

럭비경기규칙

월드 럭비 제정

2020. 04. 17.

대한럭비협회

순서

머리말	3
용어의 정의(定義)	4
플레이링 차터	11
1. 경기장	16
2. 볼	20
3. 팀	21
4. 선수의 복장	26
5. 경기 시간	28
6. 매치 오피셜스(Match Officials)	30
7. 어드밴티지	37
8. 득점	39
9. 파울 플레이	45
10. 오픈 플레이에서의 오프사이드와 온사이드	50
11. 녹온 또는 스로포워드	54

12. 킥오프 와 재시작 킥들	56
13. 오픈 플레이에서 지면 위에 있는 선수들	60
14. 태클	62
15. 렉	68
16. 몰	72
17. 마크	76
18. 터치, 킥 스로와 라인아웃	78
19. 스크럼	92
20. 페널티킥 과 프리킥	102
21. 인골	107
19세 이하 경기규칙	111
16세 이하 경기규칙	113
7인제 경기규칙	117
10인제 경기규칙	122
매치 오피셜 시그널스	126

머 리 말

럭비 경기의 목적은 각각 15명, 12명, 10명 또는 7명의 선수로 구성된 2개의 팀이 경기 규칙과 스포츠 정신에 입각하여 페어플레이를 준수하면서 볼을 옮기고(carry) 패스하고(pass), 킥(kick), 그라운드(ground)하여 가능한 한 많은 득점을 얻는 것으로, 보다 많이 득점한 팀이 그 경기의 승자가 된다.

19세 및 16세 이하 경기규칙, 그리고 7인제 경기규칙을 포함하여 모든 경기 규칙은 바르게 공정한 경기를 하는데 필요한 모든 사항을 기록하고 있다.

럭비는 신체 접촉을 포함하는 스포츠이기에 고유한 위험성을 가지고 있다. 따라서 경기를 하는 동안 선수들이 경기규칙에 따라 경기를 하고 그들 자신과 타인의 안전에 유의하는 것은 매우 중요하다.

선수들이 경기규칙을 준수하고 플레이할 수 있도록 신체적, 기술적으로 준비 되어 있어야 하며, 안전수칙을 지키며 경기에서 플레이를 하는 것이 선수들의 책임이다.

선수들이 경기규칙에 준수하고 안전수칙을 지키는 자세를 견지하게 하는 것은 경기를 가르치고 지도하는 럭비 지도자들의 책임이다.

레프리는 모든 경기에 있어서 공정하게 경기규칙을 적용해야 할 의무가 있다. (월드럭비에서 허락한 실험적 경기규칙 변경(ELV)의 적용을 포함)

협회의 임무는 모든 수준의 럭비경기가 엄중한 규율과 스포츠 행동에 입각하여 진행되도록 보장하는 것이다.

이 원칙을 레프리 혼자만의 노력만으로 잘 지켜나가는 것은 불가능 하다. 협회와 가맹단체 및 클럽, 코치, 선수 등 모두의 공동의 책임이다.

각 협회는 젊은 선수들을 위한 프로그램을 창조하여야 한다. 이러한 프로그램을 통하여 젊은 선수들에게 다양한 럭비의 단계들이 적절한 시기에 점진적으로 소개 되어 그들이 부상으로부터 보호받을 수 있어야 한다. 이러한 프로그램의 연령과 내용은 각 협회가 고유한 플레이 환경과 특성에 따라 결정되어야 한다.

용어의 정의

0-9

22: 골라인과 22미터라인 사이의 지역과 양쪽 터치라인 사이의 지역을 말하며, 22미터라인은 포함하지만 골라인과 터치라인은 포함하지 않는다.

A

- 액추얼 타임(Actual time): 계속 경과한 시간
- 어드밴티지(Advantage): 상대측의 반칙으로 인해 얻어지는 명확하고 실질적으로 전술적이거나 지역적인 이득.
- 공격 팀(Attacking team): 자기 측 하프(Half) 지역에서 플레이가 진행되고 있는 팀이 수비 팀(Defending team)이다. 수비 팀의 상대측을 공격 팀이라 한다.

B

- 볼을 가진 선수(Ball-carrier): 플레이를 위해 볼을 가지고 있는 선수.
- 어느 위치를 넘어(Beyond), 어느 위치의 뒤에(Behind), 또는 어느 위치의 앞에(In front of a position): 문맥상 적당하지 않은 경우를 제외하고 두 발이 모두 어느 위치를 넘거나, 뒤에 있거나 또는 앞에 있는 것을 뜻한다.
- 바인딩(Binding): 손에서 어깨까지 팔 전체로 밀착하여 다른 선수의 몸, 즉 어깨 부터 엉덩이 사이를 견고하게 잡는 것.
- 블러드 인저리(Blood injury): 실제로 피를 흘리는 부상.

C

- 캡틴(Captain): 주장은 팀에 의해 지명된 선수이다. 경기 중 주장만 레프리게 상의할 수 있는 권한이 주어지고 레프리의 선택요구에 대해 결정을 할 책임이 있다.
- 카발리 차지(Cavalry charge): 불법적인 공격의 형태로 통상적으로 골라인 부근에서 공격 팀에게 페널티나 프리킥이 주어지면 발생한다. 키키의 신호에 의해 후방에 줄지어선 공격 선수들이 앞으로 전진 한다. 그들이 가까이 오면 키키는 볼을 톱하고 한 선수에게 패스한다.

D

- 데드(Dead): 레프리가 플레이를 중단하라고 휘슬을 불었을 때, 또는 컨버전 킥이 성공하지 못했을 때 볼이 데드 되는 것이다.

용어의 정의

- 데드 볼 라인(Dead-ball line): 플레이 지역의 양쪽 끝 라인을 말한다.
- 수비 팀(Defending team): 경기장을 반으로 나누어 자기 측 진영에서 플레이 중인 팀을 말하며, 그들의 상대편은 공격 팀이다.
- 직접 잡은 볼(Directly caught): 다른 선수나 지면에 터치하지 않고 직접 잡은 볼.
- 드롭킥(Drop-kick): 볼을 가진 선수가 고의적으로 볼을 한 손 또는 두 손으로 지면에 떨어뜨린 후 최초로 튀어 오르는 볼을 킥하는 것.

F

- 필드 오브 플레이(Field of play): 골라인들과 터치라인들 사이의 지역을 말한다. 그 라인들은 필드오브플레이에 포함되지 않는다.
- 플라이 웨지(Flying wedge): 골라인 부근에서 공격 팀이 페널티킥이나 프리킥을 얻었을 때 통상적으로 발생하는 불법적인 공격의 한 형태이다. 킥하는 볼을 탭하고 골라인을 향하여 달리거나 전방으로 달려 나오는 팀 메이트에게 패스한다. 즉시 팀 메이트들은 상대와 부딪히기 전에 볼가진 선수의 양쪽에 웨지 형태로 바인드 한다. 자주 한명 또는 그 이상의 팀 메이트들이 볼가진 선수의 앞에 위치한다.
- 포워드(Forward): 상대측의 데드볼 라인을 향하는 것.
- 파울 플레이(Foul play): 한 선수가 경기장(playing enclosure) 안에서 제9조의 방해(obstruction), 부당한 플레이(unfair play), 반복되는 반칙들(repeated infringements), 위험한 플레이(dangerous play), 비행(misconduct)을 범하는 것.
- 프리킥(Free-kick): 한쪽 팀의 반칙에 대하여 반칙을 하지 않은 측에게 주어지는 킥이나 마크를 한 팀에게 주어지는 킥.

G

- 골(Goal): 필드 오브 플레이에서 선수가 플레이스킥이나 드롭킥으로 볼을 상대방 골대의 크로스바를 넘기고 골포스트 사이로 통과하게 하여 얻은 득점.
- 골라인(Goal line): 필드 오브 플레이의 양 끝 선을 말한다.
- 경기장(The Ground): 규칙 제1조의 그림으로 보여준 전체 지역을 말한다.

H

- 하프 타임(Half-time): 전반과 후반 사이의 휴식 시간.
- 핸드오프(Hand-off): 볼가진 선수가 상대선수를 막기 위해 손의 바닥을 이용하는 허가된 동작.
- 가장 뒤에 있는 발(Hindmost foot): 스크럼이나, 럭 또는 몰에 참가하고 있는 선수의 발 중에 자기 측 골라인에 가장 가까운 선수의 발.

용어의 정의

- 볼을 잡기(Holding the ball): 볼을 손과 팔로 소유하고 있는 상태.

I

- 인골(In-goal): 골라인과 데드볼라인들 사이와 터치인골라인들 사이의 지역을 말하며, 골라인은 포함하지만 데드볼라인과 터치인골라인은 포함하지 않는다. 골포스트와 감겨져 있는 패딩은 인골 안에 위치한 것이다.
- 인필드(Infield): 플레이 영역 안에 터치로부터 운동장 안쪽으로 향하는 것.

J

- 저지(Jersey): 쇼트나 속옷에 연결되지 않은 신체의 상반신에 입혀져 있는 셔츠.

K

- 킥(Kick): 무릎과 뒤통이를 제외한 발 앞꿈치에서 무릎까지 어느 부분으로라도 볼을 차는 것을 말하며, 이때 볼은 반드시 손이나 지면을 따라서 눈으로 확인할 수 있는 거리만큼 움직여져야 한다.
- 킥오프(Kick-off): 경기의 각 하프를 시작하는 방법, 그리고 연장전 각 피리어드의 처음을 드롭킥한다.
- 터치로 직접 킥된 볼(Kicked directly into touch): 볼이 터치로 킥되어 플레이 영역이나, 선수나 레프리를 터치하지 않고 터치로 나간 경우.
- 키킹 티(Kicking tee): 경기부가 승인한 플레이스킥(place-kick)을 할 때 볼을 세우기 위한 도구.
- 눅온(Knock-on): 한 선수가 볼의 소유를 놓치고 볼이 앞으로 가거나, 한 선수가 손이나 팔로 볼을 쳐서 앞으로 가거나, 볼이 손이나 팔에 맞고 앞으로 가서 볼이 지면에 닿거나 원래 선수가 다시 잡기 전에 다른 선수에게 닿으면 눅온이다.

L

- 라인오브터치(Line of touch): 마크 오브 터치(Mark of touch) 참조.
- 마크와 장소를 통과하는 선(Line through the mark or place): 다르게 설명되지 않으면 라인은 터치라인에 평행하다.
- 라인아웃(Lineout): 라인 아웃은 양 팀에서 2명 이상의 선수가 터치로부터 던져지는 볼을 받기 위해 라인을 형성하며 기다리는 세트피스(a set piece)이다.
- 라인아웃 플레이어들(Lineout players): 라인아웃을 형성하고 있는 양 팀의 선수들.

M

- 마크(Mark): 상대측의 킥을 수비하는 22미터지역 안이나 인골에서 마크라고 소리치며 직접 받아서 플레이를 멈추고 프리킥을 획득하는 방법.
- 마크 오브 터치(Mark of touch): 터치라인에 수직으로 필드 오브 플레이 안으로 그려진 가상의 선으로 그 선을 따라 볼이 던져져야한다. 마크 오브 터치는 골라인에서 5미터 떨어져 있어야 한다.
- 매치 오피셜스(Match officials): 경기를 진행하는 사람들을 말하며, 한 명의 레프리, 두 명의 어시스턴트 레프리 또는 터치 저지들을 포함한다. TV 매치 오피셜과 7 인제의 경우 2명의 인골저지들도 포함할 수 있다.
- 경기 조직위원장(Match organizer): 경기에 관한 책임을 가지는 단체로서 월드럭비, 협회, 연합협회, 또는 협회나 월드럭비에서 승인한 단체
- 몰(Maul): 불가진 선수와 양 팀에서 각각 최소한 1명의 선수들이 서있는 상태에서 서로 바인드 하여 형성하는 플레이의 단계.

N

- 니어(Near): 1m 이내를 말한다.

O

- 방해(Obstruction): 플레이 진행하려는 선수를 불법적으로 방해하거나 지연시키는 행위.
- 오프 피트(Off feet): 신체의 일부분이 지면에 닿거나 넘어진 선수들에게 지지를 받는 선수는 넘어져 있는 상태이다.
- 오프사이드(Offside): 벌칙을 범하는 경우를 제외하고 선수가 경기에 참가할 수 없는 위치에 있는 위치적 반칙
- 온 피트(On feet): 신체의 한 부분이라도 지면이나 지면 위에 있는 선수의 지지를 받는 선수들은 그들의 발로 서있는 것이다.
- 오픈 플레이(Open play): 볼이 데드된 경우를 제외하고, 킥오프나 재시작 킥, 프리킥, 페널티, 세트피스후의 시간과 다음 단계로 넘어 가기전의 시간이나, 플레이 단계 사이의 시간을 말한다.

P

- 라인아웃에 참가하는 선수들(Participating players at a lineout): 라인아웃을 구성하는 선수들로, 각 팀에서 한 명의 리시버(있을 경우만), 볼을 투입하는 선수와 그 상대 선수로 구성된다.
- 패스(Pass): 한 선수가 다른 선수에게 볼을 던지거나 건네주는 것이다.

용어의 정의

- 페널티(Penalty): 심각한 반칙을 한 팀의 상대팀에게 부여 된다.
- 페널티 트라이(Penalty try): 상대측 선수의 파울 플레이가 없었더라면 트라이로 득점할 수 있거나 더 좋은 지점에 득점 할 수 있었을 것이라는 레프리의 견해에 따라 주어지는 트라이.
- 플레이의 단계(Phase of play): 스크럼, 라인아웃, 럭 또는 몰.
- 플레이스킵(Place-kick): 볼을 지면 위에(또는 인정된 킥잉 티 위에) 세워놓고 차는 킥을 말한다.
- 플레이서(Placer): 팀메이트가 플레이스킵을 할 수 있도록 지면 위에 볼을 잡아 주는 선수.
- 플레인 오브 터치(Plane of touch): 터치라인이나 터치인골 라인 바로 위에 수직적으로 세워진 가상의 벽.
- 플레이드(Played): 볼이 선수에 의해 터치되어 플레이되는 것.
- 지면에 쓰러진 선수(Player grounded): “off feet” 참조.
- 선수의 복장(Player’s clothing): 선수들이 착용하고 있는 모든 것, 이는 합법적이어야 하며 월드럭비 규칙12를 반드시 따라야 한다.
- 플레이잉 지역(Playing area): 필드 오브 플레이에 인골지역을 더한 지역을 말한다. 터치라인들과 터치인골 라인들, 데드볼 라인들은 포함되지 않는다.
- 플레이잉 인클로저(Playing enclosure): 플레이잉 지역에 그 주변 지역(페리미터지역)을 더한 지역을 말한다.
- 플레이잉 타임(Playing time): 실제로 플레이 되었던 시간으로 루스타임을 배제한 경기가 플레이되었던 시간.
- 소유(Possession): 이것은 선수가 볼을 운반하고 있거나, 한 팀이 그들의 통제 하에 볼을 가지고 있는 것을 말한다. 예를 들면 볼이 스크럼이나 럭의 한쪽에 있다면 그 볼은 볼이 있는 쪽 팀의 소유이다.
- 펀트(Punt): 볼을 가진 선수가 한 손이나 두 손으로 볼을 고의로 떨어뜨려 지면에 닿기 전에 차는 것.

Q

- 퀵 스로(Quick-throw): 라인아웃이 형성되기 전에 터치로 볼이 투입 되는 것. 볼은 라인아웃에 볼을 투입할 수 있는 팀이 투입해야 한다.

R

- 볼을 받는 선수(Receiver): 만일 라인아웃으로부터 볼이 녹 되거나 패스 되었을 때 그 볼을 받을 수 있는 위치의 선수.

용어의 정의

- 레드카드(Red card): 레프리에 의해 보여주는 완전퇴장(그 경기에 다시 플레이 할 수 없음) 당할 선수에게 보여주는 빨간 색의 카드.
- 정식교체(Replacements): 부상이나 전술적인 이유로 팀 동료와 교체되는 선수.
- 리스타트 킥(Restart kick): 득점이나 터치다운 이후 드롭킥으로 플레이를 다시 시작하는 방법.
- 럭(Ruck): 각 팀에서 한 명 또는 그 이상의 선수들이 서있는 상태로 서로 밀집되어 지면 위에 있는 볼 주위에 모여 있는 상태.
- 럭킹(Rucking): 럭에서 합법적으로 발을 이용하여 럭 안에 있는 볼을 소유하려는 행동.

S

- 생선(Sanction): 반칙이나 경기의 정지 후에 경기를 다시 시작하는 방법.
- 스크럼(Scrum): 각 팀에서 8명의 선수들이 함께 바인드하면서 형성하는 하나의 세트 피스(set piece)로, 볼을 스크럼 안으로 투입함으로써 플레이가 시작될 수 있다.
- 스크럼 존(Scrum zone): 필드 오브 플레이 안에 스크럼을 형성할 수 있는 지역.
- 센트 오프(Sent off): 레드카드를 받은 선수로 그 경기에 다시 참가할 수 없다.
- 쇼트(Shorts): 허리에서 시작하여 무릎 위에서 끝나는 바지로서, 신축성이 있는 허리 밴드나 끈이 있으며 저지나 속옷에 연결되지 않아야 한다.
- 신빈(Sin-bin): 임시퇴장 당한 선수들이 10분 동안 머물러 있어야 하는 플레이 영역 밖의 지정된 장소.
- 스티프 암 태클(Stiff-arm tackle): 불법적인 태클로 선수가 불가진 선수를 스티프(stiff)한 팔을 이용하여 때리는 태클이다.

T

- 태클(Tackle): 볼을 가진 선수를 잡아서 지면에 쓰러뜨리는 방법.
- 태클당한 선수(Tackled player): 태클하는 선수(들)에 잡혀서 지면 위에 쓰러진 선수.
- 태클러(Tackler): 태클 당한 선수를 붙잡고 지면에 쓰러뜨리는 상대측 선수.
- 팀(Team): 통상적으로 15명으로 구성되어 경기를 시작하는 한 그룹의 선수들로써 정상적인 교체 선수들도 포함된다.
- 팀 메이트(Team-mate): 같은 팀의 다른 선수.
- 임시퇴장(Temporarily suspended): 통상적으로 10분이라는 경기 시간동안 경기에서 배제되는 시간

용어의 정의

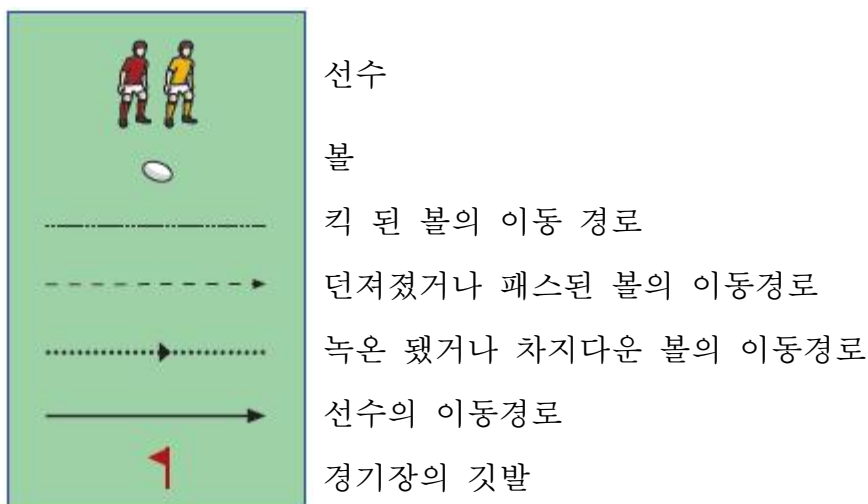
- 스스로포워드(Throw-forward): 선수가 볼을 상대 인골 방향으로 던지거나 패스하는 것.
- 터치(Touch): 필드 오브 플레이와 병행하며 터치라인을 포함하여 그 밖의 지역을 말한다.
- 터치인골(Touch-in-goal): 인골지역과 병행하며 터치인골라인과 그 너머를 포함한다.

U

- 유사 스크럼(Uncontested scrum): 볼을 투입하는 팀이 볼을 획득하는 어느 팀도 미는 것을 허용하지 않는 스크럼.
- 속옷(Underwear): 하나의 언더 가먼트(속옷)로 신체를 허리에서 무릎 위까지를 덮어 주고 다리가 없으며 피부의 위나 유니폼 아래에 입는 저지나 쇼트에 연결되지 않은 옷.
- 협회(Union): 월드 럭비에서 인정하는 현재 플레이되고 있는 경기의 관할권을 가진 통제 집단을 말한다.

Y

- 옐로우 카드(Yellow card): 경고를 받고 10분간 임시퇴장 당할 선수에게 레프리가 보여줄 노란 색의 카드.



플레이잉 차터(경기헌장)

소개(Introduction)

처음에 간단한 놀이였던 럭비는 거대한 경기장들이 세워지고 잘 조직된 행정 구조가 만들어지고 복잡한 전략들에 둘러싸인 글로벌 네트워크로 변모하였다. 일반적으로 많은 사람들의 열정과 흥미를 끌어내는 어느 활동들과 같이 럭비는 많은 측면과 양상을 내포하고 있다.

경기를 플레이하고 보조적인 지원을 하는 것뿐만 아니라 럭비는 용기, 충성, 스포츠맨십, 훈육, 팀워크와 같은 많은 사회적, 정서적인 가치들을 내포하고 있는 스포츠이다. 이와 같이 럭비 고유의 정신과 가치를 포함하는 플레이잉 차터의 역할은 어떠한 행동과 플레이가 올바르게 평가 받을 수 있는지에 대한 체크리스트를 제시하는 것 이다. 그렇기 때문에 이 헌장의 목적은 럭비만의 독특한 특성들이 경기장 밖에서나 안에서나 잘 지켜나가게 하는 데 있다.

이 플레이잉 차터는 기본적인 원칙들을 포함하고 있는데 그 이유는 이것들이 플레이와 코칭 그리고 경기규칙의 제정과 적용에 연관되어 있기 때문이다. 경기규칙에 대한 중요한 보조로서 이 플레이잉 차터가 모든 수준의 경기에 관련된 모든 사람들의 올바른 기준점을 세울 수 있기를 희망한다.

게임의 원리

실행(conduct)

처음 볼을 손으로 집어 들고 질주하여 럭비의 시초가 되었다고 믿어지는 윌리엄 웹 엘리스의 전설은 1823년 럭비스쿨에서 시작된 그 날부터 수정주의자들의 이론에 맞서 끈질기게 살아남았다. 이 경기의 기원이 도전정신으로부터 시작되었다는 사실은 어찌 되었든 분명하다.

플레이 차터

럭비 경기를 우연히 보게 되는 사람들이 첫 눈에 럭비에 많은 원칙들이 숨겨져 있다는 사실을 발견해 내는 것은 매우 어려운 일이다. 예를 들면 일부러 혹은 악의적으로 상대방을 부상 시키려는 것이 아니라면 럭비에서는 볼을 소유하기 위해 상대방 선수에게 신체적인 힘을 가하는 행동이 허용되고 있다.

이러한 악의적인 플레이와 정당한 행동들을 구분하는 것이 바로 럭비선수들과 레프리들이 행동하는데 있어 기준이 되는 경계선이자 행동강령이며, 이러한 기준에 따라 통제와 훈육 그리고 개인과 집단 모두의 조합 안에서 이러한 미묘한 차이를 식별해 낼 수 있는 것도 능력인 것이다.

정신(spirit)

럭비는 경기규칙의 문자뿐만 아니라 규칙의 정신에 입각하여 플레이된다는 것은 잘 알려진 사실이며 이것은 럭비만의 대단한 매력이다. 이러한 가치가 지켜지기 위한 책임은 한 개인에게만 있는 것이 아니라 코치, 주장, 선수, 레프리 모두에게 있다.

훈육(discipline), 통제(control), 상호존중(mutual respect)을 통해 럭비정신은 번성하고 있으며 럭비와 같이 신체적으로 한계에 도달하게 하는 스포츠의 맥락에서 동료의식과 페어플레이는 매우 중요하며 럭비의 기본 가치들이 성공적으로 살아남을 수 있게 한다.

이것은 오래된 옛날의 전통이나 미덕이라고 할 수도 있겠지만, 이것들은 시간이 지나도 변하지 않는 가치이며 모든 수준의 경기에서 훌륭하고 오랫동안 그 가치를 유지되어 왔으며 럭비의 미래를 위한 중요한 가치로 남겨질 것이다. 럭비의 원리들은 기초적이고 중요한 기본 요소이며, 이것들은 참가자로 하여금 즉시 럭비의 특징들과 다른 스포츠와 구별되는 점을 명확하게 분별할 수 있게 한다.

목적(object)

경기의 목적은 15명의 선수가 각각 두 팀으로 나뉘어 페어플레이를 추구하며 규칙과 스포츠 정신에 따라 공을 운반하고, 패스하고, 차고, 그라운드링 하여 가능한 한 많은 점수를 내는 것이다.

럭비는 전 세계적으로 남녀노소가 즐기고 있는 스포츠이다. 6세부터 60세까지의 300만 명 이상의 사람들이 럭비에 정기적으로 참가하여 플레이하고 있다.

럭비에 요구되는 신체적인 능력이나 기술들의 범위가 넓다는 의미는 각 개인의 신체적인 크기나 능력에 따라 모든 수준의 럭비를 모든 사람이 즐길 수 있는 선택의 기회가 많다는 것을 의미한다.

경쟁과 지속성(contest and continuity)

공을 소유하기 위해 경쟁하는 것은 럭비의 주요 특징 중의 하나이다. 이러한 경쟁은 경기 전반에서 아래와 같은 다양한 형태로 나타난다.

- 컨택을 할 때.
- 일반적인 플레이 때.
- 스크럼이나 라인아웃, 킥오프로 경기가 재시작 될 때.

경쟁은 이전의 수행에서 우월한 기술에 보상을 함으로 균형을 이루어 간다. 예를 들면 한 팀이 플레이를 지속할 수 없어서 볼을 터치라인 밖으로 킥을 하면 상대방에게 볼 투입권이 넘어간다. 그리고 볼을 포워드 패스하거나 녹은 할 경우에는 다음 스크럼에서 볼 투입권이 상대방에게 주어진다. 이와 같이 모든 영역에서 경쟁은 공정하게 이뤄지지만 볼을 투입하는 팀에게 항상 어드밴티지가 주어지게 되는 것이다.

볼을 소유하고 있는 팀의 목적은 기술적인 방법으로 상대의 볼 소유를 막아 자신의 볼 소유의 지속성을 유지하며 지역적인 이익을 얻을 수 있게 하고 나아가 득점을 하는데 있다. 이러한 것을 하지 못한다는 의미는 볼 소유권을 상대방에게 넘겨준다는 것인데 이는 팀의 볼 소유권을 유지 하는데 있어 약점이 있기 때문이거나 상대의 디펜스가 너무 좋기 때문이라 할 수 있다. 이는 경쟁과 지속성 그리고 이익과 손실의 문제이다.

만일 한 팀이 볼 소유권을 계속 유지하려고 할 때, 상대 팀은 이 공격권을 빼앗기 위해 노력할 것이다. 이러한 원리는 플레이의 지속성과 볼 소유권의 지속성 사이에 기본적인 균형을 유지하게 한다. 경쟁 가능성과 지속성의 균형은 세트 플레이와 일반적인 플레이에 모두 적용된다.

플레이잉 차터

럭비 경기 규칙의 원리

럭비 경기 규칙의 기본원리는 다음과 같다:

모두를 위한 스포츠(A Sport For All)

럭비의 경기규칙은 신체조건, 기술, 성별, 나이에 상관없이 누구든지 각자에 맞는 능력의 수준에서 통제되고 경쟁적이며 즐거운 환경 속에서 럭비경기에 참가할 수 있는 기회를 제공한다. 럭비경기에 참가하는 모든 사람들이 경기규칙을 잘 이해하고, 정확한 지식을 갖는 것은 참가자로서의 의무이다.

정체성의 유지(Maintaining the Rugby Identity)

럭비의 경기규칙은 스크럼, 라인아웃, 몰, 럭, 키프와 재시작으로 유지되어 온 럭비만의 독특한 특징을 유지할 수 있게 한다. 또한 이러한 중요한 특성은 백패스 하는 것과 공격적인 태클 등 경쟁과 지속성과 연관 된다.

즐거움과 오락성(Enjoyment and Entertainment)

럭비의 경기규칙은 즐겁게 플레이 할 수 있고, 또한 즐기면서 럭비를 관람할 수 있는 기초를 제공해준다. 만일 이러한 것들이 양립할 수 없다면, 즐거움과 오락성은 선수들이 최고의 기술을 선보임으로서 가능하게도 할 수 있을 것이다. 이 두 가지 개념 사이에 올바른 균형을 유지하기 위해 경기규칙은 지속적으로 수정 보완 되고 있는 것이다.

적용(Application)

선수들이 페어플레이 정신을 존중하고 경기규칙을 준수하는 것은 최우선의 의무이다.

럭비의 경기규칙은 럭비경기가 플레이의 원칙에 맞게 확실히 플레이 되도록 적용되어야 한다. 레프리와 터치저지는 공정성, 일관성, 민감성, 그리고 최고 수준의 경기 운영을 통해서 이러한 것들을 성취할 수 있다. 바꾸어 말하면,

코치와 주장, 그리고 선수들은 매치오피셜들의 권위를 존중해야할 의무를 가지게 되는 것이다.

결론(Conclusion)

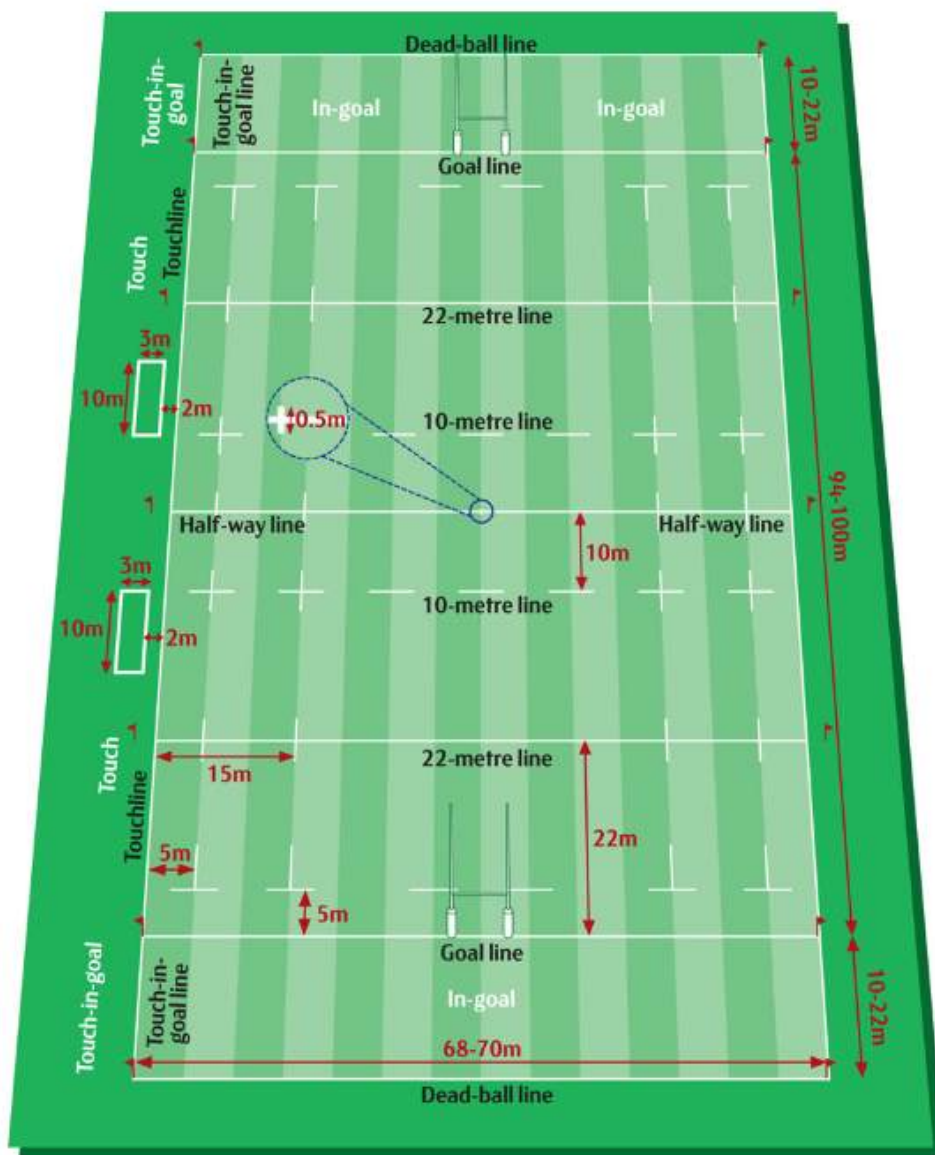
럭비는 남녀노소를 위한 매우 가치 있는 스포츠이다. 럭비는 팀워크, 이해, 협동, 동료 선수를 존중하는 정신을 육성한다. 언제나 그래왔듯이 가장 중요한 요소는 참가의 즐거움, 용기, 럭비가 요구하는 기술, 참가하는 이들의 삶을 풍요롭게 하는 팀 스포츠에 대한 사랑, 럭비에 대한 공통된 관심에서 생겨난 전 생애 동안의 우정 등이다.

