



INTERNATIONAL FLAG FOOTBALL RULES 2019

5 on 5 / non-contact
including **BEACH FLAG**
and **INDOOR FLAG**

目次

フラッグフットボール公式規則	4
ビーチフラッグ公式規則	4
インドアフラッグ公式規則	4
現地ルール（オプション）	5
フィールド図	6
ルール 1 試合、フィールド、ボール、装備	8
ルール 2 定義	10
ルール 3 ピリオドと計時	14
ルール 4 ライブボール、デッドボール	16
ルール 5 シリーズ オブ ダウンズ	17
ルール 6 キック	18
ルール 7 スナップ、パス	19
ルール 8 得点	21
ルール 9 選手の行為	22
ルール 10 罰則の施行	24
ルール 11 審判団の責務	26
罰則一覧	27
フラッグフットボール公式シグナル	28
解釈・説明書	29

編集者から

2019 年フラッグフットボールルールブックは、2009 年度初版以降、改訂第 5 版となります。国際公式規則グループ（International Rules Group）では、全てのレベルでのゲームの発展に応じて、引き続きルールの改訂を行います。

2019年版での主要な変更箇所は以下の通りです。

- ビーチフラッグのルールが追加され、インドアフラッグはビーチフラッグと同様にプレイされる。
- ノーランニングゾーンをマークする点線はオプションとし、それらを引かない場合は、5 ヤードマーカーを置かなければならない。
- チームロースターを、最大 12 名から 15 名へ増加した（5 名がフィールド、10 名が交替選手）。
- マウスピースの着用を必須から推奨へと変更した。
- ブリッツァーの定義は優先進路 (RoW) を要求する選手に制限されるが、7yd 以上離れている選手は全員が Q B に対してラッシュすることが出来る。
- ドロップ（意図的なファンブル）は意図的な行為として見なされ、パスとして扱う。
- ディッピングの定義を追加した。
- 各ピリオドの終了前の 2 分間で、計時を停止する。
- 2 ポイントのエクストラポイントは 10 ヤードからに変更する。
- アンスポーツマンライクとしてペナルティを課される模擬交代など、すべての交代ペナルティはデッドボールファウルである。
- 2 回目のスポーツマンらしからぬ行為で退場とする。

加えて、ルールをより良く理解し、一貫して解釈できるようにするため、英文の改善および解釈の追加のために多くの編集上の変更が加えられた。

小さな変更も含め、すべての変更は黄色で強調表示されているので、変更されたすべての表現を見つけることが出来る。

規則の改定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。

Markus Agebrink (SWE), Lucas Albury (BAH), Tiberiu Anghelina (ROM), Jim Briggs (GBR), Cédric Castaing (FRA), Martin Cockerill (GBR), Elizabeth Faust (USA), Danny Joseph (PAN), Magnus Lauesgaard (DEN), Mika Lindholm (FIN), Tim Ockendon (GBR), Giane Pessoa (BRA), Vladimir Platonov (RUS), Alen Potočnik (SLO), Dov Rabinowitz (ISR), Balázs Ragályi (HUN), Alexandre Roger (FRA), Erick Saenz (MEX), Luca Scignani (ITA), Robert StPierre (CAN), Sebastian Sudholt (GER), Peter Truzla (AUT), Mariano Viotto (ARG) and Stephen Wouter (NED).

Alexandre様、Magnus様、Tim 様、Tiberiu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。

規則や解釈について質問がある場合は、遠慮なく私やインタープリテーションクラブ（Interpretations Club）にご連絡ください。

Wolfgang Geyer (AUT)
IFAF公式規則委員会 (IFAF Rules Committee) 会員
wolfgang.geyer@afboe.at

Front page: Design by Dan Buruiana, Photo from Joaquin Szyldergemajn

○ 訳注：日本語版翻訳にあたり

【履歴】

- 2015年度版
関東フラッ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
関東フラッ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
関東フラッ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。

【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、フラッグフットボールの日本国内に於ける I F A F ルールの解釈を容易にするために作成したものであり、I F A F による正式認可は受けておりません。
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 氏より頂いております。
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下さい。

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)、

関東フラッグフットボールリーグ 理事会／事務局 高山裕

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ますが、短く簡潔なものとしています。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すが、内容とナンバリングについては必ずしも対応していません。フラッグフットボール公式ルールブックでは、アメリカンフットボールのルールを参照しなくてもフラッグフットボールを行うために必要なすべてが網羅されています。全ての重要または特殊な事項について規則が定められました。いくつかの事項については、(例：ボールの規格等)は明示的に網羅されていません。そのような情報が必要である場合には、アメリカンフットボール公式ルールブック(例：R 1-3-1 等)を参照してください。コーチや審判として、フラッグフットボールに関するすべての規則を知って理解する必要があります。

IFAFアメリカンフットボール公式規則のフットボールコードは、フラッグルールに不可欠です。

フラッグフットボールでは、コンタクト・接触(ブロック、タックル、キック)は認められません。

フラッグフットボールにおける最も重要な特徴は、接触を避けることです。

最初の基本はフラッグを容易な目標とすることです。

ランナーは、相手のフラッグへの接近を制限するために、正規のフラッグと正当な戦術(例：スピン)以外のものの使用を制限されています。見返りとして、フラッグを引く人は、相手からフラッグを取りに行く行為の間は、接触を最小限に抑えるために、あらゆる正当な措置を講じなければなりません。

第二の基本は、優先場所(RoP)と優先進路(RoW)で、それは接触を避ける責任をだれが負うかを決定します。

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ェンス側にあり、それ以降はディフェンス側に与えられます。しかし、これらの権利が接触を誘発するために悪用されてはなりません。

意図的に相手に接触を凶った場合、たとえ優先進路であっても、罰則が科せられます。

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 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 3-3-4 チームのチャージド タイムアウトは、60 秒までとする。

R 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、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 フィールドサイズは、ミドルラインを設けず、試合会場に合わせて変更できる。但し、安全区域は必要である。

R 1-1-1 フィールドは、パイロンまたはマーカーのみで設営する。

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 1-3-1 シューズの底は平らであり、着色されておらず、かつノンマーキングソールを使用すること。

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 3-3-4 チームのチャージド タイムアウトは、60 秒までとする。

R 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。

現地ルール（オプション）

国内での競技大会に際して1つ以上特定のポイントを改変する必要があるならば、大会/トーナメント/チャンピオンシップの主催者は、以下の通りに1つ以上のルールを変更することが可能である。

フラッグフットボール

- 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可能。
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。
セーフティーエリアの変更は不可。
縦、エンドゾーン、横の縮小または拡大は認めるが、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使用を推奨する。
- R 1-1-1 ダウンボックスの使用を推奨する。
- R 1-1-1 得点板の使用を推奨する。
- R 1-1-1 チームロースターは16名以上でもよい。
- R 1-1-1 チームは男女混合でもよい。
- R 1-1-4 審判団がいることを推奨する。
- R 1-2-1 試合球は、革製でなくても良い。
- R 1-3-1 ユースの試合では、フラッグはソニック型（抜くときに音が出るタイプ）でなくても良い。
- R 1-3-1 マウスピースは、必須にしてもよい。
- 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 3-2-1 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。

ビーチフラッグ（フラッ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可能。
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 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。

インドアフラッグ（フラッグフットボールの変更に加えて）

- 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。

競技性の無い試合について

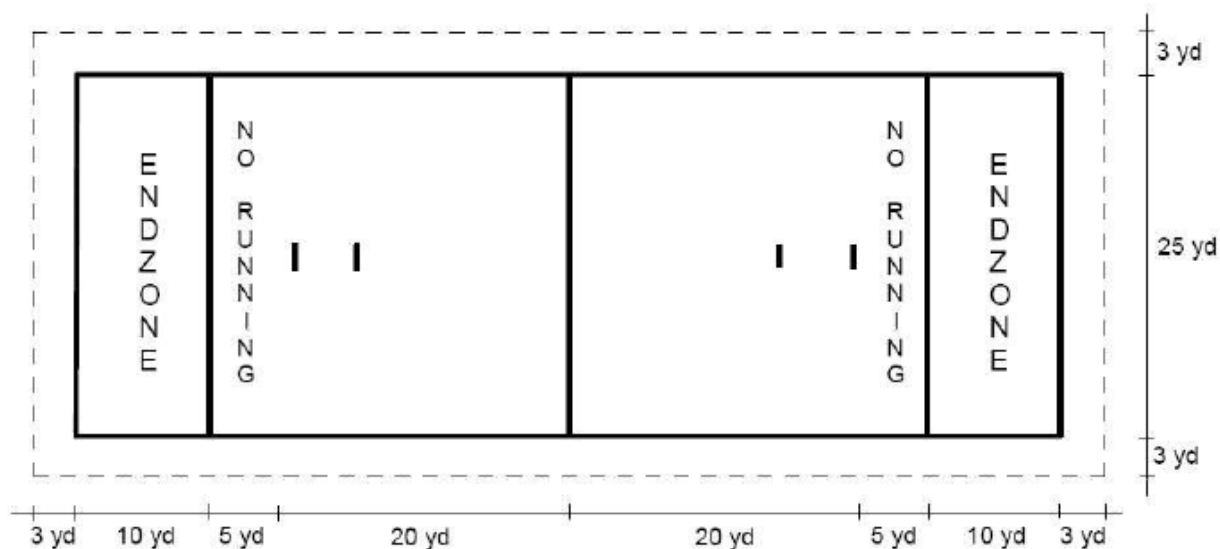
これらのルールを変更し、別のゲームとしてプレイしないことを強く推奨する。

フィールド図

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）
セーフティー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）



