

2009年度・公式規則変更内容・決定報・変更条文篇

(全28頁)

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の条文を以下のように変更します。この2009年度・公式規則変更内容・決定報・変更条文篇は、本年6月29日発表の主要項目解説篇に掲載された変更項目、およびその他の項目における公式規則の変更条文を記したものです。

この公式規則変更は2009年秋季公式戦より適用します。

2009年度・公式規則変更

2009年度・公式規則変更内容の全文は、下記の通りです。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)、(移項)、(移動)等は()内の事項が行われた事を示し、それに続く規則文は新変更文である。なお、新規、追加、変更の各用語は次の原則で使用する。
新 規: 篇一章一条、あるいはその下位の項目の単位で、新規に条文が定められた場合。
追 加: 文の単位で新たに条文が定められた場合。
変 更: 一つの文の中で、条文の変更(単語等の追加を含む)が定められた場合。
なお、新規、追加、変更、削除等が混在する場合は、変更として扱う。

② 下線部は、変更、追加が行われた場合にその部分を示す。削除に関しては削除された部分を《 》で囲み、削除文字上に二重線を引いてある。

③ 新規の条文の発生、および削除に連動した既存の「篇一章一条」およびその下位の項目の番号の変更に關しては、原則として、この決定報に記載していない。

④ 【注:……………】は、当該条項に関する競技規則委員会の注意書きである。

- 1-1-1-b (変更) 各チームは10名以下のプレーヤーでもプレーすることが許される。しかし、次の条件が満たされなければ、不正なフォーメーションの反則である。
1. ボールがフリーキックされる時に、キッカーの両側に少なくとも4名ずつのAチームのプレーヤーがいなければならない。(参照: 6-1-2-c)
 2. スナップ時に攻撃側のスクリーメージ・ラインには、50～79の番号のプレーヤーが最低5名いなければならない。またバックフィールドには4名を越えたプレーヤーがいてはならない。(参照: 2-21-2、2-27-4および7-1-3-b-1) (例外: 1-4-2-b) (A. R. 1-4-2-I ~ V)
- 1-1-6 (変更) 公式規則の適用を受ける者
- a. チームエリアのすべての関係者は、公式規則の適用を受け審判員の決定に従わなければならない

ない。

b. すべてのプレーヤー、交代選手、被交代選手、コーチ、トレーナー、ユニフォームを着たチアリーダー、ユニフォームを着たバンド関係者、ユニフォームを着たマスコット、商業宣伝用マスコット、場内放送アナウンサー、視聴覚機器オペレーター、および両チームや競技団体などの関係者は、公式規則の適用を受け審判員の決定に従わなければならない。《この場合、関係者とは、~~チームエリアに入ることを認められている者をいう。~~》

1-2-4-b (変更) チームエリアに入ることができるのは、規則どおりのユニフォームを着用した選手と、試合に直接関係のある最大60名までのチーム関係者である。チームエリアのすべての関係者は、公式規則の適用を受け審判員の決定に従わなければならない。(参照:1-1-6)「規則どおりのユニフォーム」とは、公式規則どおりの装具を着用し直ちにプレーができる状態にあるものをいう。必要なすべてのユニフォームを着用していない60名までのチーム関係者は、1から60までの連続した番号が振られた特別のチームエリア入場証明書(許可証)をつけないといけない。他の証明書(許可証)ではチームエリアに入れない。(参照:1-1-6-b)

1-4-2-b (変更) スクリメージ・ダウンにおいては、スクリメージ・ライン上の5名以上の攻撃側プレーヤーは、50～79までの番号を付けなければならない。
(例外:スクリメージ・キック・フォーメーション(参照:2-15-10)時に、Aチームは、以下の条件を満たせば、スクリメージ・ライン上の50～79の番号のプレーヤーが5名未満でもよい。
1. 50～79以外の番号で、その位置によって無資格レシーバーであるすべてのプレーヤーは、スナッパーがボールにタッチ、またはタッチするふりをした(例:膝またはその下へ手を降ろした)時に、番号の規定の例外となる。
2. スナップ時に、このような番号の例外のプレーヤーは、ライン上にいなければならないが、ラインの端にいてはならない。この規定の違反は、不正なフォーメーションの反則である。
3. このようなプレーヤーは、ダウンが終わるまで番号の例外のプレーヤーであり、7-3-5によって有資格レシーバーとならない限り無資格レシーバーのままである。
以上の条件は、スナップ前に節が終了した場合、またはレフリー・タイムアウトあるいはチーム・タイムアウトがあった場合に、解消される。(A. R. 1-4-2-I, IV, V)[S19]

1-4-3 (変更) 対照的な色
a. 対戦する両チームのプレーヤーは、対照的な色のジャージーを着用しなければならない。同一チームのプレーヤーは、同一色、同一デザインのジャージーを着用しなければならない。
1. ビジティング・チームは、白色のジャージーを着用しなければならない。シーズン前に両チームが文書により合意すれば、ホームチームは白色のジャージーを着用することができる。
2. ホームチームがカラー・ジャージーを着用する場合、ビジティング・チームは次の条件を満たせば、かつその場合に限りカラー・ジャージーの着用ができる。
(a)ビジティング・チームがカラー・ジャージーを着用することをホームチームが試合前に文書で合意する。
(b)両チームのジャージーが対照的な色であることをホームチームの所属する競技団体が認める。
3. 前・後半の開始時のキックオフにおいて、ビジティング・チームが1-4-3-a-2の規定に反しカラー・ジャージーを着用すれば、スポーツマンらしからぬ行為の反則である。
罰則:デッドボール中の反則として施行する。キックオフの後のサクシーディング・スポットから15ヤード。キックオフがタッチダウンとなった場合は、罰則をトライで施行するか、または次のキックオフで施行するかを、ホームチームが選択する。
b. 白いジャージーとは、対照的な色のプレーヤーの番号、プレーヤー名、チーム名、チーム章、競技団体の標章、マスコットのマーク、試合の記念章、追悼の標章および国旗だけが付いているものをいう。一つの標章は付随する生地(例:パッチ当て)を含み16平方インチ(103cm²)の大きさ(例:矩形、平行四辺形)以内でなければならない。袖にストライプがあってもよい。襟および袖口に最大1インチ(25mm)の縁取り、および脇の縫い目(腋の下からパ

パンツの最上部まで)に最大4インチ(10cm)のストライプを使用してもよい。

- c. カラー・ジャージーに白色を含む場合、白色は、プレーヤーの番号、番号の縁取り、プレーヤー名、チーム名、袖のストライプ、襟および袖口に最大1インチ(25mm)の縁取り、脇の縫い目(腕の下からパンツの最上部まで)に最大4インチ(10cm)、および正当な標章の部分以外に使用してはならない。(参照:1-4-3-b)

罰則(b, c):前後半にチーム・タイムアウト各1回。

1-4-4 (変更) 必要な装具

すべてのプレーヤーは、以下に定められた装具を着用しなければならない。装具は、専門的な業者によって製造されたものであり、かつ安全性を低下させるような手が加えられていてはならない。

- a. ニーパッド:膝を完全に覆い、パンツ内にしまわれている厚さ1/2インチ(13mm)以上の柔いニーパッド。いかなるパッド、プロテクターも、パンツの外に着用してはならない。同一チームのプレーヤーは、同一色、同一デザインのパンツを着用しなければならない。
- b. ヘルメット:フェイス・マスクがあり、かつ4ポイントまたは6ポイント・チンストラップにより固定されたヘルメット。チンストラップにより固定されていない場合は、バイオレーションである。審判員は、一つでも留め金がとまっていない場合、プレーヤーに警告しなければならない。この場合、プレーヤーがその警告を無視しない限りタイムアウトを課さない。同一チームのプレーヤーは、同一色、同一デザインのヘルメット、同一色のフェイス・マスクを着用しなければならない。
- c. 他のパッド:ショルダー・パッド、尾てい骨の部分の保護のあるヒップ・パッド、サイ・ガード。
- d. マウスピース:口の内部に入れ、すべての上顎歯を覆うマウスピース。色は見た目に分かりやすいもの(白色や透明以外)でなければならない。マウスピースは、ぴったりと適合していることが望ましい。
- e. ジャージー:ショルダー・パッドを完全に覆う袖があり、裂けやすいように改造やデザインがされていない、1-4-3および1-4-4-fに適合するジャージー。ジャージーはパンツの中にしまえるだけの十分な長さが必要であり、かつパンツの中にしまわれていなければならない。試合中にベストや2枚目のジャージーを併用して着用することは禁止する。
- f. 番号:ジャージーの前面には高さ8インチ(20cm)以上の、後面には高さ10インチ(25cm)以上の大きさで、ジャージーの色と明確に区別できる色で、かつ明確に識別でき簡単にはとれないアラビア数字を付けなければならない。同一チームのすべてのプレーヤーは、同一色で同一字体の番号をジャージーの前面と後面に付けなければならない。数字の線の太さは、おおよそ1.5インチ(38mm)でなければならない。ユニフォームに付けるいかなる番号も、ジャージーの前後の番号と同一の番号でなければならない。
- g. 記念章:故人、あるいは重大な傷害・疾病の関係者の記念章は、その個人の番号、名前またはイニシャルを直径1.5インチ(38mm)以内の標章として、一つだけユニフォームまたはヘルメットに付けてもよい。
- h. ソックス:すべての選手は、色、デザインおよび長さが同一の、見た目にわかるソックスまたは脚部を覆うものを着用しなければならない。(例外:負傷部の保護あるいは負傷の予防のための、改造がなされていないニーブレス、テープおよびバンデージ。素足のキッカー)(A. R. 1-4-4-I)

注:1-4-4にすべての点で適合した規定の装具を付けていないプレーヤーに対しては、その所属チームにチーム・タイムアウトが課せられる。また、そのプレーヤーは装具がすべての点に適合するまで、プレーに参加することはできない。

バイオレーション:3-3-6および3-4-2-b-2。[S23、S3またはS21]

注:すべてのプレーヤーは、その安全性についての試験に合格し、規格に合った、製造業者によって供給されたヘルメットを着用しなければならない。

1-4-5-r (変更) 無色透明でないアイ・シールド、または鋳造され固い物質で作成されていないアイ・シールド。

1-4-6-b (変更) 審判員はプレーヤーの必要な装具の未着用や不正な装具の着用を、ボールがレディ・フォー・プレーとなる前に確認しなければならない。緊急の場合のみ、プレー・クロックの計時は中断される。例:プレーヤーがヘルメットやマウスピースを着用していない場合(A. R. 1-4-6-I)。そのチ

ームにチーム・タイムアウトが課されるか、タイムアウトを消費していた場合は遅延の反則である。
バイオレーション:3-3-6、および3-4-2-b-2[S23、S3またはS21]

