

# 2018-2019 AMERICAN FOOTBALL Rules and Interpretations

アメリカンフットボール 公式規則・公式規則解説書



公益社団法人  
日本アメリカンフットボール協会  
SINCE 1934



**アメリカンフットボール  
公式規則・公式規則解説書  
2018-2019  
AMERICAN FOOTBALL  
Rules and Interpretations**

---

# はじめに

---

この公式規則は、日本アメリカンフットボール協会が管轄する日本国内におけるアメリカンフットボールの試合に適用される競技規則である。すべての判定は、この公式規則に基づいてなされる。

公式規則解説は、公式規則の各篇、章、条に従って例を示して説明したものであり、公式規則と同等の効力を有するものである。

この公式規則および公式規則解説は、日本アメリカンフットボール協会が全米大学体育協会（NCAA：National Collegiate Athletic Association）と行った日本国内におけるNCAAフットボール規則の使用と翻訳に関する許可に基づき、NCAAの2018年度規則に日本の独自性を加えて制定したものである。

この公式規則の内容は、毎年、見直され変更されるものである。

## 謝 辞

この公式規則を制定、発行するに際して、当協会に与えていただいた多くの便宜、協力に対し、日本アメリカンフットボール協会はNCAAに感謝を表すものである。

NCAAフットボール規則の使用にあたり、NCAAとの取り決めにより、以下の文章を掲載する。

この公式規則は、NCAAの許可を得て翻訳されたものである。この内容は、毎年、見直され変更されるものである。

2018年7月

公益社団法人日本アメリカンフットボール協会

この公式規則および公式規則解説の全部または一部を、事前に日本アメリカンフットボール協会の承認を得ずに印刷、複写または掲載することを禁止する。

---

# FOREWORD

---

The official rules will be applicable to the game which is held in Japan under the Japan American Football Association (JAFA) supervision. All judgements are governed by the official rules contained hereafter.

The interpretations on the official rules exemplify each rule, section, and article of the official rules and have the equivalent effect of the official rules.

The Japan American Football Association established the official rules under the agreement between the National Collegiate Athletic Association (NCAA) and the Japan American Football Association. The official rules were based upon 2018 NCAA football rules, but may be slightly altered due to the locality of Japan.

## ACKNOWLEDGMENT

The Japan American Football Association would like to acknowledge the considerable assistance and support of NCAA for this publication.

Based on the agreement, those using the NCAA football rules are requested to reproduce this section as part of the introduction to the publication.

Translated with permission of the National Collegiate Athletic Association. This publication is subject to annual review and change.

THE JAPAN AMERICAN FOOTBALL ASSOCIATION  
July, 2018

Copyright(c) 2018 by the Japan American Football Association

All right reserved. No part of this publication may be reproduced in any form or by any mean, without prior consent from the Japan American Football Association.



# 目 次

はじめに .....	R-2
ルールの強調点 .....	R-6
スポーツマンシップについて .....	R-9
フットボール綱領 .....	R-10
2017, 2018年度・主要な公式規則変更項目 .....	R-12
2017, 2018年度・主要な編集上の変更項目 .....	R-13
本書の使用に際して .....	R-14

## 第1部 公式規則

第1篇 試合, フィールド, プレーヤー, 装具 .....	R-16
第2篇 定義 .....	R-30
第3篇 節, 競技時間, 交代 .....	R-51
第4篇 プレー中のボール, デッド ボール, アウト オブ バウンズ .....	R-65
第5篇 シリーズ, シリーズ獲得線 .....	R-69
第6篇 キック .....	R-72
第7篇 スナップ, パス .....	R-82
第8篇 得点 .....	R-92
第9篇 公式規則の適用を受ける者の行為 .....	R-98
第10篇 罰則の施行 .....	R-115
第11篇 審判員—管轄と任務 .....	R-120
第12篇 インスタント リプレー .....	R-121
罰則一覧 .....	R-128
公式フットボール シグナル .....	R-134
付録 .....	R-136

## 第2部 公式規則解説

第1篇 試合, フィールド, プレーヤー, 装具 .....	I-5
第2篇 定義 .....	I-8
第3篇 節, 競技時間, 交代 .....	I-11
第4篇 プレー中のボール, デッド ボール, アウト オブ バウンズ .....	I-25
第5篇 シリーズ, シリーズ獲得線 .....	I-29
第6篇 キック .....	I-32
第7篇 スナップ, パス .....	I-46
第8篇 得点 .....	I-60
第9篇 公式規則の適用を受ける者の行為 .....	I-69
第10篇 罰則の施行 .....	I-86
公式規則索引 .....	Index-1

---

# ルールの強調点

---

競技規則委員会はフットボール綱領を導入して以来、幾度も改訂を重ねてきており、これは最高水準の倫理規定である。そこにはコーチ、プレーヤー、審判員、運営関係者の協調と合意のもとで形成された、試合の公平性と品位を保つためのガイドラインが記されている。綱領が戒める行為の1つに「フットボールのヘルメットを武器として使用すること」が掲げられている。「ヘルメットはプレーヤーの保護の為のものである」とあり、「プレーヤー、コーチ、そして審判員は、ターゲティングしてヘルメットのクラウン（フェイスマスク上端より上の部分）で強力な接触をすることや、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の撲滅を目指さなければならない」と明記されている。アメリカンフットボール関係者全員でこの倫理規定の精神をまっとうし、伝統あるこのスポーツの将来をより実りあるものにしていただきたい。

## 無防備なプレーヤーの保護とヘルメットのクラウンでの接触について

2008年度、ヘルメットのクラウンでの接触と無防備なプレーヤーへのターゲティングに関する規則が採択された。これらは2つの独立したルールとして、ターゲティングしてヘルメットのクラウンで相手に強力な接触をすること（参照：9-1-3）とターゲティングして無防備な相手の首または頭部に対して強力な接触をすること（参照：9-1-4）に整理されている。相手を痛めつける道具として意図的にヘルメットで相手に当たりに行く行為は非常に危険である。9-1-3および9-1-4の反則に対する罰則には、自動的に資格没収が加わる。プレーヤーにこれらのルールを守らせるように、コーチや審判員がこれらの行為に対して厳しく指導することを、競技規則委員会は引き続き強調する。

無防備なプレーヤーの典型的な状態は2-27-14に定義している。

## ヘルメット

ヘルメットは頭部の負傷からプレーヤーを守るものである。よって、頭にぴったりと合わせてあることが重要であり、プレーを通じて脱げるようなことがあってはならない。そのため、プレーヤーがヘルメットを正しく装着していることをコーチ、装具の管理者、トレーナーは注意深く確認し、審判員はヘルメットがチンストラップで固定されていることを規則として厳しく施行する。3-3-9により、ダウン中にプレーヤーのヘルメットが脱げたとき、相手側の反則の結果による場合を除き、当該プレーヤーは、1ダウンは試合から離れなければならない。ただし、当該チームのチームタイムアウトが認められれば、そのプレーヤーは試合から離れなくてもよい。

## サイドラインの管理

競技規則委員会は、日本アメリカンフットボール協会傘下のチームや競技団体が、サイドラインに関する規則を守ることを強く求める。公式規則ではチーム エリアやコーチング ボックス（参照：1-2-4-a, リミット ラインの外側で両25ヤードライン間）およびリミット ライン（参照：1-2-3-aおよびb, サイドラインおよびエンド ラインの12フィート外側）からサイドラインの間は、試合関係者以外立入禁止となっている。

サイドラインから試合を観戦する者がいるが、このエリアは試合に参加しているチームのスタッフおよび試合の運営にあたるスタッフのためにのみ存在する。試合関係者以外は、サイドラインにいてはならない。

チーム エリアには、完全にユニフォームを着た登録選手（Squad Members）を除くチーム関係者が60人まで入れることになっており、チーム エリア用の入場許可証を着用していなければならない。（完全にユニフォームを着るとは、競技規則に則ってプレーができる状態の服装を言う）これらの入場許可証には1から60の番号が記載されていることが望ましい。チーム エリア入場許可証は試合関係者にのみ配布され、それ以外の許可証でチーム エリアに入ることはいできない。

試合関係者とは以下のスタッフを含む。（参照：1-1-6および1-2-4-b）：コーチ、チーム管理者、医務担当者、チーム広報担当者、および試合の運営スタッフ（チェーン クルー、ボール パーソン、メディア タイムアウトのタイマーなど）

公式規則9-2-1および9-2-5の編集上の変更により、コーチおよびその他のチーム関係者が審判員の決定に抗議する、あるいはプレーヤーや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内に入ってはならないことが明記された。また、コーチおよびその他のチーム関係者は、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、コーチング ラインの後方にいなければならない。

試合中、リミット ラインの外側から観客席までのエリアに立ち入ることができるのは、入場を許可されたカメラマン、放映クルー、ユニフォームを着たチアリーダー、ユニフォームを着たスタジアムの警備員である。サイドラインの秩序を維持する管理責任は、試合の運営責任者およびスタジアムの安全管理責任者にある。

## 安全と医学に関する考慮点

競技規則委員会はコーチおよび審判員に対し、プレーヤーが必要な装具を確実に着用することに注意を払うことを強く推奨する。装具やパッドを正しく使用し身体を確実に覆うことは非常に重要なことである。特に、膝は露出していると容易に擦り剥いてしまうため、膝を覆うための十分な長さのパンツの着用には注意が必要である。

装具の正しい着用については、コーチおよび装具の管理者により徹底される必要がある。正当な装具の着用となるためには、パンツおよびニー パッドが膝を覆っていないといけない。不正な装具の着用や、プレーヤーが必要な装具を着用していないことを審判員が発見した場合、プレーヤーは少なくとも1ダウンは試合から離れなければならない、正当に装具を着用するまで試



合には戻れない。

チーム タイムアウトを取った場合には、装具の着用が修正されていればプレーヤーは1ダウン試合から離れなくてもよい。

フットボール プレーヤーは、一般の抗生物質が効かないメチシリン耐性黄色ブドウ球菌 (MRSA) に感染する場合があります。感染するとプレーができなくなる。近年、アメリカでは、MRSAによるフットボール プレーヤーの死亡事故も数件発生している。MRSAは土や芝の中には存在せず、人工芝の上でも生存できない。空気感染で伝搬することはなく、感染している創傷に触れてしまうことや感染部位に接触したもの (タオルなど) を介することで、身体から身体への接触感染により伝播するということを理解しなければならない。

NCAA競技規則委員会ではMRSA感染を防ぐため日常から感染予防策の実施を推奨している。詳細は[www.ncaapublications.com](http://www.ncaapublications.com)に掲載されているNCAA Sports Medicine Handbookを参照のこと。

## 脳振盪

脳振盪の症状が見られる選手に対し、コーチおよび医務担当者は慎重に対処すべきである。詳細は付録Cを参照のこと。

---

# スポーツマンシップについて

---

競技規則委員会  
2010年3月採択

1. スポーツマンらしからぬ行為が発生したプレーを見直すことで、現在の公式規則で規定されていて適用している内容の重要性を再確認することができる。それらの反則の多くは、注目を浴びようとする行為で、計画されていたり、過度であったり、長いあいだ行うものである。コーチは、チームプレーとしてのフットボールに重要な規律をプレーヤーに教えなければならない。
2. ヘッドコーチはゲームの最中だけでなく、ゲームの前後についてもプレーヤーのふるまいに責任がある。プレーヤーは試合開始前のフィールド上でのスポーツマンらしからぬ行為に注意する必要がある。そのような行為によって、キックオフ時に罰則が科せられたり、当該プレーヤーが資格没収となる可能性がある。このようなスポーツマンらしからぬ行為が続く場合、コーチや組織に対して罰則が科せられることがある。
3. 競技規則委員会は試合前の練習についての規定を持たない競技団体に対して、キックオフ60分前から45ヤードライン間の10ヤードを選手の立入禁止地域とすることを推奨する("No-Man's Land")。ただし、既に規定を設けている団体についてはそれを適用する。

---

# フットボール綱領

## (THE FOOTBALL CODE)

---

伝統的に、フットボールは教育活動の重要な一環を担っている。フットボールは激しく、力に満ちた、身体をぶつけ合うスポーツである。それゆえ、プレーヤー、コーチ、その他の試合関係者に対しては、最高のスポーツマンシップと行動が要求される。不正な戦術、スポーツマンらしからぬ行為、故意に相手を傷つけることは絶対に許されない。

- a. フットボール綱領は、不可欠なものであり、注意深く読まれ、守られなければならない。
- b. 公式規則の裏をかいったり無視したりすることで益を得ることは、コーチやプレーヤーにとってフットボールにたずさわる資格に欠けるとの烙印を押されることである。

長年にわたって、競技規則委員会は、規則と適切な罰則によって、さまざまな種類の不必要な乱暴な行為、不正な戦術、スポーツマンらしからぬ行為を禁止するため努力してきた。しかし規則のみではこの目的を達成しえない。コーチ、プレーヤー、審判員およびすべての試合関係者の絶えざる最善の努力のみが、このスポーツの高水準の倫理を維持し、人々の期待に沿うものとなるのである。それゆえ、コーチ、プレーヤー、審判員、その他試合の興隆に責任を有する者に対する指針として、競技規則委員会は次の綱領を掲げる。

### コーチの倫理

公式規則を侵害することを故意にプレーヤーに教えることは、弁解の余地のない行為である。意図的なホールディングをすること、不正な開始の合図、不正なシフト、負傷を装うこと、インターフェランス、不正なフォワードパス、意図的な乱暴な行為を行うこと等を教えるのは、プレーヤーの人格形成に役立つどころか、むしろ低下につながる。そのような指導は、相手に対してフェアでないのみならず、コーチの管理に委ねられているプレーヤーの道徳の低下をもたらすものであり、教育プログラムとしての場である試合に存在する余地はない。

以下に掲げる行為は、非倫理的な行為である。

- a. 相手を欺く為に試合中に番号を変えること。
- b. フットボールのヘルメットを武器として使用すること。ヘルメットはプレーヤーの保護の為のものである。
- c. 相手プレーヤーに対してターゲティングして強力な接触をすること。プレーヤー、コーチ、そして審判員は、ターゲティングしてヘルメットのクラウンで強力な接触をすることや、ターゲティングして無防備な相手の首や頭部に対して強力な接触をすることの撲滅を目指さなければならない。
- d. フットボールの試合において、治療の為でない薬を使用すること。これは、アマチュア競技者の目標や目的と一致しておらず、禁止されている。
- e. 開始の合図を不正に行うことによる、“ピーティングザボール”。これは、まさに相手から利益を意図的に盗むことである。正しい開始の合図が必要であり、審判員に見つからないだろうと思ひ、ボールがプレーに移される何分の1秒か前にチームをスタートさせることを目的とする合図は、不正である。これは短距離選手が、ピストルを撃つ10分の1秒前に、

特別な合図をもらうことをスターターと秘密に約束するのと同じことである。

- f. 相手のオフサイドを誘発する目的でプレーの開始を装うようなシフトや他の公正でない戦術を使用すること。これは、不当に利益を得ようとする故意の試みとみなされる。
- g. いかなる理由であれ、故意に負傷を装うこと。負傷したプレーヤーは公式規則に従い充分保護されるべきである。しかし、故意に負傷を装うことは、不正直でスポーツマンらしからぬ行為であり、公式規則の精神に反することである。そのような作戦は、スポーツマンシップを尊ぶ我々の間では認めることができない行為である。

## 相手への話しかけ

品の無い、侮辱的な、口汚い、つまらない言葉、あるいは報復行動を挑発するような言動や相手を打ちのめしたりする意図的な方法で相手に話しかけることは、不正である。コーチはこのような行為に対し頻繁に協議し、これを規制する審判員の行動のすべてを支持するように強く要請される。

## 審判員への話しかけ

審判員が罰則を科し、あるいは決定を下すのは、審判員が自分の見たことに対する単なる任務の遂行をしているのである。審判員はフットボールの試合の本来の姿を維持するためにフィールドにいるものであり、その決定は最終的なもので、プレーヤーやコーチは受諾すべきである。

コーチは、プレーヤーや報道機関に対し、公式、非公式を問わず審判員を非難してはならない。また、ベンチ内にいる誰かが試合の最中に審判員に対して悪口を吐いたり、またプレーヤーや観客が審判員に反感を持つような扇動的な行為を行うことを許したり、コーチ自身が行うことは、試合の規則の侵害であり、コーチとして相応しくない行為である。

## ホールディング

手や腕を不正に使用することは不正なプレーであり、正しい技術の発展を阻害するものであって試合には全く不要のものである。試合の目標は、不正に相手をつかむことをせず正しい戦術、技術、スピードによってボールを前進させることである。すべてのコーチとプレーヤーは、オフェンスとディフェンスの正しい手の使用に関する規則を完全に理解しなければならない。ホールディングは最も多い反則であり、罰則の厳しさを強調することは重要なことである。

## スポーツマンシップ

故意に規則を侵害したプレーヤーは、ひきょうなプレー、スポーツマンらしからぬ行為の罪を犯したものであり、罰則の有無にかかわらず、試合の名声を高める義務を忘れ、フットボールの名誉を傷つけたものとして反省すべきである。

---

# 2017, 2018年度・主要な公式規則変更項目

---

2017, 2018年度の公式規則改正による主要な変更項目は、次の通りである。  
各項目の（ ）内は、変更規則の「篇-章-条」である。

## ★2017年度

- (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 (9-1-11-b)
- (2) ホース カラー タックルの定義の変更 (9-1-15)
- (3) インスタント リプレーの規定の追加 (12-1-7)

## ★2018年度

- (1) フィールド上の競技団体およびチーム名の装飾についての規定の追加 (1-2-1-f)
- (2) 施設の命名権を有している商業組織体の宣伝広告についての規定の変更 (1-2-1-h-2)
- (3) ジャージに装着可能な内容の追加 (1-4-5-a-2)
- (4) 許可されるフィールド上の装備（審判員のカメラ）の変更 (1-4-11-c)
- (5) タッチダウンおよびフリー キック後のプレー クロックの規定の変更 (3-2-4-c)
- (6) キックオフ時のフェア キャッチの規定の変更 (6-5-1-a)
- (7) トライの機会の規定の変更 (8-3-2-a)
- (8) 腰より下へのブロックの規定の変更 (9-1-6)
- (9) リーピングの規定の明確化 (9-1-11-bおよびc)
- (10) フィールド ゴール時の「Bチームの反則に対する」罰則の規定の変更 (10-2-5-d)
- (11) インスタント リプレー：10秒減算となる規定の追加 (12-3-6-c)
- (12) インスタント リプレー：遠隔地からのリプレー (12-4-3-a)

---

# 2017, 2018 年度・主要な編集上の変更項目

---

2017, 2018 年度の、主要な編集上の変更項目は、次の通りである。  
各項目の（ ）内は、変更規則の「篇-章-条」である。

## ★2017 年度

- (1) ニーパッドの規定に関する表現の変更 (1-4-4-d)
- (2) 前後半の間の休止時間の長さについての条件の変更 (3-2-1-b)
- (3) 10秒減算に関わる計時の明確化 (3-3-2-fおよび3-4-4-c)
- (4) チームタイムアウトの時間の明確化 (3-3-7-a)
- (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) (4-1-3-r)
- (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 (6-3-13)
- (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 (7-3-2-h例外)
- (8) ヘルメットのクラウンの定義の明確化 (9-1-3)
- (9) ターゲティングの反則となる条件の明確化 (9-1-3および9-1-4)
- (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 (9-2-1-bおよび9-2-5-a)

## ★2018 年度

- (1) チーム関係者の映像撮影者に対する制限事項 (1-4-11)
- (2) コーチ用通話器、ヘッドセットおよび通信機器に関する規定 (1-4-12)
- (3) Aチームによるフォワードパスの定義の明確化 (2-19-2)
- (4) 前後半終了2分未満での計時に関する規則の明確化 (3-4-3)
- (5) プレーヤーの支配下でないルースボールのアウトオブバウンズ (4-2-3)
- (6) フリーキック前のボールの位置変更に関する規定の明確化 (6-1-2)
- (7) フリーキック時のキックをキャッチする機会の妨害の反則に対する罰則 (6-4-1)
- (8) フェアキャッチ後のボールのハッシュマーク間の位置 (6-5-1)
- (9) フリーキック時の無効なフェアキャッチシグナル (6-5-3)
- (10) トライダウン時のボールの位置 (8-3-2)
- (11) タッチバック後のボールのハッシュマーク間の位置 (8-6-2)
- (12) 無防備なプレーヤー (9-1-4)
- (13) ラフティングザパサーの定義の明確化 (9-1-9)
- (14) ラフティングザキッカーの反則に付帯する罰則規定の更新 (9-1-16)
- (15) 資格没収となったヘッドコーチによる代わりのヘッドコーチの指名 (9-2-6-e)
- (16) リプレーオフィシャルによるターゲティングの反則のコール (12-3-5および12-3-8)
- (17) ニープレスの規格の明確化 (付録E-5)

---

# 本書の使用に際して

---

1. 本文中の「網かけ」の部分：

第1部「アメリカンフットボール公式規則」では以下のとおりである。

：2017年度の主要な公式規則変更および編集上の変更を行った条文である。ただし、追加となった第12篇は除く。

：2018年度の主要な公式規則変更および編集上の変更を行った条文である。

第2部「アメリカンフットボール公式規則解説」では以下のとおりである。

：2017年度に追加されたまたは変更されたアブルーブド ルールである。

：2018年度に追加されたまたは変更されたアブルーブド ルールである。

2. NCAAの規則書における度量衡は、下記の基準で換算し（ ）内に表記する。

(1) 計算値は有効数字3桁とするが、慣例等によりこれと異なる表記をした場合もある。

(2) 長さは、1インチ(″)は2.54cm、1フィート(′)は30.5cm(12インチ)、1ヤードは91.4cm(3フィート)とする。表記はcm単位を標準とする。ただし、10cm未満となる場合はmm単位で表記し、100cm以上はm単位で表記する場合もある。

(3) 質量は、1オンスは28.34gとし、g単位で表記する。

(4) 圧力は、1ポンド/平方インチは70.3g/cm<sup>2</sup>とし、g/cm<sup>2</sup>単位で表記する。

(5) 本規則書での表記は前記各項の通りであるが、正確な数値は計算値である。

**第 1 部**  
**アメリカンフットボール**  
**公式規則**



# 第1篇 試合, フィールド, プレーヤー, 装具

## 第1章 一般事項

### 第1条 試合

- a. 試合は、各チーム11名以下のプレーヤーによって編成された2チームにより、長方形のフィールドにおいて、楕円形に膨らませたボールを用いて行う。
- b. 各チームは10名以下のプレーヤーでもプレーすることが許される。しかし、次の条件が満たされなければ、不正なフォーメーションの反則である。
  1. ボールがフリーキックされるときに、キッカーの両側に少なくとも4名ずつのAチームのプレーヤーがいなければならない。(参照: 6-1-2-c-3)
  2. スナップ時にオフェンスのスクリーメージラインには、50~79の番号のプレーヤーが最低5名いなければならない。またバックフィールドには5名以上のプレーヤーがいてはならない。(参照: 2-21-2, 2-27-4および7-1-4-a) (例外: 7-1-4-a-5) (A. R. 7-1-4-IV~VI)

### 第2条 ゴールライン

ゴールラインは、各チーム1つずつあり、フィールドオブプレーの両端に設けられる。両チームにはラン、パス、またはキックによってボールを相手側のゴールラインを越えさせるための機会が与えられる。

### 第3条 勝者および最終的な得点

- a. 各チームには、公式規則に従って得点が与えられる。没収試合以外は、超過節も含め、試合終了時により多く得点していたチームが勝者となる。
- b. 試合は、レフリースタッフが宣言した時点で終了し、そのときの得点が最終的な得点である。

### 第4条 審判員

- a. 試合は、審判員の管理下で実施される。
- b. すべての審判員は、同一の審判組織に所属することが望ましい。

### 第5条 チームキャプテン

各チームは、レフリースタッフに対し最大4名のプレーヤーをフィールドキャプテンとして申告しなければならない。自己のチームを代表して審判員と話ができるプレーヤーは、常に1名である。

## 第6条 公式規則の適用を受ける者

- a. 公式規則の適用を受けるすべての者は、審判員の決定に従わなければならない。
- b. 公式規則が適用される対象者は、チーム エリアにいるすべての者、プレーヤー、交代選手、被交代選手、コーチ、トレーナー、チアリーダー、バンド関係者、マスコット、場内アナウンサー、視聴覚機器オペレーター、および両チームや競技団体などの関係者等である。

## 第7条 中学生および高校生のための規定

両チーム間で同意があるか、競技団体または所属リーグの取り決めがある場合には、安全面または経済的な理由から、中学生および高校生のための規定を採用することができる。

# 第2章 フィールド

## 第1条 規格と装飾

フィールドは、図（付録D）に示されたたとりの寸法、ライン、ゾーン、ゴール、およびパイロンによって構成された長方形の領域である。

- a. フィールド上のすべてのラインは、白色で4インチ(10cm)の幅に引かれなければならない。  
[例外：サイドラインとエンドラインの幅は、4インチ(10cm)以上でもよい。ゴールラインの幅は、4インチ(10cm)または8インチ(20cm)でもよい。(参照：1-2-1-g)]
- b. サイドラインの内側4インチ(10cm)とハッシュマークには、24インチ(61cm)の短いヤードラインを引かなければならない。すべてのヤードラインはサイドラインより4インチ(10cm)離さなければならない。(参照：2-12-6)
- c. サイドラインとコーチングラインの間は、全面を白で塗りつぶさなければならない。
- d. 白色のフィールドのマークまたは対照的な色の装飾物(チーム名など)は、エンドゾーンで使用してもよいが、すべてのラインより4フィート(1.22m)以上離さなければならない。
- e. エンドゾーンを対照的な色にしてもよい。また、その色はいかなるラインに接してもよい。
- f. 競技団体のロゴ、チームの名前およびロゴの装飾のみ、次の条件を満たす場合に、両ゴールラインと両サイドラインの内側で、対照的な色で描いてもよい。
  1. すべてのヤードライン、ゴールラインおよびサイドラインは、明確に識別できなければならない。すべてのラインは、これらの装飾で一部といえども覆い隠されてはならない。
  2. これらの装飾は、ハッシュマークまたは標示数字に触れても含んでもならない。
  3. 50ヤードラインを中心とした装飾が1つと、それよりも小さな装飾がまわりに4ヶ所まで許される。
- g. ゴールラインは、白色と対照的な色を、1種類用いてもよい。
- h. フィールド上に宣伝広告を描くことは、次の例外を除き認められない。
  1. 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ヶ所まで、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。

2. 商業組織体または個人が施設の命名権を保有している場合、商業組織体または個人の名称あるいは商業ロゴをフィールドの中心以外の場所に2ヶ所まで描くことが許される。これは1-2-1-fの4ヶ所の装飾の内の2ヶ所としてカウントされる。

- i. サイドラインから9ヤード (8.23m) に数字の上端がくるように、フィールドのヤードラインの白色の標示数字を縦6フィート (1.83m)、横4フィート (1.22m) 以下で表示することが望ましい。
- j. 近い方のゴールラインの方向を指した白色の矢印を、フィールドの標示数字 (ただし、50を除く) の横に書くことが望ましい。矢印は、底辺が18インチ (46cm)、両斜辺が36インチ (91cm) の三角形である。
- k. 各サイドラインから60フィート (18.29m) に2本のハッシュマークを設ける。ハッシュマークと短いヤードラインは、長さ24インチ (61cm) である。
- l. 長さ12インチ (30cm) の9ヤードマークは、10ヤード (9.14m) 毎にサイドラインから9ヤード (8.23m) に引かれる。9ヤードマークは、フィールドに1-2-1-iのヤードラインの標示数字が設けられている場合は、引かなくてよい。

## 第2条 境界区域の明示方法

フィールドの大きさは、すべて境界線の内側から計測したものである。それぞれのゴールラインの幅は、エンドゾーンに含まれる。

## 第3条 リミットライン

- a. フィールド全体の大きさにより不可能なグラウンドを除き、リミットラインは24インチ (61cm) 間隔に、長さ12インチ (30cm) の破線で、サイドラインおよびエンドラインの12フィート (3.66m) 外側に引く。フィールド全体の大きさで不可能なグラウンドでも、リミットラインは、サイドラインおよびエンドラインから6フィート (1.83m) 以上離さなければならない。リミットラインは4インチ (10cm) の幅であり黄色でもよい。チームエリアの境界となるリミットラインは、実線でなければならない。
- b. チームエリアの外にいる者は、リミットライン内に入ってはならない。試合の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、いかなるときもフィールド 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。)
- c. リミットラインは、グラウンドの大きさが許す限り、チームエリアの両端および背後では、チームエリアから6フィート (1.83m) 離れて引かれなければならない。

## 第4条 チームエリアとコーチングボックス

- a. 交代選手、トレーナーおよびチーム関係者のみによる使用を目的として、リミットラインの外側で両25ヤードライン間の範囲を、チームエリアとしてフィールドの両側に設ける。両

25ヤード ライン間のサイドラインの外側6フィート (1.83m) に、コーチング ボックスの前面として実線を引かなければならない。両25ヤード ライン間のコーチング ラインとリミット ラインで囲まれた地域は、白の斜線を引くか、またはコーチの使用が明白に識別できるマークがされていなければならない。(参照：9-2-5) 両ゴール ライン間の5ヤード (4.57m) 毎のヤード ラインの延長線とコーチング ラインの延長線の交点に、シリーズ獲得線標示器とダウン標示器が6フィート (1.83m) 離れて設定し易いように、4インチ (10cm) 四方のマークを設ける。

- b. チーム エリア (参照：付録D) に入ることができるのは、公式規則どおりのユニフォームを着用した登録選手と、試合に直接関係のある最大60名までのチーム関係者である。チームエリアのすべての関係者は、公式規則の適用を受け審判員の決定に従わなければならない。(参照：1-1-6) 公式規則どおりのユニフォームを着用していない60名までのチーム関係者は、1から60までの連続した番号が振られた特別のチーム エリア入場証明書 (許可証) を着けなければならない。他の証明書 (許可証) ではチーム エリアに入ることではできない。
- c. 両25ヤード ライン間のコーチング ラインとリミット ラインで囲まれた範囲にコーチは入ってもよい。この区域をコーチング ボックスという。(参照：付録D)
- d. 新聞、雑誌、テレビ、ラジオを含む報道関係者および報道機材を、チーム エリアまたはコーチング ボックスに入れてはならない。また、報道関係者とチーム エリアまたはコーチング ボックス内のチーム関係者とのいかなる手段による会話、交信も禁止される。チーム エリアと観客席の間に通り道がない競技場では、チーム エリアを挟んだ一方の区域から他方の区域に報道関係者が行き来するための通路を、フィールドの両サイドに設けなければならない。
- e. 試合運営責任者は、公式規則により認められた関係者以外の人々をチーム エリアから退去させなければならない。
- f. キックの練習用ネットは、チーム エリア外で使用してはならない。(例外：プレー場内の大きさが制限されている場合は、ネット、ホルダーおよびキッカーは、チーム エリアの外で、かつリミット ラインの外に出てもよい。)(参照：9-2-1-b-1)

## 第5条 ゴール

- a. 各ゴールは、上部が地上から10フィート (3.05m) の高さの白色または黄色の水平なクロスバーと、下端がクロスバーと連結され、上端がグラウンドから30フィート (9.14m) 以上の高さに達する白色または黄色の2本のアップライト (垂直な棒) によって構成される。アップライトとクロスバーで囲まれた面の内側は、エンド ラインの内側と同じ垂直面でなければならない。各ゴールはアウト オブ バウンズである。(参照：付録D)
- b. 2本のアップライトは、クロスバーより上の部分が白色または黄色で、内側の間隔は18フィート6インチ (5.64m) でなければならない。
- c. 2本のアップライトとクロスバーには、飾りを付けてはならない。(例外：幅4インチ (10cm)、長さ42インチ (1.07m) のオレンジ色または赤色の吹き流しを、アップライトの最上部に取り付けてもよい。)
- d. クロスバーの高さは、バーの両端の上部からグラウンドまで垂直に測定したものである。

- e. ゴールポストは、グラウンドから少なくとも6フィート（1.83m）の高さまで弾力性のある物質で覆わなければならない。ゴールには広告を禁止する。それぞれのゴールポストのパッドには製造業者のロゴまたは商標を1つ付けてもよい。チームと競技団体のロゴは認められる。
- f. 試合の運営責任者は、常設型のゴールが試合中に何らかの理由により使用に適さなくなった場合に備えて、移動型のゴールを準備しておくことが望ましい。

## 第6条 パイロン

4インチ（10cm）四方で、底とグラウンドとの間の2インチ（50mm）の空間がある場合はそれも含めて、高さ18インチ（46cm）の角柱状の柔軟なパイロンが必要である。パイロンは、赤またはオレンジ色でなければならない。それぞれのパイロンには、製造業者のロゴまたは商標を1つだけ付けてもよい。チームのロゴ、競技団体のロゴ、シーズン前後の試合におけるタイトルスポンサーの名称あるいは商標も認められる。いかなるマークも、すべての側面において3インチ（7.6cm）を越えてはならない。サイドラインと、ゴールラインおよびエンドラインの交差部8ヶ所の角の内側に立てる。エンドラインとハッシュマークの延長の交差部のパイロンは、エンドラインから3フィート（91cm）離して置く。

## 第7条 シリーズ獲得線標示器（ヤードチェーン）、ダウン標示器

公式のシリーズ獲得線標示器（ヤードチェーン）とダウン標示器を、フィールド全体の大きさにより不可能なグラウンドを除き、サイドラインの外側約6フィート（1.83m）で使用する。公式のシリーズ獲得線標示器とダウン標示器は、プレスボックスの反対側のフィールドで操作されなければならない。

- a. ヤードチェーンは、高さ5フィート（1.52m）以上の2本の棒につなぎ、チェーンを完全に伸ばしたときの2本の棒の内側の長さは、正確に10ヤード（9.14m）でなければならない。
- b. ダウン標示器は、高さ5フィート（1.52m）以上の棒の上に取り付けられ、プレスボックスと反対側のサイドラインの外側約6フィート（1.83m）で使用される。
- c. 非公式のシリーズ獲得線標示器と非公式のダウン標示器を、もう一方のサイドラインの6フィート（1.83m）外側で使用することが望ましい。
- d. フィールドの両サイドラインの外側に、赤またはオレンジ色のすべりにくい非公式なシリーズ獲得線マーカーを用いることが望ましい。マーカーは10インチ×32インチ（25cm×81cm）の重みのある長方形のもので、サイドライン方向に高さ5インチ（13cm）の三角形を付けたものである。
- e. すべてのシリーズ獲得線標示器とダウン標示器の棒の先端は、平らでなければならない。
- f. ダウン標示器およびシリーズ獲得線標示器に広告を表示してはならない。ただし、それぞれの標示器には製造業者のロゴまたは商標を1つだけ付けてよい。チームや競技団体のロゴを付けてもよい。

## 第8条 標示物あるいは障害物

- a. プレー場内のすべての標示物や障害物は、プレーヤーに危害を与えないような方法で作る

か、もしくは設置しなければならない。これには、リミットライン付近のいかなる人にとっても危険なものすべてを含む。

- b. 審判員による試合前のプレー場内のチェックに基づき、レフリーは、リミットラインの内側にある危険な障害物あるいは標示物は、いかなるものであれ撤去を命じる。
- c. プレー場内だがリミットラインの外側にある危険を生じさせる標示物あるいは障害物は、すべてレフリーが試合の運営責任者に報告する。撤去の最終決定は試合の運営責任者の責任である。
- d. 審判員による試合前のプレー場内のチェックが完了した後、プレー場内を試合終了まで安全な状態に維持するのは試合の運営責任者の責任である。

### 第9条 フィールド表面

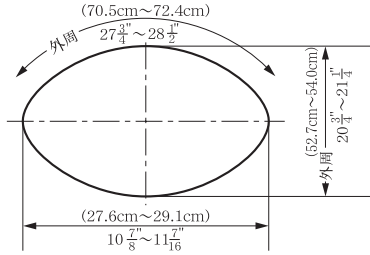
- a. 特定のプレーヤーやチームに利益または不利益をもたらす物や装置を、プレー用表面や他の場所において使用してはならない。(例外：2-16-4-bおよびc)  
罰則：ライブボール中の反則。プレビアススポットから5ヤード。[S27]
- b. レフリーは、適正で安全な試合管理に必要ないかなるフィールドの変更も要求してよい。

## 第3章 ボール

### 第1条 規格

ボールは、次の規格を満たしていなければならない。

- a. 新品またはそれと同等のボールであること。(新品と同等のボールとは、変形しておらず、新品のボールとしての特性や品質を保持しているものをいう)
- b. 縫い目以外に凹凸やしわのない、粒状の表面をした4枚の皮革でできていること。  
(例外：ゴムまたは合成物質で覆われたボールを、一方または両方のチームが使用することができる。)
- c. 8つの等間隔のレースが1ヶ所あること。
- d. 色は皮の自然な色。
- e. レースに接した2枚の皮革上に、ボールの両端からそれぞれ3.00～3.25インチ(76～83mm)のところ1インチ(25mm)幅の白線が1本ずつあること。
- f. 最大および最小の大きさ、および形は図に示したものに適合していること。
- g. 10～13.5ポンド/平方インチ(703～949g/cm<sup>2</sup>)の空気圧で膨らませてあること。
- h. 14～15オンス(397g～425g)の重量であること。
- i. ボールを規格外に変形させてはならない。これには、ボールを乾燥または加温させるものの使用も含まれる。ボール乾燥機器およびボール加温機器は、サイドライン付近およびチームエリアで使用してはならない。
- j. プロリーグのロゴを禁止する。
- k. ボールに広告を禁止する。[例外：(1)ボール製造業者の名称やロゴ、(2)競技団体のロゴ]



この図は、通常のボールを縦割にして側方から見たものであり、数値は許容範囲の最大値と最小値である。本図は、ボールの製造における製品の均一化の目的で掲載されている。

## 第2条 管理および施行

- a. 両チームから提出されたそれぞれ6個以下の試合ボールの検査および判定は、試合前および試合中を通じて、当該試合を担当する審判員が行う。グラウンド状況等による試合ボールの使用個数の追加の許可は、当該試合を担当する審判員が行う。
- b. ホーム チームは、空気入れおよび測定器を用意しなければならない。
- c. ホーム チームは、規格を満たすボールを用意する義務を負い、使用する試合用ボールを相手に通知しなければならない。
- d. 試合中を通して、ボールを確保しているチームは、そのチームの選択する新品またはそれと同等のボールを使用することができるが、そのボールは規格に合致し、公式規則に従って計測され、検査されたボールでなければならない。
- e. ビジティング チームは、ボールを確保しているとき、ホーム チームが用意したボール以外のボールを使用したい場合は、自チームの責任において規格を満たすボールを用意しなければならない。
- f. 試合に使われるすべてのボールは、試合開始60分前までに、検査のためにレフリーに提出されなければならない。競技団体は、競技場等のそれぞれの事情により、下記の項目を変更してよい。
  1. ゴムあるいは合成物質で覆われたボールを、試合ボールとして使用することを選んだ場合は、そのチームは、レフリーの承認を得たゴムまたは合成物質で覆われたボールを、その試合を通して使用しなければならない。
  2. 皮のボールを試合ボールに選択した場合は、そのチームはレフリーの承認を得た皮のボールを、その試合を通して使用しなければならない。
  3. 試合中に皮のボールからゴムあるいは合成物質で覆われたボールへ、またはゴムあるいは合成物質で覆われたボールから皮のボールへの変更は、認められない。
- g. ボールがサイド ゾーンでデッドになったとき、プレーに適さなくなったとき、サイド ゾーンでメジャーメントが行われるとき、または審判員がボールをすぐに手に入れられないときに

は、ボール パーソンから交換のボールを得る。(A. R. 1-3-2-I)

- h. ボールがプレーに移される前に、レフリーまたはアンパイヤは、そのボールの正当性を確認しなければならない。
- i. 試合ボールの測定方法は、次のように行う。
  1. すべての測定は、ボールを正當に膨らませた後に行う。
  2. ボールの長い方の外周の測定は、ボールの両端を結んで測られ、レース部分では行わない。
  3. ボールの長径は、頭部のへこみ部分を含まず端から端の直線距離を測る。
  4. ボールの短い方の外周の測定は、バルブおよびレース部分上をまたがって測定されるが、クロス レースの部分は避けなければならない。

### 第3条 ボールに印を付けること

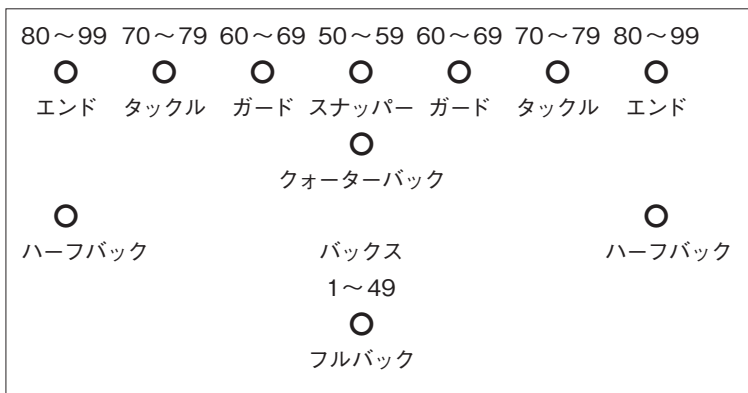
プレーヤーの好み、あるいはプレーの状況に応じた何らかの印をボールに付けることを禁止する。

罰則：ライブ ボール中の反則。プレビース スポットから15ヤード。[S27]

## 第4章 プレーヤーおよび装具

### 第1条 望ましい番号の付け方

次の図は多くのオフENSEスのフォーメーションの1つを示しているが、オフENSEスのプレーヤーは、この図に従って番号を付けることを強く要請する。



### 第2条 番号の規制

- a. すべてのプレーヤーは、1から99までの番号を付けなければならない。番号の頭に「0」を付けてはならない。
- b. 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い。
- c. 番号に近接して装飾することは、許可されない。

罰則 [a~c]：ライブ ボール中の反則。プレビース スポットから5ヤード。[S23]

- d. プレーヤーがジャージの番号を変更して試合に参加する場合は、レフリーにその旨を報告



しなければならない。レフリーは報告を受けたら、相手チームのヘッド コーチに通知し、変更をアナウンスする。番号を変更して報告せずに試合に参加した場合は、スポーツマンらしくらぬ行為の反則である。[S27] (A. R. 1-4-2-1)

罰則 [d]: ライブ ボール中の反則。プレビウス スポットから15ヤード。[S27] ひどい反則者は資格没収。[S47]

### 第3条 必要な装具

すべてのプレーヤーは、以下の必要な装具を着用しなければならない。

- a. ヘルメット
- b. ヒップ パッド
- c. ジャージ
- d. ニー パッド
- e. マウスピース
- f. パンツ
- g. ショルダー パッド
- h. ソックス
- i. サイガード

### 第4条 必要な装具の規格

- a. ヘルメット:
  1. フェイスマスクがあり、かつ4ポイントまたは6ポイント チン ストラップにより固定されたヘルメット。ライブ ボール中はすべての留め金がとまっている状態であること。
  2. 同一チームのプレーヤーのヘルメットは同じ色、デザインであること。
- b. ヒップパッド: ヒップ パッドは尾てい骨部分を保護するものを含んでいること。
- c. ジャージ: 1-4-5参照
- d. ニーパッド: ニー パッドはパンツ内にしまわれていること。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。(参照: 付録E)
- e. マウスピース: マウスピースは、口の内部に入れ、色は見た目に分かりやすいものでなければならない。白色や透明であってはならない。マウスピースは、すべての上顎歯を覆うものでなければならない。ぴったりと適合していることが望ましい。
- f. パンツ: 同一チームのプレーヤーは、同一色、同一デザインのパンツを着用しなければならない。
- g. ショルダー パッド: ショルダー パッドの規格は別に定める。(参照: 付録E)
- h. ソックス: 同一チームのプレーヤーは、色、デザインおよび長さが同一の、見た目にわかるソックスまたは脚部を覆うものを着用しなければならない。(例外: 負傷部の保護あるいは負傷の予防のための、改造がなされていないニー プレス、テープおよびバンデージ。素足のキッカー)
- i. サイガード: サイガードの規格は別に定める。(参照: 付録E)

## 第5条 ジャージのデザイン、色および番号

### a. デザイン：

1. ショルダー パッドを完全に覆う袖があること。裂けやすいように改造やデザインがされていないこと。ジャージは十分な長さが必要であり、かつパンツの中にしまわれているか、下端が腰のラインと同じ高さにそろっていること。腰および腰より上部にあるすべてのパッド類はジャージで覆われていなければならない。試合中にベストや2枚目のジャージを併用して着用することは禁止する。
2. 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
  - チーム章、競技団体の標章の一部としての卒業認定または学術認定の印
  - チーム キャプテンを示すための「C」の文字
  - 国旗
3. 上記2のアイテムは、付随する生地（例：パッチ当て）を含み16平方インチ（103cm<sup>2</sup>）の大きさ（例：長方形、正方形、平行四辺形）以内でなければならない。
4. 襟および袖口に最大1インチ（25mm）の縁取り、および脇の縫い目（腋の下からパンツの最上部まで）に最大4インチ（10cm）のストライプを使用してもよい。
5. いかなる場合もジャージにテープを貼ったり、結んだりしてはならない。

注：本項目の理解のため、付録Eにユニフォームの図を掲載する。

### b. 色：

1. 対戦する両チームのプレーヤーは、対照的な色のジャージを着用しなければならない。同一チームのプレーヤーは、同一で単一の色、同一デザインのジャージを着用しなければならない。
2. ビジティング チームは、白色のジャージを着用しなければならない。シーズン前に両チームが文書により合意すれば、ホーム チームは白色のジャージを着用することができる。
3. ホーム チームがカラー ジャージを着用する場合、ビジティング チームは次の条件を満たせば、かつその場合に限りカラー ジャージの着用ができる。
  - (a) ビジティング チームがカラー ジャージを着用することをホーム チームが試合前に文書で合意する。
  - (b) 両チームのジャージが対照的な色であることをホーム チームの所属する競技団体が認める。
4. 前後半の開始時のキックオフにおいて、ビジティング チームが上記3の規定に反してカラー ジャージを着用すれば、スポーツマンらしからぬ行為の反則である。

罰則：デッド ボール中の反則として施行する。キックオフの後のサクシーディング スポットから15ヤード。キックオフがタッチダウンとなった場合は、罰則をトライで施行

するか、または次のキックオフで施行するかを、ホーム チームが選択する。[S27]

5. カラーのジャージに白色を含む場合、上記a-2.～a-4.に含まれる白色のみが許可される。

c. 番号：

1. ジャージの前面には高さ8インチ（20cm）以上の、後面には高さ10インチ（25cm）以上の大きさで、明確に識別でき簡単にはとれないアラビア数字の番号を付けなければならない。周囲の縁取りの有無に関わらず、番号の色は、ジャージの色と明確に区別できる1つの色でなければならない。
2. 公式規則に適合していない番号のジャージを着用しているチームは、正当なジャージに着替えるまで、ジャージの変更を試合前および各節の開始前に要求される。不正なジャージを着用している場合、審判員は各節の始めにそのチームにチーム タイムアウトを課す。（A. R. 1-4-5-I）
3. 同一チームのすべてのプレーヤーは、同一で単一の色、同一字体の番号をジャージの前面と後面に付けなければならない。数字の線の太さは、おおよそ1.5インチ（38mm）でなければならない。ユニフォームに付けるいかなる番号も、ジャージの前後の番号と同一の番号でなければならない。

## 第6条 その他の装具

以下の装具の利用は認められている。

a. タオルおよびハンドウォーマー：

1. 4インチ×12インチ（10cm×30cm）より大きく、6インチ×12インチ（15cm×30cm）より小さい無地の白いタオルを、各プレーヤーは1枚のみ着けてもよい。オフENSEスの1名のインテリア ラインマンは、大きさに制限がない無地の白いタオルを1枚のみ着けてもよい。タオルにはチームのロゴをつけても良い。また、2.25平方インチ（14.5cm<sup>2</sup>）を越えない製造業者が供給者の通常のラベルや商標を1個だけ着けてよい。白無地以外のタオルは許可されない。
2. 寒い天候の場合のハンドウォーマー。

- b. グローブ：グローブは、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、かつ指と指を連結させる余分なものがないもの。グローブの色についての規定は定めない。

- c. アイシールド：無色透明で、型を使用して作られ（鋭利な角や断面がない）、強度が確保されていること。眼鏡とゴーグルも無色透明であること。医学的な理由であっても例外は認められない。

d. 記念章：

1. 故人あるいは災害等を追悼する記念章は、2.25平方インチ（14.5cm<sup>2</sup>）以内であれば1つだけユニフォームまたはヘルメットに付けてもよい。
2. チームのステッカーをヘルメットに貼ってもよい。

- e. アイシェイド：目の下に塗る、または貼るアイシェイドは黒一色で、文字やロゴ、番号、シンボルマークなどを表示しないこと。

- f. プレー情報：プレー情報を手首や腕に着けてもよい。

## 第7条 不正な装具

不正な装具とは、以下のものを含む。(詳細は付録Eを参照)

- a. プレーヤーが装着している、他のプレーヤーにとって危険となるもの。
- b. 負傷部の保護のためアンパイヤが許可した以外のテープやバンデージなど。
- c. アンパイヤが許可した以外の、硬い、表面がざざざしたまたは柔軟性のない装具で、パッドで完全に覆われていないもの。
- d. クリーツの先端から靴の底までが3/4インチ(19mm)を越えるもの。(参照：9-2-2-e)
- e. 相手を惑わしたり、欺く可能性のある装具。
- f. 装着することで装着者が不公平な利益を得る装具。
- g. 装具、プレーヤー自身、衣類、装着物に塗られた、ボールまたは相手プレーヤーに影響のある粘性物質、あるいは塗料、グリース、他のすべりやすい物質すべて。[例外：アイシェイド(参照：1-4-6-e)]
- h. タオル以外にユニフォームに取り付けられた装着物。(参照：1-4-6-a)
- i. 完全に覆われていないリブパッド(肋骨パッド)、ショルダーパッドの付属物および背部のプロテクター。(A. R. 1-4-7-II)
- j. チームエリア外で着用される露出しているバンドナ。(A. R. 1-4-7-I)
- k. 1-4-5を満たしていないジャージ。
- l. 標準的でない、過剰な形状のフェイスマスク。(A. R. 1-4-7-IV)

## 第8条 必要な装具、不正な装具の違反

- a. 不正な装具を着用しているプレーヤー、あるいは必要な装具を装着していないプレーヤーは、プレーへの参加を認められない。(例外：1-4-5-c)
- b. 審判員が不正な装具の着用を発見した場合、あるいはプレーヤーが必要な装具を着用していない場合、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い、装具が正当な状態になるまで試合に戻ることはできない。チームがチームタイムアウトを取った場合には、1ダウン試合から離れなくても良いが、不正な装具の状態、あるいは必要な装具を着用していない場合は、プレーをすることができない。
- c. 装具がプレーを通じて不正な状態になった場合、そのプレーヤーは、1ダウン試合から離れることを要求されないが、装具が正当な状態にならない限り、試合には参加できない。(A. R. 1-4-7-II)

## 第9条 コーチの保証

ヘッドコーチまたはヘッドコーチから指定された代理人は、試合前にアンパイヤに対し、すべてのプレーヤーが次の条件を満たすことを書面で保証しなければならない。

- a. 公式規則によって規定された必要な装具と不正な装具が何であるか、知らされていること。
- b. 公式規則によって規定された必要な装具が、供給されていること。

- c. 試合中に必要な装具の着用および着用方法が、コーチによって指導されていること。
- d. 試合中のプレーにより装具が不正になった場合、コーチに知らせるよう指導されていること。

## 第10条 通信装置の禁止

プレーヤーが、他との連絡を目的として、電氣的、機械的、その他のいかなる通信装置も装備することを禁止する。(例外：1. 耳の遠いプレーヤーのための、音をよく聞くために医学的に処方された補聴器。2. 安全および医学的な目的に限定された特定のデータ収集装置。)

罰則：デッド ボール中の反則として扱われる。サクシーディング スポットから15ヤード。当該プレーヤーは資格没収。[S7, S27 およびS47]

## 第11条 禁止されるフィールド上の装備

プレー場内における通信装置（カメラ、音声装置、その他）の設置や位置については、試合の運営責任者が管轄する。

- a. 試合中は、コーチングを目的として、サイドライン、プレス ボックス、あるいはプレー場内の他の場所で、テレビの再生装置およびモニター設備を禁止する。節と節の間を含めて試合中はいつでも、映画、あらゆる種類のフィルム、ファクシミリ機器、ビデオ テープ、写真、文書（絵図を含む）伝送機器、およびコンピュータは、コーチが使用したり、コーチングを目的として使用することはできない。
- b. プレス ボックスとチーム エリアの間を結ぶ音声での伝達手段のみの使用が許可される。このような伝達手段の発信元は競技団体が定める場所とし、定めがない場合には両25ヤード ラインをスタジアムの最上段まで延長した範囲内のスタンドからとする。コーチングを目的とした他の伝達手段は、どこであっても許可されない。
- c. カメラ、音声装置、コンピュータ、マイクロフォンなどのメディアの伝達手段としての装置を、フィールド上あるいはその上空で、チーム エリア内あるいはそれらの上空で使用することを禁止する。(参照：2-31-1)

### 例外:

- 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. 運営団体および参加チームに事前承諾された、審判員のキャップに取り付ける音声装置のないカメラ。
- 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。
- 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。このビデオ映像は、その試合の生放送またはデジタル ストリーミング放送に使用してはならない。
- d. 試合中、メディアへの伝達を目的としてコーチがマイクロフォンを使用することを禁止する。チーム関係者は、第1節の開始からレフリーが試合終了を宣告するまで、インタビューに応じてはならない。(例外：コーチのみが第2節の終了から第3節の開始までの間、インタビューに応じてよい)

- e. チーム エリアおよびコーチング ボックス内において、フィールド上のプレーヤーへの伝達を目的としたあらゆる拡声装置の使用を禁止する。
- f. オーディオ機器あるいはビデオ機器により、相手のプレーヤー、コーチ、あるいは他のチーム関係者が出すいかなるサイン等を記録しようとすることは禁止されている。

#### 第12条 コーチ用通話器、ヘッドセットおよび通信機器

試合前および試合中、コーチが使用する通話器、ヘッドセットおよび通信機器は、**公式規則の罰則の適用外**である。

- a. コーチのヘッドセットが故障した際の対応について、競技団体は指針を策定することができる。
- b. 試合の運営管理下において、各チームは以下のようなガイドラインに沿って、最大20台のヘッドセットを使用することができる。
  1. 15台のヘッドセットは、コーチングを目的としてコーチおよびそのアシスタントが使用しても良い。コーチングブースには、コーチおよびそのアシスタントのみ入ることができる。(例外：通信関連技術者1名)
  2. 4台のヘッドセットは、登録選手が使用できる。
  3. 最後の1台は、コーチング以外の目的のために、フィールドで使用できる。
  4. 医療、ゲームオペレーター、警備関係者などのスタッフに使用されるヘッドセットは、コーチングを目的とした通信とは別の回線であれば、この制限外となる。
  5. チーム エリアおよびコーチング ブースで、通信技術者各1名は、20台とは別にコーチ用ヘッドセットと連携し、通信をモニターしたり、技術的な問題を対処することができる。

#### 第13条 レフリー用マイクロフォン

試合進行上の伝達のために、レフリーがマイクロフォンを使用することを強く要望する。このマイクロフォンは、襟につけるタイプであることを強く要望する。マイクロフォンは、レフリーによって操作が可能でなければならず、それ以外の場合にオンになってはならない。他の審判員によるマイクロフォンの使用を禁止する。

**例外**：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）無線装置の使用は許される。

## 第2篇 定義

### 第1章 アブルーブド ルールと審判員のシグナル

#### 第1条 アブルーブド ルールと審判員のシグナル

- a. アブルーブド ルール (A. R.) とは、想定した状況に対する公式な決定であり、公式規則の精神とその適用の方法を明らかにするために役立つものである。公式規則とアブルーブド ルールとの関係は、法令と最高裁の判例の關係に類似している。
- b. 審判員のシグナル [S] は、公式フットボール シグナル1～47に該当する。

### 第2章 ボール：ライブ、デッド、ルース、レディ フォー プレー

#### 第1条 ライブ ボール

ライブ ボールとは、プレー中のボールのことである。グラウンドにまだタッチしていないパス、キック、ファンブルは、空中にあるライブ ボールである。

#### 第2条 デッド ボール

デッド ボールとは、プレー中にないボールのことである。

#### 第3条 ルース ボール

- a. ルース ボールとは、次の場合にプレーヤーの確保下でないライブ ボールのことである。
  1. ランニング プレー中。
  2. 確保、再確保、または公式規則によってデッドとなる前のスクリメージ キックまたはフリー キック中。
  3. 正当なフォワード パスがタッチされてからそれが成功、不成功、またはインターセプトになるまでの間。この間はフォワード パス プレーの間であり、ボールにタッチする資格のあるすべてのプレーヤーは、ボールをどの方向にでもバッティングすることができる。
- b. すべてのプレーヤーは、ファンブル (例外：7-2-2-a-例外2および8-3-2-d-5) またはバックワード パスによってルースになったボールを、タッチ、キャッチ、またはリカバーする資格がある。
- c. キックにタッチする資格は、キックの公式規則 (第6篇) に従う。
- d. フォワード パスにタッチする資格は、パスの公式規則 (第7篇) に従う。

#### 第4条 ボールがレディ フォー プレーとなるとき

デッド ボールは、次の場合にレディ フォー プレーとなる。

- a. 40秒のプレー クロックの計時中は、審判員がハッシュ マーク上、または両ハッシュ マーク間にボールを置き、その後、自己の位置に向かったとき。
- b. 25秒にプレー クロックがセットされた場合、またはディフェンス チームの負傷者もしくはヘルメットが脱げたプレーヤーのためのタイムアウトの後でプレー クロックが40秒にセットされた場合は、レフリーがホイッスルを鳴らし、“計時開始” [S2] または“レディ フォー プレー” [S1] のシグナルを行ったとき。(A. R. 4-1-4-IおよびII)

## 第3章 ブロック

### 第1条 ブロック

- a. ブロックとは、ブロッカーの身体のいずれかの部分を故意に相手に接触させることによって、相手を妨害する行為のことである。
- b. プッシングとは、開いた手で相手をブロックすることである。

### 第2条 腰より下へのブロック

- a. 腰より下へのブロックとは、ブロッカーの身体のいずれかの部分を、片足または両足がグラウンドについている相手の腰より下に最初に接触させることである。疑わしい場合は、腰より下へのブロックである。(参照：9-1-6)
- b. 腰より下へのブロックは、片足または両足がグラウンドについている相手へのブロッカーによる最初の接触に適用される。最初の接触が腰より上で、その後、腰より下へ下がっていった場合は、腰より下へのブロックではない。ブロッカーが相手プレーヤーの腰または腰より上の位置で相手の手に最初に接触した場合は、正当な腰から上へのブロックである。(参照：9-1-6)

### 第3条 チョップ ブロック

チョップ ブロックとは、相手のプレーヤー（ボール キャリアを除く）に対して2名のプレーヤーが行うハイ/ローまたはロー/ハイの組み合わせのブロックであり、フィールドの場所およびそれぞれのブロックの時間的な差は関係がない。「ロー」とは相手の股またはその下を指す。(A. R. 9-1-10-I~IV) ブロックされる相手から接触した場合は、反則ではない。(A. R. 9-1-10-V)

### 第4条 背後へのブロック

- a. 背後へのブロックとは、相手に対する最初の接触が背後で、かつ腰より上に行くブロックのことである。疑わしい場合は、その接触は腰または腰より下である。(参照：2-5 クリッピング) (参照：9-3-6) (A. R. 9-3-3-I~VIIおよびA. R. 10-2-2-XII)
- b. ブロッカーの頭または足の位置は、必ずしも最初の接触の位置を示すものではない。



## 第5条 身体フレーム

プレーヤーの身体フレームとは、背面を除く、肩および肩より下の身体の部分である。[参照：9-3-3-a-1-(c) 例外]

## 第6条 ブロッキングゾーン

- a. ブロッキングゾーンとは、オフense フォーメーションの中央のラインマンを中心としてサイドラインの方向に左右5ヤードずつ、ゴールラインの方向に前後3ヤードずつの長さの長方形のゾーンである。(参照：付録D)
- b. 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。

# 第4章 キャッチ、リカバー、確保

## 第1条 確保

確保とは、(a) この条で定めるようにライブ ボールを所有すること、および (b) スナップまたはフリーキックされるデッド ボールを所有することである。これはプレーヤーによる確保、またはチームの確保に分けられる。

### a. プレーヤーによる確保

プレーヤーがインバウンズのグラウンドに接触しているときに、ボールをつかんだり支配することでしっかりと保持している場合に、ボールはプレーヤーによる確保となる。

### b. チームによる確保

ボールは、次のときに、チームによる確保となる：

1. そのチームのプレーヤーの1人がプレーヤーによる確保をしているときであり、パント、ドロップキックまたはブレスキックを行おうとしているときも含む。
2. そのチームのプレーヤーによって投げられたフォワードパスが空中にあるとき。
3. ルースボール中は、そのチームのプレーヤーが最後にプレーヤーによる確保をしていたとき。
4. そのチームが、次にボールをスナップまたはフリーキックするとき。

- c. そのチームのプレーヤーがボールをキャッチまたはリカバーする資格がある場合にチームが確保をすれば、そのチームは正当に確保したことになる。

## 第2条 所属

確保に対して所属とは、デッド ボールを所有することである。その場の状況を規定する公式規則に従って、ボールをプレーに移さなければならないため、その所有は一時的なものである。

## 第3条 キャッチ、インターセプト、リカバー

- a. ボールをキャッチするとは、プレーヤーが

1. ボールがグラウンドに接触する前に、空中にあるライブ ボールを支配し、
2. 自らの身体の一部がインバウンズのグラウンドに接触し、
3. その後、ピッチまたは手渡したり、ボールを進めたり、あるいは相手を避けたり防いだ

- りするといった通常のプレーを行うまでに十分な時間、ボールの支配を継続しており、
4. かつ、次のb, cおよびdのすべてを満たすことをいう。
  - b. (相手による接触の有無にかかわらず,) プレーヤーがパスをキャッチする最中にグラウンドに着地する場合、フィールド オブ プレーまたはエンド ゾーン内のいずれであっても、着地の瞬間からその完了まで継続的かつ完全にボールを支配していなければならない。このことは、サイドライン付近でパスをキャッチし、そのままアウト オブ バウンズへ出る場合も同様である。このとき、ボールの支配を失い、再びしっかりと支配する前にボールがグラウンドに接触した場合はキャッチではない。ただし、ボールがグラウンドに接触する前にインバウンズで再びしっかりと支配した場合には、キャッチとみなされる。
  - c. 自らの身体のいずれかの部分がグラウンドに接触すると同時にボールの支配を失った場合、または着地と同時に支配を失った疑いがある場合、キャッチではない。プレーヤーがボールを支配していれば、ボールがグラウンドに接触したときのボールのわずかなズレは、確保を失ったとはみなさない。確保を失うとは、ボールの支配を失うことが要件となる。
  - d. ボールがグラウンドに接触した場合でも、プレーヤーがその後も継続的にボールを支配していて、かつ、上記の要素を満たす場合、キャッチとみなされる。
  - e. 相手側のパスまたはファンブルをキャッチすることを、インターセプトという。
  - f. インバウンズのグラウンドに膝がついている、あるいは倒れているプレーヤーがキャッチした場合は、パスの成功またはインターセプトである。(参照：7-3-6および7)
  - g. ボールがグラウンドに当たった後でもライブである場合に、前記のa, b, cおよびdの条件を満たせば、プレーヤーはボールをリカバーしたことになる。
  - h. 疑わしい場合はキャッチ、インターセプト、リカバーではない。

#### 第4条 同時のキャッチ、リカバー

同時のキャッチ、リカバーとは、インバウンズの両チームのプレーヤーが、ライブ ボールを共に確保することである。(A. R. 7-3-6-IおよびII)

## 第5章 クリッピング

### 第1条 クリッピング

- a. クリッピングとは、相手に対する最初の接触が背後で、かつ腰または腰より下に行くブロックのことである。(参照：9-1-5)
- b. ブロッカーの頭または足の位置は、必ずしも最初の接触の位置を示すものではない。

## 第6章 デッド ボールの故意の前進

デッド ボールの故意の前進とは、手と足以外の身体のいずれかの部分がグラウンドに触れた後、または公式規則によってボールがデッドを宣告された後に、プレーヤーがボールを前進させようとすることである。(例外：4-1-3-b例外)

## 第7章 ダウン、ダウン間、ロス オブ ダウン

### 第1条 ダウン

ダウンとは、ボールがレディ フォー プレーとなった後に正当なスナップ（スクリメージのダウン）または正当なフリー キック（フリー キックのダウン）で始まり、ボールがデッドになって終了するまでの試合の単位のことである。[例外：トライとはボールがレディ フォー プレーであることをレフリーが宣告した後に始まるスクリメージ ダウンである。（参照：8-3-2-b）]

### 第2条 ダウン間

ダウン間とは、ボールがデッドになっている間のことである。

### 第3条 ロス オブ ダウン

ロス オブ ダウンとは、ダウンを繰り返す権利を失うことである。

## 第8章 フェア キャッチ

### 第1条 フェア キャッチ

- a. スクリメージ キックのフェア キャッチとは、ニュートラル ゾーンを越えた地点でいかなるものにもタッチしていないスクリメージ キック中に、有効なシグナルを行ったBチームのプレーヤーによって、ニュートラル ゾーンを越えた地点でなされたキャッチのことである。
- b. フリー キックのフェア キャッチとは、いかなるものにもタッチしていないフリー キック中に、有効なシグナルを行ったBチームのプレーヤーによってなされたキャッチのことである。
- c. 有効なまたは無効なフェア キャッチのシグナルにより、レシーブ チームはボールを前進させる機会を失う。ボールがキャッチまたはリカバーされた地点でデッドが宣告される。キャッチの後でシグナルが出された場合には、最初にシグナルが出されたときにボールはデッドとなる。
- d. レシーバーが太陽の光をさえぎるために手を振らずにかざしただけの場合、ボールはライブであり、前進させることができる。

### 第2条 有効なシグナル

有効なシグナルとは、Bチームのプレーヤーが、片手だけを頭より高く上げ、その手を身体の端から端へ1往復以上大きく振り、キャッチする意志があることを明確に示す合図のことである。

### 第3条 無効なシグナル

無効なシグナルとは、次のいずれかに該当するBチームのプレーヤーによる手を振るシグナルである。

- a. 上記第2条の有効なシグナルとしての条件を満たしていない場合。
- b. スクリメージ キックがニュートラル ゾーンを越えてキャッチされた後、またはニュートラル ゾーンを越えてグラウンドに当たるかプレーヤーにタッチされた後に出された場合。(A.

