

國際橄欖球比賽規則

2002-2003 年適用



發行人

中華民國橄欖球協會

理事長 蔡辰威

翻譯及電腦繪圖

中華民國橄欖球協會規則委員會

主任委員 邱漢生

中華民國橄欖球協會

民國 91 年 8 月發行

敬致讀者：

- 1.本規則是依據國際橄欖球理事會 (International Rugby Football Board , IRB) 所頒行的規則原文翻譯而成的。
- 2.由於亞洲橄欖球協會(Asian Rugby Football Union)並沒有附加任何地方規則，因此我國也不宜考慮有所附加或刪減。
- 3.IRB 規則一改再改，來函一變再變，以致所謂「新規則」不知該以何時為界。本規則版本在付印前已將本協會所收「IRB 規則修正通知」全部納入。

目 錄

前言 5

定義 10

在比賽前 21

規則 1：場地 22

規則 2：球 30

規則 3：球員人數、球隊 32

規則 4：球員的穿著 42

規則 5：時間 48

規則 6：比賽公正人 53

在比賽中 69

比賽方法 69

規則 7. 比賽模式 71

規則 8. 利益規則 72

規則 9. 得分方法 75

規則 10. 暴行 82

規則 11. 一般比賽中的越位與在位 100

規則 12. 拍前或拋前 111

在比賽中 115

在賽場裡 115

規則 13. 開球與重開踢 117

規則 14. 球在地上 - 非 tackle 127

規則 15. tackle—持球員被捉倒地 130

規則 16. Ruck 139

規則 17. Maul 147

規則 18. Mark 155

在比賽中 159

重開賽 159

規則 19. 出界與爭邊球 160

規則 20. Scrum 190

規則 21. 罰踢與自由踢 213

在比賽中 226

極陣 226

規則 22. 極陣 227

七人制變化規則	240
十九歲以下組級(U19)	253
裁判手勢	259
術語英中對照表	264

前言

橄欖球競賽的目的，是由各以十五名、十名或七名球員所組成的兩隊，根據規則和運動精神，遵守君子之爭的原則，靠帶球、傳球、踢球和壓球觸地極儘可能爭取分數，而以得分的多與少來決定勝與負的。

協會橄欖球 (Rugby Union) 是一種涉及身體接觸的運動。任何涉及身體接觸的運動都有它潛在的危險性。所以球員參加比賽必須符合規則而且留意自己與他人的安全，這是非常重要的。也因此教練與老師們必須負起責任使球員具備確保遵守規則與維護安全的心態。

裁判員的責任，除開遇有經 IRB 批准的實驗規則時以外，必須公平應用全部規則在每一場比賽中。

協會的責任則在維護各階層的比赛都能在遵守紀律與運動行為的情形下進行。這原則不能單靠裁判員維持，必須依賴協會、相關團體與俱樂部共襄盛舉。

行政

1. 規則建議案

建議案與修正內容將依據細則 9.10.分送各協會。

2. 建議案的呈送

各協會對每一個建議案必須寫明：

- (a) 建議修改的確切措辭，
- (b) 建議主旨，
- (c) 建議理由。

3. 規則委員會

根據細則 9.13，執行委員會必須設立常設的規則委員會，該委員會由 6 名以下委員組成；委員由執行委員會指派，任期一年，得連任。

4. 規則委員會的功能

規則委員會的功能如下：

- (a) 考量與報告各協會呈送給執行委員會的規則修正案。
- (b) 推薦修正案的確切措辭與隨之發生的修正。
- (c) 規則委員會並沒有被授權做出與各協會所呈送的建議案原則與細節偏離的推薦。
- (d) 研究與報告執行委員會隨時交付的事件。在適當的情況下，報告可以包括推

薦給各協會考慮的規則修改草案。

5. 指定委員

規則委員會每年必須指定他們當中的 3 名委員為指定委員來就執行委員會所紀錄的主題提出臨時裁判法。

6. 指定委員所提的裁判法

(a) 指定委員所提的裁判法只能從各相關協會自己無法解決的案件中去尋求。由各協會提報到執行委員會的案件必須是在真正比賽中所遇到的真實疑問或在真正比賽中所發生的意外所衍生的困難；不可以是假設性的問題。因此各協會在提報案件時必須先敘明自己認為最正確的裁判法，以供三指定委員參考。

(b) 三指定委員對所有裁判法的決定必須呈報執行委員會做是否據以修訂規則的考量。

規則委員會的主席必須指示那一件裁判法該呈報執行委員會去做修訂規則的考量。

定義

錶面時間 (Actual time)：鐘錶面上的歷時，包括任何原因的所有時間損失。

利益 (Advantage)：在規則 8：利益規則

攻擊隊 (Attacking Team)：當比賽在某隊敵方場地半場內進行，該某隊就是攻擊隊。

持球員 (Ball-carrier)：持帶著球的球員
超過某地點或在某地點之後或在某地點之前 (Beyond or Behind or In Front of a Position)：除開前後文不適合的情況以外，指的是「兩腳都」。

夾紮 (Binding)：球員用全手臂、從肩膀到手，緊抓或緊抱在其他球員的從肩膀到臀部的身體部份的動作或狀態。

隊長 (Captain)：隊長是球隊從隊員中指派的。比賽中只有他被授權可以請教裁判

員，而且是裁判員判給選擇事項時隊中唯一負責回應的球員。

騎兵攻擊 (Cavalry Charge)：規則 10：暴行

轉換射門 (Conversion Kick)：規則 9 – 得分方法

轉換成功 (Converted)：成功的轉換射門

危險比賽 (Dangerous Play)：規則 10：暴行

死球 (Dead)：球在比賽外。這情況發生在球離開比賽面積而停留在比賽面積外、或裁判員吹哨指示比賽停頓、或轉換射門執行完畢的時刻。

死球線 (Dead Ball Line)：規則 1：場地

防守隊 (Defending Team)：當比賽在某隊場地半場內進行，該某隊就是防守隊；敵隊就

是攻擊隊。

落踢(Drop Kick)：讓球從手中落地，而在球首次反彈回升的時候踢球的踢球方式。

反攻踢(Drop Out)：規則 13：開球與重開踢

落踢進門(Dropped Goal)：規則 9：得分方法

賽場(Field-of-Play)：規則 1：場地

Flanker：經常穿著 6 號或 7 號球衣的前鋒球員

飛劈戰術(Flying Wedge)：規則 10：暴行

暴行(Foul Play)：規則 10：暴行

自由踢(Free Kick)：對方違規時判給未違規隊的一種踢球。除非規則另有規定，因違規發生而判給的自由踢地點是在違規的地點。

前排球員(Front Row Players)：由鬆頭 prop、鉤球員與緊頭 prop 所組成的前鋒球員

陣線(Goal-line)：規則 1：場地

壓球觸地(Grounding the Ball)：規則 22：

極陣

半場暫停(Half Time)：兩比賽半場間的暫停時間

最後腳(Hindmost Foot)：在 scrum、ruck 或 maul 的最後球員的最接近該球員的陣線的腳

鉤球員(Hooker)：scrum 中前排的中央球員

場內 (In-field)：從邊線指向場中央

極陣(In-goal)：規則 22：極陣

踢球(Kick)：踢球是用小腿或腳的任何部份，從腳趾到膝蓋，但不包括腳踵和膝蓋，來擊球的動作。踢球必須把球從手中推出一段可見的距離或沿地上推動一段可見的距離。

開球(Kick-off)：規則 13：開球與重開

踢

拍前(Knock-on)：規則 12：拍前或拋前

揚升(Lifting)：規則 19：出界與爭邊球

出界線 (Line-of-touch)：在球從邊場被投進的地點垂直於邊線的一假想線

爭邊球(Line-out)：規則 19：出界與爭邊球

穿過某標點或某地點的線(Line Through the Mark or Place)：除另有規定外，是平行於邊線的直線。

長投(Long Throw)：規則 19：出界與爭邊球

鬆頭 prop(Loose-head Prop)：scrum 中的左前排球員

比賽主辦單位(Match Organiser)：比賽的主辦單位，可能是一協會、一群協會、IRB 的相關組織。

Mark：規則 18：Mark

Maul：規則 15：Maul

附近(Near)：1 公尺以內

阻礙(Obstruction)：規則 10：暴行

展開比賽中的越位(Off-side in Open

Play)：規則 11：一般比賽中的越位與在位

越位線(Off-side Line)：夾於兩邊線而平行於陣線的一假想線，此線的位置隨規則而不同。

10 公尺越位規則(Off-side the 10 Metre

Law)：規則 11：一般比賽中的越位與在位

在位(On-side)：規則 11：一般比賽中的越位與在位

開裂或流血傷害(Open or Bleeding

Wound)：規則 3：球員人數、球隊

比賽外(Out of Play)：這發生在當球或持球員出界進入邊場或極陣邊場，或碰觸或越過死球線的時候。

踩越(Oversteps)：球員單腳或雙腳踩越某線的時候。該線可能為一實際線，如陣線；或一假想線，如越位線。

傳球(Pass)：球員拋遞球給另一球員；如果球員並不拋遞而手交球給另一球員，也是傳球。

剝散(Peeling Off)：規則 19：出界與爭邊球
越位罰踢進門(Off-side Penalty Goal)：規則 9：得分方法

罰踢(Penalty Kick)：對方違規時判給未違規隊的一種踢球。除非規則另有規定，罰踢的地點是在違規的地點。

懲罰達陣(Penalty Try)：規則 10：暴行
定踢(Place Kick)：球被以定踢為目的而放置在地上以後被踢

豎球員(Placer)：方便隊友踢球而把球按在地上的球員

比賽時間 (Playing Time)：到目前的比賽歷時，不包括規則 5 所定義的損失時間。

被操弄(Played)：當球被球員所碰觸，該球就是被操弄。

比賽面積(Playing Area)：規則 1：場地

比賽圍場(Playing Enclosure)：規則 1：場地

佔球、控球(Possession)：這發生在當球員持拿著球或球是在一球隊的控制中；例如球是在某隊的 scrum 或 ruck 的一半內時，該球是在該隊佔球中或控球中。

預捉(Pre-gripping)：在爭邊球中，在球被投進前先捉著隊友。

Prop：是一個前排球員

碰踢(Punt)：球從手中掉落，而在觸地前被踢

推越達陣(Pushover Try)：規則 22：極陣

接球員(Receiver)：規則 19：出界與爭邊球

紅牌 (Red Card)：紅色卡片，亮給違反規則 10.暴行而必須被勒令退場的球員。

裁判員(Referee)：規則 6：比賽公正人

重複犯規(Repeated Infringements)：規則 10：暴行

傷代球員(Replacements)：規則 3：球員人數、球隊

Ruck：規則 16 -Ruck

Scrum：正規名稱 scrummage。這發生在兩隊球員用 scrum 形式聚集在一起使比賽能靠把球投進該 scrum 而開始。

傳鋒(Scrum Half)：被指定把球投進 scrum 的球員

靜思房 (Sin Bin)：為一指定範圍，被短暫禁賽的球員必須在該範圍內停留 10 分鐘。

技代球員(Substitutes)：規則 3：球員人數、

球隊

Tackle：規則 15：Tackle、持球員被捉倒地

隊友(Team-mate)：同隊的其他球員

短暫禁賽(Temporarily suspended)：規則

10：暴行

22 區(The 22)：規則 1：場地

拋前(Throw-forward)：規則 12：拍前或拋

前

投進(Throw-in)：球員把球投進 scrum 或爭

邊球陣列的動作

緊頭 prop(Tight-head Prop)：scrum 中的右

前排球員

出界(Touch)：規則 19：出界與爭邊球

挽球(Touch Down)：規則 22：極陣

邊線(Touch-line)：規則 1：場地

極陣邊線(Touch-In-Goal Line)：規則 1：

場地

巡邊員(Touch Judge)：規則 6：比賽公正人

達陣(Try)：規則 9：得分方法

協會(Union)：主司比賽進行的管制機構；在國際比賽時，指的是 IRB 或所屬委員會。

黃牌 (Yellow Card)：黃色卡片，亮給必須被警告並被勒令比賽時間 10 分鐘短暫禁賽的球員。

協會橄欖球 (Rugby Union) 是一種涉及身體接觸的運動。任何涉及身體接觸的運動都有它潛在的危險性。所以球員參加比賽必須符合規則而且留意自己與他人的安全，這是非常重要的。也因此教練與老師們必須負起責任使球員具備確保遵守規則與維護安全的心態。

IRB

在比賽前

規則 1. 場地

規則 2. 球

規則 3. 球員人數、球隊

規則 4. 球員的穿著

規則 5. 時間

規則 6. 比賽公正人

在比賽前

下列六條規則規定比賽進行前所需的要求。這些規則規範場地所需要的長度及球的尺寸、重量與壓力。

這些規則認定兩隊所必需並指示參加比賽可以穿掛的穿著。

這些規則也指示比賽的時間限制並描述比賽公正人的角色。

規則 1. 場地

定義

場地是如平面圖所示的全部面積。場地包括：

賽場(The field-of-play) 是由兩陣線和兩邊線之間的面積，如平面圖所示。但陣線與邊線並不是賽場的一部分。

比賽面積(The playing area)是賽場和極陣面積，如平面圖所示。邊線、極陣邊線與死球線並不是比賽面積的一部分

比賽圍場(The playing enclosure)是比賽面積以及圍繞它四周的空間，即所謂**周邊面積**，可用寬度不可小於 5 公尺。

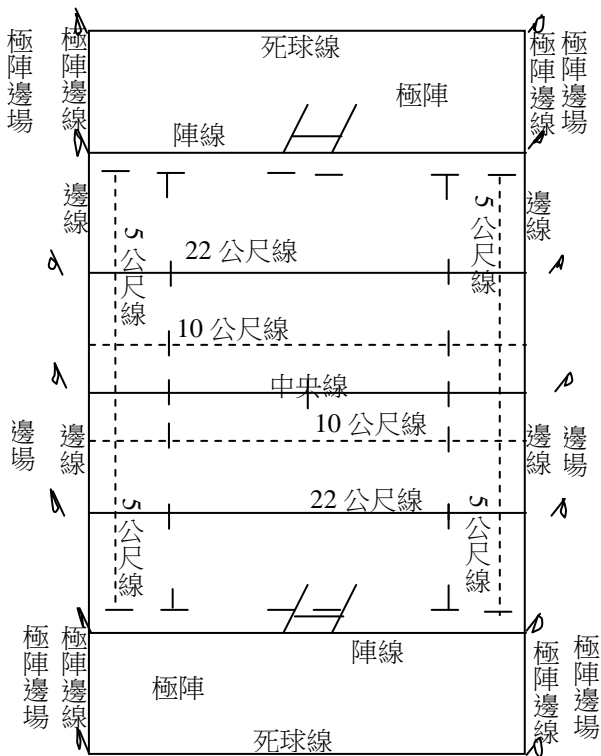
極陣 (In-goal) 是陣線和死球線之間，以及兩極陣邊線之間的面積。它包括陣線，但不

包括死球線和極陣邊線。

22 區(The 22)是陣線和 22 公尺線之間的面積，包括 22 公尺線而不包括陣線。

平面圖，包括所有圖上的文字、數字和圖形，都是規則的一部份。

平面圖
(在下頁)



1. 比賽圍場地面

地面：地面是草皮，如果不可能，只要沒有危險性，也可以是泥地或砂地。任何永久性的硬地面，如柏油與混凝土等，是受禁止的。

2. 比賽圍場所需尺寸

- (a) 尺寸：賽場不超過 100 公尺長、70 公尺寬。雙方極陣不超過 22 公尺長、70 公尺寬。
- (b) 比賽面積的長度和寬度必須儘可能接近所指定的尺寸。所有區畫都是矩形。
- (c) 在可行範圍內，陣線與死球線之間的距離不可少於 10 公尺。

3. 比賽圍場上的線段

(a) 實線：

死球線和極陣邊線，兩者都屬於極陣外；

陣線，屬於極陣內但屬於賽場外；
22 公尺線，平行於陣線；
中央線，平行於陣線；以及
邊線，屬於賽場外。

(b) **破線**：

10 公尺線，平行中央線、距中央線 10 公尺，兩邊各一條，從一邊線延伸到另一邊線；和

5 公尺線，平行邊線、從一陣線前的 5 公尺長劃線段延伸到另一陣線前的 5 公尺長劃線段。

(c) **長劃線段**：

1 公尺長線段十二段，各平行陣線、在賽場內、距陣線 5 公尺，位在距邊線 5 公尺、15 公尺處和四門柱前各一段。

1 公尺長線段十段，各平行邊線，在賽場內、距邊線 15 公尺，各與 22 公尺線、10 公尺線和中央線直交。

1 公尺長線段四段，各平行邊線、在賽場內、距邊線 15 公尺，各從距離陣線 5 公尺的地方往中央線方向延伸。

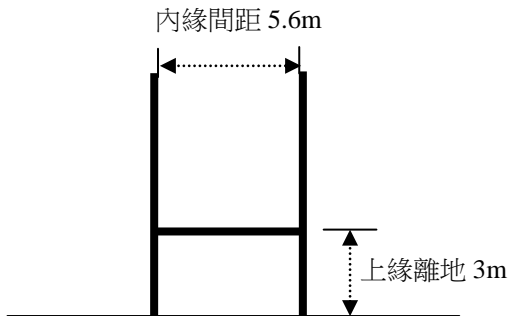
半公尺長線段一段，在中央線中點與中央線直交。

所有這些線段都必須依據平面圖適當標示。

4. 門柱與橫桿尺寸

- (a) 兩門柱內緣的間距是 5.6 公尺。
- (b) 橫桿設置在兩門柱間使上緣距地面 3 公尺。
- (c) 門柱的最小高度是 3.4 公尺。
- (d) 如果有保護墊纏繞在門柱時，從陣線到保護墊外緣的距離不可超過 30 公

分。



5. 旗桿

- (a) 附旗幟的旗桿有 14 支，旗桿從地面的最小高度為 1.2 公尺。
- (b) 旗桿必須插在極陣邊線和陣線的交點以及極陣邊線和死球線的交點。這八

支旗桿屬於極陣面積外，所以不構成比賽面積的一部分。

- (c) 旗桿必須插在 22 公尺線和中央線的延長線上距邊線外側 2 公尺而在比賽圍場內的地方。

6. 對場地的異議

- (a) 如果任何隊對場地或它的標示方法有異議，必須在比賽開始前告訴裁判員。
- (b) 裁判員必須試圖解決所提出的問題，但如果有場地的任何部分被認為有危險時，裁判員是不能讓比賽開始的。

