

2013  
2014 **AMERICAN FOOTBALL RULES AND INTERPRETATIONS**

**2013～2014**

**アメリカンフットボール  
公式規則・公式規則解説書**



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

**2013～2014**

社団法人日本アメリカンフットボール協会

---

# 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2013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。

2013年7月  
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 2013 NCAA football rules, but may be slightly altered due to the locality of Japan

## ACKNOWLEDGEMENT

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, 2013

Copyright(c) 2013 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-8
フットボール綱領 .....	R-9
2012, 2013年度・主要な規則変更項目 .....	R-12
2012, 2013年度・表現明確化項目 .....	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-50
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-64
第5篇 シリーズ, シリーズ獲得線 .....	R-68
第6篇 キック .....	R-71
第7篇 スナップ, パス .....	R-80
第8篇 得点 .....	R-90
第9篇 規則の適用を受ける者の行為 .....	R-97
第10篇 罰則の施行.....	R-113
第11篇 審判員-管轄と任務 .....	R-118
罰則一覧.....	R-119
公式フットボールシグナル .....	R-126
付録 .....	R-128

## 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-7
第3篇 節, 競技時間, 交代 .....	I-10
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-22
第5篇 シリーズ, シリーズ獲得線 .....	I-24
第6篇 キック .....	I-27
第7篇 スナップ, パス .....	I-39
第8篇 得点 .....	I-51
第9篇 規則の適用を受ける者の行為 .....	I-60
第10篇 罰則の施行.....	I-72
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ひとつに「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頂点から接触することや、ターゲティングして無防備なプレーヤーに対して首または頭部へ接触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頂点からの接触について

2008年度、ヘルメットの頂点から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頂点から相手に接触すること（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接触すること（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から相手に当たりに行く行為は非常に危険である。2013年度より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。選手にこれらのルールを守るように、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選手を守るものである。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、コーチやトレーナーは、ヘルメットが正しく装着されていることを選手に指導し、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。規則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、チーム・タイムアウトが認められれば、当該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。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、サイドラインにはいない。

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、マネージャー、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）。

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。

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搬するというを理解しなければならない。

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する。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。

## 脳震盪

脳震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はなく、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。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。

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。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。

長年に亘って、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

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、教育目的になくはならない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. ブロックやタックルを教える際に、自動推進機能を持つ機器を使用すること。
- d. 相手プレーヤーに対してターゲティングして接触すること。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頂点から接触することや、ターゲティングして無防備なプレーヤーに対して首や頭部へ接触することの撲滅を目指さなければならない。
- e. 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。

- f. 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。
- g. 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。
- h. 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くからぬ行為であり、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に正しい戦術、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、攻撃と守備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。

2013年  
競技規則委員会

# 2012,2013年度・主要な規則変更項目

2012, 13年度の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。

## ★2012年度

- (1) 腰より下のブロックの制限を受けるプレーヤーの規定の追加および定義の変更 (2-12-10, 9-1-6)
- (2) 無防備なプレーヤーの定義の変更 (2-27-14)
- (3) プレーヤーのヘルメットが脱げたときの規定の追加 (3-2-4, 3-3-2, 3-3-9, 9-1-17, および9-2-1)
- (4) キックオフ時のキックチームの制限線の変更 (6-1-1)
- (5) フリーキック時のAチームのプレーヤーに対する制限の追加 (6-1-2)
- (6) フリーキックがタッチバックとなった後のボールの位置の変更 (6-1-7, 8-6-2)
- (7) キックをキャッチする機会の妨害となる条件の追加 (6-4-1)
- (8) フリーキックをキャッチする機会の保護条項に関する条件の追加 (6-4-1)
- (9) 腰より下のブロックの制限の追加 (9-1-6)
- (10) Bチームのプレーヤーによる腰より下のブロックの制限の変更 (9-1-6)
- (11) パント時の守備側のリーピングの制限の追加 (9-1-11)
- (12) 不正なバッティング, 不正なキッキングの罰則距離の変更 (9-4-1~4)

## ★2013年度

- (1) パイロンの規定の変更 (1-2-6)
- (2) ユニフォームの番号の変更に関する規定の追加 (1-4-2)
- (3) ジャージの番号の色に関する規定の追加 (1-4-4)
- (4) 審判員用通信装置の制限の変更 (1-4-13)
- (5) 腰より下のブロックの制限の変更 (2-3-7, 9-1-6)
- (6) 無防備なプレーヤーの定義の変更および追加 (2-27-14)
- (7) パスをスパイクする際の最短時間に関する規定の追加 (3-2-5)
- (8) 前後半終了間際の負傷者のためのタイムアウトに対する10秒減算の追加 (3-3-5)
- (9) ヘルメットが脱げた場合の規定の変更 (3-3-9)
- (10) ターゲティングして、ヘルメットの頂点からの接触に対する罰則の強化 (9-1-3)
- (11) 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の接触に対する罰則の強化 (9-1-4)
- (12) スポーツマンらしからぬ行為の定義の追加 (9-2-1)
- (13) ボールキャリアを守り助けることに関する制限の一部削除 (9-3-2)

---

# 2012,2013年度・表現明確化項目

---

2012, 13年度に, 条文の表現を明確化した主要項目は, 次の通りである。各項目の( )内は, 変更規則の「篇-章-条」である。

## ★2012年度

- (1) キックをキャッチする機会の妨害に対する罰則 (6-4-1)
- (2) フィールドゴールやトライでのリーピング (9-1-11)
- (3) オフセッティング・ファウル (10-1-4)

## ★2013年度

- (1) フィールドの装飾 (1-2-1)
- (2) タオルの大きさおよびロゴ (1-4-6)
- (3) 眼鏡, ゴーグルの色 (1-4-6)
- (4) チョップ・ブロックの定義 (2-3-3)
- (5) キャッチの定義 (2-4-3)
- (6) パスの定義 (2-19-2)
- (7) 罰則の種類に10秒減算を追加 (2-20)
- (8) バックの定義 (2-27-4)
- (9) プレー・クロックを25秒にセットする条件 (3-2-4)
- (10) ゲーム・クロック計時開始の条件 (3-3-2)
- (11) 反則による10秒減算を適用する条件 (3-4-4)
- (12) シリーズ獲得線設定の条件 (5-1-2)
- (13) スクリメージ・キック・プレー時の反則に対する罰則 (6-3-13, 10-2-4)
- (14) キックをキャッチする機会の妨害とターゲティングに対する罰則 (6-4-1)
- (15) 守備側のオフサイドとなる動作 (7-1-5)
- (16) 不正なフォワード・パスとインテンショナル・グラウンディング (7-3-2)
- (17) トライ中のBチームの反則に対する罰則 (8-3-3)
- (18) クリーツの違反に対する罰則 (9-2-2)
- (19) 暴力行為による資格没収期間 (9-5-1)
- (20) ポストスクリメージ・キックの罰則施行となる条件 (10-2-3)

---

# 本書の使用に際して

---

1. 本文中、「網かけ」の部分は

第1部「アメリカンフットボール公式規則」は以下のとおりである。

：2012年度の主要な公式規則変更および表現の明確化を行った条文。

：2013年度の主要な公式規則変更および表現の明確化を行った条文。

第2部「アメリカンフットボール公式規則解説」においては、2013年度に新たに解説に加えられたアプルーブド・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時に、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)
  2. スナップ時に攻撃側のスクリメージ・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. 7-1-3-VII～IX)

### 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、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、その時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、目や皮膚に無害な白色の材料により、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すことが望ましい。
- 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は、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、ハッシュマークに触れても含んでもならない。
- g. ゴールラインは、白色と対照的な色を、一種類用いてもよい。
- 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で、試合の名称にタイトルスポンサーの名称が付いている場合には、フィールドに宣伝広告を描くことが許される。ただし、最多で3ヶ所で、1つの宣伝広告の中心は50ヤードラインで、それより小さい2つ以下の宣伝広告をその脇に描いてもよい。これらの宣伝広告は、上記f.の規定に従わなければならない。これ以外のタイトルスポンサー、あるいは他の商業組織の宣伝広告をフィールドに描くことは、

認められない。これらには、URLやハッシュタグのようなソーシャル・メディア上の名称を含む。

2. 商業組織体が施設の命名権を保有している場合、フィールド上の2ヶ所までその名前を描いてもよい。しかし、その商業組織体のロゴを描いてはならない。
- 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。
1. 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ものは、リミットライン内に入ってはならない。試合管理者の責任でこの規則を施行する。
- 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、規則どおりのユニフォームを着用した選手と、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）。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はいできない。
- 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おいて設けなければならない。
- e. 試合の管理者は、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）以上の高さになる白色または黄色の垂直な2本の柱によって構成される。垂直な柱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本の柱は、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本の柱とクロスバーには、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、ゴールポストの柱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一つ付けてもよい。チームと競技団体のロゴは認められる。

- f. 試合の主催者は、常設型のゴールポスト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。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。それぞれのパイロンには、製造業者のロゴまたは商標を一つだけ付けてもよい。チームのロゴ、競技団体のロゴ、ポスト・シーズン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。

## 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、記者席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時の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、記者席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一つだけ付けてよい。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運営責任者の責任である。

### 第9条 フィールド領域

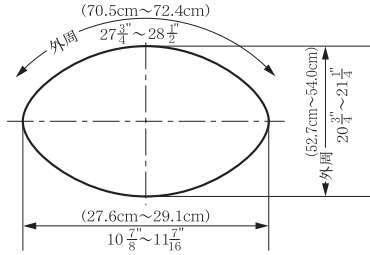
- a. 特定のプレーヤーやチームに利益または不利益をもたらす物や装置を、プレー用表面や他の場所において使用してはならない。(例外：2-16-4-bおよびc)  
罰則：ライブボール中の反則。プレビース・スポットから5ヤード [S27]
- b. レフリーは、適正で安全な試合管理に必要ないかなるフィールドの変更も要求してよい。

## 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、ボールを乾燥させる物質の使用も含まれる。ボール乾燥機器類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（A. R. 1-3-2-I）。
- 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・ゾーンで計測が行われるとき、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、ボールを正当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

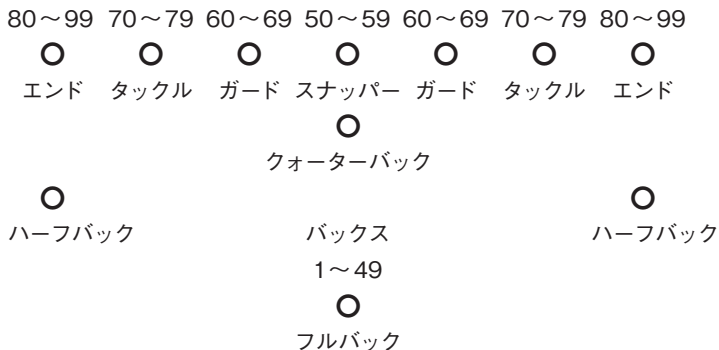
プレーヤーの好み、あるいはプレーの状況に応じた何らかの印をボールに付けることを禁止する。

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

次の図は多くの攻撃フォーメーションの一つを示しているが、攻撃側のプレーヤーは、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、スポーツマンらしからぬ行為の反則である。[S27] (A. R. 1-4-2-I)

- e. 試合を通して、同じポジションでプレーする2人のプレーヤーは、同じ番号を着用してはならない。

罰則[d, e]：ライブボール中のスポーツマンらしからぬ行為の反則。プレブラス・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。ライブボール中は全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. デザイン：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。1-4-5および下記3に適合すること。ジャージはパンツの中にしめるだけの十分な長さが必要であり、かつパンツの中に入れら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. 色：ジャージの色については1-4-5を参照のこと。
  3. 番号：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。番号の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。同一チームのすべてのプレーヤーは、同一色で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。

d. ニー・パッド：

ニー・パッドは、1/2インチ（13mm）以上の厚さでパンツ内にしまわれていること。膝が完全に覆われていること。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。

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：

すべての選手は、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 ジャージの色およびデザイン

a. 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、同一色、同一デザインのジャージを着用しなければならない。

1. 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。

2. 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。

3. 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2の規定に反してカラー・ジャージを着用すれば、スポーツマンらしく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]

b. ジャージにはプレーヤーの番号以外に、プレーヤー名、チーム名、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、追悼の標章および国旗のみを付けることができる。

- c. 標章は付随する生地(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,平行四辺形)以内でなければならない。
- d. 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)のストライブを使用してもよい。
- e. カラーのジャージに白色を含む場合, 上記b.~d.に含まれる白色のみが許可される。
- f. 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。

## 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。攻撃側の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か供給者の通常のラベルや商標を1個だけつけてよい。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, 手をび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, 直径1.5インチ(38mm)以内であれば一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つけてもよい。

## 第7条 不正な装具

不正な装具とは, 以下のものを含む。(参照:付録E)

- 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. クリート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：付録E) (参照：9-2-2-d)
- 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着性物質、あるいは塗料、グリス、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ップ・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。
- j. チームエリア外で着用される露出しているバンダナ。(A. R. 1-4-7-I, II)

#### 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選手は、プレーへの参加を認められない。
- b. 審判員が不正な装具の着用を発見した場合、違反したプレーヤーが所属するチームにチーム・タイムアウトを課す。装具がプレー中に不正な状態になった場合、正当な状態に修理されるまで選手は試合に参加できない。この場合、チーム・タイムアウトは課されない。
- c. タイムアウトが残っている場合、前後半における初めの3回は、違反チームにタイムアウトを課す。タイムアウトが残っていない状態で違反を犯した場合、ゲームの遅延の反則で5ヤードの罰則となる。

#### 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：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。)

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

- a. 試合中は、コーチングを目的として、サイドライン、記者席、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. 記者席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. ゴールの柱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. 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
- 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を使用することは禁止する。
  - 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する。
  - g. プレー場内におけるカメラ、サウンド機器等の利用可否ならびに設置場所は、試合の運営責任者が決定権を持つ。

## 第12条 コーチ用通話器

試合前および試合中、コーチが使用する電話およびヘッドセットは、公式規則の適用外である。

## 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は禁止する。

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14条 タバコ製品の使用**

プレーヤー, 交代選手, および試合関係者 (例: コーチ, トレーナー, マネージャー, 試合の審判員) は, 審判員が任務を開始してからレフリーが試合の終了を宣告するまで, タバコ製品を使用してはならない。

罰則: 資格没収。フィールド上での違反は, 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。[S47]

## 第2篇 定義

### 第1章 アプルーブド・ルールと審判員のシグナル

#### 第1条 アプルーブド・ルールと審判員のシグナル

- a. アプルーブド・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。公式規則とアプルーブド・ルールとの関係は、法令と最高裁の判例の関係に類似している。
- 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、プレー中になく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ーン・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-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を持っている。ただし、キックによってルースになったボールにタッチする資格は、キックの公式規則（第6篇）に従うものとし、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）に従うものとする。

#### 第4条 ボールがレディ・フォー・プレーとなる時

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時。
- b. 25秒にプレー・クロックがセットされた場合、または守備側の負傷者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時。(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 腰より下のブロック