이 같은 특징은 경기 전과 후에 나타나는 우정이 함께하는 럭비의 신체적, 운동적 특성에 기인한다. 럭비는 격렬한 신체활동과 운동특성에도 불구하고 경기 전후에 존재하는 동지애로 인해 존재한다. 경기 후에 경기장을 떠나기 전 터널을 만들어 서로를 격려하고 우정을 나누는 오래된 전통은 럭비의 중요한 핵심 가치로 남아있다.

럭비란 운동 자체가 지금은 많이 전문화(프로페셔널)되어 있지만, 여전히 유희적인 럭비의 전통과 방향을 유지하고 있다. 많은 전통적인 스포츠의 가치들이 희석되고 도전받고 있는 현 실정에서도 럭비는 페어플레이와 윤리적인 행동 그리고 스포츠맨십의 높은 기준을 지킬 수 있는 능력에 매우 자랑스러워하고 있다. 이 플레이잉 차터가 럭비에서 소중히 보전되어야 할 가치들을 더욱 강화시키는데 도움이 되었으면 하는 바람이다.

제 1 조

제 1 조. 경기장 The Ground



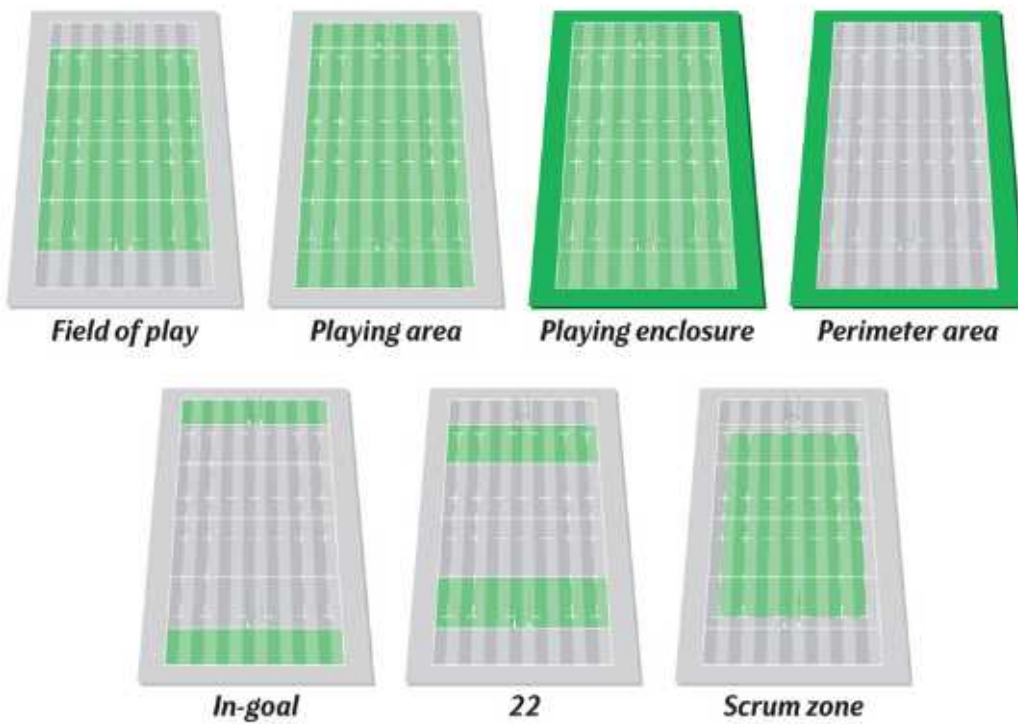
The ground

1. 경기장의 표면은 플레이하기에 안전해야 한다.
2. 경기장 표면은 잔디, 모래, 진흙, 눈 또는 인조잔디로 월드럭비 규칙 22에 따라야 한다.

3. 경기장의 크기는 아래와 같아야 한다.

치수	필드오브플레이길이	인골길이	너비
최대(미터)	100	22	70
최소(미터)	94	6	68

- a. 플레이 지역은 직사각형 모양이어야 한다.
- b. 여기에 나타난 치수를 바꾸려면 협회(국내경기)나 월드컵비(국제경기)의 허락을 얻어야 한다.



- c. 필드 오브 플레이의 길이가 100미터 이내이면 10미터 라인과 22미터 라인을 그에 맞춰 줄여야 한다.
- d. 플레이 지역의 폭이 70미터 이내이면 15미터 라인간의 거리를 그에 맞춰 줄여야 한다.
- e. 주변 지역(Perimeter Area)의 폭은 5미터 이상 되어야 한다.

제 1 조

라인들

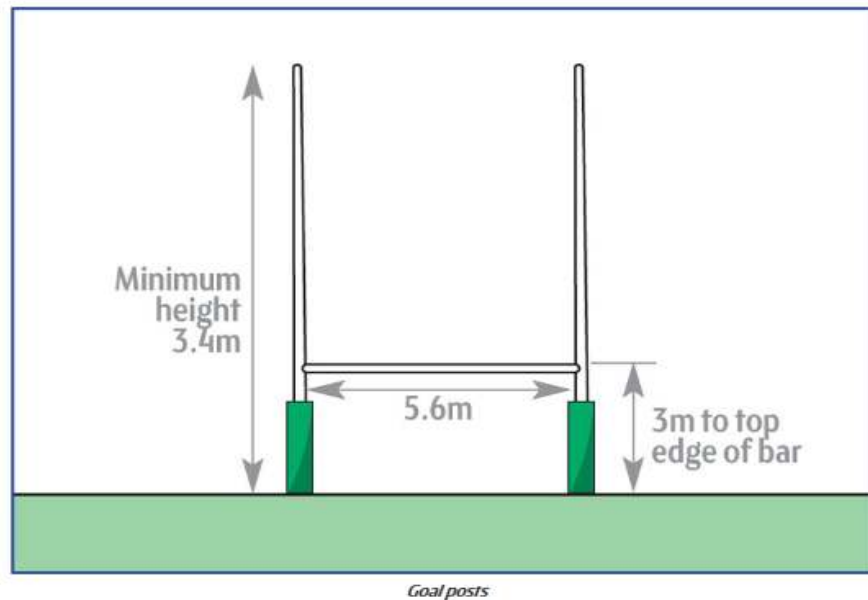
4. 경기장 도해에 나타난 실선은 다음과 같다.
 - a. 데드볼 라인들과 터치인골 라인들.
 - b. 골라인들.
 - c. 22미터 라인들.
 - d. 하프웨이 라인.
 - e. 터치라인들.

5. 경기장 도해에 나타난 점선들은 다음과 같으며 그 길이는 5미터이다.
 - a. 5미터 라인(터치라인과 5미터 거리)
 - b. 15미터 라인(터치라인과 평행하고 15미터 거리)
 - c. 10미터 라인들(하프라인 양쪽에 10미터 거리)
 - d. 5미터 라인들(골라인에서 5미터 거리, 골라인과 평행)

6. 하프라인 중앙에 0.5미터 길이의 하나의 라인.

골포스트와 크로스바

7. 골포스트에 패딩을 부착하면, 골라인으로부터 패딩의 외측과의 거리는 0.3미터를 초과하지 않아야 한다.



깃발(Flag post)

8. 14개의 기가 달린 깃대가 있고 그 높이는 최소 1.2미터이다.
9. 깃대는 터치인골 라인들과 골라인의 교차점에 있고, 터치인골 라인들과 데드볼 라인들의 교차점에 위치한다(모두 8개의 깃대들).
10. 운동장 양쪽에 22미터 라인들과 터치라인의 교차점과(4개), 하프웨이 라인과 터치라인의 교차점에 2개의 깃대를 세운다. 깃대는 터치라인에서 2미터 떨어진 지점에 세운다.

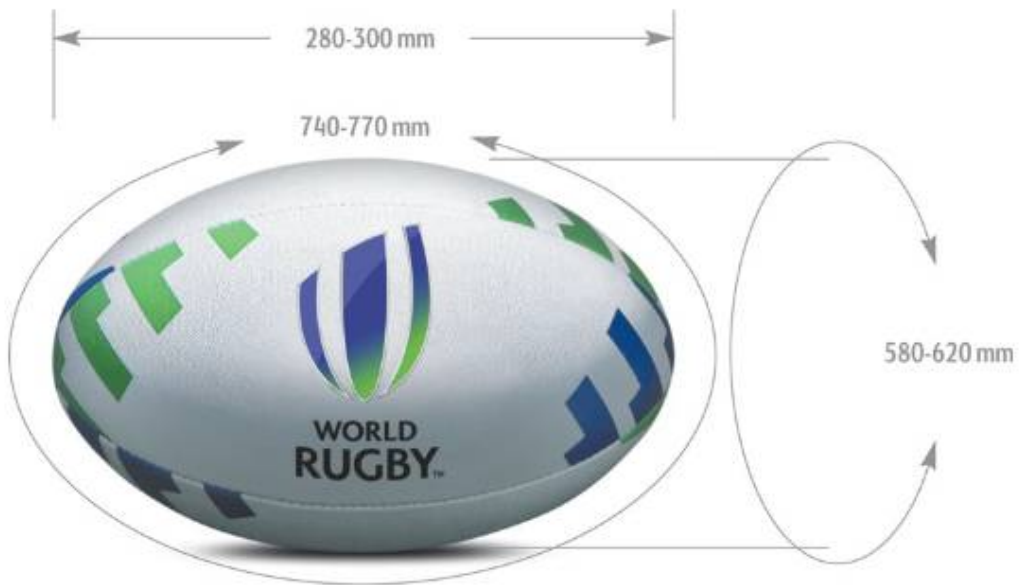
경기장에 대한 이의제기(Objections to the ground)

11. 팀들은 경기 시작하기 전에 어떤 이의제기라도 레프리카에게 알려야 한다.
12. 레프리는 제기된 이슈들을 해결하려 노력할 것이고 경기장 어느 부분이라도 안전하지 않으면 경기를 시작하지 않을 것이다.

제 2 조

제 2 조. 볼 The Ball

1. 볼은 타원형이어야 하고 네 조각으로 만들어져야 있다.
2. 볼의 치수는 아래 그림과 같다.



3. 볼의 무게는 410-460 그램이다.
4. 어린 선수들을 위해 더 작은 볼을 사용할 수도 있다.
5. 볼은 가죽이나 적합한 합성물질로 만들어진다. 방수가 되어야 하며 쉽게 잡을 수 있어야 한다.
6. 볼의 공기 압력은 시합을 시작할 때 0.67-0.70 kg/cm² 이어야 한다.
7. 경기 중 여분의 볼이 준비되어야 한다.

제 3 조. 팀 The Team

인원(Numbers)

1. 플레이 중에 한 팀은 최대 15명의 선수를 출전시킬 수 있다.
2. 경기부는 각 팀에 15명이하의 선수들이 출전하는 경기를 주관할 수도 있다.
3. 팀은 그들의 상대 팀의 선수의 수에 대해 이의제기를 할 수도 있다. 만일 한 팀이 너무 많은 선수를 가지고 있다면 레프리는 그 팀의 주장에게 선수의 수를 적절하게 줄일 것을 명령할 수 있다. 이의제기 때 스코어는 그대로 유지된다. **벌칙: 페널티.**
4. 국제경기에서 협회는 교체선수를 8명까지 지명할 수도 있다.
5. 다른 경기에서는 경기부가 몇 명의 교체선수를 지명할 것인지를 결정할 수 있다(최대 8명까지).
6. 선수교체는 불이 데드 되고 레프리의 허락을 얻은 경우에만 가능하다.
7. 만일 레프리의 허락 없이 한 선수가 경기에 참가하거나 교체선수가 경기에 들어왔고, 레프리가 선수들이 어드밴티지를 얻으려고 그렇게 하였다고 믿으면 그 선수는 비행(misconduct)을 범한 것이다. **벌칙: 페널티.**
8. 표는 선수단 규모와 최소 선수교체 조건에 따라 최소의 프론트로 교체선수의 수를 알려준다. 경기부는 선수들의 상태를 고려하여 선수단 내의 최소 프론트로 교체 선수의 수를 고치고 경기의 수준에 따라 최소 교체 선수의 수를 수정하여야 한다.

선수단 수	최소 프론트로 선수	최초 요구에 교체가능
15명 보다 적은 수	3	-
16, 17 or 18	4	프롭 or 후커
19, 20, 21 or 22	5	프롭 과 후커
23	6	1번, 2번, 3번,

9. 만약, 경기부가 선수명단 수를 23명으로 결정하고, 팀이 프론트로 교체선수가 2명이라면, 그 팀은 22명의 선수만을 선수명단으로 지명할 수 있다.

제 3 조

10. 경기 전에 팀은 레프리에게 그들의 프론트로 선수들과 가용한 교체 프론트로에 대해 알려주어야 한다. 이러한 선수들은 경쟁적인 스크럼에서 프론트로에게 정해진 포지션에서 플레이할 수 있어야 한다.
11. 교체 프론트로로는 다른 포지션에서 경기를 시작할 수도 있다.
12. 모든 프론트로 선수들과 교체 프론트로 선수들이 적절하게 훈련되고 경험이 있어야 하는 것은 팀의 책임이다.

유사 스크럼

13. 유사 스크럼은 한 팀이 적절하게 훈련된 프론트로 선수를 출전시킬 수 없거나 레프리가 지시하면 형성한다.
14. 경기부는 경기가 유사스크럼으로 시작되어야 하는 조건들을 규정할 수 있다.
15. 완전퇴장이나, 임시퇴장, 또는 부상의 결과로 적용하는 유사 스크럼은 각 팀에 반드시 8명의 선수들이 플레이하여야 한다.
16. 프론트로 선수들이 부상이나, 임시 또는 정식교체로 플레이 지역을 떠날 때, 레프리는 그때에 팀이 경쟁적인 스크럼을 계속 할 것인가를 물어 볼 수 있다. 레프리는 해당 팀이 경쟁적인 스크럼을 계속할 수 없다고 통보하면, 유사 스크럼을 명하여야 한다. 만일 선수가 돌아오거나 다른 프론트로 선수가 들어오면 정식 스크럼으로 돌아갈 수도 있다.
17. 선수단이 23명인 경우와 경기부의 재량으로 레프리가 유사스크럼을 명하게 하는 원인이 되는 선수의 교체는 인정하지 않을 수도 있다.
18. 프론트로 교체 선수가 없을 때에만 다른 포지션 선수가 프론트로로 플레이 하는 것이 허락된다.
19. 만일 프론트로 선수가 임시 퇴장 당하고 그 팀이 필드 안에 있는 선수로는 경쟁적인 스크럼을 계속 할 수 없다면, 팀은 플레이 지역에 있는 선수 한 명을 지명하여 떠나게 하고 가용한 프론트로 선수를 들어오게 해야 한다. 그 지명된 선수는 임시 퇴장이 끝날 때까지 돌아 올 수 없고 정식교체로 인정되지 않는다.

제 3 조

20. 한 프론트로 선수가 완전 퇴장되고, 경기장 안에 있는 그 팀의 선수들로는 경쟁적인 스크럼을 계속할 수 없다면, 그 팀의 한 선수를 지명하여 운동장을 떠나게 하고 가용한 프론트로 선수를 들어오게 할 수 있다. 그 선수는 정식교체 선수 같이 대우한다.

정식교체

21. 선수는 부상당하면 정식교체 된다. 부상당한 선수는 다시 경기에 참가할 수 없다.
22. 다음과 같은 선수는 부상당한 것이다.
- a. 국가대표 수준에서 선수가 플레이를 계속하는 것이 바람직하지 않다고 의사가 의견을 말할 때.
 - b. 다른 경기에서, 매치오거나이저가 분명한 허락을 하고 의학적으로 훈련 받은 사람이 선수가 플레이를 계속하는 것이 바람직하지 않다는 의견을 말할 때. 관계자가 없을 때, 레프리의 동의하에 정식교체 될 수도 있다.
 - c. 의학적인 조언에 관계없이 레프리가 선수가 플레이를 계속하는 것이 바람직하지 못하다고 결정할 때. 레프리는 그 선수를 플레이 지역을 떠나라고 명할 수 있다.
23. 레프리는 부상당한 선수에게 의학적인 검사를 받기 위해 플레이 지역을 떠나라고 명할 수 있다.

정식교체 - 진단하고 이동하기

24. 경기가 진행되는 동안 언제든지 선수가 뇌진탕이거나 뇌진탕이 의심스러우면, 그 선수는 즉시로 영구적으로 플레이 지역에서 옮겨져야 한다. 이러한 과정이 “진단하고 이동하기” 라 한다.

임시교체 - 출혈부상

25. 선수가 출혈 부상을 당하면, 그 선수는 필드 오브 플레이를 떠나고 임시로 교체된다. 그 부상한 선수는 출혈이 멈추거나 상처를 싸매면 플레이를 계속할 수 있다. 만일 그 선수가 플레이 지역을 떠난 후 15분(실제시간)

제 3 조

이내에 필드오브 플레이에 돌아오지 않으면 그 교체는 정식교체가 된다.

26. 국제경기에서 부상이 출혈 부상이고 임시교체가 필요한 것을 결정하는 것은 매치데이 닥터이다.

임시교체 - 헤드 인저리 진단(Head Injury Analysis; HIA)

27. 엘리트 성인 경기에서 월드럭비에서 사전에 승인된 HIA 단계를 사용하는 것에 대한 규칙 10.1.4와 10.1.5에 의해 HIA가 필요한 선수에게:
 - a. 필드 오브 플레이를 떠나야 하며,
 - b. 임시로 교체되어야 한다(교체가 모두 사용되었더라도). 만일 선수가 플레이 지역을 떠난 후 12분(실제시간)이 지난 후에도 가용하지 않으면 그 교체는 정식교체가 된다.

임시교체들 - 모두

28. 임시교체는 임시교체 될 수 있다(모든 교체가 사용되어졌더라도).
29. 임시교체 된 선수가 부상당하면 그 선수도 임시교체 될 수 있다.
30. 임시교체 된 선수가 완전퇴장 되면, 원래 교체되었던 선수는 규칙 3.18이나 3.19를 따르는 경우를 제외하고 선수가 플레이 지역으로 돌아올 수 없다. 그 선수가 돌아오기에 의학적으로 깨끗하고 필드 오브 플레이를 떠난 시간 내에 있을 경우에만 가능하다.
31. 임시교체 된 선수가 임시퇴장 당하면 교체선수는 퇴장시간이 지난 시간까지 규칙 3.18과 3.19에 적용될 경우는 제외하고 필드오브 플레이에 돌아갈 수 없다. 그 선수가 돌아오기에 의학적으로 문제가 없고 필드 오브 플레이를 떠난 시간 내에 있을 경우에만 가능하다.
32. 만일 하프타임 동안에 임시교체에 필요한 시간이 지났고, 교체선수가 후반전 시작과 동시에 필드오브 플레이에 즉시로 돌아오지 않았다면, 그 교체는 정식 교체가 된다.

전술적 교체선수(Tactical Replacement)가 경기에 참가

33. 전술적으로 교체된 선수는 다음 경우에만 플레이에 참가할 수 있다.
- a. 부상당한 프론트로 선수.
 - b. 출혈 부상을 당한 선수.
 - c. HIA 검사를 받는 선수.
 - d. 파울플레이의 결과로 부상당한 선수(매치오피셜에 의해 인정된 경우).
 - e. 규칙 3.18이나 3.19에 설명되어 지명된 선수.

순환적 교체(Rolling Replacements)

34. 매치오거나이저는 그의 관할권 아래, 경기의 수준이 미흡하다고 인정된 경기에서 순환적 전술적인 교체를 실시할 수 있다. 교체의 횟수는 12회를 넘지 않아야 하며 순환적 교체에 관련된 행정과 규칙들은 경기부의 책임이다.

제 4 조

제 4 조. 선수의 복장 Players' Clothing

1. 선수의 모든 복장은 반드시 월드럭비 규칙 12조에 따라야 한다.
2. 선수는 저지(jersey), 쇼트(shorts), 언더웨어(underwear), 스타킹(socks)과, 스파이크(boots) 착용한다. 저지의 슬리브(sleeve)는 반드시 어깨에서 팔꿈치까지의 길이의 최소한 반을 넘어야 한다.
3. 허가를 받은 추가적인 품목은 다음과 같다:
 - a. 세탁이 가능하고 신축성이 있고 압축된 물질로 제조된 지지물(supports).
 - b. 정강이 보호대(shin guard).
 - c. 발목 지지물은 금속이 아닌 견고한 물질로 제조되어야 하고 정강이의 1/3을 넘지 않아야 하며 스타킹 안에 착용해야 한다.
 - d. 미트(손가락이 없는 장갑).
 - e. 어깨 패드.
 - f. 마우스 가드(mouth guard)나 덴탈 프로텍터(dental protector).
 - g. 헤드기어(headgear).
 - h. 반창고, 드레싱, 얇은 테이프(thin tape)나 비슷한 물질.
 - i. 고글(goggles) - (국제적으로 시험 적용).
 - j. 스테드(studs) - 고무로 만들어진 스테드와 바닥이 붙어 있는 스파이크.
4. 추가로 여성들이 착용 가능한 것:
 - a. 가슴 패드(chest pads).
 - b. 바지와 양말 안에 착용하는 하나의 심이 있는 긴 타이즈.
 - c. 착용한 사람이나 상대방에게 모두 안전한 헤드 커버(headscarves).
5. 선수들이 착용하지 않아야 할 것:
 - a. 피로 오염된 물품.
 - b. 날카롭거나 표면이 거친 품목.
 - c. 버클, 클립, 반지, 힌지(hinge), 지퍼, 나사, 볼트, 또는 단단한 물질이나 분조항에서 허용하지 않는 물질.
 - d. 보석류.

- e. 장갑.
 - f. 패딩이 박음질 된 쇼트.
 - g. 규칙에 허용되더라도 레프리의 의견에 부상의 위험이 있는 물질.
 - h. 통신 장비들.
6. 레프리는 언제든지 선수 복장의 일부분이 위험하고 불법이라고 결정할 권한이 있다. 이와 같은 경우에 그 선수에게 해당 품목을 제거하라고 명할 수 있다. 그 선수는 그 품목을 제거하거나 해가 없음을 보장할 때까지 경기에 참가할 수 없다.
7. 경기 전 복장검사에서 매치 오피셜이 한 선수에게 규칙에서 금지된 품목을 착용한 선수에게 그 것을 제거토록 지시하였음에도 불구하고 그 선수가 필드오브 플레이에서 그 품목을 착용하고 있었을 경우에 그 선수는 비행(misconduct)으로 완전 퇴장을 명받게 된다. **벌칙: 페널티.**
8. 만일 복장에 피가 묻은 것이 아니면, 레프리는 어느 선수에게도 그 복장의 교체를 위하여 플레이잉 지역 밖으로 나가는 것을 허락해서는 안 된다.

월드럭비 규정 12는 다음에서 찾을 수 있다:

<http://playerwelfare.worldrugby.org/reg12>

제 5 조

제 5 조. 경기 시간 Time

1. 경기부가 녹아웃 경기에서 무승부경기의 연장 시간을 허락하지 않는 한, 경기는 80분(전 후반 각 40분)을 넘지 않아야 하며 루스타임(lost time), 연장시간(extra time)을 포함하여야 한다.
2. 하프타임은 경기부가 결정한 대로 15분 이내로 한다. 휴식 시간에 팀과 매치 오피셜들은 플레이 인클로저를 떠날 수 있다.
3. 국제경기가 아닌 경우, 경기부는 경기 시간을 줄이는 결정을 할 수 있다. 경기시간은 운영부가 결정하지 않으며, 양 팀들이 경기 시간의 길이를 동의할 수 있다. 양 팀이 동의하지 못하면 레프리가 결정한다.
4. 레프리는 경기 시간을 관리하며, 레프리는 한 명 또는 두 명의 터치저지 그리고/또는 공식 타임키퍼에게 시간관리 임무를 위임할 수 있다. 이 경우 레프리는 그들에게 모든 경기정지 시간 또는 루스타임을 신호로 알려 준다. 공식 타임키퍼가 없는 경기에서 레프리가 정확한 시간에 대해 의심스러울 경우 한 명 또는 두 명의 터치저지와 상의한다. 만약 터치저지들이 레프리를 도울 수 없을 때에만 다른 사람에게 물어 볼 수 있다.
5. 레프리는 다음과 같은 경우에 시간을 주어야 한다.
 - a. 부상당한 선수를 위해 1분간의 시간을 준다. 선수가 심각하게 부상당하면 그 선수를 플레이 지역에서 옮기는 데에 1분 이상의 시간을 허용할 수 있다.
 - b. 다른 오피셜들과 상의하기 위해.
6. 볼이 데드 되면 레프리는 다음의 시간을 허용해야 한다.
 - a. 선수의 교체.
 - b. 선수의 복장 변경이나 수리.
 - c. 스파이크 끈을 다시 매기.
 - d. 볼을 가져오기.

제 5 조

7. 시간이 다 지나고 볼이 데드 되면 하프는 끝난다. 아래 경우는 제외된다.
 - a. 시간이 끝나기 전에 주어진 스크럼, 라인아웃, 또는 트라이나 터치다운 후의 재시작 킥이 종료되지 않았고, 볼이 아직 오픈 플레이로 돌아오지 않았을 때. 이 경우는 스크럼, 라인아웃, 또는 재시작 킥이 부정확하게 실시된 경우도 포함한다.
 - b. 레프리가 프리킥이나 페널티를 부여한 경우
 - c. 페널티를 볼에 처음 탭 하지도 않고 다른 선수에게 터치하지도 않고 터치로 직접 킥하는 경우.
 - d. 트라이로 득점하면, 레프리는 컨버전을 할 시간을 허용해야한다.

8. 트라이로 득점한 팀은 컨버전을 시도하거나 포기할 수도 있다.
 - a. 컨버전의 포기에 대한 결정은 트라이 득점자가 트라이로 득점한 후에 레프리게 ‘노킥’ 이라는 말로 전달해야한다.
 - b. 시간이 끝나기 전에 컨버전을 할 것인지 포기 할 것인지에 따라 레프리는 재시작 킥을 부여할 것이다.
 - c. 컨버전이 시도되면 볼을 킥할 때부터 시간이 측정된다.

9. 날씨 조건이 너무나 덥거나 습하면 레프리가 워터 브레이크(water break)을 허용할 것인지를 결정해야 한다. 이와 같은 일분 간 휴식 전 후반 중간에 득점한 후나 하프라인 부근에서 볼이 데드 되었을 때 실시한다.

10. 레프리는 레프리가 경기를 계속하는 것이 안전하지 못하다고 믿으면 언제라도 경기를 끝내거나 지속시킬 수 있는 권한을 가진다.

제 6 조

제 6 조. 매치오피셜스 Match Officials

원리(Principle)

모든 경기는 레프리와 두 명의 터치저지나, 어시스턴트 레프리들로 구성되어 있는 매치 오피셜들의 컨트롤로 진행된다. 경기부의 권한으로 임명하는 추가적인 사람은 리저브 레프리, 리저브 어시스턴트 레프리들, TV 매치 오피셜, 타임 키퍼, 매치 닥터스, 팀 닥터, 팀의 경기에 참가하지 않은 선수와 볼을 처리하는 사람들이다.

어시스턴트 레프리나 터치저지들은 터치를 표시하고 터치인골과 골킥의 성공여부를 알려준다. 더하여 어시스턴트 레프리는 레프리가 지휘하여 파울 플레이의 보고 같은 도움을 제공 한다.

레프리의 지명(Appointment of the referee)

1. 레프리는 경기부가 지명한다. 만일 레프리가 지명되지 않으면, 양 팀이 동의하여 임명한다. 양 팀이 동의하지 못하면 홈 팀이 임명한다.
2. 만일 레프리가 매치를 끝내지 못하면 경기부의 지시에 따라 교체 레프리를 임명한다. 만일 경기부가 지시가 없으면 레프리가 교체 레프리를 임명한다. 만일 레프리가 그렇게 할 수가 없으면 홈팀이 교체 레프리를 임명한다.

경기 전 레프리의 임무

3. 레프리는 토스를 주관한다. 한편 주장은 동전을 토스하고 다른 편 주장은 동전의 면을 선택한다. 토스의 승자는 킥오프를 할 것인지 지역을 선택할 것인지를 결정한다. 만일 토스의 승자가 지역을 선택하면 상대방은 킥오프해야한다.
4. 매치 오피셜은 반드시 선수의 복장 검사와 스텐드가 규칙 제4조에 따르는지를 검사해야 한다.

경기 중 레프리의 임무들

5. 플레이 인클로저 안에서:

- a. 경기 중에 레프리는 사실과 규칙에 대한 유일한 판단자이다. 레프리는 모든 경기에서 반드시 경기규칙을 공정하게 적용해야한다.
- b. 레프리는 경기 시간을 관리한다. 그러나 경기부는 각 하프의 끝을 알려주기 위하여 타임 키퍼를 지명할 수 있다.
- c. 레프리는 득점을 관리한다.

6. 레프리는 선수들과 교체 선수들에게 플레이 지역의 접근을 허락하여 안전하게 접근하도록 해야 한다.

7. 레프리는 선수들에게 플레이 지역을 떠나갈 수 있게 허락해 줘야 한다.

호각

8. 레프리는 호각을 가지고 다음과 같은 상황에서 그것을 불어야 한다.