規則 2. 球

1. 形狀

球必須是橢球狀而且由原材四片組成。

2. 尺寸

長 軸	280 至 300 公釐
長軸周長	760 至 790 公釐
短軸周長	580 至 620 公釐

3. 材質

皮革或類似合成纖維材質。可加以處理使抗泥沾、易於提取。

4. 重量

400 至 440 公克

5. 比賽開始時的胎壓

每平方公分 0.67 至 0.70 公斤或每平方英寸 9.5 至 10 磅

6. 預備球

預備球在比賽中是可以提供的，但任何球隊都不許因為採用或改用預備球而得到或企圖得到不公正的利益。

7. 較小的球

不同尺寸和重量的球，例如 3 號球和 4 號球是可以用在年輕球員間的比賽的。

規則 3. 球員人數、球隊

定義

球隊： 一球隊包括開賽時的球員加上被認可的傷代及技代球員。

傷代球員： 替代受傷隊友進場的球員。

技代球員： 因技術理由取代隊友進場的球員。

1. 比賽面積上的至多球員

至多： 每一隊不可多於 15 名球員在比賽面積上。

2. 球隊有多於被允許的球員人數時

異議： 球隊對有關敵隊球員人數的異議不管在比賽前或比賽中都可隨時向裁判員

提出。裁判員一知悉一球隊有過多球員時，必須命令該隊隊長適當減少球員。異議當時的比賽分數保持不變。**PK**

罰則：在重開賽地點罰踢。

3. 當球員人數少於 15 人時

協會可以核准每一隊少於 15 人的比賽。當這樣的核准發生時，仍適用全部規則。只有每一隊在 scrum 全程至少都要有 5 名球員參與其中的規定是例外的。

例外：七人制比賽是例外的。該比賽適用七人制變化規則。

4. 被提名為候補的球員

在國際比賽時，協會可提名傷代或技代球員達 7 名。在其他比賽時，傷代或技代球員人數是由主管協會決定的。

5.有適當訓練與經驗的前排球員

- (a) 一球隊在不同報名人數時所需有適當訓練與經驗的前排球員人數如下表：

報名人數	所需有適當訓練與經驗的前排球員人數	備註
15 或以下	3	
16、17、18	4	
19、20、21、22	5	

- (b) 每一名現任和可能代換上場的前排球員都必須是有適當訓練與經驗的球員。
- (c) 前鋒前排球員的代換可以從有適當訓練與經驗而參與當場比賽的球員

或被提名的候補球員而來。

6. 因暴行而被勒令退場

因暴行而被勒令退場的球員不許被傷代或技代。本規則的例外請參照規則 3.14。

7. 常態傷代

球員如果受傷是可以被代換的。如果球員是被常態代換，該球員是不可再返回參與該場比賽的。受傷球員的代換必須在死球時在裁判員的允許下做成。

8. 常態傷代的決定

(a) 在有一方是國家代表隊參與的比賽中，球員只有在醫生的見解中，認為該球員的傷勢如果再在該場比賽繼續下去對該球員並非聰明之舉時，才可

被代換。

- (b) 在其他比賽中，如果協會有明確的核可，受傷球員是可以在醫護人員的忠告下就被代換的。如果沒有醫護人員在場，則在裁判員的同意下就可被代換。

9.裁判員禁止受傷球員繼續比賽的權力

球員受傷，裁判員不管有無醫生或其他合格醫護人員的忠告，如果認為該球員的傷勢已經不適合繼續參加比賽時，可以命令該球員離開比賽面積。裁判員並且可以命令受傷球員離開現場去接受醫護檢查。

10.暫時傷代

- (a) 當球員離開現場去接受止血或開裂傷口包紮時，該球員是可以暫時被傷代

的。但如果該被傷代球員離開比賽面積以後，無法在錶面時間 15 分鐘內返回賽場，該傷代就成為常態傷代而該被傷代球員也至終不許再返回賽場。

- (b) 如果該傷代球員受傷，該傷代球員也可以再被傷代。
- (c) 如果該傷代球員因暴行被勒令退場，該被傷代球員是不許再返回賽場的。
- (d) 如果有暫時傷代球員被警告並短暫禁賽時，在禁賽時間未滿前該被傷代球員是不許再返回賽場的。

11. 球員期待再參加比賽

- (a) 球員有開裂傷口或流血傷害時必須離開比賽面積。該球員在流血被控制、傷口被包紮前不許返回比賽面積。
- (b) 球員因受傷或其他理由離開比賽後，

在裁判員允許返回前是不許再參加當場比賽的。裁判員並且不可在死球前讓球員再參加比賽。

- (c) 如果球員未經裁判員允許再參加比賽，而裁判員認為該球員這樣做是在幫助自己的隊或在阻礙敵隊時，裁判員將用惡劣行跡處罰該球員。
- (d) 如果裁判員認為這違規並不是故意的干擾，但因為該球員的返回比賽，使該球員的球隊因此得到利益時，裁判員將在該球員再參加比賽的地點命令 **scrum** 而由對方投進球。

12. 代換球員的人數

一球隊可以代換前排球員達 2 名及其他球員達 5 名。代換球員只有在死球時、在裁判員的允許下做成。

13. 被技代球員再參加比賽

球員如果被代換，不許再返回參加當場比賽，即使是代換受傷球員。

例外 1：被代換球員可以代換流血或有開裂傷害球員。

例外 2：被代換球員可以代換受傷、被短暫禁賽或勒令退場的前排球員。

14. 前排前鋒被勒令退場或短暫禁賽

- (a) 在有前排球員被勒令退場或被短暫禁賽時，裁判員在判給下一次 scrum 前，將問該球員的隊長是否該隊還有有適當訓練去打前排的其他球員在賽場上。如果沒有，隊長將從該隊任選一名球員，讓這球員離開賽場而從

該隊的傷代球員中換進一名有適當訓練的前排球員來取代這球員。隊長的這些動作可以即刻做成或等到有其他球員嘗試前排位置失敗以後再做成。

- (b) 如果短暫禁賽時間屆滿，該因犯規而被短暫禁賽的前排球員和被隊長選定離開賽場的原球員都返回賽場繼續該場比賽。該換進的前排球員則應離開賽場。
- (c) 更進一步，如果因為勒令退場或受傷，一球隊無法提供足夠的有適當訓練的前排球員時，比賽就用無爭的 scrum 來繼續 (14 (d))。
- (d) 無爭的 scrum 與正常的 scrum 相同，只是兩隊都不爭球，也不許前推，投球隊必須得球，而且：

如果有一隊選擇用完整的 scrum 繼續，隊型必須是 3-4-1。

如果有一隊在 scrum 裡缺少 1 名球員，則兩隊都必須採用 3-4 隊型。

如果有一隊在 scrum 裡缺少 2 名球員，則兩隊都必須採用 3-2-1 隊型。

如果有一隊在 scrum 裡缺少 3 名球員，則兩隊都必須採用 3-2 隊型。

規則 4. 球員的穿著

定義

球員的穿著是球員所穿佩的任何物件。

球員穿著上衣、短褲、內衣、襪子和球鞋。

規程 12 (略) 列有可允許的穿著與鞋錨的詳細規格。

1. 穿著的附加項目

- (a) 球員可以穿佩用有彈性或可壓縮的可洗材料做成的護墊 (supports)。
- (b) 球員可以穿佩符合 IRB 規格 (規程 12) 的護脛。
- (c) 球員可以在襪子裡穿佩護踝。護踝不能高過脛長的三分之一，而且，如果是剛性，只能由金屬以

外材料製成。

- (d) 球員可以穿戴蓋腕露指的手套 (mitts)。
- (e) 球員可以穿佩標上 **IRB** 允許標誌 (規程 12) 的墊肩。
- (f) 球員可以佩帶護齒或其他牙齒保護物。
- (g) 球員可以穿戴標上 **IRB** 允許標誌 (規程 12) 的頭盔。
- (h) 球員可以佩帶繃帶和 (或) 包紮物來覆蓋或保護任何傷害。
- (i) 球員可以佩帶薄膠帶或其他類似材料來支撐和 (或) 防止任何傷害。

2. 婦女特別附加項目

除開上述項目以外，婦女可以穿佩標上

IRB 允許標誌（規程 12）的胸墊。

3. 底錨

- (a) 球員球鞋的底錨必須符合 IRB 規格（規程 12）。
- (b) 模造的多錨橡膠鞋底只要沒有銳利的邊緣與稜線是可以接受的。

4. 穿著的禁止項目

- (a) 球員不許穿佩染有血跡的任何項目。
- (b) 球員不許穿佩尖、銳、粗糙磨擦的任何項目。
- (c) 球員不許穿佩含有帶扣、迴紋針、環圈、鉸鍊、拉鍊、螺絲、栓子、剛勁材料或本規則所不允

許的其他突起物。

- (d) 球員不許佩帶如戒子、耳環等寶石。
- (e) 球員不許佩帶手套(gloves)。
- (f) 球員不許穿著附縫有護墊在內的短褲。
- (g) 球員不許穿著不符合 **IRB** 規格（規程 12）的任何項目。
- (h) 球員不許穿佩雖在正常狀況下為規則所允許，但在裁判員的見解下認為容易引起球員受傷的任何項目。
- (i) 球員不許在鞋底前端釘上單一底錨。
- (j) 球員不許把通訊機具佩帶在穿著中或身體上。

5. 球員穿著的檢查

- (a) 球員的穿著與球鞋底錨是否符合規則由受指派的或主辦單位授權的裁判員與巡邊員檢查。
- (b) 裁判員在任何時間，不管比賽前或比賽中，都有權決定球員穿著的部份是危險或違法。如果裁判員認為穿著是危險或違法，裁判員必須命令該球員去除。該球員在去除該穿著項目之前是不許參加當場比賽的。
- (c) 如果在賽前檢查時，裁判員或巡邊員已經告訴某球員他正穿佩著規則禁止的項目，然後又發現該球員穿佩著該項目在賽場上，該球員必須被以惡劣行跡勒令退場。PK

罰則：在比賽再開始地點處給罰踢。

6. 穿佩其他穿著

一定需要或希望穿佩本規則規範外的任何服裝、保護物、護墊或支撐物或其他材質的球員是不許進場參加比賽的。

裁判員不可允許任何球員離開比賽面積去更換穿著項目，除非該項目染有血跡。

規則 5. 時間

1. 比賽歷時

比賽僅有的歷時是 80 分鐘另加損失時間、延時加賽時間和任何特定條件的時間。比賽分為上下兩半場，比賽時間各在 40 分鐘以內。

2. 半場暫停

半場暫停後，兩隊互換極邊。半場暫停不超過 10 分鐘；由主辦單位、協會或主司比賽機關決定。在半場暫停時，球隊、裁判員和巡邊員都可離開比賽圍場。

3. 計時

裁判員計時，但可以委由一位或兩位巡邊員或（和）大會計時員負責；這時，裁判

員將把每一暫停或損失時間傳訊給巡邊員。在沒有大會計時員的比賽中，如果裁判員對正確的時間發生疑問時，可向巡邊員問訊。只有巡邊員無法幫助時才可問訊於他人。

4. 時間損失

時間損失可能的原因是：

- (a) **受傷**：裁判員為了讓受傷球員接受處理或其他允許的延宕，可以使比賽暫停 1 分鐘以內。

在醫護人員正在比賽面積內處理受傷球員，或受傷球員正在走向邊線的時候，裁判員可以允許比賽繼續進行。

如果裁判員確信球員假裝受傷，裁判員可以安排把該球員移

出比賽面積而讓比賽即刻繼續；或者，也可以讓比賽繼續而讓醫護人員到比賽面積內替該球員做檢查。

- (b) **更換球員穿著**：當死球時，裁判員可以允許時間讓球員更換嚴重破損的上衣、短褲或球鞋。重綁鞋帶也在允許之列。
- (c) **球員傷代或技代**：球員傷代或技代時，也可以允許時間。
- (d) **巡邊員報告暴行**：巡邊員報告暴行時，也可以允許時間。

5. 時間損失的補足

任何比賽時間的損失都必須在該發生半場內補足。

6. 延時加賽

如果協會核可在淘汰賽平分時可以延時加賽，比賽歷時是可以超過 80 分鐘的。

7. 其他時間規定

- (a) 在國際比賽時，比賽總是 80 分鐘加損失時間。
- (b) 在非國際比賽時，比賽時間是由協會決定的。
- (c) 如果協會不決定比賽時間，由兩隊同意決定；如果兩隊無法同意，由裁判員決定。
- (d) 裁判員有權隨時結束比賽。
- (e) 如果時間屆滿而球還沒有死或已經判給的 scrum、爭邊球尚未完成，裁判員將讓比賽繼續到下一次成為死球為止。如果時間屆

滿而 mark、自由踢或罰踢隨後判給，裁判員將讓比賽繼續。

- (f) 如果達陣成立而時間屆滿，裁判員將給與時間轉換射門。

規則 6. 比賽公正人

A. 裁判員

比賽前

定義

比賽公正人(Match Officials)包括裁判員與兩位巡邊員。比賽是由**比賽公正人**控制的。**附加人員(Additional persons)**，由主辦單位核定，包括預備裁判員與巡邊員、協助裁判員做決定的科技機械操作員、計時員、大會醫生、隊醫生、兩隊非出賽人員以及所有撿球員。

1. 指派裁判員

裁判員由主辦單位指派。如果沒有指派，由兩隊商量同意。如果無法同意，由地主隊指派。

2. 代換裁判員

如果裁判員無法全程執行任務，裁判員的代換將依主辦單位的指示辦理。主辦單位如果沒有指示，由原裁判員指定。原裁判員如果無法指定，由地主隊指定。

3. 比賽前裁判員權責

- (a) **擲幣**：裁判員主持擲幣。兩名隊長，一擲幣、一猜面以決定勝負。勝隊決定要開球還是要選極邊。如果擲幣勝隊決定要選極邊，敵隊必須開球。反選則反是。
- (b) **球員穿著檢查**：裁判員必須檢查球

員穿著以確保球員穿著符合規則 4。裁判員可以把球員穿著的檢查委由巡邊員辦理。

- (c) **巡邊員**：裁判員可就巡邊員的責任教導巡邊員。

4. 裁判員的限制

裁判員對兩隊都不許有所建議。

比賽中

5. 裁判員在比賽圍場內的責任

- (a) 比賽中，裁判員是事實與規則的唯一判定人。裁判員必須公平地運用全部規則在每一場比賽中。
- (b) 當主辦單位核可使用 **IRB** 核定的實驗規則時，裁判員在指定的比賽中

是可以運用該實驗規則的。

- (c) 裁判員將記守時間。
- (d) 裁判員將記守雙方得分。
- (e) 裁判員下准許讓球員離開比賽面積。
- (f) 裁判員下准許讓傷代或技代球員進入比賽面積。
- (g) 依照規則所允許，而且當規則允許時，裁判員下准許讓球隊醫生或醫護人員或他們的助理進入比賽面積。
- (h) 裁判員下准許讓兩隊教練在半場暫停時間內進入比賽面積照顧自己的球隊。

6. 球員反駁裁判員的判決

所有球員都必須尊重裁判員的權威。對裁

判員的判決不許反駁。球員在開球時以外，裁判員一吹哨笛，就必須立刻暫停比賽。

7. 裁判員改變判決

當巡邊員選舉著旗幟標示出界或暴行動作時，裁判員是可以改變他的判決的。

8. 裁判員與他人磋商

- (a) 裁判員可以和巡邊員磋商有關巡邊員權責內的事、有關暴行的規則、或記守時間的事。
- (b) 主辦單位可以指定附加公正人一名運用科技機械。如果裁判員在做極陣內涉及達陣是否被獲得或挽球的判決沒有把握時，可以諮詢這公正人。

- (c) 如果裁判員在做極陣內因為涉及極陣內暴行的有無而對達陣是否被獲得或挽球的判決沒有把握時，可以諮詢這公正人。
- (d) 有關射門是否成功，這公正人也可以被諮詢。
- (e) 如果裁判員或巡邊員對某球員企圖壓球觸地達陣得分前是否出界的判決沒有把握時，這公正人也可以被諮詢。
- (f) 如果球在極陣內是否出界或是否被做成死球涉及得分是否成立，而裁判員或兩巡邊員對這極陣內是否出界或是否被做成死球的判決沒有把握時，這公正人也可以被諮詢。
- (g) 主辦單位可以指定計時員一名

在每半場時間屆滿時做訊號。

- (h) 裁判員不許諮詢上述以外人員。

9. 裁判員的哨笛

- (a) 裁判員必須帶有一哨笛而且吹響它來指示每一半場比賽的開始與結束。
- (b) 裁判員有權隨時暫停比賽。
- (c) 裁判員必須吹響哨笛指示得分、或挽球。
- (d) 有違規或違犯暴行時，裁判員必須吹響哨笛暫停比賽。當裁判員警告或勒令該違犯球員退場時，裁判員在判給罰踢或懲罰達陣時必須吹響第二次哨笛。
- (e) 當球成為比賽外時、或球成為無法比賽時、或當處罰判給時，裁

判員必須吹響哨笛。

- (f) 當球或持球員碰觸到裁判員而有一隊因此得利時，裁判員必須吹響哨笛。
- (g) 當讓比賽繼續可能有危險時，裁判員必須吹響哨笛。這情形包括 **scrum** 崩塌時、或前鋒球員被揚升懸空或向上擠出 **scrum** 時、或可能已經有球員嚴重受傷時。
- (h) 裁判員可以因為規則賦與的其他理由吹響哨笛暫停比賽。

10. 裁判員與受傷

- (a) 當球員受傷，比賽繼續可能有危險時，裁判員必須即刻吹響哨笛。
- (b) 當裁判員因球員受傷而暫停比

賽時，如果沒有違規發生、球也沒有被做成死球，比賽用 **scrum** 重新開始。最後佔球隊投進。如果兩隊都不佔球，攻擊隊投進。

- (c) 不管什麼原因，如果比賽繼續可能有危險時，裁判員必須即刻吹響哨笛。

11. 球碰觸裁判員

- (a) 如果球或持球員碰觸裁判員而兩隊都不因此得利，比賽繼續。
- (b) 如果有任一隊在賽場裡因此得利，裁判員命令 **scrum** 而由最後操球的一隊投進球。
- (c) 如果有任一隊在極陣內因此得利，而且球在攻擊球員佔有中，裁判員在碰觸地點判給達陣。

- (d) 如果有任一隊在極陣內因此得利，而且球在防守球員佔有中，裁判員在碰觸地點判給挽球。

12. 球在極陣內被非球員碰觸

裁判員判斷原可能演變的情況而在球被碰觸地點判給達陣或挽球。

比賽後

13. 得分

裁判員把得分告知兩隊和主辦單位。

14. 勒令退場球員

如果有球員被勒令退場，裁判員將儘速把該暴行犯規書面報告遞送主辦單位。

B. 巡邊員

比賽前

1. 指派巡邊員

每一場比賽都有巡邊員二名。除非巡邊員已由主辦單位指派，否則兩隊各提供一名。

2. 替代巡邊員

主辦單位將提名一位充當裁判員或巡邊員的替代人。這被提名人叫做預備巡邊員而且站在周邊面積內。

3. 巡邊員的控制

裁判員對兩巡邊員都有控制權。裁判員可以告訴巡邊員什麼是他們的職責，而且可

以推翻他們的判決。裁判員如果對巡邊員不滿意也可以要求撤換。如果裁判員確認某巡邊員有惡劣行跡時，有權把該巡邊員勒令退場並遞送報告給主辦單位。

比賽中

4. 巡邊員該在何處

- (a) 場地兩側各有巡邊員一名。巡邊員除判決射門時以外都留在邊場內。當判決射門時，巡邊員站在門柱後的極陣內。
- (b) 巡邊員在報告危險比賽或惡劣行跡的違犯給裁判員時，可以進入比賽面積內。巡邊員只有在當次比賽暫停時這樣做。

5. 巡邊員標示

- (a) 巡邊員各持旗幟一把或類似物藉以標示判決。
- (b) **標示射門結果**：當轉換射門或罰踢射門正在進行時，巡邊員必須標示射門結果來協助裁判員。兩巡邊員各站在一球門柱處或後方。如果球越過橫桿與兩柱之間時，兩巡邊員將舉旗標示進門。
- (c) **標示出界**：當球或持球員出界時，巡邊員必須舉起旗幟。該巡邊員必須站在投進地點並指向有權投進的一隊。當球或持球員在極陣內出界時，巡邊員也必須舉起旗幟。
- (d) **何時放下旗幟**：當球被投進時，巡邊員必須放下旗幟，但下列情況是例外的：

例外 1：當投球員把腳的任何部份踩進賽場時，巡邊員將繼續舉著旗幟。

例外 2：當無權投進的一隊投進時，巡邊員將繼續舉著旗幟。

例外 3：當在快捷投進時，原出界的球已經被代換，或球出界後已經被投進球員以外的球員所碰觸時，巡邊員將繼續舉著旗幟。

- (e) 球是否已經從正確地點被投進，是由裁判員決定而不是由巡邊員做決定的。
- (f) **標示危險比賽：**巡邊員用把旗幟舉到水平與邊線垂直指向場內標示他所看到的危險比賽或惡劣行跡。