- a. 腰より下のブロックとは、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、腰より下のブロックである。(参照：9-1-6)
- b. 腰より下のブロックは、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) 守備側のプレーヤーから接触した場合は、反則ではない。(A. R. 9-1-10-V)

### 第4条 背後のブロック

- a. 背後のブロックとは、相手に対する最初の接触が背後で、かつ腰より上に行うブロックのことである。疑わしい場合は、その接触は腰より下である。(参照：9-3-3-c)(A. R. 9-3-3-I, A. R. 9-3-3-V~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、攻撃側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7条 ロー・ブロッキングゾーン

- a. ロー・ブロッキングゾーンとは、スナッパーからサイドラインの方向に左右7ヤードずつ、ニュートラルゾーンを越えて5ヤード、そしてAチームのエンドラインで囲まれた長方形のゾーンである。(参照：付録D)
- b. ロー・ブロッキングゾーンは、ボールがこのゾーンから出ると消滅する。

# 第4章 キャッチ，リカバー，確保

## 第1条 確保

確保とは、ライブボールまたはフリーキックをするボールを、保持または支配していることを意味する。これはプレーヤーの確保、またはチームの確保に適用される。

- a. プレーヤーが確保するとは、その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時にボールをしっかりと確実に保持または支配していることである。ボールは、この時にプレーヤーの確保となる。
- b. チームが確保するとは：
  1. そのチームのプレーヤーが確保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を含む。
  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の一人が最後に確保していた場合。
- 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手または腕で支配し、

2. 自らの身体のいずれかの部分がインバウンズのグラウンドに接触し、
  3. その後、ボールを進めたり、ピッチまたは手渡したり、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してから着地する場合には、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う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、ランナーが、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ものである。(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、あるいはキャッチの後でシグナルが出された場合にはシグナルを行った地点で、デッドが宣告される。
- 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時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。ひどいパーソナル・ファウルとは、重大な負傷の危険を相手にもたらす過度なあるいは故意の規則違反である。

### 第2条 バイオレーション

バイオレーションとは、罰則の規定されていない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。この時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

マフするとは、タッチされた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なかったことである。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

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。(例外：6-1-4-aおよびb, および6-3-4-aおよびb) 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。故意のタッチとは、意志を持ってタッチした場合である。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、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

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

### 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-I)

**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**

- a. 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。
- b. 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。
- c. 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)]
- d. 後方へのハンドオフとは、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、チーム確保が変わる前に、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。
- 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)

### 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、トライの後およびフィールドゴール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、ブレ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・ブレ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が変わる前に、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蹴られたスクリメージ・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が変わった後に、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。そ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。それはブレ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、最低1名のプレーヤーがニュートラル・ゾーンから7ヤード以上離れて位置し、かつスナッパーの両脚の間から手渡しでスナップを受け取る位置にプレーヤーがおらず、かつキックの試みが行われることが明白なフォーメーションのことである。（A. R. 7-1-3-VIIおよびA. R. 9-1-14-I~III）
- b. Aチームがスナップ時にスクリメージ・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メージ・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本のスクリメージ・ライン間の空間のことであり、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メージ・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・プレーになった時に、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、スクリメージ・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、攻撃側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時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、守備側のプレーヤーが、次のいずれかの状態になった時に発生する。（参照：7-1-5）

- a. ボールが正当にスナップされた時にニュートラル・ゾーン内に入っているか、または越えている。
- 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。
- c. スナップの前にボールに触れる。
- d. ボールがスナップされる前に攻撃側のラインマンを脅かし、反射的な動きを誘発する。（A. R. 7-1-3-V注）
- 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）
- f. ボールが正当にフリーキックされた時に制限線の手前にいない。

正当なフリーキックがなされた時にキックチームの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。）（参照：6-1-2）

## 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、パスヤ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。

- 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**、手または腕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。Bチームのプレーヤーが、この前方への動きが始まった後に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-I)
- 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。
- d. スナップは、スナッパーがボールを離れた時にバックワード・パスとなる。(A. R. 2-23-1-I)

### 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充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、一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。

## 第2条 スクリメージ・ライン

ボールがレディ・フォー・プレーとなった時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名以上の攻撃側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。(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) これは一つ、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を施行する地点のことである。

### 第2条 プレビアス・スポット

プレビアス・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) プレブラス・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、プレブラス・スポット。(A. R. 10-2-3-V)
  - (b) プレブラス・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 攻撃チームと守備チーム

攻撃チーム（攻撃側）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。守備チーム（守備側）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所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“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、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、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会話した時、ハドルに入った時、攻撃側または守備側のフォーメーションに位置した時、あるいはプレーに参加した時、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選手のことである。

**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。

**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様々な体勢や意識の状況下により、負傷を被りやすいプレーヤーのことである。

- a. ボールを投げようとしている、あるいは投げ終わった直後のプレーヤー
- b. パスをキャッチしようとしているレシーバー、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
- 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

**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時に、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時から、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くらぬ行為。(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. 前半および後半は, キックオフによって開始される。
- b. 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・キャプテンと他の一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。
- c. 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時に始まり, 9ヤードマークに戻った時に終了する。  
罰則: サクシーディング・スポットから5ヤード。[S19]
- d. トスの勝者は, 次のうちの一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。
- e. 相手側は, 前記1または2の残った方を選択をする。
- f. 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。

### 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, その旨の通知がされなければならない。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・キャプテンと他の一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・キャプテンの一人にそのコインの裏表を選択させる。コイントスの勝者は、次のいずれか一つを選択しなければならない。
  1. 攻撃または守備。攻撃側は相手チームの25ヤードラインで表（おもて）のポジション・シリーズを開始する。
  2. 超過節の両チームのポジション・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. 超過節；超過節は表と裏の2つのポジション・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。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のポゼッション・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、スポーツマンらしからぬ行為の反則、デッドボール中のパーソナル・ファウルおよびデッドボール中の反則として扱われるライブボール中の反則に対する罰則は、次のプレーで施行される。）
  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。
  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、罰則は取り消され、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。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時に始まる。

## 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。）

- 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]
- 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]
- 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、レフリーが日没のために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。

- 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。
- 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。
- 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。
- 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）
- 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。
- 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。

### 第3条 節の延長

- a. 時間終了となったダウンで、次に定めることが一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、試合主催者が決定する。
- 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時に、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）により計時を開始できない、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に上下させる)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20秒以内になった時に、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時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)
- 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に上下させる)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. 攻撃チームのプレーヤーのみの負傷のためのタイムアウト。守備チームのプレーヤーの負傷の場合は、プレー・クロックは40秒にセットする。
5. 計測
6. **Bチームに第1ダウンが与えられた場合**
7. キックのダウンの後
8. 得点
9. 各節の開始
10. 超過節におけるチームのポゼッション・シリーズの開始
11. その他、試合運営にかかわる中断
12. プレーを通じて攻撃側のプレーヤーのヘルメットが完全に脱げた場合。守備側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。(例外：前後半いずれにおいても10秒減算の選択がある場合には、いずれのチームのプレーヤーに対してもプレー・クロックは25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] を行い、プレー・クロックは25秒計時を開始する。

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**

- a. 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、攻撃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。
- b. 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。(参照：3-3-5-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時、またはBチームのエンドゾーンでBチームによって正当にタッチされてからゴールラインを横切った時、審判員のシグナルで計時を開始する。公式規則によってデッドになった時に審判員のシグナルで計時を停止する。
- 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時に計時を開始する。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時（参照：3-3-2-d）、またはレフリース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には、ゲーム・クロックは審判員のシグナルで停止する。ダウンを繰り返さない場合、前記 a に基づいて計時を開始する。ダウンを繰り返す場合、ボールが正当にスナップされた時に計時を開始する。
- 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の後には、ゲーム・クロックはレフリースのシグナルで計時開始する）。
  3. Bチームに第1ダウンが与えられ、次がスナップで開始される場合。（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. 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。
  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。
  12. 節が終了した場合。
- e. レフリース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スのシグナルで計時開始となる。
1. プレーまたは罰則の適用の結果、Aチームに第1ダウンが与えられた場合。



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. 3-5-I~V)
  6. 不用意なホイッスルが吹かれた場合。
  7. 第1ダウンのための計測が必要な場合。
  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。
- 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一つまたはそれ以上の状況（参照：3-3-2-e）が発生した場合、スナップで計時開始とする。(例外：3-4-4)

### 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、レフリーは次の処置をとる。
  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、その試合の主催者に委ねる。
  3. 満足できる状況になったと判断した場合、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)

- 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時に要求があれば、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て施行され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および11-1)
  3. ヘッドコーチとの協議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、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. 審判員とコーチは、脳震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-h)”の負傷者を装うこと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. 守備チームのプレーヤーの負傷者によるタイムアウトの後は、プレー・クロックは40秒にセットする。
- f.
  1. 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。
  2. プレー・クロックは、守備側のプレーヤーが負傷した場合は40秒に、攻撃側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)
  3. 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。
  4. 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秒減算を免れることができる。
  5. 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

ダウン中においては1-4-7, 1-4-8または9-2-2-dに違反するとき、あるいはデッドボール中においては3-3-4-eに違反するときは、サクシーディング・スポットにおいてチーム・タイムアウトを課す。(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・タイムアウトは、1分30秒を越えてはならない。(例外：3-3-4-e-3) この時間にはプレー・クロックの25秒計時を含む。
- b. タイムアウトを要求したチームのヘッドコーチが、両手をそれぞれ両肩に置くシグナルを行えば、タイムアウトの長さは、30秒である。このシグナルは、タイムアウトを要求した直後にしなければならない。
- 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. 1分30秒のチーム・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・キャプテンとコーチにその旨を宣告する。
- b. 外部から見られるゲーム・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. 外部から見られるゲーム・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. プレーを通じてダウン中に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. 3-3-9-1-III）
  - 1. 前後半残り時間が1分以上の場合、プレーヤーが攻撃側であれば25秒、守備側であれば40秒にプレー・クロックはセットされる。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. 前後半残り時間が1分未満の場合、相手チームは10秒減算を選択することができる。

その場合、プレー・クロックは25秒にセットされる。10秒減算が選択された場合、レフリーのシグナルで計時開始となる。10秒減算が選択されなかった場合、スナップで計時開始となる。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。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。

- 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、試合運営責任者の責任範囲外の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. ゲームを通じ首尾一貫して、審判員はボールをレディ・フォー・プレーにしなければならない。プレー・クロックは、状況に応じた規則により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秒となった時、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、1-4-8, 3-3-4-eまたは9-2-2-d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、チーム・タイムアウト

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. 攻撃側のシグナルを混乱させる守備側の声による戦術。(参照：7-1-5-a-3)
5. フォルス・スタートを起こさせようとする守備側の行為。(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

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・クロックを動かしたりは止めたりよい。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。Aチームが時間を節約するために不正なフォワード・パスまたはバックワード・パスを投げた場合、ゲーム・クロックはレディ・フォー・プレー・シグナルから計時を開始する。(参照：3-3-2-e-14) (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るときに**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、被反則チームはゲーム・クロックの残り時間から10秒減算することを選択できる。次のような反則がこれに該当するが、この限りではない。
  1. スナップを妨げる反則。(例：フォルス・スタート、エンクローチメント、接触を伴う守備側のオフサイドなど) (A. R. 3-3-4-IV)
  2. 計時を止めるために投げたインテンショナル・グラウンディング
  3. 不正なフォワード・パスを投げてパス不成功にする
  4. 計時を止めるためにアウト・オブ・バウンズへバックワード・パスを投げる
  5. 計時を止めることを意図した他の反則
 被反則チームは、距離罰則を受諾し、10秒減算を辞退することができる。距離罰則を辞退する場合は、規則により10秒減算も辞退となる。
- b. 10秒減算は、ゲーム・クロックが動いていなかったときや、計時を止めない反則(例：不正なフォーメーション)には適用されない。
- c. 10秒減算を含む罰則が施行された後は、レフリーのシグナルで計時は開始される。10秒減算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。
- 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)
- 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、得点後、あるいは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とⅦ)

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

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]

- e. 交代や交代を装う過程において、明らかに守備側に不利益をもたらそうとAチームはスクリーメージ・ラインに急いでつきボールをスナップしてはならない。ボールがレディ・フォー・プレーの後にこれらの行為があれば、審判員はBチームの交代選手が位置につき、被交代選手がフィールド・オブ・プレーから出るまでボールをスナップさせてはならない。Bチームは、迅速に交代しなければならない。

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からぬ行為として罰則を科すことを伝える。

罰則（2回目以降）：デッドボール中の反則、スポーツマンらしからぬ行為。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名以上でハドルを解いてはならない。また、3秒以上、12人以上でハドルを組んだり、フォーメーションについてはならない。このような場合、審判員は、プレーをさせない。
- b. Bチームは、攻撃チームのフォーメーションに対応するために、一時的に12人以上のプレーヤーがフィールドにいても良いが、スナップされる時には12人以上いてはならない。このような場合、審判員は、プレーをさせない。(A. R. 3-5-3-V)

**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かなかった場合、ライブボール中の反則として扱う。

**罰則 : ライブボール中の反則 : プレブラス・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時、審判員がホイッスルを吹いた時（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時に、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、次の通りに処置する。(参照：4-1-3-k, mおよびn)
  1. ボールをプレーヤーが確保している場合、その時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。
  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。
  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ゼッション・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、反則またはバイオレーションに与えられた罰則等は、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処置をする。(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. ゴールの柱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内いずれかの部分がグラウンドに触れた時に、ボールの確保を失った場合。(例外：攻撃側のプレーヤーがプレ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。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不成功となったフィールドゴールの試みで、ボールがBチームのエンドゾーンやアウト・オブ・バウンズに触れた場合。(A. R. 6-3-9-I)
  - d. トライ中にデッドボールの規則が適用された場合。(参照：8-3-2-d-5)
  - e. キックしたチームのプレーヤーが、フリーキックやニュートラル・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. 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の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。

#### 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。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審判員以外の境界線の上または外側にあるいかなるものにも身体の一部が触れた時に、アウト・オブ・バウンズとなる。(A. R. 4-2-1-IおよびII)
- b. 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審判員以外の境界線上または外側にあるいかなるもの（グラウンドを含む）にも触れた時に、アウト・オブ・バウンズとなる。

#### 第3条 ボールのアウト・オブ・バウンズ

- a. フィールドゴールを得点したキックを除き、プレーヤーの確保下でないボールは、境界線の上もしくは外側のグラウンド、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前進地点（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お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の変更の後、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。超過節においては攻撃側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時に、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時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わった場合。
  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時に設定される。

### 第3条 前進地点

- a. エンドライン間でボールデッドが宣告された時のボールの最先端が、すべてのダウンで両

チームの獲得または損失距離の計測の決定地点である。計測の前には、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。(例外：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。)(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、要求がなくとも計測を行う。不必要な計測は認められない。
- c. ボールのレディ・フォー・プレーの後では、計測の要求は認められない。

#### 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わった場合。
- 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(A. R. 8-7-2-V)。
- 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 チーム確保が変わる前の反則

- a. チーム確保が変わる前のスクリメージ・ダウン中のゴールライン間の反則に対する罰則が受諾された後は、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つのうちの一つのダウンとして数える。

#### 第4条 チーム確保が変わった後の反則

ダウン中にボールのチーム確保が変わった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時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~VI, およびVIII)。