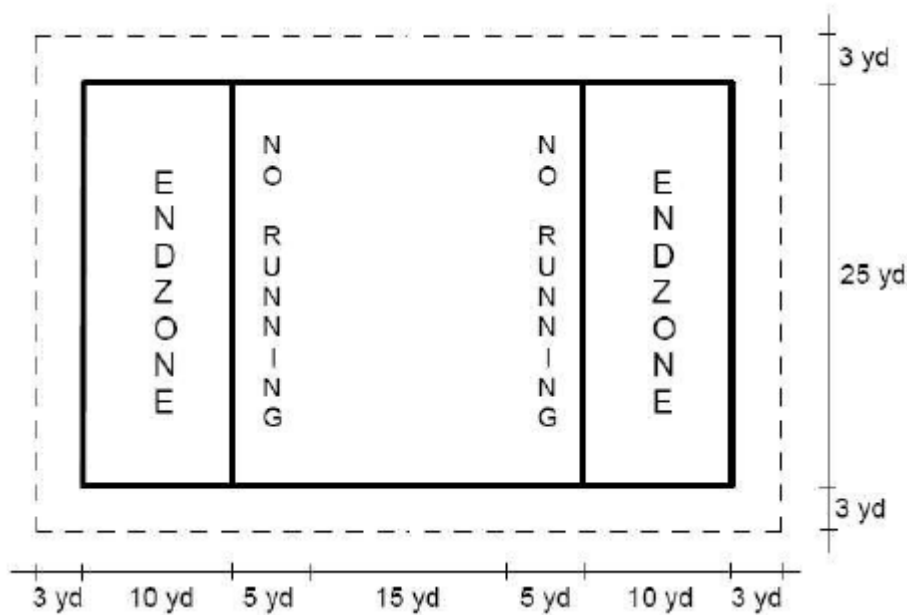
1ポイントおよび2ポイントコンバージョンのマークは、ゴールラインの中心からそれぞれ、5ヤード（0.90m）および10ヤード（9.15m）手前の中心地点に、1ヤード（0.90m）の長さで引く。
ノーランニングゾーンは、サイドラインにディスクマーカーでマークするか、点線でマークしなければならない。

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に設置できる。
セーフティーエリアは、サイドラインとエンドラインの外側3ヤード（2.75m）のエリアであり、フィールドオブプレイから段差が無く、同等のコンディションが必要である。セーフティーエリアの表示は不要である。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。接触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。

ダウンボックスは、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。
得点板は、フィールドの近くで使用する。

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）
 ノーランニングゾーンはコーンでマークする。
 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。



インドアフラッグ：

インドアフラッグのフィールド面積とマークの配置は、できるだけビーチフラッグと同じようにする。

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。

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。最低登録選手が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。

チームは同性の選手でのみ構成することができる。

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、革製の新品または新品に近い、規定の寸法、重量および空気圧のものとし、変更を加えてはならない。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。

ARTICLE 2 特別サイズ

女性の競技では、ユースサイズのボール（例：TDY）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（例：TDY）を使用する。革製でなくても良い。

13歳未満のユースの競技では、ジュニアサイズのボール（例：TDJ）を使用する。革製でなくても良い。

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。

- a. チームの選手は、同一の色、縫製およびデザインのジャージを着用する。ジャージは体に合ったサイズとし、裾はパンツの中に入れる。番号は、6インチ（15cm）以上の大きさと、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る。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。ジャージをテープ留めしたり結んだりしてはならない。
- b. チームの選手は、同一の色、縫製およびデザインで、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する。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。
AR 1-3-1-I
- c. 選手はソケットタイプでポップフラッグ2本の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つずつ装着する。フラッグの大きさは、2インチ（5cm）×15インチ（38cm）とし、いかなる変更も禁じる。ソケットの糊付けやいかなる改変も認められない。また、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、自由に吊り下げられていなければならない。また、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は同じ単色でなければならない、パンツのすべての色と対照的でなければならない。不正なフラッグを使用した選手は失格となる。
- d. マウスピースを装着する場合は、可視で白色以外の色で、0.5インチ（1.25cm）以上口から出ている部分がないようにする必要がある。
マウスピースの使用を強く推奨する。

ARTICLE 2 不正な装備

- a. スパイクは、金属製クリーツは禁止。クリーツの高さは、0.5インチ（1.25cm）までとする。
- b. 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）。
- c. 他の選手に危険を与えるような各種のプロテクター（鋭い刃の付いたニーブレース等）。
- d. 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。
- e. アクセサリーは、外すか、完全に覆わなければならない。
- f. タオルやハンドウォーマー等のユニフォーム付属品。
- g. 選手の身体やアクセサリー、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。
- h. 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 3 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る、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、そのチームが防衛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。ミドルラインの中間は、新たにオフェンス権を獲得するためのラインであり、以下、ミドルフォーショートという。

ARTICLE 7 インバウンズ、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、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 オフェンスとディフェンス**

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。

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。

ARTICLE 4 パサー

パサーとは、正当なパスを投げるオフェンス選手をいう。

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ヤード以上離れた位置にいて、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。

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）。

ARTICLE 7 アウトオブバウンズ

選手は、体の一部でも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。

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ゲームの単位をいう。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

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、その体の一部がスクリメージラインを超えた時に、スクリメージラインを通過したことになる。

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後方からのフォワードパスが不成功でありまたはディフェンスが接触した場合は、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後方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

ARTICLE 1 フォワード、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

フォワードプロGRESSとは、一方のチームのボールキャリアまたは空中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。

(デッドボールスポット (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 デッドボールスポット

デッドボールスポットとは、ボールがデッドになった地点をいう。

ARTICLE 3 反則地点

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、サイドラインとなる。ゴールラインの後方の場合は、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 バウンズを越えて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。ひどい反則とは、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ense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

「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、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。

ARTICLE 2 モーション

モーションとは、レディー フォー プレイからスナップまでに、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保持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、ボールの保持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、誰かによって保持されていない、短期または長期の期間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、選手がボールのポゼッションを失うことをいう。ファンブルが生じるのは、選手がボールのポゼッションを得た後である。

ARTICLE 4 ポゼッション

ポゼッションとは、ライブボールの確保またはコントロールを意味する。

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 キック

ボールのキックとは、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。

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、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のポゼッションを確保し、保持する行為をいう。対戦相手のパスのキャッチが、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保持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。選手がボールのコントロールを失って、確保する前に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、ライブボールを保持しているクォーターバックからスクリメージラインの後方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、選手はボールを保持している状態である。

セクション11 ホールディング、ブロック、コンタクト、フラッグプル

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、直ちに離さないことをいう。

ARTICLE 2. ブロック

ブロックとは、接触することなく対戦相手の進路を妨害することをいう。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優先進路の権利を持たない選手は、プロ

ックによる反則となる。静止している選手（優先場所）は、たとえランナーと対戦相手の間またはブリツァーの進路上に立っていたとしても、ブロックを行っているとみなされない。

ARTICLE 3 コンタクト

コンタクトとは、相手選手への衝撃を伴う接触をいう。衝撃のない接触は、反則ではない。

ARTICLE 4 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または複数のフラッグを抜くことをいう。

ARTICLE 5 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。

セクション12 ジャンピング、ディッピング、スピン、ダイビング

ARTICLE 1 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 2 ディッピング

ディッピングとは、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 3 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 24 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）、優先進路（RoW）

ARTICLE 1 優先場所

優先場所は、通常の選手の姿勢を維持し、横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、またはフラッグを抜くための上方へのジャンプは、以前に確立された優先場所が失われたとはならない。

ルール違反者は、優先進路よりも優先場所で判断される。

ARTICLE 2 優先進路

優先進路は、移動の方向を定め、通常の選手の動きと一緒に、その方向を変更しなかった選手に与えられる。

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定める際に、優先場所を与えられた選手を除く、すべての選手よりも高い権利がある。

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会の下、フィールド中央でコイントスを行う。ピ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権を獲得する。