6.在標示暴行以後

主辦單位可以賦與巡邊員標示暴行的權利。巡邊員標示暴行時，該巡邊員必須留在邊場繼續執行其他任務到下一次暫停為止。然後進入比賽面積去報告違犯情形給裁判員。隨後裁判員將採取必要措施。任何處罰必須符合規則 10 暴行。

比賽後

7. 勒令退場球員

如果有球員因巡邊員的標示而被勒令退場，巡邊員在比賽後將儘速呈送有關該意外的書面報告給裁判員轉送主辦單位。

C. 附加人員

1. 預備巡邊員

當有預備巡邊員被指派時，有關傷代與技代換人的裁判員權責可以委由預備巡邊員負責。

2. 可以進入比賽面積的人

大會醫生和兩隊非出賽人員在經過裁判員允許後可以進入比賽面積。

3. 進入比賽面積的限制

在受傷情況發生時，上述人員只要經裁判員允許，可以在比賽繼續中進入比賽面積。在其他情況下，只能在死球時進入。

在比賽中

比賽方法

規則 7. 比賽模式

規則 8. 利益規則

規則 9. 得分方法

規則 10. 暴行

規則 11. 一般比賽中的越位與在位

規則 12. 拍前或拋前

比賽如何進行

規定開始比賽所需要的事項。下列五條規則規定比賽如何進行。包括比賽模式（規則 7.）、如何透過利益規則維持比賽的連續性（規則 8.）、球隊如何得分（規則 9.）、球員如何維持在位（規則 11.）、球員如何依規則比賽而不違犯暴行條文（規則 10.）、

以及比賽中可能的違規、拍前或拋前（規則 12.）。

規則 7. 比賽模式

進行比賽

比賽用開球開始。

開球後，任何在位球員都可拿球並帶著它跑。

任何球員都可投它或踢它。

任何球員都可把球給與其他球員。

任何球員都可 **tackle**、擒捉或剷撞(**shove**)持球的敵方球員。

任何球員都可倒到球上。

任何球員都可參加 **scrum**、**ruck**、**maul** 或爭邊球。

任何球員都可在極陣內壓球觸地。

球員做任何動作都必須符合比賽規則。

規則 8. 利益規則

定義：

利益規則優於其他規則，目的在於減少因違規引起的停頓使比賽更連續。球員是受鼓勵不要管對方違規照哨音比賽的。當一隊違規結果對方可能獲利時，裁判員是不即刻吹判該違規的。

1. 實際利益

- (a) 裁判員是一隊是否得利的唯一判定人。裁判員在做裁決時，有廣泛的自由裁量權。
- (b) 利益可以是地域性或戰略性。
- (c) 地域性利益指的是佔領場地。
- (d) 戰略性利益指的是未違規隊得到可以操球自如的自由。

2. 當利益未出現時

該利益必須清楚真實。只是有得到利益的機會是不充分的。如果未違規隊並未得利，裁判員將吹哨並把比賽帶回原違規地點。

3. 利益規則不適用的場合

- (a) **碰觸裁判員**：當球或持球員碰觸到裁判員，利益規則是不許適用的。
- (b) **球出自隧道口**：當球在 scrum 未經操弄而從隧道任一端口出現時，利益規則是不許適用的。
- (c) **旋轉的 scrum**：當 scrum 被旋轉超過 90 度（以致該中線超越與邊線平行的位置）時，利益規則是不許適用的。
- (d) **崩潰的 scrum**：當 scrum 崩潰時，利

益規則是不許適用的。裁判員必須即刻吹響哨笛。

- (e) **球員被揚升懸空**：當有球員在 scrum 中被揚升懸空或向上擠出 scrum 時，利益規則是不許適用的。裁判員必須即刻吹響哨笛。

4. 無利益時即刻吹哨：

裁判員一決定利益無法被未違規隊獲得時，將即刻吹響哨笛。

5. 不只一違規時：

- (a) 如果同一隊有多違規發生時，裁判員適用利益規則。
- (b) 如果有一隊違規，利益規則正在適用而另外一隊又發生違規時，裁判員將吹哨處罰第一隊的違規。

規則 9. 得分方法

A. 得分分數

1. 得分數值

達陣：當攻擊球員首先在敵隊極陣內壓球觸地時，就是達陣得分。---5 分

懲罰達陣：如果沒有敵隊球員的暴行，某球員或可達陣得分時，在球門兩柱之間判給懲罰達陣。--- 5 分

轉換進門：當球員達陣得分時將給與該球員的隊一次射門權利來試圖（轉換達陣得分為）進門得分。這情形同樣適用在懲罰達陣時。這種射門就是轉換射門。轉換射門可以用定踢或落踢。--- 2 分

罰踢進門：球員靠從罰踢的射門得到罰踢進門得分。---3 分

落踢進門：球員靠從一般比賽中的落踢射門得到落踢進門得分。球隊被判給自由踢時，不可就落踢射門得到進門得分，要等到球再次成為死球、或有敵隊球員碰觸或操弄球、或有敵隊球員對持球員 tackle 成立以後才可落踢射門得到進門得分。這些限制同樣適用在取代自由踢的 scrum。---3 分

進門：球員靠從賽場用定踢或落踢把球踢過敵方的球門橫桿和兩門柱間進門得分。進門得分不能從開球、反攻踢或自由踢射門取得。

2.射門—特別情況

- (a) 如果球被踢後，碰觸到地上或踢球員的隊友，進門得分不能成立。
- (b) 球只要越過橫桿，就已經進門得分；即使風把球吹回賽場內。
- (c) 當射門正在進行時，有敵隊球員犯規，但射門成功，適用利益規則，進門得分成立。
- (d) 任何球員如果因為企圖阻礙使罰踢進門無法獲得而觸球時，都是非法觸球。**PK**

罰則：罰踢

B. 轉換射門

定義

球員達陣得分時，將給與該球員的隊一次射門權利來試圖（轉換達陣得分為）進門得

分。這情形同樣適用在懲罰達陣時。這種射門就是轉換射門。轉換射門可以用定踢或落踢。

1. 執行轉換射門

- (a) 踢球員必須用原比賽球，除非該球有缺陷。
- (b) 轉換射門要在通過達陣的地點而平行於邊線的線上踢球。
- (c) 豎球員是按球讓踢球員踢球的隊友。
- (d) 踢球員可直接把球放置在地上或放置在砂、鋸木屑或協會核可的豎球墊上。
- (e) 踢球員從表示踢球意志以後 1 分鐘以內必須踢球。踢球意志是靠豎球墊或砂的到達或踢球員在地上做標點來標示的。踢球員必須在該分鐘內完成

踢球，即使球滾倒而必須重豎。

罰則：如果踢球員不在允許時間內踢球，取消該踢球。

2. 踢球隊

- (a) 當球被踢時，所有踢球隊球員，除豎球員以外，都必須在球的後方。
- (b) 不管踢球員或豎球員都不許做出誤導敵隊球員做過早衝阻的任何事。
- (c) 如果球在踢球員開始預跑前傾倒，裁判員允許踢球員在不過度延誤的前提下重新豎球。在重新豎球後，敵方球員必須留在自己陣線後方。如果球在踢球員開始預跑後傾倒，踢球員可在當時踢球或改試落踢進門。如果球傾倒而且滾離穿過達陣地點的線，而踢球員在當時把球踢越橫桿，進門得

分成立。如果球在踢球員開始預跑後傾倒而且滾進邊場，不許射門。

罰則：(a) - (c)，如果踢球隊違規，不許踢球。

3. 敵隊

- (a) 敵隊所有球員在踢球員開始預跑或出發去踢球前都必須在自己陣線後方。而當踢球員開始預跑或出發去踢球時，敵隊所有球員就可以衝阻或跳躍去試圖阻止進門得分。
- (b) 如果球在踢球員開始預跑後傾倒，該敵隊球員是可以繼續衝阻的。
- (c) 在射門時防守隊是不許叫喊的。

罰則：(a) - (c)，如果防守隊違規，但射門成功，進門得分成立。

如果射門失敗，踢球員可以重新踢球而且敵隊是不許衝阻的。
當重新踢球受准許時，踢球員可以重複全部預備動作。踢球員也可以改變踢球方式。

規則 10. 暴行

定義：

暴行是人們在比賽圍場內所做違反本規則文字和精神的一切行為。它包括阻礙、不光明比賽、重複違規、危險比賽和惡劣行跡。

1. 阻礙

(a) **衝阻或推擠**：當球員與敵方球員奔跑爭球時，除肩肩相擦以外，不許衝阻或推擠對方。**PK**

罰則：罰踢

(b) **跑在持球員前面**：球員不許故意在持球隊友前面活動或站立因此而阻礙敵方球員去 tackle 現有的持球員，或抹殺敵方球員去 tackle 當佔有球時可能持球的球員的機會。**PK**

罰則：罰踢

- (c) **封擋行 tackle 球員**：球員不許故意在阻止敵方球員 tackle 持球員的位置活動或站立。PK

罰則：罰踢

- (d) **封擋球**：球員不許故意在阻止敵方球員操弄球的位置活動或站立。PK

罰則：罰踢

- (e) **持球員跑進定型集團隊友中**：持球球員離開 scrum、ruck、maul 和爭邊球後不許跑進該球員前面的集團隊友中。PK

罰則：罰踢

- (f) **Flanker 阻礙敵傳鋒**：Flanker 在 scrum 中不許阻礙敵方傳鋒繞 scrum 前進。

PK

罰則：罰踢

- (g) 持球球員在任何情況都不可能被判處阻礙犯規。

2. 不光明比賽

- (a) **故意違犯**：球員不許故意違反任何橄欖球規則、或不光明地比賽。**PK**

罰則：罰踢

如果該違規阻止了或可成立的達陣得分，必須判處懲罰達陣。故意違犯的球員必須被告誡、或警告說如果再有同樣或類似的違犯將被勒令退場、或勒令退場；警告後球員短暫禁賽比賽時間 10 分鐘。經過警告後該球員如果再有同樣或類似的違犯，該球員必須被勒令退場。

(b) **浪費時間**：球員不許故意浪費時間。FK

罰則：自由踢

(c) **投出界等等**：球員不許故意把球拍或投使它出界、極陣內出界或越過死球線。PK

罰則：在 15 公尺線上罰踢

如果該違規阻止了或可成立的達陣得分，必須判處懲罰達陣。在球員自己極陣內的違規，罰踢的標點在經過違規地點而平行於邊線的線上、距離陣線 5 公尺的地方。

3. 重複違規

(a) **重複違犯**：球員不許重複違犯任何規則。重複違規是事實的問題。與

球員的犯意無關。PK

罰則：罰踢

如有必要，該球員將被警告。該球員如再重複違規，必須被勒令退場。

- (b) **重複違規**：重複違規的問題常常與 scrum、爭邊球、越位、ruck、maul 或 tackle 規則相隨而生。球員多次違犯任何規則受罰時將被警告而且短暫禁賽比賽時間 10 分鐘。該球員如再重複違犯該項規則時，將被勒令退場。
- (c) **球隊重複違規**：當同隊不同球員重複違犯相同規則時，裁判員必須決定這是否累積成重複違犯。如是，裁判員將下普通警告給該球隊，之後，該球隊球員如再重複該違規，

警告並短暫禁賽該違規球員（們）
比賽時間 10 分鐘。再後，該球隊
球員如再重複該違規，裁判員將勒
令該違規球員（們）退場。PK

罰則：罰踢

- (d) **重複違規，裁判員的適用標準：**當
裁判員決定多少違規才構成重複
違規時，對代表隊和高級的比賽必
須常常適用嚴格標準。當球員有 3
次違規時必須警告該球員。
裁判員可以放寬這標準在初級和
次要的比賽中，因為他們的違規可
能是對規則無知或技術欠缺的結
果。

4. 危險比賽和惡劣行跡

- (a) **拳打或碰撞：**球員不許用拳頭或手

臂打擊敵方球員，包括用手肘、肩膀、頭或膝蓋。PK

罰則：罰踢

- (b) **腳踩或踐踏**：球員不許腳踩或踐踏敵方球員。PK

罰則：罰踢

- (c) **腳踢**：球員不許腳踢敵方球員。PK

罰則：罰踢

- (d) **躑絆**：球員不許用小腿或腳躑絆敵方球員。PK

罰則：罰踢

- (e) **危險的 tackle**：球員不許過早、過遲或危險地 tackle 敵方球員。PK

球員不許 tackle 或企圖去 tackle 敵方球員的肩膀以上部位。圍繞敵方球員頸部或頭部的 tackle 是危險比賽。PK

硬臂 tackle 是危險比賽。球員用硬臂撞擊對方就是硬臂 tackle。PK
操弄無球的球員是危險比賽。PK
Tackle 是否危險是由裁判員決定的。裁判員將考量環境，如行 tackle 人的外觀意圖、或 tackle 的性質、或被 tackle 或被摔倒的無防備姿勢等。任何這些因素都可能演變成嚴重的傷害。

任何形式的危險 tackle 都必須嚴格處罰。球員違犯這一類暴行必須被勒令退場。利益規則將被適用；如果違犯阻止或可成立的達陣，必須判給懲罰達陣。

球員不許 tackle 雙腳離地的敵方球員。PK

罰則：罰踢

例外：球員是允許去 tackle 佔有球而正潛躍企圖達陣得分的球員的。

- (f) **操弄無球的敵方球員：**除非在 scrum、ruck 或 maul，球員不許捉拿、推拉、衝進或阻礙不持球的敵方球員。**PK**
罰則：罰踢
- (g) **危險衝阻：**球員不許不企求擒捉敵方持球員而去衝阻或打倒他。**PK**
罰則：罰踢
- (h) **Tackle 跳躍在空中球員（的腳）：**球員不許 tackle、拍、拉或推在爭邊球或在展開比賽中跳躍爭球的敵方球員的單腳或雙腳。**PK**
罰則：罰踢
- (i) **Scrum、ruck 或 maul 中的危險比**

賽：Scrum 前排不許衝撞敵方前排。**PK**

前排球員不許故意揚升敵方前排球員使雙腳離地或向上把他們擠出 scrum。**PK**

球員是不許衝進 ruck 或 maul 而不夾紮上 ruck 或 maul 中的球員的。

PK

球員是不許故意破壞 scrum、ruck 或 maul 的。**PK**

罰則：罰踢

- (j) **報復**：球員不許報復。即使有敵方球員是正在違規，球員也不許做對該敵方球員危險的任何事。**PK**

罰則：罰踢

- (k) **違反運動精神的動作**：球員在比賽圍場內不許做出違反運動精神的

任何動作。**PK**

球員違犯危險比賽動作或惡劣行跡時必須被告誡、或警告說如果再有同樣或類似的違犯時將被勒令退場、或勒令退場；警告後球員短暫禁賽比賽時間 10 分鐘。經過警告後該球員如果再有同樣或類似的違犯時，該球員必須被勒令退場。

罰則：罰踢

- (1) **球不在比賽中時的惡劣行跡**：當球不在比賽中時，球員不許違犯任何惡劣行跡、或阻礙或用任何方式干擾敵方球員。**PK**

罰則：罰踢

本罰則與規則 10.4(a)-(k)相同，不同的只是罰踢的判給地點是在比

賽將再開始的地點。如果該地點是在邊線或距離邊線 15 公尺以內時，罰踢的標點是在經過該地點的邊線垂直線上距離邊線 15 公尺的地方。

如果比賽將以 5 公尺 scrum 再開始，罰踢的標點是在陣線前 5 公尺而距離邊線至少 15 公尺的地方。

如果比賽將以反攻踢再開始，未違犯隊可以選擇在 22 公尺線上任何一點罰踢。

如果罰踢被判給，但在罰踢前原違犯隊又再次違犯惡劣行跡時，裁判員將警告或勒令該違犯球員退場並且前移罰踢標點 10 公尺。這是涵蓋原違犯與惡劣行跡的雙重處罰。

如果罰踢被判給一隊，但該隊有隊員在罰踢前違犯惡劣行跡時，裁判員將警告或勒令該違犯球員退場、宣佈不許罰踢，並且判給敵隊罰踢。

如果違犯是當球還在比賽中在比賽面積外發生，而且該違犯是本規則任何部分所無法涵蓋時，罰踢將在通過該違犯發生地點的邊線垂直線上距離邊線 15 公尺的地點判給。

對巡邊員所報告的違犯，罰踢將在該違犯發生的地點判給，或適用利益規則。

- (m) **過遲衝阻踢球員**：球員不許故意衝阻或阻礙剛踢完球的對方球員。**PK 罰則**：非違規隊可以選擇在違規地

點或球掉落地點罰踢。

違規地點：如果違規發生在踢球員的極陣內，罰踢標點在經過實際違規地點的陣線垂直線上距離陣線 5 公尺的地方。

如果違規發生在邊場，罰踢標點在經過實際違規地點的邊線垂直線上距離邊線 15 公尺的地方。

如果違規發生在極陣邊場，罰踢標點在距離陣線 5 公尺和距離邊線 15 公尺的地方。

球掉落地點：如果球掉落在邊場，任選的罰踢標點是在經過球出界的地點的邊線垂直線距離邊線 15 公尺的地方。如果球掉落在距離邊線 15 公尺以內的地方，標點是在經過球掉落的地點的邊線垂直線

上距離邊線 15 公尺的地方。

如果球掉落在極陣內、極陣邊場內、或在死球線上或越過死球線，任選的罰踢標點是在經過球越過陣線的陣線垂直線上距離陣線 5 公尺而距離邊線至少 15 公尺的地方。如果球碰觸到門柱或橫桿，任選的罰踢標點是在球掉落到地上的地方。

- (n) **飛劈擋人與騎兵攻擊**：球隊不許使用飛劈擋人或騎兵攻擊。**PK**

罰則：在原違規地點罰踢

飛劈擋人：所謂的「飛劈擋人」常常發生在陣線附近，當攻擊隊被判給罰踢或自由踢時。

踢球員觸踢，帶球向陣線潛衝或小傳給向前潛衝的隊友攻擊。突然，

隊友們夾紮在持球員兩側形成劈型體。經常，總有幾名隊友會在持球員前面。這原本就是非法。無論如何，「飛劈擋人」對要阻止它的球員具有潛在的危險。它是非法的。

罰則：在原違規地點罰踢

騎兵攻擊：所謂的「騎兵攻擊」常常發生在陣線附近，當攻擊隊被判給罰踢或自由踢時。攻擊球員們在踢球員後面些許距離，橫跨場地排成一列。

這些攻擊球員通常相隔 1、2 公尺。在踢球員的指揮下向前攻擊。當他們接近時，踢球員觸踢，並把球傳給其中一名。

到踢球為止，防守隊都必須停留在距標點至少 10 公尺後面，或如果他們陣線比較近，就必須停留在陣線後方。「騎兵攻擊」具有潛在的危險。它是非法的。

罰則：在原違規地點罰踢

5. 懲罰

- (a) 任何球員違犯任何部分的暴行規則時，必須被告誡、或警告並短暫禁賽、或勒令退場。
- (b) 球員經警告並短暫禁賽後又違犯暴行規則中應警告的項目時，必須被勒令退場。

6. 黃牌與紅牌

- (a) 當球員在國際比賽中被警告並短

暫禁賽時，裁判員將亮黃牌給該球員。

(b) 當球員在國際比賽中被勒令退場時，裁判員將亮紅牌給該球員。

(c) 在其他比賽中，主辦單位或管轄協會將決定黃牌與紅牌的使用。

7. 被勒令退場的球員

被勒令退場的球員不可再參加當場比賽。

規則 11.一般比賽中的越位與在位

定義

比賽剛開始，所有球員都是在位的。比賽一進行，球員將發現他們在越位位置中。這樣的球員是很容易受到處罰的，除非他們再度成為在位。

在一般比賽中，球員如果在持球隊友的前面或在最後操弄球的隊友前面就是越位。

越位意指該球員是暫時在比賽外，這樣的球員如果參加比賽是很容易受到處罰的。

在一般比賽中，越位球員可因隊友的動作或敵方球員的動作成為在位。但該越位球員如果干擾比賽，或奔向前、跑向球，或不及跑離球掉落地點的 10 公尺外時，是不能成為在位的。

