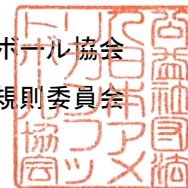


2025年度・公式規則変更内容・決定報 (全 16 頁)

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] 2025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] 2025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] 2025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2025年秋季公式戦より適用します。

[1] 2025年度・公式規則変更主要項目の解説

2025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) アイシールドの規定の追加

- ☆ 従来、アイシールドは、無色透明で、型を使用して作られ(鋭利な角や断面がない)、強度が確保されていることと規定されていた。
- ★ 本年より、上記に加え、全米大学体育協会(NCAA)から透明度について許可を得られた、鏡面処理や反射効果のない透明に近いアイ シールドを使用することができる。(1-4-6-c 追加)

(2) 試合の映像を閲覧するための機器の規定の変更

- ☆ 昨年度より、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は、コーチング ボックス、サイドライン、ロッカー ルームでの使用が許されていたが、大きな映像や追加の映像を映し出すために他の機器に接続することは禁止されていた。
- ★ 本年より、ハーフタイム中にロッカー ルームでは、タブレットを他の機器に接続して、大きな映像を映し出すことが可能となる。(1-4-11-a 例外 3 変更)

(3) 無効なシグナルの規定の追加

- ☆ 従来、“T”シグナル(両手を肩の下で横方向に広げること)は無効なシグナルではなかった。
- ★ 本年より、フリー キック中またはスクリメージ キック中の B チームのプレーヤーによる“T”シグナルも無効なシグナルとなる。(2-8-3-b 追加)

(4) スクリメージ キック フォーメーションの規定の変更

- ☆ 従来、スクリメージ キック フォーメーションとなるための条件として、スナッパーの両脚の間から手渡しでスナップを受けるプレーヤーがいなかったこと等が規定されていた。

- ★ 本年より、スクリメージ キック フォーメーションとなるためには、スナッパーのフレームの範囲内にキッカーとなる可能性のあるプレーヤー以外のプレーヤーが位置していないこと、およびスナッパーからキッカーとなる可能性のあるプレーヤーまでの直線上に(スナップの障害となる)プレーヤーが位置しないことが条件となる。
(2-16-10-a 変更)

(5) 超過節におけるタイムアウトの回数の変更

- ☆ 従来、超過節では、両チームへ各超過節に 1 回ずつのチーム タイムアウト、および各超過節の間(第 1 と第 2 超過節の間、第 2 と第 3 超過節の間、等)にメディア タイムアウトが認められていた。メディア タイムアウトがない場合は、2 回目および 4 回目の超過節終了後に 2 分間の休憩(レフリー タイムアウト)が取られていた。
- ★ 本年より、超過節のチーム タイムアウトは、1 回目および 2 回目の超過節では、両チームへ各超過節に 1 回ずつ、3 回目の超過節以降試合終了までの間に、両チームへ各 1 回のみが認められる。メディア タイムアウトは 1 回目と 2 回目の超過節の間、および 2 回目と 3 回目の超過節の間のみに認められる。メディア タイムアウトがない場合は、2 回目の超過節終了後のみに 2 分間の休憩(レフリー タイムアウト)を取る。
(3-1-3-h 変更)

(6) 負傷者のためのタイムアウトの規定の追加

- ☆ 従来、負傷したプレーヤーが出た場合、プレー終了後およびデッド ボール中であればいつでもレフリー タイムアウトが取られ、負傷したプレーヤーが出たタイミングは関係なかった。
- ★ 本年より、次のプレーのために審判員によってボールが置かれた後に負傷したプレーヤーが出た場合は、そのプレーヤーのチームにチーム タイムアウトが課せられる。チームにタイムアウトが残っていない場合は、ゲームの遅延の反則に対する 5 ヤードの罰則が科される。
(3-3-6-a-1 追加)

(7) B チームの 12 人以上のプレーヤーの参加に対する罰則の変更:

前後半残り 2 分を宣告するタイムアウト後

- ☆ 従来、スナップ時に 12 人以上のプレーヤーが B チームにいた場合の反則に対する罰則は、計時についての特別な規定はなく、ライブ ボール中の反則で、プレビアス スポットから 5 ヤードであった。
- ★ 本年より、前後半残り 2 分を宣告するタイムアウトの後、スナップ時に 12 人以上の B チームのプレーヤーがフィールドにいて、プレーに参加した場合、5 ヤードの距離罰則に加え、ゲーム クロックをスナップ時に戻し、スナップでの計時開始を選択することができる。12 人目のプレーヤーがスナップ時にフィールドから離れようとしていてプレーに影響がない場合は、従来どおり 5 ヤードの距離罰則の施行が選択でき、ゲーム クロックをスナップ時に戻すことはできない。
(3-5-3-c 罰則 変更)

(8) スクリメージ キック プレーでのディフェンス ラインマンの規定の変更

- ☆ 従来、A チームがスナップ時にスクリメージ キック フォーメーションの場合、スクリメージ ラインから 1 ヤード以内にいる B チームのプレーヤーは、スナップ時にスナッパーのフレームより完全に外側にセットしなければならないなかった。

★ 本年より、スナッパーがスクリメージ ラインの端に位置している場合、上記の規定は適用されない。

(6-3-14-a 変更)

(9) スナップ前のディフェンスの動作の規定の明確化

☆ 従来、スクリメージ ラインから1ヤード以内にいるディフェンスのプレーヤーは、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かった。

★ 本年より、スクリメージ ラインから1ヤード以内にいるディフェンスのプレーヤーは、「明白にオフェンスの反則(フォルス スタート)を誘うような」通常の動きと異なる素早い突然の動作、または大げさな動作をしてはならないと明確化される。

(7-1-5-a-4 変更)

(10) 相手を混乱させるシグナルの規定の明確化

☆ 従来、ディフェンスは、オフェンスがボールをプレーに移そうとすると、相手のプレーヤーを混乱させるような言葉やシグナルを用いること、またオフェンスのスタートに似せた音や拍子などでオフェンスのスタートを妨害するようなシグナルの使用は禁止されていた。

