

規則22. 極陣



定義

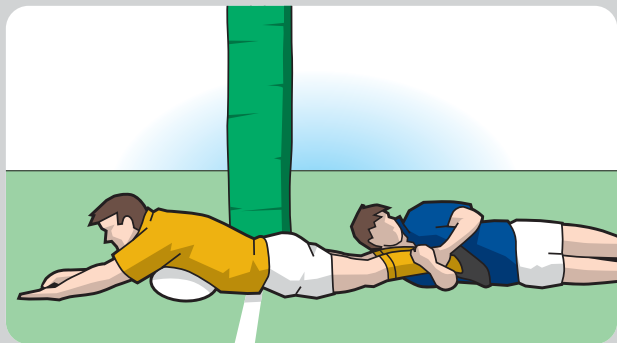
極陣是場地的一部分，如規則1.所述，在極陣內雙方球員都可壓球觸地。

當攻擊球員首先在敵方極陣內壓球觸地時，攻擊球員得到達陣得分。

當防守球員首先在自己極陣內壓球觸地時，防守球員做成挽球。

防守球員有單腳在陣線上或極陣內而接球時，是被認為兩腳都在極陣內的。

22.1 壓球觸地



壓球觸地

規則22. 極陣



球員有兩種方法可壓球觸地：

- (a) **球員用球觸地：**球員抱持球而且在極陣內用球觸地。「抱持」指的是持拿在單手或雙手、或抱持在單臂或雙臂。無需向下壓力。
- (b) **球員壓到球上：**當球在極陣內地上，而球員用單手或雙手、單臂或雙臂、或包括頸部與腰部的前上半身部分壓到球上時，該球員完成壓球觸地。

22.2 撿起球

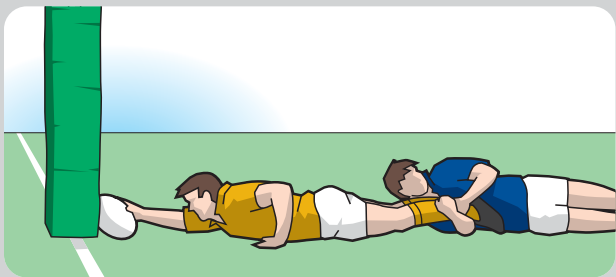
從地上撿起球並不是壓球觸地。球員可以在極陣內撿起球，而在任何其他地方壓球觸地。

22.3 球被攻擊球員壓地

- (a) **達陣：**當在位的攻擊球員首先在敵方極陣內壓球觸地時，攻擊球員得到達陣得分。這情況，不管球進入極陣內的責任，該由攻擊球員或防守球員負責，都可適用。
- (b) 攻擊方持球球員在極陣內壓球觸地，同時也壓觸到極陣邊線或死球線(或超越這些線)防守方會獲得22公尺反攻踢。

22.4 其他達陣得分的方法

- (a) **在陣線上壓地：**陣線是極陣的一部分。如果攻擊球員首先在敵方陣線上壓球觸地時，達陣得分成立。
- (b) **倚靠門柱壓地：**球門柱與圍繞它的護墊是陣線的一部分，從而，是極陣的一部分。如果攻擊球員首先把球倚靠敵方門柱或護墊壓地時，達陣得分成立。



達陣得分——倚靠門柱壓地

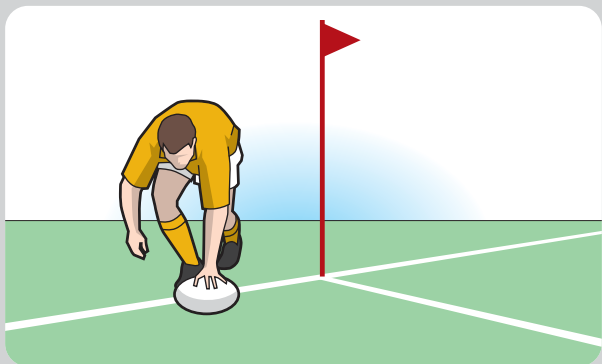
- (c) **推越達陣**：scrum或ruck不能在極陣內發生。如果scrum或ruck被推進極陣內，攻擊球員可在球一到達或越過陣線時合法壓球觸地並取得達陣得分。
- (d) **衝力達陣**：如果持球的攻擊球員在極陣近前被tackle，但該球員的衝力把他用連續動作沿地面帶進敵方極陣，而由該球員首先壓球觸地時，可以取得達陣得分。



