

2011年度・公式規則変更内容・決定報

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] 2011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簡潔に解説したものです。

[2] 2011年度・公式規則変更 は、主要変更項目に関わる条文および主な編集上の変更内容を掲載したものです。この公式規則変更は2011年秋季公式戦より適用します。

[3] 2011年度・NCAA公式規則変更項目(参考) は、米国NCAAにおいて2011年秋季から採用する変更項目で、参考として記載します。日本における今後の採否は、2012年3月の競技規則委員会で決定します。

[1]2011年度・公式規則変更主要項目の解説

2011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、2011～2012の公式規則・公式規則解説書における主たる「篇一章一条」を表します。

(1) タオルの装着場所に関する規定の削除

☆従来、4インチ×12インチ(10cm×30cm)のタオルは、プレーヤーの前面または側面に付ける必要があった。

★本年より、タオルを付ける場所の制限がなくなる。ただし、「白色」、「無地」、「文字・数字・ロゴなどのマークなし」、「大きさ4インチ×12インチ」、「1人につき1枚」という規定は従来どおりである。また、攻撃側の1名のインテリア・ラインマンは従来どおり、大きさに制約がない白い無地のタオルを付けることができる。(1-4-6-a)

(2) グローブおよび手のパッドの色の規定の削除

☆従来、相手のジャージーの色と類似したグローブ、手のパッドは不正な装具であった。

★本年より、グローブと手のパッドに関する色の規定はなくなる。(1-4-6-b)

(3) ゴールラインの定義の変更

☆従来、ボールキャリアがサイドラインの方向にダイブまたはジャンプをして、空中でボールがサイドラインを横切った場合を除き、ゴールラインの面はサイドラインを越えて外側へ延長されていた。

★本年より、ゴールラインの面はパイロン上を含む両パイロン間となり、サイドラインを越えて延長されない。ただし、ボールがデッドになる前にボールキャリアがエンドゾーンまたはパイロンに触れた場合に限り、ゴールラインの面はサイドラインを越えて延長される。

本変更により、パイロンより外側のゴールラインを越えた位置でボールを確保しているボールキャリアが、ゴールラインの手前で膝をついた場合等は、タッチダウンではなくなる。(2-12-2、8-2-1-a)

(4) 資格を没収されたプレーヤーに対する規定の追加

☆従来、資格を没収されたプレーヤーは、それ以上試合に参加する資格がないと規定されていた。

★本年より、資格を没収されたプレーヤーは、フィールドから離れなければならない、チーム責任者の管理下で試合終了まで試合会場(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。審判の管理下ではなく、チーム責任者の管理下におかれる。(2-27-12)

(5) ヘルメットが脱げたときの計時の変更

☆従来、ボールキャリアのヘルメットが完全に脱げた場合、ゲーム・クロックは計時を停止していた。

★本年より、ボールキャリアのヘルメットが完全に脱げた場合、ボールデッドとなるが、他の規則で規定されない限り、レフリー・タイムアウトをとらず、ゲーム・クロックを止めない。(3-3-2-eから条文削除)

(6) 10秒減算の罰則の追加

☆従来、罰則によって時計が減算される(残り時間を少なくする)という規定はなかった。

★本年より、次の場合にゲーム・クロックを10秒減算できるようになる。

前後半の残り1分未満で、ゲーム・クロックが動いているときにどちらかのチームが計時を直ちに止める反則を犯した場合、被反則チームはゲーム・クロックの残り時間から10秒を減算する(すすめる)ことを選択できるようになる。次のような反則がこれに該当する。

- ・スナップ前、またはスナップと同時に起こる反則(フォルス・スタート、接触を伴うオフサイドなど)
- ・計時を止めるために投げたインテンショナル・グラウンディング
- ・不正なフォワード・パスを投げてパス不成功にする

被反則チームは、距離罰則を受諾し、10秒減算を辞退することができる。距離罰則を辞退する場合は、ルールにより10秒減算も辞退となる。

10秒減算は、ゲーム・クロックが動いていなかったときや、計時を止めない反則(不正なフォーメーションなど)には適用されない。

距離罰則と10秒減算が施行された後は、レフリーのシグナルで計時は開始される。

10秒減算が辞退された後は、次の計時開始はスナップからとなる。

反則チームにタイムアウトが残っている場合、チーム・タイムアウトをとって、10秒減算を避けることができる。この場合、次の計時開始はスナップからとなる。(3-4-4)

(7) 12人以上でプレーした場合の罰則距離および反則名の変更

☆従来、12人以上でプレーした場合は、「不正な参加」で、罰則は15ヤードであった。

★本年より、12人以上でプレーした場合も「交代違反」で、罰則は5ヤードとなる。(3-5-3)

(8) フリーキック時のウェッジ・フォーメーションに関する規定の追加

☆従来、フリーキックのリターンチームの動きやブロックに対して、特別な規定はなかった。

★本年より、2人以上のプレーヤーが2ヤード以内に肩を並べて並んで位置することを「ウェッジ」と定義し、フリーキックのリターンチームが、リターナーを守るために相手をブロックする意図で3人以上が一直線にウェッジを形成することは反則となった。これは相手との接触の有無に関わらず反則である。明らかなオンサイドキックには適用されない。ま

た、結果としてタッチバックとなった場合は反則はない。ノンコンタクト・ファウルで、罰則は15ヤードである。

(6-1-10)

