

コレだけは覚えておきたい！観戦ルールブック

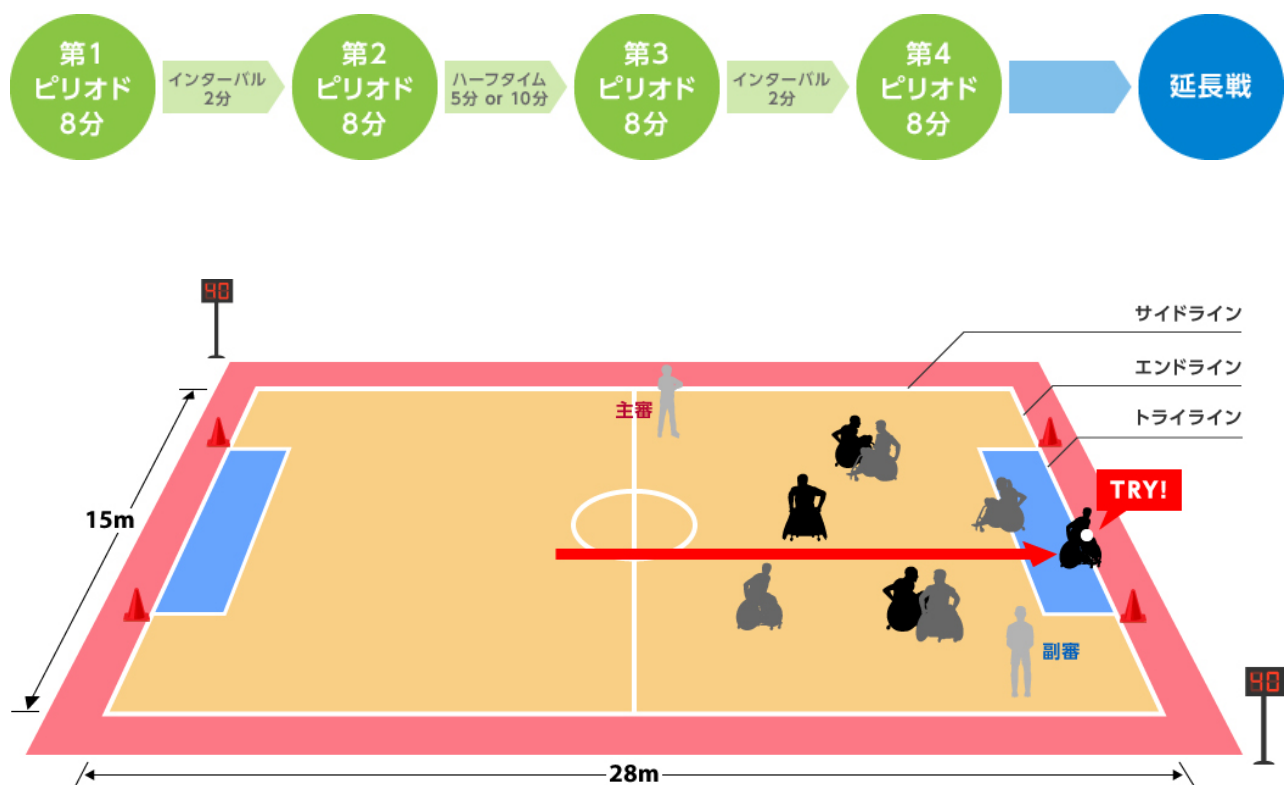
1.ウィルチェアーラグビーとは

専用の競技用車いすに乗り、4対4でプレーする屋内競技。

バスケットボールと同じ広さのコートで、ボールはバレーボールをもとに開発された専用球を使用する。

ボールを持った選手がトライラインに達すると1点が入り、制限時間内での得点数を競う。

試合はインターバルをはさんで8分間のピリオドを4回行い、同点の場合は延長戦として3分間のピリオドを勝敗が決まるまで繰り返し行う。



2.ウィルチェアーラグビーのルール

第4ピリオドまでの合計得点で勝敗を競う。

一般のラグビーとは異なり、前方へのパスが認められているほか、ウィルチェアーラグビー独自のルールが多数存在する。

●試合人数とチーム編成

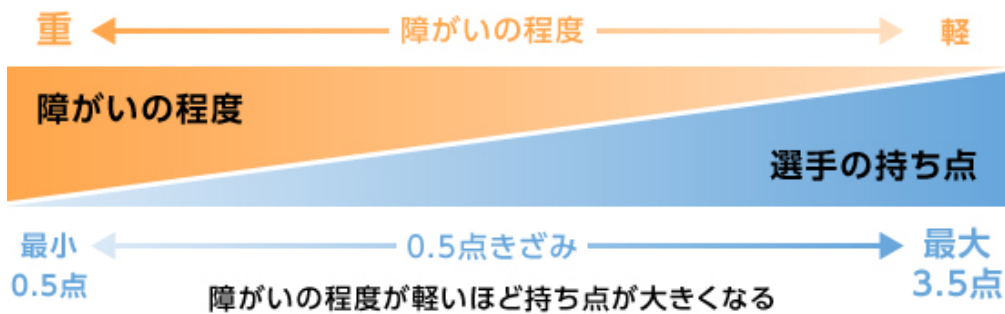
コート上に出て試合をする選手は4名。

チームは男女混合で最大12名で編成することができ、選手の交代に回数の制限はない。

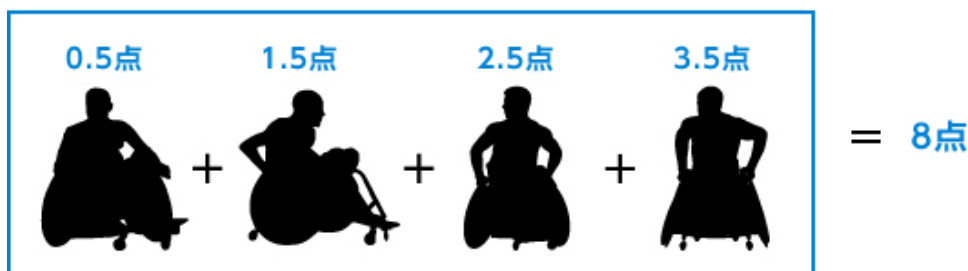
●ポイント制度

障がいの程度に関わらず、すべての選手に出場機会を生むために考案された制度。

選手には障がいの程度によって各自の持ち点が設定されており、コート上の4名の選手の持ち点の合計が8点以内になるように編成しなければならない。



チーム編成の一例



※ただし、4人の中に女子選手が含まれる場合は、合計点の上限が一人当たり0.5点追加になる。
(最大4名で、合計10点以内で編成することができる)

一般的に、持ち点が高い（障がいの程度が軽い）選手はハイポインター、持ち点が低い（障がいの程度が重い）選手はローポインターと呼ばれる。

