

目次

フラッグフットボール公式規則	3
現地ルール	3
フィールド図	4
ルール 1 試合、フィールド、ボール、装備	5
ルール 2 定義	6
ルール 3 ピリオドと計時	10
ルール 4 ライブボール、デッドボール	12
ルール 5 シリーズ オブ ダウンズ	13
ルール 6 キック	14
ルール 7 スナップ、パス	15
ルール 8 得点	17
ルール 9 選手の行為	18
ルール 10 罰則の施行	20
ルール 11 審判団の責務	22
罰則一覧	23
フラッグフットボール公式シグナル	24
解釈・説明書	25

編集者から

2015年フラッグフットボールルールブックは、改訂第3版となります。2011年版および2013年版の大幅な改訂と比較すれば2015年版の改訂の範囲は狭いですが、国際公式規則グループ（International Rules Group）では、競技の発展に伴い改訂を継続していく所存です。

2015年版での主要な変更箇所は以下の通りです。

- ファンブルについて、パスとは区別した定義を新たに追加
- コイントスの選択を追加
- パス妨害についての新たな罰則
- ディフェンスによるイリーガルコンタクトの反則の場合、自動的にファーストダウンを獲得
- 対戦相手のフラッグを返さない行為を、スポーツマンらしからぬ態度として追加
- 不正な参加および不正な交代についての新たなシグナル

英文の改善のために多数の編集上の変更が行われ、また公式シグナルについて新たな図が追加されました。解釈に改訂がなされ、またいくつか事例の追加と削除が行われました。

最も重要な変更は、ファンブルを定義し、また個別に規定を加えた点です。ファンブルには罰則が適用されなくなりましたが、ボールが地面に付いた時点または味方によってキャッチされた時点でデッドとなります。

コイントスで勝った方のチームが、前半または後半のいずれかでのオフェンス権を選択することができます。

パス妨害についての罰則がベーシックスポットから10ヤードに変更されました。オフェンスによる場合はロス オブ ダウンとなり、またディフェンスによる場合は自動的にファーストダウン獲得となります。ハーフディスタンスの規則が適用されます。

ディフェンスによるイリーガルコンタクトについての罰則に自動的にファーストダウンが含まれるようになりました。

取ったフラッグを取った場所もしくはその付近に放置しなかった場合、またはフラッグを、それを取った対戦相手に直ちに返さなかった場合には、反則となります。

規則の改定にご支援いただきましたこと、次の皆さまに深く感謝申し上げます。

Erwin Aigner (豪)、Martin Cockerill (英)、Christian Freund (独)、Roland Frei (瑞)、David Fried (米)、Magnus Lauesgaard (丁)、ネギシ ツトム (日)、KK Park (韓)、Toni Peltola (芬)、Alexandre Roger (仏)、Guido Schlauri (瑞)、Robert St Pierre (加)

Alexandre様、Magnus様、Martin様、規則の編集に特にご尽力いただきましたこと、特に感謝申し上げます。

規則や解釈について質問がある場合は、遠慮なく私やインタープリテーションクラブ（Interpretations Club）にご連絡ください。

Wolfgang Geyer (AUT)

IFAF公式規則委員会（IFAF Rules Committee）会員

wolfgang.geyer@afboe.at

表紙：hollyfoto様のご厚意により提供された写真をWolfgang Geyerが編集

フラッグフットボール公式規則

IFAFフラッグフットボール公式規則は、IFAFアメリカンフットボール公式規則に基づいています。

フラッグフットボールのルールを短く簡潔なものとするために、あまり多くの事項について説明を加えないようにしています。重要または特殊な事項についてのみ規則が定められました。とはいえ、本フラッグフットボール公式ルールブックでは、アメリカンフットボールのルールを知らなくてもフラッグ競技を行うためのすべてが網羅されています。さらに情報が必要である場合には（ボールの規格等）、アメリカンフットボール公式ルールブック（R 1-3-1等）を参照してください。コーチや審判として、**フラッグフットボール公式ルールブックと同様に、アメリカンフットボール公式ルールブックについても参照し、理解することが必要となります。**

フットボールコードは、フラッグルールに不可欠です。

本公式規則に記載されていない事項については、レフリーがアメリカンフットボールのルールを基に判断します。

フラッグフットボールでは、コンタクト・接触（ブロック、タックル、キック）は認められません。

本規則の構成はアメリカンフットボール公式規則に準じたものですが、内容とナンバリングについては**必ずしも**対応していません。

現地ルール

国内での対戦試合については、以下の通りに規則を変更することが可能である。

- R 1-1-1 フィールド面積は、競技開催地または年齢に応じて変更可能。
縦（エンドゾーンを除く）は40ヤード（36.60m）までの縮小または60ヤード（54.90m）までの拡大が可能であり、エンドゾーンは8ヤード（7.30m）までの縮小が、また横は20ヤード（18.30m）までの縮小または30ヤード（27.45m）までの拡大が可能である。
セーフティーエリアの変更は不可。
縦、エンドゾーン、横の縮小または拡大は認めるが、縦の縮小と横の拡大を同時に行うこと、またはその逆は認められない。
相対的なフィールド面積を維持するため、フィールドの縦の長さを変更した場合には、フィールド幅については、変更された縦の長さの半分の変更を加えることが推奨される。
- R 1-1-1 最低限のフィールドマーキングは、サイドライン、ゴールライン、エンドラインである。
- R 1-1-1 パイロンまたはディスクマーカーの使用を推奨する。
- R 1-1-1 ダウンボックスの使用を推奨する。
- R 1-1-1 得点板の使用を推奨する。
- R 1-1-1 チームロースターは13名以上でもよい。
- R 1-1-1 チームは男女混合でもよい。
- R 1-1-4 審判がいることを推奨する。
- R 1-2-1 試合球は、革製でなくても良い。
- R 1-3-1 ユースの試合では、フラッグはソニック型（抜くときに音が出るタイプ）でなくても良い。
- R 1-3-1 マウスピースは、推奨とする。
- R 1-3-2 ヘッドウェアの使用は、それによって他の選手を危険に晒したり傷つけたりしなければ、認められる。
- R 3-2-1 試合時間は、大会または年齢に応じて変更できる。
- R 3-3-2 タイムアウトの**回数**は、大会または年齢に応じて変更できる。

インドアフラッグフットボール

以下の変更を、加えることができる：

- R 1-1-1 フィールドサイズは、試合会場に応じて変更できる。
- R 1-1-1 フィールドは、パイロンまたはマーカーで設営する。
- R 1-3-1 シューズの底は平らであり、着色されておらず、かつ剥がれていないこと。
- R 3-2-5 時計は、前後半ともに残り1分となってから止める。
- R 5-1-1 連続ダウンはサードダウンまでに減らすことができる。
- R 5-1-1 ハーフラインは削除することが可能（この場合、ファーストダウンはできない）。

