

1. 競技形式

- ① カテゴリーごとの競技形式(参加チーム数により変更となる場合があります)
 - 30+,40+,50+カテゴリー 4 プール(各プール3チーム)上位1チームがトーナメントへ
 - 60+カテゴリー 3 プール(各プール3チーム)上位1チームが順位決定リーグ戦へ
 - 女子カテゴリー 1 プール(3チーム)上位2チームがトーナメントへ

2. 競技規則

① 交代について

- a. チームの人数は30名を上限とします。
- b. 交代選手数に制限はなく、また交代した選手も試合に戻る事ができます。
- c. すべての交代はARを通過する必要があります
- d. 交代はプレーが停止している時にのみ行うことができます。

② スクラム

- ①スクラムは以下(a・b)を除きワールドラグビー競技規則第19条に従って行います。

- a. 30歳以上のスクラム
 - a.1 1.5M以上押しはいけません。
 - a.2 スクラムを回転させてはいけません。軸が45度ずれると審判は競技をストップさせます。この場合、審判はスクラムをストップした場所から、再度スクラムを組みます。その場合は同じチームがボールを投げ入れます。
 - a.3 スクラムは8人で組みます。スクラムを組む際にフロントファイブ(1~5)が組むことができない場合はノーコンテストとします。
- b. 40歳以上・50歳以上・60歳以上・女子
 - b.1 スクラムはノーコンテストとします。
 - b.2 ボールを入れるチームがボールを獲得します。

③ラインアウト

- a. クイックスローやクイックラインアウトはありません
- b. ラインアウトは各チーム2名以上で構成します。
- c. 50歳以上・60歳以上・女子はリフティングとサポーターティングをしてはいけません。

④ ファウルプレー

- a. 40歳以上・50歳以上・60歳以上・女子はタックルやラックやモールにおいて、ボールの争奪を行ってはいけません
※「争奪」はラックでのターンオーバー、スティールを指します。
- b. イエローカードをもらった選手は5分間、シンビンチェアに座っておく必要があります。
- c. 大会期間中に2枚のイエローカードもしくはレッドカードを受けた選手は、次戦1試合出場できません。
- d. レッドカードで退場した場合、選手補充はできません。

⑤ 時間

- a. 30歳以上・40歳以上・50歳以上・女子では、4分間のインターバルで前・後半各20分プレーします
- b. 60歳以上では、4分間のインターバルで前・後半各15分プレーします

⑥ 60歳以上の特別ルール

- a. タックルはできません。ホールドはできますが、地面に倒してはいけません。
- b. 紫(80歳以上)・金(90歳以上)のパンツを履いた選手には、触れることができず、5m走る事が認められ、走った後は紫・金のパンツを履いた選手以外にパスをしないといけません。
- c. スクラムから直接ボールを持ち出して走ってはいけません。

3. 勝点・順位

①勝点について

- a. 試合で付与される勝点は、勝利:4ポイント、引き分け:2ポイント、負け:0ポイントとする
- b. 試合開始時に15人未満の場合は不戦敗となり、相手チームは勝点4ポイントを得る
- c. 1試合で4トライ以上をした場合と7点差以内で負けた場合には勝点1ポイントを付与する

②順位について

- a. 試合時間中に勝敗が決まらない場合は引き分けとし、次回戦への出場チームは以下の順で決定する。(ペナルティトライはトライ数に数えるがゴール数には数えない)
 1. トライ数の多いチーム
 2. トライ数も同数の場合はペナルティトライ数の多いチーム
 3. ペナルティトライ数も同数の場合はゴール数の多いチーム

上記で決定できない場合は抽選で決定する。

- b. トーナメント戦において引き分けとなった場合、上記と同じ方法で勝敗を決定します。

4. テクニカルデリゲート

大阪府ラグビーフットボール協会 会長 天野 寛之

5. 参加資格

国内参加者：公益財団法人 日本ラグビーフットボール協会「競技者個人登録」を完了した者
チーム代表者より「競技者個人登録」の登録証をデータで提出してください
提出方法については協議の上お知らせいたします
海外参加者：自国内の競技団体で同等の手続きを完了した者
※どちらとも競技参加時点で満たしている必要があります。

6. 参加上の注意点

- a. 原則としてチームユニフォームを着用し、ナンバリングをすること。他のチームとユニフォームの色が重複した場合などのため、出来る限り予備のユニフォームを持ってくること。
- b. 選手は安全対策上、必ずマウスガードを装着すること。
- c. ゲームに使用するボールは競技主催者側から提供。練習やウォーミングアップに使用するボールは自身で持ってくること。
- d. セーフティーアシスタント（JRFU および各都道府県におけるセーフティーアシスタント認定講習会を受講した者、海外参加者の場合はそれと同等の知識・資格を有するもの）を1チーム1名必ず設けること。
- e. 主催者側で傷害保険に加入するが、「競技出場者及び競技関係者」の「競技会場内において競技中に負った傷害」のみが対象であり、大会参加中のあらゆるリスクをカバーするものではないため、大会参加に必要な保険については、自らの責任と費用負担において加入すること。詳細は、ワールドマスターズゲームズ 2027 関西 大会参加規約を確認すること。
- f. ドーピングコントロール
 - f.1 本競技会は、世界アンチ・ドーピング規程及び国際マスターズゲームズ協会規程に基づくドーピングコントロール対象大会である。
 - f.2 ドーピング防止活動（ドーピング検査及びドーピング防止教育啓発活動）は、国際マスターズゲームズ協会規程に従い実施する。
 - f.3 本競技会参加者は、競技会にエントリーした時点で国際マスターズゲームズ協会規程に従い、ドーピングコントロール手続きの対象となることに同意したものとみなす。詳細内容については、国際マスターズゲームズ協会規程を確認すること。

- f.4 本大会は、公益財団法人日本アンチ・ドーピング機構と連携し、スポーツを通して次世代に多様なスポーツの価値を遺すため、クリーンなスポーツ、クリーンなアスリートを守る活動として、アンチ・ドーピング活動を推進していくことを目的とする。
- g. 荒天時の対応
 - g.1 荒天時（暴風、大雨警報等の発令時）は競技日程を延期し、会場およびWMG2027 関西のウェブサイト上に延期する旨を表示する。
 - g.2 試合中に雷鳴・雷光の現象があった場合、JRFUガイドラインに沿って実行委員長・総務委員長・レフリー・競技責任で協議の上、一旦試合を中断させます。

7.ウォーミングアップ

ウォーミングアップ会場は花園ラグビー場 練習グラウンドのみです。

8.結果

試合結果は会場の掲示版等に表示する。

9.応急処置

大会期間中、各会場で応急処置が受けられ、救護所は解りやすく明示してあります。
大会会場以外で救急の医療措置が必要な場合は、「119」に電話してください。