

### 定義

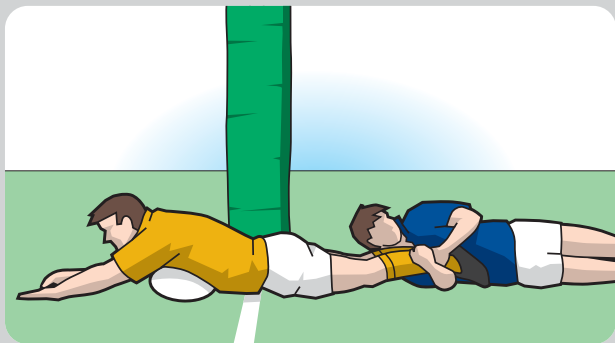
インゴールとは、第1条で定義された区域のことであり、ここで双方のプレーヤーがグラウンディングすることができる。

攻撃側のプレーヤーが相手側のインゴールに最初にグラウンディングした場合、トライが得られる。

防御側のプレーヤーが最初にグラウンディングした場合、タッチダウンとなる。

防御側のプレーヤーが、ボールを受けたとき、片足でもインゴール内またはゴールライン上にある場合、そのプレーヤーはインゴール内のプレーヤーとみなされる。

### 22.1 グラウンディング



ボールのグラウンディング

## 第22条 インゴール



グラウンディングには次の2通りの方法がある。

- (a) ボールを持って地面につけるボールを抱え、インゴール内で地面にボールをつける。「ボールを抱える」とは、手または腕でボールをもっている状態のことである。グラウンディングする際、下方に押しつける必要はない。
- (b) ボールを押えるインゴール内で地上にボールがある時、そのボールを手、腕、あるいは前半身のうち首から腰の間を使って、ボールを押える。

### 22.2 ボールを拾い上げる

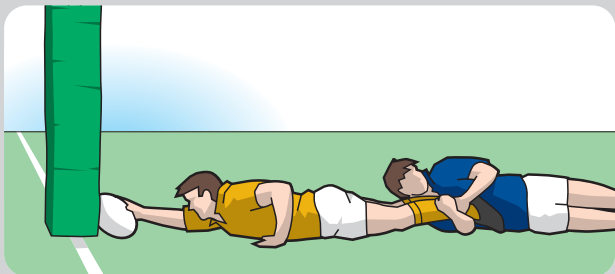
地上にあるボールを拾い上げることは、ボールをグラウンディングしたことになる。インゴール内で拾い上げたボールをインゴール内の他の地点でグラウンディングすることはできる。

### 22.3 攻撃側によるグラウンディング

- (a) オンサイドのプレーヤーが相手側インゴールで最初にボールをグラウンディングした場合、トライが得られる。これは、攻撃側あるいは防御側のどちらがインゴールにボールを持ち込んだ場合であっても適用される。
- (b) ボールを持っている攻撃側のプレーヤーが、インゴールにボールをグラウンディングし、同時に、タッチインゴールラインまたはデッドボールライン(または、その外側)に接触した場合、22メートルライン地点でのドロップアウトが防御側に与えられる。

### 22.4 その他のトライの方法

- (a) **ゴールライン上へのグラウンディング**：ゴールラインはインゴールに含まれる。攻撃側プレーヤーが最初に相手側ゴールライン上にグラウンディングした場合、トライが得られる。
- (b) **ゴールポストへのグラウンディング**：ゴールポストおよびゴールポストに巻かれているパッドは、インゴールに含まれるゴールラインの一部であり、攻撃側プレーヤーが最初にゴールポストまたはパッドと地面に同時にグラウンディングした場合には、トライが得られる。



トライによる得点 - ゴールポストに対して  
ボールをグラウンディングすること

- (c) **プッシュオーバートライ：**  
スクラムおよびラックはインゴール内では形成されない。スクラムあるいはラックがインゴールに押し込まれ、ボールがゴールラインに触れるかまたは越えた時、攻撃側のプレーヤーがボールを正当にグラウンディングした場合、トライが得られる。



## 第22条 インゴール



- (d) **惰性によるトライ**：攻撃側ボールキャリアーがゴールライン手前でタックルされても、倒れたまま惰性により、止まらずに、相手側インゴールに入り、最初にグラウンディングした場合、トライが得られる。
- (e) **ゴールライン近辺でタックルされた場合**：ボールキャリアーがゴールライン近くでタックルされた後、直ちに手を伸ばしゴールライン上もしくは越えてグラウンディングした場合、トライが得られる。
- (f) この状況では、防御側プレーヤーは、立っているのであれば、タックルされたプレーヤーからボールを奪いトライ防ぐことができるが、ボールを蹴ってはならない。
- (g) **タッチまたはタッチインゴールにいるプレーヤー**：攻撃側プレーヤーがタッチまたはタッチインゴールにあっても、相手側インゴールにあるボールをグラウンディングすることによりトライが得られる。ただし自分がボールを持っている場合を除く。
- (h) **ペナルティトライ**：ペナルティトライは、防御側の不正なプレーがなければ間違いなくトライが成立したと認められる場合に与えられる。ペナルティトライは、防御側の不正なプレーがなければよりよい地点でトライが得られたと判断される場合にも与えられる。
- (i) ペナルティトライはゴールポストの中間に与えられる。防御側はトライ後のコンバージョンキックに対してチャージを行ってもよい。



