

重要な変更

以下の変更のリストは、キーワードに沿って最も重要なものに限定している。

- ・ フラグフットボールコードを導入する。
- ・ インドアフラグ公式規則を変更する。インドアフラグはフラグ公式規則またはビーチフラグ公式規則のどちらかでプレイを行う。
- ・ ラインマーキングの規則を、規格及び選手の安全性を向上させるために強化する。
- ・ 審判がボールを置く地点を補助するために、縦軸をマークするコーンの設置を推奨する。
- ・ 国際大会におけるマーキングを追加する。
- ・ ボールの寸法規格を追加する。
- ・ フラグ本体は単色でないものも認められるようになった。
- ・ 次の版で規定される、パンツとフラグの仕様を先行で記載する。
- ・ タックルフットボールの定義との混同を避けるために、ブロックはシールドイングに名称を変更し、ターゲティングはエイミングに名称を変更する。その上でエイミングの定義を追加し、反則については接触行為（訳注：2019年度版ルール 9 ARTICLE 1）の下に移動する。
- ・ ゲーム開始時及びオーバータイムのコイントスの手順を変更する。
- ・ スコアの差が 30 点未満の場合にのみ、正式計時となる。（一般的にマーシールールと呼ばれる）
- ・ （訳注：ボールキャリアーとして）QB は、ボールを他の選手が完全に確保するか、ディフェンスによって触れられた後にのみ走ることができる。
- ・ ハンドオフの罰則に、ロスオブダウンを追加し、施行地点を反則地点へと変更する。
- ・ コンタクトおよび試合妨害の罰則に、ロスオブダウンを追加する。
- ・ ライブボール中の交代違反の罰則について、追加および調整を行う。
- ・ IFAF のジェンダーニュートラル方針に沿い、ラインズマンの名称をダウンジャッジへと変更する。
- ・ 審判団が状況を統一してハンドリングできるように、チャレンジ（コーチ会議）の仕組みを追加する。

すべての変更点について強調表示をしたので確認することができる。

変更点は 2 色で表し、大幅な変更には濃いオレンジ色、編集用には明るいイエローを使用する（訳注：英文には該当箇所が無いですが、翻訳に際して黄色を付けた箇所、「legal ➡ 正当な」「illegal ➡ 不正な」といった部分もある）。

章自体が強調表示されている場合は、コンテンツ全体が新しいものである。

編集の都合により多くの変更があり、申し訳ありません。しかし、それらのほとんどは、英語と日本語の言語差をベースに作成された。

煩わしいと思われるが、これらは常に競技規則を改善するのに役立っている。

謝辞

これらの競技規則は、以下の方たちの支援を受けて作成された。

Markus Agebrink (SWE), Luis Aloma (VIE), Tiberiu Anghelina (ROM), Jim Briggs (IFAF), Jed Brookes-Lewis (GBR), Cédric Castaing (FRA), Martin Cockerill (GBR), Elizabeth Faust (USA), Christian Freund (GER), Chris Kämpfe (GER), Stephan Keck (SUI), Elisabeth Kellner (AUT), Matija Klančar (SLO), Mika Lindholm (FIN), Daniel Barrera Madsen (DEN), Tim Ockendon (GBR), Giane Pessoa (BRA), Vladimir Platonov (RUS), Herbert Prinz (AUT), Ovidiu Secu (ROM), Lee Stevens (NZL), Sebastian Sudholt (GER), Alexandre Roger (FRA), Erick Saenz (MEX), Claes Scherwin (DEN), Estie Shai (ISR), Ori Shterenbach (ISR), Robert StPierre (CAN), Ilja Tersteeg (NED), Julian Villalba (COL), Mariano Gastón Viotto (ARG), Taichi Yanaka (JPN), Riccardo Zampedri (ITA), Andrés Zappia (ARG)

そして、彼らを支援していただいた言及されていない沢山の人々

Alexandre様、Claes様、Daniel様、Giane様、Jed様、Martin様、Sebastian様、Riccardo様、規則の編集に特にご尽力いただきましたこと、特に感謝申し上げます。

Front page: Design by Dan Buruiana,

Photo from Nick Olerenshaw (Burnley Tornados vs Coventry Cougars)

有益な質問やヒントやコメントを寄せてくれたすべての人に感謝します。

ご不明な点がございましたら、気軽に私やインタープリテーションクラブ（Interpretations Club）までお問い合わせください。

Wolfgang Geyer (AUT)

Member of IFAF Rules Committee

wolfgang.geyer@afboe.at

○ 訳注：日本語版翻訳にあたり、翻訳者が注釈をつけた。

【履歴】

- 2015年度版
関東フライングフットボールリーグが、公益社団法人日本アメリカンフットボール協会の紹介を通じ、翻訳業者（株式会社メディア総合研究所）へ依頼し作成する。
 - 2017年度版
関東フライングフットボールリーグの有志により翻訳作業を行い作成する。
 - 2019年度版
関東フライングフットボールリーグの有志により翻訳作業を行い作成する。
- 翻訳作業にご支援いただきましたこと、次の皆さまに深く感謝申し上げます。（順不同）
小瀬圭佑 (BAG)、平尾利行 (RSG)、赤塚大輔 (RSG)、関口優太 (RSG)、
関東フライングフットボールリーグ 理事会／事務局 高山裕
- 2021年度版
公益財団法人日本フライングフットボール協会 (JFFO) ならびに、公益社団法人日本アメリカンフットボール協会 (JAFA) フライングフットボール委員会の有志により翻訳作業を行い作成する。

【利用にあたり】

**This is a Japanese translation version which is NOT approved by IFAF,
provided for reference purpose only.
In case of any conflict or discrepancy in meaning between the original (English) version
and the Japanese translation, English version shall prevail.**

当日本語翻訳版については、フライングフットボールの日本国内に於ける IFAF ルールの解釈を容易にするために作成したものであり、IFAF による正式認可は受けていない。

しかしながら、国際大会での公的使用の為に無いことを明らかにした場合、当競技規則を広めることは可能であるとの確認を Member of IFAF Rules Committee の Wolfgang Geyer 氏より頂いている。

ルールの内容について、厳密な判定を行わなければならない場合は、英語版の原本を参照していただきたい。

目次

序文	3
フライングフットボールコード	4

フラグフットボール公式規則	6
ビーチフラグ公式規則	6
インドアフラグ公式規則	6
現地ルール（オプション）	7
フィールド寸法	8
ルール 1 試合、フィールド、ボール、装備	11
ルール 2 定義	13
ルール 3 ピリオドと計時	18
ルール 4 ライブボール、デッドボール	20
ルール 5 シリーズ オブ ダウンズ	21
ルール 6 キック	22
ルール 7 スナップ、パス	23
ルール 8 得点	26
ルール 9 選手の行為	27
ルール 10 罰則の施行	29
ルール 11 審判団の責務	31
ルール 12 チャレンジ	32
罰則一覧	33
フラグフットボール公式シグナル	34
解釈・説明書	35

序文

この競技規則は、スポーツの安全性とプレイの質のレベルを改善し、必要に応じて規則の意味と意図を明確にするために、IFAFによって改訂されている。

すべての競技規則の変更を規定する原則は、以下のことが必要である。

参加者にとって安全であること。

このスポーツのすべてのレベルに適用できること。

審判団による指導と管理が可能であること。

オフenseとディフェンスのバランスを維持すること。

観客に興味をもってもらうこと。

高い費用が必要でないこと。

IFAFのタックルフットボール競技規則との親和性を維持すること。

IFAFは、IFAF競技規則を採用しているすべての加盟連盟に向けて、おそらくは「現地ルール（訳注：National Changes）」を適用しながら、IFAFルールでプレイすることを求める。

これらの競技規則は、IFAFによって公式に発表されたときに有効になる。

競技規則をできるだけ短くてシンプルにすることが、目標の一つである。

従って、この競技規則は、ゲームで発生するあらゆる状況をカバーしているわけではない。

選手、コーチ、および審判団は、さまざまな状況に対処できるように競技規則を解釈するように求められる。

フラッグフットボールコード

はじめに

フラッグフットボールコードは倫理規定であり、注意深く読み、遵守する必要がある。このコードは、ゲームの恩恵に責任を持つ選手、コーチ、審判団、その他の人々へのガイドである。

フラッグフットボールは、攻撃性を求められるものではなく、コンタクトはないが、それでも競技性が保たれているスポーツである。公正性、スポーツマンシップ、行動が、選手、コーチ、審判団、ゲームに携わる人々に求められている。

故意に怪我や無礼なふるまいを引き起こすことを目的としたアンフェアな戦術、スポーツマンシップに反する行為や行動は許されない。ルールを出し抜いたり、故意に疎んじたりしてアドバンテージを得ようとするコーチや選手は、フラッグフットボールにはふさわしくない。

この競技規則は、あらゆる形態の不必要なコンタクト、不公正な戦術、スポーツマンシップに反する行為を禁止しようとしている。しかしながら、規則は起こりうるすべての局面をカバーできるわけではない。

コーチ、選手、審判団の最善の努力によってのみ、最高の倫理基準を保つことができる。

コーチング倫理

故意にルールを違反するよう、選手に指導することについては許されない。意図的なコンタクト、エイミング、または妨害を推奨するようなコーチングは、選手の人格を構築するのではなく、崩壊させる。そのような指示は、対戦相手にとって不公正であるだけでなく、コーチの指導を受けている選手のやる気を無くし、ゲーム内での居場所も無くす。

コーチは、彼らが指導している選手との関係において、良くも悪くも、彼らが持っている多大な影響力を常に認識しているべきである。

コーチは、選手の人格や倫理よりも勝利の価値を優先してはならない。選手の安全と幸せは常に最優先事項であり、個人的な名声や利己的な栄光のために犠牲にされてはならない。

フラッグフットボールのゲームを指導する際、コーチは、選手を保護するため、また、勝者と敗者を決定するための共通の基準を与えるためにルールが存在することを理解しなければならない。これらの規則を回避しようとしたり、対戦相手を不当に利用したり、スポーツマンシップに反する意図的な行為を行ったりすることは、ゲームの中にあってはならない。また、これらを教えたコーチは、コーチを名乗る資格はない。コーチは、勝ちを誇示せず、負けた後も過度に落胆することなく、模範を示す必要がある。これらの原則に従って行動するコーチは、失敗を恐れる必要はない。最終的には、コーチの成功は、選手や対戦相手からの尊敬の念で評価されることになる。

スポーツマンシップ

故意にルールに違反した選手またはコーチは、アンフェアなプレイとスポーツマンシップに反する行為で違反となり、罰則を免れるかどうかにかかわらず、ゲームの信用に傷をつけることになる。

選手、コーチ、および審判団は、対戦相手へのコンタクトを仕掛けることを排除すべきと強調する必要がある。

どんな理由であれ、怪我を装うことは倫理に反する。

負傷した選手は規則に基づいて完全に保護されなければならないが、怪我を装うことは不誠実で、スポーツマンシップに反し、規則の精神に反する。

チームメイト、対戦相手、または審判に対し、卑劣で、低俗で、口汚い、挑発的な行為や、または身体的反応を扇動したり、口頭で対戦相手をやり込めたりすることは、すべてルール違反である。

コーチは、これらの行為について頻繁に論じ合い、それを管理するすべての審判団の行動を支持することが求められる。

審判団が罰則を課したり判定を下したりするとき、彼らは単に責務を果たしていると見るべきである。

彼らはフラッグフットボールの試合の品位を支持するためにフィールドにいて、彼らの判定は最終的かつ決定的なものであり、選手とコーチはこれを受け入れるべきである。

ゲーム中に審判へ礼を欠いた批判をすることや、審判に対して選手や観客を扇動する可能性のある行為をすることは規則の侵害であり、スポーツの参加者としてふさわしくない行為と見なされなければならない。

原則

規則の中で最も重要な特徴は、衝撃を伴う重大なコンタクトを避けることである。

規則の中で最初の重要な特徴は、フラグを狙うこと（訳注：an easy target）が容易であること。ランナーは、相手が自分のフラグへ近づくことを制限するために、正当なフラグ以外を用いたり、**正当な**戦術（例：スピン）以外を使うことは禁じられている。一方で、フラグをプルする選手は、相手のフラグをプルする行為の間は、相手へのコンタクトを最小限に抑えるために、あらゆる**正しい手順**を踏む必要がある。

規則の中で2番目に重要な特徴は、優先場所（ROP）と優先進路(ROW)で、それらはコンタクトを避ける責任をだれが負うかを決定する。原則として、優先権はボールがパスまたはハンドオフされる前の時点まではオフense側にあり、それ以降はディフェンス側に与えられる。しかしながら、これらの権利がコンタクトを誘発するために悪用されてはならない。意図的に相手にコンタクトを図った場合、たとえ優先進路を有していても、罰則が科せられる。

その他のいくつかの原則は以下のとおりである。

ブリッツァーは、優先進路を与えられるために、構えを制限される(訳注：ブリッツァーのシグナルのこと)。オフenseは優先進路をブリッツァーに譲るためにブリッツァーの進路を予測し、ぶつからないようにしなければならない。

ランナーは、コンタクトを避けるためにディフェンス側の動作を予測する必要がある。

ラグビーのようなプレイをすることを避けるために、後方へのパスの制限が設けられている。

罰則とその施行は完全なものではないが、シンプルに実践できること、完璧にフェア(プレイ)を実行させることのバランスをとっている。

装備

幅広いパンツや認識しにくいフラグを使用して有利な条件を得るのはアンフェアである。縞柄や異なる色のパンツ、または選手のパンツと明確に対照的でない色彩のフラグを使用すると、対戦相手に不利になる。**不正な**装備を使用して有利な条件を得ようとする行為は、審判によって罰せられ、コーチや選手はそれが自分の人格にどのような影響を与えるかを認識すべきである。

外見や格好を優先して規則の遵守を放棄しているチームよりも、ルール上完璧な装備（パンツとフラグ）を着用するチームが尊重されるべきである。

優先進路

攻守双方が公正なゲームをプレイし、不必要なコンタクトを避けられるように、優先進路が定められている。この権利を、コンタクトを誘発させたり、相手の反応を強要させたり、または規則で許可されていても、相手が移動しなければならない空間を意図的に制限したりするなどして、悪用するべきではない。対戦相手の**正当な**行動への妨害を回避することが求められ、また期待される。

薬物

医療目的でない薬物の使用は、アマチュア運動競技の意図と目的に沿ったものではなく禁止されている。いかなる状況においても、コーチは選手またはその管理下にある他の人々に、薬物の使用を許可してはならない。薬物、興奮剤または他の薬は、医師によって許可され、監督下にある場合にのみ使用することができる。コーチは、選手による薬物乱用を故意に無視した場合、支持したと解釈されることを認識すべきである。コーチは、薬物に対する現在のIFAFの方針に精通し、それを実現させる必要がある。

フラッグフットボール公式規則

IFAFフラッグフットボール公式規則は、IFAFアメリカンフットボール公式規則に基づいているが、短く簡潔なものとしている。本規則の構成はアメリカンフットボール公式規則に準じたものであるが、ナンバリングについては、対応していない。フラッグフットボールのすべての局面は、アメリカンフットボール公式規則を参考とせずに定められている。文章全体が48ページに及ぶが、ゲーム自体を理解するための基本的な部分は半分以下である。

フラッグフットボールコードは規則において不可欠な部分である。

フラッグフットボールには、多くの追加の定義（ノーランニングゾーン、ミドル、ブリッツァー、シールドイング、コンタクト、エイミング、フラッグプル、フラッグガード、ジャンプ、ディッピング、スピン、ダイビング、優先場所、優先進路）があり、それぞれの規則がある。一方で、ヘルメット、防護パッド、キック（キックオフ、パント、フィールドゴール）、ブロック、タックルはない。これらすべてにより、フラッグフットボールは、スピードが速く、怪我が少ない、（訳注：アメリカンフットボールとは）似ているようで、明確に別のスポーツになる。全体として、フラッグフットボールはスピーディーなパス指向のスポーツとして一般的に理解されている。

フラッグフットボールでは、コンタクトなしなので、ブロックング、タックリング、キッキングは認められない。

規則における最も重要な特徴は、影響を及ぼすような（訳注：significant）かつ衝撃（訳注：impactful）を伴うコンタクトを避けることである。

ビーチフラッグ公式規則

ビーチフラッグの試合は、以下のように変更を加え、フラッグフットボールと同じルールの下で行われる。

- R 1-1-1 フィールドオブプレイの縦の長さは、ミドルラインを設けずに 25 ヤードに縮小する。
- R 1-1-1 ラインの幅：2 インチ（5cm）、フィールドマーキングは、丈夫なバンド（帯状のもの）で行う。
- R 1-1-1 チームは 4 人以下の選手で構成され、チームロースターは最大 10 名の選手で構成される。
- R 1-3-2 どのような種類のシューズも使用禁止。
- R 3-1-1 最初のスナップは、自陣 1 ヤードの地点から開始する。
- R 3-2-1 合計試合時間は 30 分で、前半と後半、各 15 分とする。
- R 3-2-5 規則 3-2-5 のタイミング制限期間（訳注：2 ミニッツ）は、1 分に短縮される。
- R 3-3-4 チームのチャージド タイムアウトは、60 秒までとする。
- R 7-1-3 パスを投げる時間制限は 5 秒に短縮される。
- R 7-1-4 ブリッツァーの距離は 5 ヤードに短縮される。
- R 8-3-3 トライダウンの後、ボールは対戦相手の自陣 1 ヤードライン上にボールを置き、プレイ再開となる。
- R 8-4-2 セーフティの後、得点を獲得したチームの自陣 1 ヤードの地点からプレイ再開となる。
- R 8-5-2 タッチバックの後、ディフェンスチームによる自陣 1 ヤードラインでのプレイ再開となる。

インドアフラッグ公式規則

インドアフラッグの試合は、ビーチフラッグと同じ規則か、または施設が十分に大きい場合は、フラッグフットボールと同じ規則のどちらかを使用してプレイする。

インドアフラッグのフィールド寸法は、使用されているルールセットと可能な限り同じにする。

マーキングはコーンとパイロンで行う。

セーフティエリアは依然として必要である。

施設に適した靴は使用が認められる。

現地ルール（オプション）

現地ルールにより、運営団体は、規則の核となる部分を保ちながら、柔軟に運営するために、以下のルールを適応させることができる。

フラグフットボール

- R 1-1-1 フィールド面積は、競技開催地または年齢に応じて変更を可能とする。
縦（エンドゾーンを除く）は40ヤード（36.60m）までの縮小または60ヤード（54.90m）までの拡大が可能であり、エンドゾーンは8ヤード（7.30m）までの縮小が、また横は20 ヤード（18.30m）までの縮小または30ヤード（27.45m）までの拡大が可能である。
セーフティエリアの変更は不可。
縦、エンドゾーン、横ともに縮小または拡大は許容できるが、縦の縮小と横の拡大を同時に行うこと、またはその逆は認められない。
相対的なフィールド面積を維持するため、フィールドの縦の長さを変更した場合には、フィールド幅については、変更された縦の長さの半分の変更を加えることが推奨される。
- R 1-1-1 最低限のフィールドマーキングは、サイドライン、ゴールライン、エンドラインである。
- R 1-1-1 パイロンまたはディスクマーカーのみの使用を推奨する。
- R 1-1-1 ダウン標示器のみの使用を推奨する。
- R 1-1-1 得点板のみの使用を推奨する。
- R 1-1-1 チームロースターは15名以上でもよい。
- R 1-1-1 チームは異なる性別の者がいてもよい。
- R 1-1-4 （訳注：フィールド及びサイドラインには選手のほかに）審判団だけがいることが推奨される。
- R 1-2-1 試合球は、革製でなくても良い。
- R 1-2-2 男女混合の試合では、ユースサイズのボールでも良い。
- R 1-3-1 ユースおよびジュニアの試合では、フラッグはソニック型（抜くときに音が出るタイプ）が認められる。
- R 1-3-1 マウスピースは、必須にすることができる。
- R 1-3-2 ヘッドウェアの使用は、それによって他の選手を危険に晒したり傷つけたりしなければ、認められる。
- R 3-1-4 トーナメントの主催者は、タイブレークシステムが適切ではないと判断した場合、チームの順位を決められる。その際には、公平性と使いやすさから、公式に指定されたシステム（訳注：18ページ参照）を強く推奨する。
- R 3-2-1 試合時間は、大会または年齢に応じて変更できる。
- R 3-2-5 規則3-2-5の正式計時の間隔の長さを、2分から1分に短縮できる。
- R 3-3-2 タイムアウトの回数は変更できる。

ビーチフラグ（フラグフットボールの変更に加えて）

- R 1-1-1 フィールド面積は、競技開催地または年齢に応じて変更を可能とする。
縦（エンドゾーンを除く）は20ヤード（18.30m）までの縮小が可能であり、エンドゾーンは8ヤード（7.30m）までの縮小が、また横は20 ヤード（18.30m）までの縮小が可能である。
相対的なフィールド面積を維持するため、フィールドの縦の長さを変更した場合には、フィールド幅については、変更された縦の長さの半分の変更を加えることが推奨される。
- R 1-1-1 フィールドは、パイロンまたはマーカーで設営してもよい。
- R 1-1-1 チームロースターは10名以上でもよい。
- R 5-1-1 ダウン数はサードダウンまでに減らすことができる。