その他の規則はすべて実施規則であり、変更は認められない。

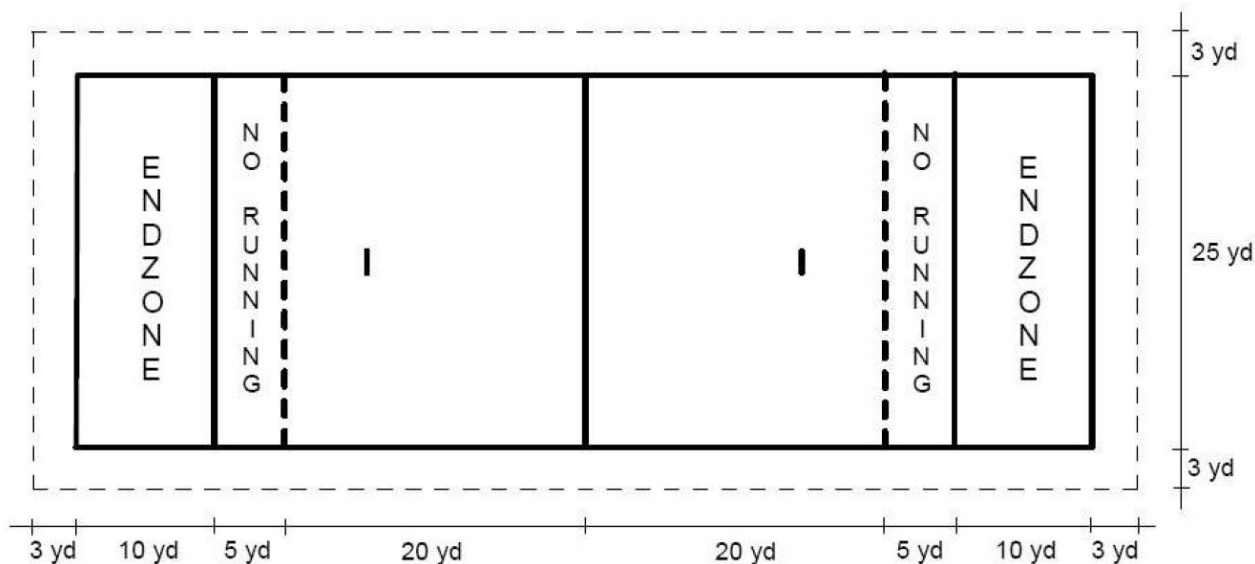
フィールド図

フィールドは図に示す通り、この面積でラインが引かれた長方形の範囲とする。

フィールド面積：

競技フィールド：縦50ヤード（45.75m）、エンドゾーン10ヤード（9.15m）、横25ヤード（22.90m）

フィールドに必要な総スペースは、セーフティーエリアを含めて縦76ヤード（69.55m）×横31ヤード（28.40m）である。



計測は、ライン（幅4インチ、10cm）の内側からの実測とする（ゴールラインはエンドゾーンに含まれる）。

ノーランニングゾーンのラインは、点線とする。2ポイントコンバージョンのマークは、ゴールラインの中心から12ヤード（11.00m）手前の中心地点に1ヤード（0.90m）の長さで引く。

セーフティーエリアは、サイドラインとエンドラインの外側3ヤード（2.75m）のエリアである。セーフティーエリアの表示は不要である。

2面のフィールドが隣り合う場合は、最低でも6ヤード（5.50m）の間隔を開ける。

フィールド用具：

パイロンまたはディスクマーカーを、ゴールラインおよびエンドラインが、サイドラインに接する地点8カ所に設置する。

ディスクマーカーは、ハーフラインとノーランニングラインが、サイドラインに接する地点に設置できる。

ダウンボックスは、サイドラインから2ヤード外側で使用する。

得点板は、フィールドの近くで使用する。

ルール1

試合、フィールド、ボール、装備

セクション1 一般規定

ARTICLE 1 試合

試合は、各チーム5名までの2チーム間で、長方形のフィールドにおいて規定ボールで行われる。詳細についてはフィールド図を参照。

チームロースターは、最大12名の選手（5名がフィールド、7名が交替選手）で構成される。最低登録選手が4名で試合を行うことができ、それに満たなくなった時点で棄権となる。

チームは同性の選手でのみ構成することができる。

ARTICLE 2 勝利チームと最終得点

各チームには、ランやパスにより、ボールを相手チームのゴールラインに進める機会が与えられる。

規則に従ったスコアリングに対して各チームに得点が与えられ、延長戦を含めた試合終了時点でより多く得点したチームが勝利チームとなる。

ARTICLE 3 管理者

試合は、2名以上の審判の管理の下で行われる。

ARTICLE 4 チームキャプテンおよびコーチ

各チームはレフリースに対し、選手から2名までをフィールドキャプテンに、および2名までをコーチに指名する。

セクション2 ボール

ARTICLE 1 規格

ボールは、革製の新品または新品に近い、規定の寸法、重量および空気圧のものとし、変更を加えてはならない。各チームとも、規定を満たした自チームのボールを使用することができる。

ARTICLE 2 特別サイズ

女性の競技では、ユースサイズのボール（TDY等）を使用する。

16歳未満のユースの競技では、ユースサイズのボール（TDY等）を使用する。革製でなくても良い。

13歳未満のユースの競技では、ジュニアサイズのボール（TDJ等）を使用する。革製でなくても良い。

セクション3 装備

ARTICLE 1 必須装備

対戦各チームの選手は、それぞれ反対色のジャージを着用する。類似したジャージの場合は、ホームチームにユニフォームの選択権がある。

- チームの選手は、同一の色、縫製およびデザインのジャージを着用する。ジャージは体に合ったサイズとし、裾はパンツの中に入れる。番号は、6インチ（15cm）以上の大ききで、ジャージの色と明確に区別できる色のアラビア数字を背中に付ける。同一チームの選手それぞれが1から99までの異なる番号を付けなければならない。ジャージをテープ留めしたり結んだりしてはならない。
- 選手は、同一の色、縫製およびデザインで、ポケット、スナップまたはクリップの付いてないショーツまたはパンツを着用する。本規定に合うように、ショーツやパンツをテープ留めしたり縛ったりすることは認められない。
- ソケットタイプの、抜くときに音の出るフラッグ2つを、フラッグベルトに固定する。選手の腰の左右に、フラッグを1つずつ装着する。フラッグのサイズは、2インチ（5cm）×15インチ（38cm）とし、変更を加えたり切断したりすることは禁じる。ソケットの糊付けや改変は認められない。また、外側に下向きになるように装着しなければならない。フラッグは、よく見えるように装着しなければならない、選手のユニフォームで隠れないようにしなければならない。フラッグは、パンツのどの色とも異なる1色とする。不正なフラッグを使用した選手は、退場処分となる。
- 全選手が色のついたマウスピースを装着する。マウスピースは、いずれの部分も0.5インチ（1.25cm）以上口から出ているはならない。

ARTICLE 2 禁止装備

- スパイクは、金属製クリーツは禁止。クリーツの高さは、0.5インチ（1.25cm）までとする。
- 各種の肩パッド、ヘルメットまたはヘッドウェア（キャップ、フード、バンダナ、ヘッドバンド等）。
- 他の選手に危険を与えるような各種のプロテクター（鋭い刃の付いたニーブレース等）。
- 医学的に処方されていない、また割れない素材でできていない眼鏡。
- アクセサリは、外すか、完全に覆わなければならない。
- タオルやハンドウォーマー等のユニフォーム付属品。
- 選手の身体やアクセサリ、衣類、装備に塗布された粘着性物質、塗料、油脂その他の滑りやすい物質で、ボールや対戦相手に影響を与えるもの。
- コーチと連絡するための電子機器、またはその他の通信装置。

ARTICLE 3 コーチによる確認

競技前に、ヘッドコーチはロースターをレフリースに渡し、全選手が規定通りの装備品を着用していること、また規定外の装備品についてはあらかじめ許可を得ていることを確認する。

ルール2**定義****セクション1 エリアとライン****ARTICLE 1 フィールド**

フィールドとは、セーフティエリアの内側のエリアおよびその上のスペースをいう。

ARTICLE 2 競技フィールド

競技フィールドとは、エンドゾーンを除いた境界線（サイドラインとエンドライン）の内側のエリアをいう。

ARTICLE 3 エンドゾーン

エンドゾーンとは、フィールド両端のエンドラインとゴールラインの間の10ヤードのエリアをいう。

ARTICLE 4 ノーランニングゾーン

ノーランニングゾーンとは、フィールド両端のゴールライン手前の5ヤードのエリアをいう。

ARTICLE 5 ゴールライン

各チームにつき1つのゴールラインを競技フィールドの両端に置く。ゴールラインとゴールラインのパイロンは、エンドゾーンに含まれる。各ゴールラインは、競技フィールドとエンドゾーンを区切る縦方向の面の一部であり、ボールが触れている時または選手がボールを持っている時は、サイドラインの先もその面とみなす。チームのゴールラインとは、そのチームが防御しているゴールラインをいう。

ARTICLE 6 ハーフライン

ゴールラインとゴールラインの中間がハーフラインである。新たにオフェンス権を獲得するためのラインが競技フィールドの中間（すなわちハーフラインの中間）であり、以下、ミドルフォーショットという。

