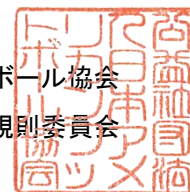


2024年7月4日

2024年度・公式規則変更内容・決定報 (全 16 頁)

公益社団法人日本アメリカンフットボール協会
競技規則委員会



アメリカンフットボール公式規則を以下のように変更します。

[1] 2024年度・公式規則変更主要項目の解説は、今年の公式規則変更を解説したものです。

[2] 2024年度・主な編集上の変更項目の解説は、今年の主な編集上の変更を解説したものです。

[3] 2024年度・公式規則変更は、今年変更される条文を掲載したものです。

この公式規則変更は2024年秋季公式戦より適用します。

[1] 2024年度・公式規則変更主要項目の解説

2024年度の公式規則変更主要項目は、次のとおりです。なお、各々の解説の最後の()内の英数字は、この変更が行われる公式規則の、2024-2025の公式規則・公式規則解説書における「篇一章一条」を表します。

(1) フィールドの装飾に関する規定の変更

☆ 従来、フィールド上の宣伝広告は、その試合のタイトル スポンサー、あるいはスタジアム等の命名権を保有している商業組織体または個人に認められていた。

★ 本年より、レギュラー シーズンの商業スポンサーの宣伝広告も、所定の条件のもとにフィールドに描くことが許される。
(1-2-1-h-3 追加)

(2) モニターおよびタブレットの使用に関する規定の変更

☆ 従来、チームの医務担当者が選手の診断と処置のためにサイドラインで使用する場合を除き、モニターおよびタブレットの使用は禁止されていた。

★ 本年より、コーチング ブースでテレビ等の映像が受信できるモニターを使用することができる。また、当該試合中の映像のみを視聴するための標準的なタブレットの使用が許され、以下のガイドラインが適用される。

- ・ タブレットは「試合中のビデオ」(現在の試合)に限定され、分析、データ、データ アクセス機能、その他の通信アクセスを含むことはできない。その他のビデオ(例:スカウティング ビデオ、練習ビデオなど)は使用できない。
- ・ タブレットは、コーチング ブース、サイドライン、ロッカールームで使用することができ、他の機器に接続してより大きな映像や追加の映像を映し出すことはできない。
- ・ ダウン/距離/時間/節/プレー番号/得点などの「試合状況」を表示することはできる。
- ・ 各チームは 18 台までのタブレットを使用することができ、すべてのチーム関係者はタブレットでビデオを見ることができる。
- ・ チーム関係者がタブレットを使用して審判員と関わり、ビデオを見せたり確認した場合は、自動的に

(3) 前半終了の宣告の明確化

- ☆ 従来、インスタント リプレーを採用する場合、第 2 節が終了し、レフリーがハーフタイムを宣告する際にリプレーによる確認は規定されていなかった。
- ★ 本年より、インスタント リプレーを採用する場合、前半終了後、チームがフィールドを離れ、フィールドの審判員およびインスタント リプレー審判員が最後のプレーをクリア(レビューしないと決定)し、コーチのチャレンジがない場合、レフリーはハーフタイムを宣告する。ハーフタイムの宣告後、前のプレーのリプレーによるレビューを行うことはできない。(例外:インスタント リプレーが使用されない試合においては、公式規則 9-1-3 および 9-1-4 の罰則の項に記載されている、ハーフタイムのターゲティングの反則に対するビデオによるレビューを行うことができる。) (3-2-1-c 追加)

(4) 前後半残り 2 分を宣告するタイムアウトの追加

- ☆ 従来、外部から見ることのできるゲーム クロックを公式計時時計として使用しない場合を除き、前後半の残り 2 分でタイムアウトをとる規定はなかった。また、10 秒減算は、前後半残り 1 分未満で適用とされていた。
- ★ 本年より、ゲーム クロックが動いている状態で、ボールがライブではない場合、レフリーは第 2 節および第 4 節の残り時間がちょうど 2 分になった時点で計時を止め、「残り 2 分を宣告するタイムアウト」をとる。ボールがライブの状態第 2 節および第 4 節の残り時間が 2 分となった場合は、プレーを継続し、デッドとなった時点でレフリーは計時を停止し、「残り 2 分を宣告するタイムアウト」をとる。
このタイムアウトの長さは 1 分で、その後にレフリーは 5 秒前の通達を行い、プレー クロックは 25 秒計時にセットされ、ゲーム クロックはスナップで開始となる。10 秒減算の適用は「残り 2 分を宣告するタイムアウト」後に適用となる。また、この変更により、第 1 ダウン獲得時の計時の規則、ラン、ファンブル、バックワード パスのアウト オブ バウンズ、公式規則 3-4-3-b の計時開始選択等の試合中のすべての計時の変更が「残り 2 分を宣告するタイムアウト」後に有効となる。 (3-3-5、他 新規・変更)

(5) ホース カラー タックルの規定の変更

- ☆ 従来、タックル ボックス(参照:2-34)の内側にいるボール キャリアおよびパサーとなる可能性のあるプレーヤーに対するホース カラー タックルは、反則ではなかった。
- ★ 本年より、タックル ボックス内のホース カラー タックルも反則となる。 (9-1-15 変更)

(6) スタジアムから離れた場所での共同リプレーの規定の変更

- ☆ 従来、インスタント リプレーのレビューをスタジアム内のプレス ボックスに限定せず、離れた場所で行うことが実験的に許されていた。
- ★ 本年より、上記の内容が正式に認められる。 (12-4-3-b 追加)

[2] 2024年度・主要な編集上の変更項目の解説

2024年度・主要な編集上の変更項目は、次のとおりです。なお、各々の解説の最後の()内の英数字は、この変更が行われる公式規則の、2024-2025の公式規則・公式規則解説書における「篇一章一条」を表します。

(1) プレーヤーの番号の規制の追加

- ☆ 従来、プレーヤーがジャージの番号を変更して試合に参加する場合は、レフリーにその旨を報告しなければならなかった。報告を受けた後、審判員は相手チームのヘッド コーチに通知し、レフリーは変更をアナウンスすることとなっていた。番号を変更して報告せずに試合に参加した場合は、スポーツマンらしからぬ行為の反則であった。
- ★ 本年より、上記に加え、試合当日の選手表(ロスター表)の番号から変更して試合に参加する場合も、レフリーにその旨を報告しなければならない。(1-4-2-d 変更)