その他の規則の変更は認められない。

競技性のない試合においても、これらのルールを変更し、別のゲームとしてプレイしないことを強く推奨する。

フィールド寸法

フィールドは図に示す通り、この面積でラインが引かれた長方形の範囲とする。
計測は、ラインの内側からの実測とする（ゴールラインはエンドゾーンに含まれる）。

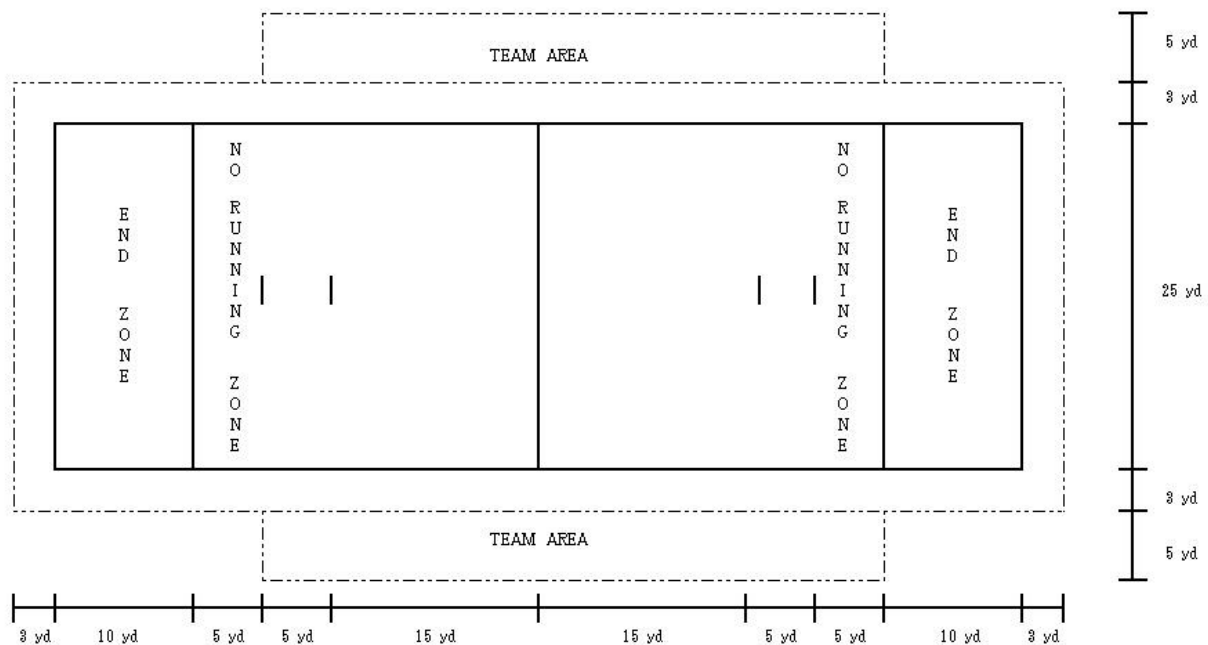
フラッグフットボール：

フィールドオブプレイ：縦 50 ヤード (45.75m)、エンドゾーン 10 ヤード (9.15m)、横 25 ヤード (22.90m)

セーフティエリアを含むフィールドに必要な総スペース：縦 76 ヤード (69.55m) × 横 31 ヤード (28.40m)

ラインの幅：4 インチ (10cm)

一時的なライン(訳注：帯状のもの)を使用する場合は、平らでしっかりしていて、頭が平らな鋸で地面にしっかりと固定されている必要がある。



1 ポイントおよび 2 ポイントコンバージョンのマークは、ゴールラインの中心からそれぞれ、5 ヤード (0.90m) および 10 ヤード (9.15m) 手前の中心地点に、1 ヤード (0.90m) の長さで引く。

ノーランニングゾーンは、サイドラインにディスクマーカーでマークするか、**その上で／または、点線でマークしなければならない。**

パイロンまたはディスクマーカーを、ゴールラインおよびエンドラインが、サイドラインに接する地点 8 カ所に設置する。

ディスクマーカーは、ミドルラインがサイドラインに接する地点、**およびフィールド縦方向の中央の線がセーフティエリアに接する地点**に設置できる。

セーフティエリアは、サイドラインとエンドラインの外側 3 ヤード (2.75m) **に設けなければならない**、フィールドオブプレイから段差が無く、**同じ**コンディションが必要である。

セーフティエリアおよびチームエリアの表示は不要であるが、**すべての参加者が守らなければならない**。2 面のフィールドが隣り合う場合は、最低でも 6 ヤード (5.50m) の間隔を開ける。

これにより、フィールド間でコンタクトがありそうな場合は、チームエリアを他の場所に移動する必要がある。

ダウン標示器は、メインスタンドの向かい側のサイドラインから 2 ヤード外側で使用する。

(訳注：ブリッツァーの位置を示すための) 7 ヤードチェーン (6.40 m) は、メインスタンドの側のサイドラインの 2 ヤード外側で使用する。

得点板は、フィールドの近くで使用する。

国際的な選手権大会

国際的な選手権大会の場合、追加のフィールドマーキングが必要である。

サイドラインからサイドラインまで 5 ヤードごとに、内側 4 インチ (10 cm) 分を空けてラインを引く。

ゴール前 5 ヤードの線は、0.5 ヤード (0.45 m) の切れ目で 1 ヤード (0.90 m) の長さの破線を使用して印を付けるものとする。

両ゴールラインの内側すべてに、フィールドの中央縦軸および、両サイドラインから内側 4 インチ (10 cm) 分を空けた位置に、1 ヤード (0.90 m) の長さのヤードラインを、毎ヤードごとに引く。

各サイドラインから内側 3 ヤード (2.70 m) の距離に、縦幅 1 ヤード (0.90 m) で、10 ヤードおよび 20 ヤードの番号表示を記す。

チームエリアのマーキングを必要とする。

サイドラインと、ミドルライン・ゴールライン・エンドラインが交差する 10 の地点にすべてパイロンでマークする。フィールド縦方向の中心を示すディスクマーカーは不要。

ミドルラインの位置に、5 ヤード以上の長さの IFAF ロゴを記す。

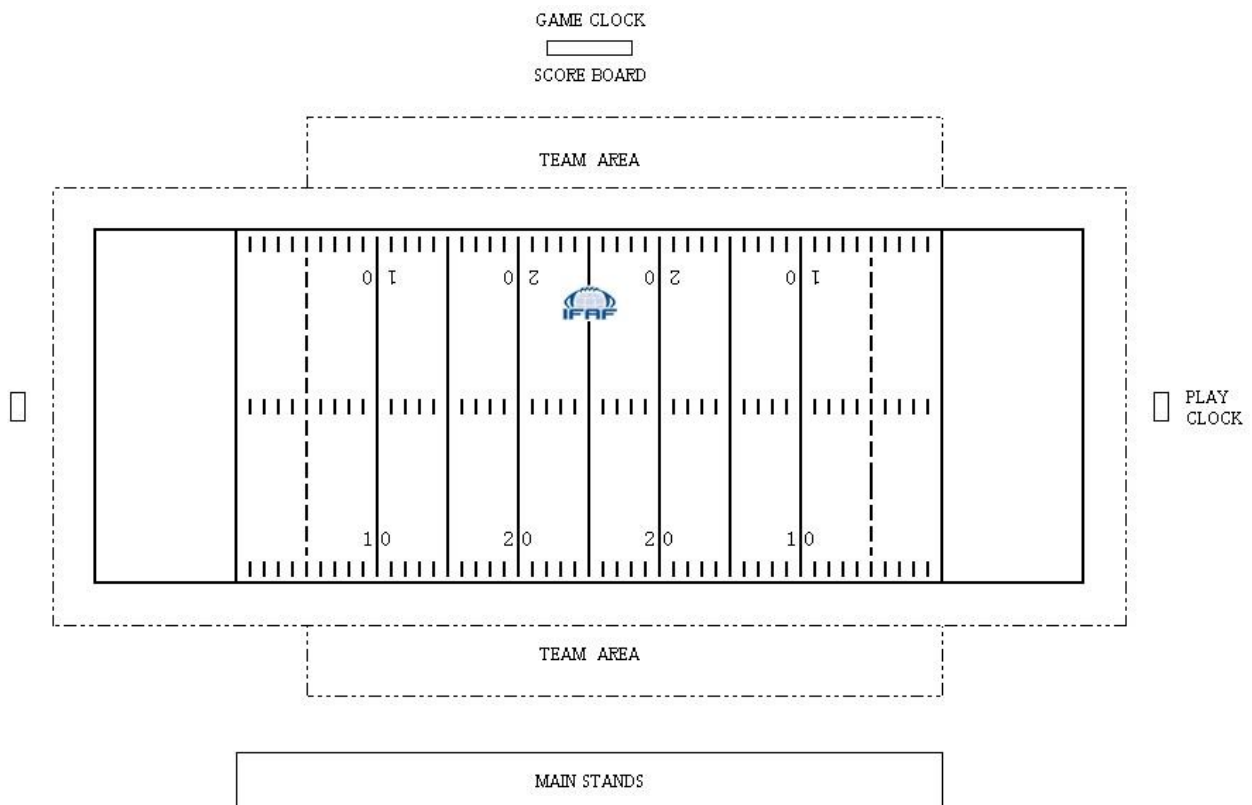
カウントダウン式のゲームクロックは、メインスタンドの反対側に配置する。これは、セーフティエリアの外側 1 ヤード (0.90 m) 以上離さなければならない。

公式計時はフィールド内の審判団によって維持され、表示用のクロックは必要に応じて修正されるものとする。

ゲームクロックはスコアボードと組み合わせる必要があり、チーム名、タイムアウト数、ダウン数および距離などの追加情報を表示することもできる。

フィールドの両端に、25 秒のカウントダウン式のプレイクロックを設置する。

これらのクロックは、セーフティエリアの外側 1 ヤード (0.90 m) 以上、エンドラインから 5 ヤード (4.50 m) 以内の、2~5 ヤード (1.80~4.50 m) の縦軸の地上に配置する。



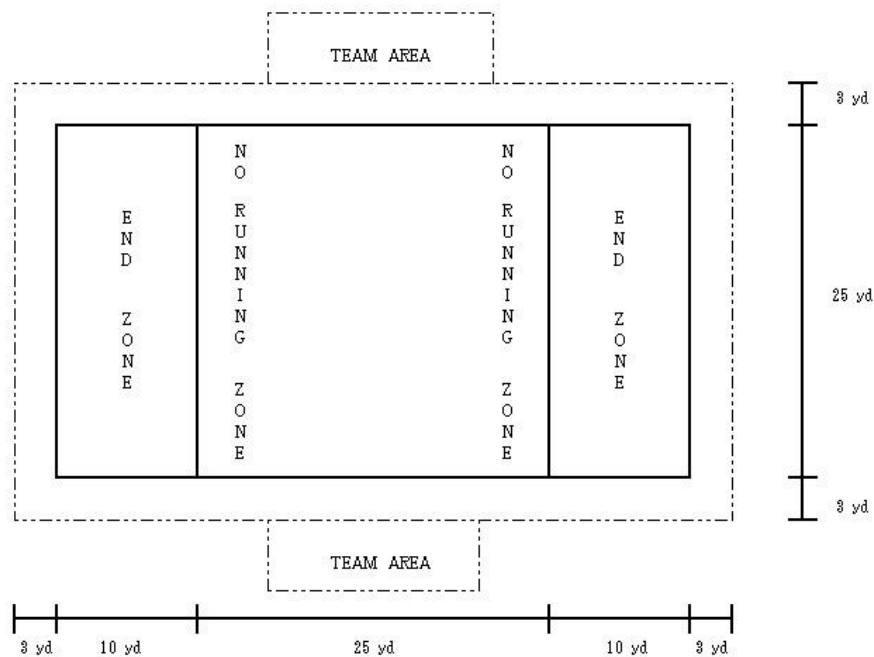
ビーチフラッグ：

フィールドオブプレイ：縦 25 ヤード (22.90m)、エンドゾーン 10 ヤード (9.15m)、横 25 ヤード (22.90m)
 セーフティエリアを含むフィールドに必要な総スペース：縦 51 ヤード (46.70m) × 横 31 ヤード (28.40m)

ラインの幅：2 インチ (5cm)、フィールドマーキングは、頭が平らな鋸で地面にしっかりと固定された丈夫なバンド (帯状のもの)で行う必要がある。

セーフティエリアはフラッグフットボールと同様にする。

ノーランニングゾーンはディスクマーカーでマークする。



国際的な選手権大会の場合、追加のマーキングの必要はないが、ディスクマーカーに代わりパイロンが必要で、ゲームクロック、ブレイククロック、スコアボードを使用する必要がある。

ルール1

試合、フィールド、ボール、装備

セクション1 一般規定

ARTICLE 1 試合

試合は、各チーム5名までの2チーム間で、長方形のフィールドにおいて規定ボールで行われる。詳細についてはフィールド図を参照する。

チームロースターは、最大15名の選手（5名がフィールド、10名が交替選手）で構成される。（訳注：フィールドでプレイする下限として）、登録選手が4名で試合を行うことができ、それに満たなくなった時点で棄権となる。

チームは同じ性別の選手でのみ構成しなければならない。

ARTICLE 2 勝利チームと最終得点

各チームには、ランやパスにより、ボールを相手チームのゴールラインに進める機会が与えられる。

規則に従ったスコアリングに対して各チームに得点が与えられ、延長戦を含めた試合終了時点でより多く得点したチームが勝者となる。

ARTICLE 3 管理者

試合は、2名以上の審判団の管理の下で行われる。

ARTICLE 4 チームキャプテンおよびコーチ

各チームはレフリースに対し、選手から2名までをキャプテンに、および2名までをコーチに指名する。

セクション2 ボール

ARTICLE 1 規格

ボールは、自然な革色で、粒状の表面をした4枚の皮革でできているもので、8つの等間隔のレースがあり、新品または新品に近いものを使用し、変更を加えてはならない。

ボールは、規格内の寸法の楕円体で、12.5～13.5 ポンド/平方インチ（0.85～0.95 気圧）の空気圧で膨らませているものを使用する。



規格	レギュラーサイズ	ユースサイズ	ジュニアサイズ
長さ	11.00～11.50 インチ (27,9 - 29,2 cm)	10.50～11.00 インチ (26,7 - 27,9 cm)	10.25～10.75 インチ (26,0 - 27,3 cm)
縦の円周の長さ	27.00～28.00 インチ (68,6 - 71,1 cm)	26.00～27.00 インチ (66,0 - 68,6 cm)	25.00～26.00 インチ (63,5 - 66,0 cm)
直径	6.25～6.75 インチ (15,9 - 17,2 cm)	6.00～6.50 インチ (15,2 - 16,5 cm)	5.75～6.25 インチ (14,6 - 15,9 cm)
胴回りの円周の長さ	20.00～21.00 インチ (50,8 - 53,3 cm)	19.00～20.00 インチ (48,3 - 50,8 cm)	18.00～19.00 インチ (45,7 - 48,3 cm)
重さ	14～15 オンス (400 - 425 g)	12～13 オンス (340 - 370 g)	11～12 オンス (310 - 340 g)

各チームとも、規定を満たした自チームのボールを使用することができる。

持ち主を示すためにボールに印を付けることは認められる。

ARTICLE 2 サイズ

男性または混合ゲームの競技では、レギュラーサイズのボールを使用する。

女性の競技では、ユースサイズのボールを使用する。

16歳未満のユースの競技では、ユースサイズのボールを使用する。革製でなくても構わない。

13歳未満のユースの競技では、ジュニアサイズのボールを使用する。革製でなくても構わない。

セクション3 装備

ARTICLE 1 必須装備

対戦各チームの選手は、それぞれ対照的な色のジャージを着用する。類似したジャージの場合は、ホームチームにユニフォームの選択権がある。

- チームの選手は、同一の色、スタイルおよびデザインのジャージを着用する。ジャージは十分な長さがあり、裾はパンツの中に入ろう。番号は、6インチ（15cm）以上の大きさで、ジャージの色と明確に区別できる色のアラビア数字を背中に付けなければならない。同一チームの選手それぞれが1から99までの異なる整数を付けなければならない。どんな形式でもジャージをテープ留めしたり結んだりしてはならない。
- チームの選手は、同一の色、スタイルおよびデザインで、ポケット、スナップまたはクリップの付いてないショーツまたはパンツを着用しなければならない。本規定に合うように、ショーツやパンツをテープ留めしたり縛ったりすることは認められない。スカートは違反である。AR 1-3-1-I

注：次の改版では、パンツは、最大サイズが4×4インチ（10×10 cm）の各脚の前面にあるブランド、ロゴ、または番号を除いて、単色でなければならないことにする予定である。

- 選手はポップソケット（訳注：抜くと音がする）とフラッグ2本（同じもの）がついたきつく固定されたフラッグベルトを装着する。選手の腰の左右に、フラッグを1つずつ装着しなければならない。フラッグは外向きかつ下向きになるように装着しなければならない。フラッグははっきりと見えていなければならない、抵抗なく吊り下げられていなければならない。いかなる方法であっても選手のユニフォームで覆われてはならない。各チームのフラッグの全ての色は、パンツの全ての色と対照的でなければならない。フラッグやソケットは、糊付けやグリースをつけるなど、いかなる改変も認められない。また、不正なフラッグを使用した選手は失格となる。
- マウスピースを装着する場合は、目に見える白以外の色で、0.5インチ（1.25cm）以上口から出ている部分がないようにしなければならない。マウスピースの使用を強く推奨する。

ARTICLE 2 フラッグの仕様

フラッグとソケットはそれぞれ、同じ色、同じ材料で作られており、かつ鋭い角がないこと（訳注：IFAFに確認したところ、前項では「フラッグの全ての色」と、フラッグが単色でないことが許容されているが、「本来、フラッグは単色が望ましい」とのポリシーから、この条項が残っているとのこと）。

- フラッグは2インチ（5 cm）x 15インチ（38 cm）の大きさでなければならない。

注：次の改訂では、フラッグについて、以下の項目で、より詳細な仕様が記される予定である。

- ソケットからのフラッグの長さ：15～16インチ（38,1～40,6cm）。
- フラッグの幅：1.9～2.1インチ（4,8～5,3cm）。
- 各フラッグには、2×3インチ（5 x 7.5 cm）の最大サイズで上部4分の1部分に1つの単色のブランドまたはロゴが許可されている。
- フラッグの厚さ：最大0.03インチ（0.75mm）。
- フラッグの重さ：最小3.5オンス（100g）。
- フラッグそのものの引き裂き強度：最小300ニュートン（66ポンドまたは30 kgの質量に相当）。
- ソケットの直径：0.7～1インチ（1.8～2.5cm）。
- ソケットの軸の長さ：上から角までのベルト部分1.3～1.5インチ（3.3～3.8 cm）、角から下までのフラッグ部分2.4～2.6インチ（6.1～6.6 cm）、上から下までの対角線3.5～4.0インチ（8.9 -10.2 cm）、コーナーの角度は130～140度。
- フラッグを抜く際の力：シニアゲーム（男性、女性、混合）の場合は最大250ニュートン（55ポンドまたは25 kgの質量に対応）、その他のすべてのゲームの場合は最大150ニュートン（33ポンドまたは15 kgの質量に対応）。

ARTICLE 3 不正な装備

- 0.5インチ（1.25 cm）より長いクリーツ、何らかの方法で鋭利にされているか尖っているクリーツ、または金属性のクリーツを備えた靴。
- 各種の肩パッド、ヘルメットまたはヘッドウェア（キャップ、フード、バンダナ、ヘッドバンド等）。
- 他の選手に危険を与えるような各種のプロテクター（鋭い角の付いたニーブレース等）。
- 医学的に処方されていない眼鏡。壊れない素材で作られていない眼鏡。
- アクセサリは、外すか、完全に覆わなければならない。
- タオルやハンドウォーマー等のユニフォーム付属品。
- 選手の身体やアクセサリ、衣類、装備に塗布された粘着性物質、塗料、油脂その他の滑りやすい物質で、ボールや対戦相手に影響を与えるもの。
- コーチと連絡するための電子機器、またはその他の通信装置。

ARTICLE 4 コーチによる確認

競技前に、ヘッドコーチはロースターをレフリーに渡し、全選手が規定通りの装備品を着用していること、また規定外の装備品についてはあらかじめ許可を得ていることを確認する。

ルール2

定義

セクション1 エリアとライン

ARTICLE 1 フィールド

フィールドとは、セーフティエリアの内側のエリアおよびその上のスペースをいう。

ARTICLE 2 フィールドオブプレイ

フィールドオブプレイとは、エンドゾーンを除いた境界線（サイドラインとエンドライン）の内側のエリアをいう。

ARTICLE 3 エンドゾーン

エンドゾーンとは、フィールド両端のエンドラインとゴールラインの間の10ヤードのエリアをいう。

ARTICLE 4 ノーランニングゾーン

ノーランニングゾーンとは、フィールド両端のゴールライン手前の5ヤードのエリアをいう。

ARTICLE 5 ゴールライン

各チームにつき1つのゴールラインをフィールドオブプレイの両端に置く。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。各ゴールラインは、サイドラインの先まで伸びて、フィールドオブプレイからエンドゾーンを区切る垂直な平面の一部である。チームのゴールラインとは、そのチームが防御しているゴールラインをいう。

ARTICLE 6 ミドルライン

ゴールラインとゴールラインの中間がミドルラインである。新たにオフェンス権を獲得するための線は、このミドルラインの（訳注：ミドルラインには4インチ、約10センチの幅があるので）幅の中間地点である。

ARTICLE 7 インバウンズとアウトオブバウンズ

サイドラインとエンドラインで囲まれた区域がインバウンズであり、その区域の外側（サイドラインとエンドライン自体を含む）はアウトオブバウンズである。

ARTICLE 8 チームエリア

チームエリアとは、セーフティエリア(サイドラインから3ヤード)の外側の、サイドラインに沿ったノーランニングゾーンとノーランニングゾーンの間の、奥行5ヤード（4.58 m）のエリアをいう。

チームエリアでの電子機器（ヘッドセット、ビデオレコーダー、スマートフォンなど）の使用は反則ではない。

セクション2 チームと選手の定義

ARTICLE 1 オフェンス (O) とディフェンス (D)

オフェンスとは、スナップによりプレイを開始するチームをいう。ディフェンスとは、その相手チームをいう。オフェンスチームの選手は、スナッパー、ランナー、またはレシーバーのいずれかである。ディフェンスチームの選手は、ブリッツァー、ラッシャー、ディフェンス選手のいずれかである。

