**令和１年度福岡県ミニラグビーレフリー（ＭＲＲ）認定（秋季）　筆記試験　解答**

**令和　　年　　月　　日**

**所属チーム　／**

**氏　名　　／**

**解　　　　答**

**１*、【　　】に適語、適数を入れて文を完成させなさい。***

**➊キックオフ**

キックオフはハーフウェイライン中央から行う。得点後のキックは、【**①**　**得点した**　】側のチームが　　　　　　　　　　　ハーフウェイライン中央から行う。　キックオフは【**②**　**５ｍ**】ラインに達しなくてはならない。届かなかった場合は　　【**③ハーフウェイライン中央のスクラムのみ**】で再開する。攻撃権はキックを【**④しなかった】**側が行う。

**❷タッチキック**

**ダイレクトタッチ**は、【**⑤**　**１０**ⅿライン　】内からのみ許される。それ以外からのキックが直接タッチに出た場合は、 　 【**⑥キックした**　】地点で相手側に【**⑦　スクラム**　**のみ**】が与えられる。

**❸フィールドの定義**

**フィールドオブプレー**とは【**⑧**　**タッチ　】**ラインと【**⑨**　**ゴール　】**ラインで囲まれた地域をいう。

**フィールドオブプレー**には上記の２つのラインは【**⑩**　**含まれない**。　　】

**インゴール**とは【**⑪**　**ゴール　】**ラインと【**⑫**　**タッチインゴール　】**ラインと【**⑬**　**デッドボール　】**ラインに囲まれた地域をいう。【 **⑪** 】ラインはインゴールに含まれるが【 **⑫** 】ラインと【 **⑬ 】**ラインはインゴールに含まれない。

**❹アドバンテージ**

アドバンテージ中の利益とは【**⑭　 地域 　】的な**利益、【**⑮ 　戦術　 】的な**利益いずれもありうる。

*アドバンテージは****軽微な反則（スクラムやFK再開）****と****重い反則（PKでの再開）****では、利益（時間）が違う。*

**❺オフサイド**

**モールやラック**でのオフサイドプレーヤーとはモールやラックに正当に参加していないプレーヤー、　　　　　　　　　　もしくは、【**⑯** **近接した地域でウロウロ**】しているプレーヤーことをいう。　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　このようなプレーヤーは直ちにオフサイドラインまで下がらないといけない。この時にいうオフサイドラインとは、 　　 **２本発生する**が、**相手側と味方側のモールやラックの【⑰　最後尾のプレーヤーの踵を通る**　】仮想のラインのことをいう。ペナルティやフリーキックの時の相手側のオフサイドラインとはペナルティ地点より【**⑱**　**５**】ⅿ後方にある。

**❻一般のプレーにおけるオフサイド**

味方の行為によりオンサイドになるのは、最後にキックしたか、ボールに触れた味方の【**⑲**　後方　】に自ら走ったとき、　またはそのプレーヤー、もしくは味方のボールキャリアが自分より【**⑳**　前方　】に走り出た時にオンサイドになる。　　　　相手側の行為によりオンサイドになるのは相手が【**㉑　ボールを持って５ｍ走ること**　　】、　 　　 　【**㉒　キックまたはパス**　　】、【**㉓　　故意にボールに触れること（ワンタッチ）**　　】の３つである。

**❼タックラーの義務行為について（H30～新ルール）**

タックル成立後、タックラーは、立ち上がり、速やかに退くか、もしくはボールにプレーする前に1度　　　　　　　　　　【**㉔　タックルゲートの自陣後方に戻りボールにプレー**　　】しなければならない。

❽**スクラムについて（H31より福岡県ローカルルール採用）**

スクラムについては、H31年度競技規則本ルールに則り3段階で組み合う。**クラウチ　→　【㉕　　　バインド　　　　】　→　【㉖　　　セット　　　】の3コールにて行う。**

**２、*【　　】に当てはまる回答の数字または文を下の項目から選択し文を完成させなさい。*（重複解答可）**

**★解答項目 1　　2　　3 5　 6　 8　 10　 22　密集　立って　 寝て　起こして　地上　空中**

**認める　認めない　体全体　手　　肩　　両膝　片膝　密着させて　手放す　拾う　　　走る　自陣　マイボールスクラム　そのプレーをやり直す　 離れる　近接した オフサイド続行する　パスをする　バインド　　タッチライン　ゴールライン　10ｍライン　　　　　　　　　　　　デッドボールライン　　フィールドオブプレー　ゴールライン　ドロップアウト　キャリーバック**

