

2021年スーパーラグビーの試験的ルールについて

今月から開幕する「Super Rugby AU」(オーストラリア：2月19日～)と「Sky Super Rugby Aotearoa」(ニュージーランド：3月26日～)では、これまでになかった新たな試験的規則(Law variation)が導入されます。これらは昨シーズン(2020年)から導入され今年も継続される「レッドカード交代(Red Card Replacement)」と「ゴールデンポイント(Golden Point)」等に加え全8項目。AUとNZでの若干の違いも含めて以下にまとめます。

①「ゴールライン・ドロップアウト」(Goal Line Drop Out)

【AUは昨年から／NZは今年から新採用】

攻撃側がインゴールでヘルドアップになった(グラウンディングできない)、またはインゴールでノックオンした場合、あるいは攻撃側のキック(DG、PGは除く)がインゴールで防御側にグラウンディング、またはボール・デッドにされた場合は、次の再開は防御側のインゴールライン後方からのドロップキックで再開するというもの。

***狙い** 現行ルールでは、5mスクラム(防御側ボール)または22mドロップアウトで再開するが、スクラムを組まないことや22mまで移動することがなくなることでプレーが止まっている時間を減らすのが狙い。一方、ドロップアウト地点を22mからインゴールに下げることによって、攻撃側は後方まで下がることなく、カウンターアタックからトライを取りやすくなる。

***解説** ゴールライン・ドロップアウトは、ゴールライン上または後方のどこからでもよく、遅滞なく始め、少なくとも5mラインを越えなくてはならない。相手側はゴールラインから5m以上下がらなくてはならず、キックチャージに行ってはならない。反則した場合、反則地点から10m前進した地点でFKとなる。なお、相手側は、ゴールライン・ドロップアウトのボールを受けてからワン・フェイズ以上プレー(相手側とコンタクト)してからでないと、ドロップ・ゴールを狙うことはできない。(※その他詳細のルールは22mドロップアウトと類似)

②ラック、ブレイクダウンでのルールを厳格に(Ruck Infringement)

【AU、NZとも昨年から採用】

「ラックでボールがプレー可能となったら、レフリーは「ユーズイット」とコールし、その後5秒以内にプレーされなければならない(プレーしないと相手ボールスクラム)」というルールを

厳格に適用する。他、ブレイクダウン時の反則も厳しく適用する。

***狙い** タックル後からラックとなるブレイクダウンでボールが停滞せず、ゲームをスピーディーに動かすため。

***解説** 改正された新ルールではないが、ゲームの流れが止まるようなプレー（ノットリリースザボール、ノットロールアウェイ等）に関する現行ルールをより厳格に適用し、ゲームのスピードを上げる。またスクラムでのリセットを減らすため、スクラム時の反則も厳しく適用される。

③「レッドカード交代 (Red Card Replacement)」

【AU、NZとも昨年から採用】

レッドカードで選手が退場になった場合、20分後には他の選手が交代してプレーに戻ることができる。退場になった選手はその試合には戻れない。

***狙い** 危険なプレー、特に危険なタックルや頭部に対するコンタクトの判定基準が厳格化したことで、レッドカードによる退場が増えている中、特に試合の早い段階で退場者が出た場合に、その後の試合への影響が大きすぎるという観点からの導入。

④「50/22キック・ルール」(50/22kick)

【AUのみ昨年から継続採用】

自陣の50m区域内からキックしたボールが、相手側の22m区域内でバウンドしてタッチに出た場合、ラインアウトでの投入はキックした側が行なう。

⑤「22/50キック・ルール」(22/50kick)

【AUのみ昨年から継続採用】

自陣の22m区域内からキックしたボールが、相手陣の50m区域内でバウンドしてタッチに出た場合、ラインアウトの投入はキックした側が行う。

***狙い** 攻撃的なキックが有利となるようにすること。同時に、相手側はキックに備えるためにはフルバックやウィングが下がり気味にならざるをえず、ディフェンスラインの人数が減少するのでライン攻撃もしやすくなる。

・⑥キックオフ、リスタートキック(Kickoff and Restart kick)

