

## 2017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] 2017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] 2017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] 2017年度・公式規則変更は、主要変更項目および主な編集上の変更に関わる条文を掲載したものです。

この公式規則変更は2017年秋季公式戦より適用します。

### [1]2017年度・公式規則変更主要項目の解説

2017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、2017～2018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 ゴール時のリーピングおよびハードリングの規定の変更

☆ 従来、フィールド ゴール時のディフェンスのプレーヤーによるリーピングの反則は、相手または味方のプレーヤーの上に降りること(ランド)が条件の1つであった。

★ 本年より、スナップ時にニュートラル ゾーンから1ヤード以内で静止している場合を除き、ディフェンスのプレーヤーが明らかにフィールド ゴールやトライをブロックしようとして、ニュートラル ゾーンの前から走ってきてリーピングする(前方に跳ぶ)ことやハードリングすることのみで、反則となる。

(9-1-11-b 変更)

#### (2) ホース カラー タックルの定義の変更

☆ 従来、ボール キャリアに対して、ショルダー パッドまたはジャージの襟の後部の内側をつかみ、あるいはショルダー パッドまたはジャージの襟の側部の内側をつかみ、急激にボール キャリアを引き倒すことが、ホース カラー タックルの定義であった。

★ 本年より上記の行為に加え、ジャージのネーム プレート部をつかみ、引き倒した場合もホース カラー タックルとなる。なお、タックル ボックスの内側にいるボール キャリア等に対する行為は反則にならないという規定に変更はない。

(9-1-15 変更)

#### (3) インスタント リプレー(第 12 篇)の追加

☆ 従来、日本では、インスタント リプレーに関する規定はなかった。

★ 本年より、インスタント リプレーに関する規則(第 12 篇)を追加する。なお、インスタント リプレーが採用されない試合における競技規則(ターゲティングの反則に対するビデオのレビュー等)の変更はない。

インスタント リプレーの概要は以下の通りである。

- フィールド上の判定は正しいという基本的な前提に基づくプロセスである。インスタント リプレーの対象と定められているプレーまたは反則の判定に対して、ビデオによる議論の余地のない証拠がある場合にのみ、リプレー オフィシャルはフィールド上の判定を覆することができる。
- インスタント リプレーの採用は試合に必須のものではない。
- インスタント リプレーの対象は、定められたプレーまたは反則のみである。得点に関わるプレー、ボールの所属に関するプレー、プレーヤーの人数、ターゲティングなどであり、パス インターフェランスか否か、ホールディングか否か等は対象外である。
- ヘッド コーチは、最初のチャレンジに成功すれば、2回目のチャレンジを行うことができる。チャレンジが失敗したときは、チーム タイムアウトが課せられ、1 回目であってもそれ以上のチャレンジは行えない。ヘッド コーチのチャレンジは最大 2 回である。
- リプレー オフィシャルがレビューのために試合を中断させる回数に制限はない。

(12-1~7 新規)

## [2]2017年度・主な編集上の変更項目の解説

2017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、2017~2018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) ニー パッドの規定

- ☆ 従来、NCAA では、「ニー パッドは膝を覆うことを強く要望する」と規定されており、「覆われていること。」と規定している日本の競技規則とは異なっていた。
- ★ 来年度より NCAA では、「パンツおよびニーパッドは膝を覆っていること。」と規定が変更となる。日本の規定に変更はないが、表現を NCAA と同様とする。(1-4-4-d 変更)

### (2) 前後半の間の休止時間の長さについての条件の変更

- ☆ 従来、全ての試合において前後半の間の休止時間は、試合開始前の関係者の合意により、20 分間より長くすることも短くすることも可能であった。
- ★ 本年より、レギュラー シーズンの試合における前後半の間の休止時間は、試合開始前の関係者の合意により、20 分間より短縮することのみが可能となる。(3-2-1-b 変更)

### (3) 10 秒減算に関わる計時の明確化

- ☆ 従来、スナップで計時開始となる状況とともに、レフリーのシグナルで計時開始となる状況が発生した場合、スナップで計時開始と規定され、10秒減算をした場合の計時開始との優先順位が不明確であった。
- ★ 本年より、10秒減算となる場合は、レフリーのシグナルで計時開始とし、辞退した場合は、スナップで計時開始となるという、10 秒減算の規則が優先されることが明記された。(3-3-2-f, 3-4-4-c 変更)

