

平成 15 年 度 競 技 規 則 (日英比較表)

本資料は、平成 15 年度競技規則の日英比較表である。

Laws of the Game	平成 13 年 度 競 技 規 則
<p>FOREWORD DEFINITIONS BEFORE THE MATCH LAW 1 - THE GROUND LAW 2 - THE BALL LAW 3 - NUMBER OF PLAYERS-THE TEAM LAW 4 – PLAYERS’ CLOTHING LAW 5 - TIME LAW 6 - MATCH OFFICIALS – LAW 6A DURING THE MATCH Method of Playing the Match LAW 7. MODE OF PLAY LAW 8. ADVANTAGE LAW 9 – METHOD OF SCORING LAW 10 – FOUL PLAY LAW 11 – OFF-SIDE AND ON-SIDE IN GENERAL PLAY LAW 12 – KNOCK-ON OR THROW-FORWARD In the Field of play LAW 13 – KICK-OFF AND RESTART KICKS LAW 14 – BALL ON THE GROUND – NO TACKLE LAW 15 – TACKLE: BALL-CARRIER BROUGHT TO THE GROUND LAW 16 – RUCK LAW 17 – MAUL LAW 18 – MARK Restarting the Game 19 Touch and Line-out LAW 19 – TOUCH, LINE-OUT AND LINE-OUT OFF-SIDE. LAW 20 – SCRUM LAW 21 – PENALTY AND FREE KICKS In-Goal LAW 22 – IN-GOAL UNDER 19 VARIATIONS EXPERIMENTAL LAW VARIATIONS REFEREE SIGNALS SEVEN-A-SIDE VARIATIONS</p>	<p>序 文 定 義 ● 試合前 第1条グラウンド 第2条ボール 第3条プレーヤーの人数 第4条プレーヤーの服装 第5条試合時間 第6条マッチオフィシャル ● 試合中 試合を行う方法 第7条競技方法 第8条アドバンテージ 第9条得点方法 第10条不正なプレー 第11条一般のプレーにおけるオフサイドとオンサイド 第12条ノックオンまたはスローフォワード フィールドオブプレーにおいて 第13条キックオフと試合再開のキック 第14条地上にあるボール 第15条タックル 第16条ラック 第17条モール 第18条マーク ● 試合再開 第19条タッチおよびラインアウト 第20条スクラム 第21条ペナルティキックおよびフリーキック ● インゴール 第22条インゴール 19才未満標準競技規則 レフリーシグナル 7人制競技規則</p>

FOREWORD	● 序 文
<p>The Object of the Game is that two teams of fifteen, ten or seven players each, observing fair play according to the Laws and sporting spirit, should by carrying, passing, kicking and grounding the ball score as many points as possible, the team scoring the greater number of points being the winner of the match. The Laws of the Game, including the Standard Set of Variations for Under 19 Rugby, are complete and contain all that is necessary to enable the game to be played correctly and fairly.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><i>Rugby Union is a sport which involves physical contact. Any sport involving physical contact has inherent dangers. It is very important that players play the game in accordance with the Laws of the Game and be mindful of the safety of themselves and others. It is the responsibility of those who coach or teach the game to ensure that players are prepared in a manner which ensures compliance with the Laws of the Game and in accordance with safe practices.</i></p> </div>	<p>ラグビーフットボール競技の目的は、それぞれ15名、10名、または7名からなる2つのチームが、競技規則およびスポーツ精神に則り、フェアプレーに終始し、ボールを持って走り、パス、キックおよびグラウンディングして、できるかぎり得点を多くあげることであり、より多くの得点をしたチームがその試合の勝者となる。</p> <p>競技規則は、19歳未満標準競技規則を含め完結したものであり、競技を正しくフェアにプレーするのに必要なすべてがその中に記されている。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>ラグビーフットボール競技は、身体接触を伴うスポーツである。身体接触を伴うスポーツには本来危険が伴う。プレーヤーは、競技規則を遵守し、自分自身と他のプレーヤーの安全に留意することが特に重要である。ラグビーフットボールの指導者は、プレーヤーが競技規則を遵守し安全にプレーできるよう責任を持って育成しなければならない。</p> </div> <p>インターナショナルボードの理事会が規則を試験的に適用することを承認する場合を除いて、あらゆる試合において、競技規則のすべてを公平に適用するのはレフリーの職務である。</p> <p>ラグビーフットボールは、いかなるレベルにおいても、協会の責任のもと、スポーツ精神に基づく規律ある健全な競技として行われなければならない。その遵守は、単にレフリーにのみ委ねられるのではなく、地域・支部協会およびチームが、その責任を負うべきものである。</p>
<p>It is the duty of the referee to apply fairly all the laws of the game in every match except when an experimental Law has been authorised by the IRB Council.</p>	<p>試験的な法が IRB 会議によって権威を持った時を除いて、あらゆる試合で競技のかなり全てのルールを適用することは、レフリーの義務である。</p>
<p>It is the duty of the Unions to ensure that the game at every level is conducted in accordance with disciplined and sporting behaviour.</p>	<p>あらゆるレベルでのゲームが鍛練されてスポーツの動作に従って実施されることは、確実にするユニオンの義務である。</p>
<p>This principle cannot be upheld solely by the referee;</p>	<p>この根本方針は、レフリーだけによって単に維持されることができない;</p>

its observance also rests on Unions, affiliated bodies and clubs.	その遵守も、ユニオン、提携された団体とクラブに頼る。
ADMINISTRATION	管理
1 Proposals for changes in the Laws of the Game together with any amendments to them, will be circulated to Unions and will be dealt with in accordance with Bye-Law 9.10.2 Submission of Proposals Unions shall with each proposal set out:	彼らへのどんな修正案でもとゲーム提案の法律の変化のための提案は、ユニオンに回されて、提案ユニオンの服従が各提案で外に設定する付則 9.10.2 に従って、扱われる：
(a) the exact wording of the proposed alteration;	(a) 提案された変更の正確な言葉遣い；
(b) the object of the proposal;	(b) 提案の対象；
and	そして、
(c) the reason for it.	(c) その理由。
3	3
Laws Committee	法律委員会
Pursuant to Bye-Law 9.13, the Council shall establish a standing Laws Committee consisting of not more than six representatives (to be appointed or re-appointed annually).	付則 9.13 に従って、会議はせいぜい 6 人の代表（指定されるか、毎年復職させられるために）から構成されている立っている法律委員会を設立する。
4	4
The functions of the Laws Committee	法律委員会の機能
These are as follows:	これらは、次の通りである：
(a)	(a)
to consider and report on all proposals submitted by Unions to the Council for alterations in the Laws of the Game	競技のルールにおいて変更のために会議にユニオンによって提出される全ての提案を考慮して、報告する
(b)	(b)
to recommend amendments to the wording of proposals and consequential alterations to give effect to its recommendations	提案と必然的な変更の言葉遣いに、その推薦を実施することを修正案に勧告する
(c)	(c)
the Committee is not authorised to make recommendations which depart in principle, as distinct from detail, from specific proposals submitted by Unions;	委員会は、詳細とは別であるので、ユニオンによって提出される特定の提案から、根本方針の中で立ち去る推薦をする権限を与えられない；
and	そして、
(d)	(d)
to investigate and report on such matters as the Council may, from time to time, direct.	会議が、時々、指導するかもしれないような問題を調査して、報告すること。

Where appropriate, reports may include recommendations for alterations to the Laws of the Game for consideration by Unions.	必要に応じて、レポートはユニオンによって考慮のために競技のルールに変更のために推薦を含むかもしれない。
5	5
Designated Members	指定のメンバー
The Laws Committee should each year appoint three of their members to be the Designated Members who will give interim rulings pursuant to the Council Minutes on that subject.	法律委員会は、年ごとにその主題に関して会議分に従って仮の支配を与える指定のメンバーである彼らのメンバーのうちの3人を指定しなければならない。
6	6
Rulings from Designated Members	指定のメンバーからの支配
(a)	(a)
Rulings from the three Designated Members should only be sought in cases in which the Union concerned was itself unable to give a Ruling after full consideration of the point by their appropriate Committee.	心配するユニオンがそれ自体であった事例で、所定のメンバーからの裁定は、調査されなければならないだけである彼らの該当する委員会によってポイントの完全な考察の後、裁定を与えるできない。
Only cases of real doubt or difficulty related to incidents in actual play, and not to hypothetical cases, should be referred to the Council.	本当の疑いの場合だけまたは実際のプレーの中の、そして、仮定的なケースに対する出来事に関連した異議だけは、会議に委託されなければならない。
In all such references for a Ruling the Unions should state its own opinion as to what the correct ruling ought to be, as this will be helpful to the three Designated Members.	裁定のための全てのそのようなリファレンスにおいて、これが3人の所定のメンバーに役だつので、正しい裁定があるべきであることに関して、ユニオンはそれ自身の意見を述べなければならない。
(b)	(b)
All decisions of the three Designated Members on applications for Rulings are to be submitted to the Council for consideration as alterations to the Laws.	裁定用のアプリケーションの3人の所定のメンバーの全ての決定は、法律に変更として考察のために会議に提出されることになっている。
The Chairman of the Laws Committee shall indicate which Rulings are to be submitted to the Council for consideration as alterations to the Laws.	法律委員会の議長は示す。そして、どの裁定が規則に変更として考察のために会議に提出されることになっている。
7 Time frames for Law Amendments	7
For Annual Meeting of Council	法修正案のための時間
December 15	会議の年次ミーティングのために
Proposed Law amendments received by IRB from Unions.	12月15日
January 1	提出された法修正案は、ユニオンからIRBによって受けた。
Proposed Law amendments circulated to Unions.	1月1日は、ユニオンに回される法修正案を提出した。

February 15	2月15日、法修正案のユニオン答えは、 IRB によって受けた。
Union replies to Law amendments received by IRB.	3月1日は、ユニオンに回される法修正案の答えをまとめた。
March 1	会議の3月/4月の年次ミーティング。
Consolidated replies to Law amendments circulated to Unions.	会議の仮のミーティングに対して
March/April	6月1日
Annual Meeting of Council.	提出された法修正案は、ユニオンから IRB によって受けた。
For Interim Meeting of Council	6月15日は、ユニオンに回される法修正案を提出した。
June 1	8月31日、法修正案のユニオン答えは、 IRB によって受けた。
Proposed Law amendments received by IRB from Unions.	9月14日は、ユニオンに回される法修正案の回答をまとめた。
June 15	10月/11月
Proposed Law amendments circulated to Unions.	会議の仮のミーティング
August 31	8月31日
Union replies to Law amendments received by IRB.	法修正案のユニオン答えは、 IRB によって受けた。
September 14	9月14日
Consolidated replies to Law amendments circulated to Unions.	法修正案のまとめられた答えは、ユニオンに循環した。
Oct / Nov Interim Meeting of Council.	10月/11月 会議の仮のミーティング。

DEFINITIONS	● 定 義 DEFINITIONS (原文のアルファベット順)
Actual time: Elapsed time including time lost for any reason	
Advantage: Law 8 - Advantage	● 「アドバンテージ Advantage」第8条「アドバンテージ」を参照
Attacking team: The opponents of the defending team in whose half of the ground play is taking place	● 「攻撃側 Attacking Team」プレーが行われている地点が相手陣にある「 <u>防御側</u> 」の相手側
Ball-carrier: A player carrying the ball	● 「ボールキャリアー Ball - carrier」ボールを持っているプレーヤー
Beyond or behind or in front of a position: Means with both feet, except where the context makes that inappropriate	● 「を越え Beyond」、「の後に Behind」、「の前に Infront of」文脈上適当でない場合を除き、説明の地点から両足ともに「を越え」、「の後に」、「の前に」ということである。
Binding: Grasping firmly another player's body between the shoulders and the hips with the whole arm in contact from hand to shoulder	● 「バインディング」他のプレーヤーの肩とから腰までの間の部分にを、手から肩までの腕全体を接触させて用いて、しっかりとつかむこと。
Captain: The captain is a player nominated by the team. Only the captain is entitled to consult the referee during the match and is solely responsible for choosing options relating to the referee's decisions Cavalry charge: Law 10 - Foul Play	● 「キャプテン Captain」キャプテンとは、チームにより指名された1名のプレーヤーである。試合中レフリーに意見を求める資格を有するのは唯一キャプテンのみであり、また、レフリーのレフリーの決定に関連する、プレーの選択についても唯一その責任を負う。
	● 「キャバルリーチャージ」第10条「不正なプレー」を参照
Conversion kick: Law 9 - Method of Scoring	● 「コンバージョンキック」第9条「得点方法」を参照
Converted: A conversion kick that was successful	● 「コンバートされた」コンバージョンキックが成功すること
Dangerous play: Law 10 - Foul Play	● 「危険なプレー」第10条「不正なプレー」を参照
Dead: The ball is out of play. This happens when the ball has gone outside the playing area and remained there, or when the referee has blown the whistle to indicate a stoppage in play, or when a conversion kick has been taken	● 「デッド」この間ボールは競技外にある。ボールが競技区域外に出て戻っていない場合、競技を一時停止するためレフリーが笛を吹いた場合、またはコンバージョンキックが行われた場合におこる。
Dead ball line: Law 1 - The Ground	● 「デッドボールライン」第1条「グラウンド」を参照
Defending team: The team in whose half of the ground play is taking place; their opponents are the Attacking Team	● 「防御側」プレーが行われている地点が自陣にある側。防御側の相手を「攻撃側 Attacking Team」という。
Drop-kick: The ball is dropped from the hand or hands to the ground and kicked as it rises from its first bounce	● 「ドロップキック Drop Kick」ボールを手から地上に落とし、最初にはね返ったときにけるキック。
Drop-out: Law 13 - Kick-Off and Restart Kicks	● 「ドロップアウト」第13条「キックオフと試合再開のキック」を参照
Dropped goal: Law 9 - Method of Scoring	● 「ドロップゴール」第9条「得点方法」を参照

Field of play: Law 1 - The Ground	● 「フィールドオブプレー」 第1条「グラウンド」を参照
Flanker: Forward player who usually wears jersey No.6 or No.7	● 「フランカー Flanker」 通常6番か7番のジャージを着用するプレーヤー
Flying wedge: Law 10 - Foul Play	● 「フライングウェッジ」 第10条「不正なプレー」を参照
Foul play: Law 10 - Foul Play	● 「不正なプレー Foul Play」 第10条「不正なプレー」を参照
Free kick: Law 21 - Penalty and Free Kicks. A kick awarded to the non-offending team after an infringement by its opponents. Unless a Law states otherwise, a free kick awarded because of an infringement is awarded at the place of infringement	● 「フリーキック Free Kick」 第21条—相手側の反則の後に 対して 、反則しなかった側に与えられるキック。他に規定がない限り、反則に対して与えられるフリーキックの地点は反則の地点。
Front row players: Law 20 - Scrum. The forward players who are the loose-head prop, the hooker and the tight-head prop	● 「フロントロー」 第20条—ルースヘッドプロップ、フッカー、タイトヘッドプロップからなるフォワードプレーヤー。
Goal: A player scores a goal by kicking the ball over an opponents' cross bar and between the goal posts from the field of play, by a place kick or drop-kick. A goal cannot be scored from a kick-off, drop-out or free kick	
Goal-line: Law 1 - The Ground	● 「ゴールライン Goal - line」 第1条「グラウンド」を参照
Grounding the ball: Law 22 - In-Goal	● 「グラウンディング」 第22条「インゴール」を参照
Half-time: The interval between the two halves of the game	● 「ハーフタイム Half Time」 試合の前後半の間の休憩時間
Hindmost foot: The foot of the hindmost player in a scrum, ruck or maul which is nearest that player's goal-line	● 「最後尾の足 Hindmost Foot」 スクラム、ラック、モールにおける最後尾のプレーヤーの、自陣ゴールラインに近い方の足。
Hooker: The middle front row player in a scrum	● 「フッカー Hooker」 スクラムのフロントローで真ん中のプレーヤー
In-field: Away from touch and towards the middle of the field	● 「フィールドに向かって」 タッチからフィールドの方向に向かって
In-goal: Law 22 - In-Goal	● 「インゴール In - goal」 第22条「インゴール」を参照
Kick: A kick is made by hitting the ball with any part of the leg or foot, except the heel, from the toe to the knee but not including the knee; a kick must move the ball a visible distance out of the hand, or along the ground	● 「キック Kick」 膝とかかとを除いて、足または脚の膝からつまさきまでの間をボールに当てること。ボールが手の中にある場合でも、またボールが地上にある場合でも、はっきりある距離をけり進めなければならない。
Kick-off: Law 13 - Kick-off and Restart Kicks	● 「キックオフ」 第13条「キックオフと試合再開のキック」を参照
Knock-on: Law 12 - Knock-on or Throw-forward	● 「ノックオン」 第12条「ノックオンまたはスローフォワード」を参照
Lifting: Law 19 - Touch and Line-out	● 「リフティング」 第19条「タッチ、ラインアウト、およびラインアウトオフサイド」を参照

Line of touch: Law 19 - Touch and Line-out. An imaginary line at right angles to the touch-line at the place where the ball is thrown in from touch	● 「ラインオブタッチ Line - of - touch」 第19条 タッチからボールを投入する地点を通り、タッチラインと直角をなす、想定された線
Line-out: Law 19 - Touch and Line-out Line through the mark or place: unless stated otherwise, a line parallel to the touch-line	● 「ラインアウト Line - out」 第19条 「タッチ、ラインアウト、およびラインアウトにおけるオフサイド」を参照
	● 「マーク（または地点）を通る線 Line Through the Mark (or Place)」特に他の意味を指示している場合を除き、マーク（または地点）を通り、タッチラインに平行した線。
Long throw: Law 19 - Touch and Line-out	● 「ロングスロー Long Throw」第19条「タッチ、ラインアウト、およびラインアウトにおけるオフサイド」を参照
Loose-head prop: Law 20 - Scrum. The left front row player in a scrum	● 「ルースヘッドプロップ」 第19条 スクラムで左のフロントロープレイヤー
Match organiser: the organisation responsible for the match which may be a union, a group of unions or an organisation affiliated to the International Rugby Board	● 「試合主催者 Match Organiser」協会、複数の協会、またはインターナショナルボードに加入する組織といった、試合に対して責任のある組織
Mark: Law 18 - Mark	● 「マーク Mark」第18条「マーク」参照
Maul: Law 17 - Maul	● 「モール Maul」第15条「モール」参照
Near: Law 14 - Within one metre	● 「接近して」 第14条 <u>1m以内</u> ● 「ノーサイド No side」試合の終了
Obstruction: Law 10 - Foul Play	● 「妨害 Obstruction」第10条「不正なプレー」を参照
Off-side in open play: Law 11 - Off-side and On-side in General Play	● 「オープンプレーにおけるオフサイド Off - side inOpen Play」第11条「一般のプレーにおけるオフサイドとオンサイド」を参照
Off-side Line: An imaginary line across the ground, from one touch-line to the other, parallel to the goal-lines; the position of this line varies according to the Law	● 「オフサイドライン Off - side Line」一方のタッチラインから他方のタッチラインへ地面を横切り、ゴールラインに平行な、想定された線。その位置は各条で異なる。
Off-side the 10-Metre Law: Law 11 - Off-side and On-side in General Play	● 「10メートル規則によるオフサイド Off - side the 10Metre Law」第11条「一般のプレーにおけるオフサイドとオンサイド」を参照
On-side: Law 11 - Off-side and On-side in General Play	● 「オンサイド On - side」第11条「一般のプレーにおけるオフサイドとオンサイド」を参照
Open or Bleeding Wound: Law 3 - Number of Players -The Team	● 「傷口が開いたり、出血している傷」第3条「プレイヤーの人数」を参照
Out of play: This happens when the ball or the ball-carrier has gone into	● 「競技外 Out of Play」これは、ボールまたはボールキャリアーが、

touch or touch-in-goal, or touched or crossed the dead ball line	タッチまたはタッチインゴールへ出てしまうか、またはデッドボールラインに触れ、もしくは越えたときに起る。
Oversteps: A player steps across a line with one or both feet; the line may be real (for example, goal-line) or imaginary (for example, off-side line)	●「踏み越える Oversteps」プレイヤーの片足または両足が線を踏み越えること。その線とは、例えばゴールラインのような実際の線のことも、オフサイドラインのような想定された線のこともある。
Pass: A player throws the ball to another player; if a player hands the ball to another player without throwing it, this is also a pass	●「パス Pass」 プレイヤーが他のプレイヤーにボールを投げること。 投げるのではなく手渡した場合もパスである。
Peeling off: Law 19 - Touch and Line-Out	●「ピールオフ Peeling Off」 第19条「タッチ、ラインアウト、およびラインアウトにおけるオフサイド」を参照
Penalty goal: Law 9 - Method of Scoring	●「ペナルティゴール Penalty Goal」第9条「得点方法」を参照
Penalty kick: Law 21 - Penalty and Free Kicks - A kick awarded to the nonoffending team after an infringement by its opponents. Unless a Law says otherwise, a penalty kick is awarded at the place of infringement	●「ペナルティキック Penalty Kick」 <u>第21条</u> —相手側の <u>後に反則に対して</u> 、反則しなかった側に与えられるキック。他に規定がない限り、反則に対して与えられるペナルティキックの地点は反則の地点。
Penalty try: Law 10 - Foul Play	●「ペナルティトライ Penalty Try」第10条「不正なプレー」を参照
Place kick: The ball is kicked after it has been placed on the ground for that purpose Placer: A player who holds the ball on the ground for a team-mate to kick	●「プレースキック Place Kick」 プレースキックをするために地上においたボールをけること。
	●「プレーサー Placer」 味方プレイヤーのキックのため、地上のボールを保持するプレイヤー
Played: The ball is played when it is touched by a player	●「プレーされた Played」 ボールがプレイヤーに触れられた場合、ボールはプレーされたことになる。
Playing area: Law 1 - The Ground	●「競技区域 Playing Area」第1条「グラウンド」を参照
Playing enclosure: Law 1 - The Ground	●「競技場 Playing Enclosure」第1条「グラウンド」を参照
Playing time: The time that has been played excluding time lost as defined in Law 5 Time	
Possession: This happens when a player is carrying the ball or a team has the ball in its control; for example, the ball in one half of a scrum or ruck is in that team's possession	●「保持」プレイヤーがボールを持っているときや、チームがボールをコントロールしている場合をいう。例えば、スクラムやラックの片側にボールがある時、そのチームはボールを保持しているという。

Pre-gripping: Law 19 - Touch and Line-out. Gripping a team-mate in the line-out prior to the ball being thrown in	「プレグリッ <u>ッピンング</u> Pre - gripping」 <u>第19条</u> —ラインアウトにおいてボールが投入される前に味方をグリップすること。
Prop: Law 20 - Scrum.A front row player to the left or right of the hooker in a scrum	●「プロップ Prop」 <u>第20条</u> —スクラムの中のフッカーの左側または右側両側のフロントロープレーヤー
Punt: The ball is dropped from the hand or hands and kicked before it touches the ground	●「パント Punt」 ボールを手から落とし、ボールが地面につく前にけること。
Pushover try: Law 22 - In-Goal	●「プッシュオーバートライ」第22条「インゴール」を参照
Receiver: Law 19 - Touch and Line-Out	●「レシーバー」第19条「タッチ、ラインアウト、およびラインアウトにおけるオフサイド」を参照
Referee: Law 6 - Match Officials	●「レフリー Referee」第6条「マッチオフィシャル」を参照
Red Card: A card, red in colour shown to a player who has been sent off for contravening Law 10 - Foul Play, Law 4.5(c).	●「レッドカード」赤色のカード。第10条「不正なプレー」の競技規則に反し、退場を命じられたプレーヤーに示される。
Repeated infringements: Law 10 - Foul Play	●「反則を繰り返すこと」第10条「不正なプレー」を参照
Replacements:Law 3 - Number of Players - The Team	●「交替 Replacements」第3条「プレーヤーの人数」を参照
Ruck: Law 16 - Ruck	●「ラック Ruck」第16条「ラック」を参照
Scrum: Law 20 - Scrum. This happens when players from each team come together in scrum formation so that play can be started by throwing the ball into the scrum	●「スクラム Scrum」 <u>第20条</u> —双方からプレーヤーが集まり、スクラムフォーメーションを作り、中にボールを投入することでプレーが始まる。
Scrum-half: A player nominated to throw the ball into a scrum	●「スクラムハーフ Scrum Half」スクラムにボールを投入する役目のプレーヤー
Sin Bin: The designated area in which a temporarily suspended player must remain for 10 minutes playing time	●「シン・ビン Sin Bin」 <u>一時退出を命じられたプレーヤーが競技時間10分の間留まるべき指定区域</u>
Substitutes: Law 3 - Number of Players - The Team	●「入替え Substitutes」第3条「プレーヤーの人数」を参照
Tackle: Law 15 - Tackle: Ball-Carrier Brought to the Ground	●「タックル Tackle」第15条「タックル」を参照
Team-mate: Another player of the same team	●「味方のプレーヤー Team - mate」同一チームの別のプレーヤー
Temporarily suspended: Law 10 - Foul Play	●「一時的退出 Temporarily Suspended」第10条「不正なプレー」を参照
The plan: Law 1 - The Ground	「 <u>図 The Plan</u> 」 <u>第1条</u> —グラウンド
The 22: Law 1 - The Ground	●「22メートル区域 The 22」第1条「グラウンド」を参照
Throw-forward: Law 12 - Knock-On or Throw-Forward	●「スローフォワード」第12条「ノックオンまたはスローフォワード」を参照

Throw-in: The act of the player who throws the ball into a scrum or a line-out	● 「投 入 Throw - in」 スクラムまたはラインアウトへのボールの投入
Tight-head prop: Law 20 - Scrum. The right front row player in a scrum	● 「タイトヘッドプロップ Tight - head Prop」 スクラムで右のフロントロープレーヤー
Touch: Law 19 - Touch and Line-Out	● 「タッチ Touch」 第19条「タッチ、ラインアウト、およびラインアウトにおけるオフサイド」を参照
Touch down: Law 22 - In-goal	● 「タッチダウン Touch Down」 第22条「インゴール」を参照
Touch-line: Law 1 - The Ground	● 「タッチライン Touch - line」 第1条「グラウンド」を参照
Touch-in-goal line: Law 1 - The Ground	● 「タッチインゴールライン」 第1条「グラウンド」を参照
Touch judge: Law 6 - Match Officials	● 「タッチジャッジ」 第6条「マッチオフィシャル」を参照
Try: Law 9 - Method of Scoring	● 「トライ Try」 第9条「得点方法」を参照
Union: The controlling body under whose jurisdiction the match is played; for an International match it means the International Rugby Board or a Committee of the Board	● 「協 会 Union」 その試合の監督権を有する統括団体。双方が国の代表で行われる試合では、インターナショナルボード、あるいはその委員会を指す
Yellow card: A card, yellow in colour shown to a player who has been cautioned and temporarily suspended for 10 minutes playing time	● 「イエローカード」黄色のカード。警告を与えられ、競技時間10分の一時的退出を命じられたプレイヤーに示される。
	● 「競技時間」 第5条「試合時間」で定義されている「失われた時間」を除く、実際に競技された競技時間。
	● 「経過時間」理由の如何に関係なく、「失われた時間」を含む経過時間。
<p><i>Rugby Union is a sport which involves physical contact. Any sport involving physical contact has inherent dangers. It is very important that players play the game in accordance with the Laws of the Game and be mindful of the safety of themselves and others. It is the responsibility of those who coach or teach the game to ensure that players are prepared in a manner which ensures compliance with the Laws of the Game and in accordance with safe practices.</i></p>	
The 2003 Law Amendments are highlighted by: EXCEPT FOR	2003 の法米国憲法の修正条項は : EXCEPT FOR Note 1 によってハイライ

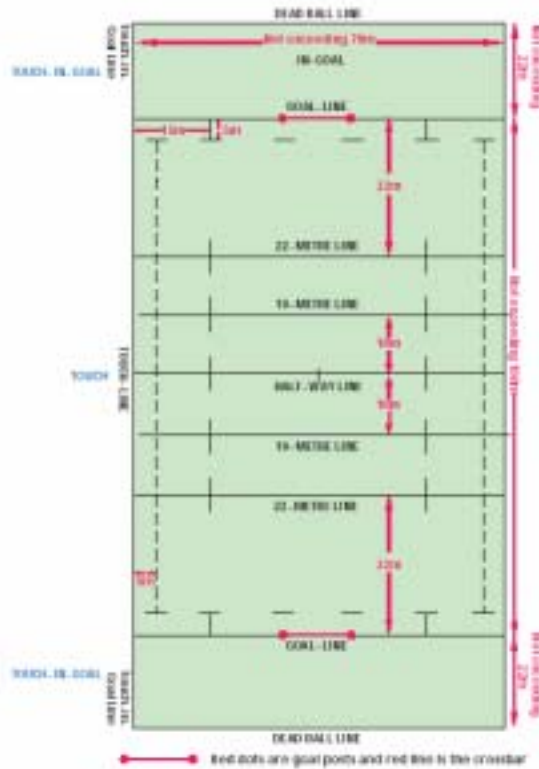
<p>Note 1: At the November 2002 meeting of Council, it was agreed that a review of the IRB law book was required which would not involve substantive law changes. This has been commenced with this 2003 edition of the Law book.</p>	<p>トされる： 会議の 2002 年 11 月のミーティングで、それは実体法 changes. This を含む IRB 法律本の批評が必要でなかったことは法本のこの 2003 の版で始められたことについて同意した。</p>
<p>Note 2: There were numerous changes made to Laws at the April 2003 meeting of Council which have been included in this 2003 edition of the Law book. Many of these were for clarification, referencing, syntax, understanding, readability, updating and consistency. They included the following Laws: Definitions; Law 1.2 and 1.3; Law 2.2-2.7; Law 4.1(d) and 4.5(a); Law 9.B.3(a); Law 11 Definition and 11.4(f) and (g) and 11.9; Law 16.5(a), Law 17.4(a); Law 21.6(b); Regulation 12.3 extract.</p>	<p>2 に注意する： される多数の変化が、法本のこの 2003 の版に入れられた会議の 2003 年 4 月のミーティングで、Laws にあった。 構文、理解、読みやすさ (アップデートすることと一貫性) は、説明 (リファレンスをつけること) のためにこれらが多い。 彼らは、以下の Laws を含めた： 定義； 法 1.2 と 1.3； 法 2.2-2.7； 法 4.1(d) と 4.5(a)； 法 9.B.3(a)； 法 11 Definition、そして、11.4(f)、そして、(g)、そして、11.9； 法 16.5(a) (法 17.4(a))； 法 21.6(b)； 正規の 12.3 の抽出物。</p>
<p>Note 3: The Law changes that were not covered in Note 2 are substantive and are highlighted. They include the following Laws: Law 3.5(b-e); Law 5.7(g); Law 19.9(k) under-19 variation, has been deleted; and stud length in Regulation 12.3 extract.</p>	<p>3 に注意する： Note 2 の中でカバーされなかった法変化は、存在を示して、highlighted.They である以下の Laws を含む： 法 3.5(b-e)； 法 5.7(g)； 法 19.9(k) under-19 バリエーションは、削除された； そして、12.3 が抽出する Regulation の中で長さに飾りボタンを付けなさい。</p>
<p><i>Law amendments incorporated into this 2003 Law book, which were agreed by Council at the November 2002 and April 2003 meetings of Council, can be found on the IRB website at http://www.irb.com/laws_regs/laws/index.cfm Rugby Union is a sport which involves physical contact. Any sport involving physical contact has inherent dangers. It is very important that players play the game in accordance with the Laws of the Game and be mindful of the safety of themselves and others. It is the responsibility of those who coach or teach the game to ensure that players are prepared in a manner which ensures compliance with the Laws of the Game and in accordance with safe practices.</i></p>	<p>改正がこの 2003 冊の法本に組み込んだ、2002 年 11 月と 2003 年 4 月で会議によって同意された法、会議のミーティングは IRB ウェブサイト athttp の上で明らかにならることができる： //、www.irb.com/laws_regs/laws/index.cfmRugby Union は物理的な接触を含むスポーツである。 物理的な接触を含んでいるどんなスポーツでも、固有の危険である。 プレーヤーが Game の Laws に従うゲームをして、彼ら自身の安全その他を心にとめて忘れないことは、非常に重要である。 Game の、そして、安全な実行に従う Laws で、迎合性を確実にする方法において、プレーヤーが準備されることは、確実にするゲームを訓練するか、教える人々の責任である。</p>

<p>BEFORE THE MATCH</p> <p>Law 1 The Ground Law 2 The Ball Law 3 Number of Players - The Team Law 4 Players' Clothing Law 5 Time Law 6 Match Officials</p>	<p style="text-align: right;">試合前 BEFORE THE MATCH</p> <p>第1条グラウンド 第2条ボール 第3条プレーヤーの人数 第4条プレーヤーの服装 第5条試合時間 第6条マッチオフィシャル</p> <p>試合前</p> <ul style="list-style-type: none"> ●以下の6つの競技規則は、試合を開始する前に必要な事項をすべて含んでいる。 ●特定の寸法を備えたグラウンド、指定のサイズ・重さ・空気圧のボールの必要性について、その要点を述べている。 ●2チームが必要であることを認め、ラグビーフットボール競技をするのに着用して良いものを指示している。 ●また、ラグビーの試合に対する時間的制約を述べ、マッチオフィシャルの役割についてもその要点を述べている。
<p>LAW 1 - THE GROUND</p>	<p>第1条「グラウンド THE GROUND」</p>
<p>DEFINITIONS</p> <p>The Ground is the total area shown on the plan. The Ground includes: The Field of play is the area (as shown on the plan) between the goal-lines and the touch-lines. These lines are not part of the field of play. The Playing Area is the field of play and the in-goal areas (as shown on the plan). The touch-lines, touch-in-goal lines and dead ball lines are not part of the playing area. The Playing Enclosure is the playing area and a space around it, not less than 5 metres where practicable, which is known as the perimeter area. In-goal is the area between the goal-line and the dead ball line, and between the touch-in-goal lines. It includes the goal-line but it does not include the dead ball line or the touch-in-goal lines. 'The 22' is the area between the goal-line and the 22-metre line,</p>	<p>定 義</p> <ul style="list-style-type: none"> ●「グラウンド The Ground」とは、図に示された全区域をいう。これには、以下のものが含まれる。 ●「フィールドオブプレー The Field - of - Play」とは、(図に示したように) ゴールラインとタッチラインに囲まれた区域をいう。ただしゴールインとタッチラインは含まない。 ●「競技区域 The Playing Area」とは、(図に示したように) フィールドオブプレーとインゴールをいう。タッチライン、タッチインゴールライン、およびデッドボールラインは含まない。 ●「競技場 The Playing Enclosure」とは、競技区域と、実際に可能であれば少なくとも5メートルのその周辺区域をいう。 ●「インゴール In - goal」とは、ゴールライン、タッチインゴールライ

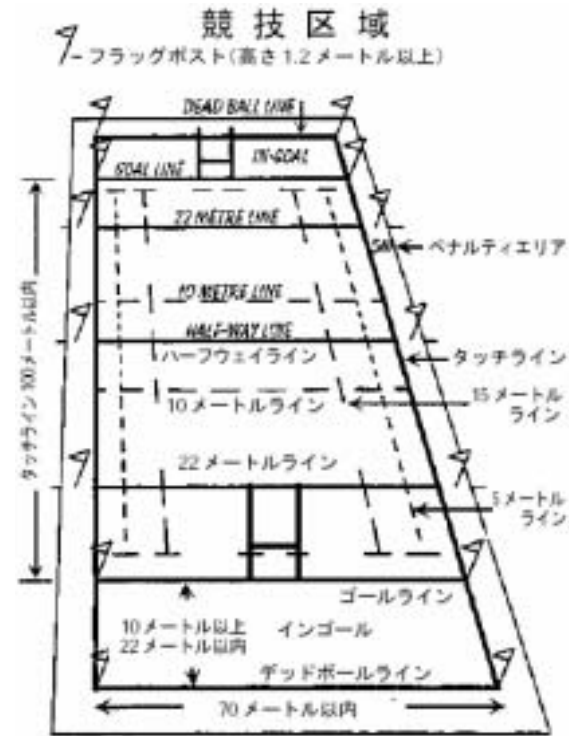
including the 22-metre line but excluding the goal-line.
The Plan, including all the words and figures on it, is part of the Laws.

ンおよびデッドボールラインに囲まれた区域をいう。ゴールラインはインゴールに含まれるが、デッドボールラインとタッチインゴールラインはインゴールではない。

- 「22メートル区域 The 22」とは、ゴールラインと22メートルラインの間の区域をいう。22メートルラインはこの区域に含まれるが、ゴールラインは含まれない。
- 「図 The Plan」は、図中のすべての字句および数字と共に、規則の一部である。



THE PLAYING AREA



● 図1

1.1 SURFACE OF THE PLAYING ENCLOSURE
(a) Requirement. The surface must at all times be safe to play on.

1 競技場の地面

<p>(b) Type of surface. The surface should be grass but may also be sand, clay, snow or artificial grass. The game may be played on snow, provided the snow and underlying surface is safe to play on. It shall not be a permanently hard surface such as concrete or asphalt.</p> <p>(c) Artificial grass. In the case of artificial grass surfaces, they shall, until a standard specification has been provided by the IRB, only be deemed safe if the same surface has been specifically approved by the IRB.</p>	<p><u>(a) 必要条件 地面は常に競技を行うのに安全なものでなければならない。</u></p> <p><u>(b) 表面の種類 地面は草でおおわれているものがのぞましいが、土、砂、雪、または人工芝でもよい。ただし、雪の場合。雪の下が競技を行うのに安全なものでなければならない。コンクリートやアスファルトのような常時固い地面であってはならない。</u></p> <p><u>(c) 人工芝の場合には、IRBがその具体的な認可基準を示すまでは、使用に際して安全であるとIRBが個別に認可したものに限られる。</u> 地面は草でおおわれている。そうでなければ、主または砂でもよいが、危険ではないものに限る。例えば、アスファルトやセメントのような常時固い地面は禁ずる。</p>
<p>1.2 REQUIRED DIMENSIONS FOR THE PLAYING ENCLOSURE</p> <p>(a) Dimensions. The field of play does not exceed 100 metres in length and 70 metres in width. Each in-goal does not exceed 22 metres in length and 70 metres in width.</p> <p>(b) The length and breadth of the playing area are to be as near as possible to the dimensions indicated. All the areas are rectangular.</p> <p>(c) The distance from the goal-line to the dead ball line should be not less than 10 metres where practicable.</p>	<p>2 競技場に必要寸法</p> <p>(a) フィールドオブプレーは、長さ100メートルを越えず、幅70メートルを越えない。両インゴールとも、長さ22メートル、幅70メートルを越えない。</p> <p>(b) 競技区域の幅および長さは、できるだけ上記寸法に接近させる。区画はすべて長方形である。</p> <p>(c) ゴールラインとデッドボールラインとの距離は、実際に可能であれば少なくとも10メートル以上とする。</p>
<p>1.3 LINES ON THE PLAYING ENCLOSURE</p> <p>(a) Solid Lines The dead ball lines and touch-in-goal lines, both of which are outside the in-goal areas; The goal-lines, which are within the in-goal areas but outside the field of play; The 22-metre lines; which are parallel to the goal-lines The half-way line which is parallel to the goal-lines; and The touch-lines which are outside the field of play.</p> <p>(b) Broken Lines: The 10-metre lines, which run from one touch-line to the other, are 10 metres from each side of the half-way line and parallel to it; and The 5-metre lines, which run from one 5-metre dash line to the other, are 5</p>	<p>3 競技場の線</p> <p>(a) 実線</p> <ul style="list-style-type: none"> • デッドボールラインとタッチインゴールライン。両方とも、インゴールではない。 • ゴールライン。インゴールに含まれるが、フィールドオブプレーには含まれない。 • 22メートルライン。ゴールラインと平行に引く。 • ハーフウェイライン。ゴールラインと平行に引く。 • タッチライン。フィールドオブプレーには含まれない。 <p>(b) 破線</p> <ul style="list-style-type: none"> • 10メートルライン。ハーフウェイラインから、10メートル離れた両側に平行に、一方のタッチラインから他方のタッチラインへ引

metres from and parallel to the touch-lines.

(c) Dash Lines

- (i) Six dash lines, each being 1 metre long, 5 metres from and parallel to each goal-line positioned 5 metres and 15 metres from each touch-line and in front of each goal post.
- (ii) Five dash lines, each one being 5 metres long, 15 metres in from and parallel to each of the touch-lines, intersecting the 22-metre lines, the 10-metre lines and the half-way line.
- (iii) Two dash lines, 5 metres long, 15 metres from each of the touchlines, which start at the goal-line and end at the 5-metre dash line.
- (iv) One dash line of 0.5 metre long intersects the center of the half-way line.

All the lines must be suitably marked out according to the Plan.

く。

- ・ 5メートルライン。タッチラインから5メートル離れ、とかつ平行に、一方のゴールライン前5メートル線分と、もう一方のゴールライン前5メートル線分の中に5メートルラインを示す破線を引く。

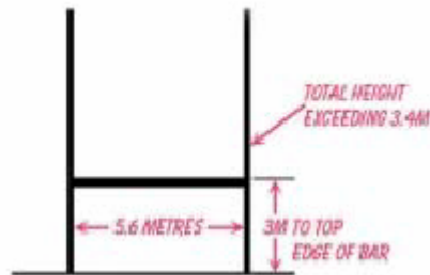
(c) 線 分

- (i) ゴールラインから5メートルの地点に、平行に各6ヶ所（タッチラインから5メートル、15メートルの地点、およびそれぞれのゴールポストの前）、それぞれ1メートルの長さで引く。
- (ii) →タッチラインから15メートルの地点に、平行に各5ヶ所（22メートルライン、10メートルライン、およびハーフウェイラインと交差する地点）、それぞれ1メートルの長さで引く。
- (iii) →タッチラインから15メートルの地点に各2ヶ所（ゴールライン前5メートル線分からハーフウェイ側へ）、それぞれ1メートルの長さで引く。
- (iv) →ハーフウェイラインの中央には、0.5メートルの交差する線を引く。

→線はすべて、図に従ってはっきりと引かなければならない。

1.4 DIMENSIONS FOR GOAL POSTS AND CROSSBAR

- (a) The distance between the two goal posts is 5.6 metres.
- (b) The crossbar is placed between the two goal posts so that its top edge is 3.0 metres from the ground.
- (c) The minimum height of the goal posts is 3.4 metres.
- (d) When padding is attached to the goal posts the distance from the goalline to the external edge of the padding must not exceed 300mm.

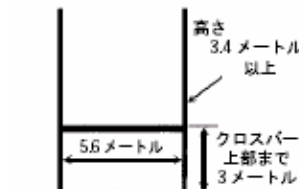


GOAL POSTS

4 ゴールポストとクロスバーの寸法

- (a) ゴールポストの間隔は、5.6メートルである。
- (b) クロスバーは地面から上部まで高さ3メートルとなるよう、ゴールポストの間に設ける。
- (c) ゴールポストの高さは、地面から3.4メートル以上である。

ゴールポスト



● 図2

1.5 FLAG POSTS

- (a) There are 14 flag posts with flags, each with a minimum height of 1.2 metres above the ground.
- (b) Flag posts must be positioned at the intersection of touch-in-goal lines and the goal-lines and at the intersection of the touch-in-goal lines and the dead ball lines. These eight flag posts are outside the in-goal area and do not form part of the playing area.
- (c) Flag posts must be positioned in line with the 22-metre lines and the halfway line, 2 metres outside the touch-lines and within the playing enclosure.

1.6 OBJECTIONS TO THE GROUND

- (a) If either team has objections about the ground or the way it is marked out they must tell the referee before the match starts.
- (b) The referee will attempt to resolve the issues but must not start a match if any part of the ground is considered to be dangerous.

5 フラッグポスト

- (a) フラッグポストは、地面から1.2メートル以上の高さで、総数14本ある。
- (b) 8本のフラッグポストを、タッチインゴールラインとゴールラインの交点、タッチインゴールラインとデッドボールラインの交点に立てなければならない。これら8本は、インゴールには含まれず、競技区域にも含まれない。
- (c) 6本のフラッグポストを、22メートルラインとハーフウェイラインに対向する、タッチラインの外2メートルの、競技場内の地点に立てなければならない。

6 グラウンドに関する異議

- (a) いずれのチームもグラウンド、またはその表示について異議ある場合には、試合開始前にレフリーに申し出なければならない。
- (b) (b) レフリーは、その問題を解決しようと努めるが、グラウンドのどの箇所であれ、危険だと見なされる場合には、試合を開始してはならない。

医務・給水担当者

- 1 医務または給水、あるいはその両方の理由でフィールドオブプレーに入ることを許可される人数は4名とする。通常、医師、理学療法士、トレーナーと他1名となる。
- 2 グラウンドの両面に医務・給水担当者を配置し、テクニカルエリアは撤廃する。
- 3 給水はプレーの中断時に行うことができるが、ペナルティキックの間は許されない。トライ後も給水は両チームに許可されるが、ゴールキッカーの視野に入るなど、妨げとならない。
- 4 医務・給水担当者は、それが誰であり何の役割かが判別できるような衣服または腕章を着用していることが望ましい。

第1条6の次に追加

7 テクニカルエリア

- ~~(a) 国の代表で行われる試合においては、2つのテクニカルエリアを、~~

フィールドオブプレーの外、ハーフウェイラインをはさんだ同じ側に、
設けなければならない。テクニカルエリアは地上にラインで区画する。タ
ッチラインに最も近いラインはタッチラインと並行でなければならない。
テクニカルエリアはハーフウェイラインから5メートル離れた地
点から始まり、大きさは、長さ、10メートル、幅、3メートルを越
えてはならず、位置は、タッチラインから少なくとも2メートル離れ
るものとする。


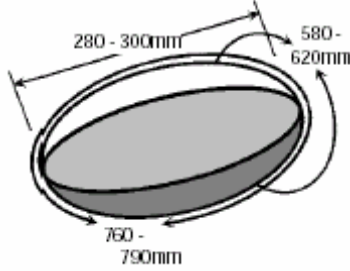
-(b) テクニカルエリアに入ることを許されるチームオフィシャルは、医
務担当者2名、チーム担当者、給水係3名である。

-(c) 医務担当者は、プレーヤーが負傷したとき、競技規則に従ってフ
ィールドオブプレーに入ってもよい。

-(d) 水分補給は競技が停止している間（負傷など）、競技区域内で行っ
てもよい。3名の給水係はゴールキックの間に競技区域の中に入っ
てはならない。給水係は給水のため競技区域に入るとき以外は常にテク
ニカルエリアの中にいなければならない。給水係は腕章などをしてはっ
きりとその役割がわかるような印をつけていなければならない。プ
レーヤーは水を受け取るためにテクニカルエリアの前のタッチラインま
で来てもよい。容器をフィールドオブプレーの中に投げ込んではなら
ない。

-(d) 交替プレーヤーとコーチの位置は、可能な限り、競技場の外が望ま
しい。

-(e) 交替プレーヤーにウォームアップが必要なとき、競技場または競技
区域内の外側にそのための場所がない場合には、相手側のインゴール
区域でウォームアップを行うものとする。

LAW 2 - THE BALL	第2条「ボール THE BALL」
<p>2.1 SHAPE The ball must be oval and made of four panels.</p>	<p>1 形状 ボールは楕円形で、4枚張りでなければならない。</p>
<p>2.2 DIMENSIONS</p> <p>Length in line 280 - 300 millimetres Circumference (end to end) 740 - 770 millimetres Circumference (in width) 580 - 620 millimetres</p> 	<p>2 寸法</p> <p>長さ 280mm～300mm 縦の周囲 7460mm～7790mm 横の周囲 580mm～620mm</p> <p>ボールの寸法</p>  <p>● 図3</p>
<p>2.3 MATERIALS Leather or suitable synthetic material. It may be treated to make it water resistant and easier to grip.</p> <p>2.4 WEIGHT 410 - 460 grams</p>	<p>3 材質 皮または適切な類似の合成皮革素材。泥がつかず、つかみやすいように特別に加工してあってもよい。</p> <p>4 重さ 400g～440g</p>
<p>2.5 AIR PRESSURE AT THE START OF PLAY 65.71-68.75 kilopascals, or 0.67-0.70 kilograms per square centimetre, or 9.5-10.0 lbs per square inch.</p> <p>2.6 SPARE BALLS Spare balls may be available during a match, but a team must not gain or attempt to gain an unfair advantage by using them or changing them.</p> <p>2.7 SMALLER BALLS Balls of different sizes may be used for matches between young players.</p>	<p>5 試合開始時の内圧 <u>65.71～68.75キロパカル、または1平方センチメートルあたり0.67～0.70キログラム（1平方インチあたり9.5～10ポンド）とする。</u></p> <p>6 予備ボール 予備ボールの用意はさしつかえない。ただし、その使用や交換に当たっては、いずれのチームも不当な利益を得ることがあってはならない。</p> <p>7 小型のボール <u>ボールの寸法は、年少プレーヤー用に縮小してもよい。</u></p>

LAW 3 - NUMBER OF PLAYERS-THE TEAM	第3条「プレイヤーの人数 NUMBER OF PLAYERS — THE TEAM」
<p>DEFINITIONS A Team. A team consists of fifteen players who start the match plus any authorised replacements and/or substitutes. Replacement. A player who replaces an injured team-mate. Substitute. A player who replaces a team-mate for tactical reasons.</p>	<p>定義 ●「チーム A Team」とは、試合を開始する15名のプレイヤーと、交替／入替えとして認められているプレイヤーからなる。 ●「交替のプレイヤー Replacement」 負傷した味方のプレイヤーと交替するプレイヤー ●「入替えのプレイヤー Substitute」戦術的理由で味方のプレイヤーと入替わるプレイヤー</p>
<p>3.1 MAXIMUM NUMBER OF PLAYERS ON THE PLAYING AREA Maximum: each team must have no more than fifteen players on the playing area.</p>	<p>1 競技区域における、プレイヤーの最大人数 両チームとも、競技区域内にいるプレイヤーの人数は、15名を超えてはならない。</p>
<p>3.2 TEAM WITH MORE THAN THE PERMITTED NUMBER OF PLAYERS Objection: at any time before or during a match a team may make an objection to the referee about the number of players in their opponents team. As soon as the referee knows that a team has too many players, the referee must order the captain of that team to reduce the number appropriately. The score at the time of the objection remains unaltered. Penalty: Penalty at the place where the game would restart.</p>	<p>2 認められた人数以上のプレイヤーからなるチーム いずれのチームも、相手側のプレイヤーの人数について、試合前、試合中のいつでもレフリーに異議を申し立ててよい。レフリーは、プレイヤーの人数が多すぎると認めれば直ちに、そのチームのキャプテンに適切な人数に減らすよう命ずる。ただし、申し立てた時点での得点は変わらない。 罰 次に試合の再開される地点でペナルティキック</p>
<p>3.3 WHEN THERE ARE FEWER THAN FIFTEEN PLAYERS A Union may authorise matches to be played with fewer than fifteen players in each team. When that happens, all the Laws of the Game apply except that each team must have at least five players in the scrum at all times. Exception: matches between teams of seven-a-side are an exception. These matches are covered by the seven-a-side variations to the Laws of the Game.</p>	<p>3 15名未満のプレイヤーによる試合 協会は、1チームにつき15名より少ないプレイヤーによる試合を許可することができる。この場合、スクラムにおいて常に1チームにつき少なくとも5名のプレイヤーが参加しなければならないとする以外は、本競技規則がすべて適用される。 ★例外 7人制の試合は例外とし、「7人制標準競技規則」による。</p>
<p>3.4 PLAYERS NOMINATED AS SUBSTITUTES For international matches a Union may nominate up to seven replacements/substitutes. For other matches, the Union with jurisdiction over the match decides how many replacements/substitutes may be nominated.</p>	<p>4 交替／入替えのプレイヤーとして指定されたプレイヤー 国の代表で行われる試合においては、協会が指定する交替／入替えのプレイヤーの数は7名以内とする。その他の試合においては、交替／入替えのプレイヤーの数は、その試合を管轄する協会が決定する。</p>

3.5 SUITABLY TRAINED AND EXPERIENCED PLAYERS IN THE FRONT ROW

(a) The table below indicates the numbers of suitably trained and experienced players for the front row when nominating different numbers of players.