(9) フィールドゴール・プレースキック時の守備側の制限の追加

☆従来、フィールドゴール・プレースキック時の守備側に対する特別な規定はなかった。

★本年より、フィールドゴール・プレースキックを試みるフォーメーションにおいて、ブロッキング・ゾーン内で守備側のプレーヤー3人が肩を並べて位置し、スナップ時に前方に向かって一緒に動き、3人が1人の攻撃側のプレーヤーに接触した場合、反則となる。不正なフォーメーションで、5ヤードの罰則。

(6-3-14)

(10) フォルス・スタートと不正なシフトの定義の変更

☆従来、ハドルやシフトに続いてスナップがある場合、攻撃側の全プレーヤーは、ボールがスナップされる前の少なくとも1秒間は足、胴体、頭、および腕を動かさずに、完全に停止し、その位置で静止しなければならないと規定されており、それに反する場合はライブボール中の反則で不正なシフトであった。

★本年より、以下の2つの場合に分かれる。

- 1.レディ・フォー・プレーの後、スナップ前に攻撃側の11名のプレーヤーが1秒間の静止を行わなければ、デッドボール中の反則で、「フォルス・スタート」となる。
- 2.レディ・フォー・プレーの後、スナップ前に1秒間の静止の後にシフトがあり、再度静止することなくプレーが始まった場合、ライブボール中の反則で、「不正なシフト」となる。

(7-1-2-b-5)

(11) 攻撃側のラインマンの足の位置に関する規定の削除

☆従来、スナッパーの両隣の2人のプレーヤーは、スナッパーと足を組んでも良いが、他の攻撃側のラインマンは、ボールがスナップされる時は、自分の両足を隣のプレーヤーの足の外側におかなければならなかった。

★本年より、攻撃側のスクリメージ・ライン上のすべてのプレーヤーは、隣のプレーヤーと足を交差させてもよい。

(7-1-4-a)

(12) 不正なフォワード・パスやインテンショナル・グラウンディングとなる条件の変更

☆従来、時間を節約するためのパスおよびロスを逃れるためのパスにおいて、Aチームの有資格プレーヤーがパスをキャッチする機会が全くない区域に向かってパスを投げた場合は、インテンショナル・グラウンディングの反則であった。

★本年より、「パスをキャッチする機会が全くない」という条件がなくなり、有資格プレーヤーがいる区域に投げられたパスは、不正なフォワード・パスやインテンショナル・グラウンディングの反則ではなくなる。

(7-3-2-fおよびh)

(13) 腰より下のブロックに関する規定の変更

☆従来、スクリメージ・プレーでの中央から離れたプレーヤーのフィールドの外側から内側への腰より下のブロック、キックのダウン中、確保の変更があった後等のいくつかの例外を除き、腰より下のブロックは正当であった。

★本年より、次に挙げる例外を除き、腰より下のブロックをしてはならない。

<例外>(腰より下のブロックが許される場合)

1. ボールキャリアに対して。

2. チーム確保の変更前のスクリーン・ダウン中(キック以外)の以下の場合。

(a)スナップ時の攻撃側プレーヤーで

- (1)中央のラインマンから7ヤード以上離れているスクリーン・ライン上のプレーヤー
- (2)タックル・ボックスの外側のバックフィールドにいるプレーヤー
- (3)モーションをしているプレーヤー

はノースサウス・ライン、あるいはスナップ時の近いサイドラインの方向(スナッパーから離れる方向)へ腰より下のブロックをしてもよい。

(b)スナップ時にタックル・ボックスの中にいたプレーヤーおよびスクリーン・ライン上で攻撃側の中央のラインマンから7ヤード以内に位置していたプレーヤーは腰より下のブロックをしてもよい。

(c)スナップ時にブロッキング・ゾーンをサイドラインまで延長させたゾーンの中に位置する守備側のプレーヤーは、バックワード・パスを受けようとする位置にいる攻撃側のプレーヤーへの場合を除き、ブロッキング・ゾーンが消滅するまで腰より下のブロックをしてもよい。 (9-1-6, 2-12-9)

(14) アウト・オブ・バウンズのプレーヤーに対するブロックの規定の追加

☆従来、アウト・オブ・バウンズにいるプレーヤーに対するブロックの規定はなかった。

★本年より、明らかにアウト・オブ・バウンズにいるプレーヤーは、アウト・オブ・バウンズにいるプレーヤーに対してブロックを開始することは反則となる。パーソナル・ファウルで、罰則は15ヤード。 (9-1-7-c)

(15) ライブボール中のスポーツマンらしからぬ行為に対する罰則の変更

☆従来、ライブボール中のスポーツマンらしからぬ行為は、デッドボール中の反則として扱われ、サクシーディング・スポットから15ヤードの罰則であった。

★本年より、ライブボール中のスポーツマンらしからぬ行為の反則については、他のライブボール中の反則と同様に取られる。この変更により、ライブボール中にスポーツマンらしからぬ行為の反則があり、かつそのプレーが得点となった場合、反則の受諾によりその得点は無効となる。

なお本項目は、2010年度・公式規則変更決定報で2011年から適用として予告した項目である。

(9-2-1)

(16) Bチームのスポーツマンらしからぬ行為に対する罰則の変更

☆従来、Bチームのスポーツマンらしからぬ行為の反則に対する罰則として、自動的に第1ダウンを与えることはなかった。

★本年より、Bチームのスポーツマンらしからぬ行為の反則に対して、距離罰則とともに、自動的に第1ダウンとなる。

(9-2)