**➊　ラインアウト**

ミニラグビーにおいてクイックスローインは【**㉗　認めない**　】。ラインアウトでのジャンパーへの　　　　サポートプレーは【**㉘**　**認めない。**　】ラインアウトに並ぶ先頭のプレーヤーは**タッチライン**から**３**ⅿ　　　離れなくてはならない。ラインアウトに並ぶ最後尾のプレーヤーは**タッチライン**から【**㉙**　**８**　】mを　　　越えてはならない。ボールが**【㉙】**を越えて投げ入れられた場合は【**㉚　　そのプレーをやり直す。**　】

**❷　モールの定義**

モールはボールキャリアが相手側の【**㉛　１**　】人、またはそれ以上の相手に捕らえられ、味方の　　　　　【**㉜　1**　】人、またはそれ以上のプレーヤーがボールキャリアに【**㉝　バインド**　】しているときに成立　　する。つまり、モールが成立するには最低【**㉞　３**　】人のプレーヤーが必要で、【**㉟　立って**　】プレー　　　しなければならない。

**❸　ラックの定義**（H30年度新ルール）

ラックは、少なくとも【**㊱　1**】人のプレーヤーが両足で地面にある（またはタックラー、タックルされたプレーヤーの上にある）ボールをまたがって立つことで開始される。この時点でオフサイドラインが　　　　形成される。両足で立ったプレーヤーはすぐに行う限りボールを【**㊲**　拾う　】ことが出来る。

相手プレーヤーが到着し密着した瞬間に【**㊳**　手　】の使用は出来なくなる。プレーヤーはラック内の　　　ボールを無作為に蹴りだしてはならない（PK）。【**㊴**　自陣　】方向に掻いて蹴ることのみ許される。

**❹　スクラム**

スクラムは各チーム３人ずつ計６人で形成される。スクラムはノンコンテストのスクラムではあるがお互いの体重を支え合うように両プロップはしっかりとお互いのジャージの背中または脇を【**㊵　　バインド**】して組まなければならない。スクラムの中でのボールの争奪や押し合いはなく、ボール投入側がボールを　　獲得するがスクラムハーフは、中央でまっすぐ投入しなければならない。もし投入側が誤って相手側に　　　ボールを蹴り入れた場合は、プレーは、【**㊶　　続行する**　】。

**❺　タックル**

タックルは、ボールキャリアが1人または複数の相手プレーヤーに捕まれたまま地面に倒された場合に　　成立する。捕まえられてなければタックルは成立しない。地面に倒されたとは、ボールキャリアが 　　　【**㊷　片膝**】が地面につけば成立する。

タックルされたプレーヤーは直ちにボールを【**㊸　手放す**　　】か【**㊹　　パスをする**　　】か、　　　しなければならない。タックラーもタックルされたプレーヤーも直ちに立ち上がり、ボールから離れなければならない。その後は、タックルで発生するタックルゲートの後方からプレーしなければならない。

***3*３、*試合再開に関する問題です。再開の方法・再開時ボール保持チームを答えてください。***

➊**タックル成立時タックラーはボールキャリアより敵陣側に倒れたがタックラーは立ち上がりそのままボールを拾いプレーした。**

**【㊺タックル成立のタックルボックスのゲートオフサイド　/　　PK　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　】**

❷**明らかなハイタックルがありタックルを受けたプレーヤーは倒れていたが倒れた側に有利に試合が進んだので続行した。**

**【㊻まず、すぐに試合を止めてタックル受けたプレーヤーの安全の確保（場合によってはドクターの要請）、選手/チームへの注意　/　　PK　　　】**

❸**相手ゴール内の相手のキックを相手ゴール手前5ｍ付近でチャージしてボールがデッドボールラインを越えた。再開方法は？？？**

**【㊼　ドロップアウト　　　/　　　10ｍラインからの防御側　ドロップキックでのゲーム再開　　　　　　　　　　　　　　　　　　】**

❹**相手陣インゴール内で、相手チームのキックをチャージしてそのボールがデッドボールラインを越えた。再開方法は？？？**

**【㊽　キャリーバック　　/　　　チャージのあった地点のゴールライン5M前のスクラム　　　　　　　　　　　　】**

❺**ボールキャリア―に上下に2人でタックルした。下にタックルした選手と倒れタックルが成立したが、上に絡んだ選手はそのままプレーした**

**【㊾　ノットリリースザボールキャリア（ホールディング）　　/　　　　PK　　　　　　　　　　　 　　　 】**

❻**ラックやタックル成立時に相手側に倒れていたが自力で脱出できそうにないのでそのまま倒れていた。**

　【**㊿　ノットロールアウェイ　　/　　　　PK　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　】**

**所属チーム　／**

**氏　名　　　／**　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　**／100**