- a. 경기의 각 하프의 시작과 끝을 나타낸다.
- b. 플레이를 멈추게 한다. 레프리는 언제라도 경기를 멈추게 할 권한을 가진다.
- c. 득점과 터치다운을 나타낸다.
- d. 범칙자에게 주의를 주거나 퇴장시키고, 두 번째에는 페널티나 페널티 트라이를 준다.
- e. 불이 데드 되었을 때, 컨버전이 실패한 경우를 제외.
- f. 불이 언플레이어블(unplayable) 될 때.
- g. 페널티, 프리킥이나 스크럼이 주어질 때.
- h. 플레이를 계속하게 하면 위험하거나 선수가 심각하게 부상당할 우려가 있을 때.

불이 데드 되는 경우

9. 다음과 같은 상황일 때, 레프리는 불이 데드된 것으로 생각한다.

- a. 불이 터치나 터치인골에 있을 경우.

제 6 조

- b. 볼이 인골에 그라운드 되었을 때.
- c. 컨버전이 시도되었을 때.

- d. 트라이, 페널티나 드롭골로 득점하였을 때.
- e. 볼이나 볼을 가진 선수가 데드볼 라인이나 그 너머에 터치했을 때.
- f. 볼이 플레이 지역을 넘어 지면/물체와 터치했을 때.

볼이나 볼가진 선수가 레프리카 선수가 아닌 사람에게 터치한 경우

- 10. 볼이나 볼을 가진 선수가 레프리카 선수가 아닌 사람과 터치하였고 어느 팀도 어드밴티지를 얻지 못했다면 플레이는 계속된다. 만약 어드밴티지를 얻었다면, 마지막으로 볼을 플레이한 팀에게 스크럼이 주어진다.

- 11. 볼을 가진 선수가 레프리카 선수가 아닌 사람에게 인골에서 터치하였고 한 팀이 어드밴티지를 얻었다면:
 - a. 볼이 공격선수의 소유라면, 레프리는 접촉이 일어난 곳에 트라이를 준다.
 - b. 볼이 수비선수의 소유라면, 레프리는 접촉이 일어난 곳에 터치다운을 준다.

- 12. 볼이 인골에 있는 레프리카 선수가 아닌 사람에게 터치되었다면, 레프리는 원래 일어났을 상황을 판단하고 접촉이 일어난 지점에 트라이나 터치다운을 준다.

레프리카와 어시스턴트(터치저지) 레프리카 사이의 상호관계

- 13. 레프리카는 어시스턴트 레프리카와 그들의 임무에 관계된 일과, 파울 플레이와 타 임키퍼에 관련 있는 규칙과 레프리카의 임무의 다른 측면에 대한 도움을 요청할 수도 있다.

- 14. 레프리카는 터치저지나 어시스턴트 레프리카가 깃발을 들어 올려 터치나 터치인골을 신호 하거나 어시스턴트 레프리카의 파울 플레이를 표시하는 깃발을 들어 올린 후 결정을 바꿀 수 있다.

15. 경기부는 텔레비전 매치 오피셜(TMO; Television match official)을 지명하고, 그들은(TMO) 기술적인 기구를 사용하여 다음 상황을 명확하게 하는 역할이다.
- a. 인골에서 볼의 그라운드.
 - b. 터치나 터치 인골에서 볼을 그라운드 하거나 볼을 데드 시키는 행동.
 - c. 골킥의 성공 여부가 의심스러울 때.
 - d. 트라이를 하는 것과 트라이를 막을 때 발생하는 반칙들.
 - e. 제재를 포함하는 파울 플레이.
16. TMO를 포함하여 모든 매치 오피셜스들은 TMO의 영상관독을 요청할 수 있다. 그 영상관독의 절차는 <http://laws.worldrugby.org> 에서 얻을 수 있는 TMO의 영상관독과정과 함께 확인할 수 있다.

경기 후의 레프리의 임무

17. 레프리는 팀들과 경기부와 득점에 대하여 소통한다.
18. 한 선수가 완전 퇴장되면, 레프리는 경기부에게 가능하면 빨리 파울 플레이에 대한 서면 보고서를 작성 제출한다.

어시스턴트 레프리와 터치저지들의 지명과 조정

19. 모든 매치에는 두 명의 어시스턴트 레프리카나 두 명의 터치저지가 있다. 그들이 경기부에 의해 또는 권위 아래에 임명되지 못하면 각 팀이 터치저지를 제공하여야 한다.
20. 경기부는 어시스턴트 레프리들이나 터치저지들을 교체 할 수 있는 한 사람을 임명할 수 있다. 이러한 사람을 예비 터치저지나 예비 어시스턴트 레프리라고 부르고 페리미터¹⁾(Perimeter) 지역에 위치시킨다.
21. 레프리는 어시스턴트 레프리카나 터치저지들을 통제한다. 레프리는 그들의 임무가 무엇인지 얘기해 줄 수 있고 그리고 그들의 결정을 파기 할 수도 있음을

1) 17p 제1조 3.b Perimeter area 참조

제 6 조

얘기해 준다. 터치저지가 만족스럽지 못하면 레프리는 그 터치저지를 교체해 달라고 요청할 수 있다. 만일 터치저지가 비행을 멈췄다고 믿으면 그 레프리는 그 터치저지를 퇴장 시키고 경기부에게 보고하면 된다.

경기 중

22. 경기장 한쪽에 한명의 어시스턴트 레프리카 터치저지가 있다. 어시스턴트 레프리카 터치저지는 골킥을 판단할 때를 제외하고 터치에 남아 있어야 한다. 골킥을 판단할 때는 인골에, 골포스트 후방에 서 있어야 한다.
23. 어시스턴트 레프리는 파울 플레이를 보고할 때는 플레이 지역으로 들어갈 수 있다. 이러한 것은 다음 플레이가 중단 되었을 때와 레프리가 허용할 때 할 수 있다.

신호들

24. 각 어시스턴트 레프리카 터치저지는 시그널을 보낼 수 있는 깃발이나 깃발과 비슷한 것을 지참한다.
25. 골킥의 결과를 표시하기: 한 어시스턴트 레프리카 터치저지는 각 골포스트 옆이나 후방에 위치한다. 만일 볼이 골포스트 사이로 크로스바를 지나가면 깃발을 들어 올려 득점을 알린다.
26. 터치를 표시하기:
 - a. 볼이나 볼가진 선수가 터치나 터치인골로 나가면, 어시스턴트 레프리카 터치저지는 깃발을 들어 올린다.
 - b. 어시스턴트 레프리카 터치저지는 볼을 투입할 지점에 서있으며 볼을 투입할 팀을 표시한다.
 - c. 볼이 투입되면 어시스턴트 레프리카와 터치저지는 다음 경우를 제외하고 깃발을 아래로 내린다.
 - i) 볼을 투입하는 선수의 양발의 일부가 필드오브플레이 안에 있을 때.
 - ii) 잘못된 팀이 볼을 던져 넣었을 때.
 - iii) 킥 스로인에서 볼이 터치로 나간 볼이 아닌 다른 볼을 사용했을 때, 또는 볼이 터치로 나간 후에 볼을 내보 낸 선수나 볼을 투입할 선수 외에 다른 선수가 볼을 터치했을 때,

제 6 조

- d. 볼을 바른 지점에서 스로인 하느냐를 결정하는 것은 어시스턴트 레프리나 터치저지가 아니라 레프리가 결정한다.

27. 파울 플레이 표시하기:

- a. 매치오거나이저는 어시스턴트 레프리에게 파울 플레이를 표시할 수 있는 권한을 줄 수 있다.
- b. 어시스턴트 레프리가 파울 플레이나 비행을 확인 했다고 표시하는 방법은 깃발을 수평으로 들어 터치라인을 직각으로 지나게 하고 운동장 쪽을 가리키는 것이다.
- c. 어시스턴트 레프리가 파울 플레이를 표시하면 그 어시스턴트 레프리는 터치에 있으면서 플레이가 다음에 멈출 때까지 그의 다른 임무를 수행하길 계속한다.
- d. 레프리의 초청에 의해 그 어시스턴트 레프리는 그때에야 플레이 영역으로 들어가서 레프리에게 반칙을 보고한다. 그 후에 레프리는 적절한 행동을 하게 될 것이다.
- e. 레프리에게 한 어시스턴트의 육성 보고가 그 선수를 완전퇴장 시키게 되면, 그 어시스턴트 레프리는 레프리에게 그 사건에 대한 서면보고를 경기가 끝난 후 가능하면 빠른 시간 안에 제출하여야 하고 그 레프리는 그것을 경기부에게 제출한다.

추가적인 사람들

- 28. 의학적으로 훈련 받은 사람들(자격이 있는 의사와 물리치료사만 가능)은 언제든지 그렇게 해도 안전하다면 플레이 영역으로 들어가서 부상당한 선수들을 돌볼 수 있다.
- 29. 다음에 설명되어 있는 사람은, 그들이 플레이를 방해하지 않거나 매치오피셜들을 간섭하지 않는다면, 언제든지 레프리의 허가 없이 플레이 영역에 들어갈 수 있다.
 - a. 한 선수의 부상으로 플레이가 정지된 동안이나 트라이로 득점하였을 때 물을 제공하는 사람.
 - b. 한 팀이 트라이로 득점하였고 골킥을 하려 할 때에 킥ing 티를 전달하는 사람.

제 6 조

c. 하프타임에 자기 팀에게 접근하는 코치들.

30. 경기부는 교체선수를 관리하는 사이드라인 관리자를 임명할 수 있다. 사이드라인 관리에 대한 정보는 <http://officiating.worldrugby.org>에 있다.

제 7 조. 어드밴티지(Advantage)

원리

만약에 한 팀이 상대측의 아래와 같은 반칙에 의해 이득을 얻었다면, 레프리는 경기가 계속 진행될 수 있도록 플레이를 유지할 수도 있다.

1. 어드밴티지:

- a. 전술적 목적. 반칙하지 않은 팀은 그들이 원하는 대로 볼을 플레이 할 수 있다.
- b. 지역적 목적. 플레이는 반칙한 팀의 데드볼 라인을 향하여 움직여야한다.
- c. 전술적이고 지역적 목적 일 수 있다.
- d. 명확하고 실제적이어야 한다. 미묘한(작은) 어드밴티지를 얻을 수 있는 기회 만으로는 충분하지 않다.

2. 어드밴티지는 다음과 같은 경우에 끝이 난다.

- a. 레프리가 반칙하지 않은 팀이 이미 어드밴티지를 얻었다고 생각할 때. 레프리는 플레이가 계속되게 한다. 또는,
- b. 레프리가 반칙하지 않은 팀이 어드밴티지를 얻는 것이 불가하다고 판단 될때. 레프리는 경기를 멈추게 하고 이득이 플레이 되었던 반칙에 대한 벌칙을 부여한다. 또는,
- c. 반칙하지 않은 팀이 그들이 이득을 얻기 전에 반칙을 범했을 때. 레프리는 경기를 멈추게 하고 첫 번째 반칙에 대한 벌칙을 부여한다. 만일 한쪽 또는 양쪽 반칙이 파울 플레이라면, 레프리는 반칙들에게 적절한 벌칙을 부여한다.
- d. 반칙한 팀이 두 번째 또는 추가적 반칙을 하였으나 반칙하지 않은 팀이 어드밴티지를 얻지 못했다면 레프리는 플레이를 멈추고 반칙하지 않은 팀 주장에게 가장 어드밴티지가 되는 벌칙을 선택하도록 허용해야 한다.

3. 다음의 경우 레프리는 어드밴티지를 적용하지 않고 즉시 호각을 불어야 한다.

- a. 불이나 볼을 가진 선수가 레프리에 터치하였고 어느 팀에게 이득이 주어진 경우.

제 7 조

- b. 볼이 스크럼의 양쪽 터널로 나왔을 때.
- c. 스크럼이 90도 이상 회전하였을 때.
- d. 스크럼 안에 있는 한 선수가 들러서 그 선수가 더 이상 지면에 접촉하지 못할 때.
- e. 킥 스로나, 프리킥이나, 페널티가 부정확하게 행해질 때.
- f. 볼이 데드 되었을 때.
- g. 플레이가 계속되면 위험할 경우.
- h. 한 선수의 심각한 부상이 의심될 때.

제 8 조. 득점(Scoring)

1. 득점 방법과 점수

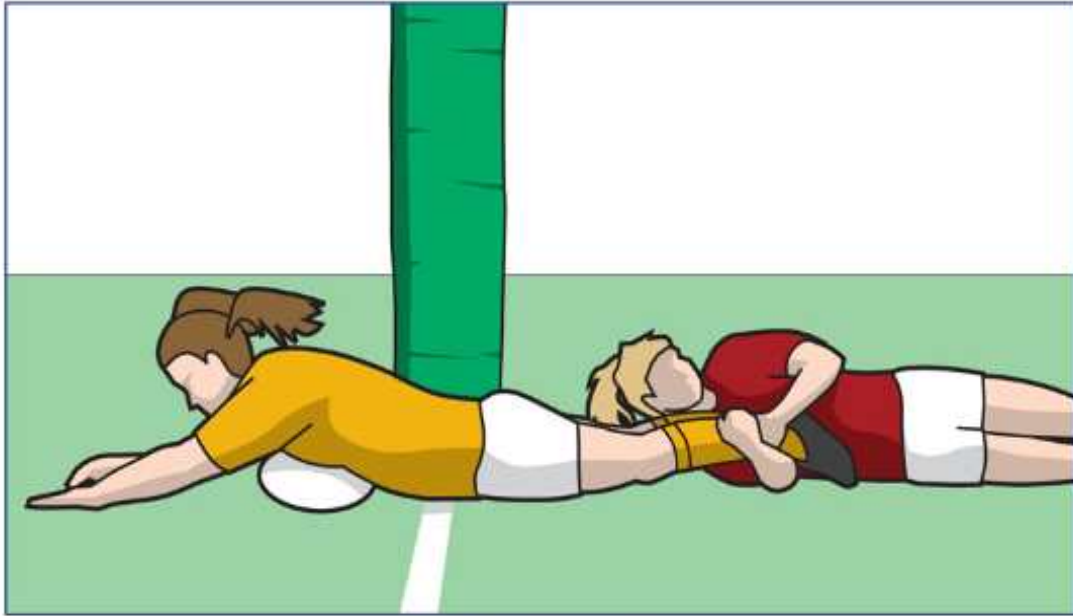
- a. 트라이. **5점.**
- b. 컨버전. **2점.**
- c. 페널티 트라이. **7점.**
- d. 페널티 골. **3점.**
- e. 드롭골. **3점.**

트라이

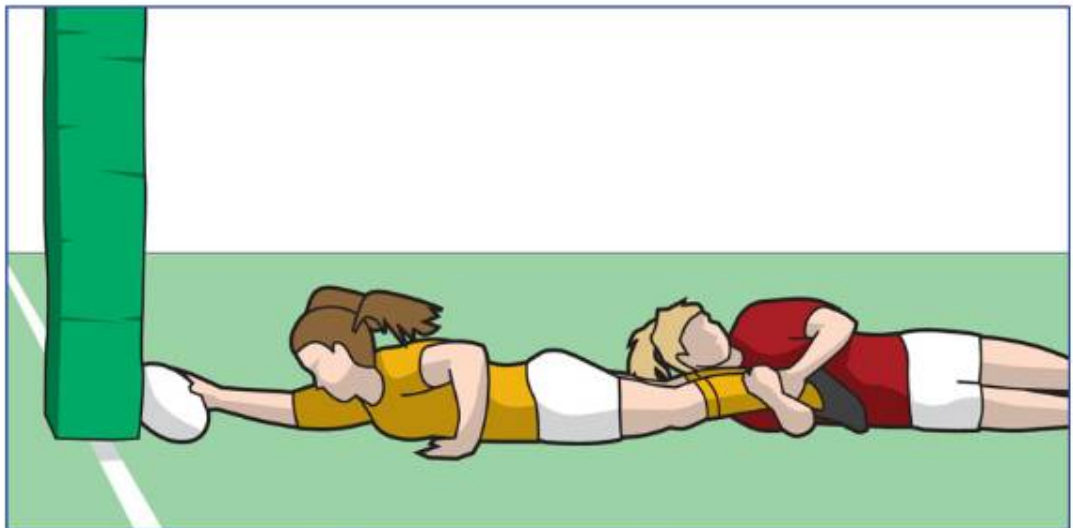
2. 공격선수가 다음의 상황이면 트라이 득점이다.

- a. 상대측 인골이나, 상대 골포스트나, 골포스트 패딩에 처음으로 그라운드 한 경우.
- b. 스크럼이나, 럭이나 몰이 골라인에 도달하였고 그 볼을 처음으로 그라운드 한 경우 .
- c. 불가진 선수가 태클 당하여 골라인에 모자랐으나 그 선수의 모멘텀이 지면을 따라 계속 움직이게 함으로 상대측 인골로 들어가서 그 선수가 처음으로 그라운드 한 경우.
- d. 공격선수가 상대 골라인에 가까운 지점에서 태클당하고, 그 선수가 즉시 팔을 뻗어 볼을 그라운드 한 경우
- e. 볼을 가지고 있지 않은 공격 측 선수가 터치나 터치인골에서 상대방 인골에 있는 볼을 그라운드 한 경우.

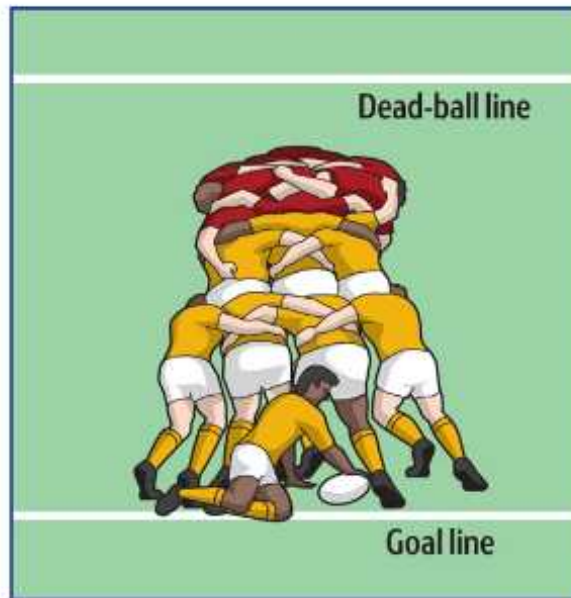
제 8 조



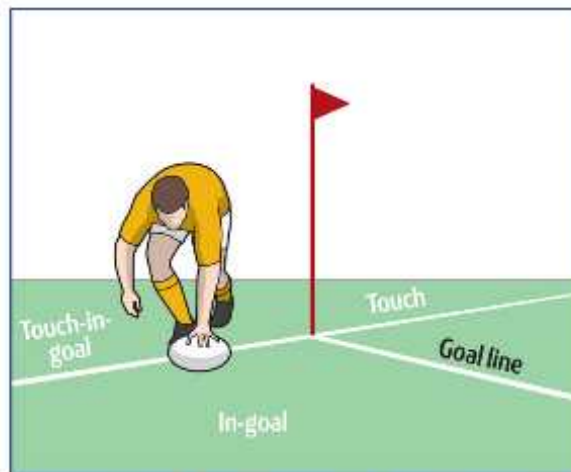
Grounding the ball



Scoring a try - grounded against the goal post



Scoring a try - when a scrum reaches the goal line



Scoring a try - a player in touch-in-goal who is not holding the ball

페널티 트라이

3. 페널티 트라이는 만일 상대방의 파울 플레이가 없었더라면 틀림없이 트라이가 이루어지거나 더 유리한 위치에서 트라이가 이루어 졌을 경우 주어진다. 이러한 반칙을 한 선수에게는 주의를 주고 임시퇴장이나 완전퇴장을 시켜야 한다. 컨버전은 주어지지 않는다.

제 8 조

컨버전, 페널티골과 드롭골

4. 골키키 성공하려면 볼이 키투어서 지면이나 팀 동료에게 터치하지 않고 크로스바를 넘어 골포스트 사이를 지나가야 한다.
5. 만일 볼이 크로스바를 넘어가고 골포스트 위를 넘어 지나갔다면 볼이 골포스트 사이를 지나갔다고 여겨지기 때문에 그 키큰 성공한 것이다.
6. 볼이 크로스바를 넘어갔고 바람이 불어 필드오브플레이로 돌아왔더라도 그 득점은 인정된다.

컨버전

7. 트라이로 득점하면, 그 팀에게 플레이스킵이나 드롭킵으로 컨버전을 할 권리를 부여한다.
8. 키키는:
 - a. 결함이 없다면 지금까지 사용했던 볼을 사용해야한다.
 - b. 트라이로 득점한 지점을 지나고 터치라인과 평행한 선상 필드오브 플레이에서 킵을 하여야 한다.
 - c. 볼은 직접 지면위에나, 모래, 톱밥, 키키 티 위에 놓을 수 있다. 키키는 플레이어의 도움을 받아도 된다. 이외 장비는 사용할 수 없다.
 - d. 킵은 트라이로 득점한 후 볼이 한번 굴러서 다시 플레이스 했어도 90초(플레이잉 타임) 이내에 마쳐야 한다.

별칙: 킵 취소.

9. 키키 팀은 볼이 키투될 때 볼을 잡아주는 플레이서를 제외하고, 볼 뒤에서 있어야 하며 상대방이 미리 차징(charging)하는 것을 유도하는 어떤 행동도 해서는 안 된다.

별칙: 킵 취소.

10. 만일 키키가 킵을 하려고 출발하기 전에 볼이 떨어지면, 레프리는 키키가 볼을 다시 놓는 것을 허락해야 한다. 볼을 다시 놓을 때까지 상대측은 그들의 골라인 후방에 있어야 한다.

제 8 조

11. 만일 키키가 키키하려고 할 때 불이 굴러 떨어지면, 키키는 그대로 키키하거나 드롭골을 시도할 수 있다.
12. 불이 떨어져 굴러서 트라이한 지점을 지나는 선을 벗어났으나 키키가 떨어진 불을 키키하여 크로스바 위로 넘어가면 컨버전은 성공한 것이다.
13. 키키가 키키하려고 접근을 시작한 후에 만일 불이 떨어지고 굴러서 터치로 나가면 키키는 취소된다.

컨버전에서 상대 팀

14. 상대측 모든 선수들은 그들의 골라인 후방으로 이동하여야 하며 키키가 키키하려고 출발하기 전에는 골라인을 넘지 않아야 한다. 키키가 키키하려고 출발하면 수비측 선수들은 차지(charge)하거나 골을 방해하기 위해 점프할 수 있지만 다른 선수들의 신체적 도움을 받지 않아야 한다.
15. 팀은 컨버전 시도 동안에 소리를 질러서는 안 된다.
별칙: 상대팀의 컨버전 때 반칙을 했지만 키키가 성공하면, 그 득점은 인정한다. 키키가 실패하면 키키는 다시 키키할 수 있고 상대측 선수들은 차지(charge)를 금지한다. 다른 키키가 허가되면, 키키는 모든 준비를 처음부터 다시 할 수 있다. 키키는 키키의 종류를 바꿀 수도 있다.
16. 키키가 키키하려고 접근을 시작할 때, 만일 불이 떨어지면, 상대측은 계속 차지(charge) 할 수 있다.
17. 만일 상대측이 불을 터치 했지만 골이 성공하면 그 골은 인정된다.

페널티 골

18. 페널티 골은 페널티 때만 득점할 수 있다.
19. 키키 팀은 골키키의 의사를 즉시 표시해야 한다.
20. 만일 팀이 레프리에게 키키골 의사를 표시하면 반드시 키키골 해야 한다. 키키는 레프리에게 말하거나 키키 티, 모래를 가져오라고 신호하거나, 지면에 마

제 8 조

크를 하여 의사표시를 한다.

21. 킥은, 불이 굴러 떨어져 다시 놓았다 하더라도, 팀이 킥을 하겠다는 의사를 표시한 후 60초 이내(플레이 타임)에 킥을 해야 한다.

별칙: 킥을 취소하고 스크럼을 부여한다.

22. 키키가 레프리에게 골킥 할 의사를 표시하면, 상대팀은 그들의 손을 옆구리에 붙이고 키키가 출발하여 불을 킥할 때까지 움직이지 않아야 한다.

23. 만일 키키가 골킥을 할 의사를 표시하지 않았어도 드롭킥으로 득점하면 그 득점은 인정된다.

24. 키키는 불을 지면 위어나, 모래, 톱밥, 또는 키키 티 위에 놓는다. 키키는 플레이어의 도움을 받을 수 있다. 다른 어떤 것도 사용할 수 없다.

별칙: 스크럼.

25. 어느 선수도 페널티골로 득점을 방해할 의도로 고의적으로 불을 터치하면 불법적으로 불을 터치한 것이다.

26. 수비 측 선수는 페널티 골킥이 진행되는 동안에 소리 지르지 않아야 한다.

27. 만일 상대 팀이 골킥을 하는 동안에 반칙을 하였으나 킥이 성공하면 득점은 인정되고 더 이상의 페널티는 부여하지 않는다. 만일 킥이 실패했다면 반칙하지 않은 팀에게 원래의 지점에서 10미터 앞에 부여한다.

별칙: 페널티.

드롭골

28. 선수는 오픈 플레이에서 드롭킥으로 드롭골을 득점할 수 있다.

29. 프리킥(스크럼이나 라인아웃을 대신 할 수 있는 것을 포함하여)을 부여 받은 팀은 불이 다음에 데드 되거나, 상대가 불을 플레이하기 전이나, 불을 터치하거나, 또는 불가진 선수가 태클 당하기 전에는 드롭킥으로 득점할 수 없다.

그와 같은 킥은 성공하지 못한 것으로 생각되고 플레이는 계속된다.

제 9 조. 파울 플레이 Foul Play

원리

파울 플레이를 한 선수는 반드시 경고를 받거나, 임시퇴장 되거나, 완전퇴장 되어야 한다.

방해(obstruction)

1. 한 선수와 상대선수가 볼을 향하여 달릴 때, 어깨와 어깨가 닿는 것(shoulder to shoulder)을 제외하고, 어떤 선수도 다른 선수를 차지하거나 푸시 할 수 없다.
2. 오프사이드 선수는 고의적으로 상대 선수를 막거나 플레이를 방해해서는 안 된다.
3. 선수는 고의적으로 상대팀이 볼가진 선수를 태클하거나 태클하려는 시도를 방해하지 않아야 한다.
4. 선수는 볼을 소유하기 위해 경쟁하는 것을 제외하고 상대방이 볼을 플레이하려는 기회를 갖지 못하도록 고의로 방해하지 않아야 한다.
5. 볼가진 선수는 상대를 피하기 위해 오프사이드에 있는 팀 동료의 방향으로 뛰어가지 않아야 한다.
6. 선수는 볼이 데드 되었을 때 상대방을 방해하거나, 간섭하여서는 안 된다.

벌칙: 페널티.

부당한 플레이(Unfair Play)

7. 선수는 다음과 같이 하지 않아야 한다.
 - a. 어떤 경기규칙이라도 고의로 위반해서는 안 된다.
 - b. 고의로 플레이 영역으로부터 팔이나 손으로 볼을 녹 하거나, 플레이스하거나, 푸시하거나, 던져서는 안 된다.

제 9 조

- c. 매치 오피셜들이 상대 선수들이 반칙을 범하는 것처럼 생각되게 하는 어떤 행동도 해서는 안 된다.

벌칙: 페널티.

- d. 시간을 지연시켜서는 안 된다. **벌칙: 프리킥.**

되풀이 되는 반칙(Repeated Infringement)

- 8. 팀은 똑같은 반칙을 반복적으로 위반해서는 안 된다.

- 9. 선수는 반복적으로 경기규칙을 위반해서는 안 된다.

벌칙: 페널티.

- 10. 같은 팀의 다른 선수들이 반복적으로 똑같은 반칙을 위반하면, 레프리는 해당 팀에게 일반적인 경고를 주고 그 이후에도 반칙을 계속 위반하면, 레프리는 반칙을 한 선수를 임시퇴장 시킨다.

위험한 플레이(Dangerous Play)

- 11. 선수들은 다른 선수들에게 무모하거나 위험한 어떤 것도 하여서는 안 된다.

- 12. 선수는 다른 사람을 신체적으로나, 언어적으로 폭행하지 않아야 한다. 신체적 폭행은 이에 국한되지 않고, 깨물거나, 펀칭하거나, 눈이나 눈 주위를 컨택하거나, 팔(스티프 암 태클을 포함), 어깨나, 머리카, 무릎으로 때리거나(strike), 밟기(stamping), 발 구르기(trampling), 발 걸기(tripping), 발로 차기(kicking) 등을 포함한다.

- 13. 선수는 상대측 선수를 빠르게, 늦게, 또는 위험하게 태클하지 않아야 한다. 위험한 태클은 이에 국한되지 않고, 상대의 어깨선 위를 태클 (태클의 시작이 어깨선 아래에서 시작되었더라도) 하는 것 등의 행위이다.

- 14. 선수는 볼을 갖지 않은 상대방 선수를 태클할 수 없다.

- 15. 스크럼, 렉, 몰을 제외하고, 볼을 가지고 있지 않은 선수는 볼을 소유하지 않은 상대측 선수를 잡거나, 푸시하거나, 차지하거나, 방해하지 않아야 한다.

제 9 조

16. 선수는 볼을 소유한 선수를 잡으려 하지 않고 차지하거나, 녹다운 시키지 않아야 한다.
17. 선수는 발이 지면에서 떨어져있는 상대방을 태클하거나, 차지하거나, 당기거나, 잡거나(grasp) 하지 않아야 한다.
18. 선수는 상대방을 지면에서 들어 올리고 떨어트리거나 그 선수를 밀어붙여서 머리나 상체가 지면과 부딪히게 해서는 안 된다.
19. 스크럼에서 위험한 플레이.
 - a. 스크럼의 프론트로는 상대와 거리를 두고 돌진하며 스크럼을 형성하지 않아야 한다.
 - b. 프론트로 선수는 상대방을 당기지 않아야 한다.
 - c. 프론트로 선수는 고의적으로 상대방을 들어 올려 발이 지면에서 떨어지게 하거나 스크럼으로부터 위로 올라가게 밀지 않아야 한다.
 - d. 프론트로 선수는 고의적으로 스크럼을 무너트리지 않아야 한다.
20. 럭이나 몰에서 위험한 플레이.
 - a. 선수는 럭이나 몰 안으로 차지하지 않아야 한다. 차징은 럭이나 몰 안에 있는 다른 선수를 바인딩하지 않고 컨택하는 것이다.
 - b. 선수는 상대선수의 어깨선 위를 컨택하지 않아야 한다.
 - c. 선수는 럭이나 몰을 고의적으로 무너트리지 않아야 한다.
21. 선수는 보복하지 않아야 한다.
22. 양 팀은 ‘카발리 차지’ 나 ‘플라잉 웨지’ 를 사용하지 않아야 한다.
23. 선수는 불가진 선수의 손에 있는 볼을 킥하지 않아야 한다.
24. 불가진 선수는 과도한 힘을 사용하지 않는다면 상대방을 핸드오프 하는 것이 허용된다.

벌칙: 페널티.

제 9 조

25. 선수는 방금 킥한 상대 선수를 고의적으로 차지하거나 방해하지 않아야 한다.