(2) ネームプレート領域に表示可能な内容の追加

- ☆ 従来、ジャージに次の内容を付けることは許されていなかった。
- ★ 本年より、競技団体が認めた場合は、人物、出来事、その他の事柄を祝ったり記念したりすることを意図した他の名前や単語を、ジャージの背面の通常プレーヤー名を記載する位置に付けてもよい。なお、名前、単語はチームのメンバー内で異なってもよい。(1-4-5-a-2 変更)

(3) ジャージの色の違反に関する罰則の変更

- ☆ 従来、キックオフ時のジャージの色の違反については、ビジティング チームが規定に違反してカラー ジャージを着用した場合のみ規定されていた。
- ★ 本年より、キックオフ時に、いずれのチームも規定に違反した色のジャージを着用した場合、スポーツマンらしからぬ行為の反則となる。(1-4-5-b-4 変更)

(4) チームのビデオ撮影者の規定の変更

- ☆ 従来、チームのビデオ撮影者は、1名のみとされていた。
- ★ 本年より、チームのビデオ撮影者は、複数名が許される。ビデオ撮影者は50人までの許可されたチーム関係者の中に含まれること、およびその映像をその試合の生放送やデジタル ストリーミング放送に使用してはならないことは、従来どおりである。(1-4-11-c 例外5 変更)

(5) 拡声器の使用に関する規定の明確化

- ☆ 従来、チーム エリア内およびコーチング ボックス内において、フィールド上のプレーヤーへの伝達を目的とした拡声装置の使用は禁止されていた。
- ★ 本年より、チーム エリア内およびコーチング ボックス内において、情報伝達のためのあらゆる拡声器の使用は禁止される。(1-4-11-g 変更)

(6) サイドラインでボール パーソンが用いる装具の制限

- ☆ 従来、チームのボール パーソンが相手チームのサイドラインにいる間の携帯品に関する規定はなかった。
- ★ 本年より、チームのボール パーソンが相手チームのサイドラインにいる間、スマート ウォッチ等の通信機器の携帯は禁止される。 (1-4-11-i 追加)

(7) フォルス スタートとなる行為の明確化

- ☆ 従来、フォルス スタートの反則となる動きのひとつに、1 人あるいはそれ以上のプレーヤーが、プレーの開始に類似した動作をすることが規定されていた。
- ★ 本年より、この規定には、プレーの開始に類似する急激なシフトも含まれる。 (7-1-2-b-1 変更)

(8) ディフェンスのスナップ前に禁止される行為の変更

- ☆ 従来、ディフェンスのオフサイドの反則となる行為の中で、スクリメージ ラインから 1 ヤード以内にいるプレーヤーに関する規定は、そのプレーヤーが静止していることが条件となっていた。
- ★ 本年より、この条件には、スクリメージ ラインから 1 ヤード以内にいるプレーヤーが静止していない場合も含まれる。 (7-1-5-a-4 変更)

(9) ひきょうな戦術となるプレーの明確化

- ☆ 従来、ひきょうな戦術の反則のひとつに、相手チームを混乱させるための交代や交代選手を装うこと、あるいは相手チームを困惑させるための交代選手や交代方法と関連した戦術が規定されていた。
- ★ 本年より、この規定には、交代の有無にかかわらず、雲隠れ戦術も含む。 (9-2-2-b 変更)

(10) チームによるスポーツマンらしからぬ行為に対する罰則の明確化

- ☆ 従来、9-2-2-a~d の反則に対する罰則の対象者は明確に規定されていなかった。
- ★ 本年より、9-2-2-a~d の反則に対する罰則は、チームに対して科せられる。 (9-2-2 罰則[a~d] 変更)

(11) パサーに関連するリプレー可能な条件の追加

- ☆ 従来、パスを投げる前にパサーがダウンまたはアウト オブ バウンズになったと判定された後に、パサーがパスを投げたプレーは、レビュー可能ではなかった。
- ★ 本年より、上記のプレーはレビュー可能となる。パスを投げる前にパサーがダウンまたはアウト オブ バウンズになったと判定されたが、ボールデッドの前にボールが投げられたことを示す議論の余地のないビデオの証拠をリプレー オフィシャルが得られた場合、リプレー オフィシャルは、直後の継続した行為の判定をすることができる。どちらかのチームによってパスがキャッチされた場合、その地点でそのチームのボールとなり、いかなる前進も無効となる。パスが不成功の場合、ダウンは更新される。 (12-3-3-d-3 変更)

(12) レシーバーに関連するリプレー可能な条件の追加

- ☆ 従来、アウト オブ バウンズにいた有資格レシーバーがインバウンズに戻ってきた場合は、レビュー可能ではなかった。
- ★ 本年より、アウト オブ バウンズにいた有資格レシーバーがインバウンズに戻ってきたかどうかについては、レビュー可能となる。 (12-3-3-h 変更)

(13) レビュー可能な条件の追加、計時や罰則に関する規定の変更

- ☆ 従来、次の内容は明確に規定されていなかった。
- ★ 本年より、以下の内容が規定された。
 - ・ 各節終了時に、ボールがプレーに移される前に残り時間がなくなったことを示す、明白なビデオの証拠がある場合、リプレー オフィシャルはプレーの結果に関わらずその節を終了させる。そのプレー中に発生したパーソナル ファウルあるいはスポーツマンらしからぬ行為の反則に対する罰則は施行される。
 - ・ 判定が変更(オーバーターン)されたためデッド ボール中の反則となった、5 ヤードおよび 10 ヤードの罰則となる反則に対する罰則は施行されない。
 - ・ リプレーによるレビューの結果に関わらず、パーソナル ファウルおよびスポーツマンらしからぬ行為の反則に対する罰則は、いつでも施行される。 (12-3-6 変更)

(14) 交代違反のフラッグが投げられた場合をレビュー可能な反則に追加

- ☆ 従来、ライブ ボール中のプレーヤーの人数はレビューが可能であった。
- ★ 本年より、交代違反のフラッグが投げられた場合のフィールド上のプレーヤーの人数もレビュー可能となる。 (12-3-6-a および 12-3-8-d 変更)