- 2-2-3-b (変更) すべてのプレーヤーは、ファンブル(例外:7-2-2-a-2、~~《7-2-2-b-2》~~および8-3-2-d-5)またはバックワード・パスによってルースになったボールを、タッチ、キャッチ、またはリカバーする資格を持っている。しかし、キックによってルースになったボールにタッチする資格は、キックの公式規則(第6篇)に従うものとし、フォワード・パスにタッチする資格は、パスの公式規則(第7篇)に従うものとする。
- 2-2-4 (変更) ボールがレディ・フォー・プレーとなる時
デッドボールは、次の場合にレディ・フォー・プレーとなる。
a. 40秒のプレー・クロックの計時中は、審判員がインバウンズ・ライン上、またはインバウンズ・ライン間にボールを置き、その後、自己の位置についた時。
b. 25秒にプレー・クロックがセットされている場合は、レフリーがホイッスルを鳴らし、“計時開始”[S2]または“ボール・レディ・フォー・プレー”[S1]のシグナルを行った時。(A. R. 4-1-4-I およびII)
- 2-2-5 (変更) 確保
「確保」とは、ライブボールあるいはフリーキックをするボールを、保持または支配していることを意味する。これはプレーヤーの確保、またはチームの確保に適用される。
a. プレーヤーが確保するとは、そのプレーヤーがインバウンズのグラウンドに接触している時にボールをしっかりと確実に保持または支配していることである。ボールは、この時にプレーヤーの確保となる。
b. チームが確保するとは:
(1)そのチームのプレーヤーが確保しているときであり、パント、ドロップキック、またはプレースキックを行おうとしているときを含む
(2)そのチームのプレーヤーによって投げられたフォワード・パスが空中にあるとき
(3)ルースボール中は、そのチームのプレーヤーの一人が最後に確保していた場合。
c. そのチームのプレーヤーがボールをキャッチまたはリカバーする資格がある場合にチームが確保をすれば、そのチームは正当に確保したことになる。
- 2-2-6 (変更) 所属
「確保」に対して「所属」とは、デッドボールを所有することである。その場の状況を規定する公式規則に従って、ボールをプレーに移さねばならないため、その所有は一時的なものである。
- 2-2-7 (変更) キャッチ、インターセプト、リカバー
a. ボールをキャッチするとは、プレーヤーが
1. 空中にあるライブボールを確保する、あるいは
2. 跳び上がり空中でライブボールをしっかりと掴み、そのまましっかりと掴んだままボールが最初にインバウンズのグラウンドにタッチする、あるいは
3. 跳び上がり空中でライブボールをしっかりと掴み、自分の身体のどこかが最初にインバウンズに着地する、または4-1-3-pのデッドボールの条項が適用される状態になる場合をいう。(A. R. 2-2-7-I ~ V、および7-3-6-IV)
片足が最初にインバウンズに着地し、レシーバーがボールを確保し支配していれば、次のステップがアウト・オブ・バウンズでも、またレシーバー自身がアウト・オブ・バウンズに倒れてもキャッチである。(A. R. 7-3-6-XV II)
以上の3条件のいずれかを満たしたプレーヤーは、キャッチしたという。
b. 相手側のパスまたはファンブルをキャッチすることを、インターセプトという。
c. インバウンズのグラウンドに膝がついている、あるいは倒れているプレーヤーがキャッチした場合は、パスの成功またはインターセプトである。(参照: ~~《7-3-1および2、および》~~ 7-3-6 および7)
d. ボールがグラウンドに当たった後でもライブの場合に、前記のキャッチの3条件のいずれかを満

たせば、プレーヤーはボールをリカバーしたことになる。

e. グラウンドに戻ったと同時にボールの確保を失った場合は、キャッチ、インターセプト、リカバーではない。

f. 疑わしい場合はキャッチ、インターセプト、リカバーではない。

2-3-2-a (変更) 腰より下のブロックとは、ブロックの身体のいずれかの部分を、相手(ボールキャリアを除く)の腰より下に最初に接触させることである。疑わしい場合は、腰より下のブロックである。(参照:9-1-2-e)

2-3-3 (変更) チョップ・ブロック
チョップ・ブロックとは、相手のプレーヤー(ボールキャリアを除く)に対して2名のプレーヤーが行うハイ/ローまたはロー/ハイの組み合わせのブロックであり、フィールドの場所およびそれぞれのブロックの時間的な差は関係がない。「ロー」とは相手の股またはその下を指す。(A. R. 2-3-3-Ⅲ、Ⅳおよび9-1-2-XXVI)

2-3-6 (新規) ブロッキング・ゾーン
a. ブロッキング・ゾーンとは、スナッパーを中心としてサイドラインの方向に左右5ヤードずつ、ゴールラインの方向に前後3ヤードずつの長さの長方形のゾーンである。
b. ブロッキング・ゾーンは、ボールがこのゾーンから出ると消滅する。

2-6 (変更) ダウンとダウン間
第1条 ダウン
ダウンとは、ボールがレディ・フォー・プレーとなった後に正当なスナップまたは正当なフリーキックで始まり、ボールがデッドになって終了するまでの試合の単位のことである。(例外:トライはボールがレディ・フォー・プレーであることをレフリーが宣告した後に始まるスクリメージ・ダウンである。)(参照:8-3-2-b)

第2条 ダウン間

ダウン間とは、ボールがデッドになっている間のことである。

2-9 (変更) 反則とバイオレーション
第1条 反則
反則とは、罰則が規定されている規則違反のことである。ひどいパーソナル・ファウルとは、重大な負傷の危険を相手にもたらす過度なあるいは故意の規則違反である。

第2条 バイオレーション

バイオレーションとは、罰則の規定されていない規則違反のことである。反則ではないので反則とは相殺されない。

2-11 (変更) ライン
第1条 サイドライン
サイドラインは、フィールドの両サイドのエンドラインからエンドラインに引かれ、フィールド・オブ・プレーとアウト・オブ・バウンズの区域を隔てるラインである。サイドラインはそれ自体がアウト・オブ・バウンズである。

第2条 ゴールライン

ゴールラインは、フィールド・オブ・プレーの両端にあり、2つのサイドラインを結び、フィールド・オブ・プレーとエンドゾーンとを隔てる垂直な面の一部である。この面はサイドラインを越えて延長されている。(例外:4-2-4-e) 両ゴールライン間は、100ヤードである。ゴールライン全体はエンドゾーンに含まれる。 チームのゴールラインとは、そのチームが守っている側のゴールラインのことである。(A. R. 2-11-2-I)

第3条 エンドライン

エンドラインは、両ゴールラインの後方10ヤードに両サイドラインを結んで引かれ、エンドゾーンとアウト・オブ・バウンズの区域を隔てるラインである。エンドラインはそれ自体がアウト・オブ・バウンズである。

第4条 境界線

境界線は、サイドラインとエンドラインである。境界線で囲まれた区域は「インバウンズ」である。
その区域の外側と境界線自体は「アウト・オブ・バウンズ」である。

第5条 制限線

制限線は、フリーキック時のチームの並び方を制限する垂直な面の一部である。この面は、サイドラインを越えて延長されている。(A. R. 2-11-5-I)

第6条 ヤードライン

ヤードラインは、エンドラインと平行なフィールド・オブ・プレーのすべてのラインをいう。チームのヤードラインは、マークされていてもマークされていなくても、そのチームのゴールラインから50ヤードラインまで連続的に番号が付けられている。

第7条 インバウンズ・ライン(ハッシュマーク)

2本のインバウンズ・ラインは、サイドラインから内側へ60フィート(18.29m)である。インバウンズ・ラインと短いヤードラインは、長さ24インチ(61cm)である。

第8条 9ヤードマーク

長さ12インチ(30cm)の9ヤードマークは、10ヤード(9.14m)毎に、サイドラインから9ヤード(8.23m)の地点に引かれる。9ヤードマークは、1-2-1-IIに従ったヤードラインの標示数字が設けられている場合には引かなくともよい。

- 2-13 (変更) ハドル
ハドルとは、ボールがレディ・フォー・プレーになった後でスナップやフリーキックの前に、2名以上のプレーヤーが集合することである。
- 2-14-1 (変更) ハードリング
a. ハードリングとは、プレーヤーがまだ倒れていない相手の上を片足、両足、または膝を前方に出してとび越えようとするものである。《~~例外:ランナー~~》(参照:9-1-2-i)
b. “まだ倒れていない”とは、片足または両足以外の身体のいずれの部分もグラウンドに接触していないことを意味する。
《~~攻撃側のプレーヤーに対するスナップ前のハードリングは、デッドボール中の反則である。これには、3ポイント・スタンスまたは4ポイント・スタンスの攻撃側プレーヤーが含まれる。~~》
- 2-15-1 (変更) 正当なキックと不正なキック
a. ボールのキックとは、膝、脚の下部、または足によって故意にボールを蹴ることである。
b. 正当なキックとは、チーム確保が変わる前に、公式規則に従ってAチームのプレーヤーにより行われるパント、ドロップキック、またはプレースキックのことである。他の方法によるボールのキックは、すべて不正である。(A. R. 6-1-2-I)
c. すべてのフリーキック、スクリメージ・キックは、プレーヤーによってキャッチ、リカバーされるまでか、あるいはボールデッドとなるまでキックである。
d. 疑わしい場合、ボールは故意に蹴られたものではなく、偶然にタッチされたものとする。
- 2-15-7 (変更) スクリメージ・キック
a. スクリメージ・キックとは、スクリメージ・ダウンにおいてボールのチーム確保が変わる前に、Aチームによってニュートラル・ゾーンまたはその手前で行われる正当なキックのことである。
b. スクリメージ・キックがニュートラル・ゾーンを越えたグラウンド、プレーヤー、審判員、その他のものに触れたとき、スクリメージ・キックはニュートラル・ゾーンを越えたという。(例外:6-3-1-b)(A. R. 6-3-1-I ~ V)
- 2-15-8 (変更) リターンキック
リターンキックとは、ダウン中にボールのチーム確保が変わった後に、ボールを確保しているチームのプレーヤーによって行われるキックのことである。それは不正なキックであり、ボールデッドとなる。
- 2-17-1 (変更) ニュートラル・ゾーン

- a. ニュートラル・ゾーンとは、サイドラインまで延長された2本のスクリメージ・ライン間の空間のことであり、その幅はボールの長軸の長さである。
- b. ボールの長軸がスクリメージ・ラインに直角でサイドラインに平行にグラウンド上に置かれ、ボールがレディ・フォー・プレーになった時に、ニュートラル・ゾーンが形成される。
- c. ニュートラル・ゾーンは、チーム確保の変更まで、またはボールがデッドを宣告されるまで存在する。
- 2-18-2 (変更) オフサイドは、ボールがレディ・フォー・プレーとなった後、守備側のプレーヤーが、以下のいずれかの状態になった時に発生する。(参照:7-1-5)
- a. ボールが正当にスナップされた時にニュートラル・ゾーン内に入っているかそれを越えている。
- b. ボールがスナップされる前に、ニュートラル・ゾーンを越えた位置で相手のプレーヤーに接触する。
- c. スナップの前にボールに触れる。
- d. ボールがスナップされる前にオフェンスのラインマンを脅かし、反射的な動きを誘発する。(A. R. 7-1-3-VIII注)
- e. ニュートラル・ゾーンを越えAチームのバックに突き進む。(A. R. 7-1-5-III)
- f. ボールが正当にフリーキックされた時に制限線の手前にいない。
- 正当なフリーキックがなされた時にキックチームのプレーヤーが自己の制限線の後方に位置していないとき、オフサイドが発生する。(例外:キッカーやホルダーは、制限線を越えていてもオフサイドではない。)(参照:6-1-2)
- 2-24-1 (削除) ~~《スピアリンド~~
~~スピアリンドとは、相手を痛めつける目的でヘルメット(フェイス・マスクを含む)を使用することである。》~~
- 2-24 (新規) シリーズとポゼッション・シリーズ
- 第1条 シリーズ
- シリーズはそれぞれがスナップで始まる4つの連続したダウンからなる。(参照:5-1-1)
- 第2条 ポゼッション・シリーズ
- ポゼッション・シリーズとは、超過節においてチームがボールを連続して確保することをいう。(参照:3-1-3) これは一つ、またはそれ以上のシリーズからなる。
- 2-25-8-c (変更) ~~《正当な(あるいは不正な)》~~ ボールの手渡しが行われた地点。
- 2-25-9 (変更) キックエンドの地点
- ニュートラル・ゾーンを越えたスクリメージ・キックは、キャッチ、リカバー、または公式規則によってボールがデッドとなった地点で終了する。(参照:2-15-1-c)
- 2-25-10 (変更) 施行基準点
- 施行基準点とは、3・1の原則により適用される罰則に対する施行地点の基点である。(参照:2-33) さまざまなプレーの状況に応じた施行基準点は10-2-2-dで定める。
- 2-25-11 (変更) ポストスクリメージ・キックの地点
- ポストスクリメージ・キックの施行を適用する場合、ポストスクリメージ・キックの地点が施行基準点となる。(参照:10-2-3)
- a. キックがフィールド・オブ・プレーで終了し、下記の特例以外の場合、ポストスクリメージ・キックの地点はキックエンドの地点である。
- b. キックがBチームのエンドゾーンで終了した場合、ポストスクリメージ・キックの地点は、Bチームの20ヤードラインである。
- 特例:
1. 不成功となったフィールドゴールの試みで、ニュートラル・ゾーンを越えた後にBチームがタッチしておらず、かつニュートラル・ゾーンを越えてデッドが宣告された場合、ポストスクリメー

