

# レフリングの基礎



EAST JAPAN RFU  
REFEREE

関東ラグビーフットボール協会

レフリースサエティ

昭和61年5月（初版）

平成19年3月（改版）

## レフリングの基礎

- I. レフリングの在り方
- II. レフリーがゲームにのぞんで
- III. レフリングの基本条件
- IV. ゲームの運営条件
- V. レフリングの基礎技術条件
- VI. ポジショニング
- VII. 基本的事項のルール適用条件
- VIII. レフリングの実際
- IX. 試合キックオフの前に
- X. レフリングに際し、「何処で」「どのようにして」みるのか
- XI. レフリーのシグナル「プレー指示のシグナル」と「反則のシグナル」
- XII. タッチジャッジ

これからレフリーとしてレフリングを学び、笛を吹きたいという人、  
また、より良い笛を吹きたいと思っている人達の育成のために、  
先に発行された「レフリー・ハンドブック」では「いつ」「何を」見、  
そして観察するのか、その局面での目的を詳細に説明している。

本書の「レフリングの基礎」では、レフリーが日常レフリングを  
行うに際し、実際に遭遇する局面で、反則となるプレーヤーや、  
特に制約されているプレーを観察するのを「何処で」「どのように」  
して見ればよりよく見えるのか、「どのようにすれば」より良い笛が  
吹けるのかについて述べる。

今までに多くの先輩達が良しとしたポジショニングがあり、方法  
がある。その方法を具体的に実状に即し述べたもので、これが総て  
ではなく、ごく一部の状況下のものでしかないが、今後のレフリン  
グの一助とされ、一層の研鑽を望むものである。

## I. レフリングの在り方

競技規則を忠実に守り、スポーツ精神に則り、フェアプレーに徹するなら、30人に対し1人のレフリーでゲームは立派に遂行されるであろうが、ラグビーは直接的な体の接触がある。このぶつかり合いが、ともすれば妨害、不正、違法プレーと繋がってくる。プレーヤー自身、チームにとっても決して有利にならない事は百も承知である。レフリーにとってもこれらの違法行為を断じて許さないのは当然である。むしろ積極的、創造的な正当なプレーを堂々と展開していけるようにする責任があるが故に、レフリーが絶対的名権限を有するものである。

- ルールが全ての基本である。ルールの熟知（理解、精通）
- ゲームの流れを見る。ルールに忠実だけでなく、レベルに応じたものも必要。
- プレーヤーと同程度の新しいラグビーの型を学ぶ。競技が年々進歩している今日、変化に応じ実状に即した笛を。
- 事実の判定。自分のラグビーの押し付け、また先入観の入った判定であってはならない。

今日のラグビーは、消極的なラグビーを否定し、継続・連続のラグビーを目標とした積極的なものを押し進める方向にある。これはアドバンテージルールの有効な適用が求められる。良い笛を吹くためには、常に意識して一試合でも多くレフリーの経験を積み重ねることである。これは技術のみで解決するものでなく、信念をもったレフリーの最も人間的なものが要求され、笛を通じ人間性や人格そのものが表現されることを忘れてはならない。

## Ⅱ. レフリーがゲームにのぞんで

レフリーの使命は、自己の能力の最高なものをその場に臨んで発揮することであり、そのために最大の努力をするべきである。

- 服装や態度を正すこと。
- ゲームに充分適応するための日常のトレーニング。
- 良い笛の準備。

レフリーにとって最も重要なことは、自分自身自らを律し、かつプレイヤーに対して厳しい心構えと毅然たる態度でゲームに臨むことである。この姿勢が信頼につながり、不正行為の未然防止になる。

### Ⅲ. レフリングの基本条件

#### プレーヤーとの意思の疎通について

相手の違法行為に対して、見逃すことなく必ず笛を吹かれ、判定が適切で妥当性があると、プレーヤーが感じとり絶対的な信頼感をレフリーに持ち、ひいてはプレーヤー自身のごく自然にフェアなプレーを行うようになれば、素晴らしいゲームができるであろう。レフリーが1人厳しく毅然たる態度でゲームに臨んだとしても、プレーヤーの意思を全く無視して、レフリー自身が好き勝手に笛を吹いたのではチグハグになってしまい宙に浮いてしまう。オーケストラのコンダクターが1人指揮棒を一所懸命振ったとしても、演奏者の1人1人が一致協力して音を出してくれないことには演奏にならないのと同じで、レフリーとしてはプレーヤー全員の協力なくしてはゲームにならないのである。レフリーは必要に応じてプレーヤーにちょっと声を掛けるか、また声を出して話さなくても、常に心が通い合うよう心掛けるべきである。

自分の意思をプレーヤーに通じたいと思う時、意思の疎通を図る方法は幾らもある。目と目が合えば目線で話ができる。親指と人差し指で丸く環をつくれればOKの印だし、人差し指や手のひらを横に振ればNOの表現になる。首を縦に振るもよし、横に降るもよし、また何気なく、そして聞こえよがしに独り言をつぶやき、プレーヤーにレフリーの意思を通じさせるのも良いだろう。

具体的に大切なことは、プレーヤーとレフリーの距離を常に考えるべきで、意思を通じ合うにはその距離があり、間合いがある。顔と顔を合わせ、肌を通じ、温もりを感じる距離を保つことである。スクラムを組ませる時、ラインアウトの整理の時がそれで、遠くは離れていたのでは目線も通じない。

これらのことはレフリーの基本的な姿勢であり、ゲームコントロールにも影響のある最も重要な要素の1つであることを忘れてはならない。心して銘記すべきである。

#### 1) ゲームの前の準備

スパイクは磨かれているか。ユニホームはシンプルなものか。胸のワッペン、記録の用具は、雨の日は小さなタオルを、笛の替えは、など用意は怠りなくすること。

#### 2) 態度

気取った人、ダラダラとした人、腰に手を当てる人、ジャッジに自分でうなづく人、プレーヤーと衝突する人、転倒する人、その癖を直すよう努力するべきである。

### 3) 笛の吹き方

強弱、長短、音色の使い分け、局面での使い分け、リズムカルに、そしてメリハリをつけ「笛に物を言わせる」のである。

### 4) コールとシグナル

まず、反対に対してスクラムなのかペナルティキックなのか反則の種類を発声しながら「プレー指示のシグナル」を行い、次いで「反則のシグナル」の説明となる。反則の種類ははっきりとわかるようにする。

腕は曲がって紛らわしさはないか。PKとFKは明確か、シグナルは動きながらだとダラダラと感ずるので、指先まで伸ばし、一瞬の静止が必要である。体の向きをタッチラインと平行に行うと、体の小さいレフリーも大きく見え、何の反則なのか、どちら側のボールなのか見やすくなる。

#### IV. ゲームの運営条件

全てのプレーヤーは常にボールをプレーするか、またはボールを持ったプレーヤーにプレーすると言うことを、レフリー自身がラグビーにおけるプレーの基本理念として確固たる信念を持ちジャッジするなら、ラインアウトやスクラム等のプレーでの早い突っ掛けや仕掛け、ラック、モールの形成過程でのボールの周辺でのプレー、また早すぎるか遅すぎるチャージ等々のプレーに対して厳しい態度で臨み、整理の仕方やコントロールの方法がそれなりに変わってくるものである。レフリーのラグビーに対する量的なもの質的なものを含めてのラグビー観や、人格、人間性が現れるのが、アドバンテージルールを通じてのゲームコントロールである。