1. 在一般比賽中的越位

- (a) 在越位位置的球員如果做出下列三項之一時，是很容易陷於犯規的：

干擾比賽或，

奔向前、跑向球或

不及遵守規則 11.4 的「10 公尺規」的。

球員在越位位置時未必受到處罰。

球員承接非故意的拋前球時，不是越位。

球員在極陣內也會越位。

- (b) **越位與干擾比賽**：球員越位時，不許參加比賽。這意指球員不許操弄球或阻礙敵方球員。
- (c) **越位與向前奔跑**：當有越位球員的隊友向前踢球時，該越位球員在成

為在位前不許跑向等待要操弄球的敵方球員、或跑向球掉落的地點。

2. 因己方球員的動作成為在位

在一般比賽中，越位球員可因自己或隊友的下列三項動作成為在位：

- (a) **因自己的動作**：當越位球員跑到最後踢球、觸球或持球的隊友後面時，該越位球員成為在位。
- (b) **因持球員的動作**：當持球的隊友跑到越位球員前面時，該越位球員成為在位。
- (c) **因踢球員或其他在位球員的動作**：當踢球員、或在踢球員同水平或後面的隊友，在球被踢的同時或事後跑到越位隊友前面時，該越位

隊友成為在位。

向前跑時：越位球員的隊友向前跑時可以在邊場或極陣邊場，但他必須返回比賽面積內來使該越位球員成為在位。

3. 因敵方球員成為在位

在一般比賽中，有三項敵方球員的動作可以使越位球員成為在位。但這三項敵方球員的動作並不適用於「10公尺規」下的越位球員。

- (a) **持球跑 5 公尺：**當有敵方球員持球跑 5 公尺時，該越位球員成為在位。
- (b) **傳球或踢球：**當有敵方球員傳球或踢球時，該越位球員成為在位。
- (c) **故意碰觸球：**當有敵方球員故意碰觸球但沒有接到球時，該越位球員成為在位。

4. 「10 公尺規」下的越位

- (a) 「10 公尺規」假想線：指的是當有球員踢球向前時，在等待要操弄球的敵方球員或球掉落或可能掉落的地點的前面 10 公尺而平行於陣線的一條假想線。

當有越位球員的隊友踢球向前時，該越位球員如果處身在該「10 公尺規」假想線前面時，就被視為參加在比賽中。該越位球員必須即刻退回該「10 公尺規」假想線後方。越位球員在退開時，不許阻礙敵方球員。**PK**

罰則：罰踢

- (b) 在退開時，該越位球員不能因為敵方球員的任何行動成為在位。但卻

可因為他的任何在位隊友跑到他前面而成為在位，即使他還沒有退滿 10 公尺。

- (c) 當有在「10 公尺規」下越位的球員衝阻等待要操弄球的敵方球員時，裁判員將即刻吹哨並處罰該越位球員。拖延對該敵方球員是危險的。**PK**

罰則：罰踢

- (d) 當有在「10 公尺規」下越位的球員操弄敵方球員漏接的球時，該越位球員將被處罰。**PK**

罰則：罰踢

- (e) 「10 公尺規」並不因球碰觸門柱或橫桿的事實而有所改變。不管發生什麼總是球掉落的地方。越位球員總是不可在「10 公尺規」假想線前

面的。PK

罰則：罰踢

- (f) 當球員踢球、並有敵方球員拍阻下這踢球，而有該踢球球員的隊友處身在「10公尺規」假想線前面隨後操弄該球。「10公尺規」是不適用在這情況的。因為該敵方球員並不是「等待要操弄球」，所以該隊友是在位的。

罰則：當球員因為在一般比賽中越位受處罰時，對方可以選擇在違規地點罰踢或在違規隊最後操弄球的地點 scrum。如果球是在違規隊的極陣內被最後操弄，該 scrum 將在經過球被操弄的地點的陣線垂直線上距離陣線 5 公尺的地方組成。

- (g) 如果有多名球員越位而在隊友踢球向前時往前奔跑，則違規的地點是在最接近等待該球的對方球員的越位球員的地方、或最接近球掉落地點的越位球員的地方。

5. 在「10公尺規」下成為在位

- (a) 越位球員必須退到「10公尺規」假想線後方，否則很容易受處罰。
- (b) 球員在後退中，即使還沒有退到「10公尺規」假想線後面，也可因為上述第2節所列舉的同隊的三項動作之一而成為在位。不過，同球員並不能因為敵隊的任何動作而成為在位。

6. 意外越位

- (a) 當越位球員無法避免而被球或持球球員所碰觸時，該球員屬於意外越位。如果該球員的隊並不因此獲利，比賽繼續。如果該球員的隊因此獲利，scrum 將被組成而由敵隊投進球。
- (b) 當球員把球手交給在他前面的隊友時，接受人是越位。除非接受人被認定是故意越位，而被判處罰踢；否則接受人是意外越位，所以將判處 scrum 而由敵隊投進球。

7.拍前後的越位

當球員拍前而有越位隊友接著操弄該球，如果因此阻使敵方球員無法得利時，這越位隊友是該受處罰的。PK

罰則：罰踢

8. 在 **scrum**、**ruck**、**maul** 或爭邊球的越位
在 **scrum**、**ruck**、**maul** 或爭邊球中，球員
如果處身在各該相關規則所規定的越位
線前面時是越位的。

9. 使在 **scrum**、**ruck**、**maul** 或爭邊球後退
中的球員成為在位

當 **scrum**、**ruck**、**maul** 或爭邊球形成，有
球員越位而且正依據規則後退中，即使對
方佔有球而且 **scrum**、**ruck**、**maul** 或爭邊
球已經結束，仍然在越位中。

在這樣的情況，越位球員本身或隊友的動
作都無法使他成為在位。該越位球員只能
靠敵方的下列二項動作成為在位：

敵方持球跑 5 公尺：當有敵方球員持球跑
5 公尺，該越位球員成為在位。當敵方球

員傳球時，該越位球員並不能成為在位。即使傳了好幾次也不能使該越位球員成為在位。

敵方踢球：當有敵方球員踢球，該越位球員成為在位。

10. 閒逛

球員在越位位置逗留就是閒逛。閒逛人阻使敵方球員無法隨心所欲地操弄球就是參與比賽，將會受罰。裁判員將確認使該閒逛人不會得到因敵方動作成為在位的便宜。**PK**

罰則：罰踢

規則 12.拍前或拋前

定義

拍前

拍前發生在球員失去球的佔有而且該球向前飛行，或球員用手或臂把球向前打或球碰到球員手或臂以後向前飛行，而該球在原球員能接到它以前碰觸到地上或其他球員的時候。

「向前」指的是朝向敵隊的死球線。

例外

拍阻(Charge down)：如果球員把敵方球員正踢著的球或剛踢出的球給拍阻下來，並不是拍前，即使球可能向前飛滾。

定義

拋前

拋前發生在當球員把球拋向前或傳向前的時候。

「向前」指的是朝向敵隊的死球線。

例外

彈前：如果球並沒有被拋前，但在碰到球員或地面後卻彈向前時，是不屬於拋前的。

1. 拍前或拋前的結果

- (a) **非故意拍前或拋前**：在違規地點判給 scrum。
- (b) **在爭邊球時的非故意拍前或拋前**：在出界線 15 公尺的地方判給 scrum。
- (c) **拍前或拋前的球進入極陣內**：如果有攻擊球員在賽場拍前或拋前而

球飛滾進入極陣內、而且在那裡被做成死球，將在拍前或拋前發生的地點判給 scrum。

- (d) **在極陣內的拍前或拋前**：球員在任一極陣內拍前或拋前時，將在經過違規的地點的陣線垂直線上、距離邊線不少於 5 公尺的地方判給 5 公尺 scrum。
- (e) **故意把球拍向前或拋向前**：球員不許故意用手或臂把球拍向前或拋向前。**PK**
罰則：罰踢。如果該違規阻止了或可成立的達陣時，必須判給懲罰達陣。
- (f) 如果有球員企圖接球以致球如拍前一般飛向前，而該球員在該球碰觸到地上或其他球員以前把球接

住時，比賽是繼續的。

在比賽中

在賽場裡

規則 13. 開球與重開踢

規則 14. 球在地上 - 非 tackle

規則 15. Tackle – 持球員被捉倒地

規則 16. Ruck

規則 17. Maul

規則 18. Mark

在賽場裡

比賽中，在賽場裡有很多動作：開球（規則 13.）、球員 tackle 持球員（規則 15.）、球員碰撞上敵方球員與自己隊的球員構成 maul（規則 17.），或球員倒到地上去重保球（規則 14.）。在 tackle 後，兩隊球員可以

保持兩腳站立而去 **ruck** 球（規則 16.）以保持連續性。如果球被踢，防守球員在他們的 22 公尺區可以試求做成 **mark**（規則 18.）。

規則 13.開球與重開踢

定義

開球發生在比賽開始和半場暫停後的比賽再開始。重開踢發生在得分後或挽球後。

1. 開球在那裡執行

開球是在中央線中點開踢的。如果球被從錯誤的地點開踢時，將重新開球。

2. 怎樣開球

- (a) 球隊用落踢開球，落踢必須在中央線中點上或後方執行。
- (b) 如果開球被用錯誤的踢球方式執行時，將重新開球。

3. 那一隊執行開球

- (a) 在比賽開始時，由兩隊隊長擲幣，隊長贏得擲幣後如果選擇執行開球，由該隊開球。隊長贏得擲幣後如果選擇選擇場地，則由敵隊開球。
- (b) 在半場暫停後，由比賽開始時開球的一隊的敵隊開球。
- (c) 在得分後，由得分隊的敵隊開球。

4. 開球時踢球隊的位置

當球被踢時，所有踢球方球員都必須在球後方。否則，在場中央組成 scrum、由對方投球。

5. 開球時敵隊的位置

所有敵方球員，都必須站在 10 公尺線上或後方。他們如果在該線前方或在球被踢

前衝阻，將是重新開球。

6. 開球達 10 公尺

如果球到達敵方的 10 公尺線，或到達該 10 公尺線後被風吹回，比賽繼續。

7. 開球未達 10 公尺但被敵方球員操弄

如果球未達敵方的 10 公尺線但首先被敵方球員操弄，比賽繼續。

8. 開球未達 10 公尺而未被敵方球員操弄

如果球未達敵方的 10 公尺線且未被敵方球員首先操弄，敵方有兩種選擇：
讓球重新開踢，或
在場中央 scrum，取得投進權。

9. 球直接飛出界

球必須在賽場內著地。如果球被踢而直接飛出界，敵隊有三種選擇：

讓球被重新開踢，或

在場中央 scrum，取得投進權，或

接受該踢球。

如果他們接受該踢球，爭邊球是在場中央線。如果球被風吹回中央線後方而直接飛出界，爭邊球是在球出界的地方。

10. 球飛滾進入極陣

(a) 如果球被踢，未碰觸球員或被球員所碰觸而飛滾進入極陣內，敵隊有三種選擇：

壓球觸地，或

把它做成死球，或

發動攻擊。

(b) 如果敵隊壓球觸地、或把它做成死

球、或球因飛滾到極陣邊場或死球線上或越過死球線而成為死球，他們將有兩種選擇：

在場中央組成 scrum，他們投進球，或讓他們的對方重新開球。

- (c) 如果他們選擇要壓球觸地或把它做成死球，他們必須就做，不可拖延。防守球員對球的任何其他動作都意味著該球員已經選擇要發動攻擊。

11. 反攻踢

定義

反攻踢是用來在攻擊球員把球弄進或帶進極陣內，在沒有違規的情形下而有防守球員在那裡把球做成死球、或球飛滾到極陣邊場

或死球線上或越過死球線以後，使比賽重新開始的。反攻踢是由防守隊執行的一種落踢；可在 22 公尺線上或線後任何一點執行。

12. 在反攻踢的拖延

反攻踢不許拖延。FK

罰則：在 22 公尺線上自由踢

13. 不正確的反攻踢

如果踢球的方式或地點錯誤，必須重踢。

14. 反攻踢的球必須越線

- (a) 如果球沒有越過 22 公尺線，敵隊將可兩選：
給與重新反攻踢，或
在 22 公尺線中央 scrum 而取得投

進權。

- (b) 如果球越過 22 公尺線，但被風吹回，比賽繼續。
- (c) 如果球沒有越過 22 公尺線，利益規則適用。操弄球的敵方球員可達陣得分。

15. 球直接飛出界

球必須在賽場內落地。如果球被直接踢出界，敵隊將可三選：
給與重新反攻踢，或
在 22 公尺線中央 scrum 而取得投進權，
或
接受該踢球。如果他們接受該踢球，投進是在 22 公尺線上。

16. 球從反攻踢飛滾進入極陣

(a)如果球被踢，未碰觸球員或被球員所碰觸而飛滾進入敵隊極陣內，敵隊有三種選擇：

壓球觸地，或
把它做成死球，或
發動攻擊。

(b)如果敵隊壓球觸地、或把它做成死球、或球因飛滾到極陣邊場或死球線上或越過死球線而成為死球，他們將有兩種選擇：

在踢球地方的 22 公尺線中央組成 scrum
而由他們投進球，或
讓他們的對方重新反攻踢。

(c)如果他們選擇要壓球觸地或把它做成死球，他們必須就做，不可拖延。防守球員對球的任何其他動作都意味著該球員已經選擇要發動攻擊。

17. 踢球隊

- (a) 當球被踢時，所有踢球隊球員都必須在球的後方。否則，將在 22 公尺線中央 scrum 而由敵隊投進球。
- (b) 不過，如果該踢球太快，以致有後退中的踢球隊球員還在球前面時，他們將不受罰。他們不許停止後退、也不許參加比賽，直到有隊友的動作使他們在後退中成為在位為止。

罰則：在 22 公尺線中央 scrum 而由敵隊投進球。

18. 敵隊

- (a) 在球被踢前敵隊不許越過 22 公尺線衝阻。否則重新反攻踢。
- (b) 如果敵隊球員在 22 公尺線「站錯邊」而且拖延或阻礙反攻踢，該球員是違犯惡劣行跡。

PK

罰則：在 22 公尺線上罰踢

規則 14. 球在地上 - 非 tackle

定義

這情況發生在有可用球在地上而球員倒地去搜取它的時候。但不包括在 scrum 或 ruck 直後的情況。

這情況也發生在球員佔有球、並非被 tackle 而倒在地上的情況。

球是由雙腳站立的球員來操弄的。球員不許靠倒地使球成為無法比賽。無法比賽是球無法即刻提供球隊使比賽能繼續的意思。

球員使球成為無法比賽、或靠倒地阻礙敵隊是違背比賽目的與精神而必須受罰的。

球員不是被 tackle，而是抱持著球倒地、或倒地而搜到球時，必須即刻有所動作。

1. 球員倒在地上

該球員必須即刻做下列三事之一：

帶球起立、或

傳球、或

釋放球。

傳球或釋放球的球員還必須即刻起立或離去球。利益只有即刻發生時適用。**PK**

罰則：罰踢

2. 球員不許做的事

(a) **躺臥在球上或球四周**：球員不許躺臥在球上或球附近去阻止敵方球員佔有球。**PK**

罰則：罰踢

(b) **倒越帶球躺在地上的球員**：球員不許故意倒到帶球躺臥在地上的球員上或倒越他。**PK**

罰則：罰踢

- (c) **倒越在球附近躺臥的球員**：球員不許故意倒到在球附近躺臥著的球員上或有球在他們之間而躺臥著的球員上、或倒越他們。**PK**

罰則：罰踢

定義：

附近(Near)指的是 1 公尺以內。

規則 15. Tackle—持球員被捉倒地

定義

Tackle 發生在球員同時被一個或多個敵方球員所擒捉以致倒地或（和）球碰地的時候。該球員稱為被 **tackle** 球員。任何倒在地上的敵方球員稱為行 **tackle** 球員。

1. **Tackle**—發生地點

Tackle 只能發生在賽場。

2. **Tackle** 不能發生時

當持球員被一名敵方球員所擒捉而有一名隊友夾紮到該持球員時，**maul** 已經形成，**tackle** 不能發生。

3. 倒地定義

- (a) 如果持球員單腳或雙腳跪地，該球員已經倒地。
- (b) 如果持球員坐到地上、或坐到倒地球員之上，該球員已經倒地。

4. 從地上抬舉持球員

持球員被敵方球員抬舉離地，並不屬於被 tackle，比賽繼續。

5. 行 tackle 球員

- (a) 當球員 tackle 敵方球員而兩人都倒地時，這行 tackle 球員必須即刻釋放該被 tackle 球員。**PK**
罰則：罰踢
- (b) 這行 tackle 球員必須即刻起身站立或即刻從該被 tackle 球員處以及球處離去。**PK**

罰則：罰踢

- (c) 這行 tackle 球員在操弄球之前必須起身站立。PK

罰則：罰踢

6. 被 tackle 球員

- (a) 被 tackle 球員必須努力讓球能即刻提供比賽，使比賽能繼續。PK

罰則：罰踢

- (b) 被 tackle 球員必須即刻傳球或釋放球。PK

該球員也必須即刻起身站立或從球處離去。PK

罰則：罰踢

- (c) 被 tackle 球員只要是即刻做，可以靠把球朝任何方向放置在地上來釋放球。PK

罰則：罰踢

- (d) 被 tackle 球員只要是即刻做，可以靠把球沿任何方向在地上推動來釋放球。但向前是除外的。**PK**

罰則：罰踢

- (e) 如果站立的敵方球員企圖操弄球，該被 tackle 球員必須釋放球。

PK

罰則：罰踢

- (f) 如果被 tackle 球員的衝力帶他進入極陣內，他可以達陣得分或做成挽球。
- (g) 如果球員被 tackle 在陣線附近，他可以即刻外伸並在陣線上或越過陣線壓球觸地達陣得分。

罰則：罰踢

- (h) 被 tackle 球員不許故意把球放置在

邊場上。該被 tackle 球員也不許故意把球推出界。PK

罰則：在對應於違規地點的 15 公尺線上罰踢 7.其他球員

- (a) Tackle 後，所有其他球員要操弄球，都必須兩腳站立。球員如果除兩腳以外並沒有其他身體部分是被地上或地上球員所支持，就是兩腳站立。
- (b) Tackle 後任何兩腳站立的球員都可以企圖從佔球球員取得球的佔有。
- (c) 在 tackle 處或附近，其他球員要操弄球，必須從球後面而且從最接近他們自己陣線的被 tackle 球員或行 tackle 球員後面來做。PK
罰則：罰踢
- (d) 任何在 tackle 處佔有球的球員必須

靠帶球離去或傳球或踢球即刻操弄球。PK

罰則：罰踢

- (e) 任何首先佔有球的球員不許在 tackle 處或附近倒地，但被敵方球員 tackle 時是例外的。PK

罰則：罰踢

- (f) 任何首先在 tackle 處或附近佔有球的球員可以被敵方球員 tackle，只要該敵方球員是從球後面而且從最接近他們自己陣線的被 tackle 球員或行 tackle 球員後面來做的。PK

罰則：罰踢

- (g) Tackle 後，任何躺臥在地上的球員不許阻礙敵方球員去爭佔球。PK
- (h) Tackle 後，任何在地上的球員不許去 tackle 敵方球員、或企圖去 tackle

敵方球員。PK

罰則：罰踢

例外：

球進入極陣內：在陣線附近的 tackle 後，如果球被釋放而且進入極陣內，任何球員，包括在地上的球員，都可壓球觸地。

- (i) **Tackle 後**：當有被 tackle 的球員外伸要在陣線上或越過陣線的地方壓球觸地來達陣得分時，敵方球員可以從該球員佔有中搶拉該球，但不許腳踢該球。PK

