

	R レフリー	D J ダウンジャッジ	F J フィールドジャッジ	S J サイドジャッジ	得点版
ス ナ ッ プ 前	・ダウン数、ヤード数を確認する。 ・手を挙げているブリッツァー候補とQBを結ぶ線の延長線上に位置する。2QBの場合はFJ側サイドライン、QBの真横を目安に位置する。 ・攻撃側チームのゴールライン、エンドラインに責任を持つ。 ・他の審判員の準備状況を確認し、レディーフォープレイを宣告する。 ・攻撃側のフォーメーションをチェックし、攻撃側のプレイヤーの人数を確認する。 ・フォルス・スタート、不正なモーション、不正なスナップ等について注意する。	・ダウン数、ヤード数を確認する。 ・DJの当初のポジションは、ダウン標示器（メインスタンドの向かい側）のあるサイドライン側に位置する。（四つ木会場：川側、篠崎会場：下流側） ・サイドライン上でスクリメージラインをまたいで立つ。 ・ゲームの遅延（ディレーオブゲーム）についてチェックする。 ・攻撃側のプレイヤーの人数を確認する。 ・フォルス・スタート、不正なモーション、不正なスナップ、オフサイド等に注意する。	・ダウン数、ヤード数を確認する。 ・FJ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。 ・FJの当初のポジションは、ダウン標示器の逆サイド側に位置する。（メインスタンド側） （四つ木会場：土手側、篠崎会場：上流側） ・FJ、SJは足を伸ばしてボールデッドの位置を示す。 ・FJはRがボールを設置した後スクリメージラインから7ヤード地点のサイドライン上に位置し、ブリッツァー候補が7ヤード以上離れているか（FJが立つ位置とSJが置いた7ヤードマーカーを結ぶ仮想線を7ヤードの基準とする）を確認する。 ・FJ、SJは守備側のプレイヤーの人数を確認する。	・SJの当初のポジションは、ダウン標示器側に位置する。（四つ木会場：川側、篠崎会場：下流側） ・FJ、SJは足を伸ばしてボールデッドの位置を示す。 ・SJはDJとボールデッド地点管理を交代したら、LoSから7ヤード地点のサイドライン上にマーカーを設置後、7ヤード以上「後方」の地点に位置する。 ・FJ、SJは守備側のプレイヤーの人数を確認する。 ・SJはRによるレディーフォープレイから25秒を計時する。 - 発声をカウントアップで行う（10・20・21・22・23・24・ホイッスル）	・得点の掲示 ・試合時間の計時の予備（FJの予備） ・ダウン数の確認 ・得点板用補助記録用紙に得点経過を書き込む。

	R レフリー	D J ダウンジャッジ	F J フィールドジャッジ	S J サイドジャッジ	得点版
スクリーメージプレー中	・LoSより後方及びブリッツァー周辺の反則やプレー（サック、セーフティを含む）を主として確認する。 ・7秒ルールに責任を持つ。スナップから7秒までカウントを発声で行なう。（1・2・～・6・ホイッスル） ・不正なフォワードパス、QBのスクリーメージラインの侵入に注意する。 ・投げられたパスがフォワードパスかバックワードパスかに注意する。バックワードパス、あるいは、QBが複数いるプレーの場合のLoSより後ろのフォワードパスのサインを出す。 ・ブリッツァーとその周辺で起こる反則（シールドイングなど）について注意する。 ・QBがパスをリリース後のブリッツァーやその他のプレーヤーとの接触について確認する。 ・ボールデッド後、正確な前進地点を他の審判員と確認する。	・守備側のオフサイドに注意する。 ・自分のサイドに来たプレーの最前進地点に責任がある。 ・プレーの流れが自分のサイドとは反対側の場合、流れの方向を注意深く読み、看視し、全体をカバーする。 ・ランプレーの場合の正当性を確認する（イリーガルラン） ・ボールがLoSを越えるまでLoS付近位置に留まり（時と場合による）、LoSを越えたら、守備側エンドゾーンの方方向に下がり、FJ、SJの補助をする。特に、ランナーがサイドラインを踏むなどを注意する。また、スクリーメージラインを越えてのパス、ピッチなどに注意する。 ・ボールデッド後、正確な前進地点を他の審判員と確認する	・F Jは不正なラッシュについて特に注意する。 ・F Jは自分のサイドに来たプレーの最前進地点に責任がある。 ・F Jはプレーの流れが自分のサイドとは反対側の場合、流れの方向を注意深く読み、看視し、全体をカバーする。 ・F Jはフォワードパスと判断したら、最初の地点から守備側エンドゾーンの方方向に下がり、SJとともに、フォワードパスのキャッチに対する妨害について注意する。 ・ボールデッド後、正確な前進地点を他の審判員と確認する。	・常にプレーの流れを注意深く読み、看視し、全体をカバーする。 ・守備側チームのゴールライン、エンドラインに責任を持ち、いかなる場合も、一番早くその位置に入らなければならない。深いパスのレシーバーに追い越されないこと。（ロングゲインの際は、ゴールライン上やハーフライン上で判定できるように備える。） ・フォワードパスのキャッチに対する妨害について特に注意する。 ・ボールデッド後、正確な前進地点を他の審判員と確認する。	