コイントスの勝者が前半のピリオドを選択した場合、もう一方のチームはどちら側を守るかを選択する。

コイントスの勝者が後半のピリオドを選択した場合、同時にどちら側を守るかを選択し、もう一方のチームは前半の攻撃権を獲得する。

キックオフは行わない。

ARTICLE 2 後半ピリオド

後半では、前半ピリオドを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（タイブレイク）

前半・後半終了後に試合が同点引き分けとなった場合で、勝者を確定しなければならない場合は、タイブレイ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。
- b. コイントスの勝者が次のピリオドのオフェンスかディフェンスかを選択する。
コイントスの勝者が前半のピリオドを選択した場合、もう一方のチームはどちら側を守るかを選択する。
コイントスの勝者が後半のピリオドを選択した場合、同時にどちら側を守るかを選択し、もう一方のチームは前半の攻撃権を獲得する。
- c. チームのチャージド タイムアウトは与えられない。
- d. 最初の延長ピリオドでは2回のシリーズで構成され、各チームは、1回のオフェンスシリーズにつきミドルラインからスナップで試合を開始する（途中でのファーストダウンは、なし）。ディフェンス側がトライ以外で1回目のオフェンスシリーズ中に得点した場合は、延長ピリオドは終了となる。
- e. 各チームは、それぞれのオフェンスシリーズ中、（1または2ポイントのエクストラポイント）を含めて）得点するまで、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。
- f. 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くなったり、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。
- g 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イク制

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する。

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

トーナメントの主催者は、タイブレイクシステムが適切では無いと判断した場合、チームの順番を決める権利を持つ。

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、罰則付きのファウル(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、または攻守交代の時。
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 バウンズをした時。
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とき。
6. 得点した時。
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。

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与えられる場合と、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後の試合時間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

ゲームクロックが公式計時器である場合を除き、次にボールデッドとなり、各ハーフの残り時間が2分以内となる時を告知する。

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、イリーガルシグナル、イリーガルブリツァーシグナル）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で何かに接触した場合。
- b. ランナーがアウトオブバウンズした場合。
- 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。
- 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と同じチームの選手が、ボールに触れた場合。
- g. 2本未満のフラッグを着けた選手がボールを所持している場合。
- 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（イリーガル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、セーフティー、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回連続のスクリーメージダウンのオフェンスシリーズが与えられる。[S8]

新しいオフェンスシリーズは、次の場合にオフェンス側に与えられる。

- a. ボールデッドが宣言された時にボールがそのオフェンスシリーズで初めてミドルラインを越えて正当に保持(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、かつ同じオフェンスシリーズ中に、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。
オフェンス側が4回のオフェン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、新たなオフェン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、新たなオフェンスシリーズが与えられる。

セクション2 罰則後のダウンとポゼッション**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、ボールはオフェンス側に帰属し、リピートダウンとなる。

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 イリーガル 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-5ヤード、デッドボールファウル。反則地点から施行。[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ず、レフリースタートはダウンを再開するように命じなければならない。レフェリーは、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. レフリースタートがレディー 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、ボールのポゼッションを失うことになる。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後方のフィールド内にいなければならない。

b. オフェンス選手は、フォールススタートまたはプレイ開始を装う動きを行わない。

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. すべてのオフェンス選手は、ボールがスナップされるまで、またはモーションが開始されるまでは、そのポジションに少なくとも1秒間、完全に静止しなければならない。

d. スナップ開始時、選手1名はモーションが認められるが、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。

e. 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。ただし、ボールがはつきりとリリースされ、かつ、他の選手に触れた場合を除く。AR 7-1-3-I to VI

f. 対戦相手のエンドゾーン（ノーランニングゾーン）に向かって5ヤードライン上または内でボールがスナップされた場合、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。クォーターバックまたはランナーが、フォワードパスプレイが行われる前にスクリメージラインの後方でフラッグを取られた場合は、イリーガルランプレイの罰則対象とならない。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]

g. クォーターバックは、スナップを受けた後、7秒以内にボールをパスす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後方のフィールド内にいなければならない。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。

ブリッツァーが不当なシグナルを出している場合、または3名以上の選手が同時に宣言した場合はイリーガルシグナルで反則である。スクリメージラインから7ヤード以上離れていない選手は、ブリッツァーを装うために手を上げることはできない。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ヤード以上離れ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、ディフェンススクリメージラインの後方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

オフenseは、スクリメージラインの後方であれば何度でもハンドオフすることができる。

- a. 選手は、スクリメージラインの後方にいるオフense選手以外のチームメイトにボールをハンドオフすることはできない。
- b. スナッパーは、前方へのハンドオフを受けることはできない。

罰則－5ヤード、ペーシックスポットから施行。[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、スクリメージラインの後方にいる時で、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保持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、プレイビースクリメージライン（すなわち、デッドボールスポット）に戻る。

ARTICLE 4 ファンブル

ファンブルボールが地面に着き、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保持を失った地点（すなわち、デッドボールスポット）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ボールの保持を取り戻した場合、プレイは継続される。AR 7-2-4-I to II

ARTICLE 5 イリーガルタッチ

フィールド内のすべての選手は、ボールに触れ、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他の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選手が押し出されるなどして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、その選手には捕球する資格がある。

罰則－スクリメージラインでのロス オブ ダウン。[S9]

セクション3 フォワードパス

ARTICLE 1 リーガルフォワードパス

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

ARTICLE 2 イリーガルフォワードパス

フォワードパスは、次の場合にイリーガルとなる。

- a. オフense選手がボールリリースの時にスクリメージラインを越えていた場合。
- b. スクリメージラインを越えた後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 パス妨害

パス妨害の規則は、リーガルフォワードパスプレイ中のみ、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、身体的接触があった場合である。

パス妨害とは、ボールが空中にある間に対戦相手を妨害するような接触をいう。ディフェンス選手には対戦相手との接触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、パス妨害とはならない。各チームの資格のある選手には、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。

罰則－10ヤード、ペー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、パスがスクリメージラインを越えなかった場合のパスプレイでの接触は、イリーガル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]

セーフティー 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ー 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ーとなった場合に、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、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 セーフティー**ARTICLE 1 得点方法**

次の場合にセーフティーとなる。

- 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ァ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 IV

ARTICLE 2 セーフティー後のスナップ

セーフティーの後、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ァ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 接触反則

ARTICLE 1 接触行為

- 選手は、意図的に対戦相手、または審判に接触しないものとする。
- 選手は、他の選手を踏みつけたり、飛び付いたり、立ったりしてはならない。
- 選手は、他の選手を掴んではならない。
- 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、接触を避けなければならない。
- ランナーには優先進路がなく、対戦相手との接触を避ける義務がある。
- リーガル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、接触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。
- 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、接触を避けなければならない。

注：接触がなかったとしても、オフENSE選手によるブロックとみなされる場合がある。

罰則—10ヤード、ベ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 対戦相手への突撃

- 優先進路が認められている場合でも、選手は、対戦相手に突撃したり、狙って接触したりしてはならない。
- 選手は、ランナーが保持しているボールに攻撃を加えたり、ボールを奪い取ったりしてはならない。

罰則—10ヤード、ベ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]

ARTICLE 3 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、審判に接触したり、妨害したりしてはならない。

罰則—10ヤード、ベ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 接触を伴わない反則

ARTICLE 1 スポーツマンらしからぬ行為

- 脅迫的な、もしくはわいせつな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
- 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スポットの近くに置かない場合。
- 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。選手は直接、フラッグを返すことが奨励される。

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

- 選手は、対戦相手をブロックしないものとする。

罰則—5ヤード、ベーシックスポットから施行。[S43]

- 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]

- 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]

- 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、ベーシックスポットから施行。[S52]

- 選手は、パスを故意にキックやファンブルをしないものとする。この反則は、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、ベーシックスポットから施行。[S19]

- 6名以上の選手の参加はイリーガルである。

罰則—5ヤード、反則地点はスクリメーゼライン、ベーシックスポットから施行。[S22]

- 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るはならない。

罰則—5ヤード、反則地点はスクリメーゼライン。[S27]

- 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

- a. 人数を問わず、オフェンスチームの正当な交代選手が、ボールデッド後、スナッパがボールに触れる前に、チームメートと交代して試合に参加できる。
- b. 人数を問わず、ディフェンスチームの正当な交代選手が、ボールデッド後、ボールがスナップされる前に、チームメートと交代して試合に参加できる。

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[S22]

- 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－10ヤード、ボールデッドのまま、デッドボール地点から施行[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、選手に怪我を負わせる危険があり、かつ退場が要求されるものをいう。[S47]

同じ試合中に 2 回目のアンスポーツマンライクアクト(スポーツマンらしからぬ行為)を行った選手またはコーチは退場となる。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なければならない。