[2]2011年度・公式規則変更

2011年度・公式規則変更内容の主要変更項目に関わる条文および主な編集上の変更内容は次のとおりです。この公式規則変更は2011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、(移動)と記し、【注:……】という形式で内容を記載している。

ルールの強調点 (新規) 【注:競技規則委員会が特に強調する項目について記した「ルールの強調点」を冒頭に記載している。】

フィールド図(移動) 【注:冒頭に記載していたフィールド図を付録Dに移動】

1-4-2 (移動) 【注:スクリメージ・キック・フォーメーションでのプレーヤーの番号の例外に関する記載を7-1-4-a-5に移動。】

1-4-6-a-2 (変更) 他のプレーヤーが<<ベルトの前面および側面の位置に>>1人につき1枚付けた4インチ×12インチ(10cm×30cm)の無地の白いタオル。

1-4-6-b (変更) グローブとは、手をぴったりと覆うもので、それぞれの指の部分が分離されており、それぞれの指を完全に覆っているもので、かつ指と指のあいだを連結させる余分なものがないものをいう。グローブの色についての規定は定めない。

1-4-7 (移動) 【注:不正な装具に関する詳細の記述を付録E に移動】

2-12-2 (変更) ゴールライン
ゴールラインは、フィールド・オブ・プレーの両端にあり、2つのサイドラインを結び、フィールド・オブ・プレーとエンドゾーンとを隔てる垂直な面の一部である。ゴールラインはパイロンを含む、パイロンからパイロンまでの面である。両ゴールライン間は、100ヤードである。ゴールライン全体はエンドゾーンに含まれる。チームのゴールラインとは、そのチームが守っている側のゴ

ールラインのことである。

- 2-12-9 (新規) ノースサウス・ライン
ノースサウス・ラインとは、サイドラインと平行してエンドラインからエンドラインの間に伸びる仮想の線のことである。【注：9-1-6、腰より下のブロックの規定変更に伴い、新たに定義した。】
- 2-25-8-h(追加) 「モメンタム・ルール」によりプレーヤーの確保が成立した地点。【注：ラン・エンドの地点として新たに追加された。】
- 2-25-11-特例-3 (追加) 6-5-1-bが適用される場合、ポストスクリメージ・キックの地点はレシーバーがキックに最初にタッチした場所である。
- 2-27-4-d(変更) 1. バックとはラインマン以外の選手で、自分に最も近いAチームのラインマンの腰(ベルトの線)を通る垂直面より自己の頭や身体が後方にあるプレーヤーのことである。
2. ラインマン以外の選手で、手渡しでスナップを受け取る位置にいるプレーヤーもバックである。
3. ラインマンは、スナップ前にバックとしての位置に移動し静止したときには、バックになる。
- 2-27-5(変更) パサー
パサーとは、《正当な》フォワード・パスを投げるプレーヤーのことである。パサーはボールを離してから、パスが成功、不成功、インターセプトとなるまで、または自分がプレーに参加するために動くまでパサーである。
- 2-27-12 (変更) 資格を没収されたプレーヤー
a. 資格を没収されたプレーヤーとは、それ以上試合に参加する資格がないと宣告されたプレーヤーのことである。
b. 資格を没収されたプレーヤーはプレー場内から離れなければならない、チーム責任者の管理下で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。
- 2-27-14 (新規) 無防備なプレーヤー 【注：付録に記載されていた内容が移動】
無防備なプレーヤーとは、以下に示すような様々な体勢や意識の状況下により、負傷を被りやすいプレーヤーのことである。
a. ボールを投げている途中、あるいは投げ終わった直後のプレーヤー
b. ボールに注意が集中しているパス・レシーバー
c. キック中、あるいはキックした直後のキッカー
d. 空中のキックをキャッチやリカバーすることに注意が向いているキック・レシーバー
e. プレー後にグラウンドに倒れている状態のプレーヤー
f. プレーから明らかに離れているプレーヤー
- 2-34-1 (追加) タックル・ボックス
a. タックル・ボックスとは、ニュートラル・ゾーン、スナッパーから5ヤードの両サイドラインと平行な線、およびAチームのエンドラインで囲まれた長方形の区域である。(参照:付録D)