罰則：罰踢

8. 禁止事項

- (a) 球員不許阻止被 tackle 球員傳球。

PK

罰則：罰踢

- (b) 球員不許阻止被 tackle 球員釋放球並起身站立或自球處離去。PK

罰則：罰踢

- (c) 球員不許倒到被 tackle 球員身上或倒越他們。PK

罰則：罰踢

- (d) 球員不許倒到 tackle 後在球附近躺臥著的球員上或有球在他們之間而躺臥著的球員上或倒越他們。PK

罰則：罰踢

- (e) 站立的球員不許衝阻或阻礙不是在球附近的敵方球員。PK

罰則：罰踢

- (f) 不傳球或釋放球是危險的：被 tackle 球員如果不即刻釋放球或從球處離開，或如果該球員被阻止這

樣做，將會引起危險。如果有以上情形發生，裁判員將即刻判給罰踢。**PK**
罰則：罰踢

9.關於不守規定的疑問

如果球在 tackle 處成為無法比賽而且無法察覺不守規定的肇因球員時，裁判員將即刻命令 scrum。由暫停直前向前移動的一隊投進球，或如果沒有一隊向前移動，則由攻擊隊投進球。

規則 16. Ruck

定義

Ruck 是由兩隊各一名或多名球員，雙腳站立，在身體接觸狀況，緊密圍繞地上的球所形成的一種比賽局面。此時，展開比賽已經結束。

Rucking：球員在 ruck 中，沒有違犯暴行，用他們的腳企圖贏取或保有球的佔有的動作。

1.組成 ruck

何處：Ruck 只在賽場內發生。

如何：球員是站立的。至少有一名球員必須與敵方球員身體接觸。

摘要：球在地上；至少須有兩名站立球員，兩隊各一名。

2. 加入 **ruck**

(a) 所有球員組成、加入或參加在 **ruck** 必須使他們的頭部與肩膀不低於他們的臀部。FK

罰則：自由踢

(b) 球員加入 **ruck** 必須至少用一臂，要全臂，纏繞隊友的身體夾紮在 **ruck** 上。PK

罰則：罰踢

(c) 把手放置在 **ruck** 中其他球員上並不構成夾紮。PK

罰則：罰踢

(d) 所有球員組成、加入或參加在 **ruck** 必須兩腳站立。PK

罰則：罰踢

3. Rucking

- (a) 在 ruck 中的球員必須努力保持兩腳站立。PK
罰則：罰踢
- (b) 球員在 ruck 中不許故意倒下或跪下。這是危險比賽。PK
罰則：罰踢
- (c) 球員不許故意使 ruck 崩塌。這是危險比賽。PK
罰則：罰踢
- (d) 球員不許跳到 ruck 頂上。PK
罰則：罰踢
- (e) 球員必須使他們的頭部與肩膀不低於他們的臀部。FK
罰則：自由踢
- (f) 球員 rucking 球不許 ruck 地上球員。球員 rucking 球要努力試圖跨越地上球員而不許踩上他們。球員

rucking 球必須在球附近做。PK
罰則：危險比賽的罰踢

4.其他 ruck 違犯

- (a) 球員不許把球送返 ruck 中。FK
罰則：自由踢
- (b) 球員不許手觸 ruck 中的球。PK
罰則：罰踢
- (c) 球員不許用腳夾起 ruck 中的球。PK
罰則：罰踢
- (d) 在 ruck 中或 ruck 附近的地上球員
必須試圖自球處離去。這些球員不
許阻礙 ruck 中的球或剛從 ruck 出
現的球。PK
罰則：罰踢
- (e) 球員不許倒到從 ruck 正在出現的
球上或倒越它。PK

罰則：罰踢

- (f) 當球還在 **ruck** 中時，球員不許採取任何動作讓敵方球員以為球從 **ruck** 出現。FK

罰則：自由踢

5. 在 **ruck** 的越位

- (a) **越位線**：兩隊各有一條，各經過該隊 **ruck** 中的最後球員的最後腳，平行於陣線。
- (b) 球員必須加入 **ruck** 或即刻退到越位線後方。如果球員在 **ruck** 邊側閒逛，該球員是越位的。PK

罰則：罰踢

- (c) **球員加入 ruck**：所有球員加入 **ruck** 必須從 **ruck** 中最後一名隊友的腳後面。如果球員從敵邊、或從最

後一名隊友前面加入 ruck 時，該球員是越位的。**PK**

罰則：對應於違犯地點，在違犯隊的越位線上罰踢

- (d) **球員不加入 ruck**：如果球員是在越位線前面而不加入 ruck，該球員必須即刻退到越位線後面。如果在越位線後面的球員踩越越位線而不加入 ruck 時，該球員是越位的。**PK**
罰則：對應於違犯地點，在違犯隊的越位線上罰踢
- (e) **球員離開或再加入 ruck**：如果球員離開 ruck，該球員必須即刻退到越位線後面，否則該球員是越位的。該球員一成為在位以後，就可以再加入 ruck。但如果該球員是從最後一名隊友前面再加入，他將是越

位。該球員可以橫靠這最後一名球員再加入。**PK**

罰則：對應於違犯地點，在違犯隊的越位線上罰踢

6. Ruck 順利結束

當球離開 ruck、或球是在陣線上或越過陣線，ruck 順利結束。

7. Ruck 非順利結束

- (a) 當球成為無法比賽而被命令 scrum 時，ruck 非順利結束。

球由 ruck 中的球成為無法比賽直前向前推進的一隊投進。

如果兩隊都不向前推進，或裁判員無法決定 ruck 中的球成為無法比賽直前那一隊向前推進時，由 ruck

開始直前向前推進的一隊投進。

如果兩隊都不向前推進，由攻擊隊投進。

- (b) 在裁判員吹判 **scrum** 以前，裁判員將允許合理的時間讓球浮現，尤其有球隊在向前推進時。如果 **ruck** 停止向前推進、或裁判員認為球可能無法在合理時間內浮現時，裁判員必須命令 **scrum**。

規則 17. Maul

定義

Maul 發生在當持球員被一名或多名敵方球員所擒捉，而有一名或多名持球員的隊友夾紮上該持球員的時候。所有捲入的球員都是兩腳站立而且朝向陣線移動。此時，展開比賽已經結束。

1. 組成 maul

何處： Maul 只在賽場內發生。

如何： 球員必須是站立的。

摘要： 至少 3 名球員，持球員與兩隊各一名，全部是站立的。

2. 加入 maul

(a) 球員加入 maul 必須使他們的頭與

肩膀不低於他們的臀部。FK

罰則：自由踢

- (b) 球員必須被捉或夾紮在 maul 裡面而不只是橫靠著 maul。PK

罰則：罰踢

- (c) 把手放置在 maul 中其他球員上並不構成夾紮。PK

罰則：罰踢

- (d) **保持球員兩腳站立**：在 maul 的球員必須努力保持兩腳站立。在 maul 中的持球員只要球可以即刻供用，是可以倒地的；比賽繼續。PK

罰則：罰踢

- (e) 球員不許故意使 maul 崩塌。這是危險比賽。PK

罰則：罰踢

- (f) 球員不許跳到 maul 頂上。PK

罰則：罰踢

3.其他 maul 違犯

- (a) 球員不許試圖把敵方球員拉出 maul 外。PK

罰則：罰踢

- (b) 當球還在 maul 中時，球員不許採取任何動作讓敵方球員以為球從 maul 出現。FK

罰則：自由踢

4.在 maul 的越位

- (a) 越位線：兩隊各有一條，各經過該隊 maul 中的最後球員的最後腳，平行於陣線。
- (b) 球員必須加入 maul 或即刻退到越位線後方。如果球員在 maul 邊側

閒逛，該球員是越位的。**PK**

罰則：對應於違犯地點，在違犯隊的越位線上罰踢

- (c) **球員加入 maul**：球員加入 maul 必須從 maul 中最後一名隊友的腳後面來做。球員可以橫靠這最後一名球員加入。如果球員加入 maul 是從敵邊、或從最後一名隊友前面時，該球員是越位的。**PK**

罰則：對應於違犯地點，在違犯隊的越位線上罰踢

- (d) **球員不加入 maul**：所有在越位線前面而不加入 maul 的球員必須即刻退到越位線後面。否則是越位的。如果任何在越位線後面的球員踩越越位線而不加入 maul 時，該球員是越位的。**PK**

罰則：對應於違犯地點，在違犯隊的越位線上罰踢

- (e) 球員離開或再加入 **maul**：球員離開 **maul** 後，必須即刻退到越位線後面，否則該球員是越位的。該球員一成為在位以後，就可以再加入 **maul**。如果該球員從最後一名隊友前面再加入時，他將是越位的。該球員可以橫靠這最後一名球員再加入。**PK**

罰則：對應於違犯地點，在違犯隊的越位線上罰踢

5.Maul 順利結束

當球或帶球的球員離開 **maul** 時，該 **maul** 順利結束。當球是在地上、或在陣線上或越過陣線時，該 **maul** 順利結束。

6. Maul 非順利結束

- (a) 當 maul 固結不動或停止向前移動超過 5 秒鐘而被命令 scrum 時，該 maul 非順利結束。
- (b) 如果 maul 中的球成為無法比賽或 maul 非暴行結果崩塌而被命令 scrum 時，該 maul 非順利結束。
- (c) **Maul 後的 scrum**：球由 maul 剛開始時不佔球的一隊投進。如果裁判員無法決定那一隊佔球，由 maul 停止前向前推進的一隊投進。如果兩隊都不向前推進，由攻擊隊投進。
- (d) 當 maul 固結不動或停止向前移動超過 5 秒鐘，但球正在被移動而且裁判員可以看見它時，裁判員將允許合理時間讓球浮現。如果球在合

- 理時間內不浮現時，將命令 **scrum**。
- (e) 當 **maul** 停止向前移動以後，可以再出發向前移動，只要它是在 5 秒鐘以內這樣做。如果 **maul** 第二次停止向前移動而且球正在移動裁判員並且可以看見球時，裁判員將允許合理時間讓球浮現。如果球在合理時間內不浮現時，將命令 **scrum**。
 - (f) 當球在 **maul** 中成為無法比賽時，裁判員將不會允許拖延扭鬥爭球。並命令 **scrum**。
 - (g) 如果在 **maul** 中的持球員倒地，包括單腳或雙腳跪地或坐到地上時，裁判員將命令 **scrum**，除非球即刻可以提供比賽。
 - (h) **接球員被捉的 maul 後的 scrum：**

如果球員直接接住敵方球員開球或反攻踢以外的踢球，該接球員即刻被敵方球員所擒捉，**maul** 可能形成。之後，如果該 **maul** 固結不動或停止向前移動超過 5 秒鐘或球成為無法比賽，而且被命令 **scrum** 時，由該接球員的隊投進球。

「直接接住敵方球員的踢球」指的是球員接住該球以前，球並沒有碰觸過其他球員或地面。

如果 **maul** 移進該接球員極陣，從而球被壓成挽球或在極陣內成為無法比賽時，5 公尺 **scrum** 將被組成，由攻擊隊投進球。

規則 18. Mark

定義

要做成 mark，球員必須在自己的 22 公尺線上或後方。球員單腳在 22 公尺線上或後方就被認定是在 22 公尺區。球員必須直接從敵方的踢球做成俐落的接球同時口喊

「mark!」。mark 不能從開球做成。

Mark 後，將判給踢球。踢球的地點是 mark 的地點。

即使球在被接前曾經碰觸過門柱或橫桿，球員也可以做成 mark。

防守隊可以在極陣內做成 mark。

1. 在 mark 後

裁判員即刻吹哨並判給做成 mark 的球員踢球。

2. 踢球判給地點

該踢球的判給地點是 mark 的地點。

3. 踢球執行地點

該踢球是在穿過 mark 的線上的 mark 地點上或 mark 地點後方執行的。

4. 誰踢球

該踢球由做成 mark 的球員執行。如果他在 1 分鐘內不能踢球，則在 mark 地點組成 scrum，由他的隊投進球。如果 mark 是在極陣內，scrum 就在穿過 mark 地點的線上距離陣線 5 公尺的地方。

5. 踢球怎麼執行

規則 21.自由踢適用在 mark 後被判給的踢球。

6. 代替的 scrum

- (a) 做成 mark 的球員的隊可以選擇要 scrum。
- (b) **何處 scrum**：如果 mark 是在賽場內，scrum 是在 mark 地點，但距離邊線和陣線至少 5 公尺的地方。如果 mark 是在極陣內，scrum 是在穿過 mark 地點的線上距離陣線 5 公尺，但距離邊線至少 5 公尺的地方。
- (c) **誰投進**：做成 mark 的球員的隊投進球。

7. 判給罰踢

- (a) 敵方球員，不管在位與越位，都不許在裁判員吹哨以後衝阻做 mark 的球員。**PK**
罰則：罰踢

- (b) **何處執行罰踢**：如果違犯球員是在位的，罰踢是在違犯地點執行。如果違犯球員是越位的，罰踢是在越位線地方執行（規則 11.一般比賽中的越位與在位）。
- (c) **誰踢**：非違犯隊的任何球員都可執行這罰踢。

在比賽中

重開賽

規則 19. 出界與爭邊球

規則 20. Scrum

規則 21. 罰踢與自由踢

球被做成死球後的重新開始

球被做成死球後重新開始的方法有四種，都詳列在下列三條規則。爭邊球（規則 19.）是用來球出界以後重新開始的。Scrum（規則 20.）是用來在某一些違規發生後重新開始的，而罰踢與自由踢（規則 21.）則是用來在另一些違規後重新開始的。

規則 19. 出界與爭邊球

定義

「**被直接踢出界**」是球被踢以後並沒有在比賽面積內落地、也沒有碰觸到球員或裁判員而直接出界的意思。

22 區 (The 22) 是陣線與 22 公尺區之間的面積，包括 22 公尺線，但不包括陣線。

出界線是在賽場內經過球的投進地點而垂直於邊線的假想線。

當球不被球員持拿著而碰觸到邊線或線上或線外的地或任何物與人時，就是**出界**。

當球員正持拿著球而球或持球員碰觸到邊線或邊線外的地時，該球是出界的。

球或持球員碰觸到、或越過邊線的地點就是球出界的地點。

如果球員接球而有一腳在邊線上或邊線外的地上時，該球是出界的。

如果球員有一腳在賽場內、一腳在邊場內而持拿著球，該球是出界的。

如果球越過邊線或極陣邊線，而被兩腳在比賽面積內的球員接著，該球並不是出界或極陣內出界。這樣的球員也可以把球拍進比賽面積內。如果球員跳躍並接球，兩腳必須在比賽面積內著地，否則是出界或極陣內出

界。

只要球沒有越過經過邊線的垂直面，球員在邊場內是可以踢或拍而不可持拿該球的。

1. 投進球

不佔地踢球

- (a) **球員在己方 22 區外直接踢出界：**
除罰踢外，當球員在己方 22 區外的比賽面積內任何一點直接踢出界時，是不佔地踢球。投進將在對應於球員踢球的地點或球出界的地點當中比較接近自己陣線的一點被執行。
- (b) **球員帶球進入自己的 22 區：**當防守球員在自己的 22 區外得球，把

它帶進或弄進 22 區內，然後直接踢出界時，是不佔地踢球。

佔地踢球

- (c) **球員在己方 22 區內**：當防守球員在自己的 22 區內或極陣內得球而把它踢出界時，球的投進地點是球出界的地點。
- (d) **間接踢出界**：當球員在比賽面積內任一點把球間接踢出界，以致球在賽場內跳彈後出界，投進是在球出界的地點執行。
當球員在比賽面積內任一點踢球，球碰觸到敵方球員或被敵方球員所碰觸，之後球在賽場內跳彈而間接出界，投進是在球出界的地點執行。

當球員在比賽面積內任一點踢球，球碰觸到敵方球員或被敵方球員所碰觸以後直接出界，投進是在對應於球碰觸到敵方球員的地點，或者，如果球出界的地點比較接近敵方陣線時，就在球出界地點執行。

罰踢

- (e) **罰踢**：當球員在比賽面積內任一點從罰踢踢出界，投進是在球出界的地點執行。

自由踢

- (f) **踢球方的 22 區外，不佔地踢球**：當在 22 區外判給的自由踢直接踢出界時，投進將在對應於球員踢球的地點或球出界的地點當中比較

接近自己陣線的一點被執行。

- (g) **踢球方的 22 區內或極陣內，佔地踢球：**當在 22 區內或極陣內判給的自由踢直接踢出界時，投進地點是球出界的地點。

2. 快捷投進

- (a) 球員可以採取快捷投進而不等待爭邊球陣列形成。
- (b) 球員採取快捷投進時，可以在球出界的地點和自己的陣線之間任何一點的賽場外面執行。
- (c) 球員不許在爭邊球陣列形成後採取快捷投進。如果採取時，快捷投進將被否定。由同隊在爭邊球陣列投進。
- (d) 球員採取快捷投進時，必須使用原

出界球。如果球飛滾到邊場並被做成死球以後，改用他球，或有投球員以外的人員觸摸過該球時，快捷投進將被否定。由同隊在爭邊球陣列投進。

- (e) 在快捷投進時，球員必須把球直投使沿出界線至少飛行 5 公尺以後碰觸到地上或球員；而且當球被投時，投球員不許踩進賽場內。投球員如果有違反上述規定時，快捷投進將被否定。否定後，由敵隊選擇在快捷投進地點爭邊球或在快捷投進地點 15 公尺線上 scrum，而分別取得投進權。如果敵隊選擇爭邊球，而投進也不正確時，則兩隊將在 15 公尺線上 scrum 而由第一次爭邊球的投進隊來投進這 scrum 的

球。

(f) 在快捷投進時，球員可以來到出界線再離開而不受處罰。

(g) 在快捷投進時，球員不許阻止球被投進 5 公尺。**FK**

罰則：在 15 公尺線上自由踢

(h) 如果球員持帶著球被逼出界，該球員必須釋放球給敵方球員使能做快捷投進。**PK**

罰則：在 15 公尺線上罰踢

3. 其他投進

在其他所有情況，投進將在球出界的地點執行。

4. 誰投進

投進是由球出界前最後持拿或碰觸球的

球員的敵隊球員來執行的。如果有疑問時，則由攻擊隊來投進。

例外：當一隊執行罰踢，而球被踢出界時，無論直接或間接出界，都由踢球隊來投進。

5. 投進如何執行

球員執行投進時，必須站在正確地點；投進時，也不許踩進賽場內。球必須被直投使沿出界線至少飛行 5 公尺以後首先碰觸到地上或其他球員、或被其他球員所碰觸。

6. 不正確的投進

- (a) 如果在爭邊球的投進不正確，敵隊可以選擇在同地點的爭邊球或在 15 公尺線上的 scrum 而分別取得投

進權。如果他們選擇爭邊球，投進也不正確，兩隊將組成 scrum。由第一次爭邊球的投進隊投進這 scrum 的球。

- (b) 爭邊球的投進不許拖延或假裝投球。FK

罰則：在 15 公尺線上自由踢

- (c) 球員不許故意或重複投球不直。PK

罰則：在 15 公尺線上罰踢

爭邊球

定義

爭邊球的目的是在球出界以後，用投進球在兩列球員之間，來迅速、安全、公平地重新開始比賽的。

爭邊球球員(Line-out Players)