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。

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**

a. 罰則は、その受諾、拒否、または取り消しをもって完了する。

b. 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。

c. 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。

d. 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、オフェンス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、その反則をもって相殺とし、再びダウンを行う。

例外：

1. ダウン中にチームの攻守交代があり、最後にポゼッションを獲得したチームが、そのポゼッション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、ポゼッションを維持することができる。
2. ライブボールファウルがデッドボールファウルとして施行された場合は相殺されず、その発生時に施行される。

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。

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、次のオフェンス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、スクリメージラインのことである。

例外：

1. スクリメージライン後方でオフェンスによる反則では、ベーシックスポットとは、反則地点をいう。
2. デッドボールスポット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、デッドボールスポットをいう。
3. 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スポットとなる。反則が、攻守交代前に最後にボールを保有していたチームの、最後のランプレイに関連するものであり、かつデッドボールスポットの後方で発生した場合のベーシックスポットは反則地点となる。

AR 10-3-1-0-I to VI, AR 10-3-1-D-I to VIII, 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。

両チームによるデッドボールファウルは相殺され、ダウンがカウントされる。

タッチダウンまたはトライダウン中、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、トライダウンの時に施行する。その他の反則は、規則により却下される。
2. タッチダウンの後、トライダウン時のレディー フォー プレイ前の反則は、トライダウンの時に施行する。
3. トライ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、次のスナップの時に施行される。

その他の反則は、規則により却下される。

4. トライダウン後の反則は、次のステップの時に施行される。AR 10-3-2-I to VIII

ARTICLE 3 ハーフディスタンスの施行

トライダウン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。

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

イリーガルスナップ、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、イリーガルシグナル、イリーガルブリッツァーシグナル、イリーガルな選手交代

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、イリーガルタッチ、イリーガルモーション、イリーガルラン（プレイ）、イリーガルブリッツ、サイドライン妨害

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。

イリーガル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

イリーガル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。

イリーガルハンドオフ、ブロック、イリーガルフラッグプル、パスへの故意によるキック、パス妨害、イリーガルコンタクト、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スポットとなる。

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、デッドボールスポットから施行される。反則地点とデッドボールスポット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。

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、フィールドジャッジ、ラインズマン）、または4名（レフリー、フィールドジャッジ、ラインズマン、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フラッ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フラッ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人体制の場合は、レフリーは、ラインズマンを兼ねるため、スクリーメージラインにポジションを取る。

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、カウントを指示し、25秒カウントを計測し、チャージドタイムアウトの回数を監視し、新しいオフense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。
- レフリーは、オフense選手の人数をカウントする。
- 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 ラインズマン (LM)**ARTICLE 1 ポジション**

ラインズマンの当初のポジションは、ダウンボックス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

- ラインズマンは、ダウンボックスの運用を担当する。
- ラインズマンは、オフense選手の人数をカウントし、またダウンの数を確認する。
- ラインズマンは、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。
- ラインズマンは、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。ラインズマンは、自身が管轄するサイドラインでのフォワードプロGRESS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、ラインズマンの逆サイドのサイドラインの7yrdマーカーの延長線上である。

ARTICLE 2 基本的責務

- 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、ディフェンス選手の人数をカウントする。
- 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、ラインズマン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

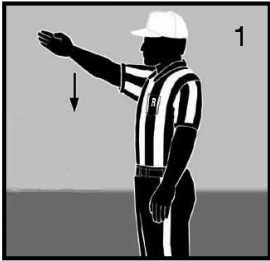

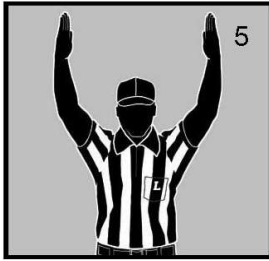
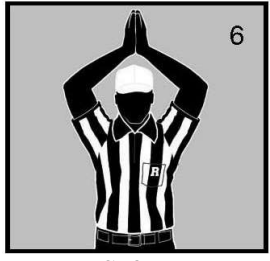
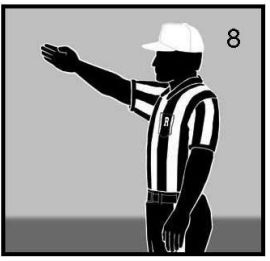
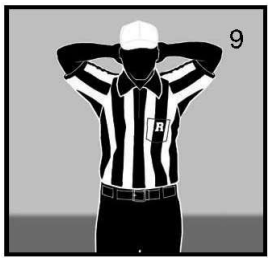
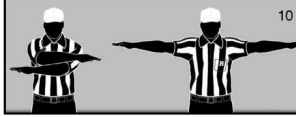
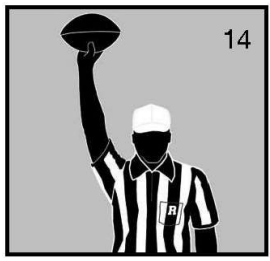
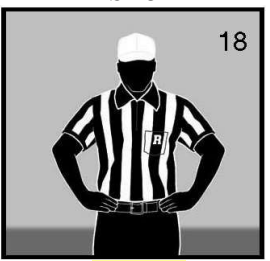
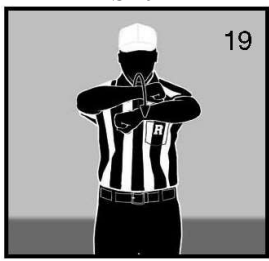
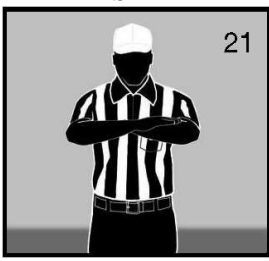
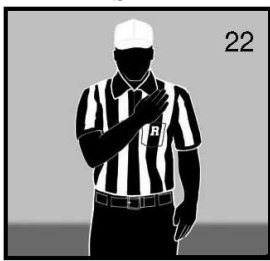
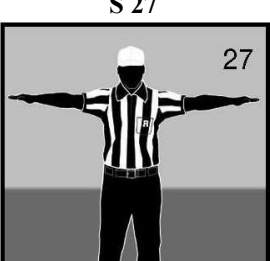
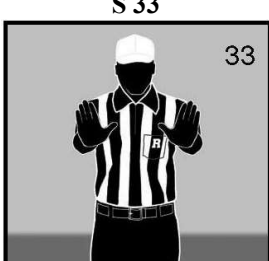
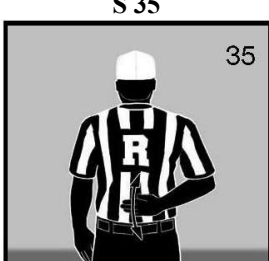
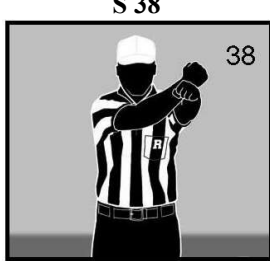
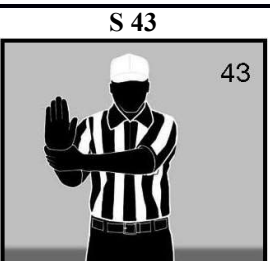
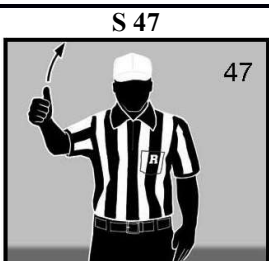
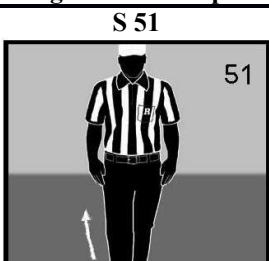
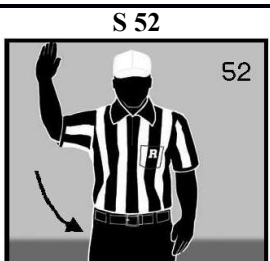
- サイドジャッジは、試合の計時またはゲームクロックオペレーターの監督を担当する。
- サイドジャッジは、ディフェンス選手の人数をカウントする。
- サイドジャッジは、自身が管轄するエリアでのロングパスの行方の確認と、ボールの状況の判断について担当する。
サイドジャッジは、フィールド最深部でのフォワードプロGRESSをレフリーに伝える。