★ 本年より、上記に加え、「ムーブ(move)」および「ステム(stem)」はディフェンスが使用する言葉として限定され、オフェンスによる使用の禁止が規定される。また、オフェンスはクラップ(clap)(手を叩いて拍子を打つこと)をスタートのシグナルとして使用することができること、ディフェンスによるクラップの禁止が明記される。

(7-1-5-a-5 変更)

(11) スナッパーに対する接触の規定の変更

☆ 従来、スクリメージ キック フォーメーションの場合、スナップ後 1 秒間経過するまでは、ディフェンスのプレーヤーからスナッパーに対して接触してはならなかった。

★ 本年より、スナッパーがスクリメージ ラインの端に位置している場合、上記の規定は適用されない。

(9-1-14 変更)

(12) インスタント リプレーに関するレフリーのアナウンスの変更

☆ 従来、インスタント リプレーによるレビューを行った結果は、ビデオの証拠により、フィールド上の判定が確認(コンファーム)された場合、フィールド上の判定のまま(スタンド)となった場合、またはフィールド上の判定を変更(オーバーターン)する場合に分けて、レフリーによるアナウンスが行われていた。

★ 本年より、ビデオの証拠により、フィールド上の判定が確認された場合、またはフィールド上の判定を変更する明確かつ明白な映像がない場合、レフリーは、「レビューの結果、フィールド上の判定は変更されません(アップヘルド)」とアナウンスする。フィールド上の判定を変更(オーバーターン)する場合のアナウンスは従来通りである。

(12-6-1-d 変更)

[2] 2025年度・主要な編集上の変更項目の解説

2025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) フィールドの装飾の規定の変更

- ☆ 従来、シーズン前後の試合またはニュートラル サイトでの試合で、試合にタイトル スポンサーの名称が付いている場合の広告あるいはレギュラー 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の広告に加え、商業組織体または個人がスタジアム、施設またはフィールドの命名権を保有している場合、商業組織体または個人の名称あるいは商業ロゴをフィールドの中心以外の場所に2箇所まで描くことが許されていた。
- ★ 本年より、2 ケ所のエンド ゾーンにも上記の広告を描くことが許される。また、シーズン前後の試合またはニュートラル サイトでの試合で、試合にタイトル スポンサーの名称が付いている場合は、さらに 2 ケ所に広告を描くことが許される。(1-2-1-h 変更)

(2) チームのボール パーソンの規定の変更

- ☆ 従来、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と規定されていた。
- ★ 本年より、上記に加え、自チームがボールを持っていないときは、相手チームのチーム エリアの外で待機しなければならないと規定される。(1-4-11-i 変更)

(3) 無防備なプレーヤーの追加

- ☆ 従来、無防備なプレーヤーとして、公式規則 2-27-14-a~jの 10 種のプレーヤーが例示されていた。
- ★ 本年より、ルース ボールのリカバーを試みているプレーヤーも無防備なプレーヤーに追加される。(2-27-14-k 追加および 9-1-4 注 2 追加)

(4) 10 秒減算の規定対象の追加

- ☆ 従来、前後半残り 2 分未満で第1ダウンを獲得したプレーで計時が一時的に停止し、負傷したプレーヤーが出た場合、10 秒減算の対象ではなかった。
- ★ 本年より、前後半残り 2 分未満で第1ダウンを獲得したプレーで計時が一時的に停止し、負傷したプレーヤーが出た場合、残り時間が 10 秒以下であれば、10 秒減算の対象となる。10 秒減算はチーム タイムアウトを取ることで回避することができる。(3-3-6-f 例外 追加)

(5) ボール デッドが宣告される場合のホルダーに対する例外の明確化

- ☆ 従来、ホルダーがプレース キックのために手や足以外の身体のいずれかの部分をグラウンドに触れた状態でボールを保持していても、ボールはライブのまま、その後、公式規則に従ってキック、パスまたは前進させてもよいと規定されていたが、ボールの手渡しについては明文化されていなかった。

- ★ 本年より、ホルダーはボールを手渡ししてもボールはライブのままである。 (4-1-3-b 例外 変更)

(6) セーフティの例外となるモメンタム ルールについての明確化

- ☆ 従来、プレーヤーが自陣 5 ヤード ラインとゴール ラインの間でボールの確保を開始し、そのままエンドゾーン内でデッドが宣告され、モメンタム ルールにより、セーフティとならない例外規定において、キックをキャッチまたはリカバーした場合について、どちらのチームのキックも例外となっていた。
- ★ 本年より、上記のキックは相手チームのキックであると規定される。 (8-5-1-a 例外 変更)

(7) バックによる腰より下へのブロックの明確化

- ☆ 従来、スナップ時に身体の一部がタックル ボックスの中で静止しているバックは、ボールがタックル ボックスから出るまでの間、タックル ボックスの中で最初の接触が相手の正面の方向からの場合に限り、腰より下へのブロックが許されていた。
- ★ 本年より、上記バックによるブロックは、ニュートラル ゾーンを1ヤードを越えた地点までで接触を開始した場合も、タックル ボックスの中でのブロックであると明確化される。 (9-1-6-a-2 追加)

(8) ラフティング ザ パサーの規定の変更

- ☆ 従来、ディフェンスのプレーヤーが相手の膝または膝より下への強力な接触をした場合を除き、パスの姿勢をとってボールを投げる前のオフenseのプレーヤーに対する行為は、ラフティング ザ パサーの反則ではなかった。
- ★ 本年より、パスの姿勢をとってボールを投げる前のオフenseのプレーヤーに対する不必要に乱暴な行為は、ラフティング ザ パサーの反則となる。 (9-1-9-a 注 追加)

(9) スポーツマンらしからぬ行為の例の変更

- ☆ 従来、スポーツマンらしからぬ行為として特に禁止される行為の一つとして、発砲を真似ることが例示されていた。
- ★ 本年より、この例示は、「武器の使用を真似ること」に変更される。 (9-2-1-a-1-(c)変更)