ARTICLE 7 インバウンド、アウトオブバウンド

サイドラインとエンドラインで囲まれたエリアがインバウンドであり、サイドラインとエンドラインを囲むエリアがアウトオブバウンドである。

ARTICLE 8 チームエリア

チームエリアとは、セーフティエリアの外側の、サイドラインに沿ったノーランニングラインとノーランニングラインの間のエリアをいう。

セクション2 チームと選手の定義**ARTICLE 1 オフェンスとディフェンス**

オフェンスとは、スナップにより試合を開始するチーム、ディフェンスとは、その相手チームをいう。

ARTICLE 2 スナッパー

スナッパーとは、ボールをスナップするオフェンス選手をいう。

ARTICLE 3 クォーターバック

クォーターバックとは、スナップされたボールを最初に受け取るオフェンス選手をいう。

ARTICLE 4 パサー

パサーとは、正当なパスを投げるオフェンス選手をいう。

ARTICLE 5 ランナー

ランナーとは、ライブボールを持っている選手をいう。

ARTICLE 6 ブリッツァー

ブリッツァーとは、ボールが生きている間に、かつクォーターバックがボールをリリースする前に、スクリーメージラインを超えるディフェンス選手をいう。

ブリッツァーは、スナップ直前までに片手をはっきりと頭上に挙げることで、進路への優先進行権を得ることができる。ラッシュは、スナップの直後に、クォーターバックがスナップを受け取る地点付近に向かって、迅速かつまっすぐに行く。ブリッツァーが曖昧な挙手、緩慢なラッシュ、別の地点に向かうラッシュ、またはラッシュ中に進路変更した場合、優先進行権を失う。

ARTICLE 7 アウトオブバウンド選手

選手の体の一部がラインの外の物に触れた場合、選手またはボールがラインを超えたこととなる。

ARTICLE 8 退場選手

退場選手とは、それ以後、試合に参加する資格がないと宣言された者をいう。

ARTICLE 9 ホームチーム

いずれのチームもアウェイでの試合である場合、またはトーナメント試合（3チーム以上）である場合は、最初に登録されたチームをホームチームとする。次に登録されたチームは、ビジターチームとなる。

セクション3 ダウン、スクリメージ、プレイの種類

ARTICLE 1 ダウン

ダウンとは、レディー フォー プレイ後に正当なスナップによって開始し、ボールが次にデッドの状態となった時に終了するゲームの単位をいう。ダウンとダウンの間は、ボールはデッドである。試合とは、ダウン中の2チーム間の行為のことである。

ARTICLE 2 スクリメージライン

レディー フォー プレイ時において、各チームのスクリメージラインとは、自チームのゴールラインに最も近いボールの地点からサイドラインまで垂直に伸びるラインをいう。

選手は、その体の一部がスクリメージラインを超えた時に、スクリメージラインを通過したことになる。

ARTICLE 3 フォワード パス プレイ

適正なフォワード パス プレイとは、スナップから、スクリメージラインを超えた適正なフォワードパスが成功しまたはインターセプトされるまでの間のことである。同様に、スクリメージラインの後方からのフォワードパスが不成功でありまたはディフェンスが接触した場合は、フォワード パス プレイとみなされる。

ARTICLE 4 ランニングプレイ (ランプレイ)

ランニングプレイとは、適正なフォワード パス プレイを除いたライブボール中の行為をいう。

スクリメージラインの後方で成功したパスは正当であり、ランニングプレイである。

セクション4 ボールのライブとデッド

ARTICLE 1 ライブボール

ライブボールとは、プレイ中のボールをいう。地面に接触していないパスは、空中にあるライブボールである。

ARTICLE 2 デッドボール

デッドボールとは、プレイが止まっている時のボールをいう。

ARTICLE 3 レディー フォー プレイ

デッドボールは、ボールが地面に置かれ、レフリーがホイッスルを吹いた時に、レディー フォー プレイとなる。

セクション5 フォワード、ビヨンド、フォワードプロGRESS

ARTICLE 1 フォワード、ビヨンド

フォワード (前進)、ビヨンド (向こうへ進む) または進行とは、対戦相手チームのエンドライン方向に向かうことを意味する。バックワードまたはビハインドとは、味方チームのエンドラインの方向を意味する。

ARTICLE 2 フォワードプロGRESS

フォワードプロGRESSとは、一方のチームのボールキャリアまたは空中パスレシーバーによる前進の終了地点を示す言葉であり、規則により、エンドラインとエンドラインの間でボールデッドとなった時の、ボールの最前進地点に適用される。

セクション6 スポット

ARTICLE 1 施行地点

施行地点とは、反則に対する罰則が施行される地点をいう。

ARTICLE 2 デッドボールスポット

デッドボールスポットとは、ボールがデッドになった地点をいう。

ARTICLE 3 反則地点

反則地点とは、反則が起きた地点をいう。アウト オブ バウンドの場合は、サイドラインとなる。ゴールラインの後方の場合は、反則はエンドゾーン内となる。

ARTICLE 4 アウト オブ バウンド地点

アウト オブ バウンド地点とは、ボールがアウト オブ バウンドを越えてデッドになった地点をいう。

セクション7 反則、罰則、バイオレーション

ARTICLE 1 反則

反則とは、罰則規定のあるルール違反行為をいう。ひどい反則とは、対戦相手に怪我の危険を与えるようなルール違反行為をいう。

ARTICLE 2 罰則

罰則とは、反則を犯したチームに対して、ルールにより施行される。これには罰退、ロス オブ ダウン、オートマテック ファースト ダウン、退場のうちのいずれか1つまたは複数が含まれる場合がある。罰則にロス オブ ダウンが含まれる場合、そのダウンは、そのオフenseシリーズの4つのうちの1つのダウンとして数える。

ARTICLE 3 バイオレーション

バイオレーションとは、罰則規定のないルール違反行為であり、これをもってオフセッティングファウルとはならない。

ARTICLE 4 ロス オブ ダウン

「ロス オブ ダウン」とは、「ダウンを繰り返す権利を失うこと」を意味する短縮用語である。

セクション8 シフト、モーション

ARTICLE 1 シフト

シフトとは、レディー フォー プレイからスナップまでに、2名以上のオフENSE選手が同時にポジションを変更することをいう。

ARTICLE 2 モーション

モーションとは、レディー フォー プレイからスナップまでに、1名のオフENSE選手がポジションを変更することをいう。

セクション9 ボールの取扱い

ARTICLE 1 ハンドオフ

ハンドオフとは、選手がパス以外で、ボールを他のチームメートに手渡すことをいう。

ARTICLE 2 パス

パスとは、ボールをいずれかの方向に投げるといふ意図的な行為をいう。パスは、十分にコントロールされた、ボールを持った手や腕の意図的な動きをもって開始する。

パスとは、ボールが選手に届くまで、またはボールがデッドになるまでをいう。

ARTICLE 3 ファンブル

ファンブルとは、パスまたは成功した手渡し以外の行為によって、選手がボールのポゼッションを失うことをいう。

ファンブルが生じるのは、選手がボールのポゼッションを得た後である。

ARTICLE 4 ポゼッション

ポゼッションとは、ライブボールの確保またはコントロールを意味する。

ARTICLE 5 バッティング

ボールのバッティングとは、手や腕で意図的にボールを叩いたり、または意図的にボールの進行方向を変えたりすることをいう。

ARTICLE 6 キック

ボールのキックとは、ひざ、下腿または足で意図的にボールを蹴ることをいい、反則である。

セクション10 パス

ARTICLE 1 フォワードパスとバックワードパス

フォワードパスとは、パス地点の前方でボールが何かに最初に当たったパスをいう。それ以外のパスはすべて、たとえラテラル（スクリメージラインに並行）であったとしても、バックワードパスである。

スナップは、スナッパーの手から滑った場合であったとしても、スナッパーがボールをリリースした時点でバックワードパスとなる。

ARTICLE 2 スクリメージライン超え

スクリメージラインを越えてインバウンズのものにタッチした場合、正当なフォワードパスとみなされる。

ARTICLE 3 キャッチ、インターセプト

キャッチとは、選手が空中にあるライブボールのポゼッションを確保し、保持する行為をいう。対戦相手のパスのキャッチが、インターセプトである。キャッチまたはインターセプトのために足を地面から離れた選手は、インバウンドで体のいずれかの部分が地面に最初に着地した時にボールを保持していなければならない。またパスを成功させるためには、地面に着地するまで、ボールを完全かつ継続的にコントロールしていなければならない。選手がボールのコントロールを失って、キャッチが成功する前にボールが地面に触れた場合には、キャッチとならない。