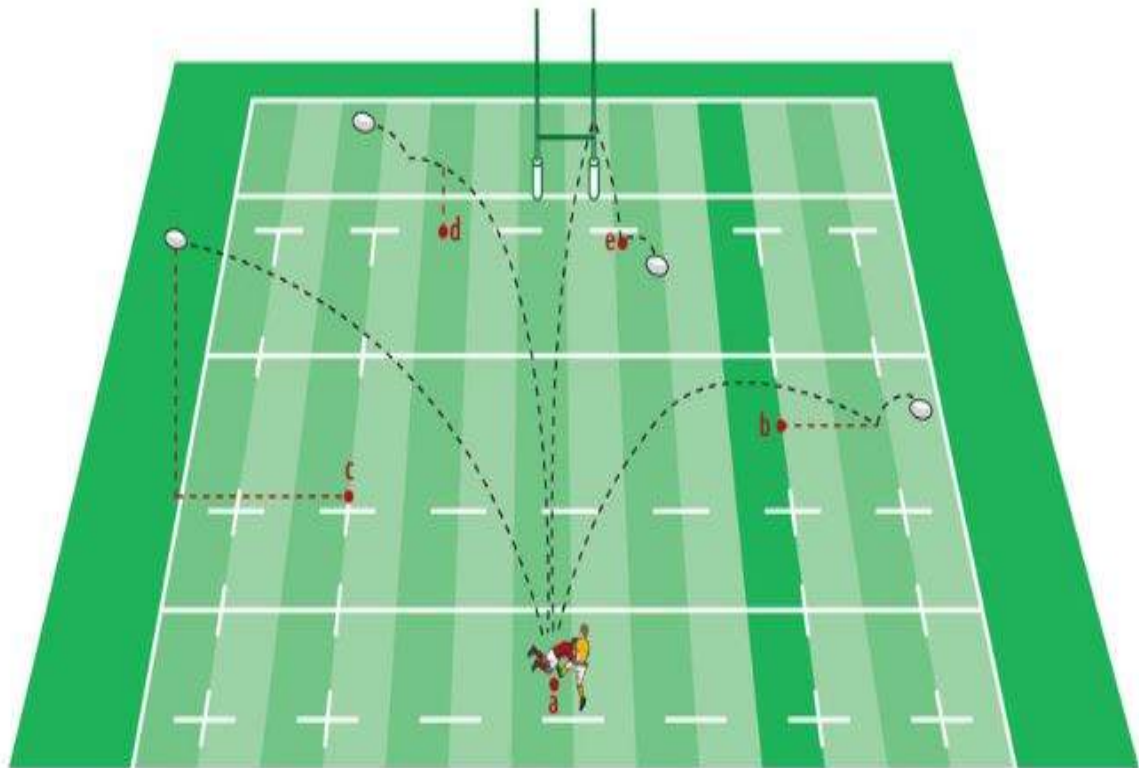
별칙: 페널티. 반칙하지 않은 팀은 아래에서 페널티를 선택할 수 있다.

- a. 반칙한 지점에서; 또는
- b. 볼이 떨어진 지점이나 터치라인으로부터 15미터 떨어진 다음에 플레이를 시작하는 지점; 또는
- c. 만일 볼이 직접 터치로 킥되었으면, 볼이 터치라인을 지나간 선상의 15미터 라인 위; 또는
- d. 볼이 인골이나, 터치인골이나, 데드볼라인 위나 너머에 떨어졌으면, 볼이 골라인을 지나간 선상 골라인으로부터 5미터와 터치라인으로부터 최소 15미터가 되는 지점; 또는
- e. 볼이 골포스트나 크로스바에 맞았다면 볼이 떨어진 지점.

26. 오픈플레이에서 어느 선수라도 동료 선수들을 들어 올리거나 지지할 수 있다.

동료 선수들을 들어 올리거나 지지했던 선수들은 각 팀 중 한 선수가 볼을 획득하자마자 즉시 반드시 안전하게 그 선수를 지면에 내려놓아야 한다.

별칙: 프리킥.



Late charging the kicker

비행(Misconduct)

- 27. 선수는 좋은 스포츠맨십 정신에 위배되는 행동은 하지 않아야 한다.
- 28. 선수들은 레프리의 권위를 존중하여야 한다. 그들은 레프리의 결정에 논쟁하지 않아야 한다. 그들은 레프리가 플레이를 멈추려고 호각을 불면 즉시 플레이를 멈추어야 한다.

벌칙: 페널티.

옐로우와 레드카드(Yellow and Red Card)

- 29. 선수가 경고를 받고 10분간 임시퇴장 되면 레프리는 옐로우 카드를 보여준다. 만일 그 선수가 다음에 옐로우 카드 반칙을 범하면, 그 선수는 완전퇴장 되어야 한다.
- 30. 선수가 완전퇴장 되면, 레프리는 레드카드를 보여 줄 것이고 그 선수는 더 이상 경기에 참가할 수 없다. 퇴장 당한 선수는 교체되지 못한다.

제 10 조

제 10 조. 오픈 플레이에서 오프사이드와 온사이드 Offside and Onside in Open Play

원리

경기는 온사이드에 있는 선수들만 플레이 할 수 있다.

오픈 플레이에서 오프사이드와 온사이드

1. 오픈 플레이에서 볼을 가지고 있거나 볼을 마지막으로 플레이한 팀메이트 앞에 있는 선수들은 오프사이드 이다. 오프사이드 선수는 플레이를 방해해서는 안 된다. 이것은 다음을 포함한다.
 - a. 볼을 플레이하는 것.
 - b. 볼가지진 선수를 태클하는 것.
 - c. 상대측이 원하는 대로 플레이하는 것을 방해하는 것.
2. 선수는 플레이 영역 어디서든 오프사이드가 될 수 있다.
3. 고의적이 아닌 스로포워드를 받은 선수는 오프사이드가 아니다.
4. 오프사이드 선수가 만일 다음과 같은 행동을 하였을 때는 벌칙을 받아야 한다.
:
 - a. 플레이를 간섭하여 방해 했을 때;
 - b. 볼을 향하여 앞으로 전진 하였을 때;
 - c. 볼을 킡한 팀메이트의 앞에 있었고, 온사이드 팀메이트 뒤로 또는 볼이 먼저 골포스트나 크로스바를 맞았더라도, 볼이 잡히거나 지면에 떨어진 지점으로부터 10미터의 가상의 라인 뒤로 물러나지 못했을 때 만일 여러 명의 선수가 해당 되면, 볼이 지면 위에 떨어진 지점이나 잡힌 지점에 가장 가까운 한 명의 선수가 -제재를 받아야 한다. 이와 같은 경우를 10미터 규칙이라 하는데) 상대 선수가 플레이 하거나 볼이 상대에게 닿으면 적용된다(킥이 차지다운 된 상황은 제외).

벌칙: 반칙하지 않은 팀이 아래 두 방법 중 선택한다.

 - i) 반칙한 지점에 페널티; 또는
 - ii) 반칙한 팀이 볼을 마지막으로 플레이한 지점에 스크럼.

제 10 조

5. 선수가 볼이나 볼을 가지고 있는 자기 팀메이트가 그 선수를 터치하는 것을 피할 수 없을 때 그 선수는 액시덴탈리(accurately) 오프사이드이다. 반칙한 팀이 이득을 얻었을 때만 플레이를 멈춘다. **벌칙: 스크럼.**
6. 오프사이드 선수가 온사이드가 되는 경우.
 - a. 볼을 마지막으로 플레이한 팀메이트 후방으로 이동했을 때; 또는
 - b. 온사이드에 있는 팀메이트 후방으로 이동했을 때.
7. 규칙 10.4c를 제외하고, 오프사이드가 된 선수는 다음 상황에서 온사이드가 될 수 있다.
 - a. 같은 팀 온사이드 선수가 플레이 영역 안의 오프사이드 선수를 지나친 경우
 - b. 그 선수의 상대가;
 - i. 볼을 가지고 5미터 이동; 또는
 - ii. 볼을 패스하거나; 또는
 - iii. 볼을 킥하거나; 또는
 - iv. 볼을 소유하지 못했지만 고의적으로 볼을 터치했을 때.
8. 규칙 10.4c에 의거하여 오프사이드인 선수는, 차지다운을 제외한, 어떠한 상대 선수의 행위에도 온사이드가 될 수 없다,

럭, 몰, 스크럼이나 라인아웃으로부터 후퇴하기

9. 럭, 몰, 스크럼이나 라인아웃에서 오프사이드가 된 선수는 럭, 몰, 스크럼, 라인아웃이 끝나더라도 계속 오프사이드 이다.
10. 선수는 다음의 경우만 온사이드가 될 수 있다.
 - a. 그 선수가 적용되고 있는 오프사이드 라인 후방으로 즉시 물러날 때; 또는
 - b. 상대 선수가 볼을 어느 방향으로든 5미터 옮기면; 또는
 - c. 상대 선수가 볼을 키했다면.
11. 오프사이드 선수가 다음과 같이 하면 제재를 받는다.
 - a. 과도한 지연 없이 물러나기를 실패하면; 또는
 - b. 플레이를 간섭, 지장을 주면; 또는
 - c. 볼을 향하여 움직이면.

벌칙: 페널티.

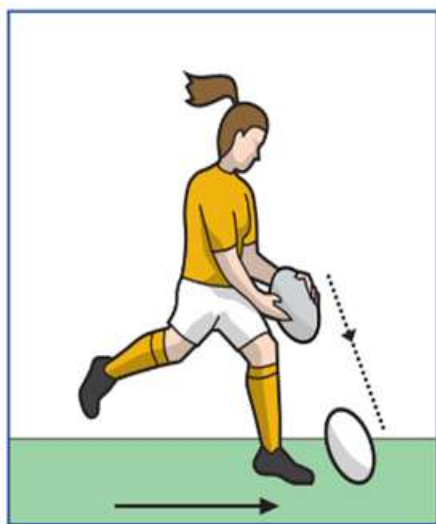
제 11 조

제 11 조. 녹은 또는 스포워드

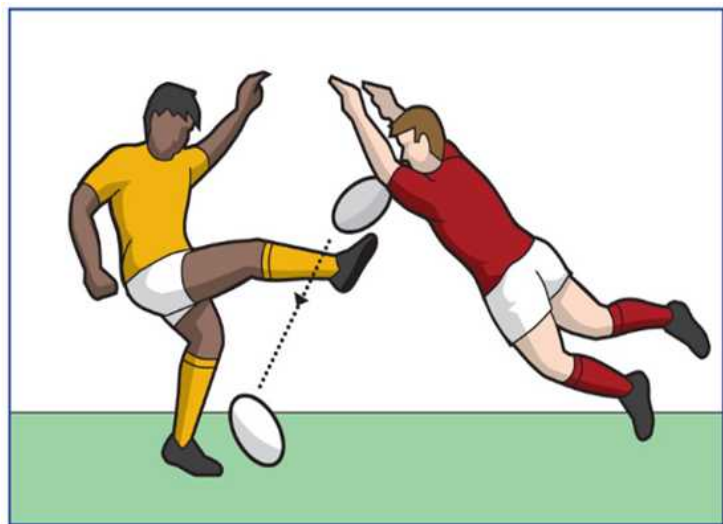
Knock-on or Throw forward

녹은

1. 녹은은 플레이 지역 어디서나 발생한다.
2. 상대방을 태클하거나 태클하려고 하는 선수가 볼과 컨택하고 볼이 앞으로 나갔을 때 녹은이다. **별칙: 스크럼.(만일 볼이 터치라인으로 나갔을 경우, 반칙 하지 않은 팀은 킥 스로우 또는 라인아웃을 택 할 수 있다).**
3. 선수는 고의적으로 손이나 팔로 볼을 녹 하지 않아야 한다.
별칙: 페널티.
4. 만일 볼을 잡으려는 동작에서 그 선수가 볼을 소유할 수 있을 것이라는 정당한 기대가 있을 때, 그 선수가 볼을 녹 한다면 의도적인 녹은이 아니다.
5. 다음 상황에는 볼이 녹은된 것이 아니니 플레이는 계속된다.
 - a. 킥된 볼을 상대 선수가 막는 경우 (차지다운).
 - b. 선수가 상대 선수로부터 볼을 뜯어내거나 녹 하여 볼이 상대 선수의 손이나 팔로부터 앞으로 나간 경우.



Knock-on



Charge down

스로포워드

6. 스포포워드는 플레이 지역 어디서나 발생한다. **벌칙: 스크럼**
7. 선수는 고의적으로 볼을 앞으로 던지거나 패스하지 않아야 한다. **벌칙: 페널티.**

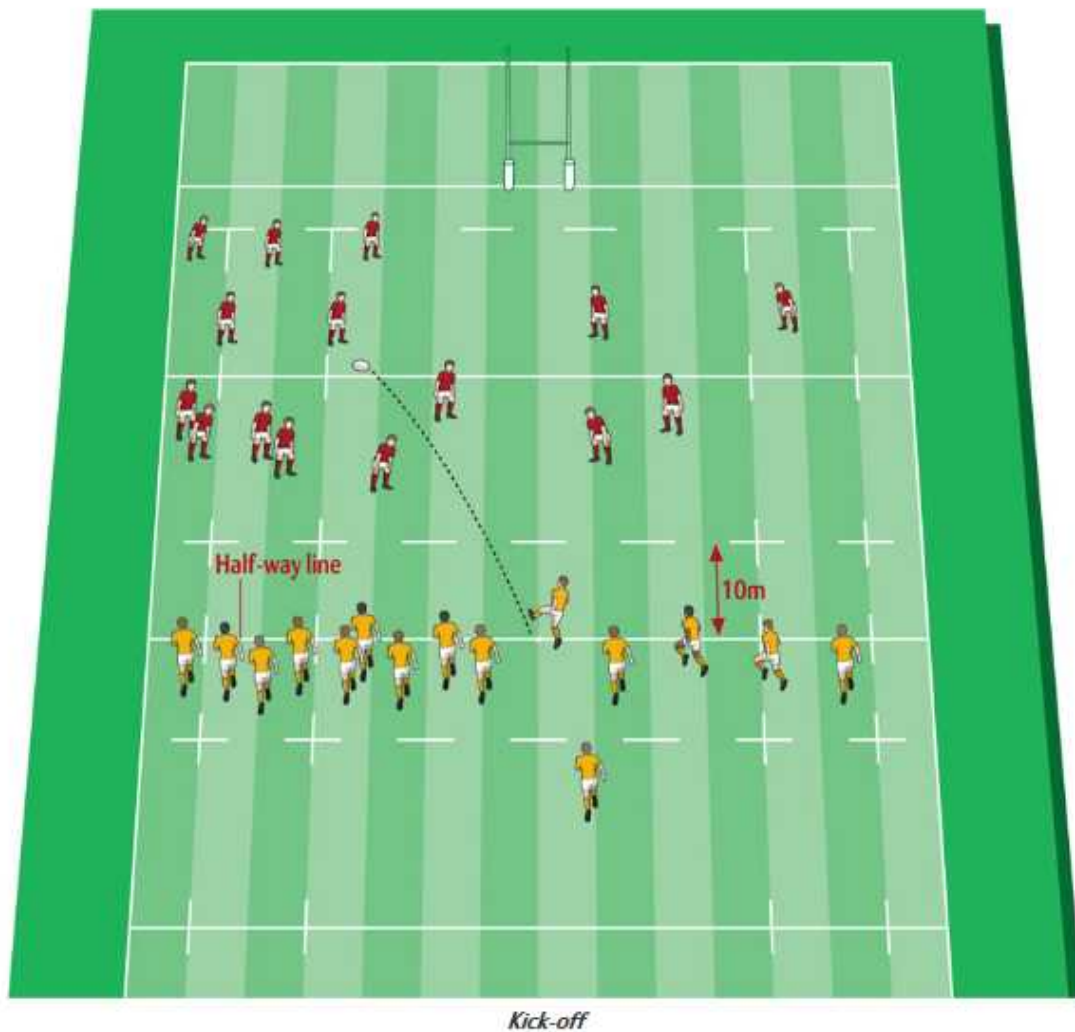
제 12 조

제 12 조. 킥오프와 재시작 킥 Kick-off and Restart kick

원리

킥오프는 경기의 각 하프나 연장 시간을 시작하기 위해 실시한다. 재시작 킥은 득점이나 터치다운 후 플레이를 재개하기 위해 실시한다.

1. 모든 킥오프와 재시작 킥은 드롭킥으로 한다. **별칙: 킥하지 않은 팀은 다시 킥하게 하든지 스크럼을 택할 수 있다.**



득점한 후 키포프와 재시작 킥

2. 키포프는 하프웨이 라인 중앙이나 그 후방에서 실시한다. **별칙: 킥하지 않은 팀은 다시 킥하게 하든지 스크럼을 택할 수 있다.**
3. 후반전에는 전반전에 키포프를 한 상대 팀이 키포프하여 경기를 시작한다.
4. 한 팀이 득점을 하면 상대 팀이 재시작 킥을 하프웨이 라인 후방에서 실시한다. **별칙: 킥하지 않은 팀이 다시 킥하게 하든지 스크럼을 택할 수 있다.**
5. 볼이 킥될 때:
 - a. 키키측 팀메이트는 볼 후방에 있어야 한다. **별칙: 스크럼.**
 - b. 상대 선수들은 10미터라인 상이나 후방에 있어야 한다. **별칙: 다시 킥하게 한다.**
6. 볼은 반드시 10미터에 도달하여야 한다. **별칙: 킥하지 않은 팀은 킥을 다시하게 하거나 스크럼을 택할 수 있다.**
7. 볼이 킥되어 10미터라인을 넘었으나 바람이 불어 뒤로 가거나 상대 선수가 볼이 10미터라인에 도달하기 전에 플레이하면 플레이는 계속된다.
8. 볼이 직접 터치로 가면, 킥하지 않은 팀은 다음중 하나를 선택한다.
 - a. 킥을 다시하게 한다.
 - b. 스크럼.
 - c. 라인아웃
 - d. 퀵 스로(Quick-throw).
9. 볼이 어느 선수에게도 터치하지 않고 상대방 인골로 킥되어 상대방이 지연하지 않고 그라운드하거나 볼이 인골지역을 통과하면, 킥하지 않은 팀은 킥을 다시하게 하든지 스크럼을 택한다.
10. 볼이 킥되어 키키 팀의 인골로 들어가서 수비선수에 의해 볼이 데드 되거나 인골을 지나 데드 되면 킥하지 않은 팀에게 5미터 스크럼을 부여한다.

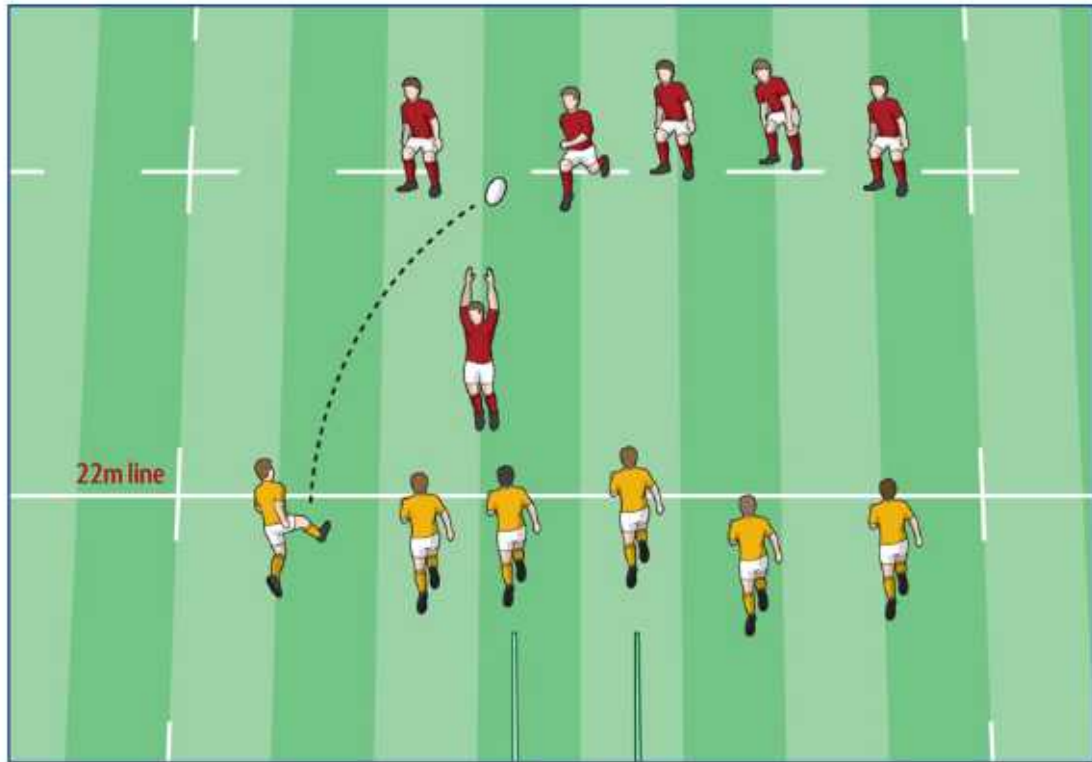
제 12 조

터치다운 후 재시작 킥(22미터 드롭아웃)

11. 킥오프나 재시작 킥을 제외하고, 볼이 플레이 되거나, 또는 공격 선수에 의해 인골로 들어가서 상대방이 데드 시키면 플레이는 22미터라인 드롭아웃으로 다시 시작한다.
12. 22미터 드롭아웃은:
 - a. 수비 측 22미터라인이나 그 후방 어디에서든지 실시할 수 있다.
별칙: 스크럼.
 - b. 지연 없이 시작해야 한다. **별칙: 프리킥.**
 - c. 22미터 라인을 반드시 넘어가야 한다.
별칙: 킥하지 않은 팀은 킥을 다시하게 하든지 스크럼을 택할 수 있다.
 - d. 터치로 직접 나가지 않아야 한다.
별칙: 상대 팀은 다음중 하나를 택한다.
 - i. 드롭아웃을 다시하게 한다; 또는
 - ii. 스크럼; 또는
 - iii. 라인아웃; 또는
 - iv. 퀵 스로.
13. 상대방은 볼이 킥되기 전에는 22미터라인을 지나 차지 할 수가 없다.
별칙: 프리킥.
14. 킥어의 22미터 안에 있는 상대방은 드롭아웃을 지연하거나 방해할 수 없다.
별칙: 페널티.
15. 볼이 22미터라인을 넘었으나 바람이 불어 돌아왔다면 플레이는 계속된다.
16. 만일 볼이 22미터라인을 넘지 않으면 어드밴티지가 적용될 수 있다.
17. 22미터 드롭아웃이 다른 선수들에게 터치하지 않고 상대방의 인골에 도달하였고 상대방은 지연하지 않고 그 볼을 그라운드 하거나 터치인골로 가거나 데드볼라인에 터치하거나 넘어가면, 킥하지 않은 팀은 킥을 다시 하게 하든지 스크럼을 택할 수 있다.

제 12 조

18. 키키의 팀메이트는 키키할 때 볼 후방에 있어야 한다. 볼이 키키될 때, 볼 앞에 있는 사람 전부는 후퇴하지 않으면 제재를 받아야 하고 팀메이트의 행동으로 온사이드가 될 때까지 플레이를 방해 할 수 없다. **벌칙: 스크럼.**



Drop-out

제 13 조

제 13 조. 오픈 플레이에서 지면 위에 있는 선수들 Players on the ground in open play

원리

경기는 자기발로 서있는 선수에 의해서만 플레이 된다.

1. 볼을 잡으려고 지면위에 있는 선수나 볼과 함께 지면위에 있는 선수들은 즉시 다음과 같이 하여야 한다.
 - a. 볼을 가지고 일어나거나; 또는
 - b. 볼을 킥하지 않고 플레이하거나; 또는
 - c. 볼을 놓는다.

벌칙: 페널티.

2. 한번 볼을 플레이하거나 놓으면, 지면 위에 있는 선수들은 즉시 볼로부터 물러 나거나 일어나야 한다. **벌칙: 페널티.**

3. 볼 없이 지면 위에 넘어져 있는 선수는 경기에서 배제된 것이고 반드시 다음과 같이 하여야 한다.

- a. 지면위에 넘어지지 않은 상대 선수가 플레이하거나 볼을 소유할 수 있게 하여야 한다.
- b. 볼을 플레이하지 않아야 한다.
- c. 상대방을 태클하거나 태클을 시도해서도 안 된다.

벌칙: 페널티.

4. 볼을 가지지 않고 자기 발로 서있는 선수들은 지면위에 볼을 가지고 있거나 볼 가까이 누워있는 선수 위나 그 너머로 넘어져서는 안 된다.

벌칙: 페널티.



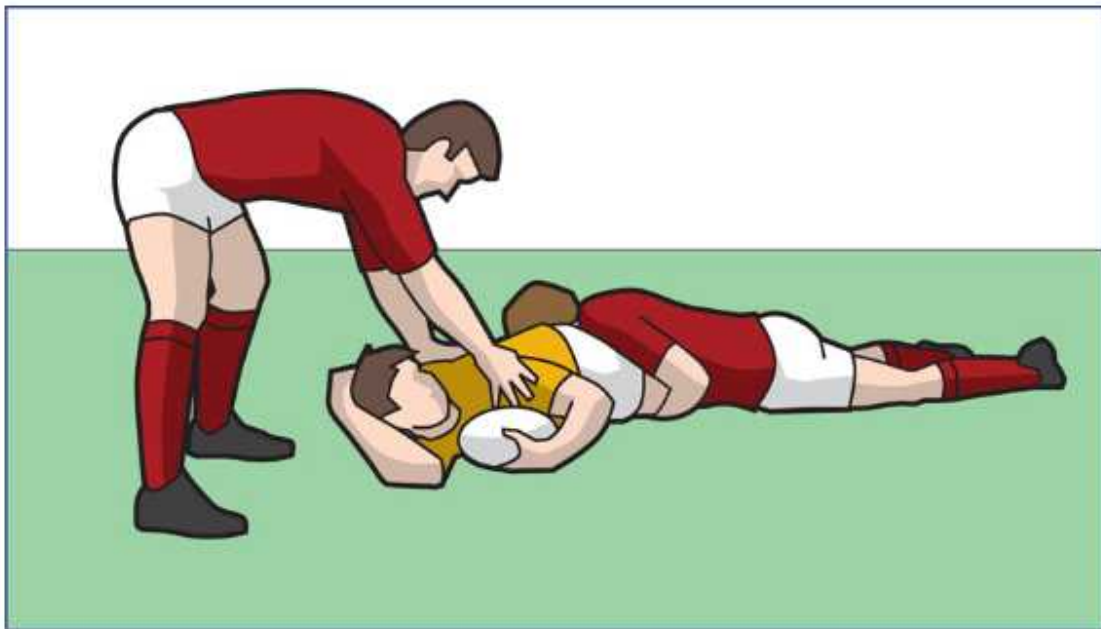
No player may fall on or over a tackled player

제 14 조

제 14 조. 태클 Tackle

원리

태클은 필드오브플레이 어디서나 발생할 수 있다. 태클에 포함되어 있는 선수들의 움직임들은 공정한 경쟁을 보장해야 하고, 볼을 획득 가능하게 하여 즉시 플레이 될 수 있도록 허용해야 한다.



Tackle

태클의 요구사항들

1. 태클이 일어나면, 불가진 선수는 하나 또는 그 이상의 상대에게 잡혀서 지면에 쓰러트려진다.
2. 지면위에 쓰러 트려진다는 것은 불가진 선수가 지면에 눕거나, 지면에 앉거나, 최소 한쪽 무릎을 지면에 대거나 지면 위에 쓰러진 선수와 접촉한 것을 의미한다.
3. 잡혀 있다는 것은 태클러가 볼 가진 선수를 지면 위에 접촉할 때까지 계속 잡고 있는 것을 의미한다.

태클 안에 있는 선수들

4. 태클에 관여된 선수들은 다음과 같다.
 - a. 태클 당한 선수.
 - b. 태클러(들).
 - c. 기타:
 - i. 태클 동안에 불가진 선수를 잡고 있으며 지면에 넘어지지 않은 선수들.
 - ii. 태클에서 볼의 소유권을 경쟁하려고 온 선수들.
 - iii. 이미 지면에 누워 있는 선수들.

선수의 책임

5. 태클러는 반드시 다음과 같이 하여야 한다.
 - a. 양측 선수가 지면 위에 쓰러진 후에 볼과 불가진 선수를 즉시 놓아주어야 한다.
 - b. 태클 당한 선수와 볼로부터 즉시 이탈하거나 일어나야 한다.
 - c. 볼을 플레이하려 하기 전에 자기의 발로 서야 한다.
 - d. 태클 당한 선수가 볼을 놓거나 볼을 플레이 하도록 허용해야한다.
 - e. 태클 당한 선수가 볼로부터 물러나도록 허용해야 한다.

벌칙: 페널티.

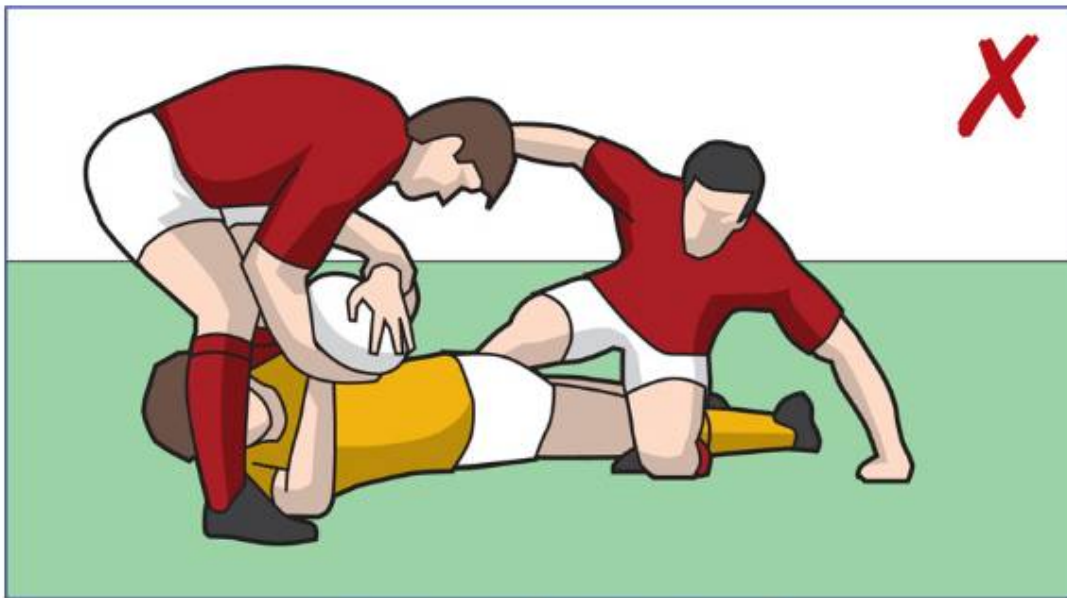
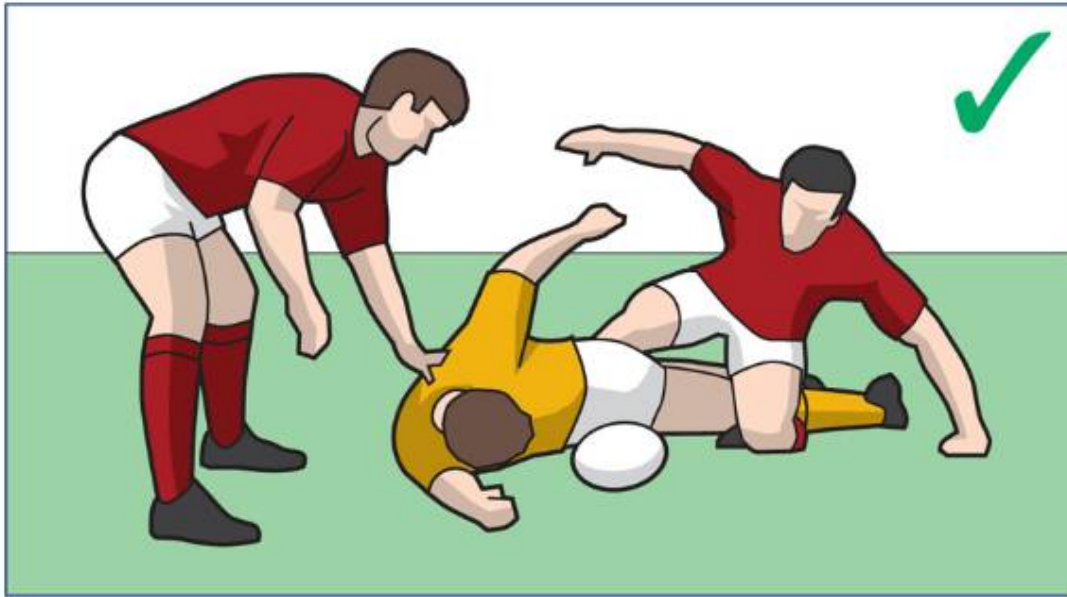
6. 태클러들은 렉이 형성되지 않은 경우, 위의 책임들을 준수하며 자신의 골라인 방향으로부터 볼을 플레이 할 수 있다.