(10) 審判員に対する身体的な妨害に対する罰則の明確化

- ☆ 従来、審判員に対する身体的な妨害は、スポーツマンらしからぬ行為の反則としてチームに罰則を科すと規定されていた。
- ★ 本年より、審判員に対する身体的な妨害は、反則を犯した個人が明確に特定できる場合は、その個人のスポーツマンらしからぬ行為の反則として罰則を科す。 (9-2-5-b 変更)

(11) ニュートラル ゾーンの手前における反則に対する施行地点の明確化

- ☆ 従来、ニュートラル ゾーンの手前におけるオフense チームの手の不正な使用、ホールディング、不正なブロックの反則およびパーソナル ファウルに対する罰則は、プレビアス スポットから施行すると規定されていた。

★ 本年より、ライブ ボール中のスポーツマンらしからぬ行為に対する罰則も同様の施行となる。

(10-2-2-b 変更)

(12) インスタント リプレーでの結果判定および用語の変更

☆ 従来、リプレーの結果判定は、「確認する(コンファーム)」、「変更する(オーバートーン)」、あるいは「フィールド上の判定のままとする(スタンド)」のいずれかであった。また、「議論の余地のない(ビデオの証拠)」という用語を用いていた。

★ 本年より、リプレーの結果判定は、「変更しない(アップヘルド)」と「変更する(オーバートーン)」のいずれかとなる。また、「明確かつ明白な(ビデオの証拠)」という用語になる。(12-1、12-3-5-a、他 変更)

(13) レビュー可能なプレーの明確化(ファンブルが前方でデッドとなった場合)

☆ 従来、ファンブルが前方のアウト オブ バウンズに出た場合で、第 1 ダウンの獲得に関わる場合はレビューが可能であった。

★ 本年より、第 1 ダウンの獲得に関わらず、ファンブルが前方のアウト オブ バウンズに出た場合はレビュー可能となる。(12-3-3-k 変更)

[3] 2025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2025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 (追加・削除) フィールド上に宣伝広告を描くことは、次の例外を除き認められない。

1. ~~《シーズン前後の試合またはニュートラル サイトでの試合で、試合にタイトル スポンサーの名称が付いている場合には、フィールドに宣伝広告を描くことが許される。》~~

<中略>

~~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。》~~

レギュラー シーズン中、商業組織体、商業スポンサーまたは個人は、装飾マーキングのために指定されたフィールド上の 7 ヶ所(すなわち、50 ヤード ラインを中心とする大きな 1 ヶ所、そのまわりの小さな 4 ヶ所、および 2 ヶ所のエンド ゾーン)のいずれかに広告を出すことができる。1 つの場所につき 1 つの広告/ロゴのみが許される。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。その他の広告をフィールド上に表示することはできない。(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)

2. ~~《商業組織体または個人がスタジアム、施設またはフィールドの命名権を保有している場合、商業組織体または個人の名称あるいは商業ロゴをフィールドの中心以外の場所に2ヶ所まで描くことが許される。これは公式規則 1-2-1-f の4ヶ所の装飾の内の2ヶ所としてカウントされる。》~~

シーズン前後の試合またはニュートラル サイトでの試合で、試合にタイトル スポンサーの名称が付いている場合には、フィールドにタイトル スポンサーの宣伝広告を描くことが許される。最多で3ヶ所、1つの宣伝広告は50ヤードラインで、それより小さい2つ以下の宣伝広告をそのまわりの指定された場所に描いてもよい。このような試合では、小さな装飾マーキングを描く場所を2ヶ所追加することが許される。これらの宣伝広告は、上記fの規定に従わなければならない。これ以外のタイトル スポンサーあるいは他の商業組織体の宣伝広告をフィールドに描くことは、認められない。(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)

3. ~~《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。~~

~~＜中略＞~~

~~これ以外のタイトル スポンサーあるいは他の商業組織体の宣伝広告をフィールドに描くことは、認められない。(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)》~~

- 1-4-6-c (追加) アイ シールド: 無色透明で、型を使用して作られ(鋭利な角や断面がない)、強度が確保されていること。眼鏡とゴーグルも無色透明であること。医学的な理由であっても例外は認められない。ただし、全米大学体育協会(NCAA)から透明度について許可を得られた、鏡面処理や反射効果のない透明に近いアイ シールドを使用することができる。この許可はアイシールドの安全性を担保するものではない。

1-4-11-a例外3 (変更)

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、ハーフタイム中のロッカー ルームを除き、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。

＜以下、省略＞

- 1-4-11-i (変更) 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》ず、自チームがボールを持っていないときは、相手チームのチーム エリアの外で待機しなければならない。

- 2-8-3 (追加) 無効なシグナルとは、次のいずれかに該当するBチームのプレーヤーによる手を振るシグナルである。

- a. 上記第2条の有効なシグナルとしての条件を満たしていない場合。
- b. フリー キックまたはスクリメージ キック中の“T” シグナルも含む。(A.R. 6-5-3 VII)

《~~スナッパ~~》c. スクリメージ キックがニュートラル ゾーンを越えた地点でキャッチされた後、またはニュートラル ゾーンを越えた地点のグラウンドに当たるかプレーヤーにタッチされた後に出された場合。(A. R. 6-5-3-Ⅲ～Ⅴ)

《~~スナッパ~~》d. フリー キックがキャッチされた後や、グラウンドに当たるかプレーヤーにタッチされた後に出された場合。(例外: 6-4-1-f)

2-16-10-a (変更) スクリメージ キック フォーマーションとは、《~~スナッパ~~の両脚の間から手渡してスナップを受け取る位置にプレーヤーがおらず》キッカー(またはホルダー)になる可能性があるプレーヤー以外のプレーヤーがスナッパのフレーム内におらず、スナッパとキッカー(あるいはホルダー)になる可能性があるプレーヤーとの間に誰も位置しておらず、かつ(1)最低1人のキッカーとなる可能性があるプレーヤーがニュートラル ゾーンから10ヤード以上離れていること、または(2)プレース キックのためにホルダーとキッカーになる可能性がある複数のプレーヤーがニュートラル ゾーンから7ヤード以上離れているフォーマーションである。(1)あるいは(2)のいずれの場合も、スクリメージ キック フォーマーションと認めるためには、キックの試みが行われることが明白でなければならない。(A.R. 9-1-14-Ⅰ～Ⅲ)

