

2008年度・公式規則変更内容・決定報

(全17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を以下のように変更します。

[1]2008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の主要項目を簡潔に解説したものです。

[2]2008年度・公式規則変更 は、変更全文を掲載したものです。

この公式規則変更は2008年秋季公式戦より適用します。

なお、2009年秋季公式戦より適用を予定している主要項目で、現在、決定している1項目を

[3]2009年度・公式規則変更予定主要項目(予告)

として掲載します。

[1]2008年度・公式規則変更主要項目の解説

2008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主たる「篇一章一条」を表します。

(1) サインの撮影禁止

☆従来、相手チームのサインを撮影することは、特に禁止されていなかった。

★本年より、相手のプレーヤー、コーチ、またはチーム関係者が出すサインをオーディオ機器、あるいはビデオ機器により記録する行為は禁止される。 (1-4-9-g)

(2) チョップ・ブロックの定義の変更

☆従来、チョップ・ブロックとは、以下に規定されるブロックであった。

- a. ブロッカーと同一チームのプレーヤーによって既に接触されているか、または最初のブロッカーから離れつつあるか、あるいは離れた直後でまだ最初のブロッカーと対峙している相手プレーヤー(例外:ランナー)に対し、股またはその下に対して行う明らかに遅れたブロック。
- b. 2人のブロックの間の時間的な差の有無にかかわらず、互いに隣接していない2人のラインマンによってニュートラル・ゾーンで行われるハイ/ロー、ロー/ハイ、ロー/ローの組み合わせのブロック。
- c. 2人のブロックの間の時間的な差の有無にかかわらず、最初の接触が明らかにニュートラル・ゾーンを越えた位置で、2人の攻撃側のプレーヤーによって行われる(ブロックに関係する全員がニュートラル・

ゾーンを越えている)ハイ/ロー、ロー/ハイ、ロー/ローの組み合わせのブロック。

★本年より、チョップ・ブロックとは、フィールド上のどこであれ、(ランナーを除く)相手に対して2人のプレーヤーによる「ハイ/ロー」または「ロー/ハイ」の組み合わせによるブロックになった。「ロー」ブロックとは相手の股またはその下に対するものをいう。ブロックの場所、時間等による規定はなくなった。(2-3-3)

(3) フィールドゴール時のキッキング・ティーの使用禁止

☆従来、フィールドゴールにおいてキッキング・ティーを使用することができた。

★本年より、フィールドゴールにおいてキッキング・ティーを使用することはできなくなった。なお、本項目は、2006年度および2007年度公式規則変更決定報で予告した項目である。

(1-2-9-a)、(2-15-4-a)、(6-3-10-d)

(4) キッキング・ティーの規格の変更

☆従来、キッキング・ティーの高さは、ボールの最下端がグラウンドから2インチ(約50mm)までであった。

★本年より、キッキング・ティーの高さは、ボールの最下端がグラウンドから1インチ(約25mm)までになった。なお、本項目は、2006年度および2007年度公式規則変更決定報で予告した項目である。

(2-15-4-c)

(5) 不用意なホイッスル時の計時調整の廃止

☆昨年の変更で、プレー中に不用意なホイッスルが吹かれ、ダウンが繰り返される場合、ゲーム・クロックの計時は不用意なホイッスルが吹かれたプレーの前の状態に戻された。

★本年より、この規定が削除され、ゲーム・クロックの時間は不用意なホイッスルが吹かれたプレーの前の状態に戻さないことになった。2006年までの公式規則に戻る。

(3-2-2-i)

(6) キックオフ時の25秒計の計時開始

☆従来、キックオフ時の25秒計の計時開始に関する規定は、特になかった。

★本年より、アンパイヤがキッカーにボールを手渡し、かつ全員の審判員の用意ができた時に、レフリーはレディ・フォー・プレーを宣告することになった。

(6-1-2)

(7) ショルダー、ジャージーの襟をつかむタックルの禁止

☆従来、ランナーのショルダーパッドまたはジャージーの襟をつかんで引き倒すことは反則ではなかった。

★本年より、ショルダーパッド、またはジャージーの首の後部分または側面部をつかんで直ちにランナーを引き倒すことは禁止になった。ただし、両タックルの内側にいるランナーやポケットの中にあるクォーターバックには、この禁止事項は適用されない。

(9-1-2)

(8) フェイス・マスクの罰則変更

☆従来、守備側のフェイス・マスクの反則は、偶然につかんだだけの場合は5ヤードの罰則、ひねったり、廻したり、引いたりした場合は15ヤードの罰則であった。

★本年より、フェイス・マスクの反則は、フェイス・マスクまたはヘルメットの開口部をつかんでひねる、廻す、あるいは引いた場合のみが反則となり、15ヤードの罰則となる。偶然につかんだだけの場合は、反則ではなくなった。ただし、攻撃側も守備側も偶然につかんだだけの場合に、不正な手の使用など他の反則が

適用されることもある。

(9-1-2-q)

