

# 脳振盪報告書の運用について

2026年6月19日（金）

安全対策委員会



**JAPAN RUGBY  
FOOTBALL UNION**

(公財)日本ラグビーフットボール協会

# 脳振盪報告のオンライン化

【参考】オンライン報告書（コミュニティレベル）  
<https://forms.gle/Vh4B7TRqqCTnrojg8>

- オンライン（アンケート）形式の脳振盪報告書の運用を、**2026年4月から開始**。脳振盪報告書はオンライン化に伴い、**紙の報告書（以下、従来書式）の提出は不要**とする。
  - 従来書式は移行期間対応として2026年度は受け付けるものとします。
- 見舞金希望の場合、『**傷害報告書兼見舞金申請書**』と『**診断書**』を提出する。
- 脳損傷の事例は、**従来書式のみで報告書**を運用。

脳振盪報告書（兼脳損傷等報告書）コミュニティレベル

この報告書は個人情報を非開示としたうえで、日本ラグビーフットボール協会の安全対策のための資料として使用  
血腫では、臨床経過の報告やCT/MRI画像の提出を依頼する場合があります。

このフォームを送信する際に、お客様が、ご自身のお名前やメールアドレスなどの詳細情報を入力しない限り、送  
れることはありません。

\* 必須

1. 報告者（姓） \*

回答を入力してください

# 脳振盪報告書の運用

**脳振盪報告書 (重脳損傷等報告書)** ( 脳振盪 脳振盪の疑い 脳損傷 急性硬膜下血腫 )

該当する箇所外傷に✓を入れて下さい。重複しても構いません。  
この報告書の脳損傷とは CT/MRI 等の画像によって診断される骨や脳の外傷を指します。例として、急性硬膜外血腫、脳挫傷、外傷性くも膜下出血、硬膜下血腫等であり、軽度な脳波の異常は含まれません。以下に医師から知らされた診断名を記入して下さい。

脳損傷等の診断名 ( )

報告日 西暦 年 月 日  
報告者氏名  
ゲーム責任者 ゲームドクター ゲームトレーナー  
ゲーム SA マッチドクター レフター  
連絡を取りやすい連絡先 (電話やメール)

受傷者 (選択肢があるものには✓をつける)

氏名	生年月日	西暦	年	月	日	年齢	歳
チーム名	<input type="checkbox"/> 15人制 <input type="checkbox"/> 7人制 <input type="checkbox"/> その他 ( )		ポジション ( )				
カテゴリー	<input type="checkbox"/> スクール <input type="checkbox"/> 中学 <input type="checkbox"/> 高校 <input type="checkbox"/> 高等 <input type="checkbox"/> 大学	在籍する学校の学年			年生		
	<input type="checkbox"/> 社会人(含む LEAGUE ONE) <input type="checkbox"/> クラブ <input type="checkbox"/> その他 ( )						
所属都道府県協会	協会						

受傷の状況 (選択肢があるものには✓をつける)

受傷日	西暦	年	月	日	場所	<input type="checkbox"/> 試合
受傷時のプレー	<input type="checkbox"/> タックルをした <input type="checkbox"/> タックルをされた		<input type="checkbox"/> 練習試合			
	<input type="checkbox"/> ラック・モール <input type="checkbox"/> 不意の衝突 <input type="checkbox"/> スクラム <input type="checkbox"/> 不明		<input type="checkbox"/> 練習			
	<input type="checkbox"/> その他 ( )					
頭部打撲の対象	<input type="checkbox"/> 相手選手の ( <input type="checkbox"/> 膝 <input type="checkbox"/> 腕 <input type="checkbox"/> 頭 <input type="checkbox"/> その他 )		<input type="checkbox"/> 味方選手		<input type="checkbox"/> 不明 <input type="checkbox"/> その他	
	<input type="checkbox"/> 頭部に衝撃を受けた後ビッチにも頭部をぶつけた		<input type="checkbox"/> 逆ヘッドタックルだった (該当すれば✓を入れる 複数可)			

受傷時の症状 (当てはまる症状に✓をつける。複数回答可) ※SCATでの症状の確認および記録を推奨

<input type="checkbox"/> A 意識消失/意識消失の疑い	<input type="checkbox"/> B けいれん発作	<input type="checkbox"/> C 硬直姿勢	<input type="checkbox"/> D 立ち上がれない/バランスが悪い	<input type="checkbox"/> E 混乱している
<input type="checkbox"/> F ぼーっとしている/表情が乏しい/うつろな表情	<input type="checkbox"/> G 見当識がない(場所や時間がわからなくなる)	<input type="checkbox"/> H 行動が変わった(感情的になる/いらだつ)		
<input type="checkbox"/> I 健忘(思い出せない)		<input type="checkbox"/> J 頭痛	<input type="checkbox"/> K マッドダックの質問に不正確	<input type="checkbox"/> L その他 ( )