R. 6-5-3-Ⅲ～V)

- c. フリーキックがキャッチされた後や、グラウンドかプレーヤーに当たった後に出された場合。(例外: 6-4-1-f)

## 第9章 フォワード、ビヨンド、フォワードプロGRESS

### 第1条 フォワード、ビヨンド

いずれのチームにとっても、フォワード、ビヨンド(越えて)、あるいは前方とは、相手のエンドラインの方向を意味する。この逆は、バックワード、ビハインド(手前)、あるいは後方である。

### 第2条 フォワードプロGRESS

フォワードプロGRESS(前進地点)とは、いずれかのチームのボールキャリアまたは空中のパスレシーバーによる前進の終了地点のことであり、公式規則によってデッドになったときのボールの位置に適用される。(参照: 4-1-3-a, bおよびp, 4-2-1および4, 5-1-3-a例外)(A. R. 5-1-3-I～VIおよびA. R. 8-2-1-I～IX)(例外: 8-5-1-a, A. R. 8-5-1-I)

## 第10章 反則とバイオレーション

### 第1条 反則

反則とは、罰則が規定されている規則違反のことである。

### 第2条 パーソナルファウル

パーソナルファウルとは、身体の不正な接触を伴い他のプレーヤーに負傷をもたらす危険がある反則のことである。

### 第3条 ひどいパーソナルファウル

ひどいパーソナルファウルとは、身体の不正な接触を伴い相手に重大な負傷をもたらす危険がある、過度あるいは悪質な反則のことである。

### 第4条 バイオレーション

バイオレーションとは、罰則が規定されていない公式規則違反のことである。反則ではないので反則とは相殺されない。

## 第11章 ファンブル、マフ; ボールのバッティング、タッチ; キックのブロック

### 第1条 ファンブル

ファンブルするとは、パス、キックまたは成功した手渡し以外の行為によって、プレーヤーがボールの確保を失うことである。このときのボールの状態をファンブルという。(A. R. 2-19-2-IおよびA. R. 4-1-3-I)

## 第2条 マフ

ボールをマフするとは、ボールをキャッチまたはリカバーしようとしたが、キャッチまたはリカバーできず、ボールにタッチしたことである。マフをしてもボールの状態は変わらない。

## 第3条 バッティング

ボールをバッティングするとは、手または腕で、故意にボールを打ったり、または故意にその方向を変えることである。疑わしい場合は、ボールはバッティングされたのではなく、偶然にタッチされたとみなす。バッティングをしてもボールの状態は変わらない。

## 第4条 タッチ

- a. プレーヤーの確保下でないボールをタッチするとは、ボールに触れるすべての行為のことである。タッチは意志の有無にかかわらずタッチであり、常にボールの確保や支配に先立つものである。
- b. 故意のタッチとは、意志を持ってタッチした場合である。
- c. 強制されたタッチとは、プレーヤーがボールにタッチした要因が、(i) 相手からのブロックによる場合、または (ii) ボールを相手がバッティングまたは不正にキッキングをしたことによる場合をいう。強制されたタッチかどうか疑わしい場合、公式規則によりタッチはなかったものとする。(6-1-4および6-3-4)
- d. キック、あるいはフォワードパスにおいて、疑わしい場合、タッチはなかったものとする。

## 第5条 スクリメージ キックのブロック

スクリメージ キックのブロックとは、ニュートラル ゾーンまたはその手前でキック チームの相手側が、ボールがニュートラル ゾーンを越えることを阻止するために、キックされたボールにタッチすることである。(参照：6-3-1-b)

# 第12章 ライン

## 第1条 サイドライン

サイドラインは、フィールドの両サイドのエンド ラインからエンド ラインに引かれ、フィールド オブ プレーとアウト オブ バウンズの区域を隔てるラインである。サイドラインはそれ自体がアウト オブ バウンズである。

## 第2条 ゴール ラインとパイロン

ゴール ラインは、フィールド オブ プレーの両端にあり、2本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。両ゴール ライン間は、100ヤードである。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が、パイロンはアウト オブ バウンズである。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。

### 第3条 エンドライン

エンドラインは、両ゴールラインの後方10ヤードに両サイドラインを結んで引かれ、エンドゾーンとアウトオブバウンズの区域を隔てるラインである。エンドラインはそれ自体がアウトオブバウンズである。

### 第4条 境界線

境界線は、サイドラインとエンドラインである。境界線で囲まれた区域は「インバウンズ」である。その区域の外側と境界線自体は「アウトオブバウンズ」である。

### 第5条 制限線

制限線は、フリーキック時のチームの並び方を制限する垂直な面の一部である。この面は、サイドラインを越えて延長されている。(A. R. 2-12-5-1)

### 第6条 ヤードライン

ヤードラインは、エンドラインと平行なフィールドオブプレーのすべてのラインをいう。チームのヤードラインは、マークされていてもマークされていなくても、そのチームのゴールラインから50ヤードラインまで連続的に番号が付けられている。

### 第7条 ハッシュマーク

2本のハッシュマークは、サイドラインから内側へ60フィート(18.29m)である。ハッシュマークと短いヤードラインは、長さ24インチ(61cm)である。

### 第8条 9ヤードマーク

長さ12インチ(30cm)の9ヤードマークは、10ヤード(9.14m)毎に、サイドラインから9ヤード(8.23m)の地点に引かれる。9ヤードマークは、1-2-1-iに従ったヤードラインの標示数字が設けられている場合には引かなくてもよい。

## 第13章 ボールの手渡し

### 第1条 ボールの手渡し

- ボールの手渡しとは、ボールを投げたり、ファンブルしたり、キックしたりせずに、プレーヤーのボール確保を味方の他のプレーヤーに移すことである。
- 公式規則で許される場合を除き、ボールの前方への手渡しは不正である。
- 手渡しの試みの失敗によるプレーヤーの確保の喪失は、最後に確保をしていたプレーヤーによるファンブルである。[例外：スナップ(参照：2-23-1-c)]
- 後方への手渡しとは、ボールがボールキャリアの位置するヤードラインを越える前に、ボールを手放すことである。

## 第14章 ハドル

ハドルとは、ボールがレディフォープレーになった後でスナップやフリーキックの前に、2名以上のプレーヤーが集合することである。

## 第15章 ハードリング

### 第1条 ハードリング

- a. ハードリングとは、プレーヤーがまだ倒れていない相手の上を片足、両足、または膝を前方に出してとび越えようとするすることである。(参照：9-1-13)
- b. “まだ倒れていない”とは、片足または両足以外の身体のいずれの部分もグラウンドに接触していないことを意味する。

## 第16章 キック、ボールのキッキング

### 第1条 ボールのキッキング、正当なキックと不正なキック

- a. ボールのキッキングとは、膝、脚の下部、または足によって故意にボールを蹴ることである。
- b. 正当なキックとは、チーム確保変更前に、公式規則に従ってAチームのプレーヤーにより行われるパント、ドロップキック、またはプレースキックのことである。他の方法によるボールのキッキングは、すべて不正である。(A. R. 6-1-2-I)
- c. すべてのフリーキック、スクリメージキックは、プレーヤーによってキャッチ、リカバーされるまでか、あるいはボールデッドとなるまでキックである。
- d. 疑わしい場合、ボールは故意に蹴られたものではなく、偶然にタッチされたものとする。

### 第2条 パント

パントとは、プレーヤーがボールを落下させ、そのボールがグラウンドに触れる前に蹴るキックのことである。

### 第3条 ドロップキック

ドロップキックとは、プレーヤーがボールを落下させ、そのボールがグラウンドに触れた直後に蹴るキックのことである。

### 第4条 プレースキック

- a. フィールドゴールプレースキックとは、ボールを確保しているチームのプレーヤーが、味方によってグラウンドに保持されているボールを蹴るキックのことである。(参照：2-16-9)
- b. フリーキックプレースキックとは、ボールを確保しているチームのプレーヤーが、ティーまたはグラウンド上に置かれているボールを蹴るキックのことである。ボールは、味方によって保持されていてもよい。ボールをグラウンド上に置き、ティーに接触した状態であってもよい。

- c. ティーとは、キッキングの目的でボールを持ち上げるものである。ティーは、ボールの最下端がグラウンドから1インチ（25mm）より離れてはならない。（A. R. 2-16-4-I）
- d. スクリメージ プレース キックの地点を示すため、またはボールを持ち上げるために用具や物質を用いてはならない。これはスナップ時のライブ ボール中の反則である。（参照：6-3-10-d）

#### 第5条 フリー キック

- a. フリー キックとは、4-1-4, 6-1-1および6-1-2の規則の下で、ボールを確保しているチームのプレーヤーによって行われるキックのことである。
- b. セイフティの後のフリー キックは、パント、ドロップ キック、またはプレース キックのいずれかで行う。

#### 第6条 キックオフ

キックオフとは、前後半の開始時、トライの後、および成功したフィールド ゴールの試みの後に行われるフリー キックのことである。（例外：超過節）キックオフは、プレース キックまたはドロップ キックによって行われなければならない。

#### 第7条 スクリメージ キック

- a. スクリメージ キックとは、パント、ドロップ キックまたはフィールド ゴール プレース キックのことである。スクリメージ ダウンにおいてボールのチーム確保変更前に、Aチームによってニュートラル ゾーンまたはその手前でスクリメージ キックが行われれば、正当である。
- b. スクリメージ キックがニュートラル ゾーンを越えたグラウンド、プレーヤー、審判員、その他のものに触れたとき、スクリメージ キックはニュートラル ゾーンを越えたという。（例外：6-3-1-b）（A. R. 6-3-1-I~IV）
- c. キッカーの身体が完全にニュートラル ゾーンを越えた状態でキックされたスクリメージ キックは不正なキックであり、ライブ ボール中の反則で、その時点でボール デッドとなる。（参照：6-3-10-c）

#### 第8条 リターン キック

リターン キックとは、ダウン中にボールのチーム確保変更後に、ボールを確保しているチームのプレーヤーによって行われるキックのことである。これは不正なキックであり、ライブ ボール中の反則で、その時点でボール デッドとなる。（参照：6-3-10-b）

#### 第9条 フィールド ゴールの試み

フィールド ゴールの試みは、スクリメージ キックである。それはプレース キックまたはドロップ キックのいずれかで行う。

#### 第10条 スクリメージ キック フォーメーション

- a. スクリメージ キック フォーメーションとは、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フォーメーションである。(1) あるいは (2) のいずれの場合も、スクリーンキックフォーメーションと認めるためには、キックの試みが行われることが明白でなければならない。(A. R. 9-1-14-I~III)

- b. Aチームがスナップ時にスクリーンキックフォーメーションの場合は、そのダウン中のAチームの行為はスクリーンキックフォーメーションからの行為として扱う。

## 第17章 ニュートラルゾーン

### 第1条 ニュートラルゾーン

- a. ニュートラルゾーンとは、サイドラインまで延長された2本のスクリーンライン間の空間のことである。(参照：2-21-2) その幅はボールの長軸の長さである。
- b. ボールの長軸がスクリーンラインに直角でサイドラインに平行にグラウンド上に置かれ、ボールがレディフォープレーになったときに、ニュートラルゾーンが形成される。
- c. ニュートラルゾーンは、チーム確保の変更まで、スクリーンキックがニュートラルゾーンを越えるまで、またはボールがデッドを宣告されるまで存在する。

## 第18章 エンクローチメントとオフサイド

### 第1条 エンクローチメント

エンクローチメントとは、ボールがレディフォープレーになった後で、スナッパーがスナップ前にボールにタッチまたはタッチするふりをした（膝またはその下へ手を降ろした）後に、オフenseのプレーヤーがニュートラルゾーン内にいる、またはそれを越えていることである。(例外：ボールがプレーに移されるときにスナッパーがニュートラルゾーンに侵入していても、エンクローチメントとはみなさない。)

### 第2条 オフサイド

オフサイドは、ボールがレディフォープレーとなった後、ディフェンスのプレーヤーが、次のいずれかの状態になったときに発生する。(参照：7-1-5)

- a. ボールが正当にスナップされたときにニュートラルゾーン内に入っているか、または越えている。または
- b. ボールがスナップされる前に、ニュートラルゾーンを越えた位置で相手のプレーヤーと接触する。または
- c. スナップの前にボールに触れる。または
- d. ボールがスナップされる前にオフenseのラインマンを脅かし、反射的な動きを誘発する。(参照：7-1-2-b-3-例外, A. R. 7-1-3-V注) または
- e. ニュートラルゾーンを越えAチームのバックに突進する。(A. R. 7-1-5-III) または

f. ボールが正当にフリーキックされたときに制限線の手前にいない。(参照：6-1-2)  
 正当なフリーキックがなされたときにキックチームの1人以上のプレーヤーが自己の制限線の後方に位置していないとき、オフサイドが発生する。(例外：キッカーやホルダーは、制限線を越えていてもオフサイドではない。)

## 第19章 パス

### 第1条 パスをする事

ボールをパスするとは、ボールを投げることである。パスは、プレーヤーによってキャッチまたはインターセプトされるまで、あるいはボールデッドとなるまでパスである。

### 第2条 フォワードパスとバックワードパス

- a. フォワードパスとは、ボールがグラウンド、プレーヤー、審判員、またはその他のものに最初に当たった地点が、パサーの手をはなれた地点より前方のものをいう。その他のすべてのパスは、バックワードパスである。疑わしい場合、ニュートラルゾーンまたはその手前で投げられたパスは、バックワードパスではなくフォワードパスとして扱う。(例外：インスタントリプレーを採用する試合)
- b. Aチームのプレーヤーがボールを保持しており、ニュートラルゾーンに向かってフォワードパスをしようとしている場合、そのプレーヤーがしっかりとボールを支配した状態での、手の前方への意図的な動きは、すべてフォワードパスの開始とみなされる。この前方への動きが始まった後に、Bチームのプレーヤーがパサーまたはボールに接触し、ボールがパサーの手から離れた場合、ボールがグラウンドまたはプレーヤーに当たった場所に関係なくフォワードパスとして扱われる。(A. R. 2-19-2-1)
- c. フォワードパスの試みで疑わしい場合は、ファンブルではなくフォワードパスとして扱う。(例外：インスタントリプレーを採用する試合)
- d. 手渡しでの交換を除き、スナップはスナッパーがボールを離れたときにバックワードパスとなる。(A. R. 2-23-1-1)

### 第3条 ニュートラルゾーンを越える

- a. 正当なフォワードパスが最初にタッチしたのが、ニュートラルゾーンを越えたインバウンズの、グラウンド、プレーヤー、審判員、あるいはその他のものである場合には、そのパスがニュートラルゾーンを越えたときとみなす。最初にタッチしたのが、ニュートラルゾーンまたはニュートラルゾーンの手前のインバウンズのグラウンド、プレーヤー、審判員、あるいはその他のものである場合には、そのパスがニュートラルゾーンを越えたとはみなさない。
- b. プレーヤーは、その身体の全体がニュートラルゾーンを越えていた場合に、ニュートラルゾーンを越えた、という。
- c. 正当なフォワードパスは、サイドラインを横切った地点で、ニュートラルゾーンを越えたか否かが決まる。

#### 第4条 キャッチ可能なフォワード パス

キャッチ可能なフォワード パスとは、ニュートラル ゾーンを越え、誰もタッチしていない正当なフォワード パスで、Aチームの有資格プレーヤーがキャッチする機会を十分に有しているものをいう。疑わしい場合は、正当なフォワード パスは、キャッチ可能として扱う。

## 第20章 罰 則

罰則とは、反則を犯したチームに対して公式規則によって科せられた結果であり、ヤードのロス、ロス オブ ダウン、自動的な第1ダウン、資格没収、ゲーム クロックの減算のうち、1つまたはそれ以上を伴う場合もある。(参照：10-1-1-b)

## 第21章 スクリメージ

#### 第1条 スクリメージ ダウン

スクリメージ ダウンとは、正当なスナップによって始まるダウンにおける2つのチーム間の行為である。注：トライはレフリースがレディ フォー プレーを宣告したときにスクリメージ ダウンとなる。(参照：8-3-2-b)

#### 第2条 スクリメージ ライン

ボールがレディ フォー プレーとなったときに各チームのスクリメージ ラインは形成される。それは、各チームのゴール ラインに最も近いボールの先端を通るヤード ラインおよびその垂直面のことである。

## 第22章 シフト

#### 第1条 シフト

- a. シフトとは、スクリメージ ダウンのためにボールがレディ フォー プレーになった後、次にスナップされる前に、2名以上のオフenseのプレーヤーが同時にポジションや姿勢を変えることである。(A. R. 7-1-2-I~IV, A. R. 7-1-3-IおよびII)
- b. すべてのプレーヤーが1秒間静止した時点でシフトは完了する。
- c. 1秒間の静止前に1人以上のプレーヤーが動きだした場合、シフトは継続されているものとする。

## 第23章 ボールのスナップ

#### 第1条 ボールのスナップ

- a. 正当にボールをスナップする(スナップ)とは、片手または両手による迅速かつ連続的な動作で、グラウンド上の地点からボールを後方へ手渡しあるいはパスすることであり、この動作でボールは実際に手から放れる。(参照：4-1-4)

- b. スナップは、ボールが正当に動かされた時点で始まり、スナッパーの手からボールが離れた時点で終了する。その後、ボールはライブとなる。(参照：4-1-1, A. R. 7-1-5-IおよびII)
- c. 正当なスナップの後方への動作中にボールがスナッパーの手からすべり落ちたとしても、それはバックワードパスの開始であり、プレーは継続する。(参照：4-1-1)
- d. グラウンド上にあるスナップ前のボールは、その長軸がスクリメージラインに直角でなければならない。(参照：7-1-3)
- e. ボールが動いても、それが後方への動きでない限り、正当なスナップの開始とはみなされない。ボールの最初の動きが前方向または上方向であれば、正当なスナップとはみなされない。
- f. 正当なスナップ中にBチームによってボールがタッチされた場合、ボールはデッドのままであり、Bチームに罰則が科せられる。不正なスナップ中にBチームによってボールがタッチされた場合、ボールはデッドのままであり、Aチームに罰則が科せられる。(A. R. 7-1-5-IおよびII)
- g. スナップは、必ずしもスナッパーの両脚の間からなされる必要はないが、正当なスナップは迅速、かつ連続的な後方への動作でなければならない。
- h. ボールは、両ハッシュマーク上またはその間からスナップされなければならない。

## 第24章 シリーズとポゼッション シリーズ

### 第1条 シリーズ

シリーズはそれぞれがスナップで始まる4回までの連続したダウンからなる。(参照：5-1-1)

### 第2条 ポゼッション シリーズ

ポゼッション シリーズとは、超過節においてチームがボールを連続して確保することをいう。(参照：3-1-3) これは1つまたはそれ以上のシリーズからなる。

## 第25章 地点

### 第1条 施行地点

施行地点とは、反則に対する罰則やバイオレーションの結果を施行する地点のことである。

### 第2条 プレミアス スポット

プレミアス スポットとは、最後にボールがプレーに移された地点のことである。

### 第3条 サクシーディング スポット

サクシーディング スポットとは、次にボールがプレーに移されるべき地点のことである。

### 第4条 デッド ボールの地点

デッド ボールの地点とは、ボールがデッドになった地点のことである。

## 第5条 反則地点

反則地点とは、反則が発生した地点のことである。ゴール ライン間のアウト オブ バウンズで反則が起こった場合は、その近接したハッシュ マークと反則地点より延長されたヤード ラインとの交点になる。ゴール ラインとエンド ラインの間、およびエンド ラインを越えたアウト オブ バウンズで起こった場合は、反則地点はエンド ゾーン内とする。

## 第6条 アウト オブ バウンズの地点

アウト オブ バウンズの地点とは、ボールがアウト オブ バウンズに出たか、あるいはアウト オブ バウンズになったと宣告されて、公式規則によってボールがデッドになった地点のことである。

## 第7条 インバウンズの地点

インバウンズの地点とは、デッド ボールの地点または罰則によりサイド ゾーンにボールが置かれた地点を通るヤード ラインと、近いほうのハッシュ マークの交点である。

## 第8条 ラン エンドの地点

ラン エンドの地点とは、次の地点である。

- a. プレーヤーの確保下でボールのデッドが宣告された地点
- b. ファンブルによってプレーヤーのボール確保が失われた地点
- c. ボールの手渡しが行われた地点
- d. 不正なフォワード パスが投げられた地点
- e. バックワード パスが投げられた地点
- f. スクリメージ ラインを越えて不正なスクリメージ キックが行われた地点
- g. リターン キックが行われた地点
- h. 「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（参照：8-5-1-a 例外）

## 第9条 キック エンドの地点

ニュートラル ゾーンを越えたスクリメージ キックは、キャッチ、リカバー、または公式規則によってボールがデッドとなった地点で終了する。（参照：2-16-1-c）

## 第10条 施行基準点

施行基準点とは、3-1の原則により適用される罰則に対する施行地点の基点である。（参照：2-33）さまざまなプレーの状況に応じた施行基準点は10-2-2-dで定める。

## 第11条 ポストスクリメージ キックの地点

ポストスクリメージ キックの施行を適用する場合、ポストスクリメージ キックの地点が施行基準点となる。（参照：10-2-3）

- a. キックがフィールド オブ プレーで終了し、下記の特例以外の場合、ポストスクリメージ キックの地点はキック エンドの地点である。
- b. キックがBチームのエンド ゾーンで終了した場合、ポストスクリメージ キックの地点は、

Bチームの20ヤードラインである。

特例：

1. 不成功となったフィールド ゴールの試みで、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おらず、かつニュートラル ゾーンを越えてデッドが宣告された場合、ポストスクリメージ キックの地点は、次のとおりである。
  - (a) プレビアス スポットがBチームの20ヤードライン上またはその外側（Aチームのゴールライン側）の場合は、プレビアス スポット。（A. R. 10-2-3-V）
  - (b) プレビアス スポットがBチームの20ヤードラインとBチームのゴールラインの間の場合は、Bチームの20ヤードライン。
2. 6-3-11が適用される場合、ポストスクリメージ キックの地点はBチームの20ヤードラインである。
3. 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地点である。

## 第26章 タックル

タックルとは、手または腕を用いて相手側のプレーヤーをつかんだり、抱え込んだりすることである。

## 第27章 チームおよびプレーヤーの呼称

### 第1条 AチームとBチーム

Aチームとは、ボールをプレーに移すチームを指し、Bチームとは、その相手側を指す。これらの呼称は次にボールがレディフォープレーとなるまで有効である。

### 第2条 オフェンスチームとディフェンスチーム

オフェンスチームとは、ボールを確保しているチームあるいはボールが所属しているチームのことである。ディフェンスチームとはその相手側のことである。

### 第3条 キッカーとホルダー

- a. キッカーとは、パント、ドロップキック、またはプレースキックを公式規則に従って行うプレーヤーのことである。キッカーは、キック後、身体のバランスが元に戻るまでの十分な時間が経過するまで、キッカーである。
- b. ホルダーとは、グラウンド上やキッキングティー上のボールを保持しているプレーヤーである。スクリメージキックプレー中、ホルダーは、キックをできる位置にプレーヤーがいなくなるまで、またはボールがキックされた場合はキッカーの身体のバランスが元に戻るまでの十分な時間が経過するまで、ホルダーである。

## 第4条 ラインマンとバック

### a. ラインマン：

1. ラインマンとは、自己のスクリメージ ライン上に正当に位置するAチームのプレーヤーのことである。(参照：2-21-2)
2. Aチームのプレーヤーで、両肩を通る線が相手側ゴール ラインと平行に向いており、かつ (a) 自己がスナッパー (参照：2-27-8) であるか、あるいは (b) 自己の頭がスナッパーの腰 (ベルトの線) を通る垂直面より前方の場合、このプレーヤーを“正当にスクリメージ ライン上にいる”という。

### b. インテリア ラインマン：インテリア ラインマンとは、スクリメージ ライン上の両端にいないラインマンのことである。

### c. 制限を受けるラインマン：制限を受けるラインマンとは、インテリア ラインマンまたは50～79の番号を付けているラインマンで、膝より下へ手を降ろしたプレーヤーのことである。

### d. バック：

1. バックとはラインマン以外のAチームのプレーヤーで、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肩が後方にあるプレーヤーのことである。
2. 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。

## 第5条 パサー

パサーとは、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。

## 第6条 プレーヤー

- a. プレーヤーとは、交代選手、被交代選手以外の試合参加者のうちの1名のことであり、インバウンズにいてもアウト オブ バウンズにいても公式規則に従わなければならない。
- b. 空中にいるプレーヤーとは、通常の走っている動作を除き、リーピングする、飛び上がる、ダイブする、ミサイルのように突っ込む等の行為によって、グラウンドに接していないプレーヤーのことである。
- c. 退出するプレーヤーとは、交代選手により代わられ、フィールドから出て行こうとしているプレーヤーである。

## 第7条 ランナーとボール キャリア

- a. ランナーとは、ライブ ボールを確保しているプレーヤー、またはライブ ボールを確保しているように見せかけているプレーヤーのことである。
- b. ボール キャリアとは、ライブ ボールを確保しているランナーである。

## 第8条 スナッパ―

スナッパ―とは、ボールをスナップするプレーヤーのことである。スナッパ―は、ボールの後方で位置につき、ボールにタッチまたはタッチするふりをした（膝またはその下へ手を降ろした）後は、スナッパ―となる。（参照：7-1-3）

## 第9条 交代選手

- a. 正当な交代選手とは、ダウン間において、プレーヤーと交代したり、プレーヤーの不足を補ったりする選手のことである。
- b. 正当に入ってきた交代選手は、フィールド オブ プレーまたはエンド ゾーンに入り、味方または審判員とコミュニケーションしたとき、ハドルに入ったとき、オフENS チームまたはディフェンス チームのフォーメーションに位置したとき、あるいはプレーに参加したとき、プレーヤーとなる。

## 第10条 被交代選手

被交代選手とは、前のダウンはプレーに参加していたが、交代選手と交代し、フィールド オブ プレーおよびエンド ゾーンより出ていったプレーヤーのことである。

## 第11条 プレーヤーの不足

プレーヤーの不足とは、試合中にチームのプレーヤーが11名より少なくなったことである。

## 第12条 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、次のプレーの開始前までにチーム関係者と同行のうえ、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。
- c. 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。

## 第13条 登録選手

登録選手とは、ユニフォームを着用し、フットボールの試合またはフットボールのプレーに参加するために組織された、プレーヤーとなりうるグループの一員である。

## 第14条 無防備なプレーヤー

無防備なプレーヤーとは、次の例に示すような体勢や意識を集中させていることにより、負傷を被りやすいプレーヤーのことである。疑わしい場合、プレーヤーは無防備である。無防備なプレーヤーは、次に示すような例を含むが、これらに限定されるものではない。

- a. 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



- b. 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
- c. 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
- d. 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
- e. 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
- g. 死角からのブロックを受けるプレーヤー
- h. 相手に捕まり、前進が止まったボール キャリア
- i. チームの確保変更後のクォーターバック
- j. 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

#### 第15条 インバウンズのプレーヤーとアウト オブ バウンズのプレーヤー

- a. アウト オブ バウンズ
  - 1. プレーヤーは、他のプレーヤーおよび試合の審判員以外の境界線上またはその外にあるいかなるものにも身体の一部が触れたときに、アウト オブ バウンズとなる。
  - 2. アウト オブ バウンズのプレーヤーは、空中にいるプレーヤーとなっても、インバウンズのグラウンドに触れるまでアウト オブ バウンズのままである。ただし、アウト オブ バウンズに同時に触れた場合を除く。
- b. インバウンズ
  - 1. インバウンズのプレーヤーとは、アウト オブ バウンズではないプレーヤーである。
  - 2. インバウンズのプレーヤーは、空中にいるプレーヤーとなっても、アウト オブ バウンズとなるまでインバウンズのままである。

## 第28章 トリッピング

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：9-1-2-c)

## 第29章 計時装置

### 第1条 ゲーム クロック

ゲーム クロックとは、特定の審判員の監督下で、試合時間の60分を計測する装置のことである。

## 第2条 プレー クロック

競技場には、プレー場内の両端に、視認できるプレー クロックを設置しなければならない。プレー クロックは、40秒および25秒のどちらからもカウント ダウンできる機能がなければならない。プレー クロックは、通常、40秒にセットされ、プレー後、いずれかの審判員がボール デッドのシグナルをしたときに、プレー クロックの操作員によって計時開始となる。

## 第30章 プレーの種類

### 第1条 フォワード パス プレー

正当なフォワード パス プレーとは、スナップから正当なフォワード パスが成功、不成功、またはインターセプトされるまでの間のことである。

### 第2条 フリー キック プレー

フリー キック プレーとは、ボールが正当にキックされたときから、プレーヤーが確保するか、公式規則によってボールがデッドを宣告されるまでの間の行為のことである。

### 第3条 スクリメージ キック プレー

スクリメージ キック プレーとは、スナップからスクリメージ キックをプレーヤーが確保するか、公式規則によってボールがデッドを宣告されるまでの間の行為のことである。

### 第4条 ランニング プレーとラン

- a. ランニング プレーとは、フリー キック プレー、スクリメージ キック プレー、および正当なフォワード パス プレーを除いた、ライブ ボール中の動きすべてを示す。
- b. ランとは、ランニング プレーの一部で、ボール キャリアがボールを確保している間を示す。
- c. ボール キャリアがファンブル、バックワード パスまたは不正なフォワード パスでボールの確保を失った場合、ラン エンドの地点（参照：2-25-8）はボールの確保を失った場所のヤードライン上となる。ランニング プレーとはランのみならず、確保を失ったボールが再確保されるまでの間またはボール デッドが宣告されるまでの間のルース ボールの状態も含む。（A. R. 2-30-4-IおよびII）
- d. 新しいランニング プレーは、プレーヤーがボールを確保または再確保することで始まる。

## 第31章 フィールドの領域

### 第1条 フィールド

フィールドとは、リミット ラインの内側でありリミット ライン、チーム エリア、およびその上空を含む。（例外：フィールド上方の構造物）

### 第2条 フィールド オブ プレー

フィールド オブ プレーとは、両サイドラインと両ゴール ラインの内側の領域である。

### 第3条 エンドゾーン

- a. エンドゾーンとは、フィールドの両端にあり、ゴールライン、両サイドラインおよびエンドラインで定義される長方形の区域のことである。
- b. ゴールラインとゴールラインのパイロンは、エンドゾーンに含まれる。
- c. チームのエンドゾーンとは、そのチームが守っているエンドゾーンのことである。(A. R. 8-5-1-VIIおよびA. R. 8-6-1-I)

### 第4条 プレー用表面

プレー用表面とは、エンドゾーンを含むフィールド オブ プレーにある物体または物質のことである。

### 第5条 プレー場内

プレー場内とは、スタジアム、ドーム、観客席、フェンス、または他の構造物で囲まれた領域のことである。(例外：得点掲示板は、プレー場内とはみなさない。)

### 第6条 サイドゾーン

サイドゾーンとは、ハッシュマークと隣接するサイドラインとの間の領域のことである。

## 第32章 暴力行為

### 第1条 暴力行為

暴力行為とは、プレーヤー、コーチ、ユニフォームを着用した登録選手がフットボールとは関係のない戦闘的な態度で相手を打とうとすることである。この行為には次のものが含まれるが、これらの行為だけに限定されるものではない。

- a. 接触があったか否かにかかわらず、相手を腕、手、脚あるいは足で打とうとすること。
- b. 相手の暴力行為を誘発するようなスポーツマンらしからぬ行為。(参照：9-2-1および9-5-1-a～c)

## 第33章 3-1の原則

罰則の施行に関する3-1の原則は、反則に対する罰則の記述において施行地点が特に定められていない場合に適用される。この原則の適用方法は、10-2-2-cで定める。

## 第34章 タックルボックス

### 第1条 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、ボールがこの区域から出ると消滅する。

# 第3篇 節, 競技時間, 交代

## 第1章 各節の開始

### 第1条 第1および第3節

- a. 試合前のウォームアップ。レギュラー シーズンの試合の場合、両チームは、キックオフの22分前までは試合のウォームアップのためにフィールドに立ち入ることができる。これはチーム間の書面による事前の合意によって、変更することができる。この規則に関する責任は、試合の運営責任者にある。
- b. 前半および後半は、キックオフによって開始される。
- c. レフリーは、試合開始予定時刻の3分前に、フィールド中央において各チーム最大4名のフィールド キャプテンと他の1人の審判員の面前でコインを投げる。その前にレフリーはコインの表裏を選択するビジティング チームのフィールド キャプテンを指名しておく。後半の開始前に、レフリーは両チームの後半の選択を確認しておく。
- d. コイン トスの間、各チームは9ヤード マークとサイドラインの間の区域か、またはチーム エリアにいなければならない。コイン トスは、フィールド キャプテンが9ヤード マークから中に入ったときに始まり、9ヤード マークに戻ったときに終了する。

罰則 [d]：サクシーディング スポットから5ヤード。[S19]

- e. トスの勝者は、次のうちの1つを選択しなければならない。
  1. どちらのチームがキックオフを行うか。
  2. どちらのゴール ラインを自己のチームが守るのか。
  3. 選択を後半に行うか。
- f. 相手側は、前記1または2の残った方を選択する。
- g. トスの勝者が前記3を選択した場合、その相手側の選択の後、トスの勝者は前記1または2の残った方を選択する。
- h. 後半は、トスの敗者または前記3を選択したトスの勝者が、前記1または2のいずれかを選択しなければならない。相手側は残った方を選択する。

### 第2条 第2節および第4節

第1節と第2節、ならびに第3節と第4節では、チームは守るべきゴール ラインを交代しなければならない。

- a. ボールの位置は、ゴール ラインおよびサイドラインとの関係において、前節終了時の地点と正確に対応する地点に置かななければならない。
- b. ボールの所有権、ダウン数、およびシリーズ獲得線までの距離に変更はない。

### 第3条 超過節

第4節終了時に両チームが同点のとき、日本アメリカンフットボール協会が制定するタイブレイクシステムを行うことができる。このタイブレイクシステムを採用する場合は、少なくとも試合前日までに主催者から両チームおよび審判員に、その旨の通知が行われていなければならない。タイブレイクシステムでは第4節までの公式規則が適用されるが、以下の例外がある。

- a. 第4節の終了後、このタイブレイクシステムが必要となった場合、直ちに審判員は両チームをそれぞれのチームエリアに戻し、50ヤードラインに集合してタイブレイクシステムの手順を確認する。
- b. 審判員はキャプテン（参照：3-1-1）を伴いフィールド中央へ行き、コイントスを行う。レフリーは、フィールド中央において各チーム最大4名のフィールドキャプテンと他の1人の審判員の面前でコインを投げ、ビジティングチームのフィールドキャプテンの1人にそのコインの表裏を選択させる。コイントスの勝者は、次のいずれか1つを選択しなければならない。
  1. オフェンスまたはディフェンス。オフェンスチームは相手チームの25ヤードラインで表（おもて）のポゼッションシリーズを開始する。
  2. 超過節の両チームのポゼッションシリーズを、フィールドのどちら側で行うか。
- c. コイントスの敗者は、最初の超過節について残りの項目の選択を行い、以降は偶数番目の超過節において先に選択を行う。
- d. 定義：超過節は表と裏の2つのポゼッションシリーズから成り立つ。指定された25ヤードラインのハッシュマーク上またはその間からそれぞれのチームがボールをスナップすることによって始まる。その25ヤードラインは相手チームの25ヤードラインとなる。（距離罰則が施行された場合を除く）スナップは、レディフォープレーの前に両ハッシュマークの間の別の地点を選択しない限り、25ヤードライン上で両ハッシュマークの中央で行わなければならない。レディフォープレーの後では、チームタイムアウトの前にAチームの反則またはオフセティングファウルが起きない限り、チームタイムアウトの後でのみボールの位置を変更することができる。
- e. ポゼッションシリーズ：それぞれのチームは、ポゼッションシリーズの間に得点をあげるか、新たな第1ダウンの獲得に失敗するまで、ボールを所有する。ボールのチーム確保の変更の後は、ボールデッドが宣告されるまでライブボールのままである。しかし、チーム確保の変更後に再びAチームがボールを確保しても、新しい第1ダウンを得ることはできない。（A. R. 3-1-3-I~IX）  
ここでの「Aチーム」、「Bチーム」の用語の定義は2-27-1の規定と同じである。
- f. 得点：通常の4つの節と超過節の合計得点の多いチームが試合の勝者となる。前記e.で定めた規定のとおり、各超過節には両チーム同じ回数ポゼッションシリーズを行わなければならない。ただし、Bチームがトライ時以外に得点した場合を除く。3回目の超過節の始まりからは、タッチダウンを得点したチームは2点のトライをしなければならない。Aチームによる1点のトライは不正ではないが、得点として認められない。（A. R. 3-1-3-X）
- g. チーム確保変更後の反則：（A. R. 3-1-3-XI~XIV）

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、スポーツマンらしくない行為の反則、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。)
  2. そのダウン中に反則をしたチームの得点は、取り消される。(例外：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。)
  3. ダウン中に両チームの反則があり、Bチームが確保の変更の前に反則をしていない場合、反則は取り消され、ダウンを繰り返さない。
- h. タイムアウト：両チームは、各超過節に1回ずつのタイムアウトが認められる。(参照：3-3-7) 第4節までに使用しなかったタイムアウトは、超過節には持ち越せない。各超過節で使用しなかったタイムアウトは、次の超過節に持ち越せない。超過節と超過節の間に取られたタイムアウトは、次の超過節のタイムアウトとみなされる。メディア タイムアウトは、それぞれの超過節の間（第1と第2超過節の間、第2と第3超過節の間、等）のみに認められる。またメディアのためにチーム タイムアウトの長さを延ばすことは認められない。超過節は、ボールが最初にスナップされたときに始まる。

## 第2章 競技時間、休止時間

### 第1条 節の長さおよび休止時間

全競技時間は60分とし、それぞれ15分の4つの節（クォーター）に分けられ、第1節と第2節（前半）の間と、第3節と第4節（後半）の間に1分間の休止時間をおく。(例外：第1節と第2節の間、第3節と第4節の間の1分間の休止時間は、メディア タイムアウトのためにその延長が認められる。)

- a. すべての節は、ボールがデッドとなりレフリーが節の終了を宣告するまでは終了とはならない。[S14]
- b. 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]
- c. 各競技団体の規定により、各節の競技時間および休止時間の長さを変更することができる。

### 第2条 競技時間の調整

試合開始前、レフリーが日没あるいはその他の状況により試合が完了できない恐れがあると判断した場合、レフリーは競技時間および前後半間の休止時間を短縮することができる。ただし、試合開始前に競技時間の短縮を決定した場合、4つの節はすべて同じ長さでなければならない。

- a. 両チームのヘッド コーチとレフリーの合意があれば、競技中いつでも、残りの節の競技時間および前後半間の休止時間を短縮することができる。(A. R. 3-2-2-I)
- b. ゲーム クロックの誤りは修正することができる。ただし、その誤りの発生した節の間に限られる。

- c. レフリーは消費時間が明確にわかっている場合は、ゲーム クロックをセットし直し、適切に計時を開始する。
- d. プレー クロックの誤りは、レフリーが修正することができる。その場合にはプレー クロックの計時を再び開始させる。(参照：2-29-2)
- e. 各チームの責任外の理由でプレー クロックの計時が中断し、消費した競技時間が明確にわかっていない場合は、プレー クロックの計時を新たに開始し、ゲーム クロックは3-2-4-bに従って計時開始とする。
- f. 各節において残り競技時間が40秒または25秒未満の場合に、ゲーム クロックが動いていれば40/25秒クロックを動かしてはならない。
- g. 3-2-2-fの規則に反してプレー クロックが動き出しても、ゲーム クロックを止めてはならない。
- h. 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。

### 第3条 節の延長

- a. 時間終了となったダウンで、次に定めることが1つ以上起きた場合は、節は計時しないダウンとして延長される。(A. R. 3-2-3-I~VIII)
  - 1. デッド ボール中の反則として罰せられないライブ ボール中の反則があり、その罰則が受諾された場合。(例外：10-2-5-a) ボールを確保しているチームが反則を犯し、その罰則がロス オブ ダウンを含む場合は、節を延長しない。(A. R. 3-2-3-VIII)
  - 2. オフセッティング ファウルがあった場合。
  - 3. 不用意なホイッスルが吹かれた、または他の誤ったボール デッドのシグナルがなされた場合。
- b. 追加された計時しないダウンは、前記3-2-3-aの1, 2, 3で定める状況がないダウンまで行われる。
- c. タッチダウンとなったダウンでその節が時間終了となった場合、トライのために節を延長する。(例外：8-3-2-a)

### 第4条 計時装置

- a. ゲーム クロック：  
競技時間は、ライン ジャッジ、バック ジャッジ、フィールド ジャッジ、またはサイド ジャッジが操作するストップ ウォッチか、特定の審判員の指揮下にある助手が操作するゲーム クロックのどちらかの計時装置によって計時される。ゲーム クロックの型式は、試合の運営責任者が決定する。
- b. 40秒クロック：
  - 1. 審判員がボール デッドのシグナルをしたときに、プレー クロックは40秒計時を開始する。
  - 2. 40秒計時が、審判員またはプレー クロックの操作員の管理外の事象(クロックの故障など)により計時が開始できない、あるいは計時が中断した場合、レフリーはゲーム クロックの計時を止め、(両方の手のひらを上にして頭上で上下にポンピングさせる)シグナルをする。そのシグナルにより40秒にセットし、直ちに40秒の計時を開始する。

3. 40秒計時が計時され残り25秒以内になったときに、ボールがスナップできる状態であれば、レフリーはタイムアウトを宣告し、プレー クロックを25秒にセットするシグナルをする。プレーが開始できる状況になれば、レフリーはレディ フォー プレーのシグナル [S1] をし、プレー クロックが25秒の計時を開始する。ゲーム クロックは、レフリーがタイムアウトを宣告したときに計時中でなければ、スナップで計時開始とする。計時中の場合は、レフリーのシグナルで計時を開始する。(参照: 3-3-2-f) (A. R. 3-2-4-IおよびII)
- c. 25秒クロック:
- 審判員が以下に定めるゲーム クロックの計時停止シグナルをした場合、レフリーは、(片方の手のひらを上にして頭上で上下にポンピングさせる) シグナルをする。そのシグナルによりプレー クロックを25秒にセットする。
1. 罰則の適用
  2. チーム タイムアウト
  3. メディア タイムアウト
  4. オフェンス チームのプレーヤーのみの負傷のためのタイムアウト。ディフェンス チームのプレーヤーの負傷の場合は、プレー クロックを40秒にセットする。
  5. メジャーメント
  6. Bチームに第1ダウンが与えられた場合
  7. フリー キック以外のキックのダウンの後
  8. 6点のタッチダウン以外の得点
  9. トライのダウンの後
  10. 各節の開始
  11. 超過節におけるチームのポゼッション シリーズの開始
  12. インスタントリプレーのレビュー
  13. その他、試合運営にかかわる中断
  14. プレーを通じてオフェンス チームのプレーヤーのヘルメットが完全に脱げた場合。ディフェンス チームのプレーヤーのヘルメットが完全に脱げた場合は、プレー クロックを40秒にセットする。
- プレー再開の用意が整えば、レフリーはレディ フォー プレーのシグナル [S1またはS2] を行い、プレー クロックは計時を開始する。
- d. 装置の故障:
- 40/25秒の計時装置が操作不能になった場合、直ちにレフリーは両チームのコーチに、その旨を通知し、両方の計時装置の電源を切る。

#### 第5条 ボールをスパイクした後にプレーを行うための最短時間

各節の終了までの残り時間が3秒、もしくはそれ以上を残してゲーム クロックが止まり、レフリーのシグナルによって計時が開始される場合、オフェンス チームはすぐにグラウンドにボールを投げることにより(参照: 7-3-2-f)、さらに1プレーは実施可能である。残り時間が2秒もしくは1秒の場合、1プレーのみ実施可能である。(A. R. 3-2-5-I)



## 第3章 タイムアウト：計時の開始と停止

### 第1条 タイムアウト

- a. 公式規則により計時を停止する場合、チームまたはレフリーにタイムアウトを課す場合、審判員はタイムアウトのシグナルを行う。他の審判員も、タイムアウトのシグナルを行わなければならない。レフリーは公式規則で規定されていない事態に対しては、任意なタイムアウトをレフリー タイムアウトとして取ることができる。(A. R. 3-3-1-IV)
- b. チーム タイムアウトを使い果たしたチームが、タイムアウトを要請した場合、審判員はその要請を認めてはならない。(参照：3-3-4)
- c. 試合が開始された後は、ハーフ タイムの休止時間中を除き、プレーヤーはフィールド オブ プレーまたはエンド ゾーンでボールを使用した練習をしてはならない。

### 第2条 計時の開始と停止

- a. 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とき、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 ラインを横切ったとき、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ときに審判員のシグナルで計時を停止する。(A. R. 3-3-2-VI)
- b. スクリメージ ダウン：節がスクリメージ ダウンで開始される場合は、ゲーム クロックは、ボールが正当にスナップされたときに計時を開始する。他のスクリメージ ダウンにおいては、ゲーム クロックは、ボールが正当にスナップされたとき (参照：3-3-2-d), またはレフリーによる事前のシグナル(参照：3-3-2-e)によって計時を開始する。ゲーム クロックは、トライの間、節の延長または超過節の間は動かしてはならない。(A. R. 3-3-2-I~IV)
- c. 得点の後：タッチダウン、フィールド ゴールまたはセイフティの後、ゲーム クロックは審判員のシグナルで停止する。受諾された反則により得点が取り消される場合やダウンが繰り返される場合は、次に正当にスナップされたときに計時を開始するが、それ以外は前記aに基づいて計時を開始する。
- d. 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。
  1. タッチバックの場合
  2. 前後半の残り時間2分未満で、Aチームのボール キャリア、ファンブルあるいはバックワード パスがアウト オブ バウンズとなった場合 (例外：Aチームの前方へのファンブルがアウト オブ バウンズとなった後は、ゲーム クロックはレフリーのシグナルで計時を開始する)
  3. Bチームに第1ダウンが与えられ、次にBチームがスナップでプレーを開始する場合 (A. R. 3-3-2-V)
  4. フォワード パスが不成功となった場合
  5. チーム タイムアウトが認められた場合

6. ボールが不正（規格を満たさない）になった場合
  7. 節が終了した場合
  8. 正当なキックのダウンが終了した場合（A. R. 3-3-2-VI）
  9. リターン キックが行われた場合
  10. ニュートラル ゾーンを越えてスクリメージ キックが行われた場合
  11. スクリメージ キック フォーメーションにおけるAチームがゲームの遅延の反則を犯した場合
- e. 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. プレーの結果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
  2. Aチームの前方へのファンブルがアウト オブ バウンズとなった場合
  3. 前後半の残り時間2分未満を除き、Aチームのボール キャリア、ファンブルあるいはバックワードパスがアウト オブ バウンズとなった場合
  4. 罰則が完了した場合（例外：3-4-4-c）
  5. 1人またはそれ以上のプレーヤー、または審判員の負傷者のためのタイムアウトの場合（A. R. 3-3-5-I~V）
  6. 不用意なホイッスルが吹かれた場合
  7. 第1ダウンの確認のためのメジャーメントが必要な場合
  8. 両チームが原因でボールがレディ フォー プレーとなるのが遅れた場合（A. R. 3-3-1-III）
  9. ライブ ボールが審判員の確保下となった場合
  10. 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
  11. レフリーがメディア タイムアウトを認めた場合
  12. レフリーの裁量によるタイムアウトを宣告した場合
  13. レフリーが不正な騒音のタイムアウトを宣告した場合（参照：9-2-1-b-5）
  14. 時間を節約する不正なパスが投げられた場合（A. R. 7-3-2-II~VII）（例外：3-4-4-c）
  15. レフリーが40/25秒計時を中断した場合
  16. 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場合
  17. いずれかのチームがデッド ボール中の反則を犯した場合
  18. 必要な装具（参照：1-4-4）または不正な装具（参照：1-4-7）の違反があった場合
- f. 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1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）]

### 第3条 ゲームの一時停止

- a. レフリーは、次のような場合、ゲームを一時的に停止させることができる。
- b. 公式規則を適用されない者の行動や、公式規則に規定されていない何らかの理由により試合の進行が妨げられた場合、レフリーは次の対応をとる。
  1. 試合を中断し、プレーヤーをチーム エリアに戻す。
  2. 問題の解決を、その試合の運営責任者に委ねる。
  3. 満足できる状況になった場合、試合を再開する。
- c. 第4節の終了の前、3-3-3-aおよびbによって中断された試合が直ちに再開できない場合、次のいずれかとする。
  1. 競技団体の規定により、後日試合を再開する。
  2. 試合終了とし最終得点を決定する。
  3. 試合を没収する。
  4. 試合がなかったことを宣告する。

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。(参照：8-1-2)

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。

- d. 第4節終了の後、3-3-3-aおよびbによって中断された試合が直ちに再開できない場合、試合は同点で終了する。最終の得点は、完了した最後の節の終了時のものである。(注：プレーオフに対しての勝者を決定しなければならない場合は、競技団体の規定により、再開の日時、グラウンドを決定する。)
- e. 中断された試合が再開されるときは、残り時間、ダウン、シリーズ獲得線までの距離、フィールド上のボールの位置、プレーヤーの有資格性は、中断時と同じ状態でなければならない。

### 第4条 チーム タイムアウト

タイムアウトを使い果たしていない場合、いずれかのプレーヤーあるいはヘッド コーチからボールがデッドのときに要求があれば、審判員はチーム タイムアウトを許可し、そのチームに課す。

- a. 各チームは、前半、後半に3回ずつのチーム タイムアウトを取ることができる。
- b. ボール デッドが宣告された後でスナップ前ならば、両9ヤード マーク間にいる正当な交代選手は、タイムアウトを要求することができる。(A. R. 3-3-4-I)
- c. 前のダウンに参加していたプレーヤーは、ボール デッドが宣告された後からスナップ前までならば、両9ヤード マーク間にいなくてもタイムアウトを要求することができる。(A. R. 3-3-4-I)
- d. チーム エリアまたはコーチング ボックスかその近くにいるヘッド コーチは、ボール デッドが宣告された後からスナップ前までならば、チーム タイムアウトを要求することができる。
- e. 公式規則が間違っているとコーチが思った場合、プレーヤー、入ってくる交代選手またはヘッド コーチは、レフリーとヘッド コーチとの協議を要求することができる。

公式規則の施行が変更されなかった場合、そのコーチのチームは、タイムアウトを課せられる。すべてのタイムアウトを使い果たしていた場合、ゲームの遅延の罰則が科される。

1. レフリーのみが、ヘッド コーチとの協議のために計時を停止することができる。
2. 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. 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。

#### 第5条 負傷者のためのタイムアウト

- a. 負傷したプレーヤーが出た場合は、次のように対処する。
  1. レフリーは、レフリー タイムアウトを取ることができるが、タイムアウトを与えられたプレーヤーは、そのプレーヤーのチームのチーム タイムアウトが認められた場合でも、最低1ダウンは試合から離れなければならない。疑わしい場合は、審判員は負傷したプレーヤーのためにタイムアウトを取る。
  2. 当該プレーヤーは、競技団体に認定された資格を有する医務担当者の許可を得るまで、試合に復帰することができない。
  3. 医務担当者は、脳振盪の兆候を示すプレーヤーに特に気をつける必要がある。(参照：付録C)
  4. プレーヤーや審判員などの試合の参加者が負傷し出血している場合（ユニフォームが血液で濡れていたり、露出した肌に血が付いている場合）、チーム エリアに行き、適切な処置（止血など）を受けなければならない。医務担当者等の承諾なしには、試合に戻れない。(A. R. 3-3-5-I~VII)
- b. 負傷を装うことにより試合時間を得て利益を得ることは、“フットボール綱領（参照：コーチの倫理-g）”で強く戒められている。
- c. 負傷者のためのタイムアウトの後にチーム タイムアウトを取ることができる。
- d. レフリーは、負傷した審判員のためにレフリー タイムアウトを取ることができる。
- e. ディフェンス 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。
- f. **10秒減算**：前後半の残り1分未満で、負傷者のためのみの理由で計時が停止した場合（負傷したプレーヤーまたは同一チームのプレーヤーのヘルメットが脱げた場合を含む、参照：3-3-9）、相手チームに10秒減算の選択が与えられる。
  1. プレー クロックは、ディフェンス チームのプレーヤーが負傷した場合は40秒に、オフェンス チームのプレーヤーが負傷した場合は25秒にセットされる。(参照：3-2-4-c-4)
  2. 10秒減算が選択された場合、レフリーのシグナルでゲーム クロックは計時開始となる。10秒減算が選択されなかった場合、スナップでゲーム クロックは計時開始となる。
  3. 当該チームにタイムアウトが残っていれば、チーム タイムアウトを使うことで10秒減算を避けることができる。

4. 両チームのプレーヤーの負傷が発生した場合は、10秒減算の選択はない。(A. R. 3-3-5-VIIIおよびIX)

## 第6条 バイオレーション タイムアウト

9-2-2-eの違反があったとき、チーム タイムアウトが課される。(参照：3-4-2-b-2)

## 第7条 タイムアウトの長さ

- a. 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)
- b. タイムアウトを要求したチームのヘッド コーチはタイムアウトの長さを30秒とすることを要求できる。この30秒の後、プレー クロックの25秒計時を行う。この場合、ヘッド コーチは両手をそれぞれ両肩に置くシグナルを行う。このシグナルは、タイムアウトを要求した直後に行わなければならない。
- c. その他のタイムアウトは、メディア タイムアウトも含めて、レフリーが目的遂行に必要とみなす長さ以上であってはならない。しかし、いかなるタイムアウトでも、負傷したプレーヤーのためならば、レフリーはその長さを延長してもよい。(参照：付録A「フィールドでの重大な負傷発生時の審判員用ガイドライン」)
- d. 通常の長さのチーム タイムアウトを取ったチームが1分以内で試合の再開を望んだ場合、相手チームの用意ができていれば、レフリーはレディ フォー プレーを宣告する。
- e. レフリー タイムアウトの長さは、それぞれのタイムアウトが生じた状況によって決定される。
- f. 罰則の選択はチーム タイムアウトの前に行わなければならない。
- g. セイフティ、トライ、および成功したフィールド ゴールの後の休止時間は1分以内とする。ただし、メディアのために延長してもよい。

## 第8条 レフリーの宣告

規定時間を使用するタイムアウト(参照：3-3-7-a)の場合、レフリーは、1分経過後、両チームにそのことを告げ、その5秒後にボールがレディ フォー プレーであることを宣告する。30秒のチーム タイムアウト(参照：3-3-7-b)の場合、レフリーは30秒後に両チームにそのことを告げ、その5秒後にボールがレディ フォー プレーであることを宣告する。

- a. 前半、あるいは後半において3回目のチーム タイムアウトが取られたとき、レフリーは、そのチームのフィールド キャプテンとヘッド コーチにその旨を通知する。
- b. 外部から見ることでできるゲーム クロックを公式計時時計として使用しない場合、レフリーは、前半および後半において残り時間がおよそ2分のとき、両チームのフィールド キャプテンとヘッド コーチにその旨を告げなければならない。レフリーはそのために必要であれば計時の停止を命じることができる。
  1. プレー クロックの計時は中断しない。
  2. 「残り時間2分」の宣告後は、スナップより計時を開始する。
- c. 外部から見ることでできるゲーム クロックを公式計時時計として使用しない場合、レフリーまたはその代理は、前半および後半の残り2分間に公式規則によって計時が停止され

るたびに、両チームのキャプテンとヘッド コーチに残り時間を宣告する。このような場合、レフリーの代理は、残り時間を伝達するためにチーム エリアを出てリミット ラインに沿って位置してもよい。

#### 第9条 ヘルメットが脱げた場合—タイムアウト

- a. 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、相手側の反則による直接の結果による場合を除き、そのプレーヤーは次のダウンは試合から離れなければならない。ゲーム クロックは、ダウン終了時に計時停止となる。もし当該プレーヤーのチームがタイムアウトを使えば、試合にとどまることができる。
- b. ヘルメットが脱げたことのみによって計時停止となった場合、あるいはヘルメットが脱げたこととそのプレーヤーまたは同一チームのプレーヤーの負傷のみによって計時停止となった場合（参照：3-3-5）、以下の項目が適用される。（A. R. 3-3-9-I~III）
  1. プレーヤーがオフェンス チームであれば25秒、ディフェンス チームであれば40秒にプレー クロックはセットされる。前後半残り時間が1分以上の場合、レフリーのシグナルでゲーム クロックは計時開始となる。
  2. 10秒減算：前後半残り時間が1分未満の場合、ヘルメットが脱げた理由が相手側の反則による直接の結果による場合を除き、相手チームは10秒減算を選択することができる。
  3. 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。
  4. チーム 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秒減算を避けることができる。
  5. 両チームのプレーヤーのヘルメットが脱げた場合には、10秒減算は選択できない。（A. R. 3-3-9-V）
- c. a項（上記）の状況でボール キャリアのヘルメットが脱げたとき、ボールはデッドとなる。（参照：4-1-3-q）プレーヤーがボール キャリアでないとき、ボールはライブのままであるが、そのプレーヤーは、直後の継続した動きを除き、プレーへの参加を続けてはならない。それ以上の参加はパーソナル ファウルの反則である。（参照：9-1-17）そのダウン中に再びヘルメットを着用しても参加できない。定義によりそのようなプレーヤーは明らかにプレーから離れたプレーヤーとして扱われる。（参照：9-1-12-b）
- d. ダウン中に意図的にヘルメットを脱ぐことはスポーツマンらしくからぬ行為の反則となる。（参照：9-2-1-a-1-i）

## 第4章 遅延／クロック戦術

### 第1条 前半および後半の開始の遅延

- a. 両チームのプレーヤーは、前半および後半の開始予定時刻には、フィールドにいなければならない。前半あるいは後半の開始時に、両チームが最初にフィールドに入ることを拒んだ場合には、ホーム チームが最初にフィールドに入らなければならない。

罰則：サクシーディング スポットから15ヤード。[S21]

- b. 試合の運営責任者は、前半および後半の開始前に、各節が予定時刻通り始められるよう、グラウンドを整備しなければならない。バンド、演説、ショー、およびその他の行為は、前半および後半において迅速な開始ができるよう試合の運営責任者の管理下におかれなければならない。

罰則：サクシーディング スポットから10ヤード。[S21]

(例外：レフリーは、試合の運営責任者の責任範囲を越えた状況での遅延については、罰則を施行しない。)

## 第2条 ゲームの不正な遅延

- a. 審判員はゲームを通じて一貫して、ボールをレディ フォー プレーにしなければならない。プレー クロックは、規則により状況に応じて25秒または40秒から開始する。ボールがプレーに移される前に、プレー クロックが0秒となったとき、不正な遅延の反則となる。(参照：3-2-4)
- b. 不正な遅延には、次のことが含まれる。
1. ボールのデッド後、故意にボールを前進させた場合。
  2. 3回のチーム タイムアウトを使い果たしたチームが、3-3-4-eまたは9-2-2-eの違反をした場合。
  3. (ハーフ タイムを除く) 節間の休止時間の後、得点の後、メディアまたはチーム タイムアウトの後、またはレフリーがボールをプレーに移すよう命じた後に、チームがプレーを始める準備ができていない場合。(A. R. 3-4-2-I)
  4. オフェンス チームのシグナルを混乱させるディフェンス チームの声による戦術。(参照：7-1-5-a-5)
  5. フォルス スタートを起こさせようとするディフェンス チームの行為。(参照：7-1-5-a-4)
  6. レディ フォー プレーの前にボールをプレーに移した場合。(参照：4-1-4)
  7. サイドラインの妨害。(参照：9-2-5)
  8. 審判員がボールをレディ フォー プレーにすることを明白に遅らせようとする行為。(A. R. 3-4-2-II)

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。[S7およびS21]

## 第3条 不正なクロック戦術

レフリーは計時に関して幅広い権限を持つ。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分未満で、得点が多いチーム(もし同点の場合はどちらかのチーム)の反則に対する罰則施行のためにゲーム 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 プレーのシグナルで計時を開始する。(参照：3-3-2-e-14) (A. R. 3-4-3-I~V)

#### 第4条 ゲーム クロックの10秒減算—反則による場合

- a. 前後半の残り1分未満で、ゲーム クロックが動いていてチーム確保の変更前に、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、被反則チームの選択により、レフリーはゲーム クロックの残り時間から10秒減算することができる。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、接触を伴うディフェンス チームのオフサイドなど) (A. R. 3-4-4-III)
  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、公式規則により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、計時を直ちに止めない反則(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)
- 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。
- e. オフセッティング ファウルの場合は、10秒減算を適用しない。(A. R. 3-4-4-IV)

## 第5章 交代

### 第1条 交代方法

両チームの正当な交代選手は、節と節の間、得点またはトライ後あるいはダウン間ならば、何名でも、交代のためあるいはプレーヤーの不足を充当するため、試合に参加できる。

### 第2条 正当な交代

正当な交代選手は、次の制限内であれば、プレーヤーとの交代あるいはプレーヤーの不足を満たすことができる。

- a. 交代選手は、ボールがプレー中にフィールド オブ プレーあるいはエンド ゾーンへ入ってはならない。
- b. 11名を越えている場合、プレーヤーは、ボールがプレー中にフィールド オブ プレーまたはエンド ゾーンから退出してはならない。(A. R. 3-5-2-I)

罰則 [a, b]：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]

- c. 1. 正当な交代選手は、直接、自己のチーム エリアからフィールド オブ プレーに入らなけ



ればならない。交代選手、プレーヤー、退出するプレーヤーは、自己のチーム エリアに近いサイドラインから退出し、自己のチーム エリアに向かわなければならない。

2. 退出するプレーヤーは、エンド ゾーンを含むフィールド オブ プレーから直ちに退出しなければならない。退出するプレーヤーは、交代選手がプレーヤーとなった後、3秒以内にハドルや自己のポジションを去れば、直ちに退出したとみなされる。

- d. プレーヤーとなった交代選手（参照：2-27-9）は、最低1プレーは試合に参加しなければならない。被交代選手は最低1プレーは試合から離れていなければならない。ただし、節と節の間の休止、得点后、チームにタイムアウトが課せられたとき、またはライブ ボールのアウト オブ バウンズおよび不成功となったフォワード パス以外のレフリー タイムアウトの場合を除く。（A. R. 3-5-2-ⅢおよびⅦ）

罰則 [c, d]：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]

- e. 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すため、Aチームはスクリメージ 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。

罰則（1回目）：デッド ボール中の反則。Bチームが迅速に交代しなかった場合は、Bチームにゲームの遅延の反則。またはプレー クロックの時間がなくなった原因を作ったAチームにゲームの遅延の反則。サクシーディング スポットから5ヤード。[S21] レフリーはヘッド コーチに、以降の同一の行為はスポーツマンらしくらぬ行為の反則となることを伝える。

罰則（2回目以降）：デッド ボール中の反則、チームのスポーツマンらしくらぬ行為。審判員は、直ちにホイッスルを吹く。サクシーディング スポットから15ヤード。[S27]

### 第3条 12人以上のプレーヤー

- a. Aチームは、12人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、オフェンス 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人以上のプレーヤーがフィールドにいても良いが、スナップされるときには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。（A. R. 3-5-3-Ⅳ）

罰則 [a, b]：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けなかった場合、またはBチームのプレーヤーがスナップの直前にフィールドに入り、フォーメーションにつけなかった場合、ライブ ボール中の反則として扱う。（A. R. 3-5-3-V~Ⅵ）

罰則：ライブ ボール中の反則：プレビラス スポットから5ヤード。[S22]

# 第4篇 プレー中のボール，デッドボール，アウトオブバウンズ

## 第1章 プレー中のボール，デッドボール

### 第1条 デッドボールがライブボールになる場合

デッドボールは、レディフォープレーの後の正当なスナップまたは正当なフリーキックによってライブボールとなる。レディフォープレーの前にスナップまたはフリーキックされた場合、ボールはデッドのままである。(A. R. 2-16-4-I, A. R. 4-1-4-IおよびII, A. R. 7-1-3-IV, およびA. R. 7-1-5-IおよびII)

### 第2条 ライブボールがデッドボールになる場合

- a. ライブボールは、公式規則によって定められた状態になったとき、審判員がホイッスルを吹いたとき（不用意な場合も含む）、または審判員がボールデッドとなるシグナルをしたときに、デッドボールになる。(A. R. 4-2-1-IIおよびA. R. 4-2-4-I)
- b. ダウン中に審判員が不用意にホイッスルを吹いた場合、および審判員が不用意にボールデッドとなるシグナルをした場合、次の通り対応する。(参照：4-1-3-k, mおよびn) (A. R. 4-1-2-I~V)
  1. ボールをプレーヤーが確保している場合、そのときにボールを確保しているチームが、デッドと宣告された位置で次のダウンを行うか、またはダウンを繰り返すかの選択をする。
  2. ボールがファンブル、バックワードパス、または不正なパスによりルースになっている場合、ルースになる直前にボールを確保していたチームが、ボールの確保が失われた位置で次のダウンを行うか、またはダウンを繰り返すかの選択をする。(例外：12-3-3-d)
  3. 正当なフォワードパス中、フリーキック中、またはスクリーメージキック中の場合、ボールはプレビアススポットに戻され、ダウンを繰り返す。(例外：12-3-3-1)
  4. トライ中または超過節中にBチームがボールを確保した後では、そのトライまたはその超過節のポジションシリーズは終了する。
- c. 前記のダウン中に反則またはバイオレーションが発生した場合、罰則またはバイオレーションにより与えられる権利は、他の公式規則に抵触しない限り、他のプレーの場合と同様の対応をとる。(A. R. 4-1-2-IおよびII)

### 第3条 ボールがデッドを宣告される場合

次の場合、ライブボールはデッドとなり、審判員はホイッスルを吹くか、ボールデッドを宣告する。

- a. ゴールのアップライトやクロスバーに接触した後にフィールドゴールの得点となったキック

クを除き、ライブ ボールがアウト オブ バウンズへ出た場合。ボール キャリアがアウト オブ バウンズになった場合。またはボール キャリアがつかまり前進が止められた場合。疑わしい場合は、ボール デッドとする。(A. R. 4-2-1-II)

- b. ボール キャリアの手や足以外の身体の一部がグラウンドに触れた場合。タックルや他の要因によりボール キャリアの手や足以外の身体のいずれかの部分がグラウンドに触れたときに、ボールの確保を失った場合。(例外：オフェンス チームのプレーヤーがプレースキックのためにボールを保持しており、同一チームのプレーヤーが、キックをするふりをした場合、あるいはスナップ時にボールをキックできる位置にいる場合は、ボールはライブ ボールのままである。ボールをその後、公式規則に従ってキック、パスまたは前進させてもよい。)(A. R. 4-1-3-I)
- c. タッチダウン、タッチバック、セイフティ、フィールド ゴールまたはトライ フォー ポイントが成功した場合。フリー キック、またはボールがニュートラル ゾーンを越えた後、Bチームがタッチしていないスクリメージ キックのボールが、Bチームのエンド ゾーンに触れた場合。(参照：6-1-7-a, 6-3-9およびA. R. 6-3-9-I)
- d. トライ中にデッド ボールの公式規則が適用された場合。(参照：8-3-2-d-5)
- e. フリー キックやニュートラル ゾーンを越えた後のスクリメージ キックを、キックをしたチームのプレーヤーがキャッチまたはリカバーした場合。
- f. フリー キック、スクリメージ キック、または他のあらゆるルース ボールがグラウンド上で静止し、誰も取ろうとしない場合。
- g. スクリメージ キックまたはフリー キックが、有効または無効なフェア キャッチのシグナルの後に、いかなるプレーヤーによってもキャッチまたはリカバーされた場合。またはBチームのキャッチまたはリカバーの後に、無効なフェア キャッチのシグナルが行われた場合。(参照：2-8-1~3)
- h. リターン キック、またはニュートラル ゾーンを越えてスクリメージ キックが行われた場合。
- i. フォワード パスが失敗と判定された場合。
- j. 第4ダウンまたはトライにおいて、チームのボール確保の変更前にAチームがファンブルし、ファンブルしたプレーヤー以外のAチームのプレーヤーがキャッチやリカバーをした場合。(参照：7-2-2-aおよびb, および8-3-2-d-5)
- k. プレーヤーの確保下でないライブ ボールが、プレーヤー、プレーヤーの装具、審判員、審判員の装具、またはグラウンド以外のインバウンズのものに触れた場合。(不用意なホイッスルの場合の手順が適用される)
- l. ライブ ボールのキャッチまたはリカバーが、両チームのプレーヤーによって同時になされた場合。
- m. プレー中にボールが規格を満たさなくなった場合。(不用意なホイッスルの場合の手順が適用される)
- n. 審判員がライブ ボールを確保した場合。(不用意なホイッスルの場合の手順が適用される)
- o. ボール キャリアがグラウンドに膝をつくふりをした場合。
- p. いずれかのチームの空中のパス レシーバーが抱えられ、グラウンドに直ちに降りられな

かった場合。(A. R. 7-3-6-Ⅲ)

- q. ボール キャリアのヘルメットが完全に脱げた場合。
- r. 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)

#### 第4条 レディ フォー プレーが宣告される前のボール

いかなるプレーヤーも、レディ フォー プレーの前にボールをプレーに移してはならない。(A. R. 4-1-4-IおよびII)