2-27-14-k (追加) ルール ボールのリカバーを試みているプレーヤー。

3-1-3-h (変更) タイムアウト:両チームは、《各》1回目の超過節に1回ずつのタイムアウト、および2回目の超過節に1回ずつのタイムアウト《~~ずつ~~》が認められる。さらに3回目の超過節の始まりから試合終了までに1回ずつのタイムアウトが両チームに認められる。(参照:3-3-8)第4節までに使用しなかったタイムアウトは、超過節には持ち越せない。各超過節で使用しなかったタイムアウトは、次の超過節に持ち越せない。超過節と超過節の間に取られたタイムアウトは、次の超過節のタイムアウトとみなされる。メディア タイムアウトは、《~~それぞれの超過節の間(第1と第2 超過節の間、第2と第3 超過節の間、等)~~》1回目の超過節の後および2回目の超過節の後のみに認められる。またメディアのためにチーム タイムアウトの長さを延ばすことは認められない。超過節は、ボールが最初にスナップされたときに始まる。
メディア タイムアウトがない場合、2回目《~~および4回目~~》の超過節終了後に2分間の休憩(レフリー タイムアウト)をとる。

3-3-6-a-1(追加) レフリーは、レフリー タイムアウトを取ることができるが、タイムアウトを与えられたプレーヤーは、そのプレーヤーのチームのチーム タイムアウトが認められた場合でも、最低1ダウンは試合から離れなければならない。疑わしい場合は、審判員は負傷したプレーヤーのためにタイムアウトを取る。次のプレーのために審判員がボールを置いた後に負傷したプレーヤーが出た場合は、そのプレーヤーのチームにチーム タイムアウトが課せられる。チームにタイムアウトが残っていない場合は、ゲームの遅延の反則に対する5ヤードの罰則が科される。(A.R. 3-3-6-X～XII)

3-3-6-f (追加) 10秒減算: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、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。(例外:前後半残り2分未満に第1ダウンを獲得したプレーで計時が一時的に停止し、負傷者が出た場合、残り時間が10秒以下であれば、10秒減算の対象となる。この10秒減算は、チーム タイムアウト

を取ることで回避することができる。)(A.R.3-3-6-XIII~XVI)

<以下、省略>

3-5-3 罰則[b, c] (変更)

ライブ ボール中の反則、プレビアス スポットから5ヤード。[S22]

前後半残り2分を宣告するタイムアウトの後、スナップ時に12人以上のBチームのプレーヤーがフィールドにいて、プレーに参加した場合、5ヤードの距離罰則に加え、被反則チームはゲームクロックをスナップ時に戻し、スナップでの計時開始を選択することができる。12人目のプレーヤーがスナップ時にフィールドから離れようとしていてプレーに影響がない場合は、通常の距離罰則の施行が選択でき、ゲームクロックをスナップ時に戻すことはできない。(A.R. 3-5-3-VIII~X)

4-1-3-b (変更) ボール キャリアの手や足以外の身体の一部がグラウンドに触れた場合。タックルや他の要因によりボール キャリアの手や足以外の身体の一部がグラウンドに触れたときに、ボールの確保を失った場合。(例外: オフェンス チームのプレーヤーがブレスキックのためにボールを保持しており、同一チームのプレーヤーが、キックをするふりをした場合、あるいはスナップ時にボールをキックできる位置にいる場合は、ボールはライブ ボールのままである。ボールをその後、公式規則に従ってキック、パス、手渡しまたは前進させてもよい。)(A. R. 4-1-3- I)

6-3-14-a (変更) Aチームがスナップ時にスクリメージ キック フォーマーション~~《Φ》~~で、スナッパーがスクリメージ ラインの端に位置していない場合、スクリメージ ラインから1ヤード以内にいるBチームのプレーヤーは、スナップ時にスナッパーのフレイムより完全に外側にセットしなければならない。(A. R. 6-3-14- I および II)

7-1-5-a-4 (変更) 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(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、明白にオフェンスの反則(フォルス スタート)を誘うような素早い《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)

7-1-5-a-5 (追加) いかなるプレーヤーも、相手プレーヤーがボールをプレーに移そうとすると、相手プレーヤーを混乱させるような言葉やシグナルを用いてはならない。また、オフェンスのスタートのシグナルに似せた音や拍子の、あるいはその他の方法で妨害するようなディフェンスのシグナルを用いてはならない。「ムーブ(move)」および「ステム(stem)」はディフェンスが使用する言葉として限定され、オフェンスによる使用が禁止される。また、オフェンスはクラップ(clap)(手を叩いて拍子を打つこと)をスタートのシグナルとして使用することができ、ディフェンスによるクラップが禁止される。(A. R. 7-1-5- V)

8-5-1-a 例外(a) (変更)

パスやファンブルしたボールをインターセプトした後、相手チームのファンブルやバックワード パスをリカバーした後、あるいは相手のキックをキャッチまたはリカバーした後に、

9-1-4 注2 (追加) 無防備なプレーヤー:(参照:2-27-14)疑わしい場合、プレーヤーは無防備である。無防備なプレーヤーは、次に示すような例を含むが、これらに限定されるものではない。

- ボールを投げようとしている、あるいは投げ終わった直後のプレーヤー。これにはパスの

姿勢でダウンフィールドを注視しているオフENSEのプレーヤーを含む。

<中略>

- 明らかにプレーをあきらめ、足からスライディングしているボール キャリア。
- ルース ボールのリカバーを試みているプレーヤー。

9-1-6-a-2 (追加) スナップ時に身体の一部がタックル ボックスの中で静止しているバックはボールがタックル ボックスから出るまでの間、タックル ボックスの中で最初の接触が相手の正面の方向からの場合に限り、腰より下へのブロックをしてもよい。このとき、ニュートラル ゾーンから1ヤード越えた地点まででブロックを開始したときは、タックル ボックスの中とみなす。「正面の方向から」とは、ブロックを受けるプレーヤーが注意を払うことができる前面で、時計の文字盤の「10時から2時」で表わされる範囲からと定義される。

