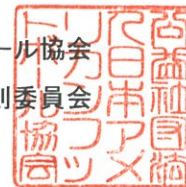


2020年度・公式規則変更内容・決定報 (全 13 頁)

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] 2020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] 2020年度・主要な編集上の変更項目の解説は、今年の主要な編集上の変更を解説したものです。
 - [3] 2020年度・公式規則変更は、本年度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2020年秋季公式戦より適用します。

[1] 2020年度・公式規則変更主要項目の解説

2020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、2020～2021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) 番号の規制の変更

- ☆ 従来、プレイヤーの番号に「0」は認められていなかった。
- ★ 本年より、プレイヤーの番号として「0」も認められる。すべてのプレイヤーは、0 から 99 までの番号を付けなければならない。なお、「07」や「00」のように番号の頭にゼロを付けてはならない。(1-4-2 変更)

(2) ジャージ併用の規定の変更

- ☆ 従来、試合中にベストや 2 枚目のジャージを重ねて着用することは禁止されていた。
- ★ 本年より、試合中に 2 枚目のジャージを重ねて着用することは認められる。ただし、ベスト、またはジッパ一、ベルクロ、留め金、その他のファスナーが付いたジャージは禁止である。なお、プレイ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、従来どおりレフリーにその旨を報告しなければならない。(参照:1-4-2-d) (1-4-5 変更)

(3) ターゲティングの反則により資格を没収されたプレイヤーの規定の変更

- ☆ 従来、資格を没収されたプレイヤーは、フィールドから見えない場所に留まらなければならなかった。
- ★ 本年より、ターゲティングの反則により資格を没収されたプレイヤーは、チーム エリア内に留まることができる。暴力行為、2 回のスポーツマンらしくない行為、あるいはひどい反則などの他の理由によって退場となったプレイヤーについては従来のみである。(参照:[2]主要な編集上の変更項目(3)) (2-27-12 変更)

(4) 試合前のウォーム アップに関する規定の追加

- ☆ 従来、試合前のウォーム アップに関しては、フィールドに立ち入ることができる時間のみが規定されていた。
 - ★ 本年より、試合開始時のコイン トスまでに、ウォーム アップのためにプレー場内(参照:2-31-5)に登録選手が入る場合は、コーチまたはアシスタント コーチがフィールドにいなければならない。また、試合前のウォーム アップでプレー場内に入る登録選手は、自分のジャージもしくは自分の番号が容易に確認できる衣服を着用しなければならない。着用のない登録選手はプレー場内に入ることはできない。
- (3-1-1 追加)

(5) B チームの交代違反に関する規定の変更

- ☆ B チームはオフェンス チームのフォーメーションに対応するために、一時的に 12 人以上のプレーヤーがフィールドにいても良いが、スナップされる時には 12 人以上いてはならない。従来、B チームの交代違反の反則は、A チームの場合と同様に、デッド ボール中の反則となる場合とライブ ボール中の反則となる場合があった。
 - ★ 本年より、B チームのプレーヤーが 12 人以上フィールドにいたことによる交代違反の反則は、すべてライブ ボール中の反則となる。なお、その他の交代違反(参照:3-5-2 および 3-5-3-a, b)については従来のもままである。
- (3-5-3-c 変更)

(6) スクリメージ キック フォーメーションにおけるディフェンス ラインマンがセットする位置の制限の追加

- ☆ 従来、スクリメージ キック フォーメーション時のスナッパーに対する接触の規定はあったが、スナッパーに対してセットする位置についての規定はなかった。
 - ★ 本年より、スクリメージ キック フォーメーションにおいて、スクリメージ ラインから 1 ヤード以内に位置する 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から完全に外れて位置しなければならない。なお、スクリメージ キック フォーメーション時のスナッパーに対する接触の規定(参照:9-1-14)は従来のもままである。
- (6-3-14-a 追加)

(7) 同じ番号のプレーヤーの規定の追加

- ☆ 従来、同じ番号を付けたプレーヤーの人数に関する規定はなかった。
 - ★ 本年より、3 人以上のプレーヤーが同じ番号で登録する、あるいは同じ番号のジャージを着用することは反則となる。この違反はヘッド コーチによるスポーツマンらしからぬ行為の反則となる。なお、同一ダウン中に、同一チームの 2 人のプレーヤーが、同じ番号を着用してはならないこと(参照:1-4-2-b)、および同じポジションの 2 人のプレーヤーが試合中に同じ番号をつけてはならないこと(参照:9-2-2-d)は従来のもままである。
- (9-2-2-e 追加)