規則22. 極陣



- (e) **陣線附近的tackle**：如果球員在敵方陣線附近被tackle，以致這球員能即刻外伸並在陣線上或越過陣線壓球觸地時，可以取得達陣得分。
- (f) 在這情形下，兩腳站立的防守球員，可以用手從被tackle球員的手或臂中搶球，合法阻止他達陣。但不許腳踢他手中或臂中的球。
- (g) **在邊場或極陣邊場的球員**：如果攻擊球員是在邊場或極陣邊場，他只要不拿起球，可以靠在敵方極陣內壓球觸地取得達陣得分。
- (h) **懲罰達陣**：如果沒有防守隊的暴行，達陣或許已經成立時，將判給懲罰達陣。如果沒有防守隊的暴行，達陣或許會在更好的地點成立時，將判給懲罰達陣。
- (i) 懲罰達陣判在球門兩柱中間給與。防守隊可以衝阻懲罰達陣後的加踢射門。



球員在極陣內不拿球而壓球觸地達陣得分

22.5 球被防守球員壓地

- (a) **挽球**：當防守球員首先在自己極陣內壓球觸地時，就是挽球。
- (b) **在邊場或極陣邊場的球員**：如果防守球員是在邊場或極陣邊場，他只要不拿起球，可以靠在自己極陣內壓球觸地做成挽球。
- (c) **倚靠門柱壓地**：門柱與圍繞門柱的護墊是陣線的一部分。如果有防守球員首先把球倚靠門柱或護墊壓地，結果是挽球成立。

22.6 Scrum, ruck 或 maul被推進極陣區內。

Scrum, ruck或maul只可以在賽場內進行。只要scrum, ruck 或 maul被推越達陣線時,球員就可以合法壓球觸地,而構成挽球成立或達陣成功。

22.7 挽球後的再開始

- (a) 當攻擊球員把球送進或帶進對方極陣內而後球就在那裡因為有防守球員把它壓地時，或球就在那裡演變成進入極陣邊場、或到死球線上或越過死球線而成為死球時，都判給反攻踢。
- (b) 如果有攻擊球員在賽場內拍前或拋前，而球進入敵方極陣內，並在那裡被做成死球時，將在拍前或拋前發生的地點判給scrum。
- (c) 開球或反攻踢時,球沒有碰觸到球員或被球員碰觸,直接進入對方達陣區,防守方即刻壓球觸地,防守方將有兩個選擇：

要求在場中央組成scrum並取得投進權，或讓對方重新開球。

規則22. 極陣



- (d) 如果防守球員把球拋投或帶進極陣內，在沒有違規發生的情況下而有防守球員把它壓地，比賽將用對應於被做成挽球的地點的5公尺scrum重新開始。由攻擊隊投進球。
- (e) 若防守方把球帶球進入己方極陣內。防守隊員隨後踢球，球卻在極陣內被拍阻成為死球時，應在死球點距陣線五公尺對應的地點進行scrum，並由進攻方投球。

22.8 球被踢經過達陣區成為死球

如果有一隊踢球，球穿過敵隊極陣，進入極陣邊場或到死球線上或越過死球線時，除開失敗的射門或試圖落踢射門的情形以外，防守隊可以有兩種選擇：

取得反攻踢，或
要求在球被踢的地點組成scrum而取得投進權。

22.9 在極陣內的防守球員

- (a) 防守球員如果有單腳的某一部分是在極陣內時，是被認定為兩腳都在極陣內的。
- (b) 球員單腳或雙腳踩在得分線或達陣區，從賽場撿起靜止在地上的球，那就是該球員把球帶進得分區。
- (c) 球員單腳或雙腳踩在陣線或得分區，從賽場撿起滾動中的球，視同該球員在得分區撿球。

規則22. 極陣



- (d) 球員單腳或雙腳踩在死球線或超越死球線，撿起靜止在得分區的球，視同該球員在得分區撿球，把球弄成死球。
- (e) 球員單腳或雙腳踩在死球線或超越死球線，撿起在得分區滾動的球，視同該球員在比賽區域外撿球。

