

2016年度・公式規則変更内容・決定報

(全 12 頁)

公益社団法人日本アメリカンフットボール協会



競技規則委員会

アメリカンフットボール公式規則を以下のように変更します。

[1] 2016年度・公式規則変更主要項目の解説は、今年の公式規則変更を解説したものです。

[2] 2016年度・主な編集上の変更項目の解説は、今年の主な編集上の変更を解説したものです。

[3] 2016年度・公式規則変更は、主要変更項目および編集上の変更内容に関わる条文を掲載したものです。

この公式規則変更は2016年秋季公式戦より適用します。

[1]2016年度・公式規則変更主要項目の解説

2016年度の公式規則変更主要項目は、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公式規則の、2015～2016の公式規則・公式規則解説書における「篇一章一条」を表します。

(1) フィールド上の宣伝広告が認められる条件の追加

☆ 従来、試合の名称にタイトル スポンサーの名称が付いている場合、シーズン前後の試合に限りフィールドに宣伝広告を描くことが許されていた。

★ 本年より、試合の名称にタイトル スポンサーの名称が付いている場合、シーズン前後の試合に加え、「ニュートラル サイト」(対戦する両チームのホームの競技場ではない場所)での試合でも、フィールドに宣伝広告を描くことが許される。 (1-2-1-h-1 変更)

(2) リミット ライン内へのTVカメラの立ち入りに対する例外の追加

☆ 従来、チーム エリアの外にいるものは、リミット ライン内に一切入ってはならなかった。

★ 本年より、テレビ局の監督下にある簡単な手持ちTVカメラは、ボール デッドのあとでゲーム クロックが止まっている場合には、リミット ラインとサイドラインの間に一時的に入ることが許される。ただし、いかなる時もフィールド オブ プレー内およびエンド ゾーン内に入ることは許されない。 (1-2-3-b 例外 追加)

(3) スクリメージ キック フォーメーションの定義の変更

☆ 従来、スクリメージ キック フォーメーションとは、最低 1 名のプレーヤーがニュートラル ゾーンから 7 ヤード以上離れて位置し、かつスナッパーの両脚の間から手渡してスナップを受け取る位置にプレーヤーがおらず、かつキックの試みが行われることが明白なフォーメーションのことであった。

★ 本年より、最低 1 名のプレーヤーがニュートラル ゾーンから 7 ヤード以上離れて位置するという条件が、以下のように変更となる。(1)最低 1 名のプレーヤーがニュートラル ゾーンから10ヤード以上離れている、または (2)プレース キックのためにホルダーとキッカーになる可能性のある複数のプレーヤーがニュートラル ゾー

ンから7ヤード以上離れている。その他のスクリメージ キック フォーメーションとみなすための条件は変更ない。
(2-16-10-a 変更)

(4) 無防備なプレーヤーの定義の追加

- ☆ 従来、通常のボール キャリアは、相手に捕まり前進が止まった場合のみ、無防備なプレーヤーとして定義されていた。
- ★ 本年より、明らかにプレーをあきらめ、足からスライディングしているボール キャリアが無防備なプレーヤーの定義に追加された。
(2-27-14-j 追加、9-1-4 注2 変更)

(5) 中断された試合に関する規定の追加

- ☆ 従来、中断された試合が直ちに再開できないときの対応について、異なる競技団体のチーム間の試合で、合意に達しなかった場合の記載はなかった。
- ★ 本年より、中断された試合が直ちに再開できない場合、両チームの競技団体が合意に達しなければ、ホームチームが所属する競技団体の規定を適用する。
(3-3-3-c 変更)

(6) 前後半終了2分以内での反則時のゲーム クロックに関する規定の追加

- ☆ 従来、得点が多いチームが反則を行った場合、レフリーの判断によってスナップから計時を開始することができた。
- ★ 本年より上記に加えて、前後半終了2分以内で得点が多いチームの反則に対する罰則施行だけのためにゲーム クロックが停止したとき、被反則チームはスナップからの計時開始を選択することができる。ただし、残り1分未満では10秒減算の規則が優先される。
(3-4-3 変更)

(7) トリップングの変更

- ☆ 従来、ランナーに対するトリップングは反則ではなかった。
- ★ 本年より、ランナーに対するトリップングも反則となる。
(9-1-2-c 変更)