(8) 超過節に罰則を持ち越せる条件の変更

- ☆ 従来、選択により次のキックオフに持ち越すことができる罰則施行のうち、超過節のサクシーディング

スポットで施行できると規定されているものは限られていた。

- ★ 本年より、次のキックオフに持ち越す選択があるすべての反則に対する罰則は、次の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。 (10-2-5 変更 他)

注: 10-2-5 以外の本変更に関わる条文は[3]2020年度・公式規則変更への記載を省略

(9) インスタント リプレーによるクロック修正の規定の追加

- ★ 従来、フィールド上の判定では前後半終了となったプレーで、リプレー オフィシャルが判定を変更(リバーズ)したために試合時間が残っている状況となり、かつレフリーのシグナルで計時開始となる場合、残り時間にかかわらず、その試合時間で再開となっていた。
- ★ 本年より上記の場合、残り時間が 3 秒以上であれば、ゲーム クロックを戻して試合を再開するが、残り時間が 2 秒以下の場合で、A チームにチーム タイムアウトが残っていない場合は、その前後半は終了となる。リプレーの判定の結果、スナップで計時開始となる場合は従来のみであり、その試合時間にゲーム クロックを戻して試合を再開させる。 (12-3-6-d-3 追加)

(10) インスタント リプレーによるレビュー時間の規定の変更

- ★ 従来、インスタント リプレーによるレビュー時間に関する規定はなかった。
- ★ 本年より、インスタント リプレーによるレビュー時間は 2 分間以内であることを基本とする。ただし、判定が複雑な場合、あるいは試合終了間近の重要な判定の場合はその限りではない。インスタント リプレーによるレビュー時間は、レフリーによるレビュー開始のアナウンスの終了時から、レビュー完了後のレフリーによるアナウンスの開始までである。 (12-6-2-b 変更)

[2]2020年度・主要な編集上の変更項目の解説

2020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、2020~2021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) ソックスの規定の変更

- ★ 従来、ソックスおよび脚部を覆うものは、色、デザインおよび長さが同一でなければならなかった。
- ★ 本年より、ソックスまたはレッグ カバーは、色およびデザインが同一でなければならない。 (1-4-4-h 変更)

(2) プレー情報の規定の変更

- ★ 従来、プレー情報は、手首または腕に着用することが認められていた。
- ★ 本年より、プレー情報は、ベルトに着けることも認められる。 (1-4-6-f 変更)

(3) 資格没収となった／退場となったプレーヤーの再定義

- ★ 従来、ターゲットイングの反則、暴力行為、2 回のスポーツマンらしからぬ行為、あるいはひどい反則など

の理由により、これ以上試合に参加する資格のないプレーヤーは、資格を没収されたプレーヤーと定義されていた。

- ★ 本年より、ターゲティングの反則により、これ以上試合に参加する資格のないプレーヤーは資格を没収されたプレーヤーと定義され、暴力行為、2回のスポーツマンらしからぬ行為、あるいはひどい反則などの他の理由により、これ以上試合に参加する資格のないプレーヤーは退場となったプレーヤーと定義される。資格を没収されたプレーヤーはチーム エリアに留まることができるが、退場となったプレーヤーはプレー場内から離れなければならない。(2-27-12 他 変更)

注:2-27-12 以外の本変更に関わる条文は、[3]2020年度・公式規則変更への記載を省略

(4) プレー クロックの操作の明確化

- ★ 従来、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と規定されていたが、その時のプレー クロックの表示については規定されていなかった。

- ★本年より、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、プレー クロックは動かさず、適切な秒数(40秒または25秒)にセットし、そのままの表示を続ける。

(3-2-2-f 変更)

(5) キック チームのプレーヤーのアウト オブ バウンズに関する規定の変更

- ★ 従来、フリー キックのダウン中またはスクリメージ キックのダウン中にアウト オブ バウンズに出た A チームのプレーヤーは、そのダウン中はインバウンズに戻ってはならなかった。この規定は、リターン中などボール確保の変更後にアウト オブ バウンズに出た A チームのプレーヤーにも適用されていた。

- ★ 本年より、フリー キック プレー中またはスクリメージ キックのプレー中(キックがキャッチまたはリカバーされるまで)に、アウト オブ バウンズに出た A チームのプレーヤーは、そのダウン中はインバウンズに戻ってはならない。リターン中などのキック プレーの後にアウト オブ バウンズに出た A チームのプレーヤーには適用されない。(6-1-11 および 6-3-12 変更)

(6) レビュー可能なプレーの追加 (キック チームのアウト オブ バウンズ)