爭邊球球員是排成兩列做成爭邊球的球員。

接球員

接球員是當爭邊球球員把球從爭邊球傳回或拍回時就位在接球位置去接球的球員。任何球員都可擔當接球員，但在一次爭邊球中，一隊只能有一名接球員。

爭邊球的參加球員俗稱「參加球員」

爭邊球的參加球員指的是投進球的球員和他的對應球員以及兩名接球員和爭邊球球員。

其他全部球員

爭邊球的參加球員以外的其他全部球員必

須在距出界線至少 10 公尺的後方，直到爭邊球結束；或如果自己的陣線距離出界線不到 10 公尺，則在陣線上或後方，直到爭邊球結束。

15 公尺線

15 公尺線是在場內 15 公尺平行於邊線的直線。

爭邊球後的 scrum

任何在爭邊球因為違規或暫停而被命令的 scrum 是在出界線與 15 公尺線的交點上。

7. 組成爭邊球

- (a) **至少**：兩隊各必須至少以 2 名球員組成爭邊球。FK
- (b) **至多**：投進隊決定爭邊球球員的至

多人數。FK

- (c) 敵隊爭邊球球員的人數可以更少，但不可更多。FK
- (d) 當球出界時，每一名趨近出界線的球員都將被預測成要去組成爭邊球。趨近出界線的球員必須不耽擱地這麼做。兩隊球員一在爭邊球中佔據到位置，就必須等到爭邊球結束才可離開爭邊球。FK
- (e) 如果投進隊排出比通常少的人數在爭邊球中，必須給與敵隊合理的時間去調整爭邊球多餘人數使符合規則。FK
- (f) 這些多餘球員必須馬上離去爭邊球。他們必須移動到出界線 10 公尺後方的越位線後方。如果在他們到達該線前爭邊球結束，他們是可

- 以重新參加比賽的。FK
- (g) **疏於形成爭邊球**：球隊不許故意疏於形成爭邊球。FK
 - (h) **爭邊球球員必須站在何處**：爭邊球的前端距離邊線 5 公尺，尾端距離邊線 15 公尺。所有爭邊球球員必須站在這兩端點之間。FK
 - (i) **兩單一直線**：兩隊爭邊球球員形成兩平行之單一直線各垂直於邊線。FK
 - (j) **兩隊爭邊球球員形成爭邊球必須在他們內肩膀之間保持淨空間**。這空間決定在立正姿勢的時候。FK
 - (k) **公尺間隔**：各列球員必須在出界線自己的一方各距出界線半公尺。FK
- 罰則**：(a) - (k) 在 15 公尺線上自由踢

- (1) 出界線不許在距陣線 5 公尺以內的地方。
- (m) 在爭邊球已經形成，但球被投進前，球員不許擒捉、推拉、衝進、或阻礙敵方球員。**PK**
罰則：在 15 公尺線上罰踢

8. 爭邊球的開始與結束

- (a) **爭邊球開始**：當球離開投球員的手時，爭邊球開始。
- (b) **爭邊球結束**：當球或持球球員離開爭邊球時，爭邊球結束。這包括下列情形：
 - 當球被投開、拍開或踢開爭邊球時，爭邊球結束。
 - 當爭邊球球員把球手交給剝散球員時，爭邊球結束。

當球被投越 15 公尺線、或有球員帶著它或把它弄越該線時，爭邊球結束。

當球或持球球員移進 5 公尺線與邊線之間的面積時，爭邊球結束。

當 ruck 或 maul 在爭邊球中形成，而所有在 ruck 或 maul 中的球員的腳全部移超出界線時，爭邊球結束。

當球在爭邊球中成為無法比賽時，爭邊球結束。比賽以 scrum 重新開始。

9. 在爭邊球中的限制

- (a) **越位**：爭邊球球員不許越位。在球被投進前，越位線與出界線重疊。在球碰觸到球員或地上後，越位線是經過球而平行於陣線的直線。**PK 罰則：在 15 公尺線上罰踢**

- (b) 球員跳躍爭球只要不踩越出界線，可向任何方向踩步。**PK**
罰則：在 15 公尺線上罰踢
- (c) 撐上敵方球員：爭邊球球員跳躍時，不許用敵方球員做支撐。**PK**
罰則：在 15 公尺線上罰踢
- (d) 擒抱或推擠：爭邊球球員不許擒抱、推擠、衝阻、阻礙或擒捉不持帶球的敵方球員，除非 ruck 或 maul 正在發生。**PK**
罰則：在 15 公尺線上罰踢
- (e) 非法衝阻：爭邊球球員不許衝阻敵方球員，除非企圖去 tackle 該敵方球員或去操弄球。**PK**
罰則：在 15 公尺線上罰踢
- (f) 撐上隊友：跳躍的爭邊球球員不許利用隊友做支撐跳躍。**FK**

罰則：在 15 公尺線上自由踢

- (g) **揚升**：爭邊球球員不許揚升隊友。

FK

罰踢：在 15 公尺線上自由踢

- (h) **跳躍前支撐**：球員不許在隊友跳躍前就支撐他。**FK**

罰則：在 15 公尺線上自由踢

- (i) **球被投前跳躍或支撐**：球員不許在球離開投球員的手以前跳躍爭球或支撐任何球員。**FK**

罰則：在 15 公尺線上自由踢

- (j) **預捉腰以下**：球員不許預捉任何隊友的腰以下部分。**FK**

罰則：在 15 公尺線上自由踢

- (k) **球員的支撐**：球員支撐跳躍的隊友時，從他後面不許低於短褲，從他前面不許低於大腿。**PK**

罰則：在 15 公尺線上罰踢

- (1) **放下球員**：支撐跳躍隊友的球員，一等到球被任何一隊的球員爭得時就必須把該隊友撐放到地上來。**FK**

罰則：在 15 公尺線上自由踢

- (m) **封擋投進**：爭邊球球員不許站在距離邊線少於 5 公尺的地方。爭邊球球員不許阻止球被投進 5 公尺。**FK**

罰則：在 15 公尺線上自由踢

- (n) 當球被投越爭邊球中的爭邊球球員時，該爭邊球球員就可移動到邊線與 5 公尺標點之間的空間。如果該球員移進該空間時，該球員在爭邊球結束前不許再朝自己的陣線方向移動。但剝散動作是例外的。

FK

罰則：在 15 公尺線上自由踢

- (o) **接球或折拍球**：當跳躍爭球時，球員必須使用雙手或內側臂去試圖接球或折拍球。該跳躍球員不許只用外側臂去試圖接球或折拍球。如果該跳躍球員讓兩手都高過頭，則任何單手都可用來操弄球。FK

罰則：在 15 公尺線上自由踢

10. 對不在爭邊球內的球員的限制

通常，爭邊球的非「參加球員」必須停留在距離出界線至少 10 公尺的後方，或者如果他們的陣線比較近，就停留在陣線上或後方，直到爭邊球結束。但有兩項例外：

例外 1.長距投進：如果投球員把球投越 15 公尺線，同隊球員將可以往前奔跑來

取球。如果該同隊球員這樣做，敵方球員也同樣可以往前奔跑取球。**PK**

罰則：在違犯隊的越位線上對應於違規地點距離邊線不少於 15 公尺的地點罰踢

例外 2.接球員跑進縫隙：接球員可以跑進爭邊球縫隙內並取球。接球員在這樣的動作中不許衝阻或阻礙爭邊球內的敵方球員。**PK**

罰則：在 15 公尺線上罰踢

11.剝散

定義

爭邊球員「剝散」指的是離開爭邊球去接被隊友拍回或傳回的球的時候。

(a) **何時：**球員在球離開投球員的手以

前不許剝散。FK

罰則：在 15 公尺線與出界線交點
自由踢

- (b) 剝散的球員必須停留在出界線與出界線後方 10 公尺之間的範圍內，直到爭邊球結束。FK

罰則：在 15 公尺線與出界線交點
自由踢

- (c) 球員在球被投進以前可以改變他們在爭邊球內的位置。

12. 在爭邊球時的越位

- (a) 爭邊球形成時，對兩隊都有兩條不同的越位線平行於陣線。
- (b) **參加球員**：當中的一條，適用在爭邊球的參加球員（通常是前鋒的一部分或全部、加上傳鋒與投進球

員)。在球被投進而且碰觸到球員或地上之前，這一條越位線是出界線。之後，這一條越位線是穿過球而平行於陣線的直線。

- (c) **非「參加球員」**：另外一條，適用在爭邊球的非參加球員（通常是後衛）。這一條越位線是在出界線後方 10 公尺的直線或他們的陣線當中較近的一線。

爭邊球越位規則在長距投進的情況、或爭邊球中的 ruck 或 maul 的情況是另有規定的。

13. 當參加在爭邊球時的越位

- (a) **在球碰觸到球員或地上之前**：球員不可踩越出界線。在球碰觸到球員或地上之前，球員如果踩越出界線

時是越位的。但，如果在跳躍爭球時這樣做是例外的。該球員必須從出界線的自己的一方起跳。**PK**

罰則：在 15 公尺線上罰踢

- (b) 如果球員跳躍，越過出界線而沒有爭到球，只要不拖延、即刻退回在位位置，該球員是不受處罰的。
- (c) **在球碰觸到球員或地上之後**：不持球的球員如果在球碰觸到球員或地上之後，踩到球的前面時是越位的。但，在 tackle 或試圖 tackle 敵方球員時是例外的。任何試圖的 tackle 都必須從球位置的自己的一方出發。**PK**
- (d) 裁判員必須處罰進入越位位置而不試圖爭佔球或 tackle 敵方球員的球員，不管該球員的進入是故意與

非故意。PK

罰則：在 15 公尺線上罰踢

- (e) 兩隊爭邊球的參加球員在爭邊球結束以前都不許離開爭邊球。PK

罰則：在 15 公尺線上罰踢

14. 投進球的球員

投進球的球員與他的對應球員可以有四項選擇：

- (a) 投球員可以停留在距邊線 5 公尺的範圍內。
- (b) 投球員可以退到距出界線後方 10 公尺的越位線後方。
- (c) 投球員在球一被投進就可參加爭邊球。
- (d) 如果接球員的位置是空的，投球員可以移進該位置。

投球員如果到其他任何位置都是越位的。**PK**

罰則：在 15 公尺線上罰踢

15. 當不參加在爭邊球時的越位

- (a) **爭邊球結束前**：越位線是在出界線後方 10 公尺的直線或他們的陣線當中較近的一線。在爭邊球結束前，爭邊球的非參加球員如果踩越該越位線時是越位的。**PK**

罰則：在違犯隊越位線上對應於違規地點距邊線至少 15 公尺的地點罰踢。

- (b) **球投進時尚未在位的球員**：球員即使隊友還沒有到達越位線也可以投進球。但這些隊友如果沒有即刻試求到達在位位置時，這些隊友是

越位的。**PK**

罰則：在違犯隊越位線上對應於違規地點距邊線至少 15 公尺的地點罰踢。

例外：

長距投進：爭邊球的越位規則有一例外適用在球被投越 15 公尺線時。當球離開投球員的手的時候，任何投球員的隊友都可為球而跑。這意味著爭邊球的參加球員可以越過 15 公尺線向場內奔跑；而爭邊球的非參加球員也可以越過越位線向前奔跑。

如果這現象發生，敵方球員也都可以向場內或向前奔跑。

不過，如果球員向場內或越過越位線奔跑去爭取長距投進的球，而球

並沒有被投越 15 公尺線時，該球員是越位而必須被處罰的。**PK**

罰則：罰踢

對爭邊球的參加球員：罰踢是在 15 公尺線上。

對爭邊球的非參加球員：罰踢是在違犯隊的越位線上的犯規地點而距離邊線不少於 15 公尺的地點。

16.在爭邊球中的 ruck 或 maul 的越位

- (a) 當 ruck 或 maul 發生在爭邊球時，爭邊球參加球員的越位線就不再是經過球的線而是經過該球員的隊在該 ruck 或 maul 的最後一腳的線。
- (b) 不過，對爭邊球的非參加球員而言，越位線仍然在出界線 10

公尺後方。就這些球員來說，爭邊球並不因為 ruck 或 maul 發生而結束。

- (c) 它結束在 ruck 或 maul 離開出界線的時候。要使這情況發生，所有在 ruck 或 maul 的球員的腳必須全部移越出界線。
- (d) 爭邊球的參加球員必須參加該 ruck 或 maul，或退到越位線而且停留在該線。否則是越位的。**PK**

罰則：在 15 公尺線上罰踢

- (e) **其餘 ruck 或 maul 規則仍然適用。**球員不許從敵側加入 ruck 或 maul。球員不許從越位線前面加入 ruck 或 maul。否則都是越位的。**PK**

罰則：在 15 公尺線上罰踢

- (f) **爭邊球的非參加球員**：當 ruck 或 maul 發生在爭邊球時，要所有 ruck 或 maul 中的球員的腳全部移越出界線以後，爭邊球才算結束。

在這之前，爭邊球的非參加球員的越位線還是出界線後方 10 公尺的線或自己的陣線當中較近的一條線。球員踩越這越位線時，就是越位。**PK**

罰則：在越位線上距離邊線至少 15 公尺的地點罰踢。

規則 20. Scrum

定義

Scrum 的目的，是在有輕微違規或比賽停頓後，使比賽迅速、安全、公平地重新開始的。

Scrum 是在賽場內、由兩隊各八名球員、各夾紮成三排、緊靠敵方使兩隊前排球員的頭輪換鏢插而形成一隧道以便傳鋒把球投進其中後、雙方前排球員能靠任一單腳鉤球爭取佔球的。

Scrum 中線不許在距離陣線 5 公尺以內的地方。**Scrum** 不能在距離邊線 5 公尺以內的地方舉行。

隧道指的是兩隊前排之間的空間。

兩隊把球投進 **scrum** 的球員叫傳鋒。

中線指的是雙方前排肩膀的交接線在隧道內地上的垂直投影的假想線。

各前排的中央球員叫鉤球員。

在鉤球員兩旁的球員叫 **prop**。左旁 **prop** 叫鬆頭 **prop**。右旁 **prop** 叫緊頭 **prop**。

兩名在第二排推上 **prop** 與鉤球員的球員叫 **lock**。

夾紮在第二排或第三排的外側球員叫 **flanker**。

在第三排通常推上兩名 lock 的球員叫 No.8。有時，No.8 會推上一名 lock 與一名 flanker。

1.組成 scrum

- (a) **Scrum 在何處發生**：除規則另有規定外，scrum 的地點是賽場內違規或比賽停頓發生的地點，或盡可能接近違規或比賽停頓發生的地點的賽場內。
- (b) 如果該地點距離邊線不到 5 公尺，則 scrum 是在距離邊線 5 公尺的地點。Scrum 只能在賽場內發生。Scrum 組成時，它的中線不許在距離陣線不到 5 公尺的地方。
- (c) 如果在極陣內有違規或比賽停頓時，scrum 的地點是在距離陣線 5 公尺的地方。

(d) 該 scrum 要在經過違規或比賽停頓的地點的線上組成。

(e) **不許拖延**：球隊不許故意拖延組成 scrum。FK

罰則：自由踢

(f) **球員人數，8 名**：兩隊必須各由 8 名球員組成 scrum。8 名球員必須維持夾紮在 scrum，直到 scrum 結束。兩隊前排必須各有 3 名球員在其中，不許多，不許少。兩名 lock 必須組成第二排。PK

罰則：罰踢

例外：當一球隊不管因為什麼原因減少到少於 15 名球員時，各隊 scrum 人數可以同數減少。在一隊做受允許的人數減少時，另一隊並沒有同樣減少的義務。但，一隊在

scrum 的人數不許少於 5 名。PK

罰則：罰踢

- (g) **前排頂架**：首先，裁判員用單腳標示 scrum 的組成地點。兩前排頂架之前必須相對站立，相隔不超過一臂之長。球將在傳鋒手中準備好被投進。前排必須半蹲，以使兩隊頂架時，每一名球員的頭和肩不低於臀部。兩隊前排球員必須輪換頂架使同隊球員頭頭不相鄰。FK
- (h) 前排球員半蹲而頓停，而後只有等到裁判員叫喊「Engage」或「開始」而開始頂架。這叫喊不是命令，只是指示兩隊前排如果準備妥當就可從事頂架的意思。FK
- 罰則：自由踢
- (i) 半蹲姿勢是正常蹲姿的延伸，指的

是把雙膝充分彎曲到可以踩進做頂架而不會有任何衝阻的程度。

- (j) **衝阻**：前排不許在對方一段距離前面夾紮後衝向對方。這是危險的動作。**PK**

罰則：罰踢

- (k) **靜止並平行**：在球離開傳鋒的手以前，scrum 必須靜止而且它的中線必須平行陣線。在球被投進以前，球隊不許把 scrum 推離標點。**FK**

罰則：自由踢

2. 前排球員的姿勢

- (a) **全部球員保持前推姿勢**：當 scrum 形成後，每一名前排球員的身體和腳都必須保持做前推的正常姿勢。**FK**

罰則：自由踢

- (b) 這意思是前排球員必須兩腳著地、使他們的體重穩定落在至少單腳上。球員兩腳不許自我交叉，但可與隊友的腳交叉。各球員的肩膀不許低於臀部。FK

罰則：自由踢

- (c) **鉤球員保持鉤球姿勢**：在球被投進以前，鉤球員必須保持鉤球姿勢。鉤球員必須兩腳著地、使他們的體重穩定落在至少單腳上。鉤球員最前面的腳不許在同隊 prop 的最前腳的前面。FK

罰則：自由踢

3. Scrum 裡的夾紮

定義

球員夾紮隊友時必須用全手臂，從手到肩膀，去抱住隊友的腋下高度或更低的身體部位。只是把手放置在其他球員上並不滿足夾紮條件。

- (a) **前排球員的夾紮**：從開始到結束，所有前排球員必須堅固、連續地夾紮在 scrum 中。**PK**
罰則：罰踢
- (b) **鉤球員的夾紮**：鉤球員可以從 prop 的臂上或臂下夾紮。兩 prop 不許支撐鉤球員使鉤球員雙腳都沒有承載自己的體重。**PK**
罰則：罰踢
- (c) **鬆頭 prop 的夾紮**：鬆頭 prop 必須夾紮對方緊頭 prop。鬆頭 prop 必須把左手臂放置在對方緊頭 prop 的右手臂

內側而且捉住緊頭 prop 球衣的背部或側部。鬆頭 prop 不許捉對方緊頭 prop 的胸部、臂部、袖子或領子。鬆頭 prop 不許施加任何向下力量。PK

罰則：罰踢

- (d) **緊頭 prop 的夾紮**：緊頭 prop 必須夾紮對方鬆頭 prop。緊頭 prop 必須把右手臂放置在對方鬆頭 prop 的左上臂外側。緊頭 prop 必須用右手捉住對方鬆頭 prop 球衣的背部或側部。緊頭 prop 不許捉對方緊頭 prop 的胸部、臂部、袖子或領子。緊頭 prop 不許施加任何向下力量。PK

罰則：罰踢

- (e) 鬆頭 prop 與緊頭 prop 只要遵守本規則，是可以改變他們的夾紮方式的。
- (f) **其他球員的夾紮**：所有在 scrum 的球

員，除前排以外，都必須至少有一手臂夾紮在 lock 身體上。Lock 必須夾紮他前面的 prop。球員除 prop 以外，不可捉住對方球員。PK

罰則：罰踢

- (g) **Flanker 阻礙對方傳鋒**：Flanker 只要夾紮妥當，可以從 scrum 偏出一角度。Flanker 不許擴張該角度，從而影響對方傳鋒向前移動。PK

罰則：罰踢

- (h) **Scrum 崩塌**：如果 scrum 崩塌，裁判員必須即刻吹哨，使球員停止前推。
- (i) **球員被向上擠壓**：如果在 scrum 裡的球員被揚升懸空、或被向上擠出 scrum，裁判員必須即刻吹哨，使球員停止前推。

4. 把球投進 scrum 的球隊

- (a) 在違規後，由該違規非肇因隊投進球。
- (b) **Ruck** 後的 scrum：參照規則 16.7。
- (c) **Maul** 後的 scrum：參照規則 17.6。
- (d) 其他任何停頓後的 scrum：在其他任何停頓或規則無法包括的不規則發生後的 scrum，由停頓發生前向前移動的隊投進球。如果兩隊都不向前移動，由攻擊隊投進球。
- (e) 當 scrum 固結不動而且球無法即刻浮現時，將在比賽停頓的地點命令另一次 scrum。由停頓當時不佔球的一隊投進球。