POINT

各選手の持ち点は、各大会パンフレットやチームのWebサイトで確認することができる。

選手交代の回数に制限がないため、試合中は戦況に合わせて何度も選手を入れ替えることが可能。選手の組み合わせのバリエーションが多いほど、様々な戦術や戦略を立てることができる。その時々チーム編成から戦略を読み取ったり予測したりするのも、観戦時の楽しみ方の一つ。

【用具】

●ウィルチェアーラグビーの車いす

ウィルチェアーラグビーでは専用の車いすを使用する。

オフェンス（攻撃）用とディフェンス（守備）用の2種類があり、それぞれの役割に応じて形状が異なるが、

どちらも激しいタックルに耐えられるよう頑丈なつくりになっており、操作性も高い。障がいの程度が軽いハイポインターの選手は、機敏な動きが求められるため、小回りのきくオフENS（攻撃）用車いすを使用する。一方、障がいの程度が重いローポインターの選手は、相手の動きを封じるために、前に突き出したバンパーが特徴のディフェンス（守備）用車いすを使用する。

スポークガード

タックルからの保護や、相手の車いすにひっかかる部分を減らす目的で取り付けられるカバー。

タイヤ

ハの字に取り付けられていることによって操作性が高まり、素早いターンが可能になる。

リアキャスト

車いすの後ろについている転倒防止用の小さな補助輪。

バンパー

オフENS用のコンパクトなつくりに対し、ディフェンス用は相手の車いすにひっかけて動きを封じるために大きく前に突き出している。

オフENS（攻撃）用の車いす

ディフェンス（守備）用の車いす

特長

細かいターンや動きで敵陣の間をかくぐり、トライを決めるオフENS用の車いすは、相手の車いすに引っかからないよう、凸凹の少ない形状をしており、バンパーも小回りがきくようコンパクトに作られている。