#### (4) チーム タイムアウトの時間の明確化

- ☆ 従来、チーム タイムアウトは、プレー クロックの 25 秒計時を含み、1 分 30 秒を超えてはならないと規定されていた。
- ★ 本年より、チーム タイムアウトの長さは、1 分間で、その後にプレー クロックの 25 秒計時を行うと規定された。  
(3-3-7-a 変更)

#### (5) ボールがデッドとなる条件の追加(スライディングを開始したプレーヤー)

- ☆ 2016 年度より、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例に追加されたが、そのプレーヤーのボール デッドとなる条件についての記載はなかった。
- ★ 本年より、ボール キャリアが明らかにスライディングを開始した地点でボール デッドとなることが規定された。  
(4-1-3-r 新規)

#### (6) キック チームのエンド ゾーンでの反則に対する罰則の明確化

- ☆ 従来、ボールがニュートラル ゾーンを越えたスクリメージ キック プレー中に、キック チームが自陣のエンド ゾーン内で反則をした場合の罰則について、明確な記載がなかった。
- ★ 本年より、ボールがニュートラル ゾーンを越えたスクリメージ キック プレー中の、キック チームによる自陣のエンド ゾーン内での反則に対する罰則を受諾した場合、セーフティとなる、あるいはプレー後のデッド ボールがBチームに所属する地点から施行することが明文化された。  
(6-3-13 変更)

#### (7) 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、インテンショナル グラウンディングの例外となる条件として、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のみと規定されていた。スナップを受けたプレーヤーがバックワード パスなどによって他のプレーヤーにボールを渡し、その後再度バックワード パスなどによってボールをコントロールしたプレーヤーに対する規定は明確でなかった。
- ★ 本年より、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が、フォワード パスを投げるまで他のプレーヤーにボールを確保されなかった場合にインテンショナル グラウンディングの例外となることが明文化された。したがって、スナップを受けたプレーヤーがファンブルしたが自らリカバーし、タックル ボックスの外に出てニュートラル ゾーンを越えた地点にボールを投げた場合は、有資格プレーヤーがいなくても反則とはならない。  
(7-3-2-h 例外 変更)

#### (8) ヘルメットのクラウンの定義の明確化

- ☆ 従来、9-1-3 で「ターゲティングしてヘルメットの頂点で強力な接触をすること」は禁止されていたが、頂点(クラウン)の定義は明確でなかった。
- ★ 本年より、ヘルメットのクラウンは、フェイスマスク上端より上の部分であることが規定された。  
(9-1-3 追加および変更)

### (9) ターゲティングの反則となる条件の明確化

☆ 従来、ターゲティングに関する注記として、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するという行為を逸脱して、強力な接触をして相手を痛めつけようとする行為であり、具体的な4つの事例が規定されていた。

★ 本年より、ターゲティングの反則と判断されるには、具体的な4つの事例が少なくとも1つ以上伴っている必要があることが規定された。(9-1-3、9-1-4 変更)

### (10) チーム関係者のフィールド内への立ち入り等の条件の追加

☆ 従来、試合中、チーム エリア内のコーチ、交代選手、および許可されたチーム関係者は、正当にフィールドに出入りする以外には、レフリーの許可なしにフィールド オブ プレーおよび両 25 ヤード ライン間より外側にはならないと規定されていた。

★ 本年より、審判員の決定に抗議するため、またはプレーヤーもしくは審判員と会話するために、レフリーの許可なしにフィールド オブ プレーおよび両 25 ヤード ライン間より外側にはならないと規定され、条件が明確になった。また、ボールがライブ中およびデッドを宣言された後の一連の行動が継続している間、チームエリアにいるコーチ、交代選手、および正式な関係者は、コーチング ラインの後方にいなければならないと規定された。(9-2-1-b、9-2-5-a 変更)

## [3]2017年度・公式規則変更

2017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2017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。