ジ・キックの地点は、次のとおりである。

(a) プレビース・スポットがBチームの20ヤードライン上またはその外側(Aチームのゴールライン側)の場合は、プレビース・スポット

(b) プレビース・スポットがBチームの20ヤードラインとBチームのゴールラインの間の場合は、Bチームの20ヤードライン。(A. R. 10-2-3-V)

2. 6-3-11が適用される場合、ポストスクリーメージ・キックの地点はBチームの20ヤードラインである。

- 2-27-1 (変更) AチームとBチーム
Aチームとは、ボールをプレーに移すチームを指し、Bチームとは、その相手側を指す。これらの呼称は次にボールがレディ・フォー・プレーとなるまで有効である。
- 2-29-2 (変更) プレー・クロック
競技場には、プレー場内の両端に視認できるプレー・クロックを設置しなければならない。プレー・クロックは、40秒、および25秒からカウントダウンする機能がなければならない。プレー・クロックは、通常、40秒にセットされ、プレー後、いずれかの審判員がボールデッドのシグナルをした時に、プレー・クロックの操作員によって計時開始となる。
- 2-33 (新規) 3-1の原則
罰則の施行に関する3-1の原則は、反則に対する罰則の記述において施行地点が特に定められていない場合に適用される。この原則の適用方法は、10-2-2-cで定める。
- 2-34 (新規) タックル・ボックス
タックル・ボックスとは、ニュートラル・ゾーン、スナッパーから5ヤードの両サイドラインと平行な線、およびAチームのエンドラインで囲まれた長方形の区域である。
- 3-1-1 (変更) 第1および第3節
前半および後半は、キックオフによって開始される。レフリーは、試合開始予定時刻の3分前に、フィールド中央において各チーム最大4名のフィールド・キャプテンと他の一人の審判員の面前でコインを投げる。その前にレフリーはコインの表裏を選択するビジティング・チームのフィールド・キャプテンを指名しておく。後半の開始前に、レフリーは両チームの後半の選択を確認しておく。コイントスの間、各チームは9ヤードマークとサイドラインの間の区域か、またはチームエリアにいないなければならない。コイントスは、フィールド・キャプテンが9ヤードマークから中に入った時に始まり、9ヤードマークに戻った時に終了する。
罰則: サクシーディング・スポットから5ヤード。[S19]
a. トスの勝者は、《前半または後半開始時に》 次のうちの一つを選択しなければならない。
1. どちらのチームがキックオフを行うか。
2. どちらのゴールラインを自己のチームが守るのか。
3. 選択を後半に行うか。
b. 相手側は、前記1または2の残った方を選択をする。
c. トスの勝者が前記3を選択した場合、その相手側の選択の後、トスの勝者は前記1または2の残った方を選択する。
- 3-1-3-d (変更) 超過節; 超過節は2つのポゼッション・シリーズから成り立つ。指定された25ヤードラインのインバウンズ・ライン上またはその間からそれぞれのチームがボールをスナップすることによって始まる。その25ヤードラインは相手チームの25ヤードラインとなる。【以下変更なし。条文省略】

【3-1-3-e ~ g を以下の通りとし、それぞれの条文の「例」を削除する】

- 3-1-3 (変更) e. ポゼッション・シリーズ; それぞれのチームは、このポゼッション・シリーズの間に得点をあげるか、新たな第1ダウンの獲得に失敗するまで、1つのポゼッション・シリーズの間、ボールを所有する。ボールのチーム確保の変更の後は、ボールデッドが宣告されるまでライブボールのま

までである。しかし、チーム確保の変更後に再びAチームがボールを確保しても、新しい第1ダウンを得ることはできない。(A. R. 3-1-3-I ~XII)

ここでの「Aチーム」、「Bチーム」の用語の定義は2-27-1の規定と同じである。

- f. 得点: 通常の4つの節と超過節の合計得点の多いチームが試合の勝者となる。前記e. で定めた規定のとおり、各超過節には両チーム同じ回数のポゼッション・シリーズを行わなければならない。ただし、Bチームがトライ時以外に得点した場合を除く。3回目の超過節の始まりからは、タッチダウンを得点したチームは2点のトライをしなければならない。Aチームによる1点のトライは、(不正ではないが)得点として認められない。(A. R. 3-1-3-XIII)

- g. チーム確保変更後の反則 (A. R. 3-1-3-XIV ~XVII)

1. いずれかのチームに対する距離罰則は、超過節の規則により辞退となる。(例外: ひどいパーソナル・ファウル、デッドボール中の反則およびデッドボール中の反則として扱われるライブボール中の反則に対する罰則は、次のプレーで施行。)
2. そのダウン中に反則をしたチームの得点は、取り消される。
3. ダウン中に両チームの反則があり、Bチームが確保の変更の前に反則をしていない場合、反則は相殺されダウンを繰り返さない。

3-2-2 (変更)

競技時間の調整

試合開始前、レフリーが日没のために試合が完了できない恐れがあると判断した場合、レフリーは競技時間および前後半間の休止時間を短縮することができる。ただし、試合開始前に競技時間の短縮を決定した場合、4つの節はすべて同じ長さでなければならない。

- a. 両チームのヘッドコーチとレフリーの合意があれば、競技中いつでも、残りの節の競技時間および前後半間の休止時間を短縮することができる。
- b. ゲーム・クロックの誤りは修正することができる。ただし、その誤りの発生した節の間に限られる。
- c. レフリーは消費時間が明確にわかっている場合は、ゲーム・クロックをセットし直し、適切に計時を開始する。
- d. プレー・クロックの誤りは、レフリーが修正することができる。その場合にはプレー・クロックの計時を25秒から再開させる。(参照: 2-29-2)
- e. 各チームの責任外の理由でプレー・クロックの計時が中断し、消費した競技時間が明確にわかっていない場合は、新しい計時を開始し、ゲーム・クロックは3-2-4-bに従って計時再開とする。
- f. 各節において残り競技時間が40秒または25秒未満の場合に、ゲーム・クロックが動いていれば40/25秒クロックを動かしてはならない。
- g. 3-2-2-fの規則に反してプレー・クロックが動き出しても、ゲーム・クロックを止めてはならない。

3-2-3 (変更)

節の延長

- a. 時間終了となったダウンで、次に定めることが一つ以上起きた場合は、節は計時対象外のダウン(トライを除く)として延長される。(A. R. 3-2-3-I ~VIII)
 1. デッドボール中の反則として罰せられないライブボール中の反則があり、その罰則が受諾された場合。(例外: 10-2-5-a) 罰則がロス・オブ・ダウンを含む場合は、節は延長しない。(A. R. 3-2-3-IX)
 2. オフセッティング・ファウルがあった場合。
 3. 不用意なホイッスルが吹かれた、または他の誤ったボールデッドのシグナルがなされた場合。
- b. トライを除く追加された計時対象外のダウンは、前記3-2-3-a の1, 2, 3で定める状況がないダウンまで行われる。

3-2-4 (変更)

計時装置

a. ゲーム・クロック

競技時間は、ラインジャッジ、バックジャッジ、フィールドジャッジ、またはサイドジャッジが操作するストップ・ウォッチか、特定の審判員の指揮下にある助手が操作するゲーム・クロックのど

ちらかの計時装置によって計時される。ゲーム・クロックの型式は、試合主催者が決定する。

b. 40秒クロック

1. 審判員がボールデッドのシグナルをした時に、プレー・クロックは40秒計時を開始する。
2. 40秒計時が、審判員またはプレー・クロックの操作員の管理外の事象(クロックの故障など)により計時が開始できない、あるいは計時が中断した場合、レフリーはゲーム・クロックの計時を止め、(両方の手のひらを上にして頭上に上下させる)シグナルをする。そのシグナルにより40秒にセットし、直ちに40秒の計時を開始する。
3. 40秒計時が計時され残り20秒以内になった時に、ボールがスナップできる状態でなければ、レフリーはタイムアウトを宣告し、プレー・クロックを25秒にセットするシグナルをする。プレーが開始できる状況になれば、レフリーはレディ・フォー・プレーのシグナル[S1]をし、プレー・クロックが25秒の計時を開始する。ゲーム・クロックは、レフリーがタイムアウトを宣告した時に計時中でなければ、スナップで計時開始とする。計時中の場合は、レフリーのシグナルで計時を開始する。(参照:3-3-2-f)

c. 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に上下させる)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. メディアのタイムアウト
 4. Aチーム負傷者だけのためのタイムアウト。Bチームのプレーヤーの負傷の場合は、プレー・クロックは40秒にセットする。
 5. 計測
 6. 確保の変更
 7. キックのダウンの後
 8. 得点
 9. 各節の開始
 10. 超過節のチームのシリーズの開始
 11. その他、試合運営にかかわる中断
- 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]をし、プレー・クロックは25秒計時を開始する。

d. 装置の故障

40/25秒の計時装置が操作不能になった場合、直ちにレフリーは両チームのコーチに、その旨を通知し、両方の計時装置の電源を切る。

【3-2-5, 3-2-6, 3-3-1, 3-3-2を整理し、3-3-1および3-3-2に統合する。】

3-3 (変更) タイムアウト:計時の開始と停止

3-3-1 (変更) タイムアウト

- a. 公式規則により計時を停止する場合、チームまたはレフリーにタイムアウトを課す場合、審判員はタイムアウトのシグナルを行う。他の審判員も、タイムアウトのシグナルをしなければならない。レフリーは公式規則で規定されていない事態に対しては、任意なタイムアウトをレフリー・タイムアウトとして取ることができる。(A. R. 3-3-1-VおよびVI)
- b. チーム・タイムアウトを使い果たしたチームが、タイムアウトを要請した場合、審判員はその要請を認めてはならない。(参照:3-3-4)
- c. 試合が開始された後は、ハーフタイムの休止時間中を除き、プレーヤーはフィールド・オブ・プレーまたはエンドゾーンでボールを使用した練習をしてはならない。

3-3-2 (変更) 計時の開始と停止

- a. フリーキック:ボールがフリーキックされたときは、ゲーム・クロックはボールがフィールド・オブ・プレーにおいて正当にタッチされた時、またはBチームのエンドゾーンでBチームによって正当

