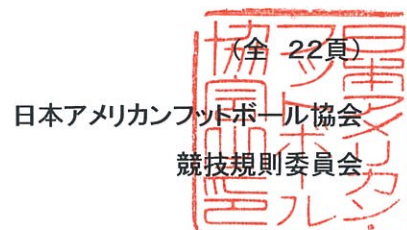


2013年 7月 1日

## 2013年度・公式規則変更内容・決定報



アメリカンフットボール公式規則を以下のように変更します。

[1] 2013年度・公式規則変更主要項目の解説 は、今年の公式規則変更を簡潔に解説したものです。

[2] 2013年度・公式規則変更 は、主要変更項目に関わる条文および主な編集上の変更内容を掲載したものです。この公式規則変更は2013年秋季公式戦より適用します。

### [1]2013年度・公式規則変更主要項目の解説

2013年度の公式規則変更主要項目は、次のとおりです。なお、各々の解説の最後の( )内の英数字は、この変更が行われる公式規則の、2013～2014の公式規則・公式規則解説書における主たる「篇一章一条」を表します。

#### (1) 無防備なプレーヤーの定義の変更および追加

☆ 従来、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の反則に関わる無防備なプレーヤーについて、6つの例が示されていた。

★ 本年より、無防備なプレーヤーであるレシーバーあるいはキッカーについて詳しい記述となり、さらに3つの例示が追加される。パス・レシーバーについては、「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」となり、キッカーは「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・レシーバーは「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」が無防備なプレーヤーの定義となる。さらに、「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」、および「チームの確保変更後のクォーターバック」が無防備なプレーヤーの定義に追加される。

なお、本項目は、2013年度・公式規則変更予定報には未記載であるが、プレーヤーの安全に関わる重要項目で、(3)項とも関連大であるため、本決定報の変更主要項目に追加する。 (2-27-14 変更、追加)

#### (2) 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、に対する罰則の強化

#### (3) 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

☆ 従来、上記2つの反則(9-1-3および9-1-4)はパーソナル・ファウルであり、15ヤードの罰則でひどい反則者のみが資格没収であった。

★ 本年より、従来の罰則に加え、反則を犯したプレーヤーは自動的に資格没収となる。前半での反則の場合、その試合の残りの資格が没収となる。後半での反則の場合、その試合の残りとなる次の試合の前半の資格が没収となる。シーズン最後の試合の後半で起きた場合、資格が残るプレーヤーは次のシーズンの最初の試合の資格が没収となる。 (9-1-3および9-1-4 罰則 変更)

なお本反則(9-1-3および9-1-4)に関する条文に、以下の注記を追加する。

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

#### (4) 腰より下のブロックの制限の変更

☆ 従来、キックを除くスクリメージ・ダウンにおいて、攻撃側のプレーヤーは、腰より下のブロックに対して「制限を受けるプレーヤー」と「制限を受けないプレーヤー」に分けられ、ボールデッドとなるかチーム確保の変更があるまで、それぞれ異なる制限を受けた。

★ 本年より、キックを除くスクリメージ・ダウンにおいて、ボールから左右に7ヤード、ニュートラル・ゾーンを越えて5ヤードおよびニュートラル・ゾーンの手前の自陣エンドラインまでの「ロー・ブロッキング・ゾーン」(2-3-7)が定義され、チーム確保の変更の前、攻撃側の腰より下のブロックの制限は次の通りとなり、ボールがゾーンから出た後は、攻撃側の全プレーヤーが同じ制限を受ける。

1. 「スナップ時にスクリメージ・ライン上でロー・ブロッキング・ゾーンに完全に入っているプレーヤー」と、「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」は、ボールがロー・ブロッキング・ゾーンから離れるまでの間、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。
2. ボールがロー・ブロッキング・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離れた後のすべての攻撃側のプレーヤーは、最初の接触を加える力が「正面から」の腰より下のプロ

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は反則である。「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。