##### 1) ゲームコントロール

“ゲームの流れを重視する方向か” ルールに精通し、位置も良く、スタートコースも良く、走力もありながら、実際のプレーへの適用とジャッジに甘さは無いか。プレーの展開と予測（よみ）はどうか。見極めと思い切った判断はどうか。個性的なものはどうか、等々常に考慮しなければならない。

##### 2) 密集の整理

“誰がオープンプレーを阻害したのか” オーバーザトップや倒れ込みの見極めと、ラック・モールの中でのバインディングはどうか。崩す行為は、周辺のプレーヤーのオフサイドは、ボールがオープンに廻りデッドになった時、見返る余裕はあるか。

##### 3) 危険なプレー

“毅然たる態度で臨んでいるか” プレーヤーのオーバーなジェスチャーではないか。キッカーがレイトチャージされたのではなく、キック後に止まっているタックラーに当たる事がある。ボールの行方よりキックした後のプレー周辺のプレーヤーに目が届いているか、ボールもしくはボールを持ったプレーヤーに対してのプレーなのか、大切なことなので注意を要す。



## V. レフリングの基礎技術条件

ゲームが近年とみに流動的、継続的な様相を呈してきた。従ってレフリーもプレーに適応するために多様な動きが要求される。局面によってはプレーヤー以上に走り、ボールの間近でその経過を見ることも必要で、タックルの局面がその一例である。一方走り過ぎて極端に視野を狭くし、広い領域を忘れてしまうことがある。キックの応酬等の局面がこれである。レフリーはルールの適用は全くフェアで、常に首尾一貫したルールの運用をはかり、必要に応じて選手にちょっと声を掛けるなどして、反則を未然に防ぐ予防レフリングを心掛けるべきである。ゲームの動きと同調していない場合は、少なくともゲームコントロールに難があるとレフリー自身は感じてよい。

### 1) 予測と展開

ゲームの流れを大切にし、次のプレーがどこでどのように行われるのか、先を見越しての動きがなければならない。常にコンタクトプレーの見ることのできるポジションを取る事が大切である。レベルが高くなる程に、次のプレーの読みを使う必要が多くなる。気配の読みの良し悪しは、経験と、頭が利くか利かないかの相違でもある。

### 2) 走力

トレーニングは充分か、マラソンのように同じペースで走るのではなく、スピードの緩急が大切である。フットワークにサイドステップ、後方走り、横走りの練習は日頃より訓練するべきである。

### 3) コース

横への展開の時、スタートが遅れて後追いになっていないか。

コンタクトプレーのあった後、ポジションをほんの少し横にずらさないため、浅いコースとなり、前方からばかり見ていないか。パスのコースに入っていないか、スローフォワード、ノックオンの見逃しに注意する。少し前から肩越しに見ると見やすい。

フォワードのサイド攻撃の折り返しはどうか。思い切ってブラインドサイドより前に出ることを考えよ。

#### 4) スタート

スクラム、ラインアウトのスタートの遅れはないか。棒立ちはないか。

特にラインアウトでタッチ側に位置する時は早くオープン側に出ること。オープン側に出て、その上にボールの出る側よりプレーを見ると全体が良く見え、余裕が出るものである。

ステップやポイントを利かせての切り返しはどうか、とにかくサイドステップなどで第一歩は小さく早く踏み出す。この一歩が、その後のポジションを楽にし、余裕が出てくる。

## VI. ポジショニング

まずレフリーは、プレーを見越し予測して動き、見たい事項により位置の移動を考える。上半身のウィービングやサイドステップもとりいれ、常に動きまわり、かつプレーヤーの邪魔にならないようなポジションをとることである。

### 1) スクラム

ハーフのボールの投げ入れ、トンネルの状態やバインディングの良く見えるハーフのそばに位置し、ボールの移動と共に移動する。一般的には攻撃側に位置し、体の前面はスクラムに向けて、守備側のオフザイドプレーヤーに注意する。ボールが右オープンならそのままの向きで、左オープンならボールに背を向けることなく、展開する右側に体を開き、目で追うのではなく早く一步を踏み出し、次のプレーの行われるだろう位置（例えばコンタクトの予想されるタックルライン）への移動を、弧を描くようなコースで速やかに行う。

常にオープン側のみに出るのではなく、タッチ際やゴール前ではブラインド側より前に出てボールに寄らなくてはならないこともある。

### 2) ラインアウト

何を見るのか、何をみたいのかで色々な位置の変化はあるが、一般には参加しているプレーヤーの状態の良く見える位置、即ちラインオブタッチの線上ではなく、3～4mはずれた場所に立つ。タッチ側に60～80%、オープン側に20～40%で、原則的にはフィールドの間では攻撃側に位置し、22m内では押し込まれた防御側に立つ。ノットストレートのみこだわらず、多くの反則はボールが空中にある間に生じていることに注意して、常に固定した位置でなく、変化して動き、空中に飛んでいるボールに見とれず、並んでいるプレーヤーやボックスのプレーヤーに注意すること。これら参加しているプレーヤーやボックスの動きの見える位置が最もよい。少しでもいい、見たい位置、見える位置まで意識して動くことである。

### 3) ラック・モール

ボールを見逃すことのないよう、先ずコンタクトの場所に来るだけ早く寄り、形成される過程をじっくりと見て、形成されたかどうか見極める。形成されたなら決してボールを見失う事はなく周辺を動き、次いで真横からではなく、ボールが出る側に少しずらし、3～4m程離れ、全体の状態、ラック・モールの中のプレーヤーや、周辺のうろろするプレーヤーに注意する。ここでは特に近づいたままでいると、レフリーがラック・モールに巻き込まれることがあるので注意を必要とする。

ラック・モールは常に動いている移動性のスクラムを考え、ボールの出る時はハーフの近くにおいて、体の開きもスクラムの時と同様で、次のプレーのポイントへ速やかに移動する。

### 4) ノックオン・スローフォワード

特にノックオン・スローフォワードに関しては一貫性が必要なので正確に見ることの出来る位置、オープンプレーやパス攻撃に際しボールに対して真横の位置か、ほんの少し前方から見るのが見やすいとされている。通常プレーヤーの内側で、プレーが進んでいる方向に対角線をなして動くか、少し遅れた時はタッチラインと平行に直線的に走り、次いでボールに寄る。蛇行ではなく、直線的鋭角的なコースをとるか、弧を描きながら走るのが良いとされている。

### 5) キックおよびキックの応酬では

キックオフやドロップアウトの時は、キッカーの真横の位置でキッカーと共にスタートする。ペナルティキックの時は、タッチ側近くの場合、ゴールポストに近い内側の4～5mに、15mラインより中央近くの場合キッカーの外側（タッチ側）4～5mに位置する。キックの応酬では、広い領域を見渡せる位置まで数mで、よいキックの応酬のある毎にオープン側へ移動し、ボールを目で追い、止まることなくキッカー周辺のプレーヤーに注意する。オフサイドプレーやレイトチャージ等を見逃さないようにする。

### 6) ボールとの距離

レフリーは走り過ぎてプレーヤーの邪魔にならないよう注意しなければならないが、といって30m以上も離されて（振られて）遠くの方から判定するのは無様であり、正確な判定は望めない。スクラムやラック・モールでは、先ず形成過程を見るためにもすぐ近くに寄り、次いで4m前後離れて位置する。ライン攻撃では少なくとも10～15m前後が適当であろう。