#### 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、規則上の決定の変更はできない(参照：3-2-1-a, 3-3-4-e-2および11-1)。

# 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時に、レディ・フォー・プレーを宣告する。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た場合、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キング・チームの全てのプレーヤーは制限線の後方5ヤードよりも手前にいてはならない。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規定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反則である（A. R. 6-1-2-VII）。
- c. ボールがキックされる時は（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いなければならない [S19]。

罰則 [a~c5]：ライブボール中の反則。プレビアス・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いないといけない [S19]。
7. Bチームの全プレーヤーは自己の制限線の後方にいないといけない [S18]。

罰則 [c6～c7]：ライブボール中の反則。プレvias・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

- 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時、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、あるいはオフセッティング・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. 不正なタッチがAチームのエンドゾーンであった場合、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。
- b. 相手側プレーヤーのバッティングし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。

### 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時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時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、ころ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。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、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、ウェッジのフォーメーションは不正ではない。
- d. プレーの結果がタッチバックとなった場合、ウェッジ・フォーメーションは反則ではない。

## 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、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。プレビアス・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）。

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。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。[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。このような不正なタッチはバイオレーションであり、ボールがデッドになった時に、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（例外：6-3-11）（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. 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時、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）。
- b. 相手側プレーヤーがバッティングし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）。

## 第5条 レシーブチームのキャッチとリカバー

スクリメージ・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時、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時、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時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。
- 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、ころがっているキックをリカバーするか、あるいはスクリメージ・キックをキャッチした場合、この同時確保によってボールはデッドとなる。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-I）。

**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、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）（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. キッカーの身体全体がニュートラル・ゾーンを越えた地点でキックされたスクリメージ・キックは、不正なキックでライブボール中の反則であり、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、またはボールを乗せるための装置、あるいは物質を使用してはならない。スナップ時のライブボール中の反則となる。  
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）。これは不正なタッチの特別な場合であり、罰則が受諾されてもBチームの権利は取り消されない。この権利はオフセティング・ファウルの場合は取り消される（参照：6-3-2-b）。バイオレーションの地点はBチームの20ヤードラインであり、Bチームに反則がある場合、ポストスクリメージ・キックの地点となる（参照：2-25-11）。また、Bチームの20ヤードラインは、キック・プレー中にAチームが反則をしていれば罰則の施行地点

となる(参照: 6-3-13および10-2-4)(A. R. 6-3-11-I~IIIおよびA. R. 2-12-2-I)。

#### 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、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)のキックチームのすべての反則に対する罰則は、Bチームの選択により、プレビアス・スポットから施行してダウンを繰り返すか、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 プレースキックでの守備側ラインマン

Aチームがプレースキックのフォーメーション(フィールドゴールまたはトライ)の場合、Bチームの3人のプレーヤーがスクリメージ・ライン上のブロックング・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

- a. 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・キックをキャッチしようとしていて、しかもキャッチできる位置にいる場合、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)。
- b. 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)
- c. この保護条項は、キックがグラウンドに触れた時(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時、またはフィールド・オブ・プレーまたはエンドゾーンで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時に終了する(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) 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、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、Bチームの選択によって施行される。

罰則：ゴールライン間の反則：

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]。

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時、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。
- 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。この保護はキックがグラウンドにタッチした時に終了する。このプレーヤーがマフしたキックをキャッチした場合は、ボールはそのプレーヤーが最初にタッチした地点に置かれる (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-b, 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。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時にボールはデッドとなる（A. R. 6-5-1-I）。
- b. 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。
- 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、ボールがニュートラル・ゾーンを越えた時にのみ起こり得る（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)  
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S19]
- b. 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、全ての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、完全に停止し、その位置で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た後は、スナップの前の以下の動きはAチームによるフォルス・スタートである。
- 1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：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)]
  - 以下に限定されるものではないが、攻撃側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、ボールを持ち上げたり動かすこと、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。

5. ボールがレディ・フォー・プレーの後、攻撃側のチームが、スナップの前に1秒間の静止を行わないこと。(A. R. 7-1-2-IV)

### 第3条 攻撃側の条件—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. 別の位置へ移動してはならない。身体のど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、攻撃側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 攻撃側の条件—スナップ時

次の場合 (a～c) 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いといけない。
  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)
  3. 少なくとも5人のラインマンは50～79の番号を付けたジャージを着用しなければならない。(例外：スクリメージ・キック・フォーメーションからスナップが行われる場

合は、5人以下でもよい)

4. バックは5人以上いてはならない。
5. スナップ時にスクリメージ・キック・フォーメーション（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時に、番号の規定の例外となる。
  - (b) このような番号の例外のすべてのプレーヤーは、ライン上にいなければならないが、ラインの端にいてはならない。この規定の違反は、不正なフォーメーションの反則である。
  - (c) このようなプレーヤーは、ダウンが終わるまで番号の例外のプレーヤーであり、7-3-5（フォワード・パスが審判員またはBチームのプレーヤーによってタッチされた時）によって有資格レシーバーとならない限り無資格レシーバーのままである。

上記（a）～（c）の条件は、スナップの前に節が終了した場合、レフリー・タイムアウト、あるいはいずれかのチームにチーム・タイムアウトがあった場合に、解消される。

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、最初に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秒静止の規定を満たさなければならない。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～III）

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。[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：プレビース・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。[S18, S19またはS20]

## 第5条 守備側の条件

守備側は、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、守備側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、相手を妨害してはならない。(A. R. 7-1-5-IおよびII)
2. 守備側のプレーヤーは、ニュートラル・ゾーンに入り攻撃側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, A. R. 7-1-5-III)
3. 守備側のプレーヤーは、攻撃側がボールをプレーに移そうとする時、相手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、攻撃側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)守備側のシグナルを用いてはならない。
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、守備側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. 守備側のプレーヤーは、相手との接触がなくとも、ニュートラル・ゾーンを越えてバックに向かって突進してはならない。

罰則：[1～5] 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。[S18 またはS21]

b. スナップが開始される時：

1. 守備側のプレーヤーは、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. すべての守備側のプレーヤーはインバウンズにいななければならない。

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時にスクリメージ・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、ボールを受ける時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、手渡したり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・パスやファンブルが、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：

- 8-3-2-d-5 (トライ時のAチームのファンブル)。
- 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、ボールはキャッチや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

攻撃側のラインマンは、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：

- 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)
- 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、各スクリーン・ダウン中に一回だけフォワード・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時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。スクリーン・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、あるいはいたことがあるパサーが、ニュートラル・ゾーンまたは延長されたニュートラル・ゾーンを越えるあるいは越えた地点に落ちたボールを投げた場合、反則とはならない。(参照：2-19-3) (A. R. 7-3-2-VIII～X) これは、スナップを受けたプレーヤー、あるいはスナップがそのままバックワード・パス

となり、それをコントロールしたプレーヤーのみに適用する。]

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時、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。

### 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

ダウン中、アウト・オブ・バウンズに出た攻撃側の有資格レシーバーは、相手側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は、正当なフォワード・パスにタッチすることはできない (A. R. 7-3-4-I, IIおよびIV)。

[例外：これは、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ろうとした攻撃側の有資格プレーヤーには適用されない。(A. R. 7-3-4-III)]

罰則：プレビース・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・パスにタッチした時、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・パスが規則によりアウト・オブ・バウンズとなった場合、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、ボールはプレビース・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被反則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. 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・ゾーンを越えた位置でのAチームのプレーヤーによるBチームの有資格プレーヤーへの接触妨害は、攻撃側のパス・インターフェランスである。相手を避けるのは、攻撃側のプレーヤーの責任である。ただし、下記の場合は、攻撃側のパス・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、接触の継続がニュートラル・ゾーンを越えて3ヤード以下の場合。
  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レシーバ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、かつその区域の攻撃側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. 守備側のパス・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・パスのキャッチする機会を接触して妨害した場合である。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。守備側のパス・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、守備側のパス・インターフェランスではない。(A. R. 7-3-8-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、パスの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、その後、Bチームのプレーヤーによ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は、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中間地点で第1ダウン。(参照：10-2-6 例外)

## 第9条 接触による妨害

- 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. 守備側のプレーヤーは、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・ファウルをともない、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、パスの間で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、反則したプレーヤーは試合から離れなければならない。
- 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。
- 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である。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したり、つかんだりする、あるいはその他の故意の接触は、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したり、ぶつかったりすることは、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、罰則はプレビアス・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

ニュートラル・ゾーンを越える正当なフォワード・パスが投げられるまでは、当初に無資格レシーバーだったプレーヤーは、ニュートラル・ゾーンから3ヤードを越えた位置にいてはならない。(A. R. 7-3-10-IおよびII)

罰則：プレビアス・スポットから5ヤード。[S37]

#### 第11条 不正なタッチ

当初に無資格レシーバーであったプレーヤーは、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：プレビアス・スポットから5ヤード。[S16]

# 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	2点
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。相手チームが没収の時点で勝っていた場合は、その時の得点とする。（参照：3-3-3-aおよびb, 9-2-3-aおよびb）

## 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時に、フィールド・オブ・プレーから前進したボールキャリアが、そのボールを正当に確保していた場合。プレーヤーがエンドゾーンのグラウンドまたはパイロンに当たった場合、ゴールラインの面はパイロンの外側に延長される。（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罰則の規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

他の場合と同様に、公式規則に基づいたトライの結果が、タッチダウン、セイフティ、または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はトライは行わない。
- 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、またはレディ・フォー・プレーの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ティング・ファウルがなければ、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、確保の変更後に更に反則があっても、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

- 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-IX~XI)
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。
- 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およびIII)
  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、かつそのダウンで他の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. **キッカーやホルダーに対する乱暴な行為や突き当たり：**  
キッカーやホルダーに対する乱暴な行為や突き当たりは、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、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、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)
- 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、罰則は取り消され、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する。

## 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本の柱の内側のクロスバーの上を通過した時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柱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。クロスバーと柱は、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・ゾーンを越えたところで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、もしプレビアス・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チームはプレビアス・スポットで次のスナップを行う。プレビアス・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。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。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・ゾーンを越えたところで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)

## 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に、
- (b) プレーヤーの最初の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あり、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、ボールの位置が攻撃している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. キックが守備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、レディ・フォー・プレー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。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、たとえグラウンドや審判員、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~VI)
- 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。(例外：エンドゾーンでルースボールがバッティングやキックされても、最初の原動力は変わらない。)
  2. 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。  
例外：
    1. 6-1-4-a, または6-3-4-aの場合。(A. R. 6-3-4-I~III)
    2. エンドゾーンで静止しているボールに審判員かプレーヤーがタッチして動かして



---

も、最初の原動力は変わらない。

- 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 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ース・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,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）：プレビース・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）

### 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：2-10-1）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

- 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）
- 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。
- トリッピングをしてはならない。（例外：ランナーに対するトリッピングは反則ではない）

### 第3条 ターゲティングしてヘルメットの頂点から接触すること

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頂点から相手に接触してはならない。疑わしい場合は、反則である。（参照：9-6）（A. R. 9-1-3-I）

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、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。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、次のシーズンの最初の試合で資格没収となる。[S38,S24,およびS47]

#### 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接触すること

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最初の接触をしてはならない。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)

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、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。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、次のシーズンの最初の試合で資格没収となる。[S38,S24,およびS47]

#### 9-1-3および9-1-4に関する注記

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、明らかに故意に相手を痛めつけようとする行為を意味する。以下の例は、ターゲティングと判断される行為である。ただし、これらの行為に限定されるものではない。

- ・ミサイルのように突っ込む行為：プレーヤーが、ジャンプして、相手の下から上方および前方に突き上げるように、相手の首または頭部に接触する。
- ・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、首または頭部に接触する。
- ・ヘルメット、腕、拳、手、または肘を先にして、首または頭部に突っ込んで接触する。
- ・ヘルメットの頂点から突っ込むことを狙い、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）

- ・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
- ・パスをキャッチしようとしているレシーバー、あるいは、パスをキャッチした後、自らを防御するのに十分な時間が経過していない、または明確にボールキャリアとなっていないパス・レシーバー
- ・ボールをキックしている、またはキックした直後のキッカー、あるいはキックまたはリターン中のキッカー
- ・キックをキャッチやりカバーしようとしているキック・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

## 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）内のスクリメージ・ライン上に位置する攻撃側のプレーヤーは、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) 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時、またはファンブル、マフ、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：9-3-3-c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：9-3-3-c 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

スナッパーの両側7ヤード、ニュートラル・ゾーンの前方5ヤードからAチームのエンドラインまでをロー・ブロッキング・ゾーンと定義する。(参照：2-3-7および付録D)

1. 次の条件のいずれかを満たすAチームのプレーヤーは、ボールがそのゾーンから出るまでの間、そのゾーン内で正当に腰より下のブロックをしてもよい。
  - (a) スナップ時にスクリメージ・ライン上でそのゾーンに完全に入っているプレーヤー。
  - (b) タックル・ボックスに一部でも入っていて、かつ、少なくともスナッパーから2人目のラインマンの体のフレームより内側に一部でも入っていて、スナップ時に静止しているバック。(A. R. 9-1-6-V)
2. ボールがそのゾーンの中にある間で上記1.で規定されていないプレーヤー、およびボールがそのゾーンから出た後のすべての攻撃側のプレーヤーは、最初の接触が「正面から」の腰より下のブロックをしてもよい。しかし、横からもしくは背後からの腰より下のブロックをしてはならない。「正面から」の定義は、ブロックされるプレーヤーの

正面「時計の文字盤の10時から2時」の範囲である。(A. R. 9-1-6-I~II, IV, VII, およびVIII)

3. 一度ボールがそのゾーンから出た後、攻撃側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・ゾーンの前後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、腰より下のブロックをしてはならない。この禁止条項は、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のブロックは不正である。

#### 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、相手のヘルメット（フェイス・マスクを含む）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)
- 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

守備側のプレーヤーは、明らかにボールが投げられた後は、パサーへの突き当り、またはパサーをグラウンドに投げつけてはならない。(例外：Aチームのプレーヤーによってブロックされた守備側のプレーヤーが、パサーとの接触を避ける機会がなかった場合。しかし、この章の他の部分で定められているパーソナル・ファウルに対する守備側のプレーヤーの義務は遵守しなければならない。)(A. R. 2-30-4-IおよびII, A. R. 9-1-9-IおよびA. R. 10-2-2-XIII)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。

### 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 踏みつけること、リーピング

- a. 守備側のプレーヤーは、自己のチームに有利なように相手プレーヤーを踏みつけたり、飛び乗ったりしてはならない(参照：9-3-5-b)。
- b. 明らかにフィールドゴールやトライをブロックしようとしてニュートラル・ゾーンの前方から走ってきてニュートラル・ゾーンの前方でリーピングした(前方に跳んだ)守備側のプレーヤーは、いかなるプレーヤーの上にも降りてはならない。
  1. リーピングしたプレーヤーが、ボールがスナップされた時にスクリメージ・ラインから1ヤード以内に静止していた場合は、反則とはならない。
  2. プレーヤーがニュートラル・ゾーンの中、あるいはニュートラル・ゾーンの手前(攻撃側)でリーピングした場合は、反則ではない。
  3. リーピングをしているプレーヤーに対して、攻撃側のプレーヤーが接触を開始した場合は、反則ではない。
- c. パントをブロックするために、守備側のプレーヤーはタックル・ボックス内で相手プレーヤーを飛び越えようとしてジャンプしてはならない。
  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. 相手プレーヤーの隙間(ギャップ)を跳び越える行為は反則ではない。