【AUのみ今年から新採用】

キックオフ及びリスタートキック時の何等かの反則(失敗)に関するルールを、7人制ルールと同様にする。

***狙い** 15人制ルールの場合、センタースクラムを含め相手チームにオプション(選択権)が与えられるが、センターライン中央でFKによって再開できるという7人制ルールを採用することによって時間の短縮をはかる。

***解説** ゴールキック等の後のリスタートキックは、ゴールキック後30秒以内に行なわなければならない、行わない場合は相手のFKにて再開する、他キックの際、味方がボールより前方から走っても相手のFKとなる(15人制の場合はスクラム)等、リスタートキック時のルールを7人制のルールとする。

⑦「ゴールデンポイント(Golden Point)」

【AU、NZとも昨年より継続採用。但し詳細は両国によって異なる】

80分間終了時点で引き分けの場合、10分間の延長時間で勝敗を決定するというもの。

■NZルール:10分間の延長時間の中で最初に得点を挙げた方が勝利し、その時点で試合終了。得点はトライ、ペナルティ・ゴール、ドロップ・ゴールいずれでもよい。

■AUルール:5分×2の10分の延長時間とし、その間に最初にトライを挙げた方が勝利する。ペナルティ・ゴールまたはドロップ・ゴールは得点として加算はされるがその時点で試合終了にはならず、その後でもトライを挙げた側が勝利する。

***狙い** 引き分けではなく試合の勝敗をつけるため。

⑧キャプテンによる「参照要請」(Captain's Referral)

【NZのみ今年から新採用】

チームのキャプテンは、レフリーに対してトライまたはファウルプレイの判定に関して、TMOに参照することを、次のような条件の下で、1試合につき1回要請できる。

・トライに関して: トライ判定から10秒以内に参照要請を出さなければならない。参照要請があった場合、TMOは、プレーのフェイズ数には関係なく、トライの前のプレー再開時点までさかのぼって確認する(現行では2フェイズまでしか見ない)。

- ・ファウルプレイに関して：プレーが停止した時点で、いつでも参照要請できる。
- ・なお、試合時間が75分を超えた後は（延長時間も含めて）、参照要請の権利が残っていれば、どんな判定に対しても（トライに結びつくものやファウルプレイでなくても）参照要請ができる。

***狙い** 選手も判定に関与することによって、ファウルプレイに対する判定の精度を上げ、また試合の勝敗がレフリーの誤審に左右されるリスクを減らす。

***解説** キャプテンは1試合につき1回の参照要請ができる。参照要請は、具体的な反則や事象に対して行なわなくてはならない。

参照要請が出されると、レフリーはTMOに対して映像を見直して、参照要請があった判定に対して、「clear and obvious（明らかに確信がもてて、誰が見ても明白である）」かどうかを確認する。もしキャプテンの参照要請が正しかった（レフリーの判定が違っていた）場合、キャプテンはその試合中に再度の参照要請ができる（権利を保持する）。レフリーの判定が正しかった場合、キャプテンは、それ以降の参照要請はできなくなる。

なおスクラムとラインアウトは対象外とする。また参照要請によって、PKでのクイックタップや、ラインアウトのクイックスローインを止めることはできない。

この点に関し、NZ協会のレフリーマネージャーである Bryce Lawrence 氏は以下のように述べている。

「簡単なことだが、誰も、試合が間違った判定で決まってしまうことは望んでいない。特にスーパーラグビーのようにとっても激しく、厳しい戦いの最後になって、レフリーの判定にかかっているときには、前向きな結果にしたいとみんな思っている。ラグビーのスピードとペースは上がり、複雑になっている中で、他の競技（クリケット、テニス、リーグラグビーなど）でもあるように、見る目が増えることは良いことだと思う。」