7) ゴールライン付近では

プレーがゴールラインに近づくにつれ、ボールより少し前方に出る必要がある。ゴール前で1～2mの時は、ゴールラインをちょっと越えたポジションが最適で、グランディングを見逃すことのないように注意する。特にトライに際しては、プレーヤーより先にインゴールに入り、自分のそばでグランディングを確認できるように素早く動くべきである。

8) その他

走るコースでプレーしているところへ移動するのはプレーヤーよりも内側が一般的で、直線的にタッチラインに平行して走り、次いでボールに寄る。大切なことは、タッチラインに閉じ込められてはならないことである。

## VII. 基本的事項のルール適用条件

レフリーとして経験の少ない場合や、緊張過渡の場合、とかく一過性の近視眼的な心理状態に陥ることがあり、枝葉末節的な経過ばかりに関心が向く事が多い。規則の適用を迂闊にも間違えたまま放置していることが少なからず見受けられる。これは総てレフリーが責められて当然である。

決して間違ってはならない基本的なケース

- ゲームの開始の方法
- ドロップアウトの方法
- スクラムの位置や組み方
- ラインアウトの形成、ボールの投げ入れ方
- ゴールライン周辺のパナルティキックの位置
- オフサイド、オンサイド、ノックオンやスローフォワード
- インゴールのプレー
- アドバンテージ

### 1) アドバンテージの適用

適用は有効か、その間合いは早すぎやしないか、逆に間伸びしていないか、プレーヤーがオフサイドなのかオンサイドなのか見極めることが必要であるが、オフサイドの位置にいただけで罰せられることはない。プレーの流れを読み取り予測することが大切である。アドバンテージルールの適用は今後一層範囲を広げられる方向にあり、上手に行うためには、視野が広くなければならない。そしてレフリー自身のラグビー感覚やレベルの度合いが反映される。

一般に、モール・ラックにおけるオフサイドは良く見ているが、ノックオン・スローフォワードのときの笛は早すぎる。

時間の経過、場所の移動など、気にする必要はない。戦術的かつ地域的に有利であるかが問題なのである。

尚、動きやコースの取り方が悪く、プレーヤーの影になってボールを見失い、ノックオンの見逃し、振られて、スローフォワードを見ることができなかつたりする場合が多いので、注意すべきである。

### 2) スクラム

組み方、バインディング、コラプシング、ニーリング、リターンザボール、ピックアップ、フットアップ。フランカーの肩外しのオフサイド、反対サイドの縦攻撃時の切り返しは、ハーフのパスのコースに入り邪魔にならないように注意すること。

### 3) ラインアウト

ノットストレート、ノット5m、ノット1m、オブストラクション、人数、15mオーバー、ラインオブタッチより戻らながらオフサイドの位置よりラック・モールに参加、タップパスかノックオンか、早いピールオフ離脱。ラインアウトの解消とBKラインのオフサイドの状態は、ボールがタッチに出た時、そのポイントに早く行くこと。またディフェンスのコースに入らないように注意すること。

### 4) ラック・モール

立ったままか、バインドの確認、ボールがサポートされて動いている時は少し待つ余裕を。立つ位置は移動すること。サイドやバックラインのオフサイド、ラックから出たボールへの倒れ込み、反対側での細かいプレーはどうか。ボールを見る姿勢が悪く、体をそらしたスタートになり、遅れたりしてないか。

### 5) オフサイドとオンサイド

スクラムで3列の肩の離れはないか、ハーフの位置はどうか。相手側から加わっていないか、ラック・モールサイドでウロウロし、後方に退かないプレーヤー、相手側から、ボールの前から加わっていないか。ラインアウトでモール・ラックが形成されたとき前方からの参加は、10m規制オフサイドは、ノックオンオフサイドは。

### 6) ノックオン

定義通りか、腕や手以外の胸や頭、大腿に当たり、落とすだけではノックオンではない。

### 7) スローフォワード

FWの縦パス攻撃の時に注意、TBの浅いラインも注意、特に一貫性の必要から、位置、スタート、コース、走力にも注意せよ。

### 8) トライとドロップアウト、キャリーバック

グランディングの確認、ディフェンス側のキックした地点の確認、フィールドオブプレーかインゴールでのタッチか。どちらの側が、どこでゴールラインを越えて横切ったか、ポイントとプレー再開の方法に特に注意すること。

## VIII. レフリングの実際

### 1) 一般的な原理と注意

- レフリーは不正なプレーを探し出すより、良いプレーヤーに導いていくような雰囲気をかもし出すように心掛けるべきである。
- ゲームの始めにレフリーがプレーヤーをやり込めようとしているのではないという印象を与えることで、プレーヤーは直ちにそれに応え、協力的になるであろう。
- プレーヤーが反則を繰り返し、警告を発しなけばならないと感じたとしても、絶対にそう決心したのでなければ「反則をもう一度したら退場させる」と脅してはいけない。
- プレーヤーに反則はあったが、アドバンテージルール、その他のために罰しなかった時は、その本人に軟らかく、そして何気なく「あれは…の反則だったよ」というべきである。ここにも個性の表現がある。
- ルールの適用は首尾一貫し均等であるべきである。これはスクラムで最も必要で、スクラムのボールイン、フッキングに関して物差しがある訳でなく、レフリー個人の判断によるもので特に均等さが要求される。
- レフリーは反則を取る時、躊躇うことなく断固として決断せよ。しかも、その決定は敏速でなければならない。アドバンテージ等で一瞬待っているために笛が遅れたなら、笛を吹いた時、反則のコールに加えて、「これについてはアドバンテージがなかった」と言った方が親切である。
- 初心者はプレーに遅れないよう良く走り回ることが先ず必要である。何時スタートし、どのコースを取り、どこへいけば良いのか、これを知る近道はない。
- 良い位置を取るにはスタートが大切、しかも最初の一步が決め手となる。常に爪先立っていること。
- グランドではいつも自分を没し去り、必要な時だけ現れ、静かに動作、大袈裟でなく、控え目な振る舞いこそ信頼を得、権威を添えてくれるものである。
- 或る時は自我の主張があつたり、或る時は無心に無我の状態であつたり、進歩の過程で揺れ動くものである。自分の基本理念を忘れてはならない。アドバンテージルールはレフリーを法律家の仕事から芸術家に変えてくれる。ルールの上手な適用によりバラバラの細切れのゲームではなく、よどみなく流れ、連続性のある、美しく、楽しいゲームが仕立てられる。