7. 태클 당한 선수들은 즉시 다음과 같이 하여야 한다.

- a. 볼을 놓거나(release), 패스하거나, 앞 방향을 제외하고 밀어내거나 하여, 볼을 가용하게 하여 플레이가 계속 되게 하여야 한다. 그들은 볼을 어느 방향으로도 놓을(place) 수 있다.
- b. 볼로부터 이탈하거나 일어난다.
- c. 상대 선수들이 볼을 소유하는 것을 방해하는 행동들인 볼 위나, 볼 너머에 또는 볼 가까운 지점에 누워 있지 않아야 한다.

벌칙: 페널티.

제 14 조

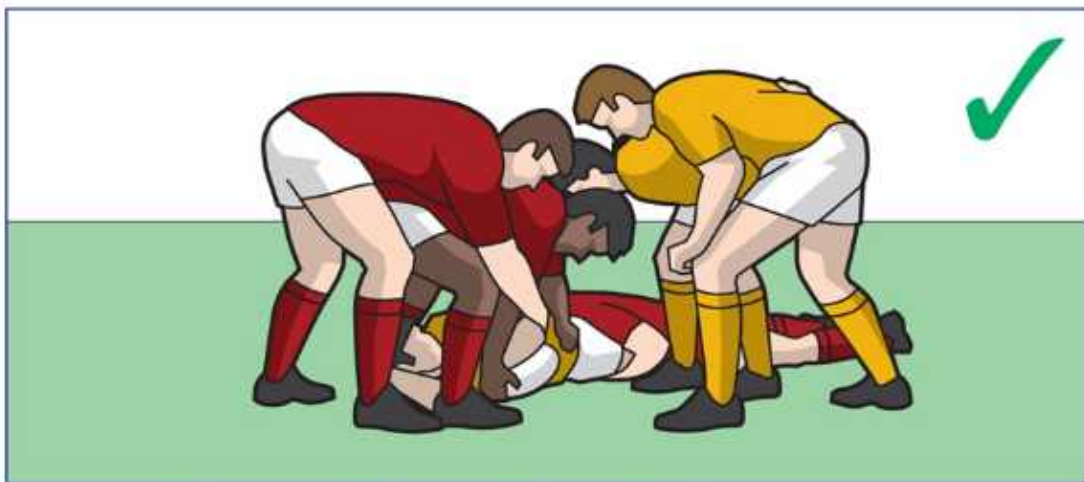


Tackled player must release the ball immediately

8. 다른 선수들은 반드시 다음과 같이 하여야 한다.

- a. 자기의 발로 서있어야 하고, 불이나 불가진 선수를 즉시 놓아야 한다.
- b. 볼을 플레이 하는 동안 발로 서있어야 한다.
- c. 볼을 플레이하기 전에 그들 자신의 골라인 방향으로부터 진입 하여야 한다.
- d. 태클 근처에 넘어져 있는 동안 상대를 태클하려 하거나 볼을 플레이 하지 않아야 한다.

벌칙: 페널티.



After a tackle all of the players must be on their feet while they play the ball



Player off feet and playing the ball at the tackle

제 14 조

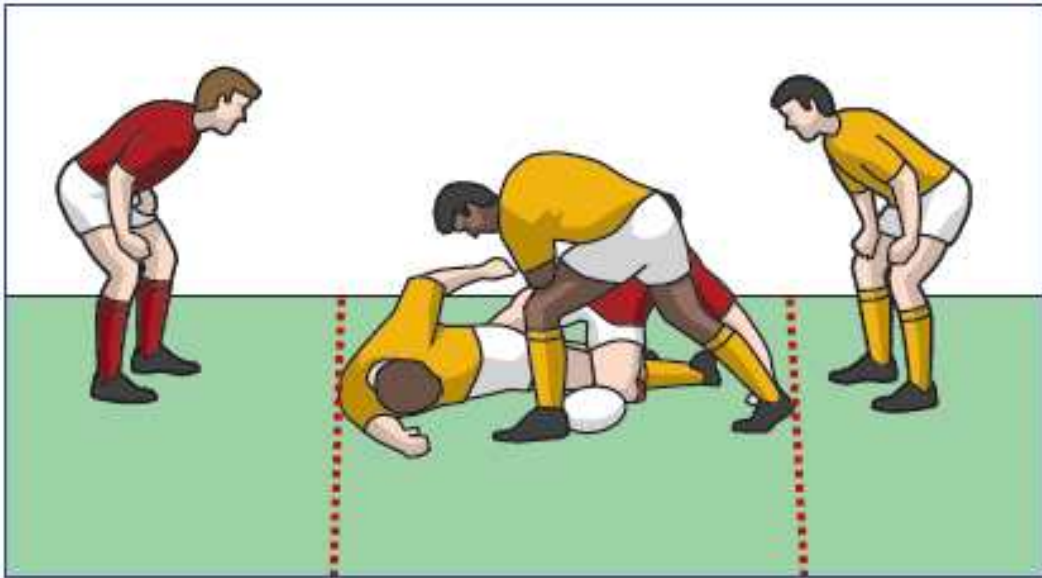


Player off feet and playing the ball at the tackle

9. 볼을 소유한 모든 선수는 다음과 같이 하여야 한다.
- a. 이탈하거나, 볼을 패스하거나, 볼을 킡하거나 하여 즉시 볼을 반드시 플레이해야 한다.
 - b. 반드시 자기의 발로 서있어야 하고, 상대에 의해 태클 당하지 않았다면 태클이나 그 주위(near)에 넘어지지 않아야 한다.
 - c. 태클 당했다면, 태클러는 자신의 골라인 방향으로부터 태클해야 한다.

벌칙: 페널티.

10. 태클이 발생한 위치에서, 지면 위에 있는 볼의 위에 한명 이상의 선수가 발로 서 있으면 오프사이드 라인이 형성된다. 각 팀의 오프사이드 라인은 태클 안에 있거나 공 위에 서있는 선수의 최후미 지점과 골라인과 평행하게 만들어진다. 만일 오프사이드 라인이 골라인 위거나 그 후방이면 그 팀의 오프사이드 라인은 골라인이다.



Offside lines created by player on feet over ball

11. 태클은 다음과 같은 경우에 끝난다.
- a. 렉이 형성되면.
 - b. 어느 한 팀의 선수가 자기발로 서서 볼을 소유하여 이탈하거나, 패스하거나, 킡한 경우.
 - c. 볼이 태클 지역을 벗어난 경우.
 - d. 볼이 플레이 할 수 없는(unplayable) 경우. 만일 어떤 선수가 규칙을 따르지 않았는지 분명하지 않으면, 레프리는 스크럼을 명한다. 볼 투입은 정지하기 전에 전진했던 팀이 한다. 만일 어떤 팀도 전진하지 못했으면, 공격팀이 투입한다.

제 15 조

제 15 조. 럭 Ruck

원리

럭의 목적은 지면 위에 있는 볼을 선수들이 경쟁하게 하는데 있다.

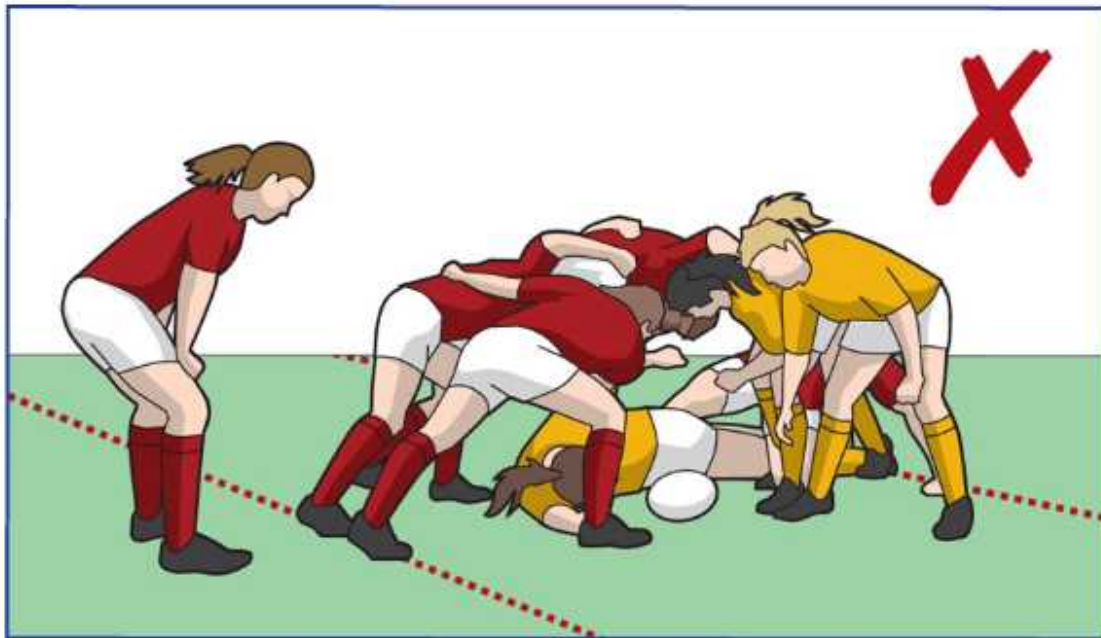


Ruck

1. 럭은 필드 오브 플레이에서만 발생한다.
2. 럭은 양 팀에서 최소 한명의 선수들이 서로 접촉하면서 두발로 서서 지면에 있는 볼 위에 모여 있는 형태이다.
3. 럭의 모든 단계에서 선수들은 그들의 머리와 어깨가 엉덩이보다 낮지 않아야 한다. **벌칙: 프리킥.**

럭에서 오프사이드(Offside a ruck)

4. 각 팀의 오프사이드 라인은 각 팀의 럭에 참가자 중 최후미 지점을 통과하는 골라인과 평행한 가상의 선이다. 만일 그 라인이 골라인 위나 그 후방에 있다면 골라인이 오프사이드 라인이다.



At a ruck or maul, the offside line runs through the hindmost foot of the player of the same team. The player in the yellow jersey on the right-hand side is offside.

제 15 조

럭에 참가하기(Joining a ruck)

5. 럭에 참가 하는 선수는 서있는 상태에서 오프사이드 라인 후방으로부터 참가하여야 한다.
6. 선수는 럭의 최후미 선수 옆으로 참가할 수는 있지만 앞에서는 참가할 수 없다.
7. 선수는 팀메이트나 상대선수와 반드시 바인드 하여야 한다. 그 바인드는 신체의 다른 부분과 접촉하는 동시 또는 사전에 이루어져야 한다.
8. 선수는 럭에 참가하거나 또는 오프사이드 라인 후방으로 즉시 물러나야한다.
9. 럭에 참가했었던 선수는 온사이드 위치에서 다시 참가할 수 있다.

벌칙: 페널티.

럭 동안에

10. 볼의 소유권은 럭킹 하거나 상대팀을 볼에서 멀어지게 푸싱함으로 획득할 수 있다.
11. 럭이 형성되기 전에는 볼이나 너머에 서 있는 선수가 볼에 관여할 수 있지만, 일단 럭이 형성되면 어느 선수도 볼을 만질 수 없다.
12. 선수들은 럭 동안에 그들의 발로 서 있으려고 노력해야한다.
13. 럭 안의 모든 선수들은 럭 안에 잡혀있거나 럭에 바인드 하거나 해야지 럭 옆에 (alongside) 서있으면 안 된다.
14. 선수들은, 안전이 보장 된다면 발로 볼을 플레이 할 수 있다.
15. 지면 위에 있는 선수들은 반드시 볼로부터 이탈하려 노력해야 하고 럭 안에 있거나 나오는 볼을 플레이 하여서는 안 된다.

16. 선수는 다음과 같이 해서는 안 된다.

- a. 발로 볼을 들어올리기.
- b. 고의적으로 렉을 무너트리거나 렉 위로 뛰어 오르기.
- c. 다른 선수를 고의로 발로 밟기.
- d. 볼이 렉으로부터 나올 때 볼 위로 넘어지기.
- e. 렉 안의 볼을 킁, 또는 킁하여 밖을 내보내려는 시도.

벌칙: 페널티.

- f. 볼을 렉 안으로 되돌리기.
- g. 상대방이 렉이 끝났다고 믿게 하는 모든 행동.

벌칙: 프리킥.

렉의 종료

17. 렉에서 볼을 명확하게 한 팀이 확보하고, 플레이 할 수 있게 가용하면, 레프리는 “사용하라” 콜을 하고 5초 이내에 그 볼은 렉에서 나와서 플레이 되어야 한다.

벌칙: 스크럼.

18. 볼이 렉을 떠나거나, 볼이 골라인 위에 있거나 넘으면 렉은 끝나고 플레이는 계속된다.

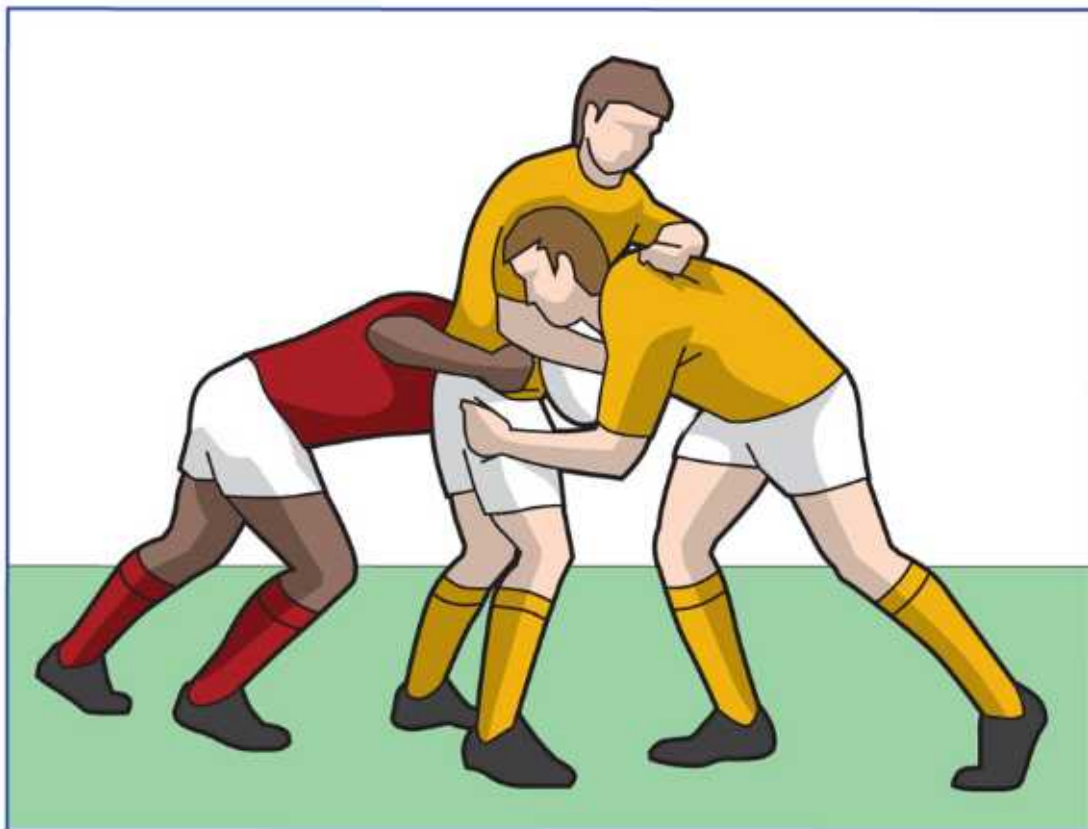
19. 볼을 플레이 할 수 없을(unplayable) 때, 렉은 끝난다. 만일 레프리가 볼이 합당한 시간 안에 나오지 않을 것이라고 판단 되면 스크럼을 명한다.

제 16 조

제 16 조. 몰 Maul

원리

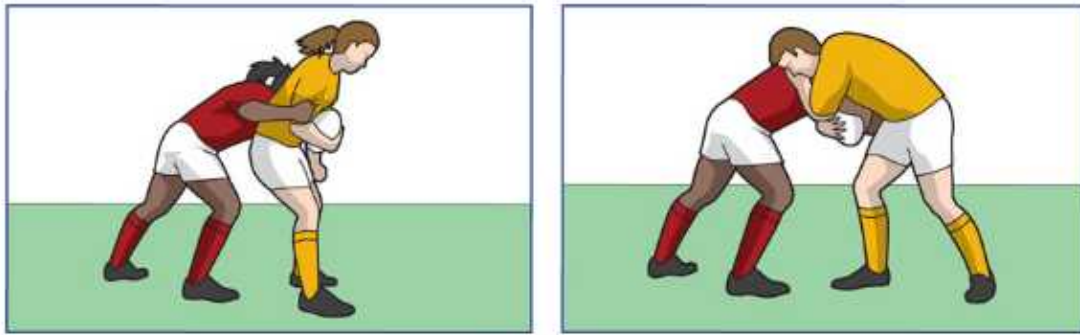
몰의 목적은 지면에서 떨어져 잡혀 있는 볼에 대해 선수들에게 경쟁하도록 허용하는 것이다.



Maul

몰의 형성

1. 몰은 필드오브 플레이에서만 발생한다.
2. 몰은 불가진 선수와 양 팀에서 최소로 각각 1명의 선수들이 발로 서서 서로 바인드 한 상태로 구성 된다.
3. 일단 몰이 형성되면 반드시 골라인을 향하여 움직여야 한다.



Maul not formed

몰에서 오프사이드

4. 각 팀은 해당 팀의 골라인에 가장 가까운 몰 참석자의 가장 뒤에 있는 발을 통과하고 골라인에 평행한 오프사이드 라인을 가지고 있다. 만일 발이 골라인 위나 후방에 있으면, 오프사이드 라인은 그 팀의 골라인이다.
5. 선수는 온사이드 위치에서 몰에 참가하거나 오프사이드 라인 후방으로 즉시 물러나야 한다. **벌칙: 페널티.**
6. 몰을 떠난 선수는 즉시 오프사이드 후방으로 물러나야 한다. 이러한 선수들은 몰에 다시 참가할 수 있다. **벌칙: 페널티.**

몰에 참가하기

7. 몰에 참가하는 선수는 반드시 다음과 같이 하여야 한다.
 - a. 온사이드 위치에서 참가해야 한다.
 - b. 몰에 있는 가장 뒤에 있는 선수에게 바인드 한다.**벌칙: 페널티.**
 - c. 머리와 어깨가 엉덩이보다 낮지 않아야 한다. **벌칙: 프리킥.**

몰 동안

8. 몰 안의 불가진 선수는 그 선수가 즉시 볼을 플레이 가능하게 한다면 지면으로 넘어질 수 있다. **벌칙: 스크럼.**

제 16 조

9. 볼 안의 다른 모든 선수는 그들의 발로 서 있기 위해 노력해야 한다.
10. 볼 안의 모든 선수는 볼 옆에 서 있는 것이 아니라 반드시 잡혀 있거나 볼에 바인드하고 있어야 한다.
11. 선수들은 반드시 다음과 같은 행동 하지 않아야 한다.
 - a. 고의로 볼을 무너뜨리거나 볼 위로 뛰어오르는 행위
 - b. 상대를 볼에서 끌어내려는 행위

벌칙: 페널티.

- c. 볼이 끝나지 않았는데 상대방에게 볼이 끝났다고 믿게 하는 모든 행동 **벌칙: 프리킥.**
12. 볼을 소유하지 않은 팀의 선수들이 고의적으로 볼을 떠나서 볼에 남아 있는 그 팀의 선수가 하나도 없게 되어도 볼은 계속 된다.
13. 볼을 소유하지 않은 팀의 모든 선수들이 고의적으로 볼을 떠났을 때, 그들은 볼을 소유한 팀의 최전방 선수에게 바인드 하면서 참가한다면, 볼에 다시 참가할 수 있다. **벌칙: 페널티.**
14. 볼이 5초 이상 골라인 방향으로 이동하는 것을 멈춘 상태에서 볼이 플레이가 가능하고 레프리가 볼을 볼 수 있다면, 레프리는 선수들에게 볼을 사용하라고 지시한다. 볼을 소유한 팀은 반드시 그 후 합당한 시간 안에 볼을 사용해야 한다. **벌칙: 스크럼.**
15. 볼이 골라인 방향으로 이동하는 것을 멈추었으나, 5초 이내에 볼이 골라인을 향하여 다시 움직일 수 있다. 볼이 두 번째로 멈추었지만 볼이 플레이가 가능하고 레프리가 그것을 볼 수 있다면 레프리는 그 팀에게 볼을 사용하라고 지시한다. 볼 소유 팀은 적절한 시간 안에 반드시 그 볼을 사용해야 한다. **벌칙: 스크럼.**

몰이 끝나는 경우

16. 다음과 같은 경우에 몰이 끝나고 플레이는 계속 한다.

- a. 볼과 볼가진 선수가 볼을 떠났을 때.
- b. 볼이 지면에 있을 때.
- c. 볼이 골라인 위나 너머에 있을 때.

17. 다음과 같은 경우는 몰이 성공적으로 끝나지 못한 것이다.

- a. 볼을 플레이 할 수(언플레이어블: unplayable) 없을 때.
- b. 볼이 무너졌을 때(파울 플레이 결과가 아닐 때).
- c. 볼이 골라인을 향해 5초 이상 이동하지 않고, 볼이 나오지 않을 때.
- d. 볼을 소유한 선수가 지면에 쓰러지고 볼이 즉시 플레이가 가능하지 않을 때.
- e. 볼이 가용하여 플레이 될 수 있을 때, 레프리가 사용하라고 콜을 하였으나 5초 이내에 플레이 되지 않을 때.

벌칙: 스크럼.

18. 만일 오픈 플레이에서 선수가 상대방의 킥을 직접 잡은 후에 몰이 즉시 형성 되고, 앞에(17항) 설명한 일이 발생한 경우 볼을 잡은 팀에게 스크럼이 주어 진다.

제 17 조

제 17 조. 마크 Mark

원리

마크는 선수가 자기 측 22미터지역 안에서 상대방의 킥을 직접 잡으면서 플레이를 멈추게 하기 위한 수단이다.



마크를 요구하기

1. 마크는 다음 요건들이 충족되어야 한다.
 - a. 자신의 22미터라인 안에 최소한 한 발이 있으며 볼을 잡을 때, 또는 공중에서 볼을 받고 22미터 지역에 착지 했으며
 - b. 상대가 킥한 볼이 22미터 라인의 평면에 도달하였고 지면이나 다른 선수에게 터치하기 전에 직접 받았으며.
 - c. 동시에 “마크” 라 콜 한다.
2. 선수는 볼이 잡히기 전에 골포스트나 크로스바에 터치하더라도 마크를 요구할 수 있다.

제 17 조

- 3. 마크가 바르게 콜 되었을 때, 레프리는 즉시 경기를 멈추고 볼을 소유한 팀에게 프리킥을 부여한다.
- 4. 마크는 득점한 후의 킥오프나 재시작 킥 때는 요구할 수 없다.

마크 후에 플레이를 다시 시작하기

- 5. 마크를 요청한 선수가 프리킥을 한다(규칙 제 20 조에 따라).
- 6. 선수가 1분 이내에 프리킥을 할 수가 없을 경우, 볼 소유한 팀에게 스크럼을 부여한다.
- 7. 프리킥은 다음과 같은 장소에서 실시한다.

마크 지점	프리킥 위치
22미터 지역 안	마크한 지점 이외, 또는 최소한 골라인으로부터 5미터 떨어진 마크한 지점과 일직선인 지점
인골지역 안	마크한 지점과 5미터 라인과 만나는 지점

제 18 조

제 18 조. 터치, 퀵 스로와 라인 아웃

Touch, quick throw and lineout

원리

필드 오브 플레이는 터치라인이라 하는 옆 경계가 있다. 플레이가 터치라인에 접촉하면, 볼은 터치된 것이고 볼은 데드 된다.

퀵 스로와 라인아웃은 볼이나 볼을 소유한 선수가 터치로 나간 후에 경기를 스로(throw)로 다시 시작하는 방법이다.

터치나 터치인골

1. 볼이 다음과 같이 되면 그 볼은 터치나 터치인골 된 것이다.

- a. 볼이나 볼가지 선수가 터치라인, 터치인골라인을 접촉하거나 넘어간 경우.
- b. 이미 터치라인이나 터치인골라인, 또는 그 너머에 있는 선수가 볼을 잡거나 들고 있을 때.
 - i. 만일 볼을 플레이 오브 터치에서 받았다면, 볼을 받은 선수가 볼을 터치로 보낸 것은 아니다.
 - ii. 만일 볼을 플레이 오브 터치에 도달하기 이전에 받았거나 집어 올렸다면, 볼이 움직였든지 멈추어 있든지 상관없이, 그 선수가 볼을 터치로 가지고 나간 것으로 여겨진다.

2. 볼이 다음과 같은 경우는 터치나 터치인골 나간 것이 아니다.

- a. 볼이 플레이 오브 터치에 도달했으나 플레이 영역에 있는 선수가 그 볼을 잡거나 녹하거나 킨 경우.
- b. 한 선수가 플레이 영역 안이나 밖에서 점프하고, 볼이 플레이 오브 터치에 도달 한 것에 관계없이, 볼을 잡고 플레이 영역에 착지한 경우.
- c. 한 선수가 플레이 영역에서 점프하여 터치나 터치인골에 착지하기 전에 볼을 녹(또는 잡고 놓아주기)하여 플레이 영역으로 돌려보낸 경우, 볼이 플레이 오브 터치에 도달했는지에 관계없음.

제 18 조

- d. 터치에 있는 선수가 플레인 오브 터치에 도달하지 않은 볼을 잡지 않고 킥하거나 녹한 경우.

퀵 스로

- 3. 볼을 터치로 가지고 나간 선수는 볼을 즉시 놓아 주어서 퀵 스로를 할 수 있게 하여야 한다. **벌칙: 페널티.**

- 4. 퀵 스로에서는 볼이 다음과 같이 투입(스로인) 되어야 한다.

- a. 스로어의 골라인과 터치 마크된 지점 사이에서 투입.
- b. 스로어의 골라인과 평행하거나 스로어의 골라인 방향으로 투입.
- c. 볼은 지면이나 선수에게 터치하기 전에 5미터라인을 넘어야 한다.
- d. 스로어의 두발은 필드오브 플레이 밖에 있어야 한다.

벌칙: 라인아웃이나 스크럼 선택.

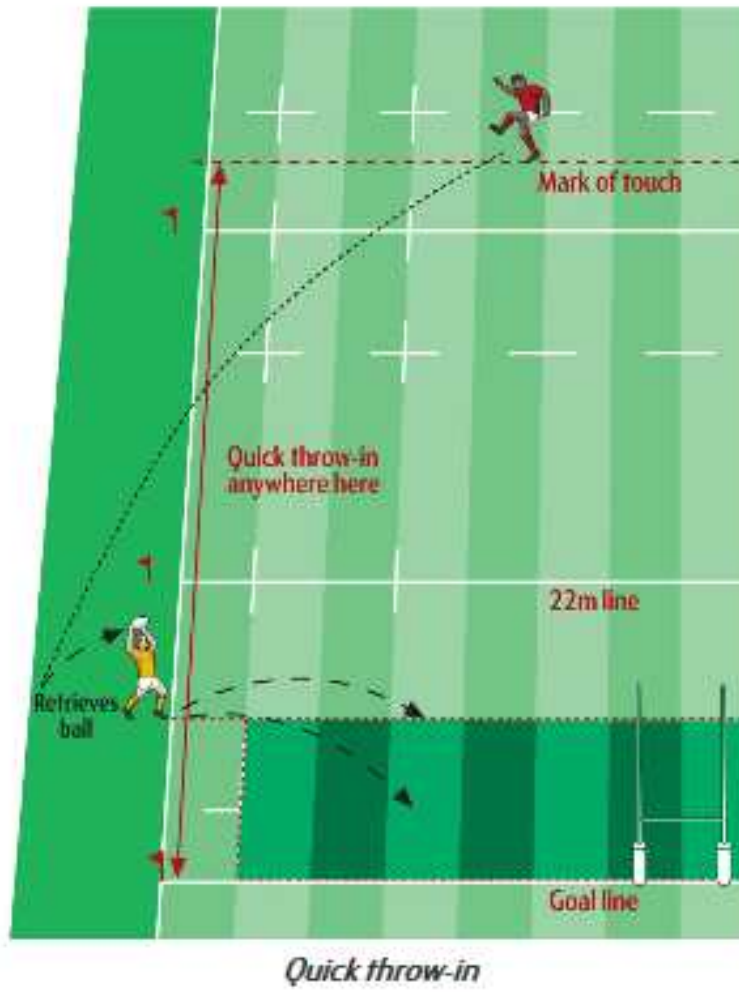
- 5. 다음의 경우엔 퀵 스로가 취소되고 같은 팀에게 라인아웃이 주어진다.

- a. 라인아웃이 이미 형성되었을 때; 또는
- b. 볼이 터치로 나간 후 볼을 가지고 터치로 나간 선수나 스로어 이외의 선수에게 터치되었을 경우; 또는
- c. 터치로 나간 볼이 아닌 다른 볼을 사용하는 경우.

- 6. 볼은 플레이되기 전에 5미터라인에 도달하여야 하고 선수는 볼이 5미터라인으로 이동하는 것을 방해하지 않아야 한다. **벌칙: 프리킥.**

- 7. 터치마크가 22미터 라인 밖이면, 수비 팀은 22미터지역 안에서 퀵 스로 할 수 있지만 22미터 지역으로 볼을 가지고 들어간 것으로 여겨진다.