(8) 腰より下へのブロックの変更

- ☆ 従来、キックを除くスクリメージ ダウンにおける、攻撃側のプレーヤーによる腰より下へのブロックは、タックル ボックスとロー ブロッキング ゾーンを基準として、制限を受けるプレーヤー等の条件が規定されていた。また、制限を受けるプレーヤーによる、スナップ時のボールの方向に対する腰より下へのブロックは、ボール キャリアの位置によらず反則であった。
- ★ 本年より、キックを除くスクリメージ ダウンにおける攻撃側のプレーヤーによる腰より下へのブロックは、タックル ボックスのみを基準として規定される。これにより、ロー ブロッキング ゾーンの定義は削除される。また、制限を受けるプレーヤーによる、スナップ時のボールの方向に対する腰より下へのブロックは、ボール キャリアが明らかにニュートラル ゾーンを越えるまでの間のみ反則となる。
(9-1-6 変更)

(9) パサーに対する低い接触によるラフイング ザ パサーの例外の変更

☆ 従来、ディフェンスのプレーヤーによるパサーに対しての膝または膝より下への強力な接触の反則において、通常のタックルをしようとして、相手をつかんだり、抱き込んだ場合は例外となっていた。

★ 本年より、ディフェンスのプレーヤーがパサーに対して膝または膝より下に接触したとき、相手をつかんだり、抱き込んだ場合でも、頭や肩で強力な接触を伴っていればラフイング ザ パサーの反則となる。

(9-1-9-b 例外(2) 変更)

(10) コーチによるスポーツマンらしからぬ行為に対する罰則の変更

☆ 従来、コーチによるスポーツマンらしからぬ行為の反則が同一試合で2回以上発生しても、資格没収とはならなかった。

★ 本年より、同一試合で2回のスポーツマンらしからぬ行為の反則をした場合、プレーヤーまたはユニフォームを着た登録選手の場合と同様に、コーチも資格没収となる。資格没収となったコーチは速やかにプレー場内から退出し、試合終了までフィールドから見えない場所に留まらなければならない。

(9-2-6-a 変更、9-2-6-c 追加)

[2]2016年度・主な編集上の変更項目の解説

2016年度・主な編集上の変更項目は、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公式規則の、2015～2016の公式規則・公式規則解説書における「篇一章一条」を表します。

(1) 許可されるフィールド上の装備(アンパイヤのカメラ)の追加

☆ 従来、審判員にカメラを装着することは許されていなかった。

★ 本年より、アンパイヤおよび両チームの承諾があれば、音声装置のないカメラをアンパイヤのキャップに装着することができる。

(1-4-1-11-c 例外3 追加)

(2) ジャージに装着可能な内容の追加

★ 本年より、プレーヤー名、チーム名等に加えて、マスコットの名前をジャージに装着することができる。

(1-4-5-a-2 変更)

(3) 試合の前半に出場できないプレーヤーに関する規定の追加

☆ 従来、前の試合の反則により、試合の前半に出場できないプレーヤーに対する規定はなかった。

★ 本年より、試合の前半に出場できないプレーヤーは、試合前の練習に参加できるが、試合の前半はチーム責任者の管理下でフィールドから見えない場所に留まることが規定された。

(2-27-12-c 追加)

(4) Aチームの交代時の規定の追加

☆ 従来、Aチームの急激な交代の場合のみ、制限があった。

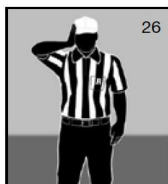
- ★ 本年より、Aチームの通常の交代の場合も、Bチームに交代の機会を与えるために、審判員がスナップをさせてはならないことが追記された。(3-5-2-e 変更)

(5) インテンショナルグラウンディングとなる条件の追加

- ★ 従来、スナップを受けた後、確保の継続有無により、反則となるかどうかの記載はなかった。
- ★ 本年より、タックルボックスを出てニュートラルゾーンを越えるパスを投げることができるのは、スナップを受けた後にボールを確保し続けたプレーヤーのみであることが明文化された。(7-3-2-h 変更)

(6) ハンドトゥフェイスのシグナル(S26)の追加

- ★ 従来、公式規則 9-1-8 ヘルメットとフェイスマスクの反則に対するシグナルは S45 が規定されていた。
- ★ 本年より、公式規則 9-1-8-a 相手の顔、ヘルメット(フェイスマスクを含む)または首に対して、手または腕で連続的に接触する反則(ハンドトゥフェイス)に対するシグナルとして、下記 S26 が規定された。なお、公式規則 9-1-8-b フェイスマスクの反則に対するシグナルは S45 のままである。