(9) 危険なタックルの禁止

☆従来、ヘルメットを使用した相手への突き当たり、スピアリング、ヘルメットの上部での突き当たりが禁止されていた。

★本年より、これらの項目を整理し、ヘルメットの頂点から相手に当たっていくこと、かつヘルメットの頂点で相手を狙い撃ちすることが禁止になった。また無防備な相手の首またはその上に対して、接触が始まり、かつ相手を狙い撃ちすることは反則となった。(9-1-3)

(10) サイドライン妨害への警告の廃止（罰則の変更）

☆従来、サイドライン妨害に対する罰則は、1回目と2回目の違反が警告、3回目の違反が5ヤード、以降は15ヤードであった。

★本年より、サイドライン妨害に対する罰則は、1回目と2回目の違反がディレー・オブ・ゲームとして5ヤード、3回目以降の違反がスポーツマンらしからぬ行為として15ヤードとなった。(9-1-5)

[2]2008年度・公式規則変更

2008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 「「第一章一条」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: 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 【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。

1-2-9-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:2-15-4-b~c)

1-4-9-d (変更) 試合運営管理者によって用意されたマイクロフォンをレフリーが使用することを強く要望する。このマイクロフォンは、罰則または他の試合進行上の伝達のためにレフリーによってのみ使用される。可能な限りマイクロフォンは襟につけるタイプであること。マイクロフォンは、レフリーによって操作が可能でなければならない、他の目的で使用してはならない。他の審判員によるマイクロフォンの使用は禁止する。

- 1-4-9-g (新規) オーディオ機器あるいはビデオ機器により、相手のプレーヤー、コーチ、あるいは他のチーム関係者が出すいかなるサイン等を記録しようとすることは禁止する。
- 2-3-3 (変更) チョップ・ブロックとは、相手のプレーヤー(ランナーを除く)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接触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。
- 2-6-1 (追加) ダウンとは、レディ・フォー・プレーの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。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。【例外:トライはレフリーのレディ・フォー・プレーの後に始まるスクリメージ・ダウンである。】(参照:8-3-2-b)
- 2-8-2 (変更) フォワード・プログレス(前進地点)とは、ボールキャリアまたはいずれかのチームの空中のパス・レシーバーによる前進の終了地点のことであり、公式規則によってデッドになった時のボールの位置に適用される。(参照:4-1-3-a, bおよびp, 4-2-1および4, 5-1-3-a例外)(A. R. 5-1-3-I ~ VIおよびA. R. 8-2-1-I ~ IV)(例外:8-5-1-a, A. R. 8-5-1-I)
- 2-9-1 (変更) a. 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ず過度なあるいは故意の規則違反である。
b. 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り、反則とは相殺できない。
- 2-15-4-a (削除) フィールドゴール・プレスキックとは、ボールを確保しているチームのプレーヤーが、味方によってグラウンド《またはティー上》に保持されているボールを蹴るキックのことである。
- 2-15-4-c (変更) ティーとは、キックする目的でボールを持上げるものである。ティーは、ボールの最下端がグラウンドから1インチ(2.54cm)以上離れてはならない。(A. R. 2-15-4-I)
- 2-15-5 (新規) a. フリーキックとは、4-1-4, 6-1-1および6-1-2の規則の下で、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。
b. セフティーの後のフリーキックは、パント、ドロップキック、またはプレスキックのいずれかで行う。
- 2-15-9 (変更) フィールドゴールの試みは、スクリメージ・キックである。それはプレスキックまたはドロップキックのいずれかで行う。
- 2-15-10 (新規) a. スクリメージ・キック・フォーメーションとは、最低1名のプレーヤーがニュートラル・ゾーンから7ヤード以上離れて位置し、かつスナッパーの両脚の間から手渡しでスナッ

プを受け取る位置にプレーヤーがおらず、かつキックの試みが行われることが明白なフォーメーションのことである。(A. R. 1-4-2-I、およびA. R. 9-1-2-XXII~XXIV)

b. 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は、そのダウン中のAチームの行為はスクリメージ・キック・フォーメーションからの行為として扱う。