タッチインゴールにあるプレーヤーが、ボールを持っていないが、ボールをグラウンディングしてトライする

### 22.5 防御側によるグラウンディング

- (a) **タッチダウン**：防御側プレーヤーが味方のインゴールにおいて最初にボールをグラウンディングした場合、タッチダウンとなる。
- (b) **タッチまたはタッチインゴールにいるプレーヤー**：防御側プレーヤーがタッチまたはタッチインゴールにあっても、そのプレーヤーはインゴールにあるボールをタッチダウンすることができる。ただし自分がボールを持っている場合を除く。
- (c) **ゴールポストへのグラウンディング**：ゴールポストおよびゴールポストに巻かれているパッドは、ゴールラインの一部である。防御側プレーヤーが最初にゴールポストまたはパッドと、地面に同時にグラウンディングした場合には、タッチダウンとする。

### 22.6 スクラム、ラックまたはモールが押し込まれてインゴールに入った場合

スクラム、ラックおよびモールはフィールドオブプレーでのみ形成される。スクラム、ラックあるいはモールがインゴールに押し込まれたらすぐに、防御側のプレーヤーは、規則上ボールをグラウンディングしてもよい。その結果、タッチダウンとなる。

### 22.7 タッチダウン後の再開

- (a) 攻撃側のプレーヤーが相手側インゴールにボールを入れ、または持ち込み、
  - ・防御側プレーヤーがそのボールをグラウンディングして、または
  - ・タッチインゴールに出るかまたはデッドボールラインを越えてボールがデッドになった場合、ドロップアウトが得られる。
- (b) フィールドオブプレーにおいて、攻撃側がノックオンまたはスローフォワードをし、ボールが相手側インゴールに入りデッドとなった場合、ノックオンまたはスローフォワードの起った地点においてスクラムが与えられる。
- (c) キックオフまたはドロップアウトのボールがプレーヤーに触れることなく相手側インゴールに入り、防御側がそのボールを直ちにグラウンディングするかもしれない場合は、次の2つのうちの1つを選択する：

## 第22条 インゴール



- ・防御側は、ハーフライン中央でスクラムを組み、ボールを投入する、または相手側チームに再度キックオフをさせる。
- (d) 防御側プレーヤーがインゴールへボールを持ち込むか、または投げ入れて、そのボールを防御側プレーヤーがグラウンディングした場合、他に反則がなければ、5メートルスクラムで再開される。スクラムの位置は、タッチダウンの地点に相対するゴールラインから5メートルの地点である。攻撃側がボールを入れる。
- (e) 防御側がボールを自陣のインゴールに持ち込み、防御側のプレーヤーがそのボールをキックした結果、インゴール内でチャージダウンされてデッドとなった場合、ボールがデッドになった地点に対向する地点での5メートルスクラムが攻撃側に与えられ、攻撃側がボールを投入する。

### 22.8 キックされたボールがインゴールを越えてデッドになった場合

ペナルティゴールまたはドロップゴールの不成功の場合を除き、相手側インゴールへ蹴り込んだボールがタッチインゴールに出るか、デッドボールラインを越えた場合、防御側は、ドロップアウトを行うまたはキックのあった時点でスクラムを組み、ボールを入れるか、を選択することができる。

### 22.9 インゴール内の防御側プレーヤー

- (a) 片足の一部でもインゴールに入っている防御側プレーヤーは、両足ともインゴール内にあるプレーヤーと見なされる。
- (b) 片足または両足がゴールラインの上または後にあるプレーヤーが、フィールドオブプレー内で止まっているボールを拾い上げた場合、フィールドオブプレーの中で拾い上げているため、ボールをインゴールに持ち込んだとみなされる。
- (c) 片足または両足がゴールラインの上または後にあるプレーヤーが、フィールドオブプレーの中で動いているボールを拾い上げた場合、インゴール内でボールを拾い上げたとみなされる。

## 第22条 インゴール



- (d) 片足または両足がデッドボールラインの上または後にあるプレーヤーが、インゴール内で止まっているボールを拾い上げた場合、インゴールの中で拾い上げているため、ボールをデッドにしたことになる。
- (e) 片足または両足がデッドボールラインの上または後にあるプレーヤーが、インゴールの中で動いているボールを拾い上げた場合、競技区域外でボールを拾い上げたことになる。

### 22.10 ヘルドアップインゴール

インゴールにおいて、ボールキャリアーがボールをグラウンディングできないように捕えられた場合には、ボールはデッドとなる。これは、インゴール内でモールの形になった場合にも同様に適用される。5メートルスクラムを組み、攻撃側がボールを入れる。