罰則：プレビウス・スポットから15ヤード。自動的に第1ダウン。[S38]

### 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、守備側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をつかみ、あるいはショルダー・パッドまたはジャージの襟の側部の内側をつかみ、急激にボールキャリアを引き倒してはならない。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時に消滅する。

## 第16条 キッカーやホルダーに対する乱暴な行為と突き当たり

- 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. キッカーやホルダーへの突き当たりとは、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. この規定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. 守備側のプレーヤーがキックチームのプレーヤーのブロック(正当であれ、不当であれ)によってキッカーやホルダーに接触した場合は、突き当たりや乱暴な行為の反則とはならない。
  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、乱暴な行為や突き当たり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、キッカーやホルダーに乱暴な行為をしたり突き当たったりした場合は、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、「乱暴な行為」の反則とする。

罰則：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およびS30]

キッカーやホルダーへの突き当たりはプレビアス・スポットから5ヤードの罰則。

[S30]

- b. キッカーやホルダーが守備側のプレーヤーによる乱暴な行為や突き当たりを装うことは、スポーツマンらしくからぬ行為である。(A. R. 9-1-16-V)  
罰則：プレビース・スポットから15ヤード。[S27]
- 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、またはキックがプレーヤー、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：プレビース・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 スポーツマンらしくからぬ行為

### 第1条 スポーツマンらしくからぬ行為

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、スポーツマンらしく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、相手や審判員、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ダウンのための計測の間)
  - (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)

罰則：プレーヤーによるライブボール中の反則：15ヤード。[S27]

プレーヤー以外のライブボール中の反則、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]

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) 審判員が取りに行かなければならない距離へ、ボールを蹴ったり、投げたり、回転させたり、または持っていくこと（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：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、交代選手、および許可されたチーム関係者は、正当にフィールドに出入りする以外には、レフリーの許可なしにフィールド・オブ・プレーおよび両25ヤードライン間より外側にはならない。(例外：1-2-4-fおよび3-3-8-c)

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。

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を適用される者は、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：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. 相手チームを困惑させるために、交代や交代者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およびe)

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]

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]

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

罰則：その試合の残りとして、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。

- e. 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. ボールがプレー中に、プレーヤーと審判員以外の者が、ボール、プレーヤー、または審判員を、いかなる方法といえども妨害すること。
- b. 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。
- c. 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。
- d. 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)

罰則：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、試合を中止したり没収するなど、適切と考えるいかなる処置も行うことができる。

#### 第4条 審判員に対する接触

公式規則の適用を受ける者が、試合中に故意に、その試合の審判員の身体に接触することは反則である。

罰則：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。

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 試合の運営に対する妨害

ボールがプレー中は、チームエリアにいるコーチ、交代選手、および正式な関係者は、サイドラインとコーチング・ラインとの間、およびフィールド・オブ・プレーに入ってはならない。

罰則：デッドボール中の反則として施行する。

1回目と2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]。

3回目およびそれ以降の違反：サイドラインの妨害による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]

#### 第6条 資格没収選手

- a. 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. 資格没収となったプレーヤーは、すみやかにプレー場内から立ち去らなければならない。そして試合の残り時間中、チームの管理責任のもとで、フィールド・オブ・プレーから見える場所にはならない。

## 第3章 ブロック、手や腕の使用

#### 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 ボールキャリアアやパサーを守り助けること

- a. ボールキャリアアまたはパサーは、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、ボールキャリアアの前進を助けるために、ボールキャリアアをつかんだり、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 攻撃側による手または腕の使用

- a. 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。また、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)

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。[S42]

- b. ボールキャリアまたはパサーの味方のプレーヤーによるホールディングや不正な妨害は、9-3-3-aが適用される。
1. 手または腕は、不正に相手を妨害する目的で、どんな方法にせよ、つかんだり、引いたり、囲んだりするために使用してはならない。
  2. 手または腕は、引っ掛けたり、絞めたり、その他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（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。[S42]

- c. (ボールキャリアに対する場合を除き) 背後のブロックは、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攻撃側のプレーヤーは、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、一度ゾーン外に出た後は、ゾーン内に戻って相手に背後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時に消滅する。(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とき、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クーに対し、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）で起きた場合はセイフティである。[S43]

d. ボールキャリアまたはパサーの味方のプレーヤーによる次の行為は、不正である。

1. こぶしや腕は打撃を与えるために使用してはならない。(参照：9-1-2-a)(A. R. 9-3-3-IV)
2. 相手のヘルメット（フェイス・マスクを含む）に手または腕で連続的に接触してはならない。(参照：9-1-8-a)

罰則：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）で起きた場合はセイフティである。[S38]

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（ただし、フィールドゴール・プレーを除く）のAチームの罰則：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から施行する。

e. キックチームのプレーヤーは、

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のあるプレーヤーは、ルースボールを得るために、手や腕を正当に使用して相手をプッシングしてもよい。

f. パス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捕るために、手や腕を使用し、相手を払いのけたりプッシングしてよい。(参照：7-3-5, 7-3-8, 7-3-9および7-3-11)

#### 第4条 守備側による手または腕の使用

- a. 守備側のプレーヤーは、ランナーに近づこうとして攻撃側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、手および腕を使用してよい。
- b. 守備側のプレーヤーは、ボールキャリア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。

罰則：10ヤード。[S42]

- c. 守備側のプレーヤーは、明らかに自分をブロックしようとしている攻撃側のプレーヤーを、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、手や腕を使用してもよい。守備側のプレーヤーは、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ること、あるいは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. 9-3-4-IおよびII)

罰則：10または15ヤード。[S38, S42, S43またはS45]

- d. ボールやランナーに達しようとしていない場合、守備側のプレーヤーは9-3-3-a, b, c およびdを完全に満たさなければならない。

罰則：10または15ヤード。[S38, S42, S43またはS45]

- e. フォワード・パス・プレー中に正当なフォワード・パスがニュートラル・ゾーンを越えたときに、パス・インターフェランスではない接触を伴う反則がニュートラル・ゾーンを越えた地点で起きた場合、施行地点はプレvias・スポットである。9-3-4-cの場合も適用される。(A. R. 7-3-9-IおよびA. R. 9-3-4-IおよびII)

罰則：プレvias・スポットから10または15ヤード。パスがタッチされる前の有資格レシーバーに対する反則の場合は、自動的に第1ダウン。[S38, S42, S43またはS45]

- f. 守備側のプレーヤーは、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, および9-3-3-c例外3および5)

1. バックワード・パス、ファンブル、およびタッチする資格のあるキックの間。

2. ニュートラル・ゾーンを越え、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た後のフォワード・パスの間。

- g. 守備側のプレーヤーは相手のヘルメット（フェイス・マスクを含む）に対して、手または腕で連続的に接触してはならない。(例外：ボールキャリアに対して)

罰則：15ヤード。かつ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。[S38]

## 第5条 プレーヤーに対する制限

- a. 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。[S27]

- b. キックをブロック、バッティング、またはキャッチしようとする守備側のプレーヤーは、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。(参照：9-1-11)

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：プレビマス・スポットから15ヤード。[S27]

#### 第6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ならない。また、相手の背後の不正なブロック、相手のフェイス・マスク、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、プレビマス・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) 試合の前半で、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に対してはサクシーディング・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。試合の後半で、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に対してはサクシーディング・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. 前半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（悪質な）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見直しにより，当該試合の審判員が反則とはしなかったひどいパーソナル・ファウルの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 完了の方法と時

- 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一つだけ選択することができる。

### 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VIII)。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わった場合、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、自己の反則の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. 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. 公式規則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、反則は相殺され、その反則の起きる前に成立したダウンの数や状況は影響を受けず、罰則は取り消される。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~V）。

## 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。  
プレビラス・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  
ボールがデッドの時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攻撃側の反則  
ニュートラル・ゾーンの手前における次の攻撃側の反則に対する罰則は、プレビラス・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ーフティである。）スクリメージ・キック・プレー中の攻撃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、プレビース・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、20ヤードラインである。
    - (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、プレビース・スポットである。
  4. キック・プレー
    - (a) 反則がポストスクリメージ・キックの規定が適用されない正当なキック・プレーの場合は、プレビース・スポットである。
    - (b) 反則がポストスクリメージ・キックの規定が適用される場合は、ポストスクリメージ・キックの地点である。

### 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、反則が起こった時に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側のすべての反則は、プレビース・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、フィールドゴールおよび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は、トライでの施行か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. 他のすべての反則は、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守備側のパス・インターフェランスの罰則は、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、デッドボール時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。成功したフィールドゴールで得点を得るためには、AチームはBチームのライブボール中の反則の罰則を辞退しなければならない。Aチームは、Bチームのライブボール中の反則に対する罰則を受諾し、成功したフィールドゴールの得点を辞退し、プレビース・スポットからの罰則施行を選択してもよい。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以上を越えない [例外：(1) トライ以外のスクリメージ・ダウンの守備側のパス・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守備側のパス・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、4名、5名、6名、ないし7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。

# 罰則一覧

S：シグナル（R-126参照） \*：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
コイントスの違反……………	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
攻撃側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……………	21	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チームのブロック……………	19	6	1	2
フリーキックが蹴られる時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	2
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・フォーメーションでの3対1の接触……………	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 (攻撃側)……………	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
攻撃側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 (守備側)……………	18	7	1	5
急激な守備側の行為……………	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……………	19	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……………	19	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
キッカーやホルダーへの突き当たり……………	30	9	1	4
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

ホームチームの遅延	21	3	4	1
手または腕の不正な使用（攻撃側）	42	9	3	3
ホールディングや妨害（攻撃側）	42	9	3	3
背後のブロック（攻撃側）	43	9	3	3
手を組み合わせる	42	9	3	3
手の不正な使用（守備側）	42	9	3	4
ホールディングや妨害（守備側）	42	9	3	4
背後のブロック（守備側）	43	9	3	4
ホールディングや妨害（ルースボール）	42	9	3	6
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
確保しているプレーヤーの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	22, 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
攻撃側のパス・インターフェランス	33	7	3	8
守備側のパス・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、ヘルメットの頂点からの接触				
（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

	S	篇	章	条
腰より下のブロック（第1ダウン）	38, 40	9	1	6
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
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
踏みつけること、リーピング（第1ダウン）	38	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
キッカーやホルダーに対する乱暴な行為 （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の騒音	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
ヘルメットの連続した接触	38	9	3	4
守備側に対する制限の違反	27	9	3	5
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 (守備側のパス・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

守備側によるパス・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

必要な装具の不備 .....	23	1	4	8
不正な装具の使用 .....	23	1	4	8
ヘッドコーチとの協議 .....	21	3	3	4
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
スクリーン・キックへの不正なタッチ .....	16	6	3	2
スクリーン・キックのバッティングの例外 .....	16	6	3	11

## 資格没収

通信装置の使用 .....	27, 47	1	4	10
タバコ製品の使用 .....	47	1	4	14
ひどい反則 .....	38他, 47	9	1	1
ターゲティング, ヘルメットの頂点からの接触 .....	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接触 .....	38, 24, 47	9	1	4
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
2回目のスポーツマンらしからぬ行為 .....	27, 47	9	2	6
暴力行為 .....	27, 38, 47	9	5	1

## 自動的に第1ダウン（守備側の反則）

パス・インターフェランス	33	7	3	8
相手を打つこと、トリッピング	38, 46	9	1	2
ターゲットイング、ヘルメットの頂点からの接触	38, 24, 47	9	1	3
ターゲットイング、無防備なプレーヤーの首または頭部への接触	38, 24, 47	9	1	4
クリッピング	38, 39	9	1	5
腰より下のブロック	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
ラフィング・ザ・パサー	38, 34	9	1	9
チョップ・ブロック	38, 41	9	1	10
踏みつけること、リーピング	38	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
キッカーやホルダーに対する乱暴な行為	38, 30	9	1	16
スポーツマンらしくからぬ行為	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	4
暴力行為（資格没収）	27, 38, 47	9	5	1

## 疑わしい場合

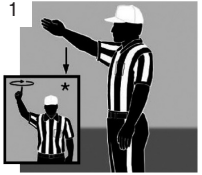

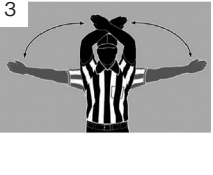





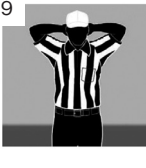
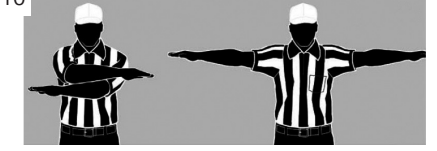






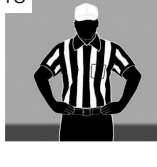
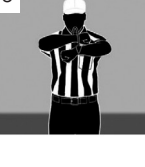



キャッチまたはリカバーの不成功	-	2	4	3
腰より下のブロック	-	2	3	2
チョップ・ブロック	-	2	3	3
背後のブロック	-	2	3	4
キックやフォワード・パスでボールにタッチしていない	-	2	11	4
ボールを偶然にキック [タッチされた]	-	2	16	1
バックワード・パスではなくフォワード・パス	-	2	19	2
ファンブルではなくフォワード・パス	-	2	19	2
キャッチ可能なフォワード・パス	-	2	19	4
負傷したプレーヤーのための計時停止	-	3	3	5
前進が止る	-	4	1	3
キックのキャッチの妨害	-	6	4	1

	S	篇	章	条
キャッチ可能なフォワード・パス .....	-	7	3	8
セイフティではなくタッチバック .....	-	8	5	1
フェイス・マスクをひねる, まわす, 引く (ヘルメットの開口部) .....	-	9	1	8
キッカーへの「突き当たり」でなく「乱暴な行為」 .....	-	9	1	16



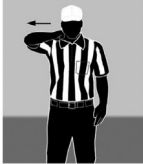

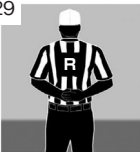
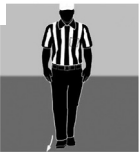








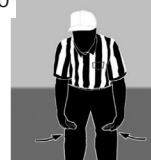



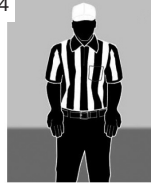
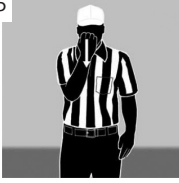


## レフリーの判断

ひきょ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>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>27</p>  <p>スポーツマンらしくらぬ行為</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>キッカーやホルダーに対する 乱暴な行為、または突き当たり</p>	<p>31</p>  <p>不正なバッティング、 不正なキッキング (続いてつまさきを指す)</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・パス</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>背後のブロック</p>	
<p>44</p>  <p>ヘルピング・ザ・ランナー、 インターロックド・ブロック</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管理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。

