

S U N T O R Y C U P

JAPAN KID'S
TAG RUGBY

C H A M P I O N S H I P

第9回全国小学生タグラグビー選手権大会 地区予選大会

予選・ブロック大会

実施概要書

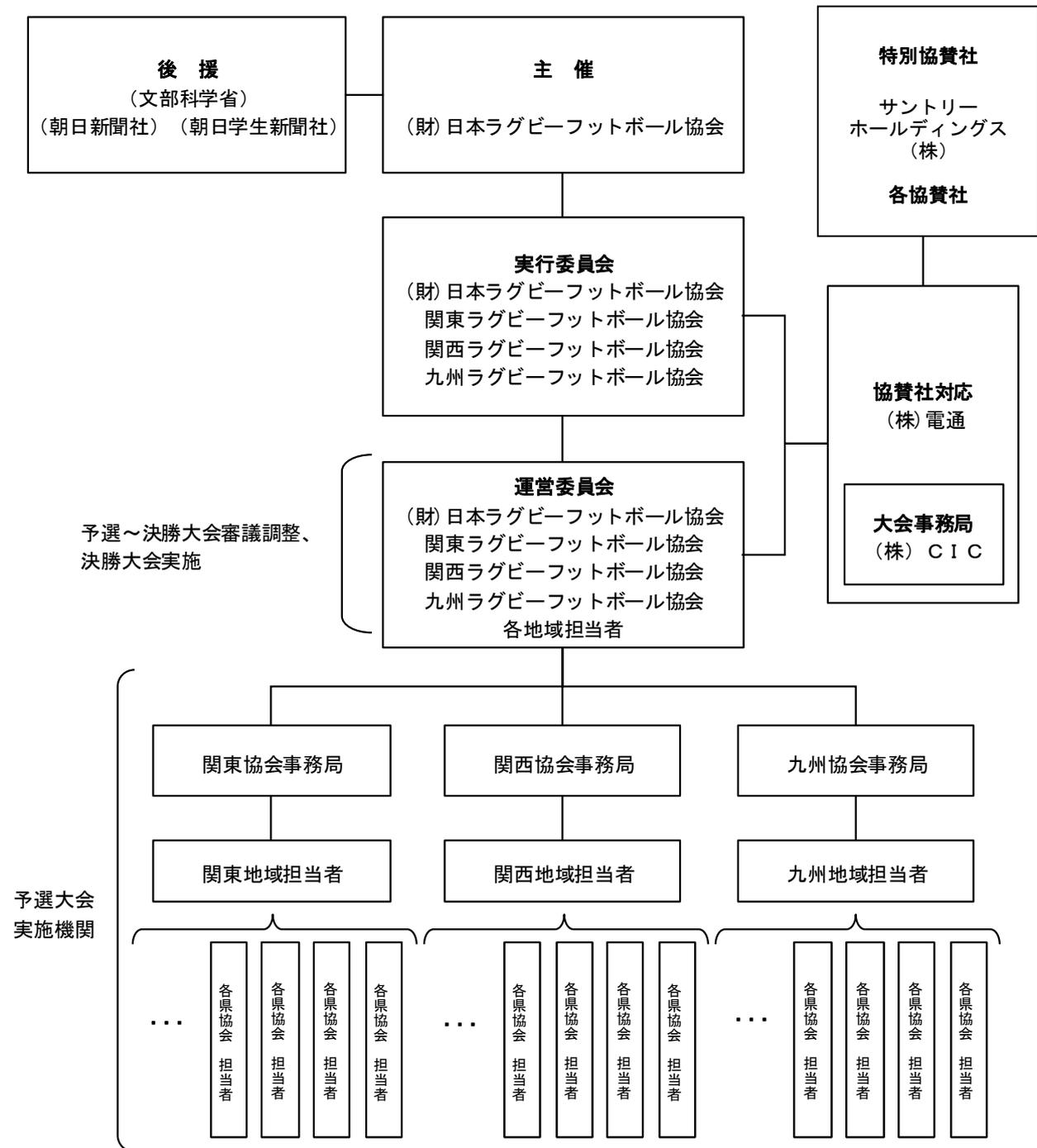
平成24年

財団法人日本ラグビーフットボール協会
全国小学生タグラグビー選手権大会運営委員会

大会概要

- 大会名称 SUNTORY CUP Japan Kid' s Tag Rugby Championship
サントリーカップ 第9回全国小学生タグラグビー選手権大会
- 目 的 全国各地の小学生が、ラグビーからコンタクトを除いたタグラグビーをプレーすることにより、仲間と助け合って自ら考えて道を切り開くラグビースピリットを身につける楽しさと教育効果を通じて、スポーツの意義を実感する。
- 主 催 (財)日本ラグビーフットボール協会
関東ラグビーフットボール協会
関西ラグビーフットボール協会
九州ラグビーフットボール協会
- 主 管 各都道府県ラグビーフットボール協会
- 後 援 文部科学省、朝日新聞社、朝日学生新聞社
- 特別協賛 サントリーホールディングス株式会社
- 協 賛 アディダス ジャパン株式会社
- 協 力 サントリーサンゴリアス
- 競技規則 (財)日本ラグビーフットボール協会、タグラグビー標準競技規則をもとにした大会規則とする
- 出場資格 小学生4～6年生(日本の学期制による) 1チーム・7～10人とする
- 大会方式 各ブロックの代表が決勝大会に出場する
- ・決勝大会
期 間 未定
会 場 未定
 - ・県予選・ブロック大会
期 間 平成24年8月～平成24年1月 予定
会 場 各主管団体で決定 ※体育館などの屋内施設での開催も可能とする
 - ・大会事務局 ※日本協会より委託して下記とする
サントリーカップ全国小学生タグラグビー選手権大会事務局
〒105-0004
東京都港区新橋5-9-1 新橋5丁目ビル1F CIC内
TEL:03-5777-6625 FAX:03-5777-5351
Email:tagrugby@cicinc.co.jp
 - ・日本ラグビーフットボール協会公式ウェブサイト内タグラグビーサイト
<http://www.rugby-japan.jp/tag.html>

大会組織図



宮城県予選大会実施要項準則

- 大会名称 サントリーカップ 第9回全国小学生タグラグビー選手権大会地区予選大会
- 目的 全国各地の小学生が、ラグビーからコンタクトを除いたタグラグビーをプレーすることにより、仲間と助け合って自ら考えて道を切り開くラグビースピリットを身につける楽しさと教育効果を通じて、スポーツの意義を実感する。