b.タックル・ボックスは、ボールがこのゾーンから出ると消滅する。

- 3-1-3-g-1(変更) 1.いずれかのチームに対する罰則は、超過節の規則により辞退となる。(例外:ひどいパーソナル・ファウル、スポーツマンらしからぬ行為の反則、デッドボール中のパーソナル・ファウルおよびデッドボール中の反則として扱われるライブボール中の反則に対する罰則は、次のプレーで施行される。)
- 3-2-4-c-4(変更) 攻撃チームのプレーヤーのみの負傷のためのタイムアウト。守備チームのプレーヤーの負傷の場合は、プレー・クロックは40秒にセットする。
- 3-3-2-a (変更) フリーキック:ボールがフリーキックされたときは、ゲーム・クロックはボールがフィールド・オブ・プレーにおいて正当にタッチされた時、またはBチームのエンドゾーンでBチームによって正当にタッチされてからゴールラインを横切った時、審判員のシグナルで計時を開始する。公式規則によってデッドになった時に審判員のシグナルで計時を停止する
- 3-3-2-c (変更) 得点の後:タッチダウン、フィールドゴールまたはセーフティの後は、ゲーム・クロックは審判員のシグナルで停止する。ダウンを繰り返さない場合、前記 a に基づいて計時を開始する。ダウンを繰り返す場合、ボールが正当にスナップされた時に計時を開始する。
- 3-3-2-d (変更) スナップで計時開始:以下に掲げるいずれかの場合は、ゲーム・クロックは審判員のシグナルで計時を停止する。次のプレーがスナップによって開始される場合、ゲーム・クロックはスナップで計時を開始する。
(以下、省略)
- 3-3-2-e (変更) レフリーのシグナルで計時開始:以下に掲げるいずれかの場合は、ゲーム・クロックは審判員のシグナルで計時を停止する。次のプレーがスナップによって開始される場合、ゲーム・クロックはレフリーのシグナルで計時開始となる。
1.プレーまたは罰則の適用の結果、Aチームに第1ダウンが与えられた場合
(途中、省略)
《40.ボールキャリアのヘルメットが完全に脱げた場合》
(以下、省略)
- 3-3-5-e (変更) 守備チームのプレーヤーの負傷者によるタイムアウトの後は、プレー・クロックは40秒にセットする。
- 3-4-4 (新規) ゲーム・クロックの10秒減算
a. 前後半の残り1分未満で、ゲーム・クロックが動いているときにどちらかのチームが計時を直ちに止める反則を犯した場合、被反則チームはゲーム・クロックの残り時間から10秒を減算する(すすめる)ことを選択できる。次のような反則がこれに該当するが、この限りではない。
1.スナップを妨げる反則。(例:フォルス・スタート、エンクローチメント、接触を伴う守備側のオフサイドなど)
2.計時を止めるために投げたインテンショナル・グラウンディング
3.不正なフォワード・パスを投げてパス不成功にする

4.計時を止めるためにアウト・オブ・バウンズへバックワード・パスを投げる

5.計時を止めることを意図した他の反則

被反則チームは、距離罰則を受諾し、10秒減算を辞退することができる。距離罰則を辞退する場合は、規則により10秒減算も辞退となる。

- b. 10秒減算は、ゲーム・クロックが動いていなかったときや、計時を止めない反則(例: 不正なフォーメーション)には適用されない。
- c. 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秒減算を含まない罰則が施行された後は、スナップで計時は開始される。
- d. 反則チームにタイムアウトが残っている場合、チーム・タイムアウトをとって、10秒減算を避けることができる。この場合、次の計時開始はスナップからとなる。

3-5-3 (変更)

12人以上のプレーヤー 【注:9-1-5より移動】

- a. Aチームは、12名以上でハドルを解いてはならない。また、3秒以上、12人以上でハドルを組んだり、フォーメーションについてはならない。このような場合、審判員は、プレーをさせない。
- b. Bチームは、攻撃チームのフォーメーションに対応するために、一時的に12人プレーヤーがフィールドにいても良いが、スナップされる時には12人以上いてはならない。このような場合、審判員は、プレーをさせない。

罰則:デッドボール中の反則:サクシーディング・スポットから5ヤード。[S22]

- c. 審判員が、ダウンの途中あるいはダウンの終了まで12人以上のプレーヤーがいることに気づかなかった場合、ライブボール中の反則として扱う。

罰則:ライブボール中の反則:プレビアス・スポットから5ヤード。[S22]

6-1-10 (新規)

不正なウェッジ・フォーメーション

- a. ウェッジとは、2人以上のプレーヤーがお互いの肩の間を2ヤード以内に近付けることと定義される。
- b. フリーキック・ダウンのみ:ボールがキックされた後、3人以上のレシーブチームのメンバーがボールキャリアを守るためにブロックする目的で故意にウェッジを形成する場合は、不正である。これは、相手との接触の有無にかかわらず、ライブボール中の反則である。

罰則:ノンコンタクト・ファウル。反則地点から15ヤード、あるいは反則地点の後方でデッドとなる場合はボールがBチームに所属する地点から15ヤード。デッドボールがAチームに所属する場合は、プレビアス・スポットから15ヤードでキックを繰り返す。

- c. 明らかにオンサイドキックのフォーメーションからのキックの場合、ウェッジのフォーメーションは不正ではない。
- d. プレーの結果がタッチバックとなった場合、ウェッジ・フォーメーションは反則ではない。

6-3-11 (変更)

ゴールライン後方のルースボール

ニュートラル・ゾーンを越えた後にBチームがタッチしていないスクリメージ・キックを、AチームのプレーヤーがBチームのエンドゾーンでバッティングした場合は、不正なタッチのバイオレーションである(参照:6-3-2)。これは不正なタッチの特別な場合であり、罰則が受諾されてもBチームの権利は取り消されない。この権利はオフセッティング・ファウルの場合には取り消される(参照:6-3-2-b)。バイオレーションの地点はBチームの20ヤードラインであり、Bチームに反則がある場合、ポストスクリメージ・キックの地点となる(参照:2-25-11)。また、Bチームの

20ヤードラインは、キック・プレー中にAチームが反則をしていれば罰則の施行地点となる。
(参照:6-3-13および10-2-4)(A. R. 6-3-11-I ~ IIIおよびA. R. 2-12-2-I)