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。[S19]

#### 第5条 プレー クロックの計時

ボールがレディ フォー プレーであることが宣告された後、40秒または25秒以内にボールはプレーに移さなければならない。(参照：3-2-4)ただし、その間にプレー開始が中断された場合はその限りではない。プレー開始が中断された後は、プレー クロックは改めて最初から計時が行われる。

罰則：デッド ボール中の反則。ゲームの遅延。サクシーディング スポットから5ヤード。[S21]

## 第2章 アウト オブ バウンズ

### 第1条 プレーヤーのアウト オブ バウンズ

- a. プレーヤーは、他のプレーヤーおよび試合の審判員以外の境界線上、またはその外側にあるいかなるものにも身体の一部が触れたときに、アウト オブ バウンズとなる。(参照：2-27-15) (A. R. 4-2-1-IおよびII)
- b. アウト オブ バウンズのプレーヤーは、空中にいるプレーヤーとなっても、インバウンズのグラウンドに触れるまではアウト オブ バウンズのままである。ただし、アウト オブ バウンズに同時に触れた場合を除く。
- c. パイロンに接触したプレーヤーは、アウト オブ バウンズとなる。

### 第2条 保持されているボールのアウト オブ バウンズ

プレーヤーの確保下にあるボールは、そのボールまたはボール キャリアの身体の一部が、他のプレーヤーおよび試合の審判員以外のアウト オブ バウンズ、境界線上またはその外側にあるいかなるもの(グラウンドを含む)にでも触れたときに、アウト オブ バウンズとなる。

### 第3条 ルース ボールのアウト オブ バウンズ

- a. フィールド ゴールの得点となったキックを除き、プレーヤーが支配していないボールは、アウト オブ バウンズのグラウンド、プレーヤー、試合の審判員、または他のいかなるものにも接触した場合に、アウト オブ バウンズとなる。あるいはプレーヤーおよび試合の審判員以外の、境界線上もしくはその外側のグラウンドまたは他のいかなるものにも接触した場合に、アウト オブ バウンズとなる。
- b. パイロンに接触したボールは、ゴール ラインのエンド ゾーン側でアウト オブ バウンズとな

る。

- c. プレーヤーの確保下でないライブ ボールが、境界線を横切りアウト オブ バウンズを宣告された場合には、ボールは境界線を横切った地点でアウト オブ バウンズとなる。

#### 第4条 ボールの先端においてアウト オブ バウンズ

- a. ライブ ボールがアウト オブ バウンズを宣告されたが、ボールは境界線を横切っていない場合、デッドを宣告された時点のボールの最先端で、そのボールはアウト オブ バウンズとなる。(A. R. 4-2-4-I) (例外：8-5-1-a, A. R. 8-5-1-I)
- b. ボール キャリアがアウト オブ バウンズになる前か同時に、ボールがインバウンズでゴールライン (参照：2-12-2) を越えた場合は、タッチダウンとなる。
- c. 相手チームのエンド ゾーンにいてグラウンドに接触しているレシーバーが、サイドラインやエンドラインの外に手を伸ばして正当なパスをキャッチした場合、パスは成功とみなされる。
- d. ゴールライン間においてアウト オブ バウンズと宣告された場合、ボールの最先端が前進地点となる。(A. R. 8-2-1-IおよびA. R. 8-5-1-VII) [例外：ボール キャリアが空中にいる間にサイドラインを横切った場合、前進地点はボールがサイドラインを横切った地点となる。(A. R. 8-2-1-II, IIIおよびV~IX)]

# 第5篇 シリーズ, シリーズ獲得線

## 第1章 シリーズ: 開始, 終了, 更新

### 第1条 シリーズが与えられるとき

- a. 4回までの連続したスクリメージ ダウンからなるシリーズ(参照: 2-24-1)は, フリー キック, タッチバック, フェア キャッチ, またはボールのチーム確保が変更となった後, 次のスナップによってボールをプレーに移すチームに対して与えられる。超過節においてはオフェンスチームに対して与えられる。
- b. Aチームがボール デッドを宣告されたときに, シリーズ獲得線上あるいはそれを越えてボールを正当に確保していた場合, Aチームに対して新しいシリーズが与えられる。
- c. 第4ダウンの後, Aチームが第1ダウンの獲得に失敗した場合には, Bチームに対して新しいシリーズが与えられる。(A. R. 10-1-5-I)
- d. Aチームのスクリメージ キックがアウト オブ バウンズに出るか, グラウンド上に静止し誰も取ろうとしない場合, Bチームに対して新しいシリーズが与えられる。(例外: 8-5-1-a)
- e. 次の場合, ボールがデッドを宣告されたときにボールを正当に確保しているチームに対して新しいシリーズが与えられる。
  1. ダウン中に, ボールのチーム確保が変更となった場合。
  2. スクリメージ キックがニュートラル ゾーンを越えた場合。(例外: (1) ダウンが繰り返された場合, (2) 6-3-7)
  3. 罰則を受諾することにより, 被反則チームにボールを与える場合。
  4. 罰則を受諾することにより, 第1ダウンを与える場合。
- f. スクリメージ キック後, 不正なタッチが行われた地点でBチームがボールの確保を選択した場合, Bチームに対して新しいシリーズが与えられる。(例外: ダウンが繰り返された場合)(参照: 6-3-2-aおよびb)

### 第2条 シリーズ獲得線

- a. シリーズ獲得線は, ボールの最先端を基準にしてその前方10ヤード(9.14m)とする。しかし, それが相手側のエンド ゾーンに入る場合は, ゴール ラインがシリーズ獲得線となる。
- b. シリーズ獲得線は, 新しいシリーズの第1ダウンのレディ フォー プレーが宣告されたときに設定される。

### 第3条 前進地点

- a. すべてのダウンでそれぞれのチームが獲得または損失した距離の計測は, エンド ライン間でボール デッドが宣告されたときのボールの最先端の位置で決定される。(例外: (1) 8-

5-1, A. R. 8-5-1-I, (2) いずれかのチームの空中にいるパスのレシーバーが、相手に押し戻された後で、インバウンズでキャッチに成功し、ボールはキャッチした地点でデッドを宣告された場合、前進地点はプレーヤーがボールをレシーブした地点である。) メジャーメントの前には、ボールは常にその長軸がサイドラインと平行になるように置かなければならない。(参照：4-1-3-p) (A. R. 5-1-3-I, III, IVおよびVI, およびA. R. 7-3-6-V)

- b. 第1ダウンか否かが疑わしい場合は、要求がなくともメジャーメントを行う。第1ダウンを決めるために不要であれば、メジャーメントを行わない。
- c. ボールがレディフォープレーとなった後は、メジャーメントの要求を認めない。

#### 第4条 シリーズの終了

スクリメージダウンのシリーズの継続は、次の場合に終了する。

- a. ダウン中に、ボールのチーム確保が変更となった場合。
- b. スクリメージキックがニュートラルゾーンを越えた場合。
- c. キックが、アウトオブバウンズになった場合。
- d. キックが、グラウンド上に静止し、誰も取ろうとしない場合。
- e. Aチームがダウンの終了時に第1ダウンを得た場合。
- f. 第4ダウンの終了後、Aチームが第1ダウンの獲得に失敗した場合。
- g. 罰則を受諾することにより、第1ダウンとなる場合。
- h. 得点があった場合。
- i. どちらかのチームにタッチバックが与えられた場合。
- j. 第2節が終了した場合。
- k. 第4節が終了した場合。

## 第2章 罰則施行後のダウンおよびボールの確保

### 第1条 フリーキックのダウン中の反則

フリーキックのダウン中に反則があり、その罰則施行後にスクリメージダウンがある場合、罰則施行後のダウンと距離は、第1ダウン、新しいシリーズ獲得線までとなる。

### 第2条 罰則の結果が新しいシリーズになる場合

次の場合には、新しいシリーズの新しいシリーズ獲得線までとなる。

- a. 罰則施行の結果、Aチームが確保しているボールが、シリーズ獲得線を越えた場合。
- b. 罰則規定により第1ダウンが与えられる場合。

### 第3条 チーム確保変更前の反則

- a. チーム確保変更前のスクリメージダウン中に、ゴールライン間で発生した反則に対する罰則を受諾した場合、ボールはAチームに所属する。罰則がロスオブダウンを伴う場合、第1ダウンを規定する場合、または罰則の結果としてボールがシリーズ獲得線上またはそれを

越える場合、以上の場合を除き、ダウンは繰り返される。(例外：8-3-3-b-1, 10-2-3, 10-2-4, および10-2-5) (A. R. 10-2-3-I)

- b. 罰則がロス オブ ダウンを伴う場合は、その反則の起こったダウンは、そのシリーズの4つのうちの1つのダウンとして数える。

#### 第4条 チーム確保変更後の反則

ダウン中にボールのチーム確保変更後に発生した反則に対する罰則が受諾された場合は、ボールは反則が発生したときに確保していたチームに所属する。このような罰則の施行後のダウンと距離は、第1ダウン、新しいシリーズ獲得線までとなる。(例外：10-2-5-a)

#### 第5条 罰則の辞退

罰則が辞退された場合、次のダウン数は、その反則が発生しなければなるはずのダウン数である。

#### 第6条 ダウン間の反則

ダウン間に生じた距離罰則の施行後のダウン数は、Bチームの反則に対する罰則の施行がAチームのシリーズ獲得線の手前である限り、または罰則が第1ダウンを規定しない限り、その反則が起きる前に設定されたダウン数と同じである。(参照：9-1) (A. R. 5-2-6-I, およびA. R. 10-1-5-I~III)

#### 第7条 シリーズ間の反則

- a. シリーズ終了後、ボールがレディ フォー プレーとなる前に発生したデッド ボール中の反則(デッド ボール中の反則として扱われるライブ ボール中の反則を含む)に対しては、次のシリーズ獲得線の設定前に罰則を完了する。
- b. ボールがレディ フォー プレーとなった後のデッド ボール中に発生した反則に対しては、シリーズ獲得線の設定の後に罰則を完了する。(A. R. 5-2-7-I~V)

#### 第8条 両チームによる反則

ダウン中、オフセッティング ファウルが生じた場合は、そのダウンは繰り返される。(参照：10-1-4 例外) (A. R. 10-1-4-III~VII)

#### 第9条 最終決定

ボールが次に正当にスナップされた後、正当にフリー キックされた後、および第2節、第4節が終了した後は、公式規則の決定を変更できない。(参照：3-2-1-a, 3-3-4-e-2 および11-1) (例外：ダウン数の誤りは、そのシリーズの間、あるいはそのシリーズが終了後、ボールが次に正当にスナップされる前に、修正することができる。)



# 第6篇 キック

## 第1章 フリーキック

### 第1条 制限線

フリーキックフォーメーションでは、キックチームの制限線はボールがキックされる地点のボールの最先端を通るヤードラインであり、レシーブチームの制限線はその地点から10ヤード前方のヤードラインである。罰則による移動がない限り、キックオフ時のキックチームの制限線は自陣の35ヤードラインであり、セーフティ後のフリーキックの制限線は自陣の20ヤードラインである。

### 第2条 フリーキックフォーメーション

- a. フリーキックフォーメーション時のボールは、ハッシュマーク上またはその間の、Aチームの制限線上から正当にキックされなければならない（例外：6-1-2-c-4）。レフリーは、キッカーがボールを受け取った後、全審判員が用意できたときに、レディフォープレーを宣告する。レディフォープレーのシグナルの後は、タイムアウトの後にボールの位置を変えることができる。レディフォープレー後、いかなる理由であってもボールがティーから落ち始めた後、Aチームはボールをキックしてはならず、また審判員は直ちにホイッスルを吹かなければならない。
- b. ボールがレディフォープレーとなった後、キッカーを除くキックチームのすべてのプレーヤーは制限線の後方5ヤードよりも手前にはいてはならない。プレーヤーの片足が、制限線の手前5ヤードのライン上またはそれを越えていれば、そのプレーヤーはこの公式規則を満たしていることとなる。1人のプレーヤーが制限線の後方5ヤードの手前にいた場合、他のプレーヤーがボールをキックすれば、不正なフォーメーションの反則である。（A. R. 6-1-2-VII）
- c. ボールがキックされるときは（A. R. 6-1-2-I~IV）：
  1. プレースキック時のホルダーとキッカーを除くAチームの全プレーヤーは、ボールの後方にいなければならない。（A. R. 6-1-2-V）[S18]
  2. Aチームの全プレーヤーはインバウンズにいなければならない。[S19]
  3. キッカーの両側には、それぞれ少なくとも4人のAチームのプレーヤーがいなければならない。[S19]（A. R. 6-1-2-II~IV）
  4. セーフティの後でパントまたはドロップキックを行う場合は、キックチームの制限線の後方でキックしなければならない。ライブボール中の反則に対する距離罰則がプレビアススポットから施行される場合は、キック側の制限線が前の罰則によって移動されていない限り、罰則施行は20ヤードラインからである。[S18または他の適切なシグナル]
  5. Aチームのすべてのプレーヤーは、レディフォープレーが宣告された後、一度は両9

ヤード マークの間になければならない。[S19]

罰則 [a～c5]：ライブ ボール中の反則。プレビラス スポットから5ヤード、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5ヤード、またはタッチバックによりボールが置かれた地点から5ヤード。[S18またはS19] (A. R. 6-1-2-VI)

6. Bチームの全プレーヤーはインバウンズになければならない。[S19]

7. Bチームの全プレーヤーは自己の制限線の後方になければならない。[S18]

罰則 [c6～c7]：ライブ ボール中の反則。プレビラス スポットから5ヤード。[S18またはS19]

### 第3条 フリー キックのタッチとリカバー；不正なタッチ

a. Aチームのプレーヤーは、以下の場合のいずれかになる前にフリー キックされたボールにタッチしてはならない。

1. ボールがBチームのプレーヤーにタッチした後。(例外：6-1-4および6-5-1-b)

2. ボールがBチームの制限線を横切って、それを越えた所にあるとき。(例外：6-4-1) (A. R. 2-12-5-I)

3. ボールがBチームの制限線を越えた位置のプレーヤー、グラウンド、審判員、または他のいかなるものにタッチした後。

これらの後は、Aチームのすべてのプレーヤーはキックにタッチ、リカバーまたはキャッチできる。

b. 上記以外のAチームによるタッチはすべて不正なタッチであり、バイオレーションである。バイオレーションは、ボールがデッドになったとき、レシーブ チームにそのバイオレーションの地点でボールを得る権利を与える。

c. いずれかのチームによって引き起こされたライブ ボール中の反則に対する罰則が受諾された場合、あるいはオフセティング ファウルが発生した場合は、不正なタッチの権利は取り消される。(A. R. 6-1-3-I)

d. Aチームのエンド ゾーン内での不正なタッチは無視される。

### 第4条 強制されたタッチの無視

a. フリー キック中に、相手にブロックされてボールにタッチしたプレーヤーは、インバウンズではキックにタッチしたとはみなされない。(A. R. 2-11-4-I)

b. 相手側プレーヤーによってバッティングあるいは不正にキッキングされたボールがインバウンズのプレーヤーにタッチした場合は、そのボールにタッチしたとはみなされない。(参照：2-11-4-c)

### 第5条 静止したフリー キック

フリー キックがインバウンズで静止し、誰も取ろうとしない場合、ボールはデッドとなり、デッドボールの地点でレシーブ チームの所属となる。

## 第6条 フリー キックのキャッチとリカバー

- a. フリー キックが、レシーブ チームのプレーヤーによってキャッチまたはリカバーされた場合、ボールはプレー中のままである。(例外：4-1-3-g, 6-1-7, および6-5-1および2) キック チームのプレーヤーによってキャッチまたはリカバーされた場合は、ボールはデッドとなる。ボールがデッドを宣告されたときにキック チームが正当に確保した場合を除き、ボールは、デッド ボールの地点でレシーブ チームに所属する。ボールがデッドを宣告されたときにキック チームが正当に確保した場合は、ボールはキック チームに所属する。
- b. ボールにタッチする資格のある両チームのプレーヤーが、転がっているキックを同時にリカバーするか、あるいはフリー キックを同時にキャッチした場合、この同時確保によってボールはデッドとなる。
- c. 両チームのプレーヤーによる同時確保によってデッドを宣告されたキックについては、ボールはレシーブ チームの所属となる。

## 第7条 エンド ゾーンでデッドになった場合

- a. Bチームによってタッチされていないフリー キックがBチームのゴール ライン上またはその後方のグラウンドに当たった場合、ボールはデッドとなり、Bチームの所属となる。
- b. フリー キックの結果により、Bチームにタッチバックが与えられた場合には(参照：8-6)、ボールはBチームの25ヤード ラインからBチームによってプレーに移される。

## 第8条 キックしたチームによる反則

キックをキャッチする機会の妨害(参照：6-4)を除く、フリー キック プレー中のキック チームのすべての反則に対する罰則はBチームの選択により、プレビース スポットから施行してダウンを繰り返すか、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。

## 第9条 キッカーに対する反則

フリー キックのキッカーが制限線を越えて5ヤード進むか、キックがプレーヤー、審判員、またはグラウンドにタッチするまでは、キッカーをブロックしてはならない。(参照：9-1-16-c)

罰則：プレビース スポットから15ヤード。[S40]

## 第10条 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、プレビース スポットから15ヤードでキックを繰り返す。[S27]

- 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 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。

### 第11条 プレーヤーのアウト オブ バウンズ

フリー キックのダウン中にアウト オブ バウンズに出たAチームのプレーヤーは、そのダウン中はインバウンズに戻ってはならない。(例外：この規則は、ブロックされてアウト オブ バウンズに出されて、直ちにインバウンズに戻ったAチームのプレーヤーには適用されない)

罰則：ライブ ボール中の反則。プレビマス スポットから5ヤード、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5ヤード、またはタッチバックによりボールが置かれた地点から5ヤード。[S19]

### 第12条 ブロックを開始できる条件

Aチームのプレーヤーは、フリー キックされたボールにAチームがタッチできる資格を得るまでは、相手に対してブロックしてはならない。(A. R. 6-1-3-II)

罰則：ライブ ボール中の反則。プレビマス スポットから5ヤード、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5ヤード、またはタッチバックによりボールが置かれた地点から5ヤード。[S19]

## 第2章 フリー キックのアウト オブ バウンズ

### 第1条 キック チーム

フリー キックが、Bチームのインバウンズのプレーヤーによってインバウンズでタッチされずに、ゴール ライン間でアウト オブ バウンズになれば反則である。(A. R. 6-2-1-I~IIおよびA. R. 4-2-1-III)

罰則：ライブ ボール中の反則。プレビマス スポットから5ヤード。また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5ヤード。または、Aチームの制限線から30ヤード前方(レシーブ チームの方向)のそのハッシュ マークでレシーブ チームがプレーを開始する。[S19]

### 第2条 レシーブ チーム

フリー キックがゴール ライン間でアウト オブ バウンズになれば、ボールはそのハッシュ マークでレシーブ チームの所属となる。フリー キックがゴール ラインの後方でアウト オブ バウンズになれば、ボールはそのゴールを守っているチームの所属となる。(A. R. 6-2-2-I~IV)

## 第3章 スクリメージ キック

### 第1条 ニュートラル ゾーンを越えなかった場合

- a. ニュートラル ゾーンを越えなかったスクリメージ キックは、プレー中のままである。すべて

のプレーヤーはニュートラルゾーンを越えなかったボールをキャッチまたはリカバーし、前進させることができる。(A. R. 6-3-1-I~III)

- b. ニュートラルゾーンを越えて3ヤード以内でのキック側の相手チームによるスクリメージキックのブロックは、ニュートラルゾーンまたはその手前で起きたものとして扱われる。(参照：2-11-5)

## 第2条 ニュートラルゾーンを越えた場合

- a. インバウンズにいるキックチームのプレーヤーは、ニュートラルゾーンを越えたスクリメージキックに相手がタッチする前にタッチしてはならない。これは不正なタッチのバイオレーションであり、ボールがデッドになったときに、バイオレーションの地点でレシーブチームにボールを得る権利が与えられる。(例外：6-3-4) (A. R. 2-12-2-IおよびA. R. 6-3-2-I)
- b. いずれかのチームによって起こされたライブボール中の反則に対する罰則が受諾されたときは、この権利は取り消される。(A. R. 6-3-2-I~IV, A. R. 6-3-11-I~IIIおよびA. R. 10-1-4-VII)
- c. オフセッティングファウルが発生したときは、この権利は取り消される。
- d. トライ中の、超過節での、あるいはAチームのエンドゾーン内での不正なタッチは無視される。

## 第3条 すべてのプレーヤーが有資格となる場合

ニュートラルゾーンを越えたスクリメージキックが、インバウンズにいるレシーブチームのプレーヤーにタッチしたとき、どのプレーヤーもボールをキャッチまたはリカバーすることができる。(参照：6-3-1-b) (例外：6-3-4および6-5-1-b)

## 第4条 強制されたタッチの無視

- a. 相手にブロックされて、ニュートラルゾーンを越えたスクリメージキックにタッチしたプレーヤーは、インバウンズではキックにタッチしたとはみなされない。(A. R. 6-3-4-I~VおよびA. R. 2-11-4-I)
- b. 相手側プレーヤーによってバッティングあるいは不正にキッキングされたボールがインバウンズにいるプレーヤーにタッチした場合は、そのボールにタッチしたとはみなされない。(A. R. 6-3-4-II) (参照：2-11-4-c)

## 第5条 レシーブチームのキャッチとリカバー

レシーブチームのプレーヤーがスクリメージキックをキャッチまたはリカバーしたとき、ボールはプレー中のままである。(例外：4-1-3-g, 6-3-9, 6-5-1および2) (A. R. 8-4-2-V)

## 第6条 キックチームのキャッチとリカバー

- a. ニュートラルゾーンを越えたスクリメージキックを、キックチームのプレーヤーがキャッチまたはリカバーしたとき、ボールはデッドとなる。(A. R. 6-3-1-IV) ボールがデッドを

宣告されたときにキック チームが正当に確保した場合を除き、ボールはデッド ボールの地点でレシーブ チームに所属する。キック チームが正当に確保した場合は、ボールはキック チームに所属する。(例外：8-4-2-b)

- b. ボールにタッチする資格のある両チームのプレーヤーが、同時にスクリメージ キックをキャッチあるいはリカバーした場合、この同時確保によってボールはデッドとなる。両チームのプレーヤーによる同時確保によってデッドを宣告されたキックについては、ボールはレシーブ チームの所属となる。(参照：2-4-4および4-1-3-1)

#### 第7条 ゴール ライン間におけるアウト オブ バウンズあるいはインバウンズでの静止

スクリメージ キックがゴール ライン間でアウト オブ バウンズになった場合、あるいはインバウンズで静止し誰も取ろうとしない場合、ボールはデッドとなりデッド ボールの地点でレシーブ チームの所属となる。(例外：8-4-2-b)

#### 第8条 ゴール ライン後方でのアウト オブ バウンズ

成功したフィールド ゴールを除き、スクリメージ キックがゴール ラインの後方でアウト オブ バウンズになれば、ボールはデッドとなり、そのゴール ラインを守っているチームの所属となる。(参照：8-4-2-b)

#### 第9条 ゴール ライン上またはその後方のグラウンドに当たった場合

ニュートラル ゾーンを越えてBチームにタッチされていないスクリメージ キックが、Bチームのゴール ライン上またはその後方のグラウンドに当たった場合、ボールはデッドとなり、Bチームの所属となる。(参照：8-4-2-b) (A. R. 6-3-9-IおよびII)

#### 第10条 正当なキック、不正なキック

- a. 正当なスクリメージ キックとは、公式規則に従って行われるパント、ドロップ キック、プレー スキックである。

- b. リターン キックは不正なキックであり、ライブ ボール中の反則で、直ちにボール デッドとなる。(参照：2-16-8)

罰則：リターン キックに対して、ライブ ボール中の反則として、反則地点から5ヤード。

[S31]

- c. キッカーの身体が完全にニュートラル ゾーンを越えた状態でキックされたスクリメージ キックは不正なキックであり、ライブ ボール中の反則で、直ちにボール デッドとなる。

罰則：ニュートラル ゾーンを越えた地点での不正なキックに対して、ライブ ボール中の反則として、プレビマス スポットから5ヤード、かつロス オブ ダウン。[S31および

S9]

- d. スクリメージ プレース キックの地点を示すため、またはボールを置くために用具や物質を使用してはならない。これはスナップ時のライブ ボール中の反則である。

罰則：プレビマス スポットから5ヤード。[S19]

## 第11条 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) バイオレーションの地点はBチームの20ヤードラインである。これは、エンドゾーンでのバッティングの特別な場合であり、反則ではない。(A. R. 6-3-11-I～VおよびA. R. 2-12-2-I)

## 第12条 プレーヤーのアウトオブバウンズ

スクリメージキックのダウン中にアウトオブバウンズに出たAチームのプレーヤーは、そのダウン中はインバウンズに戻ってはならない。(例外：この規則は、ブロックによりアウトオブバウンズに出され、直ちにインバウンズに戻ろうとしたAチームのプレーヤーには適用されない。)

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。また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5ヤード。[S19]

## 第13条 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メージキックプレー中(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。(A. R. 6-3-13-I～III)

## 第14条 ブレースキックでのディフェンスラインマン

Aチームがブ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。プレビアススポットから5ヤード。[S19]

# 第4章 キックをキャッチする機会

## 第1条 機会の妨害

- インバウンズにいるレシーブチームのプレーヤーは、フリーキックまたはニュートラルゾーンを越えたスクリメージキックをキャッチできる位置にいて、しかもキャッチしようとしている場合、妨害されずにキックをキャッチする機会が与えられる。(A. R. 6-3-1-III, A. R. 6-4-1-V, VIおよびIX)
- レシーバーがボールにタッチする前に、Aチームのプレーヤーが、レシーバーの両肩の幅で正面1ヤードのエリアに侵入した場合は、妨害の反則となる。疑わしい場合は、反則である。(A. R. 6-4-1-X～XIII)
- この保護条項は、キックがグラウンドに触れたとき(例外：下記f項のフリーキック)、また

はニュートラルゾーンを越えた地点でBチームのプレーヤーがスクリメージキックをマフあるいはタッチしたとき、またはフィールドオブプレーあるいはエンドゾーンでBチームのプレーヤーがフリーキックをマフあるいはタッチしたときに終了する。(例外：6-5-1-b)(A.R. 6-4-1-IV)

- d. レシーバーとなる可能性のあるプレーヤーへの妨害が、相手によるブロックの結果によるものであれば、この妨害は反則ではない。
- e. キックチームのプレーヤーは、レシーバーとなる可能性のあるプレーヤーがボールに最初にタッチする前かそのタッチと同時にそのレシーバーに接触した場合、妨害の反則である。(A.R. 6-4-1-II, IIIおよびVIII) 疑わしい場合は、妨害の反則である。
- f. フリーキックにおいて、ボールをレシーブできる位置にいるレシーブチームのプレーヤーは、ティーからキックされたボールが直後にグラウンドに一度だけ触れて、そのまま空中に上がった場合は、キックされたボールがティーから空中に上がった場合と同様に、ボールをキャッチする機会とフェアキャッチの保護条項が与えられる。
- g. ターゲティングの反則(参照：9-1-3および9-1-4)と考えられる、あるいは他のパーソナルファウルとなるAチームによる接触があり、レシーバーがキックをキャッチする機会を妨害された場合は、キックをキャッチする機会の妨害、ターゲティングの反則あるいはパーソナルファウルのいずれかで判定してもよい。15ヤードの罰則は、Bチームの選択により、プレー後のデッドボールがBチームに所属する地点、または反則地点から施行される。

罰則：ゴールライン間の反則(フリーキックで、Bチームの25ヤードより後方で有効なフェアキャッチシグナルを出したプレーヤーに対する反則を除く)：

妨害の反則に対して、反則地点から15ヤード、およびレシーブチームのボールで第1ダウン。[S33]

フリーキックで、Bチームの25ヤードより後方の有効なフェアキャッチシグナルを出したプレーヤーに対する反則：

Bチームの25ヤードから罰則を科す。[S33]

ゴールライン後方での反則：

タッチバックが与えられ、サクシーディングスポットから罰則を科す。

ひどい反則者は資格没収。[S47]

## 第5章 フェアキャッチ

### 第1条 キャッチの地点でデッド

- a. Bチームのプレーヤーがフェアキャッチしたとき、ボールはキャッチしたところでデッドとなり、その地点でBチームの所属となる。(例外：フリーキックをBチームのプレーヤーが自己の25ヤードラインよりも後方でフェアキャッチした場合、ボールはBチームの25ヤードラインでBチームに所属する。次のスナップは、プレークロックが25秒になる前、またはレディフォープレーのシグナルの前に、ボールをプレーに移すチームが両ハッシュマークの間の別の地点を選択しない限り、両ハッシュマークの中央で行わなければならない。プレークロックが25秒になった後、またはレディフォープレーのシグナルの後では、Aチームの



反則あるいはオフセッティング ファウルが起きない限り、チーム タイムアウトの後でボールの位置を変更できる。

- b. Bチームのプレーヤーが有効なフェア キャッチのシグナルをした場合、フリー キックやスクリメージ キックのキャッチの保護は、キックをマフしたが、まだキックをキャッチする機会のあるプレーヤーにも継続される。もしこのプレーヤー(あるいはBチームの別のプレーヤー)がその後キックをキャッチした場合、ボールはこのプレーヤーが最初にボールにタッチした位置に置かれる。この保護はキックがグラウンドにタッチしたときに終了する。(A. R. 6-5-1-IおよびII)
- c. フェア キャッチに関する規則は、スクリメージ キックがニュートラル ゾーンを越えた場合またはフリー キック中にのみ適用される。
- d. フェア キャッチの条項の目的は、フェア キャッチのシグナルを出すことによって、自分および味方のプレーヤーがキャッチの後、ボールを前進させないことを宣言したレシーバーを守ることである。(A. R. 6-5-5-III)
- e. ボールがキャッチされた場合、ボールはキャッチの地点でレシーブ チームのスナップによってプレーに移される。(例外：6-5-1-a, 7-1-3および8-6-1-b)

## 第2条 前進できない

Bチームのプレーヤーが有効なまたは無効なフェア キャッチのシグナルをした後は、すべてのBチームのプレーヤーは、キャッチまたはリカバーしたボールを、どの方向へも3歩以上、持って動いてはならない。(A. R. 6-5-2-I~III)

罰則：デッド ボール中のゲームの不正な遅延の反則。サクシーディング スポットから5ヤード。[S7およびS21]

## 第3条 無効なシグナル：キャッチまたはリカバー

- a. 無効なシグナルの後のキャッチは、フェア キャッチではなく、ボールはキャッチまたはリカバーの地点でデッドとなる。(例外：フリー キックで、Bチームのプレーヤーが有効なフェア キャッチのすべての要件を満たさない手を振るシグナルを出し、その後自己の25ヤード ラインよりも後方でボールをキャッチした場合、ボールはBチームの25ヤード ラインでBチームに所属する。)
- b. シグナルがキャッチまたはリカバーの後で出された場合は、シグナルが最初に出されたときにボールはデッドとなる。(A. R. 6-5-1-I)
- c. ニュートラル ゾーンを越えた位置での無効なシグナルは、Bチームのプレーヤーにのみ適用される。
- d. ニュートラル ゾーンを越えた位置での無効なシグナルは、ボールがニュートラル ゾーンを越えたときにのみ起こり得る。(参照：2-16-7) (A. R. 6-5-3-I)

## 第4条 不正なブロックまたは接触

フェア キャッチのために有効なまたは無効なシグナルをし、ボールにタッチしなかったBチームのプレーヤーは、そのダウン中、相手に対するブロックあるいは反則をしてはならない。(A. R. 6

- 5 - 4 - I および II)

罰則：フリー キックの場合：反則地点から15ヤードでレシーブ チームのボール。[S40]

スクリメージ キックの場合：ポストスクリメージ キックの施行で15ヤード。[S40]

#### 第5条 タックルしてはならない

キック チームのプレーヤーは、フェア キャッチをした相手に対し、タックルまたはブロックをしてはならない。フェア キャッチのシグナルを出したプレーヤーのみがこの保護を受ける。(A. R. 6-5-5-I および III)

罰則：デッド ボール中の反則。レシーブ チームのボールで、サクシーディング スポットから15ヤード。[S7 および S38]

# 第7篇 スナップ、パス

## 第1章 スクリメージ

### 第1条 スナップで開始

- a. 公式規則により正当なフリーキックが規定される場合を除き、ボールは正当なスナップによってプレーに移されなければならない。(A. R. 4-1-4-IおよびII)
- b. ボールがレディフォープレーになる前は、いかなるプレーヤーもプレーを開始してはならない。(参照：4-1-4) (A. R. 4-1-4-IおよびII)
- 罰則 [a, b]：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。[S7およびS19]
- c. サイドゾーンでは、ボールはスナップされない。(参照：2-31-6) スクリメージダウンを開始する地点がサイドゾーンである場合は、ボールはハッシュマークへ移される。

### 第2条 シフトとフォルススタート

- a. シフト：ハドル(参照：2-14)やシフト(参照：2-22-1)の後でスナップの前、すべてのAチームのプレーヤーは、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、その位置で完全に静止しなければならない。(A. R. 7-1-2-I)
- b. 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ては、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人あるいはそれ以上のプレーヤーが、プレーの開始に類似する動きをすること。
  - スナッパーが別の位置に動くこと。
  - 制限を受けるラインマン(参照：2-27-4)が、手を動かすことや急な動作を行うこと。  
[例外：(1)ニュートラルゾーンに侵入したBチームのプレーヤーに脅かされてスクリメージライン上のAチームのラインマンが直ちに反応した場合は、フォルススタートではない。(参照：7-1-5-a-2) (A. R. 7-1-3-V)  
例外：(2)7-1-3-a-3]
  - 以下に限定されるものではないが、オフense チームのプレーヤーがスナップの前に、素早い急激な動作をすること。
    - (a) ラインマンが、足、肩、腕、胴体、あるいは頭を、いかなる方向へも素早い急激な動作を行うこと。
    - (b) スナッパーが、ボールを持ち上げることや動かすこと、親指や指を動かすこと、肘を揺らすこと、頭を急激に動かすこと、あるいは肩や臀部を素早く下げること。
    - (c) クォーターバックがプレーの開始に類似する素早い急激な動きをすること。

- (d) バックがプレーの開始に類似する素早く急激な動作で、ボールを受け取る振りをする事。
5. ボールがレディフォープレーの後、オフェンスチームが、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) このような不正なシフトは、フォルススタートである。

### 第3条 オフェンスチームの条件—スナップの前

次の場合 (a～d) は、デッドボール中の反則である。審判員は笛を吹き、プレーが続くことを許してはならない。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：

- a. スナッパー：スナッパー（参照：2-27-8）は：
1. 別の位置へ動いてはならない。身体の中の部分もニュートラルゾーンを越えてはならない。
  2. ボールを持ち上げたり、動かしてニュートラルゾーンを越えさせたり、プレーの開始のふりをしてはならない。
  3. プレーの開始と紛らわしくなければ、ボールから手を離してもよい。
- b. 9ヤードマーク：
1. Aチームの交代選手は、一度は両9ヤードマークの間にいなければならない。前のダウンに参加していたAチームのプレーヤーは、前のダウンの終了から次のスナップまでの間に、一度は両9ヤードマークの間にいなければならない。(A. R. 3-3-4-I)
  2. チームタイムアウト、負傷者のためのタイムアウト、メディアタイムアウトあるいは節の終了の後、Aチームのすべてのプレーヤーは、一度は両9ヤードマークの間にいなければならない。
- c. エンクローチメント：一度スナッパーがスナップする体勢になったら、他のすべてのAチームのプレーヤーはニュートラルゾーンに入ったり、越えたりしてはならない。[例外：(1) 交代選手、および退出するプレーヤー。(2) スクリメージキックフォーメーションで、オフェンスチームのプレーヤーの手が、相手を指さしてニュートラルゾーンに入ってしまった場合。]
- d. フォルススタート：Aチームのプレーヤーは、フォルススタート（参照：7-1-2-b）、および相手のプレーヤーへの接触をしてはならない。(A. R. 7-1-3-III)

罰則 [a～d]：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。[S7およびS19またはS20]

### 第4条 オフェンスチームの条件—スナップ時

以下の項目 (a～c) の違反は、ライブボール中の反則であり、プレーは継続する。

- a. 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, A. R. 7-1-4-VIII)

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：7-1-4-a-5に記すスクリメージ キック フォーメーションからスナップが行われる場合)
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 (参照：2-16-10) で、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ときに、番号の規則の例外となる。
  - (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とき) 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。

b. モーション：

1. 1名のプレーヤーはモーションすることができるが、相手のゴール ラインに向かってモーションしてはならない。
2. モーションをするプレーヤーは、まずバックとなり完全に停止した後にモーションを開始する以外、スクリメージ ライン上からモーションを開始してはならない。
3. スナップ時にモーションをしているプレーヤーは、1秒静止の規則を満たしていなければならない。すべてのシフトが終了する前にモーションを開始してはならない。(参照：2-22-1-c)

- c. 不正なシフト：スナップ時、Aチームは不正なシフトを行ってはならない。(参照：7-1-2-a) (A. R. 7-1-3-I, II)

罰則 [a～c]：ライブ ボール中の反則。プレビラス スポットから5ヤード。[S19またはS20]

フィールド ゴール プレーを除くスクリメージ キック プレーのスナップ時、またはスナップ後のライブ ボール中の反則の場合、プレビラス スポットから5ヤード、また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5ヤード。[S19またはS20]

## 第5条 ディフェンス チームの条件

ディフェンス チームは、次のことを満たしていなければならない。

- a. 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. 7-1-3-a-1で不正にボールが動かされた場合を除き、ディフェンスのプレーヤーはボールに触れてはならない。また、この間、相手プレーヤーと接触したり、相手プレーヤーを妨害してはならない。(A. R. 7-1-5-IおよびII)
2. ディフェンスのプレーヤーは、ニュートラルゾーンに入りオフェンスのラインマンが直ちに反応する原因となつてはならない。また他のデッドボール中のオフサイドの反則をしてはならない。(参照：2-18-2 および7-1-2-b-3-例外) (A. R. 7-1-3-VおよびA. R. 7-1-5-III)
3. ディフェンスのプレーヤーは、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。

罰則 [1～3]：デッドボール中の反則、オフサイド。サクシーディング スポットから5ヤード。[S18]

4. スクリメージラインから1ヤード以内で静止しているプレーヤーは、ディフェンスのプレーヤーの通常の動きと異なる素早い動作、突然の動作、または大げさな動作をしてはならない。(A. R. 7-1-5-IV)
5. いかなるプレーヤーも、相手プレーヤーがボールをプレーに移そうとするとき、相手プレーヤーを混乱させるような言葉やシグナルを用いてはならない。また、オフェンスのスタートのシグナルに似せた音や拍子の、あるいはその他の方法で妨害するようなディフェンスのシグナルを用いてはならない。

罰則 [4, 5]：デッドボール中の反則。ゲームの遅延。サクシーディング スポットから5ヤード。[S21]

b. スナップが開始されるとき：

1. ディフェンスのプレーヤーは、スナップ時にニュートラルゾーンに侵入していたり、越えていたりしてはならない。
2. すべてのディフェンスのプレーヤーはインバウンズにいなければならない。

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。[S18]

## 第6条 ボールの前方への手渡し

次のようなスクリメージダウン中を除き、ボールを前方へ手渡ししてはならない。

- a. スクリメージラインの手前にいるAチームのバックは、同様にスクリメージラインの手前にいる他のバックに、両者がスクリメージラインの手前にいる場合に限りボールを前方へ手渡ししてよい。
- b. スクリメージラインの手前にいるAチームのバックは、ボールがスナップされたときにスクリメージライン上にいたチームメイトで、両足を動かしてラインの位置から離れることによって、ボールを受けるときに自己のエンドラインに向いており、かつスクリメージラインの手前に2ヤード以上離れているプレーヤーにボールを前方に手渡ししてよい。(A. R. 7-1-6-I)

罰則：反則地点から5ヤード。また、スクリメージダウン中のチーム確保の変更前のAチームによる反則はロスオブダウンを伴う。[S35およびS9]

## 第7条 予め計画されたルース ボール

Aチームのプレーヤーは、スナッパーの近くに予め計画されて置かれたルース ボールを持って走ることにはできない。

罰則：プレビアス スポットから5ヤード、かつロス オブ ダウン。[S19およびS9]

# 第2章 バックワード パスとファンブル

## 第1条 ライブ ボール中

ボール キャリアは、いつでもボールを後方へ、手渡すあるいはパスをすることができるが、時間を節約するために故意にボールをアウト オブ バウンズへ投げてはならない。

罰則：反則地点から5ヤード。スクリメージ ダウン中のチーム確保の変更前のAチームによる反則は、ロス オブ ダウンを伴う。(A. R. 3-4-3-Ⅲ) [S35およびS9]

## 第2条 キャッチまたはリカバー

a. バックワード パスまたはファンブルが、インバウンズのプレーヤーによってキャッチまたはリカバーされた場合、ボールはプレー中のままである。(A. R. 2-23-1-I)

例外：

1. 8-3-2-d-5 (トライ時のAチームのファンブル)。
2. 第4ダウンにおいて、チーム確保の変更前に、Aチームがファンブルし、ファンブルしたプレーヤー以外のAチームのプレーヤーがキャッチまたはリカバーした場合、ボールはデッドとなる。キャッチやリカバーがファンブルした地点より前方の場合、ボールはファンブルした地点に戻される。キャッチやリカバーがファンブルした地点の手前（自己のゴール ラインの方向）の場合、ボールはキャッチまたはリカバーの地点のままである。

b. バックワード パスやファンブルが、両チームのプレーヤーによって同時にキャッチまたはリカバーされた場合は、ボールはデッドとなり、最後にそのボールを確保していたチームに所属する。(例外：7-2-2-a例外)

## 第3条 ボールがスナップされた後

オフENSEのラインマンは、手渡してスナップを受けることはできない。

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。[S19]

## 第4条 アウト オブ バウンズ

a. バックワード パス：バックワード パスがゴール ライン間でアウト オブ バウンズになった場合、ボールはアウト オブ バウンズの地点でパスをしたチームの所属となる。

b. ファンブル：ファンブルしたボールが、ゴール ライン間でアウト オブ バウンズになった場合：

1. ファンブルした地点より前方でアウト オブ バウンズになった場合、ボールはファンブルした地点でファンブルしたチームに所属する。(参照：3-3-2-e-2)
2. ファンブルした地点より手前（自己のゴール ラインの方向）でアウト オブ バウンズに

- なった場合、ボールはアウト オブ バウンズの地点でファンブルしたチームに所属する。
- c. ゴール ラインを越えなかった場合または越えた場合：ファンブルやバックワード パスがゴール ラインを越えずにまたは越えた地点でアウト オブ バウンズになった場合、原動力とその責任によって判断され、セイフティまたはタッチバックとなる。(参照：8-5-1, 8-6-1および8-7) (A. R. 7-2-4-I, A. R. 8-6-1-IおよびA. R. 8-7-2-I)

### 第5条 ボールの静止

バックワード パスやファンブルがインバウンズで静止し、誰も取ろうとしない場合、ボールはデッドとなり、デッド ボールの地点でパスまたはファンブルをしたチームに所属する。

## 第3章 フォワード パス

### 第1条 正当なフォワード パス

チームの確保が変わる前に、Aチームは、パスがニュートラル ゾーンあるいはその手前から投げられる場合に限り、各スクリメージ ダウン中に1回だけフォワード パスを行うことができる。

### 第2条 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. ボールが手から離れたときに自己の身体の全部分がニュートラル ゾーンを越えているAチームのプレーヤーによって投げられた場合。
- b. Bチームのプレーヤーによって投げられた場合。
- c. ダウン中にチーム確保が変更した後に投げられた場合。
- d. 同一ダウン中の二回目のフォワード パス。
- e. ボール キャリアの身体のすべてとボールが、一度ニュートラル ゾーンを越えた後に、ニュートラル ゾーン内または手前から投げられた場合。

罰則 [a～e]：反則地点から5ヤード。スクリメージ ダウン中のチーム確保の変更前のAチームによる反則は、ロス オブ ダウンを伴う。(A. R. 3-4-3-IVおよびA. R. 7-3-2-II) [S35およびS9]

- f. パサーが時間を節約するためにグラウンドに向けてパスを投げるとき、(1) ボールがグラウンドに触れた後に投げた場合、(2) スナップされたボールを保持してから直ちにパスを投げなかった場合。
- g. 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いない区域に向かってボールを前方に投げた場合。(A. R. 7-3-2-II～VII)
- 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。

罰則 [f～h]：反則地点でロス オブ ダウン。[S36およびS9]

### 第3条 正当なフォワードパスにタッチする資格

- a. 有資格レシーバーの規則は、正当なフォワードパスが投げられたダウンに適用される。
- b. Bチームのすべてのプレーヤーは、パスにタッチまたはキャッチする資格がある。
- c. ボールがスナップされたとき、以下にあげるAチームのプレーヤーが有資格プレーヤーである：
  1. スクリメージラインの端の位置におり50～79以外の番号を付けているラインマン。
  2. 50～79以外の番号を付けているバック。
- d. 有資格のプレーヤーは、アウト オブ バウンズに出たときにその資格を喪失する。(参照：7-3-4) (A. R. 7-3-9-III)

### 第4条 アウト オブ バウンズに出ることによる資格の喪失

オフenseの有資格レシーバーは、ダウン中にアウト オブ バウンズに出た後にインバウンズに戻った場合、相手プレーヤーまたは審判員にボールがタッチするまで、フィールド オブ プレーまたはエンドゾーンで、あるいは空中にいる間に、正当なフォワードパスにタッチしてはならない。(A. R. 7-3-4-I, IIおよびIV) [例外：当初有資格であったオフenseのプレーヤーが相手チームのプレーヤーによる接触によってアウト オブ バウンズに出され、直ちにインバウンズに戻った場合には適用されない。(A. R. 7-3-4-III)] このプレーヤーがインバウンズへ戻る前にパスにタッチした場合は、パス不成功であり(参照：7-3-7)、不正なタッチの反則ではない。

罰則：プレビースポットでロス オブ ダウン。[S16およびS9]

### 第5条 無資格レシーバーが有資格レシーバーになる場合

Bチームのプレーヤーまたは審判員が正当なフォワードパスにタッチしたとき、すべてのプレーヤーは有資格レシーバーになる。(A. R. 7-3-5-I)

### 第6条 パスの成功

いかなるフォワードパスも、インバウンズにいるパスをしたチームのプレーヤーによってキャッチされると成功となり、それが相手チームのエンドゾーンで成功するか、または両チームのプレーヤーにより同時にキャッチされない限り、ボールはプレー中のままである。フォワードパスがインバウンズにいる両チームのプレーヤーにより同時にキャッチされた場合、ボールはデッドとなり、パスをしたチームに所属する。(参照：2-4-3および2-4-4) (A. R. 2-4-3-IIIおよびA. R. 7-3-6-I～VIII)

### 第7条 パスの不成功

- a. フォワードパスが公式規則によりアウト オブ バウンズとなった場合(参照：4-2-3)、またはプレーヤーにしっかりと保持されずにグラウンドに当たった場合は、パス不成功である。

また、プレーヤーが足を地面から離してパスをキャッチした場合、フィールド オブ プレーまたはエンド ゾーンですでに前進が止まっていたときを除き、境界線上またはその外側に最初に着地すれば、パス不成功である。(参照：4-1-3-p) (A. R. 2-4-3-ⅢおよびA. R. 7-3-7-I)

- b. 正当なフォワード パスが不成功の場合、ボールはプレビアス スポットでパスをしたチームに所属する。
- c. 不正なフォワード パスが不成功の場合、ボールはパスを行った地点でパスをしたチームに所属する。(例外：エンド ゾーンから投げられた不正なフォワード パスに対する罰則をBチームが辞退すれば、ボールはプレビアス スポットで次のプレーに移される。)(A. R. 7-3-7-IIおよびⅢ)

### 第8条 不正な接触とパス インターフェランス

- a. 正当なフォワード パスがニュートラル ゾーンを越えたダウン中は、ボールがスナップされてからいずれかのプレーヤーまたは審判員によってタッチされるまで、AチームおよびBチームのプレーヤーによる不正な接触は禁止される。(A. R. 7-3-8-II)
- b. オフェンス パス インターフェランスとはパスがニュートラル ゾーンを越えた正当なフォワード パス プレー中、ニュートラル ゾーンを越えた地点でのAチームのプレーヤーによるBチームのプレーヤーへの接触妨害である。相手を避けるのは、オフェンスのプレーヤーの責任である。ただし、下記の場合は、オフェンス パス インターフェランスではない。(A. R. 7-3-8-Ⅳ, V, X, XVおよびXVI)
  - 1. スナップ後、Aチームの無資格のプレーヤーが直ちにチャージし、ニュートラル ゾーンを越えて1ヤード以内で相手と接触し、接触を維持しながらニュートラル ゾーンを越えて3ヤード以下にいる場合。(A. R. 7-3-10-II)
  - 2. 2名あるいはそれ以上の有資格プレーヤーが同時に、かつ相手を妨害する意図なくフォワード パスに手を伸ばし、キャッチまたはバッティングしようとしている場合。両チームの有資格プレーヤーは、ボールに対し対等の権利を持っている。(A. R. 7-3-8-Ⅸ)
  - 3. パスが空中にあり、2人またはそれ以上の有資格プレーヤーがパスをレシーブあるいはインターセプトできる区域におり、かつその区域のオフェンスのプレーヤーが相手を妨害したが、パスはキャッチ可能でなかった場合。

罰則：プレビアス スポットから15ヤード。[S33]

- c. ディフェンス パス インターフェランスとは、ニュートラル ゾーンを越えた地点で、Bチームのプレーヤーが、相手側の有資格プレーヤーを妨害する意図が明確で、かつキャッチ可能なフォワード パスをキャッチする機会を接触して妨害することである。キャッチ可能かどうか疑わしい場合は、正当なフォワード パスはキャッチ可能であるとする。ディフェンス パス インターフェランスは、正当なフォワード パスが投げられた後からのみ起こり得る。(A. R. 7-3-8-VII, VIII, XIおよびXII)

下記の場合は、ディフェンス パス インターフェランスではない。(A. R. 7-3-8-ⅢおよびA. R. 7-3-9-Ⅲ)

- 1. スナップの後、直ちに両チームのプレーヤーがチャージし、ニュートラル ゾーンを越え

た1ヤード以内の地点で接触した。

2. 2名あるいはそれ以上の有資格プレーヤーが同時に、かつ相手を妨害する意図なくフォワードパスに手を伸ばし、キャッチまたはバッティングしようとしている場合。両チームの有資格プレーヤーは、ボールに対し対等の権利を持っている。(A. R. 7-3-8-IX)
3. Bチームのプレーヤーが、パスが投げられる前に相手に正当に接触した場合。(A. R. 7-3-8-IIIおよびX)
4. スクリメージキックフォーメーションにおいてAチームのキッカーとなる可能性があるプレーヤーが、キックを装ってボールを高く遠方に投げたダウン中、Bチームのプレーヤーによるパスインターフェランスとなる接触があった場合。

罰則：反則がプレビアススポットから15ヤード未満の地点で起こった場合は、反則地点でAチームのボールで第1ダウン。反則がプレビアススポットから15ヤード以上の地点で起こった場合は、プレビアススポットから15ヤード、およびAチームのボールで第1ダウン。[S33]

Bチームの17ヤードラインと2ヤードラインの間でボールがスナップされ、反則地点が2ヤードライン上またはそれを越えていた場合、プレビアススポットからの罰則となり、ボールを2ヤードライン上に置き、第1ダウン。(A. R. 7-3-8-IV)

2ヤードラインの外側から罰則が施行された場合には、施行後のボールの位置は2ヤードラインの内側とはならない。[例外：3ヤードライン上でスナップが行われるトライの場合。(参照：10-2-5-b)]

プレビアススポットが2ヤードライン上またはその内側であった場合は、プレビアススポットとゴールラインの間地点で第1ダウン。(参照：10-2-6 例外)

## 第9条 パスインターフェランス：まとめ

- a. Aチーム、Bチームの両チームとも、ニュートラルゾーンの手前において、正当に相手を妨害することができる。
- b. パスがタッチされた後は、両チームのどのプレーヤーも、ニュートラルゾーンを越えた地点で、正当に妨害することができる。(A. R. 7-3-9-I)
- c. ディフェンスのプレーヤーは、相手がキャッチ可能なフォワードパスをレシーブすることができる位置にない限りは、ニュートラルゾーンを越えた相手プレーヤーと正当に接触することができる。
  1. フォワードパスがニュートラルゾーンを越えたダウン中に起きた妨害の違反は、レシーバーがキャッチ可能なフォワードパスをレシーブする機会があった場合のみ、パスインターフェランスの違反となる。
  2. フォワードパスがニュートラルゾーンを越えなかったダウン中に起きた妨害の違反は、9-3-4の違反であり、罰則はプレビアススポットから施行される。
- d. パスインターフェランスの規則は、正当なフォワードパスがニュートラルゾーンを越えたダウン中においてのみ適用される。(参照：2-19-3、および7-3-8-a~c)
- e. Bチームによる有資格レシーバーとの接触が、パーソナルファウルをとめない、キャッチ可能なパスのレシーブを妨害した場合、パスインターフェランスまたはプレビアススポットか

ら施行される15ヤードのパーソナル ファウルとして罰せられる。7-3-8は、パスの最中の接触についての特別な規則である。しかし、その妨害が通常ならば資格没収となる行為を含む場合には、反則を犯したプレーヤーはその試合での資格を没収される。

- f. パス インターフェランスを成立させる要件は、身体接触である。(A. R. 7-3-8-I)
- g. 各プレーヤーは領域保持の権利を持っており、偶発的に起こる接触は、7-3-8にいう「フォワード パスに手を伸ばし……しようとしている場合」云々の下に規定されている。ニュートラル ゾーンを越えた地点で、両チームのプレーヤーがパスの方向に動きながら接触した場合は、相手を妨害する意図が明白である場合にのみ、一方または両方のプレーヤーによる反則となる。キャッチ可能なパスの場合にのみ、パス インターフェランスである。
- h. パスが、インバウンズのどこであれインバウンズのプレーヤーまたは審判員にタッチした後は、パス インターフェランスの規則は適用されない。反則が発生した場合は、罰則はその反則によるもので、パス インターフェランスではない。(A. R. 7-3-9-I)
- i. パスがタッチされた後は、そのパスが空中にある間はいかなるプレーヤーも正当なブロックをすることができる。
- j. レシーバーがパスにタッチする前にレシーバーをタックルする、つかむ、あるいはその他の故意の接触を行うことは、タックルする者がボールを無視している証拠であり、不正である。
- k. フォワード パスが明らかにレシーバーに対して短かったり(アンダー スロー)、またはレシーバーを越えてしまうパス(オーバー スロー)であるときに、レシーバーをタックルするあるいは走り込むことは、ボールを無視しており、不正である。これはパス インターフェランスではないが、9-1-12-aの違反であり、罰則はプレビース スポットから15ヤードで第1ダウンが与えられる。ひどい反則者は資格没収。

#### 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

パサーがニュートラル ゾーンを越える正当なフォワード パスを投げるまでは、当初の無資格レシーバーは、ニュートラル ゾーンから3ヤードを越えた位置にはならない。体のいかなる部分でも3ヤードの制限線を越えたプレーヤーは違反となる。(A. R. 7-3-10-IおよびII)

罰則：プレビース スポットから5ヤード。[S37]

#### 第11条 不正なタッチ

当初の無資格レシーバーは、相手または審判員がボールにタッチするまでは、インバウンズで正当なフォワード パスに故意にタッチしてはならない(A. R. 5-2-3-I, A. R. 7-3-11-IおよびII)。

罰則：プレビース スポットから5ヤード。[S16]

#### 第12条 フォワード パス プレー中のBチームによるパーソナル ファウル

正当なフォワード パスが成功したプレー中のBチームによるパーソナル ファウルに対する罰則は、最後のラン エンドがニュートラル ゾーンを越えている場合、最後のラン エンドから施行する。パスが不成功となった場合あるいはインターセプトされた場合、またはダウン中にチーム確保の変更があった場合には、罰則はプレビース スポットから施行する。(参照：9-1罰則)(A. R. 7-3-12-IおよびA. R. 9-1-2-III)

# 第8篇 得点

## 第1章 得点

### 第1条 得点

得点は次の通りとする。

タッチダウン	6点
フィールド ゴール	3点
セイフティ（相手に与える得点）	2点
成功したトライ：タッチダウン	2点
フィールド ゴールまたはセイフティ	1点

### 第2条 没収試合

没収試合または中断後没収された試合の得点は、没収されたチームが0点、相手チームが1点である。ただし、相手チームが没収の時点で勝っていた場合は、そのときの得点とする。（参照：3-3-3-aおよびb, 9-2-3）

## 第2章 タッチダウン

### 第1条 得点となる場合

以下のときにタッチダウンとなる。

- ライブ ボールが相手のゴール ラインの面を越えたときに、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。（A. R. 2-23-1-IおよびA. R. 8-2-1-I~IX）
- プレーヤーが、相手のエンドゾーンでフォワード パスをキャッチした場合。（A. R. 5-1-3-IおよびII）
- ファンブルまたはバックワード パスを相手のエンドゾーンでリカバー、キャッチまたはインターセプトするか、もしくはこれらに認定された場合。（例外：7-2-2-a例外2および8-3-2-d-5）（A. R. 8-2-1-X）
- フリー キックまたはスクリメージ キックを相手のエンドゾーンで正当にキャッチまたはリカバーした場合。（A. R. 6-3-9-III）
- レフリーが、9-2-3罰則に基づいてタッチダウンを認定した場合。

## 第3章 トライのダウン

### 第1条 得点となる場合

トライ以外の場合と同様の公式規則に基づき、トライの結果が、タッチダウン、セイフティまたは成功したフィールド ゴールとなった場合は、8-1-1で規定される得点となる。(A. R. 8-3-1-I~II, A. R. 8-3-2-I~III, VI, およびA. R. 10-2-5-X~XV)

### 第2条 得点の機会

トライは、タッチダウンの後、両チームに1点または2点の得点を与える機会であり、この間はゲーム クロックを計時しない。トライは、罰則施行のために、1つのダウンとその前のレディ フォー プレーの間を含む特別な時間となっている。

- a. ボールは、タッチダウンの6点を得点したチームによってプレーに移される。タッチダウンとなったダウン中に第4節が終了し、トライの結果が試合の勝敗に影響しない場合、トライは行わない。(例外：第4節の終了時にタッチダウンをしたチームは、1点または2点差でリードしている場合、トライを実施しないことを選択できる。)
- b. トライはスクリメージ ダウンであり、ボールのレディ フォー プレーで開始となる。
- c. スナップは、相手の3ヤード ライン上で両ハッシュ マークの中央で行うか、またはプレー クロックが25秒になる前、あるいはレディ フォー プレーが宣告される前に、ボールをプレーに移すチームが位置を指定すれば、ボールの位置を3ヤード ライン上またはその後ろのハッシュ マーク上またはその間のどこから行ってもよい。また、チーム タイムアウトの前にAチームの反則やオフセッティング ファウルがなければ、Bチームの反則の後またはいずれかのチーム タイムアウトの後に、その位置を変更することができる。(参照：8-3-3-aおよび8-3-3-c-1)
- d. トライの機会は、以下の場合に終了する。
  1. いずれかのチームが得点した場合。
  2. 公式規則によってボール デッドとなった場合。(A. R. 8-3-2-IVおよびVI)
  3. 罰則の受諾の結果が得点となった場合。
  4. Aチームのロス オブ ダウンを伴う反則が受諾された場合。(参照：8-3-3-c-2)
  5. チーム確保の変更前に、Aチームのプレーヤーがボールをファンブルし、それをファンブルしたプレーヤー以外のAチームのプレーヤーが、ボールをキャッチまたはリカバーした場合。Aチームの得点は認められない。(A. R. 8-3-2-VIII)

### 第3条 トライ中のチーム確保変更前の反則

- a. オフセッティング ファウル：両チームに反則があり、確保の変更前にBチームの反則があれば、確保の変更後にさらに反則があっても、反則は相殺されダウンを繰り返す。オフセッティング ファウル後の再プレーは、プレビアス スポットから行われる。(A. R. 8-3-3-II)
- b. トライ中のBチームの反則：
  1. トライが成功の場合、Aチームは、得点を辞退して罰則の施行後にトライを繰り返すか、罰則を辞退して得点を受諾するかを選択することができる。パーソナル ファウルおよ

- びスポーツマンらしからぬ行為の反則に対しては、Aチームは得点を受諾し、次のキックオフまたは超過節のサクシーディング スポットで罰則を科すことができる。(A. R. 3-2-3-VI, A. R. 8-3-2-II, A. R. 8-3-3-I, およびA. R. 10-2-5-XIおよびXII)
2. Bチームに対する罰則の施行後の再プレーのときのボールの位置は、ハッシュ マーク上またはその間ならば施行後のヤード ライン上またはその後方のどの位置でもよい。(A. R. 8-3-3-III)
  - c. **トライ中のAチームの反則：**
    1. 成功したトライ中のAチームの反則の後には、罰則によってボールが置かれた位置からプレーを開始しなければならない。(A. R. 8-3-3-I)
    2. 罰則がロス オブ ダウンを含む反則をAチームが犯した場合、トライは終了し得点は認められず、距離罰則は次のキックオフまたは超過節のサクシーディング スポットでは科さない。
    3. Aチームが、確保の変更前に相殺とはならない反則をし、かつそのダウンでさらなる確保の変更がなく得点もなければ、罰則は公式規則によって辞退される。
  - d. **デッド ボール中の反則：**
    1. レディ フォー プレーの後でスナップの前に起こった反則に対する罰則は、次のスナップの前に科す。
    2. トライのダウン中に起こったデッド 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。トライが再プレーとなる場合は、この罰則は再プレーで施行される。(参照：10-1-6) (A. R. 3-2-3-VII)
  - e. **ラフイングまたはランニング イントウ ザ キッカー／ホルダー：**ラフイングまたはランニング イントウ ザ キッカー／ホルダーは、ライブ ボール中の反則である。
  - f. **キックをキャッチする機会の妨害：**キックをキャッチする機会の妨害に対する罰則は、公式規則によって辞退される。Aチームの得点は認められない。

#### 第4条 トライ中のチーム確保変更後の反則

- a. いずれかのチームに対する罰則は、公式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)
- b. そのダウン中に反則をしたチームによる得点は取り消される。(A. R. 8-3-2-VII) (例外：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。)
- c. ダウン中に両チームが反則をし、Bチームが確保の変更前に反則をしていなければ、反則は取り消され、ダウンは繰り返さずトライは終了する。

#### 第5条 トライ後の反則

トライの後の反則に対する罰則は、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

で施行する。トライが再プレーとなる場合は、この罰則は再プレーの前に施行される。(参照：10-1-6) (A. R. 3-2-3-VIIおよびA. R. 10-2-5-XIII~XV)

#### 第6条 次のプレー

トライ後は、ボールは、キックオフまたは超過節のサクシーディング スポットでプレーに移される。6点のタッチダウンをしたチームがキックオフを行う。

## 第4章 フィールド ゴール

### 第1条 得点となる場合

- a. フィールド ゴールは、そのキックがドロップ キックまたはプレース キックで行われ、ボールがキック チームのプレーヤーまたはグラウンドに当たらずに、レシーブ チームのゴールの2本のアップライトの内側のクロスバーの上を通過したときにキック チームの得点となる。このキックはフリー キックではなく、スクリメージ キックでなくてはならない。
- b. 正当なフィールド ゴールの試みにおいて、ボールがゴール ポストのアップライトの間のクロスバーの上を通過して、エンド ラインの後方でデッドになるか、あるいは風に吹き戻されたがクロスバーの上を戻らずどこかでデッドになった場合には、フィールド ゴールが得点される。クロスバーとアップライトは、ボールの前進を決定する場合には平面でなく、線として扱われる。

### 第2条 次のプレー

- a. 成功したフィールド ゴール：フィールド ゴールが得点となった後は、キックオフによってプレーに移されるか、または超過節でのサクシーディング スポットからプレーに移される。フィールド ゴールの得点をしたチームがキックオフをする。
- b. 失敗したフィールド ゴールの試み：
  1. ニュートラル ゾーンを越えたところでデッドが宣告され、ニュートラル ゾーンを越えた後でBチームにタッチされていないとき、ボールはBチームに所属する。超過節を除き、もしプレビース スポットが20ヤード ラインとゴール ラインとの間でなければBチームはプレビース スポットで次のスナップを行う。プレビース スポットが20ヤード ラインとゴール ラインとの間の場合、Bチームは20ヤード ラインで次のスナップを行う。
    - (a) 20ヤード ライン上のスナップは、もしBチームがレディ フォー プレーの前にハッシュ マーク上あるいは両ハッシュ マーク間の別の地点を選択しない限り、両ハッシュ マーク間の中央の地点で行われなければならない。
    - (b) レディ フォー プレー シグナルの後では、Aチームの反則あるいはオフセッティング ファウルが起きない限り、チーム タイムアウトの後でボールの位置を変更できる。
  2. ボールがニュートラル ゾーンを越えなかったり、ニュートラル ゾーンを越えた後でBチームがボールにタッチしたときは、スクリメージ キックに関するすべての公式規則が適用される。(A. R. 6-3-4-II, A. R. 8-4-2-I~VIおよびA. R. 10-2-3-V)
  3. ボールがニュートラル ゾーンを越え、ニュートラル ゾーンを越えた後でBチームによってタッチされず、かつニュートラル ゾーンの手前でボール デッドが宣告された場合は、



スクリメージキックに関するすべての公式規則が適用される。(A. R. 8-4-2-VII)

## 第5章 セイフティ

### 第1条 得点となる場合

次の場合は、セイフティである。

- a. 不成功となったフォワードパスの場合を除きボールがゴールラインの後方でアウトオブバウンズとなった場合、あるいはボールがゴールライン上、その上空または後方でそのエンドゾーンを守っているチームのプレーヤーの確保下でデッドとなった場合、または公式規則によりデッドとなった場合で、このボールのゴールラインを越えさせた責任が、そのエンドゾーンを守っているチームにあったとき。(A. R. 6-3-1-IV, A. R. 7-2-4-I, A. R. 8-5-1-I~II, IVおよびVI~X, A. R. 8-7-2-II, およびA. R. 9-4-1-VIII) 疑わしい場合は、セイフティではなくタッチバックである。

**例外：**

次の場合はセイフティではない。プレーヤーが5ヤードラインとゴールラインの間において、

- (a) パスやファンブルしたボールをインターセプトした後、相手チームのファンブルやバックワードパスをリカバーした後、あるいはキックをキャッチまたはリカバーした後、
- (b) プレーヤーの最初のもメンタム(勢い)でそのプレーヤーのエンドゾーンに入り、
- (c) ボールがゴールライン後方にとどまり、そのチームの確保下でデッドが宣告された場合。これはエンドゾーンでファンブルし、それがフィールドオブプレーに入り、さらにアウトオブバウンズに出た場合を含む。(参照：7-2-4-b-1)

上記の(a)～(c)の条件が満たされた場合、ボールはこのプレーヤーが確保を得た地点でこのプレーヤーのチームの所属となる。

- b. 罰則を受諾した結果、ボールの位置が反則を犯したチームのゴールライン上またはその後方となった場合。(例外：3-1-3-g-3および8-3-4-a) (A. R. 8-5-1-IIIおよびA. R. 10-2-2-VI)

### 第2条 セイフティ後のキック

セイフティ後は、得点されたチームの20ヤードラインでボールはそのチームの所属となり、ハッシュマーク上もしくはその間でそのチームのフリーキックによりプレーに移される。このフリーキックはパント、ドロップキック、プレースキックのいずれであってもよい。(例外：超過節およびトライの規則)