<u>Number of Suitably Trained and Experienced Players</u>	
15 or less	3 players who can play in the front row
16, 17 or 18	4 players who can play in the front row
19, 20, 21 or 22	5 players who can play in the front row

- (b) Each player in the front row and any potential replacement(s) must be suitably trained and experienced.
- (c) When 16, 17 or 18 players are nominated in a team there must be sufficient front row players to play at hooker, tight-head prop and loosehead prop who are suitably trained and experienced to ensure that on the first occasion that a replacement in any front row position is required, the team can continue to play safely with contested scrums.
- (d) When 19, 20, 21 or 22 players are nominated in a team there must be sufficient front row players to play at hooker, tight-head prop and loosehead prop who are suitably trained and experienced to ensure that on both the first and second occasions that a replacement in any front row position is required, the team can continue to play safely with contested scrums.
- (e) The replacement of a front row forward may come from suitably trained and experienced players who started the match or from the nominated replacements.

3.6 SENT OFF FOR FOUL PLAY

A player sent off for foul play must not be replaced or substituted. For an exception to this Law, refer to Law 3.14.

3.7 PERMANENT REPLACEMENT

A player may be replaced if injured. If the player is permanently replaced, that player must not return and play in that match. The

5 フロントローとして適切に訓練され、かつ経験のあるプレイヤー

(a) 次の表は、指名するプレイヤーの人数と、それに応じて含めなければならない、フロントローとして適切に訓練され、かつ経験のあるプレイヤーの人数を示す。

指名人数	フロントローの人数
15名以下	3名
16名から18名	4名
19名から22名	5名

- (b) フロントローとしてプレーするプレイヤーはそれぞれ、適切に訓練され、かつ経験のあるプレイヤーでなければならない。
- (c) 指名人数が16名～18名の場合、フッカー、タイトヘッドプロップ、ルースヘッドプロップとしてプレーできる、適切に訓練され、かつ経験のあるプレイヤーを十分な数だけ含めなければならない。その目的は、フロントローのいずれのポジションであれ、交替が必要とされる1回目の場合に、通常のコンテストスクラムで安全にプレーを続けるためである。
- (d) 指名人数が19名～22名の場合、フッカー、タイトヘッドプロップ、ルースヘッドプロップとしてプレーできる、適切に訓練され、かつ経験のあるプレイヤーを十分な数だけ含めなければならない。その目的は、フロントローのいずれのポジションであれ、交替が必要とされる2回目の場合にも、通常のコンテストスクラムで安全にプレーを続けるためである。
- (e) 試合開始時のフロントローに代わってプレーするプレイヤーは、試合開始時からのプレイヤーであっても、指名された交替/入替えのプレイヤーであってもよい。

6 不正なプレーによる退場

不正なプレーにより退場させられたプレイヤーに対して、交替や入替えをしてはならない。その例外に関しては、第3条にある。

7 正式の交替

プレイヤーが負傷した場合には交替してよい。正式な選手交替となつ

<p>replacement of the injured player must be made when the ball is dead and with the permission of the referee.</p>	<p>た場合には、その負傷したプレーヤーは、その試合に再び加わってプレーしてはならない。負傷交替は、ボールがデッドになったときにレフリーの許可を得ておこなわねばならない。</p>
<p>3.8 THE DECISION FOR PERMANENT REPLACEMENT (a) When a national representative team is playing in a match, a player may be replaced only when, in the opinion of a doctor, the player is so injured that it would be unwise for that player to continue playing in that match. (b) In other matches, where a Union has given explicit permission, an injured player may be replaced on the advice of a medically trained person. If none is present, that player may be replaced if the referee agrees.</p>	<p>8 正式な選手交替の決定 (a) 一方が国の代表チームで行う試合では、医師の意見に基づき、その負傷したプレーヤーがプレーを続けられない方がよいとされたとき初めて交替してよい。 (b) その他の試合については、協会が明確な許可を与えた場合に限り、医務心得者の勧告があった場合に、負傷したプレーヤーを交替してよい。医務心得者不在の際は、レフリーの同意による。</p>
<p>3.9 THE REFEREE ' S POWER TO STOP AN INJURED PLAYER FROM CONTINUING If the referee decides with or without the advice of a doctor or other medically qualified person that a player is so injured that the player should stop playing, the referee may order that player to leave the playing area. The referee may also order an injured player to leave the field in order to be medically examined.</p>	<p>9 負傷したプレーヤーのプレーの継続を停止するレフリーの権限 医師または他の医務資格者の勧告の有無にかかわらず、レフリーがそのプレーヤーがプレーを続けることを停止すべきであると判断した場合には、負傷したプレーヤーを競技区域より外へ出すよう命じることができる。またレフリーは医務検査を受けるようプレーヤーを競技区域外へ出すことができる。</p>
<p>3.10 TEMPORARY REPLACEMENT (a) When a player leaves the field to have bleeding controlled and/or have an open wound covered, that player may be temporarily replaced. If the player who has been temporarily replaced does not return to the field of play within 15 minutes (actual time) of leaving the playing area, the replacement becomes permanent and the replaced player must not return to the field of play. (b) If the temporary replacement is injured, that player may also be replaced. (c) If the temporary replacement is sent off for foul play, the replaced player may not return to the field of play. (d) If a temporary replacement is cautioned and temporarily suspended, the replaced player may not return to the field of play until after the period of suspension.</p>	<p>10 一時的交替 (a) 出血をおさめるか開いた傷口を覆うかの両方、またはいずれか一方の処置を受けるため競技区域からプレーヤーが出たときには、一時的交替を認める。一時的に交替されたプレーヤーが競技区域から出て経過時間15分以内にフィールドオブプレーに戻らない場合、一時的交替をしたプレーヤーは正式な交替となる。元の一時的に交替されたプレーヤーはフィールドオブプレーに戻ってはならない。 理由： 明確化および定義の追加に伴う変更 (b) 一時的交替をしたプレーヤーが負傷した場合には、さらに交替を認める。 (c) 一時的交替をしたプレーヤーが不正なプレーにより退場となった場合には、元の一時的に退出していたプレーヤーは再度競技区域に戻ってはならない。</p>
<p>3.11 PLAYER WISHING TO REJOIN THE MATCH</p>	<p>11 再度試合に戻ることを望むプレーヤー</p>

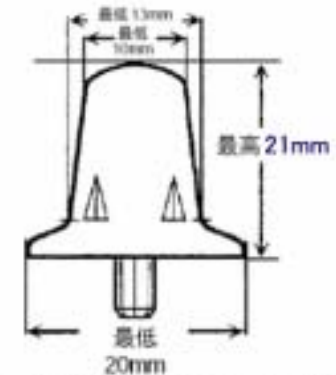
<p>(a) A player who has an open or bleeding wound must leave the playing area. The player must not return until the bleeding is controlled and the wound has been covered.</p> <p>(b) A player who leaves a match because of injury or any other reason must not rejoin the match until the referee permits the player to return. The referee must not let a player rejoin a match until the ball is dead.</p> <p>(c) If the player rejoins the match without the referee's permission, and the referee believes the player did so to help that player's team or obstruct the opposing team, the referee penalises the player for misconduct.</p> <p>(d) If the referee believes that this offence was not intentional interference but the offending player's team gained an advantage from the return, the referee orders a scrum where the player rejoined the match, and the opposing team throws in the ball.</p>	<p>(a) 傷口が開いたり出血しているプレーヤーは、競技区域から退出しなければならない。出血がおさまり傷口が覆われるまで戻ってはならない。</p> <p>(b) 負傷またはその他の理由により退場したプレーヤーは、レフリーから戻る許可を受けるまで再び試合に加わってはならない。レフリーは、ボールがデッドになるまで試合に加わらせてはならない。</p> <p>(c) そのプレーヤーが、レフリーの許可を受けずに再び試合に加わった場合には、レフリーはこの違反が味方を助け、または相手側を妨害するものであると認めたときは、不行跡として罰を科す。</p> <p>(d) その違反が故意の妨害でなくとも、違反した側が利益を得たとレフリーが認めた場合には、レフリーはそのプレーヤーが試合に加わった地点においてスクラムを命じ、相手側がボールを入れる。</p>
<p>3.12 NUMBER OF SUBSTITUTIONS A team can substitute up to two front row players and up to five other players. Substitutions may only be made when the ball is dead and with the permission of the referee.</p>	<p>12 入替えプレーヤーの人数 フロントローについては2名まで、その他のプレーヤーについては5名まで、入替えることができる。入替えは、ボールがデッドになったときに、レフリーの許可を得ておこなう。</p>
<p>3.13 SUBSTITUTED PLAYERS REJOINING THE MATCH If a player is substituted, that player must not return and play in that match even to replace an injured player. Exception 1: a substituted player may replace a player with a bleeding or open wound. Exception 2: a substituted player may replace a front row player when injured, temporarily suspended or sent off.</p>	<p>13 入替わったプレーヤーが再度試合に加わること 入替わったプレーヤーは、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。</p> <p>★例外1 傷口が開いたり出血しているプレーヤーとの交替は認める。</p> <p>★例外2 フロントローが負傷、あるいは一時的退出または退場となり、適切な訓練を受けた交替のプレーヤーがいない場合、交替してもよい。</p>
<p>3.14 FRONT ROW FORWARD SENT OFF OR TEMPORARILY SUSPENDED OR INJURED (a) After a front row player has been sent off or during the time a front row player is temporarily suspended the referee, upon awarding the next scrum, will ask that player's captain whether or not the team has another player on the field of play who is suitably trained to play in the front row. (a) If not, the captain chooses any player from that team who then must</p>	<p>14 フロントローが退場または一時的退出となった場合 (a) フロントローの1人が退場または一時的退出制度を適用されている間、レフリーは、次のスクラムを与える際に、このポジションのために適切な訓練を受けている他のプレーヤーが競技区域にいるかどうかを、当該チームのキャプテンに聞く。もし、誰もいない場合は、キャプテンはチームから1名を指名する。このプレーヤーは競技区域から退出し、適切な訓練を受けているフロントローと入替</p>

<p>leave the field of play and be replaced by a suitably trained front row player from the team's replacements. The captain may do this immediately prior to the next scrum or after another player has been tried in the front row.</p> <p>(b) When a period of temporary suspension ends and a front row player returns to the field of play, the replacement front row player leaves the field of play and the nominated player who left the field of play for the period of the suspension may resume playing in the match.</p> <p>(c) Furthermore, if, because of sending off or injury, a team cannot provide enough suitably trained front row players, the match continues with uncontested scrums.</p> <p>(d) An uncontested scrum is the same as a normal scrum, except that the teams do not compete for the ball, the team throwing in the ball must win it, and neither team is allowed to push.</p>	<p>わる。キャプテンは次のスクラムの前に指名してもよいし、他のプレーヤーがフロントローとしてプレーしてみた後でもよい。</p> <p>(b) 一時的退出の時間が終了し、フロントローが競技区域に戻るときは、交替していたフロントロープレーヤーは競技区域を去り、退出の間、競技区域を去るように指名されたプレーヤーは、試合に戻りプレーを再開することができる。</p> <p>(c) さらに、退場あるいは負傷が理由で、十分に適切な訓練を受けているフロントローのできるプレーヤーが他になくなった場合には、ノンコンテストスクラム（14 (d)）により続行される。</p> <p>(d) ノンコンテストスクラムが通常のスクラムと異なる点は、ボールを取り合わない、ボール投入側が必ずボールを獲得する、双方ともスクラムを押しはならない、という点である。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 一方のチームが8名のスクラムでのプレーの継続を選んだ場合には、3-4-1 フォーメーションにする。 • 一方のチームがスクラムで1名足りない場合には、双方のスクラムを3-4 フォーメーションにする。 • 一方のチームがスクラムで2名足りない場合には、双方のスクラムを3-2-1 フォーメーションにする。 • 一方のチームがスクラムで3名足りない場合には、双方のスクラムを3-2 フォーメーションにする。
---	--

LAW 4 – PLAYERS’ CLOTHING	第4条「プレーヤーの服装 PLAYERS’ CLOTHING」
<p>DEFINITION Players’ clothing is anything players wear. A player wears a jersey, shorts and underwear, socks and boots. Detailed information relating to the permitted specifications for clothing and studs may be found in IRB Specifications (Regulation 12).</p>	<p>定義 ●「プレーヤーの服装 PLAYERS’ CLOTHING」 とは、プレーヤーが身につけるものすべてをいう。プレーヤーは、ジャージ、パンツ、肌着類、ソックス、靴を着用する。 <u>服装とスタッドに関する認可の詳細については、IRB 規定集 12 条に述べられている通りである。</u></p>
<p>4.1 ADDITIONAL ITEMS OF CLOTHING (a) A player may wear supports made of elasticated or compressible materials which must be washable. (b) A player may wear shin guards which conform with IRB Specifications (Regulation 12). (c) A player may wear ankle supports worn under socks, not extending higher than one third of the length of the shin and, if rigid, from material other than metal. (d) A player may wear mitts (fingerless gloves) which conform to IRB Specifications (Regulation 12). (e) A player may wear shoulder pads which bear the IRB Approval Mark (Regulation 12). (f) A player may wear a mouth guard or dental protector. (g) A player may wear headgear which bears the IRB Approval Mark (Regulation 12). (h) A player may wear bandages and/or dressings to cover or protect any injury. (i) A player may wear thin tape or other similar material as support and/or to prevent injury.</p>	<p>1 追加着用を認めるもの (a) 弾力があるか、または圧縮可能な材質で作られた補助具。ただし、洗濯が可能なものに限る。 (b) <u>肘当てについては、規定集12条に適合するものを着用してもよい。</u> 硬くない繊維でパッドの組み込まれた脛あて。ただし、パッドの厚さは、圧縮された状態で0.5cmを超えず、ソックスの中に着用されているものに限る。 (c) 金属以外の材質で作られた足首のサポーター。 ただし、ソックスの中に着用されており、脛の3分の1の部分を超えてはならない。 (d) <u>IRB規定集第12条に基づく</u> 指先を切った手袋。 (e) <u>IRB規定集第12条に適合する肩当については規定集12条に示すIRB認可マークがのついた肩当てものを着用してもよい。</u> 軟らかく薄い材質でできた、肌着類あるいはジャージに組み込まれた肩当てで、肩と鎖骨のみを覆うもの。すべての部分において、圧縮されない状態での厚さが1cmを超えないこと。すべての部分において、密度が4.5kg/m³を超えないこと。 (f) マウスガード、歯を保護するもの。 (g) <u>IRB規定集第12条に適合するIRBマークがのついた軟らかく薄い材質でできたヘッドキャップ。</u> ただし、すべての部分において、圧縮されない状態での厚さが1cmを超えず、すべての部分において、密</p>

	<p>度が45kg / m³を超えないこと。</p> <p>(h) 傷を覆うための包帯・着用物。</p> <p>(i) 傷を守る、もしくは防ぐための、薄いテープまたはそれに類するもの。</p>
<p>4.2 SPECIAL ADDITIONAL ITEMS FOR WOMEN Besides the previous items, women may wear chest pads which bear the IRB Approval Mark (Regulation 12).</p>	<p>2 女性用に特に追加着用を認めるもの</p> <p>上記項目に加えて、<u>IRB規定集12条に適合する示すIRB認可IRBマークがのついた胸当てを着用してもよい。</u>軟らかく薄い材質でできた、衣類に組み込まれた胸当て。ただし、肩と鎖骨と胸のすべてあるいはそれらの一部のみを覆うものであり、すべての部分において、圧縮されない状態での厚さが1cmを超えず、また、すべての部分において、密度が45kg / m³を超えないこと。</p>
	<p>3 厚さと密度</p> <p>厚さと密度は、パッドを組み込むための、また体に装着するための部分を含めて計測される。</p>
<p>4.3 STUDS (a) Studs of players' boots must conform with the IRB Specifications (Regulation 12). (b) Moulded rubber multi-studded soles are acceptable provided they have no sharp edges or ridges.</p>	<p>3-3-4 <u>3-3-4</u> スタッド</p> <p>プレーヤーの靴のスタッドは、以下の条件を満たしていなければならない。</p> <p>(a) <u>プレーヤーの靴のスタッドは、IRB規定集12条の規定に適合するものであることなければならない。</u>円形で、靴底に確実に取り付けられていること。</p> <p>(b) 靴底からの高さは、18mm以下であること。先端直径は、10mm以上であること。付け根直径は、ワッシャー部を除いて、13mm以上であること。一体型ワッシャー直径は、20mm以上であること。</p> <p><u>(b-e) 4ボ状の形</u>一体成型ゴム底のものについては、鋭い形状の部分や隆起している部分がないこと。</p>

スタッドの正しい寸法



スタッドの正しい寸法はここに示した通りである。

イボ状の形成型ゴム底のものも認める。

● 図4

4.4 BANNED ITEMS OF CLOTHING

- (a) A player must not wear any item that is contaminated by blood.
- (b) A player must not wear any item that is sharp or abrasive.
- (c) A player must not wear any items containing buckles, clips, rings, hinges, zippers, screws, bolts or rigid material or projection not otherwise permitted under this Law.
- (d) A player must not wear jewellery such as rings or earrings.
- (e) A player must not wear gloves.
- (f) A player must not wear shorts with padding sewn into them.
- (g) A player must not wear any other item which does not conform with the IRB Specifications for such clothing (Regulation 12).
- (h) A player must not wear any item that is normally permitted by Law, but, in the referee's opinion that is liable to cause injury to a player.
- (i) A player must not wear a single stud at the toe of the boot.
- (j) A player must not wear communication devices within that player's clothing or attached to the body.

4.5 着用を禁止するもの

- (a) 血液のついたもの。
- (b) 鋭い形状のもの、表面がざらざらしたもの。
- (c) 本条で認められるもの以外の、バックル・クリップ・リング・ちようつがい・ジッパー・ねじ・ボルト・硬い材質のもの・突起物を含むもの。
- (d) 指輪・イヤリングなどの宝石類。
- (e) 指先まで覆う手袋。
- (f) パッドが縫い込まれたパンツ。
- (g) ~~上記以外のものについては、IRB規定集12条の規定に適合しないものを着用してはならない。本条で特に認められているものを除き、すべての部分において、圧縮されない状態での厚さが0.5cmを超えるもの、あるいは密度が4.5kg/m³を超えるもの。~~
- (h) 規則で認められているものであっても、プレーヤーを負傷させる恐れがあるとレフリーが認めたもの。
- (i) つま先にスタッドが1本しか取り付けられていない靴。
- (j) いずれのプレーヤーも身体または衣類に通信機器を装着してはならない。

	<p>6 パッドの付いた用品に対する認可マーク 肩当て、ヘッドキャップ、胸当てについては、2000年10月1日からは、本条において認められていることを示すIRBマークを付けなければならない。(詳細規定については、別途通達することとする。)</p>
<p>4.5 INSPECTION OF PLAYERS' CLOTHING</p> <p>(a) The referee or the touch judges appointed by or under the authority of the match organiser must inspect the players' clothing and studs for conformity to this Law.</p> <p>(b) The referee has power to decide at any time, before or during the match, that part of a player's clothing is dangerous or illegal. If the referee decides that clothing is dangerous or illegal the referee must order the player to remove it. The player must not take part in the match until the items of clothing are removed.</p> <p>(c) If, at an inspection before the match, the referee or a touch judge tells a player that an item banned under this Law is being worn, and the player is subsequently found to be wearing that item on the playing area, that player is sent off for misconduct.</p> <p>Penalty: A penalty kick is awarded at the place where play is restarted</p>	<p>5-7 プレーヤーの服装の点検</p> <p>(a) 試合主催者の指名を受けたレフリーとタッチジャッジは、本条に照らしてプレーヤーの服装とスタッドを点検<u>しなければならない。</u> する。</p> <p>(b) レフリーは、試合前でも試合中でも、プレーヤーの服装の一部が危険あるいは違反であると決定する権限をもつ。もし、服装の一部が危険あるいは違反であると判断した場合には、レフリーはそれを外すことをプレーヤーに命じなければならない。プレーヤーはそれを外すまでは、試合に参加してはならない。</p> <p>(c) 試合前の服装点検で、レフリーまたはタッチジャッジが、本条に禁止されているものを着用しているプレーヤーにそのことを告げ、後に、そのプレーヤーが競技区域でまだそれを着用しているのが判明した場合には、不行跡で退場を科される。 罰 プレー再開の地点でペナルティキック。</p>
<p>4.6 WEARING OTHER CLOTHING</p> <p>Any player requiring or wishing to wear any dressing, protection, padding, support or such like material other than that specified within this Law is not permitted to play in a match.</p> <p>The referee must not allow any player to leave the playing area to change items of clothing, unless these are bloodstained.</p>	<p>6-8 その他の衣類の着用</p> <p>本条において認められているもの以外の衣類・保護具・パッド・補助具・その他の用具を着用することが必要なプレーヤーは、試合に参加することができない。</p> <p>レフリーは、プレーヤーが着用物を取り替えるために競技区域を離れることを認めてはならない。ただし、着用物に血液が付着した場合を除く。</p>

LAW 5 - TIME	第5条「試合時間 TIME」
5.1 DURATION OF A MATCH A match lasts no longer than eighty minutes plus time lost, extra time and any special conditions. A match is divided into two halves each of not more than forty minutes playing time.	1 試合時間 試合時間は80分以内に加えて、失われた時間、延長時間および特別な事情による時間とする。試合は、競技時間40分以内ずつ前後半に分けて行う。
5.2 HALF-TIME After half-time the teams change ends. There is an interval of not more than 10 minutes. The length of the interval is decided by the match organiser, the Union or the recognised body which has jurisdiction over the game. During the interval the teams, the referee and the touch judges may leave the playing enclosure.	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10分以内とする。休憩時間の長さは、試合主催者、協会またはその試合を管轄する機関が決定する。休憩時間の間、チーム、レフリー、タッチジャッジは、競技場を離れることができる。
5.3 TIME KEEPING The referee keeps the time but may delegate the duty to either or both the touch judges and/or the official time-keeper, in which case the referee signals to them any stoppage of time or time lost. In matches without an official time-keeper, if the referee is in doubt as to the correct time the referee consults either or both the touch judges and may consult others but only if the touch judges cannot help.	3 試合時間に対する責任 レフリーは競技時間に対する全責任を負う。ただし、タッチジャッジのいずれか一方または両方、またはタイムキーパーに委任してもよい。その場合には、時間の停止や失われた時間について、レフリーが委任した者に合図する。タイムキーパーがいない試合において、レフリーは正確な時刻について疑わしい場合は、まずタッチジャッジに聞く。タッチジャッジの報告が不十分である場合に限り、それ以外の者に聞くことができる。
5.4 TIME LOST Time lost may be due to the following: (a) Injury. The referee may stop play for not more than one minute so that an injured player can be treated, or for any other permitted delay. The referee may allow play to continue while a medically trained person treats an injured player in the playing area or the player may go to the touch-line for treatment. If the referee believes that the player is feigning injury, the referee arranges for the player to be removed from the playing area, and restarts play at once. Alternatively, the referee may allow play to continue while a medically trained person examines the player in the playing area.	4 失われた時間 失われた時間が発生するのは、次の場合による。 (a) プレーヤーの負傷 プレーヤーの負傷の治療、またはその他の事情により、レフリーが停止してよい時間は、1分以内である。 医務心得者が競技区域でプレーヤーを処置している間でも、あるいはプレーヤーが処置のためタッチラインの外に出る間でも、レフリーはプレーを続けさせることができる。 レフリーはプレーヤーが負傷のふりをしてしていると認めた場合には、そのプレーヤーを競技区域から出すようにさせ、競技を即時再開する。あるいは、医務心得者が競技区域でプレーヤーをみている間でも、レフリーはプレーを続けさせることができる。

<p>(b) Replacing players' clothing. When the ball is dead, the referee allows time for a player to replace or repair a badly torn jersey, shorts or boots. Time is allowed for a player to re-tie a boot-lace.</p> <p>(c) Replacement and substitution of players. Time is allowed when a player is replaced or substituted.</p> <p>(d) Reporting of foul play by a touch judge. Time is allowed when a touch judge reports foul play.</p>	<p>(b) プレーヤーの服装の変更 レフリーは、ボールがデッドとなったときに、プレーヤーがひどく裂けたジャージー、パンツ、または靴を交換、修理する時間を与える。また、靴ひもを結び直す時間を与える。</p> <p>(c) プレーヤーの交替と入替え プレーヤーの交替と入替えのための時間を与える。</p> <p>(d) 不正なプレーに関するタッチジャッジからの報告 不正なプレーに関するタッチジャッジからの報告のための時間を与える。</p>
<p>5.5 MAKING UP FOR TIME LOST Any playing time lost is made up in the same half of the match.</p>	<p>5 失われた時間の延長 失われた時間の延長は、その遅延が起った前後半それぞれの中で行なう。</p>
<p>5.6 PLAYING EXTRA TIME A match may last more than eighty minutes if the Union has authorized the playing of extra time in a drawn match in a knock-out competition.</p>	<p>6 延長時間 勝ち残り方式採用の大会において、引分けがあった場合、勝者を決定するため延長戦を行うことを協会が承認したときに限り、80分を越えて試合を行うことができる。</p>
<p>5.7 OTHER TIME REGULATIONS</p> <p>(a) In international matches, play always lasts eighty minutes plus lost time.</p> <p>(b) In non-international matches a Union may decide the length of a match.</p> <p>(c) If the Union does not decide, the teams agree on the length of a match. If they cannot agree, the referee decides.</p> <p>(d) The referee has the power to end the match at any time, if the referee believes that play should not continue because it would be dangerous.</p> <p>(e) If time expires and the ball is not dead, or an awarded scrum or line-out has not been completed the referee allows play to continue until the next time that the ball becomes dead. If time expires and a mark, free kick or penalty kick is then awarded, the referee allows play to continue.</p> <p>(f) If time expires after a try has been scored the referee allows time for the conversion kick to be taken.</p>	<p>7 その他、時間に関する規則</p> <p>(a) 双方が国の代表で行われる試合は、常に、80分と失われた時間分で行う。</p> <p>(b) 国の代表ではない試合では、試合時間は協会が決める。</p> <p>(c) 協会の指示がない場合は、両チームが協議の上これを決める。協議がまとまらない場合にはレフリーが決める。</p> <p>(d) レフリーは、<u>いつでも試合を終了する権限を持つ。試合の続行が危険であると判断した場合には、いつでもノーサイドとする権限がある。</u></p> <p>(e) その他の時間に関する制限 ボールがまだデッドではないか、あるいは、スクラムまたはラインアウトが与えられそれらがまだ終了していないうちに、試合時間が終了した場合には、レフリーは次にボールがデッドになるまで競技を続行する。時間が終了した後、マーク、フリーキック、またはペナルティキックが与えられた場合は、競技を続行する。</p> <p><u>(f) トライが得られた後に、試合時間が終了した場合には、レフリーは、</u></p>

(g) When weather conditions are exceptionally hot and/or humid, the referee, at his discretion, will be permitted to allow one water break in each half. This water break should be no longer than one minute. Time lost should be added on at the end of each half. The water break should normally be taken after a score or when the ball is out of play near the half way line.

コンバージョンキックのための時間を与えるものとする。
(g) レフリーは自分の裁量により気温が非常に高く、また、湿度が高い場合、給水のための中断を前後半のそれぞれに1回、許可してもよい。時間は1分以内とする。失われた時間は前後半それぞれの中で追加するものとする。この中断は通常、得点の後、またはボールがハーフウェイライン付近でデッドとなった場合に行うのが望ましい。

<p>LAW 6 - MATCH OFFICIALS – LAW 6A</p>	<p>第6条「マッチオフィシャルMATCH OFFICIALS」</p>
<p>6.A. REFEREE BEFORE THE MATCH DEFINITIONS Every match is under the control of Match Officials who consist of the Referee and two Touch Judges. Additional persons, as authorised by the match organisers may include the referee and/or touch judge reserve, an official to assist the Referee in making decisions by using technological devices, the time keeper, the Match Doctor, the team doctors, the non-playing members of the teams and the ball persons.</p>	<p>A レフリー 試合前 定義 試合は全て、1名のレフリーと2名のタッチジャッジからなる「マッチオフィシャルMATCH OFFICIALS」の采配によって行われる。試合主催者によって承認された「追加人員ADDITIONAL PERSONS」に含まれるのは、レフリー・タッチジャッジの代理、機器の使用によりレフリーの判定を補助する係、タイムキーパー、マッチドクター、チームドクター、チーム役員とボール係である。</p>
<p>6.A.1 APPOINTING THE REFEREE The referee is appointed by the match organiser. If no referee has been appointed the two teams may agree upon a referee. If they cannot agree, the home team appoints a referee.</p>	<p>1 レフリーの指名 レフリーは、試合主催者が指名する。レフリーの指名がなければ、両チームが協議の上レフリーを決定する。双方の協議がまとまらない場合には、ホームチームが指名する。</p>
<p>6.A.2 REPLACING THE REFEREE If the referee is unable to complete the match, the referee's replacement is appointed according to the instructions of the match organiser. If the match organiser has given no instructions, the referee appoints the replacement. If the referee cannot do so, the home team appoints a replacement.</p>	<p>2 レフリーの交替 レフリーがその職務を全うすることができなくなった場合には、試合主催者の指示に従ってレフリーの代理を指名する。このような指示がない場合には、レフリー自身が代理を指名する。それも不可能なときはホームチームが指名する。</p>
<p>6.A.3 DUTIES OF THE REFEREE BEFORE THE MATCH (a) Toss. The referee organises the toss. One of the captains tosses a coin and the other captain calls to see who wins the toss. The winner of the toss decides whether to kick-off or to choose an end. If the</p>	<p>3 試合前のレフリーの職務 (a) トス 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</p>

<p>winner of the toss decides to choose an end, the opponents must kick-off and vice versa.</p> <p>(b) Players' clothing inspection. The referee must inspect the players' clothing to ensure it is in compliance with Law 4. The referee may delegate responsibility for the inspection of players' clothing to the touch judges.</p>	<p>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、サイドかかのをいずれかを選択する。</p> <p>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。</p> <p>(b) プレーヤーの服装の点検 レフリーはプレーヤーの服装を点検して、第4条に反していないか確認しなければならない。 レフリーはこの服装点検の責任をタッチジャッジに委任してもよい。</p> <p>(c) タッチジャッジ レフリーはタッチジャッジの職務に関して指示することができる。</p>
<p>6.A.4 LIMITATION ON THE REFEREE The referees must not give advice to either team before the match.</p>	<p>4 レフリーに対する制限 レフリーは試合前に、いずれのチームにも助言を与えてはならない。</p>
<p><i>DURING THE MATCH</i></p> <p>6.A.5 THE DUTIES OF THE REFEREE IN THE PLAYING ENCLOSURE</p> <p>(a) The referee is the sole judge of fact and of Law during a match. The referee must apply fairly all the Laws of the Game in every match.</p> <p>(b) When the match organiser has authorised the application of an experimental Law as approved by the IRB Council, the referee may apply these Laws in prescribed matches.</p> <p>(c) The referee keeps the time.</p> <p>(d) The referee keeps the score.</p> <p>(e) The referee gives permission to the players to leave the playing area.</p> <p>(f) The referee gives permission to the replacements or substitutes to enter the playing area.</p> <p>(g) The referee gives permission to the team doctors or medically trained persons or their assistants to enter the playing area, as and when permitted by the Law.</p> <p>(h) The referee gives permission to each of the coaches to enter the playing area at half time to attend their teams during the interval.</p>	<p>試合中</p> <p>5 競技場内でのレフリーの職務</p> <p>(a) レフリーは、試合中においては唯一の事実の判定者であり、競技規則の判定者である。あらゆる試合において、すべての競技規則を公平に適用しなければならない。</p> <p>(b) 試合主催者が、インターナショナルボード理事会が認めた試験的規則の適用を承認する場合には、レフリーはその指定された試合にこれを適用することができる。</p> <p>(c) レフリーは、競技時間に全責任を有する。</p> <p>(d) レフリーは、得点に全責任を有する。</p> <p>(e) レフリーは、プレーヤーが競技区域から退出する許可を与える。</p> <p>(f) レフリーは、交替および入替えプレーヤーが競技区域に入る許可を与える。</p> <p>(g) レフリーは、規則に従って、チームドクター、医務心得者、またはその助手が競技区域に入る許可を与える。</p> <p>(h) レフリーは、ハーフタイムに双方のコーチが競技区域内に入り、チームにつく許可を与える。</p>

<p>6.A.6 PLAYERS DISPUTING A REFEREE’ S DECISION All players must respect the authority of the referee. They must not dispute the referee’ s decisions. They must stop playing at once when the referee blows the whistle except at a kick-off. Penalty: Penalty Kick at the place of infringement or where play would next commence.</p>	<p>6 レフリーの決定に対するプレーヤーの反論 すべてのプレーヤーは、レフリーの権限を尊重しなければならない。また、レフリーの決定に反論してはならない。キックオフの場合を除き、プレーヤーは、レフリーが笛を吹いた場合には、直ちにプレーを停止しなければならない。</p>
<p>.A.7 REFEREE ALTERING A DECISION The referee may alter a decision when a touch judge has raised the flag to signal touch or an act of foul play.</p>	<p>7 レフリーによる決定の変更 レフリーは、タッチジャッジが、タッチ、あるいは不正なプレーのあったことを示すため既に旗をあげていた場合には、決定を変更することができる。</p>
<p>6.A.8 REFEREE CONSULTING WITH OTHERS (a) The referee may consult with touch judges in regard to matters relating to their duties, the Law relating to foul play, or timekeeping. (b) A match organiser may appoint an official who uses technological devices. If the referee is unsure when making a decision in in-goal involving a try being scored or a touch down, that official may be consulted. (c) The official may be consulted if the referee is unsure when making a decision in in-goal with regard to the scoring of a try or a touch down when foul play in in-goal may have been involved. (d) The official may be consulted in relation to the success or otherwise of kicks at goal. (e) The official may be consulted if the referee or touch judge is unsure if a player was or was not in touch when attempting to ground the ball to score a try. (f) The official may be consulted if the referee or touch judges are unsure when making a decision relating to touch-in-goal and the ball being made dead if a score may have occurred. (g) A match organiser may appoint a timekeeper who will signify the end of each half. (h) The referee must not consult with any other persons.</p>	<p>8 助言を求めること (a) レフリーは、タッチジャッジに対して、その職務に属する事項、不正なプレー、または計時に関連する事項について意見を求めることができる。 (b) 試合主催者は、機器を使用する係を指名する。レフリーは、インゴールにおいて、トライまたはタッチダウンが与えられるべきかの判定が難しい場合には、この係の意見を求めることができる。 <u>(C) インゴールにおいて、不正なプレーが行われた疑いがあり、トライまたはタッチダウンが与えられるべきかの判定が難しい場合、この係りの意見を求めることができる。</u> <u>理由： 2001年中間総会における理事会の決定に従い、インゴールで不正なプレーが行われた疑いがあり、ペナルティートライの可能性のある場合、その判定についてもテレビマッチオフィシャル(TMO)に意見を求めることができることとした。</u> (d-e) この係に対しては、ゴールキックの判定に関しても意見を求めることができる。 (e-d) プレーヤーがトライをするためグラウンディングしようとした際、タッチに出なかったかどうかについて判定が難しい場合、レフリーまたはタッチジャッジはこの係に意見を求めることができる。 (f-e) トライの起りそうな状況で、タッチインゴールになりボールがデッドとなったかどうかの判定が難しい場合、レフリーまたはタッチジャッジはこの係に意見を求めることができる。</p>

	<p>(g-f) 試合主催者は、各ハーフの試合時間の終了を合図するタイムキーパーを指名する。</p> <p>(h-g) レフリーは、本条で認められたもの以外は、誰の意見も求めてはならない。</p>
<p>6.A.9 THE REFEREE' S WHISTLE</p> <p>(a) The referee must carry a whistle and blow the whistle to indicate the beginning and end of each half of the match.</p> <p>(b) The referee has power to stop play at any time.</p> <p>(c) The referee must blow the whistle to indicate a score, or a touch down.</p> <p>(d) The referee must blow the whistle to stop play because of an infringement or for an offence of foul play. When the referee cautions or sends off the offender, the referee must whistle a second time when the penalty kick or penalty try is awarded.</p> <p>(e) The referee must blow the whistle when the ball has gone out of play, or when it has become unplayable, or when a penalty is awarded.</p> <p>(f) The referee must blow the whistle when the ball or the ball-carrier touches the referee and either team gains an advantage from this.</p> <p>(g) The referee must blow the whistle when it would be dangerous to let play continue. This includes when a scrum collapses, or when a front row player is lifted into the air or is forced upwards out of a scrum, or when it is probable that a player has been seriously injured.</p> <p>(h) The referee may blow the whistle to stop play for any other reason according to the Laws.</p>	<p>9 レフリーの笛</p> <p>(a) レフリーは笛を所持し、試合の前後半の開始と終了に、笛を吹かなければならない。</p> <p>(b) レフリーは、いつでも笛を吹いて試合を停止する権限がある。</p> <p>(c) レフリーは、得点またはタッチダウンを示すときに、笛を吹かなければならない。</p> <p>(d) レフリーは、反則または不正なプレーによるプレーの停止を指示するときに、笛を吹かなければならない。反則したプレーヤーに退場を命じ、または警告を与えた場合には、ペナルティトライ、またはペナルティキックを与えるときに再び笛を吹かなければならない。</p> <p>(e) レフリーは、ボールが競技外となったとき、プレーできなくなったとき（アンプレイブルになったとき）、ペナルティを与えるときに、笛を吹かなければならない。</p> <p>(f) ボールまたはボールキャリアーが、レフリーに触れ、いずれかの側が利益を得た場合には、笛を吹かなければならない</p> <p>(g) レフリーは、プレーの続行を危険と認めたとき、笛を吹かなければならない。この中には、スクラムがくずれた場合、フロントロープレーヤーが宙に浮かされる、もしくはスクラムから上方に押し出された場合、またはプレーヤーが重大な負傷を負ったと認められる場合を含む。</p> <p>(h) 他のいかなる理由にせよ、競技規則に従ってプレーを停止するとき、レフリーは笛を吹かなければならない。</p>
<p>6.A.10 THE REFEREE AND INJURY</p> <p>(a) If a player is injured and continuation of play would be dangerous, the referee must blow the whistle immediately.</p> <p>(b) If the referee stops play because a player has been injured, and there has been no infringement and the ball has not been made dead,</p>	<p>10 レフリーと負傷</p> <p>(a) プレーヤーが負傷し、プレーの続行を危険と認めたとき、レフリーは直ちに笛を吹かなければならない。</p> <p>(b) レフリーが、反則やボールがデッドになったためでなく、プレー</p>

<p>play restarts with a scrum. The team last in possession throws in the ball. If neither team was in possession, the attacking team throws in the ball.</p> <p>(c) The referee must blow the whistle if continuation of play would be dangerous for any reason.</p>	<p>ヤーの負傷によってプレーを停止した場合、スクラムによってプレーを再開する。最後にボールを保持していたチームがボールを入れる。どちらもボールを保持していなかったときは攻撃側が入れる。</p> <p>(c) いかなる理由にせよ、プレーの続行を危険と認めたとき、レフリーは笛を吹かなければならない。</p>
<p>6.A.11 THE BALL TOUCHING THE REFEREE</p> <p>(a) If the ball or the ball-carrier touches the referee and neither team gains an advantage, play continues.</p> <p>(b) If either team gains an advantage in the field of play, the referee orders a scrum and the team that last played the ball has the throw-in.</p> <p>(c) If either team gains an advantage in in-goal, if the ball is in possession of an attacking player the referee awards a try where the contact took place.</p> <p>(d) If either team gains an advantage in in-goal, if the ball is in possession of a defending player, the referee awards a touch down where the contact took place.</p>	<p>11 ボールがレフリーに触れた場合</p> <p>(a) ボールまたはボールキャリアーがレフリーに触れ、双方いずれの側も利益を得なかった場合には、プレーを続行する。</p> <p>(b) フィールドオブプレーにていずれかの側が利益を得た場合には、レフリーはスクラムを命じ、最後にボールをプレーした側がボールを入れる。</p> <p>(c) インゴールにていずれかの側が利益を得、攻撃側がボールを保持していた場合には、レフリーに触れた地点で、トライを与える。</p> <p>(d) インゴールにていずれかの側が利益を得、防御側がボールを保持していた場合には、レフリーに触れた地点で、タッチダウンを与える。</p>
<p>6.A.12 THE BALL IN IN-GOAL TOUCHED BY NON-PLAYER</p> <p>The referee judges what would have happened next and awards a try or a touch down at the place where the ball was touched.</p>	<p>12 インゴールでボールがプレーヤー以外の人に触れた場合</p> <p>レフリーは、触れなかった場合のプレーを判断し、その触れた地点においてトライまたはタッチダウンを与える。</p>
<p>AFTER THE MATCH</p> <p>6.A.13 SCORE</p> <p>The referee communicates the score to the teams and to the match organiser.</p> <p>6.A.14 PLAYER SENT-OFF</p> <p>If a player is sent off the referee gives the match organiser a written report on the foul play infringement as soon as possible.</p>	<p>試合後</p> <p>13 得点</p> <p>レフリーは得点結果を両チームと試合主催者に報告する。</p> <p>14 プレーヤーの退場</p> <p>プレーヤーの退場があった場合、レフリーは不正なプレーに関し、試合主催者に文書で速やかに報告する。</p>
<p>6.B. TOUCH JUDGES</p> <p>BEFORE THE MATCH</p> <p>6.B.1 APPOINTING TOUCH JUDGES</p> <p>There are two touch judges for every match. Unless they have been appointed by or under the authority of the match organiser, each team provides a touch judge.</p>	<p>B タッチジャッジ</p> <p>試合前</p> <p>1 タッチジャッジの指名</p> <p>すべての試合には、2名のタッチジャッジをおく。</p> <p>試合主催者による指名がない場合には、両チームがタッチジャッジを1名ずつ出す。</p>

<p>6.B.2 REPLACING A TOUCH JUDGE The match organiser may nominate a person to act as a replacement for the referee or the touch judges. This person is called the reserve touch judge and stands in the perimeter area.</p>	<p>2 タッチジャッジの交替 試合主催者は、レフリーまたはタッチジャッジの代理となるものを指名できる。この第3タッチジャッジは競技区域の周辺区域に位置する。</p>
<p>6.B.3 CONTROL OF TOUCH JUDGES The referee has control over both touch judges. The referee may tell them what their duties are, and may overrule their decisions. If a touch judge is unsatisfactory the referee may ask that the touch judge be replaced. If the referee believes a touch judge is guilty of misconduct, the referee has power to send the touch judge off and make a report to the match organiser.</p>	<p>3 タッチジャッジの指揮 両タッチジャッジはレフリーの指揮下にある。レフリーはタッチジャッジの職務に関して指示することができ、またその決定をくつがえすことができる。レフリーは不相当と認めたタッチジャッジを交替させることができる。また不行跡をおかしたと認めたタッチジャッジを退場させる権限があり、その場合には試合主催者に報告する。</p>
<p><i>DURING THE MATCH</i> 6.B.4 WHERE THE TOUCH JUDGES SHOULD BE (a) There is one touch judge on each side of the ground. The touch judge remains in touch except when judging a kick at goal. When judging a kick at goal the touch judges stand in in-goal behind the goal posts. (b) A touch judge may enter the playing area when reporting an offence of dangerous play or misconduct to the referee. The touch judge may do this only at the next stoppage in play.</p>	<p>試合中 4 タッチジャッジのとるべき位置 (a) タッチジャッジはグラウンドの両側に1名ずつ位置する。ゴールキックの判定を行なう場合を除き、タッチにとどまる。ゴールキックの判定を行なう場合には、ゴールポストの後方に立つ。 (b) タッチジャッジは、危険なプレーあるいは不行跡のあったことをレフリーに報告するときは、競技区域内に入ってもよい。ただし、次にプレーが停止した時点に限る。</p>
<p>6.B.5 TOUCH JUDGE SIGNALS (a) Each touch judge carries a flag or something similar with which to signal decisions. (b) Signalling result of kick at goal. When a conversion kick or a penalty kick at goal is being taken, the touch judges must help the referee by signalling the result of the kick. One touch judge stands at or behind each goal post. If the ball goes over the cross-bar and between the posts, the touch judge raises the flag to indicate a goal.</p>	<p>5 タッチジャッジの合図 (a) タッチジャッジはそれぞれの決定を示すための旗、またはそれに類した物を持つ。 (b) 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なわれる場合には、タッチジャッジは、このキックの結果を合図して、レフリーを補佐する。タッチジャッジは、それぞれゴールポストの下、および後方に立つ。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、旗を上げゴールを合図する。</p>



Kick at goal successful



(c) Signalling touch. When the ball or the ball-carrier has gone into touch, the touch judge must hold up the flag. The touch judge must stand at the place of the throw-in and point to the team entitled to throw in. The touch judge must also signal when the ball or the ball-carrier has gone into touch-in-goal.

(d) When to lower the flag. When the ball is thrown in, the touch judge must lower the flag, with the following exceptions:

Exception 1: When the player throwing in puts any part of either foot in the field of play, the touch judge keeps the flag up.