(15) オフィシエイティング スタンドールの追加

- ★ 第2部として、オフィシエイティング スタンドールが新規に追加された。公式規則解説は第3部となった。 (第2部 新規)

[3] 2024年度・公式規則変更

本年度変更される条文は次のとおりです。この公式規則変更は2024年秋季公式戦より適用します。記載は、次の規則に従っています。

- ① 「篇一章一条」の後の(新規)、(追加)、(変更)、(削除)、(移動)は()内の事項が行われた事を示し、それに続く規則文は新変更文である。なお、新規、追加、変更の各用語は次の原則で使用する。
- 新規: 篇一章一条、あるいはその下位の項目の単位で、新規に条文が定められた場合。
- 追加: 文の単位で新たに条文が定められた場合。
- 変更: 一つの文の中で、条文の変更(単語等の追加を含む)が定められた場合。
- なお、新規、追加、変更、削除等が混在する場合は、変更として扱う。
- ② 下線部は、変更、追加が行われた場合にその部分を示す。

1-2-1-h-3 (追加) レギュラー シーズン中、そのシーズンまたは特定の試合において商業スポンサーがある場合、そのスポンサーの宣伝広告をフィールド上に描いてもよい。ただし、その宣伝広告は50ヤードラインを中心とする1ヶ所の商業広告と、まわりの小さな商業広告2ヶ所の3ヶ所までに制限される。これらの商業広告は上記f.の規定に従わなければならない。(許容されるフィールド上の装飾物の例については付録D参照)

1-4-2-d (変更) プレーヤーがジャージの番号を変更して試合に参加する場合、または試合当日の選手表(ロスター表)から番号を変更して試合に出場する場合、レフリーにその旨を報告しなければならない。報告を受けたら、審判員は相手チームのヘッド コーチに通知し、レフリーは変更をアナウンスする。番号を変更して報告せずに試合に参加した場合、または試合当日の選手表(ロスター表)から番号を変更して報告せずに試合に出場した場合、スポーツマンらしからぬ行為の反則である。[S27](A. R. 1-4-2-I)

1-4-5-a-2 (変更) ジャージにはプレーヤーの番号以外に、以下のものを付けることができる。

プレーヤー名(もしくは、競技団体が認めた場合、人物、出来事、その他の事柄を祝ったり記念したりすることを意図した他の名前や単語を、ジャージの背面の、通常プレーヤー名を記載する位置に掲載してもよい。名前、単語はチームのメンバー内で異なってもよい)

チーム名

チームに関係する都道府県あるいは市町村の名前

マスコットの名前

<以下、省略>

1-4-5-b-4 (変更) 前後半の開始時のキックオフにおいて、~~《ディテイング チームが上記3の規定に反してカラー ジャージを》~~どちらかのチームが上記の規定に反した色のジャージを着用すれば、スポーツマンらしからぬ行為の反則である。

1-4-11-a (変更) 例外:

1. モニター設備は、両チームのコーチング ブースでライブ中継またはウェブ中継を見るためのみ使用することができる。試合の運営責任者は、両チームのコーチング ブースで同一の

テレビ機能を保証する責任がある。この機能には、リプレー機器や録画機器は含まれない。

2. モニター設備は、チームの医務担当者が選手の診断と処置のためにサイドラインで使用してもよい。
3. 現在の試合の映像のみを映すための標準的なタブレットの使用が許され、以下のガイドラインが適用される。
 - ・ タブレットは「試合中のビデオ」(現在の試合)に限定され、分析、データ、データ アクセス機能、その他の通信アクセスを含むことはできない。その他のビデオ(例:スカウティングビデオ、練習のビデオなど)は使用できない。
 - ・ タブレットは、コーチング ブース、サイドライン、ロッカー ルームで使用することができ、他の機器に接続してより大きな映像や追加の映像を映し出すことはできない。
 - ・ ビデオでは、サイドライン、エンドゾーン、および現在の試合のみのプレーを表示するプログラムを含めることができ、ダウン、距離、時間、節、プレー番号、得点などの試合状況を表示してもよい。
 - ・ 各チームは18台までのタブレットを使用することができ、すべてのチーム関係者はそのタブレットを見てもよい。
 - ・ チーム関係者がタブレットを使用して、審判員にビデオを見せたり確認をした場合、自動的に「スポーツマンらしからぬ行為」の反則となる。
 - ・ タブレットが故障した際の対応について、競技団体は指針を策定することができる。

1-4-11-c 例外 5 (変更)

チーム エリアに入ることができる50人までのチーム関係者の一部として許可された《~~4人の~~複数のビデオ撮影者。このビデオ映像は、その試合の生放送またはデジタル ストリーミング放送に使用してはならない。

- 1-4-11-g (変更) チーム エリアおよびコーチング ボックス内において、《~~フィールド上のプレーヤーへの伝達を目的としたあらゆる拡声装置~~》情報伝達のためのあらゆる拡声器の使用を禁止する。

- 1-4-11-i (追加) チームのボール パーソンは、相手チームのサイドラインにいる間、スマート ウォッチ等いかなる通信機器も身につけてはならない。

- 2-16-7-c (変更) キッカーの身体のすべておよびボールがニュートラル ゾーンを越えた状態で、あるいは越えて戻った後にキックされたスクリメージ キックは不正なキックであり、ライブ ボール中の反則で、その時点でボール デッドとなる。(参照:6-3-10-c)

- 3-2-1-c (追加) 前半終了時、両チームがフィールド オブ プレーから去った後にレフリーは以下を行う。
 - (1) フィールド上のクルーと、最後のプレーが問題ないことを確認する。
 - (2) インスタント リプレー オフィシャルと最後のプレーが問題ないことを確認する。
 - (3) ヘッド コーチによるインスタント リプレーのチャレンジがないことを確認する。その後、レフリーは前半の終了を宣告する。
レフリーが前半の終了を宣告した後は、前のプレーについてリプレーによるレビューを行うことはできない。(例外: インスタント リプレーが採用されない試合のハーフタイム中に、公式規則 9-1-3および9-1-4の罰則の項に記載されているターゲティングのビデオ レビューを行うことができる。)

3-2-4-c (変更) 25秒クロック:

審判員が以下に定めるゲーム クロックの計時停止シグナルをした場合、レフリーは、(片方の手のひらを上にして頭上で上下にポンピングさせる)シグナルをする。そのシグナルによりプレー クロックを25秒にセットする。

1. 罰則の適用
2. チームタイムアウト
3. 残り2分を宣告するタイムアウト
4. メディア タイムアウト
5. オフェンス チームのプレーヤーのみの負傷のためのタイムアウト。ディフェンス チームのプレーヤーの負傷の場合は、チーム タイムアウトの後、または残り2分を宣告するタイムアウトのために試合が中断された場合を除き、プレー クロックは40 秒にセットする。
6. メジャーメント
7. フリーキックを除き、Bチームに第1ダウンが与えられた場合
8. フリーキック以外のキックのダウンの後
9. 6点のタッチダウン以外の得点
10. トライのダウンの後
11. 各節の開始
12. 超過節におけるチームのポゼッション シリーズの開始
13. インスタント リプレーのレビュー
14. その他、試合運営にかかわる中断
15. プレーを通じてオフェンス チームのプレーヤーのヘルメットが完全に脱げた場合。ディフェンス チームのプレーヤーのヘルメットが完全に脱げた場合は、チーム タイムアウトの後、または残り2分を宣告するタイムアウトのために試合が中断された場合を除き、プレー クロックを40秒にセットする。

プレー再開の用意が整えば、レフリーはレディ フォー プレーのシグナル[S1またはS2]を行い、プレー クロックは計時を開始する。

3-3-2-d-2 (変更) ~~《前後半の残り時間2分未満で》~~ 第2節または第4節で残り2分を宣告するタイムアウトの後、Aチームのボール キャリア、ファンブルあるいはバックワード パスがアウト オブ バウンズとなった場合(例外:Aチームの前方へのファンブルがアウト オブ バウンズとなった後は、ゲーム クロックはレフリーのシグナルで計時を開始する)

3-3-2-d-5 (変更) チームタイムアウトが認められた場合、あるいはレフリーが第2節または第4節で残り2分のタイムアウトを宣告した場合

3-3-2-e-1 (変更) 第2節または第4節で残り2分を宣告するタイムアウトの後、プレーの結果または罰則の適用の結果、Aチームに第1ダウンが与えられた場合

3-3-2-e-3 (変更) 第2節または第4節で残り2分を宣告するタイムアウトの前に、Aチームのボール キャリア、ファンブルあるいはバックワード パスがアウト オブ バウンズとなった場合

- 3-3-5 (新規) 残り2分を宣告するタイムアウト <これまでの第5条は第6条、第6条は第7条、・・・となる>
- a. ゲーム クロックが動いていてボールがライブでない場合、レフリーは第2節および第4節の残り時間がちょうど2分になった時点で計時を止め、残り2分を宣告するタイムアウトを取る。第2節および第4節においてゲーム クロックが残り2分になったとき、ボールがライブである場合はプレーを継続し、レフリーまたは他の審判員はボールがデッドとなった時点で計時を停止し、残り2分を宣告するタイムアウトを取る。
- b. 残り2分を宣告するタイムアウトの長さは1分で、その後にレフリーは5秒前の通達を行い、プレー クロックの25秒計時を行う。
- 3-3-6-e (変更) ディフェンス チームのプレーヤーの負傷者によるタイムアウトの後、チーム タイムアウトの後、または残り2分を宣告するタイムアウトのために試合が中断された場合を除き、プレー クロックは40秒にセットする。
- 3-3-6-f (変更) 10秒減算: <前後半の残り1分未満で>第2節または第4節で残り2分を宣告するタイムアウトの後、負傷者のためのみの理由で計時が停止した場合(負傷したプレーヤーまたは同一チームのプレーヤーのヘルメットが脱げた場合を含む、参照:3-3-10)、相手チームに10秒減算の選択が与えられる。
<以下、省略>
- 3-3-9-b (削除、変更) <従来のb項は削除となり、従来のc項の内容が変更されてb項となる>
~~「外部から見ることのできるゲーム クロックを公式計時時計として使用しない場合、レフリーは、前半および後半において残り時間がおよそ2分のとき、両チームのフィールド キャプテンとヘッド コーチにその旨を告げなければならない。レフリーはそのために必要であれば計時の停止を命じることができる。」~~
~~「1. プレー クロックの計時は中断しない。」~~
~~「2. 「残り時間2分」の宣告後は、スナップより計時を開始する。」~~
 外部から見ることのできるゲーム クロックを公式計時装置として使用しない場合、レフリーまたはその代理は、第2節または第4節で残り2分を宣告するタイムアウトの後、<前半および後半の残り2分間に>公式規則によって計時が停止されるたびに、両チームのキャプテンとヘッド コーチに残り時間を通知する。また、このような場合、レフリーの代理は、残り時間を伝達するためにチーム エリアを離れてリミット ラインに沿って位置してもよい。
- 3-3-10-b-1(変更) プレーヤーがオフェンス チームであれば25秒、ディフェンス チームであれば、チーム タイムアウトの後、または残り2分を宣告するタイムアウトのために試合が中断された場合を除き、40秒にプレー クロックはセットされる。前後半残り時間が1分以上の場合、レフリーのシグナルでゲーム クロックは計時開始となる。
- 3-3-10-b-2(変更) 10秒減算: <前後半残り時間が1分未満の場合>第2節または第4節の残り2分を宣告するタイムアウトの後、ヘルメットが脱げた理由が相手側の反則による直接の結果による場合を除き、相手チームは10秒減算を選択することができる。