## 第6章 タッチバック

### 第1条 タッチバックの宣告

次の場合は、タッチバックである。

- a. 不成功となったフォワードパスの場合を除き、ボールがゴールラインの後方でアウトオ

ブ バウンズとなった場合、あるいはボールがゴール ライン上、その上空または後方でそのエンド ゾーンを守っているチームのプレーヤーの確保下でデッドとなった場合で、このボールのゴール ラインを越えさせた責任が、そのエンド ゾーンを攻撃しているチームにあったとき。(参照：7-2-4-c) (A. R. 7-2-4-I, A. R. 8-6-1-I~III)

- b. キックがディフェンス チームのゴール ラインの後方で公式規則によってデッドとなり、このボールのゴール ラインを越えさせた責任が、そのエンド ゾーンを攻撃しているチームにあったとき。(例外：8-4-2-b) (A. R. 6-3-4-III)

## 第2条 タッチバック後のスナップ

タッチバックが宣告された後は、そのゴール ラインを守っていたチームの20ヤード ラインで、そのチームのボールとなる。ただし、フリー キックがタッチバックとなった場合は、25ヤード ラインで、Bチームのボールとなる。ボールはハッシュ マーク上またはその間でスナップによりプレーに移される。(例外：超過節の規則) スナップは、プレー クロックが25秒になる前、あるいはレディ フォー プレーが宣告される前に、ボールをプレーに移すチームが両ハッシュ マークの間の別の地点を選択しない限り、両ハッシュ マークの中央で行わなければならない。レディ フォー プレーの後では、Aチームの反則あるいはオフセッティング ファウルが起きない限り、チーム タイムアウトの後でボールの位置を変更できる。

# 第7章 責任と原動力

## 第1条 責任

ボールをゴール ラインの後方でアウト オブ バウンズにさせた責任、あるいはプレーヤーの確保下でゴール ライン上、その上空または後方でデッドとさせた責任を有するチームとは、ボールを持って、あるいはボールに原動力を与えた結果、ボールをゴール ライン上やその上空に持って行った、またはそれを越えさせたプレーヤー、あるいはゴール ライン上、その上空または後方にあるルース ボールに対し責任があるプレーヤーの所属するチームである。

## 第2条 最初の原動力

- a. キック、パス、スナップまたはファンブルしたプレーヤーによって与えられた原動力とは、たとえグラウンド、審判員あるいはいずれかのチームのプレーヤーに当たってボールの方向が変化したとしても、そのボールのいかなる進行方向にも責任を負うものである。(A. R. 6-3-4-III, A. R. 8-5-1-II, VIおよびVIII, およびA. R. 8-7-2-I~IV)
- b. 以下の場合、最初の原動力は消滅したと考え、ボールの進行に対する責任はそのプレーヤーに課せられる。
1. プレーヤーの確保下でないボールをキックしたり、グラウンドに当たった後のルース ボールをバッティングした場合。
  2. 強制されたタッチを除き、いかなる接触にせよ、静止しているボールに新しい原動力を加えた場合。(参照：2-11-4-c)
- c. 新しい原動力が加えられても、ルース ボールの当初の状態は変わらない。

# 第9篇 公式規則の適用を受ける者の行為

## 第1章 パーソナル ファウル

この章（注を除く）のすべての反則と他のいかなる不必要な乱暴行為はパーソナル ファウルである。競技団体による検証に委ねるひどい反則については9-6を参照すること。注記があるものを除き、パーソナル ファウルの罰則については以下のとおりである。

**罰則：** パーソナル ファウル。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。Aチームのライブ ボール中の反則でニュートラル ゾーンの手前の反則に対してはプレビアス スポットから施行する。Aチームのゴール ライン手前でのライブ ボール中の反則に対してはセイフティである。[S7, S24, S25, S26, S34, S38, S39, S40, S41, S45またはS46]

ひどい反則者は資格没収。[S47]

フリー キックまたはスクリメージ キック プレー中のAチームの反則（フィールド ゴール プレーを除く）：プレビアス スポットから、またはプレー後のデッド ボールがBチームに所属する地点のいずれかから施行する。（参照：6-1-8および6-3-13）

正当なフォワード パス プレー中のBチームのパーソナル ファウル（参照：7-3-12および10-2-2-e）：最後のラン エンドがニュートラル ゾーンを越え、かつそのダウン中にボールのチーム確保の変更がない場合、罰則は最後のラン エンドから施行する。パスが不成功、インターセプト、あるいはダウン中にチーム確保の変更があった場合、罰則はプレビアス スポットから施行する。

### 第1条 ひどい反則

試合開始前、試合中または各節の間を通じ、すべてのひどい反則（参照：2-10-3）は資格没収とする。Bチームの資格没収となるパーソナル ファウルに対しては、他の公式規則に抵触しない限りAチームに対して第1ダウンを与える。

### 第2条 相手を打つ反則、トリッピング

- a. 公式規則の適用を受ける者は、次の行為をしてはならない。相手を膝で打つこと。伸ばした腕、肘、組んだ両手、手のひら、拳、または開いた手の付け根、甲、側面を使って、相手のヘルメット（フェイスマスクを含む）、首、顔および身体のどこであれ、殴ること。相手の目を突くこと。（A. R. 9-1-2-I）
- b. 公式規則の適用を受ける者は、足または膝から下を使用して、相手を打ってはならない。
- c. トリッピングをしてはならない。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

一の膝から下を故意に妨害することである。(参照：2-28)

### 第3条 ターゲティングしてヘルメットの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。(参照：9-6) (A. R. 9-1-3-I)

### 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

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。(参照：2-27-14および9-6), (A. R. 9-1-4-I~VI)

**注1**：「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、強力な接触をして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(ローンチ)：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強力な接触をする。
- ・足がグラウンドに着いたままの接触も含め、しゃがんだ体勢から上方および前方に突き上げて、首または頭部に強力な接触をする。
- ・ヘルメット、肩、腕、拳、手または肘を先にして、首または頭部に突っ込んで強力な接触をする。
- ・ヘルメットのクラウンから強力な接触をすることを狙い、接触の前に頭を下げる。

**注2**：無防備なプレーヤー：(参照：2-27-14) **疑わしい場合、プレーヤーは無防備である。無防備なプレーヤーは、次に示すような例を含むが、これらに限定されるものではない。**

- ・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

罰則 [第3条および第4条]：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、その試合の残りとの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：

競技団体内の合意、あるいは異なる競技団体に所属するチーム間の試合では試合前に両チームの合意があれば、ターゲティングによる資格没収について、以下の対応ができる。ただし、ビデオによる議論の余地のない証拠が確認されない限り、判定は覆されない。

前半に発生したターゲティングによる資格没収：

ハーフ タイムに、外部から遮断された審判員専用の場所で、レフリーは競技団体からビデオの提供を受け、そのビデオで資格没収の妥当性を確認する。レフリーの決定は最終的なものとなる。(A. R. 9-1-4-IX)

注：確認に使用するビデオおよび確認を行う場所は、試合開始前に両チームとレフリーとの合意によって決定されなければならない。

後半に発生したターゲティングによる資格没収：

ビデオによる検証が可能であることを前提にして、当該チームが所属する競技団体は、当該試合担当の審判組織の検証によって、次の試合の資格没収の妥当性を確認することができる。その検証の結果、審判組織がそのプレーヤーを資格没収とすべきではなかったと判断すれば、その場合のみ、競技団体は出場停止を取り消すことができる。もし審判組織が資格没収の判定を支持すれば、次の試合の出場停止は残される。

## 第5条 クリッピング

クリッピングをしてはならない。(参照：2-5)

**例外：**

1. スナップ時にブロッキング ゾーン（参照：2-3-6）内のスクリーメージ ライン上に位置するオフェンスのプレーヤーは、次の条件を満たせばこのブロッキング ゾーン内で正当にクリッピングを行うことができる。
  - (a) このブロッキング ゾーン内のプレーヤーは、最初の接触が相手の背後から、かつ膝またはその下になるようなブロックをしてはならない。
  - (b) このブロッキング ゾーン内に位置していたスクリーメージ ライン上のプレーヤーは、一度ゾーンの外に出た後は、ゾーン内に戻ってクリッピングをしてはならない。
  - (c) すべてのプレーヤーは9-1-6（腰より下へのブロック）に違反してはならない。

注：このブロッキング ゾーンは、ボールがこのゾーンから出ると消滅する。(参照：2-3-6)
2. 明らかにブロックをしようと行動を始めたブロッカーに対し、プレーヤーが背中を向けたとき。
3. プレーヤーがランナーを捕えようとしているとき、あるいはファンブル、マフ、バックワードパス、キックまたはタッチされたフォワードパスの正当ナリカバーまたはキャッチを試みる場合、相手の臀部をプッシングしてもよい。(参照：9-3-6 例外3)
4. ニュートラル ゾーンの手前にいる有資格プレーヤーが、フォワードパスを捕ろうとして相手の臀部をプッシングしたとき。(参照：9-3-6 例外5)
5. ランナーに対してのクリッピングは許されている。

## 第6条 腰より下へのブロック

a. チーム確保変更前のAチームのプレーヤー：

最初の位置が完全にタックル ボックスの中に入っているラインマンは、ボールがタックルボックスから出るまでの間、タックル ボックスの中で正当に腰より下へのブロックをしてもよい。他のすべてのAチームのプレーヤーは、最初の接触の力が「正面の方向から」の腰より下へのブロックだけが許される。「正面の方向から」とは、ブロックを受けるプレーヤーが注意を払うことができる前面で、時計の文字盤の「10時から2時」で表わされる範囲からと定義される。

**例外：**

1. Aチームのプレーヤーは、ニュートラル ゾーンを5ヤードまたはそれを越えた位置で腰より下へのブロックをしてはならない。
2. スナップ時にタックル ボックスの外側に位置しているプレーヤー、スナップ時にモーションしているプレーヤー、あるいはスナップ後にタックル ボックスの外側に出たプレーヤーは、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. 一度ボールがタックル ボックスを出た後、オフェンス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。(A. R. 9-1-6-Ⅲ)

b. チーム確保変更前のBチームのプレーヤー：

1. 下記2.と3.を除き、チーム確保変更の前、Bチームのプレーヤーはニュートラル ゾーンの後後5ヤードでサイドラインまで延長されたエリアのみで腰より下へのブロックをしてもよい。そのエリア以外で行われたBチームのプレーヤーによる、ボール キャリアを除くプレーヤーに対する腰より下へのブロックは不正である。(A. R. 9-1-6-VIおよびIX)
2. Bチームのプレーヤーは、バックワード パスを受けようとする位置にいる相手側のプレーヤーに対して、腰より下へのブロックをしてはならない。
3. Bチームのプレーヤーは、ボールあるいはボール キャリアに向かおうとする場合を除き、ニュートラル ゾーンを越えた位置にいるAチームの有資格レシーバーに対して、腰より下へのブロックをしてはならない。この禁止条項は、公式規則によりフォワード パスが不可能となったときに終了する。

c. キック：

フリー キックまたはスクリメージ キックのダウン中、ボール キャリアに対する場合を除き、すべてのプレーヤーによる腰より下へのブロックは不正である。

d. チーム確保の変更後：

チーム確保の変更後、ボール キャリアに対する場合を除き、すべてのプレーヤーによる腰より下へのブロックは不正である。

e. クリッピング：

すべてのプレーヤーは、9-1-5 (クリッピング) に違反してはならない。

## 第7条 レイトヒット、アウト オブ バウンズでの行為

- a. ボールがデッドになった後、相手に対し、パイリング オンをしたり、倒れ込んだり、または身体を投げかけてはならない。(A. R. 9-1-7-I)
- b. 明らかにアウト オブ バウンズになったボール キャリアにタックル、ブロックをしてはならない。また、ボールがデッドになった後はボール キャリアをグラウンドに投げつけてはならない。
- c. 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、ブロッカー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。

## 第8条 ヘルメットとフェイスマスクの反則

- a. すべてのプレーヤーは、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]
- b. すべてのプレーヤーは、相手のフェイスマスク、チン ストラップおよびヘルメットの開口部をつかんだ後にひねる、まわすまたは引いてはならない。フェイスマスク、チン ストラップおよびヘルメットの開口部がつかまれた後にひねられたり、まわされたり、または引かれたりしなければ、反則ではない。疑わしい場合は、反則である。

## 第9条 ラフィングザ パサー

- a. ディフェンスのプレーヤーは、明らかにボールが投げられた後、パサーに対して不必要に乱暴な行為をしてはならない。以下に掲げる行為は不正である。ただし、これらに限定されるものではない：
1. 公式規則9-1-3および9-1-4に記載されるターゲティングの反則となる行為。
  2. 公式規則9-1-4の要求事項を満たしていないが、首または頭部への強力な接触。(公式規則9-1-2で規定する行為を含む)
  3. パサーの手から明らかにボールが離れた後で、接触が避けられる状況で強力な接触を行った場合。(例外：Aチームのプレーヤーによってブロックされた影響で、ディフェンスのプレーヤーがパサーとの接触を避けられなかった場合。ただし、ディフェンスのプレーヤーの行為が、この章に記載されるパーソナル ファウルに該当する場合は、その責任まで免責とはならない。)
  4. パサーを痛めつけようとして、グラウンドにたたきつけたり、身体を乗せたりする行為。
  5. この章に記載されるパーソナル ファウルに該当する行為。
- b. 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。]
- a, bともに、最後のラン エンドがニュートラル ゾーンを越え、かつそのダウン中にボールのチーム確保の変更がない場合、罰則は最後のラン エンドから施行する。(A. R. 9-1-9-IIおよびIII)

## 第10条 チョップ ブロック

チョップ ブロックをしてはならない。(参照：2-3-3) (A. R. 9-1-10-I~V)

## 第11条 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、アドバンテージを得ようとして相手プレーヤーの上に足を置いたり、飛び乗ったり、立ったりしてはならない。
- b. フィールド ゴールヤトライをブロックするために、ディフェンスのプレーヤーが前進して、相手プレーヤーの身体フレームの上をリーピング(前方に跳ぶこと)しようとしてジャンプした場合は、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。
- c. パントをブロックするために、ディフェンスのプレーヤーが、タックル ボックス内で相手プレーヤーの身体フレームの上をリーピングしようとしてジャンプした場合は、反則である。
  1. 相手プレーヤーを飛び越える意図なく、垂直にジャンプしてパントのブロックを試みる



ことは反則ではない。

2. 相手プレーヤーの間隙（ギャップ）を跳び越える行為は反則ではない。
- d. キックをブロックまたはキャッチしようとするディフェンスのプレーヤーは、次のことを行っ  
てはならない。
  1. 味方のプレーヤーの上に足を置く、飛び乗るまたは立つこと。
  2. 味方の上に（両）手を置くことで、高く上がること。
  3. 味方のプレーヤーによって持ち上げられること、高く支えられること、後ろから押し込  
まれること、押されること。

罰則 [a～d]：プレビアス スポットから15ヤード。自動的に第1ダウン。[S38]

- e. すべてのプレーヤーは、スナップの前に味方の背中や肩の上に足をのせていてはならない。  
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。[S27]

## 第12条 プレーから離れた相手に対する接触

- a. フォワード パスが明らかにキャッチ可能でないレシーバーに対し、タックルしたり、突き当  
たったりしてはならない。この場合はパーソナル ファウルであり、パス インターフェランス  
ではない。
- b. すべてのプレーヤーは、ボール デッドの前後を問わず明らかにプレーから離れたプレー  
ヤーに突き当たったり、身体を投げかけたりしてはならない。

## 第13条 ハードリング

ハードリングをしてはならない。(例外：ボール キャリアは相手をハードリングすることができる)

## 第14条 スナッパーに対する接触

スクリメージ キック フォーメーションの場合、スナップ後1秒間経過するまでは、ディフェンス  
のプレーヤーからスナッパーに対して接触してはならない。(A. R. 9-1-14-I~III)

## 第15条 ホース カラー タックル

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。

## 第16条 ラフィングおよびランニング イントウ ザ キッカー／ホルダー

- a. スクリメージ キックが行われることが明白な場合、相手側のプレーヤーは、キッカーまたは  
プレース キックのホルダーに対し、突き当たり、または乱暴な行為をしてはならない。(A.  
R. 9-1-16-I, IIIおよびVI)
  1. キッカーやホルダーを危険にさらす乱暴な行為は、ライブ ボール中のパーソナル ファ

ウルである。

2. ランニング イントゥ ザ キッカー／ホルダーとは、キッカーやホルダーが、キックや保持していた地点から動かされたが、乱暴されたのではない場合のライブ ボール中の反則である。(A. R. 9-1-16-II)
  3. キッカーやホルダーとの偶発的な接触は、反則ではない。
  4. この公式規則によるキッカーの保護は、次の場合に終了する。
    - (a) 自分の身体のバランスが戻るのに十分な時間の経過後 (A. R. 9-1-16-IV)。
    - (b) キッカーが、キックの前にタックル ボックス (参照：2-34) の外側にボールを持ち出した後。
  5. ディフェンスのプレーヤーが相手チームのプレーヤーのブロック (正当であれ、不正であれ) によってキッカーやホルダーに接触した場合は、ランニング イントゥまたはラフティング ザ キッカー／ホルダーの反則とはならない。
  6. スクリメージ キックにタッチしたプレーヤーが、その後にキッカーやホルダーに接触しても、ランニング イントゥまたはラフティング ザ キッカー／ホルダーの反則とはならない。
  7. スクリメージ キックにタッチしたプレーヤー以外のプレーヤーが、ランニング イントゥまたはラフティング ザ キッカー／ホルダーを行った場合は、反則である。
  8. 反則が突き当たりか乱暴な行為か疑わしい場合には、ラフティング ザ キッカー／ホルダーの反則とする。
- b. キッカーまたはホルダーがディフェンスのプレーヤーによるランニング イントゥまたはラフティング ザ キッカー／ホルダーを装うことは、スポーツマンらしからぬ行為である。(A. R. 9-1-16-V)

罰則 [a, b]：ラフティング ザ キッカー／ホルダー、またはボールをキックする行為中あるいはキックした直後のキッカーに対する他のパーソナル ファウル：プレビアス スポットから15ヤード。他の公式規則に抵触しない限り自動的に第1ダウン。[S27あるいはS38およびS30]  
 ランニング イントゥ ザ キッカー／ホルダー：プレビアス スポットから5ヤード。[S30]

- c. フリー キックのキッカーが自己の制限線を越えて5ヤード進むか、またはボールがプレーヤー、審判員またはグラウンドに触れるまでは、キッカーをブロックしてはならない。

罰則：プレビアス スポットから15ヤード。[S40]

#### 第17条 ヘルメットが脱げたプレーヤーのプレーへの参加

プレーを通じて、ヘルメットが完全に脱げたプレーヤーは、直後の継続した動きを除き、プレーへの参加を続けてはならない。そのダウン中に再びヘルメットを着用しても参加できない。(A. R. 9-1-17-I)

## 第2章 スポーツマンらしからぬ行為

### 第1条 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為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。(A. R. 9-2-1-I~X)

a. 特に禁止される行為は、次の通り：

1. 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、口汚い、脅迫的なまたはみだらな言葉の使用や動作を行ってはならない。また、敵意を催し、相手、審判員または試合のイメージの品格を汚す、そのような言動を行ってはならない。次の行為は禁止される。ただし、これらの行為に限定されるものではない。
  - (a) 相手に対し指さし、または手、腕を使用し挑発すること、およびボールを突きつけること、または喉を切る動作をすること。
  - (b) 相手をなじったり、ひやかしたりもしくはあざけたりすること。
  - (c) 発砲を真似ること、あるいは賞賛を要求し手を耳に当てる行為など、相手や観客を刺激するすべての行為。
  - (d) 注目を浴びようとする行為で、タイミングが遅れたり、過度であったり、長い間行っていたり、踊ったりするなどのすべての行為。
  - (e) 独走中のボール キャリアが、相手のゴール ラインに近づいたときに明らかに歩幅を変えること、または相手がいらないのにエンドゾーンにダイビングすること。
  - (f) ボール デッド後、チーム エリアに入る前にプレーヤーがヘルメットを脱ぐこと。  
(例外：チーム タイムアウト、メディア タイムアウト、負傷者のためのタイムアウト、装具の調整、プレーの結果、節の間、第1ダウンのためのメジャーメントの間)
  - (g) うつ伏せのプレーヤーの上に立ち、自分の胸を叩くことあるいは腕組みをすること。
  - (h) 観客と交流するためにスタンドに入ること、または良いプレーの後に最敬礼をすること。
  - (i) ライブ ボール中に意図的にヘルメットを脱ぐこと。
  - (j) 明らかにボールがデッドになった後、押す、突く、殴るなど、フットボールの行為ではないデッド ボール中の接触をすること。(A. R. 9-2-1-X)
  - (k) ボールがデッドになった後、パイルから離すために相手を激しく押ししたり激しく引いたりすること。(A. R. 9-2-1-X I)

罰則：スポーツマンらしからぬ行為。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、およびすべてのデッド 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チームのライブ ボール中およびデッド ボール中の反則に対して、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]

2. 得点後またはその他のプレー終了後も、ボールを確保していたプレーヤーは、直ちにボールを審判員に返すか、デッド ボール地点付近にボールを置かなければならない。次の行為は禁止されている。
  - (a) ボールを蹴ったり、投げたり、回転させたり、または審判員が取りに行かなければならない距離へ持っていくこと（ボールをフィールドの外へ持ち出すことも含む）。
  - (b) ボールをグラウンドにたたきつけること。[例外：時間を節約するためのフォワードパス。(参照：7-3-2-f)]
  - (c) 空中に高くボールを投げること。
  - (d) 他のすべてのスポーツマンらしからぬ行為、および試合を遅らせる行動。

罰則：スポーツマンらしからぬ行為。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]

b. 他の禁止される行為：

1. 試合中、チーム エリア内のコーチ、登録選手および許可されたチーム関係者は、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)
2. 資格を没収された者は、フィールド オブ プレーから見える場所にはならない。(参照：9-2-6)
3. いかなる節においても、プレーヤー、審判員および正当な交代選手を除く公式規則の適用を受ける者およびマスコットは、レフリーの許可なくしてフィールド オブ プレーおよびエンド ゾーンに入ってはならない。プレーヤーが負傷した場合、看護人は正当な手当てをするためにフィールド内に入ることができるが、審判員の許可を受けなければならない。
4. 交代選手はプレーヤーとの交代および不足の充当以外の目的で、フィールド オブ プレーおよびエンド ゾーンに入ってはならない。これには、プレーの後の示威行動も含む。(A. R. 9-2-1-I)
5. バンドを含む公式規則の適用を受ける者は、チームがシグナルを聞きとれないほどの騒音を発生してはならない。(参照：1-1-6)

罰則：スポーツマンらしからぬ行為。サクシーディング スポットから15ヤード。デッド ボール中の反則。[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]

## 第2条 ひきょうな戦術

- a. プレーヤーは、ユニフォームの中や装具の下にボールを隠してはならない。またボールを他の模造品に変えてはならない。
- b. 相手チームを混乱させるために、交代や交代選手を装ってはならない。相手チームを困惑させるために、交代選手や交代方法と関連した戦法を用いてはならない。(参照：3-5-2-e) (A. R. 9-2-2-I~V)
- c. 相手を混乱させる目的で装具を用いてはならない。(参照：1-4-2-d)
- d. 同じポジションの2人のプレーヤーが試合中に同じ背番号をつけてはならない。

罰則 [a~d]：スポーツマンらしからぬ行為。ライブ ボール中の反則。プレビアス スポットから15ヤード。[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。ひどい反則者は資格没収。[S47]

- e. プレーヤーは、3/4インチ(19mm)を越える長さのクリーツを装着しプレーしてはならない。(参照：1-4-7-d)

罰則：その試合の残り、次の試合の資格没収。[S27 およびS47]

デッド ボール中の反則としてサクシーディング スポットから施行。

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。

チーム タイムアウト。バイオレーション：3-3-6および3-4-2-b。[S23, S3またはS21]

資格没収がそのシーズンの最後の試合で起きた場合は、資格が残るプレーヤーは、次のシーズンの最初の試合で資格没収となる。

- f. レフリーは、不正なクリーツによって資格没収となったすべての者を、自分の審判の割り当てを行った組織に文書で報告しなければならない。当該組織は、罰則を遂行する責任を有する。

## 第3条 ひきょうな行為

以下に記すものは、ひきょうな行為である。

- a. レフリーが2分以内にプレーするよう命じたが、チームが拒否すること。
- b. ハーフ ディスタンスの規則を悪用し、繰り返し反則を犯すこと。
- c. 公式規則には規定されていないが、試合中に明らかにひきょうな行為を行うこと。(A. R. 4-2-1-IIおよびA. R. 9-2-3-I)

罰則：スポーツマンらしからぬ行為。レフリーは、ダウンを繰り返す、15ヤードの罰則を科す、得点を与える、試合を中止するまたは没収するなど、適切と考えるいかなる措置も行うことができる。[S27]

## 第4条 審判員に対する接触

公式規則の適用を受ける者(参照：1-1-6)が、試合中に故意にその試合の審判員の身体に強力に接触することは反則である。

罰則：スポーツマンらしからぬ行為。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。

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。  
自動的に資格没収。[S7, S27 およびS47]

### 第5条 試合の運営とサイドラインの妨害

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、

- a. 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。

罰則：デッド ボール中の反則として施行する。

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。[S15]

2回目と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。[S21 およびS29]

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。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。[S27 およびS29]

- b. 審判員に対する身体的な妨害は、スポーツマンらしからぬ行為の反則としてチームに科す。(A. R. 9-2-5-I)

罰則：チームのスポーツマンらしからぬ行為。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。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。[S27]

### 第6条 資格没収選手およびコーチ

- a. 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。
- b. 当該試合で資格没収となったプレーヤー（参照：2-27-12）は、チームの監督下においてすみやかにプレー場内から立ち去らなければならない。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。
- c. 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。
- d. 当該試合で資格没収となったコーチは、すみやかにプレー場内から立ち去り、試合終了までフィールドから見えないところに留まらなければならない。
- e. 資格没収となったヘッド コーチは、代わりにヘッド コーチを指名することができる。

### 第7条 タバコの使用

プレーヤー、チームのメンバー、試合関係者（例：コーチ、トレーナー、チーム管理者、審判員）は、審判員が試合を管轄し始めてから、レフリーが試合終了を宣言するまで、タバコ製品を使用してはならない。

罰則：資格没収。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。[S27]

## 第3章 ブロック、手または腕の使用

### 第1条 ブロックをしてよいプレーヤー

パスのインターフェランス、キックをキャッチする機会の妨害およびパーソナル ファウルとならない限り、両チームのプレーヤーは相手をブロックしてよい。(例外：6-1-12および6-5-4)

### 第2条 ボール キャリアやパサーを守り助けること

- a. ボール キャリアまたはパサーは、手や腕を使って相手をよけたり、プッシングしてもよい。
- b. ボール キャリアが味方をつかんだり、あるいは味方のプレーヤーがボール キャリアの前進を助けるために、ボール キャリアをつかんだり、引いたり、持ち上げたりしてはならない。(A. R. 9-3-2-I)
- c. ボール キャリアまたはパサーの味方のプレーヤーは、ブロックによってボール キャリアまたはパサーを守ってよい。しかし、いかなる方法にせよ、相手に接触する際に味方同士が互いに手や腕を使って組むインターロックド インターフェランスをしてはならない。

罰則：5ヤード。[S44]

### 第3条 オフェンスによるホールディングと手または腕の使用

#### a. 手の使用

ボール キャリアまたはパサーの味方のプレーヤーが、自分の肩、手、外腕部、または自分の身体の他の部分で正当にブロックする場合は、次のことを守らなければならない。

1. 手は、以下を満たしていなければならない。
  - (a) ひじより前でなければならない。
  - (b) 相手の身体のフレームの内側でなければならない。(例外：相手が自らブロッカーに背を向けたとき)(A. R. 9-3-3-VIおよびVII)
  - (c) ブロッカーや相手の肩または肩より下でなければならない。(例外：相手がしゃがんだり、かがんだりまたはもぐり込んできた場合)
  - (d) 両手は互いに離れていなければならない、組んではならない。
2. 手のひらは、相手のフレームに向いているときは、開いていなければならない。相手のフレームに向いていないときは、閉じているかカップ状にしていなければならない。(A. R. 9-3-3-I~IV, VI~VIII)

#### b. ホールディング

手または腕は、つかんだり、引いたり、引っ掛けたり、絞めたり、囲い込んだりして、不正に相手を妨害する目的で使用してはならない。

罰則：10ヤード。ニュートラル ゾーンの手前のAチームの反則に対する罰則は、プレビアス スポットから施行する。この反則がAチームのゴール ラインの手前で起きた場合はセイフティである。[S42]

## c. キックをしたチーム

1. スクリメージキックプレー中、ニュートラルゾーンを越えた位置で、自分をブロックしようとする相手を払いのけるために、手または腕を使用してよい。
2. フリーキックプレー中、自分をブロックしようとする相手を払いのけるために、手または腕を使用してよい。
3. スクリメージキックプレー中あるいはフリーキックプレー中、ボールにタッチする資格がある場合、ルースボールを得るために、手または腕を正当に使用して相手をプッシングしてもよい。

## d. パスをしたチーム

パスをしたチームの有資格プレーヤーは、正当なフォワードパスがプレーヤーまたは審判員にタッチした後のルースボールを得るために、相手を払いのけるためやプッシングするために、手または腕を使用してよい。(参照：7-3-5, 7-3-8, 7-3-9および7-3-11)

**第4条 ディフェンスによるホールディングと手または腕の使用**

- a. ディフェンスのプレーヤーは、以下の場合オフENSEスのプレーヤーをプッシングしたり、引いたり、払いのけたりまたは持ち上げたりするために、手または腕を使用してよい。
  1. ランナーに近づこうとするとき。
  2. 明らかに自分をブロックしようとしているプレーヤーに対して。
- b. ディフェンスのプレーヤーは、以下のルースボールを得ようとしている場合、相手を払いのけたり、ブロックするために、手または腕を正当に使用してよい。(参照：9-1-5例外3および4, ならびに9-3-6例外3および5)
  1. 正当にタッチできるバックワードパス、ファンブルまたはキックの間。
  2. フォワードパスがニュートラルゾーンを越えて、プレーヤーまたは審判員にタッチした後。
- c. ボールやランナーに達しようとしていない場合、ディフェンスのプレーヤーは上記第3条-aおよびbを満たさなければならない。
- d. ランナー以外の相手をタックルしたり、つかんだりまたは他の不正な妨害をするために、手または腕を使用してはならない。
- e. ディフェンスのプレーヤーは、有資格パスレシーバーが自分と同じヤードラインに来るまでか、相手が自分をブロックできる可能性がなくなるまでは、その有資格パスレシーバーを払いのけたり正当にブロックしてもよい。連続的な接触は不正である。(A. R. 9-3-5-I)  
罰則 [c~e]：10または15ヤード。[S38, S42, S43またはS45]

**第5条 フォワードパスプレー中のディフェンスによる手または腕の使用**

パスがニュートラルゾーンを越えた正当なフォワードパスプレー中、パスがタッチされる前に、ニュートラルゾーンを越えた地点で有資格レシーバーに対してBチームによる接触の反則(パスインターフェランスを除く)があった場合、罰則には自動的な第1ダウンを伴う。

罰則：10または15ヤード。他の公式規則に抵触しない限り自動的に第1ダウン。[S38, S42, S43またはS45]



## 第6条 背後へのブロック

(ボール キャリアに対する場合を除き)背後へのブロックは、不正である。(A. R. 9-3-3-I, VII, およびA. R. 10-2-2-XII)

例外:

1. スナップ時にブロッキング ゾーン (参照: 2-3-6) 内のスクリメージ ライン上に位置するオフェンスのプレーヤーは、次の条件を満たせば、このブロッキング ゾーン内で正当に背後へのブロックを行うことができる。
  - (a) このブロッキング ゾーンに位置していたスクリメージ ライン上のプレーヤーは、1度ゾーン外に出た後は、ゾーン内に戻って相手に背後へのブロックをしてはならない。
  - (b) このブロッキング ゾーンは、ボールがゾーンの外に出たときに消滅する。(参照: 2-3-6)。
2. 明らかにブロックしようとする行動を始めたブロッカーに対し、プレーヤーが背中を向けたとき。
3. プレーヤーがランナーを捕えようとしているとき、またはファンブル、バックワード パス、キックあるいはタッチされたフォワード パスを正当にリカバーまたはキャッチしようとしている場合、相手の腰より上の背後をプッシングしてもよい。(参照: 9-1-5例外3)
4. 9-3-3-a-1-(b) を満しているブロッカーに対し、相手が背を向けたとき。
5. ニュートラル ゾーンの手前にいる有資格プレーヤーが、フォワード パスを捕ろうとして相手の腰より上の背後をプッシングしたとき。(参照: 9-1-5例外4)

罰則: 10ヤード。ニュートラル ゾーンの手前のAチームの反則に対する罰則は、プレビアス スポットから施行する。この反則がAチームのゴール ラインの手前 (Aチームのエンド ゾーン側) で起きた場合はセーフティである。[S43]

## 第7条 ボールがルースのとき

ボールがルースのときは、いかなるプレーヤーも相手をつかんではいならない。また相手の背後への不正なブロック、相手のフェイスマスクやヘルメットの開口部をひねる、まわすまたは引くこと、手の不正な使用、およびパーソナル ファウルをしてはならない。(A. R. 7-3-9-I)

罰則: 10または15ヤード。ニュートラル ゾーンの手前のAチームの反則に対する罰則は、プレビアス スポットから施行する。この反則がAチームのゴール ラインの手前 (Aチームのエンド ゾーン側) で起きた場合はセーフティである。(参照: 10-2) [S38, S42, S43またはS45]

# 第4章 バッティングとキッキング

## 第1条 ルース ボールのバッティング

- a. パスが空中にある間、ボールにタッチする資格のあるプレーヤーはボールをいかなる方向へもバッティングしてよい。(例外: 9-4-2)
- b. すべてのプレーヤーは、フィールド オブ プレーおよびエンド ゾーンでスクリメージ キックをブロックしてもよい。
- c. いかなるプレーヤーも、上記以外のルース ボールをフィールド オブ プレーでは、前方へバ

ッティングしてはならない。またボールがエンドゾーンにある場合には、いかなる方向へもバッティングしてはならない。(参照：2-2-3-a)(例外：6-3-11)(A. R. 6-3-11-I, A. R. 9-4-1-I～XおよびA. R. 10-2-2-II)

罰則：10ヤード、かつAチームの反則に対して他の公式規則に抵触しない限り、ロス オブ ダウン。[S31 およびS9]

(例外：正当なスクリメージ キックがニュートラルゾーンを越えたときに起きた反則の場合は、ロス オブ ダウンにはならない。)

## 第2条 空中にあるバックワードパスのバッティング

バックワードパスが空中にある間、パスをしたチームは前方に向かってバッティングしてはならない。

罰則：10ヤード。[S31]

## 第3条 確保中のボールのバッティング

プレーヤーが確保中のボールを、確保しているチームのプレーヤーが前方へバッティングしてはならない。

罰則：10ヤード。[S31]

## 第4条 ボールの不正なキッキング

プレーヤーは、ルースボール、フォワードパスまたはプレースキックのために相手が保持しているボールをキックしてはならない。こうした不正な行為があっても、ルースボールまたはフォワードパスの状態は継続される。しかし、プレースキックのためにボールを保持していたプレーヤーが、スクリメージダウン中に確保を失ったのであれば、それはファンブルでありルースボールとなる。フリーキック中であれば、ボールデッドの状態のままである。(A. R. 8-7-2-IV およびA. R. 9-4-1-XI)

罰則：10ヤード。Aチームの反則に対して他の公式規則に抵触しない限り、ロス オブ ダウン。[S31 およびS9]

(例外：正当なスクリメージキックがニュートラルゾーンを越えたときに起きた反則の場合は、ロス オブ ダウンにはならない。)

# 第5章 暴力行為

## 第1条 暴力行為

a. 試合前、ユニフォームを着用した登録選手またはコーチは、暴力行為に参加してはならない。(参照：2-32-1) 試合の前半、プレーヤーは暴力行為に参加してはならない。

罰則：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、第1ダウンが他の公式規則に抵触しない限り、自動的に第1ダウン。反則者は、その試合の残りの資格を没収。[S7, S27またはS38, およびS47]

- b. 前半と後半の間の休止時間に、ユニフォームを着用した登録選手またはコーチは、暴力行為に参加してはならない。試合の後半、プレーヤーは暴力行為に参加してはならない。  
罰則：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、第1ダウンが他の公式規則に抵触しない限り、自動的に第1ダウン。反則者は、その試合の残り、次の試合の前半の資格を没収。[S7, S27またはS38, およびS47] シーズン最後の試合で起きた暴力行為に対しては、資格が残る者は、次のシーズンの資格を有する最初の試合で暴力行為による出場停止となる。
- c. 前後半共にコーチまたは交代選手は、暴力行為に参加するために自己のチームエリアを離れてはならない。また自己のチームエリアでの暴力行為に参加してはならない。  
罰則：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、第1ダウンが他の公式規則に抵触しない限り、自動的に第1ダウン。反則者は、その試合の残り、次の試合の前半の資格を没収。[S7, S27またはS38, およびS47] シーズン最後の試合で起きた暴力行為に対しては、資格が残る者は、次のシーズンの資格を有する最初の試合で暴力行為による資格没収となる。

## 第2条 2回目の資格没収

- a. 登録選手、コーチおよびプレーヤーが暴力行為に参加しそのシーズンで2回目の資格没収になった場合は、その試合の資格没収とそのシーズンの残りの出場資格が停止となる。
- b. シーズン最後の試合で2回目の資格没収となった場合、次のシーズンの資格を有する最初の試合で出場停止となる。この出場停止は、そのシーズンの最初の暴力行為として扱われる。

## 第3条 レフリーの報告

レフリーは、暴力行為により資格没収となったすべての者を、自分の審判の割り当てを行った組織に文書で報告しなければならない。当該組織は、罰則を遂行する責任を有す。

# 第6章 ひどいパーソナルファウル

(ビデオによる検証が可能であることを前提にして)

## 第1条 プレーヤーの退場

ひどいパーソナルファウル(参照:2-10-3)によりプレーヤーが資格没収となった場合は、当該チームが所属する競技団体は、予定された次の試合の前までに追加的な制裁が必要かどうかビデオによる見直しを行う。

## 第2条 反則とはならなかった行為

競技団体による試合のビデオの見直しにより、当該試合の審判員がひどいパーソナルファウルとして判定しなかったプレーが明確になった場合、競技団体は予定された次の試合の前までに追加的な制裁を科すことができる。

# 第10篇 罰則の施行

## 第1章 罰則の完了

### 第1条 完了の方法とタイミング

- a. 罰則は、公式規則に従って受諾、辞退または取消された場合、もしくはその選択がレフリーにとって明らかな場合に完了する。
- b. いかなる罰則も辞退することができるが、資格を没収されたプレーヤーは、罰則の受諾、辞退にかかわらず試合から離れなければならない。(参照：2-27-12)
- c. 反則に対する罰則は、次のダウンのためのレディフォープレーが宣告される前に完了されなければならない。
- d. 規定された罰則が他の公式規則に抵触する場合には、施行されない。

### 第2条 スナップと同時

スナップまたはフリーキックと同時に起こった反則は、そのダウン中に起こったものとみなす。(例外：3-5-2-e)

### 第3条 同一チームによるライブボール中の複数の反則

同一チームによる2つ以上のライブボール中の反則がレフリーに報告された場合、被反則チームは罰則を1つだけ選択することができる。資格没収となる反則を犯したプレーヤーは、その試合から離れなければならない。

### 第4条 オフセッティングファウル

両チームのライブボール中の反則がレフリーに報告された場合、これらの反則はオフセッティングファウルであり反則は相殺され、ダウンを繰り返す。(A. R. 10-1-4-IおよびVII) 資格没収となる反則を犯したプレーヤーは、その試合から離れなければならない。

例外：

1. ダウン中にチーム確保が変更となった場合、最後に確保しているチームは、その最後の確保の変更の前に反則をしていないならば、オフセッティングファウルを辞退し、自己の反則に対する罰則を施行した後に、ボールを確保することができる。(A. R. 10-1-4-II~VII)
2. チーム確保の変更前のすべてのBチームの反則が、ポストスクリメージキックの施行の場合、Bチームはオフセッティングファウルを辞退し、ポストスクリメージキックの施行を選択することができる。
3. 8-3-4-cおよび3-1-3-g-3。(トライ中または超過節のBチームの確保後)

## 第5条 デッド ボール中の反則

デッド ボール中の反則に対する罰則は、発生した順に別々に施行する。(A. R. 10-1-5-I~III)  
[例外：両チームによるデッド ボール中のスポーツマンらしからぬ行為、またはデッド ボール中のパーソナル ファウルがレフリーに報告されたが、その罰則のいずれもの施行が完了する前の場合、距離罰則は取り消され、その反則が起きる前に成立したダウンの数や状況は影響を受けない。ただし、資格を没収されたすべてのプレーヤーは、その試合から離れなければならない。(参照：5-2-6および10-2-2-a)]

## 第6条 ライブ ボール中の反則とデッド ボール中の反則

- a. ライブ ボール中の反則は、デッド ボール中の反則とは相殺できない。
- b. ライブ ボール中の反則の後に続いて相手チームや同一チームのデッド ボール中の反則（デッド ボール中の反則として扱われるライブ ボール中の反則も含む）があった場合、罰則は発生した順に別々に施行する。(A. R. 10-1-6-I~VI)

## 第7条 インターバル ファウル

第4節の終了から超過節の開始の間、超過節のポゼッション シリーズ間、および超過節と超過節の間に起きた反則に対する罰則は、第1シリーズの開始地点の25ヤード ラインから施行する。  
(例外：10-2-5, A. R. 10-2-5-I~XII)

# 第2章 施行方法

## 第1条 施行地点

- a. 多くの反則に対しては、施行地点は罰則の条文で定められている。罰則の条文で施行地点が定められていない場合は、施行地点は3-1の原則により決定される。(参照：2-33および10-2-2-c)
- b. 施行地点としての可能性があるのは、次の地点である。  
プレビアス スポット、反則地点、サクシーディング スポット、ラン エンドの地点、およびスクリメージ キックの場合にはポストスクリメージ キックの地点である。

## 第2条 施行地点と施行基準点の決定

- a. デッド ボール中の反則  
ボールがデッドのときの反則に対する罰則の施行地点は、サクシーディング スポットである。
- b. ニュートラル ゾーンの手前におけるオフENSE チームの反則  
ニュートラル ゾーンの手前における次のオフENSE チームの反則に対する罰則は、プレビアス スポットから施行する。  
手の不正な使用、ホールディング、不正なブロックの反則およびパーソナル ファウル。(例外：この反則がAチームのエンド ゾーンで起きた場合はセイフティである。) スクリメージ キック プレー中のオフENSE チームの反則に対しては6-3-13を参照。
- c. 3-1の原則（参照：2-33）は、次の通り適用する。

1. 確保しているチームが、施行基準点の手前で反則を起こせば、罰則は反則地点から施行する。
  2. 確保しているチームが、施行基準点を越えて反則を起こせば、罰則は施行基準点から施行する。
  3. 確保していないチームが、施行基準点の手前または越えて反則を起こせば、罰則は施行基準点から施行する。
- d. 以下は、プレーの種類に対応した施行基準点である。
1. ランニングプレー：
    - (a) 関連したラン エンドがニュートラル ゾーンの手前の場合、プレビアス スポットである。
    - (b) 関連したラン エンドがニュートラル ゾーンを越えた場合は、関連したランのラン エンドである。
    - (c) ニュートラル ゾーンがないランニング プレーの場合は、関連したランのラン エンドである。
  2. チーム確保の変更後のラン エンドがエンド ゾーンとなった場合のランニング プレー (トライを除く)：
    - (a) エンド ゾーンでのチーム確保の変更後、反則があり、プレーの結果がタッチバックとなった場合は、サクシーディング スポットである。
    - (b) フィールド オブ プレーでのチーム確保の変更後、反則があり、関連するラン エンドがエンド ゾーンの場合は、ゴール ラインである。(例外：8-5-1-例外)
    - (c) エンド ゾーンでのチーム確保の変更後、反則があり、関連するラン エンドがエンド ゾーンでありプレーの結果がタッチバックではない場合は、ゴール ラインである。
  3. パスプレー：
 

正当なフォワード パス プレーの場合は、プレビアス スポットである。
  4. キックプレー：
    - (a) 正当なキック プレーで、ポストスクリメージ キックの規則が適用されない反則の場合は、プレビアス スポットである。
    - (b) ポストスクリメージ キックの規則が適用される反則の場合は、ポストスクリメージ キックの地点である。
- e. 正当なフォワード パス プレー中のBチームの反則
1. 最後のラン エンドがニュートラル ゾーンを越え、かつそのダウン中にボールのチーム確保の変更がない場合、Bチームのパーソナル フェアウルに対する罰則は最後のラン エンドから施行する。(参照：7-3-12) (A. R. 7-3-12-I および A. R. 9-1-2-III)
  2. パスがニュートラル ゾーンを越え、パスがタッチされる前に、ニュートラル ゾーンを越えた地点で有資格レシーバーに対してBチームによる接触の反則があった場合、罰則には自動的な第1ダウンを伴う。(9-3-5)

### 第3条 ポストスクリメージ キックの罰則施行

- a. ポストスクリメージ キックの罰則施行の規則では、Bチームの反則が次の下記bの条件を満たす場合、反則が起こったときに2-4-1-b-3に基づくチーム確保が変更していなかったとしても、Bチームがボールを確保していたとして取り扱う。
- b. ポストスクリメージ キックの罰則施行は、スクリメージ キック中のBチームの反則のみに対して、次の条件を満たす場合のみに適用する。
1. キックがトライ中、成功したフィールド ゴール中、超過節のいずれでもない。(A. R. 10-2-3-IV)
  2. ボールがニュートラル ゾーンを越える。
  3. 反則の発生がキックの終了の前。(A. R. 10-2-3-I, IIおよびV)
  4. Bチームが次にボールをプレーに移す場合。

これらの条件がすべて満たされれば、罰則は3-1の原則に従って施行される。Bチームは施行基準点であるポストスクリメージ キックの地点でボールを確保しているとして扱われる。(参照：10-2-2-c) (A. R. 10-2-3-I~VII)

### 第4条 キック中のAチームの反則

正当なフリー キック プレーまたは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 (フィールド ゴールの試みを除く) 中の、キックをキャッチする機会の妨害 (参照：6-4) の反則を除くキック チームのすべての反則は、プレビアス スポット (例外：Aチームのエンドゾーンでの反則に対する罰則の選択はセーフティ)、また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の施行をBチームが選択する。(参照：6-1-8および6-3-13)

### 第5条 タッチダウン、フィールド ゴールまたはトライの、それぞれの間またはその後の反則

- a. (トライではなく) タッチダウンとなったダウン中の得点をしなかったチームの反則：
1. パーソナル ファウルおよびスポーツマンらしからぬ行為に対する15ヤードの罰則は、トライまたは次のキックオフでの施行を、得点をしたチームが選択する。キックオフがない状況では、受諾された罰則はトライで施行する。
  2. 5ヤードおよび10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ない。これらの罰則は、ダウン中のキックへの不正なタッチにより施行が可能とならない限り、公式規則により辞退される。(A. R. 6-3-2-IIIおよびIV)
- b. 3ヤードラインからのトライにおけるディフェンスのパス インターフェレンスの罰則は、ゴールラインまでの距離の半分を施行する。トライが成功の場合は、罰則は公式規則により辞退される。
- c. タッチダウンの後で次のトライのためにボールがレディ フォー プレーとなる前に起きた反則、およびタッチダウンとなったプレー中に発生した反則で、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、トライまたは次のキックオフで施行する。被反則チームが選択する。キックオフがない状況では、受諾された罰則はトライで施行する。(A. R. 3-2-3-V)
- d. フィールド ゴール プレー中のライブ ボール中の反則に対する罰則は、公式規則に従って施

行される。フィールド ゴールが成功した場合、Aチームは、成功したフィールド ゴールの得点を辞退し、Bチームのライブ ボール中の反則に対する罰則をプレビアス スポットから施行する。あるいはBチームのライブ ボール中の反則に対する罰則を辞退して得点を得る。成功したフィールド ゴール プレー中のBチームによるパーソナル ファウルまたはスポーツマンらしからぬ行為の反則に対する罰則は、得点を得て次のキック オフまたは超過節のサクシーディング スポットで施行することができる。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、およびフィールド ゴールのダウン後のデッド ボール中の反則に対する罰則は、サクシーディング スポットで施行する。

- e. トライ中またはトライのダウン後の反則に対する罰則は、公式規則8-3-3、8-3-4、8-3-5および10-2-5-bに基づいて施行される。(A. R. 3-2-3-VIおよびVII)
- f. 反則に対する距離罰則により、いずれかのチームのフリー キックの制限線がそのチームの5ヤード ラインの後方になってはならない。罰則の施行により、フリー キックの制限線が5ヤード ラインの後方となるような罰則は、次のサクシーディング スポットから施行する。

#### 第6条 ハーフ ディスタンスの施行手順

3ヤード ライン上またはその内側からのトライを含むいかなる距離罰則も、施行地点から反則チームのゴール ラインまでの距離の半分を越えない。[例外：(1) トライ以外のスクリメージ ダウンのディフェンスのパス インターフェランス (参照：7-3-8および10-2-5-b)、(2) トライにおいて、3ヤード ラインの外側からボールがスナップされた場合のディフェンスのパス インターフェランス]



---

# 第11篇 審判員 —— 管轄と任務

---

## 第1章 審判員の任務

審判員の任務は、フィールド中央で行う予定されたコイン トスで始まり、レフリーの最終得点の宣言で終了する。[S14]

## 第2章 責任

### 第1条

試合は、5名、6名、7名または8名の審判員の管理の下で行われる。

### 第2条

審判員の責任とメカニックは、日本アメリカンフットボール協会審判委員会が推薦する最新のオフィシエイティング マニュアルに規定される。審判員はこのマニュアルの内容を理解し適用する責任を負う。

# 第12篇 インスタント リプレー

## 第1章 目的とフィロソフィー

### 第1条 目的

インスタント リプレーとは、試合の審判員によるフィールド上での決定を、ビデオを用いることによって確認する（コンファーム）、変更する（リバース）、あるいはフィールド上の判定のままとする（スタンド）ためのプロセスである。

### 第2条 フィロソフィー

フィールド上の判定は正しいという基本的な前提で、インスタント リプレーのプロセスは行われる。ビデオの証拠（参照：12-6-1-c）によってフィールド上の判定が誤りであると議論の余地もなく確信できたときのみ、リプレー オフィシャルはその判定を変更（リバース）することができる。そのような明白なビデオの証拠がない限り、リプレー オフィシャルはフィールド上の判定のまま（スタンド）としなければならない。

## 第2章 インスタント リプレーの採否

### 第1条 採否

- a. どの競技団体もインスタント リプレーを使うことができるが、必須ではない。インスタント リプレーを使う場合、本規則を遵守しなければならない。
- b. 異なる競技団体のチーム間の試合では、ホーム チームがインスタント リプレーを使用する場合、ビジター チームはその試合におけるインスタント リプレーを拒否することはできない。ホーム チームがインスタント リプレーを使わない場合は、インスタント リプレーを使いたいというビジター チームの要求を受ける必要はない。

## 第3章 レビュー可能なプレー

### 第1条 得点に関わるプレー

得点の可能性があるプレーでレビュー可能なものは以下である。

- a. タッチダウンまたはセイフティの可能性のあるプレー。（例外：レビューの対象とならない反則に対する罰則によるセイフティ。）
- b. フィールド ゴールの試みで、ボールが（a）クロスバーを越えたか越えないか、（b）アップライト上端より下で、その内側か外側を通ったかに限定した判定を行う場合。ボールがエンドラインを横切るときに、アップライト上端より上を越えた場合、プレーはレビューされない。

## 第2条 パス

パス プレーでレビュー可能なものは以下である。

- a. フィールド オブ プレーまたはエンド ゾーン内でのパスの成功、不成功またはインターセプトの判定。
- b. タッチがスクリメージ ラインを越えていたか手前であったかを含めて、(有資格または無資格) プレーヤーまたは審判員の、フォワード パスへのタッチの判定。
- c. ニュートラル ゾーンを越えたあるいは越えたことがあるボール キャリアのフォワード パスまたは前方への手渡しの判定。
- d. ボールのチーム確保の変更後のフォワード パスまたは前方への手渡しの判定。
- e. ニュートラル ゾーンの手前で投げられたパスが、フォワードかバックワードかの判定。
  1. フォワード パスが不成功と判定された場合、ボールがアウト オブ バウンズとなった、あるいはルースとなった直後の継続的なフットボールのアクションによって、ボールが明らかにリカバーされたときのみ、そのプレーはレビュー可能となる。いずれのチームがリカバーしたかを示すビデオによる明白な証拠をリプレー オフィシャルが確認できなければ、パス不成功というフィールド上の判定のまま(スタンド)とする。
  2. フォワード パス不成功の判定をリプレー オフィシャルが変更(リバース)し、ボールはリカバーされたとする場合、リカバーされた地点でリカバーしたチームのボールとし、いかなる前進も無効となる。
- f. パサーは明らかにフィールド オブ プレーにいたが、インテンショナル グラウンディングの判定による罰則によってセーフティとなった場合のパスの位置。

## 第3条 デッド ボールとルース ボール

デッド ボールとルース ボールに関係するプレーでレビュー可能なものは以下である。

- a. パサーとなる可能性があるプレーヤーのファンブルと判定されたルース ボール。
- b. フォワード パスの不成功と判定されたルース ボールが、直後の継続したアクションによって明確にリカバーされた場合。
  1. どちらのチームのリカバーか明白に示すビデオの証拠をリプレー オフィシャルが得られなかった場合、パス不成功の判定はフィールド上の判定のまま(スタンド)とする。
  2. リプレー オフィシャルがファンブルと判定した場合、リカバーした地点でリカバーしたチームのボールとなり、いかなる前進も無効となる。
- c. ボール キャリアが確保している状態でライブ ボールがデッドと判定されなかった場合。
- d. デッドと判定されたルース ボール(参照: 4-1-2-b-2)が、直後の継続したフットボールのアクションによって明確にリカバーされた場合、またはボール キャリアが確保したままデッドと判定されたルース ボールが、直後の継続したアクションによって明確にリカバーされた場合。
  1. ボールがデッドと判定され、どちらのチームのリカバーかを示す明白なビデオの証拠をリプレー オフィシャルが得られなかった場合、ボール デッドの判定はフィールド上の判定のまま(スタンド)とする。
  2. リプレー オフィシャルがボールはデッドではないと判定した場合、リカバーした地点で

リカバーしたチームのボールとなり、いかなる前進も無効となる。

- e. ボール キャリアの前進地点、ファンブル地点またはバックワード パスがアウト オブ バウンズとなった地点で、それぞれが第1ダウン獲得あるいはゴール ラインに関わる場合。
- f. Aチームのプレーヤーがファンブルした後のキャッチまたはリカバーの判定。ただし、第4ダウンまたはトライにおいて、確保の変更前にファンブルした場合を除く。
- g. ボール キャリアのインバウンズまたはアウト オブ バウンズの判定。12-3-1-aおよび12-3-3-dを除き、ボール キャリアがアウト オブ バウンズと判定された場合はレビューできない。
- h. インバウンズあるいはアウト オブ バウンズのプレーヤーによるルース ボールのキャッチ、リカバーまたはタッチ。
- i. サイドライン、ゴール ラインあるいはエンド ライン上あるいはそれらのラインを越えた地点にルース ボールが触れたか否かの判定。ルース ボールがパイロンに触れたか否か、あるいはゴールラインの平面を越えたか否かの判定。
- j. ルース ボールのキャッチまたはリカバーがフィールド オブ プレーで起きたかエンド ゾーンで起きたかの判定。
- k. ファンブルが前方のアウト オブ バウンズに出た場合で、第1ダウンの獲得に関わる場合。
- l. 4-1-2-b-2およびb-3によって、ライブ ボールがデッドとなった場合。(不用意なホイッスル)

#### 第4条 キック

キック プレーでレビュー可能なものは以下である。

- a. キックへのタッチ。
- b. ニュートラル ゾーンを越えたプレーヤーによるキック。
- c. キック チームのプレーヤーがその後にボールを進めた場合で、レシーブ チームがキックをマフしたかファンブルしたかの判定。
- d. スクリメージ キックがニュートラル ゾーンを越えたか否かの判定。
- e. オンサイド キック時に、Aチームのプレーヤーによるブロックが、ボールにタッチできる資格を得た後か否かの判定。

#### 第5条 ターゲティング

- a. リプレー オフィシャルは、9-1-3および9-1-4のターゲティングの反則のすべてをレビューすることができる。このレビューは、ターゲティングの反則に関するすべての要素が対象となる。ターゲティングを示す行為(参照：9-1-3および9-1-4 注1)の少なくとも1つ、および以下を確認する。
  1. ヘルメットのクラウンによる強力な接触が行われたか否か (参照：9-1-3)、または
  2. 無防備なプレーヤー (参照：9-1-4および2-27-14) の首または頭部に対して強力な接触があったか否か。
- b. フィールド上の審判員によってコールされなかった明らかでかつはっきりとしたターゲティングに対して、リプレー オフィシャルはターゲティングの反則と判定することができる。こ

のレビューは、コーチのチャレンジによって始めることはできない。

## 第6条 その他

リプレー オフィシャルによってレビューできる状況は以下のとおりである。

- a. ライブ ボール中にフィールド上にいるプレーヤーの人数。
- b. 判定をレビューした際のクロックの修正および状況。
- c. 前後半の残り時間1分未満の状況で、インスタント リプレーによるレビューの結果フィールド上での判定が変更（リバース）され、正しい判定ではゲーム クロックの計時が停止されない場合、レフリーは10秒減算を行い、レフリーのシグナルでゲーム クロックの計時を開始する。いずれのチームもチーム タイムアウトを使うことで、10秒減算を避けることができる。
- d. 各節終了時のクロックの修正。  
ゲーム クロックの残り時間がなくなり節が終了した場合で、ダウン中にボールがデッドとなり、公式規則によって本来は計時が停止となるべきだったとき、あるいはダウンに続きチーム タイムアウトの要求があったときに、以下の場合に限り、リプレー オフィシャルは時間の修正を行うことができる。
  1. ボールがデッドとなったとき、あるいはチーム タイムアウトが認められたときにゲーム クロックの時間がまだ残っていることを示す、明白な証拠をリプレー オフィシャルが示すことができる場合。
  2. 第2節および第4節に限り、デッド後にボールを所属するチームが（トライではなく）スクリーメージからプレーを開始する場合。
  3. 第4節に限り、得点が同点あるいは次にスナップを行うチームが8点以下の得点差で負けている場合。
  4. チーム タイムアウトの要求によってゲーム クロックが計時停止となるべき状況において、リプレー オフィシャルのビデオに審判員による計時停止のシグナルが映っている場合。
- e. ダウン数の修正。
  1. 自動的に第1ダウンとなる、あるいはロス オブ ダウンを含む罰則施行の結果も対象となる。
  2. そのシリーズ中、あるいはそのシリーズのあとにボールが正当にプレーに移される前であればいつでもダウン数を修正することができる。
- f. フィールド オブ プレー上でライブ ボールの行為を妨害した、プレーヤーではない者。（参照9-2-3）
- g. メディカル オブザーバーの要求による負傷者。

## 第7条 レビュー可能なプレーの制限

規定されていないプレーあるいは判定はレビューできない。しかし、リプレー オフィシャルは、ゲーム クロックを含み、プレーがレビュー可能か否かにかかわらず、甚だしいエラーを訂正することができる。これは、レビュー可能と規定されていない反則は含まない。（参照：以下の第8条）

## 第8条 レビュー可能な反則

次のプレーはレビューの対象であり、リプレー オフィシャルは、フィールド上の審判員が判定しなかった反則をコールすることができる。

- a. ニュートラル ゾーンを越えた、あるいはボールの確保の変更後にフォワード パスを投げた、または前方への手渡しを行ったプレーヤー。(参照：12-3-4-cおよびd)
- b. ボールをキックした時にニュートラル ゾーンを越えていたプレーヤー。(参照：12-3-4-b)
- c. オンサイド キックでボールにタッチできる資格が生じる前のキック チームのプレーヤーによるブロック。(参照：12-3-4-e)
- d. ライブ ボール中のフィールド オブ プレー上のプレーヤーの人数。(参照：12-3-6-a)
- e. アウト オブ バウンズに出た、当初は有資格であったレシーバーによるフォワード パスへの不正なタッチ。(参照：12-3-2-bおよび12-3-3-h)
- f. インバウンズに触れていないフリー キックにタッチした、アウト オブ バウンズのプレーヤー。(参照：12-3-4-a)
- g. フィールド上でのバックワード パスの判定が変更(リバース)となり、結果として2回目のフォワード パスの反則となる場合。(参照：12-3-2-e)
- h. 明らかでかつはっきりとしたターゲティングの反則。(参照：12-3-5-b)

## 第4章 インスタント リプレーの担当者、装置、場所

### 第1条 担当者

インスタント リプレーの担当者は、時間的制約の中でリプレー装置を操作するために必要な人数で構成されなければならない。効率よく、タイミング良く、すべてのプレーをレビューすることを担保するためには、少なくとも3人の担当者が必要である。通常、これらの担当者は、リプレー オフィシャル、コミュニケーターおよびテクニシャンである。必要に応じて、人員を増やすことができる。

### 第2条 装置

インスタント リプレーを実施するために必要とされる装置の種類は、インスタント リプレーを採用するそれぞれの競技団体によって決定される。

### 第3条 場所

- a. リプレーのプロセス中にプレーをレビューするすべての装置、およびその装置を使用する担当者の場所は、プレス ボックスの中で、外部から遮断され、セキュリティが保証されたところでなければならない。この場所は、インスタント リプレーに直接関係ない人が使用できたり、入れたりしてはならない。公式規則第12篇を遵守するのであれば、実験的な試みとして、インスタント リプレーのレビューの実施をスタジアム内のプレス ボックスに限定せずに、離れた場所での実施が可能である。
- b. レビューのための試合中断時に、インスタント リプレー担当者と試合のレフリーが会話するために使用する追加の電話装置は、フィールド オブ プレーのサイドライン近く、好ましくは

チーム エリアの外に設置されなければならない。これらの装置は、試合のレフリーとリプレー オフィシャル間のセキュリティが保証された通信手段でなければならない。

## 第5章 リプレー プロセスの開始

### 第1条 試合の中断

フィールド上の判定をレビューするために試合を止める方法は2つある。

- a. リプレー オフィシャルとそのクルーは試合の毎プレーをレビューする。以下の項目に該当することを確信できれば、正当に次のプレーが開始される前に、いつでも試合を中断することができる。(例外：12-3-6-d)
  1. フィールド上の判定に誤りがあると信じるに値する証拠がある。
  2. プレーがレビューの対象である。
  3. レビューの結果、試合に重要で直接的な影響がある。
- b. いずれかのチームのヘッド コーチは、試合の中断を要求し、フィールド上の判定にチャレンジすることによって、プレーのレビューを要求することができる。
  1. ヘッド コーチは、次にボールが正当にプレーに移される前(例外：12-3-6-d)にタイムアウトを取り、前のプレーの判定にチャレンジすることをレフリーに伝えることによって、チャレンジを要求することができる。ヘッド コーチによるチャレンジが成功した場合、試合中にもう一度だけチャレンジできる権利が残る。したがって、1つの目のチャレンジが成功すれば、コーチは合計2回のチャレンジをすることができる。
  2. レビューの結果、フィールド上での判定が変更(リバース)された場合、チーム タイムアウトは課せられない。
  3. レビューの結果、フィールド上での判定が変更(リバース)されなかった場合、チーム タイムアウトは、前後半3回のうちの1回または超過節の1回として課せられる。
  4. 試合が中断され、リプレー オフィシャルによってすでに決定された判定に対して、ヘッド コーチはチャレンジを要求することはできない。
  5. ヘッド コーチがチャレンジするためにチーム タイムアウトを要求したが、そのフィールド上での判定およびプレーがレビューの対象ではない場合、前後半3回のうちの1回または超過節の1回として、チーム タイムアウトが課せられる。
  6. 前後半または超過節で残りのチーム タイムアウトがない場合、ヘッド コーチはフィールド上での判定にチャレンジすることができない。

### 第2条 試合が中断されるとき

- a. ボールが正当に次のプレーに移される前であればいつでも、リプレー オフィシャルによってあるいはコーチのチャレンジによって試合は中断される。(例外：12-3-6-d)
- b. ゲームの審判員は、レビューを要求するために試合を中断できない。

## 第6章 フィールド上の判定のレビュー

### 第1条 手順

- a. リプレー オフィシャルによって、あるいはヘッド コーチのチャレンジによって試合が中断されたとき、ブザー装置あるいはその代わりとなる方法によって、フィールド上の指定された審判員に伝えられる。
- b. リプレー オフィシャルによってレビューが開始された場合、レフリーは「前のプレーの判定は（判定の概要）でした。このプレーはレビューされます。」とアナウンスする。ヘッド コーチのチャレンジによって試合が中断された場合、レフリーは「（チーム名）のヘッド コーチから（判定の内容）の判定についてチャレンジが要求されました。このプレーはレビューされます。」とアナウンスする。
- c. すべてのレビューは、試合のテレビ放送から直接提供されるビデオの証拠、あるいはリプレー オフィシャルが利用でき、テレビ放送のプロデューサーも利用することができる他の映像手段によって得られるビデオの証拠によって行われなければならない。
- d. レフリーはリプレー オフィシャルと相談し、レビューが完了した後、以下のいずれかのアナウンスを行う：
  1. ビデオの証拠により、フィールド上の判定が正しいことを確認（コンファーム）した場合、「**レビューの結果、フィールド上の判定が正しいことが確認されました。**」
  2. フィールド上の判定を変更（リバース）するほどの明白な（決定的な）証拠がない場合：「**レビューの結果、フィールド上の判定のままとなります。**」
  3. フィールド上の判定が変更（リバース）になった場合（参照 12-7）：「**レビューの結果、[ビデオによる証拠の簡潔な説明を行う]。そのため、[判定による影響の概要を説明する]。**」
- e. 判定が変更（リバース）された場合、リプレー オフィシャルは正しい試合状況でプレーを再開するために必要なすべての情報（次のダウン、距離、地点、ボールの左右の位置、試合時間/時間の修正）をレフリーに与える。

### 第2条 制限

- a. 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。
- b. リプレー オフィシャルがレビューに費やす時間に制限はない。

## 第7章 フィールド上の判定の変更（リバース）

### 第1条 変更（リバース）の基準

フィールド上の判定を変更（リバース）するためには、リプレー オフィシャルは、モニターに提供される1つ以上のビデオ リプレーから得られる議論の余地のないビデオの証拠によって、疑う余地のない確信を持っている必要がある。



# 罰則一覧

S：シグナル（R-134参照） \*：シグナル9を伴う。

## ロス オブ ダウン（ダウンの喪失）

	S	篇	章	条
不正なスクリメージキック（5ヤードの罰則）	31*	6	3	10
前方へのボールの不正な手渡し（5ヤードの罰則）	35*	7	1	6
計画的なルースボール（5ヤードの罰則）	19*	7	1	7
故意にバックワードパスをアウトオブバウンズに投げた （5ヤードの罰則）	35*	7	2	1
Aチームによる不正なフォワードパス（5ヤードの罰則）	35*	7	3	2
フォワードパスのインテンショナルグラウンディング	36*	7	3	2
アウトオブバウンズに出たプレーヤーによる フォワードパスへの不正なタッチ	16*	7	3	4
ボールの不正なバッティング（10ヤードの罰則）[例外参照]	31*	9	4	1
ボールの不正なキッキング（10ヤードの罰則）[例外参照]	31*	9	4	4

## 5ヤードの罰則

プレー用表面を有利なように変化させた	27	1	2	9
番号の不備	23	1	4	2
コインツスの違反	19	3	1	1
3回のタイムアウトの使用後の遅延	21	3	4	2
ゲームの不正な遅延	21	3	4	2
デッドボールの前進	21	3	4	2
オフェンスのシグナルへの妨害	21	3	4	2
交代規則の違反	22	3	5	2
12人以上のプレーヤーによるフォーメーションまたはプレー	22	3	5	3
レディフォープレー前にボールをプレーに移した	19	4	1	4
40秒、25秒計時の違反	21	4	1	5
フリーキックフォーメーションの違反	18, 19	6	1	2
フリーキック中のAチームのプロック	19	6	1	12
フリーキックが蹴られるときにプレーヤーがアウトオブ バウンズにいた	19	6	1	2