ARTICLE 4 サック

サックとは、ライブボールを保持しているクォーターバックからフラッグが抜かれること（フラッグプル）をいう。

セクション11 ホールディング、ブロック、コンタクト、タックル

ARTICLE 1 ホールディング

ホールディングとは、相手選手、またはその装具を掴み、直ちに離さないことをいう。

ARTICLE 2. ブロック

ブロックとは、接触することなく対戦相手の進路を妨害することをいう。対戦相手がランナーに向かうことを妨げ、または正当なブリッツアーを妨げるために移動するオフENSE選手は、ブロックによる反則となる。静止している選手（優先場所）は、たとえランナーと対戦相手の間またはブリッツアーの進路上に立っていたとしても、ブロックを行っているとはみなされない。

ARTICLE 3 コンタクト

コンタクトとは、相手選手への衝撃を伴う接触をいう。衝撃のない接触は、コンタクトとみなされない。

ARTICLE 4 フラッグプル

フラッグプルとは、対戦相手から片手または両手で1または複数のフラッグを抜くことをいう。

ARTICLE 5 フラッグガーディング

フラッグガーディングとは、ランナーが体の部分（手、肘、足）で、またはボールでフラッグを覆い、フラッグプルを回避しようとする行為をいう。フラッグガーディングとはまた、相手選手に向かって上体を前傾させたり（ダイブ）、腕を伸

ばしたりすることにより、ディフェンス選手がフラッグを取ることを難しくする行為をも指す。

セクション12 ジャンピング、ダイビング、スピン

ARTICLE 1 ジャンピング

ジャンピングとは、ランナーが通常のランプレイよりも高く飛び上がることで、フラッグプルを回避しようとする行為をいう。

ARTICLE 2 ダイビング

ダイビングとは、ジャンピングの有無にかかわらず、ランナーが上体を前傾させることで、フラッグプルを回避しようとする行為をいう。

ARTICLE 3 スピン

スピンとは、ランナーが体を回転させてフラッグプルを回避しようとする行為をいう。スピンは反則ではない。

セクション13 優先場所 (RoP)、優先進路 (RoW)

ARTICLE 1 優先場所

優先場所は、静止している選手に対して与えられる。静止しているとは、スポットに留まり、横方向への移動を行っていないことを意味する。

静止状態にある際の、パスやキャッチのための、またはフラッグを抜くための上方へのジャンプは、優先場所の放棄とはならない。

ルール違反者は、優先進路よりも優先場所で判断される。

ARTICLE 2 優先進路

優先進路は、ルールに則って移動の方向を定め、その方向を変更しなかった選手に与えられる。

優先進路を与えられた選手には、ルール違反者の判断によって優先場所を与えられた選手を除く、すべての選手よりも高い優先権がある。

ルール3

ピリオドと計時

セクション1 各ピリオドのスタート

ARTICLE 1 前半ピリオド

試合開始予定時間の3分前に、レフリーは、各チームのフィールドキャプテンの立会の下、フィールド中央でコイントスを行う。ビジターチームのキャプテンが、表・裏を宣言する。

コイントスの勝者は前半か後半のピリオドにおいて、自陣の5ヤードラインでスナップによりオフェンスを開始する選択権を獲得し、また敗者は、最初に防御する自チームのゴールラインを指定する。

キックオフは行わない。

ARTICLE 2 後半ピリオド

後半では、前半ピリオドで防御していたゴールラインとは反対側のゴールラインを防御する。前半ピリオドにオフェンス権のなかったチームが、自陣の5ヤードラインでスナップによりオフェンスを開始する。

ARTICLE 3 延長戦

前半・後半終了後に試合が同点引き分けとなった場合は、タイブレイク制を用いて勝者を決定しなければならない。

- 2分間のハーフタイムの後、レフリーが、延長戦ではフィールドのどちらのゴールラインを使用するかを宣言し、延長戦開始時にフィールド中央でコイントスを行う。
- コイントスの勝者がオフェンスかディフェンスかを選択し、オフェンス側が各ピリオドを開始する。
- チームのチャージド タイムアウトは与えられない。
- 延長ピリオドでは2回のオフェンス権があり、各チームは、1回のオフェンスシリーズにつきハーフラインからスナップで試合を開始する（途中でのファーストダウンは、なし）。ただし、ディフェンス側がトライ以外で1回目のオフェンスシリーズ中に得点した場合を除く。
- 各チームは、それぞれのオフェンスシリーズ中、トライダウン（1または2ポイントのエクストラポイント）を含めて得点するまで、または得点失敗となるまで、ボールを保持する。攻守交代があっても、ボールデッドが宣言されるまでプレイ続行となる。2回目の攻守交代がある場合でも、オフェンスシリーズは終了する。
- ピリオド（2回のオフェンスシリーズの）終了後も引き分けであった場合、新たなピリオドのプレイを行う。
- 延長戦を含む試合全体で、得点が高い方が勝利チームとなる。

ARTICLE 4 トーナメントタイブレイク制

トーナメント試合の複数のチームの勝率が同じだった場合（win-tie-loss）は、以下の方法でチームの順位を決定する。

- | | |
|---------------|-------------|
| 1. 直接対決での勝率 | 4. 全体での得失点差 |
| 2. 直接対決での得失点差 | 5. 全体での獲得得点 |
| 3. 直接対決での獲得得点 | 6. コイントス |

セクション2 試合時間

ARTICLE 1 試合時間とハーフタイム

合計試合時間は40分で、間に2分間のハーフタイムを挟み前半と後半、各20分とする。

ARTICLE 2 ピリオドの延長

ピリオドは、罰則つきのファウルがない状態で、ライブボールがダウンとなるまで延長される。試合時間が終了となっても、ダウン中にオフセティングファウルが発生した場合は、そのダウンが繰り返される。

ボールデッドとなり、レフリーが試合時間の終了を宣言するまで、ピリオド終了とはならない。[S14]

ARTICLE 3 計時装置

試合時間と25秒計は、審判が計測するストップウォッチ、またはアシスタントが審判の正当な指示の下で計測するゲームクロックのうち、いずれかのゲームクロックで計時する。

ARTICLE 4 計時のスタート

ゲームクロックが規則により止められた時は、ボールが正当にスナップされた時点から開始する。

例外：ゲームクロックが、審判の指示で止められた場合は、レディー フォー プレイをもって開始する。

ARTICLE 5 計時のストップ

ゲームクロックは、各ピリオドの終了、チームのタイムアウト、怪我によるタイムアウト、または審判の指示をもって停止する。

各ピリオドの終了前の2分間は、以下の場合に計時を停止する。

1. ファーストダウンの獲得、または攻守交代の時。
2. 罰則を施行する時。
3. ボールまたはランナーがアウト オフ バウンドをした時。
4. パスがインコンプリートとなった時。
5. 得点した時。
6. タイムアウトを取った時。

2分前に入ってからからのトライの間、延長ピリオドの間、または延長戦の間は、ゲームクロックでのランニング計時は行わない。

セクション3 タイムアウト**ARTICLE 1 取得方法**

レフリーは、何らかの理由によりプレイを停止する際に、タイムアウトを宣言する。各タイムアウトはチームの一方に対して与えられる場合と、オフィシャルタイムアウトとして指定される場合がある。[S3]

ARTICLE 2 チームのチャージド タイムアウト

ボールデッドの時、コーチまたはフィールド内の選手からの要請があれば、審判はチームにチャージド タイムアウトを認める。

チームはそれぞれ、前半・後半の各ピリオドにつき、2回のチームチャージド タイムアウトを取ることができる。未使用のタイムアウトをその後の試合時間に持ち越すことはできない。

ARTICLE 3 怪我によるタイムアウト

選手が負傷した場合、審判は、オフィシャル タイムアウトを宣言することができる。ただし、タイムアウトの対象となった選手は、少なくとも1ダウンは試合に参加することができない。

ARTICLE 4 タイムアウトの長さ

チームのチャージド タイムアウトは、90秒までとする（これにはレディー フォー プレイ後の25秒が含まれる）。

レフリーは、両チームに対してチャージド タイムアウトの終了前30秒の時点で告知を行い、その5秒後にレディー フォー プレイを宣言する。(R 3-3-5).