3. 一度ボールがそのゾーンから離れたら、攻撃側のすべてのプレーヤーは、自陣のエンドラインに向けて腰より下のブロックをしてはならない。

なお、守備側チームによる腰より下のブロック、キックのダウン中の腰より下のブロック、およびチーム確保変更後の腰より下のブロックに関する変更はない。(2-3-7 新規、9-1-6-a 変更)

## (5) パイロンの規定の変更

☆ 従来、パイロンに付けられるマーキングの規定はなかった。

★ 本年より、パイロンには1つの製造業者のロゴもしくは商標を付けることができる。また、チームや競技団体のロゴも許される。これらのマーキングは各辺3インチ(7.6cm)を越えてはならない。(1-2-6変更)

## (6) ユニフォームの番号の変更に関する規定の追加

☆ 従来、相手を混乱させる目的で、試合中に番号を変更してはならないと規定されていた。また、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かった。

★ 本年より、試合中に選手の番号を変えて試合に参加するときには、レフリーに申告し、レフリーは相手チームのヘッドコーチに伝えなければならない。申告がない場合は、スポーツマンらしからぬ行為の反則となる。また、試合中に、同一チームの同じ番号を着用した2人のプレーヤーは、同一ダウン中にプレーをしてはならないことに加え、試合中に同じポジションでプレーすることができない。(1-4-2-d 変更、1-4-2-e 新規)

## (7) ジャージの番号の色に関する規定の追加

☆ 従来、ジャージの番号(数字)の色については、ジャージの色と明確に区別できることと規定されていた。

★ 本年より、ジャージの番号(数字)は、番号の縁取りに関係なく、ジャージの色と明確に区別できる単一色でなければならない。なお、番号のサイズ等、他の規定の変更はない。(1-4-4-c-3 変更)

## (8) 審判員用通信装置の制限の変更

☆ 従来、審判員の通信装置は、罰則または他の試合進行上の伝達のために、レフリー用マイクロフォンの使用だけが許されていた。

★ 本年より、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のコミュニケーションに限定された(セキュリティが保証された)無線装置の使用も許される。(1-4-13 変更)

## (9) パスをスパイクする際の最短時間に関する規定の追加

☆ 従来、各節終了間際に、時間を節約するパスを投げた場合、残り時間に関する規定はなかった。

★ 本年より、各節残り時間3秒以上で計時停止となり、レフリーのシグナルで計時開始となる状況で、攻撃側がスナップ後直ちにボールをグラウンドに向けて投げた(スパイクした)後、さらに1プレーが実施可能となる。残り時間が2秒以下の場合、スナップ後直ちにボールをグラウンドに向けて投げても、節は終了となる。残り時間が2秒以下の場合、残り1プレーのみが実施可能となる。(3-2-5 新規)

### (10) 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

- ☆ 従来、前後半終了間際に負傷者のためのタイムアウトに関して、10秒減算の規定はなかった。
- ★ 本年より、前後半の残り1分未満で負傷者のためだけの理由で計時が停止した場合、相手チームに「10秒減算」の選択が与えられる。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。「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。当該チームに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」を免れることができる。ただし、タイムアウトを取っても、負傷者は試合から離れなければならない。両チームのプレーヤーが負傷した、あるいはヘルメットが完全に脱げた場合には、「10秒減算」の選択はない。 (3-3-5-f 追加)

### (11) ヘルメットが脱げた場合の規定の変更

- ☆ 従来、プレーを通じてプレーヤーのヘルメットが完全に脱げたとき、相手の反則の結果による場合を除き、当該プレーヤーは、最低1ダウンは試合から離れなければならなかった。
- ★ 本年より、プレーを通じてプレーヤーのヘルメットが完全に脱げたとき、当該チームがチーム・タイムアウトを使えば、当該プレーヤーは試合から離れなくてもよい。 (3-3-9-a 変更)

### (12) スポーツマンらしからぬ行為の定義の追加

- ☆ 従来、プレー後に相手を押したり、突いたり、ぶつかったりするなどの行為は、スポーツマンらしからぬ行為とは定義されていなかった。
- ★ 本年より、スポーツマンらしからぬ行為の定義に、プレー後に相手を押したり、突いたり、ぶつかったりするなどの行為が追加される。 (9-2-1-a-1-(j) 追加)