1. 雷光から雷鳴までの時間差が30秒（雷の位置が約10キロの距離と同等）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、試合の運営関係者等は、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 脳震盪

脳震盪とは、衝動的な力として頭部に伝播する頭、顔、首、あるいはその他の身体への衝撃が起因となる脳障害である。脳震盪は意識消失や他の明らかな徴候を伴わないで発生する場合もある。繰り返して脳震盪を起こすことは、過去の脳震盪（数時間前、数日前、数週間前）から脳が回復しないうちに脳に障害を与えることになるので、回復が遅れたり、障害が長期化する可能性を高める。また、稀ではあるが、繰り返して脳震盪を起こすことは、脳膨張や、脳の後遺症、さらには死につながることもある。

見分け方： 脳震盪と判断するために、試合のときでも練習のときでも選手の下記2項目を見極めること。

1. 頭部に急激な衝撃を与えることにつながる頭部または身体への強烈なヒット
2. 選手の思考や身体機能などの変化（下記 徴候と症状を参照）

### 徴候と症状

コーチングスタッフが確認できる徴候

- ・ぼーっとしている
- ・アサイメントやポジションを間違える
- ・プレーを忘れる
- ・試合、点数、相手が確かではない
- ・動作がぎこちない
- ・質問しても返答がゆっくり
- ・（短い時間でも）意識を失う
- ・行動や性格が変わる
- ・ヒットされたときや倒れたときより前の記憶がない
- ・ヒットされたときや倒れたときから後の記憶がない

選手が報告できる症状

- ・頭痛または頭に感じる圧迫
- ・吐き気、嘔吐
- ・バランス感覚の障害、目眩
- ・二重に見える、ぼやけて見える
- ・光に敏感になる
- ・音に敏感になる

- ・だるく感じる、ぼんやりとする、ふらつく
- ・集中力や記憶力の障害
- ・錯乱している
- ・気分が優れない

休息しているときでも活動しているときでも、脳震盪に一致す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判断されるまで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、交代選手もいるので、そのような選手を検査することができるはずである。

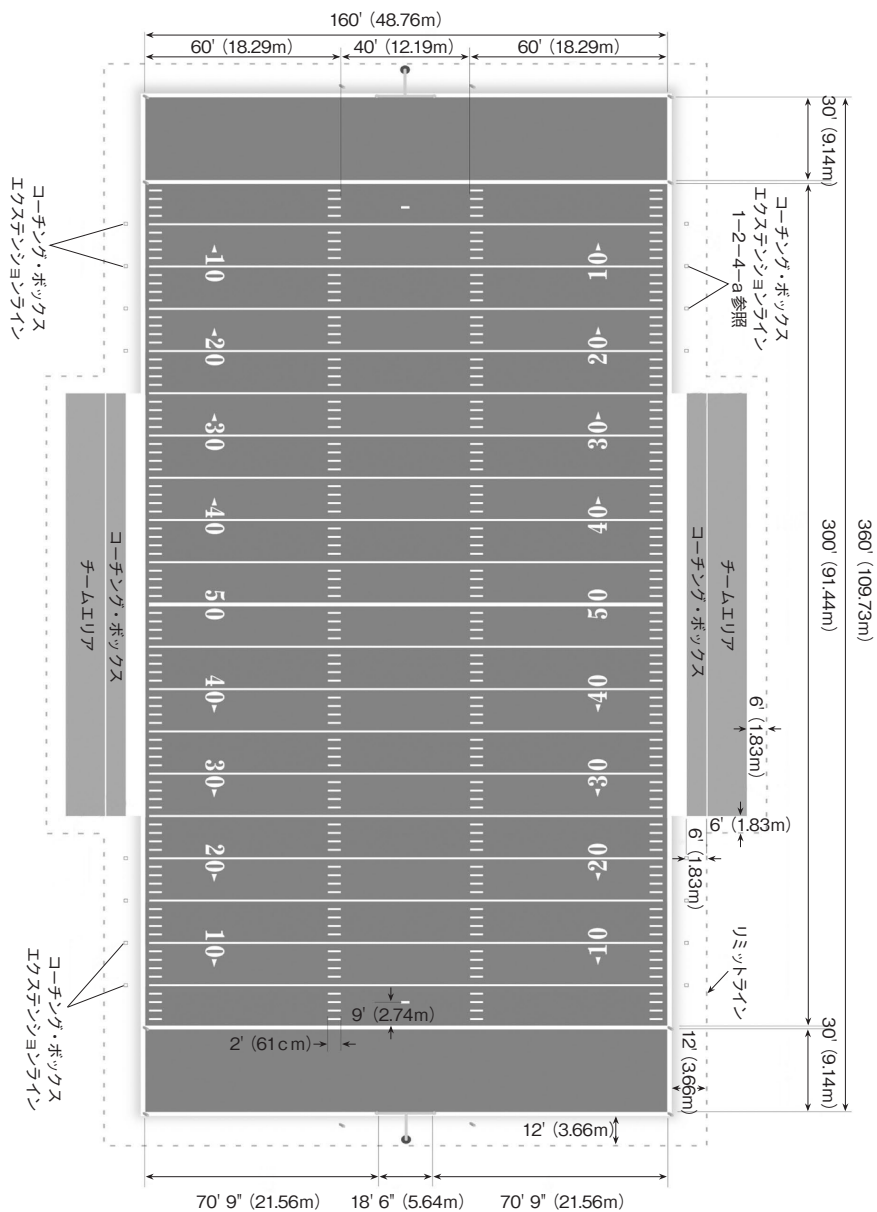
## 脳震盪が疑われた場合

1. 選手をプレーから外す。選手が頭部にヒットされたら、脳震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。脳震盪ではないと選手は答えるものである。
2. 適切な医務担当者が選手を診断する。負傷の重症度を選手自身で判断させてはならない。認定アスレチックトレーナーやチームドクター、あるいは脳震盪の評価・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. 脳震盪の評価・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。選手がプレーに戻るまでに必要とされる時間を考慮するために、医務担当者が臨床的スキルやプロトコルに基づくことを許容する。プレーに戻るまでのステップは、接触の激しさやリスクに応じて段階的に選手個人に合わせたものにしなければならない。担当医師が所属する団体により策定された脳震盪の管理プロトコルに従うこと。
4. ゲームプランを作る。選手は医務担当者の許可が出るまでプレーに戻ってはならない。事実、脳震盪の管理は新しい科学により進歩しているので、ケアはより慎重になり、プレーに復帰するまでの時間は長くなっている。コーチは、選手が少なくともその日1日は外れるゲームプランを作らなければならない。

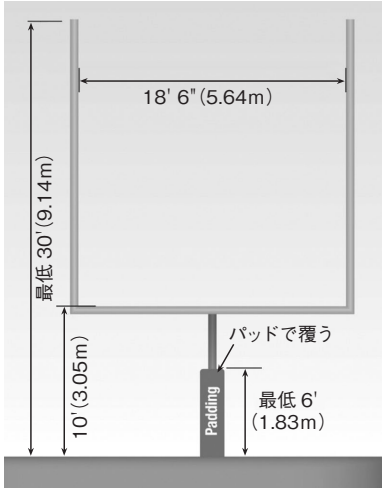
詳細は、[www.NCAA.org/health-safety](http://www.NCAA.org/health-safety)および[www.CDC.gov/Concussion](http://www.CDC.gov/Concussion)に掲載されている“NCAA Sports Medicine Handbook Guideline on Concussions”を参考にする。

本ページにおける商業団体、製品またはサービスへの言及は、政府による推薦を意味するものではない。

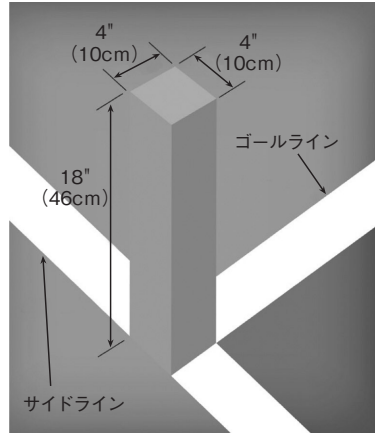
# 付録D フィールド図



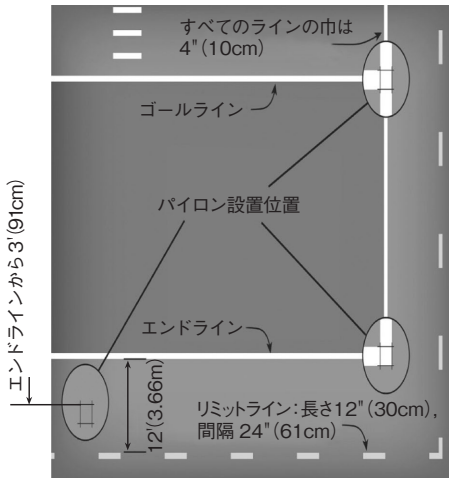
## 【フィールド図詳細】



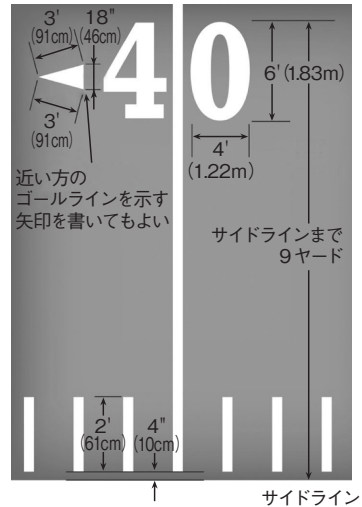
ゴールポスト



パイロン

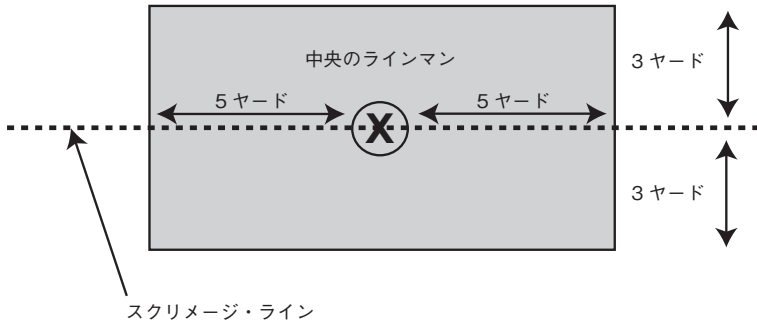


エンドゾーン

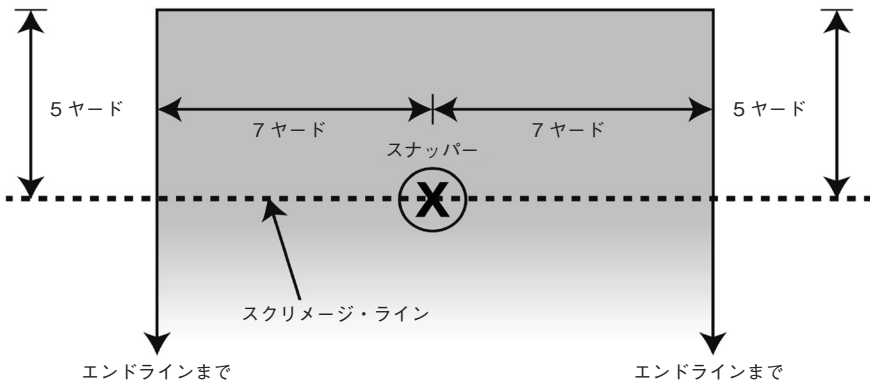


ヤードラインの標示数字

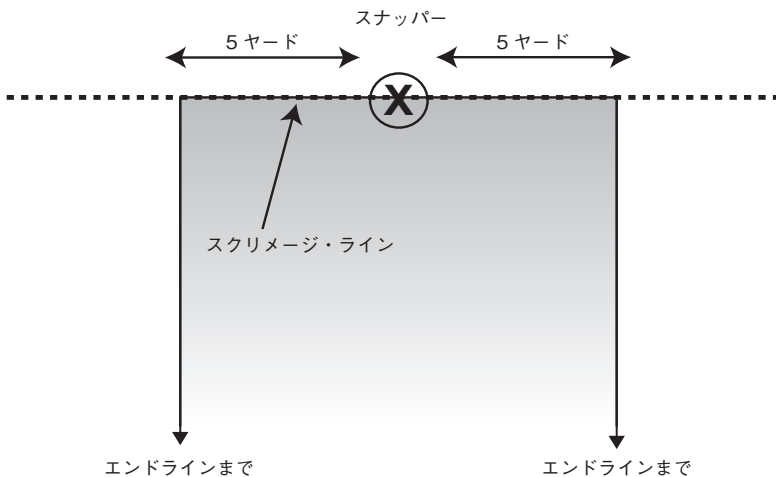
### 【ブロッキング・ゾーン】



### 【ロー・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、パンツの下でその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るてはならない。
7. 靴のクリーツ（参照：9-2-2-d）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の例外を参照のこと）
  - 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使用してはならない。
  - 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が直径が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はないか、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。

注意：もし、装着されたクリーツが5/32インチ（4mm）より少なくクリーツの土台より広く立てられ、靴の幅を伸ばして靴底の外側の端の1/4インチ（6mm）未満になっている場合、(a) 項の脱着可能のクリーツの長さは1/2インチ（13mm）を越えてもよい。つま先の1つのクリーツは靴底の幅を伸ばしてつけない。つま先のクリーツをつける限度は5/32インチ（4mm）未満が限度である。5/32インチ（4mm）以下の長さはクリーツの土台から靴底まで測られたものである。

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つけてはならない。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つける衣類（防寒用具、ソックス、頭のパンド、Tシャツ、手首のパンド、サンバイザー、帽子、グローブなど）には、通常の商品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か供給者の通常の商品やラベルや商標を（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。
  - 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。

# **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。

**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**

---

# 2013 年度・新規アプロード・ルール

---

2013 年度に新たに加えられたアプロード・ルールは以下のとおりである。

## 第1篇

1-4-2-I

## 第3篇

3-2-5-I

3-3-2-VI

3-3-5-VIII

3-3-5-IX

3-3-9-I

3-3-9-II

3-3-9-III

3-3-9-IV

3-4-4-IV

3-4-4-V

3-5-2-VII

3-5-2-VIII

3-5-2-IX

3-5-3-V

## 第5篇

5-2-7-V

## 第6篇

6-1-2-VII

6-1-3-II

6-3-4-V

6-3-13-I

6-3-13-II

6-3-13-III

6-4-1-VI

6-4-1-X

6-4-1-XI

6-4-1-XII

6-4-1-XIII

6-5-2-III

## 第7篇

7-3-2-IX

7-3-2-X

## 第8篇

8-2-1-X

8-5-1-IX

8-5-1-X

8-6-1-III

## 第9篇

9-1-3-I

9-1-4-I

9-1-4-III

9-1-4-IV

9-1-4-V

9-1-4-VI

9-1-6-I

9-1-6-II

9-1-6-III

9-1-6-IV

9-1-6-V

9-1-6-VI

9-1-6-VII

9-1-6-VIII

9-1-6-IX

9-1-17-I

9-2-1-IX

9-2-1-X

9-3-2-I

## 第10篇

10-2-3-VI

10-2-3-VII

## 第1篇

試合、フィールド、プレーヤー、  
装具

## 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、マイクを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、スポーツマンらしく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、このチームの残り全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。Aチームに前後半の3つのチーム・タイムアウトの1つが課される。タイムア