- 6-3-14 (新規) プレースキックでの守備側ラインマン
Aチームがプレースキックのフォーメーション(フィールドゴールまたはトライ)の場合、Bチームの3人のプレーヤーがスクリメージ・ライン上のブロッキング・ゾーンの中で肩を並べてセットし、スナップ直後に同時に前方に動いてAチームの1人のプレーヤーに対して最初に接触することは、不正である(A. R. 6-3-14-I およびII)。
罰則:ライブボール中の反則。プレviasス・スポットから5ヤード。[S19]
- 7-1-2-b (追加) フォルス・スタート。ボールがレディ・フォー・プレーになり、全プレーヤーがスクリメージのフォーメーションについた後は、スナップの前の以下の動きはAチームによるフォルス・スタートである。
1~4、省略
5.ボールがレディ・フォー・プレーの後、攻撃側のチームが、スナップの前に1秒間の静止を行わないこと(A. R. 7-1-2-IV)。
- 7-1-4-a (変更) フォーメーション。
スナップ時、Aチームは以下の条件を満たすフォーメーションでなければならない。
1. すべてのプレーヤーは、インバウンズにいないなければならない。
2. すべてのプレーヤーは、ラインマン、またはバックのいずれかでなければならない。(参照:2-27-4) 《スナッパーの両隣りの2人のプレーヤーは、スナッパーと足を組んでもよいが、他の攻撃側のラインマンは、ボールがスナップされる時は、自分の両足を隣のプレーヤーの足の外側に置かなければならない。》
3. 少なくとも5人のラインマンは50~79の番号を付けたジャージを着用しなければならない(例外:スクリメージ・キック・フォーメーションからスナップが行われる場合は、5人以下でもよい)。
4. バックは5人以上いてはならない。
5. スナップ時にスクリメージ・キック・フォーメーションで(参照:2-16-10)、以下の条件を満たす場合、Aチームは、50~79の番号を付けたラインマンが4人以下でもよい。
(a) 50~79以外の番号で、その位置によって無資格レシーバーとなるすべてのプレーヤーは、スナッパーがスナップする体勢になった時に、番号の規定の例外となる。
(b) このような番号の例外のすべてのプレーヤーは、ライン上にいなければならないが、ラインの端にいてはならない。この規定の違反は、不正なフォーメーションの反則である。
(c) このようなプレーヤーは、ダウンが終わるまで番号の例外のプレーヤーであり、7-3-5(フォワード・パスが審判員またはBチームのプレーヤーによってタッチされた時)によって有資格レシーバーとならない限り無資格レシーバーのままである。
上記(a)~(c)の条件は、スナップの前に節が終了した場合、レフリー・タイムアウト、あるいはいずれかのチームにチーム・タイムアウトがあった場合に、解消される(A. R. 7-1-3-I およびII)。【注:7-1-4-a-5は1-4-2から掲載場所を変更】
- 7-1-5-a (追加) 以下の状況(1-5)はデッドボール中の反則である。審判員はホイッスルを吹き、プレーを止めな

なければならない。ボールがレディ・フォー・プレーとなった後で、ボールがスナップされる前:

1~4、省略

5. 守備側のプレーヤーは、相手との接触がなくとも、ニュートラル・ゾーンを越えてバックに向かって突進してはならない。

7-3-2 (変更) 不正なフォワード・パス

下記のフォワード・パスは不正である:

a~e、省略

f. パサーが時間を節約するためにAチームの有資格プレーヤーが《パスをキャッチする機会がまったくない》いない区域に向かってボールを前方に投げた場合。

g、省略

h. 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《パスをキャッチする機会がまったくない》いない区域に向かってフォワード・パスを投げた場合。

以下、省略

8-2-1-a (変更) ライブボールが相手のゴールラインを越えた時に、フィールド・オブ・プレーから前進したボールキャリアが、そのボールを正当に確保していた場合。プレーヤーがエンドゾーンのグラウンドまたはパイロンに当たった場合、ゴールラインの面はパイロンの外側に延長される。

8-3-4-a (変更) いずれかのチームに対する距離罰則は、規則により辞退となる。[例外:ひどいパーソナル・ファウル、スポーツマンらしくからぬ行為の反則、デッドボール中のパーソナル・ファウル、およびデッドボール中の反則として扱われるライブボール中の反則は、次のキックオフまたは超過節でのサクシーディング・スポットで科す。(参照:8-3-5)](A. R. 8-3-4- I および II)

9-1-6 (変更) 腰より下のブロック

腰より下のブロックをしてはならない。(参照:2-3-2)(A.R.9-1-6- I ~VII)

例外:

1. ランナーに対して。

2. キックを除くスクリメージ・ダウンにおけるチーム確保の変更の前、次の場合に腰より下のブロックは許される。

(a)スナップ時の以下の攻撃側プレーヤーは、ノースサウス・ライン(参照:2-12-9)あるいはスナップ時の近いサイドラインの方向へ腰より下のブロックをしてもよい。

(1)中央のラインマンから7ヤード以上離れているスクリメージ・ライン上のプレーヤー

(2)バックフィールドにいて、タックル・ボックスの外側に体の一部が出ているプレーヤー

(3)モーションをしているプレーヤー

(b)スナップ時にタックル・ボックスの中に完全にいたプレーヤー、およびスクリメージ・ライン上で攻撃側の中央のラインマンから7ヤード以内に位置していたプレーヤーは、腰より下のブロックをしてもよい。

(c)スナップ時にブロッキング・ゾーンをサイドラインまで延長させたゾーンの中に位置する守備側のプレーヤーは、バックワード・パスを受けようとする位置にいる攻撃側のプレーヤーへの場合を除き、ブロッキング・ゾーンが消滅するまで(参照:2-3-6-b)腰より下のブロックをしてもよい。