## 2) 笛

- 試合中笛は2個所持し、1個は手に、1個はポケットに。
- まず良い笛、良く鳴る笛であること。「笛に物を言わせる」のである。
- 音色は大きく（太く）低～中音で軟らかいのが良い。（甲高いものは不  
適当）
- 強弱、長短の変化、音色の使い分け、局面での使い分け、その変化こそが  
笛のメリハリとしてゲームコントロールの大切な要素となる。
- 笛はリズムカルに、そしてペナルティとスクラム・タッチの区別が明らか  
になるような変化を。
- タッチ・スクラム等の笛は強く短く「ピーーイッ」「ピーーイッ」と明快  
に。
- ペナルティの笛はより強く、そしてちょっと長く後ほど強く「ピーーイッ」  
である。
- 歯切れの良いはっきりした笛を吹く。小さい音で何の理由か解らないよう  
では不信感を抱く。
- 原則として笛は左手に、シグナルを主として右手で行うため、首に下げ  
るようなことはしない。
- 口にくわえたまま走ったりしないこと。ためらいの笛も駄目。アドバンテ  
ージのこともあり、むしろ笛は口よりできるだけ遠くになるように離して  
持つべきである。
- 笛を吹くタイミングはプレーの継続が目的であるから、すぐ吹くのではな  
く間をおくこと。この間合いが大切で、時には早く、時には遅くの局面で  
の状態で、プレーヤーが納得する間合いがある。ゲームが生き生きするの  
もこの間合いである。
- 笛を吹く時は即断、早く結論を出すこと。たとえ正しくとも間の抜けた結  
論はかえってマイナス。
- 笛を吹いて結論を出した時は心のゆとりが必要。
- アーリーやレイトのチャージタックル、および10m規制のオフサイドブ  
レーヤーの違反行為、その他の危険なプレーでは、むしろ直ちに笛を吹く  
べきである。
- 笛は終始、一貫均等の笛を吹くこと。反則に対して笛を吹いたり／吹かな  
かったりではプレーヤーがどこに基準をおけばよいのか判らず混乱して  
しまう。
- ゲームの初期数分～10数分間に、自分はこのような笛を吹くというこ  
とをプレーヤーに知らしめ、知ってもらうこと。そしてこの間にフェア  
な試合ができるようにゲームをコントロールする必要がある。

## IX. 試合キックオフの前に

ゲーム中のプレーヤーの健康と危害を保護するための競技規則の厳格な適用について全責任を負わされているレフリーは、グラウンドの設備や選手の服装、用具が障害発生と無関係でないことから、少なくともキックオフの30分～1時間前にはグラウンドに立ち、双方チームの練習を観察し、かつ次のことを点検し、確認打ち合わせをするべきである。

- 必ずしも専用グラウンドでのゲームとは限らない。他の競技のための施設や排水、撒水栓他、マンホール区画の縁石等の設備が支障となるかどうかを確認し、キックオフの時間を遅らせても事前の処置を取るべきである。
- 競技場のライン、旗ざお、フラッグは規則の通りか、またはそれに近い常態か。
- プレーヤーの人数の確認（交替選手の登録を含め）
- プレーヤーの服装については第4条のチェックは必ず実施すること。特にアルミスタッドの破損は危険度も高いものと扱う。指環、爪、肩当て、ヘッドギア等についても注意すること。
- トスおよび試合時間の確認
- タッチジャッジとの時間および補佐に関する打合せ
- 予備ボールを含め、大きさ、重さ、内圧の確認
- 医務関係者の有無確認と打合せ

## X. レフリングに際し、「何処で」「どのようにして」みるのか

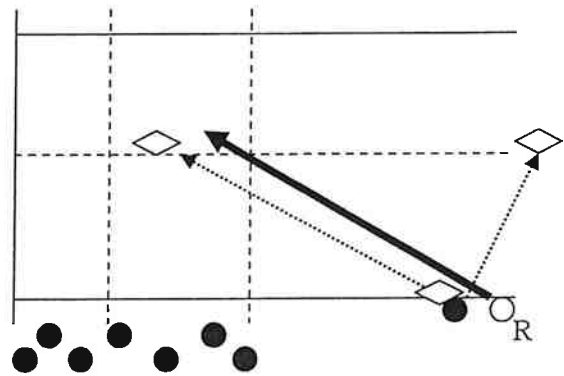
### <キック>

#### 1) キックオフが行われる場合

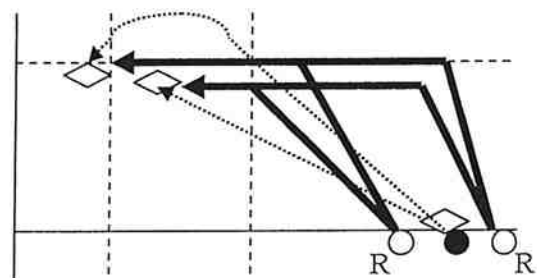
- キッカーがボールを正しくキックしたか、ハーフウェイラインを越えていないか。
- ボールがキックされたとき、キッカー側のプレーヤーにオフサイドの反則がなかったかどうか。

レフリーとしては、まずこれらを直接観察する目的から、ハーフウェイライン中央のキッカーの近くに位置することを原則とする。

- A) 一般的に明らかに10mを越えた地点でラック・モールが形成されそうだったら、直接ボールの落下地点へ向かって全力で素早く移動する。ブラインド側にキックすることもあるのでキッカーのそばに位置し、キッカーのスタートと共にスタートする。

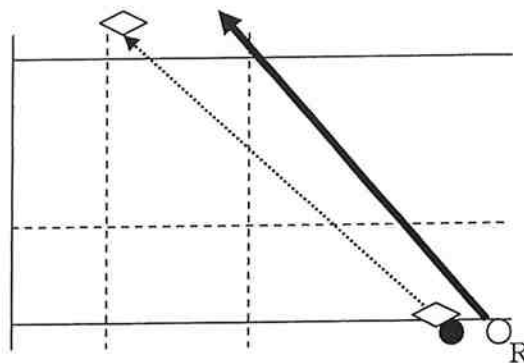


- B) 空中で10mラインを過ぎり風で戻される事があり、ボールがゴロで転がっていくときもある。10mラインを越えたのか否かを確認するためにも早く10mラインまで走り、それからボールに寄る。



相手側のプレーヤーがキックと同時に味方の10mライン内からボールに向かってプレーしたかも同時に観察する。好ましいとは言えないが、時にレフリーはキッカーよりタッチ側に位置することもある。この時は直接キックする瞬間を眼で確認しようとする、タッチ側にいるプレーヤーのオフサイドプレーが見られない。キックは耳で聞き、目はプレーヤーとなる。

C) 比較的深い位置で直接タッチに触れるか、タッチラインを越えるか、タッチインゴールに出るか、もしくはデッドボールラインに達する様な深いキックをした場合、ボールの状態を確認するためにも22mを越えた地点まで忠実に移動する。

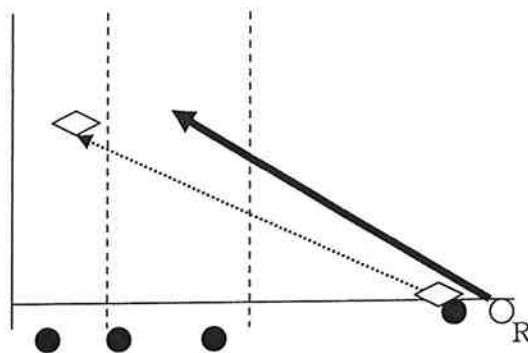


○ オープンプレーなのか、キックが返ってくるのか、何れにしてもレフリーの位置はオープン側が一般的である。

## 2) ドロップアウト

- キッカーが正しくドロップキックしたか、22mラインを越えていないか。
- ボールがキックされたとき、キッカー側のプレーヤーにオフサイドの反則がなかったかどうか。
- 相手側のプレーヤーが22mを越えて、チャージをするような事がなかったか。

多くの場合タッチライン近くにキックされるが、レフリーは次のプレーを予測考慮し一般的には、オープン側に位置する。ドロップキックが相手にチャージダウンされることもあるのでキッカーの近くに位置するのが良い。