- 3-4-3-b (変更) 《前後半終了2分未満で》第2節または第4節の残り2分を宣告するタイムアウトの後、得点が多いチーム(もし同点の場合はどちらかのチーム)の反則に対する罰則施行のためにゲーム クロックが停止したとき、被反則チームはスナップからの計時開始を選択することができる。Aチームが時間を節約するために不正なフォワード パスまたはバックワード パスを投げた場合、ゲーム クロックはレディ フォー プレーのシグナルで計時を開始する。(参照: 3-3-2-e-14) (A. R. 3-4-3- I ~ VI)
- 3-4-4-a (変更) 《前後半の残り1分未満で》第2節または第4節の残り2分を宣告するタイムアウトの後、ゲーム クロックが動いていてチーム確保の変更前にどちらかのチームが計時を直ちに止める反則を犯した場合、被反則チームの選択により、レフリーはゲーム クロックの残り時間から10秒減算することができる。次のような反則がこれに該当するが、この限りではない。
(以下、省略)
- 7-1-2-b-1 (変更) 1人あるいはそれ以上のプレーヤーが、《プレーの開始に類似する動きをすること。》スナップ時の動きに類似した動作をすること。これには、プレーの開始に類似する急激なシフトも含まれる。
- 7-1-5-a-4 (変更) スクリメージ ラインから1 ヤード以内《で静止している》にいるプレーヤー(静止しているかどうかにかかわらず)は、ディフェンスのプレーヤーの通常の動きと異なる素早い動作、突然の動作、または大げさな動作をしてはならない。(A. R. 7-1-5-IV)
- 9-1-15 (変更) すべてのプレーヤーは、ショルダー パッドまたはジャージの襟の後部の内側、ジャージのネームプレート部、あるいはショルダー パッドまたはジャージの襟の側部の内側をつかみ、急激にボール キャリアを引き倒してはならない。《ただし、タックル ボックス(参照:2-34)の内側にいるボール キャリアおよびパサーとなる可能性のあるプレーヤーに対しての行為には、この禁止事項が適用されない。タックル ボックスはボールがそこから出たときに消滅する。》当該規則はタックル ボックス(参照:2-34)の内側にいるボール キャリアおよびパサーとなる可能性のあるプレーヤーに対しての行為にも適用される。
- 9-2-2-b (変更) 相手チームを混乱させるために、交代や交代選手を装ってはならない。相手チームを困惑させるために、交代選手や交代方法と関連した戦術を用いてはならない。(参照:3-5-2-e) (A. R. 9-2-2- I ~ V)これには交代の有無にかかわらず、雲隠れ戦術も含まれる。
- 9-2-2 罰則[a~d] (変更)
チームのスポーツマンらしくからぬ行為。ライブ ボール中の反則。プレビアス スポットから15ヤード。[S27]
Bチームの反則に対しては、他の公式規則に抵触しない限り自動的に第1ダウン。ひどい反則者は退場。[S47]
- 12-3-2-b (変更) タッチがスクリメージ ラインを越えていたか手前であったかを含めて、フォワード パスのグラウンドへのタッチ、(有資格または無資格)プレーヤーまたは審判員の、フォワード パスへのタッチ。

- 12-3-3-d-3 (追加) パスを投げる前にパサーがダウンまたはアウト オブ バウンズになったと判定され、ボールデッドの前にボールが投げられたことを示す議論の余地のないビデオの証拠をリプレー オフィシャルが得られた場合、リプレー オフィシャルは、直後の継続した行為の判定をすることができる。どちらかのチームによってパスがキャッチされた場合、その地点でそのチームのボールとなり、いかなる前進も無効となる。パスが不成功の場合、ダウンは更新される。
- 12-3-3-h (変更) ルース ボールのキャッチ、リカバーまたはタッチが、インバウンズのプレーヤーあるいはアウト オブ バウンズのプレーヤーのどちらによるものか、あるいはアウト オブ バウンズにいた有資格レシーバーがインバウンズに戻ってきたかどうか。
- 12-3-4-b (変更) ニュートラル ゾーンを越えている、あるいは越えたことがあるプレーヤーによるボールのキック。
- 12-3-6 (変更) リプレー オフィシャルがレビューできるその他の状況は以下のとおりである。
- a. 《~~ライブ ボール中に、~~》ライブ ボール中の、あるいは交代違反のフラッグが投げられた場合の、フィールド上にいるプレーヤーの人数。
 - b. 《~~第2節の残り時間2分未満、あるいは第4節の残り時間2分未満で~~》第2節および第4節の残り2分を宣告するタイムアウトの後で、レビューの結果判定が変更(オーバーターン)された場合のゲーム クロックの修正。
 - c. 《~~前後半の残り時間1分未満の状況で~~》第2節および第4節の残り2分を宣告するタイムアウトの後でインスタント リプレーによるレビューの結果フィールド上での判定が変更(オーバーターン)され、正しい判定ではゲーム クロックの計時が停止されない場合、ゲーム クロックはリプレーによりボールがデッドとなった時間に修正される。次に、レフリーは10秒減算を行い、レフリーのシグナルでゲーム クロックの計時を開始する。いずれのチームもチームタイムアウトを使うことで、10秒減算を回避することができる。
 - d. <省略>
 - e. 各節終了時に、ボールがプレーに移される前に残り時間がなくなったことを示す、明白なビデオの証拠がある場合、リプレー オフィシャルはプレーの結果に関わらずその節を終了させる。そのプレー中に発生したパーソナル ファウルあるいはスポーツマンらしからぬ行為の反則に対する罰則は施行される。
 - f. <省略>
 - g. <省略>
 - h. <省略>
 - i. 判定が変更(オーバーターン)されたためデッド ボール中の反則となった、5ヤードおよび10ヤードの罰則となる反則に対する罰則は施行されない。
 - j. リプレーによるレビューの結果に関わらず、パーソナル ファウルおよびスポーツマンらしからぬ行為の反則に対する罰則は、いつでも施行される。
- 12-3-8 (変更) 以下のプレーはレビュー可能であり、リプレー オフィシャルは、フィールド上の審判員が判定しなかった反則をコールすることができる。
- a. <省略>
 - b. プレーヤーの身体のすべておよびボールがニュートラル ゾーンを越えている、あるいは越えたことがあるプレーヤーによるボールのキック。(参照: 12-3-4-b)

c. <省略>

d. ライブ ボール中の、あるいは交代違反のフラッグが投げられた場合のフィールド上のプレーヤーの人数。(参照:12-3-6-a)

<e~h:省略>

12-4-3-b (追加) 公式規則第12篇を遵守し、共同リプレーに関するオフィシエイティング スタンダードに従うのであれば、インスタント リプレーの共同でのレビューをスタジアム内のプレス ボックスに限定せずに、離れた場所で実施することが可能である。(参照 第2部 オフィシエイティング スタンダード 第16章)