- ★ 従来、キック中に、アウト オブ バウンズにいるか、あるいはアウト オブ バウンズに出たことがあるプレーヤーによるキックまたはルース ボールへのタッチあるいはリカバーは、レビュー可能ではなかった。

- ★ 本年より、キックに関連する上記のプレーは、レビュー可能となる。(12-3-4-f 追加)

(7) レビュー可能な反則の追加 (キック チームのアウト オブ バウンズ)

- ★ 従来、リプレー オフィシャルがコールできる反則として、アウト オブ バウンズのプレーヤーがフリー キックにタッチした場合が規定されていた。

- ★ 本年より、キック中にアウト オブ バウンズに出たことがあるプレーヤーによるキックまたはルース ボールへのタッチもリプレー オフィシャルがコールできる反則となる。(12-3-8-f 変更)

[3]2020年度・公式規則変更

本年変更される条文は次のとおりです。一部の変更条文は省略しています(⑤等)。この公式規則変更は2020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 「「第一章一条」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: 第一章一条、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「第一章一条」およびその下位の項目の番号の変更に関しては、原則として、この決定報に記載していない。
- ④ 他の規則との関係、見易さの向上等のため、競技規則の変更がない場合も、多くの記載場所、編集上の変更を行っている。異なる篇へ記載が変わった場合について、(移動)と記し、【注: ……】という形式で内容を記載している。
- ⑤ 主要変更項目(8)および編集上の主要な変更項目(2)に関する主要な条文以外は省略している。

- 1-2-9-a (変更) 特定のプレーヤーやチームに利益または不利益をもたらす物や装置を、プレー用表面や他の場所において使用してはならない。(例外: 2-16-4-bおよびc)
罰則: 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。[~~《S27》~~S19]
- 1-4-2-a (変更) すべてのプレーヤーは、~~《+》~~0から99までの番号を付けなければならない。「07」や「00」のように番号の頭に~~《0+》~~ゼロを付けてはならない。
- 1-4-4-h (変更) ソックス: 同一チームのプレーヤーは、色~~《+》~~およびデザイン~~《および長さ》~~が同一の、見たとにわかるソックスまたは~~《脚部を覆うもの》~~レッグ カバー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 プレス、テープおよびバンデージ。素足のキッカー)
- 1-4-5-a-1 (変更) ショルダー パッドを完全に覆う袖があること。裂けやすいように改造やデザインがされていないこと。ジャージは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るか、下端が腰のラインと同じ高さにそろっていること。腰および腰より上部にあるすべてのパッド類はジャージで覆われていなければならない。~~《試合中にベストや2枚目のジャージを併用して着用することは禁止する。》~~公式規則1-4-5のすべての要件を満たす場合、2枚目のジャージを重ね着してもよい。ベスト、またはジッパ、ベルクロ、留め金、その他のファスナーが付いたジャージは禁止する。

1-4-5-b-1~4 罰則 (変更)

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、相手チームが選択する。[S27] さらに、審判員は公式規則に適合しないジャージが着用されていた場合、各節の開始時にチーム タイムアウトを課す。残りのタイムアウトがなければゲームの遅延の反則を科す。

- 1-4-5-c (変更) 1. ジャージの前面には高さ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、明確に識別でき簡単にはとれないアラビア数字の番号を付けなければならない。周囲の縁取りの有無に関わらず、番号の色は、ジャージの色と明確に区別できる1つの色でなければならない。
2. ~~「公式規則に適合していない番号のジャージを着用しているチームは、正当なジャージに着替えるまで、ジャージの変更を試合前および各節の開始前に要求される。不正なジャージを着用している場合、審判員は各節の始めにそのチームにチーム タイムアウトを課す。」~~ 「(A.R. 1-4-5-I) 公式規則に適合しないジャージや番号を着用しているチームに対して、試合前および後半開始前に正式なジャージへの変更を要望する。前後半の開始のキックオフで上記1の公式規則に違反してチームがジャージを着用した場合、スポーツマンらしくらぬ行為の反則を科す。」

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、相手チームが選択する。[S27] さらに、審判員は公式規則に適合しないジャージが着用されていた場合、各節の開始時にチーム タイムアウトを課す。残りのタイムアウトがなければゲームの遅延の反則を科す。

3. 同一チームのすべてのプレーヤーは、同一で単一の色、同一字体の番号をジャージ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、ジャージの前後の番号と同一の番号でなければならない。