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妨害 [10ヤード]	33	7-3-3	BS
ディフェンスによるイリーガルコンタクト [10ヤード]	38	9-1-1	BS
ディフェンスによるターゲティング [10ヤード]	38	9-1-2	BS
ディフェンスによる試合妨害 [10ヤード]	38	9-1-3	BS
ロスオブダウン (LOD)			
ディレイオブパス	21	7-1-3	SL
イリーガルタッチ	9	7-2-4	SL
イリーガルバックワードパス [5ヤード]	35	7-2-1	SF
イリーガルフォワードパス [5ヤード]	35	7-3-2	SF
オフenseによるパス妨害 [10ヤード]	33	7-3-3	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			
ランナーによるイリーガルキック	19	6-1-1	DB
イリーガルスナップ	19	7-1-1	DB
ディレイオブゲーム	21	7-1-1	DB
イリーガルスナップ	19	7-1-2	DB
エンクローチメント、フォルススタート	19	7-1-3	DB
イリーガルシフト、イリーガルモーション、イリーガルラン、イリーガランプレイ	19	7-1-3	SL
オフサイド、イリーガルシグナル、イリーガルブリッツァー シグナル	18	7-1-4	DB
イリーガルブリッツ	18	7-1-4	SL
イリーガルハンドオフ	19	7-1-5	BS
イリーガルバックワードパス [LOD]	35	7-2-1	SF
イリーガルフォワードパス [LOD]	35	7-3-2	SF
ブロック	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
イリーガルフラッグプル	52	9-2-2	BS
パスのイリーガルキック	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
不正な選手交代 [10 yrd]	22	9-3-1	DB
10ヤード罰退			
オフenseによるパス妨害 [LOD]	33	7-3-3	BS
ディフェンスによるパス妨害 [AFD]	33	7-3-3	BS
イリーガルコンタクト [AFD(ディフェンスによる場合)]	38	9-1-1	BS
ターゲティング [AFD(ディフェンスによる場合)]	38	9-1-2	BS
試合妨害 [AFD(ディフェンスによる場合)]	38	9-1-3	BS
スポーツマンにふさわしくない行為	27	9-2-1	DB
戦術としての不正な選手交代 [5 yrd]	22	9-3-1	DB
チャージドタイムアウト			
選手が不正な装備を身に付け、フィールドから出ない場合	3	9-3-2	DB
選手が必須の装備を身に付けず、フィールドから出ない場合	3	9-3-2	DB
選手が出血しており、フィールドから出ない場合	3	9-3-2	DB
ロスオブハーフディスタンス			
距離の罰則がゴールラインまでの距離の半分を超えた場合		10-3-2	

フラッグフットボール公式シグナル

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

解釈・説明書

(訳注) はじめに
このフラッ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、フラッ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。
このフラッグフットボール公式規則解説とフラッ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、フラッグフットボール公式規則が優先する。

規則解説、アブルーブド ルール (A.R) は実際に起きた事象への公式な判定である。規則解説があると規則の精神と適用がわかりやすくなる。

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使用していた。
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。

AR 3-2-4 / 競技時間

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 3-3-5 / 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 5-1-1 / シリーズの更新

I. 自陣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. 敵陣19ヤードラインで1stダウン、クォーターバックが自陣23ヤードラインでサックされた。
判定：自陣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：パスが敵陣13ヤードラインで成功した。
判定：敵陣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 / イリーガルキック

I. 自陣9ヤードラインで4thダウン、クォーターバックがパントをした。
判定：イリーガルキックでの罰則。シリーズ終了となり罰則は次のスクリ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自陣10ヤードラインで1stダウンとなる。

AR 7-1-3 / イリーガルプレイ

I. 自陣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ディフラッグさ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。イリーガルランの罰則。次のプレイは自陣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イリーガルランプレイとなる。

II. 自陣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メージラインを越え、パスを投げる前にスナップ時点でスクリメージラインから7ヤード以内にいた守備選手にディフラッグされた。クォーターバックはそのままパスを投げた。

判定：イリーガルランでの罰則。オフサイドの罰則ではない。クォーターバックがスクリメージライン（R2-3-2）を越した時点で全ての守備選手がランナーのフラッグをプルする権利を持つ。次のプレイは自陣14ヤードラインで2ndダウン。

注：厳密にはフラッグブルの際の守備選手のスクリメージライン越えは無視してよい。

クォーターバックがスクリメージラインを越えてからスナップ時にスクリメージラインから7ヤード未満の距離にいる守備選手にディフラッグされる前にスクリメージラインの後ろに退いた場合、イリーガルランの反則が施行され、イリーガルブリッツの反則は無視される。

III. 敵陣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、スクリメージライン後方で守備選手に弾かれた。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。イリーガルランではない。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）。

IV. 敵陣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、5ヤードラインでパス成功してエンドゾーンまで進んだ。

判定：イリーガルランでの罰則。フォワードパスがフォワードパスプレイと見なされるためにはスクリメージラインを越さなければならない（R2-3-3）。次のプレイは敵陣9ヤードライン（ノーランニングゾーン外）で2ndダウンであり、フォワードパスプレイである必要はない。

V. 敵陣8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、スクリメージライン後方でオフェンスの選手に弾かれた。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。イリーガルランではない。触られたボールのポゼッションを再度得た後、クォーターバックは正当にスクリメージラインを通過することができる。

注：このプレイがノーランニングゾーン内で起こった場合、フォワードパスプレイの実行に失敗したため反則となる。

VI. 敵陣8ヤードラインで2ndダウン、クォーターバックは手渡しのスナップを受け、小さいピッチでスナッパーの背中にボールを跳ね返させ、ドロップバックし、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：タッチダウンではあるが、イリーガルランでの罰則。クォーターバックは明らかなパス（フォワードパスでもバックワードパスでも）明らかなハンドオフが行われて正当にポゼッションを再度得た場合のみボールを持ってスクリメージラインを越えることが許されている。

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：衝撃をともなって相手に接触した（レシーバーが静止姿勢から動かされた）場合、反則はさらにイリーガルコンタクト（10ヤード）となる。

II. スクリメージラインから7ヤード以上離れた位置にいるディフェンダーが、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：無効なシグナルでの罰則で、ホイッスルを鳴らしボールデッドのままとする。

注：次のダウンとなる前に該当選手に優先進路を得るためにはっきりとシグナルを出すよう知らせる。

III. 3人以上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。

判定：イリーガル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：イリーガルブリッツァーシグナルでの罰則とならない。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の選手（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：イリーガル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 ヤード離れた位置にいるディフェンスの選手（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。その選手が誤ってスナップを先読みしてしまい、ボールがスナップされた際にスクリメージラインから 6 ヤード離れた位置にいた。

判定：背番号 46 番がスナップ後にブリッツを続ける場合、プレイは止められてイリーガルブリッツァーシグナルが出されたものとしてデッドボールファールとなる。背番号 46 番がスナップ後にブリッツを試みない場合は、反則はないものとしてプレイが続行される。

AR 7-2-1 / バックワードパス

- I. 自陣 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：罰則はないが、セーフティーである。ボールは最後のポゼッション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ーである。

- II. 自陣 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：セーフティーでなく、罰則もない。次のプレイは自陣 1 ヤードラインで 3rd ダウン。

- III. 自陣 3 ヤードラインで 2nd ダウン。ロングスナップがクォーターバックの頭上を通して投げられ、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：セーフティーではない。次のプレイは自陣 3 ヤードで 3rd ダウン。

AR 7-2-2 / パス成功

- I. 両チームの 2 人の選手がともに空中でパスのポゼッションを得て、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：対戦中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したと同時に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支配し続けており、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支配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。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、インバウンズのレシーバーがボールの支配を取り戻した。

判定：パス成功。

- IV. オフェンスの選手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接触された。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、イリーガルコンタクトの罰則。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、接触はボールが選手に触られた後であったため、パス妨害とはならない。

- V. フィールドの右側にいるオフェンスの選手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接触を受けた。パスはフィールドの左側に落ち失敗となった。

判定：ディフェンスのイリーガルコンタクト。対戦チームの選手への接触は、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. オフェンスの選手が空中でボールをキャッチし、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 人目のオフェンスの選手はより多くボールを進めることができた。

判定：正当なプレイ。パスはキャッチされたが成功はしておらず、ボールの状態は 1 回目のパスのままである（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：パスが触れられるのみでボールが前方後方どちらに弾かれても同じ判定である。パスがキャッチされたときにレシーバーがグラウンドに接触している場合、イリーガルバックワードパスの反則である。

AR 7-2-4 / ファンブル

- I. 自陣 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支配を失って（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。罰則はない。次のプレイは自陣 20 ヤードラインで 3rd ダウン。
注：ボールが 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、ランナーがディフラグ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)。落球がスクリー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罰則はない。落球がスクリーメージライン前方で起きた場合、イリーガル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. 自陣 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るために自陣エンドゾーン内からフォワードパスを投げた。

判定：罰則なし。フライングボールにはインテンショナルグラウディングはない。次のプレイは自陣 3 ヤードラインで 3rd ダウン。

II. 自陣 7 ヤードラインで 2nd ダウン。クォーターバックがスクリーメージライン後方から高いフォワードパスを投げ、自分のパスをキャッチして 10 ヤード前進した。

判定：イリーガルタッチングでの罰則、クォーターバックは他の選手がパスに触れた後に限り自分のパスをキャッチすることができる (R7-2-5)。次のプレイは自陣 7 ヤードラインで 3rd ダウン。