Exception 2: When the team not entitled to throw-in has done so, the touch judge keeps the flag up.

(c) タッチの合図

タッチジャッジはボールまたはボールキャリアーがタッチに入った場合には、旗を上げなければならない。ボールを投げ入れる地点に立ち、投げ入れる権利があるチームの方を示さなければならない。ボールまたはボールキャリアーがタッチインゴールに入った場合にも、合図しなければならない。



(d) 旗を下げる場合旗を上げ続けるべき場合 (理由: 明確化)

タッチジャッジは、ボールが投入されたならば、旗を下ろさなければならない。ただし、次の場合を除く。

★例外1 ボールを投入するプレーヤーが、足のどの部分でもフィールドオブプレーに踏み入れた場合、タッチジャッジは旗を上げ続けなければならない。

★例外2 ボールが投げ入れるべきチームによって投げ入れら



Signalling touch and team to throw-in

Exception 3: When, at a quick throw-in, the ball that went into touch is replaced by another ball, or after it went into touch or it has been touched by anyone except the player who takes the throw-in, the touch judge keeps the flag up.

(e) It is for the referee, and not the touch judge, to decide whether or not the ball was thrown in from the correct place.

(f) Signalling foul play. A touch judge signals that foul play or misconduct has been seen by holding the flag horizontally and pointing infield at right angles to the touch line.

れなかった場合、タッチジャッジは旗を上げ続けなければならない。

★例外3 クイックスローインに際して、タッチに出たボールが別のボールに変更された場合、あるいはタッチに出てボールがデッドとなった後にボールを投げ入れるプレーヤー以外の者がボールに触れた場合、タッチジャッジは旗を上げ続けなければならない。

(e) ボールが正しい地点から投げ入れられたか否かを決定するのは、タッチジャッジではなくレフリーである。

(f) タッチジャッジは、危険なプレーあるいは不行跡のあったことを、レフリーに合図するため、旗を水平にタッチラインと直角にフィールドに向かって上げる。



6.B.6 AFTER SIGNALLING FOUL PLAY



Signalling foul play

A match organiser may give authority to the touch judge to signal for foul play. If a touch judge signals foul play, the touch judge must stay in touch and continue to carry out all the other duties until the next stoppage in play. The touch judge may then enter the playing area to report the offence to the referee. The referee may then take whatever action is needed. Any penalty awarded will be in accordance with Law 10 Foul Play.

6 不正なプレーを合図した後

試合主催者は、タッチジャッジに対し、不正なプレーのあったことを合図する権限を与えることができる。レフリーに対し、不正なプレーのあったことを合図する場合、タッチジャッジは、次にプレーが停止するまでタッチにあってこの件以外の職務を果さなければならない。プレーが停止すれば、タッチジャッジは競技区域に入り、レフリーにその反則を報告できる。これに対しレフリーは、必要と判断するような措置もとってよい。これによる罰は、不正なプレーに関する競技規則（第10条）を適用する。

AFTER THE MATCH

6.B.7 PLAYER SENT-OFF

If a player has been sent-off following a touch judge's signal, the touch judge submits a written report about the incident to the referee as soon as possible after the match and provides it to the match organiser.

試合後

7 プレーヤーの退場

タッチジャッジの合図により、プレーヤーの退場があった場合、タッチジャッジはその件に関する報告を、試合後レフリーに、文書でできるだけ速やかに行い、試合主催者にも提出する。

6.C. ADDITIONAL PERSONS

6.C.1 RESERVE TOUCH JUDGE

When a reserve touch judge is appointed, the referee's authority regarding replacements and substitutions may be delegated to the reserve touch judge.

6.C.2 THOSE WHO MAY ENTER THE PLAYING AREA

The match doctor and the non-playing members of the team may enter the playing area as authorised by the referee.

6.C.3 LIMITS TO ENTERING THE PLAYING AREA

In the case of injury, these persons may enter the playing area while play

C 追加人員

1 第3タッチジャッジ

第3タッチジャッジが指名されている場合は、レフリーは、プレーヤーの交替および入替えに関する権限を第3タッチジャッジに委譲することができる。

2 競技区域に入ってもよい者

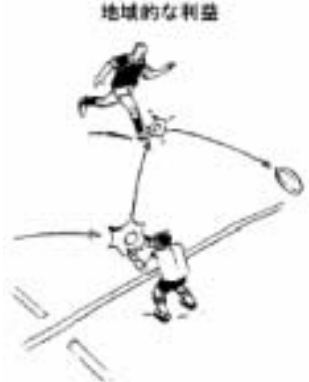
マッチドクターおよびチームのプレーヤー以外の者は、レフリーが認めた場合に限り競技区域に入ってもよい。

<p>continues, provided they have permission from the referee. Otherwise, they enter only when the ball is dead.</p>	<p>3 競技区域に入ることに對する制限 負傷の起きた場合、これら追加人員は、プレーが継続中でも、競技区域に入ってもよい。ただし、レフリーが認めた場合に限る。負傷以外では、ボールがデッドのときに限る。</p>
---	--

<p>試合中 DURING THE MATCH 試合を行う方法 Method of Playing the Match 第7条 競技方法 第8条 アドバンテージ 第9条 得点方法 第10条 不正なプレー 第11条 一般のプレーにおけるオフサイドとオンサイド 第12条 ノックオンまたはスローフォワード ラグビーフットボールはどのように競技されるか ●前述の6つの競技規則で、試合を開始するために必要な事項を全て扱った。以下の6つの競技規則は、ラグビーフットボールがどのように競技されるかを示している。第7条では、競技方法を、第8条では、アドバンテージの適用によって試合の継続がいかにはかれるかを、第9条では、得点方法を、第11条では、プレーヤーがオンサイドにとどまる必要性を、第10条では、プレーヤーが競技規則に従ってプレーし、不正なプレーを犯さない必要性を扱う。第12条では、競技中にノックオンまたはスローフォワードをして反則となる場合を扱う。</p>	<p>DURING THE MATCH Method of Playing the Match Law 7 Mode of Play Law 8 Advantage Law 9 Method of Scoring Law 10 Foul Play Law 11 Off-side and On-side in General Play Law 12 Knock-on or Throw-forward</p>
<p>LAW 7 - MODE OF PLAY</p>	<p>第7条「競技方法 MODE OF PLAY」</p>
<p>PLAYING A MATCH A match is started by a kick-off. After the kick-off, any player who is on-side may take the ball and run with it. Any player may throw it or kick it. Any player may give the ball to another player. Any player may tackle, hold or shove an opponent holding the ball. Any player may fall on the ball. Any player may take part in a scrum, ruck, maul or line-out. Any player may ground the ball in an in-goal.</p>	<p>• 試合はキックオフによって開始される。 キックオフの後、オンサイドにあるプレーヤーは、</p> <ul style="list-style-type: none"> • ボールを捕り、ボールを持って走ることができる。 • ボールを他のプレーヤーに投げ、またはキックすることができる。 • ボールを他のプレーヤーに与えることができる。 • 相手側のボールキャリアーをタックルし、とらえ、押すことができる。 • ボールに倒れ込むことができる。 • スクラム、ラック、モールまたはラインアウトに参加することができる。


Whatever a player does must be in accordance with the Laws of the Game.	<ul style="list-style-type: none"> ・インゴールにボールをグラウンディングすることができる。 ・プレーヤーのすることはすべて、競技規則に従ったものでなければならない。
---	--

LAW 8 - ADVANTAGE	第8条「アドバンテージ ADVANTAGE」
<p>DEFINITION The Law of advantage takes precedence over most other Laws and its purpose is to make play more continuous with fewer stoppages for infringements. Players are encouraged to play to the whistle despite infringements by their opponents. When the result of an infringement by one team is that their opposing team may gain an advantage, the referee does not whistle immediately for the infringement.</p>	<p>定義 アドバンテージの規則は、他の大部分の規則に優先し、その目的は、反則による競技停止を少なくしプレーの継続を一層計ることにある。プレーヤーは相手に反則があっても、レフリーの笛に従ってプレーすることが求められる。レフリーは、競技中に反則があっても、その結果相手側が利益を得る可能性のある場合には、その反則に対して直ちには笛を吹かない。</p>
<p>8.1 ADVANTAGE IN PRACTICE (a) The referee is sole judge of whether or not a team has gained an advantage. The referee has wide discretion when making decisions. (b) Advantage can be either territorial or tactical. (c) Territorial advantage means a gain in ground. (d) Tactical advantage means freedom for the non-offending team to play the ball as they wish.</p>	<p>1 アドバンテージの運用 (a) レフリーは、チームに利益が得られたか否かについての唯一の判定者である。レフリーはその決定に関して広範囲の裁量権を持っている。 (b) 利益とは、地域的な利益、または戦術的な利益のいずれもありうる。 (c) 地域的な利益とは、地域的な獲得を意味する。 (d) 戦術的な利益とは、反則しなかった側が望むとおりに自由にボールをプレーできることを意味する。</p>
<p>8.2 WHEN ADVANTAGE DOES NOT ARISE The advantage must be clear and real. A mere opportunity to gain advantage is not enough. If the non-offending team does not gain an advantage, the referee blows the whistle and brings play back to the place of infringement.</p>	<p>2 アドバンテージが生じなかった場合 利益とは、明白で実際に生じたものでなければならない。ただ単に利益を得る機会があっただけでは不十分である。もし、反則しなかった側が利益を得なかった場合には、レフリーは笛を吹き、反則の地点にプレーを戻す。</p>
<p>8.3 WHEN THE ADVANTAGE LAW IS NOT APPLIED (a) Referee contact. Advantage must not be applied when the ball, or a player carrying it, touches the referee. (b) Ball out of tunnel. Advantage must not be applied when the ball</p>	<p>3 アドバンテージが適用されない場合 (a) レフリーとの接触 ボールまたはボールキャリアーがレフリーに触れた場合、アドバンテージを適用してはならない。</p>


<p>comes out of either end of the tunnel at a scrum without having been played.</p> <p>(c) Wheeled scrum. Advantage must not be applied when the scrum is wheeled through more than 90 degrees (so that the middle line has passed beyond a position parallel to the touch-line).</p> <p>(d) Collapsed scrum. Advantage must not be applied when a scrum collapses. The referee must blow the whistle immediately.</p> <p>(e) Player lifted in the air. Advantage must not be applied when a player in a scrum is lifted in the air or forced upwards out of the scrum. The referee must blow the whistle immediately.</p>	<p>(b) トンネル外へ出たボールがプレーされずに、スクラムのトンネルのいずれかの側から出た場合、アドバンテージを適用してはならない。</p> <p>(c) スクラムのホイール スクラムが90度（スクラムの中央の線がタッチラインと平行）を超えて回転した場合には、アドバンテージを適用してはならない。</p> <p>(d) スクラムのくずれ スクラムがくずれた場合には、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。</p> <p>(e) 宙に浮いたプレーヤー 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た場合には、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。</p>
<p>8.4 IMMEDIATE WHISTLE WHEN NO ADVANTAGE The referee blows the whistle immediately once the referee decides an advantage cannot be gained by the non-offending team.</p>	<p>4 アドバンテージが生じなかった場合の笛 レフリーは、反則しなかった側が利益を得る可能性がないと判断した場合には、直ちに笛を吹かなければならない。</p>
<p>8.5 MORE THAN ONE INFRINGEMENT</p> <p>(a) If there is more than one infringement by the same team the referee applies the advantage Law.</p> <p>(b) If advantage is being played following an infringement by one team and then the other team commit an infringement, the referee blows the whistle and applies the sanctions associated with the first infringement.</p>	<p>5 複数の反則</p> <p>(a) 同一チームによる反則が複数あった場合に、レフリーはアドバンテージを適用する。</p> <p>(b) 一方のチームによる反則に続いてアドバンテージを適用している間に、相手側が反則を犯した場合には、レフリーは笛を吹き、最初の反則に対する罰を科す。</p> <p style="text-align: center;">地域的な利益</p> 

LAW 9 – METHOD OF SCORING	第9条「得点方法 METHOD OF SCORING」															
<p>9.A. SCORING POINTS 9.A.1 POINTS VALUES</p> <p>Try. When an attacking player is first to ground the ball in the opponents' in-goal, a try is scored.</p> <p>Penalty Try. If a player would probably have scored a try but for foul play by an opponent, a penalty try is awarded between the goal posts.</p> <p>Conversion Goal. When a player scores a try it gives the player's team the right to attempt to score a goal by taking a kick at goal; this also applies to a penalty try. This kick is a conversion kick: a conversion kick can be a place kick or a drop kick.</p> <p>Penalty Goal. A player scores a penalty goal by kicking a goal from a penalty kick.</p> <p>Dropped Goal. A player scores a dropped goal by kicking a goal from a drop kick in general play. The team awarded a free kick cannot score a dropped goal until after the ball next becomes dead, or after an opponent has played or touched it, or has tackled the ball-carrier or a maul has been formed. This restriction applies also to a scrum taken instead of a free kick.</p> <p>Goal. A player scores a goal by kicking the ball over an opponents' cross bar and between the goal posts from the field-of-play, by a place kick or drop kick. A goal cannot be scored from a kick-off, a drop-out or a free kick.</p>	<p>A 得点 1 得点の種類</p> <table border="1" data-bbox="1142 371 2056 1364"> <tr> <td data-bbox="1142 371 1359 496">トライ</td> <td data-bbox="1359 371 1442 496">5点</td> <td data-bbox="1442 371 2056 496">トライは攻撃側のプレーヤーが相手側のインゴールにおいて、最初にボールをグラウンディングすることによって得られる。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1142 496 1359 667">ペナルティ トライ</td> <td data-bbox="1359 496 1442 667">5点</td> <td data-bbox="1442 496 2056 667">相手側の不正なプレーがなかったならば、ほぼ間違いなくトライが得られたものと認められた場合は、ゴールポストの中央にペナルティトライが与えられる。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1142 667 1359 874">コンバージョン ゴール</td> <td data-bbox="1359 667 1442 874">2点</td> <td data-bbox="1442 667 2056 874">トライが得られた場合には、トライした側がゴールキックによりゴールすることができる。これはペナルティトライにも適用する。これをコンバージョンキックとよび、プレスキックでもドロップキックでもよい。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1142 874 1359 986">ペナルティ ゴール</td> <td data-bbox="1359 874 1442 986">3点</td> <td data-bbox="1442 874 2056 986">ペナルティキックからゴールキックが成功することでペナルティゴールとなる。</td> </tr> <tr> <td data-bbox="1142 986 1359 1364">ドロップ ゴール</td> <td data-bbox="1359 986 1442 1364">3点</td> <td data-bbox="1442 986 2056 1364">一般のプレーの中で、ドロップキックからゴールすることでドロップゴールとなる。フリーキックを与えられたチームは、ボールが次にデッドとなるか、相手側プレーヤーがボールをプレーするか触れるか、またはボールキャリアーに対するタックルが成立するまでは、ドロップゴールによって得点することはできない。この規定はフリーキックに代わって与えられたスクラムからも同様に適用される。</td> </tr> </table>	トライ	5点	トライは攻撃側のプレーヤーが相手側のインゴールにおいて、最初にボールをグラウンディングすることによって得られる。	ペナルティ トライ	5点	相手側の不正なプレーがなかったならば、ほぼ間違いなくトライが得られたものと認められた場合は、ゴールポストの中央にペナルティトライが与えられる。	コンバージョン ゴール	2点	トライが得られた場合には、トライした側がゴールキックによりゴールすることができる。これはペナルティトライにも適用する。これをコンバージョンキックとよび、プレスキックでもドロップキックでもよい。	ペナルティ ゴール	3点	ペナルティキックからゴールキックが成功することでペナルティゴールとなる。	ドロップ ゴール	3点	一般のプレーの中で、ドロップキックからゴールすることでドロップゴールとなる。フリーキックを与えられたチームは、ボールが次にデッドとなるか、相手側プレーヤーがボールをプレーするか触れるか、またはボールキャリアーに対するタックルが成立するまでは、ドロップゴールによって得点することはできない。この規定はフリーキックに代わって与えられたスクラムからも同様に適用される。
トライ	5点	トライは攻撃側のプレーヤーが相手側のインゴールにおいて、最初にボールをグラウンディングすることによって得られる。														
ペナルティ トライ	5点	相手側の不正なプレーがなかったならば、ほぼ間違いなくトライが得られたものと認められた場合は、ゴールポストの中央にペナルティトライが与えられる。														
コンバージョン ゴール	2点	トライが得られた場合には、トライした側がゴールキックによりゴールすることができる。これはペナルティトライにも適用する。これをコンバージョンキックとよび、プレスキックでもドロップキックでもよい。														
ペナルティ ゴール	3点	ペナルティキックからゴールキックが成功することでペナルティゴールとなる。														
ドロップ ゴール	3点	一般のプレーの中で、ドロップキックからゴールすることでドロップゴールとなる。フリーキックを与えられたチームは、ボールが次にデッドとなるか、相手側プレーヤーがボールをプレーするか触れるか、またはボールキャリアーに対するタックルが成立するまでは、ドロップゴールによって得点することはできない。この規定はフリーキックに代わって与えられたスクラムからも同様に適用される。														

	<p>ゴール</p>	<p>ゴールは、フィールドオブプレーからプレースキックまたはドロップキックによりキックしたボールが、相手側クロスバーの上でゴールポストの間を越えたときに得られる。ゴールはキックオフ、ドロップアウトまたはフリーキックからは得られない。</p>
<p>9.A.2. KICK AT GOAL - SPECIAL CIRCUMSTANCES</p> <p>(a) If after the ball is kicked, it touches the ground or any team-mate of the kicker, a goal cannot be scored.</p> <p>(b) If the ball has crossed the cross bar a goal is scored, even if the wind blows it back into the field of play.</p> <p>(c) If an opponent commits an offence as the kick at goal is being taken, but nevertheless the kick is successful, advantage is played and the score stands.</p> <p>(d) Any player who touches the ball in an attempt to prevent a penalty goal being scored is illegally touching the ball.</p> <p>Penalty: Penalty Kick</p>	<p>2 ゴールキックの特別な場合</p> <p>(a) ゴールキックされた後、ボールが地面かキッカー側のプレーヤーに触れた場合、ゴールは得られない。</p> <p>(b) ボールがいったんクロスバーを越えれば、フィールドオブプレーに吹き戻された場合でも、ゴールは得られる。</p> <p>(c) ゴールキックがけられる際に、相手側が反則を犯しても、キックしたボールがクロスバーを越えたときには、アドバンテージが適用され、ゴールは得られる。</p> <p>(d) ゴールキックがけられる際に、相手側が競技規則に反してボールに触れてゴール不成功となった場合、触れなければゴールがほぼ間違いなく得られたものとレフリーが認めた場合には、ゴールを与えることができる。</p>	
<p>B. CONVERSION KICK</p> <p>DEFINITION</p> <p>When a player scores a try, it gives the player's team the right to try to score a goal by taking a kick at goal; this also applies to a penalty try. This kick is a conversion kick. A conversion kick can be a place kick or a drop kick.</p>	<p>B コンバージョンキック</p> <p>定義</p> <p>トライが得られた場合には、トライした側がゴールキックによりゴールすることができる。これはペナルティトライにも適用する。これをコンバージョンキックとよび、プレースキックでもドロップキックでもよい。</p>	

	<p style="text-align: center;">コンバージョンキック</p> 
<p>9.B.1 TAKING A CONVERSION KICK</p> <p>(a) The kicker must use the ball that was in play unless it is defective.</p> <p>(b) The kick is taken on a line through the place where the try was scored.</p> <p>(c) A placer is a team-mate who holds the ball for the kicker to kick.</p> <p>(d) The kicker may place the ball directly on the ground or on sand, sawdust or a kicking tee approved by the Union.</p> <p>(e) The kicker must take the kick within one minute from the time the kicker has indicated an intention to kick. The intention to kick is signalled by the arrival of the kicking tee or sand, or the player makes a mark on the ground. The player must complete the kick within the minute even if the ball rolls over and has to be placed again.</p> <p>Penalty: The kick is disallowed if the kicker does not take the kick within the time allowed.</p> <p>Penalty. The kick is disallowed if the kicker does not take the kick within the time allowed</p>	<p>1 コンバージョンキックを行う</p> <p>(a)キッカーは、不適當でない限り、それまでにプレーしていたボールでキックを行う。</p> <p>(b)トライした地点を通る線上から、キックを行う。</p> <p>(c)プレーサーとは、キッカーがキックするためにボールを保持する味方プレーヤーである。</p> <p>(d)キッカーは、ボールを直接地面に置いても、砂、おがくずまたは協会が承認したキック用のティーに置いても良い。</p> <p>(e)キッカーは、キックを行う意思を示した後、1分以内にキックを行わなければならない。キックを行う意思表示とは、地面にキックティーや砂を置いたり、キッカーが印をつける行為を言う。キッカーはボールが転がり再度置き直すような場合であっても1分以内にキックを完了しなければならない。</p> <p>罰 1分以内にキッカーがキックを行わない場合は、そのキックを禁止する。</p> <p>(f)トライした側は、コンバージョンキックをしない選択をしてもよい。</p>
<p>9.B.2 THE KICKER'S TEAM</p> <p>(a) All the kicker's team, except the placer, must be behind the ball when it is kicked.</p>	<p>2 キッカー側</p> <p>(a)ボールをキックするとき、プレーサーを除くキッカー側のプレーヤーはすべて、ボールの後方にいなくてはならない。</p>

<p>(b) Neither the kicker nor a placer must do anything to mislead their opponents into charging too soon.</p> <p>(c) If the ball falls over before the kicker begins the approach to kick, the referee permits the kicker to replace it without excessive delay. While the ball is replaced, the opponents must stay behind their goal-line. If the ball falls over after the kicker begins the approach to kick, the kicker may then kick or attempt a dropped goal. If the ball falls over and rolls away from the line through the place where the try was scored, and the kicker then kicks the ball over the cross bar, a goal is scored. If the ball falls over and rolls into touch after the kicker begins the approach to kick, the kick is disallowed.</p> <p>Penalty: (a)-(c) If the kicker's team infringes, the kick is disallowed.</p>	<p>(b) キッカーもプレーサーも相手側のプレーヤーに早まってチャージをさせるような動作をしてはならない。</p> <p>(c) キッカーがボールをキックするため近づき始める前にボールが倒れた場合、レフリーは、キッカーが過度の遅滞なくボールを置き直すことを許可する。ボールが置き直される間、相手側はゴールラインの後方にとどまらねばならない。</p> <p>キッカーがキックするため近づき始めた後にボールが倒れた場合、キッカーはそのままキックするか、ドロップゴールを行ってもよい。</p> <p>トライをした地点を通る線上からボールがころがり外れても、そのボールをキックして、クロスバーを越えればゴールが与えられる。</p> <p>キッカーがキックするため近づき始めた後にボールがタッチにころがりたときには、キックをすることは認められない。</p> <p>罰 キッカー側のプレーヤーの反則に対してはキックの禁止。</p>
<p>9.B.3 THE OPPOSING TEAM</p> <p>(a) All the opposing team must be behind their goal-line until the kicker begins the approach to kick or starts to kick. When the kicker does this, they may charge or jump so as to try to prevent a goal.</p> <p>(b) When the ball falls over after the kicker began the approach to kick, the opponents may continue to charge.</p> <p>(c) A defending team must not shout during a kick at goal.</p> <p>Penalty: (a)-(c) If the opposing team infringes but the kick is successful, the goal stands.</p> <p>If the kick is unsuccessful, the kicker may take another kick and the opposing team is not allowed to charge.</p> <p>When another kick is allowed, the kicker may repeat all the preparations. The kicker may change the type of kick.</p>	<p>3 相手側</p> <p>(a) 相手側のプレーヤーはすべて、キッカーがキックするため近づき始めるか、キックしようとするまではゴールラインに退かなければならず、かつゴールラインを踏み越えてはならない。の後方にとどまらねばならない。それ以後はゴールを阻止するために跳び上がってもチャージしてもよい。</p> <p>(b) キッカーがキックするため近づき始めた後にボールが倒れても、相手側はチャージを続けてよい。</p> <p>(c) 防御側プレーヤーは、キックが行われる間、大声を発してはならない</p> <p>罰 防御側のプレーヤーの反則があってもゴールキックに成功したときは、ゴールは成立する。</p> <p>ゴール不成功の場合には、チャージが禁止され、キッカーはふたたびキックすることができる。</p> <p>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。</p>

LAW 10 – FOUL PLAY	第10条 「不正なプレー FOUL PLAY」
DEFINITION Foul play is anything a person does within the playing enclosure that is against the letter and spirit of the Laws of the Game. It includes obstruction, unfair play, repeated infringements, dangerous play and misconduct.	定義 不正なプレー とは、競技規則の字義および精神に反する、競技場内でのプレーヤーの行動をいう。これには、妨害、不当なプレー、反則のくり返し、危険なプレー、不行跡が含まれる。
10.1 OBSTRUCTION (a) Charging or pushing. When a player and an opponent are running for the ball, either player must not charge or push the other except shoulder-to-shoulder. Penalty: Penalty Kick (b) Running in front of a ball-carrier. A player must not intentionally move or stand in front of a team-mate carrying the ball thereby preventing opponents from tackling the current ball-carrier or the opportunity to tackle potential ball-carriers when they gain possession. Penalty: Penalty Kick (c) Blocking the tackler. A player must not intentionally move or stand in a position that prevents an opponent from tackling a ball-carrier. Penalty: Penalty Kick (d) Blocking the ball. A player must not intentionally move or stand in a position that prevents an opponent from playing the ball. Penalty: Penalty Kick (e) Ball-carrier running into team-mate at a set-piece. A player carrying the ball after it has left a scrum, ruck, maul or line-out must not run into team-mates in front of the player. Penalty: Penalty Kick (f) Flanker obstructing opposing scrum-half. A flanker in a scrum must not prevent an opposing scrum-half from advancing around the scrum. Penalty: Penalty Kick (g) A player carrying the ball cannot be penalised for obstruction under any circumstances.	1 妨害 (a) チャージまたは、押すこと ボールに向かって走るいずれのプレーヤーも、同じくボールに向かって走る相手側のプレーヤーも、互いに肩と肩で触れあう以外に相手をチャージし、または押してはならない。 罰 ペナルティキック (b) ボールキャリアーの前方を走ること いずれのプレーヤーも、味方のボールキャリアーの前方で故意に動く、または、故意にその前方に立つことによって、そのボールキャリアーに相手側がタックルするのを妨害したり、ボールを持つことがありうるプレーヤーが実際にボールを持ったときにタックルする機会を奪ってはならない。 (c) タックラーへの妨害 いずれのプレーヤーも、故意に相手側のプレーヤーがボールキャリアーにタックルするのを妨害する位置へ動いたり、またはその位置に立ってはならない。 <p style="text-align: center;">オブストラクション</p> 

(d) ボールへの妨害

いずれのプレーヤーも、故意に、相手側のプレーヤーがボールをプレーするのを妨害する位置へ動いたり、またはその位置に立ってはならない。

罰 ペナルティキック

(e) ボールキャリアーが前方の味方プレーヤーの中へと走ること

いずれのプレーヤーも、スクラム、ラック、モールまたはラインアウトから出たボールを持って、前方の味方プレーヤーの中へと走り込んではいならない。

罰 ペナルティキック

(f) フランカーによる、相手スクラムハーフへの妨害スクラムで

フランカーは、相手側スクラムハーフがスクラムを廻って前進するのを妨げてはならない。

罰 ペナルティキック

フランカーによる
オブストラクション



(g) ボールを持っているプレーヤーは、いかなる状況においても妨害として罰を受けることはない。

10.2 UNFAIR PLAY

(a) Intentionally Offending. A player must not intentionally infringe any Law of the Game, or play unfairly.

2 不当なプレー

(a) 故意の反則

プレーヤーは競技規則に故意に反則をしてはならない、また

Penalty: Penalty Kick

A penalty try must be awarded if the offence prevents a try that would probably otherwise have been scored. The player who intentionally offends must be either admonished, or cautioned that a send off will result if the offence or a similar offence is committed, or sent-off. After a caution a player is temporarily suspended from the match for a period of ten minutes playing time. After a caution, if the player commits the same or similar offence, the player must be sent-off.

(b) Time-wasting. A player must not intentionally waste time.

Penalty: Free Kick

(c) Throwing into touch etc. A player must not intentionally knock or throw the ball out of the playing area.

Penalty: Penalty Kick on the 15-metre line if the offence is between the 15-metre line and the touch-line, or, at the place of infringement if the offence occurred elsewhere in the field of play, or, 5 metres from the goalline and at least 15 metres from the touch-line if the infringement occurred in in-goal.

A penalty try must be awarded if the offence prevents a try that would probably otherwise have been scored.

不正にプレーしてはならない。警告の場合には、プレーヤーは競技時間10分の一時的退出を命じられる。

罰 ペナルティキック

もしその反則がなければトライが得られたであろうと思われる場合は、ペナルティトライを与えなければならない。故意に反則するプレーヤーには、注意をするか、同様の反則や類似の反則を再び犯すならば退場となることを警告するか、ないしは退場させなければならない。警告の場合には、プレーヤーは10分間の一時的退出を命じられる。警告の後に、そのプレーヤーが同様の反則や類似の反則を犯した場合には、そのプレーヤーは退場させなければならない。

(b) 時間の空費

いずれのプレーヤーも、故意に時間を空費してはならない。

罰 フリーキック

(c) タッチ等にボールを投げること

いずれのプレーヤーも、故意にボールをノックまたは投げて、タッチまたはタッチインゴールに入れるか、またはデッドボールラインの外へ出してはならない。

罰 反則の地点に対向する15メートルラインの地点でペナルティキック。

10.3 REPEATED INFRINGEMENTS

(a) Repeatedly offending. A player must not repeatedly infringe any Law. Repeated infringement is a matter of fact. The question of whether or not the player intended to infringe is irrelevant.

Penalty: Penalty Kick

If necessary, the player is cautioned. If the player repeats the offence, the player must be sent-off.

(b) Repeated Infringements. The problem of repeated infringements usually arises with the scrum, line-out, off-side, ruck, maul or tackle Laws. A player penalised for several infringements of any Law is cautioned and temporarily suspended from the match for a period of 10 minutes playing time. If the player repeats the offence, the player is sent off.

(c) Repeated infringements by the team. When different players of the

3 反則をくり返すこと

(a) 反則のくり返し

いずれのプレーヤーも、競技規則のいずれにもくり返し違反してはならない。反則をくり返す場合には、くり返す事実が問題であり、反則を意図しているかどうかは問題ではない。

罰 ペナルティキック

レフリーは必要があれば、警告を発する。もしさらにくり返す場合には、退場を命じなければならない。

(b) 複数の反則

反則のくりかえしが問題になるのは、通常はスクラム、ラインアウト、オフサイド、ラック、モール、ないしはタックルの規則

<p>same team repeatedly commit the same offence, the referee must decide whether or not this amounts to repeated infringement. If it does, the referee gives a general warning to the team and if they then repeat the offence, the referee cautions and temporarily suspends the guilty player(s) for a period of 10 minutes playing time. If a player of that same team then repeats the offence the referee sends off the guilty player(s).</p> <p>Penalty: Penalty Kick</p> <p>A penalty try must be awarded if the offence prevents a try that would probably otherwise have been scored.</p> <p>(d) Repeated infringements: standard applied by referee. When the referee decides how many offences constitute repeated infringement, the referee must always apply a strict standard in representative and senior matches. When a player offends three times the referee must caution that player.</p> <p>The referee may relax this standard in junior or minor matches, where infringements may be the result of poor knowledge of the Laws or lack of skill.</p>	<p>に関してである。どんな反則であれ、何度も反則を犯してペナルティーを科されるプレイヤーは、警告されて10分間の一時的退出を命じられる。それでも反則をくりかえすようならば、そのプレイヤーは退場させられる。</p> <p>罰 ペナルティキック</p> <p>(c) チームによる反則のくり返し</p> <p>同一チームの複数のプレイヤーが同じ反則を繰り返す場合には、レフリーはそれが反則の繰り返しに相当するかどうかを決めなければならない。もし相当する場合には、チーム全体に対して注意を与えて、その後にもた反則を繰り返した場合には、反則を犯したそのプレイヤーあるいは何人かのプレイヤー達に警告を与えて、10分間の一時的退出を命じる。その後にもた同じチームのプレイヤーが反則を繰り返した場合には、レフリーはそのプレイヤーに退場を命じる。<u>警告されて競技時間10分の一時的退出を命じられる。(理由： 定義の追加に伴う変更)</u></p> <p>罰 ペナルティキック</p> <p>(d) レフリーの適用基準</p> <p>「反則のくり返し」に相当する反則の数を決めるには、レフリーは、代表試合や上級チームの試合には常に厳格な基準を適用し、三度目には警告を与えなければならない。</p> <p>上記以外や未成年者の試合では、競技規則に対する無知と技術の未熟さにより反則が起ることがあるが、より寛大な基準を適用してもよい。<u>反則を犯したそのプレイヤーあるいは何人かのプレイヤーに警告を与えて、競技時間10分の一時的退出を命じる。(理由： 定義の追加に伴う変更)</u></p>
<p>10.4 DANGEROUS PLAY AND MISCONDUCT</p> <p>(a) Punching or striking. A player must not strike an opponent with the fist or arm, including the elbow, shoulder, head or knee(s).</p> <p>Penalty: Penalty Kick</p> <p>(b) Stamping or trampling. A player must not stamp or trample on an opponent.</p> <p>Penalty: Penalty Kick</p>	<p>4 危険なプレー、不行跡</p> <p>(a) 殴 打</p> <p>いずれのプレイヤーも、相手側プレイヤーを、拳や腕、肘・肩・頭・膝を使って殴打してはならない。</p> <p>罰 ペナルティキック</p> <p>(b) 踏みつけること</p>

(c) Kicking. A player must not kick an opponent

Penalty: Penalty Kick

(d) Tripping. A player must not trip an opponent with the leg or foot.

Penalty: Penalty Kick

(e) Dangerous tackling. A player must not tackle an opponent early, late or dangerously.

Penalty: Penalty Kick

A player must not tackle (or try to tackle) an opponent above the line of the shoulders. A tackle around the opponent's neck or head is dangerous play.

Penalty: Penalty Kick

A 'stiff-arm tackle' is dangerous play. A player makes a stiff-arm tackle when using a stiff-arm to strike an opponent.

Penalty: Penalty Kick

Playing a player without the ball is dangerous play.

Penalty: Penalty Kick

The referee decides whether or not a tackle is dangerous. The referee takes into account the circumstances, such as the apparent intentions of the tackler, or the nature of the tackle, or the defenceless position of the player being tackled or knocked over. Any of these may result in serious injury.

All forms of dangerous tackling must be punished severely. A player who commits this type of foul must be sent-off. Advantage may be played, but if the offence prevents a probable try, a penalty try must be awarded.

A player must not tackle an opponent whose feet are off the ground.

Penalty: Penalty Kick

いずれのプレーヤーも、相手側プレーヤーを踏みつけてはならない。

罰 ペナルティキック

(c) けること

いずれのプレーヤーも、相手側プレーヤーを蹴ってはならない。

罰 ペナルティキック

(d) 足でつまずかせること

いずれのプレーヤーも、相手側プレーヤーを足でつまずかせるてはならない。

罰 ペナルティキック

(e) 危険なタックル

いずれのプレーヤーも、相手側プレーヤーに、早すぎるタックル、遅すぎるタックル、または危険なタックルをしてはならない。

いずれのプレーヤーも、相手側プレーヤーの肩の線より上へタックル、あるいはタックルしようとするこもしてはならない。相手の頸部、または頭部へのタックルは危険なプレーである。

スティフアームタックルは危険なプレーである。スティフアームタックルとは腕を伸ばして相手側プレーヤーに打ち付けるようなタックルのことである。

危険なプレー ハイタックル



	<p>ボールを持っていないプレーヤーに対しプレーすることは、危険なプレーである。</p> <p>危険なタックルであるか否かを決定するのはレフリーである。レフリーは、タックラーの外見上から察せられる意図や、タックルの性質、タックルされたり突き倒されたプレーヤーの無防備な体勢など、周囲の状況を考慮する。これらのいずれも、大怪我の原因になりうる。</p> <p>危険なタックルはすべて、厳重に罰しなければならない。この種の不正なプレーをするプレーヤーは退場させなければならない。アドバンテージが適用されることもあるが、その反則がほぼ間違いなくトライを得ることを妨げたと認めたときは、ペナルティトライを与えなければならない。</p> <p><u>いずれかのプレーヤーも地面から両足が離れている相手プレーヤーをタックルしてはならない。いずれのプレーヤーも、ボールをとるために跳び上って空中にいる相手側プレーヤーにタックルしてはならない。</u></p> <p>★ <u>例外</u> <u>ボールを持ちトライをするために飛び込んでいるプレーヤーをタックルしようとしてもよい。</u></p> <p><u>理由： 明確化</u></p> <p>罰 ペナルティキック</p>
<p>(f) Playing an opponent without the ball. Except in a scrum, ruck or maul, a player must not hold, or push, or charge into, or obstruct an opponent not carrying the ball. Penalty: Penalty Kick</p> <p>(g) Dangerous charging. A player must not charge or knock down an opponent carrying the ball without trying to grasp that player. Penalty: Penalty Kick</p>	<p>(f) ボールを持っていない相手側プレーヤーにプレーすること スクラム、ラック、モールの中にいる場合を除き、いずれのプレーヤーも、ボールを持っていない相手側プレーヤーを捕え、押し、チャージし、または妨害してはならない。</p> <p>罰 ペナルティキック</p> <p>(g) 危険なチャージ いずれのプレーヤーも、ボールを持っている相手側プレーヤーをつかもうとしないで、チャージしたり突き倒したりしてはならない。</p> <p>罰 ペナルティキック</p>
<p>(h) Tackling the jumper in the air. A player must not tackle nor tap, push or</p>	<p>(h) 空中にいるプレーヤーへのタックル</p>

pull the foot or feet of an opponent jumping for the ball in a line-out or in open play.

Penalty: Penalty Kick

いずれのプレーヤーも、ラインアウトで、ボールをとるために跳び上っている相手側プレーヤーの片足または両足をはらったり、押したり、引っ張ってはならない。引っ掛けてはならない。（理由： 定義の追加に伴う変更）

罰 ペナルティキック

危険なプレー
空中にいるプレーヤーへのタックル



(i) Dangerous play in a scrum, ruck or maul. The front row of a scrum must not rush against its opponents.

Penalty: Penalty Kick

Front row players must not intentionally lift opponents off their feet or force them upwards out of the scrum.

Penalty: Penalty Kick

Players must not charge into a ruck or maul without binding onto a player in the ruck or maul.

Penalty: Penalty Kick

Players must not intentionally collapse a scrum, ruck or maul.

Penalty: Penalty Kick

(i) スクラム、ラック、モールでの危険なプレー
スクラムでフロントローは、突進してスクラムを組んではならない。

スクラムでフロントローは、故意に相手を宙に浮かせるか、または相手をスクラムから押し出してはならない。

いずれのプレーヤーも、故意にスクラム、ラック、またはモールをくずしてはならない。

プレーヤーは、ラック・モール内の他のプレーヤーにバインドしようとはせずに、ラックまたはモールに突進してはならない。

罰 ペナルティキック

(j) Retaliation. A player must not retaliate. Even if an opponent is infringing the Laws, a player must not do anything that is dangerous to the opponent.

Penalty: Penalty Kick

(k) Acts contrary to good sportsmanship. A player must not do anything that is against the spirit of good sportsmanship in the playing enclosure.

(j) 報復行為

いずれのプレーヤーも、報復行為を加えてはならない。相手側が反則をしても、相手側プレーヤーに危険ないかなる行為もしてはならない。

罰 ペナルティキック

Penalty: Penalty Kick

The player who commits an act of dangerous play or misconduct must either be admonished, or cautioned that a send off will result if the offence or a similar offence is committed, or sent-off. After a caution a player is temporarily suspended from the match for a period of ten minutes playing time. After a caution if the player commits the same or similar offence, the player must be sent-off.

Penalty: Penalty Kick

(l) Misconduct while the ball is out of play. A player, must not, while the ball is out of play, commit any misconduct, or obstruct or in any way interfere with an opponent.

Penalty: Penalty Kick

The penalty is the same as for sections 10.4 (a)-(k) except that the penalty kick is awarded at the place where play would restart. If that place is on the touch-line or within 15 metres of it, the mark for the penalty kick is on the 15-metre line, in line with that place.

If play would restart at a 5-metre scrum, the mark for the penalty kick is at that place at least 15 metres from the touch-line.

If play would restart with a drop-out, the non-offending team may choose to take the penalty kick anywhere on the 22-metre line.

If a penalty kick is awarded but the offending team is guilty of further misconduct before the kick is taken, the referee cautions or orders off the guilty player and advances the mark for the penalty kick 10 metres. This covers both the original offence and the misconduct.

If a penalty kick is awarded to a team but a player of that team is guilty of further misconduct before the kick is taken, the referee will caution or send-off the guilty player, declare the kick disallowed, and award a penalty kick to the opposing team.

If an offence is committed outside the playing area while the ball is still in play, and if that offence is not covered by any other part of this Law,

(k) スポーツマンシップに反する行為

プレーヤーは、競技場においては健全なスポーツマンシップの精神に反するようないかなることも行ってはならない。

危険なプレーや不行跡を行ったプレーヤーは、注意をするか、同様の反則や類似の反則を再び犯すならば退場となることを警告するか、または退場させなければならない。警告の場合には、プレーヤーは10分間の一時的退出を命じられる。警告の後に、そのプレーヤーが同様の反則や類似の反則を犯した場合には、そのプレーヤーは退場させなければならない。警告の場合には、プレーヤーは競技時間10分の一時的退出を命じられる。(理由： 定義の追加に伴う変更)

罰 ペナルティキック

(1) 競技が停止している間の不行跡

いずれのプレーヤーも、競技が停止している間に、相手側プレーヤーに対し、不行跡を犯したり、妨害したり、その他いかなる方法でも相手の邪魔をしてはならない。

罰 ペナルティキック

第10条4 (a) から (k) に関しては、同じ罰を与える。ただし、ペナルティキックは、次に競技が再開される予定の地点に与えられる。その地点がタッチライン上、またはタッチラインから15メートル以内にあるときは、反則の起った地点に向する15メートルライン上の地点。

反則がなかった場合の再開方法が、5メートルスクラムの場合には、ペナルティキックのマークは、タッチラインより少なくとも15メートル離れた地点。

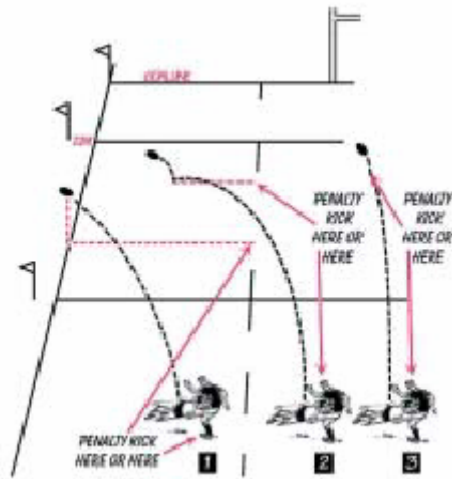
反則がなかった場合の再開方法が、ドロップアウトの場合には、反則をしなかった側は、22メートルライン上のいずれかの地点を選んでペナルティキックを行ってよい。

ペナルティキックが与えられ、キックを行う前に、反則した側のプレーヤーが、さらに不行跡の反則をしたとき、レフリーは、不行跡をしたプレーヤーに警告を与えるか、または退場を命じ、

<p>the penalty kick is awarded on the 15-metre line, in line with where the offence happened.</p> <p>For an offence reported by a touch judge a penalty kick may be awarded where the offence happened, or advantage may be played.</p>	<p>かつペナルティキックのマークを10メートル進める。これはもとの反則と不行跡の両方をつぐなうためである。</p> <p>ペナルティキックが与えられ、キックを行う前に、キッカー側のプレーヤーが、さらに不行跡の反則をしたとき、レフリーは、不行跡をしたプレーヤーに警告を与えるか、退場を命じ、かつペナルティキックの無効を宣し、相手側にペナルティキックを与える。</p> <p>ボールがまだプレーされている間に、競技区域外で起った反則で本条には含まれない反則に対しては、反則の起った地点に対向する15メートルライン上でペナルティキックを与える。</p> <p>タッチジャッジより報告された反則に対しては、反則の起った地点においてペナルティキックを与えるか、またはアドバンテージを適用する。</p>
<p>(m) Late-charging the kicker. A player must not intentionally charge or obstruct an opponent who has just kicked the ball.</p> <p>Penalty: The non-offending team may choose to take the penalty kick either at the place of infringement, where the ball lands, or where it was next played.</p> <p>Place of infringement. If the infringement happens in the kicker's in-goal, the mark for the penalty kick is 5 metres from the goal-line and 15 metres from the touch-line, unless the non-offending team choose to take the penalty kick where the ball lands or where it was next played.</p> <p>If the infringement happens in touch, the mark for the penalty kick is on the 15-metre line in line with the place of the actual infringement.</p> <p>If the infringement happens in touch-in-goal, the mark for the penalty kick is 5 metres from the goal-line and 15 metres from the touch-line.</p> <p>Where the ball lands. If the ball lands in touch, the mark for the optional penalty kick is on the 15-metre line, in line with where it went into touch.</p> <p>If the ball lands within 15 metres of the touch-line, the mark is on the 15-metre line opposite where it landed.</p> <p>If the ball lands in the in-goal, in touch-in-goal, or on or over the dead ball line, the mark for the optional penalty kick is 5 metres from the goal-line, in line with the place where the ball crossed the goal-line and at least 15</p>	<p>(m) キッカーに対するレイトチャージ</p> <p>いずれのプレーヤーも、まさにボールをけり終った相手側プレーヤーを、故意にチャージまたは妨害してはならない。</p> <p>罰 ペナルティキック。</p> <p>マークは、反則をしなかった側の選択によって、反則の地点またはボールの落ちた地点。</p> <p>反則の地点</p> <p>反則の地点が、キッカー側のインゴールであれば、ペナルティキックは、実際に反則の起った地点に相對する、ゴールラインから5メートルの地点に与えられる。</p> <p>タッチで反則が起った場合は、ペナルティキックのマークは、実際に反則の起った地点に対向する15メートルライン上の地点である。タッチインゴールで反則が起った場合は、ペナルティキックのマークは、ゴールラインから5メートル、タッチラインから15メートルの地点とする。</p> <p>ボールの着地点</p> <p>ボールがタッチに落ちたときは、選択できるペナルティキックのマークは、ボールがタッチに出た場所に対向する、15メ</p>

metres from the touch-line.

If the ball hits a goal post or crossbar, the optional penalty kick is awarded where the ball lands on the ground.