- (f) 當 scrum 成為靜止而且無法即刻再動時，球必須即刻浮現。否則將命令另一次 scrum。由停頓當時不佔球的一隊投進球。
- (g) 當 scrum 崩塌或揚升懸空而無違規發生，將命令另一次 scrum 而由原投球隊再次投球。
如果 scrum 因為規則以外的理由而必須組成，由原投球隊再次投球。

5. 把球投進 scrum

- (a) **不許拖延**：兩隊前排一頂架，傳鋒就必須投進球，不許拖延。傳鋒被裁判員告知投進時就必須投進。傳鋒必須從第一次選定的 scrum 邊側投進球。FK

罰則：自由踢

- (b) 故意拖延投進球必須被懲罰。FK

罰則：自由踢

6. 傳鋒如何投進球

- (a) 傳鋒必須站在 scrum 中線上距離標點 1 公尺的地方，使球員的頭不致碰觸 scrum 或越過最近的前排球員。FK
- (b) 傳鋒必須用兩手拿球，使球的主軸在兩隊前排中間 scrum 中線上、在膝蓋與腳踝的中間高度上平行於地面與邊線。FK
- (c) 傳鋒必須用快速動作投進球。球必須由隧道外從傳鋒的雙手被釋放。FK
- (d) 傳鋒投進，必須使球直沿 scrum 中

線，在剛越過較近的 prop 的肩膀寬度以後首次碰地。FK

- (e) 傳鋒投進球必須用單一向前動作。意思是球不許有向後動作。傳鋒不許假裝投球。FK

罰則：自由踢

7. Scrum 何時開始

- (a) Scrum 裡的比賽開始於球離開傳鋒的雙手時。
- (b) 如果傳鋒投進球，而球從隧道兩口端出現時，該球必須重新被投進，除非有罰踢或自由踢的判定。
- (c) 如果球並未被前排球員所操弄而直貫隧道，並且未被碰觸而從遠方 prop 的腳後浮現時，傳鋒必須重新投進。

- (d) 如果球已被前排球員所操弄而後從隧道浮現時，可以適用利益規則。

8. 前排球員：

- (a) **投進前擊球 (foot up)**：所有前排球員必須放置他們的腳使隧道清晰。在球離開傳鋒雙手前，他們不許抬腳或出腳。他們不許做出任何事阻使球被正確投進 scrum 或在正確地點觸地。FK
罰則：自由踢
- (b) **投進後擊球**：球一在隧道內觸地，任何前排球員都可使用任一單腳試圖爭佔球。
- (c) **踢出外**：前排球員不許故意把球從它被投進的方向踢出隧道外。FK

罰則：自由踢

- (d) 如果球被非故意踢出，同隊必須再投進。
- (e) 如果球被重複踢出，裁判員必須看成故意並懲罰違犯球員。**PK**

罰則：罰踢

- (f) **懸吊**：前排球員不許用兩腳擊球。在球正被投進中或投進後，沒有球員是可以故意抬起兩腳的。**PK**

罰則：罰踢

- (g) **扭轉、急降或崩塌**：在球正被投進中或投進後，前排球員都不許扭轉或急降他們身體、或拉扯敵方球員、或做出任何可能使 scrum 崩塌的事情。**PK**

罰則：罰踢

- (h) 裁判員必須嚴厲懲罰故意使 scrum

崩塌的動作。這是危險比賽。PK

罰則：罰踢

- (i) **揚升或擠出敵方球員**：在球正被投進中或投進後，前排球員都不許揚升敵方球員使他懸空、或把敵方球員向上擠壓出 scrum。這是危險比賽。PK

罰則：罰踢

9. Scrum 的一般限制

- (a) **全體球員－崩塌**：球員不許故意使 scrum 崩塌。球員不許故意倒在或跪在 scrum 裡面。這是危險比賽。

PK

罰則：罰踢

- (b) **全體球員－手操裡面球**：球員不許用手操弄或用腳夾起 scrum 裡面的

球。PK

罰則：罰踢

- (c) **全體球員－爭球的其他限制**：球員不許用腳或小腿以外的身體部分試圖贏取 scrum 裡面的球。FK
罰則：自由踢
- (d) **全體球員－球一出來，讓它留在外面**：球離開 scrum 以後，球員不許再把它送回 scrum 中。FK
罰則：自由踢
- (e) **全體球員－不許倒到球上**：當球剛從 scrum 出來時，球員不許倒到球上或倒越它。PK
罰則：罰踢
- (f) **Lock 與 flanker－不插手隧道事**：非前排球員不許操弄隧道裡面的球。FK

罰則：自由踢

- (g) **傳鋒一踢 scrum 裡面球**：傳鋒不許踢 scrum 裡面的球。PK

罰則：罰踢

- (h) **傳鋒一假動作**：當球還在 scrum 中時，傳鋒不許採取任何動作讓敵人以為球已經從 scrum 出來。FK

罰則：自由踢

- (i) **傳鋒一捉敵方 flanker**：傳鋒不許因為要當做槓桿或其他原因而捉住敵方 flanker。PK

罰則：罰踢

10. 結束 scrum

- (a) **球出來**：當球從 scrum 隧道以外的任何方向出來，scrum 結束。
- (b) **Scrum 在極陣內**：Scrum 不能在極

陣內發生。當 scrum 裡面的球是在陣線上或越過陣線，scrum 結束。從而攻擊員或防守員都可壓球觸地獲取達陣或挽球。

- (c) **最後球員解放**：在 scrum 的最後球員指的是在 scrum 裡面的球員當中，他的腳最接近自己陣線的球員。如果最後球員，當球在腳近處而從 scrum 拔開並撿起球，scrum 結束。

11. Scrum 被旋轉

- (a) 如果 scrum 被旋轉超過 90 度，以致中線越過平行邊線的位置，裁判員必須暫停比賽並命令另一次 scrum。
- (b) 這新 scrum 將在上次 scrum 結束的

地點被組成。球由暫停當時沒有贏得控球的一隊投進。如果當時沒有那一隊贏得控球，則由上次 scrum 投進的一隊投進球。

12. 在 scrum 處的越位

定義

在 scrum 處，傳鋒的越位線是穿過 scrum 裡面的球的線。其他各球員的越位線則是穿過各該隊陣線方的最後一腳的線。這些越位線都平行於陣線。

Scrum 越位規則是在保障贏得球的一隊，在 scrum 結束前，有運用球的清晰空間。

- (a) 當 scrum 定位時，非投球隊的傳鋒必須與投球隊的傳鋒佔據在 scrum 的同一邊側或後退到限制其他球員的越位線後方。

- (b) **傳鋒的越位**：當一隊贏得 scrum 的球而球還在 scrum 裡面時，該隊的傳鋒如果兩腳都在球前面時是越位的。如果該傳鋒只有一腳在球前面時是不越位的。**PK**
- (c) 當一隊贏得 scrum 的球而球還在 scrum 裡面時，敵隊的傳鋒如果有任何一腳踩到球前面時是越位的。**PK**
- (d) 未贏得控球的隊的傳鋒，不許移動到 scrum 投球側的另一側而踩越穿過己隊 scrum 最後一腳的越位線。**PK**
- (e) 未贏得控球的隊的傳鋒，不許從 scrum 移動開而後逗留在穿過己隊 scrum 最後一腳的越位線前面。**PK**
- (f) 任何球員都可擔當傳鋒，但每一隊

在一次 scrum 只能有一名傳鋒。**PK**

罰則：**(a)-(f)**，在越位線上罰踢

- (g) **不在 scrum 的球員的越位**：不在 scrum 的球員、也不是傳鋒的球員如果逗留在他們越位線前面或踩越他們越位線時是越位的。**PK**

罰則：**在越位線上罰踢**

- (h) **閒逛**：當 scrum 正在組成，不參加 scrum 的球員必須即刻退到他們越位線後面，不許拖延。否則他們就是閒逛。閒逛人必須受懲罰。**PK**

罰則：**在越位線上罰踢**

規則 21. 罰踢與自由踢

定義

罰踢與自由踢是因為對方違規而判給非違犯隊的踢球。

1. 罰踢與自由踢在何處判給

除非規則另有規定，罰踢與自由踢的標點是在違規的地點。

2. 罰踢與自由踢在何處執行

- (a) 踢球員必須在穿過標點的線上的標點上或後方執行罰踢與自由踢。如果罰踢與自由踢的地點是敵方陣線前 5 公尺以內時，踢球的標點是在對應於違規地點、距離陣線 5 公尺的地方。

- (b) 因為在極陣內的違規而判給的罰踢與自由踢，踢球的標點是在賽場內距離陣線 5 公尺而對應於違規地點的地方。

罰踢：踢球方的任何違規結果是在標點的 scrum。由對方投進球。

3. 罰踢與自由踢如何執行

- (a) 因違規而判給的罰踢或自由踢，可由任何球員，用碰踢、落踢、或定踢任何踢球方式執行。踢球，可用小腿或腳的任何部分，但膝蓋和腳踵是除外的。
- (b) 把球往膝蓋上碰彈並不是執行踢球。
- (c) 踢球員必須使用原比賽用球，除非裁判員認定該球已經有缺陷。

罰踢：踢球方的任何違規結果是在標點的 **scrum**。由對方投進球。

4. 罰踢與自由踢的替代與要求

- (a) 可代以 **scrum**：被判給罰踢或自由踢的隊可以選擇 **scrum** 做替代並投進球。
- (b) 不許拖延：如果踢球員向裁判員表示要執行罰踢射門的意志，該踢球必須在表示射門意志以後 1 分鐘以內完成。踢球意志是靠豎球墊或砂的到達或踢球員在地上做標點來顯現的。踢球員必須在該分鐘內完成踢球，即使球滾倒而必須再重豎。如果該 1 分鐘逾越，不許踢球，在該標點命令 **scrum** 而由對方投進球。採其他踢球方式時，踢球也不

許有不當拖延。

- (c) **清晰的踢球**：踢球員必須把球踢出一段可見距離。如果踢球員拿著球，它必須被清晰踢離雙手。如果球是在地上，它必須被清晰踢離標點。
- (d) **定踢出界**：踢球員可碰踢出界或落踢出界，但不許定踢出界。
- (e) **踢球員的動作自由**：踢球員可以自由把球踢向任何方向而且可以再操弄球。
- (f) **在極陣內執行的踢球**：當罰踢或自由踢在一隊的極陣內執行而有防守球員靠暴行阻止對方球員達陣得分時，將判給懲罰達陣。
- (g) **在該極陣內成為死球**：如果罰踢或自由踢是在極陣內執行，而球進入

極陣邊場、或在死球線上或越過死球線、或有防守球員在球越過陣線以前把它做成死球，將判給 5 公尺 scrum。由攻擊隊投進球。

- (h) **在球後**：所有踢球方球員，在罰踢或自由踢的時刻必須在球後方，直到球被踢為止。只有採取定踢時的豎球員是可以例外的。
- (i) **急遽踢球**：如果罰踢或自由踢急遽踢球，以致踢球方球員還在球前方，他們將不因越位而被處罰。不過，他們必須即刻後退。他們必須不停地後退，直到成為在位為止。他們不許參加比賽，直到成為在位為止。這規定適用在該隊全體隊員，不管在比賽面積內或外。
- (j) 在這樣的情形下，球員可因他自己

跑回執行罰踢或自由踢的隊友後面，或持球的隊友跑到他前面，或當球被踢時處身在球後面的隊友跑到他前面而成為在位。

- (k) 越位球員不可能因為敵隊球員的任何行動成為在位。

罰則：除規則另有規定外，踢球方的任何違規結果是在標點 **scrum**。由對方投進球。

5. 從罰踢射門得分

- (a) 罰踢進門可由罰踢射門取得。
- (b) 如果踢球員向裁判員表示要射門的意志，他必須射門。踢球員的意志一表示清楚，就不能再更改。裁判員可以詢問踢球員的意志。
- (c) 如果踢球員向裁判員表示意志要

射門，敵方球員從踢球員出發預跑到球被踢完為止，必須兩手下垂靜站不動。

- (d) 如果踢球員並未表示意志要射門，但執行落踢並進門，得分成立。
- (e) 如果球正被踢時敵隊違規，但射門成功，進門得分成立。違規不另罰。
- (f) 踢球員可置球於砂、鋸木屑上或協會核可的踢球墊上。

6. 從自由踢得分

- (a) 從自由踢不能射門得分。
- (b) 得到自由踢的一隊不能落踢射門得分，直到球下一次成為死球以後、或有敵隊球員操弄或碰觸球以後、或有敵隊球員對持球員做了可成立的 tackle 以後。這限制也適用

於取代自由踢的 scrum 。

7. 在罰踢時敵隊必須做什麼

- (a) **必須跑離標點**：敵隊球員必須即刻朝自己的陣線奔跑，直到他們離開罰踢標點至少 10 公尺的地方，或如果陣線距離標點比較近時，直到他們到達他們的陣線。
- (b) **必須繼續奔跑**：即使罰踢已經被踢而且踢球方正在操弄球，敵隊球員也必須繼續奔跑，直到他們退到必要的距離。他們不許參與比賽，直到他們退完這樣的距離。
- (c) **急遽踢球**：如果罰踢急遽，以致敵隊球員沒有機會後退，他們將不必受罰。不過，他們必須如 (b) 所述繼續後退或直到有隊友從標點

10 公尺後方跑到他們前方，他們才可參與比賽。

- (d) **干擾**：敵隊球員不許做出任何事去拖延罰踢或阻礙踢球員。他們不許故意取球、拋球或踢球使球遠離踢球員或踢球員的隊友。

罰則：敵隊的任何違犯結果是判給第二次罰踢，標點在第一次罰踢標點前面 10 公尺。這標點不能在陣線 5 公尺以內。任何球員都可執踢。踢球員可以改變踢球方式並可選擇射門。如果裁判員判給第二次罰踢，該踢球將等到裁判員做好標點指出懲罰地點後才能執踢。

8. 在自由踢時敵隊有何選擇

- (a) **必須跑離標點**：敵隊球員必須即刻朝自己的陣線奔跑，直到他們離開

自由踢標點至少 10 公尺的地方，或如果陣線距離標點比較近時，直到他們到達他們的陣線。如果自由踢是在防守隊的極陣範圍內，敵隊球員必須即刻朝自己的陣線奔跑，直到他們離開標點至少 10 公尺而且距離防守隊陣線不少於 5 公尺的地方。

- (b) **必須繼續奔跑**：即使自由踢已經被踢而且踢球方正在操弄球，敵隊球員也必須繼續奔跑，直到他們退到必要的距離。他們不許參與比賽，直到他們退完這樣的距離。
- (c) **急遽踢球**：如果自由踢急遽，以致敵隊球員沒有機會後退，他們將不必受罰。不過，他們必須如 (b) 所述繼續後退或直到有隊友從標

點 10 公尺後方跑到他們前方，他們才可參與比賽。

- (d) **干擾**：敵隊球員不許做出任何事去拖延自由踢或阻礙踢球員。他們不許故意取球、拋球或踢球使球遠離踢球員或踢球員的隊友。
- (e) **衝阻自由踢**：敵隊球員一退到必要距離，他們就可拍阻或試圖阻止踢球。他們一等到踢球員開始預跑就可衝阻該自由踢。
- (f) **阻止自由踢**：如果敵隊球員衝阻而且阻止了自由踢的執行，不准踢球。比賽用在標點的 **scrum** 重新開始。敵隊投進球。
- (g) **在極陣內執行自由踢**：如果自由踢被判定在極陣內或被判定在賽場內而球員退到極陣內執行，而且如

果敵隊球員衝阻並阻止了該自由踢的執行，將命令 5 公尺 scrum。由攻擊隊投進球。如果自由踢在極陣內執行，而有敵隊球員在該處合法操球時，可以達陣得分。

(h) **拍阻下**：如果敵隊球員在比賽面積內把自由踢拍阻下來，比賽繼續。

罰則：敵隊的任何違犯結果是判給第二次自由踢，標點在第一次自由踢標點前面 10 公尺。這標點不能在陣線 5 公尺以內。任何球員都可執踢。如果裁判員判給第二次自由踢，該踢球將等到裁判員做好標點指出懲罰地點後才能執踢。

9. 罰踢的計謀違規

如果裁判員認定敵方的違規是因為踢球方的計謀所造成，裁判員將讓比賽繼續而

不判定另一次懲罰。

10. 自由踢的計謀違規

- (a) 踢球員不許假裝踢球。踢球員一有踢球動作，敵方球員就可衝阻。
- (b) 如果裁判員認定敵方的違規是因為踢球方的計謀所造成，裁判員將讓比賽繼續而不判定另一次自由踢。

在比賽中

極陣

規則 22. 極陣

極陣

現在，遊戲是依據前述規則比賽起來了。球隊各靠攻擊他們敵方極陣試求盡可能獲取分數，而敵方則是試求防守他們自己的極陣。規定可以發生在極陣內的活動的規則有一條，那就是規則 22.。

規則 22. 極陣

定義

極陣是場地的一部分如規則 1.所述，在極陣內雙方球員都可壓球觸地。

當攻擊球員首先在敵方極陣內壓球觸地時，攻擊球員得到達陣得分。

當防守球員首先在自己極陣內壓球觸地時，防守球員做成挽球。

防守球員有單腳在陣線上或極陣內而接球時，是被認定是在極陣內的。

1. 壓球觸地

球員有兩種方法可壓球觸地：

- (a) **球員用球觸地**：球員抱持球而且在極陣內用球觸地。「抱持」指的是持拿在單手或雙手、或抱持在單臂

或雙臂。無需向下壓力。

- (b) **球員壓到球上**：當球在極陣內地
上，而球員用單手或雙手、單臂或
雙臂、或包括球員頸部與腰部的前
上半身部分壓到球上時，該球員完
成壓球觸地。

2. 撿起球

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

3. 球被攻擊球員壓地

達陣：當在位的攻擊球員首先在敵方極陣內壓球觸地時，攻擊球員得到達陣得分。與攻擊球員或防守球員是否該負球在極陣內的責任無關。

4. 其他達陣得分的方法

- (a) **在陣線上壓地**：陣線是極陣的一部分。如果攻擊球員首先在敵方陣線上壓球觸地時，達陣得分成立。
- (b) **倚靠門柱壓地**：球門柱與圍繞它的護墊是陣線的一部分，從而，是極陣的一部分。如果攻擊球員首先把球倚靠敵方門柱或護墊壓地時，達陣得分成立。
- (c) **推越達陣**：Scrum 或 ruck 不能在極陣內發生。如果 scrum 或 ruck 被推進極陣內，攻擊球員可在球一到達或越過陣線時合法壓球觸地並取得達陣得分。
- (d) **衝力達陣**：如果持球的攻擊球員在極陣近前被 tackle，但該球員的衝

力把他用連續動作沿地面帶進敵方極陣，而由該球員首先壓球觸地時，可以取得達陣得分。

- (e) **陣線附近的 tackle**：如果球員在敵方陣線附近被 tackle，以致這球員能即刻外伸並在陣線上或越過陣線壓球觸地時，可以取得達陣得分。
- (f) 這球員不許違犯 tackle 規則。Tackle 規則要求被 tackle 的球員即刻操弄球。不過，該被 tackle 的球員可以把球朝任何方向放置在地上，只要這動作是即刻做成。
- (g) 在這情形下，兩腳站立的防守球員可以靠從被 tackle 球員的手或臂中拉拔球，合法地阻止他達陣。但不許腳踢他手中或臂中的球。