III. 自陣 7 ヤードラインで 2nd ダウン。クォーターバックがスクリーメージライン後方からフォワードパスを投げ、ボールが他の選手（ディフェンス、オフenseどちらでも）に弾かれてクォーターバックの手元に戻ってきた。

判定：イリーガルタッチングでの罰則とはならない。クォーターバックはボールを進めることができる (R7-2-5)。

IV. 自陣 15 ヤードラインでの 2nd ダウン。クォーターバックがブリッツァーを避けるためにスクランブルし、17 ヤードラインまで走って 23 ヤードラインでパス成功した。

判定：イリーガルランでの罰則、スクリーメージラインから 5 ヤード (R7-1-3)。イリーガルフォワードパスでの罰則、反則地点から 5 ヤードとロスオブダウン。ディフェンスは自陣 10 ヤードラインでの 2nd ダウン（イリーガルラン）か自陣 12 ヤードでの 3rd ダウン（イリーガルフォワードパス）か選択肢を持つ。

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ense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ense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ense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イン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なうフライン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 / セーフティー

I. 自陣 7 ヤードラインで 2nd ダウン。ブリッツァーがエンドゾーン内でクォーターバックのパンツを掴んだ。クォーターバックはフォワードパスを投げ不成功となった。

判定：7 ヤードラインからイリーガルコンタクト（ホールディング）での罰則。次のプレイは 17 ヤードラインで 1st ダウン。

II. 自陣 7 ヤードラインで 2nd ダウン。ディフェンダーがフライングブルをする時に、エンドゾーン内のクォーターバックがフライングの前でボールを掴んでいた。ディフェンダーはフライングブルし損ねてクォーターバックは 14 ヤード獲得となるパスを投げた。

判定：反則発生地点から罰退が施行されるフライングガーディングでの罰則であり、セーフティーとなる。

III. 敵陣 21 ヤードラインで 3rd ダウン。ディフェンダーが 7 ヤードラインでインターセプトし、その勢いでエンドゾーン内に入った。ボールでフライングを覆ってフライングブルを避けた後、他のオフenseの選手がエンドゾーン内でそのディフェンダーのフライングブルをした。

判定：フライングガーディングの受諾、辞退によらずセーフティー。モメンタムルールは 5 ヤードライン内側でインターセプトした場合のみ適用となるため、プレイ自体はセーフティーとなる (R8-5-1-b)。

注：プレイが止まる前にディフェンダーがエンドゾーン内から出ることができた場合、反則施行地点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ーとなる。

IV. 敵陣 21 ヤードラインでの 3rd ダウン。ディフェンダーが 3 ヤードラインでボールをインターセプトし 14 ヤードラインまで前進した。別のディフェンダーがリターン中にエンドゾーン内でオフェンスの選手にぶつかった。
判定：セーフティー。(イリーガルコンタクトの) 反則施行地点はベーシックスポットであるエンドゾーン内の反則発生地点である (R10-3-1 例外 3)。

AR 9-1-1-R / 優先場所、優先進路

- I. ディフェンダー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 (マンカバー)。
判定：ディフェンダーには優先場所があるため、レシーバーは最初の数歩の間接触を避けなければならない。ディフェンダーが動き始めた場合、優先場所を失いレシーバーとの接触を避けて、パスルートに出られる空間を譲らなければならない。
- II. ディフェンダー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ダー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：ディフェンスのイリーガルコンタクト。一旦ディフェンスが動いた場合、優先場所は失われ接触を回避する責任を負う。レシーバーはディフェンス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. ディフェンダーがレシーバーのすぐ前に位置しており、レシーバーをブロックしようと横方向に両腕を伸ばしている。スナップ後にディフェンダーは動かなかったが、パスに出ようとしたレシーバーがディフェンダーの腕に接触した。
判定：ディフェンダーのターゲットイング。優先場所があったとしても選手は不要な方法で接触をしてはならない。
注：横方向に両腕を伸ばすことでブリッツァーをブロック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. オフェンスの選手がフィールドを走り、意図的に後方からディフェンダーに接触した。その時、ディフェンダー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：オフェンスのターゲットイング。優先進路があったとしても選手は対戦チームの選手目掛けての接触を許されない。
- V. ディフェンダー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インバウンズに留まろうし、結果としてディフェンダーと接触した。
判定：ランナーのターゲットイング。ランナーは接触を避けなければならない優先進路がない。
- VI. 2 人のディフェンダーがランナーをディフェンダー間に追い込んでいる。ランナーはディフェンダーの隙間を通ろうとして 1 人あるいは 2 人のディフェンダーと接触した。
判定：ランナーのターゲットイング。ランナーは例え前進を止めることになったとしても接触を避けなければならない。
- VII. ランナーに向かい走っているディフェンダーが足を滑らせランナーの前に倒れ込んだ。ランナーは接触を避けるためにそのディフェンダーを跳び越えた。ディフェンダー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ダーとの接触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して近づいてきたディフェンダー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ダーと接触した。レシーバーはディフェンダー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：イリーガルコンタクトの罰則ではない。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 (ディフェンダー) の他の動きで接触が起こる原因となった場合はイリーガルコンタクトの反則となる。

AR 9-1-1-B / ブリッツァー

- I. ブリッツァーがクォーターバックに向かって素早く走っており、ルートを走っているレシーバーがブリッツァーを避けるために方向を変える必要があった。
判定：罰則なし。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ダーが走っている場合、そのディフェンダーによるブロッキングの反則となる。
- II. ブリッツァーがクォーターバックに向かって素早く走っており、ルートを走っているレシーバーがブリッツァーをブロックしたり、接触したりした。
判定：オフェンスのブロッキング (5ヤード) かイリーガルコンタクト (10ヤード) の罰則。全てのオフェンスの選手はブリッツァーの進路を避けなければならない。

- Ⅲ. ブリッツァーがクォーターバックに向かってゆっくり走っており、ルートを走っているレシーバーがブロックされた。
判定：ディフェンダーのブロッキング（5ヤード）の罰則。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持ち（R2-2-6）、オフENSEの選手はブリッツァーの進路を予測する機会がある。
- Ⅳ. ブリッツァーがクォーターバックに向かって走っており、クォーターバックがロールアウトし始めたためブリッツァーが方向を変えた。
判定：ブリッツァーは方向を変えた時点で優先進路を失い、その後はレシーバーをブロックしないよう注意をしなければならない。
- Ⅴ. ブリッツァーがスナッパと接触した。スナッパはスナップ以降静止し続けていた。
判定：ディフェンダーのターゲティングの罰則（10ヤード+オートマチックファーストダウン）。優先場所は優先進路よりも優先される（R2-13-2）。
- Ⅵ. ブリッツァーがスナッパの真正面に位置しており、スナップ後クォーターバックに向かって真っすぐにラッシュした。スナッパは優先場所にに基づき静止しており、ブリッツァーは接触を避けるために進路を変えた。その直後にスナッパはブリッツァーの真正面へのパスルートを走り出し、両者が接触した。
判定：オフENSEのターゲティング（10ヤード）の罰則。ブリッツァーは方向を変えた時点で優先進路を失うが、このことでスナッパに衝突を起こす権利が与えられるわけではない。
注：ブリッツァーに2回目の方向を変える余地があつて接触を避けられる場合、罰則はない。
- Ⅶ. ブリッツァーがスクリーメージラインに向かって走ったが、スクリーメージラインを越える前に止まった。
判定：罰則なし。ブリッツァーはスクリーメージラインを越える必要はないが、止まることで優先進路を失い、その後はオフENSEの選手を避けなければならない。
- Ⅷ. レシーバーがブリッツァーの進路を横切っていた。ブリッツァーは接触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のイリーガルコンタクト（10ヤード）の罰則
- Ⅸ. レシーバーがブリッツァーの進路を横切っていた。ブリッツァーは接触を避けようとはせずレシーバーと衝突した。
判定：オフENSEのブロッキング（5ヤード）の罰則とディフェンダーのターゲティング（10ヤード+オートマチックファーストダウン）の罰則。反則は相殺となる。
- Ⅹ. レシーバーがブロックせずにブリッツァーの進路を横切っていた。ブリッツァーがすれ違いざまに腕を伸ばしてレシーバーにぶつかった。
判定：ブリッツァーのターゲティング。例え優先進路があつてもブリッツァーは接触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：接触とは衝撃をとまなうものを指すので、触れることでの罰則はない。
- Ⅻ. ブリッツァーがボールリリース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を押し、その結果クォーターバックはバランスを立て直すために2歩ステップしなければならなかった。
判定：ディフェンダーのイリーガルコンタクト。
- XⅢ. ブリッツァーはクォーターバックがボールリリースしたため止まった。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接触した。
判定：両選手は立ち止まっており、R2-13-1の意味合いの優先場所があるため、接触の罰則とはならない。
- XⅣ. ブリッツァーはクォーターバックがボールリリースした時に空中で真っ直ぐジャンプした。クォーターバックはボールリリース後に前方に3歩ステップし、ブリッツァーと接触した。
判定：オフENSEのイリーガルコンタクトの罰則。ブリッツァーはジャンプに関わらず優先進路を持つ。ジャンプの勢いでブリッツァーがクォーターバックに接触した場合、ディフェンダーの反則となる。
- XⅤ. ブリッツァーはボールを弾こうと前方にジャンプした。クォーターバックがボールリリースを始めた時、ブリッツァーはボールがクォーターバックの手を離れる前にボールに触れたり、ボールリリース後にクォーターバックの腕に触れたりした。
判定：触れた場所がランナーのポゼッションであるボールであるため、ターゲティングの罰則となる（R9-1-2）。