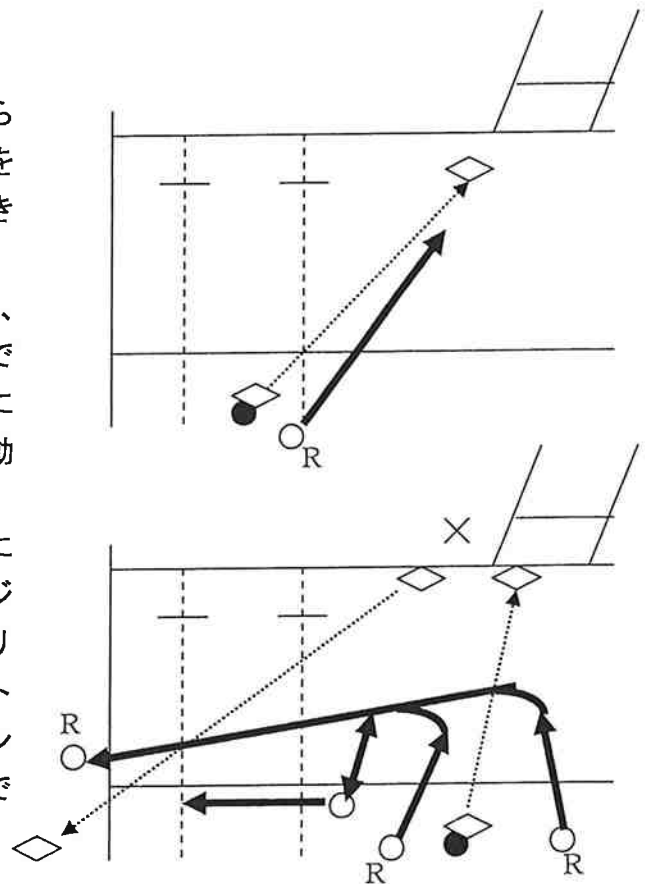
### 3) ペナルティキック

一般のキック・タッチを狙うか、ゴールを狙うか、キッカーの意思表示のあるときは、それぞれに対処してキッカーの邪魔にならない所に立つ。キックのポイントが15mラインよりタッチ側に近い位置ではオープン側に位置し、15mラインよりオープン側、比較的中央寄りではレフリーでは逆にタッチライン側に位置する。

- マークの明示
- 反則した側のプレーヤーがオフサイドラインの後方まで後退したか、両手を下げ静止のノーチャージの状態にあったか。
- キッカー側のプレーヤーのオフサイドはなかったか。正しくキックしたかについて観察する。

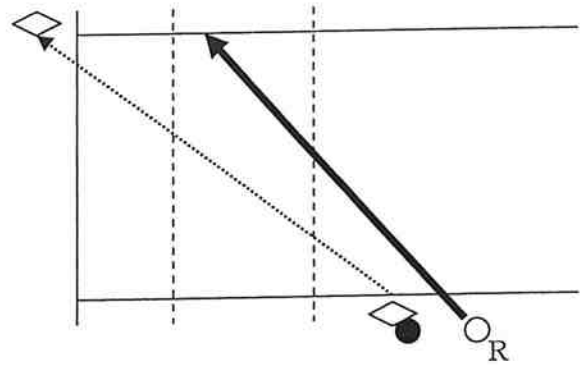
#### A) ゴールを狙う時

- キック全てが成功するとは限らない。ポストを通過したか否かを見極めるために、前方の確認できる位置まで移動する。
- ポストに当たって跳ね返ったり、不成功の後、ボールの落下地点で生じる次のプレーを見るためにも、落下地点の近くまで早く移動する。
- PK不成功で防御側がタッチにキックした場合、タッチジャッジが間に合わない事が多い。レフリーは素早く戻ってラインアウトの位置を示す必要がある。ラインオブタッチに早く到達し、次いでタッチラインに寄ると良い。



B) 一般的名プレーでタッチを狙う時

- 次のポイントになるであろうラインオブタッチに早く到達する。スティックスローインやまたノータッチとなり次のプレーでキックが返ってくる場合があるのでオープン側に位置すること。



- キックの応酬がある場合、キックの応酬の毎にちょっとでも良いオープン側へと外し、キッカー周辺のプレーヤーに注意しながら全体の流れをみる癖をつけること。タッチ側に押し込まれない事が大切である。

## <ラインアウト>

### 1) 立つ位置

- 原則的に攻撃側。22mライン以内～ゴール前では防御側に位置するのが望ましい
- ラインアウトの中のプレーを見やすい位置と言う意味でラインオブタッチの線上ではなく、3～4m外し離れたところに位置する。
- いつも固定した場所に位置するのではなく、何を見るのか、何を見たいのかで位置の移動が必要である。タッチ側60～80%、オープン側20～40%が一般的である。

### 2) タッチサイド

原則的には、この位置は視野が広く全体が見渡せることから最も望ましいとされている。しかしラインアウトの地点、チームの特徴、レフリーの個性等によって必ずしも限定できない。要は何を見るのか、目的意識を明確にし、集中的にその部分を見るなど、多様化傾向にあるラインアウトプレーを見逃すことなく的確に見える位置を体験によって個々に見出すことである。

### 3) オープンサイド

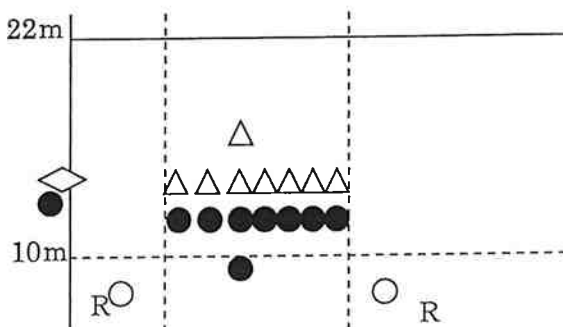
ラインアウトオフサイドが設定されたことによってオープンプレーがより容易になった。第2次攻撃の基点へ一刻も早くフォローすることが絶対条件であるため、スピーディーな展開をみせるゲームでは良い位置と去れている。ただし、立つ位置については大いに研究の余地がある。

すなわち、(1) プレーヤーの邪魔にならない。(2) 左右背後の影になって見えない部分もカバーできるといった点を配慮すべきである。

#### A) 22mに達しない場合

##### 攻撃側の

- タッチ側の5m周辺か。
- オープン側の最後部プレーヤーの周辺で並んでいるプレーヤーから2～3m離れて位置する。

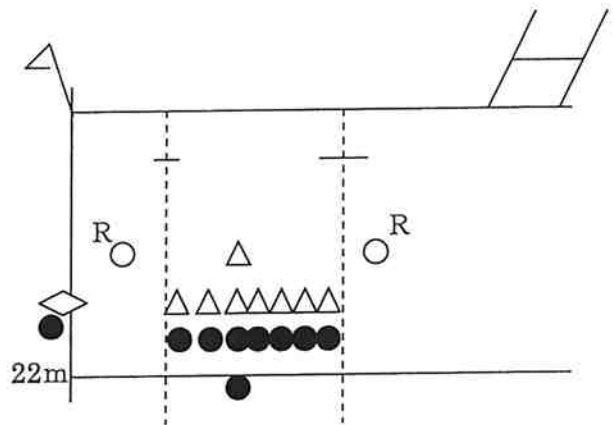


B) 22m以内の場合

どちらの側のボールであれ原則的には  
 防御側に位置する。

防御側の

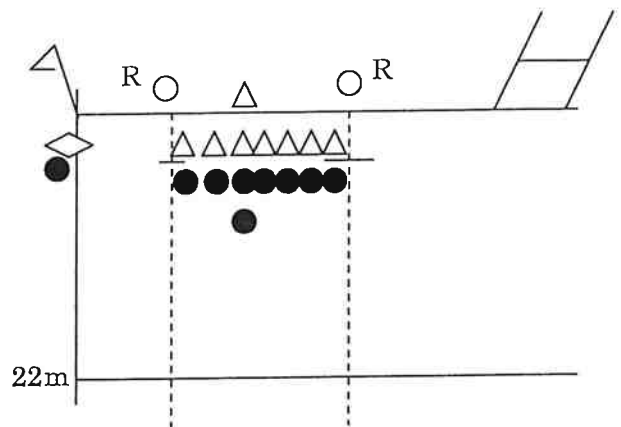
- タッチ側の5m周辺か。
- オープン側の最後部プレイヤーの  
 周辺で並んでいるプレイヤー  
 から2~3m離れて位置する。