- 2-19-2-b (変更) Aチームのプレーヤーがボールを保持しており、ニュートラル・ゾーンに向かってフォワード・パスをしようとしている場合、そのプレーヤーの手または腕の前方への意図的な動きは、すべてフォワード・パスの開始とみなされる。Bチームのプレーヤーが、この前方への動きが始まった後にパサーまたはボールに接触しボールがパサーの手から離れた場合、ボールがグラウンドまたはプレーヤーに当たった場所に関係なくフォワード・パスとして扱われる。(A. R. 2-19-2-I)
- 2-19-3-b (変更) プレーヤーは、自己の身体の全部分がニュートラル・ゾーンを越えていた場合に、ニュートラル・ゾーンを越えた、という。
- 2-27-6-c (新規) 退出するプレーヤーとは、交代選手により代わられ、フィールドから出て行こうとしているプレーヤーである。
- 2-27-7 (変更) ランナーとボールキャリア
a. ランナーとは、ライブボールを確保しているプレーヤーまたはライブボールを確保しているように見せかけているプレーヤーのことである。《4-1-3-a、b、cおよびeはライブボールを確保しているプレーヤーのみに適用される。》
b. ボールキャリアとは、ライブボールを確保しているランナーである。
- 2-30-3 (削除) スクリメージ・キック・プレー《とフィールドゴール・プレー》
スクリメージ・キック・プレー《またはフィールドゴール・プレー》とは、スナップからスクリメージ・キックをプレーヤーが確保するか、公式規則によってボールがデッドを宣告されるまでの間のことである。
- 2-30-4 (変更) ランニング・プレー
a. ランニング・プレーとは、フリーキック・プレー、スクリメージ・キック・プレー、および正当なフォワード・パス・プレーを除いたライブボール中の動きすべてを指す。
b. ランとは、ランニング・プレーの一部で、ボールキャリアがボールを確保している間を指す。
c. ボールキャリアがファンブル、バックワード・パスまたは不正なフォワード・パスで確保を失えば、ランニング・プレーは、ランエンドから再確保されるまでの間、またはボールデッドが宣告されるまでの間を含む。(A. R. 2-30-4-I およびII)
d. 新しいランニング・プレーは、プレーヤーが確保または再確保することで始まる。
- 3-1-3-g-1 (変更) 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。)

- 3-1-3-g-3 (変更) 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。
- 3-2-1 (変更) 全競技時間は60分とし、それぞれ15分の4つの節(クォーター)に分けられ、第1節と第2節(前半)の間と、第3節と第4節(後半)の間に1分間の休止時間をおく。(例外:第1節と第2節の間、第3節と第4節の間の1分間の休止時間は、ラジオまたはテレビ・タイムアウトのためにその延長が認められる。)
- a. すべての節は、ボールがデッドとなりレフリーが節の終了を宣告するまでは終了とはならない。[S14]
- b. 前後半の間の休止時間は、試合開始前の関係者の合意による場合を除き、20分とする。前半の終了後、直ちにレフリーは計時開始のシグナルをし、休止の開始をしなければならない。[S2]
- c. 各競技団体の規定により、各節の競技時間および休止時間を変更することができる。
- 3-2-2-h (削除) ~~《テレビタイムアウトの後は、両チームがフィールドにいれば、レディフォープレーからスナップまでは15秒とする。(例外:フリーキック)》~~
- 3-2-2-i (削除) ~~《プレー中に不用意なホイッスルが吹かれ、4-1-2-bの規定に基づきダウンが繰り返される場合は、ゲームクロックの時間と状況は不用意なホイッスルが吹かれたプレーの前の状態に戻される。戻すべき時間は、現場での最善の方法により決定される。》~~
- 3-2-5-a (変更) a. 以下に掲げるいずれかにより計時が停止した場合、レフリーのシグナルで計時開始となる。[S2](A. R. 7-3-2-I および7-3-7-II)
1. 罰則による結果、あるいはプレーの結果により、Aチームに第1ダウンが与えられた場合。(例外:正当なキックのダウンの後)
 2. 負傷したプレーヤーや審判員のためまたはランナーのヘルメットが完全に脱げた場合のレフリー・タイムアウト、およびラジオやテレビのためのタイムアウトの延長の場合。
 3. レフリーの裁量による場合。(参照:3-2-2-cおよび3-4-3)(A. R. 3-3-2-II~IV)
 4. 罰則を施行する場合。(例外:スクリメージ・キック・フォーメーションにおけるAチームのゲームの遅延の反則)
 5. 不用意なホイッスルが吹かれた場合。(例外:正当なキックの間)
 6. ヘッドコーチとの協議の場合。
 7. サイドラインへの警告を与える場合。
 8. 時間を節約するための不正なパスが行われた場合。(A. R. 7-3-2-II~VIII)
 9. 計測を行う場合。
 10. 審判員がライブボールを確保した場合。
 11. 試合中いつでもファンブルした地点より前方で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。《(例外:正当なキックのダウンで、Bチームが第1ダウンを与えられた場合)》