- 1-4-4-d (変更) ニー パッド: ニー パッドは~~「1/2インチ(13mm)以上の厚さで」~~パンツ内にしまわれていること。「膝が完全に覆われていること。」 パンツおよびニー パッドは膝を覆っていること。 いかなるパッド、プロテクターも、パンツの外に着用してはならない。
- 3-2-1-b (変更) レギュラー シーズンの試合における前後半の間の休止時間は、試合開始前の関係者の合意により~~「変更される」~~短縮される場合を除き、20分とする。前半の終了後、直ちにレフリーは計時開始のシグナルをし、休止時間を開始しなければならない。[S2]
- 3-2-2-h (新規) インスタント リプレーを採用する試合における競技時間の調整は12-3-6による。
- 3-2-4-c (追加および変更)  
25秒クロック:  
(前文省略)  
11. インスタント リプレーのレビュー  
(後文省略、番号変更)
- 3-3-2-e-10 (変更)  
ヘッド コーチとの協議またはインスタント リプレーのチャレンジが要求された場合
- 3-3-2-f (追加) レフリーのシグナルではなくスナップで計時開始: スナップで計時開始となる状況(参照: 3-3-2-cおよび3-3-2-d)と共に、レフリーのシグナルで計時開始となる一つまたはそれ以上の状況(参照: 3-3-2-e)が発生した場合、スナップで計時開始とする。[例外: 3-3-5-f、3-3-9-b、3-4-4に記す10秒減算は、この規定よりも優先する。(A. R. 3-4-4-VIIおよびVIII)]
- 3-3-4-e-2 (変更) ヘッド コーチとの協議またはチャレンジの要求は、次のプレーのためにボールがスナップまたはフリー キックされる前で、かつ、第2節または第4節の終了の前でなければならない。(参照: 5-2-9)
- 3-3-4-e-3 (変更) ヘッド コーチとの協議またはチャレンジの後でレフリーによりタイムアウトが課された場合は、通常の長さのチーム タイムアウトが認められる。
- 3-3-7-a (変更) プレーヤーまたはヘッド コーチにより要求されたチーム タイムアウト~~「は、1分30秒を超えてはならない」~~の長さは1分で、その後プレー クロックの25秒計時を行う。(例外: 3-3-4-e-3) ~~「この時間にはプレー クロックの25秒計時を含む。」~~
- 3-4-4-c (変更) 10秒減算を含む罰則が施行された後は、レフリーのシグナルで計時は開始される。10秒減算が施行されなかった場合は、スナップで計時は開始される。注: この規定は3-3-2-fよりも優先する。(A. R. 3-4-4-VIIおよびVIII)
- 4-1-3-r (新規) ボール キャリアが明らかに足からスライディングを開始した場合。(A. R. 4-1-3-III)

6-3-13 (変更) キック チームによる反則

キックをキャッチする機会の妨害(参照:6-4)を除く、ボールがニュートラル ゾーンを越えたスクリーン キック プレー中(フィールド ゴールの試みを除く)のキック チームによる~~「両ゴールライン間の」~~すべての反則に対する罰則は、Bチームの選択により、プレビアス スポットから施行してダウンを繰り返すか(例外:Aチームのエンド ゾーンでの反則に対する罰則はセーフティとなる。)、あるいはプレー後のデッド ボールがBチームに所属する地点から施行する。

7-3-2例外(変更) タックル ボックスの外側にいる、あるいは~~「いたこと」~~出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~~「のみに適用する」~~が、フォワード パスを投げるまで、他のプレーヤーにボールを確保されなかった場合に適用される。

9-1-3 (追加および変更)

ターゲティングしてヘルメットの~~「稜点」~~クラウンで強力な接触をすること  
すべてのプレーヤーは、ターゲティングしてヘルメットの~~「稜点」~~クラウンで相手に強力な接触をしてはならない。「ヘルメットのクラウン」とは、フェイスマスク上端より上の部分である。この反則には、下記注1に示す、ターゲティングと判断される行為が少なくとも1つ以上伴っている必要がある。疑わしい場合は、反則である。

9-1-4 (変更) すべてのプレーヤーは、ターゲティングして無防備な相手(参照:下記注2)の首または頭部に対してヘルメット、腕、手、拳、肘または肩を使って強力な接触をしてはならない。この反則には、下記注1に示す、ターゲティングと判断される行為が少なくとも1つ以上伴っている必要がある。疑わしい場合は、反則である。

9-1-3および9-1-4罰則 (追加および変更)

15ヤード。デッド ボール中の反則の場合、サクシーディング スポットから15ヤード。Bチームの反則に対しては、他の公式規則に抵触しない限り自動的に第1ダウン。試合前半での反則の場合、その試合の残りの資格を没収。(参照:2-27-12)試合後半での反則の場合、その試合の残り~~と~~次の試合の前半の資格を没収。シーズン最後の試合の後半での反則に対しては、資格が残るプレーヤーは、ポストシーズンの試合または次のシーズンの最初の試合で資格没収となる。資格没収はインスタント リプレーによってレビューされる。(参照:12-3-5)[S38、S24およびS47]