C) ゴールライン近くの場合

① ゴールライン近くの時

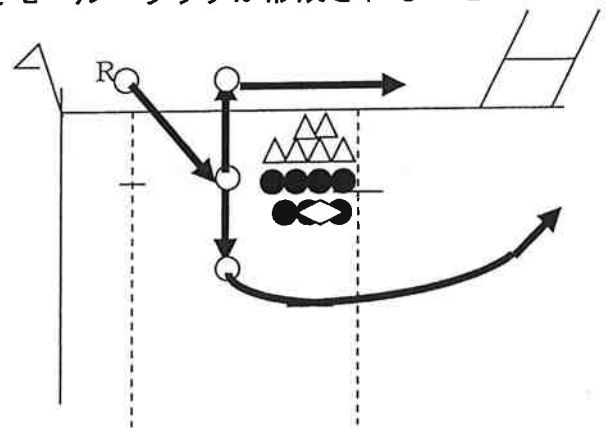
- インゴールの中でタッチ側の5  
 m周辺か。
- オープン側の最後部プレイヤー  
 の周辺で防御側の邪魔になら  
 ない所。



一般的にはインゴールの中でタッチ側5m周辺が良いとされているが、これ  
 も固定的なものでない。モール・ラックが形成されたときの動きが大切で、  
 突っ立って止まっていたはせっかくのポジションも生きてこない。

② ゴールライン近くのラインアウトでモール・ラックが形成されるとき

- インゴールの中にいた位置より  
 素早く移動し、ラック・モールが  
 形成される過程を見、ボールがど  
 ちらの側に出るのか見極め、次い  
 でブラインド側かオープン側の  
 コースを取る。ゴール前なのでブ  
 ラインド側から出るのが無難で  
 あるとされている。



- 最後部プレイヤーの近くに位置した場合も同様で、先ず寄ってボールの位  
 置を確認し、次いでボールの出る側に位置をずらし、トライの時は先にイ  
 ンゴールに入りグランディングを確認する。



- プレーがゴールラインに近づくとつれ、少し前ぎみに出る必要がある。プレーがゴール前1～2mの時はゴールラインをチョット越えた位置が最適である。

## その他

- ラインアウト開始前の整理方法の一つとして、正しい位置に並んでいるか、BKは後方10mか、相手との1mの間隔はどうかなど、レフリー自身が早くラインオブタッチに到達し、タッチ側から並んでいるプレーヤーの顔を見ながら間を通り、観察と整理をしながらオープン側に出て、そのままタッチ側のポジションをとると言う方法がある。これは試合開始後10分以内の初期の段階に整理する方法で、何回も行うものではない。
- ラインアウトにおける多くの反則は、ボールが空中にある間に生じている。飛んでいるボールに見とれずプレーヤーに注意すること。
- ラインアウトのノットストレートやノックオンにこだわるレフリーが多い。PKに値する多くの違法行為があまりにも安易に見逃されている。ボールが空中にある間のオフサイドや、早い突っ掛けで相手のプレーヤーを押し、チャージし、肩で押し、組み、つかまえ、また味方のプレーヤーに対してリフティングを行う等々で、もっと厳しく注意すべきである。

## <スクラム>

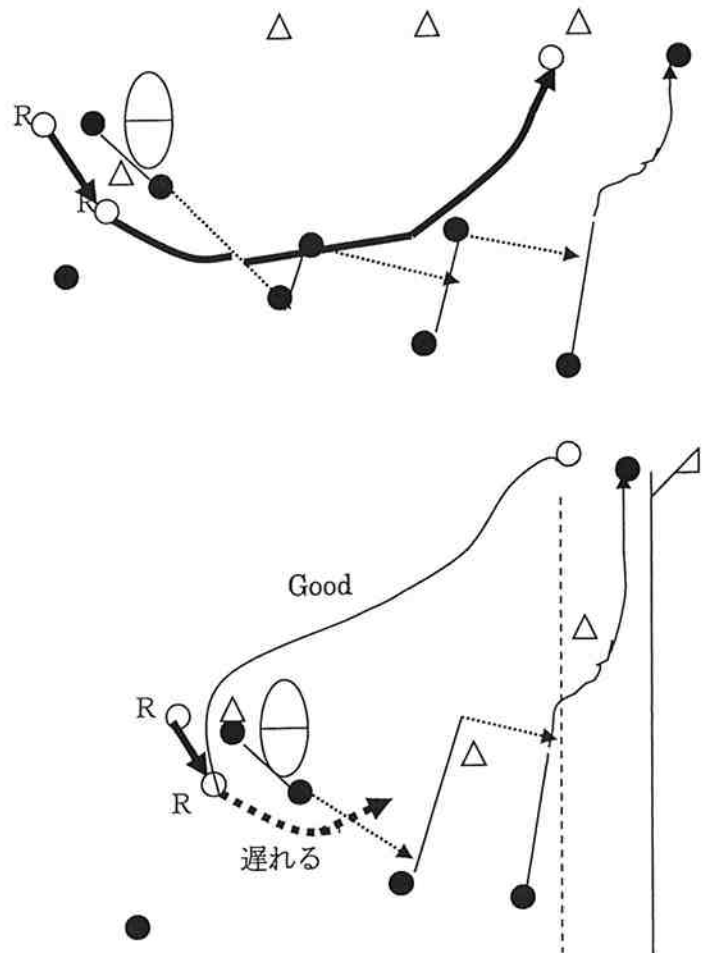
双方が公平な条件下でプレーが開始される必要がある。

1. “組むとき” ポイントを示す。フロントローの人数、バインディング、危険な組み方はないか。
2. “組合っているとき” 正当な足構え、バインディング、スクラムの曲がり。
3. “投入時” 静止しているか、ハーフの立つ位置と投入の方法、フッキング。
4. “スクラムからボールが出るまでの間” 第20条のスクラムのオフサイド、スクラムからボールが出ると、現在は一次攻撃で得点できることは、よほどの力の差が無い限りほとんどない。攻撃の方法は多様化し流動的である。サイド攻撃か、オープンか、キックかまたはタッチライン近くか、ゴール前近くではレフリーはポジションもコースの取り方も変わってくる。