にタッチされてからゴールラインを横切った時、計時を開始し、公式規則によってデッドになった時に計時を停止する。

- b. スクリメージ・ダウン: 節がスクリメージ・ダウンで開始される場合は、ゲーム・クロックは、ボールが正当にスナップされた時に計時を開始する。他のスクリメージ・ダウンにおいては、ゲーム・クロックは、ボールが正当にスナップされた時(参照: 3-3-2-d)、またはレフリーによる事前のシグナル(参照: 3-3-2-e)によって計時を開始する。ゲーム・クロックは、トライの間、節の延長または超過節の間は動かしてはならない。(A. R. 3-3-2-I ~IV)
- c. 得点の後: タッチダウン、フィールドゴールまたはセフティーの後は、ゲーム・クロックは停止する。ダウンを繰り返さない場合、前記 a に基づいて計時を開始する。ダウンを繰り返す場合、ボールが正当にスナップされた時に計時を開始する。
- d. スナップで計時開始: 以下に掲げるいずれかの場合は、ゲーム・クロックは計時を停止する。次のプレーがスナップによって開始される場合、ゲーム・クロックはスナップで計時を開始する。
1. タッチバックの場合。
 2. 前後半の残り時間2分未満で、Aチームのボールキャリアのファンブル、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の後は、ゲーム・クロックはレフリーのシグナルで計時開始)。
 3. Bチームに第1ダウンが与えられ、次がスナップで開始される場合。
 4. フォワード・パスが不成功となった場合。
 5. チーム・タイムアウトが認められた場合。(A. R. 3-3-4-I ~IV)
 6. ボールが不正(規格を満たさない)になった場合。
 7. 必要な装具(参照: 1-4-4)または不正な装具(参照: 1-4-5)の違反があった場合。
 8. 正当なキックのダウンが終了した場合。
 9. リターンキックが行われた場合。
 10. ニュートラル・ゾーンを越えてスクリメージ・キックが行われた場合。
 11. スクリメージ・キック・フォーメーションにおけるAチームがゲームの遅延の反則を犯した場合。
 12. 節が終了した場合。
- e. レフリーのシグナルで計時開始: 以下に掲げるいずれかの場合は、ゲーム・クロックは計時を停止する。次のプレーがスナップによって開始される場合、ゲーム・クロックはレフリーのシグナルで計時開始となる。
1. プレー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
 2. Aチームの前方へのファンブルがアウト・オブ・バウンズとなった場合。
 3. 前後半の残り時間2分未満を除き、Aチームのボールキャリアのファンブル、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。
 4. 罰則が完了した場合。
 5. 1人またはそれ以上のプレーヤー、または審判員の負傷者のためのタイムアウトの場合。(A. R. 3-3-1-I および A. R. 3-3-5-I ~V)
 6. 不用意なホイッスルが吹かれた場合。
 7. 第1ダウンのための計測が必要な場合。
 8. 両チームが原因でボールがレディ・フォー・プレーとなるのが遅れた場合。(A. R. 3-3-1-II および IV)
 9. ライブボールが審判員の確保下となった場合。
 10. ボールキャリアのヘルメットが完全に脱げた場合。
 11. ヘッドコーチとの協議が要求された場合。
 12. レフリーがラジオまたはテレビ・タイムアウトを認めた場合。
 13. レフリーの裁量によるタイムアウトを宣告した場合。
 14. レフリーが不正な騒音のタイムアウトを宣告した場合。(参照: 9-2-1-b-6)
 15. 時間を節約する不正なパスが投げられた場合。(A. R. 7-3-2-II ~VIII)
 16. レフリーが40/25秒計時を中断した場合。
- f. レフリーのシグナルではなくスナップで計時開始: スナップで計時開始となる状況(参照: 3-3-2-c および 3-3-2-d)と伴に、レフリーのシグナルで計時開始となる一つまたはそれ以上の状況(参照: 3-3-2-e)が発生した場合、スナップで計時開始とする。

- 3-3-3 (変更) ゲームの一時停止
- a. レフリーは、次のような場合、ゲームを一時的に停止させることができる。
 - b. 公式規則を適用されない者の行動や、公式規則に規定されていない何らかの理由により試合の進行が妨げられた場合、レフリーは次の処置をとる。
 - 1. 試合を中断し、プレーヤーをチームエリアに戻す。
 - 2. 問題の解決を、その試合の主催者に委ねる。
 - 3. 満足できる状況になったと判断した場合、試合を再開する。
 - c. 第4節の終了の前、3-3-3-aおよびbによって中断された試合が直ちに再開できない場合、次のいずれかとする。
 - 1. 競技団体の規定により、後日再開する。
 - 2. 試合終了とし最終得点を決定する。
 - 3. 試合を没収する。
 - 4. 試合がなかったことを宣告する。

競技団体は、前もって前記のいずれにするかを定めるものとする。競技団体の規定が両チームに適用できない場合、両チームのコーチの意見を参考とし、試合の主催者が決定する。
(参照:8-1-2)
 - d. 第4節終了の後、3-3-3-aおよびbによって中断された試合が直ちに再開できない場合、試合は同点で終了する。最終の得点は、完了した最後の節の終了時のものである。(注:プレーオフに対しての勝者を決定しなければならない場合は、競技団体の規定により、再開の日時、グラウンドを決定する。)
 - e. 中断された試合が再開されるときは、残り時間、ダウン、シリーズ獲得線までの距離、フィールド上のボールの位置、プレーヤーの有資格性は、中断時と同じ状態でなければならない。
- 3-3-5-f (新規) Bチームのプレーヤーの負傷者によるタイムアウトの後、プレー・クロックは40秒にセットする。
- 3-3-7-a (変更) プレーヤーまたはヘッドコーチにより要求されたチーム・タイムアウトは、1分30秒を超えてはならない。(例外:3-3-4-e-3) この時間にはプレー・クロックの25秒計時を含む。
- 3-3-8 (変更) 規定時間を使用するタイムアウト(参照:3-3-7-a)の場合、レフリーは、1分経過後、両チームにそのことを告げ、その5秒後にボールがレディ・フォー・プレーであることを宣告する。30秒のチーム・タイムアウト(参照:3-3-7-b, c)の場合、レフリーは30秒後に両チームにそのことを告げ、その5秒後にボールがレディ・フォー・プレーであることを宣告する。
【以下省略】
- 3-3-8-b (変更) 外部から見られるゲーム・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。
- 3-4-2-a (変更) ゲームを通じ首尾一貫して、審判員はボールをレディ・フォー・プレーにしなければならない。ボールがレディ・フォー・プレーになった後、40秒または25秒以内にボールをプレーに移さなかった場合(参照:3-2-4)は、不正な遅延である。
- 3-4-3 (変更) 不正なゲーム・クロック戦術
いずれかのチームが明らかに不正な戦術によってプレー時間を節約または消費しようとしているとき、レフリーは自己の判断により、ゲーム・クロックまたはプレー・クロックを動かしまたは止めてよい。これには、得点が多いチームが反則を行った場合に、スナップから計時を開始することを含む。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・シグナルから計時開始をする。(参照:3-3-2-e)

- 3-5-2-e (変更) 罰則(1回目) デッドボール中の反則。Bチームが迅速に交代しなかった場合は、ゲームの遅延の反則。またはプレー・クロックの時間がなくなったAチームにゲームの遅延の反則。サクシーディング・スポットから5ヤード[S7およびS21]。レフリーはヘッドコーチに、以降の同一の行為はスポーツマンらしくからぬ行為として罰則を科すことを伝える。
- 4-1-2-c (変更) 前記のダウン中に反則またはバイオレーションが発生した場合、反則またはバイオレーションに与えられた罰則等は、他の公式規則に抵触しない限り、他のプレーの場合と同様の処置をする。(A. R. 4-1-2-I および II)
- 4-1-3-c (変更) タッチダウン、タッチバック、セフティー、フィールドゴール、またはトライ・フォー・ポイントが成功した場合。《AチームがBチームのエンドゾーンで不正なフォワード・パスを成功させた場合。または、AチームがBチームのエンドゾーンにいる無資格レシーバーへのフォワード・パスを成功させた場合。》または、ボールがニュートラル・ゾーンを越えた後、Bチームがタッチしていない不成功となったフィールドゴールの試みで、ボールがBチームのエンドゾーンやアウト・オブ・バウンズに触れた場合。(A. R. 6-3-9-I)
- 4-1-3-q (変更) ボールキャリアのヘルメットが完全に脱げた場合。《ボールはその地点でボールキャリアのチームに所属する。》
- 4-1-5 (変更) プレー・クロックの計時
ボールがレディ・フォー・プレーであることが宣告された後、40秒または25秒以内にボールはプレーに移さなければならない。(参照: 3-2-4) ただし、その間にプレー開始を中断する場合はその限りではない。プレーの中断後は、プレー・クロックは改めて最初から計時が行われる。
 罰則: ゲームの遅延として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。[S7およびS21]
- 5-2-3 (変更) チーム確保が変わる前の反則
 a. チーム確保が変わる前のスクリメージ・ダウン中のゴールライン間の反則に対する罰則が受諾された後は、ボールはAチームに属する。罰則がロス・オブ・ダウンを伴わないか、第1ダウンを規定していないか、またはボールがシリーズ獲得線の手前である限り、ダウンは繰り返される。(例外: 8-3-3-b-1、10-2-3、および10-2-5)
 b. 罰則がロス・オブ・ダウンを伴う場合は、その反則の起こったダウンは、そのシリーズの4つのうちの一つのダウンとして数える。(A. R. 5-2-3-I および II、A. R. 10-1-6-III、およびA. R. 10-2-2-IX)
- 5-2-4 (変更) チーム確保が変わった後の反則
ダウン中にボールのチーム確保が変わった後に発生した反則に対する《距離》罰則が受諾された場合は、ボールは反則が発生した時に確保していたチームに所属する。このような罰則の施行後のダウンと距離は、第1ダウン、新しいシリーズ獲得線までとなる。(例外: 10-2-5-a) (A. R. 5-2-4-I)
- 5-2-7 (変更) シリーズ間の反則
シリーズ終了後、ボールがレディ・フォー・プレーとなる前に発生したデッドボール中の反則(デッドボール中の反則として扱われるライブボール中の反則、およびフリーキックのダウン後の反則を含む)に対しては、次のシリーズ獲得線の設定前に罰則を科す。ボールがレディ・フォー・プレーとなった後のデッドボール中に発生した反則に対しては、シリーズ獲得線の設定の後に罰則を科す。(A. R. 5-2-7-I ~VI)
- 5-2-9 (削除) 《第9条—ルールズボール中の反則
ボールがルールの状態の時に生じたデッドボール中の反則として罰せられないライブボール中の

~~反則に対する罰則は、施行基準点またはプレビウス・スポットから科す。(例外:10-2-2-g-1)(参照:10-2-2-g-f)(A. R. 10-2-2-IV~IX)》~~

【5-2-9 の削除により、現在の 5-2-10 を 5-2-9 とする。】

- 6-1-1 (変更) フリーキック・フォーメーションでは、キックチームの制限線はボールがキックされる地点のボールの最先端を通るヤードラインであり、レシーブチームの制限線はその地点から10ヤード前方のヤードラインである。罰則による移動がない限り、キックオフ時のキックチームの制限線は自陣の30ヤードラインであり、セフティー後のフリーキックの制限線は自陣の20ヤードラインである。
- 6-1-6-a (変更) フリーキックが、レシーブチームのプレーヤーによってキャッチまたはリカバーされた場合、ボールはプレー中のままである。(例外:4-1-3-g、6-1-7、および6-5-1および2) キックチームのプレーヤーによってキャッチまたはリカバーされた場合は、ボールはデッドとなる。(A. R. 4-1-3-IIおよびA. R. 6-1-6-I) ボールがデッドを宣告された時にキックチームが正当に確保した場合を除き、ボールは、デッドボールの地点でレシーブチームに所属する。ボールがデッドを宣告された時にキックチームが正当に確保した場合は、ボールはキックチームに所属する。
- 6-1-7 (変更) ゴールライン上またはその後方のグラウンドに当たった場合
フリーキックがBチームのゴールライン上またはその後方のグラウンドに当たった場合、その前にBチームによってタッチされていなければ、ボールはデッドとなり、Bチームの所属となる。
- 6-3-6-a (変更) ニュートラル・ゾーンを越えたスクリメージ・キックを、キックチームのプレーヤーがキャッチまたはリカバーした時、ボールはデッドとなる。(A. R. 6-3-1-V) ボールがデッドを宣告された時にキックチームが正当に確保した場合を除き、ボールはデッドボールの地点でレシーブチームに所属する。キックチームが正当に確保した場合は、ボールはキックチームに所属する。
- 6-3-10-c (変更) キッカーの身体全体がニュートラル・ゾーンを越えた地点でキックされたスクリメージ・キックは、不正なキックでライブボール中の反則であり、直ちにボールデッドとなる。
罰則:ニュートラル・ゾーンを越えた地点での不正なキックに対して、ライブボール中の反則として、プレビウス・スポットから5ヤード、かつロス・オブ・ダウン。[S31およびS9]
- 6-3-11 (変更) ゴールライン後方のルースボール
ニュートラル・ゾーンを越えた後にBチームがタッチしていないスクリメージ・キックを、AチームのプレーヤーがBチームのエンドゾーンでバッティングした場合は、不正なタッチのバイオレーションである。(参照:6-3-2) バイオレーションの地点はBチームの20ヤードラインであり、キック・プレーの間でAチームが反則をすれば罰則の施行地点となる。(参照:6-3-13および10-2-4)(例外:8-4-2-b)(A. R. 6-3-11-I~IIIおよびA. R. 2-11-2-I)
- 6-5-4 罰則
(変更) フリーキックの場合:
反則地点から15ヤードでレシーブチームのボール。[S40]
スクリメージ・キックの場合:
ポストスクリメージ・キックの施行で15ヤード。[S40]
- 7-1-3-a-3 (変更) 攻撃側のプレーヤーは、スナッパがボールにタッチするかまたはタッチするふりをした(膝またはその下へ手を降ろした)後は、ニュートラル・ゾーンに入ったり、越えたりしてはならない。(例外:(1)スナッパ(参照:7-1-3-b-3)。(2)交代選手および退出するプレーヤー。(3)スクリメージ・キック・フォーメーションの攻撃側のプレーヤーが、スナッパがボールにタッチした後で、相手を指した手がニュートラル・ゾーンに入ってしまった場合。)[S7およびS19]
- 7-1-3-a 罰則
(新規) 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。[S7、S19またはS20]