1-4-6-f (変更) プレー情報: プレー情報を手首《や》、腕またはベルトに着けてもよい

2-27-12 (変更) 資格を没収されたプレーヤーと退場となったプレーヤー

- ~~「a. 資格を没収されたプレーヤーとは、それ以上試合に参加する資格がないと宣告されたプレーヤーのことである。~~
- ~~b. 資格を没収されたプレーヤーは、次のプレーの開始前までにチーム関係者と同行のうえ、プレー場内から離れなければならない。チーム責任者の管理下で試合終了までフィールドから見えない場所に留まらなければならない。~~
- ~~c. 前の試合の資格没収により前半の試合に出場できないプレーヤーは、試合前の練習に参加することができる。その試合の前半は、チーム責任者の管理下でフィールドから見えない場所に留まらなければならない。」~~
- a. 資格を没収されたプレーヤー
1. 資格を没収されたプレーヤーとは、それ以上試合に参加する資格がないと宣告されたが、チーム エリアに留まることが許されるプレーヤーのことである。
 2. 前の試合の資格没収により試合の前半に出場できないプレーヤーは、試合前の練習に

参加することができる。その試合の前半は、チーム エリアに留まってもよいが、試合の前半に参加してはならない。

b. 退場となったプレーヤー

1. 退場となったプレーヤーとは、それ以上試合に参加する資格がないと宣告され、チーム エリアに留まることは許されないプレーヤーのことである。このプレーヤーは、退場の後、次のプレーの開始前までにチーム関係者と同行のうえ、プレー場内から離れなければならない。チーム責任者の管理下で試合終了までフィールドから見えない場所に留まなければならない。
2. 前の試合の退場により前半の試合に出場できないプレーヤーは、試合前の練習に参加することができる。その試合の前半は、チーム責任者の管理下でフィールドから見えない場所に留まなければならない。

3-1-1 (追加) 試合前、第1および第3節

- a. 試合前のウォームアップ。レギュラー シーズンの試合の場合、両チームは、キックオフの22分前までは試合のウォームアップのためにフィールドに立ち入ることができる。これはチーム間の書面による事前の合意によって、変更することができる。この規則に関する責任は、試合の運営責任者にある。
- b. 審判員がキャプテンを伴いコイン トスを行う前に登録選手がプレー場内に入る場合、当該チームのヘッド コーチまたはアシスタント コーチがフィールドにいなければならない。
- c. プレー場内にいる登録選手は、自分のジャージを着用するか、自分の番号が容易に確認できる衣服を着用しなければならない。着用していない場合はプレー場内から退出しなければならない。

《~~b.~~》d. 前半および後半は、キックオフによって開始される。

(以下、省略)

3-2-2-f (変更) 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。プレー クロックは、適切な秒数(40秒または25秒)にセットし、そのままの表示を続ける。

3-5-3 (変更) a. Aチームは、12人以上のプレーヤーがいる状況でハドルを解いてはならない。また12人以上のプレーヤーで3秒以上、ハドルを組んだりフォーメーションについてはならない。このような場合、審判員は、プレーをさせない。

罰則《~~[a, b]~~》: デッド ポール中の反則: サクシーディング スポットから5ヤード。[S22]

《~~e.~~》b. 審判員が、ダウンの途中あるいはダウンの終了まで12人以上のプレーヤーがいることに気づかなかつた場合、《またはBチームのプレーヤーがスナップの直前にフィールドに入り、フォーメーションにつけなかつた場合、》ライブ ポール中の反則として扱う。《(A. R. 3-5-3-V~VI)》

《~~b.~~》c. Bチームは、オフェンス チームのフォーメーションに対応するために、一時的に12人以上のプレーヤーがフィールドにいても良いが、スナップされるときには12人以上いてはならない。このような場合、《審判員は、プレーをさせない。》ライブ ポール中の反則として扱う。《(A. R. 3-5-3-IV)》

罰則**[b, c]**: ライブ ポール中の反則: プレブラス スポットから 5ヤード。[S22]