3-2-5-b	(変更)	前記1～11の理由以外で計時停止となった場合、 <u>スナップで計時開始する。</u>
3-2-5-e	(変更)	Bチームに第1ダウンが与えられ、 <u>次にボールをスナップする場合、計時は停止され、スナップで計時開始する。</u>
3-3-2-a-11	(変更)	サイドラインの <u>違反があった場合。</u>
3-3-3-c	(変更)	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、競技団体の規定により、後日再開するか、 <u>試合終了または没収すること(および最終得点)を決定する。</u> 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、後日再開するか、 <u>試合終了または没収すること(および試合終了とする場合、最終得点)を決定する。</u>
3-4-2-b	(追加)	不正な遅延には、次のことが含まれる。 1. ボールのデッド後、故意にボールを前進させた場合。 2. 3回のチーム・タイムアウトを使い果たしたチームが、1-4-4、1-4-5、1-4-6-b、3-3-4-eまたは9-2-2-dの違反をした場合。 3. (ハーフタイムを除く)節間の休止時間の後、得点の後、ラジオ、テレビ、チーム・タイムアウトの後、またはレフリーがボールをプレーに移すよう命じた後に、チームがプレーを始める準備ができていない場合。(A. R. 3-4-2-I) 4. 攻撃側のシグナルを混乱させる守備側の声による戦術。(参照:7-1-5-a-3) 5. フォルス・スタートを起こさせようとする守備側の行為。(参照:7-1-5-a-4) 6. <u>レディ・フォー・プレーの前にボールをプレーに移した場合。(参照:4-1-4)</u> 7. <u>サイドラインの妨害。(参照:9-1-6)</u>
3-4-2-罰則	(追加)	<u>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]</u>
4-1-3-a	(変更)	柱やクロスバーに接触した後にフィールドゴールの得点となったキックを除き、 <u>ライブボールがアウト・オブ・バウンズへ出た場合。ボールキャリアがアウト・オブ・バウンズになった場合。またはボールキャリアがつかまり前進が止められた場合。疑わしい場合は、ボールデッドとする。(A. R. 4-2-1-II)</u>
4-1-3-b	(変更)	<u>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時に、ボールの確保を失った場合。(例外:攻撃側のプレーヤーがプレー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、キックをする振りをした場合、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、または前進させてもよい。)</u> (A. R. 4-1-3-I)
4-1-3-o	(変更)	<u>ボールキャリアがグラウンドに膝を着くふりをした場合</u>
4-1-3-q	(変更)	<u>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。</u>

- 6-1-2 (変更) フリーキック・フォーメーション時のボールは、インバウンズ・ライン上またはその間の、Aチームの制限線上から正当にキックされなければならない。レフリーは、キッカーがボールを受け取った後、全審判員が用意できた時に、レディ・フォー・プレーを宣告する。レディ・フォー・プレー後、ボールがティーから落ちた場合、Aチームはボールをキックしてはならず、また審判員は直ちにホイッスルを吹かなければならない。【注：以下省略】
- 6-1-3 (変更) フリーキックのタッチとリカバー
a. Aチームのプレーヤーは、以下の場合のいずれかになる前にフリーキックされたボールにタッチしてはならない。
1. ボールがBチームのプレーヤーにタッチした後。(例外：6-1-4および6-5-1-b)
2. ボールがBチームの制限線を横切って、それを越えた所にあるとき。(例外：6-4-1)(A. R. 2-11-2-I)
3. ボールがBチームの制限線を越えた位置のプレーヤー、グラウンド、審判員、または他のいかなるものにタッチした後。
これらの後は、Aチームのすべてのプレーヤーはキックにタッチ、リカバーまたはキャッチできる。
b. 上記以外のAチームによるタッチはすべて不正なタッチであり、バイオレーションである。バイオレーションは、ボールがデッドになった時、レシーブチームにそのバイオレーションの地点でボールを得る権利を与える。
c. ボールがデッドになる前のいずれかのチームによって引き起こされた反則に対する罰則が施行された場合、あるいはオフセティング・ファウルが発生した場合は、この権利は取り消される。(A. R. 6-1-3-I)
d. 不正なタッチがAチームのエンドゾーンであった場合、無視される。
- 6-1-8 (新規) キックしたチームによる反則
キックをキャッチする機会の妨害(参照：6-4)以外のフリーキック・プレー中のキックチームのすべての反則は、プレビアス・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科す。
- 6-3-10-d (新規) スクリメージ・プレースキックの地点を示すため、またはボールを乗せるためのいかなる装置、あるいは物質を使用してキックされた場合、キックは不正となる。
罰則：不正なキック(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。[S3 1]
- 6-3-13 (新規) キックしたチームによる反則
キックをキャッチする機会の妨害(参照：6-4)以外のスクリメージ・キック・プレー中(フィールドゴールの試みを除く)のキックチームのすべての反則は、プレビアス・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科す。
- 6-4-1-a (変更) この保護条項は、キックがグラウンドに触れた時、ニュートラル・ゾーンを越えた地点でBチームのプレーヤーがスクリメージ・キックをマフした時、またはフィールド・オブ・プレーまたはエンドゾーンでBチームのプレーヤーがフリーキックをマフした時に終了する。

(参照:6-5-1-a)(A. R. 6-4-1-IV)