ウトの残りがいない場合は、サクシーディング・スポットから5ヤードの罰則。

- II. Bチームのチーム・タイムアウトの間、B33はフィールド・オブ・プレーでヘルメットを取ったが、バンダナを着用していた。 判定：Bチームにチーム・タイムアウトがもう一つ課される。タイムアウトの残りがいない場合は、Bチームはサクシーディング・スポットから5ヤードの罰則となる。(参照：3-3-6および3-4-2-b-2)
- 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。

## 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つけていないプレーヤーを見つけた。 判定：スナップまたはフリーキックが今にも始まろうとしていても、タイムアウトがそのプレーヤーのチームに課される(参照：3-3-6)。タイムアウトが消費されていれば、5ヤードの罰則が科される(参照：3-4-2-b)。不正な計時上の利益がなければ、5ヤードの罰則の後、スナップで計時を開始する(参照：3-4-3)。そのプレーヤーが正当なマウスピースを取り出し、その行為がゲームをそれ以上遅延させなければ、そのプレーヤーはゲームにそのまま留まってもよい。
- 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：装具のバイオリーション。Bチームにはタイムアウトが残っていないので、デッドボール中のゲームの遅延の反則となる。サクシーディング・スポットから5ヤードの罰則。B44はそのアイ・シールドを付けたままゲームに戻ることはできない。(参照：1-4-8, 3-4-2-b-2)

## 第2篇

## 定義

## 第4章 キャッチ、リカバー、ボールの所有

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。（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がボールをレシーブした時に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）
- IV. 第2ダウンで、A1がボールをファンブルし、ボールはグラウンドに当たり空中高くはね上がった。B2がそのボールを空中でレシーブし、アウト・オブ・バウンズに着地した。その地点はAチームからみて、(a) ファンブルの地点より前方、(b) ファンブルの地点の手前、であった。判定：(a) ファンブルの地点でAチームのボール。(b) ボールがサイドラインを横切った地点でAチームのボール。（参照：4-2-4-d）

## 第12章 ライン

第2条 ゴールライン

## 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空中にある間に、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リレーション（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の手または腕が前方へ動く前に、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) ボールは引き続きインプレー。

## 第30章 プレーの種類

### 第4条 ランニング・プレー

#### 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, 10ヤード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1章 各節の開始

#### 第3条 超過節

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

- I. 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. その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・フォー・プレーを宣告した時、BチームがAチームとなる。
- III. その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. 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. 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. その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. その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. その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ヤードの攻撃を開始する。
- IX. 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. その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. 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. その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がクリッピングをした。 判定：得点は認められない。反則は相殺となり、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、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。罰則は持ち越されない。
- XIII. その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の反則をした。 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. 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時、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—プレビアス・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－プレビース・スポットから5ヤード、10ヤード、または15ヤード。節は延長。(参照：10-2-2-d-4-aおよび10-2-3)
- 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ことができる。デッドボール中の反則に対する罰則の施行で節は延長されない。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時に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。攻撃チームは、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攻撃の方向を指差し、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攻撃の方向を指差し、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)

#### 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時、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どう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どう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・クロックともにレイ・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を開始される。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を開始される。(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を開始される。

## 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



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、攻撃側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、守備側のプレーヤーの負傷により40秒にセットされる。ゲーム・クロックは、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。計時が止まった時、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。

## 第4章 遅延

### 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ないうちに、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分未満の時、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分未満の時、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分未満の時、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・プレーになる時、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。

## 第4条 ゲーム・クロックの10秒減算

### 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時、ゲーム・クロックは、(a) 13秒を、(b) 8秒を示していた。判定：(a) と (b) のいずれも不正なフォーメーションで、5ヤードの罰則。Bチームの35ヤードラインから第2ダウン、15ヤード。不正なフォーメーションは、計時を止める反則ではないので、10秒減算は適用されない。罰則施行後、ゲーム・クロックはレフリーのシグナルで開始する。

Ⅲ. Aチームは、試合時間残り1分をきった時点で、24-21と勝っている。ゲーム・クロックは動いて、Bチームの35ヤードラインから第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。守備側の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. 第4節、ゲーム・クロックは動いており、Aチームは負けている。Bチームの30ヤードラインで第2ダウン残り10ヤード。3ポイントでセットした攻撃側ガードの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秒であった。判定：Bチームがフォルス・スタートに対する10秒減算を受諾することで試合終了となる。したがって、B77のデッドボール中の反則に対する罰則は施行されない。注：同様のケースが前半終了時に発生した場合、B77の反則に対する罰則は、後半に持ち越される。10秒減算の施行に伴い、デッドボール中の反則は前半が終了した後に発生したものとみなされるため、罰則は持ち越される。

## 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、プレーヤプレイヤーへの妨害を行わなかった。判定：罰則-プレビース・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チームが攻撃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・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：ライブボール中の反則。罰則－プレvias・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・プレーに戻されサイドラインの近くのスクリメージ・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・タイムアウトもなかった。判定：ライブボール中の反則。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、その後は交代規則に従わなければならない。罰則－守備側の対応の状況によって、プレvias・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プレvias・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。アンパイヤは守備側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守備側の交代が許される。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。
- 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、守備の人員、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。ノーハドルによる攻撃を展開する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時に、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切っていた。第3ダウンのパス・プレーはシリーズ獲得線には届かないBチーム25ヤードラインのインバウンズで

ダウンし、ゲーム・クロックは残り時間10秒となった。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・ユニットを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：退出する選手が、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、守備側のフォーメーションに参加した。そして、退出する選手は4秒以上経過した後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：レフリースは、退出する選手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時(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。

## 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. 50ヤードラインで第4ダウン, 16ヤード。Aチームがキックした。Bチームの40ヤードラインでB1がクリッピングをし, 25ヤードラインでB2がキックをマフした。ボールがルースになっている間に不用意なホイッスルが吹かれた。 判定: Aチームが罰則を受諾すれば, Bチームに50ヤードラインから罰則を科す。Aチームのボールで, 35ヤードラインから第1ダウン, 10ヤード。Aチームが罰則を辞退すれば, ダウンを繰り返す。
- II. 50ヤードラインで第4ダウン, 16ヤード。スナップ時にB1がオフサイドをした。Aチームは, ボールを30ヤードラインまで進めた時に, ファンブル。ボールがルースになっている間に, 不用意なホイッスルが吹かれた。 判定: Aチームは, おそらく罰則を受諾せず, 30ヤードラインからA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時, 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) ライブボールのままである。(b) ライブボールのままである。(c) ファンブル。Bチームのバッティングは正当。

### 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時に、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時に成立することが規定されている。罰則-15ヤード、または試合の進行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9-2-4)

### 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-プレビアス・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1ヤード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時、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1ヤード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時、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となった。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時、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時、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一部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一部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一部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時に、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 チーム確保が変わる前の反則

#### 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：罰則—プレビアス・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)

## 第6篇

## キック

## 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、キックオフの時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-a)
- 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時、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時には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時、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ヤードの攻撃を行うか、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た。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）

### 第3条 フリーキックのリカバー

#### 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：両者とも不正なタッチの典型例である。罰則を受諾あるいはオフセティング・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時に、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シ、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、ボールはA20によりAチームの44ヤードラインでリカバーされた。 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4つの選択肢がある。それは、バイオレーションの地点でスナップをするか、プレビアス・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か、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ヤードの罰則後、Bチームがボールをプレーに移すか、である。(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、プレビアス・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。(参照：6-2-1 罰則)
- 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。空中にいるプレーヤーB17は、インバウンズから跳び上がり、ボールをレシーブした時に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、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。Bチームには3つの選択肢がある。

それは、プレビース・スポットから5ヤードの罰則でAチームに再びキックさせるか、Bチームの35ヤードラインのハッシュマークからスナップするか、あるいはボールがサイドラインを横切ったインバウンズの地点から5ヤードの地点でボールをスナップするか、である。

## 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チームのパンツが、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チームのパンツ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：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時に、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。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-e-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届くのを妨害するため、または自分のチームのプレーヤーがボールに届くのを助けるために、ホールディングをしてはならない。（参照：9-1-5例外3および9-3-3-c例外3）
- IV. 自陣のゴールラインの手前からのAチームのパンツが、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にタッチされ、その後B40がそれを拾い上げ、5ヤード走ってファンブルした。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、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。ファンブルはA20が拾い、得点を挙げた。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、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：10-2-5-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ヤードラインからキックした。ボールはタッチされずにBチームの3ヤードライン上で静止した。A3がB1をブロックした結果、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をブロックしたのであり、Bチームはボールにタッチしたとはみなされない。原動力はBチーム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：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時に、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。ルールにより、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. パントされたボールがグラウンドを転がっている時に、パントレシーバー B22 がボールに寄ることを防ぐために A88 をブロックした。2 人のプレーヤーが接触している状態で、ボールが B22 の脚に触れた。A44 が B チームの 30 ヤードラインの地点でリカバーした。判定：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時は 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。計時はスナップから開始する。

- V. パントされたボールがグラウンドを転がっている時に、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。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 が不正にパントにタッチし、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. パントが、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. 50 ヤードラインから A チームのキック。キックの間に、B チームの 25 ヤードラインで B1 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：A チームの反則はない。B1 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。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。
- 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：Bチームは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。

- 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、プレビアス・スポットから罰則を施行し、ダウンを繰り返す。ボールがデッドになった時にAチームが正当にボールを所有していたので、Bチームの反則に対して、ポストスクリメージ・キックのルールは適応されない。

### 第13条 キックしたチームによる反則

#### 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。ブロックされかけたキックは、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：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、あるいはプレビアス・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選択する。
- 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。ブロックされかけたキックは、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、あるいはプレビアス・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選択する。
- 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。ブロックされかけたキックは、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、あるいはプレビアス・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選択する。

## 第14条 プレースキックでの守備側ラインマン

### 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。守備側のラインマンB55、B57およびB78は肩を寄せ合うように並んだ。B57が右のガードA66の正面につき、B55とB78がそれぞれA66の左側と右側のギャップにセットした。スナップされ、この3人は同時に前方に動き、a) 3人は最初にA66に接触した。b) B55とB57はA66に接触し、B78は右タックルの方に進んだ。c) B57とB78はA66に当たったがB55はキック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。b) およびc) は反則ではない。Bチームのプレーヤーの動きは、1人のプレーヤーに対する最初の接触となっていないので、正当なプレーである。
- II. Bチームの20ヤードラインから第4ダウン、4ヤード。Aチームはフィールドゴールを狙うフォーメーションをとった。Aチームはバックフィールドに5人のプレーヤーがいた。守備側のラインマンB55、B57およびB78は肩を寄せ合うように並んだ。B57が右のガードA66の正面につき、B55とB78がそれぞれA66の左側と右側のギャップにセットした。スナップされ、この3人は同時に前方に動き、最初にA66に接触した。ホルダーはスナップを受けた後、立ち上がり、有資格レシーバーA88へのパスを成功させた。A88はBチームの10ヤードラインの地点でタックルされた。判定：Aチームの不正なフォーメーションの反則であり、Bチームの攻撃ラインマンに対するトリプルチームの反則。反則はオフセッティングとなり、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ブルされても、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、スクリメージ・ラインを越えた地点でBチームがボールにタッチしているので、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。その時、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

- ちしようとしているB1がA1にぶつかった。 判定：キックをキャッチする機会の妨害。罰則－ (a), (b)：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時には、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時に消滅する。
- V. 空中にある間に、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ポジションに立っていた。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ポジションを変更した。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は元のポジションから動いたため、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るか、他の何らかの方法を取ろうとしなかった。 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。Aチームの風にふかれたスクリメージ・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ポジションに立っていた。守備チームの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の存在によりキャッチするポジションや姿勢を修正することなくボールをキャッチしたが、A11はB44とのスペースを増やすために後退しなかった。 判定：A11はB44の正面1ヤードのエリアに侵入しており、A11によるキックをキャッチする機会の妨害の反則。罰則－

反則発生地点から15ヤード。

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。その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ヤードラインから第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ポジションにいない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ため、Aチームは正当にボールをリカバーできる。

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。Bチームの32ヤードラインでB22はタックルされた。A88がいたことで、B22はボールをキャッチするポジションや姿勢を変えることは無かった。判定：正当なプレー。キックをキャッチする機会の妨害は無い。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ヤードラインから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ポジションにいた。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時には離れていた。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、充分早かったため、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. 有効なまたは無効なシグナルの後、B1がパントをマフし、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：ボールはキャッチされた時、そのキャッチの地点でデッド。
- II. B1は、有効なまたは無効なシグナルを出した時に、片足がアウト・オブ・バウンズに出ている。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、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。

### 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。キャッチヤリカバーしたB1は、停止するかパ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歩以上動いている時、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知っている、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. バントレシーバーの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

#### 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A1またはB1が、フェアキャッチのシグナルを出した。判定：ボールがニュートラル・ゾーンを超えていないので、シグナルは効力がなく、ボールはライブのままである。(参照：2-8-1-a)
- 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、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時に、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時にデッド。
- 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時に、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。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。

#### 第4条 不正なブロックまたは接触

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

- I. 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3ヤード以上越えた地点で、(b) レシーブチームのエンドゾーンで、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. B1が50ヤードラインでパントに対するフェアキャッチのシグナルを出し、パントにタッチしなかった。ボールがBチームの45ヤードライン上をころがっているときに、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の両者がシグナルを出し、B1がキックをマフし、B2がボールをキャッチしようとした時に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—プレビラス・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、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時に、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ないが、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7篇

## スナップ、パス

## 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：Aチームはスナップ前の1秒静止の規定を満たしていないので、デッドボール中の反則で、フォルス・スタートである。審判員はプレーを止めて、Aチームに5ヤードの罰則を科さなければならない。

## 第3条 攻撃側の条件—スナップ前

## A. R. 7-1-3

- I. 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・ラインの端に正当に位置した。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が正当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、正当。(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・ラインの端に正当に位置した。Aチームが1秒間静止した後、A21はスクリメージ・ラインを離れバツ



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かもしれない。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 攻撃側の条件-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、同時に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シフトした。 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時に、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、両エンドのプレーヤーの間に位置しなければならない。罰則－プレビアス・スポットから5ヤード。

## 第5条 守備側の条件

### 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、攻撃側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。攻撃側がスナップのためのシグナルをコールしている時に、B56は、明らかに攻撃側のフォルス・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)

## 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分以上残っている時、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。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：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。3-4-4に抵触しない限りレディ・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：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時、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vias・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、守備側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・パスを投げた時には、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特例は、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・パスをマフシ、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、スクリーメージ・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)

#### 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－プレビアス・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、フィールド・オブ・プレーに戻るが、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。
- 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時、偶然サイドラインを踏み、飛び上がり、空中でパスをマフシた。それからインバウンズに着地し、ボールをつかみ、ボールをしっかり確保したままで膝がインバウンズに着いた。判定：不正なタッチ。罰則－プレビアス・スポットでロス・オブ・ダウン。A44はアウト・オブ・バウンズに踏み出すことにより資格を失い、2回目にボールにタッチする前に資格を回復していない。