受傷時の処置 (応急処置の内容を書き入れる)

大切な事柄

この報告書は見舞金制度の『傷害報告書1 (見舞金請求書)』とは異なります。見舞金に関わる場合は別途、『傷害報告書1 (見舞金請求書)』を提出して下さい。また、下記に示す重症傷害に該当する場合は、本報告書及び『傷害報告書1 (見舞金請求書)』とは別に、『重症傷害報告書』を提出して下さい。

本報告書は個人非特定のも日本ラグビーフットボール協会の安全対策のための資料として使用されます。脳損傷や急性硬膜下血腫では、臨床経過の報告やCT/MRI 画像の提出を依頼することがあります。本報告書の提出はラグビー競技への復帰を閉ざすものではありません。提出へのご協力をお願い致します。

重症傷害報告書を提出する必要がある外傷

1 頭蓋骨骨折の有無に関係なく24時間以上の意識消失を伴う障害	2 四肢の痺痺を伴う脊髄損傷	3 死亡
4 開頭および脊髄の手術を要したものを	5 胸・腹部臓器で手術を要したものを	6 1〜5のほか診断書で重症と思われるものを

(6については、緊急手術を要する傷害、長期入院を要する傷害等、重症と思われる傷害をさす)

2024年7月18日改訂

- 脳振盪報告はオンライン報告書に移行。
  - 脳損傷は従来書式での報告とする。
  - 見舞金を希望：以下2点の提出が必須
    - 脳振盪はオンライン化に伴い、従来書式不要
    - ① 傷害報告書兼見舞金申請書
    - ② 傷害診断書
- 注.GRTP証明書は競技復帰の際に提出
- 脳損傷は従来書式の提出必須
    - 競技復帰：意思確認書・同意書の提出必須

# 関連情報および書式の格納先

- 頭部外傷、脳振盪に対する注意喚起・啓発について

➤ <https://x.gd/vMW1o>



- 頭部外傷、脳振盪に関する関連書式

➤ <https://x.gd/Zi0OLm>



- 「脳損傷、硬膜下血腫」受傷後の競技復帰について

➤ <https://x.gd/ziSfl>



## 脳振盪報告のデジタル化：データ資産で守るラグビーの未来

### ステップ1：報告システムのデジタル化と直接的なメリット



全報告件数 106件の蓄積

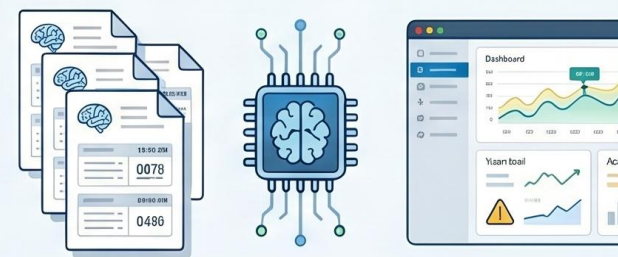
収集された106件のデータは、未来の事故を防ぐための重要な組織資産となります。

### 現場からの即時報告と一元管理



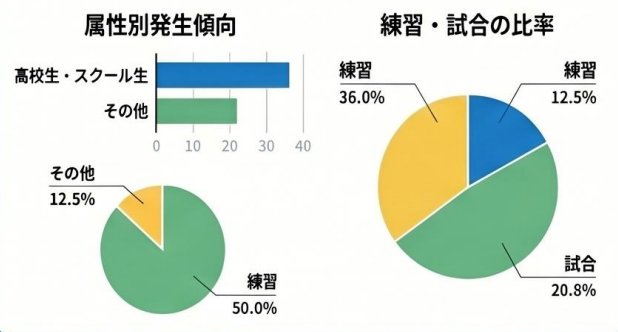
スマートフォンで受傷直後に報告可能。クラウド上でデータがリアルタイムに一元化されます。

### 業務効率化とAI連携



紙ベースの集計作業を撤廃。AIツールとの連携で、高度な傾向分析が瞬時に完了します。

### ステップ2：実データに基づくリスクの可視化と還元



カテゴリー・場面別の発生傾向。高校生・スクール生の発生率や、試合・練習の比率を可視化し、重点対策ポイントを特定。

### 受傷機転と重症度の相関分析

受傷プレーの状況	主な原因（部位等）	主な症状（重症度）
タックルをした	相手の踵・腰への衝突	⚠️ 意識消失・健忘（高リスク）
タックルをされた	地面（ピッチ）への強打	⚠️ 意識消失・ふらつき
不意の衝突	相手・味方の頭部衝突	⚠️ 意識消失・頭痛

「逆ヘッド」や「地面への強打」と、意識消失などの重篤な症状の関連性を浮き彫りにします。

### 指導現場へのタイムリーな還元



分析結果をレポート化し指導者にフィードバックすることで、組織の安全意識を向上させます。