インスタント リプレー オフィシャルが資格没収を変更した場合:

ターゲティングの反則が同じプレーヤーによる他のパーソナル ファウルの反則を伴っていない場合、ターゲティングによる15ヤードの罰則は施行されない。そのプレーヤーがターゲティングと同時に他のパーソナル ファウルの反則を犯している場合、そのパーソナル ファウルに対する罰則が、公式規則に従って施行される。(A. R. 9-1-4-VII、VIII)

インスタント リプレーが使われない試合の場合:

(以下、省略)

- 9-1-11 (変更) ~~《踏みつけること》~~味方や相手を利用して跳ぶこと、リーピング
- a. ディフェンスのプレーヤーは、自己のチームに有利なように相手プレーヤーを踏みつけたり、飛び乗ったりしてはならない。
  - b. ディフェンスのプレーヤーが、明らかにフィールド ゴールやトライをブロックしようとして、ニュートラル ゾーンの前から走ってきて、~~《リーピングした(前方に跳んだ)ディフェンスのプレーヤーは、いかなるプレーヤーの上にも降りてはならない》~~リーピング(前方に跳ぶこと)したりハードリングすることは反則である。ボールがスナップされたときに、プレーヤーがスクリメージ ラインから1ヤード以内に静止していた場合は、反則とはならない。  
~~《1. リーピングしたプレーヤーが、ボールがスナップされたときにスクリメージ ラインから1ヤード以内に静止していた場合は、反則とはならない。  
2. プレーヤーがニュートラルゾーンの中、あるいはニュートラルゾーンの手前(オフense側)でリーピングした場合は、反則ではない。  
3. リーピングをしているプレーヤーに対して、オフenseのプレーヤーが接触を開始した場合は、反則ではない。》~~

(以下、省略)

- 9-1-15 (変更) すべてのプレーヤーは、ショルダー パッドまたはジャージの襟の後部の内側、ジャージのネーム プレート部、あるいはショルダー パッドまたはジャージの襟の側部の内側をつかみ、急激にボール キャリアを引き倒してはならない。ただし、タックル ボックス(参照:2-34)の内側にいるボール キャリアおよびパサーとなる可能性のあるプレーヤーに対しての行為には、この禁止事項が適用されない。タックル ボックスはボールがそこから出たときに消滅する。

- 9-2-1-b-1 (変更) 試合中、チーム エリア内のコーチ、~~《交代選手》~~登録選手および許可されたチーム関係者は、~~《正當にフィールドに出入りする以外には、》~~審判員の決定に抗議するため、またはプレーヤーもしくは審判員と会話するために、レフリーの許可なくフィールド オブ プレーおよび両25ヤード ライン間より外側にいてはならない。(例外:1-2-4-f、3-3-4-d、3-3-8-cおよび3-5-1)

- 9-2-5-a (変更) チーム エリアにいるコーチ、交代選手および正式な関係者は、~~《サイドラインとコーチングラインとの間、およびフィールド オブ プレーに入ってはならない》~~コーチング ラインの後方にいなければならない。

- 12-1~7 (新規) インスタント リプレー  
(以下、省略)

【以下は、公式規則解説書の追加項目である。】

## 第12条 資格を没収されたプレーヤー

### A. R. 2-27-12

- I. プレーヤーが試合の後半にターゲティングの反則により資格を没収された。判定:そのプレーヤーは、所属するチームが行う次の試合の前半をプレーすることができない。しかし、彼はチームとともに試合前のウォームアップに参加することはできる。試合開始のキックオフが行われるまでに、彼はチームの監視のもと、前半が終了するまでフィールドから見えない場所にいななければならない。(参照:9-1-3および4)
- II. プレーヤーが、チームの公式戦最終節の試合の後半にターゲティングの反則により資格を没収された。判定:彼は、シーズンに関係なく彼のチームが行う次の試合の前半をプレーすることができない。もし反則が発生した試合が公式戦最終節の試合であれば、ポスト シーズンに行われる試合の前半は参加できない。もし彼のチームがポスト シーズンに試合を行わない場合、彼は次のシーズンに行われる最初の試合の前半に出場できない(選手資格が残っていると仮定)。(参照:9-1-3および4)