- 主催 (財)日本ラグビーフットボール協会
- 主管 仙台市ラグビーフットボール協会、宮城県ラグビーフットボール協会
- 後援 文部科学省、朝日新聞社、朝日学生新聞社 (以下、地域毎の後援団体)
- 特別協賛 サントリーホールディングス株式会社
- 協賛 アディダス ジャパン株式会社 (以下、各地域毎の協賛団体)
- 協力 サントリーサンゴリアス
- 期間 2012年11月25日(日)
- 会場 シェルコム仙台
- 競技規則 (財)日本ラグビーフットボール協会タグラグビー標準競技規則に基づく大会規則に準ずる。
- 競技方法 プール戦とトーナメント戦の併用を基本とするが、参加チーム数により決定する。
- 参加資格 (1) 小学生4~6年生(日本の学期制による)で編成したチームで、学年の編成内容は問わない。
(2) 原則、単一小学校の参加とする。ただし、タグラグビー普及の地域差等により単一小学校でチームが組めない場合は、各都道府県の判断で出来るだけ多くの小学生が参加できるように参加資格の調整を可とする。
(3) 参加チームは成人2名が必ず帯同コーチとして引率し、登録選手の保護者から参加の承諾を得ていること。また、大会要項その他主管団体の定める大会規則の遵守を誓約すること。
(4) 帯同コーチは当該チームを指導掌握し、責任を負う事の出来る者であること。
但し、予選大会において帯同コーチが複数のチームを兼任する事は構わない。
(5) 帯同コーチは所属小学校長(複数であれば総て)の承認を受けていることが望ましい。
但し、必ずしも小学校長の承認がなくても、帯同コーチの責任において参加することも可能とする。
(6) 参加登録費(保険料含む)を納める。
※ 参加資格について不明の点は三地域協会、または大会事務局にお問い合わせください。
- 罰則 大会要項、大会諸規約、競技規則について、違反などスポーツマンシップに反する行為があった場合は厳重な処罰を行う。
- 安全対策 (1) 大会期間中は主管団体が所定の救急指定病院を定める。
(2) 大会期間中は、主管団体が担当医師及びメディカルスタッフ、ウォーターボーイを任命する。
(3) 試合中の傷害について、当日の応急の医療処置は主管団体が施すが、事後処理はチーム及び保護者が行うものとする。
(4) 大会期間中の保険は主催者(JRFU)でまとめて加入する。
- 健康管理 (1) 大会参加にあたっては、当該チームにて予め健康管理を行い、充分留意すること。
(2) 試合中以外での病気傷害についてはチーム内で処理すること。
(3) 参加選手は必ず保険証またはそのコピーを持参すること。
- 肖像権 大会出場選手の肖像権ならびに全ての権限は主催者にあるものとする。
※公式ウェブサイト内の掲出や、次年度の大会のポスター・プログラム等に使用される可能性がある。