- 9-1-7-c (新規) アウト・オブ・バウンズにいる相手に対して、明らかにアウト・オブ・バウンズにいるプレーヤーは、ブロックを開始してはならない。反則の地点は、ブロックがサイドラインを横切ってアウト・オブ・バウンズに出た地点である。
- 9-1-16-a-5 (変更) 守備側のプレーヤーがキックチームのプレーヤーのブロック(正当であれ、不当であれ)によってキッカーやホルダーに接触した場合は、突き当たりや乱暴な行為の反則とはならない。
- 9-2-1 (変更) スポーツマンらしからぬ行為
試合前、試合中または各節の間を通じ、プレーヤー、交代選手、コーチ、正式な関係者、および公式規則の適用を受ける者は、スポーツマンらしからぬ行動または円滑な試合の運営を妨害するようないかなる行為も行ってはならない。プレーヤーによるこのような行為は、発生した時間によってライブボール中の反則またはデッドボール中の反則として扱われる。
(途中、省略)
罰則：プレーヤーによるライブボール中の反則：15ヤード。[S27]
プレーヤー以外のライブボール中の反則、すべてのデッドボール中の反則：サクシーディング・スポットから15ヤード。[S7およびS27]
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。
ひどい反則者がプレーヤーまたは交代選手ならば資格没収。[S47]
【注：9-2の他の罰則にも「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」の条文を追加。】

公式フットボールシグナル

【注：シグナル28 不正な参加のシグナルを削除】

付録C 脳震盪 (新規) 【注：兆候と症状の見分け方等を付録Cとして記した。】

付録E 装具：詳細事項 (新規) 【注：装具の詳細を付録Eとして記した。】

【以下は、公式規則解説書の新規項目である。】

A. R. 1-4-8

- II. 前半の終わり近くで、Bチームは3回のチーム・タイムアウトを使っていた。プレーの終了時に、ライン・ジャッジは、前のプレーに参加していたB44が遮光しているあるいは透明ではないアイ・シールドを着用していることを見つけた。判定：装具のパイオレーション。Bチームはタイムアウトが消費しているのでデッドボール中のゲームの遅延が科される。サクシーディング・スポットから5ヤードの罰則が科される。B44はそのアイ・シールドを付けたままゲームに戻ることはできない。

A. R. 3-4-4

- I. Bチームの30ヤードラインで第2ダウン、10ヤード。後半で、ゲーム・クロックは動いている。Aチーム

は2点負けており、タイムアウトは消費してしまっている。レディー・フォー・プレーの後、ラインマン A66がフォルス・スタートを犯した。審判員が計時を停止したとき、ゲーム・クロックは、(a)13秒を、(b)8秒を示していた。Bチームは距離罰則とゲーム・クロックの10秒減算を受諾した。判定:(a)5ヤードの罰則で、ゲーム・クロックは減算して3秒にセットする。Bチームの35ヤードラインの地点から第2ダウン、15ヤード。計時は、レフリーのシグナルで開始する。(b)ゲームは終了し、Bチームの勝利。

- II. Bチームの30ヤードラインで第2ダウン、10ヤード。後半で、ゲーム・クロックは動いている。Aチームは2点負けており、タイムアウトは消費してしまっている。スナップ時、Aチームはバックフィールドに5人のバックがいた。A22は、Bチームの27ヤードラインまで3ヤード進んだ。ボールがデッドとなった時、ゲーム・クロックは、(a)13秒を、(b)8秒を示していた。判定:(a)と(b)のいずれも不正なフォーメーションで、5ヤードの罰則。Bチームの35ヤード地点から第2ダウン、15ヤード。不正なフォーメーションは、計時を止める反則ではないので、10秒減算は適用されない。罰則施行後、ゲーム・クロックはレフリーのシグナルで開始する。
- III. Aチームは、試合時間残り1分をきった時点で、24-21と勝っている。ゲーム・クロックは動いて、Bチームの35ヤードラインの地点から第3ダウン、7ヤード。ボールがレディー・フォー・プレーとなったところで、タックルB55はニュートラル・ゾーンを越えて、A77に接触した。審判員はプレーを止め、ゲーム・クロックを停止した。このとき、ゲーム・クロックは、0:38だった。Bチームはタイムアウトをすべて消費してしまっていた。判定:Bチームのオフサイド。5ヤードの罰則とゲーム・クロックの10秒減算。ゲーム・クロックを、0:28にセットする。Bチームの30ヤード地点から、第3ダウン、2ヤード。計時はレフリーのシグナルで開始する。

A. R. 6-3-4

- IV. パントされたボールがグラウンドを転がっている時に、パントレシーバーB22がボールに寄ることを防ぐためにA88がブロックした。2人のプレーヤーが接触している状態で、ボールがB22の脚に触れた。A44がBチームの30ヤードラインの地点でリカバーした。判定:Bチームの30ヤードラインの地点からAチームの第1ダウン、10ヤード。これは強制されたタッチではない。B22がA88によって接触されているときにボールに触れているが、このタッチは接触によるものではない。計時はスナップから開始する。

A. R. 6-3-14

- I. Bチームの20ヤードラインから第4ダウン7ヤード。Aチームはフィールドゴールを狙うフォーメーションをとった。守備側のラインマンB55、B57およびB78は肩を寄せ合うように並んだ。B57が右のガードA66の正面につき、B55とB78がそれぞれA66の左側と右側のギャップにセットした。スナップされ、この3人は同時に前方に動き、a) 3人は最初にA66に接触した。b) B55とB57はA66に接触し、B78は右タックルの方に進んだ。c) B57とB78はA66に当たったがB55はキックをブロックを試みた。判定:a) 反則。5ヤードの罰則。Aチームが罰則を受諾した場合、Bチームの15ヤードラインの地点から第4ダウン2ヤード。b)およびc)は反則ではない。Bチームのプレーヤーの動きは、1人のプレーヤーに対する最初の接触となっていないので、正当なプレーである。
- II. Bチームの20ヤードラインから第4ダウン4ヤード。Aチームはフィールドゴールを狙うフォーメーションをとった。Aチームはバック・フィールドに5人のプレーヤーがいた。守備側のラインマンB55、B57およびB78は肩を寄せ合うように並んだ。B57が右のガードA66の正面につき、B55とB78がそれぞれA66の左側と右側のギャップにセットした。スナップされ、この3人は同時に前方に動き、最初にA66に接触した。ホルダーはスナップを受けた後、立ち上がり、有資格レシーバーA88へのパスを成功さ

