

## 2011年レフリング指針(2010年重点項目を継続して実行する。)

### (1)目標

安全性、公正及び一貫性を持ったレフリングで、ダイナミックかつ継続性のあるラグビーを創出し、チーム、プレーヤー及び観客に最高の感動を与える。

- ① 安全性を最優先したレフリング(カテゴリーに応じて)
- ② 不正・不当なプレーに対して厳格かつ一貫性のあるレフリング
- ③ クリアなブレイクダウンの判定とコントロール
- ④ プレーの継続性を見極めて、不要なアドバンテージや影響ある反則を放置しない。
- ⑤ プレーの流れを阻害しない効果的なコミュニケーションの実行
- ⑥ アシスタントレフリーとの関係によるチームオブスリーの機能発揮

### (2)重点項目

- ① 安定したスクラム・L/Oの形成
- ② タックル判定の精度アップ
- ③ オフサイドのコントロール
- ④ オブストラクションの一貫した判定
- ⑤ ラック参加等危険なプレーの確認
- ⑥ 安定したポジショニングの維持

### (3)具体的レフリングスキル

#### ①セットプレー

##### a. レフリーコールによるスクラムコントロールの強化

・レフリーが発するCTPE(クラウチ、タッチ、ポーズ、エンゲージ)の4段階のコールにより、安全かつ公平なスクラムをコントロールする。各段階の動作を確認して次のコールを掛ける。特にポーズにおいては、静止した状態であること確認した後にエンゲージメントさせる。

このコールは、試合を通して、できる限り一定であること。

- ・スクラムフォーム(バインド、アングル等)をスクラム終了までしっかりと確認する。
- ・FL, NO8のバインドはスクラム終了まで、ロックプレーヤーとバインドされていることを確認する。
- ・スクラム周辺のオフサイド、オブストラクション等の確認をチームオブスリーで実践する。
- ・正しいボールの投入により、イコールコンディションでのボールコンテストを実施する。

##### b. ラインアウトの整理及びギャップ確認

・ラインアウトに参加する人数を整理し、1mギャップ等正しいラインアウトのフォームを確認する。

・レシーバーの位置及びボール投入の反対側ポジショニング等を確認する。

・速やかなボール投入をマネージメントする。

・ラインアウトからモールに移行する前のコンテストを確認して、オブストラクションプレーへの見極めを的確に行う。

・ジャンパー及びサポートプレーヤーへのチャージ等危険なプレーを確認する。

・ラインアウト解消前の離脱(15mラインを超えたプレー等)を的確に確認する。

・ラインアウトからモールの形成の有無、ラインアウトからの離脱等状況を確認して、公平・公正なコンテストが行われるようにコントロールする。

#### ②ブレイクダウン

a. タックルの成立及び立っているプレーヤーかどうかの見極めを的確に行う。

b. 15条6項(C)に該当するタックルに関わった立ったままでボールキャリア及びボールを掴んでいるプレーヤー(アシストタックラー)が、ボールもしくはボールキャリアを放すことを確認する。

その状況を確認できるポジショニングを維持する。

c. プレーの継続を妨げるプレー(シーリングオフやノットロールアウェイ)の適切な判定及びコントロールを行う。

- d. タックル後の最初のボール獲得及びラック形成後のボール争奪の継続の見極めを行う。
  - e. 効果的なプリベントコールや分かり易いシグナルにより、プレーヤーとのコミュニケーションを行う。
- ③オフサイドのコントロール
- 以下のフェーズにおけるオフサイドを確認してコントロールする。
- a. キックにおけるオフサイド
  - b. ラック・モールにおけるオフサイド位置からの参加及びオフサイド位置からのディフェンス
- ④不正なプレー
- a. ファウルプレー(ゴール前のインテンショナル含む)に対しては毅然として対応する。
  - b. タックル部位を確認し、一貫した基準で適用する。
  - c. 安全性を最優先したゲームコントロールを行う。
  - d. アシスタントレフリーによるレフリーサポート強化(レフリー、AR間の基準統一と連携強化)
- ⑤その他(競技規則の正しい適用)
- a. モールの成立と解消、モール離脱のオフサイドの確認を行う。
  - b. キックのクイックスロー成立と投入位置の確認を行う。
  - c. 防御機会を阻害する前方にいるプレーヤーのオブストラクションを的確に確認する。
  - d. タックル成立後の立ったままのプレーヤーのタックル前方からの参加を確認する。
- ⑥ゲーム全体を通じて
- a. 試合を通して一貫したレフリングを実践する。
  - b. 効果的なコミュニケーションスキルにより、ダイナミックで継続性のあるゲームを創出する。
  - c. チームオブスリーを機能強化を図り、マッチオフシャル全員によるゲームマネジメントを行う。

以上