22.10 球在極陣內無法壓地

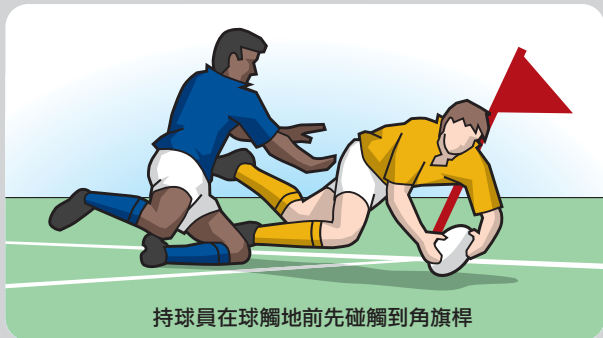
當持球球員在極陣內被捉，以致該球員無法壓球觸地時，該球是死球。5公尺scrum將被組成。如果有類似maul的比賽在極陣內發生，這規定仍然適用。攻擊隊投進球。

22.11 球死在極陣內

- (a) 球碰觸到得分區邊線或死球線，或任何線外的人、地或物，就成為死球。球若是由進攻方帶進得分區，則由防守方獲得反攻踢。反之，則由進攻方在得分區前獲得5公尺Scrum的投球權。
- (b) 當球員帶球觸及得分區內邊線，死球線或觸及這些線外的地上時，將被宣判為死球。若此球由進攻隊帶進得分區而造成。則防守隊可獲判反攻賜Drop out。若此球由防守隊帶進得分區而造成，則進攻隊可獲判於得分線前5公尺位置Scrum。
- (c) 當球員達陣得分或做成挽球時，球成為死球。

22.12 球或球員碰觸到旗面或角桿

如果球或持球球員碰觸到在極陣邊線和陣線的交點、或在極陣邊線和死球線的交點的旗面或角桿而沒有其他出界或極陣出界的情況發生，該球並不是在比賽外，除非它被首先倚靠著角桿壓地。



22.13 罰給SCRUM的攻擊方違規

如果攻擊球員在極陣內違規，而該違規的罰則是scrum時，比賽將用對應於違規地點的5公尺scrum重新開始，由防守隊投進球。例如拍前。

22.14 罰給SCRUM的防守方違規

如果防守球員在極陣內違規，而該違規的罰則是scrum時，比賽將用對應於違規地點的5公尺scrum重新開始，由攻擊隊投進球。例如拍前。

22.15 關於壓地的懷疑

如果對那一隊先在極陣內壓球觸地有懷疑，比賽將用對應於壓球觸地的地點的5公尺scrum重新開始。由攻擊隊投進球。

22.16 極陣內的違規

所有發生在極陣內的違規，都看成好像發生在賽場內時一樣處理。

在極陣內的拍前與拋前，結果是對應於違規地點的5公尺scrum。

罰則：在極陣內有違規發生時，罰踢與自由踢的標點不可能在極陣內。當有罰踢或自由踢判給在極陣內的違規時，踢球的標點是在對應於違規地點的賽場內、距離陣線5公尺的地方。

22.17 在極陣內的惡劣行跡與不光明比賽

- (a) **被攻擊隊阻擋：**當球員衝阻或故意阻擋在極陣內剛踢完球的敵方球員時，敵隊可以選擇在對應於違規地點的賽場內、距離陣線5公尺地方的罰踢，或球降落地點的罰踢。

如果他們選擇後者，而球降落在邊場或邊場附近，罰踢的標點將是在對應於球出界或降落的地點、距離邊線15公尺的地方。如果不是因為攻擊隊的暴行，達陣或許無法成立時，達陣將被否定而判給罰踢。

- (b) **被防守隊暴行：**如果不是因為防守隊的暴行，達陣或許已經成立時，裁判員將判給懲罰達陣。如果不是因為防守隊的暴行，達陣或許會在更好的地點成立時，裁判員將判給懲罰達陣。懲罰達陣判在球門兩柱中間給與。防守隊可以衝阻懲罰達陣後的加踢射門。球員用暴行阻止了達陣時，必須被警告並短暫禁賽或勒令退場。

- (c) **其他暴行：**當球在非比賽中，而有球員在極陣內違犯其他暴行時，罰踢的判給地點是在比賽再開始的可能地點。

罰則：罰踢