LATE CHARGING THE KICKER

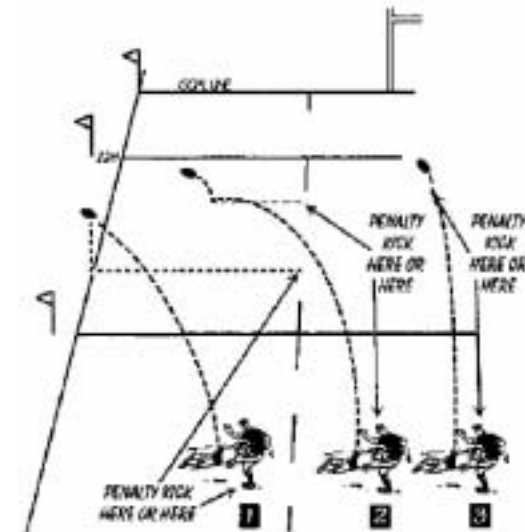
ートルライン上の地点。

ボールがタッチラインから15メートル以内に落ちたときは、選択できるペナルティキックのマークは、ボールが落ちた場所に対向する、15メートルライン上の地点。

ボールがインゴール、タッチインゴール、またはデッドボールラインを越えまたは、デッドボールラインの上に落ちたときは、選択できるペナルティキックのマークは、ボールがゴールラインを越えた場所に対向する、ゴールラインから5メートル、タッチラインから少なくとも15メートルの地点。

ボールがゴールポストかクロスバーにあたった場合には、選択できるペナルティキックのマークは、ボールが地面に落ちた地点。

キッカーに対するレイトチャージ

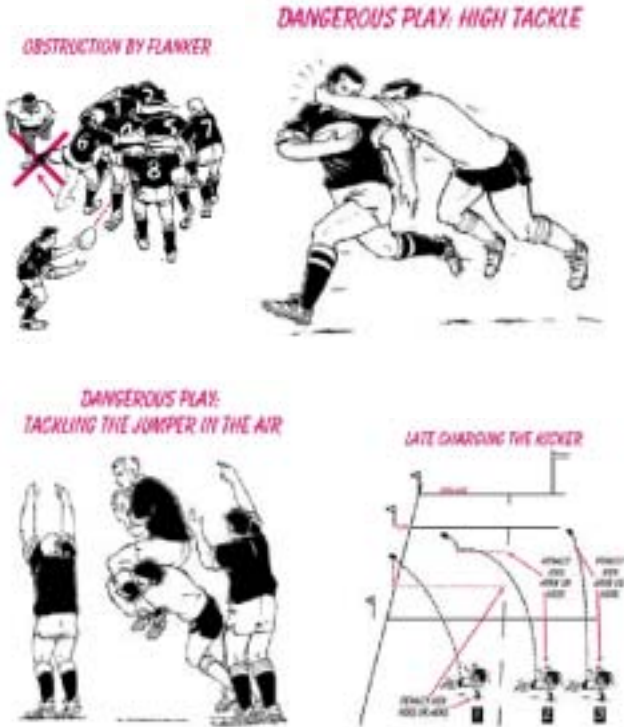


選択できるペナルティキックのマーク

- (n) フライイング・ウエッジ、キャバルリー・チャージ
いずれのチームも、これらを使用してはならない。

罰 反則の地点においてペナルティキック。

<p>(n) Flying Wedge and Cavalry Charge. A team must not use the ‘Flying Wedge’ or the ‘Cavalry Charge’ .</p> <p>Penalty: Penalty Kick at the place of the original infringement.</p> <p>‘ Flying Wedge ’ The type of attack known as a ‘Flying Wedge’ usually happens near the goal-line, when the attacking team is awarded a penalty kick or free kick.</p> <p>The kicker tap-kicks the ball and starts the attack, either by driving towards the goal-line or by passing to a team-mate who drives forward.</p> <p>Immediately, team-mates bind on each side of the ball-carrier in a wedge formation. Often one or more of these team-mates is in front of the ballcarrier.</p> <p>A ‘Flying Wedge’ is illegal.</p> <p>Penalty: Penalty Kick at the place of the original infringement.</p> <p>‘ Cavalry Charge ’ . The type of attack known as a ‘Cavalry Charge’ usually happens near the goal-line, when the attacking team is awarded a penalty kick or free kick. Attacking players form a line across the field some distance behind the kicker.</p> <p>These attacking players are usually a metre or two apart. At a signal from the kicker they charge forward. When they get near, the kicker tapkicks the ball and passes it to one of them.</p> <p>Until the ball is kicked, the defending team must stay at least 10 metres from the mark or behind their goal-line, if that is nearer. A ‘Cavalry Charge’ is illegal.</p> <p>Penalty: Penalty Kick at the place of the original infringement.</p>	<p>「フライング・ウエッジ」</p> <p>通常は相手ゴールライン近くで攻撃側にペナルティキックまたはフリーキックが与えられた時に行なわれる。タップキックを行ったプレーヤーまたはショートパスを受け取ったプレーヤーがゴールラインへ突進する。直ちに、その両側を味方プレーヤーがウエッジの形にバインドする。しばしばこれらのプレーヤーがボールキャリアーの前方に位置することが多く、これ自体競技規則に反する。いずれにせよ、これは、攻撃を止めようとする側にとって危険なプレーにつながる可能性があり、競技規則に反する。</p> <p>罰 反則の地点においてペナルティキック。</p> <p>「キャバルリー・チャージ」</p> <p>通常は相手ゴールライン近くで攻撃側にペナルティキックまたはフリーキックが与えられた時に行なわれる。攻撃側のプレーヤーはキッカーの後方で互いに通例1～2メートルの間隔を開けて並ぶ。キッカーの合図で前方に突進する。キッカーはこれらのプレーヤーが自分に近づいてからタップキックを行ない、そのうちの1人にパスする。防御側のプレーヤーはボールがキックされるまで、10メートル後方かゴールラインのどちらか近い方にとどまっていなければならない。これは危険なプレーにつながる可能性があり、競技規則に反する。</p> <p>罰 反則の地点においてペナルティキック。</p>
<p>10.5 SANCTIONS</p> <p>(a) Any player who infringes any part of the Foul Play Law must be admonished, or cautioned and temporarily suspended, or sent-off.</p> <p>(b) A player who has been cautioned and temporarily suspended who then commits a second cautionable offence within the Foul Play Law must be sent-off.</p>	<p>5 措置</p> <p>(a) いかなるプレーヤーも、不正なプレーに関する競技規則に違反した場合、注意、警告による一時的退出、または退場のいずれかを命じられる。</p> <p>(b) 警告による一時的退出を命じられたプレーヤーが、本条の警告に相当する2度目の反則を行った場合は、退場を命じられる。</p>
<p>10.6 YELLOW AND RED CARDS</p> <p>(a) When a player has been cautioned and temporarily suspended in an</p>	<p>6 イエローカードとレッドカード</p> <p>(a) 国の代表で行われる試合において、レフリーは、警告し一時</p>

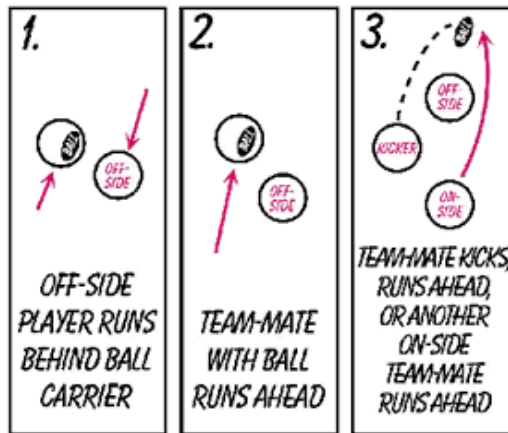
<p>International match the referee will show that player a yellow card. (b) When a player has been sent off in an International match, the referee will show that player a red card. (c) For other matches the Match Organiser or Union having jurisdiction over the match may decide upon the use of yellow and red cards.</p>	<p>的退出を命じたプレーヤーに対しては、イエローカードを示す。 (b) 国の代表で行なわれる試合において、レフリーは、退場を命じたプレーヤーに対しては、レッドカードを示す。 (c) その他の試合に関しては、試合主催者または協会がイエローカードとレッドカードを使用するかどうかを決定するものとする。</p>
<p>10.7 PLAYER SENT OFF A player who is sent-off takes no further part in the match.</p>	<p>7 退場を命じられたプレーヤー 退場を命じられたプレーヤーは競技を続けることはできない。</p>
	<p>一時的退出 (シン・ビン) 制度国内運用細則</p> <p>(a) レフリーは、不正なプレーを行ったプレーヤーに対しては、退場、競技区域からの一時的退出、或いは反則を繰り返せば退場させられる旨の警告のいずれかの措置をとらなければならない。 一時的退出または警告を受けたプレーヤーが、同一の試合中において類似の反則をおかしたときは、そのプレーヤーを退場させなければならない。</p> <p>(b) 一時的退出となったプレーヤーは、相手側デッドボールラインの後方にいなければならない。レフリーが許可するまでは競技区域に入ってはならない。着衣を着たり身体を動かしても良いが、決められた位置から動いたり、コーチと接触したりしてはならない。</p> <p>(c) 一時的退出の時間は10分間とし、ハーフタイムの休憩時間は含まない。ノーサイドにより自動的に終了する。</p> <p>(d) レフリーは、一時的退出を命じたプレーヤーの氏名とその理由を、ただちに協会に報告しなければならない。</p> <p>(e) 同一シーズンの公式試合において一時的退出を3回命じられたプレーヤーに対しては、「退場を命じられたプレーヤーの処置」を適用する。</p> <p>注意事項</p> <p>(i) 一時的退出は退場に代わるものではない。退場が相当である</p>

	<p>と認められる反則をおかしたプレーヤーは退場させなければならない。</p> <p>(ii) 同一シーズンとは9月から8月までとする。(iii) 公式試合とは、協会が認めた試合または協会公認レフリーにより行われた試合をいう。</p> <p>(iv) 15人より少ないプレーヤーによる試合における本制度の適用およびその他必要な規定については、大会要項によって定めることとする。</p>
--	--

<p>LAW 11 – OFF-SIDE AND ON-SIDE IN GENERAL PLAY</p>	<p>第11条 一般のプレーにおけるオフサイドとオンサイド</p>
<p>DEFINITION</p> <p>At the start of a game all players are on-side. As the match progresses players may find themselves in an off-side position. Such players are then liable to be penalized until they become on-side again.</p> <p>In general play a player is off-side if the player is in front of a team-mate who is carrying the ball, or in front of a team-mate who last played the ball.</p> <p>Off-side means that a player is temporarily out of the game. Such players are liable to be penalized if they take part in the game.</p> <p>In general play, a player can be put on-side either by an action of a team-mate or by an action of an opponent. However, the off-side player cannot be put on-side if the off-side player interferes with play; or moves forward, towards the ball, or fails to move 10 metres away from the place where the ball lands.</p>	<p>定義</p> <p>試合の開始時にはプレーヤーはすべてオンサイドである。試合が進むにつれて、オフサイドの位置となることがある。そのようなプレーヤーは再びオンサイドと <u>なるまでにならない限り</u>、競技に参加すれば反則が適用される。</p> <p>一般のプレーでは、プレーヤーがボールを持っているかまたはプレーした場合に、そのプレーヤーの前方にいる味方のプレーヤーはオフサイドである。</p> <p>オフサイドとは、プレーヤーが一時的にプレーできないことを意味し、かつ競技に参加すれば反則が適用される位置にあることをいう。</p> <p>一般のプレーでは、味方の行為か相手側の行為かのいずれかによりオンサイドとなりうる。しかし、もしそのオフサイドプレーヤーがプレーを妨げたり、前方に、ボールの方へ動いたり、またはキックされたボールの着地点から10メートル後方へ離れなければ、オンサイドとはならない。</p>
<p>11.1 OFF-SIDE IN GENERAL PLAY</p> <p>(a) A player who is in an off-side position is liable to penalty only if the player does one of three things: Interferes with play or, Moves forward, towards the ball or Fails to comply with the 10-Metre Law (Law 11.4).</p>	<p>1 一般のプレーにおけるオフサイド</p> <p>(a) オフサイドの位置にいるプレーヤーが、反則となるのは次の3つのうちのいずれかを犯した場合のみである。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プレーを妨げる、あるいは

<p>A player who is in an off-side position is not automatically penalised. A player who receives an intentional throw-forward is not off-side. A player can be off-side in the in-goal. (b) Off-side and interfering with play. A player who is off-side must not take part in the game. This means the player must not play the ball or obstruct an opponent. (c) Off-side and moving forward. When a team-mate of an off-side player has kicked ahead, the off-side player must not move towards opponents who are waiting to play the ball, or move towards the place where the ball lands, until the player has been put on-side.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 前方にボールの方へ動く、あるいは、 • 本条4の「10メートル規則」を守らない <p>プレーヤーは、オフサイドの位置にいるからといって自動的に反則となるのではない。 故意でないスローフォワードを受けとった場合、そのプレーヤーはオフサイドではない。 プレーヤーはインゴールでもオフサイドとなる。</p> <p>(b) プレーの妨害 オフサイドの位置にいるプレーヤーは競技に参加してはならない。すなわち、ボールをプレーしたり、相手側を妨害してはならない。</p> <p>(c) 前方へ動くこと 味方のプレーヤーが前方へキックしたとき、前方にいるオフサイドプレーヤーは、オンサイドになるまでは、ボールをプレーしようと待っている相手側のプレーヤーまたはボールが地面に着く地点に近づいてはならない。</p>
<p>11.2 BEING PUT ON-SIDE BY THE ACTION OF A TEAM-MATE In general play, there are four ways by which an off-side player can be put on-side by actions of that player or of team-mates; (a) Action by the player. When the off-side player runs behind the team-mate who last kicked, touched or carried the ball, the player is put on-side. (b) Action by the ball-carrier. When a team-mate carrying the ball runs in front of the off-side player, that player is put on-side. (c) Action by the kicker or other on-side player. When the kicker, or team-mate who was level with or behind the kicker when (or after) the ball was kicked, runs in front of the off-side player, the player is put on-side. (d) When running forward, the team-mate may be in touch or in touch-ingoal, but that team-mate must return to the playing area to put the other player on-side.</p>	<p>2 味方の行為によりオンサイドになる場合 一般のプレーにおいて、オフサイドにあるプレーヤーが、自らのまたは味方の行為によりオンサイドになるには次の3つの方法がある。</p> <p>(a) プレーヤー自身の行為 最後にボールをキック、または、ボールに触れ、または味方のボールキャリアーの後方に自ら走ったとき、そのプレーヤーはオンサイドになる。</p> <p>(b) ボールキャリアーの行為 味方のプレーヤーがボールを持って自分より前方へ走り出たとき、そのプレーヤーはオンサイドとなる。</p> <p>(c) キッカーまたは他のオンサイドプレーヤーの行為 ボールをキックした時（またはその後）のキッカーのいた地点、またはその後方にいた味方のプレーヤーか、またはキッカーが、オフサイドプレーヤーの前方に走り出たとき、そのプレーヤーはオンサイドとなる。 味方のプレーヤーは、前方へ走るとき、タッチまたはタッチイン</p>

PLAYER MADE ON-SIDE BY TEAM-MATE



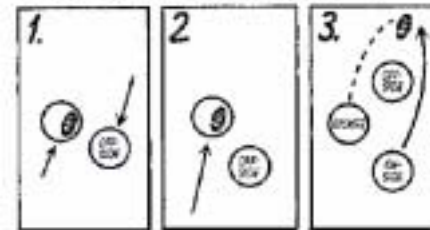
PLAYER MADE ON-SIDE BY TEAM-MATE

ゴールにいてもよいが、前方にある

オフサイドプレイヤーをオンサイドにするためには、競技区域にいなくてはならない。

味方の行為により

オンサイドになるプレイヤー



1. オフサイドプレイヤーがボールキャリアーの後方へ走る
2. ボールを持った味方のプレイヤーに追い抜かれる
3. 味方プレイヤーがキックした場合、キッカーまたはオンサイドプレイヤーに追い抜かれる

11.3 BEING PUT ON-SIDE BY OPPONENTS

In general play, there are three ways by which an off-side player can be put on-side by an action of the opposing team. These three ways do not apply to a player who is offside under the 10-Metre Law.

(a) Runs 5 metres with ball. When an opponent carrying the ball runs 5 metres, the off-side player is put on-side.

(b) Kicks or passes. When an opponent kicks or passes the ball, the offside player is put on-side.

(c) Intentionally touches ball. When an opponent intentionally touches the ball but does not catch it, the off-side player is put on-side.

PLAYER PUT ON-SIDE BY OPPONENTS

3 相手側の行為によりオンサイドになる場合

一般のプレーにおいて、オフサイドにあるプレイヤーが相手側の行為によりオンサイドとなるには次の3つの方法がある。ただし、10メートル規則によりオフサイドとなるプレイヤーには適用されない。

(a) ボールを持って5メートル走ること

相手側のボールキャリアーが5メートル走ったとき、そのオフサイドにあるプレイヤーはオンサイドとなる。

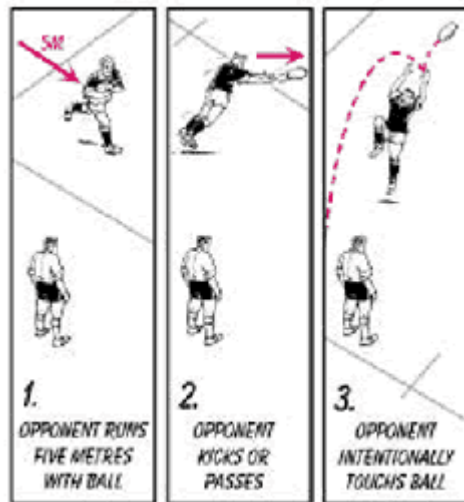
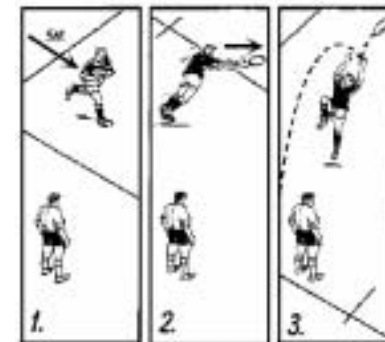
(b) キックまたはパス

相手側のプレイヤーが、ボールをキックまたはパスしたとき、そのオフサイドにあるプレイヤーはオンサイドとなる。

(c) 故意にボールに触れること

相手側のプレイヤーが故意にボールに触れ、しかもそのボールを受け損なったとき、そのオフサイドにあるプレイヤーはオンサイドとなる。

PLAYER PUT ON-SIDE BY OPPONENTS

相手の行為により
オンサイドになるプレーヤー

1. 相手がボールを持って5メートル走る
2. 相手がキックあるいはパスをする
3. 相手が故意にボールに触れる

11.4 OFF-SIDE UNDER THE 10-METRE LAW

(a) When a team-mate of an off-side player has kicked ahead, the off-side player is considered to be taking part in the game if the player is in front of an imaginary line across the field which is 10 metres from the opponent waiting to play the ball, or from where the ball lands or may land. The off-side player must immediately move behind the imaginary 10-metre line. While moving away, the player must not obstruct an opponent.

Penalty: Penalty Kick

(b) While moving away, the off-side player cannot be put on-side by any action of the opposing team. However, before the player has moved the full 10 metres, the player can be put on-side by any on-side team-mate who runs in front of the player.

(c) When a player who is off-side under the 10-Metre Law charges an opponent waiting to catch the ball, the referee blows the whistle at once and the off-side player is penalised. Delay may prove dangerous to the opponent.

Penalty: Penalty Kick

(d) When a player who is off-side under the 10-Metre Law plays the ball which has been misfielded by an opponent, the off-side player is

4 10メートル規則によるオフサイド

(a) 味方のプレーヤーが前方へキックしたとき、前方にいるオフサイドプレーヤーは、ボールをプレーしようとしている相手側、またはボールが地面に着くもしくは着くと予想される地点から10メートル離れた、ゴールラインに平行な想定されたラインより前方にいる場合には、試合に参加しているものと見なされる。

このオフサイドプレーヤーは、この想定された10メートルラインの後方まで直ちに移動しなければならない。また、移動中に、相手側プレーヤーを妨害してはならない。

(b) このオフサイドプレーヤーは、移動中、相手側のいかなる行為によってもオンサイドにならない。しかし、完全に10メートル移動する前でも、味方のオンサイドプレーヤーがこのオフサイドプレーヤーの前方へ走り出した時にはオンサイドとなる。

(c) 10メートル規則によりオフサイドのプレーヤーが、ボールを受けようとしている相手側プレーヤーをチャージするときは、レフリーは、直ちに笛を吹いて罰を科さなければならない。ちゅうちょするときは、相手側のプレーヤーに危険をおよぼす。

(d) 10メートル規則によりオフサイドのプレーヤーが、相手側のプレ

penalised.

Penalty: Penalty Kick

(e) The 10-Metre Law is not altered by the fact that the ball has hit a goal post or a crossbar. What matters is where the ball lands. An off-side player must not be in front of the imaginary 10-metre line across the field.

Penalty: Penalty Kick

(f) The 10-Metre Law does not apply when a player kicks the ball, and an opponent charges down the kick, and a team-mate of the kicker who was in front of the imaginary 10-metre line across the field then plays the ball.

The opponent was not 'waiting to play the ball' and the team-mate is onside.

Penalty: When a player is penalised for being off-side in general play, the opposing team chooses either a penalty kick at the place of infringement or a scrum at the place where the offending team last played the ball. If it was last played in that team's in-goal, the scrum is formed 5 metres from the goal-line in line with where it was played.

(g) If more than one player is off-side and moving forward after a team-mate has kicked ahead, the place of infringement is the position of the off-side player closest to an opponent waiting for the ball, or closest to where the ball lands.

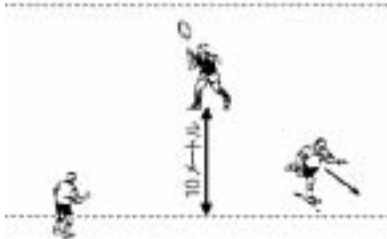
プレーヤーが受け損じたボールをプレーしたときは、ペナルティキックを科す。

(e) 10メートル規則は、ボールがゴールポストまたはクロスバーに当たった場合にも適用する。問題は、ボールの着地点である。オフサイドにあるプレーヤーは、想定された10メートルラインの前方にいてはならない。

(f) プレーヤーがキックしたボールを、相手側のプレーヤーがチャージダウンした直後に、想定された10メートルラインの前方にいたキックした側の他のプレーヤーが、そのボールをプレーした場合には、10メートル規則は適用されない。この場合チャージダウンしたプレーヤーはボールをプレーしようとしていたことにはならないから、キックした側のオフサイドにあったプレーヤーはオンサイドとなる。

罰 一般のプレーにおけるオフサイドに対して、相手側は、反則の地点でのペナルティキック、または反則した側が最後にボールをプレーした地点におけるスクラムかのいずれかを選択する。最後にボールをプレーした地点が反則した側のインゴールのとき、スクラムが選択された場合の地点は、その最後のプレーの地点に相対する、ゴールラインから5メートルの地点。

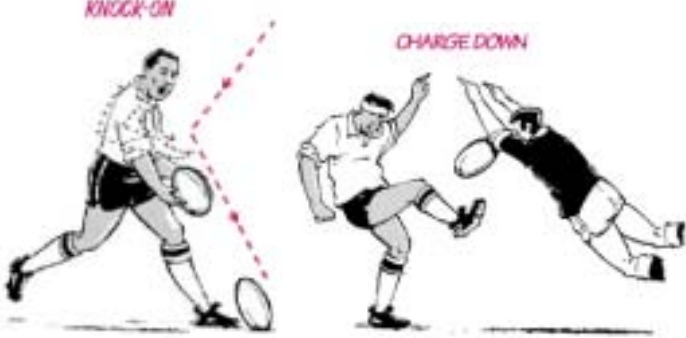
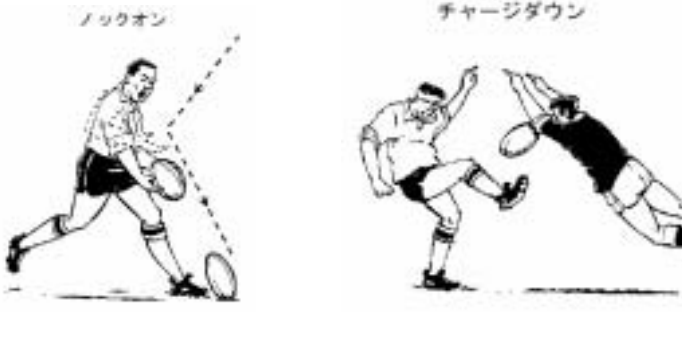
(g) 味方のプレーヤーが前方へキックしたとき、前方にいるオフサイドプレーヤーが複数、前方へ動いた場合、反則の地点は、ボールを待っているプレーヤーまたはボールが地面に着く地点に最も近いオフサイドプレーヤーの位置とする。

	<p style="text-align: center;">10メートル規則</p> 
<p>11.5 BEING PUT ON-SIDE UNDER THE 10-METRE LAW</p> <p>(a) The off-side player must retire behind the imaginary 10-metre line across the field, otherwise the player is liable to be penalised.</p> <p>(b) While retiring, the player can be put on-side before moving behind the imaginary 10-metre line by any of the three actions of the player's team listed above in 11.2. However, the player cannot be put on-side by any action of the opposing team.</p>	<p>5 10メートル規則によるオフサイドプレーヤーがオンサイドになる場合</p> <p>(a) オフサイドプレーヤーは、想定された10メートルラインの後方まで後退しなければならない。後退しない場合には、反則を適用される。</p> <p>(b) このオフサイドプレーヤーは、完全に10メートル後退する前でも、本条2で述べた味方の3つの行為のいずれかでオンサイドとなりうる。しかし、このオフサイドプレーヤーは、相手側のいかなる行為によってもオンサイドにはならない。</p>
<p>11.6 ACCIDENTAL OFF-SIDE</p> <p>(a) When an off-side player cannot avoid being touched by the ball or by a team-mate carrying it, the player is accidentally off-side. If the player's team gains no advantage from this, play continues. If the player's team gains an advantage, a scrum is formed with the opposing team throwing in the ball.</p> <p>(b) When a player hands the ball to a team-mate in front of the first player, the receiver is off-side. Unless the receiver is considered to be intentionally off-side (in which case a penalty kick is awarded), the receiver is accidentally off-side and a scrum is formed with the opposing team throwing in the ball.</p>	<p>6 偶然のオフサイド</p> <p>(a) オフサイドにあるプレーヤーが、やむなくボールまたはボールキャリアーに触れた場合は、偶然のオフサイドである。そのプレーヤー側が利益を得なければプレーは続行する。そのプレーヤー側が利益を得た場合は、スクラムを組み相手側が投入する。</p> <p>(b) プレーヤーが前方にいる味方のプレーヤーにボールを手渡した場合には、ボールを受けたプレーヤーはオフサイドである。その行為が故意である場合にはペナルティキックを科し、故意でない場合は偶然のオフサイドと見なし、スクラムを組み相手側が投入する。</p>
<p>11.7 OFF-SIDE AFTER A KNOCK-ON</p> <p>When a player knocks-on and an off-side team-mate next plays the ball, the off-side player is liable to penalty if playing the ball prevented</p>	<p>7 ノックオン後のオフサイド</p> <p>プレーヤーがノックオンしたボールを、オフサイドの位置にある味方のプレーヤーがプレーしたとき、そのプレーで相手側から利益を奪</p>

<p>an opponent from gaining an advantage. Penalty: Penalty Kick</p>	<p>った場合にはオフサイドの罰を科す。 罰 ペナルティキック</p>
<p>11.8 OFF-SIDE AT SCRUM, RUCK, MAUL OR LINE-OUT At a scrum, ruck, maul or line-out, a player is off-side if the player is in front of the off-side line as described in the relevant parts of those Laws.</p>	<p>8 スクラム、ラック、モール、またはラインアウトにおけるオフサイド スクラム、ラック、モール、またはラインアウトでは、各関連条項にて規定されたオフサイドラインより前方にいるプレーヤーはオフサイドとなる。</p>
<p>11.9 PUTTING ON-SIDE A PLAYER RETIRING DURING A RUCK, MAUL, SCRUM OR LINE-OUT When a ruck, maul, scrum or line-out forms, a player who is off-side and is retiring as required by Law remains off-side even when the opposing team wins possession and the ruck, maul, scrum or line-out has ended. The player is put on-side by retiring behind the applicable off-side line. No other action of the off-side player and no action of that player's teammates can put the off-side player on-side. If the player remains off-side the player can be put on-side only by the action of the opposing team. There are two such actions: Opponent runs 5 meters with ball. When an opponent carrying the ball has run 5 meters, the off-side player is put on-side. An off-side player is not put on-side when an opponent passes the ball. Even if the opponents pass the ball several times, their action does not put the off-side player on-side. Opponent kicks. When an opponent kicks the ball, the off-side player is put on-side.</p>	<p>9 ラック、モール、スクラム、またはラインアウトにおいて後退しつつあるプレーヤーがオンサイドになる場合 ラック、モール、スクラム、またはラインアウトを形成しているとき、競技規則に従い後退しつつあるオフサイドプレーヤーは、相手側がボールを獲得して、ラック、モール、スクラム、またはラインアウトが終了しても、オンサイドとはならない。<u>このプレーヤーは自らに適用されるオフサイドラインの後方に退くまではオンサイドとはならない。</u>この場合、オフサイドプレーヤーは、<u>それ以外のいかなる自らの行為によっても、</u>または味方のいかなる行為によってもオンサイドとはならない。 <u>オフサイドの位置にとどまっているプレーヤーが</u>オンサイドになるのは、相手側の次の2つの行為によるしかない。 <ul style="list-style-type: none"> 相手側プレーヤーがボールを持って5メートル走ったとき 相手側プレーヤーがボールを持って5メートルたとき、このオフサイドプレーヤーはオンサイドとなる。相手側プレーヤーがボールをパスしても、このオフサイドプレーヤーはオンサイドとはならない。 パスを数回してもオンサイドとはならない。 相手側プレーヤーのキック 相手側のプレーヤーがキックしたとき、このオフサイドプレーヤーはオンサイドとなる。 </p>
<p>11.10 LOITERING A player who remains in an off-side position is loitering. A loiterer who prevents the opposing team from playing the ball as they wish is taking part in the game, and is penalised. The referee makes sure that the</p>	<p>10 うろろうろすること 「うろろうろしているプレーヤー」とは、オフサイドの位置にとどまるプレーヤーのことである。相手側がボールを自由にプレーする</p>

<p>loiterer does not benefit from being put on-side by the opposing team's action. Penalty: Penalty Kick</p>	<p>のを妨げることは、競技に参加していることであり、罰を科す。レフリーは、「うろうろしているプレーヤー」が相手側の行為によりオンサイドとなる利益を得ることがないように注意する。 罰 ペナルティキック</p>
--	--

LAW 12 - KNOCK-ON OR THROW-FORWARD	第12条 「ノックオンまたはスローフォワード」	
<p>DEFINITION - KNOCK-ON A knock-on occurs when a player loses possession of the ball and it goes forward, or when a player hits the ball forward with the hand or arm, or when the ball hits the hand or arm and goes forward, and the ball touches the ground or another player before the original player can catch it. 'Forward' means towards the opposing team's dead ball line.</p> <p>EXCEPTION Charge down. If a player charges down the ball as an opponent kicks it, or immediately after the kick, it is not a knock-on even though the ball may travel forward.</p>	<p>定義 ノックオンとは、プレーヤーがボールを落としボールが前方へ進む、または、プレーヤーが手または腕でボールを前方へたたき、または、ボールがプレーヤーの手または腕にあたってボールが前方へ進み、そのプレーヤーがそのボールを捕りなおす前にボールが地面または他のプレーヤーに触れることをいう。 「前方へ」とは、相手側のデッドボールラインの方向へ、という意味である。</p> <p>★例外 チャージダウン <u>相手側がキックすると同時に、またはキックした直後に、プレーヤーがそのボールをチャージダウンした場合は、たとえボールが前方に進んだとしてもノックオンではない。</u> <u>(理由： 明確化) キックされたボールを捕ろうと試みたのではなく、相手のキックに対してチャージダウンしてノックオンのようにボールが前方へ進んだ場合、プレーは継続する。</u></p>	

 <p>The left illustration shows a player in a white jersey running with the ball, with a red dashed line indicating the ball's path as it is knocked forward. The right illustration shows a player in a white jersey kicking the ball towards an opponent in a black jersey who is charging down.</p>	 <p>The left illustration shows a player in a white jersey running with the ball, with a black dashed line indicating the ball's path as it is knocked forward. The right illustration shows a player in a white jersey kicking the ball towards an opponent in a black jersey who is charging down.</p>
<p>DEFINITION - THROW-FORWARD</p> <ul style="list-style-type: none"> ● A throw-forward occurs when a player throws or passes the ball forward. ● 'Forward' means towards the opposing team's dead ball line. <p>EXCEPTION</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Bounce forward. If the ball is not thrown forward but it hits a player or the ground and bounces forward, this is not a throw-forward. 	<p>定義</p> <p>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、またはパスすることをいう。</p> <p>「前方へ」とは、相手側のデッドボールラインの方向へ、という意味である。</p> <p>★例外 前方へのバウンド</p> <p>ボールを前方に投げたのではなく、プレーヤーまたは地面に当たった後、ボールが前方にバウンドしてもスローフォワードではない。</p>
<p>12.1 THE OUTCOME OF A KNOCK-ON OR THROW-FORWARD</p> <p>(a) Unintentional knock-on or throw-forward. A scrum is awarded at the place of infringement.</p> <p>(b) Unintentional knock-on or throw-forward at a line-out. A scrum is awarded 15 metres from the touch-line.</p> <p>(c) Knock-on or throw-forward into the in-goal. If an attacking player knocks-on or throws-forward in the field of play and the ball goes into the opponents' in-goal and it is made dead there, a scrum is awarded where the knock-on or throw-forward happened.</p> <p>(d) Knock-on or throw-forward inside the in-goal. If a player of either team knocks-on or throws-forward inside the in-goal, a 5-metre scrum is awarded in line with the place of infringement not closer than 5 metres from the touch-line.</p> <p>(e) Intentional knock or throw-forward. A player must not intentionally knock the ball forward with hand or arm, nor throw-forward.</p> <p>Penalty: Penalty Kick. A penalty try must be awarded if the offence</p>	<p>1 ノックオンまたはスローフォワードが起った場合</p> <p>(a) 故意でないノックオンまたはスローフォワード その起った地点においてスクラムを組む。</p> <p>(b) ラインアウトにおける、故意でないノックオンまたはスローフォワード タッチラインから15メートルの地点においてスクラムを組む。</p> <p>(c) ノックオンまたはスローフォワードしたボールがインゴールに入った場合 攻撃側のプレーヤーがフィールドオブプレーにおいてノックオンまたはスローフォワードし、そのボールが相手側インゴールに入り、そこでデッドになった場合、ノックオンまたはスローフォワードの起った地点でスクラムを与える。</p> <p>(d) インゴールでのノックオンまたはスローフォワード いずれかのチームのプレーヤーが、インゴールでノックオンまたはスローフォワードをした場合、反則の地点に相対しゴールラインから5メートル</p>

prevents a try that would probably otherwise have been scored.

(f) If the ball goes forward as in a knock-on while a player attempts to catch the ball and that player catches the ball before it has touched the ground or another player, play continues.

ルの地点でスクラムを与える。ただし、タッチラインから5メートル以内では組まない。

(e) 故意のノックまたはスローフォワード

プレイヤーは、手または腕を用いて、故意にボールを前方にノックしたり、故意にスローフォワードをしてはならない。

(理由： ボールを、相手プレイヤーの上を越えるように前方にノックして、再びキャッチするプレーは反則である。ノックオンの定義ではボールが他のプレイヤーまたは地面に触れなければならない。)故意のノックオンまたはスローフォワードプレイヤーは、ノックオンまたはスローフォワードを故意にしてはならない。

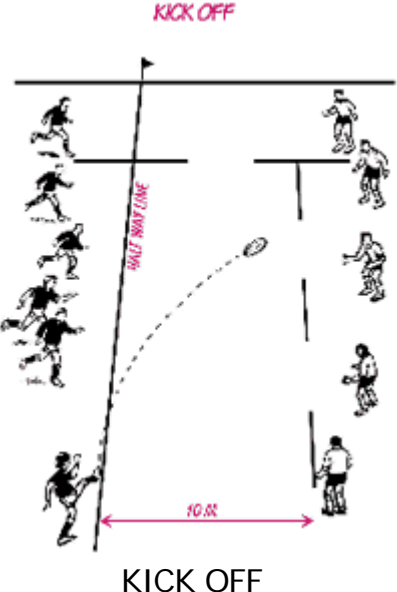
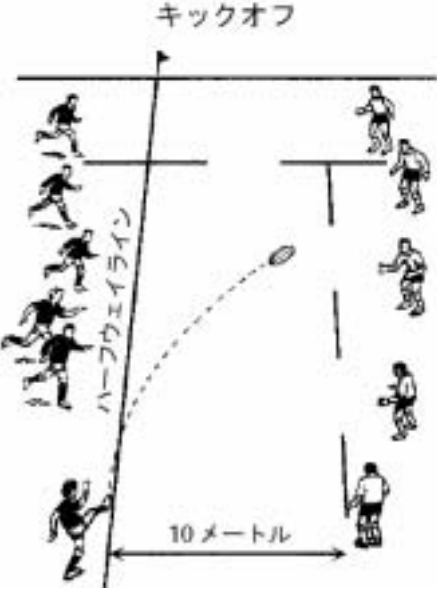
罰 ペナルティキック。

その反則がなかったならばほぼ間違いなくトライが得られたと認められる場合は、ペナルティトライを与えなければならない。

(f) ボールを捕ろうとしてノックオンのようにボールが前方に進んだが、そのボールが地面または他のプレイヤーに触れないうちに、同一のプレイヤーが捕りなおした場合、プレーは継続する。

<p>試合中 DURING THE MATCH フィールドオブプレーにおいて In the Field - of - Play 第13条キックオフと試合再開 第14条 地上にあるボール 第15条 タックル 第16条 ラック 第17条 モール 第18条 マーク</p> <p>フィールドオブプレーにおいて</p> <p>● 試合中フィールドオブプレーにおいて様々な行為が発生する。キックオフ（第13条）、ボールキャリアーをタックルする（第15条）、相手プレーヤーとコンタクトし、モールを形成しようとする（第17条）、あるいはボールを獲得するために地面に倒れる（第14条）。タックル後、両チームのプレーヤーは、プレーを継続するために、立ってボールをラッキングしようとする（第16条）。ボールがキックされれば、自陣の22メートル区域にいる防御側のプレーヤーはマークをすることができる（第18条）</p>	<p>DURING THE MATCH In the Field of Play Law 13 Kick-off and Restart Kicks Law 14 Ball on the Ground: No Tackle Law 15 Tackle: Ball-carrier Brought to Ground Law 16 Ruck Law 17 Maul Law 18 Mark</p>
<p>LAW 13 – KICK-OFF AND RESTART KICKS</p>	<p>第13条「キックオフと試合再開のキック KICK – OFF AND RESTART KICKS」</p>
<p>DEFINITION The kick-off occurs at the start of the match and the restart of the match after half-time. Restart kicks occur after a score or a touch down.</p>	<p>定義 <u>キックオフは、試合の開始およびハーフタイム後の試合の再開で行われる。</u> <u>試合再開のキックは、得点後またはタッチダウン後に行われる。</u> <u>(理由： 明確化) キックオフとは、試合の開始、またはハーフタイム後あるいは得点後の試合再開のことをいう。</u></p>
<p>13.1 WHERE THE KICK-OFF IS TAKEN The kick-off is taken at the middle or behind the middle of the half-way line. If the ball is kicked from the wrong place it is kicked off again. 13.2 HOW A KICK-OFF OR RESTART IS TAKEN (a) A kick-off or restart is taken with a drop-kick.</p>	<p>1 キックオフの場所 キックオフはハーフウェイラインの中央で行われる。 正しい位置からボールがキックされない場合は、ふたたびキックオフを行う。</p>

<p>(b) If the ball is kicked off by the wrong type of kick, it is kicked off again.</p>	<p>2 キックオフの方法</p> <p>(a) 試合の開始とハーフタイム後キックオフを行う側は、プレースキックで行う。</p> <p>(b) キッカーは、ボールを地面に置くために、砂、おがくずまたは承認されたキック用のティーを使っても良い。</p> <p>(c) 得点后キックオフを行う側は、ハーフウェイラインの中央、またはその後方からドロップキックで行う。</p> <p><u>(b+d) 正しい方法でキックされない場合は、ふたたびキックオフを行う。</u></p> <p><u>(e) キックオフを行う側は、ハーフウェイラインの中央、またはその後方からドロップキックで行う。</u></p> <p><u>(理由： 1試合に2回しかないキックオフのために使用するキックティーの規格化は必要なし。)</u></p>
<p>13.3 WHO TAKES THE KICK-OFF AND RESTART KICK</p> <p>(a) At the start of the game, the team whose captain elected to take the kick after winning the toss will kick-off, or the opposing team if the winning captain elected to choose an end.</p> <p>(b) After the half-time interval, the opponents of the team who kicked off at the start of the game kick-off.</p> <p>(c) After a score the opponents of the team who scored restart play.</p>	<p>3 キックオフを行う側</p> <p>(a) 試合の開始時に、トスに勝ちキャプテンがキックを選択した側、またはトスに勝ったキャプテンがサイドを選んだ場合は相手側がキックオフを行う。</p> <p>(b) ハーフタイム後は、試合の開始時にキックオフをしたチームの相手側がキックオフを行う。</p> <p>(c) 得点后は、相手側がキックオフを行う。</p>
<p>13.4 POSITION OF THE KICKER ' S TEAM AT A KICK-OFF</p> <p>All the kicker' s team, except the placer, must be behind the ball when it is kicked. If they are not, a scrum is formed at the centre. Their opponents throw-in the ball.</p>	<p>4 キックオフ時のキッカー側のポジション</p> <p>プレーサーを除き、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においてスクラムを組み、相手側が入れる。</p>
<p>13.5 POSITION OF THE OPPOSING TEAM AT A KICK-OFF</p> <p>All the opposing team must stand on or behind the 10-metre line. If they are in front of that line or if they charge before the ball is kicked, it is kicked off again.</p>	<p>5 キックオフ時の相手側のポジション</p> <p>相手側はすべて、ハーフウェイラインから10メートル以内に立ててはならない。10メートルラインを越えて位置したり、ボールがキックされないうちにチャージした場合には、ふたたびキックオフを行う。</p>

 <p style="text-align: center;">KICK OFF</p>	 <p style="text-align: center;">キックオフ</p>
<p>13.6 KICK-OFF OF 10 METRES If the ball reaches the opponents' 10-metre line or reaches the 10-metre line and is blown back, play continues.</p>	<p>6 10メートルラインに達したキックオフ ボールが相手側の10メートルラインに達するか、10メートルラインに達した後、吹き戻された場合にも、競技を続ける。</p>
<p>13.7 KICK-OFF OF UNDER 10 METRES BUT PLAYED BY AN OPPONENT If the ball does not reach the opponent's 10-metre line but is first played by an opponent, play continues.</p>	<p>7 10メートルに達しないキックオフが相手側にプレーされた場合 ボールが相手側の10メートルラインに達しないが、相手側が最初にプレーした場合、競技を続ける。</p>
<p>13.8 KICK-OFF OF UNDER 10 METRES AND NOT PLAYED BY AN OPPONENT If the ball does not reach the opponent's 10-metre line the opposing team has two choices:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● To have the ball kicked off again, or ● To have a scrum at the centre. They throw-in the ball. 	<p>8 10メートルに達しないキックオフが相手側にプレーされなかった場合 ボールが相手側の10メートルラインに達しない場合、相手側は次の2つのうち1つを選択する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ふたたびキックオフを行わせる、または ・ハーフウェイラインの中央においてスクラムを組み、キックオフをしなかった側がボールを入れる。
<p>13.9 BALL GOES DIRECTLY INTO TOUCH The ball must land in the field of play. If it is kicked directly into touch the opposing team has three choices:</p>	<p>9 ボールが直接タッチになった場合 ボールは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には、相手側は次の3つのうち</p>

<ul style="list-style-type: none"> ● To have the ball kicked off again, or ● To have a scrum at the centre and they have the throw-in, or ● To accept the kick. <p>If they accept the kick, the line-out is on the half-way line. If the ball is blown behind the half-way line and goes directly into touch, the line-out is at the place where it went into touch.</p>	<p>1つを選択する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ふたたびキックオフを行わせる、または ・ハーフウェイラインの中央においてスクラムを組み、キックオフをしなかった側がボールを入れる。または ・そのキックを認める。 <p>相手側がそのキックを認めた場合、ラインアウトはハーフウェイライン上で行う。ボールがハーフウェイラインの後方に吹き戻され直接タッチになった場合には、ラインアウトはボールがタッチになった地点で行う。</p>
<p>13.10 BALL GOES INTO THE IN-GOAL</p> <p>(a) If the ball is kicked into the in-goal without having touched or been touched by a player, the opposing team has three choices:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● To ground the ball, or ● To make it dead, or ● To play on. <p>(b) If the opposing team grounds the ball, or if they make it dead, or if the ball becomes dead by going into touch-in-goal or on or over the dead ball line, they have two choices:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● To have a scrum formed at the centre, and they throw-in the ball, or ● To have the other team kick-off again. <p>(c) If they opt to ground the ball or make it dead, they must do so without delay. Any other action with the ball by a defending player means the player has elected to play on.</p>	<p>10 ボールがインゴールに入った場合</p> <p>(a) キックオフのボールがプレーヤーに触れずにあるいは触れられることなく相手側のインゴールに入った場合、相手側は次の3つのうち1つを選択する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ボールをグラウンディングする、または ・ ボールをデッドにする、または ・ プレーを続行する。 <p>(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、相手側は次の2つのうち1つを選択する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ハーフウェイラインの中央でスクラムを組み、キックオフをしなかった側がボールを入れる、または ・ ふたたびキックオフを行わせる。 <p>(c) 相手側はボールをグラウンディングしたり、デッドにしようとする場合は、遅滞なく行わなければならない。ボールを持っている防御側プレーヤーのその他の動きはすべてそのプレーヤーがプレーをそのまま続けることを選んだものとみなす。</p>
<p>13.11 DROP-OUT</p> <p>DEFINITION</p> <p>A drop-out is used to restart play after an attacking player has put or taken the ball into the in-goal, without infringement, and a defending</p>	<p>11 ドロップアウト</p> <p>定義</p> <p>ドロップアウトは、攻撃側が反則をしないでボールをインゴール</p>

<p>player has made the ball dead there or it has gone into touch-in-goal or on or over the dead ball line. A drop-out is a drop-kick taken by the defending team. The drop-out may be taken anywhere on or behind the 22-metre line.</p>	<p>に持ちこみ、防御側がボールをそこでデッドにするか、ボールがタッチインゴールに出るか、デッドボールライン上またはデッドボールラインを越えた場合に、競技を再開するために行われる。 ドロップアウトは防御側によって行われるドロップキックのことである。ドロップアウトは、22メートルライン上、またはその後方の任意の地点から行う。</p>
<p>13.12 DELAY IN DROP-OUT The drop-out must be taken without delay. Penalty: Free Kick on the 22-metre line.</p>	<p>12 すぐに行わなかったドロップアウト ドロップアウトは遅滞なく行わなければならない。 罰 22メートルライン上においてフリーキック</p>
<p>13.13 DROP-OUT INCORRECTLY TAKEN If the ball is kicked by the wrong type of kick, or from the wrong place, it must be dropped out again.</p>	<p>13 正しく行われなかったドロップアウト キックが正しい方法や場所で行われなかった場合は、ふたたびドロップアウトを行う。</p>
<p>13.14 DROP-OUT MUST CROSS THE LINE (a) If the ball does not cross the 22-metre line, the opposing team has two choices: ● To have another drop-out, or ● To have a scrum at the centre of the 22-metre line. They throw-in the ball. (b) If the ball crosses the 22-metre line but is blown back, play continues. (c) If the ball does not cross the 22-metre line, advantage may apply. An opponent who plays the ball can score a try.</p>	<p>14 22メートルラインを越えなかったドロップアウト (a) ボールが22メートルラインを越えない場合は、相手側チームは次の2つのうち1つを選択する。 ・ふたたびドロップアウトを行わせる、または ・22メートルラインの中央においてスクラムを組み、ドロップアウトをしなかった側がボールを入れる。 (b) ボールが22メートルラインを越えた後、吹き戻された場合には、競技をそのまま続ける。 (c) ボールが22メートルラインを越えなかった場合はアドバンテージルールを適用する。相手側はそのボールをプレーしてトライをすることができる。</p>
<p>13.15 DROP-OUT GOES DIRECTLY INTO TOUCH The ball must land in the field of play. If it is kicked directly into touch, the opposing team has three choices: ● To have another drop-out, or ● To have a scrum at the centre of the 22-metre line, and they throw-in the ball, or ● To accept the kick. If they accept the kick, the throw-in is on the 22-metre line.</p>	<p>15 直接タッチになったドロップアウト ボールは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には、相手側は次の3つのうち1つを選択する。 ・ふたたびドロップアウトを行わせる、または ・22メートルラインの中央においてスクラムを組み、ドロップアウトをしなかった側がボールを入れる、または ・そのキックを認め、投入は22メートルライン上で行う。</p>

13.16 DROP-OUT GOES INTO THE OPPONENTS IN-GOAL

(a) If the ball is kicked into the opponent's in-goal without having touched or been touched by a player, the opposing team has three choices:

To ground the ball, or

To make it dead, or

To play on.

(b) If the opposing team grounds the ball, or makes it dead, or if the ball becomes dead by going into touch-in-goal or on or over the dead ball line, they have two choices:

To have a scrum formed at the centre of the 22-metre line from where the kick was taken and they throw-in the ball, or

To have the other team drop-out again.

(c) If they opt to ground the ball or make it dead, they must do so without delay. Any other action with the ball by a defending player means the player has elected to play on.

13.17 THE KICKER'S TEAM

(a) All the kicker's team must be behind the ball when it is kicked. If not, a scrum is formed at the centre of the 22-metre line. The opposing team throws in the ball.

(b) However, if the kick is taken so quickly that players of the kicker's team who are retiring are still in front of the ball, they will not be penalised.

They must not stop retiring until they have been made on-side by an action of a team-mate. They must not take part in the game until they have been made on-side in this way.