Aチームのプレーヤーが不正にアウト オブ バウンズに出た (フリー キック) .....	19	6	1	11
フリー キックが、直接、アウト オブ バウンズに出た .....	19	6	2	1
不正なキック (Aチームによる場合はロス オブ ダウン) .....	31*	6	3	10
Aチームのプレーヤーが不正にアウト オブ バウンズに出た (スクリメージ キック) .....	19	6	3	12
フィールド ゴール フォーマーションでの3対1の接触 (ディフェンスのラインマン) .....	19	6	3	14
フェア キャッチ後、3歩以上動いた .....	21	6	5	2
不正なスナップ .....	19	7	1	1
スナッパーの位置とボールの不正な調整 .....	19	7	1	3
レディ フォー プレー後、Aチームが両9ヤード マークの間にいなかった .....	19	7	1	3
フォルス スタート、プレーの開始を装う .....	19	7	1	3
スナップ時のエンクローチメント (オフェンス) .....	19	7	1	3
スナップ時にプレーヤーがアウト オブ バウンズにいた .....	19	7	1	4
オフェンス プレーヤーのスナップ時の不正なモーション .....	20	7	1	4
不正なフォーメーション .....	19	7	1	4
番号の例外による不正なフォーメーション .....	19	7	1	4
不正なシフト .....	20	7	1	4
オフサイド (ディフェンス) .....	18	7	1	5
急激なディフェンスの行為 .....	21	7	1	5
相手プレーヤーまたはボールに対する妨害 .....	18	7	1	5
ディフェンス プレーヤーのバックへの突進 .....	18	7	1	5
ディフェンス プレーヤーのスナップ時のアウト オブ バウンズ .....	18	7	1	5
前方へのボールの不正な手渡し (Aチームによる場合はロス オブ ダウン) .....	35*	7	1	6
計画的なルース ボール (ロス オブ ダウン) .....	19*	7	1	7
故意にバックワード パスをアウト オブ バウンズに投げた (Aチームによる場合はロス オブ ダウン) .....	35*	7	2	1
スクリメージ ライン上のプレーヤーがスナップを受けた .....	19	7	2	3
不正なフォワード パス (Aチームによる場合はロス オブ ダウン) .....	35*	7	3	2
無資格レシーバーのダウンフィールドへの侵入 .....	37	7	3	10
フォワード パスへの不正なタッチ .....	16	7	3	11
ランニング イントゥ ザ キッカー、ホルダー .....	30	9	1	16
試合の運営に対する妨害 (15ヤードの場合もあり) .....	29	9	2	5
インターロックド インターフェランス、 ヘルピング ザ ランナー .....	44	9	3	2

## 10ヤードの罰則

試合の運営責任者の遅延	21	3	4	1
手または腕の不正な使用 (オフENS)	42	9	3	3
ホールディングや妨害 (オフENS)	42	9	3	3
背後への不正なブロック (オフENS)	43	9	3	6
ブロック時に両手を組む	42	9	3	3
手の不正な使用 (ディフェNS)	42	9	3	4
ホールディングや妨害 (ディフェNS)	42	9	3	4
背後への不正なブロック (ディフェNS)	43	9	3	6
ホールディングや妨害 (ルース ボール中)	42	9	3	7
ルース ボールの不正なバッティング (ロス オブ ダウン)	31*	9	4	1
バックワード パスの不正なバッティング	31	9	4	1,2
確保しているチームのプレーヤーによる確保中のボールのバッティング	31	9	4	3
ボールの不正なキッキング (ロス オブ ダウン)	31*	9	4	4

## 15ヤードの罰則

ボールに印を付けること	27	1	3	3
相手を欺くための番号の変更	27	1	4	2
許可を受けないカラー ジャージの着用	27	1	4	5
不正な通信装置 (資格没収)	27, 47	1	4	10
前後半開始時にプレーを開始する用意がない	21	3	4	1
相手の不利益になる素早い交代	27	3	5	2
不正なウェッジ フォーメーション	27	6	1	10
キックをキャッチする機会の妨害	33	6	4	1
フェア キャッチのシグナルをしたプレーヤーによる不正なブロック	40	6	5	4
フェア キャッチをしたプレーヤーへのタックルまたはブロック	38	6	5	5
オフENSのパス インターフェランス	33	7	3	8
ディフェNSのパス インターフェランス (第1ダウン)	33	7	3	8
相手を打つこと, トリッピング (第1ダウン)	38, 46	9	1	2
ターゲティング, ヘルメットのクラウンでの強力な接触 (第1ダウン) (資格没収)	38, 24, 47	9	1	3
ターゲティング, 無防備なプレーヤーの首または頭部への強力な接触 (第1ダウン) (資格没収)	38, 24, 47	9	1	4
クリッピング (第1ダウン)	38, 39	9	1	5
腰より下へのブロック (第1ダウン)	38, 40	9	1	6

	S	篇	章	条
レイト ヒット, アウト オブ バウンズでの行為 (第1ダウン) .....	38	9	1	7
ヘルメットとフェイスマスクの反則 (第1ダウン) .....	38, 45	9	1	8
ヘルメットへの連続した接触, ハンドトゥ フェイス (第1ダウン) .....	38, 26	9	1	8
ラフィング ザ パサー (第1ダウン) .....	38, 34	9	1	9
チョップ ブロック (第1ダウン) .....	38, 41	9	1	10
味方や相手を利用して跳ぶこと, リーピング (第1ダウン) .....	38	9	1	11
スナップ前に味方に足をのせている (第1ダウン) .....	27	9	1	11
プレーから離れた相手への反則 (第1ダウン) .....	38	9	1	12
ハードリング (第1ダウン) .....	38	9	1	13
スナッパーに対する不正な接触 (第1ダウン) .....	38	9	1	14
ホース カラー タックル (第1ダウン) .....	38, 25	9	1	15
ラフィング ザ キッカー, ホルダー (第1ダウン) .....	38, 30	9	1	16
キッカーが相手による乱暴な行為を装う .....	27	9	1	16
侮辱的言動 .....	27	9	2	1
フィールドへの不正な侵入 .....	27	9	2	1
審判員にボールを返さない .....	27	9	2	1
悪意をもった挑発的な行為 .....	27	9	2	1
スポーツマンらしからぬ行為 .....	27	9	2	1
チーム エリアから離れた .....	27	9	2	1
資格没収者の不正な参加 .....	27	9	2	1
公式規則の適用を受ける者による騒音 .....	27	9	2	1
ボールを隠す .....	27	9	2	2
交代や交代選手を装う .....	27	9	2	2
相手を混乱させる装具 .....	27	9	2	2
故意に審判員に接触 (資格没収) .....	27, 47	9	2	4
暴力行為 (資格没収) .....	27, 38, 47	9	5	1

## ハーフ ディスタンス

距離罰則がゴール ラインまでの距離の半分を越える場合 (ディフェンスのパス インターフェランスを除く) .....	-	10	2	6
--	---	----	---	---

## 反則地点で被反則チームのボールになる場合

ディフェンスのパス インターフェランス (15ヤード以下の罰則の場合) (第1ダウン) .....	33	7	3	8
--	----	---	---	---

## バイオレーションでタイムアウトを課す場合

ヘッド コーチとの協議	21	3	3	4
ヘッド コーチのチャレンジ	21	12	5	1
不正なクリーツ (資格没収)	23, 47	9	2	2

## バイオレーション

キック チームによるフリー キックへの不正なタッチ	16	6	1	3
スクリメージ キックへの不正なタッチ	16	6	3	2
スクリメージ キックのバッティングの例外	16	6	3	11

## 資格没収

禁止された通信装置の使用	27, 47	1	4	10
ひどい反則	38他, 47	9	1	1
ターゲティング, ヘルメットのクラウンでの強力な接触	38, 24, 47	9	1	3
ターゲティング, 無防備なプレーヤーの首または頭部への強力な接触	38, 24, 47	9	1	4
2回目のスポーツマンらしからぬ行為	27, 47	9	2	6
不正なクリーツ	23, 47	9	2	2
審判員に対する接触	27, 47	9	2	4
タバコの使用	27, 47	9	2	7
暴力行為	27, 38, 47	9	5	1

## 自動的に第1ダウン (ディフェンスの反則)

パス インターフェランス	33	7	3	8
相手を打つこと, トリップング	38, 46	9	1	2
ターゲティング, ヘルメットのクラウンでの強力な接触	38, 24, 47	9	1	3
ターゲティング, 無防備なプレーヤーの首または頭部への強力な接触	38, 24, 47	9	1	4
クリッピング	38, 39	9	1	5
腰より下へのブロック	38, 40	9	1	6
レイト ヒット, アウト オブ バウンズでの行為	38	9	1	7
ヘルメットとフェイスマスクの反則	38, 45	9	1	8
ヘルメットへの連続した接触, ハンドトゥフェイス	38, 26	9	1	8

	S	篇	章	条
ラフイング ザ パサー	38, 34	9	1	9
チョップ ブロック	38, 41	9	1	10
味方や相手を利用して跳ぶこと, リーピング	38	9	1	11
スナップ前に味方に足をのせている	27	9	1	11
プレーから離れた相手への反則	38	9	1	12
ハードリング	38	9	1	13
スナッパーに対する不正な接触	38	9	1	14
ホース カラー タックル	38, 25	9	1	15
ラフイング ザ キッカー, ホルダー	38, 30	9	1	16
スポーツマンらしからぬ行為	27	9	2	1
不正なクリーツ	23, 47	9	2	2
有資格レシーバーに対する不正な接触	38	9	3	5
暴力行為 (資格没収)	27, 38, 47	9	5	1

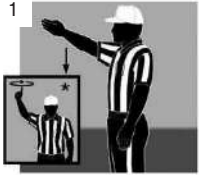

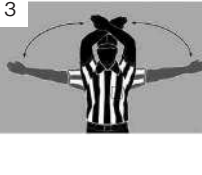
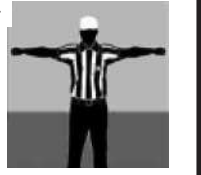

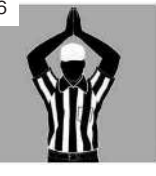

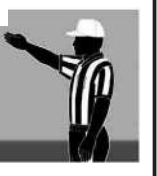
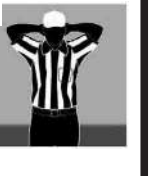
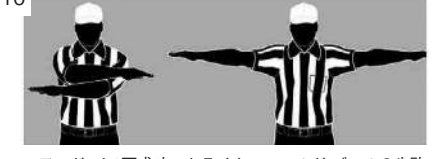





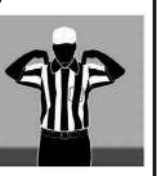






## 疑わしい場合

キャッチまたはリカバーの不成功	-	2	4	3
腰より下へのブロック	-	2	3	2
チョップ ブロック	-	2	3	3
背後へのブロック	-	2	3	4
キックやフォワード パスでボールにタッチしていない	-	2	11	4
ボールは偶然にキック (タッチ) された	-	2	16	1
バックワード パスではなくフォワード パス	-	2	19	2
ファンブルではなくフォワード パス	-	2	19	2
キャッチ可能なフォワード パス	-	2	19	4
負傷したプレーヤーのために計時を停止する	-	3	3	5
前進は止まった	-	4	1	3
キックのキャッチの妨害	-	6	4	1
キャッチ可能なフォワード パス	-	7	3	8
セーフティではなくタッチバック	-	8	5	1
ターゲティング	-	9	1	3,4
プレーヤーは無防備である	-	9	1	4
フェイスマスク (ヘルメットの開口部) をひねる, まわす, 引く	-	9	1	8
ランニング イントゥ ザ キッカーでなくラフイング ザ キッカー	-	9	1	16







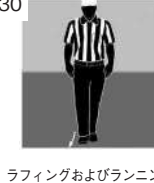






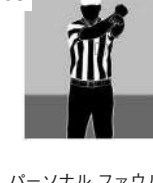


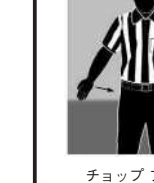



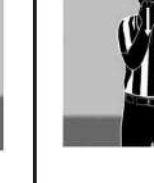
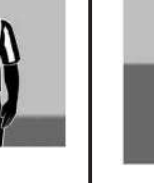

## レフリーの判断

ひきような行為に対する罰則	-	9	2	3
---------------	---	---	---	---

## 公式フットボール シグナル

<p>1</p>  <p>レディ フォー プレー、 ★計時しないダウン</p>	<p>2</p>  <p>計時開始</p>	<p>3</p>  <p>計時停止</p>	<p>4</p>  <p>メディア タイムアウト</p>	
<p>5</p>  <p>タッチダウン、 フィールド ゴールの成功</p>	<p>6</p>  <p>セイフティ</p>	<p>7</p>  <p>デッド ボール中の反則、 タッチバック(左右に振る)</p>	<p>8</p>  <p>第1ダウン</p>	<p>9</p>  <p>ロス オブ ダウン</p>
<p>10</p>  <p>フォワードパス不成功、トライやフィールド ゴールの失敗、 罰則の辞退、後半のトスの選択</p>		<p>11</p>  <p>正当なタッチ</p>	<p>12</p>  <p>不用意なホイッスル</p>	
<p>13</p>  <p>無効なフラッグ</p>	<p>14</p>  <p>節の終了</p>	<p>15</p>  <p>サイドラインへの警告</p>	<p>16</p>  <p>不正なタッチ</p>	<p>17</p>  <p>キャッチ不可能な フォワードパス</p>
<p>18</p>  <p>Bチームのオフサイド、 キックオフでのオフサイド</p>	<p>19</p>  <p>フォルス スタート、 エンクローチメント、 不正なフォーメーション</p>	<p>20</p>  <p>不正なモーション(片手)、 不正なシフト(両手)</p>	<p>21</p>  <p>ゲームの遅延</p>	<p>22</p>  <p>交代違反</p>

公式フットボール シグナル

<p>23</p>  <p>装具の違反</p>	<p>24</p>  <p>ターゲティング</p>	<p>25</p>  <p>ホース カラー タックル</p>	<p>26</p>  <p>ハンド トウ フェイス</p>	<p>27</p>  <p>スポーツマンらしからぬ行為</p>
<p>29</p>  <p>サイドラインの妨害 (記者席を向く)</p>	<p>30</p>  <p>ラフイングおよびランニング イントウ ザ キッカー/ホルダー</p>	<p>31</p>  <p>不正なバッティング, 不正なキッキング (続いてつまさを指す)</p>	<p>33</p>  <p>パス インターフェランス, キックをキャッチする機会 の妨害</p>	<p>34</p>  <p>ラフイング ザ パサー</p>
<p>35</p>  <p>不正なパス, 不正な前方への手渡し (記者席を向く)</p>	<p>36</p>  <p>インテンショナル グラウンディング</p>	<p>37</p>  <p>無資格レシーバーの ダウンフィールドへの 侵入</p>	<p>38</p>  <p>パーソナル ファウル</p>	<p>39</p>  <p>クリッピング</p>
<p>40</p>  <p>腰より下へのブロック, 不正なブロック</p>	<p>41</p>  <p>チョップ ブロック</p>	<p>42</p>  <p>ホールディング, 不正な妨害, 手や腕の不正な使用</p>	<p>43</p>  <p>背後への不正なブロック</p>	
<p>44</p>  <p>ヘルピング ザ ランナー, インターロックド ブロッキング</p>	<p>45</p>  <p>フェイスマスク</p>	<p>46</p>  <p>トリッピング</p>	<p>47</p>  <p>資格没収</p>	



---

# 付録A フィールドでの重大な負傷発生時の 審判員用ガイドライン

---

1. プレーヤーとコーチはチーム エリアに戻り、そこで待機しなければならない。審判員はプレーヤーとコーチにそのように指示する。医務担当者と（担架などの）救急要員との間の視野を十分に確保すること。
2. 重大な負傷者にプレーヤーを近づけないよう十分な距離を確保すること。
3. プレーヤーに負傷者をひっくり返すようなことをさせてはならない。
4. プレーヤーが負傷者のヘルメットやチン ストラップをはずしたり、腰を浮かせて呼吸しやすいようにするなど、グラウンドに横たわっている負傷者に触れさせてはいけない。
5. プレーヤーに密集から（敵味方を問わず）負傷者を引き出すことをさせてはならない。
6. 医務担当者が負傷者に到達した後は、審判員全員がグラウンド状況およびチーム関係者の管理責任を負い、医務担当者が支障なく任務を遂行できるようにしなければならない。
7. プレーヤーやコーチがトレーナーやチーム ドクターの任務に干渉したり、急がせたりすることのないよう適切に管理しなければならない。

注意：審判員はどの会場においても、救急用具の所在位置について熟知していなければならない。

このガイドラインはNCAAがNFLの協力により作成したものである。

---

## 付録B 雷発生時における審判員および試合運営責任者へのガイドライン

---

本付録の目的は、雷発生時における試合の中断および再開の決定に責任を持つ者に、そのための情報を提供するものである。雷発生時における試合中断および試合再開の決定については、本付録に限らず、各運営団体、地方自治体、主催者等のガイドラインやマニュアル等に従うこと。

1. 雷光から雷鳴までの時間差が30秒（雷の位置が約10kmの距離と同等）となるまでに、審判員は試合を中断し、プレーヤー、コーチ等のチーム関係者、試合の運営責任者等は、安全な建物または場所に避難を完了していなければならない。これは、他の技術や機器が使えない状況で判断するための現実的な方策として考案されたものである。この危険圏外での雷の発生については可能性は低い危険は存在することを付記する。なお、現在の科学技術では、その圏内のどこで次の落雷が起こるのかは予測できない。
2. 青空が見えることと雨が降っていないという現象は、雷が発生しないということを保証するものではない。雨の中心から16km離れたところでも落雷が起きる可能性がある。雨は落雷の必要条件ではない。
3. 最後の雷光または雷鳴から少なくとも30分が経過した後、試合を再開することが望ましい。
4. 天候の状況を把握するために別途電子的な探知装置があれば、それを使用すべきであるが、それを唯一の判断基準としてはならない。

(出典：NCAA Sports Medicine Handbook and NCAA Championships Severe Weather Policy)

## 付録C 脳振盪

脳振盪は、頭または体幹への打撃、あるいは頭または身体が地面に強く衝突することによって、最も一般的に発生する脳外傷である。脳振盪は通常意識消失を伴わずに発生する。一般的に、脳振盪の発生には、選手が頭を振っている、よろめく、あるいは、ぼーっとしているように見えるなどの微妙な徴候がある。

試合の審判員は、しばしば、選手のすぐ近くで受傷状況を観察する最良の位置におり、脳振盪の発生が疑われる異常行動に最初に気づく可能性がある。脳振盪の疑いがある選手は直ちに試合から離れ、医務担当者（アスレチック トレーナーやチーム ドクターなど）による評価を受けなければならない。

重要なことは、試合の審判員は選手の診断をすることにはなっていないことである。その代わりに、審判員は、異常な行動に気づいた場合には、直ちにプレーを中断し、適切な医学的評価を受けさせるために負傷者のためのタイムアウトを取らなければならない。審判員の役割に対するシンプルな指針としては、「疑わしい場合には、負傷者のためのタイムアウトをとる」である。

審判員は、脳振盪が疑われた選手の下記行動を観察すること。

- ・ぼーっとしている
- ・言動が混乱している、支離滅裂である
- ・頭をふっている
- ・チームメートの支えが必要なほどふらついている
- ・ぎこちない動きをする
- ・行動や性格が変わる

休息しているときでも活動しているときでも、脳振盪が疑われる徴候や症状を示している選手は、すぐに練習あるいは試合から外し、適切な医務担当者による評価を受け許可されるまではプレーに戻るべきではない。スポーツには負傷者のためのタイムアウトがあり、交代も認められているため、そのような選手には医学的評価を受けさせなければならない。

### 脳振盪が疑われた場合

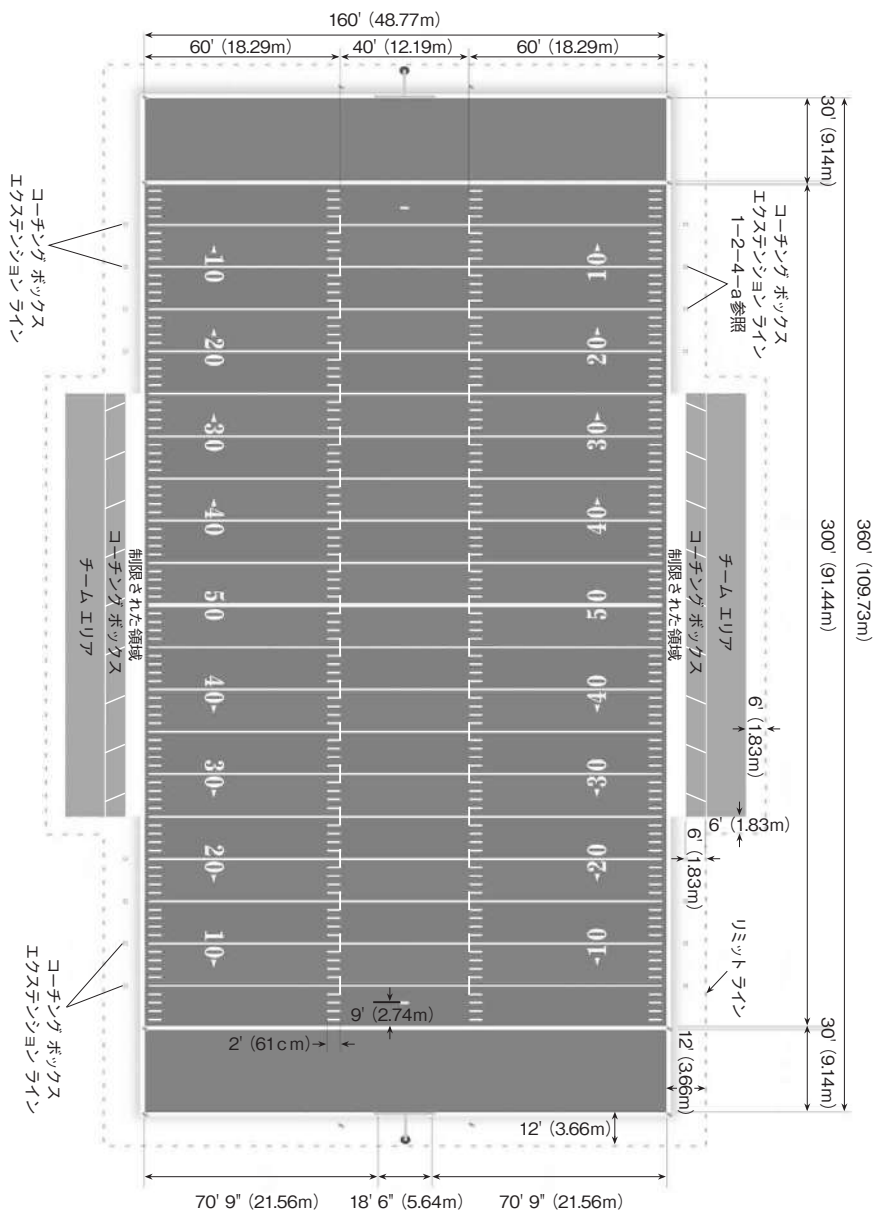
1. 選手をプレーから外す。選手が頭部にヒットされたら、脳振盪の徴候や症状を確認する。選手に拒否させてはならない。脳振盪ではないと、選手は答えるものである。
2. 直ちに、適切な医務担当者が選手を評価する。負傷の重症度を判断してはならない。負傷者のためのタイムアウトをとり、認定アスレチック トレーナーやチーム ドクター、あるいは

脳振盪の評価，管理に経験のある医務担当者に選手をすぐに見てもらおうこと。

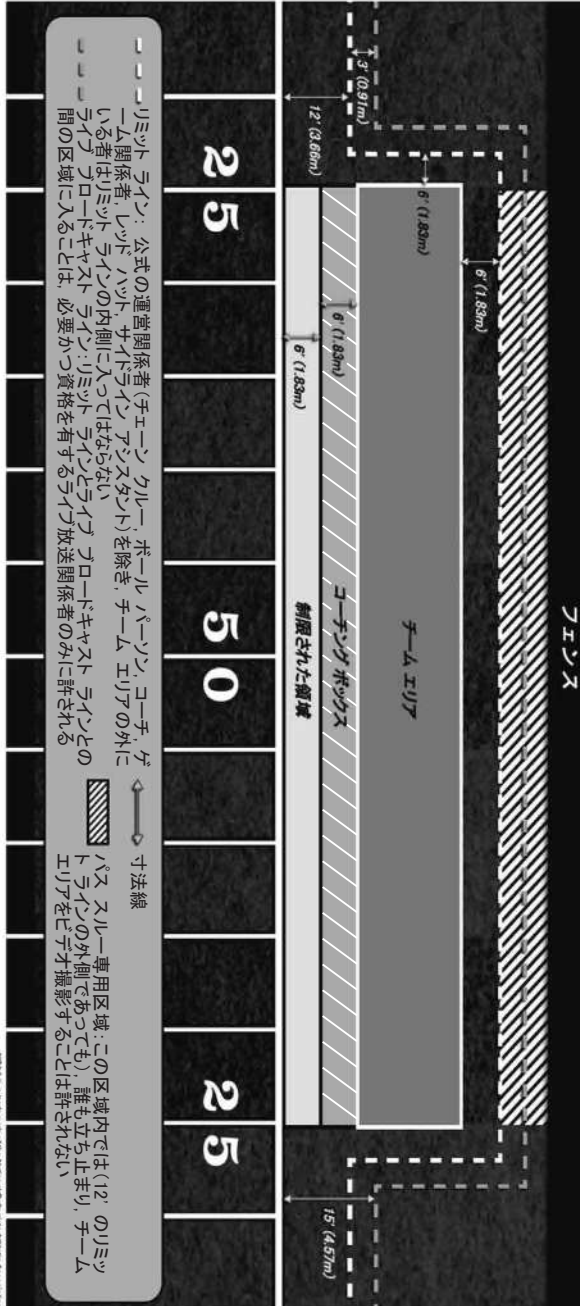
3. 脳振盪の評価，管理に経験のある医務担当者が許可するまで選手をプレーに戻してはならない。医務担当者が，臨床的スキルやプロトコールに基づいて，選手がプレーに戻るまでに必要とされる時間を判断しなければならない。

\*公益社団法人日本アメリカンフットボール協会（JFA）の公式ホームページ内に掲載されている【脳振盪への対応と予防】を参考にすること。

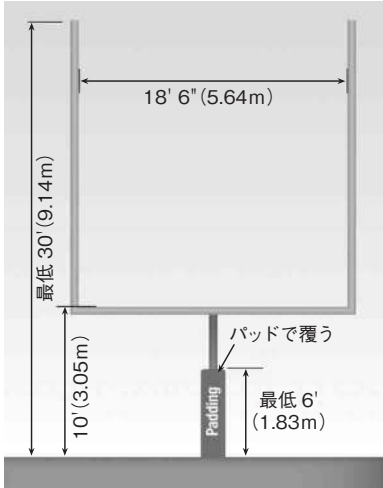
# 付録D フィールド図



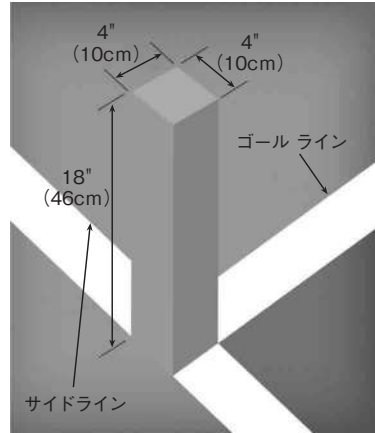
【サイドライン図，詳細】



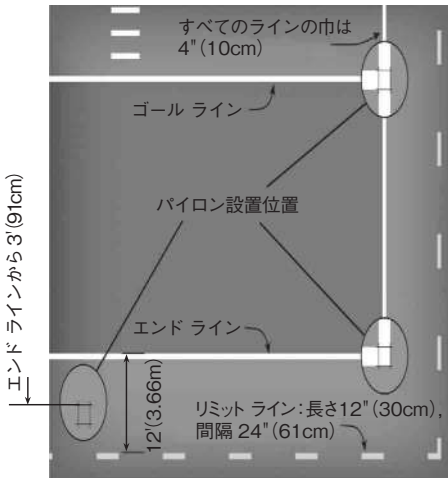
## 【フィールド図詳細】



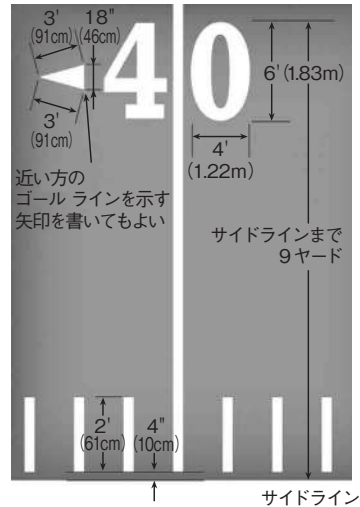
ゴール ポスト



パイロン

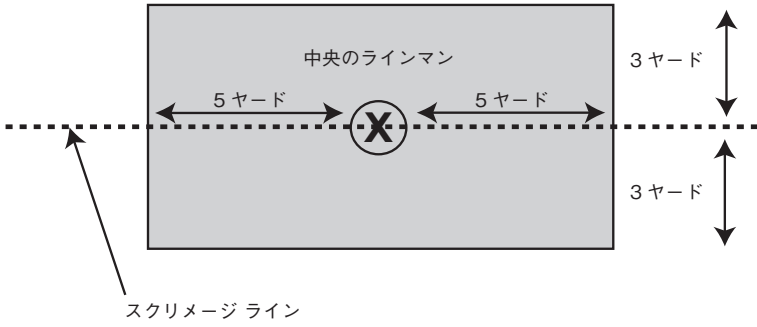


エンドゾーン

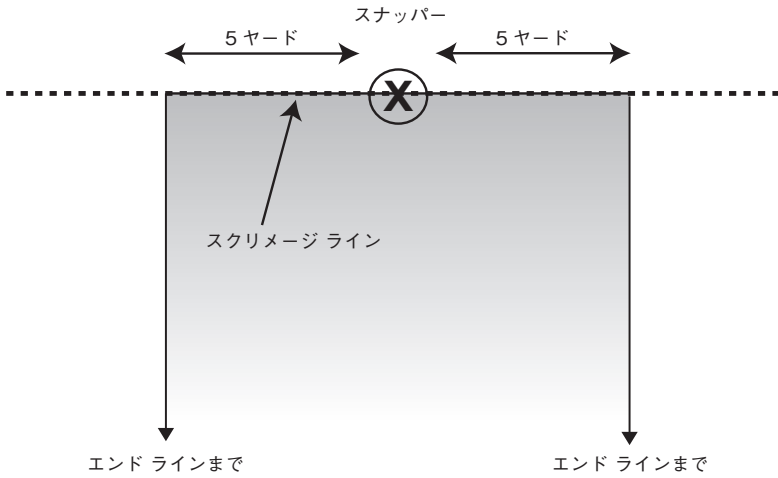


ヤードラインの標示数字

### 【ブロッキングゾーン】



### 【タックルボックス】





## 付録E 装具：詳細事項

### 不正な装具に関する詳細事項

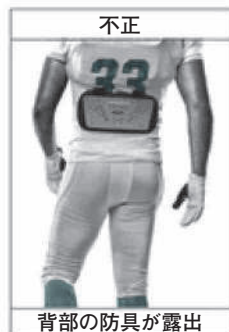
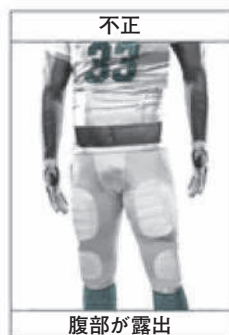
1. 硬いまたは柔軟性のない物質は、柔らかい物質で覆われている場合のみ、怪我を保護するために装着が許される。
2. 手や腕を保護するための装具（覆われているギブスや添え木のようなもの）は、骨折や脱臼を保護するためにのみ使用が許される。
3. サイガードは、基材に硬い物質を使用する場合には、発泡ビニールのような柔らかい材質で表面が覆われていなければならない。柔らかい材質は外側の厚さが少なくとも1/4インチ（6mm）で、内側および周囲の厚さが少なくとも3/8インチ（10mm）必要である。
4. シンガード（すねガード）は少なくとも1/2インチ（13mm）の厚さの柔軟性のある物質で端および両面が覆われていなければならない。
5. 治療及び予防のためのニープレスは、**パンツの下に装着し、硬い物質は全体が完全に覆われていなければならない。**
6. プレーヤーの身体または衣服から突き出している金属や他の硬い物質でできたものがあってはならない。
7. 靴のクリーツ（参照：9-2-2-e）は次の詳細項目に従わなければならない。
  - a. クリーツの先端から靴の底までが3/4インチ（19mm）を越えてはならない。（脱着可能なクリーツについての例外は以下を参照のこと）
  - b. ばりがあったり、欠けていたり、こわれやすい材料を使用してはならない。
  - c. 表面がざらざらしていたり、角が鋭くとがっていてはならない。
  - d. 靴本体に固定されている場合は、金属でできたクリーツを装着してはならない。
  - e. 脱着可能なクリーツは：
    - (1) 確実に靴にはめ込む機能を有するものでなければならない。
    - (2) 側面がくぼんでいてはならない。
    - (3) 円錐状の場合、平坦な先端が靴底と平行でないか、直径が3/8インチ（10mm）未満であってはならない。または弧状にまるめた先端の直径が7/16インチ（11mm）を越えてはならない。
    - (4) 楕円形の場合、先端が靴底と平行でない、または1/4インチ×3/4インチ（6mm×19mm）角未満であってはならない。
    - (5) 円形あるいは環状の場合、角をまるめておらず、壁の厚さが少なくとも3/16インチ（5mm）でなければならない。
    - (6) 金属製の場合、0.005～0.008インチ（0.13～0.20mm）の深さまで焼入れし、口

ックウェル硬さ約C55にした低炭素鋼1006材を先端につけたもの以外の鋼製のクリーツでなければならない。

注：高さが5/32インチ（4mm）以下で、前後方向はクリーツの根元よりも大きく、幅方向は靴底の幅以上で外側から1/4インチ（6mm）以下の大きさの土台に装着されている場合、a項に記す脱着可能なクリーツの長さは3/4インチ（19mm）を越えてもよい。つま先の1つのクリーツの土台は靴底の幅まで広がっている必要はないが、高さは5/32インチ（4mm）以下でなければならない。5/32インチ（4mm）以下の高さは、クリーツの土台の一番低い部位から靴底までを測る。

8. フェイスマスクは、プレーヤーに危険を及ぼすかもしれない欠損、めくれまたは摩耗を防ぐようにデザインされた弾力性のある物質で覆われ、端部が丸みを帯びてこわれにくい物質で製造されていなければならない。
9. ショルダーパッドは、肩章部分の先端の半径が、使用されているパッドの材料の厚さの1.5倍を越えてはならない。
10. 他のプレーヤーに危険を及ぼすいかなる装具も身に着けてはならない。これには義肢も含まれる。
  - (a) 義肢は競技において装着者にいかなる利益も与えてはならない。
  - (b) 必要な場合、義肢は通常の四肢と同じ感触となるようにパッドで覆われていなければならない。
11. 標章、ロゴ、ラベル：
  - a. ユニフォームおよび他の身に着ける衣類（防寒用具、ソックス、頭のコル、Tシャツ、手首のコル、サンバイザー、帽子、グローブなど）には、通常の商標やロゴの周囲にあるすべての装飾物（例：縁取り）を含めた面積（例：長方形、正方形、平行四辺形など）が2.25平方インチ（14.5cm<sup>2</sup>）を越えない製造業者が供給者の通常のラベルや商標を（ラベルや商標が見えるか否かに関係なく）1個のみつけてよい。（参照：1-4-6-d）
  - b. サイズ表示、手入れ方法の注意書きやその他のロゴ以外のラベルをユニフォームの外側につけてはならない。
  - c. プロリーグのロゴを禁止する。

## 【ユニフォームと装具に関する公式規則】



## 【ユニフォームの図】

前面図

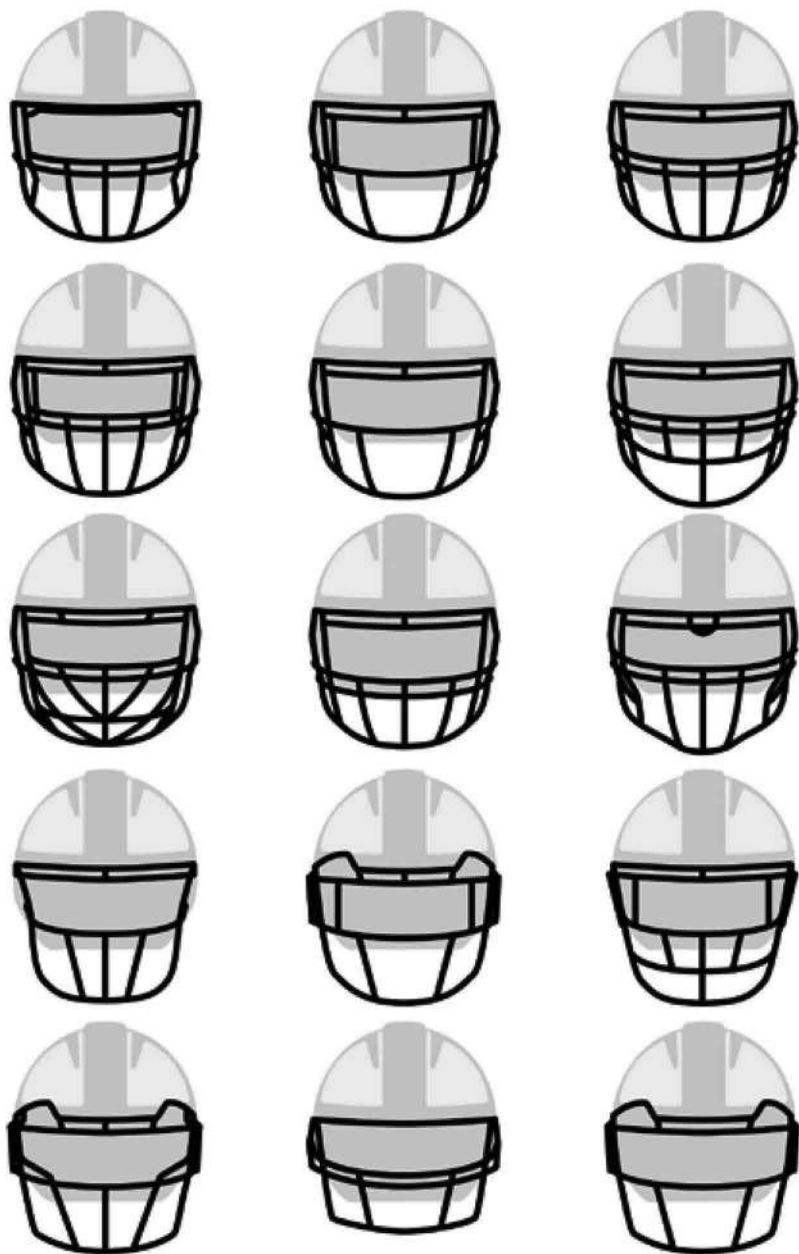
背面図



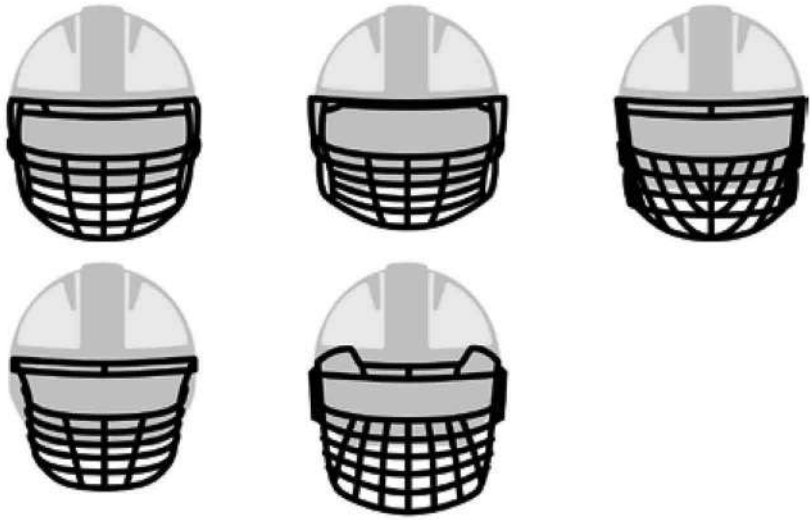
\* 番号の規則は、いろいろな関係者（コーチ、メディア、ファン等）からはっきりと識別できるためのものである。したがって、天候や明るさの状況によらず、プレスボックスからはっきりとわかるようにデザインしなければならない。

---

【許容されるフェイスマスクの例】



## 【標準的でない過剰な形状のフェイスマスクの例】





# **第 2 部**

**アメリカンフットボール**

**公式規則解説**





---

# はじめに

---

このアメリカンフットボール公式規則解説、アプルーブド ルール (A. R.) は、アメリカンフットボール公式規則の起こりうる状況に対する公式な判定である。

このアメリカンフットボール公式規則解説とアメリカンフットボール公式規則との間で内容の相違がある場合は、アメリカンフットボール公式規則が優先する。

**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**

---

# 2017, 2018 年度 新規および変更された アプルーブド ルール

---

2017 年度に新たに加えられたアプルーブド ルールは以下のとおりである。

第2篇 2-27-12-I 2-27-12-II	第5篇 5-2-7-VI	第8篇 8-4-2-VIII
第3篇 3-4-4-V 3-4-4-VII 3-4-4-VIII	第6篇 6-3-13-IV	第9篇 9-1-4-VII 9-1-4-VIII 9-1-6-XI 9-2-5-II 9-2-5-III 9-2-6-I
第4篇 4-1-2-I 4-1-2-II 4-1-2-III 4-1-2-IV 4-1-2-V 4-1-3-III	第7篇 7-1-4-VIII 7-1-4-IX 7-2-4-II 7-3-2-XI 7-3-2-XIII 7-3-10-III	

2018 年度に新たに加えられたアプルーブド ルールは以下のとおりである。

第1篇 1-2-1-I	第4篇 4-1-3-IV 4-2-3-I	第9篇 9-2-3-II 9-2-3-III
第3篇 3-2-4-III 3-2-4-IV	第6篇 6-1-2-VIII 6-5-1-III 6-5-3-VI	第10篇 10-2-5-VII

2018 年度に変更されたアプルーブド ルールは以下のとおりである。

第2篇 2-19-2-I	第9篇 9-1-6-I 9-1-6-IV	第10篇 10-2-5-XI
第3篇 3-1-3-XII 3-4-3-VI	9-1-6-V 9-1-6-VII 9-1-6-VIII 9-1-16-VII	
第6篇 6-5-1-I	9-2-6-I	

# 第1篇

# 試合、フィールド、プレーヤー、 装具

## 第2章 フィールド

### 第1条 規格と装飾

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

- I. 商業組織体または個人がスタジアムの命名権を購入し、別の法人組織体がフィールドの命名権を購入した。 判定：もし両組織体の装飾をフィールドに描く場合、それぞれの商業組織体の名称、商業フォントまたは商業ロゴを利用可能な4ヶ所の内の1ヶ所に装飾し、合計2ヶ所とする。

## 第3章 ボール

### 第2条 管理および施行

#### A. R. 1-3-2

- I. 第4ダウン、キッカーA1が承認を得た試合ボールを持ってフィールドに入り、前のダウンで使用したボールとの交換をレフリーに求めた。 判定：ボールの交換は認められない。

## 第4章 プレーヤーおよび装具

### 第2条 番号の規制

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

- I. 試合開始時にはジャージに77番の番号を付けていたAチームのプレーヤーが、88番の番号を付けて試合に参加してきた。 判定：そのプレーヤーはレフリーに報告しなければならない。レフリーは、ゲームクロックやプレークロックを止めることなく、マイクフォンを用いて番号の変更をアナウンスする。相手チーム側のフランクオフィシャルは、相手チームのヘッドコーチに番号の変更を通知する。A88が報告を忘れたら、スポーツマンらしからぬ行為の反則である。

### 第4条 必要な装具の規格

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

- I. 一人あるいは複数のプレーヤーが、脚を覆っている（あぶみの部分がついた）タイツを着用していた。 判定：正当。ただし、このチームの残りすべての選手もまた同一色のタイツを着用するか膝までの長さの同一色のソックスを着用しなければならない。同一チームの全選手は、色、デザイン、長さが同一のソックスまたは脚を覆うものを着用しなけ

ればならない。同一チームの全登録選手は、同一の色、デザイン、長さのショートソックスを着用してもよい。

## 第5条 ジャージのデザイン、色および番号

### A. R. 1-4-5

- I. ホームチームは、番号の数字がオレンジ色の赤色のジャージを着用していた。審判員は、ジャージの色と数字の色は、番号を識別するのに十分に対照的な色ではないと判断した。レフリースは、ホームチームのヘッドコーチに正当なジャージに変更するよう要求した。ヘッドコーチはレフリースに対して、違うジャージに変更することはできないと回答した。レフリースは、不正なジャージを着用していれば、各節の開始時にタイムアウトが課されることをヘッドコーチに伝えた。判定：試合開始のキックオフのためのレディフォープレーの後、レフリースは、ホームチームに対して不正な装具によるタイムアウトを課す。チームが不正なジャージを着用し続けた場合には、各節の最初のプレーのレディフォープレーが宣告された後、プレー開始前にチームタイムアウトが課せられる。

## 第7条 不正な装具

### A. R. 1-4-7

- I. A33は、ヘルメットの中にバンダナを着用しており、その一部がヘルメットの後から下へはみ出していた。判定：不正な装具。ヘルメットを着用したとき、バンダナが見えなければ着用してもよい。外部から見えるバンダナは、ユニフォームの付属物（不正な装具）とみなされる。（参照：1-4-7-h）A33は少なくとも1ダウンは試合から離れなければならない。バンダナを外すかヘルメットで完全に覆われた状態になるまで試合に戻ってはならない。Aチームにタイムアウトが残っていて、タイムアウトを行使した場合には、A33は1ダウン試合から離れなくてもよいが、バンダナは完全に覆われるか外されるかしなければならない。
- II. ダウン終了時、B55のショルダーパッドが露出していて、ジャージで覆われていなかった。判定：不正な装具。プレーを通じてパッドが露出したのなら、B55は、試合から離れなくても良い。ボールが次のプレーに移されるまでにパッドをジャージで覆わなければならない。
- III. 両チームとも、選手がカラージャージを着て試合前のグラウンドに現れた。ビジティングチームは白以外のカラージャージを着用することをホームチームと文書で合意していなかったか、両チームのジャージが対照的な色であることをホームチームが所属する競技団体から承認されていなかった。判定：ジャージの色のルールを犯したことによるビジティングチームの反則。前後半のキックオフ後のサクシーディングスポットから15ヤードの罰則。キックオフリターンがタッチダウンとなった場合、罰則はトライかその後のキックオフで施行する。（参照：1-4-5-b）
- IV. レフリースは、Aチームがハドルを解いたときにA35が過剰な形状のフェイスマスクを装備しているのに気付いた。判定：A35は正当なフェイスマスクを装備するために1ダウン試合から離れなければならない。Aチームが、タイムアウトを行使すれば、A35は1ダウ

ン試合から離れなくてもよいが、不正なフェイスマスクのままではプレーに参加することはできない。

- 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×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-aおよび1-4-8)

## 第8条 必要な装具、不正な装具の違反

### A. R. 1-4-8

- I. レディ フォー プレーの後、審判員の一人がマウスピースを明らかに装着していないプレーヤーを見つけた。 判定：そのプレーヤーは、少なくとも1ダウンは試合から離れなければならない、マウスピースを適切に装着するまで試合に戻ってはならない。チーム タイムアウトを行使することによって、そのプレーヤーは試合に留まってもよいが、マウスピースを適切に装着しなければプレーには参加できない。
- II. 前半の終わり近くで、Bチームは3回のチーム タイムアウトを使い切っていた。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：装具の違反。B44は、少なくとも1ダウンは試合から離れなければならない、不正なアイ シールドを装着したままであれば試合に戻ることはできない。
- III. スクリメージ ダウンでボールがデッドになったときに、アンパイヤは、ラインバッカー B55のヒップ パッドが腰の部位で露出していることに気づいた。これは前のダウンのプレーを通じて露出したようであった。 判定：B55は、試合から離れることは要求されないが、露出したパッドは、次のダウンの前にジャージで覆われなければならない。

## 第4章 キャッチ，リカバー，確保

第3条 キャッチ，インターセプト，リカバー

A. R. 2 - 4 - 3

- I. B1がニュートラルゾーンを越えたバントをキャッチしようとしたが（フェア キャッチのシグナルはなかった）、ボールはB1の肩にぶつかって（マフ）空中にはね上がった。ボールがグラウンドにタッチする前に、A1がそのボールを空中でレシーブし、最初にアウト オブ バウンズに着地した。判定：ボールがサイドラインを横切った地点でBチームのボール。第1ダウン、10ヤード。
- II. 第3ダウンで、AチームのスクリメージキックをB1がブロックし、空中に上がった。ニュートラルゾーンを越えていないボールがグラウンドにタッチする前に、A1がジャンプしてそのボールを空中でつかみ、最初にアウト オブ バウンズに着地した。判定：ボールがサイドラインを横切った地点でBチームのボール。第1ダウン、10ヤード。（参照：6-3-7）
- III. 空中にいるA3が、Aチームの40ヤードラインでパスをレシーブした。A3は空中にいる間にB1に接触され、Aチームの37ヤードラインでボールを持ったままアウト オブ バウンズに着地した。判定：パス不成功。（参照：7-3-7-a）

## 第11章 ファンブル，マフ；ボールのバッティング，タッチ；キックのブロック

第4条 タッチ

A. R. 2 - 11 - 4

- I. 接触している2人のプレーヤーA44とB27のそばにバントが転がった。(a) 跳ねたボールがB27の脚に当たり、A55がBチームの35ヤードラインで確保した。(b) A44がB27をボールに向かってブロックし、ボールがB27に当たった後、A55がBチームの35ヤードラインで確保した。判定：(a) Aチームのボール、Bチームの35ヤードラインで第1ダウン、10ヤード。ボールがB27の脚に当たったのは、A44の接触によるものではない。強制されたタッチではない。(b) A44のブロックがB27のボールへの接触の原因となったので、強制されたタッチである。A55の不正なタッチ。その地点でBチームのボール。

## 第12章 ライン

### 第2条 ゴールラインとパイロン

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

- I. まだタッチされていないAチームのスクリメージキックが、フィールドオブプレーのグラウンドに当たり、そしてBチームのゴールライン上の垂直な平面を横切った。ボールがエンドゾーンの中にある間に、1ヤードライン上またはエンドゾーン内にいるA81が、ボールをフィールドオブプレーへバッティングした。判定：不正なタッチのバイオレーション（参照：6-3-11）。Bチームはプレーの結果を受諾するか、次のスナップを自陣の20ヤードラインから行うかを選択する。（例外：8-4-2-b）

### 第5条 制限線

#### A. R. 2 - 12 - 5

- I. フリーキックがBチームの制限線上の垂直な平面を横切った。ボールが空中にある間に、Bチームの制限線より手前にいたA1が、ボールにタッチした。判定：正当なタッチ。（参照：6-1-3-b）

## 第16章 キック，ボールのキッキング

### 第4条 プレースキック

#### A. R. 2 - 16 - 4

- I. 試合開始のフリーキックにおいて、キッカーが、ティーの代りにホルダーの足のつま先を使ったり、芝や土を盛ったりした。判定：不正なキック。デッドボール中の反則。罰則—サクシーディングスポットから5ヤード。

### 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のあるプレーヤーは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19章 パス

### 第2条 フォワードパスとバックワードパス

#### A. R. 2 - 19 - 2

- I. A1がフォワードパスを投げようと試みたが、A1の手が前方へ動く前に、B1がA1の手からボールをたたき落とした。判定：ファンブル。（参照：2-11-1）



## 第23章 ボールのスナップ

### 第1条 ボールのスナップ

#### A. R. 2 - 23 - 1

- I. Bチームの5ヤードラインで第4ダウン、ゴールまで。A55による正当なスナップをA12がマフした。そして、(a) Aチームのあるプレーヤーがリカバーし、前進してエンドゾーンへ入った。(b) Bチームのプレーヤーがリカバーしボールを前進させた。判定：スナップはバックワードパスであり、すべてのプレーヤーによって前進させることができる。(a) タッチダウン。これはバックワードパスでありファンブルではない。Aチームのプレーヤーによるリカバーとボールの前進に関する制限はない。(b) ボールは引続きインプレー。

## 第27章 チームおよびプレーヤーの呼称

### 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30章 プレーの種類

### 第4条 ランニングプレーとラン

#### A. R. 2 - 30 - 4

- I. A21が、膝をグラウンドについてフォワードパスをキャッチした。ラフィングザパサーの反則があった。判定：A21によるキャッチは、ランニングプレーの始まりであり、それが直ちに終了した。罰則はランエンドから15ヤード。Aチームの第1ダウン。
- II. 第3ダウン、10ヤード。A21がフォワードパスをキャッチし、9ヤードをゲインしたところでタックルされファンブルした。A24が、ファンブルの地点から5ヤード前方で倒れ込んでリカバーした。パスの間にラフィングザパサーの反則があった。判定：A24がリカバーした地点(最後のランエンド)からBチームに15ヤードの罰則を科し、Aチームの第1ダウン。

## 第3篇

## 節、競技時間、交代

## 第1章 各節の開始

## 第3条 超過節

## A. R. 3-1-3

- I. 超過節のトライ以外で、Bチームが、フォワード パスをインターセプトしてタッチダウンした。あるいはファンブルまたはバックワード パスをインターセプトまたはリカバーして、あるいはブロックされたフィールド ゴールの試みをリターンしてタッチダウンした。 判定：超過節および試合は終了し、Bチームが勝者となる。
- II. 超過節の表のポゼッション シリーズで、Bチームがフォワード パスをインターセプトしたがタッチダウンにはならなかった。あるいはファンブルまたはバックワード パスをインターセプトまたはリカバーしたがタッチダウンとはならなかった。 判定：Aチームのポゼッション シリーズは終了し、Bチームがそのシリーズを開始する。レフリーがレディ フォアプレーを宣告したとき、BチームがAチームとなる。
- III. 超過節の表のポゼッション シリーズで、Aチームが試みたフィールド ゴールはブロックされ、ニュートラル ゾーンを越えなかった。Aチームはそのボールをリカバーし、タッチダウンした。 判定：Aチームが6点を獲得し、トライの後、Bチームが自己のポゼッション シリーズを開始する。
- IV. 超過節でAチームが試みたフィールド ゴールはブロックされ、ニュートラル ゾーンを越えなかった。A23がそのボールをリカバーし、シリーズ獲得線を越えてタックルされた。 判定：Aチームはボールの所有を維持し、そのポゼッション シリーズを続ける。第1ダウン、10ヤード。
- V. 超過節の第1、第2または第3ダウンにおいてAチームが試みたフィールド ゴールはブロックされ、ニュートラル ゾーンを越えなかった。A23がそのボールをリカバーし、シリーズ獲得線を越えずにタックルされた。 判定：Aチームのボールで次のダウンを行う。
- VI. 超過節の表のポゼッション シリーズで、Bチームがボールを確保した後にAチームにボールの確保が移り、(a) Aチームがタッチダウンした。(b) Aチームはタッチダウンには至らなかった。 判定：(a) Aチームの得点が認められる。(a)、(b)ともAチームのポゼッション シリーズは終了し、Bチームがポゼッション シリーズを開始する。
- VII. 超過節の表のポゼッション シリーズで、第2ダウンにAチームのファンブルしたボールがBチームのエンド ゾーンに入り、Bチームがリカバーしてエンド ゾーンでボール デッドとなった。 判定：Aチームのポゼッション シリーズは終了し、Bチームがポゼッション シリーズを開始する。
- VIII. 超過節の表のポゼッション シリーズで、B10が自己の6ヤードラインでフォワード パスを

インターセプトし、自己のエンドゾーンでダウンした。判定：セーフティ。Aチームが2点の得点。Aチームのポゼッションシリーズは終了。Bチームがフィールドの同じ側の25ヤードラインから第1ダウン、10ヤードのオフENSEを開始する。

- IX. 超過節でAチームが試みたフィールドゴールが、ニュートラルゾーンを越え、B17が5ヤードラインでマフするまで誰にもタッチされなかった。A75が3ヤードラインでリカバーした。判定：Aチームのポゼッションシリーズは継続し、3ヤードラインでAチームの第1ダウン。
- X. 超過節の表のポゼッションシリーズで、Aチームがタッチダウンした。そのトライ中にBチームがパスをインターセプトし、走り返して2点のタッチダウンをした。判定：超過節の得点は6対2でAチームのリードとなり、Bチームが25ヤードラインから自己のポゼッションシリーズを開始する。
- XI. 超過節のAチームの表のポゼッションシリーズの終了後、Bチームがデッドボール中の反則をした。判定：Bチームは40ヤードラインから第1ダウン、10ヤードで自己のポゼッションシリーズを開始する。
- XII. 超過節の表のポゼッションシリーズでA12がフォワードパスを投げたが、Aチームが不正なシフトの反則をした。B25がパスをインターセプトしたが、B25がAチームのゴールラインを越える前にB38が (a) クリッピング (b) ひどいパーソナルファウルの反則を犯した。判定：得点は認められない。2つの反則は取り消しとなり、ダウンは繰り返さない。Aチームのポゼッションシリーズは終了し、(a) Bチームは25ヤードラインから自己のポゼッションシリーズを開始する；(b) B38は資格没収となり、Bチームは40ヤードラインから自己のポゼッションシリーズを開始する。
- XIII. 超過節の裏のポゼッションシリーズで、B25がパスをインターセプトし、ボールを持ってAチームのゴールラインを越えた。このランの間にB79がフィールド中央でクリッピングをした。判定：タッチダウンではない。試合終了、あるいは罰則を持ち越さず、25ヤードラインから第1ダウン、10ヤードで次の超過節を開始する。
- XIV. 超過節の表のポゼッションシリーズで、B37がフォワードパスをインターセプトし独走状態になったとき、近くの相手に対してみだらな動作をした。判定：Bチームの得点は取り消され、罰則は持ち越される。Bチームは40ヤードラインから第1ダウン、10ヤードで自己のポゼッションシリーズを開始する。(参照：3-1-3, 3-1-3-g-1および2)

## 第2章 競技時間、休止時間

### 第2条 競技時間の調整

#### A. R. 3-2-2

- I. ハーフタイムの時点で、得点は56-0であった。両チームのコーチとレフリースは、第3節と第4節をそれぞれ12分に短縮することに合意した。さらに両コーチは、計時を止めないようなランニング計時で後半を行うことを求めてきた。判定：残りの節をそれぞれ12分に短縮することができる。ただし、ランニング計時は認められず、試合全体を通じて、通常の計時方法で行わなければならない。

### 第3条 節の延長

#### A. R. 3-2-3

- I. 節の延長中で、レディ フォー プレー後、かつボールのスナップ前に、Aチームに反則があった。判定：デッド ボール中の反則。Aチームに対し罰則が科せられるが、Aチームにそのダウンを行う権利は残されている。
- II. Aチームのフリー キック中に、その節の競技時間が終了した。このキック時にA1がオフサイドをした。判定：罰則—プレビラス スポット、Bチームのラン エンド、またはタッチバックの地点から5ヤード。節は延長。再度フリー キックを行うか、Bチームが計時をしないダウンを行う。
- III. Aチームのフィールド ゴール中に、その節の競技時間が終了した。キックが蹴られる前に、Bチームにオフサイドまたは他の反則があった。判定：罰則—プレビラス スポットから5ヤード。節は延長。(参照：10-2-2-d-4-a)
- IV. トライ以外で、Aチームのプレーヤーがキックをキャッチする機会を妨害し、このダウン中に、その節の競技時間が終了した。判定：罰則—反則地点から15ヤード。節は延長。
- V. Aチームがタッチダウンしたダウン中に、その節の競技時間が終了した。タッチダウンの後、トライの前にいずれかのチームが反則を犯した。判定：トライのためにのみ節は延長される。罰則は、トライまたは次の節のキックオフで施行される。
- VI. Aチームがタッチダウンしたダウン中に、その節の競技時間が終了した。成功したAチームのトライ中にBチームが反則を犯した。判定：キックオフのためには節は延長されない。Aチームは、罰則を受諾して再度トライを行うか、罰則を辞退して得点を得るかの選択ができる。パーソナル ファウルおよびスポーツマンらしからぬ行為に対する罰則は、次のキックオフまたは超過節のサクシーディング スポットで科すことができる。
- VII. Aチームがタッチダウンしたダウン中に、その節の競技時間が終了した。トライが終了した後、いずれかのチームがデッド ボール中の反則を犯した。判定：トライ中に生じたライブ ボール中の反則に対する罰則を受諾してトライが繰り返される場合には、デッド ボール中の反則に対する罰則をその繰り返されるトライで施行する。デッド ボール中の反則に対する罰則施行のために節は延長されない。罰則を受諾されたならば、次の節の開始時のキックオフまたは超過節のサクシーディング スポットで施行されなければならない。
- VIII. 前半最後のプレーで、A12がニュートラル ゾーンを越えた地点から投げたパスが、Bチームのエンド ゾーンにいるA88に対して成功し、残り時間がなくなった。判定：Bチームが罰則を受諾し、得点は取り消される。しかし罰則がロス オブ ダウンを含んでいるので節は延長されない。前半終了。

### 第4条 計時装置

#### A. R. 3-2-4

- I. ランニング プレーがアウト オブ バウンズで終了し、ボールがデッドとなり、プレー クロックは40秒計時を開始した。アンパイヤがライン ジャッジからボールを受け取り、グラウンドに置こうとしたとき、そのボールはBチームのものであることに気づいた。アンパ

イヤはボールをライン ジャッジに戻し、ライン ジャッジはボール パーソンからAチームのボールを受け取ろうとした。 判定：正しいボールがサイドラインから入り、レディ フォー プレーとなったときにプレー クロックが25秒以下だった場合、レフリーはタイムアウトを宣告し、プレー クロックを25秒にリセットするシグナルを出す。正しいボールがレディ フォー プレーとなったとき、レフリーはシグナルを出して、プレー クロックとゲーム クロックの計時を開始する。

II. ランニング プレーがサイドライン近くで終了し、ボールがデッドとなった。審判員はボールをハッシュ マークに戻すのに手間取った。プレー クロックが25秒近くになったときに、アンパイヤはボールをグラウンドに置き、審判員全員は準備が整っていた。アンパイヤがボールから離れたとき、プレー クロックは25秒をわずかに切っていた。 判定：ゲーム クロックを止めずに、レフリーは片手でポンピング シグナルを出し、プレー クロックを25秒にリセットすることを示す。プレー クロックが直ちに25秒にリセットされた場合は、ゲーム クロックを止めない。プレー クロックの計時員がレフリーのポンピング シグナルに素早く反応できなかった場合のみ、レフリーはタイムアウトを宣告し、プレー クロックを25秒にセットするシグナルを出す。その後、プレー クロックとゲーム クロックの計時を開始するシグナルを出す。

III. Aチームがタッチダウンした後、プレー クロックの40秒計時が開始された。試合を止めることなくレビューをしていたリプレー オフィシャルからレフリーに、タッチダウンの判定が確認できたと伝えられた。この時点でプレー クロックは、(a) 25秒以上残っていた、(b) 24秒以下であった。 判定：(a) レフリーはセンター ジャッジに下がってよいという合図を出し、スナップが開始できる状態にする。(b) レフリーはプレー クロックを25秒にセットするシグナルを出した後、センター ジャッジに下がってよいという合図を出し、スナップが開始できる状態にする。

IV. Aチームがタッチダウンした後、プレー クロックの40秒計時が開始された。プレー クロックが24秒以下となった時に、Aチームのヘッド コーチまたはキャプテンからボールを左ハッシュに置きなおしてほしいとの要求があった。 判定：この要求は認められない。Aチームの反則またはオフセッティング ファウルがなければ、Aチームはタイムアウトを使うことでボールの位置を移動することができる。

## 第5条 ボールをスパイクした後にプレーを行うための最短時間

### A. R. 3 - 2 - 5

I. 節の終了間際、タイムアウトを使い果たしたAチームが第1ダウンを獲得し、残り時間3秒でゲーム クロックは止まった。Aチームはボールをスパイクし、もう1プレー行おうとしていた。レフリーはシグナルとともにホイッスルを吹き、ゲーム クロックの計時を開始した。クォーターバックはスナップを受け、ボールを頭より高く上げた後にグラウンドに投げた。ゲーム クロックは0秒になった。 判定：節は終了。レフリーが計時開始のシグナルを出すときに3秒の残り時間があっても、ボールをスパイクする以上のプレーをする時間を保証しているということではない。オフェンスは、迅速にスパイクする必要がある。

## 第3章 タイムアウト：計時の開始と停止

### 第1条 タイムアウト

#### A. R. 3-3-1

- I. 第3ダウン、残り2.5ヤード。A45は3ヤードゲインした後、ライブボールをファンブルした。審判員は、誰がファンブルをリカバーしたのか分からなかったため、ボールをさがし出す間に、ラインジャッジがタイムアウトのシグナルを出した。A45がボールを確保しており、(a) シリーズ獲得線を越えていなかった。(b) シリーズ獲得線を越えていた。  
判定：40秒計時はボールデッドが宣告されたときにスタートする。(a) レフリーは直ちにゲームクロックの計時開始のシグナルを出す。(b) レディフォープレーを示すレフリーのシグナルでゲームクロックは計時を開始する。
- II. 第2ダウン、残り14ヤード。A45は6ヤードゲインし、ボールを確保したままダウンした。ラインズマンがチェーンの手前の棒をシリーズ獲得線側の棒と勘違いし、タイムアウトのシグナルを出した。判定：いずれかの審判員が間違いに気付いた場合、その審判員が直ちに計時開始のシグナルを出す。
- III. Aチームがファンブルした、またはバックワードパスがルースの状態になった。数人のプレーヤーがボールに飛び込み、積み重なった。判定：カバーしている審判員は、タイムアウトのシグナルを出し、40秒計時がスタートする。誰がボールをリカバーしているかがはっきりした後、(a) Aチームがリカバーし、第1ダウンでなければ、レフリーは確保しているチームのオフenseの方向を指差し、ゲームクロックの計時開始のシグナルを出す。(b) Bチームがリカバーしていれば、レフリーは確保しているチームのオフenseの方向を指差し、スナップでゲームクロックの計時を開始する。
- IV. 靴紐、パッドの紐、ジャージ、番号、その他の装具が破損した。判定：修理や交換のために、レフリーの裁定によるタイムアウトは認められない。

### 第2条 計時の開始と停止

#### A. R. 3-3-2

- I. 第4ダウン、6ヤード。Aチームのランニングプレーが、(a) 8ヤードゲインし、(b) 5ヤードゲインし、インバウンズでデッドとなった。(a)、(b)ともプレー中にB1がオフサイドをした。判定：(a) Aチームのボール。第1ダウン、10ヤード。レフリーのシグナルで計時開始。(b) Aチームのボール。第4ダウン、1ヤード。レフリーのシグナルで計時開始(参照：3-3-2-e-1およびe-4)。
- II. 第4ダウン、4ヤード。Aチームのランニングプレーが、(a) 6ヤードゲインし、(b) 3ヤードゲインし、インバウンズでデッドとなった。(a)、(b)ともプレー中にB1がオフサイドをした。判定：(a) Aチームのボール。第1ダウン、10ヤード。レフリーのシグナルで計時開始。(b) Aチームのボール。罰則の受諾後は第1ダウン、10ヤード。レフリーのシグナルで計時開始。
- III. 第3ダウン、4ヤード。AチームのパスをインターセプトしたB1が、インバウンズでダウンした。プレー中にB2がオフサイドをした。判定：Aチームのボール。第1ダウン、10ヤ