ARTICLE 2 スナッパー

スナッパーとは、ボールをスナップするオフェンス選手をいう。

ARTICLE 3 クォーターバック

クォーターバックとは、スナップされたボールを最初に受け取るオフェンス選手をいう。クォーターバックはプレイを始める選手でもある。

ARTICLE 4 パサー

パサーとは、正当なパスを投げるランナーをいう。

ARTICLE 5 ランナー

ランナーとは、ライブボールを持っている選手をいう。

ARTICLE 6 ブリッツァー

ブリッツァーとは、スナップ時に体のすべての部分がスクリーメージラインから7ヤードを越えた位置にいて、少なくともスナップ直前の1秒間に片手をはっきりと頭上に挙げることで優先進路のための正当なシグナルを出すディフェンス選手をいう。これにより、ブリッツァーはオフェンスチームのランナーを追うための、優先進路の権利が付与される。ブリッツァーによるラッシュは、優先進路の権利を保持するためには、クォーターバックがスナップを受け取る地点に向かって、スナップ直後に迅速かつまっすぐに行く。

もしブリッツァーが遅れてラッシュをしたり、緩慢なラッシュをしたり、別の地点に向かったり、ラッシュ中に進路変更をしたり、クォーターバック以外にラッシュをしたりする場合、ブリッツァーは優先進路の権利を失う。ただし、他のディフェンス選手として参加できる（訳注：優先進路の権利は失うがラッシュの続行は可能である）。シグナルを出さず、正当にスクリーメージラインを越えたディフェンス選手は（訳注：ブリッツァーではなく）ラッシャーである。

ARTICLE 7 アウトオブバウンズ

選手は、自身の体の一部が他の選手や審判を除く、アウトオブバウンズの物に触れた場合、アウトオブバウンズとなる。選手が確保していないボールがアウトオブバウンズの物に触れた場合、ボールはアウトオブバウンズとなる。

ARTICLE 8 退場選手

退場選手とは、それ以後、試合に参加する資格がないと宣言された者をいう。

ARTICLE 9 ホームチーム

いずれのチームもアウェイでの試合である場合、または **トーナメント試合**（3チーム以上）である場合は、**最初に登録されたチームをホームチームとする**。次に登録されたチームは、**ビジターチーム**となる。

セクション3 ダウン、スクリメージ、プレイの種類**ARTICLE 1 ダウン**

ダウンとは、レディー フォー プレイ後に**正当な**スナップによって開始し、**ボールが次にデッドの状態となった時**に終了する、試合の**単位**をいう。ダウンとダウンの間は、ボールはデッドである。プレイとは、ダウン中の2チーム間の行為のことである。

ARTICLE 2 スクリメージライン (SL)

レディー フォー プレイ時において、各チームのスクリメージラインとは、自チームのゴールラインに最も近いボールの地点からサイドラインまで垂直に伸びるラインをいう。

選手は、自身の体の**どの部分**でもスクリメージラインの向こう側に出た際に、**それぞれの**スクリメージラインを越えたと見なす。

ARTICLE 3 フォワード パス プレイ

適正なフォワード パス プレイとは、スナップから、スクリメージラインを超えた適正なフォワードパスが成功し、またはインターセプトされるまでの間のことである。同様に、スクリメージラインの手前からのフォワードパスが不成功であり、または（訳注：ディフェンス選手がどこにいても）ディフェンスがコンタクトした場合は、フォワード パス プレイとみなされる。

ARTICLE 4 ランニングプレイ (ランプレイ)

ランニングプレイとは、適正なフォワード パス プレイを除いたライブボール中の行為をいう。

スクリメージラインの手前で成功したパスは正当であり、ランニングプレイである。

セクション4 ボールのライブとデッド**ARTICLE 1 ライブボール**

ライブボールとは、プレイ中のボールをいう。地面に接触していないパスは、空中にあるライブボールである。

ARTICLE 2 デッドボール

デッドボールとは、プレイが止まっている時のボールをいう。

ARTICLE 3 レディー フォー プレイ

デッドボールは、ボールが地面に置かれ、レフリーがホイッスルを吹いた時に、レディー フォー プレイとなる。

セクション5 フォワード、ビヨンド、フォワードプロGRESS (訳注：前進地点)**ARTICLE 1 フォワードとビヨンド**

フォワード（前進）、ビヨンド（向こうへ進む）または進行とは、対戦相手チームのエンドライン方向に向かうことを意味する。バックワードまたはビハインドとは、味方チームのエンドラインの方向を意味する。

ARTICLE 2 フォワードプロGRESS (訳注：前進地点)

フォワードプロGRESS（訳注：前進地点）とは、一方のチームの**ボールキャリア**または空中にいるパスレシーバーによる前進の終了地点を示す言葉であり、規則により、エンドラインとエンドラインの間でボールデッドとなった時の、ボールの最前進地点に適用される（ボールデッド地点）。

セクション6 スポット**ARTICLE 1 施行地点**

施行地点とは、反則に対する罰則が施行される地点をいう。

ARTICLE 2 ボールデッド地点 (DB)

ボールデッド地点とは、ボールがデッドになった地点をいう。

ARTICLE 3 反則地点 (訳注：スポットオブファウル) (SF)

反則地点とは、反則が起きた地点をいう。アウト オブ バウンズの場合は、サイドライン**上の隣接する地点**となる。ゴールラインの後方の場合、反則はエンドゾーン内となる。

ARTICLE 4 アウト オブ バウンズ地点

アウト オブ バウンズ地点とは、ボールがアウト オブ バウンズに出たことでデッドになった地点をいう。

セクション7 反則、罰則、バイオレーション

ARTICLE 1 反則

反則とは、**罰則規定のある**ルール違反行為をいう。悪質な反則とは、対戦相手に怪我の危険を与えるようなルール違反行為をいう。

ARTICLE 2 罰則

罰則とは、反則を犯したチームに対して、ルールにより施行される。これには罰退、ロス オブ ダウン、オートマティック ファースト ダウン、退場のうちのいずれか1つまたは複数が含まれる場合がある。罰則にロス オブ ダウンが含まれる場合、そのダウンは、そのオフェンスシリーズの4つのうちの1つのダウンとして数える。

ARTICLE 3 バイオレーション

バイオレーションとは、**罰則規定のない**ルール違反行為であり、これをもってオフセティングファウルとはならない。

ARTICLE 4 ロス オブ ダウン (LOD)

「ロス オブ ダウン」とは、「ダウンを繰り返す権利を失うこと」を意味する短縮用語である。

セクション8 シフトとモーション

ARTICLE 1 シフト

シフトとは、レディー フォー プレイからスナップまでに、2名以上のオフェンス選手が同時にポジションを変更することをいう。**シフトは、すべての選手が1秒間静止したときに終了する。**

ARTICLE 2 モーション

モーションとは、**シフトの終了後**やスナップ開始前までに、1名のオフェンス選手がポジションを変更することをいう。

セクション9 ボールの取扱い

ARTICLE 1 ハンドオフ

ハンドオフとは、選手がパスを伴わず、他のチームメイトにボールの確保の移譲に成功したことをいう。

ハンドオフフェイクは、近くのチームメイトに、手渡しでの、ボールの確保の移譲の振りをする、ランナーの動きのことをいう。

パスフェイク(パンプパスまたはピッチの振り)、または、手の動きを伴わずに、チームメイトに向けて体を転じるランナーは、ハンドオフフェイクではない。

ARTICLE 2 パス

パスとは、ボールをいずれかの方向に投げる、または地面にボールを落とすという意図的な行為をいう。**パスは、誰にも確保されていない(訳注：空中にある)、時間の長短によって識別される。**パスは、十分にコントロールされた、ボールを持った手や腕の意図的な動きをもって、最後のリリースで開始されたとする。パスとは、ボールが選手に届くまで、またはボールがデッドになるまでをいう。

ARTICLE 3 ファンブル

ファンブルとは、パスまたは成功した手渡し以外の行為によって、選手がボールの確保を失うことをいう。

ファンブルが生じるのは、選手がボールの確保を得た後である。

ARTICLE 4 ボールの確保

ボールの確保とは、ライブボールの確保またはコントロールを意味する。**チームの攻撃権の変更(訳注：チェンジオブチームポゼッション) (COP) は、対戦相手にボールの確保が移ったときに生じる。**

ARTICLE 5 バッティング

ボールのバッティングとは、**手や腕で**意図的にボールを叩いたり、または意図的にボールの進行方向を変えたりすることをいう。

ARTICLE 6 キッキング

ボールのキッキングとは、ひざ、下腿または足で意図的に**ボール**を蹴ることをいい、反則である。

セクション10 パス

ARTICLE 1 フォワードパスとバックワードパス

ボールがリリースされた地点の前方でボールが何かに最初に当たった場合のパスを、フォワードパスという。それ以外のパスはすべて、たとえラテラル(スクリメージラインに並行)であったとしても、バックワードパスである。

スナップは、スナッパーの手から滑った場合であったとしても、スナッパーがボールをリリースした時点でバックワードパスとなる。**スナッパーがスナップを開始するときにボールのコントロールを失った場合、それは不正なスナップである。**

ARTICLE 2 スクリメージライン超え

スクリメージラインを越えてインバウンズのものにタッチした場合、**正当な**フォワードパスとみなされる。

ARTICLE 3 キャッチとインターセプト

キャッチとは、選手が空中にあるライブボールを確保し、コントロールする行為をいう。対戦相手のパス、もしくはフアンブルをキャッチした場合は、インターセプトである。キャッチまたはインターセプトのために地面から離れた選手は、インバウンズで体のいずれかの部分が地面に最初に着地した時にボールを確保していなければならない、またパスを成功させるためには、地面に着地するまで、ボールを完全かつ継続的にコントロールしていなければならない。選手が確保する前に、ボールのコントロールを失って、ボールが地面に触れた場合には、キャッチとならない。

ARTICLE 4 サック

サックとは、ライブボールを確保しているクォーターバックからスクリーメージラインの手前でフラッグが抜かれること（フラッグプル）をいう。

ボールが完全にリリースされるまで、選手はボールを確保している状態である。

セクション11 ホールディング、シールドイング、コンタクト、エイミング**ARTICLE 1 ホールディング**

ホールディングとは、相手選手、またはその装具を掴み、直ちに離さず、衝撃を与えることをいう。

ARTICLE 2. シールドイング

シールドイングとは、対戦相手の進路を、コンタクトすることなく妨害すること。優先進路の権利を持たない選手が、対戦相手がパスルートを走るのを妨げたり、ランナーに向かうことを妨げ、または正当なブリッツァーを妨げるために移動することは、シールドイングによる反則となる。静止して（優先場所を有して）いる選手は、たとえ対戦相手の進路上に立っていたとしても、シールドイングを行っているとはみなされない。

ARTICLE 3 コンタクト

コンタクトとは、相手選手へ衝撃を伴って接触することを言う。衝撃を伴わない接触は、（訳注：それ自体では不正なコンタクトの）反則とならない。

ARTICLE 4 エイミング

訳注：次の3つの場合はいずれもエイミングである。

標的を定めて相手選手とのコンタクトを開始すること、または優先進路の権利を持っていても、意図的に敵にぶつかることである。

意図的または回避可能なコンタクトが、過度な力と共に行われることであり、たとえフラッグプルを試みる場合や、パスプレイ中にボールを追っている場合でも同様である。持っているボールを攻撃するか、ランナーからボールを奪うことである。

セクション12 フラッグプル、フラッグガーディング、ジャンピング、ディッピング、スピン、ダイビング**ARTICLE 1 フラッグプル**

フラッグプルとは、対戦相手から片手または両手で1つまたは複数のフラッグを抜くことをいう。

ARTICLE 2 フラッグガーディング

フラッグガーディングとは、ランナーが体の部分（手、腕、足）で、またはボールでフラッグを覆い、フラッグプルを回避しようとする行為をいう。フラッグガーディングとはまた、相手選手に向かって上体を前傾させたり（ダイブ）、腕を伸ばしたりすることにより、ディフェンス選手がフラッグを取ることを難しくする行為をも指す。

ARTICLE 3 ジャンピング

ジャンピングとは、ランナーが地面を蹴って、それにより通常のランプレイよりもフラッグの高さを著しく上げることで、フラッグプルを回避しようとする行為をいう。

ジャンピングはフラッグガーディングの一種で反則である。

ARTICLE 4 ディッピング

ディッピングとは、連続する動きの中で、ランナーが膝を余分に曲げて、それにより通常のランプレイよりもフラッグの高さを著しく下げることで、フラッグプルを回避しようとする行為をいう。

ディッピングは反則ではない。

ARTICLE 5 スピン

スピンとは、ランナーが体を回転させてフラッグプルを回避しようとする行為をいう。

フラッグの高さがそれほど上がっていなければ、スピンは反則ではない。

ディッピングと組み合わせたスピンは反則ではなく、ジャンピングと組み合わせたスピンは反則である。

ARTICLE 6 ダイビング

ダイビングとは、ジャンピング、ディッピング、スピンの有無にかかわらず、ランナーが上体を前傾させることで、フラッグプルを回避しようとする行為をいう。

ダイビングはフラッグガーディングの一種で反則である。

セクション13 優先場所（ROP）と優先進路（ROW）

ARTICLE 1 優先場所（Right of Place = ROP）

優先場所は、通常の選手の姿勢を維持し、位置を変更するために水平方向への移動を行っていない、静止している選手に対して与えられる。

静止状態にある際の、パスやキャッチのための、上方へのジャンプを含む垂直方向への移動は、以前に確立された優先場所が失われたことにはならない。

反則適用の基準については、優先進路よりも優先場所で判断される。

ARTICLE 2 優先進路（Right of Way = ROW）

優先進路は、通常の動きの範囲で移動の方向を定め、その方向を変更しない選手に、ルールに基づき与えられる。

優先進路を与えられた選手には、誰が反則をしているかを判断される際に、優先場所を与えられた選手以外のすべての他の選手よりも高い特権がある。

ルール3

ピリオドと計時

セクション1 各ピリオドのスタート

ARTICLE 1 前半ピリオド

試合開始前に、各チームは最大2名のコーチと最大2名のキャプテンをレフリーに告げなければならない。

試合開始予定時間の3分前に、レフリーは、各チームのキャプテンの立ち合いの下、フィールド中央でコイントスを行う。ビジターチームのキャプテンが、表・裏を宣言する。

コイントスの勝者は前半か後半のピリオドにおいて、自陣の5ヤードラインでスナップによりオフェンスを開始する選択をする。もう一方のチームはどちら側を守るかを選択する。

ARTICLE 2 後半ピリオド

後半では、前半ピリオドで守っていたゴールラインとは反対側のゴールラインを守る。前半ピリオドにオフェンス権のなかったチームが、自陣の5ヤードラインでスナップによりオフェンスを開始する。

ARTICLE 3 延長戦（タイブレーク）

前半・後半終了後に試合が同点引き分けとなった場合で、勝者を確定する必要がある場合は、タイブレーク制を用いて決定しなければならない。

- a. 2分間のハーフタイムの後、レフリーが、延長戦開始時にフィールド中央でコイントスを行う。コイントスの勝者が次のピリオドのオフェンスからかディフェンスからかを選択する。もう一方のチームはどちらのエンドゾーンを使用するかを選択する。
- b. チームのチャージド タイムアウトは与えられない。
- c. 最初の延長ピリオドは、それぞれのチームによる2回のシリーズで構成される。各チームは、ミドルラインでスナップを始める1回のオフェンスシリーズを行う（ミドルラインでのファーストダウンはない）。ディフェンス側が1回目のオフェンスシリーズ中にトライ以外で得点した場合、延長ピリオドは終了となる。
- d. 各チームは、それぞれのオフェンスシリーズ中、得点するまで（トライダウンを含む1または2ポイントのエクストラポイント）、またはそのシリーズのダウンを使い果たすまで、ボールを保持する。攻守交代があっても、ボールデッドが宣言されるまでプレイ続行となる。一つのダウンの間に2回の攻守交代がある場合でも、オフェンスシリーズは終了する。
- e. 最初のピリオド（2回のオフェンスシリーズの）終了後も引き分けであった場合、次のピリオドとなり、各チームが5ヤードラインから1ポイントのエクストラポイントのシリーズで構成される。
ピリオドの終了後に得点が同点でない場合や、ピリオドの最初のシリーズでディフェンス側が得点した場合に、延長戦は終了する。
- e. 延長戦を含む試合全体で、得点が高い方が勝利チームとなる。

ARTICLE 4 トーナメントタイブレーク制

トーナメント試合の複数のチームの勝率が同じだった場合（win-tie-loss）は、以下の方法でチームの順位を決定しなければならない。

1. 直接対決での勝率(すべてのチームがお互いに対戦した場合)
2. 直接対決での得失点差(すべてのチームがお互いに対戦した場合)
3. 直接対決での獲得得点(すべてのチームがお互いに対戦した場合)
4. 全体での得失点差
5. 全体での獲得得点
6. コイントス

セクション2 試合時間

ARTICLE 1 試合時間とハーフタイム

合計試合時間は40分で、間に2分間のハーフタイムを挟み前半と後半、各20分とする。

ARTICLE 2 ピリオドの延長

ピリオドは、罰則つきのファウル(ロスオブダウンを除く)がない状態で、ライブボールがダウンとなるまで延長される。試合時間が終了となっても、ダウン中にオフセティングファウルが発生した場合は、そのダウンが繰り返される。ボールデッドとなり、レフリーが試合時間の終了を宣言するまで、ピリオド終了とはならない。[S14]

ARTICLE 3 計時装置

ゲームクロックと25秒計は、審判が計測するストップウォッチ、またはアシスタントが審判の正当な指示の下で計測する目視可能なクロックのどちらかで計時する。

ARTICLE 4 計時のスタート

ゲームクロックが規則により止められた時は、次にボールが正当にスナップされた時点から開始する。

例外：ゲームクロックが、レフリーの指示で止められた場合のみ、レディー フォー プレイをもって開始する。AR 3-2-4-I to III

ARTICLE 5 計時のストップ

ゲームクロックは、各ハーフエンドの終了、チームのタイムアウト、怪我によるタイムアウト、またはレフリーの指示をもって停止する。

各ハーフの終了前の2分間は、以下の場合に計時を停止する。

1. ファーストダウンの獲得、またはチームの攻撃権が入れ代わった時。
2. 罰則を施行する時。
3. ボールまたはランナーがアウト オブ バウンズに出た時。
4. パス、またはファンブル（前方または後方）したボールが地面に着いた時。
5. ファンブルした側のチームメイトがボールに触れた時。
6. 得点した時、タッチダウン後、またトライ中、トライ終了後。
7. タイムアウトを取った時。

2分前に入ってからトライの間、延長ハーフの間、または延長戦の間は、ゲームクロックでのランニング計時は行わない。

ARTICLE 6 ランニング計時

スコアの差が30点以上の場合、残りの2分間で通常計時が停止する状況であっても、計時は停止しない。

レフリーは、両方のチームに、前後半の残り時間、計時が停止しなくなる（ランニング計時）ことをレフリーの告知によって知らせる。

レフリーの告知後、スコアの差が30を下回ったり、30点以上になっても、計時の運用（通常またはランニング）は変わらない。AR 3-2-6-I to II

セクション3 タイムアウト**ARTICLE 1 取得方法**

何らかの理由によりプレイが中断された場合、レフリーは、タイムアウトを宣言する。各タイムアウトはチームの一方に対して課される場合と、オフィシャルタイムアウトとして指定される場合がある。[S3]

ARTICLE 2 チームのチャージド タイムアウト

ボールデッドの時、コーチまたはフィールド内の選手からの要請があれば、審判はチームにチャージド タイムアウトを認める。

チームはそれぞれ、前半・後半の各ピリオドにつき、2回のチームチャージド タイムアウトを取ることができる。未使用のタイムアウトをその次のピリオドに持ち越すことはできない。

ARTICLE 3 怪我によるタイムアウト

選手が負傷した場合、審判は、オフィシャル タイムアウトを宣言することができる。ただし、タイムアウトの対象となった選手は、少なくとも1ダウンは試合に参加することができない。

ARTICLE 4 タイムアウトの長さ

チームのチャージド タイムアウトは、90秒までとする（これにはレディー フォー プレイ後の25秒が含まれる）。レフリーは、両チームに対してチャージド タイムアウトの終了前30秒の時点で告知を行い、その5秒後にレディー フォー プレイを宣言する。(R 3-3-5).