- 費用 (1) 旅費交通費支給はなし。
(2) 参加費は1人300円とする。(例:1チーム7人の場合、300円×7人=2,100円)
(3) 大会当日、チーム受付時に支払うこととする。
- 表彰 (1) 優勝チーム、準優勝チームを表彰する。
(2) その他、各予選大会責任者の判断にてチームを表彰する。
- その他 (1) 運営にかかる費用は別途定める。
(2) 開閉会式は各大会にて別途定める。
(3) 都府県予選大会の公式戦で使用するタグセット、タグボールは主管団体が用意する。
(4) ブロック大会はサントリーカップ公式試合球を使用する。
(5) 各チーム帯同コーチ1名は、他のチーム同士の試合のアシスタントレフリーが務められること。
(6) 申し込み締め切りは2012年10月31日(水)とする。尚、申し込み受け付けはメールで行うものとする。
(7) 組合せは主管団体が抽選により決定をする

大会事務局

サントリーカップ全国小学生タグラグビー選手権大会 宮城県予選 事務局

参加申込書の書き方

■参加者記入欄（太枠の内側が参加者の必須記入事項になります。）

【チーム名】

参加チームの名称を記入する欄です。例：東京都港区立新橋小学校タグラグズ

※チーム名には必ず小学校名か、地域名を入れるようにご指導下さい。

チーム名の最大文字数は20文字までとします。

小学校名、地域名などは略省表記でも構いません。

【帯同コーチ1・2】

帯同コーチ（2名分）の記入欄です。

氏名、及び緊急時の連絡用に携帯電話番号を記入して貰ってください。

【出場選手1～10】

出場選手の名簿欄です。最低でも7名で登録してください、また最高の登録人数は10名です。

氏名、小学校名、学年、性別、生年月日を記入して貰ってください。

氏名は漢字で読みやすく、読み仮名もカタカナで記入、小学校名も同様とします。

※生年月日は主管団体が保険に加入する際必要な情報となります。

【チーム責任者誓約欄】

チーム責任者として参加と大会規則等遵守の誓約をする欄です。

上記帯同コーチのうちどちらか1名がチーム責任者となって記入しなければなりません。

チーム責任者の氏名と住所、電話番号などを明記してもらい、印鑑を押して貰ってください。

※その他、必要事項、補足等あれば、備考欄をご利用ください。

【締め切り期日】

申し込み締め切りは、2012年10月31日（水）とします。

申し込みはメールアドレス tag_miyagi08@yahoo.co.jp に参加申込書を添付して送信してください。

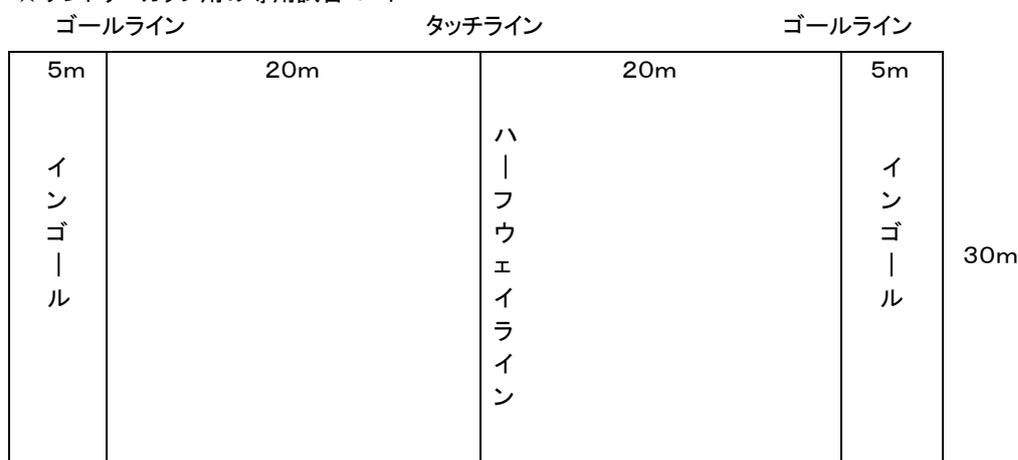
件名に学校名もしくはチーム名を記載いただくと助かります。

<参考> 第9回大会 決勝大会（全国大会） 大会規則

1 グラウンド

グラウンドサイズは横30m × 縦40m(ゴールラインからゴールライン)、インゴール(ゴールラインからデッドボールライン)は各5mずつとする。

★サントリーカップ用の専用試合コート



2 ボール

4号球を使用、空気圧は0.5 ~ 0.6kg/c m²で主催者が用意したものを使用する。

3 チーム

