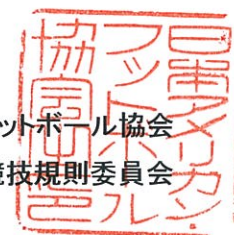


2013年度・公式規則変更予定報

日本アメリカンフットボール協会
競技規則委員会



日本アメリカンフットボール協会競技規則委員会では、現在、2013年秋季公式戦から適用される公式規則の変更作業を実施中です。

この「2013年度・公式規則変更予定報」は、本年の公式規則変更を予定している主要項目に関し概要を説明したもので、各競技団体の早めの対応を可能にするために発行するものです。本予定報に記載している内容は、今後の作業で追加や変更の可能性があるもので、正式には本年7月上旬に発表予定の「2013年度・公式規則変更内容・決定報」で公示いたします。

2013年度・公式規則変更予定主要項目

2013年度の公式規則変更として予定している主要項目は、次のとおりです。なお、各々の解説の最後の()内の英数字は、この変更が行われる予定の公式規則の主たる「篇一章一条」を表します。

(1) ターゲティング、ヘルメットの頂点からの接触、および無防備なプレーヤーの首または頭部への接触の反則に対する罰則の強化

- ☆ 従来、ターゲティング、ヘルメットの頂点からの接触、および無防備なプレーヤーの首または頭部への接触はパーソナル・ファウルであり、15ヤードの罰則でひどい反則者のみが資格没収であった。
- ★ 本年より、従来の罰則に加え、反則を犯したプレーヤーは資格没収となる。前半の反則の場合、その試合の残りの資格が没収となる。後半の反則の場合、その試合の残りとの次の試合の前半の資格が没収となる。シーズン最後の試合の後半で起きた場合、資格が残るプレーヤーは次のシーズンの最初の試合の資格が没収となる。(9-1-3 および 9-1-4 罰則 変更)

なお反則に関する条文に、以下の「注」を追加する。

注:「ターゲティング」とは、正当なタックル、正当なブロック、あるいはボールに対してプレーをするという行為を逸脱して、明らかに故意に相手を痛めつけようとする行為を意味する。以下の例は、ターゲティングと判断される行為である。ただし、これらの行為に限定されるものではない。

- ミサイルのように突っ込む行為:プレーヤーが、ジャンプして、相手の下から上方および前方に突き上げるように、相手の首または頭部に突っ込んで行って接触する。
- しゃがんだ体勢から上方および前方に突き上げて、足がグラウンドに着いたままの場合も含め、首または頭部に突っ込んで行って接触する。
- ヘルメット、腕、拳、手、または肘を先にして、首または頭部に突っ込んで行って接触する。
- ヘルメットの頂点から突っ込んで行くことを狙い、接触の前に頭を下げる。

(2) 腰より下のブロックの制限の変更

- ☆ 従来、キックを除くスクリメージ・ダウンにおいて、攻撃側のプレーヤーは、腰より下のブロックに対して「制限を受けるプレーヤー」と「制限を受けないプレーヤー」に分けられ、ボールデッドとなるかチーム確保の変更があるまで、それぞれ異なる制限を受けた。
- ★ 本年より、キックを除くスクリメージ・ダウンにおいて、ボールから左右に7ヤード、ニュートラル・ゾーンを越えて5ヤードおよびニュートラル・ゾーンの手前の自陣エンドラインまでの「ゾーン」が定義され、チーム確保の変更の前、攻撃側の腰より下のブロックの制限は次の通りとなり、ボールがゾーンから出た後は、攻撃側の全プレーヤーが同じ制限を受ける。
 1. スナップ時に、上記ゾーンに完全に入っているスクリメージ・ライン上の攻撃側のプレーヤーと、スナップ時に完全にタックル・ボックス内に入っていて静止しているバックは、ボールがそのゾーンから離れるまでの間、そのゾーン内で正当に腰より下のブロックをしてもよい。
 2. ボールがそのゾーンの中にある間で上記 1. で規定されていないプレーヤー、およびボールがそのゾーンから離れた後のすべての攻撃側のプレーヤーは、最初の接触を加える力が「正面から」の腰より下のブロックをしてもよい。しかし、横からもしくは背後からの腰より下のブロックは反則である。「正面から」の定義は、ブロックされるプレーヤーの正面「10時から2時(120°)」の範囲である。
 3. 一度ボールがそのゾーンから離れたら、攻撃側のすべてのプレーヤーは、自陣のエンドラインに向けて腰より下のブロックはしてはならない。

なお、守備側チームによる腰より下のブロック、キックのダウン中の腰より下のブロック、およびチーム確保変更後の腰より下のブロックに関する変更はない。 (9-1-6-a 変更)