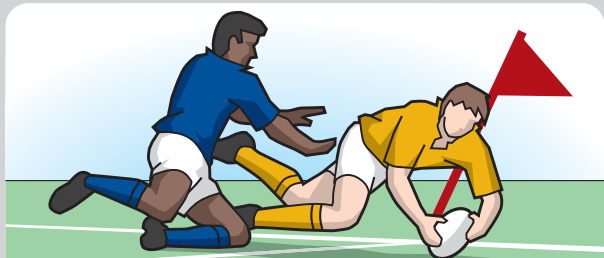
### 22.11 インゴールでのデッド

- (a) ボールが、タッチインゴールラインもしくはデッドボールライン、またはそれらの線外にある物あるいは人に触れた場合、ボールはデッドとなる。ボールをインゴールへ入れたのが攻撃側であった場合は、防御側にドロップアウトが与えられる。ボールをインゴールへ入れたのが防御側であった場合は攻撃側に5メートルスクラムが与えられる。
- (b) ボールキャリアーが、タッチインゴールラインもしくはデッドボールライン、またはそれらの線外にある地面に触れた場合、ボールはデッドとなる。ボールをインゴールへ入れたのが攻撃側であった場合は、防御側にドロップアウトが与えられる。ボールをインゴールへ入れたのが防御側であった場合は攻撃側に5メートルスクラムが与えられる。
- (c) トライ、タッチダウンの後、ボールはデッドとなる。

### 22.12 フラッグまたはフラッグ（コーナー）ポストに触れたボールまたはプレーヤー

ボールもしくはボールを持っているプレーヤーが、タッチインゴールラインとゴールラインが交差する地点のフラッグもしくはフラッグ（コーナー）ポスト、またはタッチインゴールラインとデッドボールラインが交差する地点の

## 第22条 インゴール



ボールをグラウンディングする前にコーナーポストに触れたプレーヤー

フラッグもしくはフラッグ（コーナー）ポストに触れた場合、タッチまたはタッチインゴール以外の場合を除き、ボールがフラッグポストに触れながらグラウンディングされない限り、ボールはアウトオブプレーとはならない。

### 22.13 スクラムが与えられる攻撃側の反則

攻撃側プレーヤーがインゴール内でノックオンなどの反則をした場合、5メートルスクラムで再開される。スクラムは反則のあった場所に相対する地点で組まれ、防御側がボールを入れる。

### 22.14 スクラムが与えられる防御側の反則

防御側プレーヤーがインゴール内でノックオンなどの反則をした場合、5メートルスクラムで再開される。スクラムは反則のあった場所に相対する地点で組まれ、攻撃側がボールを入れる。

### 22.15 グラウンディングが疑わしい場合

インゴールにおいて、いずれの側のプレーヤーがボールを最初にグラウンディングしたか疑わしい場合には、ボールがグラウンディングされた場所に相対する地点で5メートルスクラムを組み、攻撃側がボールを入れる。

### 22.16 インゴール内での反則

インゴールにおけるすべての反則に対する罰は、フィールドオブプレーにおける反則に対する罰と同一である。

インゴール内でのノックオン、スローフォワードは5メートルスクラムとなり、反則の場所に相対する地点で行われる。

**罰：**反則に対して与えられる、ペナルティキックあるいはフリーキックのマークはインゴール内にあってはならない。反則があり、ペナルティキックもしくはフリーキックがインゴール内で与えられる場合、マークは反則の場所に相対する、ゴールラインから5メートルの地点である。

### 22.17 インゴール内での不行跡および不当なプレー

- (a) **攻撃側による妨害行為：**インゴールにおいて、まさにボールを蹴り終わったプレーヤーに対してのチャージ、または故意の妨害があった場合、相手側は次のいずれかの地点でペナルティキックを選択することができる。

- ・反則の場所に相対する、ゴールラインから5メートルの地点、または
- ・ボールが落ちた地点。

「ボールが落ちた地点でのペナルティキック」を選択し、ボールの落ちた地点がタッチまたはタッチの近くの場合、マークは、タッチに出た地点またはボールの落下点に対向するタッチラインから15メートルの地点である。

攻撃側プレーヤーの不正なプレーがなかったならば、トライがほぼ間違いなく得られなかったと認められた場合にはトライを与えず、防御側にペナルティキックを与える。

- (b) **防御側による不正なプレー：**防御側プレーヤーの不正なプレーがなければ、ほぼ間違いなくトライが得られたと認められる場合にはペナルティトライを与える。

また、防御側の不正なプレーがなければよりよい地点でトライが得られたと判断される場合にもペナルティトライを与える。

ペナルティトライはゴールポストの中間に与えられる。防御側はトライ後のコンバージョンキックに対してチャージを行ってもよい。

不当なプレーでトライが得られるのを妨げるプレーヤーに対しては警告し、かつ一時的退場を命ずるか、ないしは退場させなければならない。

- (c) **その他の不正なプレー：**競技が停止されている間のインゴールでのその他いかなる不正なプレーに対しても、その反則がなければ次に競技を再開する予定であった地点においてペナルティキックを与える。

**罰：**ペナルティキック