

ヘッドコンタクトプロセス

施行日：2026年11月1日

概要

ワールドラグビーが、特に頭部への接触を伴う不正なプレーを一切容認しないという判断を行う根底には、プレーヤーウェルフェアがある。ヘッドコンタクトプロセス（HCP）は、プレーヤーの頭部、頸部および喉の周辺を保護するために設けられた競技規則適用ガイドラインである。HCPの目的は、マッチオフィシシャルおよび規律役員が頭部への接触をどのように評価すべきかについて指針を示し、制裁の適用の一貫性を高めることである。

評価では、結果ではなく、プレーヤーの行為および接触の性質に焦点を当てなければならない。負傷の有無や、HIAが必要かどうかによって、危険度が決まるわけではない。

HCPは、以下に適用できる

- ・ ハイタックル
- ・ ショルダーチャージ
- ・ 危険なクリーンアウト
- ・ 頭部同士の衝突
- ・ リーディングエルボー/フォアアーム

HCPの指針にかかわらず、競技規則9.11に基づき、レフリーは無謀または危険と判断したいかなる行為に対しても、レッドカードまたはイエローカードを提示する権限を常に有する。

判断プロセスの質問と考慮すべき点

1. 頭部への接触があったか？

頭部への接触には、頸部および喉の周辺への接触も含まれる。

2. 不正なプレーがあったか？

考慮すべき点には以下が含まれる。

- ・ 回避可能な接触か、回避不可能な接触か
- ・ タックラーが直立していたか、股関節と膝を曲げていたか
- ・ クリーンアウトを行うプレーヤー（アライビングプレーヤー）が、動きをコントロールし、腕を巻き付ける／バインドすることを試みており、動作を調整する機会がなかったか

3. 危険度はどの程度だったか？

考慮すべき点には以下が含まれる。

- ・ 直接的な接触か、間接的な接触か
- ・ 接触の力が強いのか、弱いのか
- ・ スピード／コントロールの程度

4. 軽減要因があるか？

考慮すべき点には以下が含まれる。

- 動作を調整する時間またはスペースがなかったか
- 接触直前に状況の変化があったか

プレイヤーの行為と当該事象に存在するすべての要素を、総合的に評価しなければならない

マッチオフィシャルの判断に役立つキーワード

マッチオフィシャルは、以下のキーワードを参考にして、プレーヤーに過失責任があるか、危険度はどの程度か、軽減要因を適用すべきかを判断することができる。なおこの一覧はすべてを網羅するものではない。

プレーオン – 過失なし

- 回避不可能、または意図しない衝突
- タックラーの行為は合法であり、ボールキャリアが突然かつ大きく姿勢を低下させた
- クリーンアウトを行うプレーヤー（アライビングプレーヤー）が、動きをコントロールし、腕を巻き付ける/バインドすることを試みており、動作を調整する機会がなかった
- ボールキャリアの肘／前腕が身体／ボールの近くにある（肘/前腕を先行させて接触していない）

PK – 危険度が低い

YC – 危険度が高くない

- 間接的/二次的な接触
- 接触の力が弱い
- スピードが遅い
- 受動的なタックラー（直立）

RC – 危険度が高い

- 直接的な接触
- 接触の力が強い
- スピードが高い
- コントロールを欠いていた
- ショルダーチャージ
- 能動的なタックラー（直立）
- 無防備なプレーヤーを狙った行為
- 腕を振り回すタックル、または腕を伸ばして固めたタックル
- 頭部、肘または前腕を先行させた行為

軽減要因

- 動作を調整する時間またはスペースがなかった
- 接触直前の状況変化（例：接触エリア内の別のプレーヤーの影響）
- ボールキャリアが突然かつ大きく姿勢を低下させた、または方向転換をした
- クリーンアウトを行うプレーヤー（アライビングプレーヤー）は動きをコントロールしていたものの、ブレイクダウンで相手プレーヤーの頭部が直前に動いた

一般的な定義

ショルダーチャージ

接触を開始する肩側の腕が、接触時にタックラーの身体の後ろにある、身体の高で手のひらが後ろを向いている、または拳を握っている、あるいは三角巾で吊るしたような位置に折り畳まれている。

常に違反となる行為

プレーヤーが、合法的なラグビーの動作を真摯に実行しようとしていない行為。ショルダーチャージ、頭部を先行させる行為、腕を伸ばして固めたタックルなどが含まれる場合がある。

回避可能

プレーヤーに頭部以外の部位を接触の対象とする機会と手段がある。

無防備

接触を予測、回避、または接触から身を守ることができない状態のプレーヤー。

タックルに関する定義

回避可能なタックル

タックラーは、姿勢を低くし、頭部以外の部位を接触の対象とするよう努めるべきである。直立した状態で接触した場合、HCP に基づく罰則の対象となる。

直立

タックラーの股関節と膝が十分に曲がっていない状態。

能動的

タックラーの身体が前方、側方または上方に動き、股関節／脚／肩を使ってボールキャリアーとの接触に踏み込むこと。足は静止している場合も、動いている場合もある。

受動的

タックラーが足を地面に固定しており、ボールキャリアーに向かう動きはなく、接触時に衝撃を吸収する、または後方へ倒れること。

クリーンアウトに関する定義

回避可能なクリーンアウト

クリーンアウトを行うプレーヤー（アライビングプレーヤー）は、進入をコントロールし、頭部以外の部位を接触の対象とするべきである。コントロールを欠いている、腕を巻き付ける／バインドすることを試みていない、または動作を調整する機会があった場合は、HCP に基づく罰則の対象となる。