その他のタイムアウトは、レフリーがそのタイムアウトが宣言された目的に合わせて、必要とみなした時間とする。

ARTICLE 5 レフリーの告知

ゲームクロックが公式計時器である場合を除き、レフリーは、各ピリオドの試合時間が残り約2分となった時に、すべてのコーチに対して告知する。

ルール4**ライブボール、デッドボール**

セクション1 ライブボール、デッドボール**ARTICLE 1 デッドボールがライブボールになるとき**

次のダウンに移る際、ボールは両サイドラインの中央の地点に、ルールによりデッドとなったボールがあった地点、または受諾された罰則の施行後、もしくは新たにオフェンスシリーズが与えられた時に、ボールが置かれていた地点に沿って水平方向に置かれ、プレイ開始となる。

デッドボールがレディーフォープレイとなった後、そのボールは、正当にスナップされた時点でライブボールとなる。レディーフォープレイ前にスナップされたボール、または不正にスナップされたボールは、ボールデッドのままとなる。

ARTICLE 2 ライブボールがデッドボールになるとき

次の場合に、ライブボールはデッドボールとなり、審判がホイッスルを吹く。

- a. ボールがアウトオブバウンドで何かに接触した場合。
- b. ランナーがアウトオブバウンドした場合。
- c. ランナーの体の一部（手、足を除く）が地面に接触した場合。
- d. ランナーが地面に膝を着くふりをした場合。
- e. パスまたはファンブルが地面に着いた場合。
- f. ファンブルした選手と同じチームの選手が、ボールをキャッチした場合。
- g. 選手がフラッグが1つまたはない状態で、ボールを保持している場合。
- h. ボールを保持している選手のフラッグが正しく装着されておらず、かつ選手自身にその責任がある場合。
- i. タッチダウン、タッチバック、セーフティー、トライフォーポイントが成立した場合。
- j. ボールデッドとなる反則（イリーガルキックまたはディレイオブパス等）が起きた場合。

審判が不注意にホイッスルを吹いた場合は、ボールデッドとなる。その時点でボールを保持しているチームは、ボールデッドが宣言されたプレイを次に進めるか、またはダウンをやり直すかを選択できる。

ルール5

シリーズ オブ ダウンズ

セクション1 シリーズ：開始、中断、更新

ARTICLE 1 シリーズの開始

各ピリオドの開始時、得点后、セーフティー、タッチバック、チームの攻守交代後に、スナップにより次にプレイするチームに対して、4回連続のスクリーンダウンのオフェンスシリーズが与えられる。[S8]

新しいオフェンスシリーズは、次の場合にオフェンス側に与えられる。

- a. ボールデッドが宣言され、かつそのボールデッドがそのオフェンスシリーズで最初の時、ボールがハーフラインを越えて正当に保持されている場合。後続のプレイまたは罰則により、ボールがハーフラインの後方に戻され、かつ同じオフェンスシリーズ中に、ボールが再度ハーフラインを超えた場合には、新たなファーストダウンは獲得できない。
- b. 罰則が受諾された結果、ファーストダウンとなった場合、またはファーストダウンが命じられた場合。オフェンス側が4回のオフェンスを経ても得点できず、または新たなファーストダウンを獲得できなかった場合に、ディフェンス側に対して自陣の5ヤードラインから、新たなオフェンスシリーズが与えられる。インターセプト後、ディフェンス側に対してボールデッドの位置から、新たなオフェンスシリーズが与えられる。

セクション2 罰則後のダウンとポゼッション

ARTICLE 1 チームの攻守交代前の反則

チームの攻守交代前のダウン中に発生した反則について罰則が受諾された場合、ロス オブ ダウンの罰則やファーストダウンを命じる罰則を除き、ボールはオフェンス側に帰属し、ダウンが繰り返され、またはハーフラインを越えた地点にボールが置かれる。

ARTICLE 2 チームの攻守交代後の反則

チームの攻守交代後のダウン中に発生した反則について罰則が受諾された場合、ボールは反則発生時にボールを保持していたチームに帰属する。この場合、次のダウンがファーストダウンとなる。

ARTICLE 3 罰則の受諾拒否

罰則が受諾拒否された場合、次のダウンの回数は、反則がなかった場合の回数とする。

ARTICLE 4 ダウン間の反則

ダウンとダウンの間に反則が発生した場合、次のダウンの回数は、反則発生前と同じ回数とする。ただし、罰則の施行によりボールがハーフラインを越えた地点に置かれた場合、または罰則によりファーストダウンが命じられた場合を除く。

ARTICLE 5 両チームによる反則

ダウン中にオフセティングファウルがあり、両チームが受諾した場合は、前回のダウンが繰り返される。

ルール6

キック

セクション1 キック

ARTICLE 1 イリーガル キック

ランナーは、ボールを蹴ってはならない。この反則があった場合、ボールデッドとなる。

罰則-5ヤード、デッドボールファウル。[S19]

ルール7

スナップ、パス

セクション1 スクリメージ

ARTICLE 1 ボール レディー フォー プレイ

a. いかなる選手もレディー フォー プレイの前に、ボールをプレイに移してはならない。[S1]

罰則—5ヤード スクリメージラインからのオフense[S19]

b. レフリーがレディー フォー プレイを宣言してから25秒以内に、プレイを開始する。

罰則—5ヤード スクリメージラインからのオフense[S21]

ARTICLE 2 スナップによる開始

スナッパーは、ボールに触れた時点で、ボールを持ち上げたり、前方に動かしたり、**スナップの開始を装ったりしてはならない。**

スナップ前は、ボールの長い方の軸が、スクリメージラインに対して直角になるように置かなければならない。

正当なスナップとは、片手または両手の後方への素早い継続した動きで行う、自身のポジションから後方に向けての手渡しまたはパスであり、片手または両手はその動きに合わせた位置のままとする。スナップは、スナッパーの両足の間で行う必要はない。

罰則—5ヤード スクリメージラインからのオフense。[S19]

ARTICLE 3 攻撃側チームに対する要求事項

スクリメージライン上の選手の数に制限はない。

a. スナッパーがボールに触れてからボールがスナップされるまで、すべての選手はスクリメージラインの後方のフィールド内にいなければならない。

b. 攻撃側チームのすべての選手は、ボールがスナップされるまで、またはモーションが開始されるまでは、そのポジションに少なくとも1秒間、完全に静止しなければならない。

c. オフense選手は、フォールススタートまたはプレイ開始を装う動きを行わない。

d. スナップ開始時、選手1名はモーションが認められるが、対戦相手のゴールラインに向かうモーションはできない。

罰則—5ヤード スクリメージラインからのオフense。[S19]

e. クォーターバックは、ボールを持ったままスクリメージラインを越えて走ることはできない。ただし、リリースしたボールが手元に戻された場合を除く。

f. 対戦相手のエンドゾーン（ノーランニングゾーン）に向かって5ヤードライン上または内でボールが**スナップされた**場合、オフenseは、フォワードパスプレイを行わなければならない。クォーターバックまたはランナーが、フォワードパスプレイが行われる前にスクリメージラインの後方でフラッグを取られた場合は、ノーランニングゾーン内でのランプレイによる罰則対象とならない。

罰則—5ヤード スクリメージラインからのオフense。[S19]

g. クォーターバックは、スナップを受けた後、7秒以内にボールを投げる。7秒を超えた場合は、ボールはスクリメージラインでボールデッドとなる。

罰則—スクリメージラインでのロス オブ ダウン。[S21 + S9]

ARTICLE 4 ディフェンス側チームに対する要求事項

a. ボールがスナップされる前に、選手全員がスクリメージラインの後方のフィールド内にいなければならない。

b. レディー フォー プレイが宣言された後は、ディフェンス選手は**スナップが成功するまで**ボールに触れることはできない。

c. 選手は、対戦相手がボールをプレイに移そうとしている際に、対戦相手を攪乱するような言葉や合図を使用してはならない。

罰則—5ヤード[S18]

d. スナップの時、すべてのブリッツァーは自陣のスクリメージラインから7ヤード以上離れていなければならない。それ以外のすべてのディフェンス選手は、ボールがクォーターバックによってハンドオフ、ハンドオフフェイクまたはパスされるまでは、自陣のスクリメージラインの後方に留まっていなければならない。

e. 最大2名のブリッツァーが優先進路の確保を求めることができる。**優先進路の確保を求める選手が、ブリッツを行うことについての要件はない。また選手は、優先進路を求めることなくラッシュすることができる。3名以上の選手が同時に宣言した場合はイリーガルシグナルであり、その全員が優先進路を失う。**

f. スクリメージラインから7ヤード以上離れていない選手は、ブリッツァーを装うシグナルを出すことはできない。

罰則—5ヤード、反則地点はスクリメージライン。[S18]