ード。レフリーのシグナルで計時開始。Bチームに第1ダウンを与えるために計時が停止したが、Bチームは次にボールをスナップするのではない。

- IV. 前半もしくは後半残り時間が少ない状況で、ボール キャリアA37がアウト オブ バウンズに出た。ゲーム クロックの残り時間は (a) 2分だった、(b) 1分59秒だった。 判定：(a) ゲーム クロックはボールがレディ フォー プレーとなった後のレフリーのシグナルで計時を開始する。(b) ゲーム クロックは、次のプレーのスナップで計時を開始する。
- V. 前半もしくは後半残り時間が少ない状況で、Aチームの第2ダウン、8ヤード。正当なフォワード パスをB44がインターセプトした後、アウト オブ バウンズに出た。しかし、スナップ時にB79がニュートラル ゾーン内に侵入していた。プレー終了時、ゲーム クロックの残り時間は (a) 2分だった、(b) 1分59秒だった。 判定：反則を受諾することで、Aチームはボールを確保し続ける。Bチームが次にボールをスナップするチームではないため、(a)、(b) とともにゲーム クロックはレフリーのシグナルで計時を開始する。
- VI. 第4節の終了間際、Aチームの12ヤード ラインからAチームの第4ダウン、8ヤード。パントはブロックされ、ニュートラル ゾーンを越えなかった。ランニング バックA22は、Aチームの10ヤード ラインでボールをリカバーし、有資格レシーバー A88へフォワード パスを投げた。A88は、Bチームの3ヤード ラインでタックルされた。ゲーム クロックは残り3秒だった。 判定：Bチームの3ヤードでAチームの第1ダウン、ゴールまで。正当なキックのダウンの後であり、ゲーム クロックは、スナップで計時を開始する。(参照：3-3-2-d-8, 3-3-2-e-1, 3-3-2-f)
- VII. Aチームのキックオフで試合が開始され、キック レシーバーは、(a) フェア キャッチをした、(b) 最初のボールへのタッチでレシーバーがボールをリカバーしたが、そのときにレシーバーの膝がグラウンドに触れていた。 判定：計時は進まない。Bチームの第1ダウン、10ヤード。ゲーム クロックは15:00のままである。

### 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4条 チーム タイムアウト

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

- I. スナップの前に、一方のチームの正当な交代選手がベンチから走ってきて、9ヤード マークの内側に入る前にタイムアウトの要求をした。その後、その選手は、9ヤード マークの内側に入って再度タイムアウトの要求をした。 判定：1度目のタイムアウトの要求は認められない。2度目のタイムアウトの要求は認められる。(参照：7-1-3-b)

## 第5条 負傷者のためのタイムアウト

### A. R. 3-3-5

- I. プレーが終了しゲーム クロックが動いているとき、A22の出血をレフリーが見つけた。  
判定：レフリーはタイムアウトのシグナルを出し、負傷者のためのタイムアウトを宣告する。A22は、適切な医務担当者による処置のために、エンドゾーンを含むフィールド オブ プレーから離れる。この際、Bチームに負傷者がいなければ、プレー クロックは25秒にリセットされ、レディフォープレーのシグナルでプレー クロックは計時開始となる（参照：3-2-4-c-4）。
- II. 止血の処置の後、(A. R. 3-3-5-I) A22は、次のスナップの前に試合に参加しようとした。判定：A22は、少なくとも1ダウンの間、試合から離れなければならない。いかなる場合でも、チームの医務担当者の承認がなければ戻ることができない。
- III. B52のジャージに血痕が付いていた。判定：ジャージが血液で濡れた状態だと審判員に判定されなければ、B52は試合に留まることができる。（注：濡れた状態か否かは、水分の染みている状態で判断される。血液が衣服を通して皮膚まで達している、あるいは他のプレーヤーや審判員に血が付く状態であれば、その衣服は濡れた状態にあるとみなされる。）
- IV. B10のジャージに血が滲んでいるのを審判員が見つけた。判定：ジャージを交換するか否かを医務担当者が判断するまで、B10は試合に参加できない。
- V. B10がA12にタックルした。A12の腕の傷によって、B10のジャージに血が付いたと審判員が判断した。判定：2人とも試合を離れなければならない。A12は開いた傷の処置のため、B10は医務担当者にジャージを交換するか否かを判断してもらうためである。
- VI. ボールがデッドの間に、A85は腕から出血しているのに気が付いた。A85は自らチームエリアに行き、A88と交代した。判定：これは正当な交代であり、試合時間の計時には影響はない。A85は傷の処置後、試合に復帰することができるが、交代に関する規則には従わなければならない。
- VII. 第2ダウンで、Aチームのボール キャリアがインバウンズでタックルされた。その後、Bチームのプレーヤーの負傷のために計時が止められた。(a) そのプレーでは他に誰も負傷しなかった。(b) Aチームにも負傷したプレーヤーがいた。(c) レフリーがメディア タイムアウトをとった。判定：(a)、(b)、(c)ともレフリーはプレー再開の準備中にプレー クロックを40秒にセットするよう指示する。プレー クロック、ゲーム クロックともにレディフォープレーのシグナルで計時を開始する。
- VIII. 前後半の終了間際に、ボール キャリアA35がタックルされた。B79が負傷して倒れたため、審判員により計時が残り(a) 12秒で止められた。(b) 8秒で止められた。判定：Aチームは10秒減算を選択できる。もし10秒減算を選択しなかった場合、スナップと同時に計時が開始される。もしAチームが10秒減算を要求した場合、(a) ゲーム クロックは残り2秒となり、レフリーのシグナルで計時が開始される。(b) 前後半終了となる。
- IX. 前後半の終了間際に、ボール キャリアA35が第1ダウンを獲得した後にタックルされた。B79が負傷して倒れた。判定：負傷者が発生しているが、第1ダウンを獲得して計時が止まったので、10秒減算の選択はない。ゲーム クロックはレフリーのシグナルで計時



が開始される。

## 第9条 ヘルメットが脱げた場合—タイムアウト

### A. R. 3—3—9

- I. ボール デッドの後、A55がB33の腰をブロックし、B33はグラウンドに倒れた。その際、B33は頭をグラウンドにぶつけた時に、ヘルメットが完全に脱げた。判定：A55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ヤードの罰則。B33は、ヘルメットへの反則ではなく、プレーを通じてヘルメットが脱げたため、次のダウンに参加できない。もしBチームがタイムアウトを要求した場合、B33は次のダウンに参加できる。
- II. 第1節の終了間際、ボール キャリアA22は正当にタックルされ、背中からグラウンドに倒れた直後にヘルメットが完全に脱げた。ゲーム クロックは0秒であった。判定：A22は次のダウン、つまり第2節の最初のダウンに参加することができない。A22のヘルメットは、プレーを通じて脱げたのであり、Bチームによるヘルメットへの反則はなかった。しかし、Aチームによりタイムアウトが要求された場合、A22はフィールドに残り次のプレーに参加できる。
- III. ダウン中にA22のヘルメットが完全に脱げ（ディフェンスによるヘルメットへの反則はない）、B77が負傷して倒れた。ボール キャリアはインバウンズでタックルされ、ゲーム クロックが停止したのは第4節の残り58秒であった。判定：Aチームによるタイムアウトの要求がない場合、A22はフィールドを離れ1プレー参加できない。プレー クロックは、オフENSEのプレーヤーのヘルメットが脱げたことにより25秒にセットされるのではなく、ディフェンスのプレーヤーの負傷により40秒にセットされる。両チームのプレーヤーのヘルメットが脱げたことと負傷者発生のためにゲーム クロックは停止しているため、10秒減算は選択できない。
- IV. ダウン中にA22のヘルメットが完全に脱げ（ディフェンスによるヘルメットへの反則はない）、A45が負傷のためグラウンドに倒れた。ボール キャリアはインバウンズでタックルされた。計時が止まったとき、ゲーム クロックは第4節残り58秒であった。判定：負傷者とヘルメットが脱げたプレーヤーが同一チームであるため、10秒減算の選択が発生する。Aチームは、1つのタイムアウトをとることにより、A22を次のプレーに参加させ、10秒減算を回避することができる。
- V. インバウンズで終了となったランニング プレー中に、ラインバッカーのヘルメットが脱げた。ボールがデッドとなったとき、ゲーム クロックは停止となり、第2節残り45秒であった。判定：プレー クロックは40秒にセットされる。Aチームは10秒減算の選択をすることができる。Aチームが10秒減算を選択し、Bチームは10秒減算を回避するためのタイムアウトを要求しなかった場合、ゲーム クロックは残り35秒にセットされ、レフリーのシグナルで計時を開始する。Bチームが10秒減算を回避するためのタイムアウトを要求した場合、ゲーム クロックは残り45秒のままで、プレー クロックは25秒にセットされる。レフリーのシグナルで、プレー クロックは計時を開始され、ゲーム クロックはスナップで計時開始となる。

## 第4章 遅延／クロック戦術

### 第2条 ゲームの不正な遅延

#### A. R. 3-4-2

- I. いかなるタイムアウトの終了時点で、一方のチームがプレーを行う準備ができていなかった。判定：不正な遅延。罰則－サクシーディング スポットから5ヤード。
- II. 前後半終盤のランニング プレーで、Aチームのボール キャリアがインバウンズでタックルされた。Bチームのプレーヤーが明らかに時間を消費し審判員がボールをレディ フォー プレーとすることを妨げようとして、意図的に密集から起き上がるのを遅らせた。判定：Bチームによるゲームの遅延の反則。罰則－サクシーディング スポットから5ヤード。ゲーム クロックはスナップで計時開始する（参照：3-4-3）。

### 第3条 不正なクロック戦術

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

- I. 第4節で時間を消費しようとして、Aチームが“時間かせぎ”をし、プレー クロックの時間がなくなった。判定：ゲームの不正な遅延の反則。罰則－サクシーディング スポットから5ヤード。スナップで計時開始。
- II. いずれかのハーフの終了間近でタイムアウトの残りが無いときに、B77が、時計を進めないために、ニュートラル ゾーンを越えてAチームのプレーヤーに接触した。判定：デッド ボール中の反則。罰則－サクシーディング スポットから5ヤード。レディ フォー プレーのシグナルで計時開始。レフリーは自由裁量によってプレー クロックを40秒にセットしてもよい。

注：いずれかのハーフで残り時間が1分未満のとき、この反則は10秒減算の規則の対象となる。（参照：3-4-4）

- III. 第2節の終了間近、ボール キャリアが、時計を進めないために、ニュートラル ゾーンを越えた地点または手前で、バックワード パスをアウト オブ バウンズへ投げた。判定：罰則－反則地点から5ヤードおよびロス オブ ダウン。レディ フォー プレーのシグナルで計時開始。

注：いずれかのハーフで残り時間が1分未満のとき、この反則は10秒減算の規則の対象となる。（参照：3-4-4）

- IV. ボール キャリアが、時計を進めないために、ニュートラル ゾーンを越えているのにフォワード パスを投げた。判定：罰則－反則地点から5ヤードおよびロス オブ ダウン。レディ フォー プレーのシグナルで計時開始。（参照：7-3-2 罰則）

注：いずれかのハーフで残り時間が1分未満のとき、この反則は10秒減算の規則の対象となる。（参照：3-4-4）

- V. 第4節の終盤に4点差で負けているAチームが得点を目指してドライブを続けている。ボール キャリアがインバウンズでタックルされたランニング プレーの後、Bチームのプレーヤーが明らかにかつ意図的に立ち上がるのを遅らせたり、あるいは審判員がボールをレディ フォー プレーとすることを遅らせる策を講じた。判定：Bチームに対してデッド

ボール中の反則としてゲームの遅延の反則を科す。ボールがレディ フォー プレーになるとき、レフリーは25秒計を動かすシグナルを行い、ゲーム クロックはスナップで計時開始する。

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：(a) (b) いずれの場合も罰則施行後、ゲーム クロックは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。

#### 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

- 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 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10秒減算して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) 試合は終了し、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とき、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ヤードラインから第2ダウン、15ヤード。不正なフォーメーションは、計時を直ちに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計時を開始する。
- 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ヤードラインから第3ダウン、7ヤード。ボールがレディ 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ヤードラインから、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。
- IV. 第4節、ゲーム クロックは動いている。Bチームの20ヤードラインで第2ダウン残り5ヤード。ディフェンス タックルB77はスナップ時にニュートラル ゾーンに入ってしまったが、相手との接触はなかった。クォーターバックA12はロールアウトしてBチームの17ヤードラインからフォワードパスを投げ、パス失敗となった。ゲーム クロックは残り15秒であった。

判定：Aチームの不正なフォワードパスとBチームのオフサイド。オフセッティングファウルであり、10秒減算の対象外。次は第2ダウン残り5ヤード。ゲームクロックは残り15秒のままで、スナップで開始される。

- V. Bチームの30ヤードラインで第2ダウン残り10ヤード。ゲームクロックは動いており、Aチームは負けている。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。
- 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5章 交代

### 第2条 正当な交代

#### A. R. 3-5-2

- I. 12名以上いる状況で、退出するプレーヤーが明らかに外に出ようとしていたが、まだ境界線に到達していないうちに、ボールがスナップされた。このプレーヤーは、プレーやプレーヤーへの妨害を行わなかった。判定：ライブ ボール中の反則。罰則-プレビアス スポットから5ヤード。
- II. チーム確保の変更あるいはいかなるタイムアウトの後、ボールのレディ フォー プレーが宣告された。Aチームがオフェンスのフォーメーションを整えれば、Bチームは迅速にそれぞれのプレーヤーが自己の位置につかなければならない。Bチームには、交代が完了するまでの時間が与えられる。判定：両チームともゲームの遅延に対するルールを順守しなければならない。これはBチームには、迅速に交代を行うことに対して（参照：3-4-2-b-3）、Aチームにはプレー クロックの順守に対してである。罰則-サクシーディング スポットから5ヤード。
- III. 第3ダウンで（チーム確保の変更はなく）、ボール キャリアA27がアウト オブ バウンズに出るか、またはAチームの正当なフォワード パスが不成功となった。このダウン間の休止中に他のレフリース タイムアウトはなかった。第4ダウンのスナップの前に交代選手B75は試合に入り、その後1プレーも試合に留まることなく出ていった。判定：デッド ボール中の反則。罰則-サクシーディング スポットから5ヤード。
- IV. Aチームは、ハドルに11名いた。A81は、交代されたと勘違いしチーム エリアまで走って出た。直ぐにフィールド オブ プレーに戻され自陣サイドライン近くのスクリーメージ ライン上のポジションに位置した。チーム全体はスナップ前に1秒間の静止をし、レフリース タイムアウトもなかった。判定：デッド ボール中の反則。デッド ボール中にチーム エリアに入ったプレーヤーは参加の資格を失い、その後は交代に関する規則に従わなければならない。罰則-サクシーディング スポットから5ヤード、もし9-2-2-bの違反と判断される場合はサクシーディング スポットから15ヤード。（参照：3-5-2-dおよび9-2-2-b）
- V. ボールがレディ フォー プレーとなった後、アンパイヤ（またはセンター ジャッジ）は通常の位置についた。Aチームはすばやく何人かのプレーヤーを交代させ、必要な1秒間の静止の後、ボールをスナップした。アンパイヤ（またはセンター ジャッジ）はディフェンスに対応させるためボールの所に行こうとしたが、スナップを止めることはできなかった。判定：プレーを中断する。ゲーム クロックを止め、Aチームの遅い交代に対応できるようディフェンスの交代が許される。反則ではない。プレー クロックは25秒にセットされ、レディ フォー プレーのシグナルで計時を開始する。ゲーム クロックはプレーが止められたときの状況に応じてレディ フォー プレーのシグナルまたはスナップで計時を開始する。

- レフリーは、Aチームのヘッド コーチに、次のこのような交代は9-2-3に従って、チームに対するスポーツマンらしくならぬ行為の反則となることを伝える。
- VI. スクリメージ ダウン間に、1人あるいは複数のBチームの交代選手がフィールド オブ プレーに入った。次のダウンのスナップ前に、12人以上のBチームのプレーヤーは、ディフェンスの人員、隊形、パスのカバーを偽装するために、できる限り(3秒以上)、フィールド オブ プレーに留まった。 判定：Bチームのデッド ボール中の反則で、交代違反。罰則—サクシーディング スポットから5ヤード。(参照：3-5-2-c)
- VII. スクリメージ ダウンの結果、Bチームの40ヤード ラインで第1ダウン、10ヤードとなった。ノー ハドルによるオフェンスを展開するAチームのプレーヤー11人は、次のプレーに向けてそれぞれのポジションへ移動した。レディ フォー プレーが宣告されたときに、A22がチーム エリアからフィールドへ入った。9ヤード マークより内側へ入ったところで、彼自身もしくはコーチの指摘により12人目のプレーヤーであることを認識したA22は、少し立ち止まった後にすぐさま自陣チーム エリアへ走って戻った。ボールはスナップされていなかった。 判定：デッド ボール中の反則で交代違反。A22は、Aチームの有効なハドルの中に加わったプレーヤーとして解釈されるため、1プレー参加しなければならない。 罰則—5ヤード。Aチームは、Bチームの45ヤード ラインから第1ダウン、15ヤード。(参照：2-27-9-b)
- VIII. 前半終了間際、Aチームはすべてのチーム タイムアウトを使いきっていた。第3ダウンのパス プレーはシリーズ獲得線には届かず、Bチームの25ヤード ラインのインバウンズでダウンし、ゲーム クロックは残り10秒であった。第4ダウン、3ヤードで、Aチームはすぐにフィールド ゴール チームをフィールド内に送った。 判定：この状況においてAチームがフィールド ゴールを狙うことは理にかなっており、Bチームはフィールド ゴール ディフェンスの準備をしておくべきである。ディフェンスにとって次のプレーは不確かな状況ではないので、アンパイヤはボールをまたいで立たない。
- IX. 前半終了間際、Aチームはすべてのチーム タイムアウトを使いきっていた。第3ダウンのパス プレーはシリーズ獲得線には届かず、Bチームの25ヤード ラインのインバウンズでダウンし、ゲーム クロックは残り30秒であった。第4ダウン、3ヤードで、Aチームはゲーム クロックが10秒になるまで次のプレーに対するどのような兆候も示さずにいたが、その後フィールド ゴール ユニットの急いでフィールド内へ送り、Bチームは対応するために急いで準備を行った。 判定：アンパイヤはスナップさせないようボールへと動き、Bチームがフィールド ゴール ディフェンス ユニットを送るために十分な時間を与える。アンパイヤの判断により十分な時間がとられたと判断した後、ボールから離れる。もしアンパイヤが去った後、ボールがスナップされるまでにゲーム クロックが0秒となった場合、前半終了となる。

### 第3条 12人以上のプレーヤー

#### A. R. 3-5-3

- I. 交代選手A33はハドルに加わるか、またはフォーメーションの位置についた。そして、(a) 約2秒後、A34がハドルを離れ、自己のサイドラインからフィールド オブ プレーを出てい

- った。(b) 約4秒後、A34がハドルを離れ、自己のサイドラインからフィールド オブ プレーを出ていった。 判定：(a) 正当。(b) 反則。(注：退出するプレーヤーが、3秒以内にハドルや自己のポジションから離れたのであれば、それは直ちに出ていったとみなす。)
- II. レディ フォー プレーとなった後、交代選手B12はハドルに加わるか、ディフェンスのフォーメーションに参加した。そして、退出するプレーヤーは4秒以上経過した後にハドルやフォーメーションを離れ、フィールド オブ プレーを出ていった。 判定：交代違反。デッド ボール中の反則。(注：レフリーは、退出するプレーヤーが直ちにハドルから離れるように警告する必要はない。)
- III. A27がハドルに近づいたとき(10ヤード以内)に、Aチームは11名のハドルを解いた。 判定：デッド ボール中の反則。罰則-サクシーディング スポットから5ヤード。(参照：2-27-9-a)
- IV. 第3ダウンの終了時、Bチームはキックのリターン チームを送り込んだ。責任を有する審判員が、Bチームのプレーヤーを数え、フィールド オブ プレーに12人のBチームのプレーヤーがいると確信した。約4秒後、審判員は笛を鳴らし、ペナルティ マーカーを落とした。 判定：デッド ボール中の反則で、交代違反。罰則-サクシーディング スポットから5ヤード。
- V. Aチームはフィールド ゴールを蹴るフォーメーションにつき、Bチームは11人のプレーヤーがフォーメーションについている。ボールがスナップされる直前、Bチームの12人目のプレーヤーがフィールド内に入った。ボールはスナップされ、キッカーはキックを蹴った。 判定：ライブ ボール中の反則。プレビース スポットから5ヤードの罰則、もしくはAチームはプレーの結果を選択する。Bチームの12人目のプレーヤーは、ボールがスナップされた瞬間はフォーメーションの中についていないため、審判員はデッド ボール中の反則としてプレーを止めるべきではない。3-5-3-bの意図は、Bチームがディフェンスの体制を整える機会を与えるためであり、ボールがスナップされる直前に、Bチームのプレーヤーがフィールドに入って、アドバンテージを得るためではない。
- VI. Aチームは、Bチームの3ヤード ラインから2点のトライを狙ってライン アップした。Bチームは11人のプレーヤーがフォーメーションについている。ボールがスナップされる前あるいはスナップされたときに、Bチームの12人目のプレーヤーがフィールド内に入った。A22はクォーターバックからハンドオフを受け、(a) 1ヤードラインでタックルされた、(b) エンド ゾーンにボールを持ち込んだ。 判定：12人以上のプレーヤーがフィールドにいたことによる、Bチームのライブ ボール中の反則。(参照：1-1-1) 審判員はホイッスルを吹いて、プレーを止めてはならない。(a) Bチームに対する、ゴールまでのハーフ ディスタンスの罰則で、Bチームの1.5ヤード ラインからトライのやり直し。(b) Aチームは罰則を辞退し、トライ成功。

## 第4篇

プレー中のボール、デッドボール、  
アウトオブバウンズ

## 第1章 プレー中のボール、デッドボール

## 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。ボールはプレビア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。ボールはプレビア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のままとする。ホールディングの罰則は、ポストスクリ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、ボールはプレビア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フィールド上の判定のままとし、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。ボールはプレビアス 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。ボールはプレビアス スポットに戻され、Aチームの30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 デッドの判定のままとする。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

- I. A1がプレース キックのためにボールを保持していたとき、Bチームがボールに向かってプレーし、(a) ルース ボールをリカバーした。(b) A1のボールを奪い取った。(c) A1の持っているボールをバッティングした。判定：(a)、(b)、(c)ともライブ ボールのままである。(c)のBチームによるバッティングは正当なので結果はファンブルとなる。
- 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。
- 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は右側にスライプし、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。

- IV. Aチームはフリーキックのため35ヤードに並び、オンサイドキックを蹴った。ボールが10ヤード飛んだ後：(a) B21が正当なフェアキャッチシグナルを出してボールをキャッチした。(4-1-3-g)：(b) A80が最初にボールにタッチして、正当にしっかりとキャッチまたはリカバーした。(4-1-3-e)：(c) B21がボールをキャッチまたはリカバーした直後にグラウンドに倒れた。判定：(a) ゲームクロックの計時は開始されない。(b) ゲームクロックの計時は開始されない。(c) 計時員は正当にボールがタッチされた際にゲームクロックの計時を開始し、ボールデッドが宣告された際に計時を止める。(3-3-2-a)

#### 第4条 レディフォープレーが宣告される前のボール

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

- I. レディフォープレーとなる前に、スナッパーA1がボールをスナップした。A2がこのスナップをマフし、B1がボールをリカバーした。判定：デッドボール中の反則。Aチームのゲームの遅延。罰則-サクシーディング スポットから5ヤードでAチームのボール。ボールはライブボールとはならず、審判員は直ちにあらゆる行為を中止させる。
- II. レフリーがレディフォープレーを宣告する前に、キッカーA1がキックオフをした。判定：デッドボール中の反則。罰則-サクシーディング スポットから5ヤード。ボールはライブボールとはならず、審判員は直ちにあらゆる行為を中止させる。

## 第2章 アウトオブバウンズ

#### 第1条 プレーヤーのアウトオブバウンズ

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

- I. インバウンズにいるボールキャリアが、サイドライン上にいるプレーヤーまたは審判員に当たったか、あるいは接触された。判定：ボールキャリアはアウトオブバウンズにはならない。
- II. ボールキャリアA1がサイドライン近くを走っているときに、サイドライン上にいたBチームの登録選手に接触された。判定：4-2-1において、プレーヤーのアウトオブバウンズは、その身体の一部が他のプレーヤーや審判員以外のものに触れたときに成立することが規定されている。罰則-15ヤード、または試合の運営を妨害するというひきょうな行為に対する罰則を科す。(参照：9-2-3および9-2-5)
- III. Aチームの35ヤードラインからAチームがオンサイドキックを行った。サイドライン近くを走るA33は、Aチームの45ヤードラインでアウトオブバウンズに出た。彼がAチームの47ヤードラインで飛び上がって前方へボールをバッティングした。ボールはそのまま転がり、Aチームの49ヤードラインでアウトオブバウンズに出た。判定：Aチームの47ヤードラインでAチームのフリーキックアウトオブバウンズの反則。A33はアウトオブバウンズへ出た後にインバウンズへ戻っていないので、空中でボールにタッチしたA33はアウトオブバウンズにいたことになる。A33がボールにタッチした直後にボールはデッドになるので、ボールの前方への不正なバッティングの反則ではない。(参照：4-2-3-a)

### 第3条 ルース ボールのアウト オブ バウンズ

#### A. R. 4 - 2 - 3

- I. A88は空中に飛び上がっている間にA12からのフォワード パスをしっかりと支配した。A88は右足がインバウンズに着地した後にグラウンドへ倒れたが、ボールをしっかりと支配し続けた。A88が空中でしっかりとボールを支配している間に、アウト オブ バウンズに立っていたB28がボールにタッチした。 判定：フォワード パスの成功

### 第4条 ボールの先端においてアウト オブ バウンズ

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

- I. ゴール ライン後方のアウト オブ バウンズに片足を接しているプレーヤーが、フィールド オブ プレーにあるルース ボールにタッチした。 判定：ボールはアウト オブ バウンズとなり、フィールド オブ プレーでのボールの最先端が、ボール デッドの地点となる。このルース ボールがタッチされてないフリー キックであれば、フリー キックのアウト オブ バウンズであり反則である。罰則—プレピアス スポットから5ヤード、またはAチームのフリー キックの制限線から30ヤード前方の地点でBチームのボール。

## 第5篇

## シリーズ, シリーズ獲得線

## 第1章 シリーズ: 開始, 終了, 更新

## 第3条 前進地点

## A. R. 5-1-3

- I. 空中にいるA1が、相手チームのエンドゾーンの内側で正当なフォワードパスをレシーブした。A1がボールをレシーブしたとき、B1に当たられ、キャッチしたまま1ヤードラインのグラウンドに着地し、そこでボールデッドになった。判定: タッチダウン。(参照: 8-2-1-b)
- II. 空中にいるA1が、Bチームのエンドゾーンの内側で正当なフォワードパスをレシーブした。A1がボールをレシーブしたとき、B1に当たられ、キャッチしたまま1ヤードラインのグラウンドに両足で着地した。バランスを取り戻した後、A1は走りをはじめBチームの5ヤードラインでデッドになった。判定: タッチダウンではない。ボールデッドが宣告された地点で、Aチームのボール。
- III. 空中にいるA2が、自陣35ヤードラインで正当なフォワードパスをレシーブした。A2がボールをレシーブしたとき、B1に接触されて、自陣33ヤードラインに着地し、そこでボールデッドになった。判定: 35ヤードラインでAチームのボール。この地点が前進地点。
- IV. A4が、シリーズ獲得線である50ヤードラインの垂直面を飛び越えたとき、確保していたボールも50ヤードラインの垂直面を越えていた。しかし、A4は相手に押しもどされて、自陣の49ヤードラインで、自分の手や足以外の身体の部分がグラウンドに触れた。判定: 前進地点で第1ダウン。(参照: 4-1-3-b)
- V. A6がボールを確保しており、かつ相手に制御(コントロール)されていない状態で、第1ダウンを獲得するためにシリーズ獲得線である50ヤードラインを飛び越えたが、相手に押しもどされて50ヤードラインから後退した。A6は、なおも走り続けてタックルされ、自陣の49ヤードラインで自分の手や足以外の身体の部分がグラウンドに触れた。判定: 第1ダウンにはならない。前進地点はAチームの49ヤードライン。
- VI. A5が、ゴールラインを飛び越え、ゴールラインの垂直面を越えたボールを確保したが、相手に押しもどされて、1ヤードラインで自分の手や足以外の身体の部分がグラウンドに触れた。判定: タッチダウン。A5がボールを確保してゴールラインの平面を越えたときに、ボールデッドとなる。

## 第2章 罰則施行後のダウンおよびボールの確保

### 第3条 チーム確保変更前の反則

#### A. R. 5-2-3

- I. Aチームの第4ダウン、正当なフォワードパスが、ニュートラルゾーンを3ヤード以上越えた地点に不正にいた当初の無資格レシーバーにタッチした後、グラウンドに落ちた。  
判定：無資格レシーバーのダウンフィールドへの侵入の反則。罰則—プレビウス スポットから5ヤード。罰則が辞退されれば、Bチームのボールで第1ダウン、10ヤード。(参照：7-3-10)

### 第6条 ダウン間の反則

#### A. R. 5-2-6

- I. Aチームの35ヤードラインで第4ダウン、2ヤード。スナップを受けたA1が、Aチームの38ヤードラインでボールをファンブルし、ボールは (a) Aチームの40ヤードラインで、(b) Aチームの30ヤードラインで、アウト オブ バウンズへ出た。その直後に、Aチームがパーソナルファウルを犯した。判定：(a) Aチームのボール。Aチームの23ヤードラインで第1ダウン、10ヤード。レディフォープレーのシグナルで計時開始。(b) Bチームのボール。Aチームの15ヤードラインで第1ダウン、10ヤード。スナップで計時開始。

### 第7条 シリーズ間の反則

#### A. R. 5-2-7

- I. Bチームの30ヤードラインで第3ダウン、4ヤード。ボール キャリアA22が、Bチームの18ヤードラインでアウト オブ バウンズへ出た。ボールがアウト オブ バウンズになった直後に、B88が反則を犯した。判定：9ヤードラインでAチームのボール。第1ダウン、ゴールまで。前後半のラスト2分以外では、レディフォープレーで計時開始。
- II. Aチームの16ヤードラインで第4ダウン、4ヤード。ボール キャリアA22が、18ヤードラインでアウト オブ バウンズへ出た。ボールがアウト オブ バウンズになった直後に、A77が反則を犯した。判定：9ヤードラインでBチームのボール。第1ダウン、ゴールまで。スナップで計時開始。
- III. 第4ダウン、5ヤード。Aチームは、6ヤードをゲインして新しいシリーズを獲得した。ボールがレディフォープレーの後でスナップの前に、A55は (a) パーソナルファウルを犯した。(b) 不正なスタートを犯した。判定：(a) 第1ダウン、25ヤード。(b) 第1ダウン、15ヤード。
- IV. Aチームのボール。50ヤードラインで第3ダウン、4ヤード。レディフォープレーの後でスナップの前に、B60がニュートラルゾーンを越えて突っ込み、スナッパーのA50と接触した。その後、A61がB60に対して反則をした。A61の反則はパーソナルファウルであった。  
判定：B60のオフサイドに対し、Bチームに5ヤードの罰則。その後、Aチームに15ヤードの罰則を科し、シリーズ獲得線標示器を、Aチームの40ヤードラインで第1ダウン、10ヤードとしてセットする。

- V. Aチームが第1ダウンを獲得してプレーが終了した後、アンパイヤはボールをBチームの30ヤードラインにセットした。レフリーは、アンパイヤにボールから離れるよう指示したが、レディフォープレーのシグナルを出す前にスナッパーであるA55がスナップをした。  
判定：Aチームによるデッドボール中のゲームの遅延の反則。 罰則-5ヤード。Bチームの35ヤードラインからAチームの第1ダウン、10ヤード。注：これはシリーズ間の反則で、ボールが次のシリーズのレディフォープレーを告げる前に発生している。したがって、第1ダウン10ヤードであり、第1ダウン15ヤードではない。(参照：4-1-1, 4-1-4)
- 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た結果、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1章 フリーキック

## 第2条 フリーキックフォーメーション

## A. R. 6-1-2

- I. ボールが不正にティーに置かれたままキックされた。あるいはキックオフのときにパントが行われた。またはハッシュ マークと近いほうのサイドラインの間からキックが行われた。 判定：不正なキック。デッド ボール中の反則。罰則-サクシーディング スポットから5ヤード。(参照：2-16-1-b)
- II. キッカーA11はフリー キックのためにフィールドの中央のティーにボールを置き、ボールの左側に4人、右側に6人のチームメイトがいた。ボールが風でティーから落とされたので、ボールの左側にいたA55が、右利きのキッカー A11のためにティーの上のボールを支えた。Aチームの他のプレーヤーは移動しなかった。ボールがA11によってキックされたとき、A55はキッカーの右側にいた。 判定：Aチームのキック時の不正なフォーメーションの反則。罰則-プレビアス スポットから5ヤード、また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5ヤード。
- III. フリーキックを蹴るキッカーA11は、右側のハッシュ マーク ラインのすぐ内側のティーにボールを置いた。チームメイト全員がA11の左側に並んだ。レディ フォー プレーでA11の左側にいた4人のAチームのプレーヤーが右側に走り、ボールをキックしたときにはA11の右側にいた。 判定：正当なフォーメーション。
- IV. A11は35ヤード ラインのフィールドの中央で、フリー キックのためにティーにボールを置いた。A12はボールの近くに位置した。レディ フォー プレーの後、A11はあたかもボールをキックするように前進し始めた。そしてA12が、突然、A11の前を横切り、ボールをキックした。ボールがキックされたとき、A11はボールの真後ろにいて、ボールの一方のサイドには3人のチームメイトがいた。A12は蹴らない方の足(軸足)を3名のチームメイトと同じサイドに置いていた。 判定：Aチームの不正なフォーメーションの反則。罰則-Bチームが選択すれば、プレビアス スポットから5ヤードを科し、キックのやり直し。また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5ヤード。
- V. Aチームはフリー キックでオフサイドを犯し、B27が膝をグラウンドにタッチしキックをリカバーした。 判定：Aチームのオフサイドの反則。ボールはリカバーの地点でデッドとなる。罰則-プレビアス スポットから5ヤードの罰則を科し再度フリー キックを行うか、デッド ボールの地点から5ヤードの罰則を科し第1ダウン、10ヤードのオフENSESを行うか、Bチームが選択する。B27のリカバーは、ランニング プレーの開始だったが、直ちにデッドとなった。この適用例は、B27がフェア キャッチを行っても同様である。

- VI. Aチームはフリーキックでオフサイドを犯し、B17が15ヤードラインでボールをキャッチした。B17はBチームの45ヤードラインまで走り返し、そこでファンブルしたボールをA67がBチームの47ヤードラインでリカバーした。その後A67はBチームの35ヤードラインまで走りファンブルした。そのボールをB20がリカバーし、Bチームの33ヤードラインでダウンした。判定：Aチームのオフサイドの反則。Aチームにプレビアススポットから5ヤードの罰則を科し再びキックさせるか、Bチームの38ヤードラインで第1ダウン、10ヤードとするか、Bチームが選択する。
- VII. Aチームは自陣35ヤードでキックオフを行うフォーメーションについて。その際、2人のプレーヤー、A33とA66が4ポイントスタンスでセットし、2人とも両足をAチームの29ヤードラインに、そして両手を31ヤードラインにセットした。キックオフされたボールは誰にもタッチされることなくBチームのエンドゾーンに落ち、ボールデッドとなった。判定：タッチバック。Aチームによる不正なフォーメーションの反則。罰則を受諾する場合、Bチームには二つの選択がある。プレー後のデッドボールがBチームに所属する地点（25ヤードライン）から5ヤードの罰則を施行し、30ヤードラインでプレーに移す、あるいはAチームがAチームの30ヤードラインからキックを蹴りなおす。（参照：6-1-8）
- VIII. 試合終了間近に同点の状況で、Aチームは自陣35ヤードラインからフリーキックのフォーメーションについて。キッカーA10は明らかなオンサイドキックのために、右のハッシュにボールを置いた。レフリーのレディフォープレーのシグナルの後、A10はボールに近づいてそれを拾い上げ、自陣35ヤードの左ハッシュに走っていき、ボールを置いて、すぐにキックを行った。Aチームは、転がったボールを自陣46ヤードラインで正当にリカバーした。ボールをキックした時に、Aチームはキッカーの両サイドに少なくとも4人のプレーヤーがいなければならないという条件を満たしていた。判定：Aチームの選択によって一度ボールがハッシュマーク間に置かれ、レディフォープレーとなった後は、タイムアウトの後でなければ、ボールの位置を変えることはできない。ライブボールファウル。プレビアススポットから5ヤードの罰則で、キックを蹴りなおす。もしBチームがAチームの46ヤードラインでリカバーしていたとしたら、Aチームの46ヤードラインから5ヤードの罰則を施行した後で、Bチームはボールをスナップすることも可能である。

### 第3条 フリーキックのタッチとリカバー；不正なタッチ

#### A. R. 6-1-3

- I. A33が、フリーキックに不正にタッチした。その後、A33またはA44が、そのキックを不正にリカバーした。判定：A33およびA44の両プレーヤーとも不正なタッチである。罰則を受諾、あるいはオフセッティングファウルによって取り消されない限り、Aチームの不正なタッチのいずれかの地点で、Bチームはボールを得ることができる。
- II. AチームはAチームの35ヤードラインからオンサイドキックを行った。誰にもタッチされていないボールがAチームの43ヤードラインにあるときに、A55はAチームの46ヤードラインでB44の腰より上へ正面からブロックを行った。A28は、Aチームの44ヤードラインでボールをマフし、そのボールが転がってAチームの46ヤードラインにあるときに、A88がB22をAチームの42ヤードラインでブロックした。その後、A20がAチームの44ヤード



ドラインでボールをリカバーした。判定：Aチームはキックオフされたボールが10ヤードを越えるか、Bチームによりタッチされるまでボールにタッチしてはならない。したがって、A55によるブロックは反則であり、A28によるボールへのタッチは不正である。A88によるブロックは、ボールが10ヤードを越えた後に行われているので正当である。Aチームの44ヤードラインでA20がボールをリカバーしたとき、Aチームは正当にボールを確保している。Bチームには2つの選択がある。Aチームによる不正なブロックの罰則を辞退し、Aチームの44ヤードラインで起こった不正なタッチの地点でボールを得る。あるいは、Aチームによる不正なタッチをキャンセルし、A55による不正なブロックの反則で5ヤードの罰則の後、Aチームの30ヤードラインからキックを蹴り直す。注：ボールデッドの地点であるAチームの44ヤードラインは、ダウンが終了したときにボールはBチームに所属していないため、罰則の施行地点とはならない。(参照：6-1-12)

## 第2章 フリーキックのアウトオブバウンズ

### 第1条 キックチーム

#### A. R. 6-2-1

- I. Aチームの35ヤードラインからのキックオフが、Bチームによってタッチされることなくアウトオブバウンズへ出た。そして、Aチームが不正にキックにタッチしていた。判定：Bチームには以下の4つの選択肢がある。不正なタッチのバイオレーションの地点でスナップをする。プレvias スポットから5ヤードの罰則で30ヤードラインからAチームに再びキックさせる。Bチームの35ヤードラインのインバウンズの地点でBチームがボールをプレーに移す。ボールがアウトオブバウンズになったインバウンズの地点から5ヤードの罰則後、Bチームがボールをプレーに移す。(参照：6-1-8)
- II. 35ヤードラインからのキックオフで、Aチームがオフサイドか交代違反の反則を犯し、ボールはBチームによってタッチされた後、アウトオブバウンズへ出た。判定：オフサイドの反則あるいは交代違反の反則に対して、Bチームは、Aチームの30ヤードラインから再度のキックオフか、ボールがアウトオブバウンズに出た地点から5ヤードのインバウンズの地点からスナップするかを選択することができる。(参照：6-1-8)

### 第2条 レシーブチーム

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

- I. Aチームの35ヤードラインからのフリーキックが、Bチームによってタッチされることなくゴールライン間でアウトオブバウンズへ出た。そして、Aチームがオフサイドをした。判定：Bチームには3つの選択肢がある。それは、プレvias スポットから5ヤードの罰則を科し30ヤードラインからAチームに再びキックをさせるか、Bチームの35ヤードラインのインバウンズの地点でボールをスナップするか、あるいはボールがアウトオブバウンズになったインバウンズの地点から5ヤードの罰則を科し、ボールをスナップするか、である。
- II. Aチームの35ヤードラインからのフリーキックが、Bチームによってタッチされることな

くゴール ライン間でアウト オブ バウンズへ出た。そして、ボールがアウト オブ バウンズへ出た後、Aチームが反則をした。 判定：Bチームは、5ヤードと15ヤードの2つの罰則施行後、Aチームに再度キックさせるか、50ヤード ラインのインバウンズの地点であるいはボールがアウト オブ バウンズに出たインバウンズの地点から20ヤード前方でボールをプレーに移すか、のいずれかを選択できる。

- III. 空中にあるフリー キックがBチームのエンド ゾーンにいるBチームのプレーヤーに当たり、3ヤード ラインでアウト オブ バウンズへ出た。 判定：3ヤード ラインのインバウンズの地点で、Bチームのボールで第1ダウン、10ヤード。
- IV. Aチームの35ヤード ラインからのフリー キック。B17は、インバウンズから跳び上がり、空中でボールをつかんだときにAチームのフリー キックに最初にタッチしたプレーヤーとなった。彼はその後、ボールを確保したままアウト オブ バウンズに着地した。 判定：フリー キックのアウト オブ バウンズの反則ではない。B17はキックにタッチしたとき、インバウンズにいた。Bチームは、B17がサイドラインを横切った地点でボールを得る。(参照：2-27-15)

## 第3章 スクリメージ キック

### 第1条 ニュートラル ゾーンを越えなかった場合

#### A. R. 6-3-1

- I. Aチームのパントが、ニュートラル ゾーンを越え5ヤード飛び、B33によりタッチされた。その後、ニュートラル ゾーンの手前にはね返ってきて、フィールド オブ プレーでA33がリカバーした。 判定：リカバーした地点でボール デッドで前進はできない。Aチームに第1ダウン (参照：6-3-3および6-3-6-a)。正当なキックのダウンの後であり、スナップで計時開始。
- II. まだタッチされていないAチームのパントあるいはフィールド ゴールの試みが、ニュートラル ゾーンを空中では越したが、風に吹き戻されニュートラル ゾーンの手前で最初にグラウンド、プレーヤーまたは審判員に触れた。 判定：公式規則により、キックは、ニュートラル ゾーンを越えたグラウンド、プレーヤー、審判員または他のいかなるものにも触れるまで、ニュートラル ゾーンを越えたとはみなさない。どのようなスクリメージ キックも、Bチームはキャッチまたはリカバーした後、前進させることができる。ニュートラル ゾーンを越えなかった場合には、Aチームもニュートラル ゾーンまたはその手前で、キャッチまたはリカバーした後、前進させることができる。(参照：2-16-7)
- III. スクリメージ キックがニュートラル ゾーンを越えなかったときに、A1がB1のキャッチの機会を妨害した。 判定：キックをキャッチする機会の妨害とはならない。(参照：6-4-1) すべてのプレーヤーは、ボールにタッチし、リカバーし、前進させることができる。従って、すべてのプレーヤーは、ボールを獲得するため、正当に相手チームのプレーヤーをプッシングしてもよい。(参照：9-3-3-c-3) しかし、いかなるプレーヤーも、相手チームのプレーヤーがボールに達するのを妨害するため、または自分のチームのプレーヤーがボールに達するのを助けるために、ホールディングをしてはならない。(参照：9-

### 1-5 例外3)

- IV. 自陣のゴール ラインの手前からのAチームのパントが、ニュートラル ゾーンを越えてフィールド オブ プレーに飛んだ。その後、Bチームのプレーヤーに当たり、はね返ってきてAチームのゴール ラインを越え、A32がその地点でリカバーした。 判定：セイフティ。(参照：6-3-3, 6-3-6-aおよび8-5-1-a)

## 第2条 ニュートラル ゾーンを越えた場合

### A. R. 6-3-2

- I. Aチームがキックに不正にタッチした。その後、Bチームがタッチしてから、Aチームがリカバーした。 判定：Bチームがキックにタッチした後のAチームによるキックのタッチは、正当である。Bチームがボールを得るためには、Aチームが不正にタッチした地点でボールを得なければならない。キック チームによる不正なタッチがあり、しかも反則が起こらなかった場合は、レシーブ チームは、後で不正なタッチがあった地点でボールを得ることができる、ということを確認してプレーすればよい。
- II. スクリメージ キック中に、A1がタッチのバイオレーションを犯した。B1がリカバーし前進させた後、ファンブルした。A2がそのファンブルをリカバーしたが、前進させている間に、B2がホールディング、トリッピング、または相手を殴るような反則をした。 判定：Aチームは、Bチームの反則に対する罰則の施行後、ボールを得ることができる。しかし、Aチームが罰則を辞退すれば、バイオレーションを選択することによって、Bチームがボールを得る。相手を殴る反則であれば、B2は資格没収。
- III. Aチームのパントがニュートラル ゾーンを越え、最初にA80にタッチした。その後、B40が拾い5ヤード前進しファンブルした。A20はそのファンブルを拾い上げ、タッチダウンした。A20のラン中に、B70はホールディングをした。 判定：得点は認められない。5ヤードまたは10ヤードの罰則は、トライあるいは次のキックオフで施行されることはない。Bチームの反則に対する罰則は、施行地点がないので公式規則によって辞退される。ボールは、不正なタッチの地点でBチームに所属する。(参照：10-2-5-a-2)
- IV. Aチームのパントがニュートラル ゾーンを越え、最初にA80がタッチした。その後、B40が拾い5ヤード前進しファンブルした。B40のランの間にB70が相手をホールディングした。A20はそのファンブルを拾い上げ、タッチダウンした。 判定：得点は認められない。5ヤードまたは10ヤードの反則は、トライや次のキックオフで施行されない。不正なタッチがあったため、施行地点が規定され、Bチームの反則に対する罰則は、5-2-4に従って施行される。Aチームが罰則を辞退すれば不正なタッチの地点で、Aチームが罰則を受諾すれば罰則の施行後の地点で、ボールはBチームの所属となる。(参照：10-2-2および10-2-5-a-2)

## 第4条 強制されたタッチの無視

### A. R. 6-3-4

- I. Aチームが自陣30ヤード ラインからパントした。ボールはタッチされずにBチームの3ヤード ライン上で転がっていた。A3がB1をボールの方向へブロックした結果、Bチームは

- ボールにタッチし、ボールはエンドゾーンを通り、エンドラインの外へ出た。判定：タッチバック。A3がB1をボールの方向へブロックしたのであり、B1はボールにタッチしたとはみなされない。(参照：2-11-4) 原動力はB1によるものではなく、キックによるものである。(参照：8-7-1)
- II. Aチームの長い距離のフィールドゴールの試みで、A1がころがっているボールを近くにいたB1の方向へバッティングしたため、B1が最初にタッチした。判定：A1の不正なタッチ。Bチームはボールにタッチしたとはみなされない。(参照：2-11-4および8-4-2-b)
- III. 誰にもタッチされていないAチームのスクリメージキックが、Bチームの3ヤードライン上で静止した。B22がA80をボールの方向にブロックしたため、A80がボールにタッチし、ボールはエンドゾーンに入り、グラウンドに触れた。判定：ボールがエンドゾーンのグラウンドにタッチしたときに、ボールデッド。タッチバック。A80によるタッチは無視される。(参照：2-11-4) 公式規則により、両チームともキックされたボールにタッチしなかったとされる。(参照：8-6-1-b)
- IV. バントされたボールがグラウンドを転がっているときに、A88がボールに寄ることを防ぐためにバントレシーバーB22がA88をブロックした。2人のプレーヤーが接触を続けている状態で、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：Aチームのボール。Bチームの30ヤードラインの地点から第1ダウン、10ヤード。これは強制されたタッチではない。B22がボールにタッチしたときはA88と接触しているが、このタッチはコンタクトの結果によるものではない。(参照：2-11-4) 計時はスナップから開始する。
- V. バントされたボールがグラウンドを転がっているときに、A44がB33をボールの方向へブロックした。B33に触れたボールは方向を変えてB48にタッチした後、Aチームがボールをリカバーした。判定：Aチームがリカバーした地点からAチームの第1ダウン、10ヤード。B33によるボールへの接触は、ブロックにより強制されたものであるが、B48のタッチはそうではない。(参照：2-11-4) B48によるボールへのタッチにより、Aチームが正当にリカバーすることが許される。(参照：6-3-4-a)

## 第9条 ゴールライン上またはその後方のグラウンドに当たった場合

### A. R. 6-3-9

- I. A33が不正にバントにタッチし、ボールはBチームのエンドゾーンにころがり込んだ。Bチームがリカバーし、ボールをフィールドオブプレーに前進させた。判定：エンドゾーンでグラウンドに当たった時点で、ボールはデッドとなる。Bチームは、タッチバックか、あるいはAチームの不正なタッチがあった地点でボールを得るかの選択ができる。(参照：4-1-3-c)
- II. バントが、Bチームのエンドゾーンに入った。ニュートラルゾーンを越えた地点で、Bチームによるタッチはなかった。エンドゾーンでボールがグラウンドに触れた後、Bチームがパーソナルファウルを犯した。判定：タッチバック。タッチバックの後のデッドボール中の反則。Bチームの20ヤードラインから罰則を施行し、Bチームのボール。10ヤ

ードラインで第1ダウン, 10ヤード。

- III. Bチームのプレーヤーが, Bチームのエンドゾーンで空中にあるスクリメージキックにタッチし, そしてAチームがエンドゾーンでそのボールを押さえた。判定: Aチームのタッチダウン。(参照: 6-3-3および8-2-1-d)

## 第11条 ゴールライン後方のルースボール

### A. R. 6-3-11

- I. Aチームが50ヤードラインからスナップし, パントした。キックはニュートラルゾーンを越え, 誰にも触れられず, A88がBチームのゴールラインを越えた地点へ手を伸ばしてボールをバッティングしてフィールドオブプレーに戻した。ボールはBチームの4ヤードラインでアウトオブバウンズへ転がり出た。判定: エンドゾーンでのボールのバッティングの反則ではない。不正なタッチ。バイオレーションの地点はBチームの20ヤードラインである。Bチームの20ヤードラインでBチームのボールで第1ダウン, 10ヤード。
- II. Aチームが50ヤードラインからスナップし, パントした。キックはニュートラルゾーンを越え, 誰にも触れられず, A88がBチームのゴールラインを越えた地点へ手を伸ばしてボールをバッティングしてフィールドオブプレーに戻した。B22がBチームの2ヤードラインでリカバーしBチームの12ヤードラインまで進めた。そこでA66がフェイスマスクを引っ張ってタックルした。判定: エンドゾーンでのバッティングの反則ではない。不正なタッチ。Bチームはフェイスマスクの反則に対する罰則を受諾することができる。それにより不正なタッチに関する権利は取り消され, Bチームの27ヤードラインで第1ダウン, 10ヤードを得る。
- III. Aチームが50ヤードラインからスナップし, パントした。キックはニュートラルゾーンを越え, 誰にも触れられず, A88がBチームのゴールラインを越えた地点へ手を伸ばしてボールをバッティングしてフィールドオブプレーに戻した。B22がBチームの2ヤードラインでボールをマフし, A43がBチームの6ヤードラインでリカバーした。ボールがルース中にB77がBチームの10ヤードラインでA21をホールディングした。判定: Aチームはホールディングの罰則を受諾することにより不正なタッチに関する権利を取り消すことができる。その場合, プレブラススポットから罰則を施行し, ダウンを繰り返す。Bチームが次にボールをプレーに移すチームではないので, B77の反則に対して, ポストスクリメージキックの規則は適応されない。(参照: 10-2-3)
- IV. Aチームが50ヤードラインからスナップし, パントした。キックの間に, Bチームの25ヤードラインでB77がクリッピングをした。タッチされていないキックを, エンドゾーンでAチームが後方にバッティングし, ボールは2ヤードラインでアウトオブバウンズへ出た。判定: エンドゾーンでのボールのバッティングの反則ではない。不正なタッチ。B77のクリッピングの反則にはポストスクリメージキックの規則が適用される。(参照: 10-2-3) Aチームは罰則を受諾することにより不正なタッチに関する権利を取り消すことができる。罰則はポストスクリメージキックの地点であるBチームの20ヤードラインで施行され, ハーフディスタンスが適用される。Bチームの10ヤードラインでBチームのボール。
- V. Aチームが50ヤードラインからスナップし, パントした。キックはニュートラルゾーンを

越え、誰にも触れられず、A88がBチームのゴール ラインを越えた地点へ手を伸ばしてボールをバッティングしてフィールド オブ プレーに戻した。ボールはBチームの4ヤードラインでアウト オブ バウンズへ転がり出た。キックの間に、A55が腰より下にブロックした。 判定：エンド ゾーンでのボールのバッティングの反則ではない。不正なタッチ。バイオレーションの地点は、Bチームの20ヤード ラインである。Bチームは、腰より下へのブロックに対する罰則を受諾し、Bチームの4ヤード ラインで施行するか、あるいはプレvias スポットで施行してダウンを繰り返すかを選択できる。Bチームが罰則を辞退すれば、不正なタッチによりBチームの20ヤード ラインでBチームのボールとなり、第1ダウン、10ヤードが与えられる。

## 第12条 プレーヤーのアウト オブ バウンズ

### A. R. 6-3-12

- I. ガナー A88は、パント カバーのためにサイドライン際を走り、サイドラインを踏んだ後インバウンズに戻り、フィールドを走り続けた。そしてBチームの30ヤード ラインでリターナーをタックルした。 判定：スクリメージ キック プレー中にインバウンズに戻ったことでA88の反則。5ヤードの罰則。Bチームは罰則施行後にダウンを繰り返すか、あるいはBチームの35ヤード ラインでボールを得るかを選択できる。

## 第13条 キック チームによる反則

### A. R. 6-3-13

- I. Aチームの35ヤード ラインからの第4ダウン、7ヤードでAチームはパントを蹴った。ボールがスナップされたとき、Aチームは5人のプレーヤーがバックフィールドに位置していた。キックはブロックされ、Aチームの45ヤード ラインでアウト オブ バウンズとなった。 判定：不正なフォーメーションの反則。Bチームは、Aチームの45ヤード ライン（ボール デッドの地点）から5ヤードの罰則を施行してAチームの40ヤード ラインで第1ダウン、10ヤードでボールを得るか、あるいはプレvias スポットから罰則を施行して、Aチームの30ヤード ラインで第4ダウンを繰り返すかを選択できる。
- II. Aチームの35ヤード ラインからの第4ダウン、7ヤードでAチームはパントを蹴った。ボールがスナップされたとき、Aチームは5人のプレーヤーがバックフィールドに位置していた。キックはブロックされ、ニュートラル ゾーンを越えなかった。そしてB88が、そのキックをリターンして、Aチームの28ヤード ラインでタックルされた。 判定：Bチームは罰則を辞退して、Aチームの28ヤード ラインでボールを得るか、あるいはプレvias スポットから罰則を施行して、Aチームの30ヤード ラインで第4ダウンを繰り返すかを選択できる。
- III. Aチームの35ヤード ラインからの第4ダウン、7ヤードでAチームはパントを蹴った。ボールがスナップされたとき、Aチームは5人のプレーヤーがバックフィールドに位置していた。キックはブロックされ、ニュートラル ゾーンを越えたが、再びニュートラル ゾーンの手前に戻ってきてAチームの32ヤード ラインでアウト オブ バウンズへ出た。 判定：Bチームは、Aチームの32ヤード ライン（ボール デッドの地点）から5ヤードの罰則を施行してAチームの27ヤード ラインで第1ダウン、10ヤードでボールを得るか、あるいはプレvias

アス スポットから罰則を施行して、Aチームの30ヤードラインで第4ダウンを繰り返すかを選択できる。

- 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14条 プレースキックでのディフェンスラインマン

##### 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。ディフェンスのラインマン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。ボールがスナップされた後、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は跳び上がり、キックのブロックを試みた。
- 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ヤードラインから第4ダウン、2ヤードとなる。b) およびc) は反則ではない。Bチームの3人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5人のプレーヤーがバックフィールドに位置していた。ディフェンスのラインマン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。ボールがスナップされた後、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チームのオフENSEのラインマンに対するトリプルチームの反則。反則は相殺され、ダウンを繰り返す。

## 第4章 キックをキャッチする機会

#### 第1条 機会の妨害

##### A. R. 6-4-1

- I. Aチームのプレーヤーがフリーキックをキャッチしたが、すぐそばにいてキャッチしようとするBチームのレシーバーB25を妨害した。判定：キックをキャッチする機会の妨害。罰則-反則地点から15ヤード。
- II. Bチームのプレーヤーがスクリメージキックをキャッチしようとし、ボールがくる前にタックルされたが、倒れながらキックをキャッチした。判定：キックをキャッチする機会の

妨害。罰則-反則地点から15ヤード。接触がひどい場合は、Aチームのプレーヤーは資格没収。ゴール ライン間の反則であれば、反則地点から施行し、Bチームはボールをスナップでプレーに移す。Bチームのゴール ライン後方であれば、タッチバックであり、罰則はサクシーディング スポットから施行される。キックがマフまたはファンプルされても、判定は同様である。フィールド ゴールが不成功となった場合でも、ニュートラル ゾーンを越えた地点でBチームがボールにタッチしているの、判定は同様である。

- III. ニュートラル ゾーンを越えたキック チームのプレーヤー A1が、空中にあるキックと相手側プレーヤー B1との間に立っているかあるいは走っていて、(a) 飛んできたボールがA1に当たった。そのとき、B1はボールをキャッチできる位置にいた。(b) キックをキャッチしようとしているB1がA1にぶつかった。判定：(a) および (b) ともキックをキャッチする機会の妨害。罰則-反則地点から15ヤード。
- IV. キックをキャッチしようとしているBチームのプレーヤーがボールをマフした（フェア キャッチのシグナルはなかった）。レシーバーがキックをキャッチしようとしたときには、レシーバーのキックをキャッチする機会を妨害する位置にいなかった相手も、マフの後にボールにタッチした。判定：妨害ではない。フェア キャッチのシグナルが出されていない場合には、キックをキャッチする機会に関する保護条項は、Bチームのプレーヤーがキックをマフしたときに消滅する。
- V. 空中にある間には、どのレシーバーもキャッチできないようなスクリメージ キックに、ニュートラル ゾーンを越えた地点でAチームのプレーヤーが最初にタッチまたはキャッチした。判定：不正なタッチではあるが、妨害ではない。
- VI. B25はBチームの35ヤード ラインでパントをキャッチする位置にいた。ボールが下降しているときに、A88はB25のすぐ横を走り抜けたため、B25はボールをキャッチする前に位置を変えた。A88はB25に接触しておらず、B25の正面1ヤード以内に侵入することもなかった。判定：A88によるキックをキャッチする機会の妨害の反則。罰則-反則地点から15ヤード。B25はボールをキャッチしたが、A88の行為によってB25は元の位置から動いたため、A88はキックをキャッチする機会を妨害したとみなされる。
- VII. B10がフェア キャッチのシグナルを出し、マフした後にキックをキャッチした。判定：B10がマフの後にキックをキャッチする機会があれば、妨害されずにキャッチを完了させる機会が与えられる。B10がマフしたキックをキャッチすれば、B10が最初にタッチした地点がデッド ボールの地点となる。
- VIII. 50ヤード ラインでAチームの第4ダウン、10ヤード。B17は高く上がったスクリメージ キックをキャッチできる位置のBチームの20ヤード ラインにいた。ボールが下降しているときに、A37はB17がボールにタッチする前に悪意を持って激しく接触した。A37はB17を避けるためにスピードを変えろとか、他の何らかの方法を取ろうとはしなかった。判定：Aチームのひどいパーソナル ファウル、キックをキャッチする機会の妨害。罰則-反則地点から15ヤード。A37は資格没収。
- IX. 50ヤード ラインでAチームの第4ダウン、10ヤード。風にふかれたAチームのスクリメージ キックがBチームの30ヤード ラインに向かって降下していた。20ヤード ラインにいたB18が、30ヤード ラインでキャッチするために25ヤード ラインにいたA92を回って避け



なければならなかった。 判定：キックをキャッチする機会の妨害で、A92の反則。罰則－反則地点である25ヤードラインから15ヤード。

- X. パント レシーバー B44は、Bチームの30ヤードラインでキックをキャッチする位置にいた。ディフェンスのA11が、パント カバーのためダウンフィールドへ走り込み、ボールが落下している際にB44の正面約1フィート（30センチ）に達した。B44は、A11がいたことでキャッチする位置や姿勢を修正することはなくボールをキャッチしたが、A11はB44とのスペースを空けるために後退はしなかった。 判定：キックをキャッチする機会の妨害の反則。A11はB44の正面1ヤードのエリアに侵入した。15ヤードの罰則。
- XI. パント レシーバー B22がBチームの30ヤードラインで、下降してくるパントをキャッチしようとしていた。B22の3ヤード前の、Bチームの33ヤードラインにB88がいた。ちょうどB22にボールが落下してきたとき、ダウンフィールドでキックをカバーしようとして、A44がB88をB22の方向に正当にブロックした。ボールはB22の肩に当たり、バウンドした。AチームがBチームの25ヤードラインでリカバーした。 判定：Aチームのボール。Bチームの25ヤードラインで第1ダウン、10ヤード。これは、キックをキャッチする機会の妨害ではない。A44の行為はキックをキャッチする位置にいないB88に対するものであり、B22に対するものではない。したがってA44は、B22のボールをキャッチする機会を妨害していない。B22がボールにタッチしたので、Aチームは正当にボールをリカバーすることができる。
- XII. Aチームの30ヤードラインで、第4ダウン、5ヤード。Bチームの30ヤードラインで、パント レシーバー B22がキックをキャッチしようとしていた。彼は何もシグナルを出さなかった。A88がB22の横の1ヤード以内に入ったが、B22がBチームの30ヤードラインでキックをキャッチしたとき、接触は無かった。B22はBチームの32ヤードラインでタックルされた。A88がいたことで、B22はボールをキャッチする位置や姿勢を修正することは無かった。 判定：正当なプレー。キックをキャッチする機会の妨害ではない。A88はB22の1ヤード以内に近づいたが、正面ではなかった。B22のボールをキャッチする機会への影響もなかった。Bチームの32ヤードラインでBチームの第1ダウン、10ヤード。
- XIII. B44は、Bチームの25ヤードラインで、パントをキャッチする位置にいた。ボールがまだ空中高くにあり、B44のところに落ちてくるかなり前に、A88はB44の正面1ヤード以内に入ったが、ボールが落下してきたときには離れていた。B44はパントをキャッチし、タックルされた。 判定：反則ではない。A88はレシーバーの正面1ヤードのエリアに侵入したが、それは充分早いタイミングだったため、B44のキックをキャッチする機会の妨害にはならない。

## 第5章 フェア キャッチ

### 第1条 キャッチの地点でデッド

#### A. R. 6－5－1

- I. 有効または無効なシグナルの後、B1がパントをマフシ、シグナルを出していないB2がキックをキャッチした。 判定：B2がボールをキャッチしたときにボールはデッドとなり、

ボールはB1が最初にボールにタッチした地点に置かれる。

- II. B1は、有効または無効なシグナルを出したときに、片足がアウト オブ バウンズに出ていた。その後、B1はインバウンズでキックをキャッチした。 判定：キック中に、アウト オブ バウンズへ出たレシーバーに対する規則はない。インバウンズでのキャッチは正当で、ボールはデッドとなる。
- III. フリーキックの間に、B21は自陣5ヤード ラインでフェア キャッチのためのシグナルを出した。B21はキックをマフしたが、直ちに自陣5ヤード ラインでボールをリカバーした。判定：フェア キャッチは成立していない。Bチームのボール。Bチームの5ヤード ラインで第1ダウン、10ヤード。

## 第2条 前進できない

### A. R. 6-5-2

- I. B2によるマフの前にB1がフェア キャッチのシグナルを出し、その後、B1がキックをキャッチまたはリカバーし、前進させた。 判定：B1のシグナルにより、キャッチまたはリカバーした地点でボールはデッドとなる。キャッチやりカバーしたB1は、停止するかバランスを取り戻すために、2歩動くことが許されている。インバウンズで3歩以上動いた場合、ボールをキャッチまたはリカバーした地点から罰則を施行する。3歩以上動いているときに、B1がタックルされても、そのタックルは無視される。ただし、不必要に荒いタックルの場合、またはボールを前進させる意思がないことをタックルしたプレーヤーがわかっているとと思われるほどに遅れてタックルした場合は、タックルしたプレーヤーも反則である。Bチームが、自己のエンド ゾーンでキャッチまたはリカバーした場合は、タッチバック。B1が3歩動く前にタックルされた場合は、タックルしたプレーヤーだけの反則である。
- II. Aチームがパントをした。B1は自陣20ヤード ライン上でフェア キャッチのシグナルを出した後、故意にボールをキャッチしなかった。ボールはグラウンドに落ち、その地点でB2がバウンドしているボールをリカバーし、Bチームの35ヤード ラインまで前進させた。判定：リカバーした地点でボールはデッド。前進は不正。罰則-サクシーディング スポットであるリカバーした地点から5ヤード。Bチームのボールで第1ダウン、10ヤード。(参照：5-2-7)
- III. パント レシーバーのB22は、挙げた手を軽く動かしただけの無効なフェア キャッチのシグナルを出した。B22は、Bチームの35ヤード ラインでキックをキャッチし、Bチームの40ヤード ラインまで走り返したところでタックルされた。 判定：ボールはキャッチの地点でデッド。B22による不正なゲームの遅延の反則であり、ボール デッドの地点から5ヤードの罰則を施行する。B22は、明らかにボール キャリアとなったように見えるためタックルしたプレーヤーによる反則はない。Bチームの30ヤード ラインでBチームのボール、第1ダウン、10ヤード。

## 第3条 無効なシグナル：キャッチまたはリカバー

### A. R. 6-5-3

- I. ニュートラル ゾーンを越えなかったキック中、ニュートラル ゾーンを越えた地点にいた(a)

A1が、(b) B1がフェア キャッチのシグナルを出した。 判定：(a) Aチームのシグナルは無視される。(b) ボールはニュートラル ゾーンを越えていないので、Bチームのプレーヤーによるフェア キャッチのシグナルはフェア キャッチの要件を満たしていない。ボールがキャッチまたはリカバーされたとき、デッドとなる。(参照：2-8-1-aおよび4-1-3-g)

- II. フリー キックのときに、B17がサイドラインの近くで無効なフェア キャッチのシグナルを出した。しかし、ボールをマフして、ボールはアウト オブ バウンズへ出た。 判定：ハッシュ マークの地点で、Bチームの第1ダウン、10ヤード。
- III. スクリメージ キックがニュートラル ゾーンを越えた地点でグラウンドに落ち、空中高くはね上がっているときに、B1がフェア キャッチのシグナルを出した。 判定：無効なシグナル。ボールはリカバーされたときにデッド。
- IV. B1がニュートラル ゾーンを越えた地点でスクリメージ キックをキャッチし、その後、フェア キャッチのシグナルを出した。 判定：無効なシグナル。シグナルが最初に出された地点でボールはデッド。
- V. Aチームのスクリメージ キックがニュートラル ゾーンを越えて転がっているときに、B17は、チームメイトにボールから離れるように指示するため、手を振って「離れろ」と合図した。 判定：無効なシグナル。公式規則により、いずれかのチームがリカバーした時点でボール デッド。