S26 ハンドトゥフェイス

(9-1-8-a シグナル変更)

[3]2016年度・公式規則変更

2016年度・公式規則変更内容の主要変更項目および編集上の変更内容に関わる条文は次のとおりです。この公式規則変更は2016年秋季公式戦より適用します。記載は、次の規則に従っています。

- ① 「篇一章一条」の後の(新規)、(追加)、(変更)、(削除)、(移動)は()内の事項が行われた事を示し、それに続く規則文は新変更文である。なお、新規、追加、変更の各用語は次の原則で使用する。
 新規: 篇一章一条、あるいはその下位の項目の単位で、新規に条文が定められた場合。
 追加: 文の単位で新たに条文が定められた場合。
 変更: 一つの文の中で、条文の変更(単語等の追加を含む)が定められた場合。
 なお、新規、追加、変更、削除等が混在する場合は、変更として扱う。
- ② 下線部は、変更、追加が行われた場合にその部分を示す。削除に関しては削除された部分を<>で囲み、削除文字上に二重線を引いてある。
- ③ 新規の条文の発生、および削除に連動した既存の「篇一章一条」およびその下位の項目の番号の変更に関しては、原則として、この決定報に記載していない。
- ④ 他の規則との関係、見易さの向上等のため、競技規則の変更がない場合も、多くの記載場所、編集上の変更を行っている。異なる篇へ記載が変わった場合について、(移動)と記し、【注:……】という形式で内容を記載している。

1-2-1-h-1 (変更) シーズン前後の試合またはニュートラル サイトでの試合で、試合の名称にタイトル スポンサーの名称が付いている場合には、フィールドに宣伝広告を描くことが許される。ただし、最多で3ヶ所で、1つの宣伝広告の中心は50ヤード ラインで、それより小さい2つ以下の宣伝広告をその脇に描いてもよい。これらの宣伝広告は、上記f.の規定に従わなければならない。これ以外のタイトル スポンサー、あるいは他の商業組織の宣伝広告をフィールドに描くことは、認められない。

1-2-3-b (変更) チーム エリアの外にいるものは、リミット ライン内に入ってはならない。試合運営責任者の責任でこの規則を施行する。(例外:テレビ局の監督下にある簡単な手持ちTVカメラは、ボールデッドのあとでクロックが止まっている場合には、リミット ラインとサイドラインの間に一時的に入ることが許される。ただし、いかなる時もフィールド オブ プレーおよびエンド ゾーン内に入ることは許されない。)

1-4-5-a-2 (変更) ジャージにはプレーヤーの番号以外に、以下のものを付けることができる。

プレーヤー名

チーム名

マスコットの名前

袖のストライプ

チーム章、競技団体の標章、マスコットのマーク、試合の記念章、追悼の標章

国旗

1-4-11-c 例外 (追加)

1. ゴールのアップライトとクロスバーの後方の支柱に取り付けられたカメラ機材。
2. パイロンに埋め込まれたカメラ。
3. アンパイヤおよび参加チームに事前承諾された、アンパイヤのキャップに取り付ける音声装置のないカメラ。
- 《3》 4. チーム エリアおよびエンド ゾーンを含むフィールド オブ プレーの上空に張られたケーブルに取り付けられた音声装置のないカメラ。
- 《4》 5. チーム エリアに入ることができる60 名までのチーム関係者の一員として許可された1名のビデオ撮影者。

2-3-7 (削除) ~~《ローブロッキングゾーン~~

~~a. ローブロッキングゾーンとは、スナッパーからサイドラインの方向に左右7ヤードずつ、ニュートラルゾーンを越えて6ヤード、そしてAチームのエンドラインで囲まれた長方形のゾーンである。(参照:付録D)~~

~~b. ローブロッキングゾーンは、ボールがこのゾーンから出ると消滅する。》~~

2-16-10-a (変更) スクリメージ キック フォーメーションとは、《最低1名のプレーヤーがニュートラルゾーンから7ヤード以上離れて位置し、かつ》スナッパーの両脚の間から手渡しでスナップを受け取る位置にプレーヤーがおらず、かつ(1)最低1名のプレーヤーがニュートラルゾーンから10ヤード以上離れていること、または(2)プレー スキックのためにホルダーとキッカーになる可能性がある複数のプレーヤーがニュートラルゾーンから7ヤード以上離れていることのいずれかを満たし、かつキックの試みが行われることが明白なフォーメーションのことである。