ARTICLE 5 ボールのハンドオフ

オフenseは、スクリメージラインの後方であれば何度でもハンドオフすることができる。

a. 選手は、スクリメージラインの後方にいるオフense選手以外のチームメイトにボールをハンドオフすることはできない。

b. スナッパーは、前方へのハンドオフを受けることはできない。

罰則—5ヤード、ベーシックスポットから施行。[S19]

セクション2 パスとファンブル

ARTICLE 1 バックワードパス

ランナーは、スクリメージラインの後方にいる時で、攻守交代の前であれば、ボールを後方にパスすることができる。

罰則－5ヤード、またチームの攻守交代前のオフENSEによるロス オブ ダウンの場合は、反則地点から施行。[S35 + S9]

ARTICLE 2 パスの成功

地面に足を付けた捕球する資格のある選手によってインバウンドで捕球されたパスまたはファンブルは成功であり、対戦相手のエンドゾーンで捕球されるまで、またはランナーのチームメートによってファンブルがキャッチされるまで、プレイが継続する。

ARTICLE 3 パスの不成功

パスは、ボールが選手によって保持されずに地面に着いた場合は、不成功となる。また、選手の足が地面を離れてパスを捕球したものの、境界線上にまたは境界線を越えて着地した場合にも、パス不成功となる。[S10]

フォワードパスが不成功となった場合、ボールは、パスを行ったチームに帰属し、プレビアススクリメージライン（すなわち、デッドボールスポット）に戻る。

バックワードパスが不成功となった場合、ボールは、パスを行ったチームに帰属し、最後に手を離れた地点（すなわち、デッドボールスポット）まで下がる。

ARTICLE 4 ファンブル

ファンブルボールが地面に着き、またはランナーのチームメート（ファンブラー）によって捕球された場合、ボールはデッドとなり、ファンブルを行ったチームに帰属し、最後に手を離れた地点（すなわち、デッドボールスポット）まで下がる。

ARTICLE 5 イリーガルタッチ

フィールド内のすべての選手は、ボールに触れ、叩きまたはキャッチする資格がある。クォーターバックは唯一、他の選手が触れた後のボールをキャッチすることが認められる。

ダウン中に自らサイドラインを割ったオフENSE選手は、その後フィールド内または空中でパスを受けることはできない。

オフENSE選手が押し出されるなどしてサイドラインを割った後、フィールドに戻った場合には、その選手には捕球する資格がある。

罰則－スクリメージラインでのロス オブ ダウン。[S9]

セクション3. フォワードパス

ARTICLE 1 リーガルフォワードパス

チームは攻守交代前に、毎回のスクリメージダウン中に、1回のフォワードパスを行うことができる。ただし、パスはスクリメージライン後方の地点から行う。

ARTICLE 2 イリーガルフォワードパス

フォワードパスは、次の場合にイリーガルとなる。

- オフENSE選手がボールリリースの時にスクリメージラインを越えていた場合。
- スクリメージラインを越えた後でボールが投げられた場合。
- オフENSEが同一のダウン中に2回目のフォワードパスを行った場合。
- ダウン中のチームの攻守交代後にボールが投げられた場合。

罰則－5ヤード、またチームの攻守交代前のオフENSEによる場合はロス オブ ダウン、反則地点から施行。[S35 + S9]

ARTICLE 3 パス妨害

パス妨害の規則は、リーガルフォワードパスプレイ中のみ、パスが成功した地点または不成功となった地点まで適用される。妨害が成立するのは、身体的接触があった場合である。

パス妨害とは、ボールが空中にある間に対戦相手を妨害するような接触をいう。ディフェンス選手には対戦相手との接触を回避する責任がある。

複数の資格のある選手が同時にかつ公正にボールに触れ、叩きまたはキャッチする行動を取った場合は、パス妨害とはならない。各チームの資格のある選手には、ボールについて平等な権利を持つ。

罰則－10ヤード、ベーシックスポットから施行。オフENSEによる反則についてロス オブ ダウン。[S33 + S9] ディフェンスによる反則についてはオートマティック ファースト ダウン。[S33 + S8]

注：パスが投げられる前のパスプレイでのまたはパスがスクリメージラインを越えなかった場合の接触は、コンタクト反則となる（R 9-1-1）。

ルール8**得点****セクション1 得点****ARTICLE 1 得点となるプレイ**

得点となるプレイに与えられる得点は、以下の通り。

タッチダウン 6点[S5]

5ヤードからのトライ フォー ポイント 1点[S5]

12ヤードからのトライ フォー ポイント 2点[S5]

トライ フォー ポイント中のディフェンスのタッチダウン 2点[S5]

セーフティー 2点（対戦相手チームに加点）[S6]

トライ フォー ポイント中のセーフティー 1点（対戦相手チームに加点）[S6]

セクション2 タッチダウン**ARTICLE 1 得点方法**

タッチダウンは、次の場合に得点となる。

- ボールを所持したランナーがフィールドを進み、対戦相手のゴールラインや、その先に入った場合。
- A 選手が対戦相手のエンドゾーンでパスをキャッチした場合。

セクション3 トライダウン**ARTICLE 1 得点方法**

トライによりタッチダウンまたはセーフティーとなった場合に、上記の通りの点数の得点の獲得となる。

ARTICLE 2 得点の機会

トライダウンとは、一方のチームに1点または2点の獲得の機会を与える追加のダウンをいう。

- 6点のタッチダウンを獲得したチームがボールをプレイに移す。ダウン中にタッチダウンの得点を獲得し、その間に試合時間が終了しても、トライダウンが与えられる。得点したチームは、レディー フォー プレイの前に1点と2点のいずれを狙うかを決定しなければならない。
- トライダウンは、ボールがレディー フォー プレイとなった時点で開始する。
- サイドラインの中間、対戦相手のフィールドの5ヤード（1点）または12ヤード（2点）ライン上でスナップを行う。
- トライダウンは、いずれかのチームが得点した場合、または規則によりボールデッドとなった場合に、終了する。
- 罰則は、トライダウンの繰り返しが求められ、または得点獲得もしくはトライダウンの終了となる。罰則の後にトライダウンが繰り返された場合であっても、得点に変更はない。トライダウンが終了するまで、決定した得点（1点または2点）の変更を行うことはできない。

ARTICLE 3 次のプレイ

トライダウンの後、ボールは対戦相手の自陣5ヤードライン上にボールを置き、プレイ再開となる。

セクション4 セーフティー**ARTICLE 1 得点方法**

次の場合にセーフティーとなる。

- ゴールライン後方でボールデッドとなり（ただし、エンドゾーンの外側からのパス不成功の場合を除く）、ボールをエンドゾーンに入れた責任が、そのゴールラインを守るチームにある場合。
- 反則による罰則が受諾され、それによりボールがオフェンスチームのゴールライン上、またはその後方に残った場合。

ARTICLE 2 セーフティー後のスナップ

セーフティーの後、得点を獲得したチームの自陣5ヤードの地点からプレイ再開となる。

セクション5 タッチバック**ARTICLE 1 タッチバックの宣言**

次の場合にタッチバックとなる。

- ゴールライン後方でボールデッドとなり（ただし、エンドゾーンの外側からのパス不成功の場合を除く）、ボールをエンドゾーンに入れた責任がそのゴールラインを攻撃するチームにある場合。
- ディフェンス選手が自陣の5ヤードラインとゴールラインの間でパスをインターセプトし、そのままエンドゾーンに入った場合。

ARTICLE 2 タッチバック後のスナップ

タッチバックの後、ディフェンスチームによる自陣5ヤードラインでのプレイ再開となる。

ルール9

選手の行為

セクション1 接触反則

ARTICLE 1 接触行為

- a. 選手は、意図的に対戦相手、または審判に接触しないものとする。
- b. 選手は、他の選手を踏みつけたり、跨いだり、立ったりしてはならない。
- c. 選手は、他の選手を掴んではならない。
- d. 静止状態の選手すべてに優先される場所があり、対戦相手は、接触を避けなければならない。
- e. ランナーには優先進路がなく、対戦相手との接触を避ける義務がある。
- f. リーガルフォワードパスが可能である限り、オフェンス選手すべてに優先進路があり、ディフェンス選手は、接触を避けなければならない。フォワードパスが空中にある間は、すべての選手にボールをキャッチする権利があるが、対戦相手に突撃したり、かいくぐったりする行為は避けなければならない。
- g. 適切なシグナルを出した、資格のあるブリッツァーすべてに優先進路があり、オフェンス選手は、接触を避けなければならない。