VI. フリー キックが空中にある間にB21は手を振るシグナルを出したが、そのシグナルは有効なフェア キャッチのシグナルとしてのすべての条件を満たしているものではなかった。ボールは、(a) B21によって自陣5ヤード ラインでキャッチされた。あるいは (b) B44によって自陣5ヤード ラインでキャッチされた。 判定：ボールは、キャッチされた時にデッドとなる。(a) Bチームのボール。Bチームの25ヤード ラインで第1ダウン、10ヤード。(b) Bチームのボール。Bチームの5ヤード ラインで第1ダウン、10ヤード。

#### 第4条 不正なブロックまたは接触

##### A. R. 6-5-4

- I. 有効なあるいは無効なフェア キャッチのシグナルを出したB1はパントにタッチしなかった。タッチされていないボールがフィールド オブ プレーでルースである間に、(a) ニュートラル ゾーンを越えたフィールド オブ プレーで、(b) Bチームのエンド ゾーンで、B1が相手をブロックした。 判定：(a) ボールがニュートラル ゾーンを越え、ダウンの終了時にBチームがボールを確保していた場合には、レシーブ チームはポストスクリメージ キックの施行地点から15ヤードの罰則。(b) セイフティ。フィールド ゴールが不成功になった場合も、同様の判定。
- II. 50ヤード ラインでフェア キャッチのシグナルを出したB1は、パントにタッチしなかった。ボールがBチームの45ヤード ラインのグラウンド上を転がっているときに、B1はボールを確保するために不正に手を使い、ボールはBチームが確保しデッドが宣告された。 判定：罰則-ポストスクリメージ キックの施行で15ヤード。Bチームのボール。(参照：10-2-3)

## 第5条 タックルしてはならない

### A. R. 6-5-5

- I. B1とB2の両者がフェア キャッチのシグナルを出した。B1がキックをマフシ、B2がボールをキャッチしようとしたときにA1につかまれ引き倒された。判定：妨害ではないが、ホールディングとなる。罰則-プレビアス スポット、また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10ヤード。
- II. フェア キャッチのシグナルを出したB22は、ボールをキャッチした後、3歩以上前進する前にタックルされた。判定：タックルしたプレーヤーの反則。罰則-サクシーディング スポットから15ヤード。
- III. B3がフェア キャッチのシグナルを出した後で、B1がボールをキャッチした。判定：ボールはキャッチされたときに、キャッチされた地点でデッド。B1はキャッチの際の保護条項は受けませんが、ボール デッド後に受ける通常の保護と同様の保護を受ける。(参照：6-5-1-d)

## 第1章 スクリメージ

## 第2条 シフトとフォルス スタート

## A. R. 7-1-2

- I. ハドルまたはシフトの後、Aチームの全プレーヤーが停止し、かつ完全に1秒間の静止を行った。次にスナップの前に、複数のプレーヤーが同時に位置を変えた。判定：Aチームの全プレーヤーは、スナップの前に再度、完全に1秒間の静止を行わなければならない、それを行わないならば、スナップ時のライブ ボール中の不正なシフトの反則である。罰則—プレビアス スポットから5ヤード。(参照：2-22-1)
- 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ならない、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。
- III. Aチームのプレーヤーが1秒間の静止を行った後に、エンドA88がワイドの位置に移って静止し、1秒経過しないうちにバックA36が後方へ動いた。判定：正当である。しかしエンドA88が静止する前にバックA36がスタートしていれば、2名のプレーヤーの同時移動はシフトとなり、Aチームの全プレーヤーは、スナップの前に再度1秒間の静止を行わなければならない。(参照：2-22-1)
- IV. ボールがレディ 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：デッド ボール中の反則。フォルス スタートとなる不正なシフトの反則。Aチームはスナップ前の1秒静止の規則を満たしていない。審判員はプレーを止めて、Aチームに5ヤードの罰則を科す。

## 第3条 オフェンス チームの条件—スナップ前

## A. R. 7-1-3

- I. 3ポイント スタンスでセットしているA88の隣で、A21は、スクリメージ ラインの端に正當に位置した。AチームはA21とA88がその位置にいる間に1秒間静止し、その後、A21が正當なバックフィールドの位置に移動して止まった。それから、A88がライン上の外側へ動いた。判定：A21とA88がスナップ時に静止していれば、正當。(参照：2-22-1および7-1-4)
- II. 制限を受けるラインマンの位置にいるA88の隣で、A21は、スクリメージ ラインの端に正當に位置した。Aチームが1秒間静止した後、A21はスクリメージ ラインを離れバックフ

ィールドをモーションしていった。その後、A88がライン上の外側へ動いた。判定：A88はスクリメージラインの端に位置しているので、3ポイントスタンスを止めてもよい。しかしAチームは、プレーを正当にするために、スナップ前に再度、1秒間静止しなければならない。(参照：7-1-4)

- III. B71はニュートラルゾーンを横切りAチームのバックフィールドへ侵入したが、それによってAチームのプレーヤーは誰も影響を受けなかった。正当にバックフィールドに位置しているA23は、意図的にB71と接触した。判定：Aチームの反則。フォルススタート。罰則-サクシーディング スポットから5ヤード。
- IV. スナッパーA1は、スナップの後方への動きの前に、ボールを持ち上げたか前方へ動かしたので、B2はボールをたたいた。その結果、ボールはころがり、B3がリカバーした。判定：Aチームの反則。不正なスナップ。ボールはデッドのままである。罰則-サクシーディング スポットから5ヤード。(参照：4-1-1)
- V. スナッパーとラインの端にいるプレーヤーとの間に位置し、制限を受けるラインマンであるA66、あるいはスクリメージラインの端にいる制限を受けるプレーヤーであるA72が、
1. ニュートラルゾーンへ入ったB1に脅かされて、直ちに片手または両手をグラウンドから上げた。判定：直ちにホイッスルを吹く。デッドボール中のBチームのオフサイドの反則。罰則-サクシーディング スポットから5ヤード。
  2. (a) ニュートラルゾーンには入っていないB1の最初のチャージによって、(b) ニュートラルゾーンには入っているがA66あるいはA72が脅かされる位置にはいないB1の最初のチャージによって、A66あるいはA72が、片手または両手をグラウンドから上げた。判定：(a)、(b) いずれの場合も、直ちにホイッスルを吹く。デッドボール中のAチームのフォルススタートの反則。罰則-サクシーディング スポットから5ヤード。
- 注：スナップの前に、ニュートラルゾーンに入ったBチームのプレーヤーは、最大3人のAチームのラインマンを脅かす可能性がある。Bチームのプレーヤーが、1人のAチームのラインマンの正面からニュートラルゾーンに入った場合は、そのAチームのラインマンと両隣のラインマンが脅かされたと考える。Bチームのプレーヤーが、2人のAチームのラインマンの間に向かってニュートラルゾーンに入った場合は、その2人のAチームのプレーヤーだけが脅かされたと考える。
- VI. ラインの端に位置する制限を受けないラインマンまたはバックのA80が、コールを間違え、不意の動きをしたが、それは素早い急激な動きではなく、またプレーの開始と紛らわしくなかった。判定：Aチームの反則ではない。

#### 第4条 オフェンスチームの条件-スナップ時

##### A. R. 7-1-4

- I. A30は、正当にバックとして位置し、正当にモーションを開始した。その後、向きを変え、依然、正当なモーションであったが「サイドステップ」モーションをし、顔はスクリメージラインを向いていた。スナップ時、A30は少し前方に腰を曲げており、「サイドステップ」モーションをそのまま続けるか、あるいはその場で「足踏み」をしていた。判定：正当。

- II. A30は、正当にバックとして位置し、正当にモーションを開始した。その後、向きを変え、依然、正当なモーションであったが「サイド ステップ」モーションをし、顔はスクリメージ ラインを向いていた。スナップ時、A30は、依然としてニュートラル ゾーンの手前にいたが、曲げた腰から上がやや前方に動いているか、あるいは「サイド ステップ」モーションの向きがややスクリメージ ラインの方へ変わった。 判定：不正なモーション。スナップ時のライブ ボール中の反則。罰則－プレビアス スポットから5ヤード。
- III. スナップ時のAチームのフォーメーションにはプレーヤーが10名しかいなかった。スクリメージ ライン上の5名は50～79の番号をつけており、1名は82番をつけていた。4名のプレーヤーはバックフィールドにいた。 判定：Aチームはバックフィールドに4名以内であり、かつライン上では必要な人数（5名）が50～79の番号をつけているので、正当なフォーメーションである。
- IV. 第4ダウン、8ヤード。Aチームが、番号の規制の例外として、21番と33番の2名の交代選手を試合に出した。2人は、スクリメージ ライン上で両エンドのプレーヤーの間の正当な位置についた。スナップ後、Aチームのプレーヤーが、スクリメージ キック フォーメーションの15ヤードの深さから、10ヤードを獲得するため有資格レシーバーへ正当なフォワード パスを投げた。 判定：正当なプレー。（注：フィールド ゴール フォーメーションからの同様のプレーも、また正当である）
- V. A33は、番号の規制の例外として、エンドA88の隣のスクリメージ ライン上に位置した。スナップの前にA88は後方のバックの位置に移動し、その後反対側のサイドのフランカーが、スクリメージ ライン上のエンドの位置に移動した。 判定：不正なフォーメーション。A33はエンドとなったので、スナップ時に不正なポジションにいることになる（ライブ ボール中の反則）。罰則－プレビアス スポットから5ヤード。
- VI. A33は、番号の規制の例外として、スナッパー A85の左側のスクリメージ ライン上に位置した。A85はラインの端にいた。Aチームの他のスクリメージ ライン上のプレーヤーは、すべてA33の左側にいた。1秒間の静止の後、A85以外のすべてのスクリメージ ライン上のプレーヤーが正当にボールの反対側にシフトし、A33はエンドの位置についた。 判定：A33がエンドの位置にいるときに、ボールがスナップされたならば、不正なフォーメーションの反則である。A33はスナップ時、エンドに位置してはならない。罰則－プレビアス スポットから5ヤード。
- VII. Bチームの45ヤード地点、Aチームのスナッパー 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はスナッパーの真後ろに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ENS ラインは4人しかいなかったのので、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)

- 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人のバックスは全員、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5条 ディフェンスチームの条件

### A. R. 7-1-5

- I. スナッパーA1が、後方へスナップする前にボールを持ち上げた。B2がボールをはたき落とし、B3がボールをリカバーした。判定：Aチームのデッドボール中の反則。不正なスナップ。正当なスナップによってプレーが開始されたのではないのでボールはデッドのままである。罰則-サクシーディング スポットから5ヤード。Aチームはボールを確保し続ける。
- II. スナッパーA1が、正当にスナップを始めるが、B2は、A1がスナップを完了する前に、ボールをはたき、B3がボールをリカバーした。判定：Bチームの反則でボールはデッドのままである。罰則-サクシーディング スポットから5ヤード。Bチームは、スナップが完了するまで、ボールに触れることはできない。Aチームはボールを確保し続ける。
- III. スナップの前にBチームのプレーヤーがニュートラルゾーンを横切り、接触はなかったがAチームのラインマンの後方にチャージし、クォーターバックまたはキッカーに直接向かった。判定：Bチームのプレーヤーは、ニュートラルゾーンのAチーム側におり、オフenseのラインマンの後でクォーターバックやキッカーへ直接向かっている場合、Aチームのフォーメーションを妨害したとみなされる。Bチームのデッドボール中の反則でオフサイド。罰則-サクシーディング スポットから5ヤード。
- IV. ラインバッカーB56はニュートラルゾーンから1ヤード以内で静止していた。オフenseチームがスナップのためのシグナルをコールしているときに、B56は、明らかにオフenseチームのフォールススタートを誘発するためにラインマンに対してフェイントをかけた。判定：デッドボール中の反則でゲームの遅延。サクシーディング スポットから5ヤード。



ドの罰則。

## 第6条 ボールの前方への手渡し

### A. R. 7-1-6

- I. アンバランス “T” フォーメーションで、有資格レシーバー A83はスクリーメージ ライン上にエンドとして入り、スナッパーの隣に位置した。クォーターバックA10は、手渡しのスナップを受け取り、直ちにA83にボールを渡した。 判定：ボールの動きが前方に向けたものであり、しかもA83がボールにタッチする前にA10の手からボールが離れていれば、それは正当なフォワード パスである。A83が十分に後ろを振り向いていれば、バックワード パスまたはハンドオフを受けてもよい（正当）。しかしその動作がスナップ直後であれば、ハンドオフについての必要事項である“自己のエンドラインへ向いて”と“ニュートラルゾーンの手前の2ヤード”を満たすのに、十分な時間はないと思われる。

## 第2章 バックワード パスとファンブル

### 第4条 アウト オブ バウンズ

#### A. R. 7-2-4

- I. (a) B20が、Bチームのエンドゾーンで、正当なフォワード パスをインターセプトした。(b) B20が、Bチームの3ヤードラインで、正当なフォワード パスをインターセプトし、その勢いでエンドゾーンに入った。(c) B20が、フィールド オブ プレーで、正当なフォワードパスをインターセプトし、その後、自己のエンドゾーンへ自ら入った（勢いで入ったのではなかった）。いずれの場合も、B20はエンドゾーンでファンブルし、ボールはころがってBチームの2ヤードラインからアウト オブ バウンズへ出た。 判定：ボールはファンブルした地点（Bチームのエンドゾーン）でBチームに所属する。(a) タッチバック。(b) 3ヤードラインでBチームのボール。(c) セイフティ。（参照：8-5-1および8-6-1）
- 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3章 フォワード パス

### 第2条 不正なフォワード パス

#### A. R. 7-3-2

- I. タックル ボックスの外側にいないクォーターバックA10が、ロスを避けるために、Aチームの有資格レシーバーがいない区域に故意にパスを投げ、不成功となった。 判定：インテンショナル グラウンディング。罰則-反則地点でロス オブ ダウン。3-4-4に抵触しない限りスナップで計時開始。（参照：3-3-2-d-4）

- II. 前半または後半の終了に近いが、残り時間が1分以上残っているとき、A10はフリーのレシーバーを見つけられなかった。計時を止めるため、彼はAチームの有資格プレーヤーがいない区域にフォワードパスを投げ、不成功となった。判定：不正なフォワードパス、インテンショナルグラウンディング。罰則－反則地点でロスオブダウン。レディフォープレーのシグナルで計時開始。(参照：3-3-2-e-14および3-4-3)
- III. 前半または後半の終了間際の第3ダウンで、フィールドゴールのホルダーA4が、スナップをマフしたがA4またはキッカーのA3がボールをリカバーし、直ちに前方のグラウンドに向けて投げた。判定：インテンショナルグラウンディングによる不正なフォワードパス。時間を節約するための正当なパスの試みとは認められない。罰則－反則地点でロスオブダウン。Bチームには10秒減算の選択権を与える。(参照：3-4-4) 10秒減算が受諾された場合はレフリーのレディフォープレーのシグナルで計時開始。(参照：3-3-2-e-14および3-4-3)
- IV. ショットガンフォーメーションにおけるクォーターバックA12の頭上を、スナップのボールが越えた。A12はボールをリカバーし、直ちに前方のグラウンドに向けて投げた。判定：インテンショナルグラウンディングによる不正なフォワードパス。時間を節約するための正当なパスの試みとは認められない。罰則－反則地点でロスオブダウン。レディフォープレーのシグナルで計時を開始する。(参照：3-3-2-e-14および3-4-3)
- V. 前半または後半の終了間際の第3ダウンで、A1はスナップをマフした。A1またはA4が、マフされたボールをキャッチし、直ちに前方のグラウンドに投げた。判定：正当なプレー。
- VI. 前半または後半の終了間際の第3ダウンで、スナッパーから7ヤード後方に位置するA1は、スナップをキャッチし、直ちにそのボールを前方のグラウンドに投げた。判定：正当なプレー。
- VII. 前半または後半の残り時間数秒で、レディフォープレーとなっていた。Aチームが急いでラインアップし、ボールはクォーターバックA12へ正当にスナップされた。A12は、ボールを、直接グラウンドへ投げた。Aチームのフォーメーションは、スナップ時、正当ではなかった。ボールがデッドとなったとき、ゲームクロックは、残り2秒を指していた。判定：不正なフォーメーション。罰則－プレビアススポットから5ヤード。スナップで計時開始。
- VIII. クォーターバックA10がサイドラインの方向にスプリントアウトし、ディフェンスのラインマンにバッティングされてニュートラルゾーンの手前の地点に着地する正当なフォワードパスを投げたときには、タックルボックスの外側にいた。判定：正当なプレー。バッティングされなければ、ボールはニュートラルゾーンを越えた地点に着地したはずなので、A10は公式規則の条件を満足している。
- IX. Aチームの40ヤードで第3ダウン、5ヤード。クォーターバックA12がパスのためポケットの中へドロップバックした。激しいラッシュを受け、A12はバックA22にバックワードパスを投げ、A22はボールをタックルボックスの外まで運んだ。A22はタックルされる直前にAチームの35ヤードでフォワードパスを投げた。ボールはニュートラルゾーンを越えて、最も近いAチームの有資格レシーバーから20ヤード離れた地点に落下した。判定：イ

ンテンショナルグラウンディングの反則。タックルボックスのルールの例外は、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。罰則—反則地点でロス オブ ダウン。Aチームの35ヤードで第4ダウン、10ヤード。(参照：7-3-2-h例外)

- X. クォーターバックA12がショットガン隊形に構えていた。A12はスナッパーからのバックワードパスをマフし、A63がタックルボックスの中で拾い上げた。激しいラッシュを受け、A63はタックルボックスの外に出てパスを投げ、スクリメージラインを越えて失敗となった。判定：正当なプレー。A63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。(参照：7-3-2-h例外)
- 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。
- 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)
- 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4条 アウト オブ バウンズに出ることによる資格の喪失

##### A. R. 7-3-4

- I. 有資格レシーバーA88は、自らアウト オブ バウンズに出た後、フィールド オブ プレーに戻り、最初に正当なフォワードパスにタッチした。このA88によるタッチは、Bチームのエンドゾーンで起こった。判定：不正なタッチ。罰則—プレビウス スポットでロス オブ ダウン。
- II. 正当なフォワードパスが投げられたダウン中に、有資格レシーバーA88は自らアウト オ

ブ バウンズに出た後、インバウンズに戻るが、ボールにはタッチしなかった。かつ、どのプレーヤーもボールにタッチする前に、A88は相手からホールディングされた。判定：A88にはフォワード パスをキャッチする資格がないので、パス インターフェランスではない。罰則—プレビアス スポットから10ヤード。ダウンを繰り返す。

- III. ワイド レシーバー A88は、B1による接触のためにアウト オブ バウンズに出たが、そのままアウト オブ バウンズを20ヤード走ってフィールド オブ プレーに戻った。そして、Bチームのエンド ゾーンで正当なパスをキャッチした。判定：A88は、直ちにインバウンズに戻らなかったため、不正なタッチの反則。罰則—プレビアス スポットでロス オブ ダウン。
- IV. 有資格レシーバー A44がサイドライン付近でパス パターンを走っている。正当なフォワード パスが自分に向かって飛んできたとき、偶然サイドラインを踏み、跳び上がり、空中でパスをマフした。それからインバウンズに着地し、ボールをつかみ、ボールをしっかりと確保したままで膝がインバウンズに着いた。判定：パス不成功。A44が空中でパスにタッチした時点ではまだインバウンズに戻っていないため、アウト オブ バウンズの状態である。(参照：2-27-15)

## 第5条 無資格レシーバーが有資格レシーバーになる場合

### A. R. 7-3-5

- I. 当初の有資格レシーバー A1がアウト オブ バウンズに出ている間に、Bチームはサイドライン近くで正当なフォワード パスにタッチした。A1はインバウンズに戻り、同じパスにタッチした。判定：正当なプレー。Bチームのタッチにより、すべてのプレーヤーはそのタッチ以降、有資格レシーバーとなる。

## 第6条 パスの成功

### A. R. 7-3-6

- I. 共に空中にいる両チームの2名のプレーヤーが、競って正当なフォワード パスをレシーブし、両プレーヤーが同時にインバウンズに着地した。判定：同時キャッチで、ボールはパスをしたチームに与えられる。(参照：2-4-4)
- II. 共に空中にいる両チームの2名のプレーヤーが、競ってボールをレシーブし、一方のプレーヤーが先にインバウンズに着地した。判定：同時キャッチではない。正当なフォワード パスは、最初にグラウンドに着地したプレーヤーにより成功またはインターセプトとなる。(参照：2-4-4)
- III. インバウンズから飛び上がったプレーヤーが、正当なフォワード パスをレシーブした。まだ空中にいる間に、相手にタックルされ、明らかに一瞬の間抱えられた後、いずれかの方向に運ばれた。その後、ボールを持ったまま、インバウンズまたはアウト オブ バウンズに着地した。判定：パス成功。レシーブまたはインターセプトしたプレーヤーが、直ちにグラウンドに着地するのを阻止するような方法で抱えられたヤード ラインで、ボールはデッドとなる。(参照：4-1-3-p)
- IV. 空中のA80が、自陣の30ヤード ラインで正当なフォワード パスをレシーブした。まだ空中にいる間にB40にタックルされ、Aチームの34ヤード ラインまで運ばれ、そこでダウン

- した。 判定：Aチームの34ヤードラインでAチームのボール。(参照：5-1-3-a)
- V. 空中のA80が、自陣の30ヤードラインで正当なフォワードパスをレシーブした。まだ空中にいる間にB40にタックルされ、Aチームの26ヤードラインまで戻され、そこでボールはデッドとなった。 判定：Aチームの30ヤードラインでAチームのボール。(参照：5-1-3-a例外)
- VI. A86がBチームの2ヤードラインでB18によって正当にアウトオブバウンズに押し出された。A86は、直ちにフィールドオブプレーに戻ろうとしているときにアウトオブバウンズから跳び上がり、空中でA16からの正当なフォワードパスをレシーブした。彼はボールを確保した状態でBチームのエンドゾーンに着地した。 判定：パス不成功。A86が空中でパスにタッチした時点ではまだインバウンズに戻っていないため、アウトオブバウンズの状態である。(参照：2-27-15)
- VII. B33は、インバウンズから跳び上がり、空中でAチームの正当なフォワードパスをレシーブした。彼はインターセプトをして、(a) フィールドオブプレーに着地し、そこでタックルされた。(b) Bチームのエンドゾーンに着地し、そこでタックルされた。 判定：B33は、確保を失うか公式規則によりボールデッドとなるまでボールキャリアである。(a) Bチームの第1ダウン、10ヤード。(b) タッチバック。(参照：4-1-3-c, 4-2-3-a, 5-1-1-eおよび7-3-4)
- VIII. インバウンズの有資格レシーバーA89が、空中にいる間にフォワードパスにタッチし、その結果、ボールの方向が変わり、(a) 有資格レシーバーA80がパスをキャッチした。(b) B27がパスをインターセプトした。 判定：正当なプレーであり、(a), (b)ともボールはライブのままである。A89は、フォワードパスをバッティングしたことになる。(参照：2-4-3, 2-11-3および9-4-1-a)
- IX. 空中にいるレシーバーA85がフォワードパスを確保し、グラウンドに着地しつつあった。最初に左足がグラウンドに触れ、その後、グラウンドのインバウンズに倒れこんだ。A85がグラウンドに触れたときに、ボールがルースとなり、グラウンドに落ちた。 判定：パスの不成功。空中のレシーバーは、キャッチを成立させるには、グラウンドに着地する過程でボールの支配を続けていなければならない。
- X. 空中にいるレシーバーA85がフォワードパスを確保し、グラウンドに向かいつつあった。最初に左足がグラウンドに触れ、その後、グラウンドのインバウンズに倒れこんだ。A85がグラウンドに触れたときに、ボールがルースとなったが、ボールはグラウンドに触れず、A85は再びボールを確保した。 判定：キャッチ。レシーバーがインバウンズにいて、グラウンドに着地する過程でボールの支配を失っても、プレーヤーが引き続きインバウンズにいて、かつボールがグラウンドに触れていなければ、パスの成功である。
- XI. 空中にいるレシーバーA85がフォワードパスを確保し、グラウンドに向かいつつあった。最初に左足がグラウンドのインバウンズに触れ、その後、グラウンドのアウトオブバウンズに倒れこんだ。A85がアウトオブバウンズのグラウンドに触れたときに、ボールがルースとなった。 判定：パスの不成功。レシーバーがアウトオブバウンズであり、ボールがグラウンドに触れたか否かには関係ない。
- XII. レシーバーA85が、Bチームの2ヤードラインで手を伸ばし、フォワードパスを受けてキ

キャッチとなるように努力したが、自らグラウンドに倒れた。A85がエンドゾーンに倒れるときに、ボールはルースとなりグラウンドに落ちた。判定：パスの不成功。キャッチする過程でグラウンドに自ら倒れつつあるレシーバーは、グラウンドに当たったときにもボールの支配を続けていなければならない。

- XIII. レシーバー A85は、エンドゾーンのインバウンズで空中にいて、パスを確保していたが、空中にいる間にディフェンスチームに当たられ、その結果、A85はグラウンドに落ちた。A85がグラウンドに当たったときに、ボールはルースとなり、グラウンドに当たった。判定：パスの不成功。キャッチの成立に必要なすべての要件が満たされる前に接触を受けた空中のレシーバーは、グラウンドに当たった後もボールの支配を続けていなければならない。
- XIV. 有資格レシーバー A80が空中で正当なフォワードパスをレシーブした。彼は両手でしっかりとボールを抱えグラウンドに戻るときに、自己の身体がグラウンドに触れる前にボールの先端がグラウンドに触れた。A80は、ボールをしっかりと支配しており、この間、ボールは動かなかった。A80は、その後、膝がグラウンドについたがボールは抱え続けた。判定：パスの成功。
- XV. 有資格レシーバー A80がサイドライン付近の空中で正当なフォワードパスをレシーブした。フィールドオブプレーの方に顔を向けて着地するときに、つま先が、(a)アウトオブバウンズに倒れる前に、インバウンズの地面を明らかに引きずるようにして接していた。(b)インバウンズのグラウンドにタッチし、それから連続した動きで踵(かかと)がサイドライン上に着いた。両方の場合ともボールをしっかりと支配し続けていた。判定：(a)パス成功。(b)パス不成功。連続した「つま先」→「踵(かかと)」の着地は一連の動きであり、アウトオブバウンズに着地したと解釈できる。したがってキャッチは成立しない。

## 第7条 パスの不成功

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

- I. 正当なフォワードパスにタッチしたとき、プレーヤーは(a)境界線に触れていた(b)アウトオブバウンズから空中に飛び上がった状態だった。判定：(a)、(b)ともにボールはアウトオブバウンズで、パスは不成功。ダウンは更新される。プレーヤーはアウトオブバウンズとなったときに資格を失う。(参照：2-27-15, 4-2-3-aおよび7-3-3)
- II. Aチームの6ヤードラインから第4ダウン、9ヤード。A1がロスを避けるために、自分のエンドゾーンでインテンショナルグラウンディングをした。判定：Bチームは、罰則施行の結果としてのセーフティを受諾することができる。Bチームが罰則を辞退すれば、Bチームのボールで6ヤードラインから第1ダウン、ゴールまで。
- III. Aチームの6ヤードラインから第3ダウン、9ヤード。A1は自分のエンドゾーンから2回目のフォワードパスを投げた。B2がインターセプトし、Aチームの20ヤードラインでデッドとなった。判定：Bチームは、罰則の受諾によるセーフティ、またはプレーの結果、すなわちAチームの20ヤードラインでボールを得て、Bチームの第1ダウンの選択をする。

## 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。
- II. ワイド レシーバー A80は、ニュートラル ゾーンを越えて15ヤードの地点でニュートラル ゾーンに背を向けた。パサーは、A80が頭上に伸ばした手の上を越えるボールを投げた。ボールはオーバースローとなり（キャッチ不可能なパス）A80を越えたときに、B2がフェイス マスクを引いて、A80を倒した。判定：パーソナル ファウル。（参照：9-1-12-a）パス インターフェランスではない。罰則-プレビアス スポットから15ヤード。Aチームの第1ダウン、10ヤード。ひどい反則者は資格没収。
- III. ワイド レシーバー A83は、最も近いインテリア ラインマンより10ヤード離れたところからフィールド中央に向かって斜めに走り込んだ。ボールが投げられる前に、バックのB1はA83を正当にブロックし、倒した。判定：腰より下へのブロックでなければ、正当である。（参照：9-1-6）
- IV. スナップ時に、スクリメージラインの端のA88は、タックルより10ヤード離れた位置におり、A44はA88の4ヤード内側のバックフィールドにいた。Aチームのパサーがボールを離す直前に、ニュートラル ゾーンを5ヤード越えたところで、A88がB1と接触した。パスは、A88がB1と接触した地点の外側へと移動していたA44に投げられた。判定：Aチームのオフense パス インターフェランスの反則。罰則-プレビアス スポットから15ヤード。
- V. ボールが投げられる前にワイド レシーバー A88は4ヤード前進し、B1の正面に移動した。この地点でB1はA88を押し、その後、A88は両手を使ってB1と接触した。判定：正当なフォワード パスがニュートラル ゾーンを越えれば、Aチームのオフense パス インターフェランスの反則。罰則-プレビアス スポットから15ヤード。
- VI. ボールが投げられる前にワイド レシーバー A88は内側に走り込み、ラインバックカーのB1はこれをブロックしようとした。A88は両手を使ってB1を押しつけた。判定：正当なフォワード パスがニュートラル ゾーンを越えれば、Aチームのオフense パス インターフェランスの反則。B1の最初の接触がニュートラル ゾーンを越えた地点での腰より下へのブロックならば、Bチームも反則を犯したことになり、両チームのライブ ボール中の反則は相殺される。
- VII. ワイド レシーバー A88は、10ヤード進み、直角にカットしてサイドラインに向かって進んだ。ボールが投げられた後、A88がキャッチ可能なフォワード パスにタッチする前に、B2はタックル、ブロック、つかみかかり、あるいはプッシングによってA88に接触した。判定：Bチームのディフェンス パス インターフェランスの反則。罰則-反則地点で第1ダウン。
- VIII. タイト エンドA80は、Bチームのセカンダリーに向かい10ヤード進み、ゴール ポストに向かってカットした。B1は、A80の1歩後方で外側に位置し、正当なフォワード パスが投げられた後、ボールがA80の広げる両手を越えるときに、タックル、ブロック、つかみかかり、あるいはプッシングによってA80に接触した。判定：Bチームのディフェンス パ

- ス インターフェランスの反則。罰則—プレビアス スポットから15ヤード以内での反則の場合は、反則地点で第1ダウン。ニュートラル ゾーンから15ヤード以上での反則の場合は、プレビアス スポットから15ヤードの罰則を科し、第1ダウン。
- IX. A88とB2は距離をおかず而走っていた。ボールが投げられる前または投げられてから、足がもつれてA88、B2の一方または双方が転倒した。両者とも、故意に足をかけたのではなかった。 判定：反則ではない。
- X. パスが投げられる前、ワイド レシーバー A88とディフェンス チームのB1は、ニュートラル ゾーンから15ヤード付近で肩先をふれあいながら並んで走っていた。A88はサイドライン側であり、B1はハッシュ マーク側であった。A88は内側にコースを変えるがB1は動かず、A88はB1に衝突した。 判定：ボールは投げられていないので、反則ではない。
- XI. ワイド レシーバー A88とディフェンス チームのB1とは、ニュートラル ゾーンから15ヤード付近で肩先をふれあいながら並んで走っていた。A88はサイドライン側であり、B1はハッシュ マーク側であった。正当なフォワード パスはゴール ポストに向かって投げられた。ボールが空中にある間に、A88はキャッチ可能なフォワード パスに向かって内側にコースを変えた。B1はコースを変えずパスに向かおうとしなかった。A88はB1に衝突した。  
判定：Bチームのディフェンス パス インターフェランスの反則。罰則—プレビアス スポットから15ヤードで第1ダウン。
- XII. スロット バックA44は、ゴール ラインのパイロンの方向へ向かってダウンフィールドの25ヤード付近を走っていた。セーフティ B1は、ボールが投げられたときにパイロンとA44との中間に位置していた。B1は明らかにスピードを落とし、キャッチ可能なボールがグラウンドに当たる前にA44に衝突した。 判定：Bチームによるディフェンス パス インターフェランスの反則。罰則—プレビアス スポットから15ヤードで第1ダウン。
- XIII. タイト エンドA80は、プレビアス スポットから25ヤードの深さでフィールドを横切るパスパターンを走り、ボールが投げられる前または投げられた後にセーフティ B1に接触した。スナップ時にタイト エンドA80の反対側にいたワイド レシーバーA88は、A80とB1が接触した場所の後方を横切り、正当なフォワード パスをキャッチした。 判定：Aチームのオフense パス インターフェランスの反則。罰則—プレビアス スポットから15ヤード。
- XIV. Bチームの5ヤード ラインで、Aチームの第4ダウン、ゴールまで。Aチームの正当なフォワード パスは不成功になったが、Bチームが1ヤード ライン上、もしくはエンド ゾーンでパス インターフェランスの反則を犯した。 判定：Bチームの2ヤード ラインでAチームの第1ダウン、ゴールまで。
- XV. ニュートラル ゾーンを越えたフォワード パス中に、A80の方向に投げられたパスを、A80とB60がキャッチしようとした。パスは高く、キャッチ不可能なパスと判定された。パスが頭上を越えているとき、A80はB60の胸をプッシングした。 判定：オフense パス インターフェランスではない。
- XVI. ニュートラル ゾーンを越えた正当なフォワード パス中に、A80の方向に投げられたパスをA80とB60がキャッチしようとした。A14は、パスが投げられる前、あるいはキャッチ不可能なパスが空中にある間、パスをキャッチしようとは試みず、ダウンフィールドでB65をブロックした。 判定：Aチームのオフense パス インターフェランスの反則。罰



則—プレビアス スポットから15ヤード。

## 第9条 パス インターフェランス：まとめ

### A. R. 7-3-9

- I. ニュートラル ゾーンを越えた正当なフォワード パスが、いずれかのチームの有資格レシーバーによってはじかれるかマフされた後、あるいは審判員をかすめた後、パスが空中にある間に、AチームかBチームのいずれかが、ニュートラル ゾーンを越えた有資格の相手に、ホールディングまたはその他の反則をした。判定：パス インターフェランスの反則は、パスがタッチされた後は適用されない。ルース ボール中の反則として罰則が適用される。罰則—プレビアス スポットから10または15ヤード。(参照：9-3-6)
- II. ニュートラル ゾーンを越えない正当なフォワード パスで、有資格レシーバー A1がB1のすぐ前に位置しパスにタッチしようとしたとき、B1がA1をプッシングし、パスは不成功になった。判定：正当。インターフェランスのルールはニュートラル ゾーンの手前では適用されない。(参照：7-3-9-d, 9-1-5 例外4および9-3-6 例外5)
- III. サイドライン際のパス パターンを走っていたエンドのA88がサイドラインに触れた直後にディフェンスのプレーヤーが突き当たった後、ボールをはたき落とした。判定：ディフェンスのパス インターフェランスではない。A88はアウト オブ バウンズに触れて、無資格レシーバーとなっていた。(参照：7-3-3)

## 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

- I. 無資格レシーバーのラインマンA70は、ニュートラル ゾーンを3ヤード以上越えたが、相手とは接触しなかった。A70は外側に弧を描き、A10がニュートラル ゾーンを越える正当なフォワード パスを投げる前に、再びニュートラル ゾーンの手前に戻った。判定：無資格レシーバーのダウンフィールドへの侵入。罰則—プレビアス スポットから5ヤード。
- II. 無資格レシーバーのラインマンA70は、ニュートラル ゾーンから1ヤード以内で相手と接触した。A70はB4をニュートラル ゾーンを越えて3ヤード以上押し込み、A1がニュートラル ゾーンを越える正当なフォワード パスを投げる前に、ニュートラル ゾーンの手前に戻ってきた。判定：Aチームの反則。オフENS パス インターフェランスの反則。罰則—プレビアス スポットから15ヤード。(参照：7-3-8-b)
- 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11条 不正なタッチ

### A. R. 7-3-11

- I. 前半または後半の終了間際、タックル ボックスの外側にいないクォーターバックA10がロスを避けるため、故意に無理なパスを投げ、無資格レシーバーA58がキャッチしようとしてボールにタッチした後、パスは不成功となった。判定：インテンショナルグラウンディングの反則。不正なパスなので、不正なタッチの反則ではない。罰則-パスを投げた地点でロス オブ ダウン。スナップで計時開始。(参照：3-3-2-d-4および7-3-2-h) 前後半残り1分未満においては、3-4-4が適用される。節が終了しても節は延長されない。
- II. Aチームは自陣10ヤードラインでスナップし、A10は後退し無資格レシーバーA70にフォワードパスを投げた。そのとき、A70は自陣のエンドゾーンにいたが、(a)パスをキャッチしようとしてボールにタッチしたが、パスは不成功となった。(b)キャッチしてエンドゾーンで倒された。(c)キャッチし、自己の3ヤードラインまで前進して倒された。判定：(a)Bチームが罰則を受諾すれば5ヤードの罰則。罰則を辞退すればダウンを更新する。(b)Aチームによる原動力のためにボールはエンドゾーンでデッドとなった。従って、Bチームはセイフティか、プレビアス スポットからの罰則のいずれかを選択できる。(c)罰則を辞退すれば、ダウンは更新される。Bチームにとっては罰則を選択するよりも、ボールデッドの地点をとる方が有利である。[注：(a)、(b)、(c)とも、Aチームの有資格レシーバーの位置またはボールを投げたときのA10の位置によっては、インテンショナルグラウンディングになりうる] (参照：10-1-1-b) インテンショナルグラウンディングが適用されれば、不正なタッチは適用されない。

## 第12条 正当なフォワードパス プレー中のBチームによるパーソナルファウル

### A. R. 7-3-12

- I. Aチームの20ヤードラインからの攻撃。A11からA88へのフォワードパスが投げられている間に、B88がA79のヘルメットを手で強打する反則が発生した。プレーの結果、(a)10ヤードのパスが成功し自陣30ヤードでA88がダウンした。(b)パスは不成功またはインターセプトされた。判定：(a)罰則をラン エンドである自陣30ヤードから施行し、自陣45ヤードからAチームの第1ダウン。(b)罰則をプレビアス スポットから施行し、自陣35ヤードからAチームの第1ダウン。(参照：9-1罰則)

## 第2章 タッチダウン

## 第1条 得点となる場合

## A. R. 8 - 2 - 1

- I. ボール キャリアA1は得点をあげようとして走っているときに、右側のサイドラインとゴールラインの交点にあるパイロンに足が触れた。このとき、A1は右手でボールをかかえており、その位置はサイドラインの外側であった。判定：タッチダウンかどうかは、公式規則によってボールがデッドになったときのゴールラインとボールの前進地点との位置関係による。(参照：4-2-4-dおよび5-1-3-a)
- II. フィールド オブ プレーでボールを前進させているボール キャリアA1が、ゴールライン手前2ヤードの地点で空中に浮いた。最初にグラウンドに着いたのは、ゴールラインを3ヤード越えたアウト オブ バウンズであった。ボールはボール キャリアに確保されたままパイロンの上を通過した。判定：タッチダウン。(参照：4-2-4-d)
- III. 空中のボール キャリアA21が確保しているボールが、1ヤードラインでサイドラインを横切り、パイロンの外側を通過し、A21の確保でアウト オブ バウンズでデッドを宣告された。判定：ボールは1ヤードラインでアウト オブ バウンズと宣告される。(参照：2-12-1および4-2-4-d)
- IV. クォーターバックA12がBチームのエンドゾーンに立っている味方にフォワードパスを成功させた。(a) ボールが手から離れたとき、A12はニュートラルゾーンを越えていた。(b) レシーバーのユニフォームの番号が73であった。判定：(a)、(b)ともプレーの結果はタッチダウンである。Bチームの選択により罰則が施行される。
- 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った。A22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)最初に触れたのはゴールラインを3ヤード越えたアウト オブ バウンズのグラウンドであった。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、彼が右手に持っていたボールは、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いた。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とき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。彼が止められたとき、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。
- X. ボールキャリアA33はBチームのゴールラインに向かって走っていた。彼はボールを1ヤードラインのすぐ内側で落としたが、タッチダウンだと思い、エンドゾーンの中を走り抜け、自分のチームエリアに戻った。審判員は誰もタッチダウンのシグナルを出さなかった。ファンブルされたボールは、ゴールラインのすぐ外もしくはすぐ内側のグラウンドに当たり、エンドゾーン内を転がり、誰もリカバーしようとすることなく静止し、ボールデッドを宣告された。判定：タッチダウン。ボールは、ボールデッドの地点で、最後に確保していたチームに所属する。定義により、相手チームのエンドゾーンでのファンブルはタッチダウンとなる。(参照：7-2-5)

## 第3章 トライのダウン

### 第1条 得点となる場合

#### A. R. 8-3-1

- I. トライ中に、Bチームがボールを一旦確保した後ファンブルし、AチームがBチームのエンドゾーンの中でリカバーした。判定：Bチームのファンブルが起り得るのは、パスをインターセプトした後、ファンブルをキャッチまたはリカバーした後、あるいはバックワードパスをリカバーした後である。タッチダウンとなり、Aチームに2点が与えられる。(参照：8-3-2-d-1)

- II. Aチームのトライのキックがブロックされ、ニュートラルゾーンを越えた地点では、誰もボールにタッチしていない状態で、B19がエンドゾーンでマフした。そのボールをA66がエンドゾーンでリカバーした。判定：Aチームに2点が与えられる。

## 第2条 得点の機会

### A. R. 8-3-2

- I. トライ中に、AチームのファンブルにB2が新しい原動力を加え、BチームのエンドゾーンでBチームがリカバーし、その場でデッドになった。判定：セーフティ。Aチームに1点が与えられる。(参照：8-3-1および8-5-1)
- II. トライ中に、AチームのファンブルをB2がBチームのエンドゾーンへキックし、そこでBチームがリカバーし、その場でデッドになった。判定：Aチームに1点のセーフティか、またはボールの不正なキッキングに対する罰則を受諾し(参照：8-3-1および8-3-3-b-1)、ダウンを繰り返す。
- III. 1点のトライ中に、B2がA1のキックをブロックした。ニュートラルゾーンを越えなかったボールをA2が拾い上げ、ボールを前進させBチームのゴールラインを横切った。判定：Aチームに2点が与えられる。(参照：8-3-1)
- IV. 1点のトライ中に、Aチームのキックがブロックされた。A2はフィールドオブプレーのニュートラルゾーンを越えた地点で、ボールを拾い上げた。判定：A2が拾い上げた地点でボールはデッドで、トライは終了する。
- V. 1点のトライ中に、Aチームのキックがブロックされた。ニュートラルゾーンを越えた地点でタッチされていないボールが、(a)Bチームの1ヤードラインでB3にリカバーされた。(b)Bチームのエンドゾーンでグラウンドに当たった。判定：(a)B3はボールを前進させることができる。(b)ボールはデッドで、トライは終了する。(参照：8-3-1)
- VI. 1点のトライ中に、Aチームのキックがブロックされ、ボールはB3がリカバーし、前進させAチームのゴールラインを横切った。B3のランの途中、B4がクリッピングをした。判定：得点とはならない。トライは終了し、罰則は公式規則により辞退される。(参照：8-3-4-b)
- VII. トライ中に、B1はエンドゾーンでAチームの正当なフォワードパスをインターセプトし、走り返して、Aチームのゴールラインを横切った。(a)ランの途中で反則はなかった。(b)ランの途中、B3がクリッピングをした。(c)ランの途中、A2が反則をした。判定：(a)Bチームに2点が与えられる。(b)得点とはならない。トライは終了し、罰則は公式規則により辞退される。(c)Bチームに2点が与えられ、罰則は公式規則により辞退される。(参照：8-3-1、8-3-4-aおよびb)
- VIII. トライ中に、A1はスナッパーからの手から手へのスナップをマフし、それをA2がリカバーし相手のエンドゾーンへ走り込んだ。判定：Aチームに2点が与えられる。(参照：2-11-2)
- IX. 1点のトライ中に、AチームのキックがブロックされB75が2ヤードラインでリカバーした。その後B75がファンブルし、ボールはエンドゾーンに入った。そこでB61がリカバーしダウンした。判定：セーフティ。Aチームに1点が与えられる。(参照：8

- 1 - 1)

### 第3条 トライ中のチーム確保変更前の反則

#### A. R. 8 - 3 - 3

- I. トライ中のAチームの正当なキックが、まだ誰にもタッチされておらず空中にあり、ニュートラル ゾーンを越えたときに、いずれかのチームの反則があった。 判定：Aチームによる反則であって、トライが不成功でBチームがボールを確保していなければ、トライは終了する。Aチームによる反則であって、トライが成功したならば、プレvias スポットから罰則が科せられる。Bチームによる反則であって、トライが成功ならば、Aチームが罰則を受諾し2点の得点を狙わない限り1点が記録される。トライでは、ポストスクリメージ キックの施行は適用されない。成功したトライ中のBチームのパーソナル ファウルは、次のキックオフまたは超過節のサクシーディング スポットで科すことができる。キックが不成功ならば、Aチームは罰則を受諾し、ダウンを繰り返すだろう。
- II. トライ中に、両チームが反則をした。そのときすでに競技時間がなくなっており、Bチームはボールを確保していなかった。 判定：プレvias スポットでプレーを繰り返す。
- III. Aチームはトライを行うためにBチームの3ヤード ラインのフィールド中央にセットしたが、フォルス スタートを犯し、罰則によりボールはBチームの8ヤード ラインに置かれた。その後、キックの試みはブロックされたが、スナップ時にB77がニュートラル ゾーンに侵入していた。罰則によりBチームの4ヤード ラインでダウンを繰り返すことになった。この際、Aチームはボールを右側のハッシュ マーク上に置くことを要請した。 判定：審判員は、この要請を認め、ボールは右側のハッシュ マークのBチームの4ヤード ラインでレディフォープレーとなる。
- IV. トライ中に、Bチームがフォワード パスをインターセプトしたが、その前に両チームが反則をした。インターセプトして走り返しているときに、(a) B23がクリッピングをした。(b) A18がボール キャリアのフェイスマスクをひねりタックルした。 判定：(a)、(b)とも反則は相殺され、ダウンを繰り返す。
- V. トライ中、B79がスナップ時にニュートラル ゾーンに入っていた。B20がフォワード パスをインターセプトし、そしてA55がフェイスマスクを引っ張り、B20をタックルした。 判定：反則は相殺され、ダウンを繰り返す。

### 第4条 トライ中のチーム確保変更後の反則

#### A. R. 8 - 3 - 4

- I. B15はAチームの(トライ中の)正当なフォワード パスをインターセプトし、フィールド中央を走っているときにA19にタックルされた。そのとき、A19はB15のフェイスマスクをつかみ、引いた。 判定：罰則は公式規則により辞退され、トライは終了する。
- II. B1はAチームの(トライ中の)正当なフォワード パスをインターセプトし、フィールド中央まで走り返した。インターセプトのランの途中で、B2がBチームのエンド ゾーンでクリッピングをした。 判定：罰則は公式規則により辞退される。
- III. 2点を試みたトライ中、Aチームに不正なシフトの反則があり、その後、Aチームがファン

ブルした。B21がファンブルをリカバーし走り返したが、B45がクリッピングをし、A80が相手を殴った。B21はボールをエンドゾーンに持ち込んだ。判定：A80は資格没収。得点は認められず、2つの反則は取り消しとなり、ダウンは繰り返さない。トライは終了する。

- IV. 2点を試みたトライ中、Aチームに不正なシフトの反則があり、その後、Aチームがファンブルした。B21がファンブルをリカバーし走り返したが、その間にA80が相手を殴った。B21はボールをエンドゾーンに持ち込んだ。判定：得点は認められ、A80のひどい反則に対する罰則は、次のキックオフまたは超過節のサクシーディングスポットで科す。A80は資格没収。

## 第4章 フィールドゴール

### 第2条 次のプレー

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

- I. Bチームの40ヤードラインで、第4ダウン、8ヤード。Aチームはフィールドゴールを試みたが、タッチされていないボールはBチームの7ヤードラインで止まった。判定：Bチームの40ヤードラインでBチームのボール。
- II. Bチームの40ヤードラインで、第4ダウン、8ヤード。Aチームはフィールドゴールを試みたが、Bチームの10ヤードラインでB1にタッチし、5ヤードラインでアウトオブバウンズとなった。判定：Bチームの5ヤードラインでBチームのボール。
- III. Bチームの40ヤードラインで、第4ダウン、8ヤード。Aチームはフィールドゴールを試みたが、ボールは3ヤードライン上に直接落ち、エンドゾーンへはね上がった。ボールが空中にある間に、Bチームのプレーヤーがエンドゾーンでレシーブし、そのままダウンした。判定：タッチバック。(参照：8-6-1-b)20ヤードラインでBチームのボール。
- IV. Bチームの18ヤードラインで、第4ダウン、8ヤード。Aチームの不成功となったフィールドゴールで、ボールはエンドゾーンからアウトオブバウンズへ出た。判定：20ヤードラインでBチームのボール。
- V. Aチームのフィールドゴールがニュートラルゾーンを越えた地点に落ちて失敗した後、バウンドして再びニュートラルゾーンの手前に戻った。そのボールをB1がリカバーして、エンドゾーンに持ち込んだ。判定：タッチダウン。(参照：6-3-5)
- VI. Bチームの18ヤードラインで、第4ダウン、6ヤード。Aチームのフィールドゴールがニュートラルゾーンを越えた地点に落ちて失敗した後、バウンドして再びニュートラルゾーンの手前、Bチームの28ヤードラインまで戻り、そこでアウトオブバウンズに出るか、何れかのチームがリカバーしてデッドになった。ニュートラルゾーンを越えた地点では誰もキックにタッチしていなかった。判定：Bチームのボール。Bチームの28ヤードラインで第1ダウン、10ヤード。(参照：6-3-6, 6-3-7および8-4-2-b)
- VII. AチームはBチームの15ヤードラインでスナップし、フィールドゴールを試みた。キックはブロックされたが、ニュートラルゾーンを越え、Bチームの12ヤードラインに落ちた。両チームのどのプレーヤーもニュートラルゾーンを越えた地点でボールにタッチすることなく、ボールはニュートラルゾーンの手前にバウンドして戻り、(a) Bチームの17ヤード

ラインでアウト オブ バウンズに出た。(b) Bチームの25ヤードラインでアウト オブ バウンズに出た。 判定：(a) Bチームの17ヤードラインで、Bチームの第1ダウン、10ヤード。(b) Bチームの25ヤードラインで、Bチームの第1ダウン、10ヤード。(参照：6-3-7および8-4-2-b)

- 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5章 セイフティ

### 第1条 得点となる場合

#### A. R. 8-5-1

- I. 自己のエンドゾーンでスナップを受けたA10が倒された。そのとき、ボールはゴールライン上にあり、ボールの先端はフィールド オブ プレーにあった。 判定：セイフティ。デッドボールの一部がボールキャリアのゴールライン上にあるため。
- II. スクリメージキックが、ニュートラルゾーンを越えても越えなくても、あるいは最初にBチームがタッチしてもタッチしなくても、ボールがエンドゾーンに戻ってきて、Aチームがそのボールを確保した状態でデッドになった。 判定：セイフティ。(参照：8-7-2-a)
- III. B1が自分のエンドゾーンの深いところで正当なフォワードパスをインターセプトし(トライではない)、それを持って走ったが、エンドゾーンから出る前に倒された。そのランの途中で、B2がA1をエンドゾーンでクリッピングした。 判定：罰則の結果、ボールはBチームの確保下でエンドゾーンに置かれるためセイフティ。
- IV. B1が、Bチームの5ヤードラインとゴールラインの間で、フォワードパスまたはファンブルをインターセプトして、あるいはスクリメージキックやフリーキックをキャッチして、その勢い(モメンタム)でエンドゾーンに入った。そのボールがBチームの確保のもとで、エンドゾーンでデッドを宣告された。 判定：パスやファンブルがインターセプトされた地点、またはキックがキャッチされた地点でBチームのボール。同様な状況で、B1がファンブル、バックワードパスあるいはキックをリカバーしても、同じ判定が適用される。
- V. B1が、Bチームの5ヤードラインとゴールラインの間で、フォワードパスまたはファンブルをインターセプトして、あるいはスクリメージキックやフリーキックをキャッチして、その勢い(モメンタム)でエンドゾーンに入った。ボールがデッドを宣告される前に、B2がエンドゾーンでクリッピングの反則を犯した。B1はエンドゾーンから出ずに、ボールはデッドを宣告された。 判定：罰則によりセイフティ。施行基準点はランエンドの地点であり、この場合、自己の5ヤードラインとゴールラインの間でB1がボールを確保した地点である。反則は施行基準点の後方で起きたため。
- VI. Aチームのファンブルまたはバックワードパスが、グラウンドに落ちた。Bチームがリカバーしようとしてそのボールをマフしたが、ボールはAチームのゴールラインを越えて、A



チームがボールの上に倒れ込んで押さえるか、そのボールがエンドゾーンからアウトオブバウンズに出た。判定：セーフティ。ボールの原動力は、ファンブルまたはパスによるものである。(参照：8-7-2-a)

- VII. A36が自己のゴールラインの手前からパントしようとしたが、ボールをマフした。A36はボールをリカバーした後、走ってサイドラインとゴールラインの交点でパイロンに当たった。判定：A36がサイドラインかパイロンに接触したときに、ボール全体がフィールドオブプレーに入っていない場合は、セーフティ。A36がサイドラインかパイロンに接触したときのボールの最先端の位置が、デッドの地点となる。(参照：2-31-3および4-2-4-d)
- VIII. B40がBチームの4ヤードラインでパスをインターセプトした。B40は、その勢い(モメンタム)で自己のエンドゾーンに入ったが、その途中の1ヤードラインでファンブルした。(a) ファンブルしたB40が、エンドゾーンでリカバーした。(b) ファンブルしたB40のチームメイトのB45が、エンドゾーンでリカバーした。判定：(a)、(b)ともにセーフティ。
- IX. B47がBチームの3ヤードラインでパスをインターセプトした。B47はその勢い(モメンタム)で自己のエンドゾーンに入り、そこでファンブルした。ボールは転がりながらフィールドオブプレーに戻った。A33がBチームの2ヤードラインでリカバーしたのち、相手にヒットされてボールをファンブルした。ボールは転がりながら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：タッチバック。Bチームのボール。Bチームの20ヤードラインで第1ダウン、10ヤード。モメンタムルールは、ボールがエンドゾーンに留まり、エンドゾーンでデッドとなった場合のみに適用される。(参照：8-6-1)
- X. Bチームの20ヤードラインで、第3ダウン、5ヤード。ディフェンスバックのB44は自己のエンドゾーンでフォワードパスをインターセプトし、エンドゾーンにいる間にファンブルした。ボールは転がりながらフィールドオブプレーに戻った。そして両チームのプレーヤーによるボールの奪い合いの結果、再びエンドゾーンに戻ってしまい、(a) B44が押さえた。(b) エンドラインを越えた。判定：(a)、(b)共にセーフティ。Aチームに2点が与えられる。二度目にボールがゴールラインに入った原動力はB44のファンブルである。両チームのプレーヤーによるボールの奪い合いは、ボールに新しい原動力を与えていない。ボールはエンドゾーンに留まっていなかったため、モメンタムルールは適用されない。(参照：8-7-2)

## 第6章 タッチバック

### 第1条 タッチバックの宣告

#### A. R. 8-6-1

- I. Aチームのファンブルが、Bチームのゴールラインとサイドラインの交点でパイロンに当たった。判定：タッチバック。20ヤードラインでBチームのボールとなる。(参照：7-2-4-cおよび4-2-3-b)
- II. B1が自分のエンドゾーンで、Aチームの正当なフォワードパスをインターセプトした。その後、B1がまだエンドゾーンにいる間に、A1がB1の手からボールを奪い取った。判定：

タッチダウン。ボールはインターセプトされても自動的にデッドにはならないが、A1が確保したときにデッドになる。しかし、Bチームのプレーヤーがインターセプト後にボールを進める意志がないと判断できるだけの時間があれば、審判員はタッチバックを宣告することが妥当である。

- Ⅲ. Bチームの20ヤードラインで、第3ダウン、5ヤード。ディフェンスバックのB44は自己のエンドゾーンでフォワードパスをインターセプトし、エンドゾーンにいる間にファンブルした。ボールは転がりながらフィールドオブプレーに戻った。そして両チームのプレーヤーによるボールの奪い合いの最中にA33がボールを蹴り、ボールはエンドゾーンを抜けてエンドラインを越えた。判定：Bチームの30ヤードラインでBチームの第1ダウン、10ヤード。プレーの結果はタッチバック。不正なキッキングの反則に対する10ヤードの罰則の施行基準点は、Bチームの20ヤードラインである。A33がボールを蹴ったことで、新しい原動力を与えたことになり、タッチバックとなる。(参照：2-16-1-a, 8-7-1および10-2-2-d-2-(a))

## 第7章 責任と原動力

### 第2条 最初の原動力

#### A. R. 8-7-2

- I. ボールキャリアA1が、Bチームのゴールラインに向かって走っていたとき、B1がボールをバッティングするか、あるいは背後からタックルして、A1がボールをファンブルした。いずれの場合も、A1はゴールラインのわずか手前でボールの確保を失い、そのボールはBチームのエンドゾーンに入り、そこでBチームがリカバーした。判定：タッチバック。原動力はAチームのファンブルにある。(参照：8-6-1-a)
- II. Aチームのキックがグラウンドに当たった。Bチームのプレーヤーがそのボールをバッティングした後、ボールがBチームのゴールラインを越え、そこでBチームがグラウンドに倒れてリカバーしたか、またはエンドゾーンからアウトオブバウンズに出た。判定：新しい原動力がBチームによって加えられた。セーフティで2点がAチームに与えられる。キックをバッティングすることは、そのキックの原動力が消滅し、新しい原動力を加えたとみなされる。しかし、単なるタッチやキックの方向を変えること、あるいはキックされたボールがプレーヤーにぶつかることは、キックの原動力を消滅させない。(参照：8-5-1-a)
- III. Aチームがパントをした。そのボールがBチームによってタッチ（原動力を加えていない）され、Bチームのゴールラインを越えた。その後、Bチームがボールを押さえたか、そのボールがエンドゾーンからアウトオブバウンズに出た。判定：タッチバック。Bチームが空中のキックに当たるか、あるいはキャッチの試みによって単にはじかれただけという場合も、同じ判定が適用される。Bチームはリカバーし、前進させてもよい。BチームのエンドゾーンでBチームのプレーヤーがダウンするか、ゴールラインの手前でアウトオブバウンズに出てもタッチバックである。(参照：8-6-1-a)
- IV. Aチームが自陣の35ヤードラインからフリーキックを行った。ボールがBチームの3ヤード

---

ド ラインをころがっているとき、B10がキックし、ボールはBチームのエンドゾーンからエンドラインを越えてアウトオブバウンズへ出た。判定：B10によって新しい原動力が加えられたので、セーフティ。Bチームの不正なキッキングの反則。罰則（10ヤード）が受諾されれば、ダウンは繰り返され、Aチームの45ヤードラインからAチームがフリーキックを行う。（参照：9-4-4および10-2-2-d-4）

## 第9篇

## 公式規則の適用を受ける者の行為

## 第1章 パーソナル ファウル

## 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。
- II. ボール キャリアA1はタックルされる直前に、タックルをしようとしたB6を伸ばした腕で強打した。判定：パーソナル ファウル。罰則-15ヤード。反則がニュートラル ゾーンの手前で起きた場合はプレvias スポットからの施行。ひどい反則者は資格没収。反則がAチームのゴール ラインの手前で起きた場合はセーフティ。
- III. A11はA88へのフォワード パスを成功させ、A88はフィールド オブ プレーでタックルされた。プレー中、ディフェンス エンドB88はA79に対するパーソナル ファウルを犯した。判定：15ヤードの罰則は、A88がタックルされた地点から施行される。(参照：7-3-12および9-1罰則)

## 第3条 ターゲティングしてヘルメットのクラウンで強力な接触をすること

## A. R. 9-1-3

- I. タックル ボックスの中にいるパサー A12がフリーなレシーバーを探していた。A12がボールを投げる前、または投げると同時に、B79がA12の肋骨、腿または膝の脇にヘルメットのクラウンで突き当たった。これが発生したのが (a) 前半だった。(b) 後半だった。判定：相手をターゲティングしてヘルメットのクラウンで強力な接触をしたB79の反則。B79は自動的に資格没収となる。(a) その試合の残りすべて。(b) その試合の残り、次の試合の前半。

## 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

- I. レシーバーA83が跳び上がりフォワード パスをキャッチした。A83がバランスを回復しようとしているとき、B45がA83に向かい、自分のヘルメットまたはショルダー パッドでA83の首または頭部にミサイルのように突っ込み当たった。これが発生したのが (a) 前半だった。(b) 後半だった。判定：無防備な相手の首または頭部へターゲティングし、強力な接触をしたB45の反則。B45は自動的に資格没収となる。(a)その試合の残りすべて。

(b) その試合の残り、次の試合の前半。

- II. ボール キャリアA20がスウィープ プレーでエンドの横を回り縦に上がるとき、A20は頭を下げ、彼をタックルしようとしたディフェンス エンドB89と接触した。両プレーヤーのヘルメット同士がぶつかった。 判定：反則ではない。A20もB89も、どちらも無防備なプレーヤーではなく、またどちらも9-1-3の規定が意味する相手を狙った行為ではない。
- III. A44は後半開始のキックオフで、カバーに入っていた。A44がBチームの45ヤードラインを走っているとき、B66がミサイルのように突っ込んで、横の見えない角度からA44をブロックした。B66の接触は前腕を使い、A44の (a) 首に当たった。(b) 上腕もしくは肩に当たった。 判定：(a) 無防備なプレーヤーにターゲティングし首または頭部に強力な接触をしたB66の反則。ラン エンドから15ヤードの罰則。B66はこの試合の残り、次の試合の前半の資格没収となる。(b) 反則ではない。A44は無防備なプレーヤーでB66はターゲティングしたが、B66の接触は首または頭部ではなかった。(参照：2-27-14)
- IV. A12は通常クォーターバックであったが、このダウンではワイド レシーバーとしてバックフィールドにセットしていた。A33がスナッパーの5ヤード後ろにセットし、ショットガン隊形をとっていた。A33からA12に投げられたパスがインターセプトされた。インターセプト後のリターン中、B55はターゲティングしてミサイルのように突っ込み、A33のヘルメットの側部に当たった。 判定：無防備なプレーヤーの頭部へターゲティングし、強力な接触をしたB55の反則。2-27-14の趣旨を考えると、A33はこのダウンではクォーターバックの役割を担っていたため、無防備なプレーヤーになる。
- V. エンドA81は、左に遠く離れた位置でディフェンス エンドB89の外側にセットした。B89の方向へのスウィープで、彼はボール キャリアを注視して自分の左に動き、A81を視野から外した。A81は内側に向かい、ミサイルのように突っ込んでB89の首へ前腕で強く接触した。 判定：9-1-4のターゲティングの反則。15ヤードの罰則。A81は資格を没収される。B89は死角からのブロックを受けたため、無防備なプレーヤーとみなされる。(参照：2-27-14)
- VI. ボール キャリアA33は、数ヤード前進し、2人のディフェンスのプレーヤーにつかまった。彼の前進は止まっていたが、まだボール デッドは宣言されていなかった。ラインバッカーB55はしゃがみ込んだ体勢から前方へ突き上げて、前腕でA33のヘルメットの側部に当たった。 判定：B55のターゲティングの反則。15ヤードの罰則。B55は資格を没収される。A33は相手につかまれて前進が止まっていたため、無防備なプレーヤーとみなされる。(参照：2-27-14)
- 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。

- IX. インスタント リプレーがない試合で、両チームが所属する競技団体あるいは異なる競技団体に属する両チームは、前半に発生したターゲティングの反則を対象に、ハーフ タイムにレビューを行うことを合意していた。第1節に、レシーバー A88 がパスをキャッチしたとき、ディフェンスのB55がミサイルのように突っ込んで、肩と上腕でA88の上半身に接触した。バック ジャッジは、首または頭部へのターゲティングの反則をコールした。レフリーは、首または頭部へのターゲティングがあったため、B55は資格没収となることをアナウンスした。判定：ハーフ タイムにビデオのレビューを行い、レフリーとクルーは、B55はA88の首または頭部への強力な接触をしていないと判断して、B55の資格没収を取り消す。レフリーは、両チームのヘッド コーチに、B55が後半に試合に戻れることを報告する。後半のキックオフの前に、レフリーは、レビューの結果、B55の資格没収は取り消され、後半の試合に戻れることを観客にアナウンスする。
- X. 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

- I. エンドA1は、スナップ時にスナッパーから11ヤード離れて左側に位置していた。B2はA1の最初の位置とサイドラインの間にいた。A1がスナップ時のボールの位置と反対の方向にB2をブロックした。A1のブロックは、B2の腰より下で正面の方向からであり、スクリメージラインから5ヤード以内だった。判定：相手の正面の方向からのブロックであり、スクリメージラインから5ヤード以内であるため、正当なブロック。
- II. クォーターバックA1は、プロテクションされているポケットから追い出され、タックルボックスを出て、フィールドを縦横に逃げまわっていた。スナップ時にスナッパーから12ヤード離れた左側にいたワイド レシーバー A2がダウンフィールドへ向かい、その後ニュートラル ゾーンの方へ戻って来た。ニュートラル ゾーンで、A2は右側のサイドラインの方へB2の腰より下に明らかに横からブロックした。判定：正面からでなかったため、腰より下への不正なブロック。罰則-15ヤード。

- Ⅲ. ランまたはパスのオプション プレーで、スナッパーから12ヤード離れた右側に位置したワイド レシーバー A2は、ダウンフィールドに出て、その後、ニュートラル ゾーンの方へ戻ってきた。ボールがタックル ボックスを出た後、ニュートラル ゾーンを越えた8ヤードの地点で、A2はB2をブロックした。A2のブロックは、B2の10時から2時の間の正面からではあったが、わずかにAチームのエンド ラインの方向への腰より下へのブロックであった。 判定：腰より下への不正なブロック。A2のブロックは、相手の真正面であったが、自陣のエンド ライン方向であった。罰則- 15ヤード。
- 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、右側深くリバースした。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) ダウンフィールドの5ヤード以内であった。(b) ニュートラル ゾーンから5ヤードを越えていた。 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、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) 腰より下への不正なブロック。15ヤードの罰則。
- Ⅴ. バックA41はスナップの瞬間、左右同人数のラインの右タックルの真後ろで静止していた。彼の左肩はタックル ボックスの内側にあった。クォーターバックはA22にボールを手渡し、A22は真っ直ぐ走った。A22がスクリメージ ラインに達する前に、A41はタックルしようとしてオフenseのバックフィールドに侵入してきたB2をブロックした。ブロックは腰より下に対して、明らかに横からだった。 判定：不正なブロック。A41は体の一部がタックル ボックスの中に入っていて、スナップの瞬間に2番目のラインマンの後ろにいたが、ブロックは正面の方向からではなかった。
- Ⅵ. ディフェンス エンドB88は、スクリメージ ラインを1ヤード越えた地点で、A75の腰より下へブロックをした。ブロックは相手の横からだった。 判定：10ヤードのベルト エリアで起きているので、正当なプレー。もしこのブロックがスクリメージ ラインからどちらの方向でも5ヤードを越えた地点で起きていたら、反則となる。
- 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、(a) スクリメージ ラインから5ヤード以内で、(b) スクリメージ ラインから5ヤードを越えたところで、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が前方に向かう方向であったが、B55の横から腿に接触した。 判定：(a)、(b)ともに腰より下への不正なブロック。A22の最初のポジションはタックル ボックス内のラインではなかったため、「10時から2時」の範囲外への腰より下へのブロックをしてはならない。15ヤードの罰則。
- Ⅷ. Aチームの30ヤード ラインで第3ダウン、7ヤード。ボールは左のハッシュ マーク上に置かれていた。バックA22は、左タックルの身体のフレームの完全に外側にいて、B40がそれに合わせて外へ動いた。バックA44がハンドオフを受け取り、右エンド方向へスウィープした。プレーが進むのに合わせてB40が動き、A22は彼を追いかけた。Aチームの40ヤード ラインの右ハッシュより外側でA22はB40に追いつき、明らかに真正面（10時か