9-1-9-a (追加) ディフェンスのプレーヤーは、明らかにボールが投げられた後、パサーに対して不必要に乱暴な行為をしてはならない。以下に掲げる行為は不正である。ただし、これらに限定されるものではない:

1. 公式規則 9-1-3 および 9-1-4 に記載されるターゲティングの反則となる行為。
2. 公式規則 9-1-4 の要求事項を満たしていないが、首または頭部への強力な接触。(公式規則 9-1-2 で規定する行為を含む)
3. パサーの手から明らかにボールが離れた後で、接触が避けられる状況で強力な接触を行った場合。(例外: A チームのプレーヤーによってブロックされた影響で、ディフェンスのプレーヤーがパサーとの接触を避けられなかった場合。ただし、ディフェンスのプレーヤーの行為が、この章に記載されるパーソナル ファウルに該当する場合は、その責任まで免責とはならない。)
4. パサーを痛めつけようとして、グラウンドにたたきつけたり、身体を乗せたりする行為。
5. この章に記載されるパーソナル ファウルに該当する行為。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。

注: 上記1、2および4は、パスを投げる姿勢をとっているオフENSEのプレーヤーに対する接触にも適用される。

9-1-14 (変更) スクリメージ キック フォーメーション~~《☐》~~で、スナッパがスクリメージ ラインの端に位置していない場合、スナップ後1秒間経過するまでは、ディフェンスのプレーヤーからスナッパに対して接触してはならない。

9-2-1-a-1-(c) (変更)

《発砲》 武器の使用を真似ること、あるいは賞賛を要求し手を耳に当てる行為など、相手や観客を刺激するすべての行為。

9-2-5-b (変更) 審判員に対する身体的な妨害は、スポーツマンらしからぬ行為の反則とし~~《☐》~~、反則を犯した個人が明確に特定できない場合はチームに科す。(A. R. 9-2-5- I)

罰則: 反則を犯した個人が明確に特定できない場合、チームのスポーツマンらしからぬ行為。デッド ボール中の反則として施行する。サクシーディング スポットから15ヤード。Bチームの反則

に対しては、他の公式規則に抵触しない限り自動的に第1ダウン。[S27]

10-2-2-b (変更) ニュートラル ゾーンの手前におけるオフENSE チームの反則

ニュートラル ゾーンの手前における次のオフENSE チームの反則に対する罰則は、プレビASS スポットから施行する。手の不正な使用、ホールディング、不正なブロックの反則《~~および~~》パーソナル ファウル~~および~~スポーツマンらしからぬ行為の反則。(例外:この反則がAチームのエンド ゾーンで起きた場合はセーフティである。)スクリメージキック プレー中のオフENSE チームの反則に対しては公式規則6-3-13を参照。

12-1-1 (変更) インスタント リプレーとは、試合の審判員によるフィールド上での決定を、公式規則(参照:12-3)に従ってビデオ レビューを行うことにより、《~~確認する(コンファーム)、変更する(オーバーターン)、あるいはフィールド上の判定のままとする(スタンド)~~》変更しない(アップヘルド)あるいは変更する(オーバーターン)ためのプロセスである。

12-1-2 (変更) インスタント リプレーのプロセスは、フィールド上の判定は正しいという基本的な前提のもとで行われる。ビデオの証拠(参照:12-6-1-c)によってフィールド上の判定が誤りであることが疑いの余地なく確信できた場合に限り、リプレー オフィシャルはその判定を変更(オーバーターン)することができる。そのような《~~議論の余地のない~~》明確かつ明白なビデオの証拠がない限り、リプレー オフィシャルはフィールド上の判定《~~のまま(スタンド)~~》を変更しない(アップヘルド)としなければならない。(~~例外:ターゲットイング。参照:12-3-5-a~~)

12-3-2-e-1(変更) パスがフォワード パスで不成功と判定され、ボールがアウト オブ バウンズとなった場合、ボールがルースとなった直後の継続した行為によって明確にリカバーされた場合、あるいはフィールド上の審判員がリカバーを確認した場合のみ、そのプレーはレビュー可能となる。どちらのチームがリカバーしたか、あるいはボールがアウト オブ バウンズとなったことを示す《~~議論の余地のない~~》明確かつ明白なビデオによる証拠をリプレー オフィシャルが確認できなければ、パス不成功というフィールド上の判定《~~のまま(スタンド)~~》を変更しない(アップヘルド)とする。

12-3-3-b-1(変更) どちらのチームのリカバーかを示す《~~議論の余地のない~~》明確かつ明白な証拠をリプレー オフィシャルが得られなかった場合、フィールド上の審判員からどちらのチームがリカバーしているかの情報を得られなかった場合、あるいはボールがアウト オブ バウンズとなったことを示す《~~議論の余地のない~~》明確かつ明白なビデオの証拠をリプレー オフィシャルが得られなかった場合、パス不成功の判定はフィールド上の判定《~~のまま(スタンド)~~》を変更しない(アップヘルド)とする。

12-3-3-d-1(変更) ボールがデッドと判定され、リプレー オフィシャルがどちらのチームのリカバーかを示す《~~議論の余地のない~~》明確かつ明白なビデオの証拠を得られなかった場合、あるいはフィールド上の審判員からどちらのチームがリカバーしているかの情報を得られなかった場合、ボールデッドの判定はフィールド上の判定《~~のまま(スタンド)~~》を変更しない(アップヘルド)とする。

12-3-3-d-3(変更) 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~~》明確かつ明白な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-k (変更) ファンブルが前方のアウト オブ バウンズに出た場合~~《で、第1ダウンの獲得に関わる場合》~~。

12-3-5-a (変更) リプレー オフィシャルは、公式規則9-1-3および9-1-4のすべてのターゲティングの反則をレビューする。このレビューは、ターゲティングの反則に関するすべての要素が対象となる。~~《ターゲティングのレビューでは、フィールドの判定のまま(スタンド)という判定を行わない。》~~

12-3-6-d-1(変更) ボールがデッドとなったとき、あるいはチーム タイムアウトが認められたときにゲーム クロックの時間がまだ残っていることを示す、~~《議論の余地のない》~~ 明確かつ明白なビデオの証拠をリプレー オフィシャルが得られた場合。