- 2-27-12-c (追加) 前の試合の資格没収により前半の試合に出場できないプレーヤーは、試合前の練習に参加することができる。その試合の前半は、チーム責任者の管理下でフィールドから見えない場所に留まらなければならない。
- 2-27-14-j (追加) 明らかにプレーをあきらめ、足からスライディングしているボール キャリア
- 3-3-3-c (変更) (前文省略)
競技団体は、前もって前記のいずれにするかを定めるものとする。競技団体の規定が両チームに適用できない場合、両チームのコーチの意見を参考とし、試合の主催者が決定する。異なる競技団体のチーム間の試合で、中断された試合が直ちに再開できない場合、両チームの競技団体が合意に達しなければ、ホーム チームが所属する競技団体の規定を適用する。
- 3-4-3 (変更) いずれかのチームが明らかに不正な戦術によってプレー時間を節約または消費しようとしているとき、レフリーは自己の判断により、ゲーム クロックまたはプレー クロックを動かすまたは止めてよい。これには、得点が多いチームが反則を行った場合に、スナップから計時を開始することを含む。前後半終了2分以内で得点が多いチームの反則に対する罰則施行だけのためにゲーム クロックが停止したとき、被反則チームはスナップからの計時開始を選択することができる。Aチームが時間を節約するために不正なフォワード パスまたはバックワード パスを投げた場合、ゲーム クロックはレディ フォー プレー シグナルから計時を開始する。(参照: 3-3-2-e-14)
- 3-5-2-e (変更) Aチームが交代をした場合、審判員はボールをスナップさせないで、Bチームに交代の機会を与えなければならない。交代や交代を装う過程において、明らかにディフェンス チームに不利益をもたらそうとAチームはスクリーメージ ラインに急いでつきボールをスナップしてはならない。ボールがレディ フォー プレーの後にこれらの行為があれば、審判員はBチームの交代選手が位置につき、被交代選手がフィールド オブ プレーから出るまでボールをスナップさせてはならない。Bチームは、迅速に交代しなければならない。
- 7-3-2-h (変更) パサーがロスをのがれるためにAチームの有資格プレーヤーがいない区域に向かってフォワード パスを投げた場合。(A. R. 7-3-2-I)
[例外:タックル ボックスの外側にいる、あるいはいたことがあるパサーが、ニュートラル ゾーンまたは延長されたニュートラル ゾーンを越えるあるいは越えた地点に落ちたボールを投げた場合、反則とはならない。(参照:2-19-3) (A. R. 7-3-2-VIII~X)これは、スナップを受けたプレーヤー、あるいはスナップがそのままバックワード パスとなり、それをコントロールしたプレーヤーで、フォワード パスを投げるまでボールを確保し続けた場合のみに適用する。]
- 9-1-2-c (変更) トリッピングをしてはならない。《(例外:ランナーに対するトリッピングは反則ではない)》トリッピングとは、脚の下部または足を使って相手プレーヤーの膝から下を故意に妨害することである。(参照:2-28)
- 9-1-3および9-1-4に関する注記 (変更)
注2:無防備なプレーヤー (参照:2-27-14)

- ・ ボールを投げようとしている、あるいは投げ終わった直後のプレーヤー
- ・ フォワード パスをキャッチしようとしているレシーバー、またはバックワード パスをレシーブする位置にいるレシーバー、あるいは、パスをキャッチした後、自らを防御するのに十分な時間が経過していない、または明確にボール キャリアとなっていないパス レシーバー
- ・ ボールをキックしている、またはキックした直後のキッカー、あるいはキックまたはリターン中のキッカー
- ・ キックをキャッチやリカバーしようとしているキック レシーバー、あるいは、キャッチもしくはリカバーをしたが、自らを防御するのに十分な時間が経過していない、または明確にボール キャリアとなっていないキック レシーバー
- ・ グラウンドに倒れている状態のプレーヤー
- ・ プレーから明らかに離れているプレーヤー
- ・ 死角からのブロックを受けるプレーヤー
- ・ 相手に捕まり、前進が止まったボール キャリア
- ・ チームの確保変更後のクォーターバック
- ・ 明らかにプレーをあきらめ、足からスライディングしているボール キャリア