Penalty: Scrum at the centre of the 22-metre line. The opposing

16 ドロップアウトからボールがインゴールに入った場合

(a) ドロップアウトからボールが、プレーヤーに触れずに、あるいは触れられることもなく、相手側のインゴールに入った場合、相手側は次の3つのうち1つを選択する。

- ボールをグラウンディングする、または
- ボールをデッドにする、または
- プレーを続行する。

(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、相手側は次の2つのうち1つを選択する。

- ドロップアウトの行われた22メートルラインの中央でスクラムを組み、ドロップアウトをしなかった側がボールを入れる、または
- ふたたびドロップアウトを行わせる。

(c) 相手側はボールをグラウンディングしたり、デッドにしようとする場合は、遅滞なく行わなければならない。ボールを持っている防衛側のプレーヤーのその他の動きはすべて、そのプレーヤーがプレーをそのまま続けることを選んだとみなす。

(理由: キックオフとの整合性。このプレーについてカバーされていなかった。)

176 キッカー側

(a) キッカー側はすべて、キックをするとき、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、22メートルラインの中央でスクラムを組み、相手側がボールを入れる。

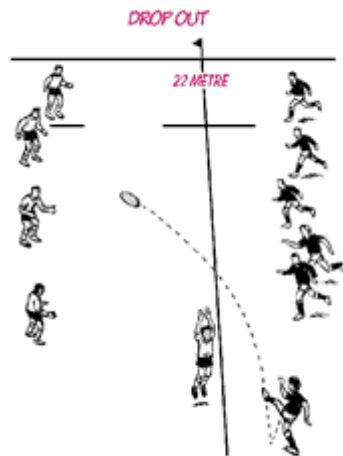
(b) ボールの前方からもどりつつあるキッカー側のプレーヤーは、キックが非常に早く行われたために退くことができなかった場合には、罰せられない。そのようなプレーヤーは味方の行為によりオンサイドとなるまで退くことをやめてはならないし、競技に参加してはならない。

罰 22メートルラインの中央でスクラム。反則しなかった側がボー

team throws in the ball.**13.18 THE OPPOSING TEAM**

- (a) The opposing team must not charge over the 22-metre line before the ball is kicked. If they do, another drop-out is taken.
- (b) If an opponent is on the wrong side of the 22-metre line and delays or obstructs the drop-out, the player is guilty of misconduct.

Penalty: Penalty Kick on the 22-metre line



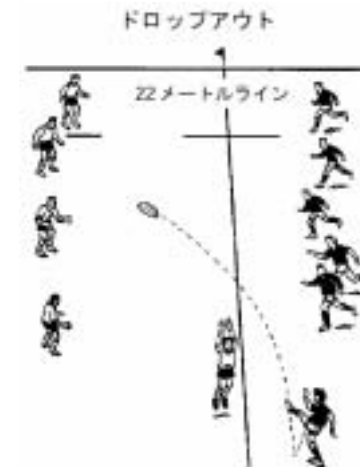
DROP OUT

ルを入れる。

187 相手側

- (a) 相手側は、ボールがキックされる前に22メートルラインを越えてチャージしてはならない。これに反するときは、ふたたびドロップアウトを行う。
- (b) 相手側プレーヤーが22メートル区域の中にとどまり、ドロップアウトを遅らせるか妨害した場合、そのプレーヤーは不行跡として扱う。

罰 22メートルライン上でペナルティキック



LAW 14 – BALL ON THE GROUND - NO TACKLE	第14条「地上にあるボール BALL ON THE GROUND – NO TACKLE」
<p>DEFINITION</p> <p>This situation occurs when the ball is available on the ground and a player goes to ground to gather the ball, except immediately after a scrum or a ruck.</p> <p>It also occurs when a player is on the ground in possession of the ball and has not been tackled.</p> <p>The game is to be played by players who are on their feet. A player must not make the ball unplayable by falling down. Unplayable means that the ball is not immediately available to either team so that play may continue.</p> <p>A player who makes the ball unplayable, or who obstructs the opposing team by falling down, is negating the purpose and spirit of the game and must be penalised.</p> <p>A player who is not tackled, but who goes to ground while holding the ball, or a player who goes to ground and gathers the ball, must act immediately.</p>	<p>定義</p> <p>この状況は、ボールが地上にあり、ボールを獲得するためにプレーヤーが地面に倒れる状況のことをいう。</p> <p>ただしスクラムあるいはラック直後の場合は含まれない。</p> <p>またプレーヤーがボールを持って地上に横たわっているがタックルが原因ではない状況のこともさす。</p> <p>競技は立っているプレーヤーによってプレーされるものである。プレーヤーは倒れることでボールをアンプレイアブル (unplayable) にしてはならない。アンプレイアブルとは、ボールがいずれのチームもすぐにはプレーできない状態で、プレーを継続できないことをいう。</p> <p>ボールをアンプレイアブルにするプレーヤー、または倒れることによって相手チームを妨害するプレーヤーは競技の目的と精神を否定することであり、罰せられなければならない。</p> <p>タックルされたのではないが、ボールを持ったまま地面に倒れたプレーヤー、もしくは地面に倒れてボールを獲得したプレーヤーはすぐにプレーしなければならない。</p>
<p>14.1 PLAYER ON THE GROUND</p> <p>The player must immediately do one of three things:</p> <p>Get up with the ball, or</p> <p>Pass the ball, or</p> <p>Release the ball.</p> <p>A player who passes or releases the ball must also get up or move away from it at once. Advantage is played only if it happens immediately.</p> <p>Penalty: Penalty Kick</p>	<p>1 地上に横たわっているプレーヤー</p> <p>地上に横たわっているプレーヤーは次の3つのうち1つを直ちに行わなければならない。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ボールを持って立ちあがる、または • ボールをパスする、または • ボールを手放す。 <p>さらに、ボールをパスしたり手放したプレーヤーは、すぐに立ちあがるか、ボールから離れなければならない。レフリーは、直ちに利益が得られた場合に限りアドバンテージを適用する。</p> <p>罰 ペナルティキック</p>
<p>14.2 WHAT THE PLAYER MUST NOT DO</p> <p>(a) Lying on or around the ball. A player must not lie on, over, or near the ball to prevent opponents getting possession of it.</p>	<p>2 地上に横たわっているプレーヤーがしてはならないこと</p> <p>(a) ボールの上、またはボールの周辺に横たわることプレーヤーは、ボールの上、またはボールに近接して横たわって、相手側がボー</p>

Penalty: Penalty Kick

(b) Falling over the player on the ground with the ball. A player must not intentionally fall on or over a player with the ball who is lying on the ground.

Penalty: Penalty Kick

(c) Falling over players lying on the ground near the ball. A player must not intentionally fall on or over players lying on the ground with the ball between them or near them.

Penalty: Penalty Kick

ルを獲得するのを妨げてはならない。

ボールの近くに横たわること



- (b) ボールを持って地上に横たわっているプレーヤーを越えて倒れ込むことプレーヤーは、ボールを持って地上に横たわっているプレーヤーの上に、またはそのようなプレーヤーを越えて故意に倒れ込むではない。
- (c) ボールに近接して地上に横たわっているプレーヤーを越えて倒れ込むことプレーヤーはボールを中にして、またはボールに近接して地上に横たわっている2人以上のプレーヤーの上に、またはそのようなプレーヤーを越えて故意に倒れ込むではない。

罰 ペナルティキック**定義**

「近接して」とは1メートル以内のことを意味する。



LAW 15 - TACKLE: BALL-CARRIER BROUGHT TO THE GROUND

第15条「タックル TACKLE : BALL -CARRIER BROUGHT TO THE GROUND」

DEFINITION

A tackle occurs when a ball-carrier is simultaneously held by one or more opponents and is brought to the ground and/or the ball touches the ground. That player is known as the tackled player. Any opponents of the tackled player who go to ground are known as tacklers.

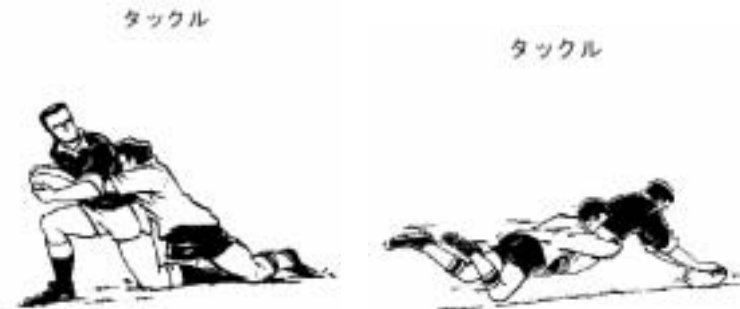
定義

ボールキャリアーが、一人または複数の相手プレーヤーに捕まると同時に、地面に倒されたか、ないしはボールが地面に触れた場合に、タックルが成立する。

そのボールキャリアーを「タックルされたプレーヤー」と呼び、タックルされたプレーヤーを捕らえた相手プレーヤーのうち地面に倒れたプレーヤーを「タックラー」と呼ぶ。



Tackle



15.1 WHERE CAN A TACKLE TAKE PLACE

A tackle can only take place in the field of play.

1 タックル

タックルはフィールドオブプレー内においてのみ起る。

15.2 WHEN A TACKLE CANNOT TAKE PLACE

When the ball-carrier is held by one opponent and a team-mate binds on to that ball-carrier, a maul has been formed and a tackle cannot take place.

2 タックルが発生しない場合

ボールキャリアーが相手側プレーヤーのひとりによって捕らえられ、味方のプレーヤーがそのボールキャリアーにバインドする場合、モールが形成されたことになり、タックルが発生したとはみなさない。

<p>15.3 BROUGHT TO THE GROUND DEFINED</p> <p>(a) If the ball-carrier has one knee or both knees on the ground, that player has been ‘brought to ground’ .</p> <p>(b) If the ball-carrier is sitting on the ground, or on top of another player on the ground the ball-carrier has been ‘brought to ground’ .</p>	<p>3 「地面に倒される」ということの定義</p> <p>(a) ボールキャリアーの片膝または両膝が地面につけば、そのプレーヤーは「地面に倒された」ものとみなす。</p> <p>(b) ボールキャリアーが地面に腰を下すか、地上に横たわっているプレーヤーの上に倒れていれば、そのプレーヤーは「地面に倒された」ものとみなす。</p>
<p>15.4 LIFTING A BALL-CARRIER FROM THE GROUND</p> <p>A ball-carrier who is lifted off the ground by an opponent is not tackled and play continues.</p>	<p>4 ボールキャリアーが相手により持ち上げられた場合</p> <p>ボールキャリアーが相手側によって地面から持ち上げられても、タックルではないのでプレーをそのまま続ける。</p>
<p>15.5 THE TACKLER</p> <p>(a) When a player tackles an opponent and they both go to ground, the tackler must immediately release the tackled player.</p> <p>Penalty: Penalty Kick</p> <p>(b) The tackler must immediately get up or move away from the tackled player and from the ball at once.</p> <p>Penalty: Penalty Kick</p> <p>(c) The tackler must get up before playing the ball.</p> <p>Penalty: Penalty Kick</p>	<p>5 タックラー</p> <p>(a) プレーヤーが相手側プレーヤーをタックルして双方が地面に倒れたとき、タックラーは直ちにタックルされたプレーヤーを離さなければならない。</p> <p>(b) さらにタックラーは直ちに立ち上がるか、タックルされたプレーヤーとボールから離れなければならない。</p> <p>(c) タックラーはボールをプレーする前に立ち上がらなければならない。</p> <p>罰 ペナルティキック</p>
<p>15.6 THE TACKLED PLAYER</p> <p>(a) A tackled player must not lie on, over, or near the ball to prevent opponents from gaining possession of it, and must try to make the ball available immediately so that play can continue.</p> <p>Penalty: Penalty Kick</p> <p>(b) A tackled player must immediately pass the ball or release it. That player must also get up or move away from it at once.</p> <p>Penalty: Penalty Kick</p> <p>(c) A tackled player may release the ball by putting it on the ground in any direction, provided this is done immediately.</p> <p>Penalty: Penalty Kick</p> <p>(d) A tackled player may release the ball by pushing it along the ground in any direction except forward, provided this is done immediately.</p> <p>Penalty: Penalty Kick</p>	<p>6 タックルされたプレーヤー</p> <p>(a) タックルされたプレーヤーはプレーの継続のため、直ちにボールをプレーできるようにしなければならない。</p> <p>(b) タックルされたプレーヤーは直ちにボールをパスするか、ボールを手放さなければならない。さらにそのプレーヤーは直ちに立ちあがるか、ボールから離れなければならない。</p> <p>(c) タックルされたプレーヤーはボールをいずれかの方向に置くことによってボールを手放すことができる。ただし動作は直ちに行わなければならない。</p> <p>(d) タックルされたプレーヤーは地面上でいずれかの方向にボールを押し進めること（前方にではなく）によってボールを手放すことができる。ただし動作は直ちに行わなければならない。</p>



Tackled player must release the ball immediately



x Tackled player must release the ball immediately

(e) If opposition players who are on their feet attempt to play the ball, the tackled player must release the ball.

Penalty: Penalty Kick

(f) If a tackled player's momentum carries the player into the in-goal, the player can score a try or make a touch down.

Penalty: Penalty Kick

(g) If players are tackled near to the goal-line, these players may immediately reach out and ground the ball on or over the goal-line to score a try or make a touch down.

(e) 立っている相手プレイヤーがボールをプレーしようとする場合、タックルされたプレイヤーはボールを放さなければならない。

(f) タックルされたプレイヤーが惰性でインゴールに入れば、そのプレイヤーはトライまたはタッチダウンをすることができる。

(g) プレイヤーがゴールライン付近でタックルされた場合、これらのプレイヤーは直ちに手を伸ばしボールをゴールライン上またはゴールラインを越えてグラウンディングし、トライま



.A player tackled near the goal-line can reach out and ground the ball to score a try

(h) The tackled player must not intentionally place the ball in touch. The tackled player must not intentionally push the ball into touch.

Penalty: Penalty Kick on the 15 metre line.

15.7 OTHER PLAYERS

(a) After a tackle, all other players must be on their feet when they play the ball. Players are on their feet if no other part of their body is supported by the ground or players on the ground.

Penalty: Penalty Kick



After a tackle all of the players must be on their feet when they play the ball.

たはタッチダウンすることができる。

罰 ペナルティキック

(h) タックルされたプレイヤーは、故意にボールをタッチに置いてはならない。タックルされたプレイヤーは、故意にボールをタッチに押し出してはならない。

罰 反則の地点に対向する15メートルラインの地点でペナルティキック

7 その他のプレイヤー

(a) タックル後は、他のいずれのプレイヤーも立っていなければボールをプレーすることはできない。

立っているプレイヤーとは、地面、または地上に横たわっているプレイヤーにもたれかかっているプレイヤーのことである。

(b) タックル後は、立っているプレイヤーはいずれも、ボールキャリアからボールを奪おうとしてもよい。(理由： 明確化)



(cb) タックルの地点、またはタックルに近接した地点で、ボー



X Player off his feet and playing the ball at the tackle.



X Players off their feet and playing the ball at the tackle.

(b) After a tackle any players on their feet may attempt to gain possession by taking the ball from the ball-carriers possession.

(c) At a tackle or near to a tackle, other players who play the ball must do so from behind the ball and from directly behind the tackled player or the tackler closest to those players' goal-line.

Penalty: Penalty Kick

(d) Any player who gains possession of the ball at the tackle must play the ball immediately by moving away or passing or kicking the ball.

Penalty: Penalty Kick

(e) Any player who first gains possession of the ball must not go to the ground at the tackle or near to it unless tackled by an opposition player.

Penalty: Penalty Kick

(f) Any player who first gains possession of the ball at the tackle or near to it may be tackled by an opposition player providing that player does so from behind the ball and from directly behind the tackled player or the tackler closest to that player's goal-line.

Penalty: Penalty Kick

ルをプレーする他のプレーヤーは、ボールの後方、かつタックルされたプレーヤーまたはタックラーのどちらかで自陣ゴールラインに近い方のプレーヤーよりも後方から、プレーしなければならない。

罰 ペナルティキック

(de) タックルの地点でボールを獲得したプレーヤーは、直ちにボールをプレーして、ボールをいずれかの方向に手放す、パスする、あるいはキックしなければならない。

罰 フリーキック

(ed) 最初にボールを獲得したプレーヤーは、相手プレーヤーにタックルされた場合を除き、タックルの地点、またはタックルに近接した地点で地面に倒れてはならない。

罰 ペナルティキック

(fe) タックルの地点、またはタックルに近接した地点で、最初にボールを獲得したプレーヤーは、相手プレーヤーがボールの後方、かつタックルされたプレーヤーまたはタックラーのどちらかで自陣ゴールラインに近い方のプレーヤーよりも後方から、プレーする限りは、その相手プレーヤーにタックルされることが有り得る。

罰 ペナルティキック

(g£) タックル後は、地上に横たわっているプレーヤーはいずれも相手側プレーヤーがボールを獲得しようとするのを妨げてはならない。

(hg) タックル後は、地上に横たわっているプレーヤーはいずれも相手側プレーヤーをタックルしたり、タックルしようとしてはならない。

罰 ペナルティキック

★例外 ボールがインゴールに入った場合

ゴールライン近くでのタックル後、ボールが手放されインゴールに入った場合、地上に横たわっているプレーヤーを含め、プレーヤーはいずれもボールをグラウンディング

(g) After a tackle, any player lying on the ground must not prevent an opponent from getting possession of the ball.

Penalty: Penalty Kick

(h) After a tackle, any player on the ground must not tackle an opponent or try to tackle an opponent

Penalty: Penalty Kick

(i) When a tackled player reaches out to ground the ball on or over the goalline to score a try, an opponent may pull the ball from the players possession, but must not kick the ball.

Penalty: Penalty Kick

Exception: Ball goes into the in-goal. After a tackle near the goal-line, if the ball has been released and has gone into the in-goal any player, including a player on the ground, may ground the ball.

することができる。

(ih) タックル後

相手側プレーヤーは、ゴールライン上またはゴールラインを越えてボールをグラウンディングしようとして手を伸ばしてトライしようとしているタックルされたプレーヤーからボールを奪ってもよい。ただし、相手側プレーヤーはボールをキックしてはならない。

15.8 FORBIDDEN PRACTICES

(a) No player may prevent the tackled player from passing the ball.

Penalty: Penalty Kick

(b) No player may prevent the tackled player from releasing the ball and getting up or moving away from it.

Penalty: Penalty Kick

(c) No player may fall on or over the tackled player.

Penalty: Penalty Kick



No player may fall on or over a tackled player. X

(d) No player may fall on or over the players lying on the ground after a tackle with the ball between or near to them.

Penalty: Penalty Kick

8 行ってはならないプレー

(a) いずれのプレーヤーもタックルされたプレーヤーがボールをパスすることを妨げてはならない。

(b) いずれのプレーヤーもタックルされたプレーヤーがボールを手放し、立ち上がったり、ボールから離れることを妨げてはならない。

(c) いずれのプレーヤーもタックルされたプレーヤーの上に、または越えて倒れ込んではならない。

(d) いずれのプレーヤーもボールをはさんで、またはボールに近接して地上に横たわっている2人以上のプレーヤーの上に、または越えて倒れ込んではならない。

(e) 立っているプレーヤーは、ボールに近接していない相手側プレーヤーをチャージまたは妨害してはならない。

罰 ペナルティキック

(f) 危険性（ボールをパスするか、手放さない場合）タックルされたプレーヤーが直ちにボールを手放さないか、もしくはボールから転退しないか、またはこのようにすることを妨げられた場合には危険が予想できる。このような場合、レフリーは直ちに罰を科さなければならない。

罰 ペナルティキック

<p>(e) Players on their feet must not charge or obstruct an opponent who is not near the ball. Penalty: Penalty Kick</p> <p>(f) Danger may arise if a tackled player fails to release the ball or move away from it immediately, or if that player is prevented from so doing. If either of these happens the referee awards a penalty kick immediately. Penalty: Penalty Kick</p>	
<p>15.9 DOUBT ABOUT FAILURE TO COMPLY</p> <p>If the ball becomes unplayable at a tackle and there is doubt about which player did not conform to Law, the referee orders a scrum immediately with the throw-in by the team that was moving forward prior to the stoppage or, if no team was moving forward, by the attacking team.</p>	<p>9 どちら側の責任か疑わしい場合</p> <p>タックルで、ボールがアンプレイブルになり、どちらの側が競技規則に従わなかったのか疑わしい場合、レフリーは直ちにスクラムを命じ、停止の前に前進していた側がボールを入れる。どちらも前進していなかった場合は攻撃側がボールを入れる。</p>

<p>LAW 16 – RUCK</p>	<p>第16条「ラック RUCK」</p>
<p>DEFINITIONS</p> <p>A ruck is a phase of play where one or more players from each team, who are on their feet, in physical contact, close around the ball on the ground. Open play has ended.</p> <p>Rucking. Players are rucking when they are in a ruck and using their feet to try to win or keep possession of the ball, without being guilty of foul</p>	<p>定義</p> <p>ラックとは、双方の一人またはそれ以上のプレーヤーが立ったまま、身体を密着させて、地上にあるボールの周囲に密集するプレーのことをいう。ラッキングとは、ラックに参加しているプレーヤーが、不正なプレーを行うことなく、足を使ってボールを獲得しようとするをいう。</p>
<p>16.1 FORMING A RUCK</p> <p>(a) Where can a ruck take place. A ruck can take place only in the field of play.</p> <p>(b) How can a ruck form. Players are on their feet. At least one player must be in physical contact with an opponent. The ball is on the ground.</p> <div data-bbox="398 724 869 963" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">Ruck</p> <div data-bbox="398 1002 869 1241" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">Ruck</p>	<p>1 ラックの形成</p> <p>どこで ラックはフィールドオブプレー内でのみ発生する。</p> <p>どのようにして プレーヤーは立っていないなければならない。少なくとも1人のプレーヤーが相手側プレーヤーの1人と身体を密着させていなければならない。</p> <p>まとめ ラックの形成には、ボールが地上にあり、双方から少なくとも1名ずつの立っている2人のプレーヤーが必要である。</p> <div data-bbox="1312 820 1895 1161" data-label="Image"> <p style="text-align: center;">ラック</p> </div>
<p>16.2 JOINING A RUCK</p> <p>(a) All players forming, joining or taking part in a ruck must have their heads and shoulders no lower than their hips.</p> <p>Penalty: Free Kick</p> <p>(b) A player joining a ruck must bind onto the ruck with at least one arm</p>	<p>2 ラックへの参加</p> <p>(a) ラックを形成しようとするプレーヤー、ラックに参加しているプレーヤー、および新たに参加しようとするプレーヤーは、頭と肩を腰よりも低くしてはならない。</p>

<p>around the body of a team-mate, using the whole arm. Penalty: Penalty Kick (c) Placing a hand on another player in the ruck does not constitute binding. Penalty: Penalty Kick (d) All players forming, joining or taking part in a ruck must be on their feet. Penalty: Penalty Kick</p>	<p>罰 フリーキック (b) ラックに参加しているプレーヤーは、少なくとも片方の腕は、腕全体を使って、ラックの中の味方のプレーヤーの身体にまわして、バインドしなければならない。 (c) ラックの中で他のプレーヤーに手をかけていることはバインドしていることにはならない。 (d) ラックを形成しようとするプレーヤー、ラックに参加しているプレーヤー、および新たに参加しようとするプレーヤーは、立っていなければならない。 罰 ペナルティキック</p>
<p>16.3 RUCKING (a) Players in a ruck must endeavour to stay on their feet. Penalty: Penalty Kick (b) A player must not intentionally fall or kneel in a ruck. This is dangerous play. Penalty: Penalty Kick (c) A player must not intentionally collapse a ruck. This is dangerous play. Penalty: Penalty Kick (d) A player must not jump on top of a ruck. Penalty: Penalty Kick (e) Players must have their heads and shoulders no lower than their hips. Penalty: Free Kick (f) A player rucking for the ball must not ruck players on the ground. A player rucking for the ball tries to step over players on the ground and must not intentionally step on them. A player rucking must do so near the ball. Penalty: Penalty Kick for dangerous play</p>	<p>3 ラッキング (a) ラックの中のプレーヤーは立っていようと努めなければならない。 (b) プレーヤーはラックの中で故意に倒れたり、膝をついてはならない。これは危険なプレーである。 (c) プレーヤーは故意にラックをくずしてはならない。これは危険なプレーである。 (d) プレーヤーはラックの上に飛びかかってはならない。 罰 ペナルティキック (e) プレーヤーは頭と肩を腰より低くしてはならない。 罰 フリーキック (f) ボールをラッキングするプレーヤーは、地面に横たわっているプレーヤーをラッキングするのではなく、またぐように努めなくてはならず、故意に踏んではならない。プレーヤーはボールに近接してのみラッキングすることができる。 罰 ペナルティキック</p>
<p>16.4 OTHER RUCK OFFENCES (a) Players must not return the ball into a ruck. Penalty: Free Kick (b) Players must not handle the ball in a ruck. Penalty: Penalty Kick</p>	<p>4 その他の反則 (a) プレーヤーはラックの中へボールを戻してはならない。 罰 フリーキック (b) プレーヤーはラックの中のボールを手で扱ってはならない。</p>

(c) Players must not pick up the ball in a ruck with their legs.

Penalty: Penalty Kick

(d) Players on the ground in or near the ruck must try to move away from the ball. These players must not interfere with the ball in the ruck or as it comes out of the ruck.

Penalty: Penalty Kick

(e) A player must not fall on or over a ball as it is coming out of a ruck.

Penalty: Penalty Kick

(f) A player must not take any action to make the opposing team think that the ball is out of the ruck while it is still in the ruck.

Penalty: Free Kick

16.5 OFF-SIDE AT THE RUCK

(a) The off-side line. There are two off-side lines parallel to the goal-lines, one for each team. Each off-side line runs through the hindmost foot of the hindmost player in the ruck. If the hindmost foot of the hindmost player is on or behind the goal-line, the off-side line for the defending team is the goal-line.

(b) Players must either join a ruck, or retire behind the off-side line immediately. If a player loiters at the side of a ruck, the player is off-side.

Penalty: Penalty Kick

(c) Players joining the ruck. All players joining a ruck must do so from behind the foot of the hindmost team-mate in the ruck. A player may join alongside this hindmost player. If the player joins the ruck from the opponents' side, or in front of the hindmost team-mate, the player is offside.

Penalty: Penalty Kick on the offending team's off-side line

(d) Players not joining the ruck. If a player is in front of the off-side line and does not join the ruck, the player must retire behind the off-side line at once. If a player who is behind the off-side line oversteps it and does not join the ruck the player is off-side.

Penalty: Penalty Kick on the offending team's off-side line

(e) Players leaving or rejoining the ruck. If a player leaves a ruck that player must immediately retire behind the off-side line otherwise the

(c) プレーヤーはラックの中のボールを脚で拾い上げてはならない。

(d) ラックの中、またはラックに近接して地上に横たわっているプレーヤーは、ボールから離れようと努めなければならない。これらのプレーヤーは、ラックの中のボール、またはボールがラックから出てくるのを妨害してはならない。

(e) プレーヤーはラックから出てくるボールの上に、またはそのボールを越えて倒れ込んではいならない。

罰 ペナルティキック

(f) プレーヤーはボールがラックの中にある間に、あたかもボールがラックから出たと相手側に思わせるような素振りをしてはならない。

罰 フリーキック

5 ラックにおけるオフサイド

(a) オフサイドライン

双方のチームに1本ずつ、ゴールラインに平行して2本のオフサイドラインが発生する。それぞれのオフサイドラインはラックの中の最後尾の足を通る。最後尾の足が、ゴールライン上、または、ゴールラインの後方にある場合、防御側のオフサイドはゴールラインとなる。

(b) プレーヤーはオフサイドラインの後方からラックに参加するか、ただちに後方に下がらなければならない。プレーヤーがラックの横でうろうろしている場合、そのプレーヤーはオフサイドである。

(c) ラックに参加するプレーヤー

ラックに参加するプレーヤーはすべて、ラックの中の最後尾の味方の足の後方から参加しなければならない。プレーヤーはこの最後尾のプレーヤーに並んでラックに参加してもよい。プレーヤーが相手側からラックに参加したり、最後尾の味方の前方に参加した場合、そのプレーヤーはオフサイドである。

罰 反則をした側のオフサイドライン上でペナルティキック

(d) ラックに参加していないプレーヤー

プレーヤーがオフサイドラインの前方にとどまりラックに参加していない場合、そのプレーヤーは直ちにオフサイドラインの後方に退かななければならない。オフサイドラインの後方にいるプレーヤーが、オフサ

player is off-side. Once the player is on-side, the player may rejoin the ruck. If the player rejoins in front of the hindmost team-mate in the ruck, the player is off-side. The player may rejoin the ruck alongside the hindmost team-mate.

Penalty: Penalty Kick on the offending team' s off-side line



At a ruck or maul, the off-side line runs through the hindmost foot of the player of the same team. The player in the gold and green jersey on the right-hand-side is off-side. X

イドラインを踏み越え、しかもラックに加わらない場合、そのプレーヤーはオフサイドとなる。

罰 反則をした側のオフサイドライン上でペナルティキック

(e) ラックから離れるか、ラックに再び参加しようとするプレーヤー
プレーヤーはラックから離れた時は、直ちにオフサイドラインの後方に下がらなければならない。そうしない場合、そのプレーヤーはオフサイドとなる。

いったんオンサイドの位置に下がれば、そのプレーヤーはラックに再び参加することができる。味方の最後尾の前方でラックに再び参加すれば、そのプレーヤーはオフサイドである。プレーヤーは味方の最後尾に並んでラックに再び参加してもよい。

罰 反則をした側のオフサイドライン上でペナルティキック

ラックおよびモールにおける
オフサイド

ラックあるいはモールにおいては、オフサイドラインはラックあるいはモールの最後尾の足を通る線である。図の×印のプレーヤーはオフサイドである。



16.6 SUCCESSFUL END TO A RUCK

A ruck ends successfully when the ball leaves the ruck, or when the ball is on or over the goal-line.

6 ラックの終了

ラックは、ボールがラックから出るか、あるいはラックの中のボールがゴールライン上にあるか、または越えてインゴールに入った場合に終了する。

16.7 UNSUCCESSFUL END TO A RUCK

7 ラックの終了 (スクラムへの移行)

(a) A ruck ends unsuccessfully when the ball becomes unplayable and a scrum is ordered.

The team that was moving forward immediately before the ball became unplayable in the ruck throws in the ball.

If neither team was moving forward, or if the referee cannot decide which team was moving forward before the ball became unplayable in the ruck, the team that was moving forward before the ruck began throws in the ball.

If neither team was moving forward, then the attacking team throws in the ball.

(b) Before the referee blows the whistle for a scrum, the referee allows a reasonable amount of time for the ball to emerge, especially if either team is moving forward. If the ruck stops moving, or if the referee decides that the ball will probably not emerge within a reasonable time, the referee must order a scrum.

(a) ボールがアンプレイブルとなりスクラムが命じられたとき、ラックは終了する。

ラックの中のボールがアンプレイブルとなる直前に前進していたチームがボールを入れる。

ラックの中のボールがアンプレイブルとなる直前に、どちらのチームも前進していなかったり、どちらのチームが前進していたかレフリーが判断できないときは、ラックの前に前進していたチームがボールを入れる。

どちらのチームも前進していなかったときは、攻撃側のチームがボールを入れる。

(b) レフリーはスクラムを命じる前に、ボールがラックから出るのに適当な時間の余裕を見なければならない。特にいずれかのチームが前進している場合には大切である。ラックが停止したり、ボールが適当な時間内にラックから出ないとレフリーが判断した場合には、スクラムを命じなければならない。

<p>LAW 17 – MAUL</p>	<p>第17条「モール MAUL」</p>
<p>DEFINITION</p> <p>A maul occurs when a player carrying the ball is held by one or more opponents, and one or more of the ball-carrier's team-mates bind on the ball-carrier. A maul therefore consists of at least three players, all on their feet; the ball-carrier and one player from each team. All the players involved are on their feet and moving towards a goal-line. Open play has ended.</p>	<p>定義</p> <p>モールは、ボールを持っているプレーヤーが、相手側の1人またはそれ以上のプレーヤーに捕らえられ、ボールキャリアーの味方1人またはそれ以上のプレーヤーがボールキャリアーにバインドしているときに発生する。参加しているすべてのプレーヤーは立ったまま、ゴールラインの方向に前進する。</p>
<p>17.1 FORMING A MAUL</p> <p>(a) Where can a maul take place. A maul can only take place in the field of play.</p> <div data-bbox="378 632 844 963" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">Maul</p> <div data-bbox="378 1002 844 1315" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">Maul not formed</p>	<p>1 モールの形成</p> <p>どこで モールはフィールドオブプレー内でのみ発生する。 どのようにして プレーヤーは立っていなければならない。 まとめ モールには少なくとも3人の立っているプレーヤーが必要で、3人とはボールキャリアーと双方から1人ずつのプレーヤーである。</p> <p style="text-align: center;">モールの形成</p> <div data-bbox="1227 879 1944 1289" data-label="Image"> </div>



Maul not formed

17.2 JOINING A MAUL

(a) Players joining a maul must have their heads and shoulders no lower than their hips.

Penalty: Free Kick

(b) A player must be caught in or bound to the maul and not just alongside it.

Penalty: Penalty Kick

(c) Placing a hand on another player in the maul does not constitute binding.

Penalty: Penalty Kick

(d) Keeping players on their feet. Players in a maul must endeavour to stay on their feet. The ball-carrier in a maul may go to ground providing the ball is available immediately and play continues.

Penalty: Penalty Kick

(e) A player must not intentionally collapse a maul. This is dangerous play.

Penalty: Penalty Kick

(f) A player must not jump on top of a maul.

Penalty: Penalty Kick

17.3 OTHER MAUL OFFENCES

(a) A player must not try to drag an opponent out of a maul.

Penalty: Penalty Kick

(b) A player must not take any action to make the opposing team think that the ball is out of the maul while it is still in the maul.

Penalty: Free Kick

2 モールへの参加

(a) モールに参加するプレイヤーは、頭と肩を腰よりも低くしてはならない。

罰 フリーキック

(b) プレイヤーは、ただ単にモールのそばにいただけではなく、モールの中に引きこまれているか、バインドされていないなければならない。

(c) モールの中で他のプレイヤーに手をかけていることはバインドしていることにはならない。

罰 ペナルティキック

(d) モールの中のプレイヤーは、立っていようと努めなければならない。モールの中のボールキャリアーは、直ちにボールがプレー継続可能な状態であれば、地面に倒れてもよい。

(e) プレイヤーは故意にモールをくずしてはならない。これは危険なプレーである。

(f) プレイヤーはモールの上に飛びかかってはならない。

罰 ペナルティキック

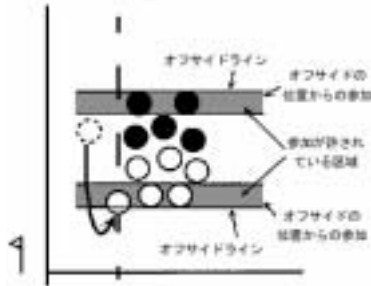
3 その他の反則

(a) プレイヤーは相手側のプレイヤーをモールの中から引きずり出そうとしてはならない。

罰 ペナルティキック

(b) プレイヤーはボールがモールの中にある間に、あたかもボールがモール

	<p>から出たと相手側に思わせるような素振りをしてはならない。</p> <p>罰 フリーキック</p>
<p>17.4 OFF-SIDE AT THE MAUL</p> <p>(a) The off-side line. There are two off-side lines parallel to the goal-lines, one for each team. Each off-side line runs through the hindmost foot of the hindmost player in the maul. If the hindmost foot of the hindmost player is on or behind the goal-line, the off-side line for the defending team is the goal-line.</p> <p>(b) A player must either join a maul, or retire behind the off-side line immediately. If a player loiters at the side of a maul, the player is off-side.</p> <p>Penalty: Penalty Kick on the offending team's off-side line</p> <p>(c) Players joining the maul. Players joining a maul must do so from behind the foot of the hindmost team-mate in the maul. The player may join alongside this player. If the player joins the maul from the opponents' side, or in front of the hindmost team-mate, the player is off-side.</p> <p>Penalty: Penalty Kick on the offending team's off-side line</p> <p>(d) Players not joining the maul. All players in front of the off-side line and who do not join the maul, must retire behind the off-side line at once. A player who does not do so, is off-side. If any player who is behind the off-side line oversteps it and does not join the maul, the player is off-side.</p> <p>Penalty: Penalty Kick on the offending team's off-side line</p> <p>(e) Players leaving or rejoining the maul. Players who leave a maul must immediately retire behind the off-side line, otherwise, they are off-side. If the player rejoins the maul in front of the hindmost team-mate in the maul, they are off-side. The player may rejoin the maul alongside the hindmost team-mate.</p> <p>Penalty: Penalty Kick on the offending team's off-side line.</p>	<p>4 モールでのオフサイド</p> <p>(a) オフサイドライン 双方のチームに1本ずつ、ゴールラインに平行して2本のオフサイドラインが発生する。それぞれのオフサイドラインはモールの中の最後尾の足を通る。</p> <p>(b) プレーヤーはオフサイドラインの後方から参加するか、ただちに後方に下がらなければならない。プレーヤーがモールの横でうろうろしている場合、そのプレーヤーはオフサイドである。</p> <p>(c) モールに参加するプレーヤー モールに参加するプレーヤーはすべて、モールの中の最後尾の味方の足の後方から参加しなければならない。プレーヤーはこの最後尾のプレーヤーに並んでモールに参加してもよい。プレーヤーが相手側からモールに参加したり、味方の最後尾の前方に参加した場合、そのプレーヤーはオフサイドである。</p> <p>罰 反則をした側のオフサイドライン上でペナルティキック</p> <p>(d) モールに参加していないプレーヤー プレーヤーがオフサイドラインの前方にとどまりモールに参加していない場合、そのプレーヤーは直ちにオフサイドラインの後方に退かなければならない。オフサイドラインの後方にいるプレーヤーが、オフサイドラインを踏み越え、しかもモールに加わらない場合、そのプレーヤーはオフサイドとなる。</p> <p>罰 反則をした側のオフサイドライン上でペナルティキック</p> <p>(e) モールから離れるか、モールに再び参加しようとするプレーヤー プレーヤーがモールから離れた時は、そのプレーヤーは直ちにオフサイドラインの後方に下がらなければならない。そうしない場合そのプレーヤーはオフサイドとなる。いったんオンサイドの位置に下がれば、そのプレーヤーはモールに再び参加することができる。味方の最後尾の前方でモールに再び参加すれば、そのプレーヤーはオフサイドである。プレーヤーは味方の最後尾に並んでモールに再び参加してもよい。</p>

	<p style="text-align: center;">ラックおよびモールにおける オフサイド</p> 
<p>17.5 SUCCESSFUL END TO A MAUL A maul ends successfully when the ball or a player with the ball leaves the maul. A maul ends successfully when the ball is on the ground, or is on or over the goal-line.</p>	<p>5 モールの終了 モールは、ボールがモールから出るか、あるいはボールキャリアーがモールから離れたときに終了する。 ボールが地上についた場合、またはモールの中のボールがゴールライン上にあるか、または越えてインゴールに入った場合にモールは終了する。</p>
<p>17.6 UNSUCCESSFUL END TO A MAUL (a) A maul ends unsuccessfully if it remains stationary or has stopped moving forward for longer than 5 seconds and a scrum is ordered. (b) A maul ends unsuccessfully if the ball becomes unplayable or collapses (not as a result of foul play) and a scrum is ordered. (c) Scrum following maul. The ball is thrown in by the team not in possession when the maul began. If the referee cannot decide which team had possession, the team moving forward before the maul stopped throws in the ball. If neither team was moving forward, the attacking team throws in the ball. (d) When a maul remains stationary or has stopped moving forward for more than 5 seconds, but the ball is being moved and the referee can see it, a reasonable time is allowed for the ball to emerge. If it does not emerge within a reasonable time, a scrum is ordered. (e) When a maul has stopped moving forward it may start moving forward again providing it does so within 5 seconds. If the maul stops moving forward a second time and if the ball is being moved</p>	<p>6 モールの終了 (スクラムへの移行) (a) モールの中のボールが停止したままであるか、前進が止まり 5 秒経過したとき、モールは終了しスクラムが命じられる。 (b) ボールがアンプレイブルとなるか、または不正なプレーの結果としてではなく、モールがくずれ、スクラムが命じられたとき、モールは終了する。 (c) モール後のスクラム モール開始時にボールを持っていなかった側がボールを入れる。モール開始時にどちらの側がボールを持っていたかをレフリーが判断できない場合には、モールが停止する前に前進していた側がボールを入れる。どちらの側も前進していなかったときは、攻撃側がボールを入れる。 (d) モールが停止したままであるか、前進が止まり 5 秒経過しても、ボールが動いていることをレフリーが目で確認できる場合には、ボールが出るために適当な時間の余裕をレフリーは与えてもよい。適当な時間内にボールが出なければスクラムが命じられる。 (e) モールの前進が止まっても、5 秒以内であれば再びモールを前方へ動かしても良い。モールを 2 回目に押しなおして再びモールの前進が止まっても、ボールが動いていることをレフリーが目で確認できる場合には、ボー</p>

and the referee can see it, a reasonable time is allowed for the ball to emerge. If it does not emerge within a reasonable time, a scrum is ordered.

(f) When the ball in a maul becomes unplayable, the referee does not allow prolonged wrestling for it. A scrum is ordered.

(g) If the ball-carrier in a maul goes to ground, including being on one or both knees or sitting, the referee orders a scrum unless the ball is immediately available.

(h) Scrum after a maul when catcher is held. If a player catches the ball direct from an opponent's kick, except from a kick-off or a drop-out, and the player is immediately held by an opponent, a maul may form. Then if the maul remains stationary, stops moving forward for longer than 5 seconds, or if the ball becomes unplayable, and a scrum is ordered, the team of the ball catcher throws in the ball.

'Direct from an opponent's kick' means the ball did not touch another player or the ground before the player caught it. If a maul moves into the player's in-goal, where the ball is touched down or becomes unplayable, a 5-metre scrum is formed. The attacking team throws in the ball.

ルが出るために適当な時間の余裕をレフリーは与えてもよいが、ボールが出なければスクラムが命じられる。

(f) モールの中のボールがアンプレアブルとなれば、レフリーはボールの奪い合いを長く認めてはならない。スクラムが命じられる。

(g) モールの中のボールキャリアーが、地面に片膝または両膝をついたり、地面に腰を下した場合を含めて、地上に倒れた場合には、直ちにボールがプレー継続可能とならない限りスクラムを命じる。

(h) キックされたボールをキャッチしたプレーヤーが捕らえられて形成されたモール

キックオフまたはドロップアウトを除き、相手側のキックしたボールを直接キャッチしたプレーヤーが直ちに相手側に捕らえられても、モールは形成される。そのモールが停止したままであるか、前進が止まり5秒経過したとき、あるいはボールがアンプレアブルとなった場合には、スクラムが命じられる。

ボールをキャッチした側がボールを入れる。

「相手側のキックしたボールを直接キャッチする」とは、プレーヤーがボールをキャッチする前に、ボールが他のプレーヤー、または地面に触れていないことをいう。

モールがインゴールに入り、ボールがタッチダウンされるか、またはアンプレアブルとなった場合、5メートルスクラムを組む。攻撃側がボールを入れる。

LAW 18 - MARK

DEFINITION

To make a mark, a player must be on or behind that player's 22-metre line. A player with one foot on the 22-metre line or behind it is considered to be 'in the 22'. The player must make a clean catch direct from an opponent's kick and at the same time shout "Mark!". A mark cannot be made from a kick-off. A kick is awarded for a mark. The place for the kick is the place of the mark. A player may make a mark even though the ball touched a goal post or crossbar

第18条 「マーク MARK」

定義

マークとは、自陣22メートルライン上、またはその後方で、相手側のキックしたボールを直接明確にキャッチすると同時に、「マーク」と叫んで行われるものである。

マークはキックオフからはできない。

マークに対してはキックが与えられる。キックはマークの地点で行う。

キャッチする前にボールがゴールポストまたはクロスバーに触れても、プレ

before being caught.
A player from the defending team may make a mark in in-goal.



ーヤーはマークすることができる。
防御側のプレーヤーはインゴール内でマークをすることができる。



18.1 AFTER A MARK

The referee immediately blows the whistle and awards a kick to the player who made the mark.

1 マーク後

レフリーは直ちに笛を吹き、マークしたプレーヤーにキックを与える。

18.2 KICK AWARDED

The kick is awarded at the place of the mark.

2 与えられる地点

キックはマークの地点で与えられる。

18.3 KICK - WHERE

The kick is taken at or behind the mark on a line through the mark.

3 行われる地点

キックはマークの地点、またはマークの後方、マークを通る線上で行う。

18.4 WHO KICKS

The kick is taken by the player who made the mark. If that player cannot take the kick within one minute, a scrum is formed at the place of the mark with the ball thrown in by the player's team. If the mark is in the in-goal, the scrum is 5 metres from the goal-line, on a line through the mark.

4 キッカー

キックはマークしたプレーヤーが行う。そのプレーヤーが1分以内にキックすることができない場合は、マークの地点でスクラムを組み、マークした側がボールを入れる。マークがインゴールにある場合は、マークを通る線上ゴールラインから5メートルの地点でスクラムを組む。

18.5 HOW THE KICK IS TAKEN

The provisions of Law 21 - Free Kicks - apply to a kick awarded after a mark.

5 キックの方法

第21条「フリーキック」の規定が適用される。

<p>18.6 SCRUM ALTERNATIVE</p> <p>(a) The team of the player who made the mark may choose to take a scrum.</p> <p>(b) Where is the scrum. If the mark is in the field of play, the scrum is at the place of the mark, but at least 5 metres from the touch-line. If the mark is in-goal, the scrum is 5 metres from the goal-line on a line through the mark, and at least 5 metres from the touch-line.</p> <p>(c) Who throws in. The team of the player who made the mark throws the ball in.</p>	<p>6 キックに代るスクラム</p> <p>(a) マークした側はスクラムを選択することができる。</p> <p>(b) スクラムの地点 マークがフィールドオブプレー内であれば、スクラムはマークの地点となる。ただしタッチラインから5メートル以内では組まない。マークがインゴールにある場合、スクラムはマークを通る線上ゴールラインから5メートルの地点で行う。ただしタッチラインから5メートル以内では組まない。マークした側がボールを入れる。</p>
<p>18.7 PENALTY KICK AWARDED</p> <p>(a) An opponent, whether on-side or off-side, must not charge a player who has made a mark after the referee has blown the whistle. Penalty: Penalty Kick</p> <p>(b) Where the penalty kick is taken. If the infringing player is on-side, the penalty kick is taken at the place of the infringement. If the infringing player is off-side, the penalty kick is taken at the place of the off-side line (Law 11 Off-side and On-side in General Play.)</p> <p>(c) The penalty kick. Any player from the non-offending team may take the penalty kick.</p>	<p>7 ペナルティキックが与えられる場合</p> <p>(a) 相手側プレーヤーは、オンサイド、オフサイドにかかわらず、レフリーが笛を吹いた後にマークしたプレーヤーにチャージしてはならない。</p> <p>罰 ペナルティキック</p> <p>(b) ペナルティキックの地点 反則をしたプレーヤーがオンサイドである場合、ペナルティキックは反則の地点で与えられる。反則をしたプレーヤーがオフサイドであれば、ペナルティキックは第11条で述べるオフサイドライン上の地点で行われる。反則をしなかった側のいずれのプレーヤーがペナルティキックを行ってもよい。</p>

<p style="text-align: center;">試合中 DURING THE MATCH</p> <p>試合の再開 Restart</p> <p>第19条 タッチおよびラインアウト (Touch and Line - out)</p> <p>第20条 スクラム (Scrum)</p> <p>第21条 ペナルティキックおよびフリーキック (Penalty and Free Kicks)</p>	<p style="text-align: center;">DURING THE MATCH RESTARTS</p> <p>Law 19 Touch and Line-out</p> <p>Law 20 Scrum</p> <p>Law 21 Penalty and Free Kicks</p>
<p style="text-align: center;">ボールがデッドになった後の試合の再開</p> <ul style="list-style-type: none"> ● ボールがデッドになった後の試合の再開には4つの方法があり、第19条～第21条ではそれらについて規定している。 ● ボールがタッチになった後の再開方法はラインアウト (第19条)、反則の種類により再開方法は、スクラム (第20条)、あるいはペナルティキックまたはフリーキック (第21条) である。 	
<p>LAW 19 – TOUCH, LINE-OUT AND LINE-OUT OFF-SIDE</p>	<p>第19条 「タッチおよびラインアウト TOUCH AND LINE - OUT」</p>
<p>DEFINITIONS</p> <p>‘Kicked directly into touch’ means that the ball was kicked into touch without landing on the playing area, and without touching a player or the referee.</p> <p>‘The 22’ is the area between the goal-line and the 22-metre line, including the 22-metre line <i>but excluding the goal-line</i>.</p> <p>The line of touch is an imaginary line in the field of play at right angles to the touch-line through the place where the ball is thrown in.</p> <p>The ball is in touch when it is not being carried by a player and it touches the touch-line or anything or anyone on or beyond the touch-line.</p> <p>The ball is in touch when a player is carrying it and the ball-carrier (or the ball) touches the touch-line or the ground beyond the touch-line.</p> <p>The place where the ball-carrier (or the ball) touched or crossed the touch-line is where it went into touch.</p> <p>The ball is in touch if a player catches the ball and that player has a foot on the touch-line or the ground beyond the touch-line.</p> <p>If a player has one foot in the field of play and one foot in touch and holds the ball, the ball is in touch.</p> <p>If the ball crosses the touch-line or touch-in-goal line, and is caught by a</p>	<p>定義</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 「キックが直接タッチになる」 とは、キックされたボールが、競技区域内に着地せず、プレーヤー、レフリーのいずれにも触れることなくタッチになることをいう。 ● 「22メートル区域」 とは、22メートルラインとゴールラインの間の区域をいう。ただし、22メートルラインは含むが、ゴールラインは含まない。 ● 「ラインオブタッチ」 とは、ラインアウトにおいて、ボールが投げ入れられる地点を通りタッチラインと直角をなす、フィールドオブプレー内に想定された線をいう。 プレーヤーがボールを持っていない場合、ボールが、タッチライン、タッチラインの外側の地面、タッチラインの外側にある物、あるいは人のいずれかに触れた場合、そのボールはタッチである。

player who has both feet in the playing area, the ball is not in touch or touch-in-goal.