その他のタイムアウトは、レフリーがそのタイムアウトが宣言された目的に合わせて、必要とみなした時間とする。

ARTICLE 5 レフリーの告知

レフリーは、次にボールデッドになったタイミングで、2分に入っていたら、全てのコーチに伝える。この目的のためにゲームクロックは停止される。AR 3-3-5-I to II

ルール4

ライブボール、デッドボール

セクション1 ライブボール、デッドボール

ARTICLE 1 デッドボールがライブボールになるとき

次のダウンに移る際、ボールは両サイドラインの中央の地点に、ルールによりデッドとなったボールがあった地点、または受諾された罰則の施行後、もしくは新たにオフェンスシリーズが与えられた時に、ボールが置かれていた地点に沿って水平方向に置かれ、プレイ開始となる。

デッドボールがレディー フォー プレイとなった後、そのボールは、**正当にスナップされた時点で**ライブボールとなる。レディーフォー プレイ前にスナップされたボール、または不正にスナップされたボールは、ボールデッドのままとなる。

ボールをスナップする前の反則（ディレイオブザゲーム、エンクローチメント、フォルススタート、混乱させるシグナル、**不正な**ブリッツァーシグナル）は、ボールデッドのままとなる。

ARTICLE 2 ライブボールがデッドボールになるとき

次の場合に、ライブボールは**規則により**デッドボールとなり、審判がホイッスルを吹く。

- a. ボールがアウトオブバウンズに出た場合。
- b. ランナーがアウトオブバウンズに出た場合。
- c. ランナーの、手や足を除く体の一部が地面に接触した場合。 **AR 4-1-2-I**
- d. ランナーが地面に膝を着くふりをした場合。
- e. パスまたはファンブル（**前方または後方**）が地面に着いた場合。
- f. ファンブルした選手のチームメイトが、ボール**に触れた場合**。
- g. 装着しているフラッグが2本未満の選手がボールを所持している場合。 **AR 4-1-2-II**
- h. **正しい位置にフラッグが着いていない選手がボールを所有しており、かつその選手本人にフラッグ位置の責任がある場合。**
- i. タッチダウン、タッチバック、セーフティー、トライ フォー ポイントが成立した場合。
- j. ボールデッドとなる反則（**不正な**キックまたはディレイオブパス等）が起きた場合。

審判が不注意にホイッスルを吹いた場合は、ボールデッドとなる。その時点でボールを保持しているチームは、ボールデッドが宣言された地点でプレイを次に進めるか、またはダウンをやり直すかを選択できる。

ルール5**シリーズ オブ ダウンズ****セクション1 シリーズ：開始、中断、更新****ARTICLE 1 シリーズの開始**

各ハーフの開始時、得点後（トライを含む）、セーフティ、タッチバック、チームの攻守交代後に、スナップにより次にプレイするチームに対して、4回連続のスクリメージダウンのオフENSEスシリーズが与えられる。[S8]

新しいオフENSEスシリーズは、次の場合にオフENSEス側に与えられる。

- a. ボールデッドが宣言された時にボールがそのオフENSEスシリーズで初めてミドルラインを越えて正当に確保（承認されたライブボールの反則適用後）されている場合。後続のプレイまたは罰則により、ボールがミドルラインの後方に戻され、かつ同じオフENSEスシリーズ中に、ボールが再度ミドルラインを超えた場合には、新たなファーストダウンは獲得できない。AR 5-1-1-I to II
- b. 罰則が受諾された結果、ファーストダウンとなった場合、またはファーストダウンが命じられた場合。オフENSEス側が4回のオフENSEスを経ても得点できず、または新たなファーストダウンを獲得できなかった場合に、ディフェンス側に対して自陣の5ヤードラインから、新たなオフENSEスシリーズが与えられる。インターセプト後、ディフェンス側に対してボールデッドの位置から、新たなオフENSEスシリーズが与えられる。

セクション2 罰則後のダウンと攻撃権の変更**ARTICLE 1 チームの攻守交代前の反則**

チームの攻守交代前のダウン中に発生した反則について罰則が受諾された場合、罰則がロスオブダウンを含んだり、ファーストダウンを命じたり、ミドルラインより奥にボールを置かれる場合を除き、ボールはオフENSEス側に帰属し、リプレイダウンとなる。

ARTICLE 2 チームの攻守交代後の反則

チームの攻守交代後のダウン中に発生した反則について罰則が受諾された場合、ボールは反則発生時にボールを保持していたチームに帰属する。この場合、次のダウンは罰則の施行後にファーストダウンとなる。

ARTICLE 3 罰則の受諾拒否

罰則が受諾拒否された場合、次のダウンの回数は、反則がなかった場合の回数とする。

ARTICLE 4 ダウン間の反則

ダウンとダウンの間に反則が発生した場合、次のダウンの回数は、反則発生前と同じ回数とする。ただし、罰則の施行によりボールがミドルラインを越えた地点に置かれた場合、または罰則によりファーストダウンが命じられた場合を除く。

ARTICLE 5 両チームによる反則

ダウン中にオフセッティングファウルがあった場合は、前回のダウンが繰り返される。

ルール6**キック**

セクション1 キック**ARTICLE 1 不正な キック**

ランナーは、意図的にボールを蹴ってはならない。この反則があった場合、ボールデッドとなる。AR 6-1-1-I
罰則—反則地点から5ヤードの施行。デッドボールファウルとして扱われる。 [S19]

ルール7

スナップ、パス

セクション1 スクリメージ

ARTICLE 1 ボール レディー フォー プレイ

a. いかなる選手もレディー フォー プレイの前に、ボールをプレイに移してはならない。[S1]

注：レディー フォー プレイの宣言の後に、すべての審判団の準備が整う前にボールがスナップされた場合、いずれかの審判が罰則なしに直ちにプレイを止めさせなければならない。レフリーはダウンを再開するように命じなければならない。レフリーは、全審判団の準備が整い、正しいポジションにいる場合にのみ、レディー フォー プレイを宣言するように注意しなければならない。

罰則—5ヤード ボールデッドのまま、デッドボール地点から施行[S19]

b. レフリーがレディー フォー プレイを宣言してから25秒以内に、プレイを開始する。

罰則—5ヤード ボールデッドのまま、デッドボール地点から施行[S21]

ARTICLE 2 スナップによる開始

スナッパーは、ボールに触れた時点で、ボールを持ち上げたり、前方に動かしたり、スナップの開始を装ったりしてはならない。スナップ前は、ボールの長い方の軸が、スクリメージラインに対して直角になるように置かなければならない。

正当なスナップとは、片手または両手で、地面から後方へ素早く連続した動きで行う、自身のポジションから後方に向けての手渡しまたはパスであり、その結果、ボールは手から離れる。スナップは、スナッパーの両足の間で行う必要はない。

罰則—5ヤード ボールデッドのまま、デッドボール地点から施行[S19]

ARTICLE 3 攻撃側チームに対する要求事項

スナップ時にスクリメージライン上での選手の最小人数に制限はない。

a. スナッパーがボールに触れてからボールがスナップされるまで、すべてのオフェンス選手はスクリメージラインの手前のフィールド内にいなければならない（違反した場合は、エンクロッチメントの反則）。また、最初のシフトやそれに次ぐシフトは終わっていないなければならない。AR 7-1-3-I

b. オフェンス選手は、フォルススタートまたはプレイ開始を装ういかなる動きを行わない。

罰則—5ヤード ボールデッドのまま、デッドボール地点から施行[S19]

c. スナップ開始時、オフェンスの選手1名はモーションが可能だが、対戦相手のゴールラインに向かうモーションはできない。スナップ開始と同時に、2名以上の選手がモーションしていた場合、それは不正なシフトになる。AR 7-1-3-II

d. 他の選手が完全にボールを確保したあとや、空中にあるボールをディフェンス選手が触れない限り、クォーターバックは、ボールを持ったままスクリメージラインを越えて走ることはできない。AR 7-1-3-III to VII

e. ボールが相手のゴール前5ヤード以内（ノーランニングゾーン）でスナップされた場合には、オフェンスは、フォワードパスプレイを行わなければならない。クォーターバックやランナーが、フォワードパスが成功する前に、スクリメージより手前で、フラッグを失った場合、不正なランブレイの反則とはならない。AR 7-1-3-V

罰則—5ヤード スクリメージラインから施行。[S19]

f. クォーターバックは、スナップを受けた後、7秒以内にパスを投げるかハンドオフを行う。7秒を超えた場合は、ボールはスクリメージラインでボールデッドとなる。

罰則—スクリメージラインでのロス オブ ダウン。[S21 + S9]

ARTICLE 4 ディフェンス側チームに対する要求事項

a. ボールがスナップされる前に、すべてのディフェンス選手がスクリメージラインの向こう側のフィールド内にいなければならない（オフサイド）。AR 7-1-4-I

b. レディー フォー プレイが宣言された後は、ディフェンス選手はスナップが成功するまでボールに触れることはできない。

c. ディフェンス選手は、対戦相手がボールをプレイに移そうとしている際に、対戦相手を攪乱するような言葉や合図を使用してはならない。

d. 最大2名のブリッツァーが優先進路の確保を求めることができる。ブリッツァーが無効なシグナルを出している場合、またはスクリメージラインから7ヤード以内の選手が手を挙げてシグナルを出している場合、そして、3名以上の選手が同時に宣言した場合は不正なシグナルで反則である。

オフェンスブファウル（シールド）によって、ブリッツァーが方向を変更することを余儀なくされた場合、ブリッツァーはさらなるラッシュに関しての優先進路を失うことはない。AR 7-1-4-II to VI

罰則—5ヤード ボールデッドのまま、デッドボール地点から施行[S18]

e. スナップ時にスクリメージラインから、体のすべての部分を7ヤードを越えた位置で守っているディフェンス選手は、ボールデッドまでスクリメージラインを何度も横切ることができる。選手はブリッツァーとして優先進路（ROW）を要求する必要はなく、7yd以上離れていれば、どの選手もプレイ中にクォーターバックにラッシュをかけることができる。

f. スナップ時にスクリメージラインから7ヤード以内のすべてのディフェンス選手は、ボールがクォーターバックによってハンドオフ、ハンドオフフェイクまたはパスされるまでは、ディフェンス選手はスクリメージラインの向こう側に留まっていなければならない。

罰則—5ヤード、反則地点はスクリメージライン。スクリメージラインから施行[S18]

ARTICLE 5 ボールのハンドオフ

- a. ボールがスクリーメージラインを超えて運ばれず、チームの攻撃権が変更される前であれば、ハンドオフを行う選手が共にスクリーメージラインの手前にいる限り、オフenseはボールを複数回ハンドオフすることができる。
- b. スナッパーは前方へのハンドオフを受け取ってはならない。

罰則—5ヤードの罰退、また、もしチームの攻撃権が変更される前なら、ダウンを失い、反則地点から再開。[S19]

セクション2 パスとファンブル**ARTICLE 1 バックワードパス**

ランナーは、それまでにスクリーメージラインを越えておらず、かつ、攻守交代の前であれば、ボールを後方にパスすることができる。AR 7-2-1-I to III

罰則—5ヤード、またチームの攻守交代前のオフenseによるロス オブ ダウンの場合は、反則地点から施行。[S35]

ARTICLE 2 パスの成功

地面に足を付けた捕球する資格のある選手によってインバウンズで捕球されたパスは成功であり、対戦相手のエンドゾーンで捕球されるまで、プレイが継続する。AR 7-2-2-I to VI

ARTICLE 3 パスの不成功

パスは、ボールが選手によって確保されずに地面に着いた場合は、不成功となる。また、選手がジャンプしてパスを捕球したものの、境界線上にまたは境界線を越えて着地した場合にも、パス不成功となる。[S10]

フォワードパスが不成功となった場合、ボールは、パスを行ったチームに帰属し、プレイビヤススクリーメージライン（すなわち、デッドボール地点）に戻る。

バックワードパスが不成功となった場合、ボールを投げた選手がいた場所（すなわち、デッドボール地点）に戻り、パスチームに帰属する。

ARTICLE 4 ファンブル

ファンブルボールが地面に着いた場合、またはランナー（ファンブラー）のチームメイトが触った場合、ボールはデッドとなり、ファンブルを行ったチームに帰属し、ランナーがボールの確保を失った地点（すなわち、デッドボール地点）まで下がる。ボールデッドになる前に、ランナーまたは対戦相手が（訳注：ファンブルボールが空中にある間に）ボールの確保を取り戻した場合、プレイは継続される。AR 7-2-4-I to II

ARTICLE 5 不正なタッチ

フィールド内のすべての選手は、パスに触れ、叩きまたはキャッチする資格がある。クォーターバックは自分が投げたパスには、相手のディフェンス選手が触れた後のみボールをキャッチすることが認められる。

ダウン中に自発的にサイドラインを割ったオフense選手は、その後にフィールド内または空中でパスを受けることはできない。

オフense選手がファウルによりサイドラインまたはエンドゾーンを割った後、直ちにフィールドに戻った場合には、その選手にはパスに触ることや、捕球する資格が残っていることとする。

罰則—スクリーメージラインでのロス オブ ダウン。[S19]

セクション3 フォワードパス**ARTICLE 1 正当なフォワードパス**

チームは攻守交代前に、毎回のスクリーメージダウン中に、1回のフォワードパスを行うことができる。ただし、パスはスクリーメージライン後方の地点から行う。AR 7-3-1-I to IV

ARTICLE 2 不正なフォワードパス

フォワードパスは、次の場合に不正となる。

- a. オフense選手がボールリリースの時にスクリーメージラインを越えていた場合。
- b. ランナーが一旦スクリーメージラインを越えたあとで、ボールが投げられた場合。
- c. オフenseが同一のダウン中に2回目のフォワードパスを行った場合。
- d. ダウン中のチームの攻守交代後にボールが投げられた場合。

罰則—5ヤード、またチームの攻守交代前のオフenseによる場合はロス オブ ダウン、反則地点から施行。[S35]

ARTICLE 3 パスインターフェアランス（パスインターフェアランス）

パスインターフェアランスの規則は、**正当な**フォワードパスプレイ中にのみ、パスが**選手に触れた**地点または不成功となった地点まで適用される。妨害が成立するのは、身体的コンタクトがあった場合である。

パスインターフェアランスとは、ボールが空中にある間に対戦相手を妨害するようなコンタクトをいう。**ディフェンス選手**には対戦相手とのコンタクトを回避する責任がある。

複数の資格のある選手が同時にかつ公正にボールに触れ、叩きまたはキャッチする行動を取った場合は、パスインターフェアランスとはならない。双方のチームの捕球資格のある選手は、ボールについて平等な権利を持つ。**しかし、相手を避けるのは不利なポジションにいる選手の責任である。AR 7-3-3-I to III**

罰則－10ヤード、ベシックスポットから施行。オフENSEによる反則についてロス オブ ダウン。[S33] ディフェンスによる反則についてはオートマティック ファースト ダウン。[S33]

注：パスが投げられる前や、パスがスクリーメージラインを越えなかった場合のパスプレイでのコンタクトは、**不正な**コンタクトの反則となる（R 9-1-1）。

ルール8

得点

セクション1 得点

ARTICLE 1 得点となるプレイ

得点となるプレイに与えられる得点は、以下の通り。

タッチダウン 6点[S5]

5ヤードからのトライ フォー ポイント 1点[S5]

10ヤードからのトライ フォー ポイント 2点[S5]

トライ フォー ポイント中のディフェンスのタッチダウン 2点[S5]

セーフティ 2点（対戦相手チームに加点）[S6]

トライ フォー ポイント中のセーフティ 1点（対戦相手チームに加点）[S6]

セクション2 タッチダウン

ARTICLE 1 得点方法

タッチダウンは、次の場合に得点となる。

- ボールを所持したランナーがフィールドオブプレイを進み、対戦相手のゴールラインや、その先に入った場合。
- 選手が対戦相手のエンドゾーンでパスをキャッチした場合。

セクション3 トライダウン

ARTICLE 1 得点方法

トライによりタッチダウンまたはセーフティとなった場合に、上記の通りの点数の得点の獲得となる。

ARTICLE 2 得点の機会

トライダウンとは、一方のチームに1点または2点の獲得の機会を与える追加のダウンをいう。

- 6点のタッチダウンを獲得したチームがボールをプレイに移す。ダウン中にタッチダウンの得点を獲得し、その間に試合時間が終了しても、トライダウンが与えられる。得点したチームは、**トライダウンを開始する前に**1点と2点のいずれを狙うかを決定しなければならない。
- トライダウンは、ボールがレディー フォー プレイとなった時点で開始する。
- サイドラインの中間、対戦相手のフィールドの5ヤード**ライン**（1点）または**10ヤードライン**（2点）上でスナップを行う。
- トライダウンは、いずれかのチームが得点した場合、または規則によりボールデッドとなった場合に、終了する。
- 罰則の場合はトライダウンの繰り返し、トライダウンでの得点、トライダウンの終了のいずれかが必要である。**罰則の後にトライダウンが繰り返された場合であっても、得点に変更はない。トライダウンが終了するまで、決定した得点（1点または2点）の変更を行うことはできない。AR 8-3-2-I to **IV**

ARTICLE 3 次のプレイ

トライダウンの後、**もし、ペナルティが施行されない場合**、ボールは対戦相手の自陣5ヤードライン上にボールを置き、プレイ再開となる。

セクション4 セーフティ

ARTICLE 1 得点方法

次の場合にセーフティとなる。

- ゴールライン**上の一部または**後方でボールデッドとなり（ただし、エンドゾーンの外側からのパス不成功**またはフェンブル**の場合を除く）、ボールをエンドゾーンに入れた責任が、そのゴールラインを守るチームにある場合。
- 反則による罰則が受諾され、それによりボールがオフェンスチームのゴールライン上、またはその後方に残った場合。
AR 8-4-1-I to V

ARTICLE 2 セーフティ後のスナップ

セーフティの後、得点を獲得したチームの自陣5ヤードの地点からプレイ再開となる。

セクション5 タッチバック

ARTICLE 1 タッチバックの宣言

次の場合にタッチバックとなる。

- ゴールライン上の一部または後方でボールデッドとなり（ただし、エンドゾーンの外側からのパス不成功またはフェンブルの場合を除く）、ボールをエンドゾーンに入れた責任がそのゴールラインを攻撃するチームにある場合。
- ディフェンス選手が自陣の5ヤードラインとゴールラインの間でパスをインターセプトし、そのままエンドゾーンに入った場合で、かつ自陣の**エンドゾーン内でボールデッドとなった場合。

ARTICLE 2 タッチバック後のスナップ

タッチバックの後、ディフェンスチームによる自陣5ヤードラインでのプレイ再開となる。

ルール9

選手の行為

セクション1 コンタクト反則

ARTICLE 1 コンタクト行為

- a. 選手は、意図的に対戦相手、または審判にコンタクトしないものとする。
- b. 選手は、他の選手を踏みつけたり、飛び付いたりしてはならない。
- c. 選手は、他の選手を掴んではならない。
- d. 静止状態の選手すべてに優先される場所があり、対戦相手は、コンタクトを避けなければならない。
- e. ランナーには優先進路がなく、対戦相手とのコンタクトを避ける**すべての**義務がある。
- f. **正当な**フォワードパスが可能である限り、オフense選手すべてに優先進路があり、ディフェンス選手は、コンタクトを避けなければならない。フォワードパスが空中にある間は、すべての選手にボールをキャッチする権利があるが、対戦相手に突撃したり、かいくぐったりする行為は避けなければならない。
- g. 資格のあるブリッツァーすべてに優先進路があり、オフense選手は、コンタクトを避けなければならない。
注：コンタクトがなかったとしても、**オフense選手によるシールドディング**とみなされる場合がある。
- h. **いかなる選手もエイミングを行ってはならない。**
罰則－10ヤード、また、もしチームの攻撃権の変更前であれば、ロスオブダウン。ペーシックスポットから施行。
ディフェンスによる反則についてオートマティック ファースト ダウン。[S38] AR 9-1-1-R-I to VIII, AR 9-1-1-B-I to XV

ARTICLE 2 試合の妨害

交代選手またはコーチは、試合中にボール、選手、審判にコンタクトしたり、妨害したりしてはならない。

罰則－10ヤード、また、もしチームの攻撃権の変更前であれば、ロスオブダウン。ペーシックスポットから施行。
ディフェンスによる反則についてオートマティック ファースト ダウン。[S38]

セクション2 コンタクトを伴わない反則

ARTICLE 1 スポーツマンらしからぬ行為

- a. 脅迫的な、もしくは品位を乱す言葉や身振りの使用、または、敵意や侮辱を与えるような行為を行うこと。AR 9-2-1-I
- b. 選手が次のスポットにボールを返さない、またはデッドボール地点の近くに置かない場合。
- c. 選手が抜き取ったフラッグを相手選手に直ちに返さない、または抜き取った地点付近に置かない場合。**選手は相手にフラッグを返すことが好ましい。**
- d. **同じゲーム中にスポーツマンシップに反する行為を2回行った選手またはコーチは、失格となる。**
罰則－10ヤード、ボールデッド地点から施行。デッドボールファウル。[S27]

ARTICLE 2 不正な行為

- a. 選手は、対戦相手を**シールドディング**しないものとする。
罰則－5ヤード、ペーシックスポットから施行。[S43]
- b. ランナーは、ジャンプまたはダイブを**行わないものとする。**
罰則－5ヤード、また**チームの攻守交代前のオフenseによる場合は、ロス オブ ダウン、反則地点から施行。**[S51]
- c. ランナーは、フラッグをガードしないものとする。AR 9-2-2-I to IX
罰則－5ヤード、また**チームの攻守交代前のオフenseによる場合は、ロス オブ ダウン、反則地点から施行。**[S52]
- d. 選手は、ランナーまたはランナーを装う対戦相手以外の相手選手、**もしくは空中にあるボールに触れている相手選手から、**フラッグを抜かないものとする。AR 9-2-2-X to XII
罰則－5ヤード、ペーシックスポットから施行。[S52]
- e. 選手は、パスやファンブルを故意にキックしてはならない。この反則は、**ファンブルをした選手のチームメイトがボールを蹴った場合を除いて、**ボールのステータスを変更するものではない。
罰則－5ヤード、ペーシックスポットから施行。[S19]
- f. **1チーム6名以上**の選手の参加は**不正な**である。
罰則－5ヤード、反則地点は**スクリーメージライン**から施行。[S22]
- g. コーチおよび交代選手は、ダウン中にチームエリア外に出てはならない。
罰則－5ヤード、反則地点は**スクリーメージライン**。[S27]
- h. **不正な**装備を身に着けた、または必須の装備を身に着けていない選手にはプレイが認められない。出血している選手はフィールドから出なければならない。
選手は、審判よりそのように命じられた場合には、直ちにフィールドを出なければならない。
バイオレーション－該当チームのチャージドタイムアウト。[S3] 罰則－タイムアウトが残っていない場合は5ヤード。[S21]

セクション3 交代選手

ARTICLE 1 選手交代の手順

ボールがデッドになった後は、チームメイトと交代するために、正当な交代選手が何人でも交代して試合に参加することができる。

スナッパーがボールに触れるまで、オフェンスは交代することができる。ボールがスナップされるまで、ディフェンスは交代することができる。

- a. ボールがスナップされた後は、両チームともに交代選手がフィールドに入ってはいけない。
罰則—5ヤード、ファウル。位置はスクリメージライン、スクリメージラインから施行。 [S22]
- b. オフェンスチームの選手は、スナッパーがボールに触れた後は、フィールドに入ることも出ることもしてはいけない。
- c. 対戦相手を混乱させるために、身代わりや交代のふりをしてはならない。
対戦相手を混乱させるために、交代または交代手順に関連する戦術を行ってはならない。AR 9-3-1-I
罰則—5ヤード、ボールデッドのまま、スクリメージラインから施行[S22]

ルール10

罰則の施行

セクション1 一般的事項

ARTICLE 1 目に余る反則

目に余る反則とは、相手選手を押して深刻な怪我の危険があった場合、またはスポーツマンシップに反した行為をいう。
目に余る反則は、退場処分が必要である。[S47]