(1) 競技グラウンド内にいる5名のプレーヤーと入替可能な2名以上5名以下のプレーヤーから成り、原則として予選大会エントリー時の登録のまま決勝大会に出場すること。ただし、プレーヤー引越し等が生じてチームの人数が5名~6名になった場合はこの限りではない。その際は、帯同コーチは試合出場ができないプレーヤーについての申立書、転校を証明する書類等を大会本部に提出し、許可を得ること。また、この場合の選手補充は認めない。

- ① コーチは決勝大会の各試合において、後半開始時まで登録選手を必ず全員出場させること。これに反する場合、相手チームの不戦勝とする。
- ② 負傷、疾病が続き、出場可能なプレーヤーが6名以下になった場合、公式試合は行えない。

(2) 試合開始時、試合に必要なプレーヤー及び帯同コーチが揃わない場合、相手チームの不戦勝とする。

(3) 帯同コーチは成人2名とする(そのうち1名は、他のチーム同士の試合のアシスタントレフリーが務められること)。コーチは試合中に次のことができる。

- ① 負傷者の救助等でレフリーの指示があった場合に競技グラウンド内に入ること。
- ② グランドサイドの主催者が指定する位置で、チームプレーヤーへの教育的かつ建設的助言を行うこと。
- ③ グランドサイドの主催者が指定する位置でプレーヤーの入れ替えに関する管理を行うこと。
- ④ ハーフタイムに競技グラウンド内に入り、プレーヤーに指示を与えること。
- ⑤ グランドサイドの主催者が指定する位置でプレーヤーの健康、安全管理を行うこと。

(4) 帯同コーチは大会期間中の選手、自チーム応援者の言動について一切の責任を負う。これができない場合、警告以上の処分が与えられる。

(5) レフリー、アシスタントレフリー、第3アシスタントレフリー、競技役員はチーム、帯同コーチ、観客の言動が悪質な妨害行為にあたる判断した場合、警告以上の処分を科すことができる。

4 プレーヤーの服装

(1) プレーヤーの服装については以下の通りとする。

- ① チームで統一された、運動に適した服装(学校体操着など)
運動靴またはトレーニングシューズ。スパイクの類は認めない※詳細は別紙資料1を参照
- ② タグ・タグベルト・ビブス。タグは日本協会規定サイズ(50 mm × 375 mm)。タグ、タグベルト、ビブスともに、主催者が用意する。

* スポンサー名・商品名等の入ったユニフォームについては事前に事務局にお問合せ下さい。

(2) プレーヤーは以下のものを着用することができる。

- ① 髪留め(ゴム製)
- ② めがね(試合中に脱落しないよう、固定すること。万が一の接触に備えて、強化プラスチック製のものを着用することが望ましい)

(3) 以下の物については着用を認めない。

- ① 手袋(タグの色と紛らわしいため。また、着用の有無による利益不利益をなくすため)
- ② ギブス等医療装具(着用しないとプレーできない場合は出場させるべきではないから)
- ③ その他、タグラグビーをプレーする上で必要ない物

5 選手の入替え

(1) 入替は以下の時に何度でも可。

- ① ポイント(トライ)後
- ② ハーフタイム開始時
- ③ 負傷でゲームが中断した時

(2) 入替は帯同コーチが第3アシスタントレフリーに申し出、レフリーが承認して成立する。入れ替えが行われている間、試合は再開しない(時間は継続)。入れ替えを行うチームは速やかに実施できるよう準備する。