제 18 조



라인아웃

8. 경기가 라인아웃으로 다시 시작할 때, 볼 투입하는 팀을 아래 표와 같이 결정한다.

a. 일반적인 경우

상 황	터치 지점의 위치	볼 투입 권
선수가 볼을 터치로 가지고 나가거나 킥 한 경우	선수가 터치라인을 터치하거나 넘어간 터치라인이나 그 위 지면에 터치한 지점	상대측
선수가 고의가 아니게 볼을 터치로 녹, 패스, 또는 던진 경우	볼이 터치라인에 도달한 지점	상대측
볼이 선수에 맞고 직접 터치로 바로 나간 경우	볼이 터치라인에 도달한 지점이나 볼이 선수를 맞힌 지점의 터치라인 중 골라인에 가까운 지점	상대측
볼이 선수에 맞고 굴러서 터치로 나간 경우	볼이 터치라인에 도달한 지점	상대측
터치에 있는 선수가 플레인 오브 터치에 도달한 볼을 받거나 픽업한 경우	볼이 플레인 오브 터치에 도달한 지점	볼을 받거나 픽업한 선수 측
터치에 있는 선수가 플레인 오브 터치에 도달하지 않은 볼을 잡거나 픽업한 경우	선수가 서있던 지점	상대측

제 18 조

b. 볼이 키포프나 재시작 키킬 때, 직접 터치로 키킬 된 경우

상 황	터치의 지점	볼 투입 권
득점 후 키포프나 재시작 키킬 이 직접 터치로 나간 경우.	스로는 볼이 터치라인을 지난 지점이나 하프웨이 라인 중 키킬러의 골라인에 가까운 지점.	키킬하지 않은 팀
볼이 22미터 드롭아웃에서 직접 터치로 나간 경우.	볼이 터치라인 도달한 지점이나 22미터 라인 중 키킬러의 골라인에 가까운 지점	키킬하지 않은 팀

c. 볼이 페널티로부터 키킬되었을 때.

상 황	터치의 지점	볼 투입 권
선수가 볼을 터치로 키킬한 경우 (볼이 직접 또는 필드오브 플레이에 바운드한 후 나가거나 선수나 레프리에 맞고 나간 경우)	볼이 터치라인에 도달한 지점	키킬링 팀
터치에 있는 선수가 터치라인에 도달한 것에 관계없이 볼을 잡은 경우.	볼이 터치라인에 도달한 지점이나, 만일 볼이 터치라인에 도달하지 않았다면, 볼을 잡은 선수가 있었던 지점.	키킬링 팀
터치에 있는 선수가 플레인 오브 터치에 도달하지 않은 볼을 픽업한 경우.	선수가 서있는 지점	키킬링 팀

d. 볼이 자기 측 22미터 안에서나 인골에서 직접 터치로 킨 경우.

상 황	터치의 지점	볼 투입 권
지역적 이득 없음		
수비 팀이 볼을 자기 측 22미터로 볼을 가져갔고 태클, 렉이나 몰이 형성되지 않았으며, 상대측 선수는 볼을 터치하지 않았다. 자기 측 22미터지역 안에 있는 선수가 자기 측 22미터라인의 평면에 도달하지 않은 볼을 픽업하거나 받아서 자기 측 22미터지역 안에서 직접 터치로 킨 경우, 그 선수는 볼을 22미터 안으로 가지고 들어 것이 된다.		
선수가 터치로 직접 킨 경우	볼이 터치라인에 도달한 지점이나, 키키가 볼을 킨 지점 중 키키의 골라인에서 더 가까운 선상의 터치라인	키키하지 않은 팀
터치에 있던 상대 선수가 볼을 잡은 경우	볼이 터치라인에 도달한 지점이나, 키키가 볼을 킨 지점 중 골라인에 더 가까운 터치라인	키키하지 않은 팀
지역적 이득 있음		
수비 팀은 자기 측 22미터 안으로 볼을 옮기지 않았거나, 22미터 지역 안에서 태클, 렉, 몰이 형성, 또는 상대측이 22미터 안에 있는 볼을 터치 함		
선수가 볼을 직접 터치로 킨 경우	볼이 터치라인에 도달한 지점	키키하지 않은 팀
터치에 있는 상대 선수가 볼을 잡은 경우	볼이 터치라인에 도달한 지점	키키하지 않은 팀
선수가 22미터 안에 주어진 프리킥을 킨 경우	볼이 터치라인에 도달한 지점	키키하지 않은 팀

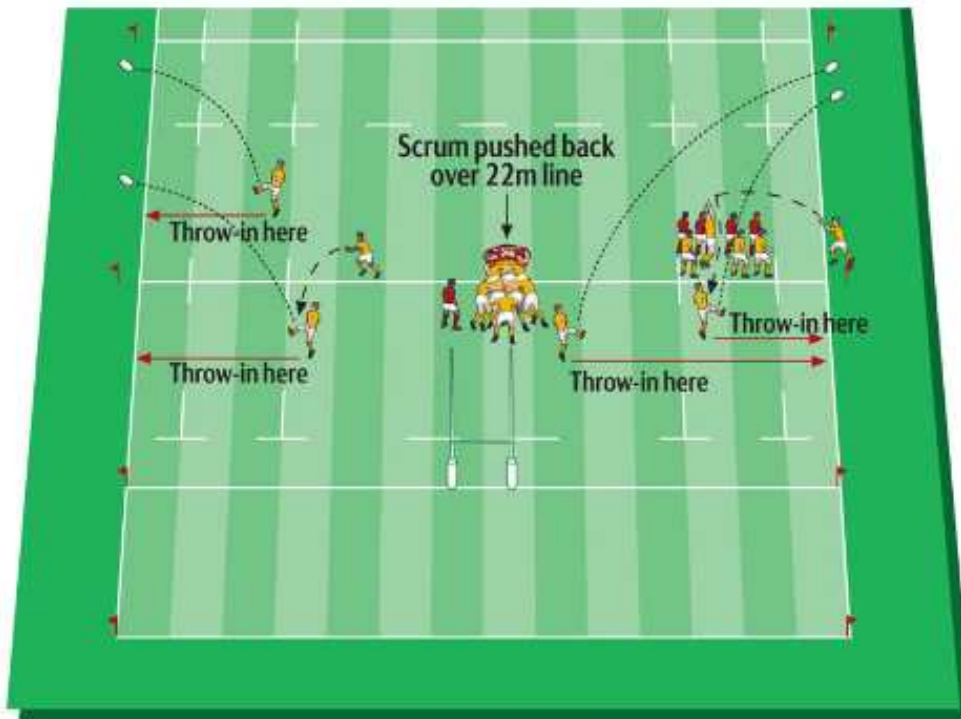
제 18 조

e. 22미터 밖에서 터치로 직접 킡한 경우

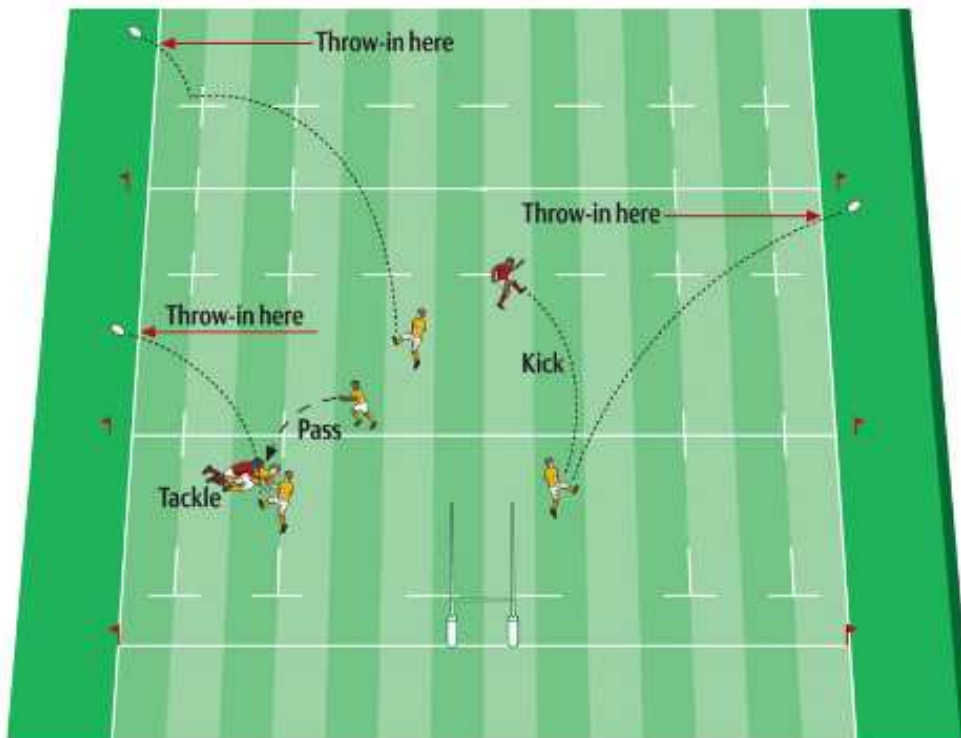
상 황	터치의 지점	볼 투입 권
선수가 오픈 플레이나 프리킥으로 직접 터치로 킡한 경우	볼이 터치에 도달한 지점이나 킡커가 볼을 킡 한 지점 중 골라인에 더 가까운 선상의 터치라인. 지역적 이득이 없다.	킡하지 않은 팀

f. 라인아웃 선택

상황	터치의 지점	볼 투입 권
부정확한 스로 후	원래 라인아웃을 행했던 곳	상대 팀
허용되지 않은 킡 스로 후	킡 스로가 행해지지 않았다면 라인아웃이 행해졌을 곳	똑같은 팀
부정확한 킡 스로 후	부정확한 스로가 행해졌던 곳	상대팀
녹온이나 스로포워드로 볼이 터치로 나간 후	볼이 터치라인에 도달했던 곳	상대팀
라인아웃 반칙으로 주어진 페널티나 프리킥으로부터	원래의 라인아웃이 행해졌던 곳	상대팀



No gain in ground

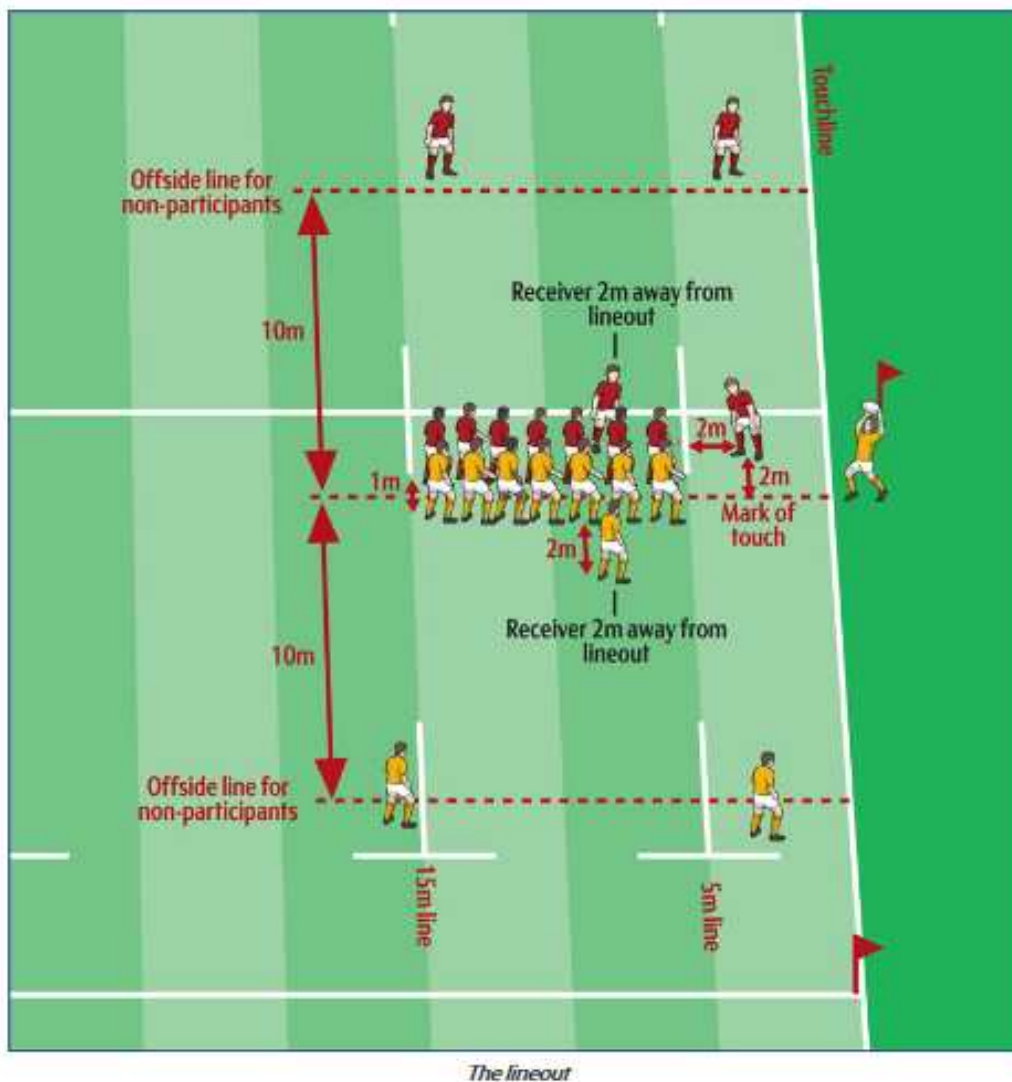


Gain in ground

제 18 조

라인아웃의 형성

9. 마크 오브 터치에 라인 아웃을 형성한다.
10. 각 팀은 터치라인으로부터 5미터와 15미터라인 사이에, 마크 오브 터치로부터 자기 측 50센티미터 후방에 각자의 평행한 라인을 형성한다. 라인 사이의 공간은 볼이 투입될 때까지 반드시 유지되어야 한다. **벌칙: 프리킥.**



11. 각 팀에서 최소 2명의 선수들이 라인아웃을 형성한다.
12. 팀들은 지연하지 않고 라인아웃을 형성한다. **벌칙: 프리킥.**

13. 볼을 스로인 하는 팀이 라인에 참가할 최대 인원을 결정한다.
14. 라인아웃이 형성되자마자 스로가 되지 않는다면, 스로인 하지 않은 팀은 스로인 팀보다 많은 인원을 참가시킬 수 없다. **별칙: 프리킥.**
15. 스로인하지 않는 팀은 반드시 터치라인과 5미터라인 사이에 한 선수를 배치하여야 한다. 그 선수는 마크 오브 터치에서 자기 팀 사이드 쪽으로 2미터 지점에, 5미터라인으로부터 2미터 지점에 서있어야 한다. **별칙: 프리킥.**
16. 팀이 리시버를 선택하면, 그 리시버는 5미터와 15미터라인 사이에 서있어야 하고 라인아웃의 팀메이트로부터 2미터 떨어져 서있어야 한다. 각 팀은 한명의 리시버만 가져야 한다. **별칙: 프리킥.**
17. 라인 아웃이 일단 형성되면, 선수들은 다음과 같이 하여야 한다.
 - a. 볼을 투입하는 팀은 참가하는 선수들과 위치를 바꾸는 경우를 제외하고 라인아웃을 떠날 수 없다.
 - b. 볼을 투입하지 않는 팀은 상대 팀보다 선수가 많지 않도록 확실히 하기 위해 라인아웃을 떠날 수 있다.**별칙: 프리킥.**
18. 참가하는 선수들은 볼이 투입되기 전에 라인아웃에서 위치를 바꿀 수 있다.
19. 라인아웃에서 볼을 향해 뛰어 오르는 팀메이트를 들어 올리거나 지지해 줄 선수들은 미리 잡을 수는 있으나 뒤쪽에서는 쇼트보다 아래를, 앞쪽에서는 허벅지 아래를 잡으면 안 된다. **별칙: 프리킥.**
20. 선수들은 스로인 하는 선수의 손에서 볼이 떠나기 전에 점프 하거나, 들어 올려 지거나, 지지해 주지 않아야 한다. **별칙: 프리킥.**
21. 선수들은 볼이 던져지기 전에 상대 선수와 어떤 접촉도 해서는 안 된다.
별칙: 페널티.

제 18 조

라인아웃에 볼 투입

22. 볼을 투입하는 선수는 필드오브플레이 밖, 터치지점에 두발로 서있어야 한다.
그 스로어는 볼이 던져지기 전에는 필드오브플레이에 들어가서는 안 된다.

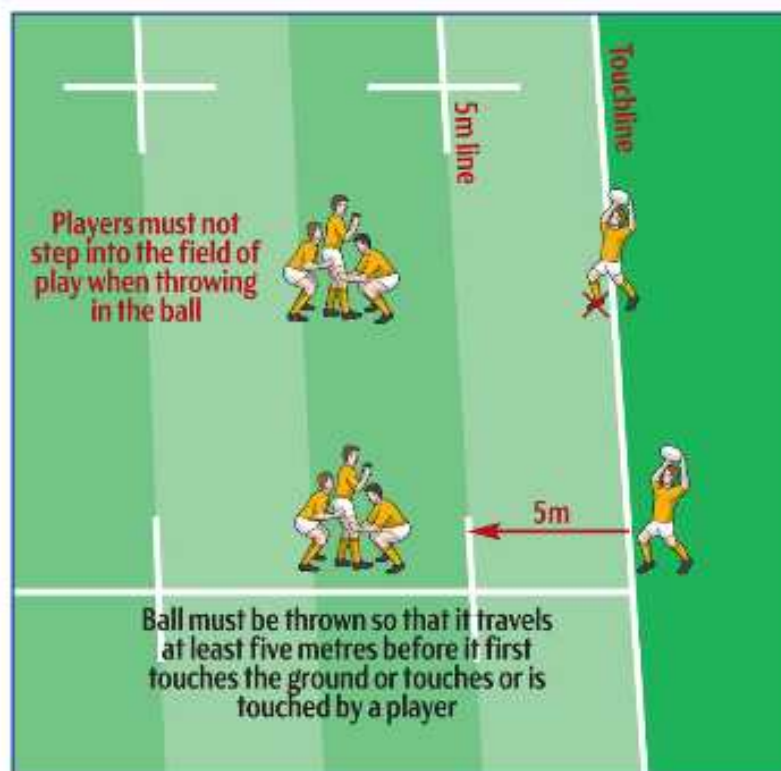
별칙: 라인아웃이나 스크럼의 선택.

23. 볼은 다음과 같이 투입되어야 한다.

- a. 마크 오브 터치를 따라 똑바르게 투입되어야 한다.
b. 볼이 지면에 터치하거나 플레이되기 전에 5미터라인에 도달해야 한다.

별칙: 라인아웃 또는 스크럼의 선택. 라인아웃이 선택되고 볼이 다시 똑바르게 투입되지 않으면, 스크럼이 원래 투입했던 팀에게 주어진다.

- c. 라인아웃이 형성되면 지연하지 않고 볼을 투입한다. **별칙: 프리킥.**



24. 스로어는 볼을 투입하는 척하지 않아야 한다. **별칙: 프리킥.**

25. 상대선수는 볼의 투입을 방해하지 않아야 한다. **별칙: 프리킥.**

라인아웃이 진행되는 동안

26. 라인아웃은 볼이 스토어의 손을 떠나면 시작된다.
27. 라인아웃이 시작되면, 스토어와 스토어의 상대선수는 다음과 같이 할 수 있다.
 - a. 라인아웃에 참가한다.
 - b. 자기 팀의 참가하지 않은 선수들의 오프사이드 라인으로 물러난다.
 - c. 터치라인에서 5미터 이내에 남는다.
 - d. 리시버 자리가 비어 있으면 리시버 위치로 이동한다.
28. 위의 선수들이 다른 곳으로 이동하면 그들은 오프사이드 이다. **벌칙: 페널티.**
29. 라인아웃이 시작되면 라인아웃에 있는 어떤 선수도 다음과 같이 할 수 있다.
 - a. 볼 소유를 경쟁할 수 있다.
 - b. 볼을 잡거나 쳐낼(deflect) 수 있다. 점퍼는 양 손이 그들의 머리위에 있다면, 바깥 쪽 팔로만 볼을 잡거나 쳐낼 수 있다. **벌칙: 프리킥.**
 - c. 같은 팀의 선수를 들어 올리거나 지지할 수 있다. 팀메이트를 들어 올리거나 지지했던 선수는 볼을 양 팀의 한 선수가 획득하면 그 선수를 안전하게 지면에 내려놓아야 한다. **벌칙: 프리킥.**
 - d. 마크 오브 터치 10미터 이내에서 라인아웃이 끝날 때까지 계속 움직인다면 라인아웃을 떠나서 볼을 받을 수 있는 위치로 이동할 수 있다. **벌칙: 프리킥.**
 - e. 볼을 가진 선수가 공중에 있지 않다는 가정아래, 상대 선수를 잡고 지면에 내릴 수 있다. **벌칙: 페널티.**

라인아웃에서 오프사이드

30. 모든 라인아웃 선수들은 볼이 던져지고 선수나 지면에 터치할 때까지 터치지점의 자기 측 지역에 남아 있다면 그들은 온사이드이다.
31. 볼을 잡으려고 점프하여 터치지점을 지나간 선수들은 볼을 잡지 못하면 그들의 사이드로 즉시 돌아와야 한다.

제 18 조

32. 볼이 던져져서 선수나 지면에 터치할 때까지 라인아웃 선수들의 오프사이드 라인은 터치지점이다. 그 이후에는 볼을 지나는 라인이 오프사이드 라인이다.



33. 마크 오브 터치에 렉이나 몰이 형성되면, 참가하는 선수는 다음과 같이 하여야한다.

- a. 렉이나 몰에 참가하거나,
- b. 렉이나 몰 안에 있는 선수에 최후미의 발이 오프사이드 라인이고 그 뒤로 물러나야한다.

제 18 조

34. 볼이 일단 투입되면, 라인아웃 선수들은 15미터라인 너머로 이동할 수 있다. 만일 볼이 15미터 라인을 넘지 않으면 그 선수는 라인아웃으로 즉시 돌아가야 한다.
35. 라인아웃에 참가하지 않는 선수들은 그들의 사이트에 마크 오브 터치로부터 적어도 10미터 후방이나 골라인이 가깝다면 골라인 후방까지 물러나야 한다. 만일 볼이 선수가 온사이드 되기 전에 투입되면, 그 선수들은 즉시 온사이드 위치로 물러나면 제재를 받지 않는다. 그 선수들은 다른 선수들의 행동으로 온사이드 될 수 없다.
36. 일단 볼이 팀메이트에 의해 투입되면, 라인아웃에 참가하지 않고 있는 선수들은 앞으로 전진 할 수 있다. 만일 그렇게 하면 그들의 상대도 역시 전진할 것이다. 만일 볼이 15미터라인을 넘지 못하면, 그들은 즉시 오프사이드 라인까지 물러나야 제재를 피할 수 있다.

벌칙: 페널티.

라인아웃의 종료

37. 다음과 같이 되면 라인아웃은 종료된다.
 - a. 볼이나 볼을 가진 선수가,
 - i. 라인아웃을 떠나면; 또는
 - ii. 터치라인과 5미터라인 사이의 지역으로 들어가면; 또는
 - iii. 15미터라인을 넘어가면.
 - b. 렉이나 몰이 형성되고 렉이나 몰 안에 있는 모든 선수들의 모든 발이 마크 오브 터치 너머로 넘어가면.
 - c. 볼이 플레이 할 수 없게(unplayable) 되면.
38. 리시버 위치가 비어 있을 때, 리시버 위치로 이동하는 것 이외에, 어느 라인아웃 선수도 라인 아웃이 끝날 때까지 라인아웃을 떠날 수 없다. **벌칙: 페널티.**

제 19 조

제 19 조. 스크럼 Scrum

원리

스크럼의 목적은 사소한 반칙이나 정지 후에 볼 소유를 경쟁시키므로 플레이를 다시 시작하는데 있다.

1. 경기가 스크럼으로 다시 시작하는 위치와 어느 팀이 볼을 투입할지를 결정하는 것은 다음과 같다.

반칙/정지	스크럼 위치	볼 투입 권
라인아웃을 제외하고 녹온 또는 스포포워드	반칙 장소에 가장 가까운 스크럼 존 안의 지점	반칙하지 않은 팀
라인아웃에서 녹온 또는 스포포워드; 라인아웃에서 부정확한 볼 투입; 부정확한 스로	터치지점 으로부터 15미터이내	반칙하지 않은 팀
오픈 플레이에서 오프사이드(스크럼 선택)	반칙한 팀이 마지막으로 볼을 플레이한 지점에서 가장 가까운 스크럼 존 안 지점	반칙하지 않은 팀
페널티 또는 프리킥(스크럼 선택)	반칙이 일어난 지점에 가장 가까운 스크럼 존 안 지점	반칙하지 않은 팀
수비 팀이 볼을 인골로 옮기고 데드 시킴	볼이 데드 된 지점에서 가장 가까운 스크럼 존 안 지점	공격 팀
플레이 할 수 없는 태클 또는 렉	태클 또는 렉이 일어난 지점에서 가장 가까운 스크럼 존 안 지점	마지막에 전진한 팀. 어느 팀도 전진하지 못하였다면 공격 팀.

제 19 조

반칙/ 정지	스크럼 위치	볼 투입 권
몰이 성공적이지 못하게 끝났다	몰이 끝난 지점에서 가장 가까운 스크럼 존 안 지점	몰이 시작 될 때 볼을 소유 못한 팀. 만일 레프리가 볼 소유 팀을 결정하지 못하면 몰이 멈추기 직전에 전진한 팀. 어느 팀도 전진하지 못하면, 공격 팀
오픈 플레이에서 킥 후 언플레이어블 볼	몰의 지점에 가장 가까운 스크럼 존 안 지점	볼을 시작할 때 볼을 소유한 팀
부정확한 킥오프나 재시작 킥(스크럼 선택)	하프웨이 라인 중앙이나, 만일 22미터 드롭아웃킥이면 22미터 라인 중앙	킥하지 않은 팀
스크럼, 렉, 몰에서 “사용하라” 의 실패	스크럼, 렉, 또는 몰이 일어난 지점에서 가장 가까운 스크럼 존 안 지점	볼을 소유하지 않은 팀
볼이나 볼가진 선수가 레프리에 터치하였고 어느 팀이 이득을 얻은 경우	그 일이 일어난 가장 가까운 스크럼 존 안 지점	볼을 마지막으로 플레이 한 팀
부상으로 인한 정지	볼이 가장 나중에 플레이된 스크럼 존 안 지점	최근에 볼 소유한 팀
스크럼 다시 짜기 (벌칙/처벌 없음)	원래 스크럼을 형성했던 곳	원래 스크럼이 주어진 팀
페널티 골을 주어진 시간에 끝내지 못함	페널티가 주어진 지점에 가장 가까운 스크럼 존 안 지점	반칙하지 않은 팀
마크한 선수가 1분 안에 프리킥을 하지 못함	프리킥이 주어진 지점에 가장 가까운 스크럼 존 안 지점	프리킥이 주어진 선수의 팀
레프리가 규칙에 명시되지 않은 원인으로 스크럼을 준 경우	정지된 지점에 가장 가까운 스크럼 존 안 지점	가장 최근에 전진한 팀이나 어느 팀도 전진하지 못한 경우 공격 팀에게

제 19 조

스크럼의 형성

2. 스크럼은 레프리가 지시하는 스크럼 존 안 지점에 형성한다.
3. 레프리는 골라인에 평행하게 스크럼의 중앙선을 나타내는 표시를 만든다.
4. 팀들은 지점이 정해지면 30초 이내에 스크럼을 형성할 준비를 하여야 한다.
벌칙: 프리킥.
5. 양 팀이 15명의 선수를 보유하고 있을 때, 한 팀의 8명의 선수들이 그림과 같이 서로 바인드 하면서 스크럼을 형성한다. 양 팀은 2명의 프롭과 후커 한명을 프론트로 하고 세컨드 로로 2명을 정한다. 양 팀에서 3명의 백로로 스크럼을 완성한다. **벌칙: 페널티.**
6. 팀이 어떤 이유로든지 15명보다 적은 인원으로 선수를 줄일 때는 양 팀의 스크럼 선수들도 똑같이 감소해야 한다. 한 팀의 인원을 줄이는 것이 허가되었더라도, 다른 팀도 똑같은 감소 할 필요는 없다. 팀의 스크럼에 5명 보다 적은 선수로는 구성할 수 없다.
7. 스크럼의 선수들은 다음과 같이 바인드 하여야 한다.
 - a. 프롭은 후커에게 바인드 한다.
 - b. 후커는 양팔로 바인드 한다. 양팔은 프롭의 팔위나 아래로 할 수 있다.
 - c. 록이 그들 바로 앞에 위치한 프롭에게 바인드하고, 록끼리도 바인드 한다.
 - d. 스크럼 안의 모든 다른 선수들은 최소한 한 팔로 록의 몸에 바인드 한다.**벌칙: 페널티.**
8. 두 그룹은 얼굴을 마주보고 스크럼 중앙선에 평행하게 선다.
9. 양 팀의 프론트로들은 한 팔 길이만큼 떨어져서 후커와 함께 마크(mark)에 선다.



스크럼 짜기(Engagement)

10. 양측이 직각을 유지하고, 안정되고, 고정되면 레프리는 “크라우치(crouch)”라고 콜 한다.
 - a. 프론트로들은, 이미 그 자세를 취하지 않았다면, 쭈그려 앉은 자세를 (crouch position) 취한다. 그들의 머리와 어깨는 엉덩이 보다 낮게 하지 않아야 하며, 이러한 자세는 스크럼이 끝날 때까지 유지 되어야한다.

제 19 조

- b. 프론트로들은 상대선수의 머리 왼쪽으로 들어가서 선수들의 머리는 상대의, 목, 어깨에 닿지 않도록 하여야 한다.

벌칙: 프리킥.

- 11. 양 팀이 직각을 유지하고, 안정되고, 고정되면, 레프리는 “바인드” 라 콜 한다.
 - a. 각 루스헤드 프롭은 왼팔을 상대 타이트헤드 프롭의 오른 팔 안쪽에 위치 하여 바인드 한다.
 - b. 각 타이트헤드 프롭은 오른팔을 상대 루스헤드 프롭의 왼팔 상완에 위치 하여 바인드 한다.
 - c. 각 프롭은 상대 선수의 저지 측면이나 후면을 잡아서 바인드 한다.
 - d. 모든 선수의 바인딩은 스크럼이 형성되는 동안 유지되어야 한다.

벌칙: 페널티.

- 12. 양 측이 직각을 이루고, 안정되고, 고정되면, 레프리는 “셀” 이라 콜 한다.
 - a. 그런 연후에야 팀들은 인게이지(engage) 하여 스크럼 형성을 마치고 볼을 투입할 수 있는 터널을 만든다.
 - b. 모든 선수는 합당한 위치에 있어야 하며 앞으로 밀 수 있는 준비를 하여야 한다.
 - c. 각 프론트로 선수는 그들의 두발을 지면위에 두어야 하며, 그들의 체중은 적어도 한 발에 확실하게 실려 있어야 한다.
 - d. 각 후커의 발은, 그 팀 프롭들의 맨 앞에 위치한 발보다 후방이나 선상에 있어야 한다.

벌칙: 프리킥.

볼 투입(Throw)

- 13. 스크럼 하프는 스크럼의 어느 쪽에서 볼을 투입할 것인지를 선택한다.
- 14. 스크럼 하프는 볼을 그림에 보여준 것처럼 잡아야 한다.
- 15. 양측이 직각이고, 안정되고, 고정되면, 스크럼 하프는 볼을 투입한다.



Throw-in at the scrum

- a. 선택한 쪽에서.
- b. 터널 밖에서.
- c. 지연하지 않고.
- d. 한 동작으로.
- e. 빠른 스피드로.
- f. 스트레이트(straight). 스크럼 하프는 그들의 어깨를 스크럼의 중앙선에 맞추어 선다. 그렇게 하므로 스크럼 하프는 스크럼의 자기 측 사이트에 어깨 너비 만큼 가깝게 서는 것이다.
- g. 볼의 처음 터치는 터널 안 지면에 떨어지도록.