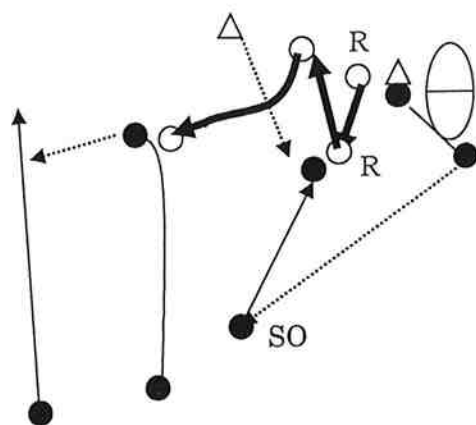
- 1) ポイントを明示し、右手でどちらのボールか指示のシグナルを行い、そのままスクラムに背を向けることなく数歩下がる。

スクラムを組む時からボールが出るまでの間、トンネルの状態や組合っている状態の良く見えるハーフのそばに位置し、ボールの投げ入れをみる。ハーフの位置の移動と共にレフリーも攻撃側にずらし、パスと共にラインを見ながら浅からず深からず、オープンプレーでの浅いTBラインのスローフォワードを見落とすことなく、ボールラインに走り、タッチに近くなれば思い切って縦に立て直す。

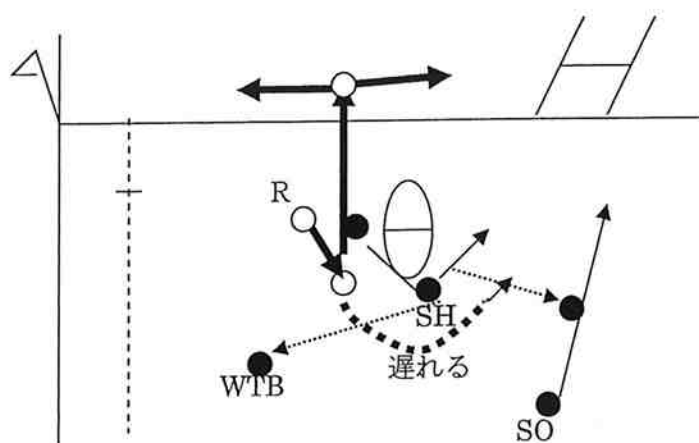
- 2) ゴール前やタッチライン近くでは、縦の攻撃が多くなる。このような時、ブラインド側より一気に前に出てボールに寄る。ゴール前のサイド攻撃も同様でブラインド側より先にインゴールに入って観察する。



- 3) SHからパスを受けたSOは時にスクラムサイドを抜けようとし、レフリーを盾に利用して直進する事がある。左右に避ける方法もあるが、ディフェンス側のプレイヤーの邪魔になり易いので、そのような気配がある時は、ディフェンス側に後退し、プレイヤーにディフェンスをし易いように道を開けて、それから次の展開を図る。



- 4) ゴール前でのレフリーは、先ずプレイヤーの邪魔にならないこと。パスのコース内に入らないこと。サイド攻撃では肩越しにプレーを見ながらインゴールに先に入って観察する。



### <ラック・モール>

一次攻撃からトライをとることは、現在のラグビーでは難しくなっている。ラック・モールに大切な意味があるのはこのため、従って的確なレフリングが要求される。

#### 1) ラック・モールの形成

- 形成される地点に素早く近づき、ラック・モールが形成されていく過程を良く見る。
- ボールの近くに横たわったまま離れないプレーヤー
- ボールに倒れ込んでくるプレーヤー
- ボールが出るのを妨げるプレーヤー

ダンゴ状態になるので注意

#### 2) 正しく参加しているかの確認

- 参加するプレーヤーは後ろから参加する。
- プレーヤー（ラックでは味方）にバインディングして参加する。
- オフサイドライン（ボールの線）に注意

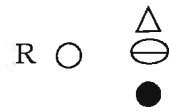
#### 3) バインディングの確認

- ただ体を密着させているのでは不十分で、しっかりバインドしているか。

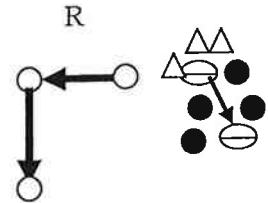
#### 4) 参加していないプレーヤーのオフサイドの確認

- アドバンテージの適用に注意。

A) コンタクトのあった地点へ到達。プレイヤーは立ったままでボールが地上にあり。双方組合っていればラック形成、次にプレイヤーの参加でダンゴになることが多いので注意。



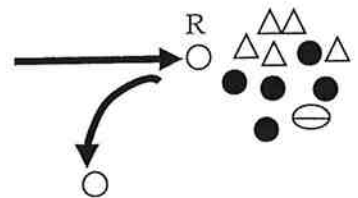
B) ラックが形成された時、そのまま少し後退し、視野を広くし、参加するプレイヤーが正しく参加するかを見、次いでレフリーはボールが出る側へポジションをずらす。



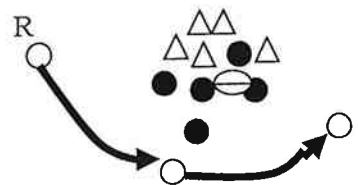
C) ボールを持ったプレイヤーの周辺に双方一人またはそれ以上のプレイヤーがバイディングされた時モール形成。正しく参加するのかを観察しながら参加するプレイヤーの邪魔にならないよう、ラック・モールから離れる。この距離は4m前後が適当であろう。近づいたままでいるとラック・モールに巻き込まれてしまうので注意。



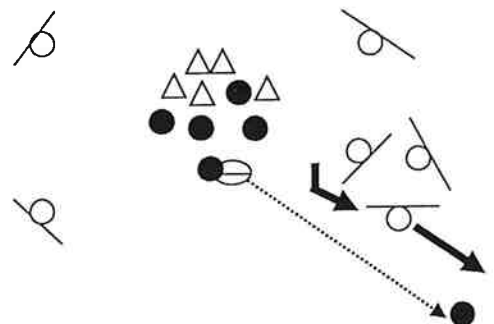
D) ○先ず、ボールに寄って  
○次いで、4m前後離れ  
○ボールの出る前へずらし移動する。



E) ラック・モールの中のボールを見失わないように注意するが、ラック・モールが曲がったり、一方に片寄った時はボールの見える位置まで移動する。それでも不十分な時は思い切って反対側までまわってでもボールを確認、この間も参加しているプレイヤーのバイディング、周辺でうろろしているプレイヤーのオフサイドに注意。



F) ○ラック・モールにおけるレフリーのポジションは、左図の4箇所に代表される。  
○体の向きは常に形成されているラック・モールに正面が向き、ボールの展開する側に体を開く、基本的にはスクラムと同じで、ラック・モールは移動するスクラムと考えれば良い。



## その他

- コンタクトプレー中、特にライン攻撃でタックルを受けた時、その倒れ方と、次のプレーヤーがそのボールに対してどのようにプレーするかで、そのボールがオープン側の方が、またタッチ側に向かって出てくるのか、基本通りのプレーを行うなら大体予測通りに出てくるが、レベルの低い場合、予想外の出来事が多く、必ずしも一定しない。
- BKラインによるオープン攻撃の時、タックルを受けるとその倒れ方と位置関係により、多くの場合、タックルを受けたものはレフリーに背を向けてボールを腹の中に抱え込むような状態で倒れるものである。この時、ハンド、ピックアップ、ノットリリースザボールになるケースが多い。レフリーはボールが見える位置まで移動し、直視下に状況が見えるよう心掛けるべきである。
- 一般プレーでのコンタクトの際、プレーヤーが右肩から当たるのか、左肩から当たるのかでボールの出る方向が変わってくる。しかもモールにおいては参加するプレーヤーがその形成の過程でどのように、また、どちらの側から参加するかで、ボールがどちらの側でどこから出てくるのか判断できるものである。レフリーはコンタクトプレーが常に間近で見ることができるよう走らなければならない。

