

## 2018年度・公式規則変更予定報

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



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では、現在2018年秋季公式戦から適用される公式規則の変更作業を実施中です。

この「2018年度・公式規則変更予定報」は、本年の公式規則変更を予定している主要項目に関して概要を説明したものであり、各競技団体の早めの対応を可能にするために発行するものです。本予定報に記載している内容は、今後の作業で追加や変更の可能性があるものです。\*正式には本年7月上旬に発表予定の「2018年度・公式規則変更内容・決定報」で公示いたします。

注\*: 当委員会は、NCAA(全米体育協会)の競技規則変更内容をベースに変更作業をしています。NCAAでは、4月中旬に規則変更内容が決定され、その後5月下旬の競技規則書発行時に、編集上の変更項目が織り込まれます。本予定報は現時点の情報をもとに、競技規則委員会で決定されたものです。決定報では、5月下旬のNCAAの競技規則書を反映したものを公示いたします。

### 2018年度・公式規則変更予定主要項目

2018年度の公式規則変更として予定している主要項目は、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予定の公式規則の主たる「篇一章一条」を表します。

#### (1) フィールド上の競技団体およびチーム名の装飾についての規定の追加

- ☆ 従来、フィールド上の装飾について、両ゴールラインと両サイドラインの内側で、ラインを隠してはいけない等の規定があった。
- ★ 本年より、フィールド上の競技団体のロゴ、チームの名前およびロゴの装飾については今までの規定に加え、50ヤードラインを中心としたものが1つと、それよりも小さな装飾がまわりの最大4ヶ所に許されるという規定が追加される。(1-2-1-f 変更)

#### (2) 施設の命名権を有している商業組織体の宣伝広告についての規定の変更

- ☆ 従来、商業組織体が施設の命名権を保有している場合、商業組織体の名称を2ヶ所まで描くことが許されていたが、商業ロゴは認められていなかった。
- ★ 本年より、商業組織体が施設の命名権を保有している場合、商業組織体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最大2ヶ所まで描くことが許される。これは(1)の4ヶ所の装飾の内の2ヶ所としてカウントされる。(1-2-1-h 変更)

### (3) ジャージに装着可能な内容の追加

- ★ 本年より、プレーヤー名、チーム名等に加えて、チームまたは競技団体のロゴの一部に卒業認定あるいは学術認定の印を加えること、およびチーム キャプテンを示すための「C」の文字をジャージに装着することができる。 (1-4-5-a-2 変更)

### (4) 許可されるフィールド上の装備(審判員のカメラ)の追加

- ☆ 従来、審判員のキャップに装着できるカメラはアンパイヤだけに許されていた。
- ★ 本年より、運営団体及び参加チームの事前承認により、いかなる審判員も音声装置のないカメラをキャップに取り付けることが許される。 (1-4-11-c-3 変更)

### (5) タッチダウンおよびキックオフ後のプレー クロックの規定の変更

- ☆ 従来、すべての得点の後およびすべてのキックのダウンの後は、レフリーのシグナルによって 25 秒のプレー クロックの計時が開始された。
- ★ 本年より、タッチダウンの後およびフリー キックの後は、そのダウン終了時に 40 秒のプレー クロックの計時を開始する。他の得点の後および他のキックのダウンの後は、従来のみである。タッチダウンの後、フリー キックがタッチバックとなった後、あるいは(6)項に示すフェア キャッチの後の場合、プレー クロックが 25 秒になる前に次にスナップをするチームが両ハッシュ マークの間の別の地点を選択しない限り、スナップは両ハッシュ マークの中央で行わなければならない。 (3-2-4-c および 6-5-1 変更)

### (6) キックオフ時のフェア キャッチの規定の変更

- ☆ 従来、フィールド オブ プレーでフェア キャッチが成立した場合、その地点から B チームの攻撃となっていた。
- ★ 本年より、フリー キックにおいて、B チームの自陣 25 ヤードより手前(ゴール ライン側)でフェア キャッチが成立した場合、次のプレーは B チームの 25 ヤード ライン上から開始される。次のスナップはタッチバックの場合と同様に、B チームの選択により 25 ヤードライン上の両ハッシュマーク間の任意の位置から行うことができる。プレー クロックが 40 秒から開始された場合は 25 秒になる前に、レディ フォー プレーのシグナルが行われる場合はその前に、B チームが別の地点を選択しない限り、スナップは両ハッシュ マークの中央で行われる。 (6-5-1 変更)

### (7) トライの機会の規定の変更

- ☆ 従来、タッチダウンとなったダウン中に第 4 節が終了し、トライの結果が試合の勝敗に影響しない場合(タッチダウン後の得点の差が 3 点以上)、トライは行われなかったことが規定されていた。
- ★ 本年より、上記に加え、タッチダウンとなったダウン中に第 4 節が終了し、得点したチームのリードが 2 点以下の場合、そのチームがトライを実施しないことを選択できる。 (8-3-2-a 変更)