12-5-2-a (変更) ボールが正当に次のプレーに移される前であればいつでも、リプレー オフィシャルによってあるいはコーチのチャレンジによって試合は中断される。(例外:3-2-1-cおよび12-3-6-f)

【以下は、公式規則解説書の追加・変更項目である。】

A. R. 1-4-11 禁止されるフィールド上の装備

I. ホーム チームのヘッド コーチは試合会場へ行けないため、テレビ放送を見ながら(a 携帯電話でオフェンス コーディネーターへプレーをコールし、(b)ウェブ会議システム(Zoom、マイクロソフトTeamsなど)でロッカー ルームのチームと通話しようとした。 **判定:** (a)公式規則1-4-11-bは、プレス ボックスとチーム エリアの間を結ぶ音声での伝達手段のみを特別に認めている。したがって、試合会場の外にいるコーチからプレス ボックスまたはサイドラインに対して、コーチングを目的とした伝達をすることは許されない。(b)公式規則1-4-11-aは、コーチングを目的としたモニターやタブレットの使用を限られた条件で認めており、外部とのコミュニケーションはすべて認められない。(a)、(b)ともこの禁止事項は、予定されたキックオフ時刻の90分前に始まり、節の間の時間も含み、レフリーが試合終了を宣告するまでとなる。

A. R. 2-8-3 無効なシグナル

II. A-35からのフリー キック。キックは高く、深く飛び、リターナーB21は、ボールが空中にある間に「T」シグナルを出した。B21はゴール ライン上でキックをキャッチし、B-35までリターンした。判定:B-35からBチームの第1ダウン、10ヤード。「T」シグナルは、適切に出せば、有効なシグナルにも無効なシグナルにも該当しない。このシグナルの重要な点は、腕を振る動作がないこと、手はまっすぐ伸ばし、肩の高さかそれ以下の高さを保つことである。適切な「T」シグナルはボールをデッドにするものでなく、レシーブ チームからボールを前進させる機会を奪うものでもない。

A. R. 3-2-4 計時装置

I. ランニング プレーがアウト オブ バウンズで終了し、ボールがデッドとなり、プレー クロックは40秒計時を開始した。アンパイヤがライン ジャッジからボールを受け取り、グラウンドに置こうとしたとき、そのボールはBチームのものであることに気づいた。アンパイヤはボールをライン ジャッジに戻し、ライン ジャッジはボール パーソンからAチームのボールを受け取ろうとした。 **判定:** 正しいボールがサイドラインから入り、レディ フォープレーとなったときにプレー クロックが25秒以内だった場合、レフリーはゲームクロックを止めることなく、プレー クロックを25秒にリセットする。もし、プレー クロックが直ちにリセットされない場合、レフリーはタイムアウトを宣告し、プレー クロックを25秒にリセットさせ、レディ フォー プレーのシグナルを出す。ゲーム クロックは、レフリーがタイムアウトを宣告したとき、計時中でなければ、スナップで計時を開始する。

V. 第4節序盤、A-25で第1ダウン、10ヤード。バックA21はハンド オフを受け、15ヤード前進し、インバウンズでダウンした。プレー中にA88がA-30でホールディングを犯し、(a)B54のヘルメットがプレー中に脱げた(反則の直接的な結果ではない)、(b)B54はプレー中に怪我をした。判定:A88のホールディングの反則は、反則地点から10ヤードの罰則。A-20で第1ダウン、15ヤード。(a)、(b)共にプレー クロックは40秒にセットされ、ゲーム クロックと共にレフリーのシグナルで計時を開始する。

A. R. 3-3-1 タイムアウト

I. B-15で第3ダウン、2ヤード。第2節、残り2分を宣告するタイムアウト後、A45は3ヤード前進し、ライブ ボールをファンブルした。審判員は、誰がファンブルをリカバーしたのか分からなかったため、ボールを探し出す間、ライン ジャッジがタイムアウトのシグナルを出した。A45がボールを確保しており、(a)シリーズ獲得線を越えていなかった。(b)シリーズ獲得線を越えていた。判定:40秒計はボール デッドが宣告されたときにスタートする。(a)レフリーは直ちにゲーム クロックの計時開始のシグナルを出す。(b)ボールがレディ フォー プレーとなったとき、レフリーのシグナルでゲーム クロックは計時を開始する。注:ボールがレディ フォー プレーとなったとき、プレー クロックが25秒未満であれば、レフリーはプレー クロックを25秒にリセットする。

A. R. 3-3-2 計時の開始と停止

IV. 第2節もしくは第4節終盤、ボール キャリアA37がアウト オブ バウンズに出た。ゲーム クロックの残り時間は(a)2分だった、(b)1分59秒だった。判定:(a)、(b)ともレフリーは残り2分を宣告するタイムアウトを取る。次のプレーのゲーム クロックは、スナップで計時を開始する。

V. 第2節もしくは第4節終盤、Aチームの第2ダウン、8ヤード。正当なフォワード パスをB44がインターセプトした後、アウト オブ バウンズに出た。しかし、スナップ時にB79がニュートラル ゾーン内に侵入していた。プレー終了時、ゲーム クロックの残り時間は(a)2分だった、(b)1分59秒だった。判定:反則を受諾することで、Aチームはボールを確保し続ける。(a)、(b)ともレフリーは残り2分を宣告するタイムアウトを取る。次のプレーのゲーム クロックは、スナップで計時を開始する。

A. R. 3-3-4 チーム タイムアウト

II. 第2節序盤、B-40で第3ダウン、10ヤード。Aチームは3回のタイム アウトを残している。A12はA88にパスを投げたが、パスは失敗と判定された。Aチームのヘッド コーチは、フィールド上のパス失敗の判定に異議を唱え、チャレンジするためにタイムアウトを要請した。リプレーはフィールド上の判定を変更(オーバーターン)し、B-31でキャッチとした。B-31でのレディ フォー プレー後、プレー クロックの残り時間が僅かになった際にAチームはハドルを解いたので、Aチームのヘッドコーチは、プレー クロックが0秒になる前にタイムアウトを要請した。判定: デッド ボール中の反則。Aチームのゲームの不正な遅延。リプレーの変更(オーバーターン)により、AチームはB-31で第4ダウン、1ヤードからゲームの不正な遅延の罰則で、B-36で第4ダウン、6ヤードとなる。審判員はAチームのヘッド コーチの要請を受けてはならない。Aチームは、試合中にもう1回チャレンジする権利があり、タイムアウトを消費していないので、前半に3回のタイムアウトを取ることができる。