9-1-6-a (変更) チーム確保変更前のAチームのプレーヤー:《スナッパーの両側7ヤード、ニュートラルゾーンの前方5ヤードからAチームのエンドラインまでをローブロッキングゾーンと定義する。(参照:2-3-7および付録D)》

1. 次の条件のいずれかを満たすAチームのプレーヤーは、《ボールがそのゾーンから出るまでの間、そのゾーン内で》タックルボックスの中で、そのプレーヤーがタックルボックスを離れる、あるいはボールがタックルボックスから出るまで、正当に腰より下へのブロックをしてもよい。
 - (a) スクリメージライン上で《そのゾーン》タックルボックスに完全に入っているプレーヤー。
 - (b) タックルボックスに一部でも入っていて、かつ、少なくともスナッパーから2人目のラインマンの体のフレームより内側に一部でも入っていて、静止しているバック。
2. 下記3. で記載された場合を除き、ボールがタックルボックス内にある間で上記1. で規定されていないプレーヤー、およびボールがタックルボックスを出た後のすべてのオフenseのプレーヤーは、最初の接触が「正面から」の腰より下へのブロックをしてもよい。「正面から」の定義は、ブロックされるプレーヤーの正面「時計の文字盤の10時から2時」の範囲である。

《4》3. 上記1. で規定されていないプレーヤーは、ボールキャリアが明らかにニュートラルゾーンを越えるまでの間、スナップ時のボールの方向に対して、腰より下へのブロックをしてはならない。

《3》4. 一度ボールが《そのゾーンから》タックルボックスを出た後、オフenseのすべてのプレーヤーは、自陣のエンドラインの方向に腰より下へのブロックをしてはならない。

9-1-8-a (変更) 全てのプレーヤーは、相手の顔、ヘルメット(フェイスマスクを含む)または首に対し、手または

腕で連続的に接触してはならない。(例外:ランナーによる、またはランナーに対する場合)

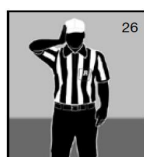
[S26]

- 9-1-9-b (変更) オフェンスのプレーヤーが両足または片足をグラウンドに着けて、パスの姿勢をとっている場合、ディフェンスのプレーヤーは妨害を受けずにラッシュして行き、膝または膝より下に強力な接触をしてはならない。ディフェンスのプレーヤーが転がったり、飛び込んだりして、膝または膝より下に強力な接触をすることも反則となる。[例外:(1)タックル ボックスの内外に関わらず、オフェンスのプレーヤーがパスを投げる姿勢にないランナーの場合は反則ではない。(2)ディフェンスのプレーヤーが、通常のタックルをしようとして、相手をつかんだり、抱き込んだ場合は、頭や肩による強力な接触を伴っていないければ、反則ではない。(3)ディフェンスのプレーヤーが妨害を受けた、ブロックを受けた、または反則をされたために相手に接触した場合は反則ではない。]
- 9-2-6-a (変更) コーチ、プレーヤーまたはユニフォームを着た登録選手が、同一試合で2回のスポーツマンらしからぬ行為の反則をした場合は、資格没収となる。
- 9-2-6-c (追加) その試合から資格没収となったコーチは、速やかにプレー場内から退出し、試合終了までフィールドから見えないうちに留まらなければならない。

公式フットボール シグナル

(追加)

S26



ハンドトゥフェイス

付録D フィールド図

(変更) 【注: ロー ブロッキング ゾーンの図を削除】

【以下は、公式規則解説書の追加項目である。】

第7条 不正な装具

A. R. 1-4-7

- V. オフェンス ライン全員が、小さなチーム ロゴが入った10cm x 30cmの白いタオルをつけていた。スナッパーのタオルにはスカル&クロスボーンのマークも入っていた。判定:どのプレーヤーもタオルをつけることは正当である。スナッパー以外のタオルはすべて正当である。スナッパーは少なくとも1ダウンはゲームから離れ、そのタオルを外すか、正当なものに替えるまではゲームに戻れない。Aチームがチーム タイムアウトを取れば、スナッパーはゲームに留まることができるが、不正なタオルを着けることはできない。(参照:1-4-6および1-4-8)