(3) 負傷により退場したプレーヤーがその試合に戻ることはできるが、出血している状態で戻ることはできない。

6 試合時間

(1) 試合時間は前半7分ーハーフタイム1分ー後半7分とする。前半と後半でコートチェンジを行う。

(2) プレーヤーはハーフタイムには、サイドチェンジを行なった後にチームから飲水を行える。ただし、ハーフタイムに自チームベンチに戻ることはできない。プレーヤーは後半開始時には競技再開ができる位置にいないなければならない。レフリーは、チームの行為が遅延行為にあたりと判断した場合、相手側のフリーパスによる再開を行う。

7 レフリー

(1) レフリー1名 アシスタントレフリー2名、第3アシスタントレフリー1名とする。

(2) レフリー及び第3アシスタントレフリーは主催者が指名する。アシスタントレフリー2名については、全参加チームの帯同コーチの中から主催者が指名する。

(3) レフリーはグラウンド内で判定を行う。また、レフリーの服装はプレーヤーに準ずる。

(4) アシスタントレフリーはタッチライン沿いで以下を行う。

- ① レフリーの判定の補佐。
- ② 選手の入替えの補佐。
- ③ 負傷者のための試合停止の要請。
- ④ 帯同コーチ・観客の悪質な妨害行為のレフリーへの報告。

(5) 第3アシスタントレフリーはグラウンドサイド、ハーフウェイラインに位置し、以下を行う。

- ① 選手の入替の管理
- ② 得点の確認
- ③ チーム、帯同コーチ、観客の悪質な妨害行為に対する警告並びにレフリーへ妨害行為を行ったチーム、帯同コーチ、観客を報告する。

(6) レフリーはその試合における唯一の事実の判定者であり、レフリーに対して抗議することは認められない。

(7) レフリーは以下の場合に試合を停止することができる。

- ① プレーヤーが負傷し起きあがれない場合。マッチドクターからの要請による場合も同様とする。
- ② プレーヤー、帯同コーチ、観客に注意を与える場合。
レフリーが、以上の理由で試合を停止した場合、再開は停止を命じた時点でボールを保持していた側のフリーパスとする(タグの回数は継続)。競技時間を停止する場合、レフリーは明確な方法で試合時間の管理者に伝達する。

8 試合時間の管理と試合の記録

- (1) 試合時間の管理及び試合の記録を行う者は主催者が任命する。
- (2) 試合時間を管理するものは、レフリーの合図により試合時間の進行を止めることができる。

9 試合終了(ノーサイド)

試合終了(ノーサイド)はプレーの切れ目ではなく時間によって区切られる。レフリーが試合を停止した場合、その試合はレフリーのノーサイドの合図をもって終了とする。

10 試合の勝敗について

ノーサイドの時点で得点数の多いチームを勝者とする。

11 決勝大会におけるプール戦、トーナメント戦

詳細は以下の通りとする。

(1) プール戦

- ① プール4 チームによる総当り戦方式とする。
- ② 試合の結果に応じて、チームに勝ち点を与える。勝ち点は、勝ち 3点、引き分け 2点、負け 1点、棄権 0点とする。
- ③ 不戦勝には勝ち点 3と得点 5点を与える。不戦敗したチームは勝ち点、得点ともに 0点とする。
- ④ プール戦での総勝ち点上位2チームがカップ・プレート決勝トーナメントへ、残りの2チームがボウル・シールド決勝トーナメントに出場する。
- ⑤ プール戦でポイントが同数のチームが複数出た場合は下記の順で順位を決める。
 - (ア) 直接対戦における勝者チーム。
 - (イ) プール戦における総得失点差。
 - (ウ) 主催者の定める方法による抽選。

(2) 決勝トーナメント

- ① カップ・プレート決勝トーナメントの勝者はカップトーナメントに、敗者はプレートトーナメントに進出する。
- ② ボウル・シールド決勝トーナメントの勝者はボウルトーナメントに、敗者はシールドトーナメントに進出する。
- ③ 各トーナメントごとに、優勝、準優勝、3位(2チーム)を決定する。
- ④ トーナメント戦で同点の場合は下記のように勝者を決定する。
 - a 準決勝までは前半3分―後半3分の延長戦を行う(前半と後半でコートチェンジを行いインターバルはなし)。延長戦でさらに同点の場合、主催者の定める方法による抽選を行う。
 - b 決勝戦では両チーム優勝とする。延長戦等を行わない。