特長

ディフェンス用の車いすはバンパーが前に突き出し、前方に長い形状がポイント。味方が攻撃する際に相手チームの選手の動きをブロックし、自らが壁になることでトライへの道をつくる重要な役割を果たす。

POINT

試合中、激しい衝突によってタイヤがパンクしたり、選手が車いすごと転倒してしまったりすることがある。そんな時、すかさずベンチから現れて予備のタイヤと交換するメカニックや、選手を起き上がらせるスタッフの存在は必要不可欠。障がいによって体温調節が難しい選手のケアや、ベンチで控え選手の体力回復のサポートなども行う。一丸となったチームの結束も勝利する上で重要な要素の一つ。

●ボール

一般のラグビーで使用する楕円形のボールではなく、バレーボールをもとに作られた専用球を使用する。

ボール表面の素材が改良されており、障がいにより握力の弱い選手でもボールを保持しやすいよう、滑りにくい革が採用されている。



【ボール運びについて】

●得点

基本的に選手は膝の上にボールを乗せて運ぶ。選手がボールを保持した状態で車いすがトライラインに達すると1点が入る。なお、一度フロント・コートに運んだボールはバック・コートに戻すことはできない。

●40秒ルール

ボールを持ったチームは、40秒以内にトライしなくてはならない。

●12秒ルール

ボールを持ったチームは、12秒以内にセンターラインを越えてフロント・コートにボールを運ばなくてはならない。

●10秒ルール

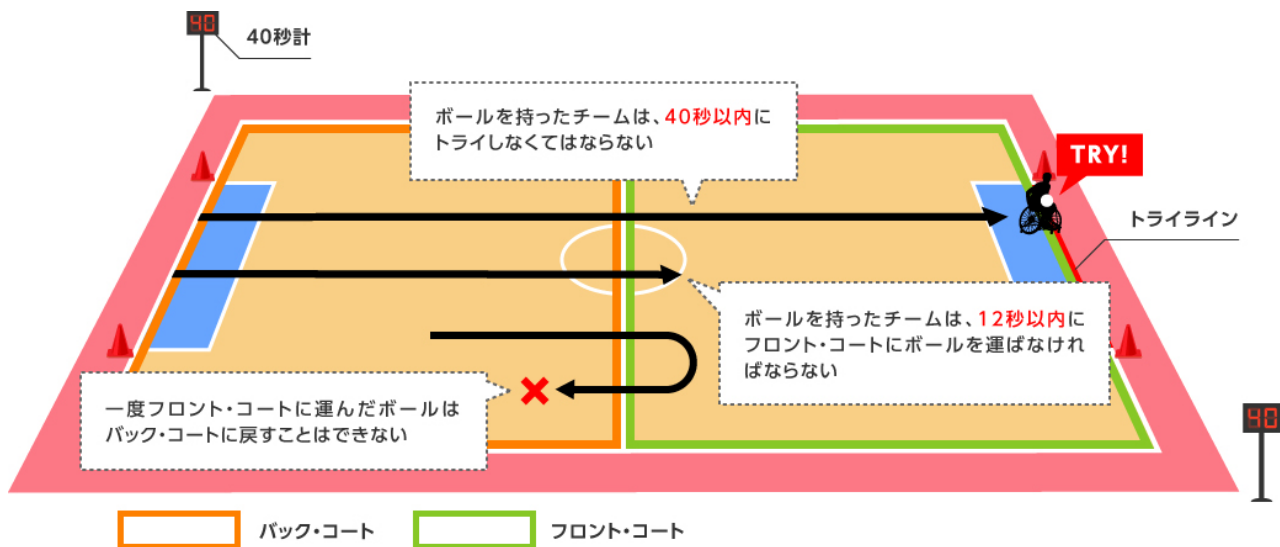
ボールを持った選手は膝の上にボールを置き、何度でも車いすをこぐことができる。但し、10秒以内にドリブルまたはパスをしなくてはならない。