注：接触がなかったとしても、オフェンス選手によるブロックとみなされる場合がある。

罰則－10ヤード、ベーシックスポットから施行。ディフェンスによる反則についてオートマティック ファースト ダウン。[S38]

ARTICLE 2 対戦相手への突撃

- a. 優先進路が認められている場合でも、選手は、対戦相手に突撃したり接触したりしてはならない。
- b. 選手は、ランナーが保持しているボールに攻撃を加えたり、ボールを奪い取ったりしてはならない。

罰則－10ヤード、ベーシックスポットから施行。ディフェンスによる反則についてオートマティック ファースト ダウン。[S38]

ARTICLE 3 試合の妨害

- a. 交代選手またはコーチは、試合中にボール、選手、審判に接触したり、妨害したりしてはならない。

罰則－10ヤード、ベーシックスポットから施行。ディフェンスによる反則についてオートマティック ファースト ダウン。[S38]

セクション2 接触を伴わない反則

ARTICLE 1 スポーツマンらしからぬ行為

- a. 脅迫的な、もしくはわいせつな言葉や身振りの使用、または、敵意や侮辱を与えるような行為を行うこと。
- b. 選手が次のスポットにボールを返さない、またはデッドボールスポットの近くに置かない場合。
- c. 選手が抜き取ったフラッグを相手選手に直ちに返さない、または抜き取った地点付近に置かない場合。選手は直接、フラッグを返すことが奨励される。

罰則－10ヤード、ベーシックスポットから施行。[S27]

ARTICLE 2 不正な行為

- a. 選手は、対戦相手をブロックしないものとする。

罰則－5ヤード、ベーシックスポットから施行。[S43]

- b. ランナーは、ジャンプまたはダイブを行わないものとする。

罰則－5ヤード、またチームの攻守交代前のオフェンスによる場合は、ロス オブ ダウン、反則地点から施行。[S51]

- c. ランナーは、フラッグをガードしないものとする。

罰則－5ヤード、またチームの攻守交代前のオフェンスによる場合は、ロス オブ ダウン、反則地点から施行。[S52]

- d. 選手は、ランナーまたはランナーを装う対戦相手以外の相手選手から、フラッグを抜かないものとする。

罰則－5ヤード、ベーシックスポットから施行。[S52]

- e. 選手は、パスをキックしないものとする。この反則は、パスのステータスを変更するものではない。

罰則－5ヤード、ベーシックスポットから施行。[S19]

- f. 6名以上の選手の参加はイリーガルである。

罰則－5ヤード、反則地点はスクリメージライン、ベーシックスポットから施行。[S22]

- g. コーチおよび交代選手は、ダウン中にチームエリア外に出るはならない。

罰則－5ヤード、反則地点はスクリメージライン。[S27]

- h. 不正な装備を身に着けた、または必須の装備を身に着けていない選手にはプレイが認められない。出血している選手はフィールドから出なければならない。

選手は、審判よりそのように命じられた場合には、直ちにフィールドを出なければならない。

バイオレーション ーチャージドタイムアウト。[S3] 罰則－タイムアウトが残っていない場合は5ヤード。[S21]

セクション3 交代選手

ARTICLE 1 選手交代の手順

- a. 人数を問わず、オフェンスチームの正当な交代選手が、ボールデッド後、スナッパーがボールに触れる前に、チーム

メートと交代して試合に参加できる。

- b. 人数を問わず、ディフェンスチームの正当な交代選手が、ボールデッド後、ボールがスナップされる前に、チームメートと交代して試合に参加できる。

罰則-5ヤード、反則地点はスクリメージライン。[S22]

ルール10**罰則の施行****セクション1 一般的事項****ARTICLE 1 目に余る反則**

目に余る反則とは、選手に怪我を負わせる危険、または退場が要求されるものをいう。[S47]

退場選手は、チームエリアとフィールドを出なければならない。

ARTICLE 2 不正な戦略

チームがプレイを拒否したり、距離を縮めることを目的に、意図的に反則を繰り返したり、または規則によって具体的に定められていない、明らかに不正な行為を行ったりした場合、審判は、罰則、選手やコーチの退場、加点、試合の中断、中止を含めた、公正と判断される措置を取ることができる。

セクション2 罰則の完了**ARTICLE 1 施行の方法およびタイミング**

罰則は、その受諾、拒否、または取り消しをもって完了する。チームのキャプテンまたはコーチによって罰則が拒否される場合があるが、退場処分を受けた選手は、退場しなければならない。

反則があった場合、罰則は、レディー フォー プレイが宣言される前に完了しているものとする。

チームキャプテンとコーチのみがルールについて、審判に質問することができる。

ARTICLE 2. スナップと同時のケース

スナップと同時に発生した反則は、ダウン中に発生したとみなされ、反則地点はスクリメージラインとなる。

ARTICLE 3 同一チームによるライブボールファウル

同一チームによる複数のライブボールファウルが審判に報告された場合、審判は、オフェンスチームのフィールドキャプテンに罰則の選択肢を示すものとし、そのフィールドキャプテンは、それらの罰則から1つを選択することができる。

ARTICLE 4 オフセッティングファウル

両チームによるライブボールファウルが審判に報告された場合、その反則をもって相殺とし、再びダウンを行う。

例外：

1. ダウン中にチームの攻守交代があり、最後にポゼッションを獲得したチームが、そのポゼッション獲得前に反則をしていなかった場合は、そのチームは、オフセッティングファウルを拒否し、その反則についての罰則が完了した後に、ポゼッションを維持することができる。
2. ライブボールファウルがデッドボールファウルとして施行された場合は相殺されず、その発生時に施行される。

ARTICLE 5 デッドボールファウル

デッドボールファウルの罰則は、個別にかつ発生時に施行される。

ARTICLE 6 ピリオドの合間の反則

ピリオドの合間に発生した反則に対する罰則は、次のオフェンスシリーズの地点から施行される。

セクション3 施行手順**ARTICLE 1. ベーシックスポット**

ベーシックスポットとは、スクリメージラインのことである。

例外：

1. スクリメージライン後方でオフェンスによる反則では、ベーシックスポットとは、反則地点をいう。
2. デッドボールスポットがスクリメージラインを越えた時のディフェンスによる反則では、ベーシックスポットとは、デッドボールスポットをいう。
3. 攻守交代後の反則では、ベーシックスポットはデッドボールスポットとなる。反則が、攻守交代前に最後にボールを保有していたチームの、最後のランプレイに関連するものであり、かつデッドボールスポットの後方で発生した場合に限り、ベーシックスポットは反則地点となる。

ARTICLE 2 手順

ライブボールファウルの施行地点は、罰則において他の説明がない限り、前回のスクリメージラインとなる。

デッドボールファウルの施行地点は、次のスクリメージラインである。

両チームによるデッドボールファウルは相殺され、ダウンがカウントされる。

タッチダウンまたはトライダウン中、またはその後の反則は、次の通りである。

1. タッチダウン中に得点したチームではない方のチームによる10ヤード罰則の反則は、トライダウンの時に施行する。その他の反則は、規則により却下される。
2. タッチダウンの後、トライダウン時のレディー フォー プレイ前の反則は、トライダウンの時に施行する。
3. トライダウン中に得点したチームではない方のチームによる10ヤード罰則の反則は、次のステップの時に施行される。その他の反則は、規則により却下される。
4. トライダウン後の反則は、次のステップの時に施行される。

ARTICLE 3 ハーフディスタンスの施行

トライダウンを含む距離の罰則は、施行地点からオフェンスチームのゴールラインまでの距離の半分を超えないこととする。

施行方針

規則の理解を助けるためのクイックガイドライン。正確な施行は規則によって行わなければならない。

テクニカルファウルはスクリメージラインから施行する。

イリーガルスナップ、ディレイオブゲーム（ボールデッドのまま）。

ディレイオブパス、イリーガルタッチ、エンクロッチメント、フォルススタート、イリーガルモーション、イリーガルランプレイ、オフサイド、イリーガルシグナル、イリーガルブリッツ、イリーガルブリッツァーシグナル、サイドライン妨害、イリーガルな選手交代。