<参考> 第9回大会 決勝大会 競技規則

1 試合開始前に決めること

双方のチーム代表プレーヤーがトスをします。勝った方が試合開始のフリーパス、またはサイドのどちらかを選びます。

2 プレーの方法

- (1) 前半開始はハーフウェイライン中央からのフリーパスで行います。後半開始のフリーパスは前半開始のフリーパスを行わなかったチームが行います。
- (2) 試合中、二本のタグを左右の腰に一本ずつ付け、自分の足で地面に立っているプレーヤーは、競技規則に反しない限り自由にプレーすることができます。次のことができます。

3 アドバンテージ

反則が起きてても、レフリーが「反則をしなかった側が有利に試合を進めている」と判断した場合、プレーを続ける場合があります。

4 得点[トライ]とその後の再開

- (1) 左右の腰に1本ずつのタグを着け、自立しているプレーヤーが相手インゴール(ゴールラインを含む)にボールを着けると1点が得られます(「トライ」といいます)。
- (2) レフリーは、防御側の反則行為がなければトライが得られた、と判断した場合、トライ(「ペナルティトライ」)を与えます。
- (3) トライ後の再開はハーフウェイライン中央からトライをとられたチームのフリーパスで行います。
- (4) 次の場合、トライは認められません。これらの場合、ボール保持側の5mフリーパスで試合を再開します(タグの回数は継続します)。
 - ① ボールをインゴールに着けたときに両足がインゴールに入っていなかった。
 - ② インゴールでタグを取られた後、ボールを相手インゴールに着けた。

5 タグ

防御側プレーヤーがボールを持っているプレーヤーのどちらかのタグを取り、それを頭上にあげて「タグ」と叫んだら、タグの成立です。

- (1) タグが起きたら、プレーヤーは次のことをしましょう。
 - ① タグを取られたプレーヤーは直ちに前進を止め、ボールをパスします。
 - ② タグを取ったプレーヤーはタグを相手に手渡して返します。タグを取られたプレーヤーは、すみやかに相手からタグを受け取り、タグを腰に着けます。
- (2) 防御側がタグを4回取ったら攻守交代です。4回目のタグがあった地点でのフリーパスから試合を再開します。
- (3) タッチライン上またはタッチラインの外にいるプレーヤーも相手プレーヤーのタグを取れます。

6 オフサイド(反則)

タグが起きると、タグを取られたプレーヤーがボールを離れた地点を基準として、ゴールラインに平行なオフサイドラインができます。

- (1) オフサイドラインの前方にいる防御側のプレーヤーは速やかにオフサイドラインの後方に下がります。
- (2) 下がりきれない防御側プレーヤーはボールを持った側のプレーヤーがパスをしたり走ったりするのを妨げないようにします。

7 ノックオン・スローフォワード(反則)

- (1) プレーヤーがボールを受け損ねたり、ボールが腕や手に当たったりして、ボールが前に進むことを「ノックオン」といいます。
- (2) プレーヤーがボールを前に投げる、あるいは前にパスすることを「スローフォワード」といいます。

8 フリーパス

「フリーパス」とはボールを持ったプレーヤーがその位置から動かずに、レフリーの合図で、自分より後方の2m以内にいる

プレーヤーにパスをすることです。

- (1) フリーパスは、前後半の開始、トライの後、6・7の反則があったとき、その他ルールで定められているときに行われ
ます。
- (2) フリーパスのとき、防御側のプレーヤーは、すみやかにフリーパスの地点から5m下がります。ボールがパスされれば、
前に出てもかまいません。
- (3) インゴール及びゴールラインから5m以内のフィールドオブプレーではフリーパスは行われません。この地域でフリーパ
スは、反則等があった地点に近い、ゴールライン前5mの地点から行います(「5mフリーパス」といいます)。

9 タッチ

ボールを持ったプレーヤーがタッチラインを踏んだり超えたりした場合、また、投げたボールがタッチラインに触れたり超え
たりした場合は「タッチ」となります。再開はタッチになった地点から相手側のフリーパスで行います。ボールはタッチライン
の外にいる、またはタッチライン上のプレーヤーが投げ入れます。