- 6-1-11 (変更) フリー キック 《ダウン》プレー中にアウト オブ バウンズに出たAチームのプレーヤーは、そのダウン中はインバウンズに戻ってはならない。(例外:この規則は、ブロックされてアウト オブ バウンズに出されて、直ちにインバウンズに戻ったAチームのプレーヤーには適用されない。)
- 6-3-12 (変更) スクリメージ キック 《ダウン》プレー中にアウト オブ バウンズに出たAチームのプレーヤーは、そのダウン中はインバウンズに戻ってはならない。(例外:この規則は、ブロックによりアウト 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Aチームのプレーヤーには適用されない。)
- 6-3-14-a (追加) 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。(A. R. 6-3-14- I および II)
- 9-2-2-e (追加) 3人以上を同じ番号で登録してはならない、また3人以上の登録選手に同じ番号のジャージを着せてはならない。
罰則:ヘッド コーチに対するスポーツマンらしからぬ行為。プレーヤーは直ちに背番号を修正し、番号の変更を報告しなければならない。[S27]
- 10-2-5-a (変更) (トライではなく)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 ファウルおよびスポーツマンらしからぬ行為に対する15ヤードの罰則は、トライ《または》、次のキックオフ、または超過節のサクシーディング スポットでの施行を得点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. 5ヤードおよび10ヤードの罰則は、トライまたは次のキックオフで施行されない。これらの罰則は、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-IIIおよびIV)
- 10-2-5-c (変更) 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、トライ《または》、次のキックオフ、または超過節のサクシーディング スポットで施行する。被反則チームが選択する。《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。》(A. R. 3-2-3-V)
- 11-2-1-b (変更) インスタント リプレー オフィシャルを含むすべての審判員は、同一の審判組織より割り当てが決定される。
 【注:本項目は1-1-4-bから移動し、内容が変更された。】
- 12-3-4-f (追加) キック中にアウト オブ バウンズにいるか、あるいはキック中にアウト オブ バウンズに出たことがあるプレーヤーによる、キックまたはルース ボールへのタッチあるいはリカバー。
- 12-3-6-d-3(追加) 前半あるいは後半の試合時間が終了し、レビュー後にレフリーのシグナルで計時開始となる場合、ボールがデッドを宣告されるべき時点に計時を修正する際、試合時間が少なくとも3秒残っていないなければならない。残り時間が2秒あるいは1秒の場合には、Aチームにタイムアウトが残っ

ていない限り、前半あるいは後半は終了する。(この規定は、パス不成功あるいはボール キャリアのアウト オブ バウンズ等で計時が停止し、次のスナップで計時を開始する場合には適用されない。)

12-3-8-f (変更) 《インバウンズに触れていないフリー キックにタッチした、アウト オブ バウンズのプレーヤー》キック中にアウト オブ バウンズにいるか、あるいはキック中にアウト オブ バウンズに出たことがあるプレーヤーによる、キックまたはルース ボールへのタッチあるいはリカバー。
(参照:12-3-4-《e》f)

12-6-2-b (変更) 《リプレー オフィシャルがレビューに費やす時間に制限はない。》リプレー オフィシャルによるレビューの完了までの時間は、2分を越えないことが望ましい。レビューが試合結果に影響を及ぼす場合やレビューに複数の要素がある場合も効率よくレビューを完了させなければならないが、時間は制限しない。

付録E サイドライン図、詳細 (変更)

パス スルー専用区域:この区域内では(12' のリミット ラインの外側であっても)、《誰も立ち止まり》立ち止まることおよび《チームエリアをビデオ》撮影することは許されない。

【以下は、公式規則解説書の追加・変更項目である。】

第4条 必要な装具の規格

A. R. 1-4-4

- I. 一人あるいは複数のプレーヤーが、脚を覆っているタイツを着用していた。判定:正当。ただし、タイツを着用するプレーヤーは、同じデザイン、同じ色のタイツでなければならない。

第5条 ジャージのデザイン、色および番号

A. R. 1-4-5

- I. ホーム チームは、番号の数字がオレンジ色の赤色のジャージを着用していた。審判員は、ジャージの色と数字の色は、番号を識別するのに十分に対照的な色ではないと判断した。レフリーは、ホーム チームのヘッド コーチに正当なジャージに変更するよう要求した。ヘッド コーチはレフリーに対して、違うジャージに変更することはできないと回答した。判定:試合開始のキックオフのためのレディ フォー プレーの後、レフリーは、ホーム チームに対して不正なジャージによるタイムアウトを課す。さらに、前後半開始時のキックオフ後のサクシーディング スポットから15ヤードの罰則を施行する。キックオフ リターンがタッチダウンとなった場合、罰則はトライかその後のキックオフで施行する。チームが不正なジャージを着用し続けた場合には、各節の最初のプレーのレディ フォー プレーが宣告された後、プレー開始前にチーム タイムアウトが課せられる。チーム タイムアウトが残っていない場合は、ゲームの遅延の罰則が施行される。

第7条 不正な装具

A. R. 1-4-7

- III. 両チームとも、選手がカラー ジャージを着て試合前のグラウンドに現れた。ビジティング チームは白以外のカラー ジャージを着用することをホーム チームと文書で合意していなかったか、このような合意がなされていたとしても、両チームのジャージが対照的な色であることをホーム チームが所属する競技団体から認定されていない。判定:ジャージの色のルールを犯したことによるビジティング チームの反則。前後半の開