## 第4条 ゲーム クロックの10秒減算

### A. R. 3-4-4

- V. ゲーム クロックは動いており、Aチームは負けている。Bチームの30ヤード ラインで第2ダウン残り10ヤード。3ポイントでセットしたオフェンスのガードのA66はスナップ カウントを誤り、前方へ動いてしまい、フォルス スタートとなった。その後、B77はデッド ボール中のパーソナル ファウル、またはデッド ボール中のスポーツマンらしく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。これは(a)第4節で起こった、(b)第2節で起こった。判定:(a)Bチームがフォルス スタートに対する10秒減算を受諾して試合終了。したがってB77によるデッド ボール中の反則に対する罰則は施行されない。(b)Bチームがフォルス スタートに対する10秒減算を受諾して前半は終了。Bチームのデッド ボール中の反則に対する罰則は、後半に持ち越される。10秒減算により、Bチームのデッド ボール中の反則は前半が終了した後に発生したことになり、したがって罰則は持ち越されることになる。(a)と(b)のいずれの場合も、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。その場合、B77の反則に対する罰則も施行することになり、2つの罰則施行の結果、Bチームの20ヤード ラインからAチームの第1ダウン、10ヤード。
- VII. 第4節の終了間際、Bチームの15ヤード ラインから10-7で追いかけているAチームの第3ダウン、5ヤード。クォーターバックA11はロールアウトし、Bチームの12ヤード ラインでフォワード パスを投げ、パスは失敗した。ボールがデッドとなったとき、ゲーム クロックは0:13を示していた。Bチームは不正なフォワード パスの罰則を受諾した。判定:Bチームの17ヤード ラインで第4ダウン、7ヤード。Bチームは10秒減算を選択することができる。Bチームが10秒減算を受け入れるとすれば、ゲーム クロックは0:03にセットされ、レフリーのシグナルで計時を開始する。
- VIII. 第2節の終了間際、Aチームの5ヤード ラインで第2ダウン、7ヤード。クォーターバックA11はパスのためにドロップ バックし、空いているレシーバーを見つけようと、自陣のエンドゾーンの中へスクランブルした。エンドゾーンの中でタックルされかかりながら、A11は有資格レシーバーのいない地域のグラウンドに向けてフォワード パスを投げた。ボールがデッドとなったとき、ゲーム クロックは0:18を示していた。Bチームは罰則を受諾した。判定:罰則の結果はセイフティとなり、Aチームは自陣の20ヤード ラインからフリー キックを行うことになる。Bチームは10秒減算を選択することができる。Bチームが10秒減算を受け入れれば、ゲーム クロックは0:08にセットされ、レフリーのシグナルで計時を開始する。Bチームが10秒減算を拒否すれば、ゲーム クロックは0:18のままであり、キックされたボールがフィールド オブ プレーで正当にタッチされたときに計時を開始する。