## (8) 腰より下へのブロックの規定の変更

☆ 従来、キックを除くスクリメージ ダウンにおける、チーム確保変更前の A チームのプレーヤーで、タックル ボックス内のラインマンおよびタックル ボックス内で静止している等の条件を満たすバックは、ある条件のもとで相手の横方向からの腰より下へのブロックが許される等が規定されていた。

★ 本年より、キックを除くスクリメージ ダウンにおける、チーム確保変更前の A チームのプレーヤーに対する腰より下へのブロックの規定は以下となる。

タックル ボックス内に完全に位置する A チームのラインマンのみが、ボールがタックル ボックスの外に出るまでの間、タックルボックスの中で、最初の接触が相手の横および正面の方向からの腰より下へのブロックが許される。前記の条件を満たさないラインマンおよび他のすべての A チームのプレーヤーは、最初の接触が相手の正面の方向(時計の文字盤の 10 時から 2 時の範囲)からの腰より下へのブロックのみが許される。

ニュートラル ゾーンを 5 ヤード以上越えた地点では、すべての A チームのプレーヤーによる腰より下へのブロックは反則となる。

スナップ時にモーションしている、あるいはタックル ボックスの外側にいる A チームのプレーヤーによる、スナップ時のボールの方向に対する腰より下へのブロック(クラックバック ブロック)について、ボールが明らかにニュートラル ゾーンを越えた後は反則ではないという規定は削除される。

自陣のエンド ラインの方向への腰より下へのブロック(ピール バック ブロック)に関する規定に変更はない(ボールがタックル ボックスを出た後は反則である)。 (9-1-6 変更)

## (9) リーピングの規定の明確化

☆ 従来、スナップ時にスクリメージ ラインから1ヤード以内で静止しているプレーヤー以外のディフェンスのプレーヤーが、明らかにフィールド ゴールやトライをブロックしようとして、ニュートラル ゾーンの手前から走ってきて、リーピング(前方に跳ぶこと)したりハードリングすることは反則であった。また、ディフェンスのプレーヤーが、パントをブロックするためにタックル ボックス内で相手のプレーヤーを跳び越えようとジャンプすることは、リーピングの反則であった。ただし、相手プレーヤーの隙間(ギャップ)を跳び越える行為は反則ではなかった。

★ 本年より、リーピングの反則となる規定が明確化され、以下のとおりとなる。

スナップ時に1ヤード以内で静止しているプレーヤー以外のディフェンスのプレーヤーが、前方に動きフィールド ゴールやトライをブロックしようとして、相手のプレーヤーのフレイムを跳び越えようとジャンプすることは、リーピングの反則となる。パント時にディフェンスのプレーヤーが、パントをブロックするためにタックル ボックス内で相手のプレーヤーのフレイムを跳び越えようとジャンプすることは、リーピングの反則となる。 (9-1-11-b および-c 変更)

## (10) フィールド ゴール時の罰則の規定の変更

☆ 従来、成功したフィールド ゴール プレー中の B チームによる反則に対する罰則は、次のキック オフまたは超過節のサクシーディング スポットに持ち越すことができなかった。

★ 本年より、成功したフィールド ゴール プレー中の B チームによるパーソナル ファウルまたはスポーツマンらしくない行為の反則に対する罰則は、従来の施行に加え、得点したチームの選択により、得点を得て次のキック オフまたは超過節のサクシーディング スポットで施行することができる。

(11) インスタント リプレー：10 秒減算とプレーを行う最短時間の規定の変更

☆ 従来、前後半の残り時間が 1 分未満の状況で、インスタント リプレーの結果により、10 秒減算が行われるという規定はなかった。また、第 2 節及び第 4 節の最後にインスタント リプレーがあった場合、その後のゲーム クロックの残り時間に関する規定はなかった。

★ 本年より、前後半の残り時間が 1 分未満の状況で、インスタント リプレーによってフィールドの判定が変更された結果、計時が停止されなくなった場合、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。両チームは、チーム タイムアウトを取ることで 10 秒減算を避けることができる。また、第 2 節および第 4 節に限り、公式規則によって計時が停止するプレーでボールがデッドとなったダウン中に、ゲーム クロックの残り時間がなくなり節が終了したが、インスタント リプレーによって判定が変更され、レフリーのシグナルでゲーム クロックが計時開始となる場合には、残り時間が 3 秒以上の場合に節を継続する。 (12-3-6 変更)

(12) インスタント リプレー：遠隔地からのリプレー

☆ 従来、リプレーの場所は、プレス ボックスの中と規定されていた。

★ 本年より、リプレーの場所は、プレス ボックスの中に限らず、実験的な試みとして遠隔地でのリプレーが可能となる。他のリプレーの場所に関わる要件に変更はない。 (12-4-3-a 変更)

以上