- 6-5-1 (変更) a. Bチームのプレーヤーがフェアキャッチした時、ボールはキャッチしたところでデッドとなり、その地点でBチームの所属となる。
b. 有効なフェアキャッチのシグナルがなされた場合、フリーキックやスクリメージ・キックのキャッチの保護は、キックをマフしたが、まだキックをキャッチする機会のあるプレーヤーにも継続される。この保護はキックがグラウンドにタッチした時に終了する。このプレーヤーがマフしたキックをキャッチした場合は、ボールは最初にタッチされた地点に置かれる。(A. R. 6-5-1-I~IV)
c. フェアキャッチに関する規則は、スクリメージ・キックがニュートラル・ゾーンを越えた場合またはフリーキック中にのみ適用される。
d. フェアキャッチの条項の目的は、フェアキャッチのシグナルを出すことによって、自分および味方のプレーヤーがキャッチの後、ボールを前進させないことを宣言したレシーバーを守ることである。(A. R. 6-5-5-III)
e. ボールがキャッチされた場合、ボールはキャッチの地点でレシーブチームのスナップによってプレーに移される。(例外:6-5-1-a例外、7-1-2、8-6-1-b)
- 7-3-2-a (変更) ボールが手から離れた時に自己の身体の全部分がニュートラル・ゾーンを越えているAチームのプレーヤーによって投げられた場合。[S35およびS9]
- 7-3-2-f (変更) ロスをのがれるためAチームの有資格プレーヤーがパスをキャッチする機会が全くない区域に向かってフォワード・パスを投げた場合。疑わしい場合は、Aチームのプレーヤーはパスをキャッチする機会があったとする。(A. R. 7-3-2-I)[S36およびS9]
例外:
通常の位置のタックルの身体のフレームの外側(サイドライン側)にいる、あるいは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・ゾーンを越えるようにボールを投げた場合、反則とはならない。(参照:2-19-3)(A. R. 7-3-2-IX)
罰則:反則地点でロス・オブ・ダウン。[S36およびS9]
- 7-3-7-a (変更) フォワード・パスが規則によりアウト・オブ・バウンズとなった場合、またはプレーヤーにしっかりと保持されずにグラウンドに当たった場合は、パス不成功である。また、プレーヤーが足を地面から離してパスをキャッチした場合、フィールド・オブ・プレーまたはエンドゾーンですでに前進が止まっていたときを除き、境界線上またはその外側に最初に着地すれば、パス不成功である。(参照:4-1-3-p)(A. R. 2-2-7-IIIおよびA. R. 7-3-7-I)
- 7-3-7-c (変更) 不正なフォワード・パスが不成功の場合、ボールはパスを行った地点でパスをしたチームに所属する。(例外:エンドゾーンから投げられた不正なフォワード・パスに対する罰則を被反則チームが辞退すれば、ボールはプレビアス・スポットで次のプレーに移される。)(A. R. 7-3-7-II~IV)

- 8-3-3-a (変更) オフセティング・ファウル:両チームに反則があり、確保の変更前にBチームの反則があれば、確保の変更後に更に反則があっても、反則は相殺される。オフセティング・ファウル後の再プレーは、プレビウス・スポットから行われる。(A. R. 8-3-3-IIおよびA. R. 10-1-7-XVI)
- 8-3-3-c-3 (変更) Aチームが、確保の変更前に相殺とはならない反則をし、かつそのダウンで別の確保の変更がなく得点もなければ、罰則は公式規則によって辞退される。
- 8-3-3-d-2 (変更) トライのダウン中に起こった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、次のキックオフまたは超過節でのサクシーディング・スポットで科す。トライが再プレーとなる場合は、この罰則は再プレーで施行される。(参照:10-1-6)(A. R. 3-2-3-VIII)
- 8-3-3-f (変更) キックをキャッチする機会の妨害:キックをキャッチする機会の妨害に対する罰則は、規則によって辞退されるかまたはオフセティング・ファウルとなる。Aチームの得点は認められない。
- 8-3-4-a (変更) いずれかのチームに対する距離罰則は、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・ファウル、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は、次のキックオフまたは超過節でのサクシーディング・スポットで科す。)(A. R. 8-3-4-IおよびII)
- 8-3-4-c (変更) ダウン中に両チームが反則をし、Bチームが確保の変更前に反則をしていなければ、反則は相殺され、ダウンは繰り返さずトライは終了する。
- 8-3-5 (変更) トライの後の反則に対する罰則は、次のキックオフまたは超過節でのサクシーディング・スポットで施行する。トライが再プレーとなる場合は、この罰則は再プレーの前に施行される。(参照:10-1-6)(A. R. 10-1-7-VII、XIXおよびXX)
- 9-1-2-d 例外1-(c) (変更) この長方形のゾーンは、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。
- 9-1-2-l (削除) 《いかなるプレーヤーも、相手を痛めつけようとヘルメット(フェイス・マスクを含む)を使用し、相手に突き当たり、または突き上げてはならない。(A. R. 9-1-2-XVI)》
- 9-1-2-m (削除) 《スピアリングを行ってはならない。(A. R. 9-1-2-XVII)》
- 9-1-2-n (削除) 《いかなるプレーヤーも、相手を痛めつけようとヘルメットの上部でランナーに突き当たってはならない。》

【注:上記のとおり、9-1-2-l、m、n を削除し、新しい 9-1-2-l から 9-1-2 の最後までを、以下とする。】

- 9-1-2 (変更) l. 守備側のプレーヤーは、明らかにボールが投げられた後は、パサーへの突き当たり、

またはパスをグラウンドに投げつけてはならない。これは、ラフティング・ザ・パスであり、最後のランエンドがニュートラル・ゾーンを越え、かつそのダウン中にボールのチーム確保の変更がない場合、罰則は最後のランエンドから施行する。(例外:Aチームのプレーヤーによってブロックされた守備側のプレーヤーが、パスとの接触を避ける機会がなかった場合。しかし、9-1-2-aで定められているパーソナル・ファウルに対する守備側のプレーヤーの義務は遵守しなければならない。)(A. R. 2-30-4-IおよびII, A. R. 9-1-2-XXIV, XXVIIおよびXXVIII, およびA. R. 10-2-2-XXXIII, XXXVおよびXXXVI)