ら2時の方向) から腰より下へのブロックをした。ブロックの方向は、ダウンフィールド方向、わずかに右サイドライン方向だった。A44はBチームの45ヤードラインでタックルされた。判定：腰より下への不正なブロック。相手の正面へのブロックではあるが、ニュートラルゾーンから5ヤードを越えている。

- IX. Aチームの40ヤードラインで第1ダウン、10ヤード。A12はスナップを受け取り、右ヘスウィープを開始した。ガードA66がプルアウトしてリードブロッカーになった。プレーが進むのに合わせて、Aチームの44ヤードラインで、ラインバッカーB55がA66の太ももに横からブロックした。A12はAチームの48ヤードラインでアウトオブバウンズに押し出された。判定：正当なプレー。B55の腰より下へのブロックは、ニュートラルゾーンから5ヤード以内で起きたので正当である。
- 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。
- 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7条 レイトヒット、アウトオブバウンズでの行為

### A. R. 9-1-7

- I. ボールがデッドを宣告された後に、あるプレーヤーが、グラウンドに倒れている相手プレーヤーの上のしかかった。判定：パーソナルファウル。罰則-サクシーディングスポットから15ヤード。Bチームのプレーヤーによる反則の場合は、他の公式規則に抵触しない限り、第1ダウン。ボールがデッドになったとき、倒れているボールキャリアまたは倒れているいかなる相手プレーヤーに対するものも、「パイリングオン」である。
- II. サイドライン方向へのスウィーププレーで、ラインバッカーB55はブロックを避けるためにアウトオブバウンズに出た。リードブロッカーのガードA66は、前方の足でサイドラインを踏んだとき、肩を使って、まだアウトオブバウンズにいるB55の正面の腰に接触した。判定：正当なブロック。A66は両足がアウトオブバウンズには出ていない。



## 第9条 ラフティング ザ パサー

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

- I. パサー A17がボールを投げた後、B68が2歩進み、接触を避けようとは見えずにA17に突っ込んだ。 判定：ラフティング ザ パサー。パサーは無防備なプレーヤーであり、負傷の危険が高いため、十分に保護されなければならない。2歩動いた後では、B68は、A17がボールを投げたことに気がついていないはずであり、パサーへの接触を避けることができたはずである。
- II. クォーターバックA11がポケットの中でドロップ バックし、パスを投げる姿勢をとった。ちょうどボールを投げたとき、エンドのB88が肩を使ってA11の膝に突っ込んだ。パスは、(a)不成功となった。(b) A44がキャッチし、12ヤード前進してBチームの40ヤード地点でタックルされた。 判定：パサーの膝または膝より下に強力な接触をしたことによる9-1-9-bの違反で、B88の反則。(a) プレブラス スポットから、(b) A44のラン エンドの地点であるBチームの40ヤード ラインから、15ヤードの罰則、自動的に第1ダウン。
- III. クォーターバックA11がポケットの中でドロップ バックし、パスを投げるために止まった。A11は右にスクランブルし、再びパスを投げるために止まり、パスの姿勢をとったとき、B88が肩を使ってA11の膝に突っ込んだ。B88にタックルされたため、A11はボールを抱えこんでグラウンドに倒れた。 判定：B88による9-1-9-bの反則。厳密には、A11はボールを投げていないのでパサーではないが、B88の行為は、9-1-9-bにより、パスの姿勢をとってパサーになる可能性のあるA11に対する反則である。

## 第10条 チョップ ブロック

### A. R. 9 - 1 - 10

- I. フォワード パス プレーで、A75はニュートラル ゾーンの手前でB66の腰をブロックした。A75が接触を続けている間に、遅れてA47がB66の股にブロックした。 判定：チョップ ブロック。プレブラス スポットから15ヤード。
- II. プレーが左サイドに流れて、B50の股より上へのブロックを右タックルA77が離れたときに、A27がB50の膝にブロックした。 判定：チョップ ブロック、15ヤード。反則がニュートラル ゾーンの手前で起きれば、プレブラス スポットからの施行。
- III. スナップの直後に、左ガードA65と左タックルA79はニュートラル ゾーンにいるB66を同時にブロックした。(a) 両者のブロックは相手の股に対してであった。(b) 1人は腰に接触し、1人は膝への接触であった。 判定：(a) ロー/ローのコンビネーションの正当なブロック。(b) 反則、チョップ ブロック。
- IV. タイト エンドA87とウィングバックA43はリード ブロッカーとして、ニュートラル ゾーンを越えて3ヤードの位置にいるラインバッカー B17を同時にブロックした。(a) 両者のブロックは相手の腰より上に対してであった。(b) 1人は腰より上に接触し、1人は膝への接触であった。 判定：(a) 正当なブロック。(b) 反則、チョップ ブロック。
- V. ボールをスナップした後、スナッパー A54はラインバッカーをブロックしに行く途中でノーズ ガードB62にかするように通った。A54はB62に僅かに接触した、あるいはB62が腕を伸ばしてA54に自分から接触した。B62とA54が接触している間に、右のガードA68が

B62の膝に前からブロックした。 判定：反則ではない。A54はB62をブロックしてはいない。偶然の接触、あるいはB62が自分から接触したことは、コンビネーション ブロックにはならないため、チョップ ブロックではない。

## 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。
- II. パンターがスクリメージ ラインの手前15ヤードにいて、Aチームは明らかなスクリメージ キック フォーメーションであった。スナップ直後、ノーズ ガードB55は、直接スナッパーにチャージし接触、スナッパーを後方へ押した。ボールは、スクリメージ ラインの手前3ヤードに位置するアップバックか、あるいはキッカーになるはずのプレーヤーにスナップされ、ランあるいはパスが行われた。 判定：反則。罰則-15ヤードで自動的に第1ダウン。Aチームがスクリメージ キック フォーメーションであれば、スナッパーはスナップ後1秒経過するまで接触されない。
- III. Aチームがスクリメージ キック フォーメーションのとき、スナップ直後、ノーズ ガードB71は、スナッパーと隣のラインマンの間の「ギャップを突こう」とした。B71の最初の正当な接触が、スナッパーの隣のラインマンとで起こった。 判定：正当。この正当な接触の後で付随して起こるスナッパーとの二次的な接触は反則ではない。(参照：2-16-10)

## 第15条 ホース カラー タックル

### A. R. 9-1-15

- I. ボール キャリアA20がサイドライン際のダウンフィールドを走っていたとき、ディフェンスのB56がジャージの襟の部分を後ろからつかんだ、またはショルダー パッドの襟の部分をつかんだ。B56はそのままの状態でも接触を続け数ヤード進み、A20は、別のディフェンスのプレーヤーによってタックルされグラウンドに倒された。 判定：正当なプレー。B56は、A20を直ぐに引き倒さなかったので、反則ではない。

## 第16条 ラフィングおよびランニング イントウ ザ キッカー／ホルダー

### A. R. 9-1-16

- I. A1がロング スナップを受け、スクリメージ ラインの手前でパントを試みたが空振りし、ボールはグラウンドに落ちた。その後、B1がA1に接触した。 判定：Aチームのファンブル。B1による反則ではない。ボールが実際にキックされるまで、A1はキッカーではない。

- II. A1がボールをキックした後、キックをブロックしようとしたB1が、勢いあまってキッカーまたはホルダーに突き当たった。 判定：罰則—プレビアス スポットから5ヤード。反則が「ランニング イントゥ」か「ラフイング」かが疑わしい場合には、「ラフイング」の反則で、15ヤードの罰則を科し、第1ダウン。
- III. スクリメージ キック フォーメーションからではなく、A1が、突然予想できない素早いキックをしたため、B1は接触を避けることができなかった。 判定：ラフイングやランニング イントゥ ザ キッカーではない。この規則はキックが行われることが明白であるときにのみ適用される。
- IV. キックの後、バランスを取り戻すのに十分な時間があつたA1に、B1が突き当たった。 判定：明らかにプレーから離れた相手に突き当たりまたは身体を投げ出したのでなければ、B1による反則ではない。(参照：9-1-12)
- V. B1によるランニング イントゥ ザ キッカーの後、キッカーのA25はラフイング ザ キッカーを受けたことを装った。 判定：オフセッティング ファウル。
- VI. Aチームはスクリメージ キック フォーメーションであつた。パンターA1は、それたスナップを受けるために2〜3歩横に動くか、または頭上を越えたボールをリカバーするために動いた後に、ボールをキックした。その後キックをブロックしそこねたB2がA1に接触した。 判定：A1は自らボールをタックル ボックスの外に持ち出したのでなければ、どちらの場合においても自動的に保護の権利を失うことはない。タックル ボックスの中にいる間は、A1は通常のキックの状況と同様に、キックの規則の保護を受ける。通常のパントの位置で、A1が明らかにキックしようとしているとき、ディフェンスのプレーヤーは、A1がキックをした後によけなければならない。
- VII. パンターA22はニュートラル ゾーンの後方15ヤードに位置している。ロング スナップをキャッチし、スクリメージ ラインに向かって右斜めにダッシュし、タックル ボックスから外に走り出た。それから止まってボールをパントした。そして (a) 直ちに飛び込んできたB89によりヒットされた。(b) 直ちにB89によりヒットされ、B89はターゲティングであつた。 判定：(a) 正当なプレーであり、B89は反則をしていない。A22はタックル ボックスの外へボールを持ち出したことによりラフイングやランニング イントゥ ザ キッカーの保護を失う。(b) キッカーがタックル ボックスの外に出たとしても、ターゲティングは反則であり、罰則はプレビアス スポットから施行される。

## 第17条 ヘルメットが脱げたプレーヤーのプレーへの参加

### A. R. 9 - 1 - 17

- I. ダウン中、B55のヘルメットが、Aチームのヘルメットへの反則によってではなく脱げた。B55は直ぐにヘルメットを捨てて被るとボール キャリアを引き続き追走した。 判定：B55はヘルメットが脱げたにも係らず継続してプレーに参加したため、パーソナル ファウルとなる。ダウン終了後に計時停止となり、B55は次のダウンは試合から離れなければならない。(参照：3-3-9)

## 第2章 スポーツマンらしからぬ行為

### 第1条 スポーツマンらしからぬ行為

#### A. R. 9-2-1

- I. Bチームがキックオフをリターンし、タッチダウンとなった。Bチームのチーム エリアから交代選手が、プレーをするためではなくボール キャリアを祝福するために、エンド ゾーンに走ってきた。 判定：スポーツマンらしからぬ行為。罰則—トライの地点または次のキックオフの地点から15ヤード。同じプレーヤーが試合中にもう一度スポーツマンらしからぬ行為の反則を犯せば資格没収となるため、審判員は当該プレーヤーの番号を控えておくべきである。(参照：9-2-1-a 罰則)
- 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ヤードラインで歩幅を変え、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 ラインから施行し、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はブル 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、そのときA22はBチームの10ヤード ラインでエンド 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 ラインから施行し、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況で、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は速いランニング 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 ラインで後ろを向いて、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：オフセッティング 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、A44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ヤードライン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、デッドボール中のチームに対する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。
- IX. Aチームの45ヤードラインで、第2ダウン、5ヤード。ボールキャリアのA33は密集地帯を抜け、ゴールラインまで独走となった。Bチームの2ヤードラインでA33は突然左に鋭く曲がり、Bチームの2ヤードライン沿いを小走りし、Bチームのプレーヤーがもう少しで追いつけるときにエンドゾーンにボールを運んだ。次にA33はスタンドに走り寄り、観客とハイタッチのパフォーマンスを演じた。判定：得点は取り消される。A33は2つのスポーツマンらしからぬ行為の反則が科せられる。最初はライブボール中の反則で、その次はデッドボール中の反則。それぞれに15ヤードずつの罰則が科せられ、A33は資格没収となる。Bチームの32ヤードラインでAチームの第1ダウン、10ヤード。(参照：9-2-6)
- X. ボールキャリアがタックルされた後、A55とB73が、審判員が引き離してフラッグを出さざるをえないほどの乱闘になった。A55とB73は両者ともデッドボール中のパーソナルファウルを科された。判定：デッドボール中の反則。距離罰則は取り消される。両プレーヤーは、スポーツマンらしからぬ行為の反則を科され、2回目は自動的に資格没収となる。レフリーは、A55とB73の1回目あるいは2回目のスポーツマンらしからぬ行為の反則であることをアナウンスする。
- XI. プレー中にボールキャリアがボールをファンブルし、複数のプレーヤーがボールに向かって飛び込んだ。B55がA33をつかみ、激しく引いてパイルから引き離れた。判定：B55のスポーツマンらしからぬ行為の反則。15ヤードの罰則を施行し、自動的に第1ダウン。レフリーは、B55の1回目あるいは2回目のスポーツマンらしからぬ行為の反則であることをアナウンスする。もし2回目であれば、B55は資格没収となる。
- 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。その試合の2回目であれば、そのコーチは資格没収となる。

## 第2条 ひきょうな戦術

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

- I. ボールが“レディ フォー プレー”を宣告された後に、オフenseは、スナッパーの両サイドに2名ずつのプレーヤーが大きくスプリットし、残りの2名のラインマンがスナッパーの両側に隣り合って位置するフォーメーションを組んだ。4名のプレーヤーは、バックフィールドに正当に位置した。Aチームは2名の交代選手を入れ、チーム エリアとは反対側のフィールド オブ プレーでスプリットした2名のラインマンに隣り合ってスクリメージ ライン上に位置させた。これでAチームは、スクリメージ ライン上に9名のプレーヤーがおり、バックフィールドには4名のプレーヤーが正当に位置したことになる。その直後でスナップの前に、自己のチームのベンチに近い方の2名のAチームのラインマンが、フィールド オブ プレーを離れ、スナップの時点ではフィールド オブ プレーにはいなかった。7名のプレーヤーがスクリメージ ライン上に位置し、このAチームのラインマンの内5名が、50～79の番号を付けていた。判定：罰則—プレビアス スポットから15ヤード。プレーヤーの交代を装って、相手側を混乱させたことになる。
- II. Bチームの12ヤード ラインで第4ダウン。Aチームの11名のプレーヤーがハドルを組んでいるときに、A1がキック用スパイクを持ってフィールド オブ プレーに入ってきた。A1は膝をついて、ニュートラル ゾーンからキックする地点までの距離を目測した。ハドルが解かれたときに、A1はキック用スパイクのままフィールド オブ プレーから出た。Aチームは素早く、スクリメージからランニング プレーを行った。判定：Aチームの反則。罰則—プレビアス スポットから15ヤード。プレーヤーの交代を装って相手側を混乱させてはならない。会話をした交代選手は、1ダウンは試合に参加しなければならない。
- III. ダウン中に、A1がフィールド オブ プレーから出た。Aチームは10名のプレーヤーでハドルを組んだ。交代選手A12が入り、A2がフィールドから出るふりをしながら、“雲隠れ”のパスのためにサイドライン近くに位置した。判定：罰則—プレビアス スポットから15ヤード。これはプレーヤーの交代を装って、相手側を混乱させたことになる。
- IV. フィールド ゴールを試みるためにチームが正当にセットしている間に、キックのホルダーがスパイクを取りに正当に自己のチーム エリアに向かった。スパイクがフィールドに投げ入れられ、チーム エリアへ向かっていたこのプレーヤーが、ゴール ラインの方へ向いた。ボールはキックする位置にいたプレーヤーにスナップされ、このプレーヤーがスパイクを取りに向かっていたプレーヤーにパスを投げた。判定：罰則—プレビアス スポットから15ヤード。
- V. Aチームはスクリメージ キック フォーメーションに位置し、1秒間その位置にいた。右ウイングにいるブロッカーであるA40に対し、フィールドから出るように、オフenseの1人のバックが声をあげ、合図した。スナップ時に、A40はサイドラインに向かって正当なモ

ーションをした。その後、A40はダウンフィールドに向き、パスのレシーバーになった。

判定：罰則—プレビアス スポットから15ヤード。この行為は交代を利用して相手側をあざむく行為である。

- 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。プレビアス スポットから15ヤードの罰則。

### 第3条 ひきょうな行為

#### A. R. 9-2-3

- I. ボールがレディ フォー プレーとなった後、アンパイヤ（または、センター ジャッジ）は通常的位置についた。Aチームはすばやく何人かのプレーヤーを交代させ、必要な1秒間の静止の後、ボールをスナップした。アンパイヤ（または、センター ジャッジ）はディフェンスに対応させるためボールの所に行こうとしたが、スナップを止めることはできなかった。判定：プレーを中断させる。ゲーム クロックを止め、Aチームの遅い交代に対応できるようにディフェンスの交代が許される。反則ではない。プレー クロックは25秒にセットされ、レディ フォー プレーのシグナルで計時を開始する。ゲーム クロックはプレーが止められたときの状況に応じてレディ フォー プレーのシグナルまたはスナップで計時を開始する。レフリーは、Aチームのヘッド コーチに、次のこのような交代はチームに対するスポーツマンらしからぬ行為の反則となることを伝える。（参照：3-5-2）
- II. Aチームは9点差で負けており、ゲーム クロックは残り0分35秒で、Bチームの22ヤードで第1ダウン、10ヤードだった。スナップの時、B21、B40とB44は、あからさまにホールディングをし、Aチームのレシーバーを両腕で抱きかかえ、彼らをグラウンドに引き倒した。クォーターバックA12は、ルート上にいるレシーバーが見つからず、スクランブルして正當にボールを投げ捨てた。このプレーの後、ゲーム クロックは0分26秒だった。バック ジャッジ、フィールド ジャッジ、サイド ジャッジはそれぞれのキーのBチームのプレーヤーにフラッグを投げた。判定：これは時間を消費させるためのあからさまで明らかにひきょうな行為である。レフリーはホールディングの反則をスポーツマンらしからぬ行為の反則に変更する。ゴールまでの半分の距離の罰則を科す。AチームはBチームの11ヤードで第1ダウン、10ヤードになる。ゲーム クロックは0分35秒に戻され、次のスナップで計時を開始する。B21、B40、B44はそれぞれスポーツマンらしからぬ行為の1回分がカウントされる。
- III. Aチームは4点差で勝っており、ゲーム クロックは残り0分14秒で、Aチームの30ヤードで第4ダウン、10ヤードだった。ショットガン隊形から、A12はスナップを受けて自陣のゴール ライン方向へ下がり、タックル ボックスの外に出た。スナップ後、Aチームのラインマンはそれぞれの前にいたBチームのプレーヤーをあからさまにホールディングし、デ

イフェンスのラインマンがパサーに向かってすぐにラッシュできないようにした。ラッシュしたプレーヤーがA12に近づいたとき、彼はボールをスクリーメージ ラインを越えたアウトオブ バウンズに向かって高く投げ上げた。パスがグラウンドに落下したとき、ゲーム クロックは残り0秒になっていた。アンパイヤ、(いる場合は) センター ジャッジ、レフリーがAチームのホールディングに対してフラッグを投げた。 判定：これは時間を消費させるためのあからさまで明らかにひきょうな行為である。レフリーはホールディングの反則をスポーツマンらしからぬ行為の反則に変更する。Aチームにプレビアス スポットから15ヤードの罰則を科す。AチームはAチームの15ヤードで第4ダウン、25ヤードになる。ゲーム クロックは0分14秒に戻され、次のスナップで計時を開始する。Aチームのラインマンはそれぞれスポーツマンらしからぬ行為の1回分がカウントされる。

## 第5条 試合の運営とサイドラインの妨害

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

- I. 試合開始のキックオフで、B22は自陣ゴール ライン上でキックをキャッチし、Bチーム側のサイドライン近くをリターンした。サイド ジャッジがプレーを見ながらサイドラインを走っているとき、白で塗られた制限された領域にいるBチームのコーチあるいは登録選手に突き当たった、あるいは避けるために回り道をしなければならなかった。B22はAチームの20ヤード ラインでアウト オブ バウンズに押し出された。 判定：いずれの場合もプレー中の審判員に対する身体的な接触の妨害である。警告はしない。Bチームの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。15ヤードの罰則を施行し、Aチームの35ヤードラインでBチームの第1ダウン、10ヤード。
- 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、制限された領域にいる、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、制限された領域にいる、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。資格没収となったヘッド コーチは、新たなヘッド コーチを指名してもよい。

## 第3章 ブロック、手または腕の使用

### 第2条 ボール キャリアやパスを守り助けること

#### A. R. 9 - 3 - 2

- I. 前進を試みている際、ボール キャリアA44 は、ディフェンスのプレーヤーのタックルによってスピードが遅くなった。バックのA22は、(a) A44の臀部に手を当て、前方に押した。(b) A44の周囲に集まった味方プレーヤーの一群を押した。(c) A44の腕をつかみ、さらなる前進を得るために前方に引いた。 判定：(a) と (b) は、正当なプレー。ボール キャリアや味方の一群を押すことは反則ではない。(c) ランナーの前進を助けたので反則。罰則に関する「3-1の原則」に則り5ヤードの罰則。(参照：9-3-2-b)

### 第3条 オフェンスによるホールディングと手または腕の使用

#### A. R. 9 - 3 - 3

- I. A6がボールを持って走っていた。ランの最中にA12がB2の腰から上の背中を乱暴にプッシングして、力強くブロックした。 判定：背後への不正なブロック。罰則-10ヤード。
- II. パサーまたはボール キャリアの味方のプレーヤーが、ニュートラル ゾーンを横切ってチャージし、手および腕をグラウンドに平行にせず、または手のひらは閉じるかカップ状にしているが、手のひらを相手に向けずに相手と接触した。 判定：正当な手の使用。
- III. パサー、またはボール キャリアの味方のプレーヤーが、ニュートラル ザーンの手前で腕をグラウンドに平行にして、相手の肩より上に接触した。 判定：手の不正な使用。罰則-プレvias スポットから10ヤードまたはパーソナル ファウルの場合は15ヤード。反則がAチームのゴール ラインの手前で起きた場合は、セーフティ。
- IV. パサー、またはボール キャリアの味方のプレーヤーが、相手の肩より下に手を閉じて一撃を加えた。 判定：パーソナル ファウル。罰則-15ヤード。反則がニュートラル ザーンの手前で起きた場合は、プレvias スポットから施行する。反則がAチームのゴール ラインの手前で起きた場合はセーフティ。
- V. A2の手が、ディフェンスのプレーヤーB2を正当にブロックした。その後、B2がA2のブロックを避けるためにスピンしたため、A2の手がB2の背中に接触した。 判定：正当な

ブロック。

- VI. A2の手が、A2を避けようとしてスピンしたディフェンスのプレーヤーB2の背中に接触した。A2の手は、パスサーに向かっているB2の背中にそのまま接触し続けた。 判定：正当なブロック。
- VII. A2の手が、A2のブロックを避けようとしてスピンしたディフェンスのプレーヤーB2の背中に接触した。A2の手がB2から離れた後で、A2が前進し、B2の背中をプッシングした。  
判定：背後への不正なブロック。罰則－10ヤード。反則がニュートラル ゾーンの手前で起きた場合は、プレビアス スポットから施行。(参照：2-3-4) 反則がAチームのゴール ラインの手前で起きた場合はセーフティ。
- VIII. A1が、ニュートラル ゾーンの中またはその前後で、手のひらを開くか、手のひらを相手に向けずに手を閉じるかカップ状にして接触した。 判定：正当なブロック。

## 第5条 フォワード パス プレー中のディフェンスによる手または腕の使用

### A. R. 9-3-5

- I. 結果としてニュートラル ゾーンを越えた正当なフォワード パスが投げられる前に、ニュートラル ゾーンを越えた位置にいる有資格レシーバー A1をBチームがホールディングした。 判定：Bチームのホールディングの反則。罰則－プレビアス スポットから10ヤード、第1ダウン。

## 第4章 バッティングとキッキング

### 第1条 ルース ボールのバッティング

#### A. R. 9-4-1

- I. Aチームは、Bチームの30ヤード ラインでフィールド ゴールを試みた。エンド ゾーンにいるBチームのプレーヤーが、クロスバーの上方まで跳び上がり、空中にあるボールをバッティングした。ボールはエンド ゾーンでAチームにリカバーされた。 判定：エンド ゾーン内でのバッティングの反則。プレーの結果はタッチダウン。
- II. Aチームは、Bチームの30ヤード ラインでフィールド ゴールを試みた。エンド ゾーンにいるBチームのプレーヤーが、クロスバーの上方まで跳び上がり、空中にあるボールをバッティングした。ボールはエンド ゾーンでBチームにリカバーされた。 判定：エンド ゾーン内でのバッティングの反則。プレーの結果は、タッチバック。罰則が受諾されればセーフティ。
- III. Aチームは、Bチームの30ヤード ラインでフィールド ゴールを試みた。エンド ゾーンにいるBチームのプレーヤーが、クロスバーの上方まで跳び上がり、空中にあるボールをバッティングした。ボールは、フィールド オブ プレーに戻ってきた。 判定：エンド ゾーン内でのバッティングの反則。第4節終了まではポストスクリーメージ キックとしての罰則施行により、セーフティ。ボールはライブのままであり、通常のスクリーメージ キックの規則が適用される。Aチームはプレーの結果を選択できる。Aチームが得点せずにリカバーして罰則を受諾した場合の、あるいは超過節でのプレーの場合の施行地点はプレビアス

スポットである。

- IV. Aチームが、トライにおいてブレース キックを試みた。エンド ゾーンにいたBチームのプレーヤーが、クロスバーの上方まで跳び上がり、空中にあるボールをバッティングした。ボールはエンド ゾーンからアウト オブ バウンズへ出た。 判定：エンド ゾーン内でのバッティングの反則。罰則－プレビマス スポットからハーフ ディスタンス。トライには、ポストスクリーメージキックの規則が適用されない。(参照：10-2-3)
- V. Aチームが、トライにおいてブレース キックを試みた。エンド ゾーンにいたBチームのプレーヤーが、クロスバーの上方まで跳び上がり、空中にあるボールをバッティングした。ボールはエンド ゾーンでAチームにリカバーされた。 判定：エンド ゾーン内でのバッティングの反則。Aチームは罰則を辞退し、2点を得るだろう。
- VI. Aチームが、フィールド ゴールを試みた。エンド ゾーンにいたB23が、クロスバーの上に乗る、ボールをキャッチした。 判定：正当なプレー。
- VII. Aチームのファンブルが、B1によって空中で前方へバッティングされ、ボールはAチームのゴール ラインの後方でアウト オブ バウンズへ出た。 判定：セイフティ。空中にあるファンブルをバッティングすることは、新しい原動力を加えたことにならない。(参照：8-7-2-b) Bチームの反則。罰則－10ヤード。
- VIII. Aチームのバックワード パスが、空中でB1によってバッティングされ、ボールはAチームのゴール ラインの後方でアウト オブ バウンズへ出た。 判定：セイフティ。パスはいかなる方向へもバッティングしてよい。原動力はAチームのパスである。(参照：8-5-1-a)
- IX. Bチームのプレーヤーが、自陣のエンド ゾーンで空中にあるフリー キックのボールをマフした。ルース ボールがエンド ゾーンにある間に、Bチームのプレーヤーがバッティングをして、エンド ゾーンの外へ出した。 判定：プレーの結果はタッチバック。Bチームによるエンドゾーンでの不正なバッティング。罰則－プレビマス スポットから10ヤード。
- X. B1は、Bチームの20ヤード ラインでAチームの正当なフォワード パスをインターセプトした後、自陣38ヤード ラインでボールをファンブルした。そのルース ボールをB2がBチームの30ヤード ラインで不正にバッティングし、ボールは前方にころがりアウト オブ バウンズへ出た。 判定：Bチームの反則。罰則－反則地点から10ヤード。Bチームのボールで20ヤード ラインから第1ダウン、10ヤード。罰則の施行後、Bチームに新しいシリーズが与えられるので、罰則にはロス オブ ダウンを含まない。(参照：5-1-1-e-1)
- XI. 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 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-(a)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。天気状況によっては、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。

## 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)

## 第1章 罰則の完了

## 第4条 オフセッティング ファウル

## A. R. 10 - 1 - 4

- I. Aチームのキックオフで、ボールがタッチされずにゴール ライン間でアウト オブ バウンズとなる前に、Bチームが反則をした。 判定：オフセッティング ファウル。プレビアス スポットでAチームがキックを繰り返す。
- II. Aチームの自陣35ヤード ラインからのキックオフで、ボールがタッチされずにゴール ライン間でアウト オブ バウンズとなった後、Bチームが反則を犯した。 判定：BチームはAチームの45ヤード ラインでAチームにフリー キックの繰り返しをさせることができる。またBチームがボールを得るために、Bチームの35ヤード ラインから15ヤードの罰則を施行しBチームの20ヤード ラインからのオフense、またはキックがアウト オブ バウンズになった地点からAチームに対する5ヤードの罰則の後、Bチームに対する15ヤードの罰則を施行した地点を選択できる。(参照：6-1-8および10-1-6)
- III. Aチームが不正なフォーメーションの状態ですナップした。A1のフォワード パスをインターセプトしたB1が、5ヤード進みタックルされた。BチームはB1が走り返しているときにクリッピングの反則をした。 判定：Bチームは、オフセッティング ファウルを選択してダウンを繰り返すか、またはオフセッティング ファウルを辞退しBチームの罰則だけを受諾してボールを得るか、いずれかの選択ができる。後者の場合Aチームは、Bチームのクリッピングの反則に対する罰則を受諾することも辞退することもできる。
- IV. A1は不正なフォワード パスを投げたが、Bチームはスナップ時にニュートラル ゾーンに入っていた。B23はパスをインターセプトし、走り返しているときにB10がクリッピングをした。B23はフィールド オブ プレーでタックルされた。 判定：選択権はなく、オフセッティング ファウル。ダウンを再度行う。Bチームは、ボールを確保する前に反則をしているので、オフセッティング ファウルを辞退することはできない。
- V. A1のフォワード パスをB1がインターセプトし、ボールを進めた後ファンブルし、さらにB2がボールをリカバーし5ヤード前進した。Aチームがそのダウ中またはその後で反則をし、B2のリターン中あるいはファンブルの間に、Bチームも反則をした。 判定：Aチームの反則がライブ ボール中のものであれば、Bチームはオフセッティング ファウルを選択しダウンを繰り返すこともできるし、Bチームの反則に対する罰則の施行後、ボールを得ることもできる。Aチームの反則がデッド ボール中であれば、両方の罰則を施行した後、Bチームはボールを得る。
- VI. Aチームの正当なフォワード パスがB45にインターセプトされ、B45は数ヤード進んだ。

リターン中にB23がクリッピングをし、A78がB45のフェイスマスクを引っ張り、ひねってタックルした。判定：Bチームはチーム確保変更前に反則をしていないので、オフセティング ファウルを辞退し、クリッピングに対する罰則を受け、ボールを所有することができる。

- VII. A1が自己のエンドラインの上でスナップを受けた。Bチームはオフサイドをした。判定：Aチームの反則であるスナップの時点でのアウト オブ バウンズは、Bチームのオフサイドと相殺され、そのダウンは繰り返される。[注：Bチームがオフサイドをしていなかったならば、BチームはAチームの反則に対する罰則か、セーフティを選択することができる。(参照：8-5-1-a)]

## 第5条 デッド ボール中の反則

### A. R. 10-1-5

- I. 第4ダウン、残り8ヤード。Aチームが4ヤード獲得してデッドが宣告された後、B1がパイリング オンをした。判定：Bチームのパーソナル ファウル。罰則—サクシーディング スポットから15ヤード。Bチームの第1ダウン、10ヤード。(参照：5-1-1-c) スナップで計時開始。
- II. ボールがレディ フォー プレーとなる前に不正なスナップが行われ、それに続く動作の途中で、パーソナル ファウルが起きた。判定：そのような早いスナップや、その結果として起こる行為を避ける努力がなされなければならない。しかし、このような反則が実際起きたならば、ダウン間の反則とみなされる。両反則に対する罰則が施行される。パーソナル ファウルがBチームによるものであれば、両反則に対する罰則の施行の結果は、Bチームの10ヤードの罰則となるであろう。Bチームの反則に対する罰則は、自動的に第1ダウン。
- III. 3ヤードラインで、第2ダウン、ゴールまで。ボール キャリアA14は1ヤードラインでダウンしB67がパイリング オンをした。A14は、仕返しとしてB67を殴った。判定：どちらの罰則も完了していないため、罰則は取り消される。A14は暴力行為で資格没収。第3ダウン、ゴールまで。(参照：10-1-1)

## 第6条 ライブ ボール中の反則とデッド ボール中の反則

### A. R. 10-1-6

- I. Aチームがパントをしたが、スナップ時に不正なモーションの反則をした。ボールは誰にもタッチされずにゴールライン間でアウト オブ バウンズに出た。その後、Bチームがパーソナル ファウルの反則をした。判定：可能な選択は以下のとおりである。(1) Bチームがダウンを繰り返すことを選択すれば、Aチームはプレビアス スポットから5ヤードの罰則の後、Bチームに対して15ヤードの罰則と自動的な第1ダウンとなる。(2) Bチームは不正なモーションの罰則を辞退し、アウト オブ バウンズの地点から15ヤードの罰則を受けた後に、ボールを得ることができる。(3) Bチームは5ヤードの罰則をアウト オブ バウンズの地点から施行し(参照：6-3-13)、その後に15ヤードの罰則を受けることができる。いずれの場合も計時はスナップで開始される。(参照：3-3-2-d-8)

- II. パスをインターセプトしてリターン中のボール キャリアB17は、タッチダウンする前にAチームの11ヤード ラインで追ってきた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からぬ行為。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。
- III. B2が正当なフォワード パスをインターセプトする前に、B1が反則をした。ボールがデッドを宣告された後、A1がパイリング オンをした。 判定：Bチームの反則に対する罰則の施行の結果、Aチームのボールとなる。その後Aチームのデッド ボール中の反則に対して罰則が施行される。(参照：5-2-3)
- IV. 3ヤード ラインからのスナップ時にBチームがオフサイドをし(トライではなく)、Bチームのエンド ゾーンにAチームが正当なフォワード パスを投げた。Bチームがインターセプトし、101ヤード走ってAチームのエンド ゾーンに入った後、Aチームがクリッピングをした。 判定：Bチームの16.5ヤード ラインで、Aチームがボールをプレーに移し、ダウンを繰り返す。
- V. BチームがAチームの正当なフォワード パスをインターセプトしたときまでは反則が起きていなかったが、リターンしているとき、Bチームのプレーヤーがクリッピングをした。ボールがデッドになったとき、Aチームのプレーヤーがパイリング オンをした。 判定：Bチームがボールを得る。Bチームのクリッピングの反則に対する罰則を施行した後、Aチームのデッド ボール中のパイリング オンの反則に対する罰則を施行する。一方の罰則の施行地点がゴール ラインから30ヤード以内でその罰則の施行がゴール ラインの方向でない限り、距離罰則は相殺される。
- VI. Aチームがパントを行い、不正なタッチのバイオレーションを犯した。B2がファンブルしたパントのリターン中にB1がクリッピングをした。A1がファンブルをリカバーし、デッドになった後、A2が反則をした。 判定：Bチームがライブ ボール中に反則をしているため、Aチームに最初の選択権がある。もし、AチームがBチームの反則に対する罰則を辞退すれば、Bチームはバイオレーションの地点でボールを確保することができ、その地点からAチームのデッド ボール中の反則に対する罰則を受諾するかどうかを選択できる。AチームがBチームの反則に対する罰則を受諾すれば、Bチームのライブ ボール中の反則に対する罰則およびAチームのデッド ボール中の反則に対する罰則を施行後、Bチームがボールを確保する。

## 第2章 施行方法

### 第2条 施行地点と施行基準点の決定

#### A. R. 10-2-2

- I. Bチームにタッチされていないキックオフのボールが、Aチームによって不正にタッチされた後で、アウト オブ バウンズへ出た。キック中にAチームが、パーソナル ファウルまた

- はホールディングの反則をコールされた。 判定：Bチームには次の選択肢がある。Bチームは、不正なタッチのバイオレーションの地点でスナップする。プレビアス スポットから5、10または15ヤードの罰則を受諾し、Aチームが再度のキックオフをする。ボールがアウト オブ バウンズに出た地点から5、10または15ヤードを科した地点でスナップする。あるいはAチームの制限線から30ヤード前方（レシーブ チームの方向）の地点でスナップする。
- II. ファンブルまたはバックワード パスが、Aチームのエンド ゾーンでルース ボールとなった。そこで、A33がボールをキッキングまたはバッティングした。 判定：罰則-セーフティ。(参照：8-5-1-b)
  - III. Aチームのスクリメージ キックをB44がフィールド オブ プレーでタッチした後のキックの状態のときに、A55が、Bチームのエンド ゾーン内でクリッピングをした。 判定：罰則-15ヤード。施行はプレビアス スポットから（Aチームがボールを確保した場合）、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行う。
  - IV. 自陣のエンド ゾーンからのAチームのパントが、Aチームの30ヤード ラインまでリターンされた。リターン中、Aチームのエンド ゾーン内でA23がB35に対しクリッピングをした。 判定：罰則-施行基準点であるラン エンドの地点（Aチームの30ヤード ライン）から15ヤード。Bチームのボールで第1ダウン、10ヤード。
  - V. 自陣のエンド ゾーンからのAチームのパントが、Aチームの30ヤード ラインまでリターンされ、そこでファンブルした。Bチームがファンブルしボールがルースとなっている間に、Aチームのエンド ゾーン内でA23がB35に対しクリッピングをした。ボールはフィールド オブ プレーでリカバーされた。 判定：罰則-施行基準点であるファンブル地点（Aチームの30ヤード ライン）から15ヤード。Bチームのボールで第1ダウン、10ヤード。
  - VI. 自陣のエンド ゾーンからのAチームのパントが、タッチされずにAチームの40ヤード ラインでアウト オブ バウンズとなった。ボールがキックされる前に、Aチームのエンド ゾーンでA2がBチームのプレーヤーをクリッピングした。 判定：罰則-セーフティ（参照：9-1罰則）、またはBチームはボールがアウト オブ バウンズに出た地点からの罰則を施行した後、Aチームの25ヤード ラインからスナップすることができる。
  - VII. Aチームが自陣1ヤード ラインでスナップをし、ボール キャリアA1が自陣5ヤード ラインでダウンさせられた。Bチームは、ボールがプレー中にエンド ゾーンでパーソナル ファウルを反則をした。 判定：罰則-施行基準点（5ヤード ライン）から15ヤード。
  - VIII. パントのキックがニュートラル ゾーンを越えてBチームにタッチする前に、ニュートラル ゾーンの手前もしくはニュートラル ゾーンを越えた地点で、B1がA2に対しホールディングの反則をした。 判定：罰則-10ヤード。Bチームが次にボールをスナップする場合、ポストスクリメージ キックの施行となる。
  - IX. A1のニュートラル ゾーンを越えたランの間に、B25がニュートラル ゾーンを10ヤード越えた地点で反則をした。A1が30ヤード進んだところでボールをファンブルし、それをB48がリカバーし、そのままAチームのゴール ラインまで走った。 判定：施行基準点であるファンブル地点からBチームに対して罰則を施行する。Aチームのボール確保が続く。(参照：5-2-3)



- X. Aチームの30ヤードラインから第1ダウン、10ヤード。A1がBチームの40ヤードラインまでボールを進めてダウンした。A1が走っているときに、B1がAチームの45ヤードラインでクリッピングをした。判定：罰則—施行基準点であるBチームの40ヤードラインから15ヤード。Bチームの25ヤードラインから第1ダウン、10ヤード。
- XI. Aチームの40ヤードラインから第1ダウン、10ヤード。A1がBチームの40ヤードラインまでボールを進めファンブルした。A1が走っている間、あるいはファンブルの間に、B2が50ヤードラインでパーソナルファウルをした。B1がファンブルをリカバーして、Aチームのゴールラインまでリターンした。判定：罰則—施行基準点であるその関係するランのランエンド（Bチームの40ヤードライン）から15ヤードで、Aチームの第1ダウン。
- XII. スクリメージキックのリターン中に、Bチームの25ヤードラインでB40は、A80の腰より上の背中をブロックした。Bチームのボールキャリアは、自陣の40ヤードラインでボールを確保したままダウンした。判定：Bチームの背後への不正なブロックの反則。罰則—反則地点から10ヤード。Bチームの15ヤードラインでBチームのボール。第1ダウン、10ヤード。
- XIII. Bチームが正当なフォワードパスをインターセプトし、Bチームが前進している間に、パスを投げたプレーヤーが反則を受けた。判定：罰則を施行した後、Bチームのボールで第1ダウン、10ヤード。（参照：2-27-5、5-2-4および9-1）
- XIV. B1が自己のエンドゾーン深くで正当なフォワードパス（トライ中ではない）をインターセプトし、エンドゾーンから出ることなくデッドとなった。このラン中にB2がA1を、(a) Bチームの25ヤードラインでクリッピングした。(b) Bチームの14ヤードラインでクリッピングした。(c) エンドゾーンでクリッピングした。判定：Bチームの20ヤードラインが施行基準点である。(a) Bチームの10ヤードラインから第1ダウン、10ヤード。(b) Bチームの7ヤードラインから第1ダウン、10ヤード。(c) セーフティ。（参照：8-5-1-b、8-6-1および10-2-2-d-2-a）
- XV. B17が自己のエンドゾーン深くで正当なフォワードパス（トライ中ではない）をインターセプトし、エンドゾーンから外へ走り出そうとしているときに、A19がエンドゾーンでクリッピングをした。その反則の後でB17がエンドゾーンを出る前にB17はファンブルをし、A26が2ヤードラインでリカバーした。判定：罰則—ゴールラインから15ヤード。Bチームのボールで自陣15ヤードラインからBチームの第1ダウン、10ヤード。（参照：10-2-2-d-2-c）
- XVI. セーフティの後で、Aチームは20ヤードラインでパントをした。ボールはBチームによってタッチされることなくアウトオブバウンズへ出た。判定：Bチームのキャプテンは、Aチームの15ヤードラインからのダウンの繰り返しを選択するか、50ヤードラインのインバウンズの地点、またはボールがアウトオブバウンズに出た地点のインバウンズの地点から5ヤードをAチームに対して施行後、スナップすることを選択することができる。

### 第3条 ポストスクリメージキックの罰則施行

#### A. R. 10-2-3

- I. スクリメージキック中に、ボールがニュートラルゾーンを越えてタッチされた後に、一方

のチームが反則をした。反則はニュートラルゾーンを越えた地点で起こり、Bチームが次にボールをプレーに移す状況であった。判定：Bチームの反則に対する罰則は、3-1の原則によりポストスクリーンキックの地点を施行基準点として施行し（参照：2-25-11）、Bチームのボールで第1ダウン、10ヤード。Aチームの反則に対する罰則の施行は、プレビアススポットまた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行われる。（参照：6-3-13）

- II. Aチームのパントはニュートラルゾーンの手前でブロックされた。一旦ニュートラルゾーンを越えたがBチームにはタッチされなかった。その後、Bチームのクリッピングまたはホールディングが起こる前に再びニュートラルゾーンの手前に戻ってきた。反則の時点で、ボールはルースであった。判定：反則はキック中に発生している。Bチームが次にスナップをするのであれば、罰則の施行はポストスクリーンキックの規則によって施行される。
- III. Aチームのパントが、ニュートラルゾーンの手前でブロックされた。その後、Bチームのクリッピングまたはホールディングが、ニュートラルゾーンを越えた地点で起きた。ボールはプレー中、一度もニュートラルゾーンを越えなかった。判定：10-2-3は、ニュートラルゾーンを越えたスクリーンキックにのみ適用される。プレビアススポットから罰則を施行した後、Aチームのボール確保が続く。
- IV. Aチームの成功したフィールドゴールの試みは、Bチームの30ヤードラインからスナップされた。そして、そのキック中にBチームの20ヤードラインでBチームのプレーヤーが反則をした。判定：Aチームは、罰則を辞退して得点を得るか、得点を辞退し、プレビアススポットからBチームの罰則を得ることができる。（参照：10-2-5-d）
- V. Aチームの触れられていない不成功のフィールドゴールの試みは、Bチームの30ヤードラインからスナップされた。そのキック中にBチームの15ヤードラインでBチームが反則をした。判定：Bチームのボール。ポストスクリーンキックの地点は30ヤードラインであり、罰則の施行は反則の地点である15ヤードラインから行われる。ダウンの繰り返しはない。（参照：2-25-11および8-4-2-b）
- VI. Aチームのパントがニュートラルゾーンを越えた。キック中にニュートラルゾーンを1ヤード越えた地点でB79がA55に対してホールディングを犯した。Bチームの25ヤードラインでB44がキックをキャッチし、Bチームの40ヤードラインまでリターンしてタックルされた。判定：B79の反則はポストスクリーンキックの規則が適用される。キックエンドの地点であるBチームの25ヤードラインから10ヤードの罰則。Bチームの15ヤードラインからBチームの第1ダウン、10ヤード。
- VII. Aチームの35ヤードラインから第4ダウン、7ヤードでAチームがスナップした。スナップの直後に、ラインマンB77がA66をつかんで、一方向に引っ張り、キックをブロックするためにラインバッカーB43がそのギャップから侵入した。Bチームの25ヤードラインでB44がキックをキャッチし、Bチームの40ヤードラインまでリターンし、タックルされた。判定：B77のホールディングはキックの前に発生したので、ポストスクリーンキックの規則は適用されない。プレビアススポットから10ヤードの罰則。罰則の結果、Aチームの45ヤードラインからAチームに第1ダウンが与えられる。

## 第5条 タッチダウン、フィールド ゴールまたはトライの、それぞれの間またはその後の反則

### A. R. 10 - 2 - 5

#### Aチームのタッチダウンあるいはフィールド ゴール プレー中に起きた反則

- I. タッチダウンとなったランの間に、フィールド オブ プレーまたはエンド ゾーンでBチームがクリッピングをした。 判定：Aチームは罰則をトライで施行するか、次のキックオフで施行するかを選択できる。(参照：10-2-5-a-1)
- II. Aチームがタッチダウンをしたダウン中、Bチームがパーソナル ファウルの反則をした。Aチームは得点した後、トライのレディ フォー プレーのシグナルの前に反則をした。 判定：得点は与えられ、AチームはBチームに対する罰則の施行を、トライまたは次のキックオフで選択できる。その後、BチームもまたAチームの反則に対して、トライまたは次のキックオフでの罰則の施行を選択できる。ライブ ボール中の反則とデッド ボール中の反則は、距離的には相殺される。(参照：10-2-5)
- III. Aチームのタッチダウンとなったランの間に、Bチームがホールディングをした。そしてタッチダウンの後、Aチームが反則をした。 判定：得点は与えられ、Bチームのホールディングの反則に対する罰則は、公式規則により辞退される。BチームはAチームの反則に対して、トライまたは次のキックオフでの罰則の施行を選択できる。(参照：10-2-5-a-2および10-2-5-c)
- IV. Aチームのタッチダウンとなったランの間またはその後、Bチームのプレーヤーが相手を殴った。成功したトライでBチームがオフサイドをした。 判定：タッチダウンは認められ、そのBチームのプレーヤーは暴力行為により資格没収となる。AチームはBチームの反則に対してトライまたは次のキックオフでの施行を選択できる。成功したトライの場合は、Aチームは、オフサイドに対する罰則をトライの地点から施行してトライを繰り返すことを選択できる。(参照：10-2-5および8-3-3-b)
- V. タッチダウンとなったパス プレー中に、Bチームがラフティング ザ パサーの反則をした。 判定：タッチダウンは認められ、Aチームは、施行をトライまたは次のキックオフで選択できる。
- VI. 成功したフィールド ゴールのダウンで、Bチームがオフサイドをした。 判定：Aチームは、プレビアス スポットからの罰則を受諾しダウンを繰り返すか、または罰則を辞退して得点を取るかを選択できる。
- VII. 成功したフィールド ゴール中に、Bチームが反則をした。 判定：Aチームは、得点を取り消し、プレビアス スポットからの罰則を受諾してダウンを繰り返すか、または罰則を辞退して得点を得るかを選択できる。パーソナル ファウルおよびスポーツマンらしからぬ行為の反則に対しては、Aチームは得点を得て、その罰則を次のキックオフまたは超過節のサクシーディング スポットで科すことができる。

#### Aチームのタッチダウン後の反則

- VIII. タッチダウン後にAチームが反則をし、成功したトライでBチームが反則をした。 判定：タッチダウンは認められる。Bチームは、Aチームの反則に対して、トライまたは次のキックオフでの罰則の施行を選択できる。その後、Aチームは、Bチームの反則に対して罰則

を施行し、トライの繰り返しの選択ができる。Bチームのパーソナル ファウルは、次のキックオフまたは超過節のサクシーディング スポットから科すことができる。次のキックオフでの施行は、距離的には相殺される。

- IX. タッチダウンの後にAチームが反則をし、成功したトライの後に、Bチームが反則をした。  
 判定：得点は認められる。Bチームは、Aチームの反則に対して、トライまたは次のキックオフでの罰則の施行を選択できる。トライ後のBチームの反則に対しては、キックオフまたは超過節のサクシーディング スポットで施行する。

チーム確保の変更がないトライ中の反則（デッド ボール中の反則として施行されるライブ ボール中の反則、またはロス オブ ダウンを伴う反則を除く）

- X. 不成功となったトライ中に、Bチームが反則をした。 判定：Bチームに罰則を施行し、トライを繰り返す。トライではポストスクリーンキックの施行は行われない。（参照：10-2-3）
- XI. 成功したトライ中に、Bチームが反則をした。 判定：罰則の施行後にトライを繰り返すか、公式規則によって罰則は辞退される。パーソナル ファウルおよびスポーツマンらしからぬ行為に対する罰則は、次のキックオフまたは超過節のサクシーディング スポットで科すことができる。（参照：8-3-3-b-1）
- XII. 3ヤード ラインからの成功したキックのトライ中に、Bチームがオフサイドをした。ボールがデッドになった後、Bチームがパーソナル ファウルをした。 判定：Aチームがトライの繰り返しを選べば、スナップ前にBチームの2つの罰則を施行する。（参照：10-1-6）Aチームがオフサイドの罰則を辞退し得点を選べば、Bチームのデッド ボール中の反則は、キックオフまたは超過節のサクシーディング スポットで施行する。（参照：8-3-5）
- XIII. 3ヤード ラインからの不成功となったキックのトライ中に、Aチームが不正なモーションの反則をした。ボールがデッドになった後、Bチームが反則をした。 判定：Bチームは明らかにAチームの反則を辞退するであろう。Bチームは、次のキックオフまたは超過節のサクシーディング スポットで罰則を施行される。

トライ後で次のキックオフの前の反則

- XIV. どちらかのチームが反則をした。 判定：そのトライが試合の最後のダウンでなければ、キックオフのときに罰則が施行される。
- XV. いずれかの反則が完了する前に両方のチームが反則をした。 判定：両方の反則は、相殺される。
- XVI. 成功したトライの後のBチームの反則に対する罰則が受諾され、キックオフで施行されることになった。その後：
1. トライの後にAチームが反則をした。 判定：罰則は、キックオフまたは超過節のサクシーディング スポットで反則の発生順に施行する。
  2. トライの後にBチームが反則をした。 判定：Bチームの両方の反則に対する罰則をキックオフまたは超過節のサクシーディング スポットで反則の発生順に施行する。
  3. いずれかの罰則が完了する前に両方のチームが反則をした。 判定：両方の反則

---

は、相殺される。最初のBチームの罰則はキックオフまたは超過節のサクシーディングスポットで施行する。

# 公式規則索引

	篇	章	頁(R)
相手に突き当たる .....	9	1	104
相手を混乱させる .....	7	1	85
アウト オブ バウンズ			
保持されているボールの .....	4	2	67
前進地点 .....	4	2	68
プレーヤーの .....	4	2	67
ボールの .....	4	2	67
アウト オブ バウンズの地点 .....	2	25	44
アウト オブ バウンズのライン .....	2	12	37
アブルーブドルール .....	2	1	30
インスタントリプレー .....	12	-	121
インターセプト .....	2	4	32
インターロックド インターフェランス .....	9	3	110
インバウンズの地点 .....	2	25	44
ウェッジ フォーメーション			
不正な .....	6	1	74
疑わしい場合の規則 .....	-	-	133
打つ			
足や脚で .....	9	1	98
組んだ両手や肘で .....	9	1	98
手の側面, 甲, ひらで .....	9	1	98
Aチーム, Bチーム .....	2	27	45
エンクローチメント .....	2	18	40
エンドゾーン .....	2	31	50
エンドライン .....	2	12	37
オフENSE チーム			
定義 .....	2	27	45
条件 .....	7	1	83
オフサイド .....	2	18	40
獲得距離 .....	5	1	69
キッカー .....	2	27	45
キック, 定義 .....	2	16	38
キック, 正当および不正な .....	2	16	38

	篇	章	頁(R)
キックオフ	2	16	39
キャッチ	2	4	32
キャッチ可能なフォワードパス	2	19	42
キャッチする資格			
スクリメージキック	6	3	75
正当なパス	7	3	88
バックワードパス	7	2	86
ファンブル	7	2	86
フリーキック	6	1	73
キャプテン, チーム	1	1	16
休止時間			
節間	3	2	53
前半と後半の間	3	2	53
9ヤードマーク	2	12	37
競技時間			
操作	3	2	54
試合	3	2	53
節の延長	3	2	54
短縮	3	2	53
調整	3	2	53
クリッピング			
定義	2	5	33
禁止された	9	1	101
グローブ, 定義	1	4	26
グローブの色	1	4	26
計時開始	3	3	56
計時装置	3	2	54
ゲームクロック	2	29	48
プレークロック	2	29	49
計時停止	3	3	56
原動力	8	7	97
ゲームの遅延	3	4	61
コイントス	3	1	51
高校生以下の規定	1	1	17
公式規則の適用を受ける	1	1	17
公式規則の適用を受ける者	1	1	17
公式規則の適用を受ける者の行為	9	-	98

	篇	章	頁(R)
交代			
制限	3	5	63
正当な	3	5	63
方法	3	5	63
交代選手, 定義	2	27	47
後方, 定義	2	9	35
越えて (ビヨンド), 定義	2	9	35
コーチの保証	1	4	27
コーチ用通話器	1	4	29
コーチング ボックス	1	2	18
ゴール			
定義	1	2	19
選択	3	1	51
ゴール ライン			
定義	2	12	36
位置	1	1	16
腰より下へのブロック	9	1	101
定義	2	3	31
言葉, 使用	9	2	106
拳, それで殴る	9	1	98
サイドライン	2	12	36
サクシーディング スポット	2	25	43
3-1の原則	2	33	50
施行	10	2	116
試合, 説明	1	1	16
試合の管理	1	1	16
試合の一時停止	3	3	58
試合の長さ	3	2	53
資格を没収されたプレーヤー	2	27	47
資格没収となる反則	9	1	98
シグナル	-	-	134
シフト, 定義	2	22	42
シフト, 1秒間の停止	7	1	82
ジャージ	1	4	25
10秒減算			
インスタント リプレーの結果	12	3	124



	篇	章	頁(R)
反則による場合	3	4	63
負傷者の場合	3	3	59
ヘルメットが脱げた場合	3	3	61
出血しているプレーヤー	3	3	59
障害物	1	2	20
勝者	1	1	16
所属, 定義	2	4	32
シリーズ			
与えられるとき	5	1	69
スクリメージ ダウンの連続	5	1	69
シリーズの終了	5	1	70
シリーズ獲得線, 定義	5	1	69
シリーズ獲得線標示器	1	2	20
審判員			
公式フットボール シグナル	-	-	134
管轄と任務	11	1	120
スクリメージ			
定義	2	21	42
開始	7	1	82
サイドゾーンで行わない	7	1	82
フォーメーション	7	1	83
スクリメージ キック			
定義	2	16	39
アウト オブ バウンズ	6	3	77
キャッチとリカバー	6	3	76
強制されたタッチ	6	3	76
ゴール ライン後方で	6	3	77
ゴール ライン後方でのパッティング	6	3	78
正当な, 不正な	6	3	77
ニュートラル ゾーンを越えていない	6	3	75
ニュートラル ゾーンを越えて	6	3	76
不正なタッチ	6	3	76
ブロックされた	2	11	36
ポストスクリメージの施行	10	2	118
スクリメージ キックのブロック	2	11	36
スクリメージ キック フォーメーション	2	16	39
スクリメージ ライン	2	21	42
スナッパー, 定義	2	27	47

	篇	章	頁(R)
スナッパーの位置 .....	7	1	82
スナップ			
定義 .....	2	23	42
ボールの静止 .....	7	1	82
スパイクする際の残り時間 .....	3	2	55
スポーツマンらしからぬ行為 .....	9	2	106
制限線 .....	2	12	37
.....	6	1	72
正当なフォワードパス .....	7	3	87
セイフティ			
定義 .....	8	5	96
最初の原動力 .....	8	7	97
責任 .....	8	7	97
次のプレー .....	8	5	96
得点 .....	8	1	92
施行基準点 .....	2	25	44
施行地点 .....	2	25	43
節			
延長 .....	3	2	54
開始の方法 .....	3	1	51
超過節 .....	3	1	52
先端の地点, ボールの .....	4	2	68
宣伝広告 .....	1	2	17
前半および後半開始時の遅延 .....	3	4	61
前方, 定義 .....	2	9	35
前方へのボールの手渡し			
定義 .....	2	13	37
ラインの手前で .....	7	1	85
装具, プレーヤー			
違反 .....	1	4	27
修復, 交換 .....	1	4	27
必要な .....	1	4	24
不正な .....	1	4	27
ターゲティング .....	9	1	99
タイブレイクシステム .....	3	1	52
タイムアウト .....	3	3	56
コーチへの宣告 .....	3	3	60

	篇	章	頁(R)
制限(回数) .....	3	3	58
宣告されるとき .....	3	3	56
チーム タイムアウト .....	3	3	58
超過節 .....	3	1	52
常に課す .....	3	3	56
長さ .....	3	3	60
バイオレーション .....	3	3	60
負傷 .....	3	3	59
プレーヤーの .....	3	3	59
ヘルメットが脱げた場合 .....	3	3	61
レフリー タイムアウト .....	3	3	56
ダウン			
定義 .....	2	7	34
開始 .....	2	7	34
終了 .....	2	7	34
タックル .....	2	26	45
タックル ボックス .....	2	34	50
タッチ, 定義 .....	2	11	36
タッチダウン			
定義 .....	8	2	92
次のプレー .....	8	3	93
得点 .....	8	1	92
タッチバック			
定義 .....	8	6	96
最初の原動力 .....	8	7	97
責任 .....	8	7	97
次のプレー .....	8	6	97
タバコ製品の使用 .....	9	2	109
チーム タイムアウト			
コーチへの宣告 .....	3	3	60
長さ .....	3	3	60
許される場合 .....	3	3	58
30秒のタイムアウト .....	3	3	60
30秒の宣告 .....	3	3	60
チーム エリア .....	1	2	18
地点 .....	2	25	43
キック エンドの地点 .....	2	25	44
反則地点 .....	2	25	44

	篇	章	頁(R)
ラン エンドの地点	2	25	44
チャージを装うこと	7	1	82
チョップ ブロック			
定義	2	3	31
禁止された	9	1	103
通信装置, 禁止された	1	4	28
ティー	2	16	39
定義	2	-	30
ディフェンス チーム			
定義	2	27	45
条件	7	1	84
手または腕の使用, ボールを確保しているとき	9	3	110
手または腕の不正な使用, ボールを確保しているとき	9	3	110
デッド ボール			
定義	2	2	30
宣告された	4	1	65
ライブ ボールになる場合	4	1	65
デッド ボールの故意の前進			
定義	2	6	33
禁止された	3	4	62
デッド ボールの地点	2	25	43
同時のキャッチやリカバー	2	4	33
登録選手	2	27	47
得点			
セイフティ	8	1	92
タッチダウン	8	1	92
トライ	8	1	92
フィールド ゴール	8	1	92
得点, 超過節	3	1	52
得点はレフリーのみが決定する	11	1	120
時計, 試合	3	2	53
飛び上がったプレーヤー	9	1	103
トライ			
定義	8	3	93
再プレー	8	3	93
次のプレー	8	3	95
得点	8	1	92

	篇	章	頁(R)
トリッピング, 定義	2	28	48
妨害	9	1	98
ドロップキック	2	16	38
日没	3	2	53
ニュートラルゾーン	2	17	40
パーソナルファウル	9	1	98
定義	2	10	35
ひどい	2	10	35
ハードリング	2	15	38
バイオレーション, 定義	2	10	35
背後へのブロック			
定義	2	3	31
禁止	9	3	112
パイリングオン	9	1	102
パイロン	1	2	20
パサー	2	27	46
パス, 定義	2	19	41
パスの成功	7	3	88
パスの不成功	7	3	88
バック, 定義	2	27	46
バックワード, 定義	2	9	35
バックワードパス			
定義	2	19	41
アウトオブバウンズ	7	2	86
空中でのキャッチ	7	2	86
グラウンド上でのリカバー	7	2	86
ハッシュマーク	2	12	37
罰則			
定義	2	20	42
一覧	-	-	128
完了	10	1	115
辞退	5	2	71
.....	10	1	115
罰則後の確保	5	2	70
罰則の辞退	10	1	115
バッティング			
定義	2	11	36

	篇	章	頁(R)
確保中のボール	9	4	113
バックワードパス	9	4	113
ルースボール	9	4	112
ハドル	2	14	38
反則			
定義	2	10	35
オフセッティング	10	1	115
同一チームによる	10	1	115
罰則が施行される時	10	1	116
報告される時	10	1	115
反則後のダウン	5	2	70
パント	2	16	38
膝で打つ	9	1	98
膝を相手に突き出す	9	1	98
標示物	1	2	20
ファクシミリ機器	1	4	28
フアンブル			
定義	2	11	35
アウトオブバウンズ	7	2	86
空中でのキャッチ	7	2	86
グラウンド上でのリカバー	7	2	86
誰がリカバーできるか	7	2	86
フィールド			
規格	1	2	17
装飾	1	2	17
表面	1	2	21
フィールドオブプレー	2	31	49
フィールドゴール			
定義	2	16	39
失敗	8	4	95
次のプレー	8	4	95
得点	8	1	92
得点となる時	8	4	95
フィールドの装備、禁止された	1	4	28
フィールドの領域			
エンドゾーン	2	31	50
フィールド	2	31	49
フィールドオブプレー	2	31	49

	篇	章	頁(R)
プレー場内	2	31	50
プレー用表面	2	31	50
フェア キャッチ	6	5	79
定義	2	8	34
シグナル	2	8	34
条件	6	5	79
フェイスマスク, 定義	1	4	24
打つ	9	1	98
つかむ	9	1	102
フォーメーション, スクリメージ	7	1	83
フォーメーション, フリー キック	6	1	72
フォルス スタート	7	1	82
フォワードパス			
定義	2	19	41
インターフェランス	7	3	89
キャッチ可能な	2	19	42
グラウンドに向けて	7	3	87
資格の復帰	7	3	88
成功	7	3	88
正当な	7	3	87
ニュートラル ゾーンを越える	2	19	41
不成功	7	3	88
不正な	7	3	87
不正な接触	7	3	89
不正なタッチ	7	3	91
無資格レシーバー	7	3	88
無資格レシーバーがダウンフィールドに出た場合	7	3	91
有資格レシーバー	7	3	88
フォワード プロGRESS (前進地点), 定義	2	9	35
シリーズ獲得線	5	1	69
負傷者のためのタイムアウト	3	3	59
不正なクロック戦術	3	4	62
不正なパス	7	3	87
フリー キック			
定義	2	16	39
アウト オブ バウンズ	6	2	75
強制されたタッチ	6	1	73
制限線	6	1	72

	篇	章	頁(R)
静止	6	1	73
誰がリカバーできるか	6	1	74
どこで蹴るか	6	1	72
フォーメーション	6	1	72
不正なタッチ	6	1	73
プレー クロックの計時	4	1	67
プレースキック	2	16	38
プレーの種類			
スクリメージキックプレー	2	30	49
フォワードパスプレー	2	30	49
フリーキックプレー	2	30	49
ランニングプレー	2	30	49
フレーム(身体の)	2	3	32
プレーヤー			
定義	2	27	46
空中の	2	27	46
交代	2	27	47
被交代	2	27	47
不足	2	27	47
プレーヤー, ポジション毎	1	4	23
プレーヤーの数	1	1	16
プレーヤーの番号	1	4	23
プレーヤーを蹴る	9	1	98
プレビアススポット	2	25	43
ブロッキングゾーン	2	3	32
ブロック, 定義	2	3	31
手または腕の使用	9	3	110
ヘッドコーチとの協議	3	3	58
ヘルピングザランナー	9	3	110
ヘルメットでの接触	9	1	99
妨害			
キックをキャッチする機会	6	4	78
ニュートラルゾーン	7	1	84
パス	7	3	89
ボール	7	1	85
暴力行為			
定義	2	32	50
罰則	9	5	113



	篇	章	頁(R)
ホース カラー タックル .....	9	1	104
ボール			
乾燥機器 .....	1	3	21
規格 .....	1	3	21
交換 .....	1	3	22
審判に返す .....	9	2	107
目印 .....	1	3	23
ボール キャリア .....	2	27	46
ホールディング			
オフENSESの .....	9	3	110
ディフェンスの .....	9	3	111
ボールの色 .....	1	3	21
ボールの確保 .....	2	4	32
ボールの選択 .....	1	3	22
ボールの先端で計測 .....	5	1	69
ボールを隠す .....	9	2	108
ボールを蹴る, 不正に .....	9	4	113
ボールをプレーに移す			
定義 .....	4	1	65
失敗したフィールド ゴールの後 .....	8	4	95
タッチバックの後 .....	8	6	97
トライの後 .....	8	3	95
反則の後 .....	3	3	57
フィールド ゴールの後 .....	8	4	95
レディ フォー プレーの前 .....	4	1	67
ポストスクリーンキックの地点 .....	2	25	44
ホルダー .....	2	27	45
マフ .....	2	11	36
無防備なプレーヤー, ターゲティング .....	9	1	99
モーション, 不正な .....	7	1	84
ヤード チェーンとダウン標示器			
グラウンド マーカー (シリーズ獲得線マーカー) .....	1	2	20
標示器 .....	1	2	20
ヤードライン, 定義 .....	2	12	37
ライブ ボール .....	2	2	30

	篇	章	頁(R)
ライブ ボールがデッドになる	4	1	65
ラインマン			
定義	2	27	46
インテリア ラインマン	2	27	46
ラフイング ザ キッカー／ホルダー	9	1	104
ラフイング ザ バサー	9	1	103
ランナー	2	27	46
ランニング イントゥ ザ キッカー／ホルダー	9	1	104
リカバー, 定義	2	4	32
リターン キック	2	16	39
リーピング	9	1	103
リミットライン	1	2	18
ルース ボール, 定義	2	2	30
計画的なルース ボール	7	1	86
ルールの強調点	-	-	6
レディ フォー プレー			
ボールがレディ フォー プレーになるとき	2	2	31
宣告前のボール	4	1	67
プレー クロック	3	2	54
ロス オブ ダウン	2	7	34

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

The Japan American Football Association  
Rule Committee

委員長	田中淳夫	Atsuo Tanaka
副委員長	濱田篤則	Atsunori Hamada
委員	阿部博之	Hiroyuki Abe
	高倉明仁	Akihito Takakura
	田中康	Yasushi Tanaka
	中村剛喜	Takeyoshi Nakamura
	七久保裕哲	Hiroyasu Nanakubo
	平澤幸一郎	Koichiro Hirasawa
	藤田和宏	Kazuhiro Fujita
	古橋由一郎	Yuichiro Furuhashi
	村田斉潔	Tadayuki Murata
	元部久敬	Hisahiro Motobe

アメリカンフットボール公式規則・公式規則解説書

2018～2019 アメリカンフットボール公式規則・公式規則解説書

2018年 7月10日 発行 定価（本体1,200円＋税）

発行者 公益社団法人日本アメリカンフットボール協会

〒140-0001 東京都品川区北品川1-16-1 舟正ビル2F

電話 : 03 (3450) 9360

FAX : 03 (3450) 9361

印刷所 光写真印刷株式会社