- 7-1-3-b (変更) スナップが開始される時
 攻撃側は、次の条件を満たすフォーメーションでなければならない。
1. 全てのプレーヤーは、スクリメージ・ライン上、またはバックの正当な位置にいないといけない。少なくとも5名のプレーヤーは、50～79の番号を付けスクリメージ・ライン上に正當に位置しなくてはならない。バックフィールドには5名以上のプレーヤーがいてはならない。
 例外：
 1. 1-4-2-b (A. R. 1-4-2-I)
 【以下省略】
- 7-1-3-b 罰則
 (削除) ~~《デッドボール中の反則+
 サクシードンダースポットから5ヤード。[S7、S19またはS20]》~~
 ライブボール中の反則：
 プレビウス・スポットから5ヤード。[S19またはS20]
 スクリメージ・キック・プレーのスナップ時またはスナップ後のライブボール中の反則：
 プレビウス・スポットから5ヤード、またはプレー後のデッドボールがBチームに所属する地点
 から5ヤード。(ただし、フィールドゴール・プレーを除く)[S19、S20またはS22]
- 7-1-5-a-2 (変更) 守備側のプレーヤーは、ニュートラル・ゾーンに入り攻撃側のラインマンが直ちに反応する原因とな
 ってはならない。また他のデッドボール中のオフサイドの反則をしてはならない。この場合、審判
 員は直ちにホイッスルを吹かなければならない。[参照: 2-18-2 および7-1-3-a-4-
 (c)例外] (A. R. 7-1-3-VIIIおよびIX、7-1-5-III) [S7およびS18]
- 7-2-2 (変更) キャッチまたはリカバー
 a. バックワード・パスやファンブルが、インバウンズのプレーヤーによってキャッチまたはリカバー
 された場合、ボールはプレー中のままである。(A. R. 7-2-2-I およびII、A. R. 2-23
 -1-I)
 例外：
 1. 8-3-2-d-5。(トライ時のAチームのファンブル)
 2. 第4ダウンにおいて、チーム確保の変更前に、Aチームがファンブルし、ファンブルしたプ
 レーヤー以外のAチームのプレーヤーがキャッチ、またはリカバーした場合、ボールはデ
 ッドとなる。キャッチやリカバーがファンブルした地点より前方の場合、ボールはファンブル
 した地点に戻される。キャッチやリカバーがファンブルした地点の手前(自己のゴールライ
 ンの方向)の場合、ボールはキャッチやリカバーの地点のままである。
 b. バックワード・パスやファンブルが、両チームのプレーヤーによって同時にキャッチまたはリカバ
 ーされた場合は、ボールはデッドとなり、最後にそのボールを確保していたチームに所属する。
 (例外: 7-2-2-a例外)
- 7-2-4 (変更) アウト・オブ・バウンズ
 a. バックワード・パス: バックワード・パスがゴールライン間でアウト・オブ・バウンズになった場合、
 ボールはアウト・オブ・バウンズの地点でパスをしたチームの所属となる。《ゴールラインの後
 方でアウト・オブ・バウンズになった場合は、タッチバックまたはセフティである。》
 b. ファンブル: ファンブルしたボールが、アウト・オブ・バウンズになった場合:
 1. ファンブルした地点より前方でアウト・オブ・バウンズになった場合、ボールはファンブルした
 地点でファンブルしたチームに所属する。(参照: 3-3-2-e-2)
 2. ファンブルした地点より手前(自己のゴールラインの方向)でアウト・オブ・バウンズになった
 場合、ボールはアウト・オブ・バウンズの地点でファンブルしたチームに所属する。
 c. ゴールラインを越えなかった場合または越えた場合: ファンブルやバックワード・パスがゴールラ
 インを越えずに、または越えた地点でアウト・オブ・バウンズになった場合、原動力とその責任に
 よって判断され、セフティまたはタッチバックとなる。(参照: 8-5-1、8-6-1および8-7)
 (A. R. 7-2-4-I、A. R. 8-6-1-I および8-7-2-VIII～IX)

7-3-2-f 例外 (変更)	<u>タックル・ボックスの外側</u> にいる、あるいは <u>いたことがあるパサーが、ニュートラル・ゾーンまたは延長されたニュートラル・ゾーンを越えるあるいは越えた地点に落ちたボールを投げた場合、反則とはならない。</u> (参照:2-19-3)(A. R. 7-3-2-IX)
7-3-4 例外 (変更)	これは、 <u>相手チームのプレーヤーによる接触によってアウト・オブ・バウンズに出され、直ちにインバウンズに戻ろうとした攻撃側の有資格プレーヤーには適用されない。</u> (A. R. 7-3-4-IV)
7-3-8 罰則 (変更)	Aチームによるパス・インターフェランス: プレビース・スポットから15ヤードの罰則。[S33] Bチームによるパス・インターフェランス: 反則がプレビース・スポットから15ヤード未満の地点で起こった場合は、反則地点でAチームのボールで第1ダウン。 反則がプレビース・スポットから15ヤード以上の地点で起こった場合は、プレビース・スポットから15ヤード、およびAチームのボールで第1ダウン。[S33] ボールがBチームの17ヤードライン上またはその内側と2ヤードラインの外側でスナップされ、反則地点が2ヤードライン上またはそれを越えていた場合、プレビース・スポットからの罰則は、ボールを2ヤードライン上に置き第1ダウン。(A. R. 7-3-8-XVII) 2ヤードラインの外側から罰則が施行された場合には、施行後のボールの位置は2ヤードラインの内側とはならない。(例外:10-2-5-b) プレビース・スポットが2ヤードライン上またはその内側であった場合は、プレビース・スポットとゴールラインの中間地点で第1ダウン。(参照:10-2-6 例外)
7-3-10 (変更)	無資格レシーバーがダウンフィールドに出た場合 ニュートラル・ゾーンを越える正当なフォワード・パスが投げられる場合は、そのパスを投げ終わるまで、当初に無資格レシーバーだったプレーヤーはニュートラル・ゾーンから3ヤードを越えた位置にいてはならない。(A. R. 7-3-10-I および II) 【注:例外の2項目を削除】 罰則:プレビース・スポットから5ヤード。[S37]
8-2-1 (変更)	得点となる場合 以下のときにタッチダウンとなる。 - ライブボールが相手のゴールラインを越えた時に、フィールド・オブ・プレーから前進した<u>ボールキャリアが、そのボールを正当に確保していた場合。</u>(例外:4-2-4-e)(A. R. 2-23-1-I および A. R. 8-2-1-I ~IV) <u>プレーヤーが、相手のエンドゾーンでフォワード・パスをキャッチした場合。</u>(A. R. 5-1-3-I および II) - ファンブルまたはバックワード・パスを相手のエンドゾーンでリカバー、キャッチ、またはインターセプトするか、もしくはこれらに認定された場合。(例外:7-2-2-a例外2および8-3-2-d-5)(A. R. 7-2-4-I) - フリーキックまたはスクリーメージ・キックを相手のエンドゾーンで正当にキャッチまたはリカバーした場合。(A. R. 6-3-9-VI) - レフリーが、9-1-5罰則、あるいは9-2-3罰則の規則に基づいてタッチダウンを宣告した場合。
8-3-2 (変更)	得点の機会 トライは、<u>タッチダウンの後、両チームに1点または2点の得点を与える機会であり、この間は計時しない。</u>トライは、罰則施行だけのために1つのダウンと、その前のレディ・フォー・プレーの時間を含む特別な時間である。 【以下省略】
8-4-2-b (変更)	ニュートラル・ゾーンを越えたフィールドゴールが失敗したとき、 <u>ボールは次にBチームによってプレーに移される。</u> ニュートラル・ゾーンを越えた後、Bチームのプレーヤーがボールにタッチしておらず、 <u>その後ニュートラル・ゾーンを越えた地点でデッドが宣告されれば、Bチームがプレビース・ス</u>

ポットで次のスナップをするか、超過節の規則が適用される。プレビース・スポットがBチームの20ヤードラインとゴールラインの間であれば、Bチームはインバウンズ・ライン上またはその間の20ヤードラインからスナップによってプレーに移されるか、または超過節の規則が適用される。スナップは、レディ・フォー・プレー・シグナルの前にBチームが両インバウンズ・ラインの間の別の地点を選択しない限り、20ヤードライン上で両インバウンズ・ラインの中央で行わなければならない。レディ・フォー・プレー・シグナルの後では、Aチームの反則あるいはオフセティング・ファウルが起きない限り、チーム・タイムアウトの後でボールの位置を変更できる。その他の点においては、スクリメージ・キックに関するすべての公式規則が適用される。(A. R. 6-3-4-Ⅲ、A. R. 8-4-2-I ~ X、およびA. R. 10-2-3-V)

8-5-1 (変更)

得点となる場合

次の場合は、セフティーである。

- a. 不成功となったフォワード・パスの場合を除きボールがゴールラインを越えてアウト・オブ・バウンズとなった場合、あるいはボールがゴールライン上、その上空、または後方でそのエンドゾーンを守っているチームのプレーヤーの確保下でデッドとなった場合、または公式規則によりデッドとなった場合、このボールのゴールラインを越えさせた責任が、そのエンドゾーンを守っているチームにあったとき。(A. R. 6-3-1-ⅣおよびⅤ、A. R. 7-2-4-I、A. R. 8-5-1-I ~ Ⅲ、ⅧおよびⅩ I、A. R. 8-7-2-V、およびA. R. 9-4-1-Ⅸ)
- 疑わしい場合は、セフティーではなくタッチバックである。

例外:

1. Bチームのプレーヤーが自陣の5ヤードラインとゴールラインの間でフォワード・パス、ファンブル、またはバックワード・パスをインターセプトするか、またはスクリメージ・キックやフリーキックをキャッチし、ボールキャリアの最初の勢いでボールキャリアがエンドゾーンに入り、Bチームがボールを確保したままボールデッドとなった場合。この場合、ボールは、パスやファンブルをインターセプトした地点またはキックをキャッチした地点でBチームに所属する。(A. R. 8-5-1-V ~ Ⅶ)
 2. Bチームのプレーヤーが自陣の5ヤードラインとゴールラインの間で、相手チームのファンブル、バックワード・パス、スクリメージ・キック、またはフリーキックをリカバーし、ボールキャリアの最初の勢いでボールキャリアがエンドゾーンに入り、そこでBチームがボールを確保したままボールデッドとなった場合。この場合、ボールは、ファンブル、バックワード・パスまたはキックをリカバーした地点でBチームに所属する。(A. R. 8-5-1-V)
 3. チーム確保の変更後、Aチームの5ヤードラインとゴールラインの間で、Aチームが相手の不正なフォワード・パスをインターセプトし、あるいはファンブルまたはバックワード・パスをインターセプトまたはリカバーし、ボールキャリアの最初の勢いでボールキャリアがエンドゾーンに入り、Aチームがボールを確保したままボールデッドとなった場合。この場合、ボールは、不正なフォワード・パスやファンブルまたはバックワード・パスをインターセプトまたはリカバーした地点でAチームに所属する。
- b. 罰則を受諾した結果、ボールの位置が反則をしたチームのゴールライン上またはその後方となった場合。(例外: 3-1-3-g-3および8-3-4-a) (A. R. 8-5-1-Ⅳ、およびA. R. 10-2-2-XⅢおよびⅩⅣ)

8-6-1-c (削除)

~~《キックチームのバイオレーションが、レシーブチームのエンドゾーンで起きたとき。》~~

9-1-2-c (削除)