m. チョップ・ブロックをしてはならない。

n. 守備側のプレーヤーは、自己のチームに有利なように相手プレーヤーを踏みついたり、飛び乗ったりしてはならない。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・ゾーンの前方から走ってきてニュートラル・ゾーンの前方で飛び上がった守備側のプレーヤーは、いかなるプレーヤーの上にも降りてはならない。跳び上がったプレーヤーが、ボールがスナップされた時にスクリメージ・ラインから1ヤード以内に静止していた場合は、反則とはならない。

o. 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、守備側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い。(A. R. 9-1-2-XXII~XXIV)

p. すべてのプレーヤーは、ショルダーパットまたはジャージーの襟の後部の内側をつかみ、またはショルダーパットまたはジャージーの襟の側部の内側をつかみ、直ちにランナーを引き倒すことをしてはならない。

q. すべてのプレーヤーは、相手のフェイス・マスクやヘルメットの開口部をひねる、廻す、または引いてはならない。フェイス・マスクやヘルメットの開口部がひねられたり、廻されたり、または引かれたりしたのでなければ、反則ではない。疑わしい場合は、反則である。(A. R. 9-1-2-XV)

罰則: 施行基準点から、15ヤード。または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・ゾーンの手前の攻撃側のパーソナル・ファウルに対する罰則は、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。)[S7, S24, S34, S38, S39, S40, S41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。(参照:6-1-8, 6-3-13)

9-1-3

(新規)

相手に対して接触を開始し狙い撃ちすること

a. すべてのプレーヤーは、ヘルメットの頂点から相手に当たり、狙い撃ちしてはならない。疑わしい場合は、反則である。

b. すべてのプレーヤーは、無防備な相手の首またはその上に対して最初に当たり、狙い撃ちをしてはならない。疑わしい場合は、反則である。(「無防備」の定義は、「補遺」(付録)を参照)

罰則：パーソナル・ファウル。 施行基準点から15ヤード、または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・ゾーンの手前の攻撃側のパーソナル・ファウルは、プレビマス・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) [S7、S24、S38、]

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：プレビマス・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)

【注:これまでの9-1-3以降を、9-1-4 からの条番号とする】

- 9-1-5-a (変更) プレーヤーと審判員を除く、交代選手、コーチ、正式な関係者、公式規則の適用を受けるすべての者は、いかなる方法といえども、プレー中のボール、プレーヤー、または審判員を妨害してはならない。
罰則:施行基準点から15ヤード。
レフリーは得点を与えることも含め、公正と思われるいかなる罰則を科してもよい。[S27]
- 9-1-6 (変更) ボールがプレー中は、コーチ、交代選手、および正式な関係者は、サイドラインとコーチング・ラインとの間、およびフィールド・オブ・プレーに入ってはならない。
罰則:デッドボール中の反則として施行する。
1回目と2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。[S21およびS29]。
3回目以降の違反: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。サクシーディング・スポットから15ヤード。[S27およびS29]
- 9-2-1-a-1-(a)~(h) (追加) ライブボール中の違反に対しては、これらの反則はデッドボール中の反則として扱う。
- 9-2-1-a-罰則 (変更) デッドボール中の反則、またはデッドボール中の反則として扱うライブボール中の反則。
サクシーディング・スポットから15ヤード。[S7およびS27]
ひどい反則者がプレーヤーまたは交代選手ならば資格没収。[S47]
プレーヤーまたはユニフォームを着た選手が、同一試合で2回目のスポーツマンらしからぬ行為の反則をした場合は、資格没収。
- 9-2-2-b-2 (新規) チームエリアにいるべき関係者が、チームエリア外に出てライブボール中のプレーに巻き込まれた場合、あるいはプレーに影響を与えた場合は、9-1-5-aの罰則を受ける。