ランナーによってのみ行われる反則はスポットの反則であり、ロス オブ ダウンが含まれる。

イリーガルなフォワードパスとバックパス、ジャンピング、ダイビング、フラッグガーディング

ランナーによるイリーガルキックの場合はボールデッドとなり、罰則はデッドボールファウルとして施行される。

プレイ中の反則は、ベーシックスポットから施行する。

イリーガルハンドオフ、ブロック、イリーガルフラッグプル、パスのキック、パス妨害、イリーガルコンタクト、ターゲティング、試合妨害、不正参加、スポーツマンらしからぬ行為。

ベーシックスポットは、オフェンスによる反則ではオフェンスにとって最も不利なスクリメージラインと反則地点となり、またディフェンスによる反則ではディフェンスにとって最も不利なスクリメージラインとデッドボールスポットとなる。

プレイ中の両チームによるライブボールファウルは相殺され、ダウンのやり直しとなる。

例外：攻守交代前、最後にボールを保有していたチームは、反則がボール獲得前である場合を除き、罰則の相殺を拒否してボールの保有を継続することができる。最後にボールを保有していたチームによる反則が施行される（「クリーンハンドの原則」）。

攻守交代後の反則は、デッドボールスポットから施行される。反則地点とデッドボールスポットの間の最も不利なスポットの原則は、最後のランプレイについてのみ適用される。

ルール11

審判団の責務

セクション1 通常の責務

ARTICLE 1 審判の権限

審判の権限は、コイントスをもって開始し、レフリーが最終得点を宣言した時に終了する。[S14]

ARTICLE 2 審判の人数

試合は、審判2名（レフリーとフィールドジャッジ）、3名（レフリー、フィールドジャッジ、ラインズマン）、または4名（レフリー、フィールドジャッジ、ラインズマン、バックジャッジ）の監督下で行われる。

ARTICLE 3 責務

- 各審判には、IFAFフラッグフットボール審判マニュアルに定める特定の責務があるが、各自がその判断に関して同等の責任と権限を有する。
- 審判全員が、IFAFフラッグフットボール審判マニュアルに定めるユニフォームと装備を着用するものとする。

セクション2 レフリー (R)

ARTICLE 1 ポジション

レフリーの当初のポジションは、オフenseチームのフィールドの後方、フィールドジャッジ (FJ) 寄りの位置である。2人体制の場合は、レフリーは、ラインズマンを兼ねるため、スクリーメージラインにポジションを取る。

ARTICLE 2 基本的責務

- レフリーは、試合全体を監督・監視し、得点について唯一、権限を持ち、規則およびその他の試合に関する事項に対するレフリーの決定は、最終決定である。
- レフリーは、フィールドを点検し、異常があった場合には試合運営者、コーチおよび他の審判に報告する。
- レフリーは、選手の装備について管理権限を持つ。
- レフリーは、レディーフォープレイを示し、カウントを指示し、25秒カウントを計測し、チャージドタイムアウトの回数を数え、新しいオフenseシリーズを与え、罰則を施行する。
- レフリーは、資格剥奪の際には、両チームのヘッドコーチに告知する。
- レフリーは、オフense選手の人数をカウントする。
- スナップの後、レフリーは、スクリーメージライン後方でのプレイについての判定を担当する。レフリーは、クォーターバックの監視を担当する。

セクション3 ラインズマン (LM)

ARTICLE 1 ポジション

ラインズマンの当初のポジションは、ダウンボックスのあるサイドラインのスクリーメージラインの延長上である。

ARTICLE 2 基本的責務

- ラインズマンは、ダウンボックスの運用を担当する。
- ラインズマンは、オフense選手の人数をカウントし、またダウンの数を確認する。
- ラインズマンは、スクリーメージラインおよび自身が管轄するサイドラインについて確認権限を持つ。
- ラインズマンは、自身が管轄するフィールドのスクリーメージラインを、ボールが越えた時点からのプレイについて判定を担当する。ラインズマンは、自身が管轄するサイドラインでのフォワードプロGRESSをレフリーに伝える。

セクション4 フィールドジャッジ (FJ)

ARTICLE 1 ポジション

フィールドジャッジの当初のポジションは、ラインズマンの逆サイドのサイドラインの7ヤードマーカの延長線上である。

ARTICLE 2 基本的責務

- 3人体制の場合、フィールドジャッジは、試合の計時またはゲームクロックオペレーターの監督を担当する。
- フィールドジャッジは、ディフェンス選手の人数をカウントする。
- フィールドジャッジは、自身が管轄するサイドラインについて確認する権限を持つ。
- フィールドジャッジは、自身が管轄するフィールドのスクリーメージラインを、ボールが越えた時点からのプレイについて判定を担当する。フィールドジャッジは、自身が管轄するサイドラインでのフォワードプロGRESSを、レフリーに伝える。

セクション5 バックジャッジ (BJ)

ARTICLE 1 ポジション

バックジャッジの当初のポジションは、ラインズマン側のサイドラインの7ヤード以上、後方の地点である。

ARTICLE 2 基本的責務

- バックジャッジは、試合の計時またはゲームクロックオペレーターを監督を担当する。
- バックジャッジは、ディフェンス選手の人数をカウントする。
- バックジャッジは、自身が管轄するエリアでのロングパスの行方の確認と、ボールの状況の判断について担当する。バックジャッジは、フィールド最深部でのフォワードプロGRESSをレフリーに伝える。

罰則一覧

表記：「O」は審判のシグナルの番号、「RSA」は規則とその条項番号、「E」は施行地点を指す。

	O	R-S-A	E
オートマテックファーストダウン (AFD)			
ディフェンスによるパス妨害 [10ヤード]	33	7-3-3	BS
イリーガルコンタクト [10ヤード]	38	9-1-1	BS
ターゲティング [10ヤード]	38	9-1-2	BS
試合妨害 [10ヤード]	38	9-1-3	BS
ロスオブダウン (LOD)			
ディレイオブパス	21	7-1-3	SL
イリーガルタッチ	9	7-2-4	SL
イリーガルバックワードパス [5ヤード]	35	7-2-1	SF
イリーガルフォワードパス [5ヤード]	35	7-3-2	SF
ジャンピングまたはダイビング [5ヤード]	51	9-2-2	SF
フラッグガーディング [5ヤード]	52	9-2-2	SF
オフェンスによるパス妨害 [10ヤード]	33	7-3-3	BS
5ヤード罰退			
ランナーによるイリーガルキック	19	6-1-1	DB
イリーガルスナップ	19	7-1-1	DB
ディレイオブゲーム	21	7-1-1	DB
イリーガルスナップ	19	7-1-2	DB
エンクローチメント	19	7-1-3	SL
フォルススタート	19	7-1-3	SL
イリーガルモーション	19	7-1-3	SL
イリーガルランプレイ	19	7-1-3	SL
オフサイド	18	7-1-4	SL
イリーガルシグナル	18	7-1-4	SL
イリーガルブリッツ	18	7-1-4	SL
イリーガルブリッツァー シグナル	18	7-1-4	SL
イリーガルハンドオフ	19	7-1-5	BS
イリーガルバックワードパス [LOD]	35	7-2-1	SF
イリーガルフォワードパス [LOD]	35	7-3-2	SF
ブロック	43	9-2-2	BS
ジャンピングまたはダイビング [LOD]	51	9-2-2	SF
フラッグガーディング [LOD]	52	9-2-2	SF
イリーガルフラッグプル	52	9-2-2	BS
パスのイリーガルキック	19	9-2-2	BS
不正参加	22	9-2-2	BS
サイドライン妨害	27	9-2-2	SL
不正な選手交代	22	9-3-1	SL
10ヤード罰退			
オフェンスによるパス妨害 [LOD]	33	7-3-3	BS
ディフェンスによるパス妨害 [AFD]	33	7-3-3	BS
イリーガルコンタクト [AFD]	38	9-1-1	BS
ターゲティング [AFD]	38	9-1-2	BS
試合妨害 [AFD]	38	9-1-3	BS
スポーツマンにふさわしくない行為	27	9-2-1	BS
チャージドタイムアウト			
選手が不正な装備を身に付け、フィールドから出ない場合	3	9-3-2	DB
選手が必須の装備を身に付けず、フィールドから出ない場合	3	9-3-2	DB
選手が出血しており、フィールドから出ない場合	3	9-3-2	DB
ロスオブハーフディスタンス			
距離の罰則がゴールラインまでの距離の半分を超えた場合		10-2-3	