10 インゴール、タッチインゴール

- (1) ボールを持ったプレーヤー及びボールが、タッチインゴール及びデッドボールラインに触れた、または超えた場合、その
直前にボールを保持していなかった側の5mフリーパスで試合を再開します。
- (2) プレーヤーが自チームのインゴールにボールを着けた場合、相手側の5mフリーパスで再開します。

11 禁止事項

試合中、プレーヤーは以下の行為をしてはなりません。これらが起きた場合、その地点で相手チームにフリーパスが与えら
れます。

- (1) 相手選手と接触・衝突すること。接触・衝突につながる行為をすること。
- (2) タグを取る以外の方法で相手の攻撃を止めること。
- (3) 相手をかかわす以外の方法で、相手がタグを取るのを邪魔すること。
- (4) その他、タグを投げ捨てたり、相手に文句を言ったりなど、周囲の人たちを嫌な気持ちにさせる全ての行為。

12 その他

競技規則にない状況が起きた場合、レフリーは試合停止を命じ、停止直前にボールを保持していた側のフリーパスで再開
します。その時、タグの回数は継続します。

＜参考＞サントリーカップ全国小学生ラグビー選手権大会

決勝大会規則・競技規則補足

この「補足」は、全国小学生ラグビー選手権大会に出場するチームの指導者、観客、レフリーが共通で理解していただきたい事柄です。プレーヤーが楽しく、安全にラグビーを楽しめる環境を作るため、以下についてご理解並び周知、ご指導いただきたく、お願い申し上げます。

1 試合進行に対する悪質な妨害について〔大会規則3(4)(5)、7(4)(5)〕

(1) レフリー(アシスタントレフリー、第3アシスタントレフリーも含む)並びに競技役員はプレーヤー、帯同コーチ、観客の行為が試合進行に対しての悪質な妨害であると判断した場合、該当者に警告以上の処分を科す。悪質な妨害行為とは次の行為を指す。

- ① 時間を空費する行為
- ② 故意の反則
- ③ 相手が反則をしているように見せかける行為
- ④ 暴力行為
- ⑤ 自チームならびに相手チームプレーヤーへの暴言
- ⑥ 競技役員、レフリー・アシスタントレフリー、第3アシスタントレフリーへの暴言
- ⑦ その他、レフリー、アシスタントレフリー、第3アシスタントレフリーが試合進行の妨げになると判断した行為。

→罰:プレーヤーは警告以上の処分が科せられる。再開は相手側フリーパス。相手がフリーパスの権利を有している場合には再開地点を5m前進させる。帯同コーチ、観客は警告以上の処分が科される。追加処分が科せられる場合もある。

(2) 試合中に上記の行為が起きた場合、レフリーは次のように対応する。

- ① プレーヤーに対しては警告以上の処分を科し、問題行動のあった地点から相手側フリーパスで再開する。
- ② 帯同コーチ、観客の行為については、問題行為が起こった時点で警告以上の処分が科される。レフリーは必要に応じて試合を中断することができる。その場合の再開は停止を命じた時点でボールを保持していた側のフリーパスとする(タグの回数は継続)。アシスタントレフリー、第3アシスタントレフリー、競技役員が妨害行為をレフリーに報告した場合、レフリーは当該の者にハーフタイムまたは試合終了後に警告以上の処分を科す。
- ③ 警告以上の処分を受けたプレーヤー・帯同コーチ・観客は、試合終了後、直ちに大会本部に出向き、追加処分を受ける。プレーヤー、及び自チームを応援する観客が注意を受けた帯同コーチも同様である。

(3) 退場を命じられたプレーヤー、帯同コーチ、観客への罰について

- ① 試合中に退場を命じられたプレーヤーについては入替プレーヤーを認めない。プレーヤーの退場は原則として当該試合のみ有効とし、次の試合への出場は認める。
- ② 帯同コーチ及び観客の退場は終日有効である。原則として翌日以降には持ち越さない。

2 タグラグビーのプレーについて

(1) 腰に2本のタグを付け、自立しているプレーヤーは、相手プレーヤーと接触もしくは接触を誘発しないかぎり、次の行為ができる。

- ① ボールを持って自由に動くこと。
- ② 自分の真横、もしくは自分の後方にボールを投げること〔パス〕。
- ③ 空中にあるボールを捕球すること。
- ④ 地面にあるボールを拾うこと。
- ⑤ 保持しているボールをインゴールにつけること。
- ⑥ ボールを持っているプレーヤーのタグを取る。プレーヤーがタッチライン上、またはタッチラインの外にいても同様である。