第10条 スクリメージ キック フォーメーション

A. R. 2-16-10

- I. スナップ時、Aチームには50～79番をつけたラインマンが4人、それ以外の番号をつけたラインマンが3人いた。キッカーとなる可能性があるプレーヤーは8ヤード下がっていたが、ホルダーとなる可能性のあるプレーヤーはいなかった。判定：不正なフォーメーション。Aチームはスクリメージ キック フォーメーションではないので、正当な番号のラインマンの人数が足りないことになる。

第3条 ゲームの一時停止

A. R. 3-3-3

- I. 異なる競技団体のチーム間の試合が、天候の理由で、夜遅くに第3節の途中で中断となった。試合が再開できないことは明白であった。両チームの競技団体は中断後の対応について合意に達しなかった。判定：ホーム チームが所属する競技団体の規定を適用する。

第3条 不正なクロック戦術

A. R. 3-4-3

- VI. Aチームの25ヤード地点で第2ダウン、7ヤード。第2節の終盤でAチームが試合をリードしている。ボール キャリアA22がフィールド オブ プレーでタックルされたとき、ゲーム クロックは残り1分47秒であった。アンパイヤは、スナッパー A55のホールディングをレフリーに報告した。このプレーで、A22は、(a)3ヤード、(b)9ヤード進んだ。判定：罰則施行後、ゲーム クロックは、(a) 罰則施行のためだけに計時停止となったため、Bチームの選択によって、スナップまたはレフリーのシグナルで計時を開始する。(b)罰則施行と第1ダウン獲得によって計時停止となったため、レフリーのシグナルで計時を開始する。

第4条 ゲーム クロックの10秒減算—反則による場合

A. R. 3-4-4

- VI. 第2節。スナップ時、ゲーム クロックは残り45秒であった。プレー中にA55のヘルメットが脱げた。右タックル A77はホールディングを犯した。ボール キャリアはシリーズ獲得線の手前のインバウンズでタックルされた。判定：A55は1プレー、ゲームから離れなければならない。プレー終了後、ヘルメットが脱げたこととホールディングに対する罰則施行のためにゲーム クロックは停止となったので、10秒減算の選択はない。プレー クロックは25秒にセットし、レフリーのシグナルで計時開始となる。(参照：3-3-9)
- VII. 第2節。Bチームの30ヤード地点で第2ダウン、10ヤード。ゲーム クロックは動いている。ガード A66は3ポイント スタンスからスナップのカウントを間違えてスタートし、フォルス スタートを犯した。その後、B77がデッドボール中のパーソナル ファウルまたはスポーツマンらしからぬ行為の反則を犯した。ゲーム クロックは残り8秒で停止した。判定：フォルス スタートによる10秒減算によって前半終了となる。Bチームによるデッドボール中の反則に対する罰則は後半に持ち越しとなる。10秒減算によって、Bチームによるデッドボール中の反則は前半終了後に発生したと解釈されるので、結果として罰則は持ち越される。Aチームは残っているチーム タイムアウトを使うことによって、10秒減算を回避することができる。この場合、B77の反則に対する罰則を施行することとなり、両方の罰則を施行した結果、Bチームの20ヤード地点からAチームの第1ダウン、10ヤードとなる。

第3条 ボールがデッドを宣告される場合

A. R. 4-1-3

- II. Aチームはフィールド ゴールのためのフォーメーションについた。スナップ時、A22は右足でキックするポジションにつき、A33はホルダーの位置についた。スナップは、膝をグラウンドに着けているA33に投げられた。ス

ナップ直後、A22は左に走り出し、ニュートラルゾーンに上がって行った。A33はひざまずいたまま、A22にフォワードパスを投げた。A22はボールを前進させ、シリーズ獲得線を越えた地点でタックルされた。判定：スナップ時のA22はプレースキックを試みるためのポジションについていたので、正当なプレー。Aチームの第1ダウン、10ヤード。