12-3-8-h (変更) ~~《明らかでかつはっきりとした》~~ 明確かつ明白なターゲティングの反則。(参照:12-3-5-b)

12-6-1-d (変更) レフリーはリプレー オフィシャルと協議し、レビューが完了した後、以下のいずれかのアナウンスを行う。

1. ビデオの証拠により、フィールド上の判定が確認~~《(コンファーム)》~~された場合、あるいはフィールド上の判定を変更(オーバーターン)するほどの明確かつ明白な証拠がない場合。

「レビューの結果、フィールド上の判定~~《が確認されました》~~は変更されません。」

~~《2. フィールド上の判定を変更(オーバーターン)するほどの議論の余地のない(決定的な)証拠がない場合。『レビューの結果、フィールド上の判定のままとなります。』(例外:12-3-5-a—ターゲティングの判定では、フィールド上の判定のまま(スタンド)は用いない。)》~~

~~《3. 》~~ 2. フィールド上の判定が変更(オーバーターン)になった場合。(参照 12-7)「レビューの結果、[ビデオによる証拠の簡潔な説明を行う]。そのため、[判定による影響の概要を説明する]。」

12-7-1 (変更) フィールド上の判定を変更(オーバーターン)するためには、リプレー オフィシャルは、モニターに映し出される1つ以上のビデオ リプレーから得られる~~《議論の余地のない》~~ 明確かつ明白なビデオの証拠によって、何の疑いの余地もなく確信していなければならない。

【以下は、公式規則解説書の追加・変更項目である。】

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。》『T』シグナルは無効なフェア キャッチ シグナルとみなされ、ボールがキャッチされた時にデッドとなる。B21がボールを確保したらすぐに審判員はプレーを止める。B-25からBチームのボールで第1ダウン、10ヤード。

A. R. 3-2-4 計時装置

- VI. B-40で第2ダウン、10ヤード。試合の終盤で、A22はランで8ヤード前進し、シリーズ獲得線の手前でタックルされた。A22がダウンになった時、ゲーム クロックは残り1分58秒を示していた。そのプレー中にB54のヘルメットが脱げた(反則による直接の結果によるものではない)。判定:ゲーム クロックは、残り2分を宣告するタイムアウトと、B54のヘルメットが脱げたことにより、1分58秒で止められる。Bチームのヘルメットが脱げた場合でも、残り2分を宣告するタイムアウトの後、プレー クロックは25秒にセットされ、ゲーム クロックはスナップで計時を開始する。(Bチームに負傷者が発生した場合も同様にプレー クロックをセットする。)

A. R. 3-3-4 チーム タイムアウト

- III. B-40で第3ダウン、10ヤード。第2節の終盤、残り2分を宣告するタイムアウトの後、Aチームは5点差を追っていて、タイムアウトは3回残っていた。A12はパスを投げ、A88が飛び込んだがパスは不成功と判定され、ゲーム クロックは残り15秒で止まった。Aチームのヘッド コーチはパス不成功のフィールド上の判定にチャレンジするためにタイムアウトを要求した。リプレー オフィシャルはフィールド上の判定を変更(オーバーターン)し、B-31でのキャッチとした。判定:判定の変更(オーバーターン)により、AチームはB-31で第4ダウン、1ヤードになる。この状況は残り2分を宣告するタイムアウトの後であり、リプレー オフィシャルによってフィールド上の判定が変更(オーバーターン)され、正しい判定ではゲーム クロックは止まらないので、このプレーは10秒減算の対象である。コーチのチャレンジが成功した後、どちらのチームも10秒減算を回避するためにタイムアウトをとることができる。もしAチームがここで減算を回避するためにタイムアウトを使ったら、Aチームのタイムアウトは残り2回になる。また、もしこれがAチームの1回目のチャレンジであれば、Aチームにはこの試合中もう1回チャレンジできる権利が残る。
- IV. B-40で第3ダウン、10ヤード。第2節の序盤、Aチームはタイムアウトが3回残っていた。A12はA88にパスを投げたがパスは不成功と判定された。Aチームのヘッド コーチはパス不成功のフィールド上の判定にチャレンジするためにタイムアウトを要求した。リプレー オフィシャルはフィールド上の判定を変更(オーバーターン)し、B-31でのキャッチとした。ボールがB-31でレディ フォー プレーとなった後、Aチームはプレー クロックが残り少なくなってからハドルを解き、Aチームのヘッド コーチはプレー クロックがゼロになる直前にタイムアウトを取ろうとした。判定:デッド ボール中の反則。Aチームによるゲームの遅延。リプレーによって判定が変更(オーバーターン)された後、AチームはB-31で第4ダウン、1ヤードになったが、ゲームの遅延に対する罰則によって、AチームはB-36で第4ダウン、6ヤードになる。2023年に追加された公式規則3-3-4-aの変更、1つのデッド ボール中に同じチームが連続してチーム タイムアウトを取れないことにより、審判員はAチームのコーチによるタイムアウトの要求を認めない。新しい規則の意図は試合を進めさせることである。Aチームにはこの試合中もう1回チャレンジできる権利が残り、チーム タイムアウトは課されず、前半の残りタイムアウトは3回である。

A. R. 3-3-6 負傷者のためのタイムアウト

- X. B-45で第3ダウン、10ヤード。クォーターバックA12はランでB-15まで前進して第1ダウンを獲得した。ボール デッドが宣告され、バック ジャッジがボールを置いた後、B75はディフェンス側に向かって動いていたが、グラウンドに倒れ、負傷している様子を見せた。審判員は、(a)B75が倒れたのはボールが置かれた後であるとの確信があった。(b)B75が倒れたタイミングは分からなかった。判定:(a)B75に対する負傷者のためのタイムアウトによって時計が止められ、Bチームにチーム タイムアウトが課される。(b)負傷者のためのタイムアウト中、リプレー オフィシャルは負傷者が発生したタイミングとボールが置かれたタイミングの関係についてフィールド上の審判員を助けることができる。インスタント リプレーがない試合で、疑わしい場合、Bチームはチーム タイムアウトを課されない。