始時のキックオフのためにボールがレディ フォー プレーとなった後、レフリーは不正なジャージによるチームタイムアウトを課す。さらに、前後半の開始時のキックオフ後のサクシーディング スポットから15ヤードの罰則を施行する。キックオフ リターンがタッチダウンとなった場合、罰則はトライかその後のキックオフで施行する。チームが不正なジャージを着用し続けた場合には、各節の最初のプレーのレディ フォー プレーが宣告された後、プレー開始前にチーム タイムアウトが課せられる。チーム タイムアウトが残っていない場合は、ゲームの遅延の罰則が施行される。(参照:1-4-5-b)

第3条 無効なシグナル

A. R. 2-8-3

- I. Aチームの20ヤード ラインからAチームのバント。B44がフィールドの中央でグラウンド上に転がるボールを指さした。(a)B44は手を振らずに、手を肩より下に保っていた。(b)B44は手を振りながら、手を肩より下に保っていた。(c)B44は手を振らずに、手を肩より上にあげた。 判定:公式規則2-8-3には有効なシグナルの基準を満たさない手を振る動作はすべて無効なシグナルであると書かれている。さらに手が肩の下にあり、手を振る動作をしなければ、レシーバーがキックを指さすことは正当であると解釈される。(b)と(c)は無効なフェア キャッチ シグナル。(a)はシグナルとはみなされず、Bチームはボールをリカバーして前進することができる。

第6条 キックオフ

A. R. 2-16-6

- I. タッチダウンと2ポイントのトライ成功後、第4クォーター残り0分55秒でAチームは22-24まで追い上げた。AチームはAチームの35ヤード ラインからオンサイド キックを試みようとした。キッカーA90はドロップ キックを試みるためにボールを持っていた。A90が空中に投げたボールはAチームの制限線のすぐ後ろで地面に落ちて跳ね返り、数フィート跳ね返った時にA90はボールを蹴った。 判定:不正なキック。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。このキックは公式規則2-16-3で定義されたドロップ キックの要件を満たしていない。正当なドロップ キックは、キッカーがボールを地面に落とし、地面に触れた直後に蹴る必要がある。公式規則2-16-6では、キックオフはプレース キックまたはドロップ キックのみ許されており、このキックは正当なキックではない。罰則施行はA. R. 6-1-2- I と同じである。(参照:6-2-1-a)

第3条 ニュートラル ゾーンを越える

A. R. 2-19-3

- I. クォーターバックA12は正当なフォワード パスを投げ、A88がニュートラル ゾーンを1.5ヤード越えた地点でパスをキャッチした。レシーバーの後ろ足はニュートラル ゾーンを越えていなかった。 判定:正当なフォワードパスがニュートラル ゾーンを越えた。公式規則2-19-3-aでは、パスがニュートラル ゾーンを越えた地点で何かに触れた時、パスがニュートラル ゾーンを越えたと判断する。公式規則2-19-3-bにより、プレーヤーとしてのA88はニュートラル ゾーンを越えていない。しかし公式規則2-19-3-aにより、A88がボールにタッチした時にボールはニュートラル ゾーンを越えていたので、パスはニュートラル ゾーンを越えたと判定される。パスがニュートラル ゾーンを越えたか越えないかの判断基準は最初にタッチされた時のボールの位置である。

第12条 資格を没収されたプレーヤー

A. R. 2-27-12

- I. プレーヤーが試合の後半にターゲティングの反則により資格を没収された。 判定:そのプレーヤーは、所属するチームが行う次の試合の前半をプレーすることができない。しかし、彼はチームとともに試合前のウォームアップに参加することはできる。彼は試合の前半、試合に参加することはできないが、チーム エリアに入ることは許される。(参照:9-1-3および4)

第1条 試合前、第1および第3節

A. R. 3-1-1

- I. 試合前の練習が始まった後、ホーム チームの数名のプレーヤーが試合用のジャージや番号が分かるものを着用せずに、プレー場内に入った。判定:試合用のジャージや番号が分かるものを着用していないプレーヤーはすぐにプレー場内から出なければならない。フィールド上のヘッド コーチやアシスタント コーチはこの事態を解決するために協力する。

第3条 節の延長

A. R. 3-2-3

- V. Aチームがタッチダウンしたダウン中に、その節の競技時間が終了した。タッチダウンの後、トライの前にいずれかのチームが反則を犯した。判定:トライのためにのみ節は延長される。罰則は、トライまたは次の節のキックオフ、もしくは超過節のサクシーディング スポットで施行される。