コントロール

接触に入る際に足を運び続け、足を地面から離して飛び込むのではなく、押し込む動作を試みること。

動作を調整する機会

頭部への接触を避けるために十分な時間とスペースがある状態で到着すること。複数のプレーヤーがほぼ同時にボールの争奪に到着する場合、または相手プレーヤーに突然かつ大きな動きがあった場合は、動作を調整する機会がないものとする。

動的

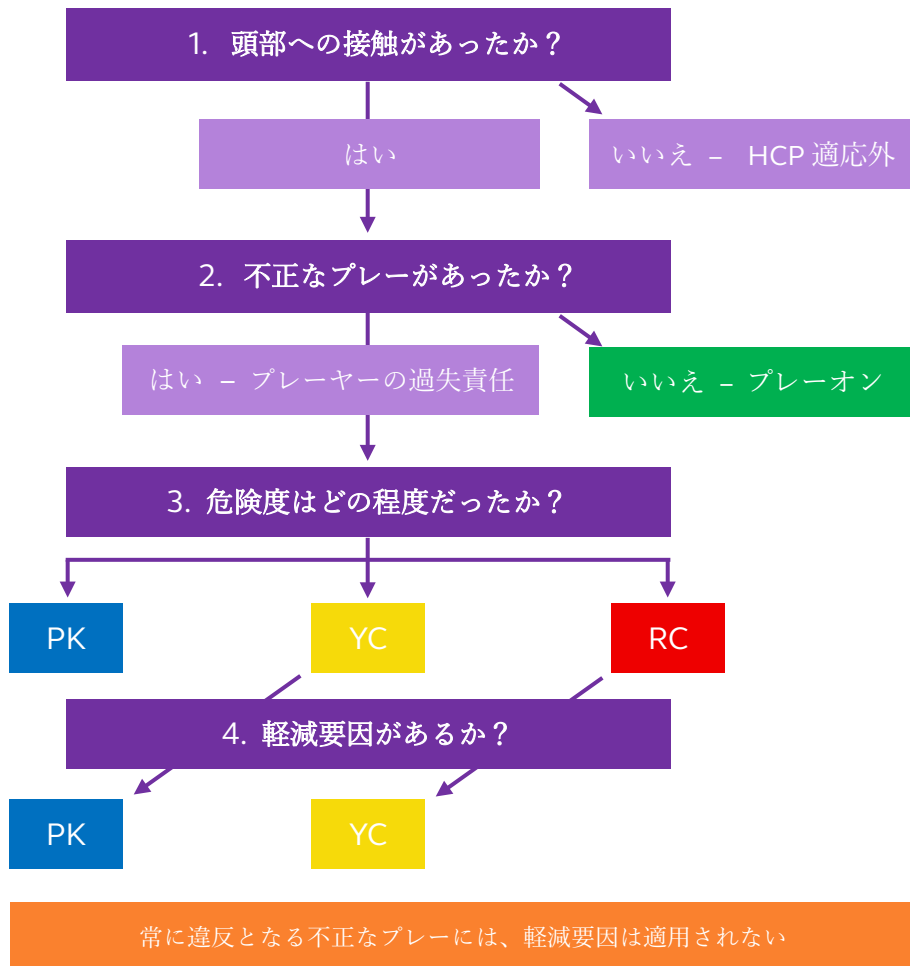
プレイヤーが動いており、ボールの争奪が継続しているブレイクダウンの状況。

静的

動きがないブレイクダウンの状況。

ヘッドコンタクトプロセス

施行日：2026 年 11 月 1 日



プレーヤーの行為と当該事象に存在するすべての要素を、総合的に評価しなければならない

プレーオン - 過失なし

- 回避不可能、または意図しない衝突
- タックラーの行為は合法であり、ボールキャリアーが突然かつ大きく姿勢を低下させた
- クリーンアウトを行うプレーヤー（アライビングプレーヤー）が、動きをコントロールし、腕を巻き付ける/バインドすることを試みており、動作を調整する機会がなかった
- ボールキャリアーの肘/前腕が身体/ボールの近くにある（肘/前腕を先行させて接触していない）

PK - 危険度が低い

YC - 危険度が高くない

- 間接的/二次的な接触
- 接触の力が弱い
- スピードが遅い
- 受動的なタックラー（直立）

RC - 危険度が高い

- 直接的な接触
- 接触の力が強い
- スピードが高い
- コントロールを欠いていた
- ショルダーチャージ
- 能動的なタックラー（直立）
- 無防備なプレーヤーを狙った行為
- 腕を振り回すタックル、または腕を伸ばして固めたタックル
- 頭部、肘または前腕を先行させた行為

軽減要因

- 動作を調整する時間またはスペースがなかった
- 接触直前の状況変化（例：接触エリア内の別のプレーヤーの影響）
- ボールキャリアーが突然かつ大きく姿勢を低下させた、または方向転換をした
- クリーンアウトを行うプレーヤー（アライビングプレーヤー）は動きをコントロールしていたものの、ブレイクダウンで相手プレーヤーの頭部が直前に動いた