- (h) **在邊場或極陣邊場的球員**：如果攻擊球員是在邊場或極陣邊場，他只要不拿起球，可以靠在敵方極陣內壓球觸地取得達陣得分。
- (i) **懲罰達陣**：如果沒有防守隊的暴行，達陣或許已經成立時，將判給懲罰達陣。如果沒有防守隊的暴行，達陣或許會在更好的地點成立時，將判給懲罰達陣。
- (j) **懲罰達陣判在球門兩柱中間給與**。防守隊可以衝阻懲罰達陣後的轉換射門。

5. 球被防守球員壓地

- (a) **挽球**：當防守球員首先在自己極陣內壓球觸地時，造成挽球。
- (b) **在邊場或極陣邊場的球員**：如果防

守球員是在邊場或極陣邊場，他只要不拿起球，可以靠在自己極陣內壓球觸地做成挽球。

- (c) **倚靠門柱壓地**：門柱與圍繞門柱的護墊是陣線的一部分。如果有防守球員首先把球倚靠門柱或護墊壓地，結果是挽球成立

6. Scrum 或 ruck 被逼進極陣

Scrum 或 ruck 只能在賽場內發生。因此，如果 scrum 或 ruck 被推越陣線，防守球員可以在球一到達或越過陣線時，合法壓球觸地做成挽球。

7. 挽球後的再開始

- (a) 當攻擊球員把球送進或帶進對方極陣內而球就在那裡成為死球，不

管是有防守球員把它壓地或因為它跑到極陣邊場去或在死球線上或越過死球線，都判給反攻踢。

- (b) 如果有攻擊球員在賽場內拍前或拋前而球跑進敵方極陣內，並在那裡被做成死球，將在拍前或拋前發生的地點判給 **scrum**。
- (c) 如果在開球時，球被踢後並未碰及球員也未被球員所碰觸而進入敵方極陣內，而有防守球員在那裡把它壓地或即刻把它做成死球，防守隊可以有兩種選擇：
在場中央組成 **scrum** 並取得投進權，或
讓對方重新開球。
- (d) 如果防守球員把球拋投或帶進極陣內，在沒有違規發生的情況下而

有防守球員把它壓地，比賽將用對應於被做成挽球的地點的 5 公尺 scrum 重新開始。由攻擊隊投進球。

8. 球踢成極陣內死球

如果一隊踢球穿過敵隊極陣，進入極陣邊場或到死球線上或越過死球線，除開失敗的射門或試圖落踢射門的情形以外，防守隊可以有兩種選擇：

取得反攻踢，或

在球被踢的地點組成 scrum 而取得投進權。

9. 在極陣內的防守球員

防守球員如果有單腳的某一部分是在極陣內時，就被認定為兩腳都在極陣內。

10. 球在極陣內無法壓地

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

11. 球死在極陣內

- (a) 當球碰觸到角桿、極陣邊線或死球線、或極陣邊線或死球線外的任何物或人時，球成為死球。如果該球是由攻擊隊操弄進入極陣內的，將判給防守隊反攻踢。如果該球是由防守隊操弄進入極陣內的，將判處 5 公尺 scrum 而由攻擊隊投進球。
- (b) 當持球球員碰觸到角桿、極陣邊

線或死球線、或極陣邊線或死球線外的地時，球成為死球。如果該球是由攻擊隊操弄進入極陣內的，將判給防守隊反攻踢。如果該球是由防守隊操弄進入極陣內的，將判處 5 公尺 **scrum** 而由攻擊隊投進球。

- (c) 當球員達陣得分或做成挽球時，球成為死球。

12. 罰給 **scrum** 的攻擊違規

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

13. 罰給 **scrum** 的防守違規

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

14. 關於壓地的懷疑

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

15. 極陣內的違規

所有發生在極陣內的違規都看成好像是發生在賽場內一樣處理。

在極陣內的拍前與拋前，結果是對應於違規地點的 5 公尺 scrum。

罰則：在極陣內有違規發生時，罰踢與自由踢的標點不可能在極陣內。

當有罰踢或自由踢判給在極陣內的違規時，踢球的標點是在賽場內、距離陣線 5 公尺、對應於違規地點的地方。

16. 在極陣內的惡劣行跡與不光明比賽

- (a) **被攻擊隊阻擋**：當球員衝阻或故意阻擋在極陣內剛踢完球的敵方球員時，敵隊可以選擇在賽場內、距離陣線 5 公尺、對應於違規地點的地方的罰踢或球降落地點的罰踢。如果他們選擇後者，而球降落在邊場或邊場附近，罰踢的標點將是在對應於球出界或降落的地點、距離邊線 15 公尺的地方。如果不是因為攻擊隊的暴行，達陣或許無法成立時，達陣將被否定而判給罰踢。

(b) **被防守隊暴行**：如果不是因為防守隊的暴行，達陣或許已經成立時，裁判員將判給懲罰達陣。

如果不是因為防守隊的暴行，達陣或許會在更好的地點成立時，裁判員將判給懲罰達陣。

懲罰達陣判在球門兩柱中間給與。防守隊可以衝阻懲罰達陣後的轉換射門。

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

罰則：罰踢

七人制變化規則

十五人制橄欖球規則，只要變化下列條文，仍適用於七人制比賽：

規則 3. 球員人數、球隊

規則 5. 時間

規則 6. 比賽公正人

規則 9. 得分方法

規則 10. 暴行

規則 13. 開球與重開踢

規則 20. Scrum

規則 21. 罰踢與自由踢

規則 3. 球員人數、球隊

1. 比賽面積上的至多球員

至多：各隊至多只能有 7 名球員在比賽面積內。

4. 候補球員的提列

各隊可提列傷代與技代球員達 3 名。

5. 代換球員人數

各隊可代換傷代或技代球員達 3 名。

13. 被技代球員再參加比賽

球員如果被代換，不許再返回參加當場比賽，即使是代換受傷球員。

例外 1：被代換球員可以代換流血或有開裂傷害的球員。

規則 5：時間

1. 比賽歷時

比賽僅有的歷時是 14 分鐘另加損失時間和延時加賽時間。全場分為兩半場，各不長於 7 分鐘。

例外：

決賽僅有的歷時是 20 分鐘另加損失時間和延時加賽時間。全場分為兩半場，各不長於 10 分鐘。

2. 半場暫停

半場暫停後，兩隊必須互換陣邊。半場暫停 1 分鐘以內。決賽半場暫停 2 分鐘以內。

6. 延時加賽、歷時

比賽平手而需要延時加賽時，必須以 5 分鐘為一節。每一節比賽後兩隊互換陣邊，不暫停。

規則 6：比賽公正人

A. 裁判員

3. 比賽前裁判員權責

另插入一段：

(b) 延時加賽開始時，裁判員主持擲幣。兩隊隊長，一擲幣、一猜面，決定擲幣輸贏。贏隊決定開球或選擇極邊。贏隊如果決定選擇極邊，則由另隊開球。反決則反是。

B. 巡邊員

8. 極陣巡邊員

- (a) 每一場比賽置有極陣巡邊員 2 位。
- (b) 裁判員對兩極陣巡邊員如同對巡

邊員一樣，具有控制權。

- (c) 兩極陣巡邊員分別在兩陣邊的極陣面積內執行任務。
- (d) **標示射門結果**：當轉換射門或罰踢射門被執行時，一巡邊員站在一門柱處或後方，一極陣巡邊員站在另一門柱處或後方。如果球在兩柱之間越過橫桿，巡邊員與極陣巡邊員就舉起他們的旗幟標示進門得分。
- (e) **標示出界**：當球或持球員在極陣內出界時，極陣巡邊員必須舉起旗幟。
- (f) **標示達陣**：當裁判員對挽球或達陣在心中有任何猶疑時，極陣巡邊員將協助裁判員做決定。
- (g) **標示暴行**：主辦單位可以授權給極陣巡邊員做極陣內暴行的標示。

規則 9. 得分方法

B. 轉換射門

1. 執行轉換射門

更改 (c) 為：

如果達陣得分的一隊選擇要轉換射門，該踢球必須是落踢(drop kick)。

刪除 (d) 。

更改 (e) 為：

踢球員必須在達陣被獲得以後 40 秒內射門。如果踢球員無法在允許時間內射門，不許踢球。

3. 該敵隊

更改 (a) 為：

所有敵方球員必須即刻集合到己方的 10 公尺線近旁。

刪除(b)。

刪除(c)的第三段「當重新踢球受准許時，....」。

4. 延時加賽—勝隊

在延時加賽中，先得分的一隊將即刻被宣佈為勝隊，比賽並同時結束。

規則 10.暴行

全部參考短暫禁賽；

當球員被判短暫禁賽時，禁賽歷時是 2 分鐘。

規則 13.開球與重開踢

2. 怎樣開球

更改 (c) 為：

在得分後，得分的一隊用落踢開球。該落踢必須從中央線中點或後方執行。

更改 4 為：

4. 開球時踢球隊的位置

當球被踢時，所有踢球方球員，都必須在球後方。否則，由對方在場中央自由踢。

FK

更改 8 為：

8. 開球未達 10 公尺而未被敵方球員操弄

如果球未達敵方的 10 公尺線，將判給敵隊在中央線中點自由踢。**FK**

罰則：在中央線中點自由踢

更改 9.為：

9. 球直接飛出界

球必須在賽場內著地。如果球被踢而直接出界，將判給敵隊在中央線中點自由踢。

FK

罰則：在中央線中點自由踢

更改 10.為：

10. 球飛滾進入極陣

(a) 如果球被踢，未碰觸球員或被球員所碰觸而飛滾進入極陣內，敵隊有三種選擇：

壓球觸地，或
把它做成死球，或
發動攻擊。

- (b) 如果敵隊壓球觸地、或把它做成死球、或球因飛滾到極陣邊場或死球線上或越過死球線而成為死球，將判給敵隊在中央線中點自由踢。**FK**

罰則：在中央線中點自由踢

- (c) 如果他們選擇要壓球觸地或把它做成死球，他們必須就做，不可拖延。防守球員對球的任何其他動作都意味著該球員已經選擇要發動攻擊。

規則 20. Scrum

定義

更改第 2 段為：

Scrum 是在賽場內組成而由兩隊各 3 名球員、各夾紮成一排、緊靠敵方使球員的頭互相連接形成一隧道以便雙方球員能靠任一

單腳鉤球爭取佔有球的。

更改第 3 段為：

隧道是兩排球員之間的空間。

更改第 5 段為：

中線是兩排球員肩膀的交接線在隧道地上垂直投影的假想線。

更改第 6 段為：

中央球員叫鉤球員。

刪除 8、9、10 段。

1. 組成 **scrum**

更改 (f) 為：

球員人數—**3** 名：兩隊必須各由 3 名球員組

成 scrum。3 名球員必須維持夾紮在 scrum 中，直到 scrum 結束。PK

罰則：罰踢

刪除例外

更改 8(c)為：

(c)踢出外：前排球員不許故意把球踢出隧道外或把球朝敵方陣線方向踢出 scrum 外。PK

罰則：罰踢

規則 21.罰踢與自由踢

3. 罰踢與自由踢如何執行

更改 (a) 為：

任何球員都可執行因違規而判給的罰踢或自由踢。踢球方式可以是碰踢或落踢，但不

可是定踢。踢球可以用低於膝蓋到腳尖的小腿的任何部分，但不能用腳跟。

4. 罰踢與自由踢的替代與要求

更改 (b) 為：。

(b)不許拖延：如果踢球員向裁判員表示要執行罰踢射門的意志，該踢球必須在罰踢判給以後 30 秒以內完成。如果該 30 秒逾越，不許踢球，在該標點命令 **scrum** 而由對方投進球。

十九歲以下組級(U19)標準變化規則

規則 3：球員人數、球隊

增列 5(d),(e)：

- (d) 球隊如果提列球員 22 名，當中必須有可以擔任前排位置的球員至少 6 名，以備鬆頭 prop、鉤球員、緊頭 prop 各位置的代換。
- (e) 球隊如果提列球員 22 名以上，當中必須有可以擔任前排位置的球員至少 6 名，以備鬆頭 prop、鉤球員、緊頭 prop 各位置的代換；同時要有 3 名可以擔任 lock 位置的球員。

增列 13(b)：

(b) 被換退的球員可以取代受傷球員。

規則 5：時間

U19 組級的比賽，每半場可有 35 分鐘的比賽時間。全場不可長於 70 分鐘。在合計 70 分鐘的比賽時間以後，裁判員不許在淘汰賽平分的場合再給與延時加賽時間。

規則 19. 出界與爭邊球

更改規則 19.9 (k) 為：

(k) 支撐腰部以下：球員不許支撐跳躍隊友的腰部以下部位。PK

罰則：在 15 公尺線上罰踢

規則 20. Scrum

- 1 (f) 在 8 人的 scrum，型式必須是 3-4-1。
這單名球員通常是 No 8，必須推上兩名 lock。兩名 lock 則必須把他們的頭夾紮到鉤球員兩側。

例外：當兩隊之中有一隊無法派遣完整的隊伍、或有球員因暴行被勒令退場、或有球員因傷離開賽場時，球隊必須有少於八名球員在他們的 scrum 中。
即使允許這樣的例外，各隊必須常常有至少五名球員在 scrum 中。

如果有一隊不完整，scrum 型式必須如下：

- 如果有一隊欠缺一名，兩隊

都必須採用 3-4 型。即無 No. 8。

- 如果有一隊欠缺二名，兩隊都必須採用 3-2-1 型。即無 flanker。

- 如果有一隊欠缺三名，兩隊都必須採用 3-2 型。即只有前排與 lock。

當正常的 scrum 發生時，三名前排和兩名 lock 球員對該位置必須是曾經受過適當訓練的。

如果有一隊因：

無法提供、或

在這五個位置有球員受傷或因暴行被勒令退場而無法派遣出曾經

受過適當訓練的球員時，裁判員必須命令無爭的 scrum。

在無爭的 scrum 中，兩隊都不爭球。球的投進隊必須得球。兩隊都不許把對方推離標點。

前排頂架：各 prop 按住對方上臂然後暫頓，而後兩前排頂上。順序必須是：半蹲、按住、暫頓、頂上。

不許旋轉：球隊不許故意旋轉 scrum。PK

罰則：罰踢

如果旋轉到達 45 度，裁判員必須暫停比賽。如果旋轉並非故意，裁

判員將在暫停地點命令另一
scrum。

最遠推距 1.5 公尺：球隊不許把
scrum 朝敵陣線方向推越 1.5 公尺
以上。FK

罰則：自由踢

球必須從 scrum 釋放：球隊一旦鉤
得球並把它控制在 scrum 基底，該
隊球員就不許再把球保在 scrum
中。FK

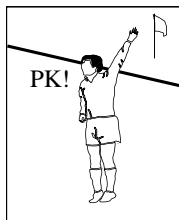
罰則：自由踢

裁判手勢：

1. 裁判手勢推薦的目的在於幫助裁判員與球員以及觀眾之間的溝通。
2. 以下所列是主要手勢，如罰踢、自由踢、scrum 等；其他手勢，如撞擠、拉扯、踩人等，都與球員動作類似，因此從略。

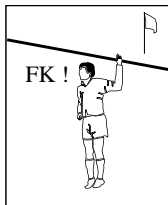
1. 罰踢：

肩膀線平行邊線，一手伸直，與水平線成 60° 指向未犯規方。



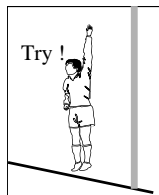
2.自由踢：

肩膀線平行邊線，前臂垂直，上臂水平指向未犯規方。



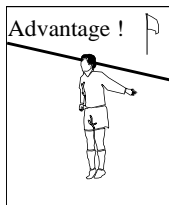
3.達陣與懲罰達陣：

裁判員背向死球線。手臂向上伸直。



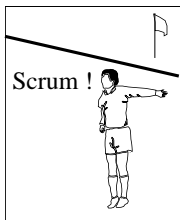
4.利益規則：

一手臂外伸指向未犯規方。



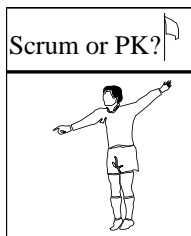
5. scrum :

肩膀線平行邊線，
手臂伸直水平指向
投球方。



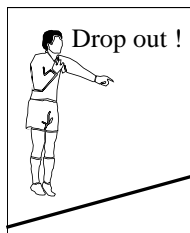
6. 越位選擇 :

一手臂做罰踢手
勢，另一手臂指向
可以選擇 scrum 的
地點。



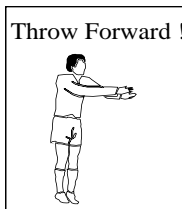
7.22 公尺反攻踢 :

一手臂水平外伸指
向 22 公尺線中央。



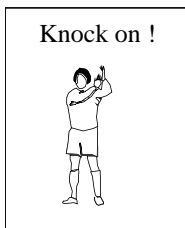
8.前傳：

假想的象形動作。



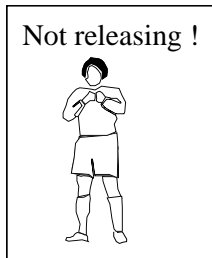
9.拍前：

兩手頭部高，用一手的手指輕拍另一手的手掌。

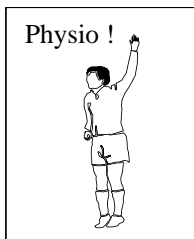


10.不即刻放球：

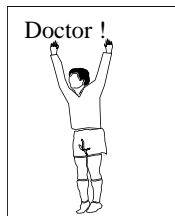
雙手在胸口做抱球的象形動作。



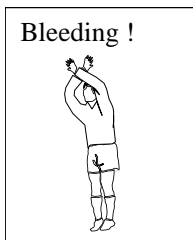
11.理療人員進場：
舉單手。



12.醫生進場：



13.流血傷害



術語英中對照表

accidental offside	意外越位
advantage law	利益規則
attacking team	攻擊隊、攻方
binding	夾紮
charge	拍阻 衝阻
collapse	崩塌
corner post	角桿
cross bar	橫桿
dead ball	死球
dead-ball line	死球線
defending team	防守隊、守方
drop kick	落踢
drop-out	反攻踢
ends	陣邊
fair catch	巧接

field-of-play	賽場
flank forward	flanker
foul play	暴行
free kick	自由踢
goal	球門、進門得分
goal line	陣線
ground	場地
grounding ball	壓球觸地
hacking	掃割
half time	半場暫停
half-way line	中央線
hooker	鈎球員
hand to	手交
In-goal	極陣
in touch	出界
kicking tee	豎球墊
kick-off	開球

knock-on	拍前
line-of-touch	出界線
line out	爭邊球
line out players	爭邊球員
loiterer	閒逛人
long throw-in	長距投進
loose-head prop	鬆頭 prop
lock	lock
mark	標點， mark
maul	maul
misconduct	惡劣行跡
momentum	衝力
near	附近
non-contestable scrum	無爭的 scrum
off-side	越位
on-side	在位
peeling off	剝散

penalty	罰則
penalty kick	罰踢
penalty try	懲罰達陣
place kick	定踢
placer	豎球員
players in the line-out	在爭邊球的球員
playing area	比賽面積
playing enclosure	比賽圍場
prop	prop
punt	碰踢
quick throw-in	快捷投進
referee	裁判員
replacement	傷代球員
replacement / substitution	候補
ruck	ruck
rucking	rucking
scrum-half	傳鋒

stiff arm tackle	硬臂 tackle
substitution	技代球員
throw-forward	拋前
throw in	投進
tight-head prop	緊頭 prop
touch	出界、邊場
touch-down	挽球
touch-in-goal	極陣內出界、極陣邊場
touch-in-goal line	極陣邊線
touch judge	巡邊員
touch-line	邊線
try	達陣
twenty-two meters area	22 公尺區
wing-three quarter	翼鋒

國際橄欖球比賽規則

2002-2003 年適用

發行人

中華民國橄欖球協會

理事長 蔡辰威

會址：台北市之朱崙街 20 號 8 樓 808 室

電話：02-87722159 02-87722167

翻譯及電腦繪圖

中華民國橄欖球協會規則委員會

主任委員 邱漢生