## 第2条 ライブ ボールがデッド ボールになる場合

### A. R. 4-1-2

- I. Aチームの30ヤード ラインで第4ダウン、15ヤード。Aチームがパントした。B44がキックを待ち受けていたがBチームの35ヤードでマフした。B44がキックをキャッチしたと思い、バック ジャッジは笛を吹いたが、マフされたボールはグラウンドに転がっていた。そのボールを直ちにA88が飛び込んでBチームの30ヤード ラインでリカバーした。キック中に、B22がホールディングの反則を行なった。判定:インスタント リプレーを採用しない試合の場合:不用意なホイッスル。4-1-2-b-3が適用される。ボールはプレビウス スポットに戻され、10ヤードのホールディングの罰則が施行される。Aチームの40ヤード ラインで第4ダウン、5ヤード。 インスタント リプレーを採用する試合の場合:不用意なホイッスル。12-3-3-1が適用される。Aチームは罰則を辞退し、Bチームの30ヤード ラインからAチームの第1ダウン、10ヤード。
- II. Aチームの30ヤード ラインで第4ダウン、15ヤード。Aチームがパントした。B44がキックを待ち受けていたがBチームの35ヤードでマフした。B44がキックをキャッチしたと思い、バック ジャッジは笛を吹いたが、マフされたボールはグラウンドに転がっていた。ボールにプレーヤーが密集し、パイル状態となった。キック中に、B22がホールディングの反則を行なった。判定:インスタント リプレーを採用しない試合の場合:不用意なホイッスル。4-1-2-b-3が適用される。ボールはプレビウス スポットに戻され、10ヤードのホールディングの罰則が施行される。Aチームの40ヤード ラインで第4ダウン、5ヤード。 インスタント リプレーを採用する試合の場合:不用意なホイッスル。12-3-3-1が適用される。リプレー オフィシャルはどちらのチームがリカバーしたかを決定できないため、フィールド上のボールデッドの判定が支持される。ホールディングの罰則は、ポストスクリーメージ キックの規則により、Bチームの35ヤードから施行される。Bチームの25ヤード ラインからBチームの第1ダウン、10ヤード。
- III. Bチームの45ヤード ラインで第1ダウン、10ヤード。ボールキャリアA22がタックルされて倒れる最中にファンブルしたが、審判員が不用意なホイッスルを吹いた。ボールにプレーヤーが密集し、グラウンド上のB66が明らかにリカバーした。判定:インスタント リプレーを採用しない試合の場合:不用意なホイッスル。4-1-2-b-3が適用される。Aチームはダウンの繰り返しを選択し、ボールはプレビウス スポットに戻される。インスタント リプレーを採用する試合の場合:不用意なホイッスル。12-3-3-dが適用される。A22がダウンする前にファンブルしたとリプレー オフィシャルが判定すれば、B66がファンブルをリカバーした地点でBチームのボール確保となる。もし、リプレー オフィシャルがボールを確保したチームを判定できなければ、ボールキャリアがボールの確保を失う前にダウンしていたという判定が支持され、ボール デッドの地点でボールはAチームの所属となる。
- IV. Aチームの30ヤード ラインで第4ダウン、15ヤード。Aチームがパントした。B44がキックを待ち受けていたがBチームの35ヤードでマフした。B44がキックをキャッチしたと思い、バック ジャッジは笛を吹いたが、マフされたボールはグラウンドに転がっていた。A88が飛び込んでボールをBチームの30ヤード ラインでリカバーした。判定:インスタント リプレーを採用しない試合の場合:不用意なホイッスル。4-1-2-b-3が適用される。ボールはプレビウス スポットに戻され、第4ダウンを繰り返す。 インスタント リプレーを採用する試合の場合:不用意なホイッスル。12-3-3-1が適用される。Bチームの30ヤード ラインからAチームの第1ダウン、10ヤード。
- V. Aチームの30ヤード ラインで第4ダウン、15ヤード。Aチームがパントした。B44がキックを待ち受けていたがBチームの35ヤードでマフした。B44がキックをキャッチしたと思い、バック ジャッジは笛を吹いたが、マフされたボールはグラウンドに転がっていた。ボールにプレーヤーが密集し、パイル状態となった。判定:インスタント リプレーを採用しない試合の場合:不用意なホイッスル。4-1-2-b-3が適用される。ボールはプレビウス スポットに戻され、Aチームの40ヤード ラインから第4ダウン、15ヤード。 インスタント リプレーを採用する試合の場合:不用意なホイッスル。12-3-3-1が適用される。リプレー オフィシャルはどちらのチームがリカバーしたかを決定できないため、フィールド上のボールデッドの判定が支持される。Bチームの35ヤード ラ

インからBチームの第1ダウン、10ヤード。

### 第3条 ボールがデッドを宣告される場合

A. R. 4-1-3

- Ⅲ. Aチームの35ヤード ラインで第3ダウン、10ヤード。クォーターバックA11は右側にスリーブし、足からスライディングを開始した。スライディングが始まった時のボールの最先端はAチームの44ヤード ラインで、スライディングが終わった時のボールの最先端はAチームの46ヤード ラインだった。判定:Aチームの44ヤード ラインで第4ダウン、1ヤード。ボールはスライディングが始まった時にデッドとなり、その時のボールの最先端が前進地点となる。

### 第7条 シリーズ間の反則

A. R. 5-2-7

- Ⅵ. ボール キャリアA22は、Bチームの5ヤード ラインでB44によるハードタックルを受けプレーの結果、第1ダウン、ゴールまでとなった。ボール デッド後にA22はB44を殴打した。 判定:Aチームに15ヤードの罰則、A22は資格没収となる。 罰則施行の結果、Aチームのボールで、Bチームの20ヤード ラインから第1ダウン、10ヤード。