せた。A88はBチームの10ヤードラインの地点でタックルされた。判定:Aチームの不正なフォーメーションの反則であり、Bチームの攻撃ラインマンに対するトリプルチームの反則。反則はオフセティングとなり、ダウンを繰り返す。

A. R. 7-1-2

- II. A1が静止している間に他の10人のAチームのプレーヤーがシフトし、1秒経過しないうちにA1が後方へ動き始め、ボールがスナップされた。判定:スナップの前に、A1が他の10名のプレーヤーと共に1秒間の静止を行わなければ、スナップ時のデッドボール中の反則で、フォルス・スタートである。罰則-サクシーディング・スポットから5ヤード。
- IV. ボールがレディー・フォープレーになるとき、Aチームがノー・ハドルでラインの方に移動していた。他のプレーヤーが位置につき静止しているときに、少なくとも1人のプレーヤーは、静止せずに、スナップ時にも動き続けていた。判定:Aチームはスナップ前の1秒静止の規定を満たしていないので、デッドボール中の反則で、フォルス・スタートである。審判員はプレーを止めて、Aチームに5ヤードの罰則を科さなければならない。

A. R. 8-2-1

- V. ボールキャリアA22がゴールライン手前1ヤードでゴールラインへダイブした。ボールは確保された状態で、(a)パイロンに触れた。(b)パイロンの上を通過した。(c)パイロンの内側でゴールラインを通過した。A22はその後、ゴールラインを3ヤード越えたアウト・オブ・バウンズの地点に着地した。判定:(a)、(b)、(c)ともプレーの結果はタッチダウンである。すべての場合にA22の確保のもとでボールはゴールラインの面を通過している。
- VI. ボールキャリアA22はゴールラインの右側のパイロンに向かっていて。彼はゴールライン手前2ヤードでダイブしたか、あるいは相手にブロックされて空中に飛んだ。A22の右手に確保されたボールはゴールライン手前1ヤードでサイドラインを横切り、パイロンより外側を通過し、その後A22は(a)足または左手でパイロンに触れた。(b)ゴールラインを3ヤード越えたアウト・オブ・バウンズの地点に最初に触れた。判定:(a)タッチダウン。A22はパイロンに触れたので、ゴールラインの面は延長される。(b)タッチダウンではない。A22はパイロンにもエンドゾーンのグラウンドにも触れていないので、ゴールラインの面は延長されない。ボールはゴールライン手前1ヤードでアウト・オブ・バウンズとなる。
- VII. ボールキャリアA22はゴールラインの右側のパイロンに向かっていて。彼はボールを右手に持って、延長されたゴールラインの外側(すなわち、パイロンの右側)を通過した。その後、A22は、(a)ゴールラインを踏んだ。(b)ゴールラインのわずかに手前のサイドラインを踏んだ。判定:(a)タッチダウン。A22はエンドゾーンのグラウンドに触れたので、ゴールラインの面は延長される。(b)タッチダウンではない。ゴールラインの面は延長されない。ボールはサイドラインを通過した地点でアウト・オブ・バウンズとなる。
- VIII. ボールキャリアA22はゴールラインの右側のパイロンに向かっていて。彼はボールを右手に持って、ボールが、(a)パイロンを通過する直前に、あるいは(b)パイロンの右側(外側)の延長されたゴールラインを通過する直前に、彼の足がパイロンに触れた。判定:(a)および(b)はタッチダウンではない。パイロンはアウト・オブ・バウンズなので、A22がパイロンに触れた時にボールはデッドとなる。したがって両方のケースともゴールラインを越える前にボールはデッドとなる。
- IX. ボールキャリアA1は、ゴールラインの近くの右側のサイドラインの近くでヒットされて前進が止まった。彼が止まったとき、ボールを右手に持っておりゴールラインを越えていて、(a)パイロンの内側だった。(b)パイロンの外側だった。判定:(a)タッチダウン。ボールはゴールラインを越えたときにデッド

ドとなる。(b)彼の身体はエンドゾーンやパイロンに触れていないので、タッチダウンではない。この場合にはゴールラインの面は延長されない。

A. R. 9-1-6

- 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。プレーが進み、彼は右方向のスイープ・プレーのリード・ブロッカーとなり、ラインバッカーに対して腰より下のブロックを行った。判定:いずれの方向に対しても正当なブロック。