退場選手または退場コーチは、チームエリアを離れ、フィールドから見える場所から出ていくことが求められる。
追加の規則は、トーナメントや選手権の主催者によって作成される。

ARTICLE 2 不正な戦略

チームがプレイを拒否したり、距離を縮めることを目的に、意図的に反則を繰り返したり、または規則によって具体的に定められていない、明らかに不正な行為を行ったりした場合、審判は、罰則、選手やコーチの退場、加点、試合の中断、中止を含めた、公正と判断される措置を取ることができる。AR 10-1-2-I to III

注：レフリーは、必須ではないが、コーチに対し、特定の不公平な状況を繰り返して続ける場合はファウルが課されることを警告、または告知する必要がある。

レフリーがこのルールをいつ適用すべきかについての適切な判断を下せるようになるには、多くの経験が必要である。
オフィシャルは、取られた措置が適切であることを確認するために、レフリーによる発表の前に協議する必要がある。

セクション2 罰則の完了

ARTICLE 1 施行の方法およびタイミング

- 罰則は、その受諾、拒否、または取り消しをもって完了する。
- 被反則チームのキャプテンまたはコーチによって罰則が辞退される場合があるが、退場処分を受けた選手は、退場しなければならない。
- 反則があった場合、罰則は、次のダウンのレディー フォー プレイが宣言される前に完了しているものとする。
- チームキャプテンとコーチのみがルールについて、審判に質問することができる。

ARTICLE 2. スナップと同時のケース

スナップと同時に発生した反則は、ダウン中に発生したとみなす。反則地点はスクリメージラインとなる。

ARTICLE 3 同一チームによるライブボールファウル

同一チームによる複数のライブボールファウルが審判に報告された場合、審判は、オフenseチームのフィールドキャプテンまたはコーチに罰則の施行の選択肢を示すものとし、そのフィールドキャプテンまたはコーチは、それらの罰則から1つを選択することができる。

ARTICLE 4 オフセッティングファウル

両チームによるライブボールファウルが報告された場合、相殺をし、ダウンが繰り返される。

例外：

- ダウン中にチームの攻守交代があり、最後に攻撃権を獲得したチームが、その攻撃権の獲得前に反則をしていなかった場合は、そのチームは、オフセッティングファウルを拒否し、その反則についての罰則が完了した後に、攻撃権を維持していることができる。
- ライブボールファウルがデッドボールファウルとして処理された場合は、ライブボールファウルとしては相殺されず、その発生順に施行される。

AR 10-2-4-I to IV

ARTICLE 5 デッドボールファウル

デッドボールファウルの罰則は、個別にかつ発生時に施行される。

両チーム同時に発生したデッドボールファウルは相殺され、ダウンは前に戻る。AR 10-2-5-I

ARTICLE 6 ピリオドの合間の反則

ピリオドの合間に発生した反則に対する罰則は、次のオフenseシリーズの開始時に施行される。

セクション3 施行手順

ARTICLE 1. ベーシックスポット

ベーシックスポットとは、次の例外を除いて、スクリメージラインのことである。

例外：

- スクリメージライン後方でのオフenseによる反則では、ベーシックスポットとは、反則地点をいう。AR 10-3-1-a-I to VII
- デッドボール地点がスクリメージラインを越えた時のディフェンスによる反則では、ベーシックスポットとは、デッドボール地点をいう。AR 10-3-1-b-I to VIII
- 攻守交代後の反則では、ベーシックスポットはデッドボール地点となる。最後にボールを確保していたチームの反則が、デッドボール地点よりも手前だった場合、ベーシックスポットは、反則地点になる。AR 10-3-1-c-I to VI

ARTICLE 2 手順

ライブボールファウルの施行地点は、罰則において他の記載がない限り、前回のスクリメージラインとなる。

デッドボールファウルの施行地点は、次のスクリメージラインである。

タッチダウンまたはトライダウ途中、またはその後の反則は、次の通りである。

1. タッチダウン中に得点したチームではない方のチームによる10ヤード罰則の反則は、トライダウの時に施行する。その他の得点したチームではない方のチームの反則は、規則により却下される。
2. タッチダウンの後、トライダウ時のレディー フォー プレイ前の反則は、トライダウの時に施行する。
3. トライダウの成功中に得点したチームではない方のチームによる10ヤード罰則の反則は、次のシリーズの時に施行される。その他の得点したチームではない方のチームの反則は、規則により却下される。
4. トライダウ後の反則は、次のシリーズの時に施行される。AR 10-3-2-I to VIII

ARTICLE 3 ハーフディスタンスの施行

トライダウを含む距離の罰則は、施行地点からオフenseチームのゴールラインまでの距離の半分以上を超えないこととする。AR 10-3-3-I to II

施行方針

規則の理解を助けるためのシンプルなクイックガイド。正確な施行は規則に従って行わなければならない。
コンタクトやスポーツマンらしくない行為によるファウルは10ヤード、コンタクトを伴わない反則は5ヤードの罰退が課される。ロスオブダウンはライブボール時の反則のみに適用され、オートマティックファーストダウンは常に施行される。

スナップの前のファウルはデッドボールのままで、デッドボール地点（スクリメージライン）から施行する。

不正なスナップ、ディレイオブゲーム、エンクロッチメント、フォルススタート、オフサイド、混乱させるシグナル、不正なブリッツァー シグナル

テクニカルファウルはスクリメージラインから施行する。

ディレイオブパス、不正なタッチ、不正なモーション、不正なラン（プレイ）、不正なブリッツ、サイドライン妨害、不正参加、交代。

ランナーによってのみ行われる反則はスポットの反則であり、ロス オブ ダウンが含まれる。

不正なハンドオフ、不正なフォワードパスとバックパス、ジャンピング、ダイビング、フラッグガーディング、不正なキックの場合はボールデッドとなり、罰則はデッドボールファウルとして施行される。

プレイ中の反則は、ベーシックスポットから施行する。

シールドディング、不正なフラッグプル、パスへの故意によるキック、パスインターフェアランス、不正なコンタクト、ターゲティング、試合妨害、不正参加。

ベーシックスポットは、オフenseによる反則ではオフenseにとって最も不利なスクリメージラインと反則地点となり、またディフェンスによる反則ではディフェンスにとって最も不利なスクリメージラインとデッドボール地点となる。

スポーツマンらしくない行為はデッドボールファウルとする。

プレイ中の両チームによるライブボールファウルは相殺され、ダウンのやり直しとなる。

例外：攻守交代前、最後にボールを保有していたチームは、反則がボール獲得前である場合を除き、罰則の相殺を拒否してボールの保有を継続することができる。最後にボールを保有していたチームによる反則が施行される（「クリーンハンドの原則」）。

攻守交代後の反則は、デッドボール地点から施行される。反則地点とデッドボール地点の間の最も不利なスポットの原則は、最後のランプレイ中のファウルについてのみ適用される。

施行地点とゴールラインの間の距離がペナルティで課される距離の2倍未満の場合、ボールは施行地点とゴールラインの中間に置く。

ルール11

審判団の責務

セクション1 通常の責務

ARTICLE 1 審判の権限

審判の権限は、コイントスをもって開始し、レフリーが最終得点を宣言した時に終了する。[S14]

ARTICLE 2 審判の人数

試合は、審判2名（レフリーとフィールドジャッジ）、3名（レフリー、**ダウンジャッジ、フィールドジャッジ**）、または4名（レフリー、**ダウンジャッジ、フィールドジャッジ**、サイドジャッジ）の監督下で行われる。

ARTICLE 3 責務

- 各審判には、IFAFフラグフットボール審判マニュアルに定める特定の責務があるが、各自がその判断に関して同等の責任と権限を有する。
- 審判全員が、IFAFフラグフットボール審判マニュアルに定めるユニフォームと装備を着用するものとする。

セクション2 レフリー (R)

ARTICLE 1 ポジション

レフリーの当初のポジションは、オフenseチームのフィールドの後方、フィールドジャッジ (FJ) 寄りの位置である。2名体制の場合は、レフリーは、**ダウンジャッジの位置であり、同じような役割を果たす。**

ARTICLE 2 基本的責務

- レフリーは、試合全体を監督・監視し、得点について最終的な権限を持ち、規則およびその他の試合に関する事項に対する**レフリーの決定は、最終決定である。**
- レフリーは、フィールドを点検し、少しでも異常があった場合には試合運営者、コーチおよび他の審判に報告する。
- レフリーは、選手の装備について管理権限を持つ。
- レフリーは、レディー フォー プレイを示し、新しいダウンシリーズを与え、罰則を施行する。
- レフリーは、資格剥奪の際には、両チームのヘッドコーチに告知する。
- f.** スナップの後、レフリーは、スクリーメージライン後方でのプレイについての判定を担当する。レフリーは、クォーターバックの監視を担当する。

セクション3 ダウンジャッジ (DJ)

ARTICLE 1 ポジション

ダウンジャッジの当初のポジションは、ダウン標示器のあるサイドラインのスクリーメージラインの延長上である。

ARTICLE 2 基本的責務

- ダウンジャッジ**は、ダウン標示器の運用を担当する。
- ダウンジャッジ**は、ダウンの数を確認する。
- ダウンジャッジ**は、スクリーメージラインおよび自身が管轄するサイドラインについて確認権限を持つ。
- ダウンジャッジ**は、ボールがスクリーメージラインを越えた時点から、自身サイドのフィールド上のボールの周りのプレイについて判定を担当する。**ダウンジャッジは、自身が管轄するサイドラインでのフォワードプロGRESS（訳注：前進地点）をレフリーに伝える。**

セクション4 フィールドジャッジ (FJ)

ARTICLE 1 ポジション

フィールドジャッジの当初のポジションは、ダウン標示器の逆サイドのサイドラインの7yardマーカーの延長線上である。

ARTICLE 2 基本的責務

- 2または3人体制の場合、フィールドジャッジは、試合の計時またはゲームクロックオペレーターの監督を担当する。
- フィールドジャッジは、自身が管轄するサイドラインについて確認する権限を持つ。**
- フィールドジャッジは、ボールがスクリーメージラインを越えた時点から、自身サイドのフィールド上のボールの周りのプレイについて判定を担当する。フィールドジャッジは、**自身が管轄するサイドラインでのフォワードプロGRESS（訳注：前進地点）を、レフリーに伝える。**

セクション5 サイドジャッジ (SJ)

ARTICLE 1 ポジション

サイドジャッジの当初のポジションは、ダウン標示器側のサイドラインの7ヤード以上後方の地点である。

ARTICLE 2 基本的責務

- サイドジャッジは、試合の計時またはゲームクロックオペレーターの監督を担当する。
- サイドジャッジは、ディフェンス選手の人数をカウントする。
- サイドジャッジは、**自身が管轄する**エリアでのレシーバーとロングパスの行方の確認と、ボールの状況の判断について担当する。サイドジャッジは、フィールド最深部での**フォワードプロGRESS（訳注：前進地点）をレフリーに伝える。**

ルール12**チャレンジ(訳注：ルールの誤用や不正確な罰則の施行に対してのみ)****セクション1 コーチカンファレンス****ARTICLE 1 チャレンジの要求**

各ハーフに1回、オーバータイムに1回、コーチはすぐに審判同士の会議を要求し、判定または施行に対してチャレンジを行うためのタイムアウトを取ることができる。チャレンジは、前のプレイ中の判定や施行、またはその後の行動に関するものに許されている。チャレンジは、ボールが次にスナップされる前、およびレフリーがハーフまたは試合終了の宣言をする前に行われなければならない。

チャレンジはルールの誤用または不正確な罰則の施行についてのみ行うことができる。

反則の有無に関する審判の判定は、チャレンジの対象ではない。同じ理由で、同一のプレイについての異なるチャレンジを行うことはできない。AR 12- 1-1- I to VI

ARTICLE 2 基本的責務

コーチがチャレンジを要求した後、レフリーはオフィシャルタイムアウトを宣言する。チャレンジを要求したコーチは、第2審判の前で、チャレンジを要求している内容と理由をレフリーに説明する。レフリーはチャレンジがルールによって許可されるかどうかを決定する。第2審判は、許可されたチャレンジの内容について相手チームのヘッドコーチに通知し、関係する審判団は両方のチームから離れた場所で、協議をする。

その後、レフリーは、チャレンジされた判定または施行について説明し、関係する審判団と協議をする。意思決定のために必要であれば、レフリーは、チャレンジを行ったコーチに対して、より多くの情報を要求することができる。関係するすべての審判は、その時のフィールドでの判定/施行が正しいかどうか、または審判が何かを見逃している、変更する必要があるかどうかを判断するために、慎重にかつ公正に情報を提供しなければならない。

決定が下されたとき、レフリーは別の審判を伴って、判定/施行が変更された理由と変更されなかった理由を、チャレンジを要求したコーチに説明し、ゲームのステータス（スポット、ダウン、時間）に関するすべての関連する情報を提供する。これらの情報は相手チームのヘッドコーチにも提供される。

ARTICLE 3 ビデオレビュー

チャレンジを要求したコーチまたはチームのメンバーはチャレンジを支援するためのビデオや写真、オーディオ、目撃者、そしてその他の証拠を提供しようとしてはならない。レフリーは、無視しなければならない。

ARTICLE 4 タイムアウト

a. チャレンジが認められ、判定が変更された場合、チャレンジを要求したチームのタイムアウトは没収されず、試合は続行される。

b. チャレンジが認められなかった、もしくは判定が変更されなかった場合、チャレンジを要求したチームのタイムアウトが消費され、このタイムアウトに許されているすべての時間が付与される。チームにタイムアウトが残されていないか、試合がオーバータイムに突入している場合、それは違反であり、タイムアウトは許可されない。

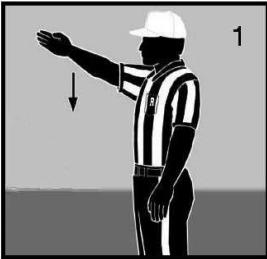
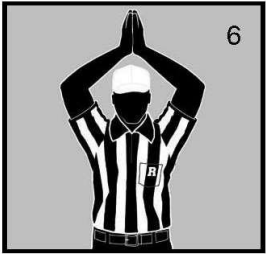
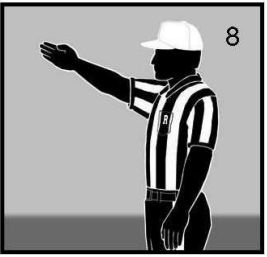
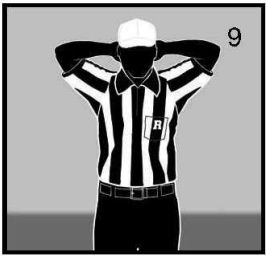
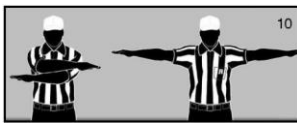
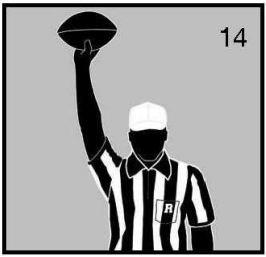
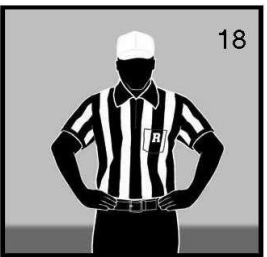
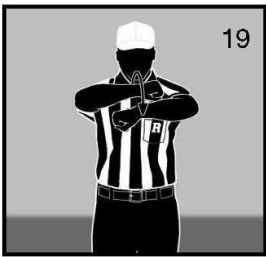
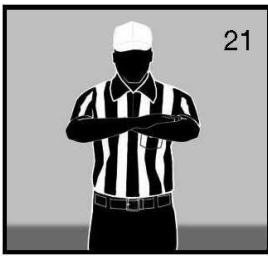
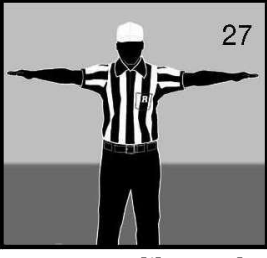
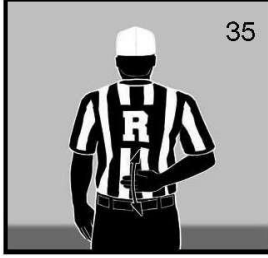
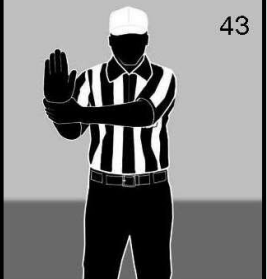
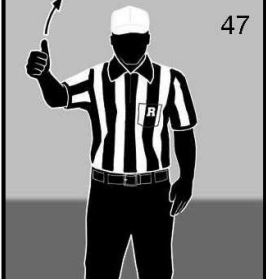
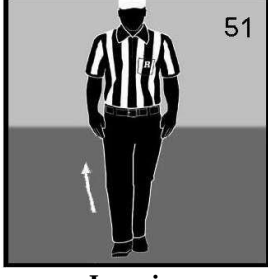
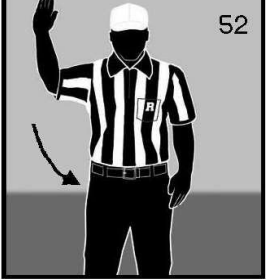
違反-チャレンジを要求しているチームのタイムアウトの没収。[S3] ペナルティ5ヤード、タイムアウトが残っていない場合。[S21]

罰則一覧

表記：「O」は審判のシグナルの番号、「R-S-A」は規則とその条項番号、「E」は施行地点を指す。

	O	R-S-A	E
オートマテックファーストダウン (AFD)			
ディフェンスによるパスインターフェアランス [10ヤード]	33	7-3-3	BS
ディフェンスによる不正なコンタクト [10ヤード]	38	9-1-1	BS
ディフェンスによる試合妨害 [10ヤード]	38	9-1-2	BS
ロスオブダウン (LOD)			
ディレイオブパス	21	7-1-3	SL
不正なハンドオフ [5ヤード]	19	7-1-5	SF
不正なバックワードパス [5ヤード]	35	7-2-1	SF
不正なタッチ	19	7-2-5	SL
不正なフォワードパス [5ヤード]	35	7-3-2	SF
オフenseによるパスインターフェアランス [10ヤード]	33	7-3-3	BS
オフenseによる不正なコンタクト [10ヤード]	38	9-1-1	BS
オフenseによる試合妨害 [10ヤード]	38	9-1-2	BS
ジャンピングまたはダイビング [5ヤード]	51	9-2-2	SF
フラッグガーディング [5ヤード]	52	9-2-2	SF
5ヤード罰退			
ランナーによる不正なキック	19	6-1-1	DB
不正なスナップ	19	7-1-1	DB
ディレイオブゲーム	21	7-1-1	DB
不正なスナップ	19	7-1-2	DB
エンクローチメント、フォルススタート、不正なシフト	19	7-1-3	DB
不正なシフト、不正なモーション、不正なラン、不正なランプレイ	19	7-1-3	SL
オフサイド、不正なシグナル、不正なブリッツァー シグナル	18	7-1-4	DB
不正なブリッツ	18	7-1-4	SL
不正なハンドオフ [LOD]	19	7-1-5	SF
不正なバックワードパス [LOD]	35	7-2-1	SF
不正なフォワードパス [LOD]	35	7-3-2	SF
シールドディング	43	9-2-2	BS
ジャンピングまたはダイビング [LOD]	51	9-2-2	SF
フラッグガーディング [LOD]	52	9-2-2	SF
不正なフラッグプル	52	9-2-2	BS
パスの不正なキック	19	9-2-2	BS
不正参加	22	9-2-2	BS
サイドライン妨害	27	9-2-2	SL
タイムアウトが残っていない中でのタイムアウトの請求	21	9-2-2	DB
不正な選手交代	22	9-3-1	SL
10ヤード罰退			
オフenseによるパスインターフェアランス [LOD]	33	7-3-3	BS
ディフェンスによるパスインターフェアランス [AFD]	33	7-3-3	BS
不正なコンタクト [LODまたはAFD]	38	9-1-1	BS
試合妨害 [LODまたはAFD]	38	9-1-2	BS
スポーツマンにふさわしくない行為	27	9-2-1	DB
チャージドタイムアウト			
選手が不正な装備を身に着け、フィールドから出ない場合	3	9-2-2	DB
選手が必須の装備を身に着けず、フィールドから出ない場合	3	9-2-2	DB
選手が出血しており、フィールドから出ない場合	3	9-2-2	DB
コーチのチャレンジ失敗	3	12-1-4	DB

フライングフットボール公式シグナル

S 1  1 Ready for play	S 3  3 Stop the clock	S 5  5 Touchdown	S 6  6 Safety
S 8  8 First Down	S 9  9 Loss of down	S 10  10 Incomplete pass	S 14  14 End of period
S 18  18 Offside Illegal Blitz	S 19  19 False start Illegal procedure	S 21  21 Delay of game Delay of pass	S 22  22 Illegal participation Illegal substitution
S 27  27 Unsportsmanlike conduct	S 33  33 Pass Interference	S 35  35 Illegal forward pass Illegal backward pass	S 38  38 Illegal contact
S 43  43 Illegal block	S 47  47 Disqualification	S 51  51 Jumping Diving	S 52  52 Flag guarding Illegal Flag pull

解釈・説明書

(訳注) はじめに

このフラグフットボール公式規則解説、アブルーブド ルール(A.R.)は、フラグ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。

このフラグフットボール公式規則解説とフラグ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、フラグフットボール公式規則が優先する。