- XI. B-45で第3ダウン、10ヤード。クォーターバックA12はランでB-15まで前進して第1ダウンを獲得した。ボール デッドが宣告され、バック ジャッジがボールを置いた後、アンパイアはB55が脳震盪の兆候(参照:付録C)を示していることに気づいた。 **判定:** 審判員はすぐに負傷者のためのタイムアウトを取って試合を止め、B55がすぐに適切な医学的評価を受けられるようにする。Bチームはチーム タイムアウトを課されない。
- XII. B-30で第3ダウン、10ヤード。試合残り4秒でAチームは試合に勝つためのフィールド ゴールのフォーメーションについた。Bチームはチーム タイムアウトが3回残っていて、スナップの直前にキッカーの集中を乱すタイムアウトをとった。両チームが再びフォーメーションにつき、レフリーはレディ フォー プレーのシグナルを行った。ポジションについていたB75がスナップの前にグラウンドに倒れ、負傷している様子を見せた。 **判定:** ボールが置かれた後にB75が負傷している様子を見せたが、一つのデッド ボール中に同じチームが連続してチーム タイムアウトをとることはできない。Bチームはゲームの遅延による5ヤードの罰則が科され、B-25で第3ダウン、5ヤードになる。
- XIII. B-30で第3ダウン、10ヤード。第4節の終盤、Aチームはフィールド中央にパスを成功させ、A88が第1ダウンを獲得してB-15のインバウンズでタックルされた。A88はグラウンドに倒れたままになり、レフリーは負傷者のためのタイムアウトを宣告した。この時(a)ゲーム クロックは残り5秒だった。(b)ゲーム クロックは残り15秒だった。 **判定:** (a)Bチームは10秒減算の選択ができる。Aチームはタイムアウトが残っていれば、10秒減算を回避するためのタイムアウトを取れる。もし10秒減算が適用されれば試合終了になる。(b)10秒減算の選択はできない。負傷者のためのタイムアウトの後、レフリーのシグナルによって時計を開始する。
- XIV. B-30で第3ダウン、10ヤード。第4節の終盤、Aチームはフィールド中央にパスを成功させ、A88が第1ダウンを獲得してB-15のインバウンズでタックルされた。スナップされた時(a)Bチームは12人のプレーヤーがフィールド上にいた。(b)Aチームのフォーメーションは正当ではなかった。(c)プレー中にA77のヘルメットが脱げた(相手側の反則による直接の結果ではない)。(a)から(c)のすべての場合にA88はグラウンドに倒れたままになり、レフリーは負傷者のためのタイムアウトを取った。この時ゲーム クロックは残り5秒だった。 **判定:** (a)Bチームの交代違反により審判員がタイムアウトを取るため、10秒減算の選択はない。(b)Aチームの不正なフォーメーションにより審判員がタイムアウトを取るため、10秒減算の選択は無い。(c) Bチームは10秒減算の選択ができる。Aチームはタイムアウトが残っていれば、10秒減算を回避するためのタイムアウトを取れる。もし10秒減算が適用されれば試合終了になる。
- XV. B-30で第3ダウン、10ヤード。第4節の終盤、Aチームは(a)フィールド中央にパスを成功させ、A88が第1ダウンを獲得してB-15でアウト オブ バウンズに出た。(b)パスが不成功だった。(a)、(b)ともにA88はグラウンドに倒れたままになり、レフリーは負傷者のためのタイムアウトを取った。この時ゲーム クロックは残り5秒だった。 **判定:** 10秒減算の選択はできない。理由は(a)ランナーがアウト オブ バウンズに出てゲーム クロックが停止した。(b)パス不成功でゲーム クロックが停止した。
- XVI. B-30で第3ダウン、10ヤード。第4節の終盤、Aチームはフィールド中央にパスを成功させ、A88が第1ダウンを獲得してB-15のインバウンズでタックルされた。B27はグラウンドに倒れたままになり、レフリーは負傷者のためのタイムアウトを取った。この時(a)ゲーム クロックは残り5秒だった。(b)ゲーム クロックは残り15秒だった。 **判定:** (a)Aチームは10秒減算の選択ができ、辞退すれば計時はスナップで開始する。(b)10秒減算の選択はできない。負傷者のためのタイムアウトの後、レフリーのシグナルによって計時を開始する。

A. R. 3-5-3 12人以上のプレーヤー

VIII. B-25で第1ダウン、10ヤード。第4節、ゲーム クロックが残り12秒でAチームはボールをスナップした。クォーターバックA12は空いているレシーバーを見つけられず、タックル ボックスの外にスクランブルしてニュートラル ゾーンを越えるパスを投げ捨てた。プレー終了になった時、残り時間は6秒だった。ディフェンスは12人のプレーヤーがプレーに参加していた。 判定: Bチームの交代違反。プレビース スポットから5ヤードの罰則が科される。Aチームはゲーム クロックを12秒に戻して次はスナップで計時開始することを選択できる。

IX. B-25で第1ダウン、10ヤード。第4節、ゲーム クロックが残り12秒でAチームはボールをスナップした。クォーターバックA12は空いているレシーバーを見つけられず、タックル ボックスの外にスクランブルしてニュートラル ゾーンを越えるパスを投げ捨てた。プレー終了になった時、残り時間は6秒だった。ディフェンスは12人のプレーヤーがフィールド上にいたが、B21が急いでフィールドから出ようとしていて、B21が出る直前にスナップされた。 判定: Bチームの交代違反。プレビース スポットから5ヤードの罰則が科される。B21がプレーに影響を与えなかった場合、時計の修正は行われない。

X. B-25で第1ダウン、10ヤード。第4節、ゲーム クロックが残り12秒でAチームはボールをスナップした。クォーターバックA12は空いているレシーバーを見つけられず、タックル ボックスの外にスクランブルして10ヤード前進してインバウンズでダウンとなり、ゲーム クロックは残り6秒で止まった。ディフェンスは12人のプレーヤーがプレーに参加していた。 判定: Bチームの交代違反。ゲーム クロックを元に戻すために、罰則を受諾することは必須ではない。オフェンスは5ヤードの罰則を辞退し、ゲーム クロックを12秒に戻して、次はスナップでゲーム クロックの計時を開始することを選択できる。