A. R. 9-2-1

- II. Bチームの20ヤードラインで第3ダウン, 15ヤード。有資格レシーバーのA88がBチームの18ヤードラインでパスをキャッチし、ゴールラインに向かった。Bチームの10ヤード地点で歩幅を変え、ゴールラインを越えるまでその行為を続けた。判定:スポーツマンらしからぬ行為でライブボール中の反則。15ヤードの罰則を反則地点であるBチームの10ヤード地点から施行し、第3ダウンを繰り返す。Bチームの25ヤードラインで第3ダウン, 20ヤード。
- III. Bチームの40ヤードラインで第2ダウン, 5ヤード。バックのA22はクォーターバックからバックワード・パスを受け、右方向へ走ってゴールラインに向かった。ガードのA66はプルアウトしてリードブロッカーとなり、正当にB90をブロックし、B90はグラウンドに倒れた。その後、Bチームの30ヤードラインでA66はB90の上に乗し、侮辱して卑猥な言葉を発した。その行為に対してヘッドラインズマンがフラッグを出し、その時A22はBチームの10ヤード地点でエンドゾーンへ向かっていた。判定:スポーツマンらしからぬ行為でライブボール中の反則。15ヤードの罰則を反則地点であるBチームの30ヤード地点から施行し、第2ダウンを繰り返す。Bチームの45ヤードラインで第2ダウン, 10ヤード。
- IV. Bチームの20ヤードラインで第3ダウン, 15ヤード。有資格レシーバーのA88がBチームの18ヤードラインでパスをキャッチし、ゴールラインに向かった。Bチームのプレーヤーから10ヤード以上離れている状態で、ゴールラインのわずかに手前からエンドゾーンへダイブした。フィールドジャッジはA88がどこでダイブを始めたのかをはっきりと認識できなかった。判定: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。タッチダウンは認められ、罰則はトライか次のキックオフで施行する。
- V. Bチームの30ヤードラインで第2ダウン, 7ヤード。ノーズガードB55はスナップ時にニュートラル・ゾーンにセットしていた。バックのA22は速いランプレーで中央を抜け、オープンにまわってBチームの10ヤード地点で後ろを向いて、跳びはねながらエンドゾーンへ向かった。ヘッドラインズマンとラインジャッジは共にオフサイドの反則に対してフラッグを投げ、バックジャッジはA22の行為に対してフラッグを投げた。判定:オフセティング・ファウルで、ダウンを繰り返す。Bチームの30ヤードラインで第2ダウン, 7ヤード。
- VI. 50ヤードラインで第1ダウン, 10ヤード。クォーターバックはランニング・バックA44にピッチし、彼は右方向へ走ってゴールラインに向かった。ラインバッカーB57は、タイトエンドにホールディングをされたと卑猥な言葉でラインジャッジに文句を言った。プレーを追いかけていたラインジャッジは、彼にフラッグを投げた。A44はタッチダウンをあげた。判定:B57の行為に対して、スポーツマンらしからぬ行為でライブボール中の反則。Aチームの選択により、罰則はトライあるいは次のキックオフで施行する。
- VII. Aチームの45ヤードラインで第3ダウン, 15ヤード。A12はパスのためにドロップバックしたが、タックルB77にサックされて10ヤードのロスとなった。B77は、飛び上がり、自分の胸をたたき、A12に足をかけて侮辱し、観衆に対して目立つ行為を行ったため、レフリーとラインジャッジがフラッグを投げた。判定:B77のデッドボール中のスポーツマンらしからぬ行為。デッドボールの地点から15ヤードの罰

則および自動的に第1ダウン。50ヤードラインでAチームの第1ダウン、10ヤード。

- Ⅷ. セイフティB33はBチームの10ヤードラインでパスをインターセプトし、走り返してタッチダウンした。ラインジャッジがプレーをカバーするためにサイドラインを走っているときに、Bチームの40ヤード付近のフィールド・オブ・プレーに立っていたBチームのヘッドコーチとぶつかり、それに対してフラッグを投げた。判定:ボールがライブの間に起きた反則であるが、プレーヤー以外によるものなので、デッドボール中の反則として扱われる。タッチダウンは認められ、15ヤードの罰則はトライまたは次のキックオフで施行される。

A. R. 9-4-1

- Ⅹ. Aチームはキックオフの準備をしていた。ボールはティーの上に置かれ、レフリーがレディー・フォー・プレーのシグナルを出した。キッカーがボールに近づいてキックのモーションを始めたときに、ボールがティーから落ちて、ころがり始めた。キッカーは蹴る動作を行い、ころがっているあるいはティーの近くにあるボールを蹴った。判定:反則ではない。9-4-4または9-2-1-a-2-a1に反していない。審判員はプレーを止めて、両チームに新しいキックオフに備えてラインアップさせなければならない。天気の状態によっては、Aチームはティーの上のボールを保持するプレーヤーを置くべきである。

A. R. 10-1-6

- Ⅱ. ボールキャリアB17は、パスをインターセプトした後にリターンし、タッチダウンする前にAの11ヤードで追ってきたA55を侮辱した。B17はゴールラインを越えた後、エンドゾーンの中5ヤード中でA55にタックルされた。判定:B17とA55によるスポーツマンらしくない行為。両方の罰則が施行される。B17のライブボール中の反則に対する罰則はAチームの11ヤードラインから施行し、A55のデッドボール中の反則に対する罰則はサクシーディング・スポットから施行される。Aチームの13ヤードラインでBチームの第1ダウン、10ヤード。

[3] 2011年度・NCAA公式規則変更項目(参考)

2011年度にNCAAでは次の公式規則変更を実施します。日本における今後の採否は、2012年の競技規則委員会(2012年3月開催予定)で決定しますが、参考として記載します。

(1) 不正なバッティング、不正なキッキングの罰則距離の変更

★2011年度よりNCAAでは、不正なバッティング、不正なキッキングの罰則距離を15ヤードから10ヤードに変更する。

(9-4、罰則)

以上