~~トリッピングをしてはならない。(例外: ボールキャリアに対するトリッピングは反則ではない)~~

9-1-2-d (変更)

クリッピングをしてはならない。

例外:

1. スナップ時にブロック・ゾーン(参照: 2-3-6)内のスクリメージ・ライン上に位置する攻撃側のプレーヤーは、次の条件を満たせばこのブロック・ゾーン内で正当にクリッピングを行うことができる。
(a) このブロック・ゾーン内のプレーヤーは、最初の接触が相手の背後から、かつ膝ま

たはその下になるようなブロックをしてはならない。(例外:ランナーに対して)

(b)このブロッキング・ゾーン内に位置していたスクリーメージ・ライン上のプレーヤーは、一度ゾーンの外に出た後は、ゾーン内に戻ってクリッピングをしてはならない。

(c)このブロッキング・ゾーンは、ボールがこのゾーンの外でタッチされるか、このゾーン内でファンブル、バックワード・パスまたはマフされたボールがこのゾーンを出るまで、存在する。

2. 明らかにブロックをしようと行動を始めたロッカーに対し、プレーヤーが背中を向けたとき。
3. プレーヤーがランナーを捕えようとしている時、またはファンブル、マフ、バックワード・パス、キック、およびタッチされたフォワード・パスを正当にリカバー、またはキャッチを試みる場合、相手の腰または腰より下を押してもよい。(参照:9-3-3-c例外3)(A. R. 6-3-1-Ⅲ)
4. ニュートラル・ゾーンの手前にいる有資格プレーヤーが、フォワード・パスを捕ろうとして相手の腰または腰より下を押したとき。(参照:9-3-3-c 例外5)

9-1-2-e (変更) 次の場合、腰より下のブロックをしてはならない。(A. R. 9-1-2-Ⅲ~Ⅸ)

1. スナップ時にスナッパから7ヤード以上離れて位置する攻撃側のラインマンは、ニュートラル・ゾーンの手前からニュートラル・ゾーンを越えて10ヤードまでの間では、スナップ時のボールの方向に対して腰より下のブロックをしてはならない。
2. バックスは、スナップ時に身体フレームが完全にタックル・ボックスの外に位置するかまたはモーションしている場合、ニュートラル・ゾーンの手前からニュートラル・ゾーンを越えて10ヤードまでの間では、スナップ時のボールの方向に対して腰より下のブロックをしてはならない。身体フレームは、横方向に伸ばした腕や足を含まない。(A. R. 9-1-2-XXI)
3. スクリーメージ・ダウン中、守備側のプレーヤーは、ボールを得ようとしているかボールキャリアを捕らえようとしている場合を除き、ニュートラル・ゾーンを越えた地点でAチームの有資格レシーバーへの腰より下のブロックをしてはならない。Aチームのレシーバーは正当なフォワード・パスを投げるのが、規則上、不可能となるまで有資格者である。
4. スクリーメージ・キック・フォーメーションからのスクリーメージ・キックのダウン中、およびフリーキックのダウン中、すべてのプレーヤーは、ボールキャリアに対する場合を除き、腰より下のブロックをしてはならない。
5. チーム確保の変更後、すべてのプレーヤーは、ボールキャリアに対する場合を除き、腰より下のブロックをしてはならない。
6. ニュートラル・ゾーンの手前で、かつバックワード・パスを受ける位置にいるAチームのプレーヤーに対し、腰より下のブロックまたはパーソナル・ファウルとなる接触をしてはならない。

9-1-2-h (変更) ボールがデッドになった後は、明らかにアウト・オブ・バウンズになったボールキャリアにタックル、ブロックをしてはならない。また、ボールキャリアをグラウンドに投げつけてはならない。

9-1-2-i (変更) ハードリングをしてはならない。(例外:ボールキャリアは相手をハードリングすることができる)

9-1-2-k (変更) すべてのプレーヤーは、相手のヘルメット(フェイス・マスクを含む)に対し、手または腕で連続的に接触してはならない。(例外:ボールキャリアによる、またはボールキャリアに対する場合)

9-1-2-p (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をつかみ、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、直ちにボールキャリアを引き倒すことをしてはならない。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。

9-1-2-q (変更) すべてのプレーヤーは、相手のフェイス・マスク、チンストラップおよびヘルメットの開口部をひねる、まわす、または引いてはならない。フェイス・マスク、チンストラップおよびヘルメットの開口部がひねられたり、まわされたり、または引かれたりしなければ、反則ではない。疑わしい場合は、反則である。(A. R. 9-1-2-XII)

- 9-1-2 罰則 (変更) (a～q) 15ヤード。デッドボール中の反則に対してはサクシーディング・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。
(例外:ニュートラル・ゾーンの手前のAチームのパーソナル・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。この反則がAチームのゴールラインの手前(Aチームのエン
ドゾーン側)で起きた場合はセフティー) [S7、S24、S34、S38、S39、S40、S41、
S45またはS46]
ひどい反則者は資格没収。[S47]
フリーキックまたはスクリメージ・キック・プレー中(ただし、フィールドゴール・プレーを除く)のAチー
ムの~~15ヤードの~~罰則:プレビアス・スポットから、またはプレー後のデッドボールがBチームに
所属する地点から施行する。(参照:6-1-8、6-3-13)
- 9-1-3 罰則 (変更) (a～b) パーソナル・ファウル。15ヤード。デッドボール中の反則に対してはサクシーディング・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。
(例外:ニュートラル・ゾーンの手前のAチームのパーソナル・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。この反則がAチームのゴールラインの手前(Aチームのエン
ドゾーン側)で起きた場合はセフティー) [S7、S24、S34、S38、S39、S40、S41、
S45またはS46]
ひどい反則者は資格没収。[S47]
フリーキックまたはスクリメージ・キック・プレー中(ただし、フィールドゴール・プレーを除く)のAチー
ムの15ヤードの罰則:プレビアス・スポットから、またはプレー後のデッドボールがBチームに
所属する地点から施行する。(参照:6-1-8および6-3-13)
- 9-1-3 注 (新規) 競技団体による見直しについては 9-6を参照。
- 9-1-4-5 (変更) この規定によるキッカーの保護は、次の場合に終了する。
(a) 自分の身体のバランスが戻るのに十分な時間の経過後(A. R. 9-1-4-IV)、または
(b) キッカーが、キックの前にタックル・ボックス(参照:2-34)の外側にボールを持ち出した後
- 9-1-5-b 罰則 (変更) プレビアス・スポットから15ヤード。[S28]
(フィールドゴール・プレーを除く)スクリメージ・キック・プレー:プレビアス・スポットから15ヤード、
またはプレー後のデッドボールがBチームに所属する地点から15ヤード。[S28]
- 9-2-1-a-1-(e) (変更) 独走中のボールキャリアが、相手のゴールラインに近づいたときに明らかに歩幅を変えること、ま
たは相手がいらないのにエンドゾーンにダイビングすること。
- 9-3-1 (変更) ブロックをしてよいプレーヤー
パスのインターフェランス、キックをキャッチする機会の妨害およびパーソナル・ファウルとならない
限り、両チームのプレーヤーは相手をブロックしてよい。(例外:6-1-2-gおよび6-5-4)
- 9-3-2 (変更) ボールキャリアやパスラーを守り助けること
a. ボールキャリアまたはパスラーは、手や腕を使って相手をよけたり、押したりしてもよい。
b. ボールキャリアが味方をつかんだり、あるいはボールキャリアの前進を助けるために味方のプ
レーヤーがボールキャリアをつかんだり、引いたり、押したり、持ち上げたり、ボールキャリア
にチャージしたりしてはならない。
c. ボールキャリアまたはパスラーの味方のプレーヤーは、ブロックによってボールキャリアまたはパ
スラーを守ってよい。しかし、いかなる方法にせよ、相手に接触する際に味方同士が互いに手をつ
なぐ、または腕を使って組むインターロック・インターフェランスをしてはならない。
罰則:《施行基準点から》5ヤード。[S44]

- 9-3-3-a (変更) ボールキャリアまたはパサーの味方のプレーヤーが、自分の肩、手、外腕部、または自分の身体
の他の部分で正当にブロックする場合は、次のことを守らなければならない。
1. 手は、以下を満たしていなければならない。
 - (a) ひじより前でなければならない。
 - (b) 相手の身体フレームの内側でなければならない。(例外: 相手が自らブロッカーに背を
向けたとき)(A. R. 9-3-3-VIおよびVII)
 - (c) ブロッカーや相手の肩または肩より下でなければならない。(例外: 相手がしゃがんだり、
かがんだり、またはもぐり込んできた場合)
 - (d) 両手は互いに離れていなければならない、組んではならない。
 2. 手のひらは、相手のフレームに向いているときは、開いていなければならない。また、相手のフ
レームに向いていないときは、閉じているかカップ状にしていなければならない。(A. R. 9-3
-3-I ~IV、VI ~VII)
- 罰則: ~~《施行基準点から》~~ 10ヤード。(例外: ニュートラル・ゾーンの手前のAチームの手の不正な
使用の罰則は、プレビース・スポットから施行する。この反則がAチームのゴールラインの手前
(Aチームのエンドゾーン側)で起きた場合はセフティーである)[S42]
- 9-3-3-b 罰則 (変更) ~~《施行基準点から》~~ 10ヤード。(例外: ニュートラル・ゾーンの手前のAチームのホールディングの
罰則は、プレビース・スポットから施行する。この反則がAチームのゴールラインの手前(Aチーム
のエンドゾーン側)で起きた場合はセフティーである) [S42]
- 9-3-3-c (変更) 背後のブロックは、不正である。(A. R. 9-1-2-XVII、A. R. 9-3-3-VII、A. R. 9-3-
4-IIIおよびA. R. 10-2-2-XXII)
- 例外:
1. スナップ時にブロックング・ゾーン(参照: 2-3-6)内のスクリーメージ・ライン上に位置する攻
撃側のプレーヤーは、次の条件を満たせば、このブロックング・ゾーン内で正当に背後のブ
ロックを行うことができる。
 - (a) このブロックング・ゾーンに位置していたスクリーメージ・ライン上のプレーヤーは、一度
ゾーン外に出た後は、ゾーン内に戻って相手に背後のブロックをしてはならない。
- 【以下省略】
- 9-3-3-c 罰則 (変更) ~~《施行基準点から》~~ 10ヤード。(例外: ニュートラル・ゾーンの手前のAチームの不正なブロックの
罰則は、プレビース・スポットから施行する。この反則がAチームのゴールラインの手前(Aチーム
のエンドゾーン側)で起きた場合はセフティーである)[S43]
- 9-3-3-d (変更) ボールキャリアまたはパサーの味方のプレーヤーによる次の行為は、不正である。
1. こぶしや腕は打撃を与えるために使用してはならない。(参照: 9-1-2-a) (A. R. 9-3-
3-IV)
 2. 相手のヘルメット(フェイス・マスクを含む)に手または腕で連続的に接触してはならない。(参
照: 9-1-2-k)
- 罰則: ~~《施行基準点から》~~ 15ヤード。(例外: ニュートラル・ゾーンの手前のAチームのパーソナル・
ファウルの罰則は、プレビース・スポットから施行する。この反則がAチームのゴールラインの
手前(Aチームのエンドゾーン側)で起きた場合はセフティーである)[S38]
- ひどい反則者は資格没収。[S47]
- 【以下は、9-3-3-a ~ d にも適用】
- フリーキックまたはスクリーメージ・キック・プレー中のAチームの~~《10ヤードの》~~罰則: プレビース・ス
ポットから、またはプレー後のデッドボールがBチームに所属する地点から施行する。(ただし、フィー
ルドゴール・プレーを除く)