AR 1-3-1 / 装備

I. 一人以上の選手が極端に幅広のパンツやスカートを着用していた。

判定：不正な装備。この種のパンツやスカートはプレイに不要なものである。着用する選手が有利な条件を得ようとしていることが明らかである。

II. 選手が、余分なストラップが垂れ下がっているフラグベルトを着用している。

判定：装備。余計なストラップ部分を含むベルト全体をしっかりと固定する必要がある。

AR 3-2-4 / プレイタイム

I. ピリオドの終了前 2 分間でファーストダウンを与えるために計時を停止していた。

判定：スナップで計時が再開される。

II. パス失敗となり、ボールがフィールドから遠く離れて転がっていたが、どの選手も審判団がボールをスクリメージラインに戻すことを手伝わなかった。

判定：レフリーは自身の裁量で計時を止めることができ、準備ができ次第計時を再開する。

III. 接戦で試合残り時間 4 分の際、より多く得点しているオフェンスチームが時間消費のために繰り返し故意にディレイオブゲームの反則をした。

判定：計時は罰則として止まり、規則に基づいて次の正当なスナップで再開する。

AR 3-2-6 / ランニング計時

I. 残り時間 1 分で、レフリーが通告した時に、30 点以上の点差があり、試合が決定的、かつランニング計時の場合、負傷した選手がフィールドから離れることができない状態である。

判定：負傷者のためのタイムアウト(インジャリータイムアウト)を審判が宣告して時計を止め、次のスナップから試合が再開される。

注：チャージドタイムアウトが取られたときも同様である。

II. 残り時間 1 分で、レフリーが通告した時に、30 点以上の点差があり、試合が決定的かつランニング計時の場合、1 チームが意図的にファウルを犯した。

判定：反則を施行するために時計は止まらない。

AR 3-3-5 / レフリーの告知

I. プレイの終了時にボールがデッドとなり、レフリーがレディーフォープレイ宣言する前にゲームクロックが 2 分となった。

判定：ゲームクロックを持った審判は 2 分の時点で計時を止めて、レフリーはピリオドの残り時間を両チームに知らせる。計時は規則に基づいてスナップで開始する。

注：試合残り時間が 2 分になる前でボールレディーフォープレイ(デッドボール)だがオフェンスがボールをスナップしない場合は同様の手順が行われる。

II. プレイの終了時にボールがデッドとなりゲームクロックが 2 分以下となった。

判定：ゲームクロックを持った審判は直ちに計時を止めて、レフリーはピリオドの正確な残り時間を両チームに知らせる。計時は規則に基づいてスナップで開始する。

AR 4-1-2 / ライブボールがデッドになる

I. ランナーがつまずき、バランスを取り戻すために、ボールを確保したままボールを使って地面を押す、あるいは手のひらで地面を押して、その後、ランナーは走り続ける。

判定：プレイは続行され、ボールをデッドにするための R4-1-2 の要件はいずれも満たされていない。

注：ランナーが(訳注：ボールを使って)地面に接触したときに、ボールのコントロールを失った場合、それはファンブルになり、ボールはデッドになる。

II. レシーバーが、プレイの開始時にフラッグを 1 つ失いながらも（訳注：付けていなかった場合や、落ちてしまった場合など）、ルートを走り、キャッチを完了して、ディフェンス選手が残りのフラッグを引く前に、さらに数ヤードを稼ぐ。
 判定：パスコンプリートで、ボールは捕球した地点でデッド。（R 4-1-2-g）キャッチ後のヤードはカウントされず、ディフェンスはフラッグを取る必要がない。キャッチの前にレシーバーが両方のフラッグを失った場合も同じ判定になる。
 注：レシーバーが 1 つのフラッグを失った場合（訳注：付けていなかった場合や、落とした場合など）でも、フラッグがディフェンス選手によって誤って取られた場合でも、判定に違いはない。フラッグが 2 つ揃っていない選手がボールをキャッチすると（訳注：キャッチした時点で）、ボールはデッドになる。パスを捕球する前にレシーバーがフラッグを拾い上げ、ルールに準拠して取り付けることができた場合、ボールはライブで、プレイが続行される。

AR 5-1-1 / シリーズの更新

I. オフェンス陣 19 ヤードラインで 2nd ダウン、ミドルラインでランが止まった。ボールの先端が 4 インチ幅のミドルラインの 1 インチまで達していた。

判定：ファーストダウン更新とならない。フィールドの中央はミドルラインの中央である。ボールがミドルラインの 3 インチまで達していれば、ファーストダウンとなる。

II. ディフェンス陣 19 ヤードラインで 1st ダウン、クォーターバックが オフェンス陣 23 ヤードラインでサックされた。

判定：オフェンス陣 23 ヤードラインで 2nd ダウン。ミドルラインを越えてもファーストダウン更新とならない。

次のプレイ：パスがディフェンス陣 13 ヤードラインで成功した。

判定：ディフェンス陣 13 ヤードラインで 3rd ダウン、シリーズ更新とはならない。

AR 6-1-1 / 不正なキック

I. オフェンス陣 9 ヤード地点で 4th&ミドル、クォーターバックは サックを避けるために、4 ヤード地点からキック（パント）をした。

判定：不正なキックでの罰則。シリーズ終了となり罰則は次のスクリーメージラインでの施行となる。次のプレイは相手チームに オフェンス陣 10 ヤードラインで 1st ダウンとなる。

AR 7-1-3 / 不正なプレイ

I. ボールの準備ができた後、オフェンスはフォーメーションをセットし（最初のシフト）、3 秒後に別のフォーメーションにシフトして、すぐにボールをスナップする。

判定：シフトによるペナルティ。笛はスナップ時に吹かれる。ボールはデッドのまま。

II. ボールの準備ができた後、オフェンスはフォーメーションをセットし（最初のシフト）、3 秒後に右側のレシーバーがクォーターバックに向かって動き始め、U ターンし、右側のラインに向かって、スクリーメージラインに並行に移動する。

判定：ノーファウル、正当なモーション。

III. オフェンス陣 24.5 ヤードラインで 2nd ダウン、クォーターバックが前にステップを踏んでフラッグを取られる前にボールがミドルラインを越えた。

判定：ファーストダウン更新とならない。不正なランの罰則。次のプレイは オフェンス陣 19.5 ヤードラインで 2nd ダウン。

注：ゴールラインにおいても同じ判定が適用される。厳密にはノーランニングゾーンにおいても不正なランプレイとなる。

IV. オフェンス陣 19 ヤードラインで 2nd ダウン、クォーターバックがロールアウトし、前にステップしてスクリーメージラインを越え、スナップ時点でスクリーメージラインから 7 ヤード以内にいたディフェンス選手に、パスを投げる前にフラッグを取られた。クォーターバックはそのままパスを投げた。

判定：不正なランによるペナルティ。不正なパスのファウルは取らず、パスが投げられる前にデッドしていた。クォーターバックがスクリーメージライン（R 2-3-2）を一旦越えたら、すべてのディフェンス選手はランナーのフラッグを取る権利がある。次のプレイは オフェンス陣 14 ヤード地点から 2&ミドルで開始する。

注：クォーターバックが（訳注：スクリーメージラインを一旦越えたら）スクリーメージラインの手前に後退したところでフラッグを取られたとしても、ディフェンス選手がフラッグを取るためにスクリーメージラインを越えたことに対して、ブリッツのファウルはない。

V. ディフェンス陣 4 ヤード地点で 2nd&ゴール、エンドゾーンに進むために、5 ヤードライン上のパスを投げて、成功させた。

判定：不正なプレイによるペナルティ。フォワードパスとみなされるためには、フォワードパスがスクリーメージラインを超える必要がある。（R 2-3-3）

次のプレイ：ディフェンス陣 9 ヤード地点（ノーランニングゾーンの外）で 2nd&ゴール、フォワードパスプレイは必要ない。

VI. ディフェンス陣 4 ヤードラインで 2nd ダウン、クォーターバックはパスを投げ、スクリーメージライン後方でディフェンス選手に弾かれた。クォーターバックはボールをキャッチし、エンドゾーンに走り込んだ。

判定：タッチダウン。**不正な**ランではない。ディフェンスに触られたパスはフォワードパスプレイと見なされる (R2-3-3)。

VII.ディフェンス陣 8 ヤード地点で 2nd&ゴール、クォーターバックの投げたパスを、スクリメージラインを越えていない**レシーバー**がパスを弾いた。または、**スナッパーの背中**でボールが跳ね返ったりした場合。クォーターバックはそれらをキャッチし、パスプレイと見せかけてその後にタッチダウンを狙って走った。

判定：タッチダウンはなし。**クォーターバックによる不正なラン (R 7-1-3-d) および不正なタッチ (R 7-2-5) によるペナルティ。**

注：このプレイがノーランニングゾーンで行われた場合、フォワードパスプレイを試みたこと自体も、ファウルとなる。

AR 7-1-4 / オフサイドとブリッツァー

I.ディフェンスの選手がクォーターバックのスナップカウントに反応し、スクリメージラインを跳び越えた。

判定：ボールはデッドのまま。デッドボールファウルとしてオフサイドの罰則 (5 ヤード)。

注：衝撃をとまって相手にコンタクトした (レシーバーが静止姿勢から動かされた) 場合、反則はさらに**不正な**コンタクト (10 ヤード) となる。

II.スクリメージラインから 7 ヤードを越えた位置にいる**ディフェンス選手**が、一瞬だけ手を挙げたり、スナッパーがボールに触る前に手を挙げたり、ちょうど肩の高さで手を挙げたりした。

判定：無効な (**あるいは不正な**) シグナルでの罰則で、ホイッスルを鳴らしボールはデッドのままとしなければならない。

注：当該選手に対して、優先進路を得るためにはっきりとシグナルを出すよう、**次のダウン**の前に知らせる。

III.3 名以上のブリッツァーが同時に優先進路を取得するための明確なシグナルを発している。

判定：**ブリッツァーシグナルによるペナルティ。**ホイッスルを鳴らしボールはデッドのままとする。

IV.2 人のブリッツァーが優先進路を得るためにはっきりとしたシグナルを同時に出している。スナップ前に片方のブリッツァーが手を下ろし、その後にスクリメージラインから 7 ヤード離れた位置にいる他のディフェンス選手が手を挙げてはっきりとシグナルを出し、スナップ直前の 1 秒間手を挙げ続けていた。

判定：**不正な**ブリッツァーシグナルでの**ファウル**とならない。最後にシグナルを出している 2 人のブリッツァーが優先進路を得る。

V.スクリメージラインから 6 ヤード離れた位置にいる**ディフェンス選手** (背番号 46 番) が、手を挙げてブリッツァーシグナルを出している。

判定：**不正な**ブリッツァーシグナルでの罰則で、ホイッスルを鳴らしボールはデッドのままとする。

注：フィールドジャッジは反則が生じる前に「背番号 46 番はスクリメージラインから 7 ヤード離れていない」と声を掛けて知らせるようあらゆる試みをすべきである。選手がスナップ前に**正当な**ブリッツの位置に修正する場合は反則とはならない。

VI.スクリメージラインから 7.5 ヤードの位置にいる**ディフェンス選手** (#46) が、ブリッツァーシグナルのために**手を挙げている**。この選手はスナップを誤って予測し、ボールがスナップされたときには、スクリメージラインから 6 ヤードの地点で手を挙げている。

判定：**ブリッツァーシグナルによるペナルティ。**笛はスナップ時に吹かれ、ボールはデッドのままである。

注：**#46 が手を下げ、6 ヤードからブリッツをした場合、それはライブボールファウルとしてブリッツになる。**#46 が手を下げ、スクリメージラインを超えない場合、プレイはファウルなしで続行される。

AR 7-2-1 / バックワードパス

I. オフェンス陣 3 ヤードラインで 2nd ダウン。クォーターバックがサックを避けようとして自陣エンドゾーン内からアウトオブバウンズにバックワードパスを投げた。

判定：ファウルではないが、セーフティである。ボールは最後の確保していた地点でオフェンスに帰属しており、その地点はエンドゾーン内である。

注：バックワードパスやファンブルがエンドゾーン内でグラウンドに接触した場合も同様にセーフティである。

II. オフェンス陣 3 ヤードラインで 2nd ダウン。クォーターバックがサックを避けようとして 1 ヤード地点からアウトオブバウンズにバックワードパスを投げた。

判定：セーフティでなく、ファウルでもない。次のプレイは自陣 1 ヤードラインで 3rd ダウン。

III. オフェンス陣 3 ヤードラインで 2nd ダウン。スナップされたボールがクォーターバックの頭上を通って投げられ、エンドゾーン内やアウトオブバウンズでグラウンドに接触した。

判定：セーフティではない。次のプレイはオフェンス陣 3 ヤードで 3rd ダウン。

AR 7-2-2 / パス成功

I. 攻守 2 名の選手がともに空中でパスを確保して、両選手がインバウンズで同時に着地した。

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 (R2-10-3)。

注：攻守の選手が同時に着地しなかった場合、最初にインバウンズに着地した選手のキャッチが認められる。

II. 空中の選手がパスをレシーブし、ボールをしっかりと掴んだ。インバウンズに着地するまでの間ボールの先端がグラウンドに接触した。選手はボールをしっかりと確保し続けており、ボールはこぼれなかった。

判定：パス成功。

注：選手がボールのコントロールを失った場合はパス不成功である。空中のレシーバーは着地までの過程でボールの確保を続けなければならない。

III. 空中の選手がパスをレシーブし、ボールをしっかりと掴んだ。選手の身体の一部がインバウンズのグラウンドに触れたが、ボールはインバウンズのグラウンドに触れなかった。グラウンドに触れた直後にボールがこぼれたが、グラウンドに触れる前に、インバウンズのレシーバーがボールを改めて確保した。

判定：パス成功。

IV. レシーバーが空中でパスをキャッチし、着地する前に対戦チームの選手にコンタクトされた。その結果、ボールはこぼれてグラウンドに接触した。

判定：パス不成功、不正なコンタクトの罰則。パスは成功しなかったが (R2-10-3)、ボールが空中にある間に反則が発生した。しかし、接触はボールがレシーバーに触られた後であったため、パスインターフェアランスとはならない。

V. フィールドの右側にいるレシーバーがクォーターバックの投球前にディフェンスの選手によるコンタクトを受けた。パスはフィールドの左側に落ち失敗となった。

判定：ディフェンスの不正なコンタクト。対戦チームの選手へのコンタクトは、ボールがその選手に向かって投げられたか否かによらず、反則である。

VI. レシーバーが空中でボールを確保し、空中にいる間に他のオフェンスの選手にバックワードパスをした。2 人目のレシーバーはさらにボールを進めることができた。

判定：正当なプレイ。パスは空中で確保されたが (訳注：着地していないため) 成功はしておらず、ボールのステータスは最初のパスのままになる (R2-9-2)。パスは 2 回目のキャッチとグラウンドへの接触をもって成功となる。

注：パスに触れたり、バッティングした場合、またはボールが前方または後方に移動した場合も、同じ判定になる。パスが確保されているときに、レシーバーが地面に接触していた場合、それはパス成功となるので、不正なバックワードパスのファウルになる。

AR 7-2-4 / ファンブル

I. オフェンス陣 13 ヤードラインで 2nd ダウン。ランナーが 20 ヤードラインでボールの確保を失って (ファンブルして) ボールが 16 ヤードラインでグラウンドに接触した。

判定：ボールがグラウンドに接触した時にデッドとなる。ファウルではない。次のプレイは、20 ヤードラインで 3rd ダウン。

注：ボールがオフェンス陣 24 ヤードラインでグラウンドに接触しても (フォワードファンブル)、ファンブルした選手のチームメイトがボールをキャッチしても同様の判定である。

II. 残り時間 2 分未満のときに、ランナーがフラッグブルされる前に計時を止めようと意図的にボールをグラウンドに落とした。

判定：落球がパスと見なされるため計時は止まる (R2-9-2)。落球がスクリメージライン後方で起きた場合、スパイクやパス不成功と同様にファウルではない。落球がスクリメージライン前方で起きた場合、不正なパスでの罰則となる。計時は規則に基づいて次のスナップで再開する。

AR 7-3-1 / フォワードパス

I. オフェンス陣 2 ヤード地点で 2nd&ミドル、クォーターバックはサックを回避するために、自陣のエンドゾーンから地面に向かってフォワードパスを投げる。

判定：ファウルはない。フラグフットボールにはインテンショナルグランディングはない。次のプレイは、オフェンス陣 3 ヤード地点で 3rd&ミドルから開始される。

II. オフェンス陣 7 ヤード地点で 2nd&ミドル、クォーターバックはスクリーメージラインの手前から、高めのフォワードパスを投げ、10 ヤード進めるために、自分でキャッチを試みる。

判定：不正なタッチによるペナルティ。クォーターバックはディフェンスが触った後のパスのみ、自分でキャッチすることができる。次のプレイは、オフェンス陣 7 ヤード地点で 3rd&ミドルから開始する。

III. オフェンス陣 7 ヤード地点で 2nd&ミドル、クォーターバックはスクリーメージラインの手前からフォワードパスを投げ、ボールはディフェンス選手によってはじかれ、クォーターバックの手に戻る。

判定：不正なタッチによるファウルはない。クォーターバックはボールを前進させることができる (R7-2-5)。

IV. オフェンス陣 15 ヤード地点で 2nd&ミドル、クォーターバックはブリッツァーを回避するために、スクランブルをし、オフェンス陣 17 ヤード地点まで走り、オフェンス陣 23 ヤード地点にコンプリートパスを投げる。

判定：不正なラン (R 7-1-3) またはフォワードパス (R 7-3 1) に対するペナルティ。次のプレイは、オフェンス陣 10 ヤード地点で 2nd&ミドル、またはオフェンス陣 12 ヤード地点で 3rd&ミドルで開始する。

AR 7-3-3 / パスインターフェアランス

I. スナップ後、クォーターバックは右にロールし、スナッパーも同じく右へのパスルートを走る。右側から来るレシーバーは、スナッパーをカバーしているディフェンス選手の邪魔をする。ディフェンス選手はコンタクトを避けるためにレシーバーの横を回り込まなければならない。スナッパーはパスをレシーブする際にオープンになっている。

判定：オフェンスによるシールドイングに対するペナルティ。ボールが空中にないため、パスインターフェアではない。レシーバーとディフェンス選手との間にコンタクトがあった場合、それはオフェンスのエイミングである。

注：レシーバーが静止している場合、レシーバーの優先場所がどの優先進路よりも優先されるため、ディフェンス選手はコンタクトを避ける必要がある。

II. 2名のレシーバーがフォーメーションの右側に配置され、アウトサイドのレシーバーは内側に角度を付け、インサイドのレシーバーは外側に移動してからダウンフィールド（ホイールルート）に向かう。個々のカバレッジのディフェンス選手は、それぞれのレシーバーをカバーするために交差をする。そのときに衝突が起こる。

判定：ファウルはない。オフェンスはディフェンス選手の行動に責任を負わない。

注：アウトサイドのレシーバーが、インサイドのディフェンス選手の走行レーンを横切ってカバレッジを妨害している場合、シールドイングのファウルになる。この反則を判定するのはとても難しく、経験が必要である。

III. レシーバーがディフェンス選手に向かってまっすぐ走っている。ディフェンス選手のすぐ前で、レシーバーは外側に切れ込み、わずかに相手を押す。ディフェンス選手はバランスを保つが、キャッチが行われる前にレシーバーとの距離（ギャップ）を埋めることはできない。パス成功後、フラッグを取る。

判定：オフェンスパスインターフェア（またはコンタクト）。パスが投げられる前に、レシーバーによる衝撃を伴うコンタクトがある。衝撃を伴うコンタクトの原因は、ディフェンス選手にあるのではなく、ディフェンス選手から逃れるために、加速してさらに距離を開けることを狙うレシーバー自身にある。

AR 8-3-2 / トライダウン中の罰則

I. 1点トライ中に起きた罰則が受諾され、トライダウンは 10 ヤードラインからリピートとなった。

判定：オフェンスは 1 点トライでパスプレイ、ランプレイのどちらも行える。

II. 1点トライ中に起きた罰則が受諾され、トライダウンは 2.5 ヤードラインからリピートとなった。

判定：オフェンスは 1 点トライでフォワードパスプレイのみ行える。

III. 2点トライ中に起きた罰則が受諾され、トライダウンは 5 ヤードラインからリピートとなった。

判定：オフェンスは 2 点トライでフォワードパスプレイのみ行える。

IV. トライダウン中にランナーが 3 ヤードラインでフラッグガーディングをして、得点した。

判定：ロスオブダウンをとまうフラッグガーディングでの罰則。得点はなく、トライダウンは終了となる。

AR 8-4-1 / セーフティ

I. オフェンス陣 7 ヤード地点で 2nd&ミドル、ブリッツァーがエンドゾーンで相手クォーターバックのズボンを掴むと、クォーターバックのバランスが崩れる。その後、クォーターバックはインコンプリートになるフォワードパスを投げる。

判定：オフェンス陣 7 ヤード地点から不正なコンタクト（ホールディング）によるペナルティ。次のプレイはオフェンス陣 17 ヤード地点で 1st&ミドルから開始。

II. オフェンス陣 7 ヤード地点で 2nd&ミドル、エンドゾーンのクォーターバックは、自らのフラッグをボールで覆って、フラッグを取られまいとする。その結果、ディフェンス選手はフラッグを取れず、を引っ張ろうとするとときに、クォーターバックはパスを成功させ、14 ヤードを獲得する。
判定：フラッグガードの反則は、エンドゾーン内にある反則地点（SF）から施行されるのでセーフティとなる。

III. ディフェンス陣 21 ヤード地点で 3rd&ゴール、ディフェンス選手はディフェンス陣 7 ヤード地点でボールをインターセプトし、その勢いでボールを自陣のエンドゾーンに運ぶ。ディフェンス選手は、自らのフラッグをボールで覆って取られまいとする。別のオフェンス選手がエンドゾーンでディフェンス選手のフラッグを取る。
判定：フラッグガーディングの反則が、受諾されようとも、拒否されようともプレイの結果はセーフティである。なぜならば、モメンタムルールは、ボールがゴール前 5 ヤードライン（R 8-5-1-b）の内側でインターセプトされた場合にのみ、適用されるからである。
注：プレイが止まる前にディフェンス選手がエンドゾーン内から出ることができた場合、反則地点（SF）はエンドゾーン内の反則発生地点である。罰則の受諾によりセーフティとなる。