A. R. 4-1-2 ライブ ボールがデッド ボールになる場合

II. A-30で第4ダウン、15ヤード。Aチームがパントした。B44がキックを待ち受けていたがB-35でマフした。B44がキックをキャッチしたと思い、バック ジャッジは笛を吹いたが、マフされたボールはグラウンドに転がっていた。プレーヤーが密集してパイル状態となり、ボールは見えなくなった。キック中に、B22がホールディングの反則を犯した。 判定: インスタント リプレーを採用しない試合の場合: 不用意なホイッスル。公式規則4-1-2-b-3が適用される。ボールはプレビース スポットに戻され、10ヤードのホールディングの罰則が施行される。A-40でAチームの第1ダウン、10ヤード。 インスタント リプレーを採用する試合の場合: 不用意なホイッスル。公式規則12-3-3-dおよびI が適用される。リプレー オフィシャルはどちらのチームがリカバーしたかを示す明確かつ明白なビデオの証拠がないため、フィールド上のボール デッドの判定~~《のままとする。》~~は変更されない(アップヘルド)。ホールディングの罰則は、ポストスクリメージ キックの規則により、B-35から施行される。B-25でBチームの第1ダウン、10ヤード。

III. B-45で第1ダウン、10ヤード。ボール キャリアA22がB-45でタックルされて倒れる最中にファンブルしたが、審判員が不用意なホイッスルを吹いた。ボールにプレーヤーが密集し、グラウンドに倒れた状態でB66が明らかにリカバーした。 判定: インスタント リプレーを採用しない試合の場合: 不用意なホイッスル。公式規則4-1-2-b-2が適用される。Aチームはダウンの繰返しを選択し、ボールはプレビース スポットに戻される。 インスタント リプレーを採用する試合の場合: 不用意なホイッスル。公式規則12-3-3-dおよびI が適用される。A22がダウンする前にファンブルしたとリプレー オフィシャルが判定すれば、B66がファンブルをリカバーした地点でBチームのボール確保となる。もし、リプレー オフィシャルがボールを確保したチームを判定できなければ、ボール キャリアがボールの確保を失う前にダウンしていたというフィールド上の判定~~《のままとする。》~~は変更されない(アップヘルド)。ボール デッドの地点でボールはAチームの所属となる。

V. A-30で第4ダウン、15ヤード。Aチームがパントした。B44がキックを待ち受けていたがB-35でマフした。B44がキックをキャッチしたと思い、バック ジャッジは笛を吹いたが、マフされたボールはグラウンドに転がっていた。ボールにプレーヤーが密集し、パイル状態となった。 **判定:** インスタント リブレイを採用しない試合の場合: 不用意なホイッスル。公式規則4-1-2-b-3が適用される。ボールはプレビウス スポットに戻され、A-30から第4ダウン、15ヤード。 インスタント リブレイを採用する試合の場合: 不用意なホイッスル。公式規則12-3-3-dおよびI が適用される。リブレイ オフィシャルはどちらのチームがリカバーしたかを決定できないため、フィールド上のボール デッドの判定 ~~《のままとする。》~~ は変更されない(アップヘルド)。B-35からBチームの第1ダウン、10ヤード。

A. R. 6-5-3 無効なシグナル: キャッチまたはリカバー

VII. フリー キックが空中にある間に、B21はキックをリターンしないことを意図して「T」シグナルを出した。ボールは(a)B21によってB-5でキャッチされた。(b)B44によってB-5でキャッチされた。判定: キャッチされた時ボールはデッドとなる。(a)Bチームのボールで、25ヤード ラインから第1ダウン、10ヤード。(b)Bチームのボールで、5ヤード ラインから第1ダウン、10ヤード。

A. R. 9-2-5 試合の運営とサイドラインの妨害

I. 試合開始のキックオフで、B22は自己のゴール ライン上でキックをキャッチし、Bチーム側のサイドライン近くをリターンした。サイド ジャッジがプレーを見ながらサイドラインを走っているとき、白で塗られた制限された領域にいるBチームのコーチあるいは登録選手に突き当たった、あるいは避けるために回り道をしなければならなかった。B22はA-20でアウト オブ バウンズに押し出された。 **判定:** いずれの場合もプレー中の審判員に対する身体的な接触の妨害である。警告はしない。Bチームのスポーツマンらしからぬ行為の反則。デッド ボール中の反則として施行する。もしBチームのコーチあるいは登録選手を特定できる場合は、その個人のスポーツマンらしからぬ行為の反則となる。もしコーチあるいは登録選手を特定できない場合は、チームに対するスポーツマンらしからぬ行為の反則となる。15ヤードの罰則を施行し、A-35でBチームの第1ダウン、10ヤード。

II. キックオフからのロング リターン中に、ヘッド コーチがコーチング ボックスから出て、制限された領域にいた、あるいは、サイドライン近くのフィールド オブ プレーに入っていたために、サイド ジャッジは止まって避けなければならなかった。 **判定:** デッド ボール中の反則として施行する。サクシーディング スポットから15ヤードの罰則。このヘッド コーチに対する反則であり、2回のスポーツマンらしからぬ行為の反則を犯した場合は退場となるうちの1回として数えられる。

III. キックオフからのロング リターン中に、ヘッド コーチあるいは他のコーチ、もしくは両者がコーチング ボックスから出て、制限された領域にいた、あるいは、サイドライン近くのフィールド オブ プレーに入っていた。プレー中に審判員に対する身体的な妨害はなかった。 **判定:** デッド ボール中の反則として処理をする。
1回目の違反: サイドラインの妨害に対する警告。距離罰則はない。
2回目および3回目の違反: サイドラインの妨害によるゲームの遅延。サクシーディング スポットから5ヤード。
4回目およびそれ以降の違反: サイドラインの妨害によるスポーツマンらしからぬ行為の反則。サクシーディング スポットから15ヤード。これは、~~《チームに対するスポーツマンらしからぬ行為の反則であり、コーチに対する反則ではない。》~~ その個人を特定できなければチームに対するスポーツマンらしからぬ行為の反則となる。

以上