### 第13条 キック チームによる反則

A. R. 6-3-13

- Ⅳ. Aチームの5ヤード ラインから第4ダウン、15ヤード。パンターA88がボールを蹴ったとき、A88は自らのエンドゾーンにいた。AチームのタックルA77はエンド ゾーンでホールディングの反則を犯した。BチームはBチームの45ヤード ラインまでリターンした。 判定:BチームはBチームの45ヤード ラインから罰則を施行させ、ボールを得るか、セーフティのいずれかを選択できる。(参考:10-2-4)

### 第4条 オフェンス チームの条件—スナップ時

A. R. 7-1-4

- Ⅷ. A11はスナッパーの10ヤード真後ろにセットしていた。他の3人のボックスは全員、タックル ボックスよりも外に広がっていた。Aチームのラインマンのうち、50～79番をつけたプレーヤーは4人しかいなかった。この隊形のまま、A11はスナッパーからのバックワード パスを受けた。 判定:ライブ ボール中の反則。スクリメージ ライン上に50～79番をつけたプレーヤーが4人しかいなかったため、不正なフォーメーション。この隊形では、キックの試みが行われることが明白とは言えないため、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)
- Ⅸ. Aチームは、6人のプレーヤーがスクリメージ ライン上にいて、そのうち5人が50～79番をつけていた。A88は7人目のプレーヤーとして通常のエンドの位置にいたが、足や肩がスクリメージ ラインに対して明らかに45度の角度でセットしていた。残りの4人のプレーヤーは、明らかにバックフィールドに位置していた。この隊形のまま、Aチームはボールをスナップした。 判定:ライブ ボール中の反則。不正なフォーメーション。すべてのAチームのプレーヤーはラインマンまたはバックでなければならないが、A88はいずれでもない。

### 第4条 アウト オブ バウンズ

A. R. 7-2-4

- Ⅱ. 第2ダウンでA1がファンブルしたボールはグラウンドに当たり、空中に高く跳ね上がった。空中にいるB2がボールをレシーブし、(a) ファンブルした地点よりも前方のアウト オブ バウンズに着地した。(b) ファンブルした地点よりも後方のアウト オブ バウンズに着地した。 判定:(a) ボールはファンブルした地点でAチームに所

属する。(b) ボールはサイドラインを横切った地点でAチームに所属する。(参照:4-2-4-dおよび7-2-4)

## 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がスナッパー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がパスを投げる前に、他のプレーヤーがボールを確保したので、正当にパスを投げ捨てる権利を失っている。

XIII. クォーターバックA11がパスのためにドロップ バックし、スクランブルしてタックル ボックスの外に出た。A11はボールをファンブルしたが、ボールはバウンドしてA11の手に戻ってきた。その後、A11はフォワード パスを投げ、ボールはニュートラル ゾーンを越え、有資格レシーバーがキャッチする機会のないエリアに落ちた。判定:正当なプレー。A11がフォワード パスを投げるまで、他のプレーヤーはボールを確保していない。

## 第10条 無資格レシーバーがダウンフィールドに出た場合

### A. R. 7-3-10

III. Aチームの37ヤード ラインで、第1ダウン、10ヤード。スナップの後、無資格レシーバーのA70はダウンフィールドに向かった。ボールがパサーの手から離れたとき、A70のヘルメットの上部がAチームの40ヤード ラインの面を越えていた。パスはニュートラル ゾーンを越え、Aチームの39ヤード地点で落ちて不成功となった。判定:反則。無資格レシーバーのダウンフィールドへの侵入。パスが投げられたとき、A70の身体の一部がニュートラル ゾーンを3ヤード以上越えている。

## 第2条 次のプレー

### A. R. 8-4-2

VIII. Bチームの10ヤード地点から、第4ダウン。フィールド ゴールの試みがブロックされた。Bチームの7ヤード地点のグラウンドに当たった後、跳ね返ってBチームの13ヤード地点まで戻り、B44がマフをした。A44がBチームの11ヤード地点でリカバーした。判定:Bチームの11ヤード地点でAチームの第1ダウン10ヤード。ニュートラル ゾーンを越えたキックにBチームがタッチした。(参照:6-3-3)