## 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. 空中のプレーヤーが、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時にアウト・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Bチームのエンドゾーンに着地しキャッチを成功させた。判定：タッチダウン。(参照：4-1-3-c, 4-2-3-a, 7-3-4例外, および8-2-1-b)
- VII. B33は、アウト・オブ・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着地した。(a) フィールド・オブ・プレーに着地した。(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、確保を失うカルール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. 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時に、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確保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時に、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確保を失っても、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時に、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時にもボールの確保を続けていなければならない。
- XIII. レシーバー A85は、エンドゾーンの上で空中にいて、パスを確保していたが、空中にいる間に守備側に当たられ、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時に、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確保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抱えており、この間、ボールは動かなかつた。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ていた。 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時に、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確保し続けていた。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. 境界線に触れている有資格レシーバーA88が、正当なフォワード・パスにタッチした。  
判定: 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。パスにタッチしたプレーヤーの有資格性については、この規則では規定されない。(参照: 4-2-3-a)
- 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イ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イフティ、またはプレーの結果、即ち、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・ゾーンを越えた正当なフォワード・パスに対して守備しているBチームのプレーヤーが、パスを受けようとしているAチームの有資格レシーバーの目の前で、ボールに背を向け、両手を上げてじゃまをした。Aチームの有資格レシーバーは、パスをキャッチしようとして、このBチームのプレーヤーに突き当たった。判定: Bチームのプレーヤーによるパス・インターフェランスの反則であり、第1ダウンとなる。彼はパスをキャッチしようとも、はたき落とそうともしていないからである。
- 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を越えた時に、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、スクリーメージ・ライン上の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チームのパス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チームの攻撃側のパス・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チームの攻撃側のパス・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・ゾーンを越せば、Aチームの攻撃側のパス・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のブロックならば、Bチームも反則を犯したことになる、両方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チームの守備側のパス・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時に、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チームの守備側のパス・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は距離をおかずに走っていた。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と守備側の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と守備側の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チームの守備側のパス・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。セイフティB1は、ボールが投げられた時にパイロンと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チームによる守備側のパス・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. ボールが投げられる前または投げられた後に、タイトエンドA80は、パス・パターンのフォーメーションでフィールドを横切り、プレビアス・スポットから25ヤードの地点で、セイフティ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チームの攻撃側のパス・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試みた。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時、A80はB60の胸をプッシングした。 判定：攻撃側のパス・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試みた。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チームの攻撃側のパス・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 接触による妨害

### 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時、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9-3-3-c 例外5)

## 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—プレピアス・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チームの無資格レシーバーのダウンフィールドへの侵入、または攻撃側のパス・インターフェランスの反則。罰則—プレピアス・スポットから5ヤード、またはプレピアス・スポットから15ヤード。(参照：7-3-8-b)

## 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) 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。その時、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、プレピアス・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時の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時に、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。この時、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、規則によってボールがデッドになった時のゴールラインとボールの最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時、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。彼はゴールライン手前2ヤードでダイブしたか、あるいは相手にブロックされて空中に飛んだ。A22の右手に確保されたボールはゴールライン手前1ヤードでサイドラインを横切り、パイロンより外側を通過し、その後A22は(a) 足または左手でパイロンに触れた。(b) ゴールラインを3ヤード越えたアウト・オブ・バウンズの地点に最初に触れた。判定：(a) タッチダウン。A22はパイロンに触れたので、ゴールラインの面は延長される。(b) タッチダウン

ではない。A22はパイロンにもエンドゾーンのグラウンドにも触れていないので、ゴールラインの面は延長されない。ボールはゴールライン手前1ヤードでアウト・オブ・バウンズとなる。

- VII. ボールキャリアA22はゴールラインの右側のパイロンに向かっていて。彼はボールを右手に持っていて、延長されたゴールラインの外側（すなわち、パイロンの右側）を通過した。その後、A22は、(a) ゴールラインを踏んだ。(b) ゴールラインのわずかに手前のサイドラインを踏んだ。 判定：(a) タッチダウン。A22はエンドゾーンのグラウンドに触れたので、ゴールラインの面は延長される。(b) タッチダウンではない。ゴールラインの面は延長されない。ボールはサイドラインを通過した地点でアウト・オブ・バウンズとなる。
- VIII. ボールキャリアA22はゴールラインの右側のパイロンに向かっていて。彼はボールを右手に持っていた。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時にボールはデッドとなる。したがって両方のケースともゴールラインを越える前にボールはデッドとなる。
- IX. ボールキャリアA1は、ゴールラインの近くの右側のサイドラインの近くでヒットされて前進が止まった。彼が止まったとき、ボールを右手に持っておりゴールラインを越えていて、(a) パイロンの内側だった。(b) パイロンの外側だった。 判定：(a) タッチダウン。ボールはゴールラインを越えたときにデッドとなる。(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は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こり得るのは、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、および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。B75が前進させようとしてファンブルし、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・ゾーンを越えた時に、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。その時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・スポットでプレーの繰り返し。
- III. トライ中に、AチームがボールをBチームのエンドゾーンに持ち込むか、あるいはエンドゾーンへのパスを成功させた。しかし、Aチームは、そのランの途中またはパスの前に、スクリメージ・ラインの手前で反則を犯した。 判定：プレーのやり直しは、いずれの場合もその罰則によってボールが置かれた地点から行われる。両ハッシュマーク間のいずれの地点からでもダウンの繰り返しができるという特権は、罰則がBチームの反則による場合のみ適用される。
- 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時に、(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・マスクを引っばって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時にA19にタックルされた。その時、A19はB15のフェイス・マスクを掴み、引いた。 判定：トライは終了する。罰則は公式規則により辞退される。
- 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内に持ち込んだ。 判定：A80は資格没収。得点は認められず、反則は相殺される。ダウンは繰り返さず、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内に持ち込んだ。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：6-3-5, 6-3-6, および6-3-7)

## 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。その時、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：セーフティ。(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ーフティ。
- 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が宣告された。 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：罰則によりセーフティ。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。
- 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時に、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、セーフティである。ボールキャリアがサイドラインかパイロンに接触した時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とどまり、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とど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-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が確保した時にデッドになる。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時、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きみなされる。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され（原動力を加えていない）、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ヤードラインをころがっている時、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、ダウンは繰り返えされ、Aチームの45ヤードラインからAチームのフリーキックを行う。(参照：9-4-4および10-2-2-d-4)
- V. Bチームの20ヤードラインで、第4ダウン、5ヤード。A30がBチームの16ヤードラインでファンブルした。ボールは10ヤードラインまでころがり、B40がルースボールをリカバーしようとしたがマフして、ボールは、(a) Bチームの5ヤードラインからアウト・オブ・バウンズへ出た。(b) Bチームの18ヤードラインからアウト・オブ・バウンズへ出た。判定：(a)、(b) いずれの場合も、ファンブルのアウト・オブ・バウンズである。Aチームはファンブルの前に第1ダウンに達していないため、Bチームのボールで、(a) ファンブルが前方向であるためBチームの16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18ヤードラインで、Bチームの第1ダウン、10ヤード。(参照：5-1-4-fおよび7-2-4-b)

- VI. Bチームの20ヤードラインで、第4ダウン、5ヤード。A30がBチームの16ヤードラインでファンブルした。ボールは10ヤードラインまでころがり、B40がルースボールを、(a) 後方へバッティングしてBチームの5ヤードラインからアウト・オブ・バウンズへ出した。(b) 前方へバッティングしてBチームの18ヤードラインからアウト・オブ・バウンズへ出した。

判定：いずれの場合も、ファンブルのアウト・オブ・バウンズである。(a) 正当なバッティング。Aチームは第1ダウンに達していないため、Bチームの16ヤードラインで、Bチームの第1ダウン、10ヤード。スナップで計時開始。(b) 不正なバッティング。ファンブルの地点からBチームの罰則を施行し、Aチームの第1ダウン、ゴールまで。(参照：5-1-4-fおよび7-2-4-b) レディ・フォー・プレーのシグナルで計時開始。

### 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. プレーヤーが、(a) 相手を膝で打った。(b) 相手と接触する前に膝を突き出した（ブロッカーと出会う時、最も起こりやすい）。判定：(a), (b) とも膝で打つパーソナル・ファウル。罰則-15ヤード。Aチームの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ース・スポットからの施行。Aチームの反則が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。Bチームによる反則のときは第1ダウン。ひどい反則者は資格没収。
- 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ビース・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イフティ。

#### 第3条 ターゲティングしてヘルメットの頂点から接触すること

##### 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頂点から突き当たった。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頂点から接触を開始したB79の反則。B79は自動的に資格没収となる。(a) その試合の残り全て。(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接触すること

##### 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時、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の首またはその上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その上をターゲティングし、接触を開始したB45の反則。B45は自動的に資格没収となる。(a) その試合の残り全て。(b) その試合の残り、次の試合の前半。
- II. ボールキャリアA20がスイープ・プレーでエンドの横を回り縦に上がる時、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時、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の最初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その上に接触したB66の反則。ラン・エンドから15ヤードの罰則。B66はこの試合の残りとなる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の接触が首や頭部ではなかった。(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首またはその上をターゲティングし、接触を開始した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は見えない角度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捕まった。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は相手選手に捕まれて、前進が止まっていたため、無防備な選手とみなされる。(参照：2-27-14)

## 第6条 腰より下のブロック

### 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のブロックは腰より下で、B2の真正面だった。 判定：相手の真正面へのブロックであるため、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、ロー・ブロッキング・ゾーンを出て、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・ゾーンの方向へ戻って来た。ニュートラル・ゾーンで、A2は右側の

サイドラインの方向へ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ので、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  
向へ戻ってきた。ボールがロー・ブロッキング・ゾーンを出た後、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の真正面から、わ  
ずかにAチームのエンドラインの方向への腰より下のブロックであった。判定：腰より  
下の不正なブロック。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. フォーメーションの左側に位置していたフランカーA31は、味方からボールを受けた後、  
右側へ深くリバースをした。エンドA82は、フォーメーションの右側でスナッパーから10  
ヤード離れた位置にいた。A31が縦に切れ上がった時、A82は、守備側のエンドB62を、  
左側のサイドラインの方向へブロックした。A82のブロックは、腰より下のブロックであ  
り、前方からではあったが、「10時から2時」の範囲からは外れていた。ニュートラル・  
ゾーンの手前あるいは1ヤード越えた地点で行われた。判定：横からであったので腰  
より下の不正なブロック。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・スポットから施行される。

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・ラインに達する瞬間、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  
腰より下で、明らかに横からだった。判定：正当なブロック。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。そして、  
ブロックの瞬間、ボールはまだロー・ブロッキング・ゾーンを出ていなかった。

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、又はモーション  
していた。プレーが進み、彼は右方向のスイープ・プレーのリードブロッカーとなり、ボ  
ールがロー・ブロッキング・ゾーンを出た後、ラインバッカーに対して腰より下のブロッ  
クを行った。判定：最初の接触が正面「10時から2時」の範囲内でAチームのエンド  
ラインの方向でなければ、正当なブロック。

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、明らかに真正面から腰より下の  
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：正当なプレー。Aチームのエンドライン方向へのブロックではないので、相手の真正面へのブロックは、どちらのサイドライン方向かに関係なく正当である。

- IX. Aチーム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がブルアウトしてリードブロkker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。

## 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、ボールを確保していない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—サクシードィング・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時、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。

## 第9条 ラフィング・ザ・パサー

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

- I. パサーA17がボールを離れた後、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、負傷の危険が高いので、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がボールを離れたことに気がついてはならず、パサーへの接触を避けることができたはずである。

## 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。プレビラス・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、プレビラス・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kker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にかさるように通った。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の7.5ヤード後方に位置し、スナッパーは自己の頭を下げ、両脚の間から後方を覗いていた。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。 判定：正当。スナッパーは、キックの試みが明らかでなければ特別ないかなる保護も受けられない。(参照：2-16-10) スナッパーは、不必要な乱暴な行為のいかなるパーソナル・ファウルに対しても、通常の保護が受けられる。
- II. 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り、キックの試みが明らかであれば、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チームが明らかにスクリメージ・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「隙間を突こう」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時、守備側のB56がジャージの襟の部分の後ろからつかんだ、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は接触を続け数ヤード進み、A20は、別の守備側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ため、反則ではない。

## 第16条 キッカーやホルダーに対する乱暴な行為と突き当たり

## 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、勢い余りキッカーまたはホルダーに突き当たった。 判定：罰則—プレvias・スポットから5ヤード。反則が「突き当たり」か「乱暴な行為」かが疑わしい場合には、「乱暴な行為」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：キッカーに対する突き当たりや、乱暴な行為ではない。この規則はキックが行われることが十分に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による突き当たりの後、キッカーのA25は乱暴な行為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. スクリメージ・キック・フォーメーションでキッカー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時、守備側のプレーヤーは、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が、直ちに飛び込んできたB89により当たられた。 判定：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「乱暴な行為」または「突き当たり」からの保護を失う。

## 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拾っ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

## 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。同じ選手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、審判員は当該選手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、その時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時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は相殺される。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。

## 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、攻撃側は、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-プレビース・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時に、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。ハドルが解かれた時に、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-プレビース・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-プレビース・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-プレビース・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、攻撃側の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-プレビース・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。

## 第3章 ブロック、手や腕の使用

第2条 ボールキャリアやパサーを守り助けること

A. R. 9-3-2

- I. 前進を試みている際、ボールキャリアA44は、守備側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団を押した。(c) A44の腕を掴み、更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団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 攻撃側による手または腕の使用

#### 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：背後のブロック。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・ゾ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-プレビアス・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、セイフティ。
- 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・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イフティ。
- V. A2の手が、守備側のプレーヤー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のため、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の守備側のプレーヤーB2の背中に接触した。A2の手は、パ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の守備側のプレーヤー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：背後のブロック。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イフティ。
- 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4条 守備側による手または腕の使用

#### A. R. 9-3-4

- 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。
- II. B50は、キッカーを捕まえようとして、ラインマンA60の肩を引っ張り、(a) A60がダウンフィールドへ向かう時にはA60から手を離した。(b) A60をつかみ続けた。 判定：(a) 正当。(b) ホールディング。罰則-プレビアス・スポットから10ヤード。

## 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。罰則の施行によりセーフティ。
- 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、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、トライにおいてプ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-プレビアス・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、トライにおいてプ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り、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：セーフティ。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：セーフティ。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—プレビアス・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。天気の状態によっては、Aチームはティーの上のボールを保持するプレーヤーを置くべきである。