※制限時間をオーバーしたり、上記のルールに違反した場合は、ボールの所有権が相手チームに移り、スローインでゲームを再開する。

POINT

試合では得点を決める選手のプレーに目が行きがちだが、実はその裏で障がいの重いディフェンスの選手が相手の動きを封じ、味方のためにトライへの道をつくる重要な役割を果たしている。そのため、ボールを持っていない選手の動きにも注目すると面白い。

また、相手のミスを誘っていかに攻めに転じるかという攻守の駆け引きも勝敗を左右する重要なポイントであり、チームスポーツならではの連携プレーは見どころの一つだ。



POINT

各ルールに関わる制限時間は、トライライン後ろに設置された40秒計にも表示されている。それを確認しながら観戦すると、選手たちの攻守の駆け引きや緊張感をより感じることができ、さらに試合を楽しむことができる。

【コートについて】

一般のバスケットボールと同じ広さのコートを使用するが、いくつか特徴的なエリアやルールが存在する。

●キーエリア

トライライン前に設けられた四角いエリア。このエリアでは、以下のような制限がある。

- ・キーエリアにはディフェンス側は3人までしか入ることができない。
4人目が入ってしまった場合は、その選手に対してペナルティーが課せられる。
- ・オフェンス側はキーエリアに10秒以上入っていることはできない。
10秒を超えた場合は、ボールの所有権が相手チームに移る。

●トライポスト

トライラインの両脇にあるコーン。

車いすがトライポストに触れてしまった場合は、ボールの所有権が相手チームに移る。

●ペナルティーボックス

ペナルティーを課せられた選手が入る場所。

選手はこのエリアに1分間、もしくは相手チームがトライを決めるまで待機しなければならない。



【ファウルについて】

以下のような場合には反則行為としてファウルが取られる。

ファウルをしたのがオフェンス側の場合はボールの所有権が相手チームへと移り、ディフェンス側の場合はその選手にペナルティーが課される。

●スピニング

タイヤ後方へのタックルによって、相手が車いすのバランスを失い転倒するなど危険な場合に取りられるファウル。

●イリーガル・ユーズ・オブ・ハンズ

競技中、自分の手や腕が他の選手の車いすや身体など、ボール以外のものに触れてしまった場合に取りられるファウル。

●ホールディング

手や腕を使って相手選手の身体や相手の車いすを押さえつける行為に対して取られるファウル。

3.ウィルチェアーラグビーのクラス分け

選手にはそれぞれ障がいの程度に応じた持ち点が設定されており、その点数によって0.5から3.5まで、0.5刻みで7段階にクラス分けされている。

各クラスにおける選手の主な特徴・動きの目安は下図の通り。

	クラス(持ち点)	主な特徴・動きの目安
軽い 障がいの程度 重い	3.5	- 腕の筋力が強く、体幹機能のある選手が多いため、スピーディーかつ自由な車いす操作が可能。攻守にわたりコート内を動き回ることができる。 - 腕の機能が十分で、指を使える選手も多いため、片手でのドリブルや安定したパスができる。
	3.0	
	2.5	
	2.0	- 指の動きに制限はあるものの、腕の筋力は強いいため、手のひらをタイヤに押し当てて車いすの操作が可能。 - 指を使うことは難しいが、腕の力は十分にあるため、両手を使うことで力強く安定したパスができる。
	1.5	
	1.0	- 体幹機能のない選手が多く、腕全体の筋力も弱いですが、主に前腕を使うことで車いすの操作が可能。素早い動きは難しいが、車いすで相手を抑え込む守備ができる。 - 肘を伸ばすことが難しく、手首の力も弱いですが、狭い範囲でのボールキャッチやパスができる。
	0.5	

POINT

ウィルチェアーラグビーは他の競技に比べ、四肢麻痺などの比較的障がいの程度が重い選手に参加資格が与えられるスポーツである。具体的には、身体機能が高く3.5点のクラスの範囲を超えた選手の登録は認められない。あくまで0.5点～3.5点のクラスの範囲内に該当する選手だけが参加できる競技なのだ。