AR 9-2-1-B / スポーツマンらしからぬ行為

- I. クォーターバックがインターセプトとなる球を投げ、ディフェンダーは余裕を持ってリターンタッチダウンをした。ディフェンダーはゴールラインを通過する前に言葉や動きでクォーターバックを冷やかした。
判定：タッチダウン。スポーツマンらしからぬ行為の罰則。罰則はトライダウンで施行される。次のプレイは1点のトラ

イダウンなら15ヤードラインからであり、2点のトライダウンなら20ヤードラインからとなる。

AR 9-2-1-B / フラッグプル

I. ランナーは近くのディフェンダーがフラッグプルを試みた際に腰の近くで手を振った。接触はなかったがディフェンダーはフラッグをプルできなかった。

判定：フラッグガーディングの罰則。フラッグの前にある手（あるいはボール）は例え接触がなかったとしても接近を妨げて不利を招く。

II. ランナーは遠く離れたディフェンダーが無理矢理フラッグプルを試みた際に腰の近くで手を振った。

判定：罰則なし。ランナーの動きが反則となるためにはフラッグプルの際に適切な試みが必要である。

III. ランナーはディフェンダーに向かって真つすぐ走っており、対峙する前にランナーは上体を前に傾けた。

判定：オフェンスのダイビングの罰則（R2-12-2）。ディフェンダーはランナーの頭と胴体を避けなければならない、この瞬間のランナーの行為は接触に関わらず接近を妨げて不利を招く。

IV. ランナーはディフェンダーに向かって真つすぐ走っており、フラッグを抜かれる前に余分にヤードを得ようとボールを前方に突き出した。

判定：フラッグガーディングの罰則。ディフェンダーは選手のポゼッションであるボールとの接触を避けなければならない、この瞬間のランナーの行為は接触に関わらず接近を妨げて不利を招く。

V. ランナーはディフェンダーに追われており、捕まってフラッグを抜かれる前にランナーは余分にヤードを得ようとボールを前方に突き出した。

判定：罰則なし。フラッグプルは後方からであり、ボールの突出しはディフェンダーの妨げとはならない。

VI. ランナーはディフェンダーからのフラッグプルを避けようとスピンしていた。スピンの間にディフェンダーはランナーの肘に接触された。

判定：ランナーのイリーガルコンタクト。ランナーのスピン自体は不正ではないが、スピンをするとランナーが接触に対する責任を負うことになる。

注：ランナーがディッピングをして接触を起こした際も同様の判定が適用される。

VII. ランナーが両手を胸の前に肘を横方向に伸ばしてボールを持ちディフェンダーからのフラッグプルを避けようとディッピングしていた。ディフェンダーはフラッグプルしようと腕を下げたがディッピングのためにフラッグの前にあったランナーの腕に接触した。

判定：ランナーのフラッグガーディング。ランナーのディッピング自体は不正ではないが、ディッピングをするとランナーがフラッグを覆うことに対する責任を負うことになる。

VIII. ランナーがディフェンダーからのフラッグプルを避けるために止まり横にスピンしつつジャンプした。

判定：ランナーのジャンピング。スピン自体は不正ではないが、ランナーのジャンプはいかなる方向であってもランナーの反則となる。

IX. サイドラインに沿って走っているランナーがエンドゾーンの隅に向かっていった。ディフェンダーはランナーをアウトオブバウンズに追い込もうとしたがフラッグプルを試みなかった。ランナーはゴールラインに向かってジャンプし、ディフェンダーとの接触があったもののアウトオブバウンズに触れる前にボールでパイロンに触ることができた。

判定：タッチダウンだが、ランナーのイリーガルコンタクトの罰則である。フラッグプルの試みがなかったためダイビング/ジャンピングの反則はないが、ランナーが接触の責任を負うためイリーガルコンタクトである。

注：ディフェンダーがフラッグプルを試みた場合、ダイビング（ジャンピングをとまなう）で2つ目の反則となる。ディフェンスはロスオブダウンをとまなうダイビングの罰則か、イリーガルコンタクトの罰則のいずれかを選択できる。

X. 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ッグをプルした。ブリッツァーはプレイを止める助けをするためフラッグを持ったままレシーバーに向かって動き始めた。

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イリーガルフラッグプルの罰則はない。しかし、フラッグを持ち続けたことで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ッグを手渡すかグラウンドに置かなければならない。

XI. 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ッグをプルした。

判定：イリーガルフラッグプルの罰則。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した場合、クォーターバックにはポゼッションを再び得る正当な方法はない。そのため、イリーガルフラッ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ッ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。

XII. ディフェンダーはレシーバーがボールに触れた瞬間にフラッグをプルした。レシーバーはボールを捕り損ねたが、2度目の試みでパス成功となった。

判定：イリーガルフラッグプルの罰則はない。ディフェンダーはレシーバーがランナーに代わるパス成功を見込んで対処でき、キャッチの成功を待つ必要はない。

注：この事例ではランナーが1本以下のフラッグしかつけていない場合にはボールデッドとなるため（R4-1-2-g）、ボールを進めることはできない。イリーガルフラッグプルがあった時（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。

AR 9-3-1-B / 交代選手

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。選手交代の過程に関わる不公平な戦略である。プレイピアスポットから10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、ディフェンスが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ないため、反則とはならない。

AR 10-2-4 / オフセッティングファウル

I. 自陣7ヤードラインで2ndダウン。クォーターバックはAチームの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10ヤードラインでブリッツァーをブロックし、ディフェンダーは20ヤードラインでレシーバーと接触した。

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. 自陣7ヤードラインで2ndダウン。クォーターバックはAチームの15ヤードラインでインターセプトされるパスを投げ、6ヤードラインまでリターンした。キャッチの前にスナッパーは10ヤードラインでブリッツァーをブロックし、リターン中にブリッツァーは12ヤードラインでスナッパーをブロックした（5ヤード）。

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は反則地点である。次のプレイはBチームから見て敵陣17ヤードラインで1stダウンとなる。

III. 自陣7ヤードラインで2ndダウン。クォーターバックはAチームの15ヤードラインでインターセプトされるパスを投げ、6ヤードラインまでリターンした。キャッチ前にディフェンダーは10ヤードラインでレシーバーと接触し、リターン中にスナッパーは12ヤードラインでランナーを掴んだ（イリーガルコンタクト）。

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. 自陣23ヤードラインで3rdダウン。ランナーはBチームの17ヤードラインでフラッグガーディングし、ディフェンダー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Bチームの12ヤードラインで止まった。AチームのコーチはB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。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 10-3-1-O / ベーシックスポットでのオフェンスファウル施行

I. 自陣7ヤードラインでの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10ヤードラインでブリッツァーをブロックした。

判定：ベーシックスポットはスクリーメージラインである。罰則は7ヤードラインから施行される。次のプレイは自陣3.5ヤードラインから2ndダウンである。辞退した場合、セーフティーである。

II. 自陣7ヤードラインでの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。スナッパーはエンドゾーン内でブリッツァーをブロックした。

判定：ベーシックスポットは反則地点である。罰則はエンドゾーン内で施行された結果、セーフティーとなる。辞退した場合、自陣1ヤードラインでの3rdダウンである。

III. 自陣7ヤードラインでの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。スナッパーは5ヤードラインでブリッツァーをブロックした。

判定：ベーシックスポットは反則地点である。罰則は5ヤードラインから施行される。次のプレイは2.5ヤードラインか

ら 2nd ダウンである。辞退した場合、自陣 1 ヤードラインでの 3rd ダウンである。

IV. 自陣 7 ヤードラインでの 2nd ダウン。クォーターバックはドロップバックし、A チームの 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ブロックした。

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

V. 自陣 7 ヤードラインでの 2nd ダウン。クォーターバックはドロップバックし、A チームの 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ダーをブロックした。

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

VI. 自陣 7 ヤードラインでの 2nd ダウン。クォーターバックはドロップバックし、タッチダウンまで進むパスを成功させた。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ダーをブロックした。