第4条 オフェンスチームの条件—スナップ時

A. R. 7-1-4

VII. Bチームの45ヤード地点、Aチームのスナッパ—A88はラインの右端に位置した。その左側のラインマンは、56, 63, 72, 22, 79, 25の番号をつけていた。バックフィールドには4人のプレーヤーがいた。A44はスナッパ—の真後ろに10ヤード離れて位置しており、他のバックはその左側でスクリメージラインから2, 3ヤード離れていた。プレースキックのホルダーとなる位置についていたプレーヤーはいなかった。スナップ後、A44はA88にパスを成功させ、タッチダウンとなった。このプレーは、(a)第1または第2ダウン、(b)第3または第4ダウンであった。判定：50~79番をつけたオフェンスラインは4人しかいなかったため、プレーの正当性は、Aチームがスクリメージキックフォーメーションであったかどうかによる。スクリメージキックフォーメーションであるための条件の1つは、「キックの試みが行われることが明白である」ということである。(a)不正なフォーメーション：第1または第2ダウンでパントを蹴る可能性はほとんどないため、キックの試みが行われることは明白ではない。(b) 正当なプレー。タッチダウン。第3または第4ダウンでチームがキックすることは十分にあり得る。(参照：2-16-10)

第2条 不正なフォワードパス

A. R. 7-3-2

- XI. Aチームの40ヤード地点で、第2ダウン、10ヤード。ショットガンフォーメーションからA11がスナッパ—からのバックワードパスを受け、バックA44にボールを手渡した。A44はスクリメージラインの方向に数ステップ進んで、まだタックルボックス内にいるA11にバックワードパスを投げた。A11はタックルを避けるためにスクランブルし、タックルボックスの外に出たが、レシーバーを見つけることができずに、Aチームの35ヤード地点でレシーバーがいない地域にパスを投げた。パスはニュートラルゾーンを越えたアウトオブバウンズの地点に落ちた。判定：不正なフォワードパス。Aチームの35ヤード地点でロスオブダウンとなり、第3ダウン、15ヤード。A11はパスをする前にボールの所持を続けていなかったため、正当にパスを投げ捨てる権利を失っている。
- XII. Aチームの30ヤード地点で第3ダウン、10ヤード。クォーターバックA11がパスのためにドロップバックした。Aチームの20ヤード地点でタックルされそうになり、レシーバーがいない地域にフォワードパスを投げた。Aチームの28ヤード地点でタックルA77がパスをキャッチし、Aチームの32ヤード地点でタックルされた。判定：不正なフォワードパス；パスを投げた地点でロスオブダウン。Aチームの20ヤード地点で、第4ダウン、20ヤード。A11は、Aチームの有資格レシーバーがいない地域にパスを投げたので、これはインテンショナルグラウンディングとなる。不正なタッチは正当なフォワードパスのみに適用されるので、A77による不正なタッチではない。(参照：7-3-11)

第8条 不正な接触とパスインターフェランス

A. R. 7-3-8

- I. ニュートラルゾーンを越えたフォワードパスに対してディフェンスをしているB33は、ボールに背を向け、有資格レシーバーA88の顔の前で腕を振ったが、接触はしなかった。判定：反則ではない。接触がなければ、ディフェンスのパスインターフェランスの反則ではない。

第2条 相手を打つ反則, トリッピング

A. R. 9-1-2

- I. ディフェンスのプレーヤーが足を突き出して、相手チームのプレーヤーにトリッピングした。(a)相手チームのプレーヤーはパスのルートを走っているワイド レシーバーだった。(b)相手チームのプレーヤーはボール キャリアだった。判定:(a)も(b)もパーソナル ファウル, トリッピング。15ヤードの罰則で、自動的に第1ダウン。

第4条 ターゲティングして無防備なプレーヤーの首または頭部へ強力な接触をすること

A. R. 9-1-4

- VIII. パント リターン中に、B44がA66に対して死角からミサイルのように突っ込み、肩で当たった。強力な接触はA66の肩より下で身体の横に対してであった。判定: 正当なブロック。B44は死角からのブロックを行ったので、A66は無防備なプレーヤーとなる。しかし、この強力な接触は首または頭部に対するものではないので、ターゲティングの反則ではない。