### (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

- ☆ 従来、ボールキャリアの前進を助けるために味方のプレーヤーがボールキャリアをつかんだり、引いたり、プッシングしたり、持ち上げたり、ボールキャリアにチャージすることは反則であった。
- ★ 本年より、ボールキャリアの前進を助けるために味方のプレーヤーがボールキャリアをプッシングしたり、ボールキャリアにチャージすることは反則とはならない。なお、ボールキャリアの前進を助けるために味方のプレーヤーがボールキャリアをつかんだり、引いたり、持ち上げたりすることは反則のままである。 (9-3-2-b 変更)

## [2]2013年度・公式規則変更

2013年度・公式規則変更内容の主要変更項目に関わる条文および主な編集上の変更内容は次のとおりです。  
この公式規則変更は2013年秋季公式戦より適用します。記載は、次の規則に従っています。

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

- 1-2-1-f (変更) フィールドの規格と装飾  
《~~対照的な色の装飾は、両ゴールライン間のサイドラインの内側で使用してもよいが、ヤードライン、ゴールライン、およびサイドラインに重なったりしてはならない。~~》  
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。

- 1-2-1-h (変更) フィールドの規格と装飾  
《~~フィールド上での宣伝広告は認められない。(例外: (1)シーズン前後の試合においては、試合の名前に関連した後援団体のものは許される。(2)商業組織体が施設の命名権を保有している場合、フィールド上にその名前を表示することは許される。しかし、商業用ロゴは、フィールド・オブ・プレーでは認められない。)~~》  
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。

- 1-2-6 (変更)      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。
- 1-4-2-d (変更)      プレーヤーの番号の規制  
~~《相手を混乱させる目的で、試合中に番号を変えてはならない。》~~  
プレーヤーがジャージの番号を変更して試合に参加する場合は、レフリーにその旨を報告しなければならない。レフリーは報告を受けたら、相手チームのヘッドコーチに通知し、変更をアナウンスする。番号を変更して報告せずに試合に参加した場合は、スポーツマンらしくない行為の反則である。  
[S27] (AR.1-4-2-I)
- 1-4-2-e (新規)      プレーヤーの番号の規制  
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。
- 1-4-4-c-3 (変更)      必要な装具の規格  
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、~~《ジャージの色と明確に区別できる色で、》~~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。
- 1-4-6-a (変更)      その他の装具、タオル  
1. 4インチX12インチ(10cmX30cm)より大きく、6インチX12インチ(15cmX30cm)より小さい《4インチX12インチ(10cmX30cm)の》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。
- 1-4-6-c (変更)      その他の装具、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。
- 1-4-13 (追加)      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ない、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。

2-3-3 (追加)

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)

2-3-7 (新規)

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。

2-4-3 (変更)

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. 空中にあるライブボールを確保する。(参照:2-4-1)~~

~~2. 跳び上がり空中でライブボールをしっかりと掴み、そのまましっかりと掴んだままボールが最初にインバウンズのグラウンドにタッチする。~~

~~3. 跳び上がり空中でライブボールをしっかりと掴み、自分の身体のどこかが最初にインバウンズに着地する、または4-1-3-pのデッドボールの条項が適用される状態になる場合をいう。(A. R. 2-4-3-I~IV、および7-3-6-III)~~

~~片足が最初にインバウンズに着地し、レシーバーがボールを確保し、しっかりと支配していれば、次のステップがアウト・オブ・バウンズでも、またレシーバー自身がアウト・オブ・バウンズに倒れてもキャッチまたはインターセプトである。(A. R. 7-3-6-IV)以上の3条件のいずれかを満たしたプレーヤーは、キャッチしたという。》~~

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。

(以下、省略)