## 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

VII. パス レシーバーA88がボールをキャッチした直後に、ディフェンスのB55がミサイルのように突っ込んで肩と腕でA88の胸に当たった。バック ジャッジがB55を首または頭部へのターゲティングとしてフラッグを投げ、B55は資格没収となった。レフリーはターゲティングの反則についてのアナウンスを行い、プレーはレビューされた。判定:レビューの結果、首または頭部への強力な接触はなかったとインスタント リプレーは判定し、B55の資格没収の判定を変更した。B55が資格没収にならないこと、および15ヤードの罰則がないことを、レフリーはアナウンスする。

VIII. パント レシーバーB44がパントをキャッチする位置にいた。ガナーのA88はダウン フィールドを走り、ボールが到着する前にB44にミサイルのように突っ込んで、ヘルメットの横と肩でB44の胸に当たった。サイド ジャッ

ジとフィールド ジャッジがフラッグを投げ、A88がキックをキャッチする機会の妨害、および首または頭部へのターゲティングであることをレフリーに報告した。レフリーは、キックをキャッチする機会の妨害、および首または頭部へのターゲティングの反則についてのアナウンスを行い、プレーはレビューされた。判定:レビューの結果、首または頭部への強力な接触はなかったとインスタント リプレーは判定し、A88の資格没収の判定を変更した。A88が資格没収にならないこと、およびキックをキャッチする機会の妨害のための15ヤードの罰則が施行されることを、レフリーはアナウンスする。

## 第6条 腰より下へのブロック

### A. R. 9-1-6

- XI. Aチームの45ヤード ラインで第1ダウン10ヤード。ガードA66はスナッパーの隣に位置していた。A66は、スナップ後、直ちに(a)ノーズ ガードB55をAチームの46ヤード ラインでブロックした。(b)ラインバッカーB33をAチームの47ヤード ラインでブロックした。そのブロックは、どちらの場合も腰より下へのブロックで相手の横からであった。判定:(a)正当なブロック。厳密には、A66はタックル ボックスの外に出て横からのブロックを行っているが、公式規則の意図および趣旨は、ニュートラル ゾーンを越えてブロックをしたとは見なさず、このブロックを許容する。(b)反則、不正な腰より下へのブロック。この場合、A66はタックル ボックスの外に出て、次の段階へ進んで横からブロックを行っている。正当にブロックを行うためには、10時から2時の範囲の正面からブロックをしなければならない。

## 第5条 試合の運営とサイドラインの妨害

### A. R. 9-2-5

- II. キックオフからのロング リターン中に、ヘッド コーチがコーチング ボックスから出て、制限された区域にいる、あるいは、サイドライン近くのフィールド オブ プレーに入っていたために、サイド ジャッジは止まって避けなければならなかった。判定:チームに対するスポーツマンらしからぬ行為の反則。デッド ボール中の反則として施行する。サクシーディング スポットから15ヤードの罰則。これは、チームに対するスポーツマンらしからぬ行為の反則であり、ヘッド コーチに対する反則ではない。
- III. キックオフからのロング リターン中に、ヘッド コーチあるいは他のコーチ、もしくは両者がコーチング ボックスから出て、制限された区域にいる、あるいは、サイドライン近くのフィールド オブ プレーに入っていた。プレー中に審判員に対する身体的な妨害はなかった。判定:デッド ボール中の反則として処理をする。
- 1回目の違反:サイドラインの妨害に対する警告。距離罰則はない。
- 2回目および3回目の違反:サイドラインの妨害によるゲームの遅延。サクシーディング スポットから5ヤード。
- 4回目およびそれ以降の違反:サイドラインの妨害によるチームのスポーツマンらしからぬ行為の反則。サクシーディング スポットから15ヤード。これは、チームに対するスポーツマンらしからぬ行為の反則であり、コーチに対する反則ではない。

## 第6条 資格没収選手およびコーチ

### A. R. 9-2-6

- I. キックオフからのロング リターン中に、キック チームのヘッド コーチがフィールド オブ プレーに入ってきて、レシーブ チームのホールディングに対して「フラッグを出せ!」と激しく怒りながら抗議をしてきた。判定:ヘッド コーチに対するスポーツマンらしからぬ行為の反則。デッド ボール中の反則として施行する。サクシーディング スポットから15ヤードの罰則。ヘッド コーチに対するスポーツマンらしからぬ行為の反則の1回としてカウントする。ヘッド コーチによる2回目のスポーツマンらしからぬ行為の反則であれば、ヘッド コーチはその試合の資格没収となる。

以上