IV. ディフェンス陣 21 ヤード地点で 3rd&ゴール、ディフェンス選手はディフェンス陣 3 ヤード地点でボールをインターセプトし、その勢いでボールを自陣のエンドゾーンに運ぶ。フラッグをボールで隠し、フラッグを取られるのを避けた後、別のオフェンス選手がエンドゾーンでディフェンス選手のフラッグを取る。
判定：プレイの結果はタッチバックだが、フラッグガーディングのペナルティを受け入れると、セーフティになる。

V. ディフェンス陣 21 ヤード地点で 3rd&ゴール、ディフェンス選手はディフェンス陣 3 ヤード地点でボールをインターセプトし、14 ヤード地点まで進む。リターン中に、エンドゾーンにいる他のディフェンス選手がオフェンス選手をヒットする。
判定：ペナルティを受け入れることで、セーフティになる。ファウル（不正なコンタクト）の施行スポットは、エンドゾーンの反則地点（SF）である（R 10-3-1 Exception 3）。

AR9-1-1-R / 優先場所、優先進路

I. ディフェンス選手がレシーバーのすぐ前のスクリーメージライン上に位置している（マンツーマンカバー）。
判定：ディフェンス選手には優先場所があるため、レシーバーは最初の数歩の間コンタクトを避けなければならない。ディフェンス選手が動き始めた場合、優先場所を失いレシーバーとのコンタクトを避けて、パスルートに出られる空間を譲らなければならない。

II. ディフェンス選手がレシーバーのすぐ前のスクリーメージライン上に位置している。スナップ時にディフェンス選手がすぐに内側に動き中央に向かおうとしていたレシーバーと衝突した。
判定：ディフェンスの不正なコンタクト。一旦ディフェンス選手が動いた場合、優先場所は失われコンタクトを回避する責任を負う。レシーバーはディフェンス選手がスナップ時に立っている場所を避けなければならないが、ディフェンス選手が動くであろう方向を予測して対処することはできない。

III. ディフェンス選手がスクリーメージラインのすぐ近く、に位置しており、レシーバーをシールドしようとして横方向に両腕を伸ばしている。スナップ後にディフェンス選手は動かなかったが、ディフェンスの側を抜けようとしたレシーバーがディフェンス選手の腕にコンタクトした。
判定：ディフェンス選手のエイミング。優先場所があったとしても選手は不要な方法でコンタクトをしてはならない。
注：横方向に両腕を伸ばすことでブリッツァーをシールドしようとするスナッパーにも同様の判定が適用される。

IV. オフェンスのレシーバーがフィールドを走り、後方から意図的にディフェンス選手にコンタクトした。その時、ディフェンス選手はゾーンカバーをしており、クォーターバックを見ていた。
判定：オフェンスのエイミング。優先進路があったとしても、選手は相手目掛けた上でのコンタクトは許されない。

V. ディフェンス選手がサイドライン方向にランナーを追い込んでいる。ランナーは進路を維持することでアウトオブバウンズに出るよりも、インバウンズに留まろうし、結果としてディフェンス選手とコンタクトした。
判定：ランナーのエイミング。ランナーはコンタクトを避けなければならない優先進路がない。

VI. 2 人のディフェンス選手がランナーを挟み撃ちにしようとしている。ランナーはディフェンス選手の隙間を通ろうとして 1 人あるいは 2 人のディフェンス選手とコンタクトした。
判定：ランナーのエイミング。ランナーはたとえ前進を止めることになったとしてもコンタクトを避けなければならない。
い。

VII. ランナーに向かい走っているディフェンス選手が足を滑らせランナーの前に倒れ込んだ。ランナーはコンタクトを避けるためにそのディフェンス選手を跳び越えた。ディフェンス選手はそれでもなおフラッグプルしようとしたが失敗し、ランナーは走り続けた。
判定：ランナーのジャンピング。ランナーは例えグラウンド上の選手を回り込むことになったとしてもディフェンス選手とのコンタクトを回避する責任を負う。

VIII. レシーバーがフラッグプルしようと近づいてきたディフェンス選手に背中を向けてキャッチをして止まり、静止することで優先場所を確立した。キャッチ後にレシーバーはその場で向きを変えて、更にヤードを稼ごうとした。向きを変えることでレシーバーはディフェンス選手とコンタクトした。レシーバーはディフェンス選手から走って離れ更にヤードを稼いだ後にフラッグを抜かれた。

判定：不正なコンタクトのファウルではない。レシーバーは向きを変えることでは優先場所を失わない（R2-13-1）。

注：レシーバー（ディフェンス選手）の他の動きでコンタクトが起こる原因となった場合は不正なコンタクトの反則となる。

AR 9-1-1-B / ブリッツ

I. ブリッツァーはクォーターバックに向かって素早く走っていて、ルートを走っているレシーバーはブリッツァーを避けるために方向を変える必要がある。

判定：ファウルはない。レシーバーはブリッツァーに優先進路を譲らなければならない。優先進路を得るためのはっきりとしたシグナルを出していない他のディフェンス選手が走っている場合、そのディフェンス選手によるシールドディングの反則となる。

II. ブリッツァーはクォーターバックに向かって素早く走っていて、ルートを走っているレシーバーはブリッツァーをシールドディングまたはコンタクトする。

判定：シールドディングまたは不正なコンタクトに対するペナルティ。すべてのレシーバーは、ブリッツァーのラッシンググレンを避けなければならない。

III. ブリッツァーはクォーターバックに向かってゆっくりと走っていて、ルートを走っているレシーバーはシールドディングされている。

判定：ディフェンス側のシールドディングに対するペナルティ。ブリッツァーは素早くラッシュしている場合にのみ優先進路を有しているので（R 2-2-6）、レシーバーはブリッツァーのラッシングルートを計算する機会がある。

IV. ブリッツァーはクォーターバックに向かってラッシュしており、クォーターバックがロールし始めると、ブリッツァーは方向を変える。

判定：ブリッツァーは方向を変えると優先進路を失い、その後レシーバーをシールドディングしないように注意する必要がある。

V. ブリッツァーが、スナップしたのち静止しているスナッパーにコンタクトする。

判定：ディフェンス側のエイミングによるペナルティ。スナッパーの ROP は、ブリッツァーの ROW（R 2-13-2）よりも優先される。

VI. ブリッツァーはスナッパーの真正面にセットし、スナップの後、クォーターバックに向かってまっすぐにラッシュする。スナッパーは ROP を有しているので、静止したままである。ブリッツァーはスナッパーとのコンタクトを避けるために方向を変える。その直後、スナッパーはブリッツァーの真正面でパスルートを走り始め、両者が衝突する。

判定：オフenseに対するエイミングのペナルティ。方向を変えるとブリッツァーは ROW の権利を失うが、これはスナッパーとの衝突を引き起こす理由にはならない。

VII. ブリッツァーはスクリーメージラインに向かってラッシュするが、それを越える前に止まる。

判定：ファウルではない。ブリッツァーはスクリーメージラインを超える必要はないが、止まることによって ROW を失い、その後はオフense選手を避ける必要がある。

VIII. レシーバーがブリッツァーの進路を横切っていた。ブリッツァーはコンタクトを避けようとしたが、それでもレシーバーと衝突した。

判定：オフenseの不正なコンタクト（10 ヤード）の罰則。

IX. レシーバーがブリッツァーのレーンを横切る。ブリッツァーはコンタクトを避けようとせず、レシーバーと衝突する。

判定：オフenseに対して、シールドディングのペナルティと、ディフェンスに対して、エイミングのペナルティ。ファウルオフセットが適用され、ダウンが繰り返される。

X. レシーバーがシールドディングの反則なしで、ブリッツァーのレーンを横切る。ブリッツァーは、レシーバーが通過するときに腕を伸ばしてレシーバーに当てる。

判定：ブリッツァーによるエイミング。例え優先進路があってもブリッツァーはコンタクトを起こしてはいけない。

XI. ブリッツァーがボールリリースの後にクォーターバックの前で止まり、両手でクォーターバックの腰に触れた。

判定：コンタクトとは衝撃をともなうものを指すので、触れることでのファウルではない。

XII. ボールがリリースされた後、ブリッツァーはクォーターバックの前で停止し、クォーターバックがバランスを取り戻すために 2 つのステップを踏む必要があるにもかかわらず、クォーターバックの腰を手で押す。

判定：ディフェンスの不正なコンタクトに対するペナルティ。

XIII. ボールがリリースされると、ブリッツァーはクォーターバックの前で停止する。前方へのステップをとまなう自然な投球動作のためクォーターバックはブリッツァーにコンタクトした。

判定：両方の選手は立ったままで、また R 2-13-1 によると、ROP を有しているので、コンタクトがファウルにはならない。

XIV. クォーターバックがボールをリリースすると、ブリッツァーは空中に垂直にジャンプする。クォーターバックは、ボールをリリースした後、3 歩前進し、ブリッツァーにコンタクトする。

判定：オフENSEの不正なコンタクトに対するペナルティ。ジャンプに関わらず、ブリッツァーはROP を有しているので、コンタクトの責任は、クォーターバックの行動にあることを意味する。もし、ジャンプが垂直でなかった結果、ブリッツァーがクォーターバックの方向に向かっていたら、ファウルはディフェンスの不正なコンタクトである。

XV. クォーターバックがボールをリリースし始めると、ブリッツァーはボールを弾こうと前方にジャンプし、クォーターバックの手を離れる前にボールまたは腕を打つ。

判定：触れた場所が、ランナーの確保しているボールであるため、エイミングの罰則となる (R9-1-2)。

AR 9-2-1 / スポーツマンシップに反する行為

I.クォーターバックがインターセプトを喫し、ディフェンス選手が楽々とリターンタッチダウンをするために、エンドゾーンに向かって走る。

ゴールラインを越える前に、ディフェンス選手は言葉やジェスチャーを用いて、クォーターバックを挑発する。

判定：タッチダウン。スポーツマンシップに反する行為に対するペナルティ。ペナルティは強制的に施行される。次のプレイは 15 ヤード地点から 1 ポイントトライ、または、20 ヤード地点から 2 ポイントトライを行う。

AR 9-2-2 / フラッグプル

I.近くのディフェンス選手がフラッグプルを試みようとした時に、ランナーは腰の近くで手を振っている。その際、コンタクトはないが、ディフェンス選手はフラッグを逃す。

判定：フラッグガーディングに対するペナルティ。フラッグの前にある手（またはボール）は、たとえコンタクトがなくてもフラッグプルを制限し、ディフェンスの不利益となる。

II.遠く離れたディフェンス選手が、フラッグプルを試みて一か八かで飛び込むとき、ランナーは腰の近くで手を振っている。その際、コンタクトはなく、ディフェンス選手は届かずにフラッグを逃す。

判定：ファウルではない。ランナーの行為がファウルになるためには、ディフェンス選手が近くでフラッグプルを試みることが必要である。ディフェンス選手によるダイビングとジャンプは正当である。

III.ランナーはディフェンス選手に向かってまっすぐ走っていて、ランナーと衝突する前に上半身を折り曲げる。

判定：オフenseのダイビングに対するペナルティ（R 2-12-2）。ディフェンス選手はランナーの頭と体を避けなければならない、この場合のランナーの行為は、コンタクトに関係なく、フラッグプルを制限することになり、ディフェンスに不利益になる。

IV.ランナーはディフェンス選手に向かってまっすぐ走っていて、ボールを前方に伸ばして、フラッグが取られる前に追加のヤードを獲得する。

判定：フラッグガーディングに対するペナルティ。ディフェンス選手は選手が確保するボールとのコンタクトを避ける必要があり、この場合のランナーの行為は、コンタクトに関係なく、フラッグプルを制限することになり、ディフェンスに不利益になる。

V.ランナーはディフェンス選手に追われ、捕まる前にボールを前方に伸ばして、フラッグを取られる前に追加のヤードを獲得する。

判定：ファウルではない。フラッグを引くのは後ろからなので、ボールを伸ばすことはディフェンス選手の妨害にならない。

VI.ランナーはディフェンス選手からのフラッグプルを避けるためにスピンする。スピンの中、ディフェンス選手はランナーの肘にコンタクトする。

判定：ランナーによる不正なコンタクトに対するペナルティ。ランナーによるスピンは、それ自体はファウルではない。しかし、ランナーにはコンタクトを引き起こした責任がある。

注：ランナーがディッピングによってコンタクトを引き起こした場合も、同じ判定が適用される。

VII.胸の前で、両手でボールを持ち、肘を横に伸ばした状態で、ディフェンス選手からフラッグを引っ張られるのを避けるために、ランナーがディップする。ディフェンス選手はフラッグプルのために手を伸ばしたが、ディップのため、フラッグの前にあるランナーの腕に当たった。

判定：ランナーによるフラッグガーディングに対するペナルティ。ランナーによるディップは、それ自体はファウルではない。しかし、フラッグプルへの制限に対しては責任がある。

VIII.ランナーは、ディフェンス選手からのフラッグプルを避けるために、停止してスピンしながら上にジャンプする。

判定：ランナーによるジャンピングに対するペナルティ。ランナーによるジャンピングは、フラッグの高さを上げることによって、フラッグプルへの制限になる。

IX.ランナーは停止し、スピンの有無にかかわらず横方向（または後方）にジャンプして、ディフェンス選手からのフラッグプルを回避する。

判定：ファウルではない。フラッグの高さを大幅に変更せずに、任意の方向にジャンプすることは正当である。

注：フラッグを下げる（ディッピング）も正当である。

X.ランナーがサイドラインに沿ってエンドゾーンのコーナーに向かって走っている。ディフェンス選手はサイドラインとのギャップを素早く、着実に埋めることで、ランナーをアウトオブバウンズへ追い出そうとするが、フラグプルは試みていない。ランナーはゴールラインに向かってジャンプし、ディフェンス選手とコンタクトした後、アウトオブバウンズで地面に触れる前に、パイロンにボールで触れることができた。

判定：タッチダウンだが、ランナーによる不正なコンタクト（エイミング）に対するペナルティ。ディフェンス選手が予測可能な行動をとる限り、ランナーはディフェンス選手の行動を予測する必要がある。フラグプルの試みがないので、ランナーのダイビング/ジャンピングのファウルはない。

注：ディフェンス選手がフラグプルを試みた場合、（ジャンプを伴う）ダイビングという 2 つ目のファウルになる。ディフェンス側は、どちらのペナルティを受け入れるかを選択できる。

XI.ランナーがサイドラインに沿ってエンドゾーンのコーナーに向かって走っている。ディフェンス選手は、サイドラインと平行に 2 ヤードの距離でランナーに向かってゆっくりと近づく。ランナーはディフェンス選手を振り切り、ギャップを慎重に抜けようと試みる。その時、ディフェンス選手は突然ランナーのレーンに足を踏み入れ、両方が衝突する。

判定：ディフェンス側によるエイミングに対するペナルティ。ランナーはディフェンス選手の最後の動きを予測することができず、コンタクトを避ける機会がない。ディフェンス選手は予測可能な方法でプレイする必要がある。

注：両方の選手によるアクションがあり、誰が責任を負うのか疑わしい場合、それはオフェンスによるファウルである。

XII.ブリッツァーはボールが投げられた直後にクォーターバックのフラグをプルした。その後、ブリッツァーはフラグを持ったまま、レシーバーに向かった。

判定：ディフェンスにはぎりぎりの試みをする権利があるため不正なフラグプルのファウルではない。しかし、フラグを持ち続けたことは、スポーツマンらしからぬ行為での罰則となる。ブリッツァーはレシーバーに向かって走り出す前にすぐにフラグを手渡すかグラウンドに置かなければならない。

XIII.クォーターバックがチームメイトにバックワードパスを投げた後、ブリッツァーはラッシュを続け、クォーターバックのフラグをプルした。

判定：不正なフラグプルに対するペナルティ。トリックプレイで後からボールが投げ返された場合、上記の行為はクォーターバックがボールを持って走ることを妨げる。

注：パスがスクリーメージラインを越えた場合、クォーターバックにはボールの確保を再び得る正当な方法はない。そのため、不正なフラグプルの反則が告げられることはない。しかし、ブリッツァーが遅くフラグプルすることでクォーターバックを怒らせた場合、スポーツマンらしからぬ行為となり得る。

XIV.ディフェンス選手はレシーバーがボールに触れた瞬間にフラグをプルした。レシーバーはボールをマフした後で、パスを捕球した。

判定：不正なフラグプルのファウルはない。ディフェンス選手はレシーバーがランナーに変わる捕球を見込んで、行動でき、捕球を待つ必要はない。

注：この事例ではランナーが 1 本以下のフラグしかつけていない場合にはボールはデッドとなるため（R4-1-2-g）、ボールを進めることはできない。不正なフラグプルがあった時（ボールに触れる前）であっても、ランナーがキャッチ後にボールを進めることはできないが、罰則により追加のヤードを得る。

XV.スナップの後、クォーターバックはボールを持っていると見せかけて、別のオフェンスの選手にハンドオフのフェイクをする。ブリッツァーは方向を変え、フェイクされた選手のフラグを引く。次に、クォーターバックはルートに出たランナーにパスを投げる。パスがキャッチされ、ランナーはエンドゾーンに進む。

判定：ブリッツァーは、ハンドオフフェイクされたランナーのフラグを取る権利を持っているため、フラグプルによるファウルはない（R9-2-2-d）。ランナーのフラグが 2 つ未満であるため、パスがキャッチされた場所でボールはデッドになる（R 4-1-2-g）。

AR 9-3-1 / 交代

I.レディーフォープレイがかかり、オフェンスは通常クォーターバックをプレイする選手がサイドラインに向かっていき、明らかにコーチと相談しているが、サイドラインに面したフィールド内に止まっていた時に、正当なフォーメーションであった。スナッパーはボールに触り通常ランニングバックをプレイする選手にスナップをし、その選手はスナップ後にタッチダウンを狙って、サイドライン際からダウンフィールドに走り込んだ選手にフォワードパスをした。

判定：ボールはデッドのままであり、不正な選手交代。選手交代の過程に伴う不公平な戦術である。プレビアススポットから 5 ヤード罰退し、ダウンを繰り返す。一旦選手がサイドラインに向かっていった場合、選手交代の過程が始まり、スナップが差し迫っていない、とディフェンスが予測するのは合理的である。

注：選手が（レシーバーとして 1 秒間セットしているなど）選手交代の過程が止まったと明らかに示す場合、反則ではない。スナッパーがボールに触れた後に行動が生じた場合、スナッパーがボールに触れた後の選手交代は認められておらず（R7-1-3-a）、ディフェンスが選手交代を予測する必要があるため、反則とはならない。

AR 10-1-2 / 無効な戦術

I.ランナーが勝利を決定づける得点に向けてサイドラインに沿って全力疾走しているおり、ディフェンス選手は遠く離れている。コーチがサイドラインに来て、ランナーのフラッグを取る。

判定：本来はランナーがフラッグを取られたところでプレイは終了するが、レフリーは不公正な行為によってのみ、阻止されたスコアを与える必要がある。次のプレイは、ペナルティを課した後に行われる。コーチは退場となる。

注：これがフィールドの中央付近で発生した場合、適切な判定は中央を越えたどこかで最初のダウンになる可能性があるが、それでもスコアが認められる可能性がある。

II.ディフェンスはオフサイドを繰り返して時間を費やし、レフリーの通知（2 ミニッツワーニング）に向けて試合のリードを維持する。

判定：レフリーは時計を止め、コーチにそれを不公平な戦術と見なし、正当なスナップでのみ時計を開始する必要がある。

注：オフェンスがファウルを繰り返し犯して時間を消費する場合も同じことが当てはまる。もし消費行動が止まらない場合、レフリーはダウンの没収を命じるか、ディフェンスに最初のダウンを与えることもできる。

III.ディフェンスチームのコーチがフィールド内に侵入し、明らかにオープンになるであろうレシーバーをエンドゾーンに到達する前に、妨害する。クォーターバックは(訳注：本来オープンになったはずのレシーバーへの)得点のための簡単なパスを差し控える必要があるため、タッチダウンのために別のエンドゾーンにいるレシーバーにボールを投げる。

判定：試合干渉のためのライブボールファウル。ただし、レフリーはそれをデッドボールファウルとして宣言し、次のプレイでペナルティを施行する必要がある。コーチは失格となる。

AR 10-2-4 / オフセットファウル

I.オフェンス陣 7 ヤード地点での 2nd ダウン。クォーターバックはオフェンス陣 15 ヤードラインで成功またはインターセプトとなるパスを投げた。キャッチの前にスナッパーはオフェンス陣 10 ヤードラインでブリッツァーをシールドし、ディフェンス選手はオフェンス陣 20 ヤードラインでレシーバーとコンタクトした。

判定：オフセッティングファウル。ダウンは繰り返される。

II.オフェンス陣 7 ヤード地点での 2nd ダウン。クォーターバックはオフェンス陣 15 ヤードラインでインターセプトされるパスを投げ、オフェンス陣 6 ヤードラインまでリターンされた。キャッチの前にスナッパーはオフェンス陣 10 ヤードラインでブリッツァーをシールドし、リターン中にブリッツァーはオフェンス陣 12 ヤードラインでスナッパーをシールドした。

判定：ディフェンスはオフセッティングファウルを辞退し、ディフェンス側の罰則施行後にボールを持つことができる。

(R10-2-4 例外 1) ベーシックスポット (BS) は反則地点 (SF) である。ベーシックスポットは反則地点である。次のプレイは直前までディフェンスだったチームの 17 ヤードラインで 1st ダウンとなる。

III.オフェンス陣 7 ヤード地点で 2nd ダウン。クォーターバックはオフェンス陣 15 ヤードラインでインターセプトされるパスを投げ、オフェンス陣 6 ヤードラインまでリターンされた。インターセプト前にディフェンス選手はオフェンス陣 10 ヤードラインでレシーバーとコンタクトし、リターン中にスナッパーはオフェンス陣 12 ヤードラインでランナーを掴んだ (不正なコンタクト)。