A. R. 3-4-3 不正なクロック戦術

II. 第4節、残り2分を宣告するタイムアウト後、ゲーム クロックは動いている。Bチームにタイムアウトは残っていない。時間を進めないためにB77はニュートラル ゾーンを越えてAチームのプレーヤーに接触した。判定:デッドボール中の反則。罰則-サクシーディング スポットから5ヤード。残り2分を宣告するタイム アウト後に発生したので、この反則は10秒減算の規則の対象となる。(参照:3-4-4)

Ⅲ. 第2節、残り2分を宣告するタイムアウト後、ゲームクロックは動いている。Aチームにタイムアウトは残っていない。時間を進めないためにボールキャリアA12は、ニュートラルゾーンを越えた地点または手前で、バックワードパスをシリーズ獲得線の手前のアウトオブバウンズへ投げた。判定：罰則－反則地点から5ヤードおよびロスオブダウン。残り2分を宣告するタイムアウト後に発生したので、この反則は10秒減算の規則の対象となる。(参照：3-4-4)

Ⅳ. ボールキャリアが、時間を進めないために、ニュートラルゾーンを越えているのにフォワードパスを投げた。判定：罰則－反則地点から5ヤードおよびロスオブダウン。レディフォープレーのシグナルで計時開始。(参照：7-3-2罰則)注：残り2分を宣告するタイムアウト後であれば、この反則は10秒減算の規則の対象となる。(参照：3-4-4)

A. R. 3-5-2 正当な交代

Ⅷ. 前半終了間際、Aチームはすべてのチームタイムアウトを使いきっていた。第3ダウンのパスプレーはシリーズ獲得線には届かず、B-25のインバウンズでダウンし、ゲームクロックは残り30秒であった。第4ダウン、3ヤードで、Aチームはゲームクロックが残り10秒になるまで次のプレーに対するどのような兆候も示さずにいたが、その後フィールドゴールユニットを急いでフィールド内へ送り、Bチームは急いで対応を始めた。判定：レフリーは交代のメカニックの手順を開始し、アンパイヤはスナップさせないようにボールへと動く。ディフェンスが交代を完了するのに十分な時間があったとレフリーが判断したら、アンパイヤは、ボールから離れる。もしアンパイヤが去った後、ボールがスナップされるまでにゲームクロックが0秒となった場合、前半終了となる。

Ⅸ. A-25で第1ダウン、10ヤード。第1節終盤。ボールキャリアA21は、右のエンドを回り込み、自己のチームエリアの方向に向かい、A-30でB54に接触された。A21は引き続き前進し、A-34でダウンした。そこは、(a)インバウンズであった。(b)白色で塗られた制限された領域でアウトオブバウンズであった。Aチームの交代選手はいなかった。判定：A-34でAチームの第2ダウン、1ヤード。(a)ゲームクロックは停止しない。Aチームはボールがレディフォープレーになれば、スナップしてもよい。(b)ゲームクロックは停止し、レフリーのシグナルで計時を再開する。レフリーは両腕を水平に真横に延ばす「T」シグナルを出し、交代メカニックが進行中であることを示し、Bチームに交代の機会が与えられる。Aチームのプレーヤーがプレー終了後にフィールドの自己のチームエリアの20ヤードライン間でアウトオブバウンズに出たら、レフリーは「T」シグナルを開始し、交代メカニックのプロセスを実行する。

A. R. 5-2-7 シリーズ間の反則

Ⅰ. B-30ヤードラインで第3ダウン、4ヤード。ボールキャリアA22が、B-18ヤードラインでアウトオブバウンズへ出た。ボールがアウトオブバウンズになった直後に、B88が反則を犯した。判定：9ヤードラインでAチームのボール。第1ダウン、ゴールまで。前後半の残り2分を宣告するタイムアウト後を除き、レディフォープレーで計時開始。

A. R. 6-1-2 フリーキックフォーメーション

Ⅷ. 試合終了間際に同点の状況で、Aチームは自陣35ヤードラインからフリーキックのフォーメーションについた。キッカーA10は明らかなオンサイドキックのために、右のハッシュにボールを置いた。レフリーのレディフォープレーのシグナルの後、A10はボールに近づいてそれを拾い上げ、自陣35ヤードの左ハッシュに走っていき、ボールを置いて、すぐにキックを行った。判定：Aチームが選択したハッシュマーク間の位置にボールが置かれレディフォープレーとなった後は、タイムアウトの後あるいは再キックとなる前であれば、ボールの位置を変えることはできない。デッドボール中の反則。サクシーディングスポットから5ヤードの罰則。

A. R. 7-1-2 シフトとフォールス スタート

- VI. A-25で第1ダウン、10ヤード。ディフェンスのプレーヤーB70は右手とヘルメットがニュートラル ゾーンに入る位置にいた。プレー クロックが動いている状況で、制限を受けるラインマンのA77は手を伸ばしてB70にタッチした。判定:デッド ボール中の反則。A77のフォールス スタート。A-20で第1ダウン、15ヤード。ディフェンスのプレーヤーがニュートラル ゾーン内に位置した時、オフェンスのプレーヤーがその直後に反応した場合を除き、オフェンスのプレーヤーがその後動いて、ディフェンスのプレーヤーにタッチまたは接触した場合、オフェンスのフォールス スタートである。(参照:7-1-2-b-3)