第6条 腰より下へのブロック

A. R. 9-1-6

- IV. A82は、スナップ時にスクリメージ ライン上で、フォーメーションの右にスナッパーから10ヤード離れて位置した。フォーメーションの左でフランカーの位置にいたバックA31は、味方からのボールを受けた後、右側深くリパスした。プレーが進んでいる間、A82はラインバッカーB62をスナップ時のボールの方向にブロックした。A82のブロックは腰より下へのブロックだったが、明らかに「10時から2時」の範囲に入る正面からであった。そのブロックは、(a)ボールキャリアA31がニュートラル ゾーンに到達する前であった。(b)ボール キャリア A31が明らかにニュートラル ゾーンを越えた後であった。判定:(a)不正なクラックバック ブロック。腰より下へのブロックは、ボールがニュートラル ゾーンを越える前に、スナップ時のボールの方向に対するものであった。15ヤードの罰則。(b)正当なプレー。ボール キャリアがニュートラル ゾーンを越えた後は、クラックバック ブロックは許される。
- VII. バックA22は、スナップ時にタックル ボックスの内側で静止していた。スナップ後、A22は自分のサイドのタックルとガードの間を飛び出し、ボールがタックル ボックスの外に出る前にラインバッカーB55に対して腰より下へのブロックを行った。ブロックは、A22のまっすぐ前方であったが、B55の横から腿に接触した。判定: 不正な腰より下へのブロック。A22はブロックの前にタックル ボックスを離れたので、「10時から2時」の範囲外へのブロックをしてはならない。15ヤードの罰則。
- X. スナップ時、タイト エンドA85はスナッパーから6ヤード離れていた。ボールがタックル ボックスの外に出る前に、A85はタックルB77に対して横から腰より下へのブロックをした。判定: 不正な腰より下へのブロック。A85はスナップ時にタックル ボックスの外にいたので、10時から2時の範囲内でのみ腰より下へのブロックをすることができる。15ヤードの罰則。

第14条 スナッパーに対する接触

A. R. 9-1-14

- I. A10はショットガン フォーメーションで、スナッパーから7.5ヤード後方に位置し、スナッパーは自己の頭を下げ、脚の間から後ろを見ていた。スナップ直後、ノーズ ガードB55がスナッパーに直接当たり、押し戻した。判定: 正当。A10はスナッパーから10ヤード以上離れていなかったため、Aチームのフォーメーションはスクリメージ キック フォーメーションではない。(参照: 2-16-10)そのため、スナッパーに対する特別な保護はない。スナッパーは、不必要な乱暴な行為のパーソナル ファウルに対する通常の保護を受ける。

第1条 スポーツマンらしからぬ行為

A. R. 9-2-1

- XII. デッド ボール中、ヘッド コーチまたはアシスタント コーチは、ヤード ラインの標示数字のところまで出てきて、審判員を大声で罵ったので反則がコールされた。判定：ヘッド コーチまたはアシスタント コーチに対してスポーツマンらしからぬ行為の反則を科す。レフリーは、問題となったコーチに対するスポーツマンらしからぬ行為が1回目なのか2回目なのかをアナウンスする。それが2回目であれば、その問題となったコーチは、その試合の資格没収となる。

第2条 ひきょうな戦術

A. R. 9-2-2

- VI. ダウン終了後、Aチームは3人の交代選手を入れ、3人のプレーヤーがフィールドを離れようとした。前のダウンに参加したA88は、3人の被交代選手の後を追ってAチームのサイドラインに向かった。3人の被交代選手はチームエリアに戻っていったが、A88はサイドラインの近くで止まり、スクリメージ ライン上にセットした。スナップ後、A88はサイドライン際を走り上がり、フォワード パスをキャッチした。判定：交代を装って相手を欺く不正な戦術。Aチームによるスナップ時のスポーツマンらしからぬ行為の反則。ライブ ボール中の反則。プレビラス スポットから15ヤードの罰則。

第4条 ボールの不正なキッキング

A. R. 9-4-4

- I. Aチームの48ヤード地点から第4ダウン、8ヤード。スクリメージ キック フォーメーションからA32がパントを蹴り、ボールはBチームの7ヤード地点でB25の脚に当たった。Aチームのリカバリーを防ぐため、ボールがグラウンドを転がっている間にB25はBチームの4ヤード地点でボールをキックした。ボールはBチームのエンドゾーンに入り、そのままエンド ラインを越えた。判定：B25が新たな原動力を与えたので、プレーの結果はセイフティ。B25による不正なキッキングの反則。Aチームは罰則を辞退して2点を得ることができる。罰則を受諾する場合、B25による反則はポストスクリメージ キックの規則が適用されるので、Bチームの2ヤード地点で、Bチームの第1ダウン、10ヤードとなる。(参照：8-5-1-aおよび8-7-2-b)

以上