- 2-12-9 (削除) ~~《ノースサウスライン  
ノースサウスラインとは、サイドラインと並行してエンドラインからエンドラインの間に伸びる仮想の線のことである。》~~
- 2-12-10 (削除) ~~《近いサイドライン  
a. ~~スナップ時に静止している、あるいはモーションしているプレーヤーの近いサイドラインは、中央のラインマンあるいはスナッパーに対して、外側のサイドラインである。~~  
b. ~~スナップ時にスナッパーの後方でモーションしており、いずれのサイドラインが外側か明確でないプレーヤーの近いサイドラインは、そのプレーヤーがモーションしている方向のサイドラインである。~~》~~
- 2-19-2-b (変更) フォワード・パスとバックワード・パス  
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、~~《そのプレーヤーの》~~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。
- 2-20 (変更) 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。
- 2-27-4-d (変更) ラインマンとバック  
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《頭や身体が》頭や肩が後方にあるプレーヤーのことである。  
(以下、省略)
- 2-27-14 (変更、追加) 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. 《ボールに注意が集中しているパス・レシーバー》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
- 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. 《空中の》キックをキャッチやリカバー《することに注意が向いている》しようとしているキック・レシーバー
- e. 《プレー後に》グラウンドに倒れている状態のプレーヤー
- f. プレーから明らかに離れているプレーヤー
- 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

3-2-4-c-6(変更) 計時装置、25秒にセットする場合  
《確保の変更》Bチームに第1ダウンが与えられた場合

- 3-2-5 (新規) 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。(A. R. 3-3-5-1)

3-3-2-e-17 (新規) 計時の開始と停止、レフリーのシグナルで計時開始する場合  
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。

3-3-2-f (変更) 計時の開始と停止  
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)

- 3-3-5-f (新規) 負傷者のためのタイムアウト
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)

- 3-3-9 (変更) 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)  
(b-1および2省略)  
(以下、省略)
- 3-4-4-a (変更) ゲーム・クロックの10秒減算—反則による場合  
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。  
(a-1～5、省略)
- 3-4-4-e (新規) ゲーム・クロックの10秒減算—反則による場合  
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。
- 5-1-2-b (新規) シリーズ獲得戦  
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。
- 6-3-13 (変更) 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、プレビマス・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。
- 6-4-1-g (変更) 機会の妨害  
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。
- 7-1-5-a-4 (変更) 守備側の条件  
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。

### 7-3-2 (変更)

#### 不正なフォワード・パス

下記のフォワード・パスは不正である:

- a. 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チームによる反則の場合は、ロス・オブ・ダウンを伴う。[S35およびS9]

【注: a~eの罰則は変更なし。】

- 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]

【注: fおよびgの罰則およびシグナルが変更となった。hの罰則およびシグナルは変更なし。】

### 8-3-3-b-1 (変更) トライ中のチーム確保変更前の反則

トライが成功の場合、Aチームは、得点を辞退して罰則の施行後にトライを繰り返すか、罰則を辞退して得点を受諾するかを選択することができる。パーソナル・ファウルおよびスポーツマンらしく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。

### 9-1-3 罰則 (追加) 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

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]

### 9-1-4 罰則 (追加) 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

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（追加）

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リ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

#### 9-1-6-a（変更）

##### 腰より下のブロック

《以下の記載で許された場合を除き、腰より下のブロックをしてはならない。（ボールキャリアに対する場合を除く）（参照: 2-3-2、A.R. 9-1-6-I~VII）

##### a. ~~スタリメージダウン~~

- ~~1. チーム確保の変更の前、ニュートラルゾーンを越えた地点にいるすべてのAチームのプレーヤーは、自陣のゴールラインの方向へ腰より下のブロックをしてはならない。疑わしい場合、ブロックは自陣のゴールラインの方向へのブロックとする。~~
- ~~2. チーム確保の変更の前、以下のAチームのプレーヤーは、腰より下のブロックに関して、制限を受けるプレーヤーである:~~
  - ~~a) スナップ時に中央のラインマンから7ヤードより離れているラインマン~~
  - ~~b) スナップ時にタックルボックスの外側に完全に体のフレームが出ているか、スナッパーから2番目のラインマンの体のフレームの外側に体のフレームが完全に突出しているバック~~
  - ~~c) スナップ時にモーションをしていて、レディフォープレーからスナップまでの間の連続したモーション中で、上記b)に記載された外側の位置にいたことがあるバック。注: 規定されたエリアの内側でセットし、その後の継続したモーションが上記のエリアの外に出ていないバックは、~~