A. R. 7-3-2 不正なフォワード パス

- II. 第4節の残り2分を宣告するタイムアウトの後、A10はフリーのレシーバーを見つけられなかった。計時を止めるため、彼はAチームの有資格プレーヤーがいない区域にフォワード パスを投げ、不成功となった。判定:不正なフォワード パス、インテンショナル グラウンディング。罰則-反則地点でロス オブ ダウン。残り2分を宣告するタイムアウト後に発生したので、この反則は10秒減算の規則の対象となる。(参照:3-4-4)
- III. 第2節の残り2分を宣告するタイムアウトの後、第3ダウンで、フィールド ゴールのホルダーA4が、スナップをマフしたがA4またはキッカーのA3がボールをリカバーし、直ちに前方のグラウンドに向けて投げた。判定:インテンショナル グラウンディングによる不正なフォワード パス。時間を節約するための正当なパスの試みとは認められない。罰則-反則地点でロス オブ ダウン。残り2分を宣告するタイムアウト後に発生したので、この反則は10秒減算の規則の対象となる。(参照:3-4-4)
- IV. 第2節の残り2分を宣告するタイムアウトの後、ショットガン フォーメーションにおけるクォーターバックA12の頭上を、スナップのボールが越えた。A12はボールをリカバーし、直ちに前方のグラウンドに向けて投げた。判定: インテンショナル グラウンディングによる不正なフォワード パス。時間を節約するための正当なパスの試みとは認められない。罰則-反則地点でロス オブ ダウン。残り2分を宣告するタイムアウト後に発生したので、この反則は10秒減算の規則の対象となる。(参照:3-4-4)

A. R. 7-3-6 パスの成功

- XVI. ディフェンスのプレーヤーB21はサイドライン近くで空中にいて、正当なフォワード パスをしっかりと支配して、両足をインバウンズに着地してダウンとなった。B21がサイドライン付近からジャンプした時、彼の左足の踵(かかと)はアウト オブ バウンズで、一連のジャンプの動作中に踵(かかと)はつま先よりも一瞬早くグラウンドから離れていた。判定:パス不成功。空中にいるB21は、同時にアウト オブ バウンズに触れること無くインバウンズのグラウンドに触れるまで、アウト オブ バウンズのプレーヤーである。もしプレーヤーが踵(かかと)からつま先、あるいはつま先から踵(かかと)の一連のジャンプの動作中に、つま先もしくは踵(かかと)がアウト オブ バウンズに出ているなら、そのプレーヤーはアウト オブ バウンズであり、インバウンズに戻ったとはみなされない。

A. R. 7-3-11 不正なタッチ

- I. 第2節の残り2分を宣告するタイムアウトの後、タックル ボックスの内側から出たことがないクォーターバックA10がロスを避けるため、故意に無理なパスを投げ、無資格レシーバーA58がキャッチしようとしてボールにタッチした後、パスは不成功となった。判定:インテンショナル グラウンディングの反則。不正なパスなので、不正なタッチの反則ではない。罰則-パスを投げた地点でロス オブ ダウン。残り2分を宣告するタイムアウト後に発生したので、この反則は10秒減算の規則の対象となる。(参照:3-4-4)節が終了しても節は延長されない。

A. R. 9-1-16 ラフティングおよびランニング イントウ ザ キッカー／ホルダー

VI. Aチームはスクリメージ キック フォーメーションであった。パンターA1は、それをスナップを受けるために2～3歩横に動かすか、または頭上を越えたボールをリカバーするために動いた後に、ボールをキックした。その後キックをブロックしそこねたB2がA1に接触した。 判定: A1は自らボールをタックル ボックスの外に持ち出したか、タックル ボックスの外側でボールを確保したか、またはタックル ボックスの中でも、スナップ時の自己の位置から5ヤードを越えて下がったのでなければ、自動的に保護の権利を失うことはない。タックル ボックスの中にいる間は、A1は通常のキックの状況と同様に、キックの規則の保護を受ける。通常のパントの位置で、A1が明らかにキックしようとしているとき、ディフェンスのプレーヤーは、A1がキックをした後に避けなければならない。

A. R. 9-2-2 ひきょうな戦術

IX. A-40で第1ダウン、10ヤード。Aチームは自己のチーム エリアから反対の左ハッシュでスナップを行った。オフェンス フォーメーションの左側に位置していたフランカーA81は、ボールの方向にモーションした。スナップの後、A21はハンドオフを受け、左タックルの背後で3ヤード走った。A81は歩調を崩さず移動を続け、ボール デッドが宣告されたときは両ハッシュ間において、そのままフィールドを去るふりをしながら自己のチーム エリアを目指した。A81は「雲隠れ」パスのためにサイドライン近くにセットし、Aチームは選手交代を行わず、次のスナップの直後にA12はサイドラインの内側を走っていたA81にタッチダウン パスを投げた。判定: Aチームのスナップ時の反則。交代を装って相手をあざむくひきょうな戦術によるスポーツマンらしからぬ行為。ライブ ボール中の反則。プレビアス スポットから15ヤードの罰則。

A. R. 9-2-6 退場となるプレーヤーおよびコーチ

II. B-40で第3ダウン、10ヤード。非常に荒れた試合での第3節終盤。クォーターバックのA12がスクランブルして、サイドライン付近を駆け上がり、B-15で向きを変えてアウト オブ バウンズに出たところで、B21に強力にヒットされた。両チームの全選手がベンチを空にしてグラウンドに出てきて、大きな団子状になって押ししたり、払いのけたりなどをした。審判員は秩序を取り戻すために努め、しばらくして両チームはそれぞれのチーム エリアに戻った。秩序が回復したのちに審判員は集合して、B21、B55、A44、A54の暴力行為を特定し、さらに、Aチーム、Bチームの全選手に対してスポーツマンらしからぬ行為の反則を科した。(a)A88はこの試合で既にスポーツマンらしからぬ行為で罰せられていた。(b) A88はその後、この試合の第4節序盤にスポーツマンらしからぬ行為で罰せられた。判定: AチームはB-15で、第1ダウン、10ヤード。デッドボール中に発生したすべてのパーソナルファウルやスポーツマンらしからぬ行為の罰則は取り消され、B21、B55、A44、A54の4人は退場となる。(参照:10-1-5)両チームのその他の選手には、スポーツマンらしからぬ行為の1回分がカウントされる。審判員は「すべての登録選手にスポーツマンらしからぬ行為の反則を科す」という状況で対処せざるを得ないが、これは該当選手を特定できず、ゲームのコントロールを失う危険性がある場合にのみ使用すべきである。(a) A88は本行為により、2回目のスポーツマンらしからぬ行為の反則になるため、プレー後に退場。(b) A88の第4節での反則は、本試合の2回目のスポーツマンらしからぬ行為の反則になるため、プレー後に退場。

以上