Such a player may knock the ball into the playing area. If a player jumps and catches the ball, both feet must land in the playing area otherwise the ball is in

touch or touch-in-goal.

A player in touch may kick or knock the ball, but not hold it, provided it has not crossed the plane of the touch-line. The plane of the touch-line is the vertical space rising immediately above the touch-line.

プレーヤーがボールを持っている場合、ボールまたはボールキャリアーが、タッチライン、あるいはタッチラインの外側の地面に触れた場合、そのボールはタッチである。

プレーヤーが、片足でもタッチライン上あるいはタッチラインの外側の地面においてボールを捕った場合、そのボールはタッチである。


タッチになった地点とは、ボールあるいはボールキャリアーが、タッチラインに触れた、あるいはタッチラインを横切った地点をいう。

ボールキャリアーが、片足をフィールドオブプレーに、片足をタッチに置いている場合、そのボールはタッチである。

両足が競技区域にあるプレーヤーがボールを受けたときは、たとえその直前にボールがタッチラインまたはタッチインゴールラインを横切ってもタッチまたはタッチインゴールにはならない。

このようなプレーヤーはボールを競技区域にノックしてもよい。跳び上がってボールをつかんだ場合は、そのプレーヤーの両足が競技区域に着地すればタッチまたはタッチインゴールにならない。

ボールがタッチライン上の立平面を越えていないときは、タッチにあるプレーヤーがボールをキックあるいはノックしてもタッチにはならないが、ボールをつかんだときはタッチとなる。タッチライン上の立平面とは、タッチラインの上に想定された垂直な平面である。

	<p style="text-align: center;">タッチではない場合</p>  <p style="text-align: center;">タッチライン</p>
<p>19.1 THROW-IN NO GAIN IN GROUND</p> <p>(a) Outside a team's 22, a team member kicks directly into touch. Except for a penalty kick, when a player anywhere in the field of play who is outside the 22 kicks directly into touch, there is no gain in ground. The throw-in is taken either at the place opposite where the player kicked the ball, or at the place where it went into touch, whichever is nearer that player's goal-line.</p> <p>(b) Player takes ball into that team's 22. When a defending player gets the ball outside the 22, takes or puts it inside the 22, and then kicks directly into touch, there is no gain in ground.</p>	<p>1 投入場所 地域獲得が得られない場合</p> <p>(a) キッカー側の22メートル区域およびインゴール以外からキックしたボールが直接タッチになったときペナルティキックを除き、キッカー側の22メートル区域およびインゴール以外からキックしたボールが直接タッチになったとき、地域獲得は得られない。</p> <p>ボールを投入する地点は、キックされた地点の対向点か、ボールがタッチになった地点のうち、キッカー側のゴールラインに近い地点である。</p> <p>(b) キッカー側の22メートル区域あるいはインゴールにボールを持ち込んだとき</p> <p>防御側のプレーヤーが、22メートル区域およびインゴール以外で受けたボールを、22メートル区域内あるいはインゴールにみずから持ち込んでキックし、直接タッチになったとき、地域獲得は得られない。</p> <p>ボールを投入する地点は、キックされた地点の対向点か、ボールがタッチになった地点のうち、キッカー側のゴールラインに近い地点である。</p>

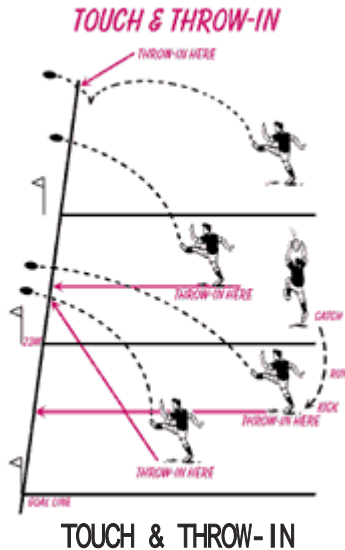
GAIN IN GROUND

(c) Player inside that team's 22. When a defending player gets the ball inside the 22, or that player's in-goal and kicks into touch, the throw-in is where the ball went into touch.

(d) Kicks indirectly into touch. When a player anywhere in the playing area kicks indirectly into touch so that the ball bounces in the field of play the throw-in is taken where the ball went into touch.

When a player anywhere in the playing area kicks the ball so that it touches or is touched by an opposition player and then goes indirectly into touch so that the ball bounces in the field of play the throw-in is taken where the ball went into touch.

When a player anywhere in the playing area kicks the ball so that it touches or is touched by an opposition player and then goes directly into touch the throw-in is taken in line with where the opposition player touched the ball or where the ball crossed the touch-line if that is nearer the opposition player's goal-line.



地域獲得が得られる場合

(c) キッカー側の22メートル区域内あるいはインゴールからのキック

防御側のプレーヤーが、22メートル区域の中あるいはインゴールで受けたボールをその区域内からタッチにけり出したとき、地域獲得が得られる。ボールを投入する地点はボールがタッチになった地点である。

(d) 直接タッチにならなかったキック

競技区域内のいずれの場所からでも、キックされたボールがフィールドオブプレーでバウンドした後、タッチになったとき、地域獲得は得られる。ボールを投入する地点はボールがタッチになった地点である。

競技区域内のいずれの場合からでも、キックされたボールが、相手側プレーヤーに触れられるか、または触れられた後、フィールドオブプレーでバウンドして、タッチになったとき、地域獲得は得られる。ボールを投入する地点はボールがタッチになった地点である。

競技区域内にいずれの場所からでも、キックされたボールが、相手側プレーヤーに触れるか、または触れられた後に直接タッチになったとき、地域獲得は得られる。ボールを投入する地点は、相手側プレーヤーがボールに触れた地点またはボールがタッチラインを交差した地点のうち、相手側のゴールラインに近い地点である。(理由： 明確化)

PENALTY KICK

(e) Penalty kick. When a player kicks to touch from a penalty kick anywhere in the playing area, the throw-in is taken where the ball went

ペナルティーキックからの場合 (追加理由： 一貫性)

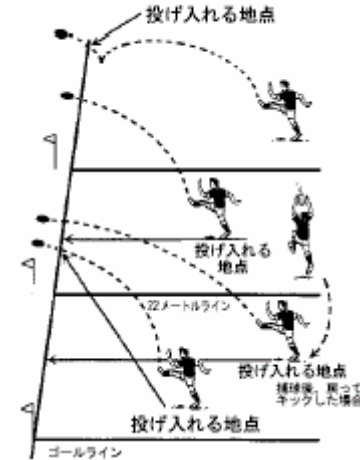
(e) ペナルティーキック理由： 一貫性

into touch.

競技区域内のいずれの場所からでも、ペナルティキックがタッチになったとき、地域獲得が得られる。

ボールを投入する地点はボールがタッチになった地点である。

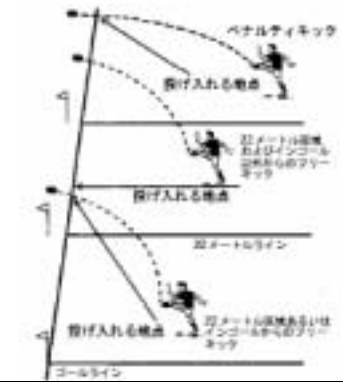
タッチと、ボールを投げ入れる地点



FREE KICK
 (f) Outside the kicker's 22, no gain in ground. When a free kick awarded outside the 22 goes directly into touch, the throw-in is in line with where the ball was kicked, or where it went into touch, whichever is nearer the kicker's goal-line.
 (g) Inside the kicker's 22 or in-goal, gain in ground. When a free kick is awarded in the 22 or in-goal and the kick goes directly into touch, the throw-in is where the ball went into touch.

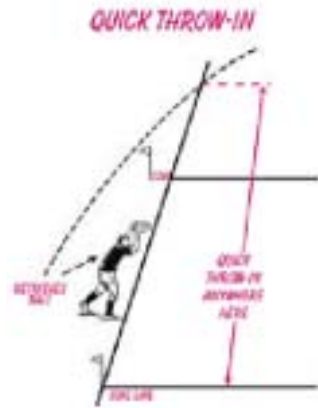
フリーキックからの場合
 (f) キッカー側の22メートル区域およびインゴール以外からのフリーキックが直接タッチになったとき、地域獲得は得られない。ボールを投入する地点は、キックされた地点の対向点か、ボールがタッチになった地点のうち、キッカー側のゴールラインに近い地点である。
 (g) キッカー側の22メートル区域あるいはインゴールからのフリーキックが直接タッチになったとき、地域獲得は得られる。ボールを投入する地点は、ボールがタッチになった地点である。

タッチと、ボールを投げ入れる地点



19.2 QUICK THROW-IN

- (a) A player may take a quick throw-in without waiting for a line-out to form.
- (b) For a quick throw-in, the player may be anywhere outside the field of play between the place where the ball went into touch and the player's goalline.



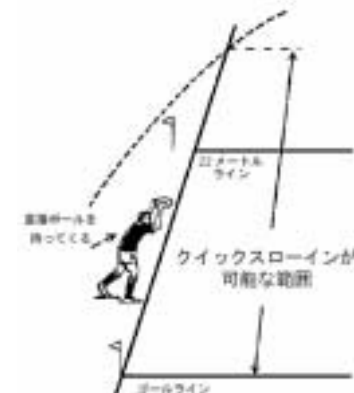
QUICK THROW-IN

- (c) A player must not take a quick throw-in after the line-out has formed. If the player does, the quick throw-in is disallowed. The same team throws in at the line-out.
- (d) For a quick throw-in, the player must use the ball that went into touch.

2 クイックスローイン

- (a) プレーヤーは、ラインアウトの形成を待たずに、クイックスローインをすることができる。
- (b) プレーヤーは、ボールがタッチに出た地点とそのプレーヤー側のゴールラインとの間のフィールドオブプレーの外側からであれば、どこからでもボールを投げ入れることができる。

クイックスローイン

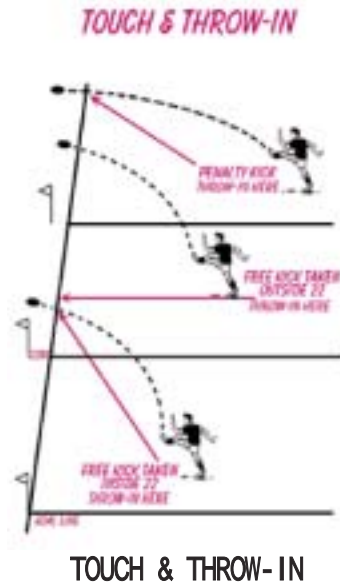


- (c) プレーヤーは、ラインアウト形成後にクイックスローインをすることはできない。その場合には、クイックスローインは認められず、改めてラインアウトを行ない、同じチームがボールを投げ入れる。

<p>If, after it went to touch and was made dead, another ball is used, or if another person has touched the ball apart from the player throwing it in, then the quick throw-in is disallowed. The same team throws in at the line-out.</p> <p>(e) At a quick throw-in, if the player does not throw the ball in straight so that it travels at least 5 metres along the line of touch before it touches the ground or a player, or if the player steps into the field of play when the QUICK THROW-IN ball is thrown, then the quick throw-in is disallowed. The opposing team chooses to throw-in at either a line-out where the quick throw-in was attempted, or a scrum on the 15-metre line at that place. If they too throw-in the ball incorrectly at the line-out, a scrum is formed on the 15-metre line. The team that first threw in the ball throws in the ball at the scrum.</p> <p>(f) At a quick throw-in, a player may come to the line of touch and leave without being penalised.</p> <p>(g) At a quick throw-in, a player must not prevent the ball being thrown in 5 metres.</p> <p>Penalty: Free Kick on 15-metre line</p> <p>(h) If a player carrying the ball is forced into touch, that player must release the ball to an opposition player so that there can be a quick throw-in.</p> <p>Penalty: Penalty Kick on 15-metre line</p>	<p>(d) クイックスローインでは、タッチに出たボールを使わなくてはならない。もしタッチに出てボールがデッドになった後、他のボールが使われたとき、あるいは、投げ入れるプレーヤー以外の者が、タッチに出たボールに触れたときには、クイックスローインは認められず、改めてラインアウトを行ない、同じチームがボールを投入する。</p> <p>(e) ボールはラインオブタッチ上に真っ直ぐに、タッチラインから少なくとも5メートルの地点で最初に、地面もしくはプレーヤーに触れるように、投げ入れなければならない。また、ボールを投げ入れるプレーヤーは、ボールを投げ入れるときにフィールドオブプレーに足を踏み入れてはならない。これらに反するときには、クイックスローインは認められない。相手側は、クイックスローインが行われた地点でラインアウトを行いボールを投入するか、クイックスローインが行われた地点に対向する15メートルライン上の地点でスクラムを組むか、を選択することができる。</p> <p>ラインアウトが選択され、ボールが2度目も正しく投げ入れられないときは、15メートルライン上でスクラムを組み、クイックスローインで最初に投げ入れた側がボールを入れる。</p> <p>(f) クイックスローインでは、プレーヤーはラインオブタッチに来て、その位置から反則とならずに離れることができる。</p> <p>(g) クイックスローインでは、いずれのプレーヤーもボールが5メートル投げ入れられることを妨げてはならない。</p> <p>罰 15メートルライン上でフリーキック</p> <p>(h) タッチに押し出されたボールキャリアーは、相手側プレーヤーがクイックスローインをできるように、ボールを放さなければならない。</p> <p>罰 15メートルライン上でペナルティキック</p>
<p>19.3 OTHER THROW-INS On all other occasions, the throw-in is taken where the ball went into touch.</p>	<p>3 上記以外の投入場所 上記以外はすべて、ボールがタッチになった地点で行われる。</p>

19.4 WHO THROWS-IN

The throw-in is taken by an opponent of the player who last held or touched the ball before it went into touch. When there is doubt, the attacking team takes the throw-in.



Exception

When a team takes a penalty kick, and the ball is kicked into touch, the throw-in is taken by a player of the team that took the penalty kick. This applies whether the ball was kicked directly or indirectly into touch.

19.5 HOW THE THROW-IN IS TAKEN

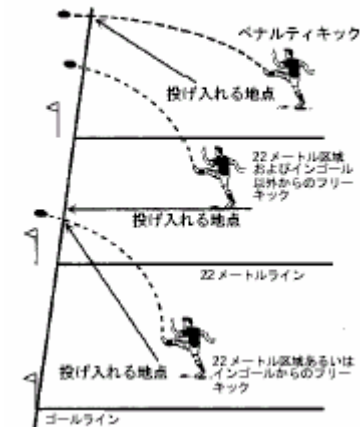
The player taking the throw-in must stand at the correct place. The player must not step into the field of play when the ball is thrown. The ball must be thrown straight, so that it travels at least 5 metres along the line of touch before it first touches the ground or touches or is touched by a player.

4 投げ入れる側

ボールがタッチになる前に最後にボールを持っていたかまたはボールに触れたプレーヤーの相手側がボールを投げ入れる。

いずれの側が投げ入れるべきか疑わしい場合には、攻撃側が投入する。

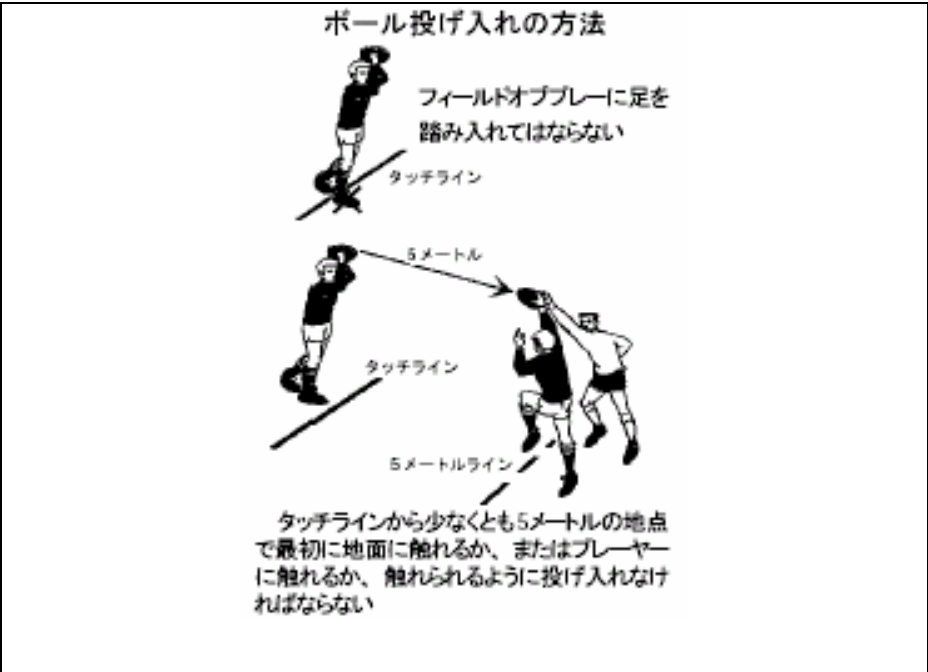
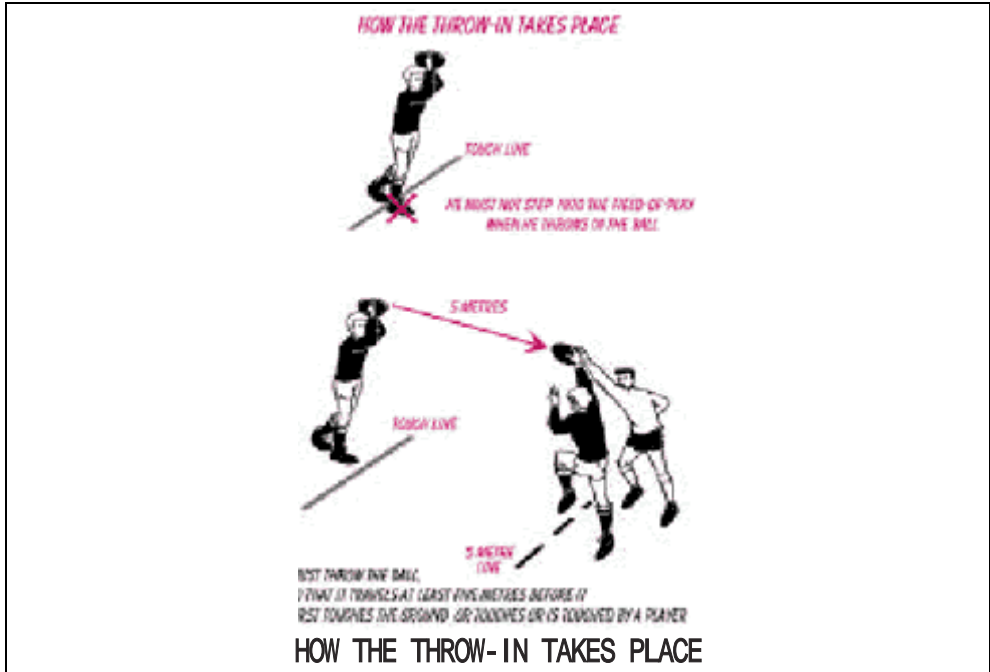
タッチと、ボールを投げ入れる地点



★例外 ペナルティキックからボールがタッチにけり出された場合は、ペナルティキックをした側のプレーヤーがボールを投げ入れる。これは、キックされたボールが直接タッチになったか否かにかかわらず適用される。

5 ボールの正しい投入

ボールを投入するプレーヤーは、正しい位置に立って、また、フィールドオブプレーに足を踏み入れずに投げ入れなければならない。ボールはラインオブタッチ上真直ぐに、タッチラインから少なくとも5メートルの地点で最初に地面に触れるか、またはプレーヤーに触れるか、触れられるように投げ入れなければならない。



19.6 INCORRECT THROW-IN

(a) If the throw-in at a line-out is incorrect, the opposing team has the choice of throwing in at a line-out or a scrum on the 15-metre line. If they choose the throw-in to the line-out and it is again incorrect, a scrum is formed.
The team that took the first throw-in throws in the ball.

(b) The throw-in at the line-out must be taken without delay and without pretending to throw.
Penalty: Free Kick on the 15-metre line

(c) A player must not intentionally or repeatedly throw the ball in not straight.
Penalty: Penalty Kick on the 15-metre line

6 正しくない投入

(a) 正しく投げ入れなかったときは、相手側は、ラインアウトでボールを投入するか、15メートルライン上の地点でスクラムを組むかの選択をすることができる。ラインアウトを選択し、2度目もボールが正しく投げ入れられなかったときは、スクラムを組み、ラインアウトにおいて最初に投入した側がボールを入れる。

(b) ボールは、遅滞なく、また投げ入れるふりをする事なく、投げ入れなければならない。
罰 15メートルライン上でフリーキック

(c) プレーヤーは、故意にまたはくり返しボールを曲げて投げ入れてはならない。
罰 15メートルライン上でペナルティキック

LINE-OUT
DEFINITIONS

ラインアウト
定義

The purpose of the line-out is to restart play, quickly, safely and fairly, after the ball has gone into touch, with a throw-in between two lines of players.

Line-out players. Line-out players are the players who form the two lines that make a line-out.

Receiver. The receiver is the player in position to catch the ball when line-out players pass or knock the ball back from the line-out. Any player may be the receiver but each team may have only one receiver at a line-out.

Players taking part in the line-out known as participating players. Players taking part in the line-out are the player who throws-in and an immediate opponent, the two players waiting to receive the ball from the line-out and the line-out players.

All other players. All other players who are not taking part in the line-out must be at least 10 metres behind the line of touch, on or behind their goal-line if that is nearer, until the line-out ends.

15-metre line. The 15-metre line is 15 metres in-field and parallel with the touch-line.

Scrum after line-out. Any scrum ordered because of an infringement or stoppage at the line-out is on the 15-metre line on the line of touch

ラインアウトの目的は、ボールがタッチになった後、2列に並んだプレーヤーの間にボールを投入することによって、早く、安全に、公平に試合を再開することである。

ラインアウトプレーヤー (Line - out players)
 ラインアウトプレーヤーとは、ラインアウトに2列に並んでいるすべてのプレーヤーをいう。

レシーバー (Receiver)
 レシーバーとは、ラインアウトからボールがパスあるいはノックバックされたときにそれを捕る位置にいるプレーヤーをいう。どのプレーヤーもレシーバーになれるが、それぞれのチームは1回のラインアウトで1人のレシーバーしか置くことができない。

ラインアウトに参加しているプレーヤー (Players taking part in the line - out)
 ラインアウトに参加しているプレーヤーとは、ボールを投入するプレーヤー、ボールを投入する相手側のプレーヤー、2名のレシーバー、およびラインアウトプレーヤー、をいう。

その他のすべてのプレーヤー (All other players)
 ラインアウトに参加していないプレーヤーは、ラインアウトが終了するまで、ラインオブタッチから少なくとも10メートルあるいは味方のゴールラインのうち、いずれか近い方の後方に、いなくてはならない。

15メートルライン (15 - metre line)
 15メートルラインとは、タッチラインに平行で、フィールドに向って15メートルにある線をいう。

ラインアウト後のスクラム (Scrum after line - out)
 ラインアウトで反則あるいは競技の停止があったためにスクラムが命じられる場合、そのスクラムはラインオブタッチと15メートルラインの交わる地点で組む。

19.7 FORMING A LINE-OUT

- (a) Minimum. At least two players from each team must form a line-out.
- Penalty: Free Kick on the 15-metre line**
- (b) Maximum. The team throwing in the ball decides the maximum

7 ラインアウトの**構成形成**

- (a) 少なくとも双方2人の**ラインアウト**プレーヤーがラインアウトを形成しなくてはならない。

number of players in the line-out.

Penalty: Free Kick on the 15-metre line

(c) The opposing team may have fewer line-out players but they must not have more.

Penalty: Free Kick on the 15-metre line

(d) When the ball is in touch, every player who approaches the line of touch is presumed to do so to form a line-out. Players who approach the line of touch must do so without delay. Players of either team must not leave the line-out once they have taken up a position in the line-out until the line-out has ended.

Penalty: Free Kick on the 15-metre line

(e) If the team throwing in the ball put fewer than the usual number of players in the line-out, their opponents must be given a reasonable time to move enough players out of the line-out to satisfy this Law.

Penalty: Free Kick on the 15-metre line

(f) These players must leave the line-out without delay. They must move to the off-side line, 10 metres behind the line of touch. If the line-out ends before they reach this line, they may rejoin play.

Penalty: Free Kick on the 15-metre line

(g) Failure to form a line-out. A team must not voluntarily fail to form a line-out.

Penalty: Free Kick on the 15-metre line

(h) Where the line-out players must stand. The front of the line-out is not less than 5 metres from the touch-line. The back of the line-out is not more than 15 metres from the touch-line. All line-out players must stand between these two points.

Penalty: Free Kick on the 15-metre line

(i) Two single straight lines. The line-out players of both teams form two single parallel lines each at right angles to the touch-line.

Penalty: Free Kick on the 15-metre line

(j) Opposing players forming a line-out must keep a clear space between their inside shoulders. This space is determined when players are in an upright stance.

Penalty: Free Kick on the 15-metre line

(k) Metre gap. Each line of players must be half a metre on their side of

(b) ボールを投入する側が、ラインアウトプレーヤーのラインアウトに並ぶ最大の人数を決定する。

※定義した用語を使用するのが適当である。

(c) ボールを投入する相手側のチームのラインアウトプレーヤーは、ボールを投入する側のラインアウトプレーヤーより少なくともよいが、多くてはならない。

(d) ボールがタッチになったとき、ラインオブタッチに近づくプレーヤーはすべて、ラインアウトを形成するために近づくものと見なされる。ラインアウトに近づくプレーヤーは遅滞なくラインアウトに近づかなければならない。どちらかの側のプレーヤーも一度ラインアウト内の位置につけば、ラインアウトが終了するまで離れてはならない。

(理由: 明確化およびすみやかにラインアウトを形成させるため)

(e) ボールを投入する側が正常な人数より少ない人数で並んだ場合は、相手側に、それに応じてプレーヤーがラインアウトから離れるための適当な時間を与えなければならない。

(f) ラインアウトから離れるプレーヤーは、遅滞なく、ラインアウトから10メートル後方のオフサイドラインまで下がらなくてはならない。オフサイドラインに下がる途中にラインアウトが終了したときは、そのプレーヤーはプレーに参加することができる。

(g) 故意にラインアウトの形成を遅らせてはならない。

(h) ラインアウトプレーヤーの立つ位置

先頭のラインアウトプレーヤーは、タッチラインから5メートル以内に立ってはならない。最後尾のラインアウトプレーヤーの立つ位置は、タッチラインから15メートルを越えてはならない。その他のラインアウトプレーヤーは、この2点の間に立たなくてはならない。

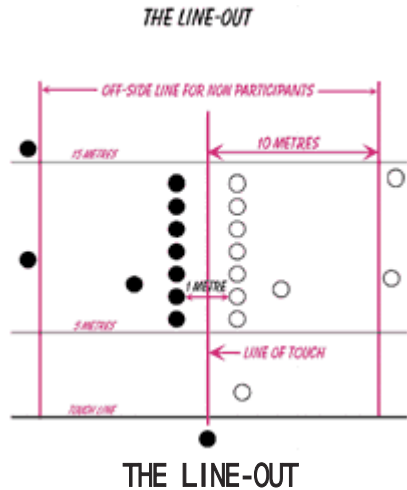
(i) 双方のラインアウトプレーヤーは、タッチラインに垂直な、平行した2列を形成しなくてはならない。

(j) 双方のラインアウトプレーヤーは、内側の肩と肩の間にはっきりとした間隔を空けておかなければならない。その間隔は、プレ

the line of touch.

Penalty: Free Kick on the 15-metre line

(l) The line of touch must not be within 5 metres of the goal-line. (m) After the line-out has formed, but before the ball has been thrown in, a player must not hold, push, charge into, or obstruct an opponent. **Penalty: Penalty Kick on the 15-metre line**



プレーヤーが直立した状態で決定される。

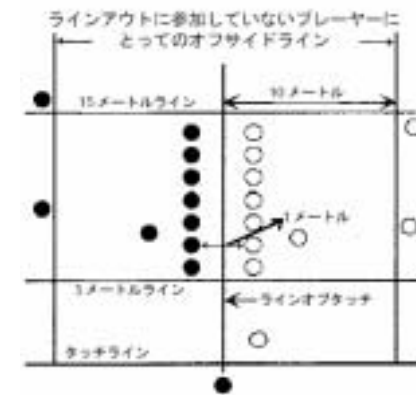
(k) 1メートルギャップ

双方のラインアウトプレーヤーの列は、ラインオブタッチから50センチメートル離れていなければならない。

罰 (a) ~ (k) 15メートルライン上でフリーキック

(1) ラインオブタッチは、ゴールラインから5メートル以内にあってはならない。

ラインアウト



(m) ラインアウトが形成されてボールが投入される前に、プレーヤーは相手をつかんだり、押したり、チャージしたり、妨害してはならない。

罰 15メートルライン上でペナルティキック

19.8 BEGINNING AND ENDING A LINE-OUT

(a) Line-out begins. The line-out begins when the ball leaves the hands of the player throwing it in.

(b) Line-out ends. The line-out ends when the ball or a player carrying it leaves the line-out.

This includes the following:

When the ball is thrown, knocked or kicked out of the line-out, the lineout

8 ラインアウトの開始と終了

(a) 開始

ラインアウトは、ボールを投入するプレーヤーの手からボールが離れたときに開始する。

(b) 終了

ラインアウトは、ボールあるいはボールキャリアーがラインア

<p>ends. When the ball or a player carrying the ball moves into the area between the 5-metre line and the touch-line. When a line-out player hands the ball to a player who is peeling off, the line-out ends. When the ball is thrown beyond the 15-metre line, or when a player takes or puts it beyond that line, the line-out ends. When a ruck or maul develops in a line-out, and all the feet of all the players in the ruck or maul move beyond the line of touch, the line-out ends. When the ball becomes unplayable in a line-out, the line-out ends. Play restarts with a scrum.</p>	<p>ウトを離れたときに終了する。 これには、次の場合を含む。</p> <ul style="list-style-type: none"> • ボールがラインアウトから、パス、ノックバック、またはキックされたとき。 • ラインアウトプレーヤーが、ピールオフをするプレーヤーにボールを手渡したとき。 • ボールが15メートルラインを越えて投げ入れられたとき、またはプレーヤーがボールを持って15メートルラインを越えたとき。 • ボールまたはボールキャリアーが5メートルラインとタッチラインの間の区域に移動したとき。 • ラインアウトにおいてラックまたはモールが形成され、ラックまたはモールに参加しているプレーヤーのすべての足が、ラインオブタッチを越えて移動したとき。 <p>また、ボールがラインアウト内でアンプレイブルになったとき、ラインアウトは終了し、スクラムによって再開される。</p> <p><u>※ラインアウトにおいてレシーバーが他のラインアウトプレーヤーに手渡した場合ラインアウトは終了する。すなわち、ラインアウトの中で、レシーバーと違うプレーヤーがポイントとなってモールを形成した場合、ラインアウトは終了しており、10m オフサイドは解消される。</u></p> <p><u>※レシーバーがハンプルして他のプレーヤーがキャッチした場合終了する。レシーバーが再度キャッチした場合はラインアウトは継続する。</u></p>
<p>19.9 OPTIONS AVAILABLE IN A LINE-OUT (a) Off-side. A line-out player must not be off-side. The off-side line runs through the line of touch until the ball is thrown in. After the ball has touched a player or the ground, the off-side line is a line through the ball. Penalty: Penalty Kick on the 15-metre line (b) Players jumping for the ball may take a step in any direction providing they do not step across the line of touch. Penalty: Penalty Kick on the 15-metre line</p>	<p>9 ラインアウトにおける制限 (a) オフサイド ラインアウトプレーヤーはオフサイドになってはいけない。ボールが投入されるまでは、ラインオブタッチがオフサイドラインである。ボールがプレーヤーまたは地面に触れてからは、ボールを通りゴールラインに平行な線がオフサイドラインである。 罰 15メートルライン上でペナルティキック</p>

(c) Levering on an opponent. A line-out player must not use an opponent as a support when jumping.

Penalty: Penalty Kick on the 15-metre line

(d) Holding or shoving. A line-out player must not hold, push, charge, obstruct or grasp an opponent not holding the ball except when a ruck or maul is taking place.

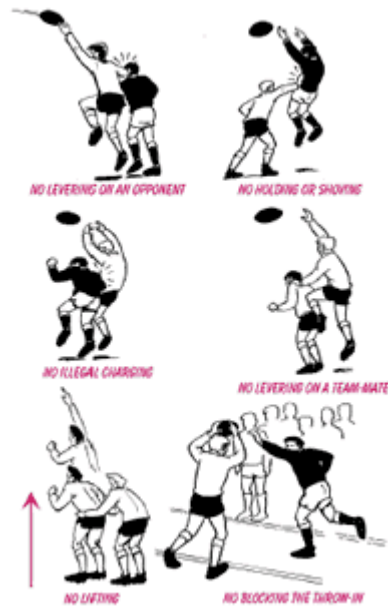
Penalty: Penalty Kick on the 15-metre line

(e) Illegal charging. A line-out player must not charge an opponent except in an attempt to tackle the opponent or to play the ball.

Penalty: Penalty Kick on the 15-metre line

(f) Levering on a team-mate. A jumping line-out player must not use a team-mate as a support to jump.

Penalty: Free Kick on the 15-metre line



(g) Lifting. A line-out player must not lift a team-mate.

Penalty: Free Kick on the 15-metre line

(h) Support before jumping. A player must not support a team-mate before the team-mate has jumped.

Penalty: Free Kick on the 15-metre line

(b) ボールに向かって飛び上がる場合、どの方向に向かってステップしてもよいが、ラインオブタッチを越えてはならない。

※降りる位置は、ラインオブタッチを超えてもよい。13(a)項

罰 15メートルライン上でペナルティキック

(c) ラインアウトプレーヤーは、ボールに向かって跳び上がるために相手のプレーヤーを支えにしてはならない。

罰 15メートルライン上でペナルティキック

(d) ラインアウトプレーヤーは、ラックあるいはモールが形成された場合を除き、ボールを持っていない相手側のプレーヤーを捕らえたり、押したり、チャージしたり、妨害したりつかんだりしてはならない。

罰 15メートルライン上でペナルティキック

(e) ラインアウトプレーヤーは、タックルしようとするときおよびボールをプレーしようとするときを除き、相手プレーヤーをチャージしてはならない。

罰 15メートルライン上でペナルティキック

(f) ラインアウトプレーヤーは、ボールに向かって跳び上がるために味方のプレーヤーを支えにしてはならない。

罰 15メートルライン上でフリーキック

(g) リフティング

ラインアウトプレーヤーは、味方のプレーヤーを持ち上げてはならない。

罰 15メートルライン上でフリーキック

(i) Jumping or supporting before the ball is thrown. A player must not jump for the ball or support any player before the ball has left the hands of the player throwing it in.

Penalty: Free Kick on the 15-metre line

(j) Pre-grip below the waist. A player must not pre-grip any team-mate below the waist.

Penalty: Free Kick on the 15 metre line

(k) Support of a player. A player must not support a jumping team-mate below the shorts from behind or below the thighs from the front.

Penalty: Penalty Kick on the 15 metre line

(l) Lowering a Player. Players who support a jumping team-mate must lower that player to the ground as soon as the ball has been won by a player of either team.

Penalty: Free-Kick on the 15 metre line

(m) Blocking the throw-in. A line-out player must not stand less than 5 metres from the touch-line. A line-out player must not prevent the ball being thrown in 5 metres.

Penalty: Free Kick on the 15-metre line

(n) When the ball has been thrown beyond a player in the line-out, that player may move to the space between the touch-line and the 5-metre line. If the player moves into that space the player must not move towards that player's goal-line before the line-out ends, except in a peeling off movement.

Penalty: Free Kick on the 15-metre line

(o) Catching or deflecting. When jumping for the ball, a player must use either both hands or the inside arm to try to catch or deflect the ball. The jumper must not use the outside arm alone to try to catch or deflect the ball.

If the jumper has both hands above the head either hand may be used to play the ball.

Penalty: Free Kick on the 15-metre line



(h) ジャンプ前のサポート

プレイヤーは、味方のプレイヤーが跳び上がる前に、サポートしてはならない。

罰 15メートルライン上でフリーキック

(i) 投げ入れる前のジャンプとサポート

プレイヤーは、ボールが投げ入れられる前に、ボールに向かって跳び上がったり、または味方のプレイヤーをサポートしてはならない。

罰 15メートルライン上でフリーキック

(j) ウェストより下へのプレグリップ

味方のプレイヤーのウェストよりも下をプレグリップしてはいけない。

罰 フリーキック

(k) プレーヤーのサポート

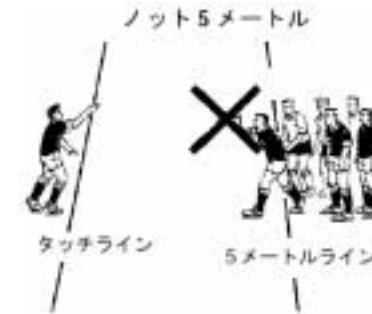
跳び上がる味方プレイヤーを、後方からはパンツよりも下を、前方からは太腿よりも下を、サポートしてはいけない。

罰 ペナルティキック**(1) プレーヤーを地上におろす**

跳び上がる味方プレーヤーをサポートするプレーヤーは、どちらかの側のプレーヤーがボールを獲得すればすぐに、そのプレーヤーが地上におりるまでサポートし続けなければならない。

罰 フリーキック

(m) 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。ラインアウトプレーヤーは、ボールが5メートル投げ入れられることを妨げてはならない。

罰 15メートルライン上でフリーキック

(n) ラインアウトプレーヤーは、ボールがそのプレーヤーを越えて投げられたときに、タッチラインと5メートルラインの間へ動いてもよい。その場合、ピールオフをするとき以外は、ラインアウトが終了するまで味方のゴールラインの方向に向かって動いてはならない。

罰 15メートルライン上でフリーキック

(o) ボールに向かって跳び上がるプレーヤーは、ボールを捕ろうとする、あるいはノックバックしようとするためには、両手が内側の腕を用いなければならない。ただし、プレーヤーが両手を頭上に上げてプレーする場合には、どちらの手を用いてもかまわない。

罰 15メートルライン上でフリーキック

19.10 OPTIONS AVAILABLE TO PLAYERS NOT IN THE LINE-OUT

In general, a player not taking part in a line-out must stay at least 10 metres behind the line of touch, or on or behind that player's goal-line if that is nearer, until the line-out ends.

There are two exceptions to this:

Exception 1: Long throw-in. If the player who is throwing in throws the ball beyond the 15-metre line, a player of the same team may run forward to take the ball. If that player does so, an opponent may also run forward.

Penalty: Penalty Kick on the offending team's off-side line, opposite the place of infringement but not less than 15 metres from the touch-line.

Exception 2: Receiver runs into a gap. A receiver may run into a gap in the line-out and take the ball. The receiver must not charge or obstruct an opponent in the line-out during such action.

Penalty: Penalty Kick on the 15-metre line

10 ラインアウトプレーヤー以外のプレーヤーに対する制限

ラインアウトに参加していないプレーヤーは、ラインアウトが終了するまでラインオブタッチから少なくとも10メートル後方、あるいは味方のゴールラインのうち、いずれか近い方の線の後方にいなくてはならない。

ただし、2つの例外がある。

★例外1 ロングスローイン

ボールを投入する側のプレーヤーは、タッチラインから15メートルを越えて投げ入れるロングスローインのため前進してもよい。ボールを投入する側のプレーヤーが前進した場合は、相手側プレーヤーも前進してよい。

罰 反則したチームのオフサイドライン上、反則した場所に相対した地点においてペナルティキック。

ただし、少なくともタッチラインから15メートルの地点においてペナルティキック。

★例外2 レシーバーは、ラインアウトのギャップに走り込んでボールを捕ってもよい。この動きについては、この例外2の通りにプレーした場合に限られる。従って、レシーバーがラインアウトに参加し他のプレーヤーがジャンプすることは違法であり、違反した場合は、15メートルライン上でペナルティキック、と規定する。ただし相手側プレーヤーをチャージまたは妨害してはならない。

罰 15メートルライン上でペナルティキック

19.11 PEELING OFF

DEFINITION

A line-out player 'peels off' when leaving the line-out to catch the ball knocked or passed back by a team-mate.

(a) When: A player must not peel off until the ball has left the hands of the player throwing it in.

Penalty: Free Kick on the 15-metre line, in line with the line of touch.

(b) A player who peels off, must stay within the area from that players'

11 ピールオフ

定義

ピールオフとは、味方のラインアウトプレーヤーによってボールがパスまたはノックバックされる時、プレーヤーがそのボールを受けようとしてラインアウトから離れることである。ピールオフをする場合およびラックまたはモールに参加する場合を除いて、ラインアウトプレーヤーはラインアウトが終了するまで離れてはなら

<p>line of touch to 10 metres from the line of touch, and must keep moving until the line-out has ended.</p> <p>Penalty: Free Kick on the 15-metre line, in line with the line of touch.</p> <p>(c) Players may change their positions in the line-out before the ball is thrown in.</p>	<p>ない。</p> <p>(a) ボールが投げ入れるプレーヤーの手を離れるまでピールオフを始めてはならない。</p> <p>(b) ピールオフをするプレーヤーは、ラインアウトが終了するかあるいはラックまたはモールが形成され、そのプレーヤーがそれに加わるまでは、ラインアウトに平行に、かつラインアウトに密接して動かなくてはならない。</p> <p>罰 (a)・(b) 15メートルライン上でフリーキック</p> <p>(b) <u>ピールオフをするプレーヤーは、ラインアウトが終了するまで、ラインオブタッチとラインオブタッチから10メートルまでの間の地域に留まらなければならない。(意味不明)</u></p> <p>罰 <u>ラインオブタッチに沿いタッチラインから15メートルの地点においてフリーキック</u></p> <p>(c) ボールが投げ入れられる前であれば、ポジションを変えてもよい。</p> <p>※この内容はピールオフのみの規定かそれともラインアウト全般か？</p>
<p>19.12 OFF-SIDE AT THE LINE-OUT</p> <p>(a) When a line-out forms, there are two separate off-side lines, parallel to the goal-lines, for the teams.</p> <p>(b) Participating players. One off-side line applies to the players taking part in the line-out (usually some or all of the forwards, plus the scrumhalf and the player throwing in). Until the ball is thrown in, and has touched a player or the ground, this off-side line is the line of touch. After that, the off-side line is a line through the ball.</p> <p>(c) Players not taking part. The other off-side line applies to the players not taking part in the line-out (usually the backs). For them, the off-side line is 10 metres behind the line of touch or their goal-line, if that is nearer. The line-out off-side Law is different in the case of a long throw-in, or in the case of a ruck or maul in the line-out.</p>	<p>12 ラインアウトにおけるオフサイド</p> <p>(a) ラインアウトにおいては、双方、ゴールラインに平行な2種類のオフサイドラインがある。</p> <p>(b) ラインアウトに参加しているプレーヤー</p> <p>1つは、ラインアウトに参加しているプレーヤー（通常は、フォワード、スクラムハーフ、およびボールを投げ入れるプレーヤー）にとってのオフサイドラインである。ボールが投げ入れられ、プレーヤーまたは地面に触れるまでは、ラインオブタッチがオフサイドラインであり、プレーヤーまたは地面に触れた後は、ボールを通りゴールラインに平行な線がオフサイドラインである。(9 (a) 項でも同様の説明をしている。)</p> <p>(c) ラインアウトに参加していないプレーヤーもう1つは、ラインアウトに参加していないプレーヤー（通常は、バックス）にとってのオフサイドラインである。ラインオブタッチの後方10メート</p>

	<p>ルでゴールラインに平行な線あるいは味方のゴールラインのうち、いずれか近い方の線が、オフサイドラインである。</p> <p>これらのラインアウトにおけるオフサイドラインについての規定は、<u>ロングスローインの場合、およびラインアウトにおいてラックまたはモールが形成された場合については、適用されない。</u></p>
<p>19.13 OFF-SIDE WHEN TAKING PART IN THE LINE-OUT</p> <p>(a) Before the ball has touched a player or the ground. A player must not overstep the line of touch. A player is off-side, if, before the ball has touched a player or the ground, that player oversteps the line of touch, unless doing so while jumping for the ball. The player must jump from that player's side of the line of touch.</p> <p>Penalty: Penalty Kick on the 15-metre line</p> <p>(b) If a player jumps and crosses the line of touch but fails to catch the ball, that player is not penalised provided that player gets back on-side without delay.</p> <p>(c) After the ball has touched a player or the ground. A player not carrying the ball is off-side if, after the ball has touched a player or the ground, that player steps in front of the ball, unless tackling (or trying to tackle) an opponent. Any attempt to tackle must start from that player's side of the ball.</p> <p>Penalty: Penalty Kick</p> <p>(d) The referee must penalise any player who, intentionally or not, moves into an off-side position without trying to win possession or tackle an opponent.</p> <p>Penalty: Penalty Kick</p> <p>(e) No player of either team participating in the line-out may leave the lineout until it has ended.</p> <p>Penalty: Penalty Kick on the 15-metre line</p>	<p>13 ラインアウトに参加しているプレーヤーのオフサイド</p> <p>(a) ボールがプレーヤーまたは地面に触れる前 プレーヤーはラインオブタッチを踏み越えてはならない。 ボールがプレーヤーか地面に触れる前にラインオブタッチを踏み越えたプレーヤーは、オフサイドとなる。<u>ただし、ボールを捕ろうと、ラインオブタッチの自陣側から跳び上がる場合を除く。</u> <u>プレーヤーは、ラインオブタッチのプレーヤーの側から跳び上がらなければならない。</u> (9(b)項の内容と一部同じ) 罰 15メートルライン上でペナルティキック</p> <p>(b) ボールを捕ろうとして跳び上がったが、ボールを捕れずにラインオブタッチを越えてしまったプレーヤーは、すぐにオンサイドの位置にもどれば罰せられない。</p> <p>(c) ボールがプレーヤーまたは地面に触れた後相手側のプレーヤーをタックルするまたはタックルしようとする場合を除き、ボールがプレーヤーまたは地面に触れた後に、ボールを持っていないプレーヤーが、ボールより前方に踏み出したとき、そのプレーヤーはオフサイドである。このようなタックルあるいはタックルしようとする行為は、ボールの位置より味方の側からしなければならない。</p> <p>(d) レフリーは、プレーヤーが、故意であるか否かにかかわらず、ボールを獲得しようとするか相手をタックルしようとするか、オフサイドの位置に動いた場合には、ペナルティを科さなくてはならない。 罰 (c)・(d) 15メートルライン上でペナルティキック <u>(e) ラインアウトに参加しているいずれの側のプレーヤーも、ライ</u></p>

<p>19.14 PLAYER THROWING-IN There are four options available to the player throwing in (and the thrower's immediate opponent):</p> <p>(a) The thrower may stay within 5 metres of the touch-line. (b) The thrower may retire to the off-side line 10 metres behind the line of touch. (c) The thrower may join the line-out as soon as the ball has been thrown in. (d) The thrower may move into the receiver position if that position is empty. If the thrower goes anywhere else, the thrower is off-side. Penalty: Penalty Kick on the 15-metre line</p>	<p style="text-align: center;"><u>ンアウトが終了するまで離れてはならない。(理由： 明確化)</u></p> <p>14 ボールを投げ入れるプレーヤー ボールを投げ入れるプレーヤー（およびその相手側プレーヤー）は、次の4つのいずれかを選択しなくてはならない。 (a) タッチラインから5メートル以内にとどまる。 (b) ラインオブタッチの後方10メートルのオフサイドラインの後方に退く。 (c) ボールが5m投げられた後、直ちにそのラインアウトに<u>加わる</u>。 (加わるの意味は) (d) レシーバーの位置に動く。ただしこれは、他のプレーヤーがレシーバーの位置にいない場合に限る。 これら以外の位置への移動は、オフサイドとなる。</p>
<p>19.15 OFF-SIDE WHEN NOT TAKING PART IN THE LINE-OUT (a) Before the line-out has ended. The off-side line is 10 metres behind the line of touch, or the player's goal-line, whichever is nearer. A player who is not taking part in the line-out is offside if that player oversteps the off-side line before the line-out has ended. Penalty: Penalty Kick on the offending team's off-side line opposite the place of infringement, at least 15 metres from the touch-line. (b) Players not yet on-side when the ball is thrown in. A player may throw-in the ball even if a team-mate has not yet reached the off-side line. However, if this player is not trying to reach an on-side position without delay, this player is off-side. Penalty: Penalty Kick on the offending team's off-side line opposite the place of infringement, at least 15 metres from the touch-line Exception: Long throw-in. There is an exception to the Law of off-side at the line-out. It applies if the ball is thrown beyond the 15-metre line. As soon as the ball leaves the hands of the player throwing in, any players of the thrower's team may run for the ball. This means that a player taking part in the line-out may run infield beyond the 15-metre line, and a player not taking part in the line-out may run forward across the off-side line. If this happens, an opponent may also run infield or run forward.</p>	<p>15 ラインアウトに参加していないプレーヤーのオフサイド (a) ラインアウト終了前 オフサイドラインは、ラインオブタッチの後方10メートルまたは味方のゴールラインのうち、いずれか近い方の線である。 ラインアウトが終了する前に、ラインアウトに参加していないプレーヤーがオフサイドラインを踏み越えた場合、そのプレーヤーはオフサイドとなる。 罰 反則したチームのオフサイドライン上、反則した場所に相対した地点においてペナルティキック。 ただし、少なくともタッチラインから15メートルの地点においてペナルティキック。 (b) ボールが投げ入れられた時点でオンサイドではないプレーヤー ボールを投げ入れるプレーヤーは、味方のプレーヤーがオフサイドラインまで下がる前に、ボールを投げ入れてもよい。ただし、すみやかにオンサイドの位置まで下がろうとしないプレーヤーは、オフサイドとなる。 罰 反則したチームのオフサイドライン上、反則した場所に相対した地点においてペナルティキック。 ただし、少なくともタッチラインから15メートルの地点に</p>

<p>However, if a player runs infield or runs forward to take a long throw-in, and the ball is not thrown beyond the 15-metre line, this player is off-side and must be penalised. Penalty: Penalty Kick For players taking part in the line-out: penalty kick is on the 15-metre line. For players not taking part in the line-out: penalty kick is on the offending team's off-side line at the place of infringement, at least 15 metres from the touch-line.</p>	<p style="color: red;">おいてペナルティキック。</p> <p>★例外 ロングスローイン ラインアウトにおけるオフサイドには例外が一つある。これは、ボールが15メートルラインを越えて投げ入れられた場合に適用される。ボールが投げ入れるプレーヤーの手を離れれば直ちに、投げ入れる側のプレーヤーはいずれもボールを捕るために前進してよい。 すなわち、ロングスローインの場合、ラインアウトに参加しているプレーヤーは15メートルラインを越えて、また、ラインアウトに参加していないプレーヤーはオフサイドラインを越えて、動くことができるということである。 その場合、相手側プレーヤーもそれに応じて動くことができる。 ただし、ロングスローインされるボールを捕ろうと15メートルラインあるいはオフサイドラインを越えて動いたプレーヤーは、ボールが15メートルラインを越えて投げられなかった場合にはオフサイドとなる。</p> <p style="color: red;">罰 ラインアウトに参加しているプレーヤーのオフサイドについては、15メートルライン上でペナルティキック。 ラインアウトに参加していないプレーヤーのオフサイドについては、反則したチームのオフサイドライン上、反則した場所に相対した地点においてペナルティキック。ただし、少なくともタッチラインから15メートルの地点においてペナルティキック。</p>
<p>19.16 OFF-SIDE AT RUCKS OR MAULS IN THE LINE-OUT (a) When a ruck or a maul develops in a line-out the off-side line for a player taking part in the line-out no longer runs through the ball. The off-side line is now the hindmost foot of that player's team in the ruck or maul. (b) However, for players not taking part in the line-out, the off-side line is still 10 metres behind the line of touch. For these players, the line-out does not end when a ruck or maul develops.</p>	<p>16 ラインアウトでのラックまたはモールにおけるオフサイド (a) ラインアウトでラックまたはモールが形成された場合、ラインアウトに参加しているプレーヤーにとってのオフサイドラインは、ボールの線ではなくなり、ラックまたはモールに参加している味方の最後尾の足を通る線である。 (b) ラインアウトに参加していないプレーヤーにとってのオフサイドラインは、ラインオブタッチの後方10メートルまたは味方のゴ</p>

(c) It ends when the ruck or maul leaves the line of touch. For this to happen, all the feet of all the players in the ruck or maul must have left the line of touch.