制限を受けるプレーヤーではない。(参照:下記9-1-6-a-4)

3. 制限を受けるプレーヤーは、タックル・ボックス内にいる相手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。タックル・ボックスの外側では、近いサイドラインから離れる方向に腰より下のブロックをしてはならない。ノースサウスラインの方向(参照:2-12-9)あるいは近いサイドラインの方向には腰より下のブロックをしてもよいが、ニュートラル・ゾーンを越えた位置で自陣のゴールラインの方向に行ってはならない。(参照:上記9-1-6-a-1)
4. その他のAチームのプレーヤーは制限を受けないプレーヤーであり、上記a-1を除き、腰より下のブロックをしてもよい。特に、スナップ時にモーションをしていて、レディ・フォー・プレーからスナップまでの間に上記b)で記載された外側の位置にいたことがないプレーヤーも制限を受けないプレーヤーである。》

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)

9-2-1-a-1-(i) (新規) スポーツマンらしからぬ行為

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。

9-2-2-d 罰則 (変更) 不正なクリーツに対する罰則

その試合の残りと、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。

9-3-2-b (変更) ボールキャリアやパサーを守り助けること

ボールキャリアが味方をつかんだり、あるいは味方のプレーヤーが、ボールキャリアの前進を助けるために、ボールキャリアをつかんだり、引いたり、《プッシングしたり》持ち上げたり《ボールキャリアにチャージ》してはならない。(A. R. 9-3-2-I)

9-5-1-c 罰則（変更） コーチ、交代選手の前後半の暴力行為に対する罰則

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。

【注：従来は、次の試合すべての資格没収であった。】

10-2-3-b（変更） ポストスクリメージ・キックの罰則施行

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. 反則がニュートラル・ゾーンを3ヤードおよびそれ以上越えた地点。》~~

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。

10-2-4（変更） 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、プレビアス・スポットまたはプレー後のデッドボールがBチームに所属する地点からの施行をBチームが選択する。（参照：6-1-8および6-3-13）

【以下は、公式規則解説書の新規項目である。】

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、マイクを介して番号の変更をアナウンスする。相手チーム側のフランク・オフィシャルは、相手チームのヘッドコーチに番号の変更を通知する。A88が報告を忘れたら、スポーツマンらしからぬ行為の反則である。

A. R. 3-2-5

- I. 各節の終了間際、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。

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

- 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)

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

- VII. 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ダウンを獲得して時計が止まったので、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。

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

- I. ボールデッドの後、A55がB33の腰をブロックし、B33はグラウンドに倒れた。その際、B33は頭をグラウンドにぶつけた時に、ヘルメットが完全に脱げた。判定：A55のデッドボール中の反則。サクシーディング・スポットから15ヤードの罰則。B33は、ヘルメットへの反則ではなく、プレーを通じてヘルメットが脱げたため、次のダウンに参加できない。もしBチームがタイムアウトを要求した場合、B33は次のダウンに参加できる。
- II. 第1節の終了間際、ボールキャリアA22は正当にタックルされ、背中からグラウンドに倒れた直後にヘルメットが完全に脱げた。ゲーム・クロックは0秒であった。判定：A22は次のダウン、つまり第2節の最初のダウンに参加することができない。A22のヘルメットは、プレーを通じて脱げたのであり、Bチームによるヘルメットへの反則はなかった。しかし、Aチームによりタイムアウトが要求された場合、A22はフィールドに残り次のプレーに参加できる。
- III. ダウン中にA22のヘルメットが完全に脱げ(ディフェンスによるヘルメットへの反則はない)、B77が負傷して倒れた。ボールキャリアはインバウンズでタックルされ、ゲーム・クロックが停止したのは第4節の残り58秒であった。判定：Aチームによるタイムアウトの要求がない場合、A22はフィールドを離れ1プレー参加できない。プレー・クロックは、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。