第2条 計時の開始と停止

A. R. 3-3-2

- V. 前半もしくは後半残り時間が少ない状況で、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。Bチームが次にボールをスナップするチームではないため、(a)、(b)ともにゲーム クロックはレフリーのシグナルで計時を開始する。(b)でBチームが勝っている場合、計時はスナップで開始する。

第3条 12人以上のプレーヤー

A. R. 3-5-3

- II. Bチームの35ヤード ラインで第3ダウン、5ヤード。Bチームは12人のプレーヤーがフォーメーションについており、ボールはレディ フォー プレーとなっていたが、Bチームのプレーヤーは誰もフィールドから出ようとしていなかった。Aチームはボールをスナップし、A44のランは3ヤード前進した。判定:ライブ ボール中の反則。Bチームの30ヤード ラインから、Aチームの第1ダウン、10ヤード。
- IV. Bチームの35ヤード ラインで第3ダウン、5ヤード。Bチームは12人のプレーヤーがフォーメーションについており、B44は彼が12人目のプレーヤーであることに気づきフィールドから出ようとした。ボールがスナップされた時、(a)B44はフィールド上にいたが、次の1歩でフィールドの外に出た。(b)B44はスナップの直前にアウト オブ バウンズに触れた。Aチームはボールをスナップし、A44のランは3ヤード前進した。判定:(a)B44のライブ ボール中の反則。Bチームの30ヤード ラインでAチームの第1ダウン、10ヤード。(b)B44の反則ではない。Bチームの32ヤード ラインで第4ダウン、2ヤード。12番目のプレーヤーとならないためには、B44はフィールド オブ プレーの外にいないなければならない。
- VII. Bチームの35ヤード ラインで第3ダウン、5ヤード。Bチームは12人のプレーヤーがフォーメーションについており、Bチームのプレーヤーは誰もフィールドから出ようとしていなかった。ボールはレディ フォー プレーとなっており、両チームがフォーメーションについて、すぐにでもスナップされそうになっていた。クォーターバック A12はプレー クロックが残り少ない状況で、ディフェンスを確認するのに手間取り、(a)タイムアウトを要求した。(b)プレー クロックの残り時間が無くなった。判定: Bチームのプレーヤーが12人いることをディープ オフィシャルが数えており、両チームがフォーメーションについていて、Bチームのプレーヤーが誰もフィールドから出ようとしておらず、スナップされそうになっていた場合、(a)クルーはAチームのタイムアウトを取り消して、Bチームに交代違反の反則に対する罰則を科す。Bチームの30ヤード ラインからAチームの第1ダウン、残り10ヤード。(b)Aチームによるゲームの遅延の反則ではない。Bチームに交代違反の反則に対する罰則を科す。

Bチームの30ヤード ラインからAチームの第1ダウン、残り10ヤード。

第14条 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

A. R. 6-3-14

- I. Bチームの25ヤード ラインから第4ダウン、3ヤード。Aチームはフィールド ゴールを狙うフォーメーションをとった。B50はスクリメージ ラインから1ヤード以内で、スナッパーとガードの間のギャップにセットした。B50の肩は相手のスナッパーの肩にかかっていた。フィールド ゴールは成功した。判定：B50によるライブ ボール中の反則。Aチームは罰則を辞退して3点を得るか、罰則を受諾して得点を辞退し、Bチームの20ヤード ラインから第1ダウン、10ヤードとする。
- II. Aチームの24ヤード ラインから第4ダウン、6ヤード。Aチームはスクリメージ キック フォーメーションからパントした。B50はスクリメージ ラインから1ヤード以内で、相手のスナッパーのフレーム内にセットしていた。パントはBチームの40ヤード地点でアウト オブ バウンズに出た。判定：B50によるライブ ボール中の反則。Aチームは罰則を受諾して、Bチームの29ヤード ラインから第4ダウン、1ヤードとするか、罰則を辞退してBチームの40ヤード地点からBチームの第1ダウン、10ヤードの攻撃とする。

第2条 シフトとフォルス スタート

A. R. 7-1-2

- V. Aチームは、Bチームの40ヤード ラインで第3ダウン、3ヤード。ショットガン隊形でクォーターバックA12は、(a) 静止した状態で手をたたくふりをした。(b) プレー開始と思わせるような大げさな動作で、A12は両肩と両手を前方に動かしながら手をたたくふりをした。判定：公式規則7-2-2-b-4-cでは、もしクォーターバックがプレー開始を思わせるような素早く、断続的な動作であればフォルス スタートと定めている。(a) 反則ではない。(b) A12のフォルス スタート。