判定：オフセッティングファウル。ダウンは繰り返される。

IV.オフェンス陣 23 ヤード地点で 3rd ダウン。ランナーはディフェンス陣 17 ヤードラインでフラッグガーディングし、ディフェンス選手はフラッグに近づくためにランナーを掴んだ。プレイは最終的にディフェンス陣 12 ヤードラインで止まった。オフェンスのコーチは、ディフェンスチームの罰則を辞退して反則地点からのフラッグガーディングの罰則施行後のファーストダウン獲得を望んだ。

判定：オフセッティングファウルが唯一のオプションであり、ダウンは繰り返される。「罰則」ではなく「反則」が相殺となる。コーチには罰則を辞退する選択肢が与えられない。

AR 10-2-5 / デッドボールファウル

I.ボールデッド後、2 人の対戦相手が口論を始め、お互いに押し始める。

判定：オフィシャルは、2 人の選手を引き離し、両方にコンタクトがある場合は、ペナルティマーカを投げなければならない。ペナルティが相殺されている場合でも (R 10-2-5)、オフィシャルはそのような行動を容認しないことを示す。選手が乱闘を開始した場合、両方が失格となる。

注：1 人の選手が最初に相手に仕掛け、次に 2 人目の選手が反撃した場合、ファウルは相殺されず、ハーフディスタンスの施行を含め、順番に施行されなければならない。

AR 10-3-1-a / ベーシックスポットでのオフenseファウル施行

I. オフェンス陣 7 ヤード地点での 2nd ダウン。クォーターバックはドロップバックし、エンドゾーン内でサックされた。スナッパーはオフェンス陣 10 ヤードラインでブリッツァーをシールドした。

判定：ベーシックスポット (BS) はスクリーメージライン (SL) である。罰則はオフェンス陣 7 ヤードラインから施行される。次のプレイはオフェンス陣 3.5 ヤードラインから 2nd ダウンである。辞退した場合、セーフティである。

II. オフェンス陣 7 ヤード地点での 2nd ダウン。クォーターバックはドロップバックし、オフェンス陣 1 ヤードラインでサックされた。スナッパーはエンドゾーン内でブリッツァーをシールドした。

判定：ベーシックスポット (BS) は反則地点 (SF) である。罰則はエンドゾーン内で施行された結果、セーフティとなる。辞退した場合、オフェンス陣 1 ヤードラインでの 3rd ダウンである。

III. オフェンス陣 7 ヤード地点での 2nd ダウン。クォーターバックはドロップバックし、オフェンス陣 1 ヤードラインでサックされた。スナッパーは 5 ヤードラインでブリッツァーをシールドした。

判定：ベーシックスポット (BS) は反則地点 (SF) である。罰則はオフェンス陣 5 ヤードラインから施行される。次のプレイはオフェンス陣 2.5 ヤードラインから 2nd ダウンである。辞退した場合、オフェンス陣 1 ヤードラインでの 3rd ダウンである。

IV. オフェンス陣 7 ヤード地点での 2nd ダウン。クォーターバックはドロップバックし、オフェンス陣の 15 ヤードラインでパスを成功させた。スナッパーは 5 ヤードラインでブリッツァーをシールドした。

判定：ベーシックスポット (BS) は反則地点 (SF) である。罰則はオフェンス陣 5 ヤードラインから施行される。次のプレイはオフェンス陣 2.5 ヤードラインから 2nd ダウンである。辞退した場合、オフェンス陣 15 ヤードラインでの 3rd ダウンである。

V. オフェンス陣 7 ヤード地点での 2nd ダウン。クォーターバックはドロップバックし、オフェンス陣の 15 ヤードラインでパスを成功させた。スナッパーは 20 ヤードラインでディフェンス選手をシールドした。

判定：ベーシックスポット (BS) はスクリーメージライン (SL) である。罰則はオフェンス陣 7 ヤードラインから施行される。次のプレイはオフェンス陣 3.5 ヤードラインでの 2nd ダウンである。辞退した場合、オフェンス陣 15 ヤードラインでの 3rd ダウンである。

注：パス不成功の場合にも同様の施行が適用されるが、この場合罰則を辞退するとオフェンス陣 7 ヤードラインでの 3rd ダウンである。

VI. オフェンス陣 7 ヤード地点での 2nd ダウン。クォーターバックはドロップバックし、タッチダウンとなるパスを成功させた。スナッパーはパス成功後かつ得点が入るまでの間に相手チームのエンドゾーン内でディフェンス選手をシールドした。

判定：ベーシックスポット (BS) はスクリーメージライン (SL) である。罰則はオフェンス陣 7 ヤードラインから施行される。次のプレイはオフェンス陣 3.5 ヤードラインでの 2nd ダウンである。

VII. ディフェンス陣 4 ヤード地点での 4th & ゴール。クォーターバックからのパスが近づいてくると、レシーバーはディフェンス選手を押してスペースを確保し、エンドゾーンでパスをキャッチする。

判定：オフェンスのパスインターフェアに対するペナルティ。スコアはなし。シリーズはダウンの喪失で終了する。次のプレイは、5 ヤード地点で直前までディフェンスだったチームの 1st & ミドルから開始。

AR 10-3-1-b / ベーシックスポットでのディフェンスファウル施行

I. オフェンス陣 7 ヤード地点での 2nd ダウン。クォーターバックはドロップバックし、エンドゾーン内でサックされた。ディフェンス選手は 10 ヤードラインでスナッパーをシールドした。

判定：ベーシックスポット (BS) はスクリーメージライン (SL) である。罰則はオフェンス陣 7 ヤードラインから施行される。次のプレイはオフェンス陣 12 ヤードラインでの 2nd ダウンである。

II. オフェンス陣 7 ヤード地点での 2nd ダウン。クォーターバックはドロップバックし、1 ヤードラインでサックされた。ディフェンス選手は 5 ヤードラインでスナッパーをシールドした。

判定：ベーシックスポット (BS) はスクリーメージライン (SL) である。罰則はオフェンス陣 7 ヤードラインから施行される。次のプレイはオフェンス陣 12 ヤードラインでの 2nd ダウンである。

III. オフェンス陣 7 ヤード地点での 2nd ダウン。クォーターバックはドロップバックし、オフェンス陣の 15 ヤードラインでパスを成功させた。ディフェンス選手は A チームのエンドゾーン内でスクリーンルートを走るスナッパーをシールドした。

判定：ベーシックスポット (BS) はデッドボール地点 (DB) である。罰則はオフェンス陣 15 ヤードラインから施行される。次のプレイはオフェンス陣 20 ヤードラインでの 2nd ダウンである。

IV. オフェンス陣 7 ヤード地点での 2nd ダウン。クォーターバックはドロップバックし、オフェンス陣の 15 ヤードラインでパスを成功させた。ディフェンス選手は A チームの 20 ヤードラインで他のレシーバーをシールドした。

判定：ベーシックスポット (BS) はデッドボール地点 (DB) である。罰則はオフェンス陣 15 ヤードラインから施行される。次のプレイはオフェンス陣 20 ヤードラインでの 2nd ダウンである。

V. オフェンス陣 7 ヤード地点での 2nd ダウン。クォーターバックはドロップバックし、タッチダウンとなるパスを成功させた。パスの前にディフェンス選手は 10 ヤードラインでスナッパーをシールドした。

判定：ベースシックススポット (BS) はデッドボール地点 (DB: 相手チームのゴールライン) である。罰則は規則 (R10-3-2-1) に基づいて辞退され、得点が入る。

注：反則が不正なコンタクトだった場合、罰則は次のトライダウンで施行される。

VI. オフェンス陣 7 ヤード地点での 2nd ダウン。ブリッツァーはスクリーメージライン後方でクォーターバックのパンツを掴んだにも関わらず、クォーターバックはオフェンス陣 12 ヤードラインで成功するパスを投げた。

判定：不正なコンタクト (ホールディング) の罰則。ベースシックススポットはデッドボール地点である。罰則は 12 ヤードラインから施行され、更にオートマチックファーストダウンとなる。次のプレイはオフェンス陣 22 ヤードラインでの 1st ダウンである。

VII. オフェンス陣 9 ヤード地点での 4th ダウン。クォーターバックがパスを投げ、ディフェンス選手はパス成功を防ぐために空中にあるボールを蹴り、パスは不成功となった。

判定：パスの不正なキックの罰則。ベースシックススポットはスクリーメージラインである。罰則は 9 ヤードラインから施行される。次のプレイはオフェンス陣 14 ヤードラインでの 4th ダウンである。

VIII. オフェンス陣 9 ヤード地点での 4th ダウン。ディフェンス選手はパス成功を防ぐためにボールを蹴り、オフェンスにキャッチされオフェンス陣 22 ヤードラインまで進んだ。

判定：パスの不正なキックの罰則。ベースシックススポット (BS) はデッドボール地点 (DB) である。罰則はオフェンス陣 22 ヤードラインから施行される。次のプレイはディフェンス陣 23 ヤードラインでの 1st ダウンである。

AR 10-3-1-c / チームの攻撃権の変更後のベースシックススポット施行

I. オフェンス陣 7 ヤード地点での 2nd ダウン。クォーターバックはオフェンス陣 21 ヤードラインでインターセプトされるパスを投げ、リターナーはオフェンス陣 12 ヤードラインまでリターンした。チームの攻撃権の変更後、スナッパーはオフェンス陣 18 ヤードラインでランナーを掴んだ (不正なコンタクト)。

判定：ベースシックススポット (BS) はデッドボール地点 (DB) である。罰則はオフェンス陣 12 ヤードラインから施行される。次のプレイはディフェンス陣 6 ヤードラインでの 1st ダウンとなる。

II. オフェンス陣 7 ヤード地点での 2nd ダウン。クォーターバックはオフェンス陣 21 ヤードラインでインターセプトされるパスを投げ、リターナーはオフェンス陣 12 ヤードラインまでリターンした。チームの攻撃権の変更後、リターナーのチームメイトはオフェンス陣 18 ヤードラインでスナッパーをシールドした。

判定：ベースシックススポット (BS) は反則地点 (SF) である。罰則はオフェンス陣 18 ヤードラインから施行される。次のプレイはディフェンス陣 23 ヤードラインでの 1st ダウンとなる。

III. オフェンス陣 7 ヤード地点での 2nd ダウン。クォーターバックはオフェンス陣 21 ヤードラインでインターセプトされるパスを投げ、リターナーはオフェンス陣 12 ヤードラインまでリターンした。チームの攻撃権の変更後、リターナーのチームメイトはオフェンス陣 10 ヤードラインでスナッパーをシールドした。

判定：ベースシックススポット (BS) はデッドボール地点 (DB) である。罰則はオフェンス陣 12 ヤードラインから施行される。次のプレイはディフェンス陣 17 ヤードラインでの 1st ダウンとなる。

IV. 7 ヤード地点での 2nd&ミドル。クォーターバックはオフェンス陣 21 ヤード地点でインターセプトをされ、リターナーはオフェンス陣 12 ヤード地点でファンブルする。スナッパーはボールをキャッチし、オフェンス陣 20 ヤード地点まで走る。チームの攻撃権の最初の変更後、スナッパーのチームメイトはオフェンス陣 18 ヤード地点でリターナーをホールディングする。

判定：不正なコンタクト (ホールディング) に対するペナルティ。ディフェンスはボールをキープし (R 5-2-2)、ベースシックススポット (BS) はデッドボール地点 (DB) である (R 10-3-1 Exception 3)。次のプレイは直前までディフェンスだったチームがオフェンス陣 10 ヤード地点で 1st&ゴールから開始。

V. オフェンス陣 7 ヤード地点での 2nd&ミドル。クォーターバックはオフェンス陣 21 ヤード地点でインターセプトをされ、リターナーはオフェンス陣 12 ヤード地点でファンブルする。スナッパーは空中にあるボールをキャッチし、オフェンス陣 20 ヤード地点まで走る。チームの攻撃権が 2 回変更された後、スナッパーのチームメイトがオフェンス陣 18 ヤード地点で対戦相手をシールドする。

判定：シールドイングに対するペナルティ。オフェンスはボールを保持し、ベースシックススポット (BS) は反則地点 (SF) である (R 10-3-1 Exception 3 last related run)。次のプレイは、オフェンス陣 13 ヤード地点で 1st&ミドルから開始。

VI. オフェンス陣 7 ヤード地点での 2nd&ミドル。クォーターバックはオフェンス陣 21 ヤード地点でインターセプトをされ、リターナーはオフェンス陣 12 ヤード地点でファンブルする。スナッパーは空中のボールをキャッチし、オフェンス陣 20 ヤード地点まで走る。チームの攻撃権が最初に入れ替わった後、リターナーのチームメイトがオフェンス陣 18 ヤード地点で対戦相手をシールドする。チームの攻撃権が 2 回変更された後、スナッパーのチームメイトがオフェンス陣 15 ヤード地点で相手にヒットする。

判定：オフェンスは、不正なコンタクトの施行後、ファウルの相殺を拒否し、攻撃権を保持する(R10-2-4 例外 1)。ペーシックスポット (BS) は反則地点 (SF) である(R10-3-1 例外 3 最後のランブレイに関連するもの)。次のプレイはオフェンス陣 7.5 ヤード地点で 1st&ミドルから開始。

AR 10-3-2 / 手順

I. ディフェンス陣 19 ヤード地点での 3rd ダウン。3 人のブリッツァーが同時にブリッツァーのシグナルを出していた。

判定：ボールはデッドのままである。不正なブリッツァーシグナルでの罰則。罰則はディフェンス陣 19 ヤードラインから施行される。次のプレイはディフェンス陣 14 ヤードラインでの 3rd ダウンとなる。

II. オフェンス陣 15 ヤード地点での 2nd ダウン。ランナーが対戦相手のディフェンス陣 22 ヤードラインでフラッグガーディングの反則をした。

判定：罰則は反則地点から施行され、ミドルライン後方にボールを戻す。ライブボールファウルのペナルティは、次のダウンが宣言される前に施行される。次のプレイはオフェンス陣 23 ヤードラインでの 3rd ダウンとなる。

III. オフェンス陣 9 ヤード地点での 4th ダウン。フォワードパスがディフェンス選手の脚に当たってパス失敗となった。

判定：コンタクトが意図せぬものであり、不正なキッキングでのファウルではない。ターンオーバーである (シリーズ終了)。次のプレイは対戦相手のオフェンス陣 5 ヤードラインでの 1st ダウンとなる。

IV. ディフェンス陣 10 ヤード地点での 2nd ダウン。パスは成功しタッチダウンとなった。ディフェンスはパスインターフェアランスをした。

判定：タッチダウン。罰則はトライダウンで施行される (R10-3-2-1)

V. 5 ヤード地点でのトライダウン。パスはエンドゾーン内で成功した。ディフェンスはトライダウン中にエンドゾーン内で不正なコンタクトをした。

判定：トライダウン成功 (1 点)。罰則は次のスナップ時に施行される。次のシリーズは自陣 2.5 ヤードラインでの 1st ダウンとなる。

VI. 5 ヤード地点でのトライダウン。パスはエンドゾーン内で成功した。パスが空中に放たれる前に、オフェンスはプレイ中にエンドゾーン内で不正なコンタクトの反則をした。

判定：得点とはならない。トライはダウンの喪失で終了。

VII. 延長戦 (最初の延長ピリオド) での最初のピリオドの間、チーム 1 (最初のオフェンス) がタッチダウンをした。5 ヤードラインでのトライダウンとなった。パスは成功しトライダウン成功となった。チーム 2 (最初のディフェンス) はプレイ中に不正なコンタクトをした。

判定：トライダウン成功 (1 点)。罰則は次のスナップ時に施行される。(R10-2-6) 次のプレイはチーム 2 の自陣 15 ヤードラインからの 1st ダウンとなる。

注：延長戦では、罰則によりオートマチックファーストダウンとならなければ、ミドルラインでのファーストダウン更新は与えられない。チーム 1 も罰則を受諾して 5 ヤードラインからの 2 点トライを繰り返すことはできない(R8-3-2-e)。

VIII. 延長戦 (最初の延長ピリオド) での最初のピリオドの間、チーム 1 がタッチダウンと 1 点のトライで得点し、チーム 2 もタッチダウンと 1 点のトライを試みた。5 ヤードラインでのトライダウン。パスは成功してタッチダウンとなり、ディフェンス (チーム 1) はプレイ中に不正なコンタクトをした。

判定：トライダウン成功 (1 点)。ゲームは同点となり、2 回目の延長戦が行われる。罰則は次のスナップで施行される (R10-3-2-3)。次のプレイはチーム 1 の 15 ヤードラインからの 1 点トライとなる。

AR 10-3-3 / ハーフディスタンスの施行

I. オフェンス陣 7 ヤード地点での 2nd&ミドル。オフェンスはフォルススタートを犯す。

判定：ボールはデッドのまま。オフェンス陣 7 ヤード地点からのペナルティ。次はオフェンス陣 3.5 ヤード地点で 2nd&ミドルから開始する。

II. ディフェンス陣 13 ヤード地点での 4th&ゴール。ディフェンスは、エンドゾーンでパスインターフェアを犯している。パス失敗である。

判定：ペナルティはディフェンス陣 13 ヤード地点で施行され、オートマチックファーストダウンも施行される。次のプレイは、は 6.5 ヤード地点で 1st&ゴールから開始する。

AR 12-1-1 / チャレンジ

I. オフェンス陣 7 ヤード地点での 2nd&ミドル。オフェンスはフォルススタートを犯す。ペナルティは、オフェンス陣 7 ヤードラインから適用され、5 ヤードの罰退。次のプレイは、オフェンス陣 2 ヤード地点で 2nd&ミドルから開始。オフェンス側のコーチまたはキャプテンは、ハーフディスタンスの施行が必要であると指摘している。

判定：レフリースが施行を間違えたことを認めた場合、レフリースはそれを修正し、コーチに通知する。レフリースがこのように行っていれば、コーチはリクエストすることができ、チャレンジの手続きを始めることができる。その際、レフリースはタイムアウトを取る。それが施行に関するものであるため、チャレンジは許可され、成功するものとする。

II. 成功したトライのプレイ中に、ディフェンスは不正なブリッツを犯す。レフリースは 5 ヤード地点で、新シリーズのボールをセットする。オフェンスコーチは、ペナルティの施行後、ボールは 2.5 ヤードラインに置かれるべきであると指摘している。レフリースは、10 ヤードのペナルティのみが繰り越されることをコーチに通知する。コーチは反対し、チャレンジを要求する。

判定：レフリースはタイムアウトを取る。施行に関するチャレンジなので、チャレンジすることは認められる。そして、判定は覆らない。(訳注: チャレンジは成功しない) レフリースは、紙または電子機器でルールブックの R10-3-2 の各項目をコーチに見せなければならない。

III. オフェンスには残りのタイムアウトはない。成功したトライの間に、ディフェンスは不正なブリッツを犯す。レフリースは 5 ヤード地点で新シリーズのボールをセットする。オフェンスコーチは、ペナルティの施行後、ボールは 2.5 ヤードラインに置かれるべきであると指摘している。レフリースは、10 ヤードのペナルティのみが繰り越されることをコーチに通知する。コーチは反対し、チャレンジを要求する。

判定：レフリースはタイムアウトを取る。それは施行に関するものであるため、チャレンジは許可される。5 ヤードのペナルティファウルに基づき拒否されるため、チャレンジは成功しない (R 10-3-2)。オフェンスはタイムアウトで請求できないため、5 ヤードのペナルティが適用される。次のプレイは、10 ヤード地点で 1st&ミドルからスナップする。

IV. チームがチャレンジし、成功した。ハーフの後半、コーチは判定について 2 度目のチャレンジをしたいと考えている。レフリースはコーチに、このハーフだけですでにチャレンジがあり、2 度目のチャレンジはできないことを通知する。コーチはまだチャレンジすることを主張している。

判定：レフリースはコーチからの要求を無視し、プレイは続行される。

注：コーチがサイドラインから大声で主張し続ける場合、レフリースはスポーツマンシップに反する行為として、ペナルティを科す場合がある。

V. ディフェンス陣 16 ヤード地点での 2nd&ゴール。インコンプリートパスでダウンが終了した後、DJ は 4th&ゴールを宣言し、他のすべての審判も同意する。プレイが始まり、パスはディフェンス陣 5 ヤードラインで成功し、プレイはディフェンス陣 2 ヤード地点で停止する。審判はディフェンスチームのための新しいシリーズを宣言する。オフェンスコーチは、次のダウンについての判定にチャレンジする。

判定：レフリースはタイムアウトを取る。次のダウンの判定に関するものであるため、チャレンジは許可される。最初に間違っている 4th ダウンにチャレンジしなくても、次のダウン (新しいシリーズ) にチャレンジする権利を失うことはない。

オフェンスコーチは、このシリーズで 3th ダウンをプレイしておらず、4th ダウンをプレイするために、もう 1 度ダウンを行いたいと説明している。

チームは最後のプレイの前に、判定に関する変更を要求できないため、チャレンジは成功しない。チャレンジが許可されて成功するためには、オフェンスコーチはそれがプレイされる前に、間違った 4th ダウンにチャレンジしなければならない。

VI. ディフェンス陣 16 ヤード地点での 2nd&ゴール。インコンプリートパスでダウンが終了した後、DJ は 4th&ゴールを宣言し、他のすべての審判も同意する。プレイが始まり、パスはディフェンス陣 5 ヤード地点で成功し、プレイはディフェンス陣 2 ヤード地点で停止する。DJ がミス犯したと発表すると、両チームは選手の交代を開始し、次のダウンはディフェンス陣 2 ヤード地点でオフェンスの 4th ダウンになると、レフリースも同意する。ディフェンスコーチは判定に異議を唱える。

判定：レフリースはタイムアウトを取る。次のダウンの判定に関するものであるため、チャレンジは許可される。最初に間違っている 4th ダウンにチャレンジしないこと (なぜ彼らがしなかったのか?) は、2 回目の 4th ダウンにチャレンジする権利が失われることを意味しない。

ディフェンスコーチは、誰もが認めた 4th ダウンをプレイし、ターンオーバーによってボールを獲得したいと説明している。

チャレンジは成功するはずである。誤ってアナウンスされた 4th ダウンがスナップによって開始された後、アナウンスされたとおりにプレイされたため、次のダウン (新シリーズ) への移行が成立されなければならない。