【注:これまでの9-2-2-b-2以降を、9-2-2-b-3 からの条番号とする】

- 9-3-4-c-罰則 (削除) 施行基準点から《5ヤ》10または15ヤード。

- 9-3-4-d 罰則 (削除) 施行基準点から~~《5》~~10または15ヤード。
- 9-3-4-e (変更) フォワード・パス・プレー中に正当なフォワード・パスがニュートラル・ゾーンを越えたときに、パス・インターフェランスではない接触を伴う反則がニュートラル・ゾーンを越えた地点で起きた場合、施行地点はプレビアス・スポットである。9-3-4-cの場合も適用される。(A. R. 7-3-9-IIおよびA. R. 9-3-4-IおよびII)
罰則:プレビアス・スポットから10または15ヤード。パスがタッチされる前の有資格レシーバー~~《(パスを除外)》~~に対する反則の場合は、第1ダウン。[S38、S42、S43またはS45]
- 9-3-6 (変更) ボールがルースのときは、いかなるプレーヤーも相手をつかんではいならない。また、相手の背後の不正なブロック、相手のフェイス・マスク、ヘルメットの開口部をひねる、廻す、または引くこと、手の不正な使用およびパーソナル・ファウルをしてはいならない。(A. R. 7-3-9-II)
罰則:施行基準点から10または15ヤード。(例外:ニュートラル・ゾーンの手前の攻撃側の反則に対する罰則は、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である)(参照:10-2-2-c、d、e および f) [S38、S42、S43またはS45]
- 10-1-4 例外1 (変更) ダウン中にチーム確保が変わった場合、最後に確保しているチームは、その最後の確保の変更の前に反則をしていないならば、オフセティング・ファウルを辞退し、自己の反則の罰則を施行した後、ボールを確保することができる。(A. R. 10-1-4-I~VIII)
- 10-1-5 (削除) デッドボール中の反則に対する罰則は、発生した順に別々に施行する。(A. R. 10-1-5-I~VIII) [例外:両チームによるスポーツマンらしからぬ行為、またはデッドボール中のパーソナル・ファウルがレフリーに報告されたが、その罰則のいずれもの施行が完了する前の場合、~~《またはその発生順が決定できない場合は、》~~反則は相殺され、その反則の起きる前に成立したダウンの数や状況は影響を受けず、罰則は取り消される。ただし、資格を没収されたすべてのプレーヤーは、その試合から離れなければならない。(参照:5-2-6 および 10-2-2-a)]
- 10-1-6 (変更) ライブボール中の反則の後に続いて相手チームや同一チームの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も含む)があった場合、罰則は発生した順に別々に施行する。
- 10-2-2-b (削除) スナップ《またはフリーキック》:スナップ《またはフリーキック》と同時発生した反則に対する罰則の施行地点は、プレビアス・スポットである。ただし、6-3-13を参照のこと。(参照:~~《6-1-2-a》~~7-1-3-bおよび7-1-4-b)(A. R. 10-2-2-I)
- 10-2-2-e 例外5 (変更) フリーキック・プレー中またはスクリメージ・キック・プレー中(フィールドゴールの試みを除く)のキック側のすべての反則に対する罰則は、プレビアス・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施行する。(参照:6-1-8および6-

3-13) ただし、キックをキャッチする機会の妨害(参照:6-4)を除く。

【注:これまでの10-2-2-e 例外5、6、7を削除し、上記を新たな10-2-2-e 例外5とする】

- 10-2-2-g (変更) タッチダウン、フィールドゴール、トライの間またはその後の反則:
1. 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による反則
 - a. パーソナル・ファウルは、トライで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、罰則が受託された場合はトライで施行する。
 - b. 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にならない限り、公式規則により辞退される。(A. R. 6-3-2-VおよびVII)
 2. 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に対する罰則は、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、罰則は辞退となる。
 3. タッチダウンの後で次のトライのレディ・フォー・プレーの前に起きた反則、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)
 4. 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、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ることにより、成功したフィールドゴールの得点を辞退し、プレビマス・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. 10-2-2-XXIV)
 5. 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および8-3-5に基づいて施行される。(A. R. 3-2-3-VII~VIII)
- 10-2-2-h (変更) 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。

【以下は、公式規則解説書の新規項目である。】

A. R. 6-3-2

- VII. Aチームのパンツがニュートラル・ゾーンを越え、最初にA 80がタッチした。その後、B 40が拾い5ヤード前進しファンブルした。B 40のランの間でB 70が相手をホールディングした。ファンブルはA 20が拾い、得点を挙げた。判定: 5ヤードまたは10ヤードの反則は、トライや次のキックオフで施行されない。Bチームの反則に対する罰則は、5-2-4に従って施行される。Aチームが罰則を辞

退すれば不正なタッチの地点で、さもなければ罰則の施行による地点で、ボールは B チームに所属する。(10-2-2-g-1-b)

A. R. 7-3-6

- XVI. 有資格レシーバー A 8 0 が空中で正当なフォワード・パスをレシーブした。彼は両手でしっかりとボールを抱えグラウンドに向かい、自己の身体がグラウンドに触れる前にボールの先端がグラウンドに触れた。A 8 0 は、ボールをしっかりと抱えており、この間、ボールは動かなかった。A 8 0 は、その後、膝がグラウンドについたがボールは抱えていた。 判定：パスの成功。

A. R. 8-3-3

- IV. トライ中に、B チームがフォワード・パスをインターセプトしたが、その前に両チームが反則をした。インターセプトで走り返している時に、(a) B 3 2 がクリッピングをした、(b) A 1 8 がボールキャリアのフェイス・マスクをひねりタックルした。 判定：(a)、(b)とも反則は相殺され、ダウンを繰り返す。
- V. トライ中、B 7 9 がスナップ時にニュートラル・ゾーンに入っていた。B 2 0 がフォワード・パスをインターセプトし、そして A 5 5 がフェイス・マスクを引き B 2 0 をタックルした。 判定：反則は相殺され、ダウンを繰り返す。