第4条 ターゲティングして無防備なプレーヤーの首または頭部へ強力な接触をすること

A. R. 9-1-4

- III. A44は後半開始のキックオフで、カバーに入っていた。A44がBチームの45ヤード ラインを走っているとき、B66がミサイルのように突っ込んで、横の見えない角度からA44をブロックした。B66の接触は前腕を使い、A44の(a) 首に当たった。(b) 上腕もしくは肩に当たった。判定：(a) B66の不正なブラインド サイド ブロックと、無防備なプレーヤーの首または頭部に対するターゲティングの反則。ラン エンドから15ヤードの罰則。B66はこの試合の残りと次の試合の前半の資格没収となる。(b) ブラインド サイド ブロックの反則。ターゲティングの反則ではない。B66の接触は首または頭部に対してではなかった。(参照：2-27-14)
- V. エンドA81は、左に遠く離れた位置でディフェンス エンドB89の外側にセットした。B89の方向へのスウィープで、B89はボール キャリアを注視して自分の左に動き、A81を視野から外した。A81は内側に向かい、ミサイルのように突っ込んでB89の首へ前腕で強く接触した。判定：公式規則9-1-4のターゲティングを伴うブラインド サイド ブロックの反則。15ヤードの罰則。A81は資格を没収される。B89はブラインド サイド ブロックを受けたため、無防備なプレーヤーとみなされる。(参照：2-27-14)
- X. パント リターン中に、B44がA66に対して死角からミサイルのように突っ込み、肩で当たった。強力な接触はA66の肩より下で身体の横に対してであった。判定：ブラインド サイド ブロックの反則。B44はブラインド サイド ブロックを行ったので、A66は無防備なプレーヤーとなる。しかし、この強力な接触は首または頭部に対するものではないので、ターゲティングの反則ではない。

第6条 腰より下へのブロック

A. R. 9-1-6

- VI. ディフェンス エンドB88は、スクリメージ ラインを1ヤード越えた地点で、A75の腰より下へブロックをした。ブロックは、相手の横からだった。判定:腰より下への不正なブロック。10ヤードのベルト エリアで起きているが、正当なブロックとなるには正面からでなければならない。
- IX. Aチームの40ヤード ラインで第1ダウン、10ヤード。A12はスナップを受け取り、右ヘスウィープを開始した。ガードA66がプル アウトしてリード ブロッカーになった。プレーが進むのに合わせて、Aチームの44ヤード ラインで、ラインバッカーB55がA66の太ももに正面からブロックした。A12はAチームの48ヤード ラインでアウトオブ バウンズに押し出された。判定:反則ではない。B55の腰より下へのブロックは、正面からのブロックであり、ニュートラル ゾーンから5ヤード以内で起きたので正当である。

第14条 スナッパーに対する接触

A. R. 9-1-14

- III. Aチームがスクリメージ キック フォーメーションのとき、スナップ直後、B71はスクリメージ ラインの1ヤード以内かつ、スナッパーの身体の前側の外側にセットしていた。スナッパーと隣のラインマンの間の「ギャップを突こう」とした。B71の最初の正当な接触が、スナッパーの隣のラインマンとで起こった。判定:正当。この最初の正当な接触の後で起こるスナッパーとの偶発的な接触は反則ではない。(参照:2-16-10)

第2条 ひきょうな戦術

A. R. 9-2-2

- VII. Aチームの35ヤードで第4ダウン、10ヤード。Aチームはパントを試みるためにプレーヤーの交代を開始したところ、3人のプレーヤーが2番を付けていることが分かった。判定:ヘッド コーチに対するスポーツマンらしからぬ行為の反則。罰則施行後、第4ダウン、25ヤード。これは、2回のスポーツマンらしからぬ反則で自動的に退場となる反則の1回分としてカウントされる。

第3条 オフェンスによるホールディングと手または腕の使用

A. R. 9-3-3

- IX. スナップを受けたA12はパスを投げるために後ろに下がった。ディフェンス エンドB95がタックルA75をかわして、まだタックル ボックスの内側にいるA12をタックルしようとした。A75はタックルさせないために、B95の背後の番号をプッシングした。A12のパスは成功し、タッチダウンとなった。判定:タッチダウン。A75の反則ではない。パサーがタックル ボックスの内側にいるときのパス プロテクションのためのこのような行為は、公式規則9-3-6例外の範疇であり正当である。しかしこれがブロッキング ゾーンの外で完全に新たなブロックであれば、背後への不正なブロックの反則である。

以上