーパスです。
【タッチ】	ボールを持ったプレーヤーがタッチラインを踏んだり、ラインを出た場合、またボールが出てしまった場合は、最後にボールに触れたチームの相手チームがその地点のラインの外からフリーパスを行ないます。この時も、相手チームを5m下げることが忘れないでください。
【反則】	反則によって相手チームのフリーパスで再開になりますが、反則に対して罰を与えるという姿勢でなく、「惜しかったね」「こうすれば反則じゃないよ」と、子供たちがルールを理解できるようやさしく指導しながら笛を吹いてあげましょう。フリーパスの場合には、常に相手チームを5m下げてください。
【試合終了】	試合が終わったら、レフリーとプレーヤー全員で整列して挨拶をしましょう。

**笛を吹いているレフリーも、一緒にタグラグビーをする仲間です。
レフリーの方も子供たちと一緒に、タグラグビーを楽しみましょう！**