벌칙: 프리킥.

스크럼 동안에

- 16. 스크럼은 스크럼하프의 손에서 볼이 떠나면 시작된다.
- 17. 스크럼이 시작될 때만 팀은 밀 수 있다. **벌칙: 프리킥.**
- 18. 상대측을 후방이나 볼로부터 멀리 밀어 볼의 소유권을 쟁취할 수 있다.
- 19. 선수들은 경기장과 직선으로 평행하게 스크럼을 밀 수 있다.
벌칙: 페널티.
- 20. 프론트로 선수들은 볼을 차서 볼을 소유할 수 있는데 볼이 터널 속의 지면에 접촉한 후에 그렇게 할 수 있다. **벌칙: 프리킥.**

제 19 조

21. 프론트로 선수들은 볼을 차서 볼을 소유할 수 있고, 어느 발도 사용 가능하지만 양발을 동시에 사용할 수 없다. **벌칙: 페널티.**
22. 볼을 투입하는 측은 후커가 볼을 반드시 발로 차야 한다. **벌칙: 프리킥.**
23. 프론트로 선수들은 고의적으로 투입된 방향으로부터 터널 밖으로 볼을 킁하지 않아야 한다. **벌칙: 프리킥.**
24. 스크럼 안에 있는 어느 선수도 그들의 발이나 정강이/종아리로 볼을 플레이할 수는 있지만 볼을 들어 올릴 수는 없다. **벌칙: 페널티.**
25. 스크럼이 무너지거나, 스크럼 속의 선수가 들러 올라가거나, 위 방향으로 밀려 올라가 스크럼에서 빠지면, 레프리는 즉시 호각을 불어 선수들이 미는 것을 멈추게 하여야 한다.
26. 스크럼이 안정되고 볼이 스크럼 뒤쪽에서 3-5초 동안에 가용하다면, 레프리는 “사용하라(used it)” 고 콜 한다. 그러면 그 팀은 볼을 즉시 스크럼 밖으로 빼야 한다. **벌칙: 스크럼.**

스크럼에서 오프사이드

27. 스크럼이 진행되는 동안 선수들은 온사이드에 남아 있어야 한다.
28. 스크럼으로 플레이를 시작하기 전에 볼을 투입하지 않는 측은 스크럼 하프는 다음과 같이 서 있어야 한다.
 - a. 상대 스크럼 하프 옆 스크럼 중앙선 자기편 쪽.
 - b. 스크럼 안에 있는 자기편 가장 뒤에 있는 선수의 발에서 적어도 5미터 후방에 스크럼이 종료 될 때까지 남아있어야 한다.
29. 스크럼 안에서 플레이가 시작되면, 볼을 소유한 팀의 스크럼 하프는 적어도 한 발을 볼 선이나 볼 후방에 있어야 한다.

제 19 조

30. 스크럼 안에서 플레이가 시작되면, 볼을 소유하지 못한 팀의 스크럼 하프는 다음과 같이 하여야 한다.
- a. 두발은 볼보다 뒤에 있어야하고 스크럼에서 가까워야 하지만 플랭커와 No.8 사이에 있으면 안 된다.
 - b. 팀 선수의 최후미 발을 통과하는 오프사이드 라인 후방으로 영구적으로 물러선다.
 - c. 가장 뒤에 있는 발로부터 후방 5미터 지점으로 영구적으로 물러난다.
31. 스크럼에 참가하지 않는 모든 선수는 자기 팀의 최후미 발로부터 5미터 되는 지점까지 물러나야 한다.
32. 한 팀의 최후미 발이 인골 안에 있거나 그 팀의 골라인에서 5미터 이내에 있으면, 그 팀의 참가하지 않은 선수들의 오프사이드라인은 골라인이다.
- 벌칙: 페널티.**
33. 스크럼이 끝나자마자 오프사이드 라인은 더 이상 적용되지 않는다.

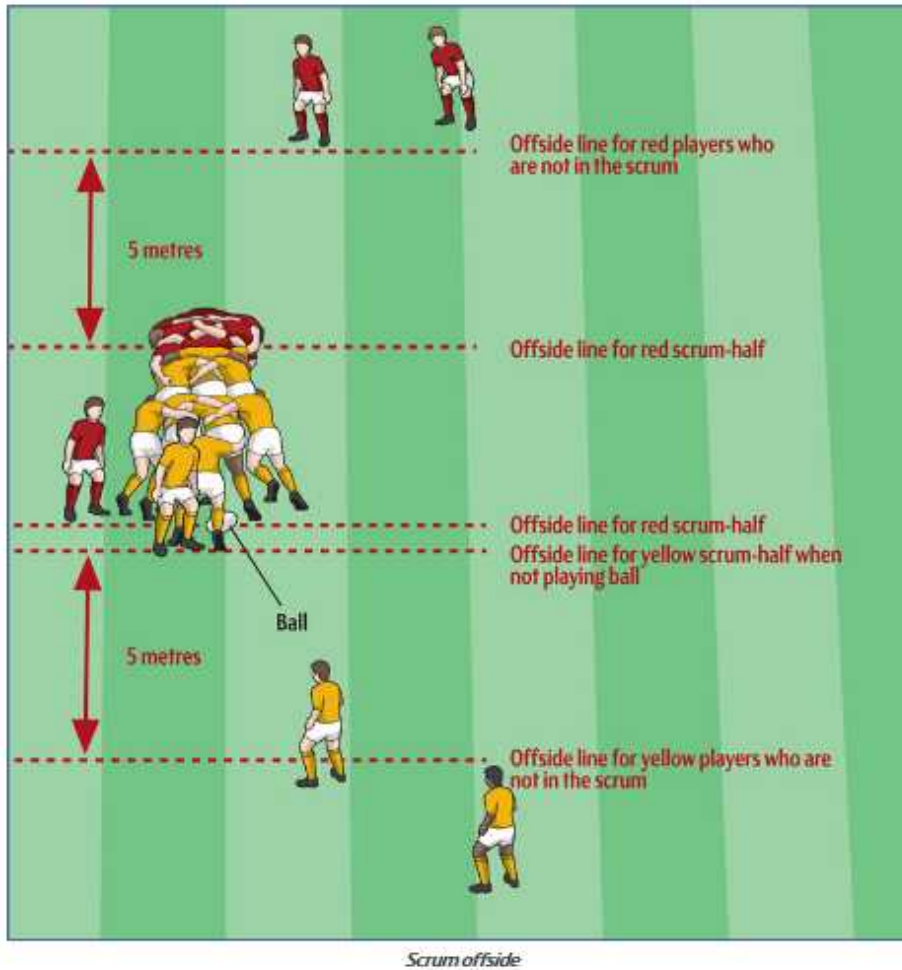
스크럼 다시 짜기

34. 반칙이 없었고 다음과 같은 경우에는 레프리는 플레이를 멈추게 하고 스크럼을 다시 형성한다.
- a. 스크럼 하프가 볼을 투입하였고 볼이 터널 양쪽으로 나왔을 때.
 - b. 스크럼이 끝나기 전에 스크럼이 무너지거나 해체된 경우.
 - c. 스크럼이 90도 이상 회전하였고 그래서 스크럼의 중앙선이 터치라인과 평행한 지점을 지나면.
 - d. 어느 팀도 볼을 획득하지 못했을 때.
 - e. 볼이 의도적이 아니지만 키투어 터널 밖으로 나간 경우. 예외: 만일 볼이 계속 차여져 나오면 레프리는 이것을 고의적이라고 취급해야한다.

벌칙: 페널티.

제 19 조

35. 스크럼을 다시 형성할 때, 볼은 전에 투입했던 팀이 투입한다.



스크럼 끝나기

36. 다음과 같은 경우에 스크럼은 끝난다.

- a. 볼이 터널 외, 어떤 방향으로 나온 경우.
- b. 볼이 최후미 선수의 발에 도착했고 그 선수가 볼을 집어 들거나 그 팀의 스크럼 하프가 볼을 플레이 한 경우.
- c. No.8이 세컨드로 선수의 발로부터 볼을 집어 들면.
- d. 반칙으로 레프리가 호각을 분 경우.
- e. 스크럼 안의 볼이 골라인 위에나 그 너머에 있을 때.

스크럼에서의 위험한 플레이와 금지된 것들

37. 스크럼에서 위험한 플레이는 다음과 같다.

- a. 프론트로가 상대측을 차지하는 것.
- b. 상대를 잡아당기는 것.
- c. 고의적으로 상대를 들어 올려서 발이 떨어지거나 스크럼으로부터 위로 밀어 올리는 것.
- d. 고의적으로 스크럼 무너트리기.
- e. 고의적으로 넘어지거나 무릎을 꿇는 것.

벌칙: 페널티.

38. 스크럼에서 금지되는 다른 것들.

- a. 스크럼에서 나온 볼 위나 그 너머로 바로 넘어지는 것.
- b. 스크럼 안에 있는 볼을 스크럼 하프가 킡하는 것.
- c. 프론트 로가 아닌 선수가 상대를 잡거나 밀지 않아야 한다.

벌칙: 페널티.

- d. 스크럼을 떠난 볼을 스크럼 안으로 다시 되돌리는 것.
- e. 프론트가 아닌 선수들이 터널에 있는 볼을 플레이 하는 것
- f. 볼이 스크럼에서 있지만 볼이 나간 것처럼 속이려고 행동하는 스크럼 하프.

벌칙: 프리킥.

스크럼의 규칙 변경

39. 협회는 각 관할 구역 내에서 19세 이하 경기에서는 19세 이하 경기에 맞춘 스크럼 규칙을 적용 하여 진행할 수 있다.

제 20 조

제 20 조. 페널티와 프리킥 Penalty and Free-Kick

원리

페널티와 프리킥은 반칙 후에 플레이를 재개하기 위해 주어지는 것이다.

페널티와 프리킥의 위치

1. 페널티와 프리킥 지점은 필드오브플레이 안에 있어야 하고 골라인에서 5미터 이내에 있지 않아야 한다.

반 칙	페널티와 프리킥의 위치
킥 후 늦은 차지를 제외한 볼이 플레이 되는 동안	반칙 지점
볼이 데드 된 동안	-플레이가 다시 시작되는 지점이나 그 지점이 터치라인 위나 터치라인에서 15미터 이내에 있으면 그 지점을 지나선 위의 15미터 라인에서 -플레이가 22미터 드롭아웃으로 다시 시작할 상황이었다면, 22미터라인 지역에서 (반칙하지 않은 팀이 결정)
볼이 플레이 되고 있는 동안, 플레이 영역 밖에서 발생한 반칙	반칙이 발생한 지점과 15미터라인이 만나는 지점, 또는 만일 반칙이 터치인골, 또는 데드볼 라인 너머에서 발생하면 터치라인으로부터 15미터 이내 반칙 지점과 5미터라인이 만나는 지점
라인아웃에서 발생한 반칙	터치지점으로부터 터치라인으로부터 15미터 지점
페이즈 플레이에서 오프사이드	반칙한 팀의 오프사이드 라인
첫 번째 페널티 또는 프리킥이 주어진 후에 그것을 적용하기 전에 원래 반칙한 팀이 범한 계속되는 반칙	원래 지점에서 10미터 전진

<p>키커에 대한 늦은 차징</p>	<p>상대팀은 볼이 떨어진 지점, 또는 다음에 플레이 되었던 지점 중에서 선택.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 반칙이 키커의 인골에서 발생했으면 페널티는 골라인으로부터 5미터, 터치라인에서 15미터 떨어진 지점. - 반칙하지 않은 팀은 볼이 떨어진 지점이나 볼이 떨어지기 전에 다음에 플레이 된 지점 중 선택 가능하고, 터치라인으로부터 최소 15미터 떨어진 지점 -볼이 터치로 나갔으면, 페널티 옵션은 터치로 나간 지점을 통과 하는 15미터 라인 위 지점. - 터치라인 15미터 이내에 볼이 착지하거나, 착지 전 플레이 된다면, 볼이 착지하거나 플레이된 곳의 반대편 15미터 라인에서 마크 된다. - 볼이 인골, 터치인골이나 데드볼라인에 착지하면, 선택적 페널티는 골라인으로부터 5미터 지점, 볼이 인골라인을 교차한 지점과 터치라인으로부터 최소 15미터 떨어진 지점이다. - 볼이 골포스트나 크로스바에 맞으면, 볼이 떨어진 곳에 선택적 페널티 킥이 주어진다.
---------------------	--

제 20 조

<p>고의적으로 볼을 터치로 던지거나 놓은 경우</p>	<p>만일 볼이 던져지거나 놓인 경우:</p> <p>-플레이 지역으로부터 터치나, 터치인 골이나, 데드볼라인 너머로 행위한 경우, 마크는 반칙이 발생한 지점과 터치라인으로부터 최소 15미터, 골라인에서 5미터 이상 떨어진 지점.</p> <p>-인골로부터 터치나 터치인골로 행위한 경우, 마크는 터치라인으로부터 최소 15미터 이상 떨어진 5미터 라인이다.</p> <p>-인골로부터 데드볼 라인을 넘어 행위한 경우, 마크는 반칙이 발생한 지점과 5미터 라인의 교차점이다.</p>
<p>인골 안이나 골라인에 5미터 이내의 모든 반칙.</p>	<p>필드오브 플레이에서, 반칙 장소와 골라인으로부터 5미터의 교차지점.</p>

2. 페널티나 프리킥은 주어진 지점이나 터치라인을 평행하는 선상 후방 어디서든지 행할 수 있다. 페널티나 프리킥이 바르지 않은 곳에서 행해지면 반드시 다시 행해져야 한다.

페널티 또는 프리킥에서의 선택

3. 페널티나 프리킥을 얻은 팀은 대신 스크럼을 택할 수 있다.
4. 라인아웃에서 페널티나 프리킥을 얻은 팀은 같은 지점에서 라인아웃이나 스크럼을 택할 수 있다.

페널티나 프리킥을 선택한 경우

5. 페널티나 프리킥은 지연하지 않고 행해져야 한다.

제 20 조

6. 마크로 얻은 프리킥을 제외하고, 반칙하지 않은 팀 중 어느 선수라도 행할 수 있다.
7. 키커는 레프리가 그 볼이 결함이 있다고 결정하지 않으면 플레이 되었던 볼을 사용해야한다.
8. 키커는 볼을 펀트, 드롭킥, 플레이스킥(터치로 차는 것을 제외) 할 수 있다.
9. 키커는 어느 방향으로도 킥할 수 있다.
10. 플레이스킥에서 플레이서를 제외하고 키커 측 선수들은 볼이 킥되어질 때까지 볼 후방에 있어야 한다.
11. 볼을 눈으로 볼 수 있는 거리만큼 킥되어야 한다. 키커가 볼을 들고 있다면 명확하게 손을 떠나야 한다. 볼이 지면위에 있다면 명확하게 마크를 떠나야 한다. 킥이 성공적으로 행해졌다면, 키커는 볼을 다시 플레이 할 수도 있다.

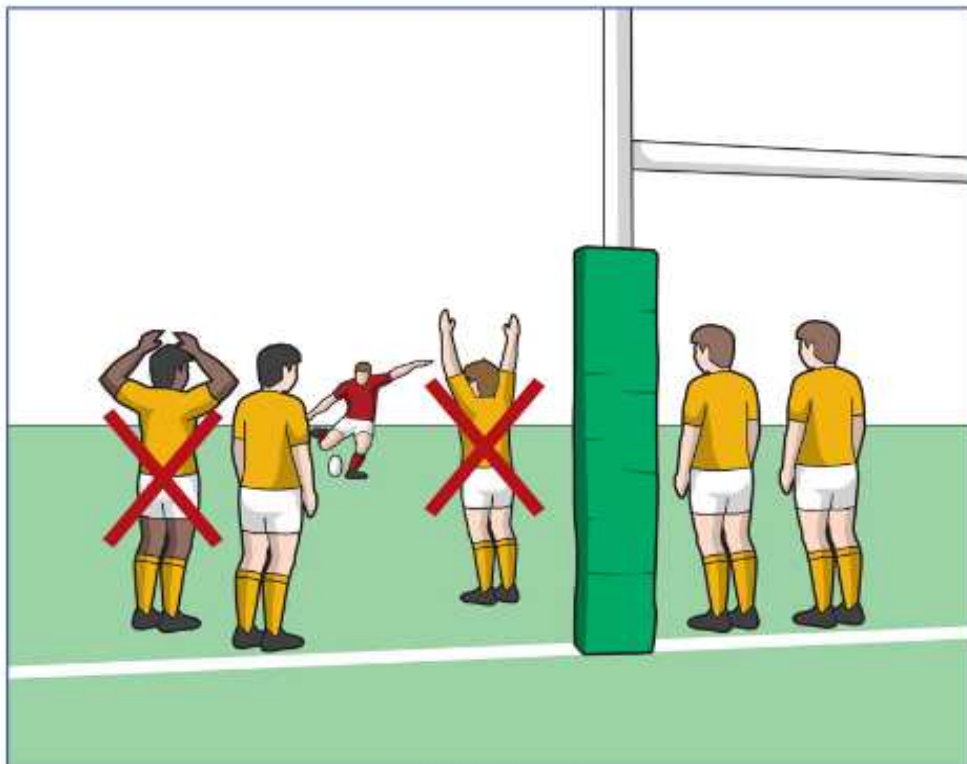
페널티 또는 프리킥 때 상대 팀

12. 페널티 또는 프리킥이 주어지면 상대 팀은 즉시 자기 측 골라인 방향으로 10미터를 물러나야 한다. 골라인이 가까울 경우, 골라인까지 물러나야 한다.
13. 페널티나 프리킥이 빨리 행해져서 키커 팀이 볼을 플레이하면, 상대측 선수들은 필요한 거리를 물러나야 한다. 그들은 그렇게 할 때까지 경기에 참가할 수 없다.
14. 킥이 너무 빨리 행해져서 상대 선수들은 물러날 시간이 없지만 상대 선수들은 그것으로 인해 제재되지 않는다. 그들은 그들이 마크로부터 10미터를 물러날 때까지 또는 마크 후방 10미터에 있던 팀 동료들이 그들의 앞으로 나올 때까지 그들은 경기에 참가할 수 없다.
15. 상대 팀은 킥을 지연시키거나 페널티를 얻은 팀이 볼을 플레이 할 수 없도록 키커를 방해하거나, 볼을 고의적으로 가져가거나, 던지거나, 킥하여서는 안 된다. **벌칙: 두 번째 페널티나 프리킥. 원래 마크에서 10미터 전진한다. 두 번째 페널티와 프리킥은 레프리가 마크를 표시하기 전에는 플레이 할 수 없다.**

제 20 조

프리킥에서 상대팀

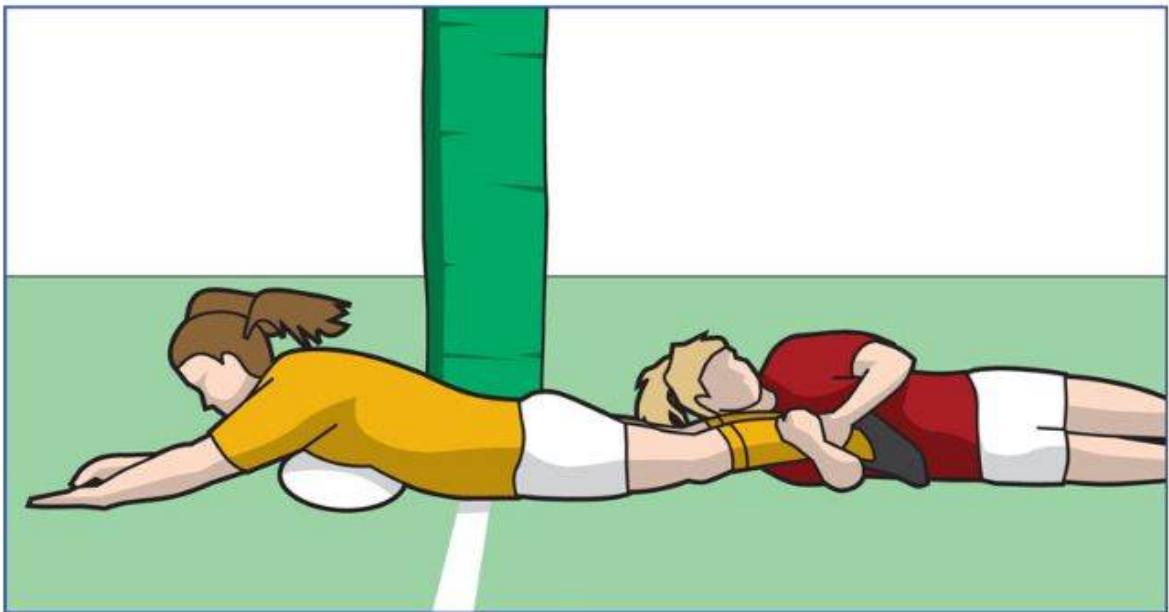
16. 키퍼가 킥하려는 동작을 하자마자 상대 팀은 차지하거나 프리킥을 방해하는 노력을 하여 키퍼를 태클하거나 킥을 블록 할 수도 있다.
17. 상대 팀이 프리킥을 행하는 것을 정당하게 차지하고 방해하면 킥은 취소된다. 플레이는 상대 팀이 볼을 투입하는 스크럼으로 재개된다.



Penalty kick at goal

볼을 그라운드하기

1. 볼은 인골에 그라운드 할 수 있다.
 - a. 볼을 잡고 지면에 터치하는 것; 또는
 - b. 한 손이나 양손으로, 한 팔이나 양팔로, 목에서 허리까지 선수의 몸 앞부분으로 볼을 잡고 볼을 지면에 누르는 것.



Grounding the ball

2. 볼을 들어 올리는 것은 볼을 그라운드 하는 것이 아니다. 선수는 인골에 있는 볼을 들어 올려 인골 안 다른 곳에 그라운드 할 수 있다.
3. 공격 팀이 인골에 그라운드 하는 것은 트라이로 득점하는 것이다.
4. 볼을 소유한 공격 측 선수가 볼을 인골에 그라운드하면서 동시에 터치인골라인이나 데드볼 라인(라인을 지나 어디든지)에 접촉하였다면 22미터 드롭아웃이 수비 팀에게 주어진다.

제 21 조

5. 볼을 소유한 선수가 볼을 인골에 그라운드하면서 동시에 터치라인(그 너머의 땅에)과 접촉했다면, 그 볼은 필드오브 플레이 안에서 터치로 나간 것이며, 라인아웃이 상대방에게 주어진다.
6. 수비 측 선수가 볼을 인골에 그라운드하면 터치다운이다.
7. 만일 태클 당한 선수가 탄력을 받아 그들의 인골로 들어갔으면 그들은 터치다운 할 수 있다.
8. 자기 골라인 가까이 있는 태클당한 선수가 팔을 뻗어서 인골에 그라운드하고 그것이 즉시 이루어졌다면 그것은 터치다운이다. **벌칙: 페널티.**
9. 만일 수비 측 선수가 골포스트나 포스트 주위의 패딩에 그라운드 했다면 그것은 터치다운이다.
10. 선수가 터치나 터치인골에 있다면, 그들은 인골에 볼을 그라운드 함으로써 터치다운이나 트라이를 할 수 있다. 단 그들이 볼을 잡고 있지 않아야 한다.
11. 태클 당한 선수가 지면에 팔을 뻗는 동작으로 트라이나 터치다운을 하려 한다면, 다른 선수들은 그 선수가 가지고 있는 볼을 킥을 하거나 킥하려 하지 않고 빼앗을 수 있다. **벌칙; 페널티.**

볼이 킥되어 인골을 지나서 데드 된 경우

12. 팀이 필드오브 플레이에서 상대방의 인골로 킥하여 볼이 터치인골이나, 데드볼 라인 위나 너머로, 넘어가면, 수비 팀은 다음에서 선택할 수 있다.
 - a. 22미터라인 위나 후방에서 드롭아웃을 실시한다.
 - b. 볼이 킥된 지점에서 스크럼을 짠다.

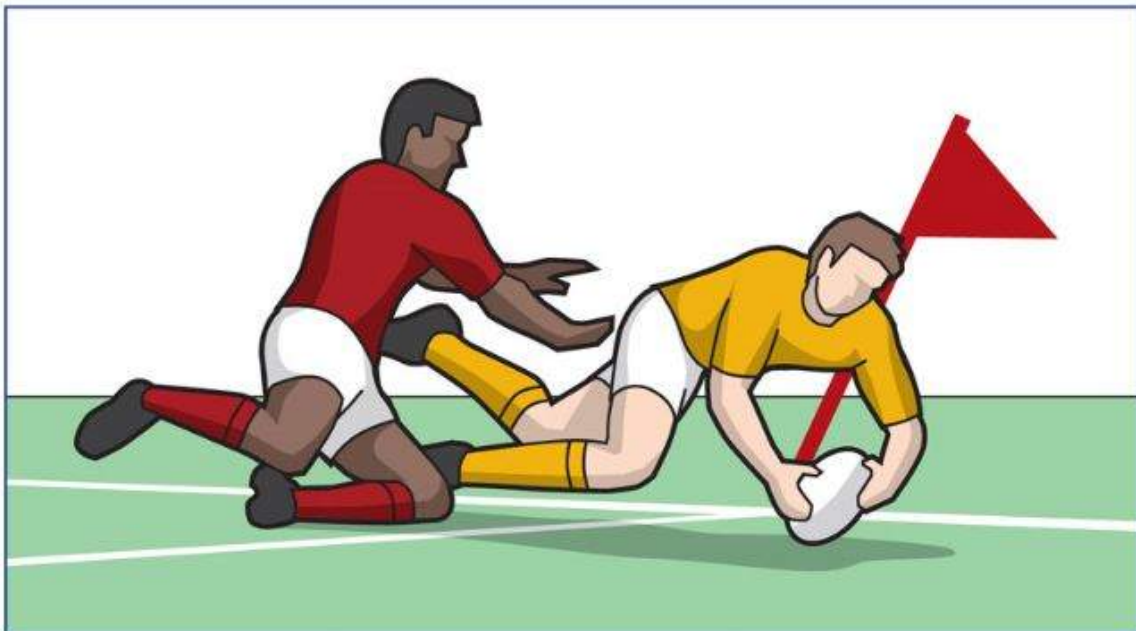
예외: 골킥이나 드롭골 시도가 실패한 경우 수비 측이 22미터 드롭아웃으로 경기를 재개한다.

인골에 있는 수비 측 선수

13. 만일 수비 측 선수의 어느 부분이 터치나 데드볼라인 또는 밖을 제외한 인골에 있다면, 그 선수는 인골에 있다고 여겨진다.
14. 만일 인골에 있는 선수가 필드오브플레이 안에 있는 볼을 받거나 픽업하였다면, 그 선수는 볼을 인골로 가져간 것이다.
15. 데드볼 라인 상이나 그 너머에 있는 선수나, 터치인골에 있는 선수가 인골 안에서 볼을 받거나 픽업하였다면, 그 선수는 볼을 데드 시킨 것이다.

코너 플래그 포스트(Corner Flag Post)

16. 만일 볼이나 볼을 소유한 선수가 터치나 터치 인골에 접촉하지 않고 코너 플래그나 코너 포스트에 접촉하면 볼이 포스트에 그라운드 되지 않는 한 플레이는 계속된다.



Player touches corner post before ball is grounded

제 21 조

볼이 인골에 들려 있는 경우(Ball held up in-goal)

17. 볼을 소유한 선수가 인골에서 붙잡혀 들려 있어서 그라운드 할 수도 없고, 볼을 플레이 할 수도 없으면 볼은 데드 된 것이다. 플레이는 5미터 스크럼으로 선수가 잡혔던 곳에서 스크럼으로 다시 시작된다. 공격 측이 볼을 투입한다.

그라운드가 의심스러울 때(Doubt about ground)

18. 인골에서 어느 팀이 먼저 그라운드 했는지 의심스러울 때, 플레이는 볼이 그라운드 되었다는 지점을 통과하는 선상, 5미터 스크럼으로 다시 시작된다. 공격 팀이 볼을 투입한다.

19세 이하 경기규칙

본 19세 이하 경기규칙은 대한민국 내에서 고등학교 이하에 적용하는 것으로 한다. 다음에 표시되어 있지 않은 조항에 대해서는 대한럭비협회 제정 2018년도 경기규칙에 따른다.

제 3 조. 팀

8. 만일 한 팀이 22명의 선수를 지명한다면, 그 팀에는 프론트로에서 플레이할 수 있는 6명의 선수들을 반드시 지명하여, 루스헤드 프롭(1번), 후커(2번), 타이트헤드 프롭(3번)의 포지션 모두에 각각의 교체선수들이 포함될 수 있도록 하여야 한다.

35. 임의 교체되었던 선수는 부상당한 선수와 교체 할 수 있다.

제 5 조. 경기시간

1. 경기는 70분에 (2개의 하프를 나누고, 35분 이상 플레이 하지 않는다.) 루스타임을 더하여 이어 진다. 연장시간(extra time)은 허용되지 않는다.

제 19 조. 스크럼

6. 3명의 프론트 로 위치의 선수와 2명의 록 위치의 선수들은 반드시 그 포지션에 맞게 적절하게 훈련되어야 한다. 무슨 이유로든지 한 팀이 위 포지션에 적절하게 훈련 받은 선수를 제공하지 못하면, 레프리는 반드시 유사스크럼(uncontested scrum)을 명하여야 한다.

완전퇴장이나, 임시퇴장, 또는 부상의 결과로 적용하는 유사 스크럼은 각 팀에 반드시 8명의 선수들이 플레이하여야 한다.

a. 8명이 형성하는 스크럼에서 그 형태는 반드시 한 선수(정상적으로 8번)가 맨 뒤에서 두 록을 미는 3-4-1이어야 한다. 록 들은 그들의 머리를 후커의 한쪽 편 엉덩이에 파킹하여야 한다.

19세 이하

- b. 어떤 이유로든지 한 팀의 선수가 15명 이하로 줄어들면, 두 팀은 스크럼에서 똑같이 인원을 줄여야 한다.
- c. 한 팀이 스크럼에서 인원을 줄이면 다른 팀도 스크럼에서 같은 수로 줄여야 한다. 그 인원은 최소 5명까지이다.
- d. 불완전한 스크럼(incomplete scrum)이 발생하면, 반드시 아래와 같이 형성해야 한다.
 - i. 7명의 선수 : 3-4 형태(8번 없이)
 - ii. 6명의 선수 : 3-2-1 형태(플랭커 없이)
 - iii. 5명의 선수 : 3-2 형태(8번 또는 플랭커 없이)

벌칙: 프리킥.

34. 반칙이 없이 아래와 같은 상황이 발생하면, 레프리는 플레이를 멈추게 하고 스크럼으로 플레이를 재개한다.

- c. 스크럼이 고의성 없이 45도 이상 회전한 경우.

38. 스크럼에서 다른 제한된 실행:

- g. 스크럼을 상대측 골라인 방향으로 1.5미터 이상 밀었을 때.
- h. 볼이 후킹 되어서 스크럼 안에 있고 그 볼이 스크럼 베이스 내에서 컨트롤 되고 있을 때.

벌칙: 프리킥.

- i. 고의적인 스크럼의 회전.

벌칙: 페널티.

* 국내 경기에서는 선수 육성을 위해 유사스크럼 규정을 적용하지 않는다.