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

- 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。オフセッティング・ファウルであり、10秒減算の対象外。次は第2ダウン残り5ヤード。ゲーム・クロックは残り15秒のまま、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。

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

- 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にボールへと動き、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。

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

- 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。プレビウス・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。



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

- 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)

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

- 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)

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

- 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し、そのボールが転がってAチームの46ヤードラインにあるときに、A88がB22をAチームの42ヤードラインでブロックした。その後、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)

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

- 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)

#### 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、あるいはプレビアシス・スポットから罰則を施行して、Aチームの30ヤードラインで第4ダウンを繰り返すかを選択する。
- 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、あるいはプレビアシス・スポットから罰則を施行して、Aチームの30ヤードラインで第4ダウンを繰り返すかを選択する。

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

- 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。
- 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-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。

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

- Ⅲ. パントレシーバーのB22は、挙げた手を軽く動かしただけの無効なフェアキャッチのシグナルを出した。B22は、Bチームの35ヤードラインでキックをキャッチし、Bチームの40ヤードラインまで走り返したところでタックルされた。判定:ボールはキャッチの地点でデッド。B22による不正なゲームの遅延の反則であり、ボールデッドの地点から5ヤードの罰則を施行する。B22は、明らかにボールキャリアとなったように見えるためタックルしたプレーヤーによる反則はない。Bチームの30ヤードラインでBチームのボール、第1ダウン、10ヤード。

#### A. R.7-3-2

- Ⅸ. Aチームの40ヤードで第3ダウン、5ヤード。クォーターバックA12がパスのためポケットの中へドロップバックした。激しいラッシュを受け、A12はバックA22にバックワード・パスを投げ、A22はボールをタックル・ボックスの外まで運んだ。A22はタックルされる直前にAチームの35ヤードでフォワード・パスを投げた。ボールはニュートラル・ゾーンを越えて、最も近いAチームの有資格レシーバーから20ヤード離れた地点に落下した。判定:インテンショナル・グラウンディングの反則。タックル・ボックスのルールの例外は、スナップを受けたプレーヤー、あるいはスナップがそのままバックワード・パスとなり、それをコントロールしたプレーヤーのみに適用する。罰則-反則地点でロス・オブ・ダウン。Aチームの35ヤードで第4ダウン、10ヤード。(参照:7-3-2-h例外)
- X. クォーターバックA12がショットガン隊形に構えていた。A12はスナッパーからのバックワード・パスをマフし、A63がタックル・ボックスの中で拾い上げた。激しいラッシュを受け、A63はタックル・ボックスの外に出てパスを投げ、スクリメージ・ラインを越えて失敗となった。判定:正当なプレー。A63はスナップがそのままバックワード・パスとなり、それをコントロールした。(参照:7-3-2-h例外)

#### A. R.8-2-1

- 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)

#### A. R.8-5-1

- 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)共にセイフティ。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)

#### A. R.8-6-1

- 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))

#### 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。

#### 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。
- 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、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)

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が、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、プレビアス・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ェンス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、またはモーションしていた。プレーが進み、彼は右方向のスweep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weep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がプルアウトしてリードブロッカーになった。プレーが進むのに合わせて、Aチームの44ヤードラインで、ラインバッカーB55がA66の太ももに横からブロックした。A12はAチームの48ヤードラインでアウト・オブ・バウンズに押し出された。判定: 正当なプレー。B55の腰より下のブロックは、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。

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ならない。(参照: 3-3-9)

A. R.9-2-1

- 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。

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)

A. R.10-2-3

- VI. Aチームのパンツがニュートラル・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。プレビアス・スポットから10ヤードの罰則。罰則の結果、Aチームの45ヤードラインからAチームに第1ダウンが与えられる。

以上