(d) A player taking part in the line-out must either join the ruck or maul, or retire to the off-side line and stay at that line, Otherwise that player is offside.

Penalty: Penalty Kick on the 15-metre line

(e) The rest of the Law of ruck or maul applies. A player must not join the ruck or maul from the opponents' side.

Penalty: Penalty Kick

Players must not join it in front of the off-side line. If they do, they are offside.

Penalty: Penalty Kick on the 15-metre line

(f) Players not taking part in the line-out. When a ruck or maul develops in a line-out, the line-out has not ended until all the feet of all the players in the ruck or maul have moved beyond the line of touch.

Until then, the off-side line for players not taking part in the line-out is still 10 metres behind the line of touch, or the goal-line if that is nearer. A player who oversteps this off-side line is off-side.

Penalty: Penalty Kick on the off-side line at least 15 metres from the touch-line

ールラインのうち、いずれか近い方の線である。ラインアウトでラックまたはモールが形成されても、ラインアウトは終了しない。

(c) ラックまたはモールに参加しているプレーヤーのすべての足が、ラインオブタッチを越えて移動したとき、ラインアウトは終了する。

(d) ラインアウトに参加しているプレーヤーは、ラックもしくはモールに参加する、またはオフサイドラインまで下がってそこにとどまる、のいずれかをしなければならない。これに反するとき、そのプレーヤーはオフサイドとなる。

罰 15メートルライン上でペナルティキック。

(e) 上記以外は、ラックおよびモールの規定を適用する。プレーヤーは相手側からラックまたはモールに加わってはならない。プレーヤーが、オフサイドラインの前からラックまたはモールに加わった場合、そのプレーヤーはオフサイドとなる。

罰 15メートルライン上でペナルティキック。

(f) ラインアウトに参加していないプレーヤーラインアウトでラックまたはモールが形成された場合、ラックまたはモールに参加しているすべてのプレーヤーの足が、ラインオブタッチを越えて移動したとき、ラインアウトは終了する。ラインアウトが終了するまで、オフサイドラインは、ラインオブタッチの後方10メートルまたは味方のゴールラインのうち、いずれか近い方の線である。

オフサイドラインを踏み越えたプレーヤーは、オフサイドとなる。

罰 反則したチームのオフサイドライン上、タッチラインから少なくとも15メートルの地点においてペナルティキック。



<p>LAW 20 - SCRUM</p>	<p>第20条「スクラム Scrum」</p>
<p>DEFINITIONS</p> <p>The purpose of the scrum is to restart play quickly, safely and fairly, after a minor infringement or a stoppage.</p> <p>A scrum is formed in the field of play when eight players from each team, bound together in three rows for each team, close up with their opponents so that the heads of the front rows are interlocked. This creates a tunnel into which a scrum-half throws in the ball so that front row players can compete for possession by hooking the ball with either of their feet. The middle line of a scrum must not be within 5 metres of the goal-line. A scrum cannot take place within 5 metres of a touch-line. The tunnel is the space between the two front rows. The player of either team who throws the ball into the scrum is the scrum-half.</p> <p>The middle line is an imaginary line on the ground in the tunnel beneath the line where the shoulders of the two front rows meet.</p> <p>The middle player in each front row is the hooker.</p> <p>The players on either side of the hooker are the props. The left side props are the loose-head props. The right side props are the tight-head props.</p> <p>The two players in the second row who push on the props and the hooker are the locks.</p> <p>The outside players who bind onto the second or third row are the flankers.</p> <p>The player in the third row who usually pushes on both locks is the No.8.</p> <p>Alternatively, the No. 8 may push on a lock and a flanker.</p>	<p>定義</p> <p>スクラムの目的は、軽度の反則あるいは競技の停止があった後、早く、安全に、公平に試合を再開することである。</p> <p>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3列になった8人ずつのプレーヤーによって形成され、双方のフロントロ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。</p> <p><u>スクラムの中央の線がゴールラインから5メートル以内にあってはならない。</u></p> <p><u>スクラムはタッチラインから5メートル以内では形成されない。(理由：明確化)</u></p> <p>トンネルとは、双方のフロントローの間の空間をいう。</p> <p>スクラムハーフとは、双方の、スクラムにボールを投入するプレーヤーをいう。</p> <p>スクラムの中央の線とは、トンネル内の、双方のフロントロ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。</p> <p>フッカーとは、双方のフロントローの中央のプレーヤーをいう。</p> <p>プロップとは、フッカーの両側のプレーヤーをいう。左側のプロップをルースヘッドプロップ、右側のプロップをタイトヘッドプロップという。</p> <p>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。</p> <p>フランカーとは、2列目または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。</p> <p>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。</p>
<p>20.1 FORMING A SCRUM</p> <p>(a) Where the scrum takes place. The place for a scrum is where the</p>	<p>1 スクラムの形成</p> <p>(a) スクラムの場所</p>

infringement or stoppage happened, or as near to it as is practicable in the field of play, unless otherwise stated in Law.

(b) If this is less than 5 metres from a touch-line, the place for the scrum is 5 metres from that touch-line. A scrum can take place only in the field of play. The middle line of a scrum must not be within 5 metres of the goalline when it is formed.

(c) If there is an infringement or stoppage in in-goal, the place for the scrum is 5 metres from the goal-line.

(d) The scrum is formed in line with the place of the infringement or stoppage.

(e) No delay. A team must not intentionally delay forming a scrum.

Penalty: Free Kick

(f) Number of players: eight. A scrum must have eight players from each team. All eight players must stay bound to the scrum until it ends. Each front row must have three players in it, no more and no less. Two locks

must form the second row.

Penalty: Penalty Kick

Exception : When a team is reduced to fewer than fifteen for any reason, then the number of players of each team in the scrum may be similarly reduced. Where a permitted reduction is made by one team, there is no requirement for the other team to make a similar reduction. However, a team must not have fewer than five players in the scrum.

Penalty: Penalty Kick

(g) Front rows coming together. First, the referee marks with a foot the place where the scrum is to be formed. Before the two front rows come together they must be standing not more than an arm's length apart. The ball is in the scrum-half's hands, ready to be thrown in. The front rows must crouch so that when they meet, each player's head and shoulders are no lower than the hips. The front rows must interlock so that no player's head is next to the head of a team-mate.

Penalty: Free Kick

(h) The front rows crouch and pause, and then come together only when the referee calls 'engage'. This call is not a command but an

スクラムは、競技規則に他に規定がない限り、反則があった地点、競技が停止した地点、あるいはそれにできるだけ近いフィールドオブプレー内で組まなければならない。

(b) その地点がタッチラインから5メートル以内であった場合には、タッチラインから5メートルの地点で組む。スクラムは、フィールドオブプレー内でのみ形成される。スクラムの中央の線は、スクラムが形成される時点で、ゴールラインから5メートル以上離れていなければならない。

(c) インゴールで反則あるいは競技の停止があった場合、スクラムを組む地点はゴールラインから5メートルの地点とする。

(d) その場合、反則あるいは競技の停止があった地点に相対する地点でスクラムを組む。

(e) スクラムの形成を故意に遅らせてはならない。

罰 フリーキック

(f) プレーヤーの数

スクラムの形成は、双方それぞれ8人のプレーヤーによらなければならない。その8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。双方のフロントローはいかなる場合でも3人のプレーヤーでなければならない。2人のロックが2列目を形成しなければならない。

罰 ペナルティキック

★例外 いかなる理由からでも、いずれかのチームの人数が15人より少なくなった場合は、双方のチームはスクラムに参加するプレーヤーの人数を同じだけ減らしてもよい。一方のチームがスクラムに参加する人数を減らしたとき、もう一方のチームが同じ人数に合わせる必要はない。なお、いずれの場合も、少なくとも5人のプレーヤーがスクラムに参加していなければならない。

罰 ペナルティキック

(g) まず、レフリーは片足でスクラムが組まれる地点を示す。双方の

<p>indication that the front rows may come together when ready. Penalty: Free Kick</p> <p>(i) A crouched position is the extension of the normal stance by bending the knees sufficiently to move into the engagement without a charge.</p> <p>(j) Charging. A front row must not form at a distance from its opponents and rush against them. This is dangerous play. Penalty: Penalty Kick</p> <p>(k) Stationary and parallel. Until the ball leaves the scrum-half's hands, the scrum must be stationary and the middle line must be parallel to the goal-lines. A team must not shove the scrum away from the mark before the ball is thrown in. Penalty: Free Kick</p>	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>罰 フリーキック</p> <p>(h) 双方のフロントローは、腰を落とし（クラウチ）、静止し（ポーズ）、レフリーの「エンゲージ」の声があってはじめて組む。この「エンゲージ」の指示は、命令ではなく、フロントローは準備ができたなら組み合っよう、という意味の指示である。</p> <p>罰 フリーキック</p> <p>(i) 腰を落とした姿勢とは、突進しないで踏み込んで組み合うことができるように膝を十分に曲げた姿勢をいい、正しい姿勢の一つである。</p> <p>(j) フロントローが相手側とある距離を隔てて突進してスクラムを組むことは、危険なプレーである。</p> <p>ペナルティキック</p> <p>(k) スクラムは、ボールがスクラムハーフの手を離れるまでは、中央の線がゴールラインに平行になるように静止していなければならない。ボールが投入される前に、スクラムを押してはならない。</p> <p>罰 フリーキック</p>
<p>20.2 FRONT-ROW PLAYERS' POSITIONS</p> <p>(a) All players in a position to shove. When a scrum has formed, the body and feet of each front row player must be in a normal position to make a forward shove. Penalty: Free Kick</p> <p>(b) This means that the front row players must have both feet on the ground, with their weight firmly on at least one foot. Players must not cross their feet, although the foot of one player may cross a team-mate's foot. Each player's shoulders must be no lower than the hips.</p>	<p>2 フロントローの姿勢</p> <p>(a) スクラムが形成されたら、フロントローは、前への押しが有効となるよう、足の位置と体勢を正しくとらなければならない。</p> <p>罰 フリーキック</p> <p>(b) フロントローは、両足を地面につけ、少なくとも片方の足にしっかりと自分の体重を乗せなければならない。他のフロントローの足と交差することはかまわないが、個々のフロントローが自らの右足と左足を交差させてはならない。また、フロントローの肩は腰より低くしてはならない。</p>

Penalty: Free Kick

(c) Hooker in a position to hook. Until the ball is thrown in, the hooker must be in a position to hook the ball. The hookers must have both feet on the ground, with their weight firmly on at least one foot. A hooker's foremost foot must not be in front of the foremost foot of that team's props.

Penalty: Free Kick**20.3 BINDING IN THE SCRUM****DEFINITION**

When a player binds on a team-mate that player must use the whole arm from hand to shoulder to grasp the team-mate's body at or below the level of the armpit. Placing only a hand on another player is not satisfactory binding.

(a) Binding by all front row players. All front row players must bind firmly and continuously from the start to the finish of the scrum.

Penalty: Penalty Kick

(b) Binding by hookers. The hooker may bind either over or under the arms of the props. The props must not support the hooker so that the hooker has no weight on either foot.

Penalty: Penalty Kick

(c) Binding by loose-head props. A loose-head prop must bind on the opposing tight-head prop by placing the left arm inside the right arm of the tight-head and gripping the tight-head prop's jersey on the back or side. The loose-head prop must not grip the chest, arm, sleeve or collar of the opposition tight-head prop. The loose-head prop must not exert any downward pressure.

Penalty: Penalty Kick

罰 フリーキック

(c) フッカーは、ボールが投入されるまではフッキングポジションをとらなければならない。両足を地面につけ、少なくとも片方の足にしっかりと自分の体重を乗せなければならない。フッカーの前方の足は、味方両プロップの前の足より前方にあってはならない。

罰 フリーキック**3 スクラムでのバインディング****定義**

スクラムにおいて、プレーヤーが味方のプレーヤーにバインドするときは、手から肩までの腕全体を用いて、味方のプレーヤーの胴体の、腋の高さかまたはその下の部分をつかまなくてはならない。単に味方のプレーヤーの身体に手を置いている状態は、バインドしているとはみなされない。

(a) すべてのフロントロー

フロントローは、スクラムが開始してから終了するまで、しっかりと、継続して、互いにバインドしていなければならない。

罰 ペナルティキック

(b) フッカー

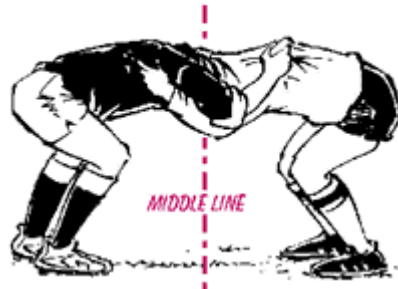
フッカーのバインドは、プロップの腕の上からでも腕の下からでもいづれでもよい。両プロップは、フッカー自身のどちらの足にも体重がまったくかからないような状態にして支えてはならない。

罰 ペナルティキック

(c) ルースヘッドプロップ

ルースヘッドプロップは、左腕を相手のタイトヘッドプロップの右腕の内側にして、タイトヘッドプロップのジャージーの背中または脇をつかみ、タイトヘッドプロップとバインドしなければならない。

ルースヘッドプロップは、相手のタイトヘッドプロップの胸、腕、袖、またはえりをつかんではいならない。ルースヘッドプロップは下

BINDING BY PROPS**BINDING BY PROPS**

(d) Binding by tight-head props. A tight-head prop must bind on the opposing loose-head prop by placing the right arm outside the left upper arm of the opposing loose-head prop. The tight-head prop must grip the

loose-head prop's jersey with the right hand only on the back or side. The tight-head prop must not grip the chest, arm, sleeve or collar of the opposition loose-head prop. The tight-head prop must not exert any downward pressure.

Penalty: Penalty Kick

(e) Both the loose-head and tight-head props may alter their bind providing they do so in accordance with this Law.

(f) Binding by all other players. All players in a scrum, other than frontrow players, must bind on a lock's body with at least one arm. The locks must bind with the props in front of them. No player other than a prop

may hold an opponent.

Penalty: Penalty Kick

(g) Flanker obstructing opposing scrum-half. A flanker may bind onto the scrum at any angle, provided the flanker is properly bound. The flanker must not widen that angle and so obstruct the opposing scrum-half

moving forward.

Penalty: Penalty Kick

方へ力をかけてはならない。

罰 ペナルティキック

(d) タイトヘッドプロップ

タイトヘッドプロップは、右腕を相手のルースヘッドプロップの左上腕の外側にして、相手ルースヘッドプロップとバインドしなければならない。タイトヘッドプロップは、右手だけで相手ルースヘッドのジャージーの背中または脇をつかまなければならない。タイトヘッドプロップは、相手のルースヘッドプロップの胸、腕、袖、またはえりをつかんではいならない。タイトヘッドプロップは下方へ力をかけてはならない。

プロップのバインディング

罰 ペナルティキック

(e) ルースヘッドプロップおよびタイトヘッドプロップは本規定に沿っている限りはバインディングを変えても良い。

(f) 他のすべてのプレーヤー

スクラムに参加しているプレーヤーは、フロントローを除き、少なくとも一方の腕を味方ロックのいずれかにバインドしなければならない。ロックは、前にいるプロップとバインドしなければならない。プロップ以外のプレーヤーは、相手をつかんではいならない。

罰 ペナルティキック

(g) フランカーは、規定どおりバインドしていれば、どのような角度

<p>(h) Scrum collapse. If a scrum collapses, the referee must blow the whistle immediately so that players stop pushing.</p> <p>(i) Player forced upwards. If a player in a scrum is lifted in the air, or is forced upwards out of the scrum, the referee must blow the whistle immediately so that players stop pushing.</p>	<p>でスクラムにバインドしてもよいが、外側に開くことで相手のスクラムハーフがスクラムの横を前進することを妨害してはならない。</p> <p>罰 ペナルティキック</p> <p>(h) スクラムがくずれた場合、レフリーは直ちに笛を吹いて、プレーヤーが押し続けるのをやめさせなければならない。</p> <p>(i) スクラム内のプレーヤーが宙に浮かされたり、スクラムから上方に押し出された場合、レフリーは直ちに笛を吹いて、プレーヤーが押し続けるのをやめさせなければならない。</p>
<p>20.4 THE TEAM THROWING THE BALL INTO THE SCRUM</p> <p>(a) After an infringement, the team that did not cause the infringement throws in the ball.</p> <p>(b) Scrum after ruck. Refer to Law 16.7.</p> <p>(c) Scrum after maul. Refer to Law 17.6.</p> <p>(d) Scrum after any other stoppage. After any other stoppage or irregularity not covered by Law, the team that was moving forward before the stoppage throws in the ball. If neither team was moving forward, the attacking team throws in the ball.</p> <p>(e) When a scrum remains stationary and the ball does not emerge immediately a further scrum is ordered at the place of the stoppage. The ball is thrown in by the team not in possession at the time of the stoppage.</p> <p>(f) When a scrum becomes stationary and does not start moving immediately, the ball must emerge immediately. If it does not a further scrum will be ordered. The ball is thrown in by the team not in possession at the time of the stoppage.</p> <p>(g) If a scrum collapses or lifts up into the air without penalty a further scrum will be ordered and the team who originally threw in the ball will throw the ball in again.</p> <p>If a scrum has to be reformed for any other reason not covered in this Law the team who originally threw in the ball will throw the ball in again.</p>	<p>4 投入する側</p> <p>(a) 反則があったためにスクラムが組まれる場合は、反則しなかった側がボールを投入する。</p> <p>(b) ラック後 ラックの後、スクラムが命じられた場合は、第16条7に従ってボールを投入する側を決める。</p> <p>(c) モール後 モールの後、スクラムが命じられた場合は、第17条6に従ってボールを投入する側を決める。</p> <p>(d) その他の競技の停止後 その他の競技の停止、あるいは競技規則に定めのない場合については、競技停止の直前に前進していた側がボールを投入する。どちらの側も前進していなかった場合は、攻撃側がボールを投入する。</p> <p>(e) スクラムが停止したままでボールが直ちに出不ない場合、停止した位置で新しいスクラムが命じられる。 停止したときにボールを保持していなかったチームがボールを投入する。</p> <p>(f) スクラムが停止して直ちに再び動き始めない場合、 ボールは直に出さなければならない。そうでなければ、新しいスクラムが命じられる。停止したときにボールを保持していなかったチームがボールを投入する。</p> <p><u>(g) 反則ではなくスクラムが崩れるかまたは宙に浮いた場合は、再度スクラムが命じられ、最初にボールを投入した側が再びボールを投</u></p>

入する。
競技規則に定められないその他の理由によってスクラムを組みなおさなければならない場合は、最初にボールを投入した側が再びボールを投入する。

20.5 THROWING THE BALL INTO THE SCRUM

(a) No Delay. As soon as the front rows have come together, the scrum-half must throw-in the ball without delay. The scrum-half must throw-in the ball when told to do so by the referee. The scrum-half must throw-in the ball from the side of the scrum first chosen.

Penalty: Free Kick

(b) Intentional delay in throwing in the ball must be penalised.

Penalty: Free Kick

5 スクラムへのボールの投入

(a) スクラムハーフは、双方のフロントローが組み合うとすぐにボールを投入しなければならない。レフリーがボールを投入するよう命じた時は、直ちに、最初に選んだ側から投入しなければならない。

スクラム



(b) ボールの投入を故意に遅らせてはならない。

ボールの投入



罰 (a)・(b) フリーキック

20.6 HOW THE SCRUM-HALF THROWS IN THE BALL

(a) The scrum-half must stand one metre from the mark on the middle

6 スクラムハーフによるボール投入

スクラムハーフは次のようにしなければならない

line so that player's head does not touch the scrum or go beyond the nearest front row player.

Penalty: Free Kick

(b) The scrum-half must hold the ball with both hands, with its major axis parallel to the ground and to the touch-line over the middle line between the front rows, mid-way between knee and ankle.

Penalty: Free Kick

(c) The scrum-half must throw-in the ball at a quick speed. The ball must be released from the scrum-half's hands from outside the tunnel.

Penalty: Free Kick

(d) The scrum-half must throw-in the ball straight along the middle line, so that it first touches the ground immediately beyond the width of the nearer prop's shoulders.

Penalty: Free Kick

(e) The scrum-half must throw-in the ball with a single forward movement.

This means that there must be no backward movement with the ball.

The scrum-half must not pretend to throw the ball.

Penalty: Free Kick



Throw-in at the scrum

(a) 立つ位置は、中央の線上、スクラムの地点から少なくとも1メートル離れた場所で、頭がスクラムに触れたり、一番近いフロントローを越えたりしてはならない。

(b) ボールは、膝と足首の中間の高さで、フロントローの間の中央の線上、ボールの軸が地面と、かつタッチラインと平行になるように両手で持つ。(理由：明確化) 膝と足首の中間の高さで、ボールの軸が地面と平行になるようにボールの端を両手で持つ。

(c) すばやい動作で投入する。トンネルの外側でボールを手放す。

(d) 中央の線に沿いまっすぐに、最も近いプロップの肩の幅を越えた地点において先ず地面に触れるよう投入する。

(e) ボールを投入するふりや、後へ引く動作をせず、前方へ単一動作で投入する。

罰 (a) から (e) フリーキック

20.7 WHEN THE SCRUM BEGINS

(a) Play in the scrum begins when the ball leaves the hands of the scrumhalf.


7 スクラムの開始

(a) スクラムは、スクラムハーフの手をボールが離れたとき、開始さ

<p>(b) If the scrum-half throws in the ball and it comes out at either end of the tunnel, the ball must be thrown in again unless a free kick or penalty has been awarded.</p> <p>(c) If the ball is not played by a front row player, and it goes straight through the tunnel and comes out behind the foot of a far prop without being touched, the scrum-half must throw it in again.</p> <p>(d) If the ball is played by a front row player and comes out of the tunnel, advantage may apply.</p>	<p>れる。</p> <p>(b) 投入されたボールがトンネルのどちらかの側から出たときは、フリーキックかペナルティが科される場合を除き、もう一度投入されなければならない。</p> <p>(c) ボールがフロントローによって触れられることなくトンネルをまっすぐに進み、スクラムハーフから遠い方のプロップの足の後方からプレーされることなく出た場合、ボールはもう一度投入されなければならない。</p> <p>(d) ボールがフロントローによって触れた後、トンネルのいずれかの側から出た場合、アドバンテージが適用される。</p>
<p>20.8 FRONT-ROW PLAYERS</p> <p>(a) Striking before the throw-in (' foot up '). All front row players must place their feet to leave a clear tunnel. Until the ball has left the scrumhalf' s hands, they must not raise or advance a foot. They must not do anything to stop the ball being thrown in to the scrum correctly or touching the ground at the correct place.</p> <p>Penalty: Free Kick</p> <p>(b) Striking after the throw-in. Once the ball touches the ground in the tunnel, any front row player may use either foot to try to win possession of the ball.</p> <p><i>Throw-in at the scrum</i></p> <p>(c) Kicking-out. A front row player must not intentionally kick the ball out of the tunnel in the direction from which it was thrown in.</p> <p>Penalty: Free Kick</p> <p>(d) If the ball is kicked out unintentionally, the same team must throw it in again.</p> <p>(e) If the ball is repeatedly kicked out, the referee must treat this as intentional and penalise the offender.</p> <p>Penalty: Penalty Kick</p> <p>(f) Swinging. A front row player must not strike for the ball with both feet.</p> <p>No player may intentionally raise both feet from the ground, either when the ball is being thrown in or afterwards.</p> <p>Penalty: Penalty Kick</p>	<p>8 フロントロー</p> <p>(a) フロントローはすべてその足を、トンネルをはっきりと形成するように置かなければならない。ボールがスクラムハーフの手を離れるまで、フロントローは足を上げたり、前へ出してはならない。いずれのプレーヤーもボールがスクラムに投入されるのを妨げたり、ボールが正しい位置で地面に触れるのを妨げてはならない。</p> <p>罰 フリーキック</p> <p>(b) ボールがトンネル内の地面に触れた後は、双方のフロントローはいずれの足もボールを獲得するために使ってよい。</p> <p>(c) フロントローは、ボールが入れられた方向に向って、ボールを故意にトンネルからけり出してはならない。</p> <p>罰 フリーキック</p> <p>(d) 故意ではなく、ボールがトンネルからけり出された場合、同じチームが再びボールを入れる。</p> <p>(e) ボールがくり返しけり出される場合、レフリーはそれを故意であると見なし、けり出したプレーヤーを罰しなければならない。</p> <p>罰 ペナルティキック</p> <p>(f) フロントローは、両足でボールをかいてはならない。ボールが投入される瞬間も、スクラムが組まれているあいだも常にプレーヤーは故意に両足を上げてはならない。</p> <p>罰 ペナルティキック</p>

<p>(g) Twisting, dipping or collapsing. Front row players must not twist or lower their bodies, or pull opponents, or do anything that is likely to collapse the scrum, either when the ball is being thrown in or afterwards. Penalty: Penalty Kick</p> <p>(h) Referees must penalise strictly any intentional collapsing of the scrum. This is dangerous play. Penalty: Penalty Kick</p> <p>(i) Lifting or forcing an opponent up. A front row player must not lift an opponent in the air, or force an opponent upwards out of the scrum, either when the ball is being thrown in or afterwards. This is dangerous play. Penalty: Penalty Kick</p>	<p>(g) フロントローは、体をねじったり、低くしたり、相手を引っばったり、あるいはその他、スクラムをくずすことにつながる行為をしてはならない。これは、単にボールが投入される瞬間に限られるものではなく、スクラムが組まれているあいだ常に適用される。 罰 ペナルティキック</p> <p>(h) レフリーはスクラムを故意にくずす行為に対しては、厳格に対処しなくてはならない。これは、危険なプレーである。 罰 ペナルティキック</p> <p>(i) フロントローは、相手を宙に浮かしたり、スクラムから上方に押し出したりしてはならない。これは、単にボールが投入される瞬間に限られるものではなく、スクラムが組まれているあいだ常に適用される。 これらは、危険なプレーである。 罰 ペナルティキック</p>
<p>20.9 SCRUM - GENERAL RESTRICTIONS</p> <p>(a) All players: Collapsing. A player must not intentionally collapse a scrum. A player must not intentionally fall or kneel in a scrum. This is dangerous play. Penalty: Penalty Kick</p> <p>(b) All players: Handling in the scrum. Players must not handle the ball in the scrum or pick it up with their legs. Penalty: Penalty Kick</p> <p>(c) All players: Other restrictions on winning the ball. Players must not try to win the ball in the scrum by using any part of their body except their foot or lower leg. Penalty: Free Kick</p> <p>(d) All players: When the ball comes out, leave it out. When the ball has left the scrum, a player must not bring it back in to the scrum. Penalty: Free Kick</p> <p>(e) All players: No falling on the ball. A player must not fall on or over the ball as it is coming out of the scrum. Penalty: Penalty Kick</p> <p>(f) Locks and flankers: Staying out of the tunnel. A player who is not a</p>	<p>9 スクラムにおける、その他の制限 スクラムに参加するすべてのプレーヤー</p> <p>(a) 故意にスクラムをくずしてはならない。故意に倒れたり、地面に膝をついてはならない。これらは危険なプレーである。 罰 ペナルティキック</p> <p>(b) スクラムの中にあるボールを手で扱ったり、脚で拾い上げてはならない。 罰 ペナルティキック</p> <p>(c) 足および脚の膝から下の部分以外で、スクラムの中のボールを取り込もうとしてはならない。 罰 フリーキック</p> <p>(d) スクラムから出たボールをスクラムの中に戻してはならない。 罰 フリーキック</p> <p>(e) スクラムから出てくるボールの上に、あるいはボールを越えて倒れ込んではいならない。 罰 ペナルティキック</p> <p>ロックとフランカー</p>

<p>front row player must not play the ball in the tunnel. Penalty: Free Kick (g) Scrum-half: Kicking in the scrum. A scrum-half must not kick the ball while it is in the scrum. Penalty: Penalty Kick (h) Scrum-half: Dummying. A scrum-half must not take any action to make the opponents think that the ball is out of the scrum while it is still in the scrum. Penalty: Free Kick (i) Scrum-half: Holding opposing flanker. A scrum-half must not grasp an opposing flanker in order to gain leverage, or for any other reason. Penalty: Penalty Kick</p>	<p>(f) フロントロー以外のプレーヤーは、トンネルの中にあるボールをプレーしてはならない。 罰 フリーキック スクラムハーフ (g) スクラムの中にあるボールを蹴ってはならない。 罰 フリーキック (h) ボールがスクラムの中にある間、相手にあたかもボールがスクラムから出たと思わせるような行動をしてはならない。 罰 フリーキック (i) はずみをつけるための支えとするために、あるいは他のいかなる理由によっても相手フランカーをつかんではいない。 罰 ペナルティキック</p>
<p>20.10 ENDING THE SCRUM (a) The ball comes out. When the ball comes out of the scrum in any direction except the tunnel, the scrum ends. (b) Scrum in the in-goal. A scrum cannot take place in the in-goal. When the ball in a scrum is on or over the goal-line, the scrum ends and an attacker or a defender may legally ground the ball for a try or a touch down. (c) Hindmost player unbinds. The hindmost player in a scrum is the player whose feet are nearest the team' s own goal-line. If the hindmost player unbinds from the scrum with the ball at that player' s feet and picks up the ball, the scrum ends.</p>	<p>10 スクラムの終了 (a) ボールがスクラムから出た場合 ボールが、トンネル以外のところから出たとき、スクラムは終了する。 (b) スクラムがインゴールに入った場合 スクラムは、インゴールでは形成されない。スクラムの中のボールがゴールラインに触れるか、または越えてインゴールに入った場合はスクラムは終了し、攻撃側のプレーヤーはトライすることができ、防御側のプレーヤーはタッチダウンすることができる。 (c) 最後尾のプレーヤーがバインドをはずした場合 スクラムの最後尾のプレーヤーとは、スクラムに参加しているプレーヤーの中で、足が自陣のゴールラインに最も近いプレーヤーをいう。スクラムの最後尾のプレーヤーが、その足もとにボールがある状態で、バインドをはずしボールを拾い上げたとき、スクラムは終了する。</p>

	<p style="text-align: center;">最後尾のプレーヤーが バインディングをはずす</p> 
<p>20.11 SCRUM WHEELED</p> <p>(a) If a scrum is wheeled through more than 90 degrees, so that the middle line has passed beyond a position parallel to the touch-line, the referee must stop play and order another scrum.</p> <p>EXPERIMENTAL LAW VARIATION</p> <p>(b) This new scrum is formed at the place where the previous scrum ended.</p> <p>The ball is thrown in by the team not in possession at the time of the stoppage. If neither team win possession, it is thrown in by the team that previously threw it in.</p>	<p>11 スクラムのホイール</p> <p>(a) スクラムが90度以上、すなわちスクラムの中央の線がタッチラインと平行になる以上に回転した場合、レフリーはプレーを止め、スクラムのやり直しを命じる。</p> <p>(b) <u>2001年度試験的競技実施規則は、2002年度も継続実施する。</u> この場合、スクラムのやり直しは初めのスクラムが終了した位置で行われ、ボールは、終了した時に保持していた側が入れる。どちらのチームもボールを保持していなかった場合には、初めのスクラムでボールを入れた側が入れる。</p> <p>【2003年度試験的実施競技規則】 上記 (b) を以下の内容に変更する。</p> <p>(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。停止したときにボールを保持していなかったチームがボールを投入する。どちらのチームもボールを保持していなかった場合には、前のスクラムでボールを投入したチームが投入する。</p>
<p>20.12 OFF-SIDE AT THE SCRUM</p> <p>DEFINITION</p> <p>At a scrum, the off-side line for the scrum-halves runs through the line of the ball in the scrum. For every other player the off-side line runs through the hindmost foot of that player' s team in the scrum. If the hindmost foot of a team</p>	<p>12 スクラムにおけるオフサイド</p> <p>定義</p> <p>スクラムハーフにとってのオフサイドラインは、スクラム内のボールを通る線である。その他のすべてのプレーヤーにとってのオフサイドラインは、スクラムに参加している味方の最後尾のプレーヤーの足</p>

(a) When the scrum is set, the scrum-half not throwing the ball into the scrum must take up a position either at the same side of the scrum as the scrum-half throwing in the ball or behind the off-side line defined for other players.

(b) Off-side for scrum-halves. When a team has won the ball in a scrum, the scrum-half of that team is off-side if both feet are in front of the ball while it is still in the scrum. If the scrum-half has only one foot in front of the ball, the scrum-half is not off-side.

Penalty: Penalty Kick

is on or behind that team's goal-line, the off-side line is the goal-line. The offside lines are parallel to the goal-lines.

The purpose of the scrum off-side Law is to ensure that, until the scrum ends, the team winning the ball has a clear space in which to make use of it.

(c) When a team has won the ball in a scrum, the scrum-half of the opposing team is off-side if that scrum-half steps in front of the ball with either foot while the ball is still in the scrum.

Penalty: Penalty Kick

(d) The scrum-half whose team does not win possession of the ball must not move to the opposite side of the scrum and overstep the off-side line running through the hindmost foot of that player's team in the scrum.

Penalty: Penalty Kick

(e) The scrum-half whose team does not win possession of the ball must not move away from the scrum and then remain in front of the off-side line running through the hindmost foot of that player's team in the scrum.

Penalty: Penalty Kick

(f) Any player may be scrum-half, but a team can have only one scrum-half at each scrum.

Penalty: Penalty Kick on the off-side line

(g) Off-side for players not in the scrum. Players who are not in the scrum, and who are not the team's scrum-half, are off-side if they remain in front of their off-side line or overstep the off-side line.

Penalty: Penalty Kick on the off-side line

(h) Loitering. When a scrum is forming, players not taking part in it must

を通る線である。最後尾のプレーヤーの足が自陣のゴールライン上または後ろにある場合、ゴールラインがオフサイドラインである。

これらのオフサイドラインは、ゴールラインに平行である。

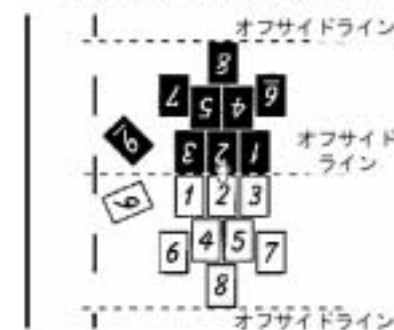
スクラムにおけるオフサイド規定の目的は、ボールを獲得したチームに、スクラムが組まれている間、ボールを活かすための明確なスペースを確保することにある。

スクラムハーフのオフサイド

(a) スクラムが組まれるとき、スクラムにボールを投入しない側のスクラムハーフの立つべき位置は、ボールを投入しようとするスクラムハーフと同じ側か、または他のプレーヤーに規定されているオフサイドラインの後方である。

(b-a) ボールを獲得し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、両足をボールより前に出した場合にはオフサイドとなる。片足のみボールより前に出した場合にはオフサイドにならない。

スクラムにおけるオフサイド



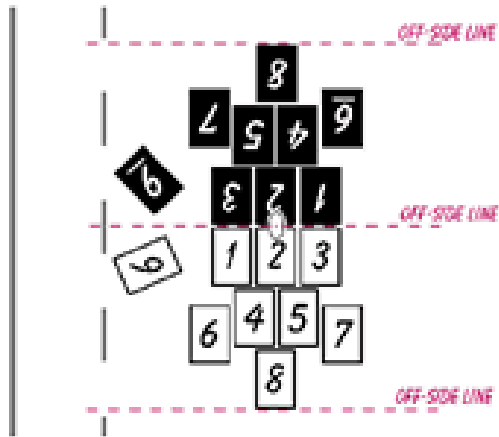
(c-b) ボールを獲得しなかった側のスクラムハーフは、ボールがスクラムの中にある間、片足でもボールより前に出した場合にはオフサイドとなる。

(d-e) ボールを獲得しなかった側のスクラムハーフが、ボールが入られる反対側に動いて、味方の最後尾のプレーヤーの足の線を通るオフサイドラインを踏み越えた場合はオフサイドとなる。

retire to their off-side line without delay. If they do not, they are loitering. Loiterers must be penalised.

Penalty: Penalty Kick on the off-side line.

SCRUM OFF-SIDE



SCRUM OFF-SIDE

(e-d) ボールを獲得しなかった側のスクラムハーフが、スクラムから離れた位置に動いて、味方の最後尾のプレイヤーの足の線を通るオフサイドラインの前方にいる場合はオフサイドとなる。

(f-e) 双方いずれのプレイヤーも、スクラムにおいてスクラムハーフとなることができるが、それぞれのスクラムについて1人のスクラムハーフしか置くことができない。

罰 (a) から (e) オフサイドライン上でペナルティキック

スクラムに参加していないプレイヤーのオフサイド

(g-f) 双方の、スクラムに参加していないプレイヤーでスクラムハーフ以外のプレイヤーは、オフサイドラインの前方にとどまるか、オフサイドラインを踏み越えた場合、オフサイドとなる。

罰 オフサイドライン上でペナルティキック

(h-g) スクラムが形成されているとき、スクラムに参加していないプレイヤーは直ちにオフサイドラインまで退かなければならない。うろろろするプレイヤーには、罰を科す。

罰 オフサイドライン上でペナルティキック

HINDMOST PLAYER UNBINDS



LAW 21 - PENALTY AND FREE KICKS

第21条「ペナルティキックおよびフリーキック PENALTY AND FREE KICKS」

DEFINITION

Penalty kicks and free kicks are awarded to the non-offending team for

定義

ペナルティキックおよびフリーキックとは反則があった際に、反則をし

<p>infringements by their opponents.</p>	<p>なかった側に与えられるキックをいう。</p>
<p>21.1 WHERE PENALTY AND FREE KICKS ARE AWARDED Unless a Law states otherwise, the mark for a penalty or free kick is at the place of infringement.</p>	<p>1 ペナルティキックおよびフリーキックが与えられるマークの地点 キックが与えられる地点は、競技規則に他に規定がない限り、反則の起った地点である。</p>
<p>21.2 WHERE PENALTY AND FREE KICKS ARE TAKEN (a) The kicker must take the penalty or free kick at the mark or anywhere behind it on a line through the mark. If the place for a penalty or free kick is within 5 metres of the opponents' goal-line, the mark for the kick is 5 metres from the goal-line, opposite the place of infringement. (b) When a penalty or free kick is awarded for an infringement in-goal, the mark for the kick is in the field of play, 5 metres from the goal-line, in line with the place of infringement. Penalty: Any infringement by the kicker's team results in a scrum at the mark. The opposing team throws in the ball.</p>	<p>2 キックの行われる地点 (a) キックはマークまたはマークの後方でマークを通る線上で行われなければならない。反則の地点が相手側ゴールラインから5メートル以内の場合は、マークは反則の地点を通る線上、ゴールラインから5メートルの地点となる。</p> <div data-bbox="1406 614 1803 1045" data-label="Image"> </div> <p>(b) インゴールで反則があった場合、マークは反則の地点に相對する、フィールドオブプレー内ゴールラインから5メートルの地点となる。</p> <p>罰 キッカー側の反則に対してはマークにおいてスクラム。相手側がボールを入れる。</p>
<p>21.3 HOW THE PENALTY AND FREE KICKS ARE TAKEN (a) Any player may take a penalty or free kick awarded for an infringement with any type of kick: punt, drop-kick or place kick. The ball may be kicked with any part of the lower leg from knee to the foot, excluding the knee and the heel.</p>	<p>3 キックの方法 (a) キックは、反則をしなかった側のどのプレイヤーが行ってもよく、パント、ドロップキック、プレースキックのどのキックでもよい。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けてもよい。</p>

<p>(b) Bouncing the ball on the knee is not taking a kick. Penalty: Any infringement by the kicker's team results in a scrum at the mark. The opposing team throws in the ball.</p> <p>(c) The kicker must use the ball that was in play unless the referee decides it was defective. Penalty: Any infringement by the kicker's team results in a scrum at the mark. The opposing team throws in the ball.</p>	<p>(b) 膝でボールをはずませることはキックとは見なされない。 (c) レフリーが不相当と認めない限り、それまでにプレーしていたボールでキックを行わなければならない。 罰 キッカー側の反則に対してはマークにおいてスクラム。相手側がボールを入れる。</p>
<p>21.4 PENALTY AND FREE KICK OPTIONS AND REQUIREMENTS</p> <p>(a) Scrum alternative. A team awarded a penalty or free kick may choose a scrum instead. They throw-in the ball.</p> <p>(b) No delay. If a kicker indicates to the referee the intention to kick a penalty kick at goal, the kick must be taken within one minute from the time the player indicates the intention to kick at goal. The intention to kick is signalled by the arrival of the kicking tee or sand, or when the player makes a mark on the ground. The player must complete the kick within one minute even if the ball rolls over and has to be placed again. If the one minute is exceeded, the kick is disallowed, a scrum is ordered at the place of the mark and the opponents throw-in the ball. For any other type of kick, the kick must be taken without undue delay.</p> <p>(c) A clear kick. The kicker must kick the ball a visible distance. If the kicker is holding it, it must clearly leave the hands. If it is on the ground, it must clearly leave the mark.</p> <p>(d) Place kicking for touch. The kicker may punt or drop-kick for touch but must not place kick for touch.</p> <p>(e) Kicker's freedom of action. The kicker is free to kick the ball in any direction and may play the ball again.</p> <p>(f) Kick taken in the in-goal. When a penalty or free kick is taken in the team's in-goal and a defending player by foul play prevents an opponent from scoring a try, a penalty try is awarded.</p> <p>(g) Out of play in the in-goal. If a penalty or free kick is taken in in-goal and the ball goes into touch-in-goal, or on or over the dead ball line, or a defending player makes the ball dead before it has crossed the goal-line, a 5-metre scrum is awarded. The attacking team throws in the ball.</p> <p>(h) Behind the ball. All the kicker's team at a penalty or free kick must</p>	<p>4 ペナルティキックおよびフリーキックにおける制限</p> <p>(a) スクラムへの変更 ペナルティキックまたはフリーキックを与えられたチームは、スクラムを選択しボールを入れることができる。</p> <p>(b) 過度の遅滞 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、意思表示をしてから1分以内にキックを行わなければならない。 キックを行う意思表示とは、地面にキックティーや砂を置いたり、キッカーが印をつける行為を言う。 キッカーはボールが転がり再度置き直すような場合であっても1分以内にキックを完了しなければならない。1分を超えた場合、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。他の種類のキックについても、キックは過度の遅滞なく行われなければならない。</p> <p>(c) 明確なキック キックでは、ボールをはっきりある距離をけり進めなければならない。ボールを持ってける場合、ボールを明確に手からけり出さなければならない。地上においてける場合は、明確にマークからボールが離れる距離をけり進めなければならない。</p> <p>(d) プレースキックによるタッチへのキックタッチにけり出す場合、パントもしくはドロップキックで行うことはできるが、プレースキックで行ってはならない。</p> <p>(e) キッカー キッカーはボールをどの方向にけってもよく、またけったボール</p>

be behind the ball until it has been kicked, except the placer for a place kick.