(2) プレーヤーは次の行為をしてはならない。

- ① 2本のタグをそれぞれ左右の腰につけないでプレーする。
- ② ボールを持っていない相手プレーヤーのタグを取る。
- ③ ボールを離れたときの位置より前方にボールを投げる〔スローフォワード〕。
- ④ 保持している、または手に触ったボールを前方に落とす〔ノックオン〕。ただし保持しているボールを地面に着けただけではノックオンにはならない。
- ⑤ 相手をかわす以外の方法でタグを取ることを妨げる。
- ⑥ 相手のボールを奪う
- ⑦ あらゆる種類のキック。

3 接触行為の禁止

全てのプレーヤーは相手選手と接触をしないように努めねばならない。一切の接触行為並びに接触につながる行為をしてはならない。帯同コーチは、自チームのプレーヤーに接触行為並びに接触につながる行為を行わせない義務を負う。特に、以下の行為は厳禁とする。

① ボールを持っている時

- ・ 防御側プレーヤーに対し、体当たりをする、あるいはハンドオフ、タグを取りに来た手を払うなどの接触行為。
- ・ 防御側プレーヤーとの接触を誘発する可能性のある行為。具体的には以下のような行為を指す。
 - 待ちかまえている防御側プレーヤーに向かって、または接近して過度の速度で直線的に走る。
 - 複数のプレーヤーが近接して待ちかまえている狭い間隙を、過度の速度で走り抜けようとする。なお、選手間の間隙が狭いか否かはレフリーが判断する。
 - 防御側プレーヤーとの接触が予見されるにもかかわらず進路、速度を変更しないで走る。
 - タグを取られることが予見されるにもかかわらず、強引に直線的に走る。
 - タグを取られた後、停止・パスをしようとせずに前進する。
 - 進行方向に背中を向けて走る、相手をかわすために1回転以上回転する。等

② 防御するとき

- ・ タックル、あるいは体を接触させながらタグを取る、タグを取った後相手プレーヤーと接触する等の接触行為。
- ・ ボールを持っているプレーヤーとの接触を誘発する可能性のある行為。具体的には次のような行為を指す。
 - タグを取りに行く際に、自分からは遠い側のタグを取りに行く。
 - タグを取った後、ボールを持っているプレーヤーとの接触が避けられない体勢、速度でタグを取りに行く。
 - 接触が予見されるにもかかわらず、進路や速度を変えずに走り、タグを取りに行く。
 - ボールを持っているプレーヤーの後方から抱きつくようにしてタグを取る。
 - ボールを持ったプレーヤーの進行方向に足を出す。
 - ボールを持ったプレーヤーの進路を、身体や足でふさぎながらタグを取ろうとする。具体的には、ボールを持ったプレーヤーと正対した際に、接触する直前までタグを取ろうとせずに前進したり、相手を逃げられないような状態に追い込んでタグを取ったりする等の行為を指す。
 - 両手を広げて防御をする。
 - タグを取りに行く姿勢を取らずにボールを持っているプレーヤーに接近したり、ボールを持ったプレーヤーの前に立ちはだかったりする、等。

4 タグ並びにタグの返し方

- (1) プレーヤーは相手のタグを取ったときには、大きな声で「タグ」とコールするとともに、取ったタグを頭上にかかげるように努めること。
- (2) タグを相手に返すときは、必ず手渡しで相手に返すこと。タグを投げつける、押しつける行為はタグを返す行為として認めない。
- (3) タグを受け取ったプレーヤーは、必ずその場でタグをつけてから再びプレーに参加すること。

5 フリーパス時の注意

- (1) フリーパス時、防御側のプレーヤーは、フリーパス開始地点より速やかに5m下がらなければならない。
- (2) レフリー並びにアシスタントレフリーは、防御側プレーヤーの後退並びに静止を確認してから「プレイ」のコールをかけること。
- (3) 防御側プレーヤーの後退・静止が十分ではない状況で競技が始まった場合は、レフリー並びにアシスタントレフリーは直ちに競技を停止し、プレーヤーに注意を与えた上で再びフリーパスを行わせる。指導にかかわらず後退・静止ができない場合、攻撃側に違反のあった地点でのフリーパスを与える。