(3) 前後半終了間際の負傷者のためのタイムアウトに対する10秒減算の追加

- ☆ 従来、前後半終了間際に負傷者のためのタイムアウトに関して、10秒減算の規定はなかった。
- ★ 本年より、前後半の残り1分未満で負傷者のためだけの理由で計時が停止した場合、相手チームに「10秒減算」の選択が与えられる。プレー・クロックは25秒にセットされる。「10秒減算」が選択された場合、レフリーのシグナルで計時開始となる。「10秒減算」が選択されなかった場合、スナップで計時開始となる。当該チームにタイムアウトが残っていれば、タイムアウトを使うことで「10秒減算」を免れることができる(ただし、タイムアウトを取っても、負傷者は試合から離れなければならない)。両チームのプレーヤーの負傷が発生した場合には、「10秒減算」の選択はない。 (3-3-5-f 追加)

(4) パスをスパイクする際の最短時間に関する規定の追加

- ☆ 従来、各節終了間際に、時間を節約するパスを投げた場合、残り時間に関する規定はなかった。
- ★ 本年より、各節残り時間3秒以上で計時停止となり、レフリーのシグナルで計時開始となる状況で、攻撃側がスナップ後直ちにボールをグラウンドに向けて投げた(スパイクした)後、さらに1プレーが実施可能となる。残り時間が2秒以下の場合、スナップ後直ちにボールをグラウンドに向けて投げても、節は終了となる。残り時間が2秒以下の場合、残り1プレーのみが実施可能となる。 (3-2-5 新規)

(5) ボールキャリアを守り助けることに関する制限の一部削除

- ☆ 従来、ボールキャリアの前進を助けるために味方のプレーヤーがボールキャリアをつかんだり、引いたり、プッシングしたり、持ち上げたり、ボールキャリアにチャージすることは反則であった。
- ★ 本年より、ボールキャリアの前進を助けるために味方のプレーヤーがボールキャリアをプッシングしたり、ボールキャリアにチャージすることは反則ではなくなった。なお、ボールキャリアの前進を助けるために味方のプレーヤーがボールキャリアをつかんだり、引いたり、持ち上げたりすることは反則のままである。 (9-3-2-b 変更)

(6) スポーツマンらしからぬ行為の定義の追加

- ☆ 従来、プレー後に相手を押したり、突いたり、ぶつかったりするなどの行為は、スポーツマンらしからぬ行為とは定義されていなかった。
- ★ 本年より、スポーツマンらしからぬ行為の定義に、プレー後に相手を押したり、突いたり、ぶつかったりするなどの行為が追加される。 (9-2-1-a-1-(j) 追加)

(7) ユニフォームの番号の変更に関する規定の追加

- ☆ 従来、相手を混乱させる目的で、試合中に番号を変更してはならないと規定されていた。また、同一ダウン中に、同一チームの2人のプレーヤーが、同じ番号を着用してはならなかった。
- ★ 本年より、試合中に選手の番号を変えて試合に参加するときには、レフリーに申告し、レフリーは相手チームのヘッドコーチに伝えなければならなくなった。申告がない場合は、スポーツマンらしからぬ行為の反則となる。また、試合中に、同一チームの同じ番号を着用した2人のプレーヤーは、同一ダウン中にプレーをしてはならないことに加え、試合中に同じポジションでプレーすることができなくなった。 (1-4-2-d 変更、1-4-2-e 新規)

(8) ジャージの番号の色に関する規定の追加

- ☆ 従来、ジャージの番号(数字)の色については、ジャージの色と明確に区別できることと規定されていた。
- ★ 本年より、ジャージの番号(数字)は、番号の縁取りに関係なく、ジャージの色と明確に区別できる単一色でなければならない。なお、番号のサイズ等、他の規定の変更はない。 (1-4-4-c-3 変更)

(9) ヘルメットが脱げた場合の規定の変更

- ☆ 従来、プレーを通じてプレーヤーのヘルメットが完全に脱げたとき、相手の反則の結果による場合を除き、当該プレーヤーは、最低1ダウンは試合から離れなければならなかった。
- ★ 本年より、プレーを通じてプレーヤーのヘルメットが完全に脱げたとき、当該チームがチーム・タイムアウトを使えば、当該プレーヤーは試合から離れなくてもよい。 (3-3-9-a 変更)

(10) パイロンの規定の変更

- ☆ 従来、パイロンに付けられるマーキングの規定はなかった。
- ★ 本年より、パイロンには1つの製造業者のロゴもしくは商標を付けることができる。また、学校や競技団体のロゴも許される。これらのマーキングは各辺3インチ(75mm)を越えてはならない。 (1-2-6 変更)

(11) 審判員用通信装置の制限の変更

- ☆ 従来、審判員の通信装置は、罰則または他の試合進行上の伝達のために、レフリーのマイクروفンのみ、使用が許されていた。
- ★ 本年より、試合を担当している審判員間、およびプレー場内の審判関係者との間のコミュニケーションに限定された(セキュリティが保証された)無線装置の使用も許される。 (1-4-13 変更)

以上