## 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。プレビラス・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攻撃、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が走り返している時にクリッピングの反則をした。 判定：Bチームに選択権がある。Bチームは、オフセッティング・ファウルを選び、ダウンを繰り返すか、オフセッティング・ファウルを選ばずBチームの罰則だけを受けボールを得るのか、の選択ができる。後者の場合、Bチームのクリッピングの反則に対する罰則をAチームが受諾するであろう。
- 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、走り返している時に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チームがそのダウン中にまたは後で反則をし、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が変わる前に反則をしていないので、オフセッティング・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. Aチームがパントをし、不正なタッチのバイオレーションを犯した。パントをリターンしている間にB1がクリッピングを犯し、その後、B2がファンブルした。そしてA1がリカバーし、デッドになった後、A2が反則をした。判定：Aチームは最後に確保していたチームであり、確保が変わる前には反則をしていなかったため、選択権がある。AチームがBチームの反則を辞退すれば、Bチームはバイオレーションの地点でボールを得て、Aチームのデッドボール中の反則に対する罰則施行の受諾の選択ができる。AチームがBチームの反則を受諾すれば、ライブボール中の反則およびデッドボール中の反則に対する罰則を順次施行した後、ボールはBチームに所属する。
- VIII. A1が自己のエンドゾーンの中でスナップを受けようとしていた。Bチームはオフサイドをし、A1はスナップの前にエンドラインを踏み、スナップを受けたのがアウト・オブ・バウンズであった。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、セイ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ヤードで、Aチームが4ヤード獲得してデッドが宣告された後、B1がバイリング・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・ファウルまたは資格没収となるようなパーソナル・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。両方ともAチームによる反則であれば、両反則に対する罰則が施行される。第2の反則が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がバイリング・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. ボールキャリアB17は、パスをインターセプトした後にリターンし、タッチダウンする前にA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. Bチームが3ヤードラインでスナップ時にオフサイドをし(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時までは反則が起きていなかったが、リターンしている時、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時、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。

## 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した。 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。プレビース・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、15ヤードを科した地点でスナップする。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-セイフティ。（参照：8-5-1-b）
- III. Aチームのプレーヤーが、Bチームのエンドゾーン内でクリッピングをした。その時、Aチームのスクリメージ・キックのボールは、フィールド・オブ・プレーでBチームのプレーヤーにタッチした後のルースボールの状態で、キックは終了していなかった。 判定：罰則-15ヤード。施行はプレビース・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チームのパンツが、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チームのパンツが、Aチームの30ヤードラインまでリターンされた。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。 判定：罰則-施行基準点であるファンブル地点から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チームのパンツが、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-セイフティ（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・ファウルの反則をした。 判定：罰則-施行基準点（5ヤードライン）から15ヤード。
- VIII. ニュートラル・ゾーンの手前の自陣40ヤードラインでA1がパンツをした。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・ゾーンを越えて3ヤード以内で、B1がA2に対しホールディングの反則をした。 判定：罰則-3-1の原則によりポストスクリメージ・キックの地点を施行基準

- 点として10ヤード。Bチームのボールで第1ダウン、10ヤード。
- 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が走っている時に、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-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チームの背後のブロックの反則。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) セイフティ。(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時に、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. セイフティの後で、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3ヤード以上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メージ・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vias・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：Bチームの確保下でボールがデッドとなった場合は、ポストスクリメージ・キックの規則によって施行され、Bチームのボールで第1ダウン、10ヤード。
- 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3ヤード以上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メージ・キックにのみ適用される。プレvias・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vias・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。ポストスクリメージ・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メージ・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、ポストスクリメージ・キックの規則は適用されない。プレvias・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、フィールドゴールおよび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. タッチダウンのラン中に、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ニング・プレー中に、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、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ニング・プレー中またはその後、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vias・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。

#### Aチームのタッチダウン後の反則

- VII. 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。

- VIII. 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）*

- IX. 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メージ・キックの施行は行われない。（参照：10-2-3）
- X. 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）
- XI. 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）
- XII. 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*

- XIII. 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、キックオフの時に罰則が施行される。
- XIV. 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。
- XV. 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、キックオフに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	102
相手を混乱させる	7	1	83
アウト・オブ・バウンズ			
保持しているボールの	4	2	66
前進地点	4	2	66
プレーヤーの	4	2	66
ボールの	4	2	66
アウト・オブ・バウンズの地点	2	25	43
アウト・オブ・バウンズのライン	2	12	36
アブルーブド・ルール	2	1	30
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	106
インバウンズの地点	2	25	43
ウェッジ・フォーメーション			
不正な	6	1	73
疑わしい場合の規則	-	-	124
打つ			
足や脚で	9	1	97
組んだ手や肘で	9	1	97
手の側面, 甲, 平で	9	1	97
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	49
エンドライン	2	12	36
オフサイド	2	18	40
獲得距離	5	1	68
規則の適用を受ける者の行為	9	-	97
キッカー	2	27	45
キッカーやホルダーに対する乱暴な行為と突き当たり	9	1	102
キック, 定義	2	16	38
キック, 正当および不正な	2	16	38
キックオフ	2	16	39
キャッチ	2	4	32

	篇	章	頁(R)
キャッチ可能なパス	2	19	41
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	86
バックワード・パス	7	2	84
ファンブル	7	2	84
フリーキック	6	1	72
キャプテン, チーム	1	1	16
休止時間			
節間	3	2	52
前半と後半の間	3	2	52
9ヤードマーク	2	12	37
競技時間			
操作	3	2	53
試合	3	2	52
節の延長	3	2	53
短縮	3	2	52
調整	3	2	52
クリッピング			
定義	2	5	33
禁止された	9	1	99
グローブ, 定義	1	4	26
グローブの色	1	4	26
計時開始	3	3	55
計時装置	3	2	53
ゲーム・クロック	2	29	47
プレー・クロック	2	29	48
計時停止	3	3	55
原動力	8	7	95
ゲームの遅延	3	4	60
コイントス	3	1	50
攻撃チーム			
定義	2	27	45
条件	7	1	81
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

	篇	章	頁(R)
交代			
制限	3	5	62
正当な	3	5	62
方法	3	5	62
交代選手, 定義	2	27	46
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
コーチ用ヘッドフォン	1	4	28
コーチング・ボックス	1	2	18
ゴール			
定義	1	2	19
選択	3	1	50
ゴールライン			
定義	2	12	36
位置	1	1	16
腰より下のブロック	9	1	99
定義	2	3	31
言葉, 使用	9	2	103
こぶし, それで殴る	9	1	97
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	49
	10	2	114
試合, 説明	1	1	16
試合の管理	1	1	16
試合の一時停止	3	3	56
試合の長さ	3	2	52
資格を没収されたプレーヤー	2	27	47
資格を没収する反則	9	1	97
施行基準点	2	25	44
施行地点	2	25	43
シグナル	-	-	126
シフト, 定義	2	22	42
シフト, 1秒間の停止	7	1	80
ジャージ	1	4	24

	篇	章	頁(R)
10秒減算			
反則による場合	3	4	61
負傷者の場合	3	3	58
ヘルメットが脱げた場合	3	3	59
出血しているプレーヤー	3	3	57
守備チーム			
定義	2	27	45
条件	7	1	82
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	68
スクリメージ・ダウンの連続	5	1	69
シリーズの終了	5	1	69
シリーズ獲得線, 定義	5	1	68
シリーズ獲得線標示器	1	2	20
審判員			
シグナル一覧図	-	-	126
管轄と任務	11	1	118
スクリメージ			
定義	2	21	41
開始	7	1	80
サイド・ゾーンで行わない	7	1	80
フォーメーション	7	1	81
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	76
キャッチとリカバー	6	3	75
強制されたタッチ	6	3	75
ゴールライン後方で	6	3	76
ゴールライン後方でのバッティング	6	3	76
正当な, 不正な	6	3	76
ニュートラル・ゾーンを越えていない	6	3	74
ニュートラル・ゾーンを越えて	6	3	75
不正なタッチ	6	3	75
ブロックされた	2	11	36
ポストスクリメージの施行	10	2	115

	篇	章	頁(R)
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	46
スナッパーの位置	7	1	81
スナップ			
定義	2	23	42
ボールの静止	7	1	80
スポーツマンらしからぬ行為	9	2	103
制限線	2	12	37
	6	1	71
正当なフォワード・パス	7	3	85
節	3	2	52
開始の方法	3	1	50
超過節	3	1	50
セーフティ			
定義	8	5	94
最初の原動力	8	7	95
責任	8	7	95
次のプレー	8	5	94
得点	8	1	90
先端の地点, ボールの	4	2	66
宣伝広告	1	2	17
前半および後半開始時の遅延	3	4	60
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	83
装具, プレーヤー			
修復, 交換	1	4	27
施行	1	4	27
必要な	1	4	24
不正な	1	4	26
ターゲティング	9	1	97
タイ・ブレイク・システム	3	1	50
タイムアウト	3	3	54
コーチへの通告	3	3	59

	篇	章	頁(R)
制限(回数) .....	3	3	57
宣告される時 .....	3	3	54
チーム・タイムアウト .....	3	3	57
超過節 .....	3	1	52
常に課す .....	3	3	54
長さ .....	3	3	58
バイオレーション .....	3	3	58
負傷 .....	3	3	57
プレイヤーの .....	3	3	57
ヘルメットが脱げた場合 .....	3	3	59
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	49
タッチ, 定義 .....	2	11	36
タッチダウン			
定義 .....	8	2	90
次のプレー .....	8	3	91
得点 .....	8	1	90
タッチバック			
定義 .....	8	6	94
最初の原動力 .....	8	7	95
責任 .....	8	7	95
次のプレー .....	8	6	95
タバコ製品の使用 .....	1	4	29
チーム・タイムアウト			
コーチへの通告 .....	3	3	59
長さ .....	3	3	58
許される場合 .....	3	3	57
1分30秒の限度 .....	3	3	58
30秒のタイムアウト .....	3	3	58
30秒の通告 .....	3	3	59
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

	篇	章	頁(R)
反則地点	2	25	43
ラン・エンドの地点	2	25	43
チャージを装うこと	7	1	80
チョップ・ブロック			
定義	2	3	31
禁止された	9	1	101
通信装置, 禁止された	1	4	27
ティー	2	16	38
定義	2	-	30
手や腕の使用, ボールを確保しているとき	9	3	107
手や腕の不正な使用, ボールを確保しているとき	9	3	107
デッドボール			
定義	2	2	30
宣告された	4	1	64
ライブボールになる場合	4	1	64
デッドボールの故意の前進			
定義	2	6	33
禁止された	3	4	60
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	90
タッチダウン	8	1	90
トライ	8	1	90
フィールドゴール	8	1	90
得点, 超過節	3	1	51
得点はレフリースのみが決定する	11	1	118
時計, 試合	3	2	53
飛び上がったプレーヤー	9	1	101
トライ			
定義	8	3	91
再プレー	8	3	91
次のプレー	8	3	93
得点	8	1	90
トリッピング	2	28	47
	9	1	97
ドロップキック	2	16	38



	篇	章	頁(R)
日没	3	2	52
ニュートラル・ゾーン	2	17	39
パーソナル・ファウル	9	1	97
ハードリング	2	15	37
バイオレーション, 定義	2	10	35
背後のブロック			
定義	2	3	31
禁止	9	3	107
バイリング・オン	9	1	100
パイロン	1	2	20
パサー	2	27	46
パス, 定義	2	19	40
パスの成功	7	3	86
パスの不成功	7	3	86
バック	2	27	45
バックワード, 定義	2	9	35
バックワード・パス			
定義	2	19	40
アウト・オブ・バウンズ	7	2	84
グラウンド上でのリカバー	7	2	84
ハッシュマーク	2	12	37
罰則			
定義	2	20	41
一覧	-	-	119
完了	10	1	113
辞退	5	2	70
	10	1	113
罰則後の確保	5	2	69
罰則の辞退	10	1	113
バッティング			
定義	2	11	36
確保中のボール	9	4	110
バックワード・パス	9	4	110
ルースボール	9	4	110
ハドル	2	14	37
反則			
定義	2	10	35

	篇	章	頁(R)
オフセッティング	10	1	113
同一チームによる	10	1	113
罰則が施行される時	10	1	113
報告される時	10	1	113
反則後のダウン	5	2	69
パント	2	16	38
膝で打つ	9	1	97
膝を相手に突き出す	9	1	97
標示物	1	2	20
ファクシミリ機器	1	4	28
ファンブル			
定義	2	11	35
アウト・オブ・バウンズ	7	2	84
グラウンド上でのリカバー	7	2	84
誰がリカバーできるか	7	2	84
フィールド			
規格	1	2	17
装飾	1	2	17
領域	1	2	21
フィールド・オブ・プレー	2	31	48
フィールドゴール			
定義	2	16	39
失敗	8	4	93
次のプレー	8	4	93
得点	8	1	90
得点となる時	8	4	93
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	49
フィールド	2	31	48
フィールド・オブ・プレー	2	31	48
プレー場内	2	31	49
プレー用表面	2	31	49
フェアキャッチ	6	5	78
定義	2	8	34
シグナル	2	8	34
フェイス・マスク	1	4	24
打つ	9	1	97



	篇	章	頁(R)
プレーの種類			
スクリメージ・キック・プレー	2	30	48
フォワード・パス・プレー	2	30	48
フリーキック・プレー	2	30	48
ランニング・プレー	2	30	48
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	46
被交代	2	27	46
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	97
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	2	3	31
	9	3	106
ヘッドコーチとの協議	3	3	57
ヘルピング・ザ・ランナー	9	3	106
ヘルメットでの接触	9	1	97
妨害			
キックをキャッチする機会	6	4	77
ニュートラル・ゾーン	7	1	83
パス	7	3	87
ボール	7	1	83
暴力行為			
定義	2	32	49
罰則	9	5	111
ホースカラー・タックル	9	1	102
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	104
目印	1	3	23

	篇	章	頁(R)
ボールキャリア	2	27	46
ボールディング			
攻撃側の	9	3	107
守備側の	9	3	108
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
ボールの先端の計測	5	1	68
ボールを隠す	9	2	105
ボールを蹴る, 不正に	9	4	110
ボールをプレーに移す			
定義	4	1	64
失敗したフィールドゴールの後	8	4	93
タッチバックの後	8	6	95
トライの後	8	3	93
フィールドゴールの後	8	4	93
レディ・フォー・プレーの前	4	1	66
ポストスクリメージ・キックの地点	2	25	44
ホルダー	2	27	45
マフ	2	11	35
無防備なプレーヤー, ターゲティング	9	1	98
モーション, 不正な	7	1	82
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
ライブボールがデッドになる	4	1	64
ラインマン			
定義	2	27	45
インテリア・ラインマン	2	27	45
ラフイング・ザ・パサー	9	1	101
ランナー	2	27	46
リカバー, 定義	2	4	32
リターンキック	2	16	39

	篇	章	頁(R)
リーピング .....	9	1	101
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	84
ルールの強調点 .....	-	-	6
レディ・フォー・プレー			
ボールが .....	2	2	31
.....	4	1	66
プレー・クロック .....	3	2	53
ロー・ブロッキング・ゾーン .....	2	3	32
ロス・オブ・ダウン .....	2	7	34

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	阿部仁	Jin Abe
	茨木克治	Katsuji Ibaraki
	高倉明仁	Akihito Takakura
	竹之下健三	Kenzo Takenoshita
	田中康	Yasushi Tanaka
	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
	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

2013～2014 アメリカンフットボール公式規則・公式規則解説書

2013年 7月10日 発行 定価 1,200円

発行者 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



50