16세 이하 경기규칙

본 16세 이하 경기규칙은 대한민국 내에서 중학교 이하에 적용하는 것으로 대한럭비협회에서 제정하여 사용하는 로컬규칙(Local Rule)이다. 다음에 표시되어 있지 않은 조항에 대해서는 대한럭비협회 제정 2018년도 경기규칙 및 19세 이하 경기규칙에 따른다.

제 3 조. 팀

1. 한 팀의 경기 인원은 12명 이내로 한다.
2. 한 팀의 경기출전 등록 선수는 19명 이내로 한다.
3. 선수교체는 7명 이내로 한다.
4. 교체선수 중에는 프론트로 선수와 세컨드 로 선수가 각각 1명 이상 반드시 포함되어야 한다.
5. 선수의 교체는 월드럭비에서 정한 규칙에 따라 교체한다.

제 4 조. 선수의 복장

1. 선수들의 성장에 대한 영향과 안전을 고려하여 딱딱한 물질로 제조된 스테르드가 부착된 스파이크는 사용할 수 없다.

제 5 조. 경기시간

1. 경기시간은 50분 이내로 하고 똑같은 시간의 전·후반으로 나누어 행한다.
2. 중간 휴식시간은 10-15분 이내로 한다. 휴식시간은 협회와 경기위원회에서 결정한다.

※ 국내 경기는 전·후반 각각 25분씩 행한다.

16세 이하

제 17조. 물

1. 물이 5초 이상 골라인 방향으로 이동하는 것을 멈추었다더라도 볼이 움직이고 있고 레프리가 볼을 볼 수 있다면, 레프리는 선수들에게 볼을 사용하라고 지시한다. 볼을 소유한 팀은 반드시 그 후 합당한 시간 안에 볼을 사용해야 한다.
별칙: 스크럼.

2. 물이 골라인 방향으로 이동하는 것을 멈추었으나, 5초 이내에 물이 골라인을 향하여 다시 움직일 수 있다. 물이 두 번째로 멈추었지만 볼이 움직이고 있고 레프리가 그것을 볼 수 있다면 레프리는 그 팀에게 볼을 사용하라고 지시한다. 볼 소유 팀은 적절한 시간 안에 반드시 그 볼을 사용해야 한다.
별칙: 스크럼.

제 19 조. 스크럼

1. 스크럼은 양 팀 각각 5명으로 형성한다. 어떠한 경우라도 이 인원을 초과하거나 미달할 수 없다.

2. 각 프롭은 상대 선수의 저지 측면이나 후면을 잡으므로 바인드 한다.

3. 세컨드 로(록)는 서로 바인드 하여야 한다. 바깥쪽의 팔은 반드시 프롭의 허리를 감아서 잡아야 한다. - 이사회

4. 스크럼 안에 볼이 투입되어 스크럼 안에 볼이 안정되면 고의로 볼을 스크럼 안에 킵(keep)해서는 안 된다. 또 스크럼을 1.5m 이상 밀 수 없다.

5. 스크럼이 끝날 때까지 전원이 스크럼을 짜고 있어야 한다.

별칙: 1, 2, 3, 4, 5는 반칙지점에서 프리킥.

6은 반칙 지점에서 페널티.

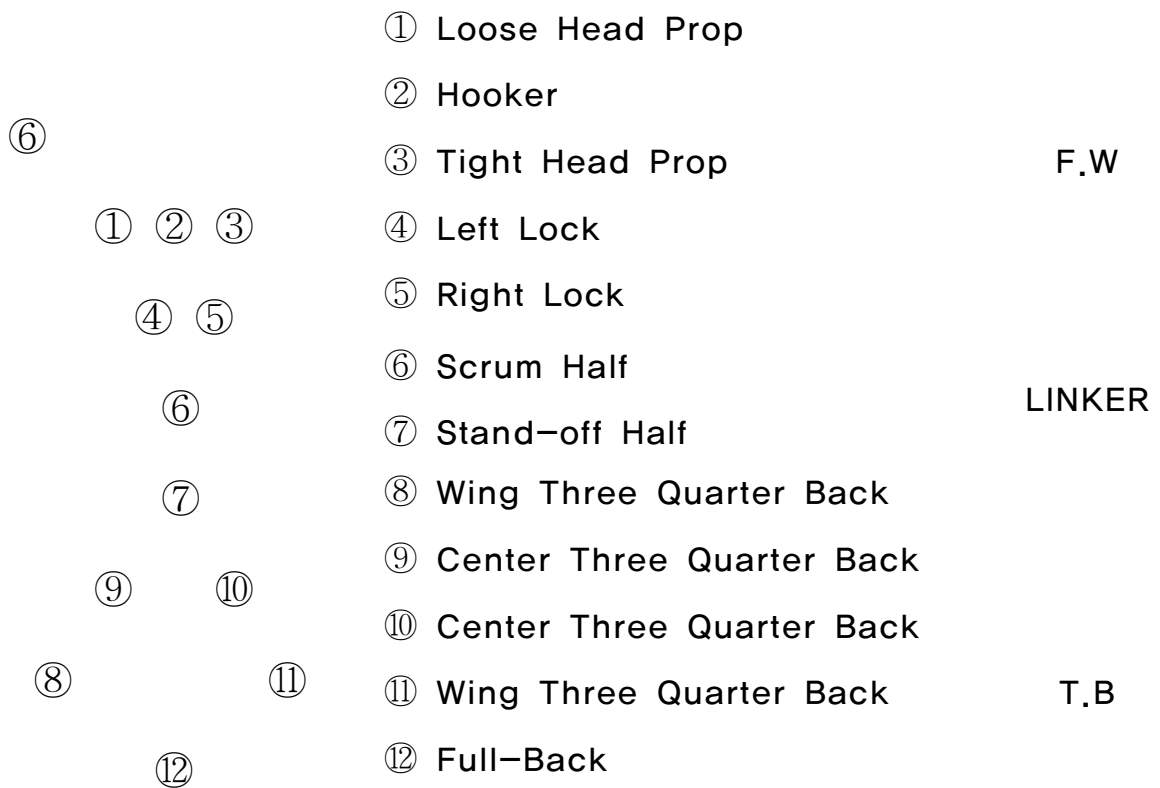
6. 스크럼에서 오프사이드와 온사이드

- (a) 스크럼에 볼을 투입하는 쪽에서 수비하는 상대측 선수(SH)는 스크럼의 중앙선(양측 프론트로의 어깨의 선)을 한 발이라도 넘어가면 오프사이드이다.
- (b) 스크럼에서 나오는 볼을 최초로 플레이하는 선수(SH)가 스크럼을 떠나거나 볼을 투입하는 반대쪽에서 수비할 때는 스크럼 오프사이드 라인을 한발이라도 넘어가면 오프사이드이다.
별칙: 반칙 지점에서 페널티킥

주의사항:

- (1) 스크럼 하프가 고의가 아니고, 스크럼에서 나오고 있는 볼을 최초로 플레이 할 수 없게 되었을 때, 스크럼 하프를 지나간 볼에 대해서는 어떤 선수라도 플레이 할 수 있다.
- (2) 단 볼을 투입하지 않은 팀이 볼을 획득하였으나 그 팀의 스크럼하프가 그 볼을 플레이 할 수 없을 경우 볼을 소유한 팀이 볼을 투입하는 스크럼으로 경기를 재개한다.

포지션 배치 및 명칭



7인제 경기규칙

본 7인제 경기규칙은 7인제 경기에 적합하도록 수정한 것이다. 다음에 표시되어 있지 않은 조항에 대해서는 대한럭비협회 2018년 경기규칙에 따른다.

제 3 조. 팀

1. 각 팀은 플레이가 진행되는 동안, 플레이 지역에 7명 이내의 선수만 플레이 하여야 한다.
4. 팀은 5명의 교체선수를 지명하고 교체를 할 수 있다.
5. 경기부는 몇 명의 교체선수를 지명할 것인지를 결정하여야 한다. 최대 5명이다.
31. 임시 교체되었던 선수가 임시퇴장 당하면 교체된 선수는 퇴장당한 시간 동안 필드 오브 플레이에 돌아갈 수 없고 다만 그 선수가 교체되는데 의학적으로 완전하고 필드오브플레이를 떠난 시간이 경과하면 교체가 가능하다.

제 5 조. 시간

1. 경기는 14분 이내에 종료되며(2개의 하프를 나누어지고, 각 하프는 7분 이내) 루스타임(lost time)이 추가 된다. 연장전이 필요한 무승부 경기는 1분간 휴식 후 5분 이내의 플레이가 진행된다. 전반전이 끝나면 양 팀은 휴식 없이 사이드를 바꾼다.

결승전 경기는 루스타임과 연장 시간을 포함하여 20분(전 후반 각 10분) 이내에 종료되어야 한다.

2. 하프 타임은 2분 이내의 휴식시간으로 구성된다.

7 인제

제 6 조. 매치 오피셜스

3. 레프리는 토스를 주관한다. 한 팀의 주장은 코인을 토스하고 다른 팀의 주장은 콜을 선택한다. 토스에서 승자는 킥오프나 사이드를 선택한다. 만일 토스의 승자가 사이드를 선택하면 상대방은 반드시 킥오프를 해야 한다. 그 반대의 경우도 같다.
 - a. 연장전이 시작되기 전, 레프리는 경기 직전에 하던 것처럼 토스를 하게 한다.

인골저지

31. 각 경기에는 두 명의 인골저지가 있어야 한다.
32. 레프리는 어시스턴트 레프리카나 터치저지를 통제하는 것과 똑같이 인골저지를 통제한다.
33. 인골저지는 골킥이나 페널티 골킥의 결과를 신호한다.
34. 인골저지는 불이나 불가진 선수가 터치인골에 들어갔는지를 신호한다.
35. 필요하면 인골저지는 터치다운이나 트라이의 결정을 하는데 레프리를 도울 수 있다.
36. 매치오거나이저는 인골저지에게 인골지역에서의 파울 플레이를 신호할 권한을 부여할 수 있다.

제 8 조. 득점 방법

7. 트라이나 페널티 트라이로 득점하면 그 팀에게 드롭킥으로 컨버전을 할 수 있는 권리를 주어야 한다.
8. 키키에게는:

- d. 킥은 트라이로 득점한 후 30초 이내(플레이 타임)에 실시해야 한다. **별칙: 킥 취소**

컨버전 킥에서 상대 팀

- 14. 모든 상대측 선수들은 자기 측 10미터라인에 가까이 즉시 모여야 한다.
별칙: 컨버전 킥을 하는 동안 상대팀이 반칙을 범했으나 그 킥이 성공하면 그대로 인정하고, 킥이 실패했다면 키키는 다시 킥을 하고 상대 팀은 차지를 할 수 없다.
- 21. 킥은 킥하려는 의사를 표시한 후 30초 이내(플레이 타임)에 실시되어야 한다.
별칙: 킥은 취소되고 스크럼이 주어진다.
- 24. 킥은 반드시 드롭킥이어야 한다. **별칙: 스크럼.**

연장전

- 30. 연장시간 동안, 득점을 먼저 한 팀을 즉시 승자로 선언되고 더 이상의 플레이는 하지 않는다.

제 9 조. 파울 플레이

- 29. 한 선수가 주의를 받고 2분간 퇴장되면, 레프리는 옐로우 카드를 보여준다. 만일 그 선수가 또 다시 옐로우 카드를 받으면, 그 선수는 완전 퇴장되어야 한다.

제 12 조. 킥오프와 재시작 킥

- 4. 한 팀이 득점한 후에 그 팀은 하프웨이 라인의 중앙이나 그 후방에서 드롭킥으로 킥오프를 한다. 재시작 킥은 컨버전 킥이 실시된 후나 취소된 후 또는 페널티골이나 드롭골이 실시된 후 30초 이내에 실시해야 한다. **별칙: 프리킥.**
- 5. 불이 킥 될 때에:
 - a. 키키의 팀메이트들은 반드시 불의 후방에 위치하여야 한다. **별칙: 프리킥.**

7 인제

6. 킥된 볼은 반드시 10미터 라인에 도달하여야 한다. **벌칙: 프리킥.**
8. 볼은 직접 터치로 나가지 않아야 한다. **벌칙: 프리킥.**
9. 만일 볼이 킥 되어서 어느 선수에게도 접촉하지 않고 상대의 인골로 들어가 상대측이 지체하지 않고 볼을 그라운드하거나, 볼이 터치인골로 나가거나 데드볼 라인을 넘어 가면, 킥하지 않은 팀에게 프리킥이 주어진다.

제 18 조. 터치, 퀵 스로와 라인아웃

12. 각 팀은 어시스턴트 레프리나 터치저지가 터치지점을 표시한 후 15초 이내에 라인아웃을 형성해야한다. **벌칙: 프리킥.**

제 19 조. 스크럼

4. 각 팀은 스크럼 지점이 지정된 후 15초 이내에 스크럼을 형성할 준비를 해야 한다. **벌칙: 프리킥.**
5. 스크럼은 양측의 3명의 선수들이 형성한다. 3명의 선수들은 스크럼이 종료될 때까지 바인드를 유지해야 한다. **벌칙: 페널티.**
23. 프론트로 선수들은 볼을 터널 밖이나 스크럼 밖, 상대 골라인 방향으로 고의적으로 차내지 않아야 한다. **벌칙: 페널티.**
35. 스크럼은 다음의 경우에 종료 된다.
 - b. 스크럼은 팀의 스크럼 하프가 볼을 플레이+하면 종료된다.

제 20 조. 페널티킥과 프리킥

8. 키키는 볼을 펀트킥 하거나 드롭킥 할 수 있지만 플레이스킥은 금한다.

제 21 조. 인골(In-goal)

8. 재시작 킥은 성공하지 못한 골킥이 종료된 시간부터 30초 이내에 실시되어야 한다.

10인제 럭비 경기규칙

제 3 조. 팀 The Team

1. 플레이가 진행되는 동안, 각 팀은 플레이 지역에 10명 이하의 선수만 플레이하여야 한다.
4. 팀은 5명의 교체선수를 지명할 수 있다.
5. 경기부에서는 팀이 지명하거나 교체할 수 있는 교체선수의 인원을 바꿀 수 있다.
6. 팀은 경기 중 언제든지(at any time) 선수들을 교체할 수 있다. 필드오브 플레이로 들어가는 선수들은 반드시 교체될 선수가 필드오브 플레이를 떠난 후 하프 라인에서 들어가야 한다.

별칙 : 페널티

제 5 조. 경기 시간 Time

1. 경기는 20분 이내에 종료되며(2개의 하프로 나누어지고, 각 하프는 10분 이내) 루스타임(lost time)이 추가 된다. 연장전이 필요한 무승부 경기는 1분간 휴식 후 5분 이내의 플레이가 진행된다. 전반전이 끝나면 양 팀은 휴식 없이 사이드를 바꾼다.

결승전 경기는 루스타임과 연장 시간을 포함하여 20분(전 후반 각 10분) 이내에 종료되어야 한다.

2. 하프 타임은 2분 이내의 휴식시간으로 구성된다.

제 6 조. 매치오피셜스 Match Officials

3. 레프리는 토스를 주관한다. 한 팀의 주장은 코인을 토스하고 다른 팀의 주장은 콜을 선택한다. 토스에서 승자는 킥오프나 사이드를 선택한다. 만일 토스의 승자가 사이드를 선택하면 상대방은 반드시 킥오프를 해야 한다. 그 반대의 경우

도 같다.

- a. 연장전이 시작되기 전, 레프리는 경기 직전에 하던 것처럼 토스를 하게 한다.

제 8 조. 득점(Scoring)

7. 트라이나 페널티 트라이로 득점하면 그 팀에게 드롭킴으로 컨버전을 할 수 있는 권리를 주어야 한다.

8. 키키에게는:

- d. 킴은 트라이로 득점한 후 30초 이내(플레이 타임)에 실시해야 한다. **별칙: 킴 취소**

컨버전 상황에서 상대 팀

14. 모든 상대측 선수들은 자기 측 10미터라인에 가까이 즉시 모여야 한다.

별칙: 컨버전 킴을 하는 동안 상대팀이 반칙을 범했으나 그 킴이 성공하면 그대로 인정하고, 킴이 실패했다면 키키는 다시 킴을 하고 상대 팀은 차지를 할 수 없다.

페널티 골

21. 킴은 킴하려는 의사를 표시한 후 30초 이내(플레이 타임)에 실시되어야 한다.

별칙: 킴은 취소되고 스크림이 주어진다.

24. 킴은 반드시 드롭킴이어야 한다. **별칙: 스크림.**

연장전

30. 연장시간 동안, 득점을 먼저 한 팀을 즉시 승자로 선언되고 더 이상의 플레이는 하지 않는다.

10 인제

제 9 조. 파울 플레이 Foul Play

29. 한 선수가 주의를 받고 2분간 퇴장되면, 레프리는 옐로우 카드를 보여준다. 만일 그 선수가 또 다시 옐로우 카드를 받으면, 그 선수는 완전 퇴장되어야 한다.

제 12 조. 키오프와 재시작 킥 Kick-off and Restart kick

4. 한 팀이 득점한 후에 그 팀은 하프웨이 라인의 중앙이나 그 후방에서 드롭킥으로 키오프를 한다. 재시작 킥은 컨버전 킥이 실시된 후나 취소된 후 또는 페널티골이나 드롭골이 실시된 후 30초 이내에 실시해야 한다. **벌칙: 프리킥.**
5. 볼이 킥 될 때에:
- a. 키키의 팀메이트들은 반드시 볼의 후방에 위치하여야 한다. **벌칙: 프리킥.**
6. 킥된 볼은 반드시 10미터 라인에 도달하여야 한다. **벌칙: 프리킥.**
8. 볼은 직접 터치로 나가지 않아야 한다. **벌칙: 프리킥.**
9. 만일 볼이 킥 되어서 어느 선수에게도 접촉하지 않고 상대의 인골로 들어가 상대측이 지체하지 않고 볼을 그라운드하거나, 볼이 터치인골로 나가거나 데드볼 라인을 넘어 가면, 킥하지 않은 팀에게 프리킥이 주어진다.

제 19 조. 스크럼 Scrum

5. 스크럼은 반드시 각 팀 2줄 5명의 선수로 구성된다. 프론트로는 2명의 프롭과 후커로 구성되고, 세컨드 로는 2명의 록으로 구성된다. 5명의 선수들은 스크럼이 종료될 때까지 바인드를 유지해야 하고 볼을 플레이하기 위해 바인드를 풀지 않아야 한다. **벌칙: 페널티.**
35. 스크럼이 종료되는 시점:
- b. 볼을 해당 팀의 스크럼 하프가 플레이 할 때

제 20 조. 페널티와 프리킥 Penalty and Free-Kick

8. 키키는 볼을 펀트킥 하거나 드롭킥 할 수 있지만 플레이스킥은 금한다.

매치 오피셜 시그널

매치 오피셜 시그널스 (Match official signals)

기본적인(Primary) 레프리 시그널스

1. 스크럼(Scrum)

어깨를 터치라인과 평행하게 하고 볼을 투입하는 측을 향하여 팔을 수평으로 든다.



2. 프리킥(Free kick)

어깨를 터치라인과 평행하게 하고 반칙하지 않은 측을 향하여 팔꿈치가 직각이 되도록 든다.



매치 오피셜 시그널

3. 페널티(Penalty)

어깨를 터치라인에 평행하게 하고, 팔을 각도가 있게 반칙하지 않은 측을 향하여 비껴든다.



4. 어드밴티지(Advantage)

팔을 허리높이에서 옆으로 뻗으며 반칙하지 않은 측을 약 5초간 가리키는 동작을 한다.



5. 트라이와 페널티 트라이(Try and Penalty Try)

레프리의 등을 데드볼라인으로 향하고 손을 수직으로 들면서 호각을 분다.



6. 노 트라이(No try)

팔을 몸 앞으로 교차하며 흔든다.



매치 오피셜 시그널

7. 22미터 드롭-아웃(22m drop-out)

팔이 22미터라인 중앙을 가리킨다.



부차적인(Secondary) 레프리 시그널스

SCRUM

8. 스토포워드/포워드패스(Throw-forward/Forward-pass)

양 손으로 볼을 앞으로 패스하는 동작을 한다.



9. 녹온(Knock-on)

팔을 머리위로 높이 들고 손바닥이 안쪽을 향하게 하여 좌우로 흔든다.



10. 렉이나 태클에서 언플레이어블 볼의 경우

(Unplayable ball in ruck or tackle)

어깨를 터치라인과 평행하게 하고 팔을 수평으로 들어서 볼 투입하는 팀을 향하게 한다. 그리고 팔과 손을 다른 팀의 골라인을 향하여 앞뒤로 움직이게 한다.



매치 오피셜 시그널

11. 몰에서 언플레이어블 볼의 경우(Unplayable ball in maul)

몰 시작 시 볼을 소유하지 않은 팀에게 팔을 뻗어 스크럼을 준다. 다른 팔은 어드밴티지를 나타내는 것처럼 뻗었다가 몸을 가로질러 반대편 어깨에 손이 멈추게 한다.



12. 스크럼이 90도 이상 회전한 경우

(Scrum wheeled more than 90 degree)

두 번째 손가락을 머리 위에서 돌린다.



13. 라인아웃에서 볼을 똑바르게 투입하지 않는 것
(Throw-in at line-out not-straight)

어깨를 터치라인과 평행하게 하고 손을 머리 위로 들어서 볼이
바르게 지나가지 않음을 나타낸다.



14. 인골 안에서 볼이 들려 있음
(Ball held up in in-goal)

두 손 사이에 공간을 만들어 볼이 지면에 접촉하지 않은 것을
나타낸다.



매치 오피셜 시그널

FREE-KICK

15. 프론트로의 풋업 (Foot-up by front-row player)
발을 들고 뒤꿈치를 손으로 접촉하는 모양을 한다.



16. 스크럼에 볼을 똑바르게 투입하지 않는 것
(Throw in at scrum not straight)
두 손으로 무릎높이에서 똑바르지 않게 볼을 넣는 동작을 한다.



17. 라인아웃에서 간격을 좁히는 것(Closing gaps at line-out)

눈높이에 두 손의 손바닥이 안쪽을 향하게 들고 좁혔다 넓혔다 하는 동작을 한다.



18. 라인아웃에서 미리 들어 올리는 것

(Early lifting and lifting in line-out)

허리높이에서 양손 주먹을 꼭 쥐고 위로 향하게 하여 들어 올리는 동작을 한다.



PENALTY

19. 볼을 즉시 놓지 않는 것(Not releasing ball immediately)
양쪽 팔을 가슴으로 안아서 볼을 안고 있는 동작을 한다.



20. 태클러나 태클 당한 선수를 놓아주지 않는 것.
(Tackler not releasing tackled player)
팔을 모아 선수를 잡았다가 놓아주는 것 같은 동작을 한다.



21. 태클러나 태클당한 선수가 굴러 벗어나지 않는 것
(Tackler or tackled player not rolling away)
팔을 어깨 높이로 들고 손가락과 팔로 원을 그린다.



22. 옳지 않은 방향으로 태클을 들어가는 것
(Entering tackle from wrong direction)
팔을 수평으로 들었다가 반원 형태로 쓸어낸다.



매치 오피셜 시그널

23. 고의적으로 선수 위에 또는 선수를 넘어서 넘어지는 것
(Intentionally falling over on a player)

반칙한 선수의 넘어진 방향으로 가슴 높이에서 한쪽 팔을 곡선 모양으로 뛰어넘는 동작을 한다.



24. 태클 근처의 지면으로 뛰어 들어가는 것
(Diving to ground near tackle)

똑바로 편 팔을 지면을 향하게 하여 뛰어드는 동작을 한다.



25. 럭이나 몰에 가장 뒤에 있는 발 앞에서와 사이드에서 가담하는 것
(Joining a ruck or a maul in front of the back foot and from the side)

손과 팔을 수평으로 유지하면서 옆으로 움직인다.



26. 고의적으로 럭이나 몰을 무너트림
(Intentionally collapsing ruck or maul)

두 손을 어깨높이로 들어 상대를 잡은 것처럼 하고 끌어당기는 동작과 함께 상반신을 낮추고 비틀어서 위에 있는 상대를 아래로 끌어내리는 동작을 한다.



매치 오피셜 시그널

27. 프롭이 상대를 끌어내림 (Prop pulling down opponent)

주먹을 꼭 쥐고 팔을 굽혀서 상대를 아래 방향으로 끌어내리는 동작을 한다.



28. 프롭이 상대를 끌어당김 (Prop pulling opponent)

주먹을 꼭 쥐고 팔을 어깨 높이로 똑바로 펴서 들고 상대를 잡아당기는 동작을 한다.



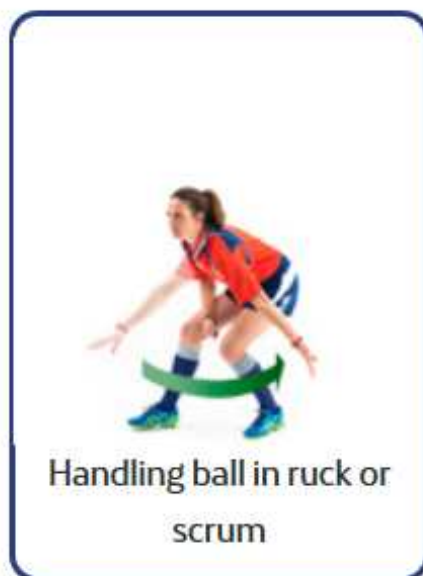
29. 완전하게 바인드 하는 것의 실패(Failure to bind fully)

한 쪽 팔을 바인드 하는 모양으로 완전히 뺀고 완전한 바인드의 범위를 나타내듯이 다른 쪽 손으로 팔 아래위로 움직이는 동작을 한다.



30. 럭과 스크럼 속에 있는 볼을 손으로 플레이하는 것 (Handling ball in ruck or scrum)

지면에 손으로 쓸어내는 동작을 하여 볼을 손으로 플레이한 것처럼 한다.



매치 오피셜 시그널

31. 난폭하게 부딪치는 것(Barging in line-out)

어깨높이로 팔꿈치가 밖을 향하게 굽혀 들고 팔꿈치와 어깨를 밖으로 움직여 상대를 치는 동작을 한다.



32. 라인아웃에서 상대에게 기대는 것
(Leaning on player in line-out)

손바닥을 아래로 향하고 팔을 어깨 높이에서 팔꿈치를 굽혀 손을 아래로 누르는 동작을 한다.



33. 라인아웃에서 상대를 미는 것
(Pushing opponent in line-out)

양손을 어깨높이로 들고 손바닥을 밖으로 향하게 하여 미는 동작을 한다.



34. 라인아웃에서 오프사이드(Offside in the lineout)

팔과 손을 가슴높이로 들어 반칙한 쪽을 향하여 수평으로 움직이는 동작을 한다.



매치 오피셜 시그널

35. 오픈 플레이에서 방해(Obstruction in open play)

열려진 가위의 형태로 가슴 앞에 두 팔을 교차하는 동작을 한다.



36. 스크럼, 럭, 또는 몰에서 오프사이드

(Off-side at scrum, ruck, or maul)

어깨를 터치라인과 평행하게 하고 팔을 아래로 똑바로 펴서 오프사이드 라인을 따라 원호를 그리며 흔드는 동작을 한다.



37. 10m 규칙에 의한 오프사이드 또는 페널티 킥과 프리킥에서 낮 10m(Off-side under 10 m law or not-10 m at penalty and free kick)

양 손바닥을 펴고 10을 나타내며 머리 위로 든다.



38. 높은 태클(파울 플레이)(High tackle; foul play)

손바닥이 지면을 향하게 하고 팔을 목 앞으로 오게 하는 수평 움직임 동작을 한다.



매치 오피셜 시그널

39. 스탬핑(파울 플레이)

Stamping(foul play)

반칙을 나타내는 밝은 행위나 비슷한 동작을 발로 한다.



40. 펀칭; 파울 플레이(Punching; foul play)

한쪽 손은 주먹을 쥐고 다른 쪽 손바닥을 치는 동작을 한다.



41. 레프리 판정에 대한 항의 (Dissent; disputing referee's decision)
팔을 어깨높이로 들고 펴서 손으로 말할 때 턱이 움직이는 동작을 한다.



다른 시그널들(Other signals)

42. 스크럼의 형성(Forming a scrum)
팔꿈치를 굽히고 손을 머리 위로 들어서 손가락이 접촉하게 함.



매치 오피셜 시그널

43. 선택적 오프사이드

(Off-side choice; penalty kick or scrum)

한쪽 팔은 페널티킥이 주어지는 동작을 하고, 다른 팔은 킥 대신 스크럼을 짤 지점을 가리킨다.



44. 물리 치료사가 필요함(Physiotherapist needed)

한 팔을 머리위로 높이 드는 것은 부상 선수들을 위해 물리치료사가 필요하다는 것을 나타낸다.



45. 의사가 필요함(Doctor needed)

두 팔을 머리위로 높이 드는 것은 부상 선수들을 위해 의사와/나 들것이 필요한 것을 나타냄.



46. 피 흘리는 부상(Bleeding wound)

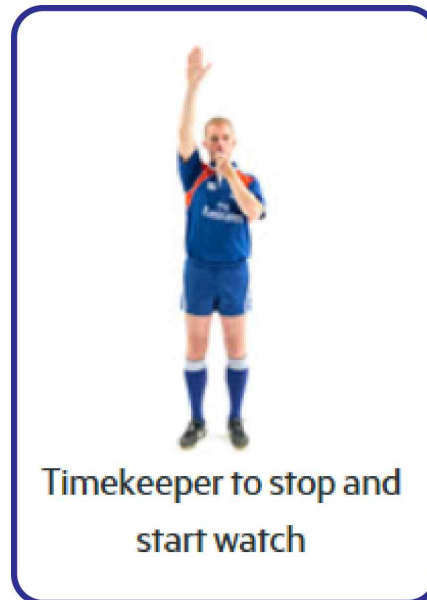
팔을 머리 위에 교차시킴으로 선수가 피 흘리는 부상을 입었고 임시로 교체될 수 있음을 나타낸다.



매치 오피셜 시그널

47. 타임키퍼에게 시계를 멈추고 작동시킴
(Timekeeper to stop and start watch)

시계를 멈추고 작동할 때마다 공중에 팔을 들고 호각을 분다.



48. 머리부상 평가 요청(Head injury assessment required)

팔을 머리 쪽으로 굽혔다 폈다 하면서 머리를 가리킨다.



49. 시간 멈춤(Time off) 손으로 T자 모양을 만든다.



50. 레프리의 TMO 면담요청(Referee consults TMO)

레프리의 두 번째 손가락을 펴서 TV 스크린을 나타내는 사각형을 그린다.



매치 오피셜 시그널

어시스턴트 레프리 시그널스

51. 킥 성공(Kick at goal successful)

볼이 크로스바와 골대를 넘어 간 것을 표시하기 위해 깃발을 들어 올림.



52. 터치와 볼 투입 팀 표시

(Touch and team to throw in)

한 쪽 팔로는 깃발을 들어 올리고 스로인 할 지점으로 이동하여 그 곳에 서서, 다른 팔은 스로인 할 팀 쪽으로 뻗는다.



53. 파울 플레이(Foul play)

깃발을 터치라인과 직각을 이루고 수평으로 인필드를 향하여 든다.





2020년 04월 23일 발행

발행자 사단법인 대한 럭비 협회
경기규칙국제위원회

(05540)

서울특별시 송파구 올림픽로 424 테니스경기장 306호

TEL : 02-420-4244/4245

FAX : 02-420-4246

E-mail : rugby@sports.or.kr

Website: www.rugby.or.kr

불허복제