	R レフリー	D J ダウンジャッジ	F J フィールドジャッジ	S J サイドジャッジ	得点版
タイムアウト	・要求されたチームの方向に向かって、両腕を肩の高さに振り下ろす動作を3回行ない、タイムアウトであることを示す。 ・両チームのタイムアウトの数と、残り時間を他の審判員と確認する。 ・両チームにそれぞれ、残りのタイムアウトの数を知らせる。 ・S J がタイムアウト終了の告知を行ったのち、Rはその5 秒後にレディーフォープレイを宣言する。	・両チームのタイムアウトの数と、残り時間を他の審判員と確認する	・両チームのタイムアウトの数と、残り時間を他の審判員と確認する	・S J はタイムアウト間の計時を行なう。 - チームのタイムアウトは 60 秒であり延長はできない。両チームの合意があった場合は短縮することを可能とする。 - タイムアウトの終了時にRおよび両チームに対して告知を行う。 ・両チームのタイムアウトの数と、残り時間を他の審判員と確認する。	

	R レフリー	D J ダウンジャッジ	F J フィールドジャッジ	S J サイドジャッジ	得点版
レフリータイムアウト	・タイムアウトのシグナルを出した後、両手で胸を叩いて、レフリー・タイムアウトであることを示す。 ・タイムアウトの必要がなくなったら、直ちにレディーフォープレイを宣告する。(負傷者のためのタイムアウトは、必要なだけ十分に時間をとる。負傷したプレーヤーの安全確保が最優先される。) ・何らかの理由でゲームが中断された場合は、ボールの位置、ボールの所有、ダウン数、試合の残り時間を確認する。	・何らかの理由でゲームが中断された場合は、ボールの位置、ボールの所有、ダウン数、試合の残り時間を確認する。	・何らかの理由でゲームが中断された場合は、ボールの位置、ボールの所有、ダウン数、試合の残り時間を確認する。	・何らかの理由でゲームが中断された場合は、ボールの位置、ボールの所有、ダウン数、試合の残り時間を確認する。	

	R レフリー	D J ダウンジャッジ	F J フィールドジャッジ	S J サイドジャッジ	得点版
反則発生時および罰則の施行時	・反則をコールするときは、ファウル・マーカを適切な位置に置くとともに、反則を犯したプレーヤーのポジションまたは番号を確認する。 - ライブファウルは、反則が発生した時点でのボールの状態を憶え、ボールデッドまでホイッスルは吹かない。デッドボールファウルは、直ちにホイッスルを吹く。 ・ボールデッドの地点(ボールの前進地点)、およびプレビマス・スポットを確認し、マークする。 ・ボールがデッドの地点にならない場合は、ボールデッドの地点にセットする。 ・反則の報告を受けたら、キャプテンに説明する前に両サイドラインに向かって、プレ・シグナルを出す。デッドボール・ファウルの場合は、反則のシグナルの前にデッドボールのシグナルを出す。	・反則をコールするときは、ファウル・マーカを適切な位置に置くとともに、反則を犯したプレーヤーのポジションまたは番号を確認する。 - ライブボール中は、反則が発生した時点でのボールの状態を憶えておき、ボールデッドまでホイッスルは吹かずにおく。デッドボールファウルは、直ちにホイッスルを吹く。 - コールした反則について、その内容を口頭でRに伝える。 ・ボールデッドの地点(ボールの前進地点)、およびプレビマス・スポットを確認し、マークする。 ・Rが反則施行を開始したら、サイドライン上をRと同じ方向へ、同じ距離だけ移動する。Rとともに目視により再確認する。 ・Rが適切に反則を施行したか否かを確認する責任がある	・反則をコールするときは、ファウル・マーカを適切な位置に置くとともに、反則を犯したプレーヤーのポジションまたは番号を確認する。 - ライブボール中は、反則が発生した時点でのボールの状態を憶えておき、ボールデッドまでホイッスルは吹かずにおく。デッドボールファウルは、直ちにホイッスルを吹く。 - コールした反則について、その内容を口頭でRに伝える。 ・ボールデッドの地点(ボールの前進地点)、およびプレビマス・スポットを確認し、マークする。 ・Rが反則施行を開始したら、サイドライン上をRと同じ方向へ、同じ距離だけ移動したのち7yd進む。Rとともに目視により再確認する。 ・Rが適切に反則を施行したか否かを確認する責任がある	・反則をコールするときは、ファウル・マーカを適切な位置に置くとともに、反則を犯したプレーヤーのポジションまたは番号を確認する。 - ライブボール中は、反則が発生した時点でのボールの状態を憶えておき、ボールデッドまでホイッスルは吹かずにおく。デッドボールファウルは、直ちにホイッスルを吹く。 - コールした反則について、その内容を口頭でRに伝える。 ・ボールデッドの地点(ボールの前進地点)、およびプレビマス・スポットを確認し、マークする。 ・Rが反則施行を開始したら、サイドライン上をRと同じ方向へ、同じ距離だけ移動したのち7yd進む。Rとともに目視により再確認する。 ・Rが適切に反則を施行したか否かを確認する責任がある	

	R レフリー	D J ダウンジャッジ	F J フィールドジャッジ	S J サイドジャッジ	得点版
反則発生時および罰則の施行時	・キャプテンに反則と選択の内容を説明し、キャプテンの選択に従う。その選択に従い、メイン側サイドラインに向かって、再度、反則のシグナルを出す。続いて反則を犯したチームの方向を指し示す。反則が受諾された場合、罰則を施行する。 ・反則が辞退されれば、罰則辞退のシグナルを出す。 ・罰則を施行する場合、ボールを移動し、罰則の施行結果に基づいた地点に置く。 DJ とともに目視により再確認する。				

	R レフリー	D J ダウンジャッジ	F J フィールドジャッジ	S J サイドジャッジ	得点版
ハーフタイム	・フィールド上からプレーヤーが全て退場したら、計時を開始(または指示)する。			・フィールド上からプレーヤーが全て退場したら、計時を開始(または指示)する。	