9-3-4-b 罰則 (変更)	《 施行基準点から 》10ヤード。[S42]
9-3-4-c 罰則 (変更)	《 施行基準点から 》10または15ヤード。[S38、S42、S43またはS45]
9-3-4-d 罰則 (変更)	《 施行基準点から 》10または15ヤード。[S38、S42、S43またはS45]
9-3-4-g 罰則 (変更)	《 施行基準点から 》15ヤード。かつBチームの反則に対しては、第1ダウンが他の公式規則に抵触しない限り、第1ダウン。[S38]
9-3-6 罰則 (変更)	《 施行基準点から 》10または15ヤード。(例外:ニュートラル・ゾーンの手前のAチームの反則に対する罰則は、プレビース・スポットから施行する。この反則がAチームのゴールラインの手前(Aチームのエンドゾーン側)で起きた場合はセフティーである)(参照: 10-2-2-e, d, e, および f) [S38、S42、S43またはS45]
9-4-1 罰則 (変更)	15ヤード、かつロス・オブ・ダウンが他の公式規則に抵触しない限り、ロス・オブ・ダウン。[S31およびS9] (例外:正当なスクリメージ・キックがニュートラル・ゾーンを越えたときに起きた反則の場合は、ロス・オブ・ダウンにはならない。)
9-4-2 (変更)	バックワード・パスのバッティング バックワード・パスが空中にある間、 <u>パスをしたチームは前方に向かってバッティングしてはならない。</u> 罰則:《 施行基準点から 》15ヤード。《 参照:10-2-2-e 》S31]
9-4-3 罰則 (変更)	《 施行基準点から 》15ヤード。《 参照:10-2-2-e 》[S31]
9-4-4 罰則(変更)	《 施行基準点から 》15ヤード、かつ他の公式規則に抵触しない限り、ロス・オブ・ダウン。《 参照:10-2-2-e, d, e, および f 》[S31およびS9] (例外:正当なスクリメージ・キックがニュートラル・ゾーンを越えたときに起きた反則の場合は、ロス・オブ・ダウンにはならない。)
9-5-1-a 罰則 (変更)	15ヤード。 <u>デッドボール中の反則に対してはサクシーディング・スポットから15ヤード。</u> Bチームの反則に対しては、第1ダウンが他の公式規則に抵触しない限り、第1ダウン。 反則者は、その試合の残りの資格を没収。 [S7、S27、S38およびS47]
9-5-1-b 罰則 (変更)	15ヤード。 <u>デッドボール中の反則に対してはサクシーディング・スポットから15ヤード。</u> Bチームの反則に対しては、第1ダウンが他の公式規則に抵触しない限り、第1ダウン。 反則者は、その試合の残り、と、次の試合の前半の資格を没収。 [S7、S27またはS38、およびS47] <u>シーズン最後の試合で起きた暴力行為に対しては、ユニフォームを着用した選手、コーチ、および資格が残るプレーヤーは、次のシーズンの有資格となる最初の試合で暴力行為による出場停止となる。</u>
9-6 (新規)	ひどい(悪質な)パーソナル・ファウル

(ビデオによる検証が可能であることを前提にして)

第1条 プレーヤーの退場

ひどいパーソナル・ファウルによりプレーヤーが資格没収となった場合は、当該チームの競技団体は、予定された次の試合の前までに追加的な制裁が必要かどうかビデオによる見直しを開始する。

第2条 相手に対して接触を開始し狙い撃ちすること

相手に対して接触を開始し狙い撃ち(参照:9-1-3)したプレーヤーが資格没収とならなかった行為に対して、当該チームの競技団体は、予定された次の試合の前までに追加的な制裁が必要かどうかビデオによる見直しをする。

第3条 反則とはならなかった行為

競技団体による試合の見直しにより、当該試合の審判員が反則とはしなかったひどいパーソナル・ファウルのプレーが明確になった場合、競技団体は予定された次の試合の前までに追加的な制裁を課することができる。

10-1-1-b (変更) いかなる罰則も辞退することができるが、資格を没収されたプレーヤーは、罰則の受諾、辞退にかかわらず試合から離れなければならない。

10-1-4例外3 (変更) デッドボール中の反則として扱われるライブボール中の反則の場合、その反則は他の反則と相殺せずに、罰則は発生した順に施行する。

【 10-2 全体を以下のとおりとする。】

第2章 施行方法

第1条 施行地点

- a. 多くの反則に対しては、施行地点は罰則の条文で定められている。罰則の条文で施行地点が定められていない場合は、施行地点は3・1の原則により決定される。(参照:2-33および10-2-2-c)
- b. 施行地点としての可能性があるのは、次の地点である。
プレビウス・スポット、反則地点、サクシーディング・スポット、ランエンドの地点、およびスクリメージ・キックの場合にはポストスクリメージ・キックの地点である。

第2条 施行地点の決定

- a. デッドボール時の反則
ボールがデッドの時の反則に対する罰則の施行地点は、サクシーディング・スポットである。(A. R. 10-2-2-VI、X、XIIおよびXVI)
- b. ニュートラル・ゾーンの手前における攻撃側の反則
ニュートラル・ゾーンの手前における次の攻撃側の反則は、プレビウス・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 (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フティーである。)
- c. 3・1の原則(参照:2-33)は、次の通り適用する。
 1. 確保しているチームが、施行基準点の手前で反則を起こせば、罰則は反則地点から施行する。
 2. 確保しているチームが、施行基準点を越えて反則を起こせば、罰則は施行基準点から施行する。
 3. 確保していないチームが、施行基準点の手前または越えて反則を起こせば、罰則は施行基準点から施行する。
- d. 以下は、プレーの種類に対応した施行基準点である。
 1. ランニング・プレー
 - (a) 関連したランエンドがニュートラル・ゾーンの手前の場合は、プレビウス・スポットである。
 - (b) 関連したランエンドがニュートラル・ゾーンを越えた場合は、関連したランエンドである。
 - (c) ニュートラル・ゾーンがないランニング・プレーの場合は、関連したランエンドである。
 2. チーム確保の変更後のランエンドがエンドゾーンとなった場合のランニング・プレー(トライを除く)

- (a) エンドゾーンでのチーム確保の変更後、反則があり、プレーの結果がタッチバックとなった場合は、20ヤードラインである。
- (b) フィールド・オブ・プレーでのチーム確保の変更後、反則があり、関連するランエンドがエンドゾーンの場合は、ゴールラインである。(例外: 8-5-1-例外)
- (c) エンドゾーンでのチーム確保の変更後、反則があり、関連するランエンドがエンドゾーンでありプレーの結果がタッチバックではない場合は、ゴールラインである。

3. パス・プレー

正当なフォワード・パス・プレーの場合は、プレビース・スポットである。

4. キック・プレー

- (a) 反則がポストスクリメージ・キックの規定が適用されない正当なキック・プレーの場合は、プレビース・スポットである。
- (b) 反則がポストスクリメージ・キックの規定が適用される場合は、ポストスクリメージ・キックの地点である。

第3条 ポストスクリメージ・キックの罰則施行

スクリメージ・キックのプレー中、ポストスクリメージ・キックの罰則施行は、Bチームの反則のみに対して、かつ次の条件を満たす場合にのみ適用する。

- a. キックがトライ中、成功したフィールドゴール中、超過節のいずれでもない。
- b. ボールがニュートラル・ゾーンを越える。
- c. 反則がニュートラル・ゾーンを3ヤードおよびそれ以上越えた地点。
- d. 反則の発生がキックの終了の前。(A. R. 10-2-3-I、IIおよびV)
- e. デッドが宣告された時にAチームがボールを正当に確保していない場合。

これらの条件がすべて満たされれば、罰則は、施行基準点がポストスクリメージ・キックの地点である3・1の原則に従って施行される。

第4条 キック中のAチームの反則

正当なフリーキック・プレーまたはスクリメージ・キック・プレー(フィールドゴールの試みを除く)中の、キックをキャッチする機会の妨害(参照: 6-4)の反則を除くキック側のすべての反則は、プレビース・スポットまたはプレー後のデッドボールがBチームに所属する地点からの施行をBチームが選択する。(参照: 6-1-8および6-3-13)

第5条 タッチダウン、フィールドゴールおよびトライのそれぞれの間、またはその後の反則

- a. タッチダウンとなったダウン中の得点をしなかったチームの反則:
 - 1. パーソナル・ファウルは、トライでの施行かまたは次のキックオフでの施行を、得点をしたチームが選択する。キックオフがない状況では、受諾された罰則はトライで施行する。
 - 2. 他のすべての反則は、トライまたは次のキックオフで施行されない。ダウン中のキックへの不正なタッチにより施行が可能とならない限り、公式規則により辞退される。(A. R. 6-3-2-VおよびVII)
- b. 3ヤードラインからのトライにおける守備側のパス・インターフェランスの罰則は、ゴールラインまでの距離の半分を施行する。トライが成功の場合は、公式規則により辞退される。
- c. タッチダウンの後で次のトライのためにボールがレディ・フォー・プレーとなる前に起きた反則、およびタッチダウンとなったプレー中に発生した反則で、デッドボール時の反則として扱われるライブボール中の反則に対する罰則は、トライまたは次のキックオフで施行する。被反則チームが選択する。(A. R. 3-2-3-VI)
- d. フィールドゴール・プレー中のライブボール中の反則に対する罰則は、公式規則に従って施行される。成功したフィールドゴールで得点を得るためには、AチームはBチームのライブボール中の反則の罰則を辞退しなければならない。Aチームは、Bチームのライブボール中の反則に対する罰則を受け入れ、成功したフィールドゴールの得点を辞退し、プレビース・スポットからの罰則施行を選択してもよい。デッドボール時の反則として扱われるライブボール中の反則、およびフィールドゴールのダウン後のデッドボール時の反則は、サクシーディング・スポットで施行する。(A. R. 10-2-3-IV)
- e. トライ中またはトライのダウン後の反則に対する罰則は、8-3-3、8-3-4、8-3-5および10-2-5-bに基づいて施行される。(A. R. 3-2-3-VII~VIII)
- f. フリーキック中の反則に対する距離罰則により、いずれかのチームの制限線がそのチームの5ヤードラインの後方になってはならない。罰則の施行により制限線が5ヤードラインの後方となるような罰則は、次のサクシーディング・スポットから施行する。

第6条 ハーフ・ディスタンスの施行手順

3ヤードライン上またはその内側からのトライを含んでいかなる距離罰則も、施行地点から反則チームのゴールラインまでの距離の半分を越えない。[例外：(1)トライ以外のスクリーメージ・ダウンのBチームのインターフェランス(7-3-8および10-2-5-b)、および(2)トライにおいて、3ヤードラインの外側からボールがスナップされた場合の守備側のパス・インターフェランス]

【11篇を以下の2章とする】

第1章 審判員の任務

審判員(オフィシャル)の任務は、フィールド中央で行う予定されたコイントスで始まり、レフリーの最終得点の宣言で終了する。[S14]

第2章 責任

第1条 試合は、4名、5名、6名、ないし7名の審判員の管理の下で行われる。

第2条 審判員の責任とメカニクは、日本アメリカンフットボール審判協会が発行するオフィシエイティング・マニュアルに規定される。審判員はこのマニュアルの内容を理解し適用する責任を負う。

【以下は、公式規則解説書の新規項目である。注：＜新規＞項目のみ。今回の規則変更に関連したA Rの＜変更・修正＞については含まれていない。】

A. R. 3-1-3

- I. 両チームがそれぞれのポゼッション・シリーズをスナップによって開始した後、得点が同点のままで終わった。判定：第2回目の超過節を行う。第1回目の超過節開始時のコイントスの敗者が、2つの項目から選択する
- II. トライ以外で、Bチームが、フォワード・パスをインターセプトしてタッチダウンした。あるいはファンブルまたはバックワード・パスをインターセプトまたはリカバーしてタッチダウンした。判定：超過節および試合は終了し、Bチームが勝者となる。
- III. その節の最初のポゼッション・シリーズで、Bチームがフォワード・パスをインターセプトしたタッチダウンにはならなかった。あるいはファンブルまたはバックワード・パスをインターセプトまたはリカバーしたがタッチダウンとはならなかった。判定：Aチームのポゼッション・シリーズは終了し、Bチームがそのシリーズを開始する。レフリーがレディ・フォー・プレーを宣告した時、BチームがAチームとなる。
- IV. その節の最初のポゼッション・シリーズで、Aチームが試みたフィールドゴールはブロックされ、ニュートラル・ゾーンを越えなかった。Aチームはそのボールをリカバーし、タッチダウンした。判定：Aチームが6点を獲得し、トライの後、Bチームが自己のポゼッション・シリーズを開始する。
- V. Aチームが試みたフィールドゴールはブロックされ、ニュートラル・ゾーンを越えなかった。A23がそのボールをリカバーし、シリーズ獲得線を越えてタックルされた。判定：Aチームはボールの所有を維持し、そのポゼッション・シリーズを続ける。第1ダウン10ヤード。
- VI. 第1、第2、または第3ダウンにおいてAチームが試みたフィールドゴールはブロックされ、ニュートラル・ゾーンを越えなかった。A23がそのボールをリカバーし、シリーズ獲得線を越えずにタックルされた。判定：Aチームのボールで次のダウンを行う。