(i) Kick taken quickly. If the penalty or free kick is taken so quickly that players of the kicker's team are still in front of the ball, they are not penalised for being off-side. However, they must retire immediately. They must not stop retiring until they are on-side. They must not take part in the game until they are on-side. This applies to all players of that team, whether they are inside or outside the playing area.

(j) In this situation, players become on-side when they run behind the teammate who took the penalty or free kick, or when a team-mate carrying the ball runs in front of them, or when a team-mate who was behind the ball when it was kicked runs in front of them.

(k) An off-side player cannot be put on-side by any action of an opponent.

Penalty: Unless otherwise stated in Law any infringement by the kicker's team results in a scrum at the mark. The opposing team throw-in the ball.

をキッカーみずからプレーすることもできる。

(f) インゴールでのペナルティキックおよびフリーキック

キックを自陣インゴールで行い、キッカー側の不正なプレーが相手側のトライを妨げた場合は、ペナルティトライを与える。

(g) インゴールからタッチインゴールに入るか、デッドボールラインを越えた場合

ペナルティキックまたはフリーキックがインゴールで行なわれ、そのボールがタッチインゴールに入るか、またはデッドボールラインを越えた場合、またはボールがゴールラインを越える前に防御側によってデッドとなった場合には、5メートルスクラムを命じ、攻撃側がボールを入れる。

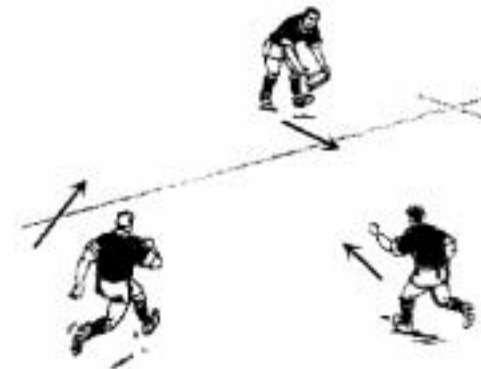
(h) ボールの後方からのプレーへの参加

キッカー側はすべて、プレーサーを除いて、キックされるまではボールの後方にいなくてはならない。

(i) すばやいキック

キッカー側のプレーヤーは、キックがすばやく行われたためにボールの後方まで後退しきれなくても罰せられない。しかし、直ちに後退し、オンサイドになるまで後退を続けなければならない。オンサイドになるまでは競技に参加してはならない。これは、競技区域の内外にいるにかかわらずすべてのプレーヤーに適用される。

素早いキック



(j) このプレーヤーがオンサイドとなるのは次のいずれかの場合である。

- ・キッカーの後方に退いたとき、
- ・味方のプレーヤーがボールを持って自分より前方へ走り出たとき、
- ・ボールをキックした地点より後方のプレーヤーが、自分より前方に走り出たとき、

(k) このオフサイドプレーヤーは、相手側のいかなる行為によってもオンサイドとはならない。

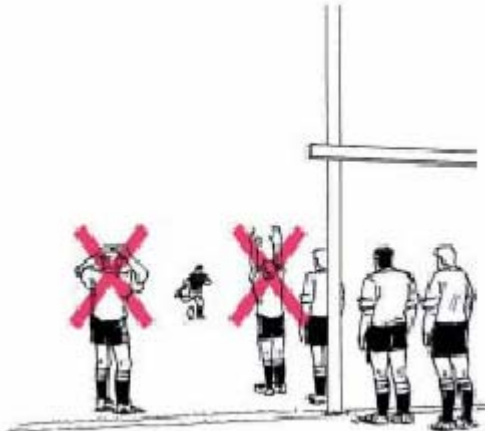
罰 競技規則に他に規定がない限り、キッカー側の反則に対してはマークにおいてスクラム。相手側が投入する。

21.5 SCORING A GOAL FROM A PENALTY KICK

(a) A penalty goal can be scored from a penalty kick.

(b) If the kicker indicates to the referee the intention to kick at goal, the kicker must kick at goal. Once the kicker has made the intention clear, there can be no change of the intention. The referee may enquire of the kicker as to the intention.

(c) If the kicker indicates to the referee the intent to kick at goal, the opposing team must stand still with their hands by their sides from the time the kicker starts to approach to kick until the ball is kicked.



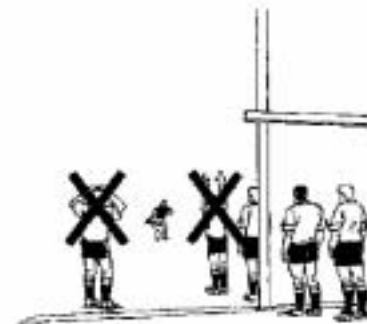
5 ペナルティゴール

(a) ペナルティゴールは、ペナルティキックからのゴールによって得られる。

(b) キッカーがレフリーにゴールキックの意思表示をした場合は、キッカーは必ずゴールキックをしなければならない。一旦意思表示を行った後、それを取り消すことはできない。レフリーはキッカーの意図を尋ねることができる。

(c) キッカーがレフリーにゴールキックの意思表示をした場合、相手側はキッカーがキックするため近づき始めてからキックが終わるまで、両手を下げ、静かにとどまっていなければならない。

ゴールをねらうペナルティキック



<p style="text-align: center;">PENALTY KICK AT GOAL</p> <p>(d) If the kicker has not indicated an intention to kick at goal but takes a drop-kick and scores a goal, the goal stands.</p> <p>(e) If the opposing team infringes while the kick is being taken but the kick at goal is successful, the goal stands. A further penalty is not awarded for the infringement.</p> <p>(f) The kicker may place the ball directly on the ground or on sand, sawdust or a kicking tee approved by the Union.</p>	<p>(d) キッカーがゴールキックする意思表示をしていなくても、キッカーがドロップキックを行いゴールに成功した場合、ゴールは成立する。</p> <p>(e) キックが行われている間に相手側が反則をしてもゴールが成功した場合は、反則に対してさらにペナルティキックを与えずに、ゴールを認める。</p> <p>(f) キッカーはボールを置くために砂、おがくず、または承認されたキック用のティーを使用することができる。</p>
<p>21.6 SCORING FROM A FREE KICK</p> <p>(a) A goal cannot be scored from a free kick.</p> <p>(b) The team awarded a free kick cannot score a dropped goal until after the ball next becomes dead, or until after an opponent has played or touched it, or has tackled the ball-carrier. This restriction applies also to a scrum taken instead of a free kick.</p>	<p>6 フリーキックからの得点</p> <p>(a) フリーキックから得点することはできない。</p> <p>(b) フリーキックを与えられたチームは、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ボールが次にデッドになるか、 ・相手側プレーヤーがボールをプレーするか、 ・相手側プレーヤーによるボールキャリアーへのタックルが成立する、までは、ドロップゴールによって得点することはできない。この規定はフリーキックの代わりにスクラムを選択した場合にも同様に適用される。
<p>21.7 WHAT THE OPPOSING TEAM MUST DO AT A PENALTY KICK</p> <p>(a) Must run from the mark. The opposing team must immediately run towards their own goal-line until they are at least 10 metres away from the mark for the penalty kick, or until they have reached their goal-line if that is nearer the mark.</p> <p>(b) Must keep running. Even if the penalty kick is taken and the kicker's team is playing the ball, opposing players must keep running until they have retired the necessary distance. They must not take part in the game until they have done so.</p> <p>(c) Kick taken quickly. If the penalty kick is taken so quickly that opponents have no opportunity to retire, they will not be penalised for this. However, they must continue to retire as described in 21.7(b) above or until a team-mate who was 10 metres from the mark has run in front of them, before they take part in the game.</p> <p>(d) Interference. The opposing team must not do anything to delay the</p>	<p>7 ペナルティキックで相手側のすべきこと</p> <p>(a) 後退 相手側は直ちに、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・マークから10メートル以上、または ・味方ゴールラインがマークから10メートル以内の時はゴールラインまで後退しなければならない。 <p>(b) 後退を続けること キックが行われ、キッカー側がそのボールをプレーしても、相手側プレーヤーは、後退すべき地点まで、後退を続けなければならない。後退が完了するまでプレーに参加してはならない。</p> <p>(c) すばやいキック キックがすばやく行われたために10メートル退くことができなかった場合でも罰せられない。しかし、</p>

<p>penalty kick or obstruct the kicker. They must not intentionally take, throw or kick the ball out of reach of the kicker or the kicker's team-mates.</p> <p>Penalty: Any infringement by the opposing team results in a second penalty kick, 10 metres in front of the mark for the first kick. This mark must not be within 5 metres of the goal-line. Any player may take the kick. The kicker may change the type of kick and may choose to kick at goal. If the referee awards a second penalty kick, the second penalty kick is not taken before the referee has made the mark indicating the place of the penalty.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 後退すべき地点まで後退を完了する、または • マークから10メートル後方にいたプレーヤーが自分より前方に走り出るまではプレーに参加してはならない。 <p>(d) 妨害行為</p> <p>相手側は、ペナルティキックが行われるのを遅らせたり、キッカーを妨害するようないかなる行為も行ってはならない。ボールを故意に取る、投げる、あるいははけて、キッカーおよびキッカー側チームからボールを遠ざけてはならない。</p> <p>罰 相手側の反則に対しては、最初のマークから10メートル前方でふたたびペナルティキック。マークはゴールラインより5メートル以内であってはならない。どのプレーヤーでもキックすることができる。キックの種類を変えることもゴールキックを選択することもできる。レフリーがふたたびペナルティキックを与えた場合は、レフリーがマークを示す前にキックを行ってはならない。</p>
<p>21.8 WHAT OPTIONS THE OPPOSING TEAM HAVE AT A FREE KICK</p> <p>(a) Must run from the mark. The opposing team must immediately run towards their own goal-line until they are at least 10 metres away from the mark for the free kick, or until they have reached their goal-line if that is nearer the mark. If the free kick is in a defending teams in-goal area, the opposing team must immediately run towards their own goal-line until they are at least 10 metres away from the mark and not nearer than 5 metres from the goal-line.</p> <p>(b) Must keep running. Even if the free kick is taken and the kicker's team is playing the ball, opposing players must keep running until they have retired the necessary distance. They must not take part in the game until they have done so.</p> <p>(c) Kick taken quickly. If the free kick is taken so quickly that opponents have no opportunity to retire, they will not be penalised for this. However, they must continue to retire as described in (b) above or until a team-mate who was 10 metres from the mark has run in front of them, before they take part in the game.</p>	<p>8 フリーキックで相手側のすべきこと</p> <p>(a) 後退</p> <p>相手側は直ちに、</p> <ul style="list-style-type: none"> • マークから10メートル以上、または • 味方ゴールラインがマークから10メートル以内の時はゴールラインまで後退しなければならない。 <p>フリーキックが防御側のインゴールで行われる場合は、マークから10メートル以上後方、且つゴールラインから5メートル以上離れた地点にいないなければならない。</p> <p>(b) 後退を続けること</p> <p>キックが行われ、キッカー側がそのボールをプレーしても、相手側プレーヤーは、後退すべき地点まで、後退を続けなければならない。後退が完了するまでプレーに参加してはならない。</p> <p>(c) すばやいキック</p> <p>キックがすばやく行われたために10メートル退くことができなかった場合でも罰せられない。しかし、</p> <ul style="list-style-type: none"> • 後退すべき地点まで後退を完了する、または

(d) Interference. The opposing team must not do anything to delay the free kick or obstruct the kicker. They must not intentionally take, throw or kick the ball out of reach of the kicker or the kicker's team-mates.

(e) Charging the free kick. Once they have retired the necessary distance, players of the opposing team may charge and try to prevent the kick being taken. They may charge the free kick as soon as the kicker starts

to approach to kick.

(f) Preventing the free kick. If the opposing team charge and prevent the free kick being taken, the kick is disallowed. Play restarts with a scrum at the mark. The opposing team throw-in the ball.

(g) Free kick taken in the in-goal. If a free kick has been awarded in the in-goal or if it has been awarded in the field of play and the player retires to in-goal to take it, and the opponents charge and prevent the kick from being taken, a 5-metre scrum is ordered. The attacking team throw-in the ball. If a free kick is taken in the in-goal, an opponent who legitimately plays it there can score a try.

(h) Charged down. If opponents charge down a free kick in the playing area, play continues.

Penalty: Any infringement by the opposing team results in a second free kick, awarded 10 metres in front of the mark for the first kick. This mark must not be within 5 metres of the goal-line. Any player may take the kick. If the referee awards a second free kick, the second free kick is not taken before the referee has made the mark indicating the place of the free kick.

・マークから10メートル後方にいたプレーヤーが自分より前方に走り出るまではプレーに参加してはならない。

(d) 妨害行為

相手側は、フリーキックが行われるのを遅らせたり、キッカーを妨害するようないかなる行為も行ってはならない。ボールを故意に取る、投げる、あるいははけて、キッカーおよびキッカー側チームからボールを遠ざけてはならない。

(e) フリーキックへのチャージ

後退すべき地点まで後退した後は、相手側はキック阻止に向ってチャージしてよい。キッカーがキックするため近づき始めたら、チャージに向ってよい。

(f) フリーキックの阻止

相手側のプレーヤーがチャージに出て、キックが行われるのを阻止した場合は、キックは無効である。

マークにおいてスクラムを組み、相手側がボールを入れる。

(g) インゴールで行われるフリーキック

インゴールでフリーキックが与えられた場合、もしくはフィールドオブプレーにおいてフリーキックが与えられ、キッカーがキックを行うためインゴールに退いた場合において、相手側がチャージに出て、キックが行われるのを阻止した場合は、5メートルスクラムが与えられ、攻撃側がボールを入れる。インゴールにおいてキックが行われた場合、相手側は、正当なプレーによってトライをすることができる。

(h) チャージダウン

相手側が競技区域においてフリーキックをチャージダウンした場合はプレーを続行する。

罰 相手側の反則に対しては、最初のマークから10メートル前方でふたたびフリーキック。マークはゴールラインより5メートル以内であってはならない。どのプレーヤーでもキックすることができる。レフリーがふたたびフリーキックを与えた場合は、レフリーがマー

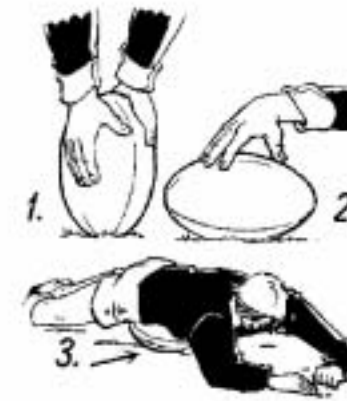
<p>21.9 CONTRIVED INFRINGEMENTS AT THE PENALTY KICK</p> <p>If the referee believes that the kicker's team has contrived an infringement by their opponents, the referee does not award a further penalty but allows play to continue.</p>	<p>クを示す前にキックを行ってはならない。</p> <p>9 ペナルティキックにおける反則の誘発</p> <p>ペナルティキックにおいて、相手側の反則が、キッカー側の故意のたくらみによるものであるとレフリーが確信した場合には、レフリーは重ねて罰を科さずプレーを続行させる。</p>
<p>21.10 CONTRIVED INFRINGEMENTS AT THE FREE KICK</p> <p>(a) The kicker must not pretend to kick. As soon as the kicker makes a move to kick, the opponents may charge.</p> <p>(b) If the referee believes that the kicker's team has contrived an infringement by their opponents, the referee does not award a further free kick but allows play to continue.</p>	<p>10 フリーキックにおける反則の誘発行為</p> <p>(a) キッカーはキックのふりをしてはならない。一度キックしようとする動きを始めた場合には、相手側のプレイヤーはチャージすることができる。</p> <p>(b) フリーキックにおいて、相手側の反則が、キッカー側の故意のたくらみによるものであるとレフリーが確信した場合には、レフリーは重ねて罰を科さずプレーを続行させる。</p>
<p>1.</p>	

<p>試合中 DURING THE MATCH インゴール In - Goal 第22条 インゴール</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 以上第21条までの競技規則にしたがって、2つのチームが、双方相手インゴールを攻撃して得点の機会を最大限にしようと努め、一方自陣インゴールを防御しながら、試合は進行する。 ● インゴール内で起り得るすべての状況を網羅し、一つの条項にまとめたのが第22条である。 	<p>DURING THE MATCH - IN-GOAL LAW 22 - IN-GOAL</p>
<p>LAW 22 - IN-GOAL</p>	<p>第22条「インゴール IN - GOAL」</p>
<p>DEFINITIONS In-goal is part of the ground as defined in Law 1 where the ball may be grounded by players from either team. When attacking players are first to ground the ball in the opponents' in-goal, the attacking players score a try. When defending players are first to ground the ball in in-goal, the defending players make a touch down. A defending player who has one foot on the goal-line or in the in-goal who receives the ball is considered to have both feet in in-goal.</p>	<p>定義 インゴールとは、第1条で定義された区域のことであり、ここで双方のプレーヤーがグラウンディングすることができる。 攻撃側のプレーヤーが相手側のインゴールに最初にグラウンディングした場合、トライが得られる。 防御側のプレーヤーが最初にグラウンディングした場合、タッチダウンとなる。 防御側のプレーヤーが、ボールを受けたとき、片足でもインゴール内またはゴールライン上にある場合、そのプレーヤーはインゴール内のプレーヤーとみなされる。</p>
<p>22.1 GROUNDING THE BALL There are two ways a player can ground the ball: (a) Player touches the ground with the ball. A player grounds the ball by holding the ball and touching the ground with it, in in-goal. 'Holding' means holding in the hand or hands, or in the arm or arms. No downward pressure is required. (b) Player presses down on the ball. A player grounds the ball when it is on the ground in the in-goal and the player presses down on it with a hand or hands, arm or arms, or the front of the player's body from waist to neck inclusive.</p>	<p>1 グラウンディング グラウンディングには次の2通りの方法がある。 (a) ボールを持って地面につける ボールを抱え、インゴール内で地面にボールをつける。 「ボールを抱える」とは、手または腕でボールをもっている状態のことである。グラウンディングする際、下方に押しつける必要はない。 (b) ボールを押える インゴール内で地上にボールがある時、そのボールを手、腕、あるいは前半身のうち首から腰の間を使って、ボールを押える。</p>



Grounding the ball

グラウンディング



22.2 PICKING UP THE BALL

Picking up the ball from the ground is not grounding it. A player may pick up the ball in the in-goal and ground it elsewhere in the in-goal.

2 ボールを拾い上げる

地上にあるボールを拾い上げることは、ボールをグラウンディングしたことにならない。インゴール内で拾い上げたボールをインゴール内の他の地点でグラウンディングすることはできる。

22.3 BALL GROUNDED BY AN ATTACKING PLAYER

Try. When an attacking player who is on-side is first to ground the ball in the opponents' in-goal, the player scores a try. This applies whether an attacking or a defending player is responsible for the ball being in the in-goal.

3 攻撃側によるグラウンディング

オンサイドのプレーヤーが相手側インゴールで最初にボールをグラウンディングした場合、トライが得られる。これは、攻撃側あるいは防御側のどちらがインゴールにボールを持ち込んだ場合であっても適用される。

22.4 OTHER WAYS TO SCORE A TRY

(a) Grounded on the goal-line. The goal-line is part of the in-goal. If an attacking player is first to ground the ball on the opponents' goal-line, a try is scored.

(b) Grounded against a goal post. The goal posts and padding surrounding them are part of the goal-line, which is part of in-goal. If an attacking player is first to ground the ball against a goal post or padding, a try is scored.

4 その他のトライの方法

(a) ゴールライン上へのグラウンディング
ゴールラインはインゴールに含まれる。攻撃側プレーヤーが最初に相手側ゴールライン上にグラウンディングした場合、トライが得られる。

(b) ゴールポストへのグラウンディング

ゴールポストおよびゴールポストに巻かれているパッドは、インゴールに含まれるゴールラインの一部であり、攻撃側プレーヤーが最初にゴールポストまたはパッドと地面に同時にグラウンディングした場合には、トライが得られる。

(c) プッシュオーバートライ



Scoring a try - grounded against the goal post

(c) Pushover try. A scrum or ruck cannot take place in the in-goal. If a scrum or ruck is pushed into the in-goal, an attacking player may legally ground the ball as soon as the ball reaches or crosses the goal-line and a try is scored.



Pushover try

(d) Momentum try. If an attacking player with the ball is tackled short of the goal-line but the player's momentum carries the player in a continuous movement along the ground into the opponents in-goal, and the player is first to ground the ball, a try is scored.

(e) Tackled near the goal-line. If a player is tackled near to the opponents' goal-line so that this player can immediately reach out and ground the ball on or over the goal-line, a try is scored.

(f) This player must not infringe the tackle Law. The tackle Law requires a tackled player to play the ball immediately. However, the tackled player may place the ball on the ground in any direction provided it is done

スクラムおよびラックはインゴール内では形成されない。

スクラムあるいはラックがインゴールに押し込まれ、ボールがゴールラインに触れるかまたは越えた時、攻撃側のプレイヤーがボールを正当にグラウンディングした場合、トライが得られる。

(d) 惰性によるトライ

攻撃側ボールキャリアーがゴールライン手前でタックルされても、倒れたまま惰性により、止まらずに、相手側インゴールに入り、最初にグラウンディングした場合、トライが得られる。

(e) ゴールライン近辺でタックルされた場合

ボールキャリアーがゴールライン近くでタックルされた後、直ちに手を伸ばしゴールライン上もしくは越えてグラウンディングした場合、トライが得られる。

(f) このプレイヤーはタックルに関する競技規則に反してはならない。

タックルされたプレイヤーは直ちにボールをプレーしなければならないが、直ちにである限り、どの方向にボールを置いてもよい。

(g) この状況では、防御側プレイヤーは、立っているのであれば、タックルされたプレイヤーからボールを奪いトライを防ぐことができるが、ボールをけってはいけない。

(h) タッチまたはタッチインゴールにいるプレイヤー攻撃側プレイヤーがタッチまたはタッチインゴールにあっても、相手側インゴールにあるボールをグラウンディングすることによりトライが得られる。

ただし自分がボールを持っている場合を除く。

immediately.

(g) In this situation, defending players who are on their feet may legally prevent the try by pulling the ball from the tackled player's hands or arms, but must not kick the ball.

(h) Player in touch or touch-in-goal. If an attacking player is in touch or in touch-in-goal, the player can score a try by grounding the ball in the opponents' in-goal provided the player is not carrying the ball.



Player in touch-in-goal, not carrying the ball but grounding the ball and scoring a try

(i) Penalty try. A penalty try is awarded if a try would probably have been scored but for foul play by the defending team. A penalty try is awarded if a try would probably have been scored in a better position but for foul play by the defending team.

(j) A penalty try is awarded between the goal posts. The defending team may charge the conversion kick after a penalty try.

22.5 BALL GROUNDED BY A DEFENDING PLAYER

(a) Touch down. When defending players are first to ground the ball in their in-goal, it results in a touch down.

(b) Player in touch or touch-in-goal. If defending players are in touch-in-goal, they can make a touch down by grounding the ball in their in-goal provided they are not carrying the ball.

(c) Grounded against a goal post. The goal posts and padding surrounding them are part of the goal-line. If a defending player is first to ground the ball against a goal post or padding, the result is a touch down.

Player in touch-in-goal, not carrying the ball but grounding the ball and scoring a try



(i) ペナルティトライ

ペナルティトライは、防御側の不正なプレーがなければ間違いなくトライが成立したと認められる場合に与えられる。

ペナルティトライは、防御側の不正なプレーがなければよりよい地点でトライが得られたと判断される場合にも与えられる。

(j) ペナルティトライはゴールポストの中間に与えられる。防御側はトライ後のコンバージョンキックに対してチャージを行ってもよい。

5 防御側によるグラウンディング

(a) タッチダウン

防御側プレーヤーが味方のインゴールにおいて最初にボールをグラウンディングした場合、タッチダウンとなる。

(b) タッチまたはタッチインゴールにいるプレーヤー

防御側プレーヤーがタッチまたはタッチインゴールにあっても、そのプレーヤーはインゴールにあるボールをタッチダウンすることができる。ただし自分がボールを持っている場合を除く。

(c) ゴールポストへのグラウンディング
ゴールポストおよびゴールポストに巻かれているパッドは、ゴールラインの一部である。防御側プレーヤーが最初にゴールポストまたはパッドと、地面に同時にグ

	ラウンディングした場合には、タッチダウンとする。
<p>22.6 SCRUM OR RUCK IS PUSHED INTO IN-GOAL A scrum or ruck can take place only in the field of play. Therefore, if a scrum or ruck is pushed across the goal-line, a defending player may legally ground the ball as soon as the ball reaches or crosses the goalline. This results in a touch down.</p>	<p>6 スクラムまたはラックが押し込まれてインゴールに入った場合 スクラムおよびラックはインゴールでは形成されない。 スクラムあるいはラックがインゴールに押し込まれ、ボールがゴールラインに触れるかまたは越えた時、防御側のプレーヤーがボールを正当にグラウンディングした場合、タッチダウンとなる。</p>
<p>22.7 RESTARTING AFTER A TOUCH DOWN (a) When an attacking player sends or carries the ball into the opponents' in-goal and it becomes dead there, either because a defender grounded it or because it went into touch-in-goal or on or over the dead ball line, a drop-out is awarded. (b) If an attacking player knocks-on or throws-forward in the field of play and the ball goes into the opponents' in-goal and it is made dead there, a scrum is awarded where the knock-on or throw-forward happened. (c) If at a kick-off the ball is kicked into the opponents' in-goal without having touched or been touched by a player and a defending player grounds it there or makes it dead without delay, the defending team have two choices: To have a scrum formed at the centre, and they throw-in the ball; or To have the other team kick-off again. (d) If a defending player threw or took the ball into the in-goal, and a defending player grounded it, and there has been no infringement, play is restarted by a 5-metre scrum. The position of the scrum is in line with where the ball has been touched down. The attacking side throws in the ball.</p>	<p>7 タッチダウン後の再開 (a) 攻撃側のプレーヤーが相手側インゴールにボールを入れ、または持ち込み、 <ul style="list-style-type: none"> • 防御側プレーヤーがそのボールをグラウンディングして、または • タッチインゴールに出るかまたはデッドボールラインを越えてボールがデッドになった場合、ドロップアウトが得られる。 (b) フィールドオブプレーにおいて、攻撃側がノックオンまたはスローフォワードをし、ボールが相手側インゴールに入りデッドとなった場合、ノックオンまたはスローフォワードの起った地点においてスクラムが与えられる。 (c) キックオフのボールがプレーヤーに触れることなく相手側インゴールに入り、防御側がそのボールを直ちにグラウンディングするかもしくはデッドにした場合、防御側は、 <ul style="list-style-type: none"> • ハーフライン中央でスクラムを組み、ボールを入れる、または • 相手側チームに再度キックオフをさせるか、を選択することができる。 (d) 防御側プレーヤーがインゴールへボールを持ち込むか、または投げ入れて、そのボールを防御側プレーヤーがグラウンディングした場合、他に反則がなければ、5メートルスクラムで再開される。スクラムの位置は、タッチダウンの地点に相対するゴールラインから5メートルの地点である。攻撃側がボールを入れる。</p>
<p>22.8 BALL KICKED DEAD IN IN-GOAL If a team kicks the ball through their opponents' in-goal, into touch-in-goal or on or over the dead ball line, except by an unsuccessful</p>	<p>8 キックされたボールがインゴールでデッドになった場合 ペナルティゴールまたはドロップゴールの不成功の場合を除き、相手側インゴールへけり込んだボールがタッチインゴールに出るか、デ</p>

<p>kick at goal or attempted dropped goal, the defending team has two choices: To have a drop-out, or To have a scrum at the place where the ball was kicked and they throw in.</p>	<p>ッドボールラインを越えた場合、防御側は、</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドロップアウトを行う、または ・キックのあった地点でスクラムを組み、ボールを入れるか、を選択することができる。
<p>22.9 DEFENDING PLAYER IN IN-GOAL A defending player who has part of one foot in in-goal is considered to have both feet in in-goal.</p>	<p>9 インゴール内の防御側プレーヤー 片足の一部でもインゴールに入っている防御側プレーヤーは、両足ともインゴール内にあるプレーヤーと見なされる。</p>
<p>22.10 BALL HELD UP IN-GOAL When a player carrying the ball is held up in the in-goal so that the player cannot ground the ball, the ball is dead. A 5-metre scrum is formed. This would apply if play similar to a maul takes place in in-goal. The attacking team throws in the ball.</p>	<p>10 ヘルドインゴール インゴールにおいて、ボールキャリアーがボールをグラウンディングできないように捕えられた場合には、ボールはデッドとなる。これは、インゴール内でモールのかたちになった場合にも同様に適用される。5メートルスクラムを組み、攻撃側がボールを入れる。</p>
<p>22.11 BALL DEAD IN IN-GOAL (a) When the ball touches the corner post, the touch-in-goal line or the dead ball line, or touches anything or anyone beyond those lines, the ball becomes dead. If the ball was played into in-goal by the attacking team, a drop-out shall be awarded to the defending team. If the ball was played into in-goal by the defending team, a 5-metre scrum shall be awarded and the attacking team throws in the ball. (b) When a player carrying the ball touches the corner post, the touch-ingoal line, the dead ball line, or touches the ground beyond those lines, the ball becomes dead. If the ball was carried into in-goal by the attacking team, a drop-out shall be awarded to the defending team. If the ball was carried into in-goal by the defending team, a 5-metre scrum shall be awarded and the attacking team throws in the ball. (c) When a player scores a try or makes a touch down, the ball becomes dead.</p>	<p>11 インゴールでのデッド (a) ボールが、コーナーポスト、タッチインゴールラインもしくはデッドボールライン、またはそれらの線外にある物あるいは人に触れた場合、ボールはデッドとなる。ボールをインゴールへ入れたのが攻撃側であった場合は、防御側にドロップアウトが与えられる。ボールをインゴールへ入れたのが防御側であった場合は5メートルスクラムが攻撃側に与えられる。 (b) ボールキャリアーが、コーナーポスト、タッチインゴールラインもしくはデッドボールライン、またはそれらの線外にある地面に触れた場合、ボールはデッドとなる。ボールをインゴールへ入れたのが攻撃側であった場合は、防御側にドロップアウトが与えられる。ボールをインゴールへ入れたのが防御側であった場合は5メートルスクラムが攻撃側に与えられる。 (c) トライ、タッチダウンの後、ボールはデッドとなる。</p>
<p>22.12 ATTACKING INFRINGEMENT WITH SCRUM PENALTY If an attacking player commits an infringement in in-goal, for which the penalty is a scrum, for example, a knock-on, play is restarted with a 5 metre scrum. The scrum is formed in line with the place of the infringement and the defending team throws in the ball.</p>	<p>12 スクラムが与えられる攻撃側の反則 攻撃側プレーヤーがインゴール内でノックオンなどの反則をした場合、5メートルスクラムで再開される。 スクラムは反則のあった場所に相対する地点で生まれ、防御側がボールを入れる。</p>

<p>22.13 DEFENDING INFRINGEMENT WITH SCRUM PENALTY If a defending player infringes in in-goal, for which the penalty is a scrum, for example, a knock-on, play is restarted with a 5-metre scrum. The scrum is formed in line with the place of the infringement and the attacking team throws in the ball.</p>	<p>13 スクラムが与えられる防御側の反則 防御側プレーヤーがインゴール内でノックオンなどの反則をした場合、5メートルスクラムで再開される。スクラムは反則のあった場所に相対する地点で生まれ、攻撃側がボールを入れる。</p>
<p>22.14 DOUBT ABOUT GROUNDING If there is doubt about which team first grounded the ball in the in-goal, play is re-started by a 5-metre scrum, in line with the place where the ball was grounded. The attacking team throws in the ball.</p>	<p>14 グラウンディングが疑わしい場合 インゴールにおいて、いずれの側のプレーヤーがボールを最初にグラウンディングしたか疑わしい場合には、ボールがグラウンディングされた場所に相対する地点で5メートルスクラムを組み、攻撃側がボールを入れる。</p>
<p>22.15 INFRINGEMENTS IN IN-GOAL All infringements in the in-goal are treated as if they had taken place in the field of play. A knock-on or a throw-forward in the in-goal results in a 5-metre scrum, opposite the place of infringement. Penalty: For an infringement, the mark for a penalty kick or free kick cannot be in the in-goal. When a penalty kick or free kick is awarded for an infringement in the Ingoal, the mark for the kick is in the field of play, 5 metres from the goalline, opposite the place of infringement.</p>	<p>15 インゴール内での反則 インゴールにおけるすべての反則に対する罰は、フィールドオブプレーにおける反則に対する罰と同一である。 インゴール内でのノックオン、スローフォワードは5メートルスクラムとなり、反則の場所に相対する地点で行われる。 罰 反則に対して与えられる、ペナルティキックあるいはフリーキックのマークはインゴール内にあってはならない。 反則があり、ペナルティキックもしくはフリーキックがインゴール内で与えられる場合、マークは反則の場所に相対する、ゴールラインから5メートルの地点である</p>
<p>22.16 MISCONDUCT OR UNFAIR PLAY IN IN-GOAL (a) Obstruction by the attacking team. When a player charges or intentionally obstructs an opponent in the in-goal who has just kicked the ball, the opponent's team may choose to take the penalty kick either in the field of play, 5 metres from the goal-line opposite the place of infringement, or where the ball landed. If they make the second choice and the ball lands in or near touch, the mark for the penalty kick is 15 metres from the touch-line, opposite where the ball went into touch or where it landed. A try is disallowed and a penalty kick awarded if a try would probably not have been scored but for foul play by the attacking team. (b) Foul play by the defending team. The referee awards a penalty try if a try would probably have been scored but for foul play by the defending</p>	<p>16 インゴール内での不行跡および不当なプレー (a) 攻撃側による妨害行為 インゴールにおいて、まさにボールをけり終ったプレーヤーに対してのチャージ、または故意の妨害があった場合、相手側は次のいずれかの地点でペナルティキックを選択することができる。 ・反則の場所に相対する、ゴールラインから5メートルの地点、または ・ボールが落ちた地点。 「ボールが落ちた地点でのペナルティキック」を選択し、ボールの落ちた地点がタッチまたはタッチの近くの場合、マークは、タッチに出た地点またはボールの落下点に対向するタッチラインから15メートルの地点である。</p>

team.
 The referee awards a penalty try if a try would probably have been scored in a better position but for foul play by the defending team.
 A penalty try is awarded between the goal posts. The defending team may charge the conversion kick after a penalty try.
 (c) Any other foul play. When a player commits any other foul play in the in-goal while the ball is out of play, the penalty kick is awarded at the place where the game would otherwise have re-started.
 Penalty: Penalty Kick.

攻撃側プレーヤーの不正なプレーがなかったならば、トライがほぼ間違いなく得られなかったと認められた場合にはトライを与えず、防御側にペナルティキックを与える。
 (b) 防御側による不正なプレー
 防御側プレーヤーの不正なプレーがなければ、ほぼ間違いなくトライが得られたと認められる場合にはペナルティトライを与える。
 また、防御側の不正なプレーがなければよりよい地点でトライが得られたと判断される場合にもペナルティトライを与える。
 ペナルティトライはゴールポストの中間に与えられる。防御側はトライ後のコンバージョンキックに対してチャージを行ってもよい。
 (c) その他の不正なプレー
 競技が停止されている間のインゴールでのその他いかなる不正なプレーに対しても、その反則がなければ次に競技を再開する予定であった地点においてペナルティキックを与える。

罰 ペナルティキック



<p>REFEREE SIGNALS</p>	<p>■ レフリーシグナル REFEREE SIGNALS</p>
<p>The use of referee signals is recommended in order to help the referee communicate with players and spectators</p>	<p>レフリーシグナルの使用は、レフリーが選手・観客とコミュニケーションをとるという目的で推奨されているものである。</p>

<div data-bbox="280 598 716 901" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="212 925 716 1085"> 1. Penalty Kick Shoulders parallel with touch-line. Arm angled up, pointing towards non-off ending team </p>	<div data-bbox="772 598 1164 901" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="739 925 1176 1125"> 2. Free Kick Shoulders parallel with touch-line. Arm bent square at elbow, upper arm pointing towards non-offending team. </p>	<div data-bbox="1265 598 1534 901" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="1209 925 1601 1141"> 1 ペナルティキック 肩の線をタッチラインに平行にして立ち、一方の腕を上げ、反則をしなかった側を指示する。 </p>	<div data-bbox="1691 598 1971 901" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="1624 925 2049 1085"> 2 フリーキック 肩の線をタッチラインに平行にして立ち、肘を直角に曲げ、反則をしなかった側を指示する。 </p>
--	--	--	--



3. Try and Penalty Try Referee's back to dead-ball line. Arm raised vertically.



4. Advantage Arm outstretched, waist high, towards non - offending team.



3 トライ・ペナルティトライ
デッドボールラインに背中を
向け、肩の線をゴールラインに
平行にして立ち、一方の腕を垂
直に上げる。



4 アドバンテージ 一方の腕
を腰の高さで伸ばし、反則をし
なかった側を指示する。



5. Scrum awarded Shoulders parallel with touch-line. Arm horizontal pointing towards team to put in the ball.



6. Throw forward/forward pass Hands gesture as if passing an imaginary ball forward.



5 スクラム 肩の線をタッチ
ラインに平行にして立ち、一方
の腕を水平にし、ボールを投げ
入れる側を指示する。



6 スローフォワード ボール
を前方にパスするようなジェス
チャーをする。



6. Forming a scrum
Elbows bent, hands above head fingers touching.



7. Knock-on Hands at level of head. Fingers of one hand tap the palm of the other hand.



8. Not releasing ball immediately Both hands are close to the chest, as if holding an imaginary ball.



7 ノックオン 両手を頭の高さに上げ、一方の手の指で一方の手のひらを叩く。



8 ノットリリースザボール 両手を胸に近づけ、ボールを抱えるようなジェスチャーをする。



10. Tackler not releasing tackled player



11. Tackler or tackled player not



12. Entering tackle from wrong

<p>Arms brought together as if grasping a player and then opening as if releasing a player.</p>	<p>A circular movement with the finger and Direction arm in a semi-circle.</p>	<p>direction Arm held horizontal then sweep of the arm in a semi-circle.</p>	
<div data-bbox="280 352 672 657" data-label="Image"> </div> <p>13. Intentionally falling over on a player Curved arm makes gesture to imitate action of falling player. Signal is made in direction in which offending player fell.</p> <p>9. Voluntarily falling over on a player Curved arm makes gesture to imitate action of falling player. Signal is made in direction in which offending player fell.</p>	<div data-bbox="750 352 1182 657" data-label="Image"> </div> <p>14. Diving to ground near tackle. Straight arm gesture, pointing downwards to imitate diving action.</p> <p>10. Diving to ground near tackle. Straight arm gesture, pointing downwards to imitate diving action.</p>	<div data-bbox="1265 352 1534 657" data-label="Image"> </div> <p>9 故意の倒れ込み 一方の腕を曲げ、プレーヤーが倒れ込むジェスチャーをする。 シグナルは反則したプレーヤーが倒れ込んだ方向に行く。</p>	<div data-bbox="1702 352 1971 657" data-label="Image"> </div> <p>10 タックル付近へのダイビング 一方の腕を真っ直ぐ、下方にダイビングするジェスチャーをする。</p>
<div data-bbox="380 1141 560 1380" data-label="Image"> </div> <p>15. Unplayable ball at ruck or tackle</p>	<div data-bbox="840 1133 1086 1372" data-label="Image"> </div> <p>16. Unplayable ball in maul</p>		

<p>Award of scrum to team moving forward at time of stoppage. Shoulders parallel with the touch-line, arm horizontal pointing towards the team to throw in the ball, then pointing the arm and hand towards the other team's goal-line whilst moving it backwards and forwards.</p>	<p>Arm out to award scrummage to side not in possession at maul commencement. Other arm out as if signalling advantage and then swing it across body with hand ending on opposite shoulder.</p>		
<div data-bbox="398 555 546 810" data-label="Image"> </div> <p>17. Joining a ruck or a maul in front of the back foot and from the side The hand and arm are held horizontally moving sideways.</p>	<div data-bbox="904 555 1012 769" data-label="Image"> </div> <p>18. Intentionally collapsing ruck or maul Both arms at shoulder height as if bound around opponent. Upper body is lowered and twisted as if pulling down opponent who is on top.</p>		
<div data-bbox="273 1102 683 1406" data-label="Image"> </div>	<div data-bbox="766 1102 1162 1406" data-label="Image"> </div>	<div data-bbox="1267 1102 1541 1406" data-label="Image"> </div>	<div data-bbox="1704 1102 1966 1406" data-label="Image"> </div>

11. Prop pulling down opponent
Clenched fist, and arm bent.
Gesture imitates pulling opponent down.



13. Wheeling scrum more than 90
Rotating index finger, at shoulder height.



15. Throw-in at scrum not straight
Hands at waist level imitate action of put-in not straight.

12. Prop pulling opponent on
Clenched fist, and arm straight, at shoulder height.
Gesture imitates pulling opponent on.



14. Foot-up by front-row player. Foot raised, heel touched.



16. Failure to bind fully One arm out-stretched as if binding. Other hand moves up and down arm to indicate the extent of a full bind.

11 フロントローが相手を引き倒す行為 一方の手を握り、腕を曲げ、相手を引き倒すようなジェスチャーをする。



13 スクラムのホイール (90度以上) 肩の高さで指を回す。



15 スクラムにおけるノットストレート 両手を腰の高さにし、真っ直ぐ投げ入れなかったようなジェスチャーをする。

12 フロントローが相手を引っ張る行為 一方の手を握り、腕を伸ばし、相手を引っ張るようなジェスチャーをする。



14 フロントローのフットアップ 足を上げ、かかとに手を触れる。



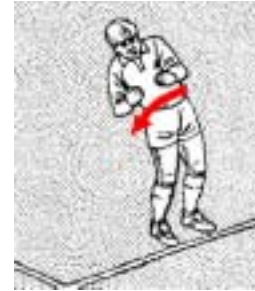
16 不十分なバインド バインドをしているように一方の腕を伸ばし、一方の手を腕に沿って上下させる。



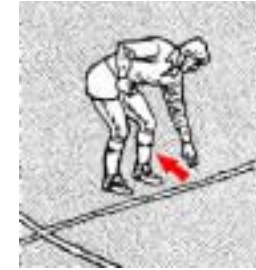
17. Voluntarily collapsing ruck or maul Both arms at shoulder height as if bound around opponent. Upper body is lowered and twisted as if pulling down opponent who is on top.



18. Handling ball in ruck or scrum Hand at ground level, making sweeping action, as if handling the ball.



17 ラックまたはモールにおけるコラプシング 相手を掴む形で両腕を肩の高さに上げる。上半身をひねりながら沈め、相手を引き倒すようなジェスチャーをする。



18 ラックまたはスクラムにおけるハンド一方の手をグラウンドの高さにし、ボールを掻き出すようなジェスチャーをする。



19. Throw-in not straight Shoulders parallel with touch-line. Hand above head indicates the path of the ball, not straight.



20. Closing gaps at line-out Both hands at eye level, pointing up, palms inward. Hands meet in squeezing action.



19 ラインアウトにおけるノットストレート 肩の線をタッチラインに平行にして立ち、一方の腕を頭の上にし、真っ直ぐ投げ入れなかったようなジェスチャーをする。



20 立つ間隔が不十分な場合（ラインアウト） 両手を目の高さに上げ、手のひらを内向きに合わせる。



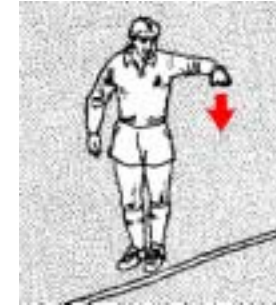
21. Barging in line-out Arm horizontal, elbow pointing out. Arm and shoulder move outwards as if barging opponent.



22. Leaning on player in line-out Arm horizontal, bent at elbow, palm down. Downward gesture.



21 ラインアウトにおけるバージング 一方の腕を水平に上げ、肘を突き出し、相手を押すようなジェスチャーをする。



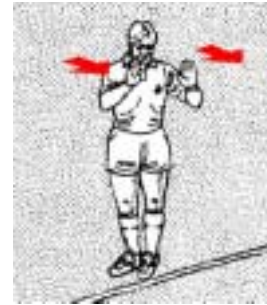
22 ラインアウトで他のプレーヤーに寄り掛かる行為 腕を水平に上げ、肘を曲げ、手のひらを下向きにし、腕全体を下げる。



23. Pushing opponent in line-out Both hands at shoulder level, with palms outward, making pushing gesture.



24. Lifting player in line-out Both fists clenched in front, at waist level, making lifting gesture.



23 ラインアウトで相手を押す行為 両手を肩の高さに上げ、手のひらを前方にし、相手を押すようなジェスチャーをする。



24 ラインアウトにおけるリフティング 両手を腰の前で握り、持ち上げるようなジェスチャーをする。



31. Early lifting and lifting in line-out
Both fists clenched in front, at waist level, making lifting gesture.



25. Obstruction in general play
 Arms crossed in front of chest at right angles to each other, like open scissors.



26. Off-side at line-out Hand and arm move horizontally across chest, towards offence.



25 オブストラクション (一般のプレー) 両腕を胸の前で直角にクロスさせる。



26 ラインアウトにおけるオフサイド 一方の腕を水平に胸の前をクロスさせ、反則をした側を指示する。



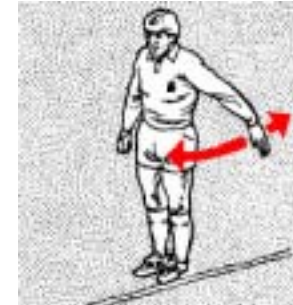
27. Off-side at ruck or maul (fringing) Arm outstretched, fingers pointing downwards. Hand makes a circle.



28. Off-side at scrum, ruck or maul Shoulders parallel with touch-line. A r m hanging straight down, swings in arc along off-side line.



27 ラックまたはモールにおけるオフサイド (回り込む行為) 一方の腕を前方に伸ばし、指を下向きにし、手で円を描く。



28 スクラム、ラックまたはモールにおけるオフサイド 肩の線をタッチラインに平行にして立ち、腕を真っ直ぐ下に降ろし、オフサイドラインに沿って振る。



29. Off-side choice: penalty kick or scrum One arm as for penalty kick. Other arm points to place where scrum may be taken instead of kick.



36. Off-side under 10-metre Law or not 10 metres at penalty and free kicks Both hands held open above head.

30. Off-side under 10 metre Law One hand rotates in large circle above head.



29 ペナルティキックかスクラムかの選択 (オフサイド) 一方の腕はペナルティキックのシグナルを行い、一方の腕はスクラムのポイントを指示する。



30. Off-side under 10 metre Law One hand rotates in large circle above head.



31. High Tackle (foul play) Hand moves horizontally in front of neck.



32. Stamping (foul play: illegal use of boot) Stamping action or similar gesture to indicate the offence.



31 ハイタックル 一方の手を首の前にする。



32スタンピング 足で踏みつけるようなジェスチャーをする。



33. Punching (foul play) Clenched fist punches open palm.



34. Dissent (disputing referee's decision) Outstretched arm with hand opening and closing to imitate talking.



33パンチング 一方の手を握りしめ、一方の手のひらを叩く。



レフリーの判断に異議を唱えること 一方の腕を頭の高さで前方に突き出し、手で口を開け閉めしているようなジェスチャーをする。



35. Award of drop-out on 22m line Arm points to centre of 22 metre line.



36. Forming a scrum Elbows bent, hands above head fingers touching.



35. ドロップアウト 22メートルラインの中央を指し示す。



36. スクラム 肘を曲げ、両手の指を頭の上でつける。



37. Ball held up in in-goal Space between hands indicates that ball was not grounded.



38. Physio needed One arm raised indicates physio is needed for injured player.



37. インゴールにおけるパイルアップ 両手の間に間隔をつくり、ボールが地面についていないことを示す。



38. 医務心得者を呼ぶ場合 一方の腕を頭の上に上げ、負傷したプレイヤーのため医務心得者が必要であることを示す。



39. Doctor needed Both arms raised above head indicates a doctor is needed for injured player.



40. Bleeding wound Arms crossed above head indicates player has bleeding injury and may be temporarily replaced.



39. 医師を呼ぶ場合 両腕を頭の上に上げ、負傷したプレイヤーのため医師が必要であることを示す。



40. プレーヤーが出血した場合 両腕を頭の上でクロスさせ、プレイヤーが出血したことを示す。



46. Timekeeper to stop and start watch Arm held up in air and whistle blown when watch should be stopped or started.