自己の能力の最高なものを、その場に臨んで発揮することであり、そのために最大の努力をすべきである。

## XI. レフリーのシグナル

### 「プレー指示のシグナル」と「反則のシグナル」

競技規則の22条の後に示してあるレフリーのシグナルは全てレフリーが熟知し、どのゲームにも用いなければならない。

またスコアラー、タッチジャッジもこのシグナルに良く慣れている事が大切である。

ゲーム中におけるレフリーのシグナルには、

「プレーの指示のシグナル」(プレー再開する側に向かってシグナルと行う)と「反則のシグナル」(反対側を原則とするシグナル)があり、体の正面は、タッチラインに平行の向きで行うと、プレーヤーに見やすく解りやすい。

- a) レフリーのシグナルには「プレー指示のシグナル」と「反則のシグナル」の2つに分かれている。
- b) レフリーが反則を確認した場合は直ちに笛を吹き反則の種類を発声しながら「プレー指示のシグナル」を示し、次いで内容の説明である「反則のシグナル」を行うものとする。
- c) アドバンテージを適用してゲームの流れを見ている間、反則のなかった側に腕を上げて、アドバンテージで見続けていることを明示する。

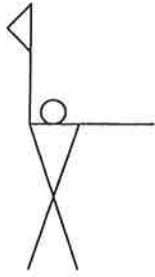
「プレー指示のシグナル」とは競技規則に記載のある以下のシグナルである。

- 1. ペナルティキック、2. フリーキック、3. トライ・ペナルティトライ、
  - 5, 6. スクラム、35. ペナルティキックかスクラムかの選択、41. ドロップアウト、
  - 43 以降の怪我および医療行為を行う場合
- この他、キックオフとゲーム再開、ゴール、ノーサイドもこれに含まれる。

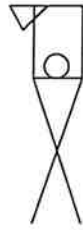
## XII. タッチジャッジ

1. 全ての試合は、2人のタッチジャッジを置く。協会の指名か承認の他は両チームがタッチジャッジを1名ずつ出す。(公式戦では第3 T J を置くこともある)
2. タッチジャッジはレフリーの支配下にあつて、レフリーはタッチジャッジに対してその責務に関して指示することができ、またその決定を覆すことができる。レフリーはタッチジャッジを交替させたり、退場させる権限がある。
3. タッチジャッジはそれぞれの決定を示すための旗を持つものとする。競技場の双方のタッチに1名ずつのタッチジャッジをおき、ゴールの判定を行う場合を除きタッチにとどまるものとする。タッチジャッジは味方の左側サイドに位置する。
4. タッチジャッジはボールまたはボールを持ったプレーヤーがタッチに入った場合には、旗を上げ、かつボールを投げ入れる地点を示し、かつ、いずれのチームが投げ入れる権利があるかを示さなければならない。またボールまたはボールを持ったプレーヤーがタッチインゴールに入った場合にも、レフリーに合図しなくてはならない。
5. タッチジャッジは、ボールが投げ入れられたならば、旗を下ろす。引き続き旗を上げていなければならない場合。
  - a) ボールを投げ入れるプレーヤーがその足のその部分でもフィールドオブプレーに踏み入れた場合。
  - b) ボールが投げ入れられるべきチームによって投げ入れられなかった場合。(ボールが正しい地点から投げ入れられたか否かを判定するのは、レフリーである)
  - c) クイックスローインに際してタッチに出たボールを他のボールと替えたり、またはプレーヤー以外の者が扱った場合。
6. トライまたはペナルティトライキックによるゴールキックが行われる場合には、双方のタッチジャッジは、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、および後方に立ち、ボールがクロスバーを越えた場合に旗を上げる。





タッチの場合、旗を上げ  
投げ入れる側を示す。

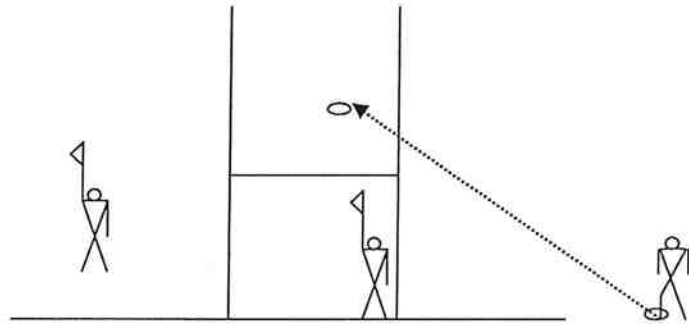


ダイレクトタッチ  
両腕を上げる。



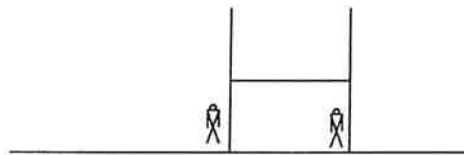
旗を上げたままの  
場合 (5. a, b, c)

A) トライによるゴール



ゴールの成功場合は旗を上げ、  
ノーゴールの時はそのまま  
旗を横に振る必要はない

B) ペナルティキックによるゴールキックの場合は、  
左右ゴールポスト直下に分かれてそれぞれが立つ。



ペナルティキックの場合は、トライ後の  
ゴールキックと違い、不成功の場合プレーは  
そのまま続行される。プレーヤーの邪魔に  
ならないことが大切なので、ボールの側に  
立つのが良いとされている。  
ゴールの確認は各々が責任持ってやること。

## 具体的な注意事項

- 1) タッチジャッジは原則として、レフリーと同じ服装であること。ただし、雨天の場合、厳寒の折にはウィンドブレーカーなどを着用することは構わない。
- 2) 時計を持参し、試合前にレフリーの時計に合わせる。時間に関し、レフリーを補佐する。
- 3) タッチフラッグは原則として各チームのものを利用する。ただし大会等の場合は、主催者側で用意する事がある。
- 4) 位置は自陣左側サイドに立つ。
- 5) 何れの側にボールを投げ入れる権利があるか、タッチジャッジが指示することが出来ない場合には、旗のみを上げ、レフリーの指示を待つこと。
- 6) タッチとなった地点より2m程後方の位置に立って、旗は頭上にし、しかも真上に上げ、片方の手を方の高さに真横に上げ、投入する権利がある側を示す。
- 7) ドリブル等でプレーヤーがタッチにあっても、ボールがフィールドオブプレーにある時はタッチではない。
- 8) タッチになった地点より、遠い所にいた場合でも直ちに旗を上げ、その地点まで走る。
- 9) ラインアウトが終了し、次のプレーに移行するまでは、そのラインオブタッチ上の位置にとどまっていること。
- 10) レフリーが、プレーヤーがタッチに出たのを知らないで、そのまま試合を進めたときは、タッチジャッジはタッチに出た地点で旗を上げたまま、タッチに出たことをレフリーに知らせ、レフリーの指示を受ける。
- 11) ハーフタイムの時には、レフリーと行動を共にすること。(チームに同伴しないこと)
- 12) ゲーム中、重症事故で倒れたプレーヤーにレフリーが気付かない場合、直ちにそのことを知らせる。