判定：ベーシックスポットはスクリーメージラインである。罰則は 7 ヤードラインから施行される。次のプレイは自陣 3.5 ヤードラインでの 2nd ダウンである。

AR 10-3-1-D / ベーシックスポットでのディフェンスファウル施行

I. 自陣 7 ヤードでの 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。ディフェンダーは 10 ヤードラインでスナッパーをブロックした。

判定：ベーシックスポットはスクリーメージラインである。罰則は 7 ヤードラインから施行される。次のプレイは自陣 12 ヤードラインでの 2nd ダウンである。

II. 自陣 7 ヤードラインでの 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。ディフェンダーは 5 ヤードラインでスナッパーをブロックした。

判定：ベーシックスポットはスクリーメージラインである。罰則は 7 ヤードラインから施行される。次のプレイは自陣 12 ヤードラインでの 2nd ダウンである。

III. 自陣 7 ヤードラインでの 2nd ダウン。クォーターバックはドロップバックし、A チームの 15 ヤードラインでパスを成功させた。ディフェンダーは 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ブロックした。

判定：ベーシックスポットはデッドボールスポットである。罰則は 15 ヤードラインから施行される。次のプレイは自陣 20 ヤードラインでの 2nd ダウンである。

IV. 自陣 7 ヤードラインでの 2nd ダウン。クォーターバックはドロップバックし、A チームの 15 ヤードラインでパスを成功させた。ディフェンダーは A チームの 20 ヤードラインで他のレシーバーをブロックした。

判定：ベーシックスポットはデッドボールスポットである。罰則は 15 ヤードラインから施行される。次のプレイは自陣 20 ヤードラインでの 2nd ダウンである。

V. 自陣 7 ヤードラインでの 2nd ダウン。クォーターバックはドロップバックし、タッチダウンまで進むパスを成功させた。パスの前にディフェンダーは 10 ヤードラインでスナッパーをブロックした。

判定：ベーシックスポットはデッドボールスポット（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：代わりに反則がイリーガルコンタクトだった場合、罰則はトライダウンで施行される。

VI. 自陣 7 ヤードラインでの 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が、それでもクォーターバックは A チームの 12 ヤードラインで成功するパスを投げた。

判定：イリーガルコンタクト（ホールディング）の罰則。ベーシックスポットはデッドボールスポットである。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。次のプレイは自陣 22 ヤードラインでの 1st ダウンである。

VII. 自陣 9 ヤードラインでの 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、パスは不成功となった。

判定：パスのイリーガルキックの罰則。ベーシック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。次のプレイは自陣 14 ヤードラインでの 4th ダウンである。

VIII. 自陣 9 ヤードラインでの 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enseにキャッチされ 22 ヤードラインまで進んだ。

判定：パスのイリーガルキックの罰則。ベーシックスポットはデッドボールスポットである。罰則は 22 ヤードラインから施行される。次のプレイは B チーム 23 ヤードラインでの 1st ダウンである。

AR 10-3-1-C / 攻守交替後のベーシックスポット施行

I. 自陣 7 ヤードでの 2nd ダウン。クォーターバックは A チームの 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 12 ヤードラインまでリターンした。攻守交代後、スナッパーは 18 ヤードラインでランナーを掴んだ（イリーガルコンタクト）。

判定：ベーシックスポットはデッドボールスポットである。罰則は 12 ヤードラインから施行される。次のプレイは敵陣 6 ヤードラインでの 1st ダウンとなる。

II. 自陣 7 ヤードでの 2nd ダウン。クォーターバックは A チームの 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 A チームの 12 ヤードラインまでリターンした。攻守交代後、リターナーのチームメートは A チームの 18 ヤードラインでスナッパーをブロックした。

判定：ベーシックスポットは反則地点である。罰則は 18 ヤードラインから施行される。次のプレイは敵陣 23 ヤードラインでの 1st ダウンとなる。

III. 自陣 7 ヤードでの 2nd ダウン。クォーターバックは A チームの 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 A チームの 12 ヤードラインまでリターンした。攻守交代後、リターナーのチームメートは A チームの 10 ヤードラインでスナッパーをブロックした。

判定：ベーシックスポットはデッドボールスポットである。罰則は 12 ヤードラインから施行される。次のプレイは敵陣 17 ヤードラインでの 1st ダウンとなる。

IV. 自陣 7 ヤードでの 2nd ダウン。クォーターバックは A チームの 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 A チームの 12 ヤードラインでファンブルした。スナッパーがボールをキャッチし、A チームの 20 ヤードラインまで走った。1 回目の攻守交代後、スナッパーのチームメートは A チームの 18 ヤードラインで対戦相手をブロックした。

判定：イリーガルコンタクトでの罰則（ホールディング）。オフェンスがボールを保持し、ベーシックスポットはデッドボールスポットである。（R10-3-1 例外 3）次のプレイは A チーム自陣 10 ヤードラインでの 1st ダウンとなる。

V. 自陣 7 ヤードでの 2nd ダウン。クォーターバックは A チームの 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 A チームの 12 ヤードラインでファンブルした。スナッパーがボールをキャッチし、A チームの 20 ヤードラインまで走った。2 度目の攻守交代後、スナッパーのチームメートは A チームの 18 ヤードラインで対戦相手をブロックした。

判定：ブロッキングでの罰則。オフェンスがボールを保持し、ベーシックスポットは反則地点である（R10-3-1 例外 3 最後のランプレイに関連するもの）。次のプレイは A チーム自陣 13 ヤードでの 1st ダウンとなる。

VI. 自陣 7 ヤードでの 2nd ダウン。クォーターバックは A チームの 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 A チームの 12 ヤードラインでファンブルした。スナッパーがボールをキャッチし、A チームの 20 ヤードラインまで走った。1 回目の攻守交代後リターナーのチームメートは A チームの 18 ヤードラインで対戦相手をブロックした。2 回目の攻守交代後、スナッパーのチームメートは A チームの 15 ヤードラインで対戦相手に当たった。

判定：オフェンスはオフセティングファウルを辞退してイリーガルコンタクトの施行後にポゼッションを保持する（R10-2-4 例外 1）。ベーシックスポットは反則地点である。（R10-3-1 例外 3 最後のランプレイに関連するもの）次のプレイは A チーム自陣 7.5 ヤードラインで 1st ダウンとなる。

AR 10-3-2 / 手順

I. 敵陣 19 ヤードラインでの 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。イリーガルブリッツァーシグナルでの罰則。罰則は 19 ヤードラインから施行される。次のプレイは 14 ヤードラインでの 3rd ダウンとなる。

II. 自陣 15 ヤードラインでの 2nd ダウン。ランナーが対戦相手の 22 ヤードラインでフライン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。次のプレイは A チーム自陣 23 ヤードラインでの 3rd ダウンとなる。

III. 自陣 9 ヤードラインで 4th ダウン。フォワードパスがディフェンダーの脚に当たってパス失敗となった。

判定：接触が意図せぬものであり、イリーガルキッキングでの罰則はない。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自陣 5 ヤードラインでの 1st ダウンとなる。

IV. 敵陣 10 ヤードで 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妨害をした。

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 ヤードラインでのトライダウン。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イリーガルコンタクトをした。

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。次のプレイは自陣 2.5 ヤードラインでの 1st ダウンとなる。

VI. 5 ヤードラインでのトライダウン。パスはエンドゾーン内で成功した。オフェンスはプレイ中にエンドゾーン内でイリーガルコンタクトの反則をした。

判定：得点とはならない。罰則が施行され、1 点のトライダウンが 15 ヤードラインから繰り返される。

注：オフェンスのパス妨害 (ロスオブダウン) があつた場合、得点とはならず、トライダウンも終了となる。罰則は次のスナップ時に施行されない。(R10-3-2-3) 次のプレイは自陣 5 ヤードラインでの 1st ダウンとなる。

VII. 延長戦 (最初の延長ピリオド) チーム 1 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。ディフェンスはプレイ中にイリーガルコンタクトをした。

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) チーム 1 がタッチダウンと 1 点のトライダウンで得点し、チーム 2 もタッチダウンした。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) はプレイ中にイリーガルコンタクトをした。

判定：トライダウン成功 (1 点)。ゲームは同点となり、延長ピリオドとなり、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施行

I. 自陣 7 ヤードラインでの 2nd ダウン。オフェンスはフォルススタートをした。

判定：ボールはデッドのままである。罰則は 7 ヤードラインから施行される。次のプレイは 3.5 ヤードラインでの 2nd ダウンとなる。

II. 敵陣 3 ヤードラインでの 4th ダウン。ディフェンスはエンドゾーン内でパス妨害をした。パスは失敗した。

判定：罰則は 3 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である。次のプレイは 1.5 ヤードラインでの 1st ダウンとなる。