A. R. 8-3-4

- III. 2 点を試みたトライ中、A チームに不正なシフトの反則があり、その後、A チームがファンブルした。B 2 1 がファンブルをリカバーし走り返したが、B 4 5 がクリッピングをし、A 8 0 が相手を殴った。B 2 1 はタッチダウンをした。 判定：A 8 0 は、資格没収。得点は認められず、反則は相殺される。ダウンは繰り返さず、トライは終了する。
- IV. 2 点を試みたトライ中、A チームに不正なシフトの反則があり、その後、A チームがファンブルした。B 2 1 がファンブルをリカバーし走り返したが、その間、A 8 0 が相手を殴った。B 2 1 はタッチダウンをした。 判定：得点は認められ、A 8 0 のひどい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・スポットで科す。A 8 0 は資格没収。

A. R. 9-1-2

- XXIX. ボールキャリア A 2 0 がサイドライン際のダウンフィールドを走っていた時、守備側の B 5 6 がジャージーの襟の部分の後ろから彼を掴み、またはショルダーパットの襟の部分掴み、直ちにグラウンドに引き倒した。 判定：パーソナル・ファウル。(9-2-1-p) 施行基準点より 15 ヤード。

- XXX. ボールキャリア A 2 0 がサイドライン際のダウンフィールドを走っていた時、守備側

のB56がジャージーの襟の部分の後ろから彼を掴んだ、またはショルダーパットの襟の部分の掴んだ。B56はそのままの状態を接触を続け数ヤード進み、A20は、別の守備側のプレーヤーによってタックルされグラウンドに倒された。判定：正当なプレー。B56は、A20を直ぐに引き倒さなかったので、反則ではない。

A. R. 9-1-3

- I. パサーA12がポケット内においてフリーなレシーバーを探していた。A12がボールを投げる前、または離すと同時に、B79がA12の肋骨、腿、または膝の脇にヘルメットの頂点から突き当たった。判定：相手を狙い、ヘルメットの頂点から接触を開始したB79の反則。ひどい反則者は資格没収。
- II. レシーバーA83が跳び上がりフォワード・パスをキャッチした。A83がバランスを回復しようとしている時、B45がA83に向かい、自分のヘルメット、またはショルダーでA83の首または首から上に当たった。判定：無防備な相手の肩から上を狙い接触を開始したB45の反則。ひどい反則者は資格没収。
- III. ボールキャリアA20がスィーププレーでエンドの横を回り縦に上がる時、A20は頭を下げ彼をタックルしようとした守備側のエンドB89と接触した。両プレーヤーのヘルメット同士がぶつかった。判定：反則ではない。A20もB89のどちらも無防備なプレーヤーではなく、またどちらも9-1-3の規定が意味する相手を狙った行為ではない。

【注：従来の 9-1-3-I~VI は、9-1-4-I~VI、9-1-4-I~7 は 9-1-5-I~7とする】

A. R. 10-1-4

- IV. A1のフォワード・パスをインターセプトしたB1が、5ヤード進みタックルされた。Aチームはスナップ直前に不正なシフトの反則をしており、BチームはB1が走り返している時にクリッピングの反則をした。判定：Bチームに選択権があり、Bチームは、オフセティング・ファウルを選び再プレーをするか、オフセティング・ファウルを選ばずBチームの罰則だけを受けボールを得るのか、の選択ができる。Bチームのクリッピングの反則に対する罰則をAチームが受諾すれば、罰則の施行後、Bチームはボールの所有権を得る。
- V. A1は不正なフォワード・パスを投げたが、Bチームはスナップ時にニュートラル・ゾーンに入っていた。B23はパスをインターセプトし、走り返している時にB10がクリッピングをした。B23はフィールド・オブ・プレーでタックルされた。判定：オフセティング・ファウル。ダウンを再度行う。Bチームは、ボールを確保する前に反則をしているので、オフセティング・ファウルを辞退することはできない。
- VII. Aチームの正当なフォワード・パスがB45にインターセプトされ、B45は数ヤード

ド進んだ。走り返している間で、B 2 3がクリッピングをし、A 7 8がB 4 5のフェイス・マスクを引きタックルした。判定：Bチームはチーム確保が変わる前に反則をしていないので、オフセティング・ファウルを辞退し、クリッピングの反則の罰則を受け、ボールを維持することができる。

【注：従来の 10-1-4-IV、V、VII を削除し、上記のA. R. と置き換える。】

[3]2009年度・公式規則変更予定主要項目(予告)

2009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。

(1) 40秒計時の導入

ブレイクロック(現在の25秒計)は、試合の進行の状況に応じて、計時時間が、40秒または25秒の2種類となる。40秒、25秒の計時は、それぞれ次の場合とする。

- ・40秒計時：インバウンズおよびアウト・オブ・バウンズでのボールデッド、パス不成功
- ・25秒計時：罰則施行、チーム・タイムアウト、各節の開始、メディアタイムアウト、超過節でのシリーズの開始、メジャーメント、攻守交代、負傷者のためのタイムアウト、キックのダウンの後、得点の後、他の運営上の停止、トライ・フォー・ポイント

40秒計時は、ボールデッドの時点で計時開始とする。25秒計時は、レディ・フォー・プレーで計時開始とする。

以上