- VII. Aチームが試みたフィールドゴールはブロックされた。Bチームがキックをリカバーし、Aチームのエンドゾーンまで走り返した。判定:タッチダウン。トライは行わず試合を終了する。
- VIII. その節の最初のポゼッション・シリーズで、Bチームがボールを確保した後にAチームにボールの確保が移り、Aチームがタッチダウンした。判定:Aチームの得点が認められ、トライの後、Bチームがそのポゼッション・シリーズを開始する。
- IX. その節の最初のポゼッション・シリーズで、Bチームがボールを確保した後にAチームにボールの確保が移ったが、Aチームはタッチダウンには至らなかった。判定:Aチームのポゼッション・シリーズは終了し、Bチームがそのポゼッション・シリーズを開始する。
- X. その節の最初のポゼッション・シリーズで、第2ダウンにAチームのファンブルしたボールがBチームのエンドゾーンに入り、Bチームがリカバーしてエンドゾーンでボールデッドとなった。判定:Aチームのポゼッション・シリーズは終了し、Bチームがそのポゼッション・シリーズを開始する。
- XI. その節の最初のポゼッション・シリーズで、B10が自己の6ヤードラインでフォワード・パスをインターセプトし、自己のエンドゾーンでダウンした。判定:セフティー。Aチームが2点の得点。Aチームのポゼッション・シリーズは終了。Bチームがフィールドの同じ側の25ヤードラインから第1ダウン、10ヤードの攻撃を開始する。
- XII. Aチームが試みたフィールドゴールが、ニュートラル・ゾーンを越え、B17が5ヤードラインでマフするまで誰にもタッチされなかった。A75が3ヤードラインでリカバーした。判定:Aチームのポゼッション・シリーズは継続し、3ヤードラインでAチームの第1ダウン。
- XIII. その節の最初のポゼッション・シリーズで、Aチームがタッチダウンした。そのトライ中にBチームがパスをインターセプトし、走り返して2点のタッチダウンをした。判定:超過節の得点は6対2となり、Bチームが25ヤードラインから自己のポゼッション・シリーズを開始する。
- XIV. Aチームの最初のポゼッション・シリーズの終了後、Bチームがデッドボール中の反則をした。判定:Bチームは40ヤードラインから第1ダウン、10ヤードでポゼッション・シリーズを開始する。
- XV. その節の最初のポゼッション・シリーズでA12がフォワード・パスを投げたが、Aチームが不正なシフトの反則をした。B25がパスをインターセプトしたが、B25がAチームのゴールラインを越える前にB38がクリッピングをした。判定:得点は認められない。ポゼッション・シリーズは終了し、Bチームは25ヤードラインから自己のポゼッション・シリーズを開始する。罰則は持ち越されない。
- XVI. その節の2回目のポゼッション・シリーズで、B25がパスをインターセプトし、ボールを持ってAチームのゴールラインを越えた。このランの間にB79がフィールド中央でクリッピングの反則をした。判定:タッチダウンではない。試合終了、あるいは罰則を持ち越さず25ヤードラインから第1ダウン、10ヤードで次の超過節を開始する。
- XVII. 最初のポゼッション・シリーズで、B37がフォワード・パスをインターセプトし独走状態になった時、近くの相手に対してみだらな動作をした。判定:Bチームの得点は取り消され、罰則は持ち越される。Bチームは40ヤードラインから第1ダウン、10ヤードで自己のポゼッション・シリーズを開始する。(参照:3-1-3、3-1-3-g-1および2)

A. R. 3-2-3

- IX. 前半最後のプレーで、A12がニュートラル・ゾーンを越えた地点から投げたパスが、Bチー

ムのエンドゾーンにいるA88に対して成功し、残り時間がなくなった。判定:Bチームが罰則を受諾し、得点は取り消される。しかし罰則がロス・オブ・ダウンを含んでいるので節は延長されない。前半終了。

A. R. 3-3-5

VIII. 第2ダウンで、Aチームのボールキャリアがインバウンズでタックルされた。その後、Bチームのプレーヤーの負傷のために計時が止められた。(a) そのプレーでは他に誰も負傷しなかった。(b) Aチームにも負傷したプレーヤーがいた。(c) レフリーがラジオまたはテレビ・タイムアウトをとった。判定:(a)(b)(c)ともレフリーはプレー再開の準備中にプレー・クロックを40秒にセットするよう指示する。プレー・クロック、ゲーム・クロックともにレディ・フォー・プレーのシグナルで計時を開始する。

A. R. 3-4-2

II. 前後半終盤のランニング・プレーで、Aチームのボールキャリアがインバウンズでタックルされた。Bチームのプレーヤーが明らかに時間を消費し審判員がボールをレディ・フォー・プレーとすることを妨げようとして、意図的に密集から起き上がるのを遅らせた。判定:Bチームによるゲームの遅延の反則。サクシーディング・スポットから5ヤードの罰則。ゲーム・クロックはスナップで計時開始する(参照:3-4-3)。

A. R. 3-4-3

V. 第4節の終盤に4点差で負けてるAチームが得点を目指してドライブを続けている。ボールキャリアがインバウンズでタックルされたランニング・プレーの後、Bチームのプレーヤーが明らかにかつ意図的に立ち上がるのを遅らせたり、あるいは審判員がボールをレディ・フォー・プレーとすることを遅らせる策を講じた。判定:Bチームに対してデッドボール中の反則としてゲームの遅延の反則を科する。ボールがレディ・フォー・プレーになる時、レフリーは25秒計を動かすシグナルを行うが、ゲーム・クロックはスナップで計時開始する。

A. R. 3-5-2

IX. ボールがレディ・フォー・プレーとなった後、アンパイヤは通常的位置についた。Aチームはすばやく何人かのプレーヤーを交代させ、必要な1秒間の静止の後、ボールをスナップした。アンパイヤは守備側に対応させるためボールの所に行こうとしたが、スナップを止めることはできなかった。判定:プレーを中断する。ゲーム・クロックを止め、Aチームの遅い交代に対応できるよう守備側の交代が許される。反則ではない。プレー・クロックは25秒にセットされ、レディ・フォー・プレーで計時を開始する。ゲーム・クロックはプレーが止められたときの状況に応じてレディ・フォー・プレーまたはスナップで計時開始する。

A. R. 6-3-1.1

- II. Aチームが50ヤードラインからスナップし、パントした。キックはニュートラル・ゾーンを越え、誰にも触れられず、A88がBチームのゴールラインを越えた地点へ手を伸ばしてボールをバッティングしてフィールド・オブ・プレーに戻した。B22がBチームの2ヤード地点でリカバーしBチームの12ヤード地点まで進めた。そこでA66がフェイス・マスクを引っ張ってタックルした。判定:Bチームは罰則を受諾することができる。それにより不正なタッチに関する権利は取り消され、Bチームの27ヤード地点で第1ダウン、10ヤード。
- III. Aチームが50ヤードラインからスナップし、パントした。キックはニュートラル・ゾーンを越え、誰にも触れられず、A88がBチームのゴールラインを越えた地点へ手を伸ばしてボールをバッティングしてフィールド・オブ・プレーに戻した。B22がBチームの2ヤード地点でボール

をマフし、A43がBチームの6ヤード地点でリカバーした。ボールがルース中にB77がBチームの10ヤード地点でA21をホールディングした。判定:Aチームはホールディングの罰則を受諾することにより不正なタッチに関する権利を取り消すことができる。その場合、プレビース・スポットから罰則を施行し、ダウンを繰り返す。ボールがデッドになった時にAチームが正当にボールを所有していたので、ポストスクリメージ・キックのルールは適応されない。

A. R. 7-1-3

XV. スナップ時のAチームのフォーメーションにはプレーヤーが10名しかいなかった。スクリメージ・ライン上の5名は50~79の番号をつけており、1名は82番をつけていた。4名のプレーヤーはバックフィールドにいた。判定:Aチームはバックフィールドに4名以内であり、かつライン上では必要な人数(5名)が50~79の番号をつけているので、正当なフォーメーションである。

A. R. 7-1-5

IV. ラインバッカーB56はニュートラル・ゾーンから1ヤード以内で静止していた。攻撃側がスナップのためのシグナルをコールしている時に、B56は、明らかに攻撃側のフォルス・スタートを誘発するためにラインマンに対してフェイントをかけた。判定:デッドボール中の反則でゲームの遅延。罰則-サクシーディング・スポットから5ヤード。

A. R. 7-3-4

V. 有資格レシーバーA44がサイドライン付近でパス・パターンを走っている。正当なフォワード・パスが自分に向かって飛んできた時、偶然サイドラインを踏み、飛び上がり、空中でパスをマフした。それからインバウンズに着地し、ボールをつかみ、ボールをしっかりと確保したままで膝がインバウンズに着いた。判定:不正なタッチ。罰則-プレビース・スポットでロス・オブ・ダウン。A44はアウト・オブ・バウンズに踏み出すことにより資格を失い、2回目にボールにタッチする前に資格を回復していない。

A. R. 7-3-6

XVII. 有資格レシーバーA80がサイドライン付近の空中で正当なフォワード・パスをキャッチした。フィールド・オブ・プレーの方に顔を向けて着地する時に、つま先が、(a) アウト・オブ・バウンズに倒れる前に、インバウンズの地面を明らかに引きずるようにして接していた。(b) インバウンズのグラウンドにタッチし、それから連続した動きで踵(かかと)がサイドライン上に着いた。両方の場合ともボールをしっかりと確保していた。判定:(a) パス成功 (b) パス不成功。連続した「つまさき」、「踵(かかと)」の着地はひとつの動きであり、アウト・オブ・バウンズに着地したと解釈できる。したがってキャッチは成立しない。

A. R. 7-3-9

III. ニュートラル・ゾーンを越えない正当なフォワード・パスで、有資格レシーバーA1がB1のすぐ前に位置しパスにタッチしようとした時、B1がA1を押しパスは不成功になった。判定:反則ではない。インターフェランスのルールはニュートラル・ゾーンの手前では適用されない。(7-3-9-d、9-1-2-d 例外4および9-3-3-c 例外5)

A. R. 8-2-1

V. クォーターバックA12がBチームのエンドゾーンに立っている味方にフォワード・パスを成功させた。(a) ボールが手から離れた時、A12はニュートラル・ゾーンを越えていた。(b) レシーバーのユニフォームの番号が73であった。判定:(a)、(b) ともプレーの結果はタッチダウンである。Bチームの選択により罰則が施行される。

A. R. 9-1-2

XXVI. ボールをスナップした後、スナッパーA54はラインバッカーをブロックしに行く途中でノーズガードB62にかさるように通った。A54はB62に僅かに接触した、あるいはB62が腕を伸ばしてA54に自分から接触した。B62とA54が接触している間に、右のガードA68がB62の膝に前からブロックした。判定: 反則ではない。A54はB62をブロックしてはいない。偶然の接触、あるいはB62が自分から接触したことは、コンビネーション・ブロックにはならないため、チョップ・ブロックではない。

A. R. 9-1-4

VII. パンターA22はニュートラル・ゾーンの後方15ヤードに位置している。ロングスナップをキャッチし、スクリメージ・ラインに向かって斜めにダッシュし、タックル・ボックスから外に走り出た。それから止まってボールをパントしたが、直ちに飛び込んできたB89により当たられた。判定: 正当なプレーであり、B89は反則をしていない。A22はタックル・ボックスの外へボールを持ち出したことにより「乱暴な行為」または「突き当たり」からの保護を失う。

以 上