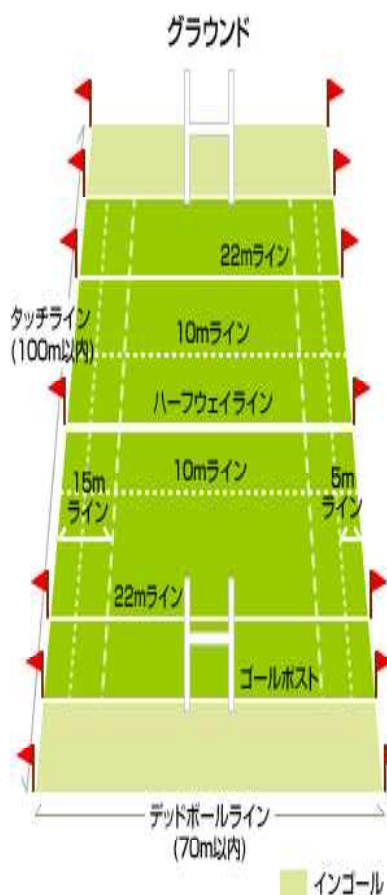


ラグビーのルール

1 得点方法



種類	得点	得点方法
トライ	5点	相手陣のインゴールと呼ばれるエリアにボールを持ちこんで地面につける。ゴールラインにつけてもトライになる。
コンバージョンゴール	2点	トライをした側にあたえられるゴールキックのことで、トライした地点の延長線上からねらう。H型のゴールポストとクロスバーの上の間を越えると2点。
ペナルティゴール	3点	重い反則があった場合、相手側にはペナルティキックがあたえられる。ここからねらうゴールキックをペナルティゴールと言う。成功すれば3点。
ドロップゴール	3点	プレーが継続している中で、ボールをワンバウンドさせてゴールをねらうキックのこと。フリーキックからのこうげき中にはねらえない。

2 試合の進行



モール

ボールを持った選手を中心に両チーム1人以上の選手が立ったまま身体を密着させて、ボールをうばい合うプレー。モールの最少人数は3人。守る側は原則としておし返さなければならない。



ラック

地面の上にあるボールを両チーム1人以上の選手が立った状態で身体を密着させてボールをうばい合うプレー。一対一でもラックはできる。原則的にラックの中では手は使えない。



ラインアウト

ボールがタッチラインの外に出た地点から、5メートルはなれて両チーム1列に並んだ間にボールを投げ入れるプレー。



スクラム

ノックオンやスローフォワードなど軽い反則^{かる はんそく}や、どちらのボール^わか分からない場合に再開するセットプレー。基本は、8人同士で組む。

3 反則^{はんそく}

イエローカードとシンビン

わざと反則^{はんそく}でこうげきをさまたげたり、危険^{きけん}なプレーなど重い反則^{おもい はんそく}があった場合^{ばあい}、レフリースはイエローカードで警告^{けいご}をあたえる。10分間の一時退場^{じゅうぶん}処分^{しじょう}となる。2枚で退場^{たいじょう}処分^{しじょう}となる。重大^{じゅうだい}な反則^{はんそく}はレッドカードを示し、その場合はすぐに退場^{たいじょう}になる。

オーバーザトップ

ラックなどで相手^{あいて}に出るはずのボールに飛びこみ、こうげきを止める反則^{と はんそく}。

オフサイド

一般^{いっぱん}のプレーでは、プレーヤーがボールを持つ^もか、プレーしたときに、そのプレーヤーの前^{まえ}にいる味方^{みかた}のプレーヤーはオフサイドになる。オフサイドのプレーヤーはプレーできない。

オブストラクション

タックルしようとする相手^{あいて}をブロックしたり、ボールを持っていない相手^{あいて}のじゃまをするような動き^{うご}をする反則^{はんそく}。

コラプシング

スクラムやモールをわざとくずす反則^{はんそく}。

スローフォワード

自分^{じぶん}より前^{まえ}にボールを投げる反則^{な はんそく}。

ノックオン

ボールがプレーヤーの手^て、うでに当たって前^あに落とす反則^{まえ お はんそく}。

ノット・ストレート

スクラムやラインアウトはボール^いを入れる時に、たがいの真ん中^{ま なか}に入れるのが原則^{い げんそく}。まっすぐボール^なを投げ入れないと反則^{い はんそく}。

ノット・リリース・ザ・ボール

タックルされた選手^{せんしゅ}はすみやかに、パスするか地面^{じめん}に置くなど、ボール^おを放さなければならぬ。放さない^{はな}と反則^{はんそく}。

ノット・ロール・アウェイ

タックルした選手^{せんしゅ}はすみやかにボール^もを持っている者^{もの}を放さなければいけないが、いつまでも相手^{あいて}をかかえこんでいるととられる反則^{はんそく}。