

**日本オーストラリアンフットボール協会**  
**2013年度 試合規定**



# 序文

## A. AFL JAPAN試合規定に関して

この試合規定には AFL JAPAN によって管理され定められた試合規定が記載されている。AFL のルールを基に日本における試合の質の向上を目的として変更を加えたものであり、試合規定に記載されていないものはすべてAFLのルールと同じとする。

## B. AFL JAPAN試合規定の適用

この試合規定は AFL JAPAN に加入する団体、または関連する団体に適用される。AFL JAPAN によって主催され運営される公式戦やリーグ戦に適用される。

## C. AFL JAPAN試合規定の変更

AFL JAPAN 運営委員会によって承認が得られた変更は年度の途中であっても認められる。その際は公式戦が行われる前、変更が決定した時点で加入団体、関連団体に変更の内容を伝達する。

# 試合運営の規定

## 1. グラウンド

### 1.1 プレーエリア

AFLルールに定められたフルオーバルでの試合が行えない場合、ラグビーグラウンドやサッカーグラウンドを代用する。その際のプレーエリアは以下のように規定する。

### 1.2 50mアーク

50mアークはグラウンドに描かない。

### 1.3 センタースクエア

センタースクエアは各辺が30mの正方形とする。

### 1.4 センターサークル

センターサークルは直径8メートルの1重の円とする。

### 1.5 ゴールスクエア

ゴールスクエアはゴールラインの長さを1辺の長さとする正方形とする。

### 1.6 ゴール・ビハインドポスト

ゴールポストは最低でも2m以上とする。ゴールポストがすでに設置されているグラウンドではビハインドラインの長さをゴールラインの長さに合わせて、ビハインドポストを設置する。

金属等の怪我の恐れのある素材を除いて、協会の判断でパットは設置しなくてもよいものとする。

## 2. フットボール

### 2.1 公式球の使用

試合は全て AFL JAPAN の公式球を使用する。

### 2.2 スペアボール

両エンドのプレーエリア外にスペアボールを少なくとも1つ用意しておく。

### 2.3 フットボールの確認

フットボールはアンパイアが確認して、両チームのキャプテンに確認をとる。

### **3. チーム**

#### **3.1 チームの人数**

AFLルールに定められたフルオーバルでの試合が行えない場合、試合中プレーエリアに入れるプレーヤーは、7人以上、9人以下で、インターチェンジプレーヤーの人数は無制限とする。7人未満のチームは試合放棄とみなされる。

#### **3.2 チームオフィシャルとランナー**

試合中プレーエリアに入れるチームオフィシャルとランナーは1チーム2名ずつまでとする。ランナーとオフィシャルはそれぞれ違うユニフォームや腕章、ゼッケン等で区別される。

#### **3.3 AFL JAPAN 会員証の携帯**

試合中プレーエリアに入るプレーヤー、チームオフィシャル、ランナーは試合に AFL JAPAN 会員証を携帯し、試合運営本部より求められた際はその会員証を提示しなくてはならない。

### **4. インターチェンジ監視委員**

#### **4.1 インターチェンジ監視委員の代用**

インターチェンジ監視委員は任命せず、インターチェンジの際の違反は、マッチコミッショナー、タイムキーパー、バウンダリーアンパイア、フィールドアンパイアが監視する。プレーヤーの交代は自由に行うことができる。

### **5. アンパイア**

#### **5.1 フィールドアンパイア**

協会のアンパイア講習会を受け、認められた者のみが公式戦においてフィールドアンパイアを務めることができる。フィールドアンパイアは2人とする。AFL JAPAN競技運営部が試合毎にフィールドアンパイアを指名する。

#### **5.2 ゴールアンパイア・バウンダリーアンパイア**

協会からの選出、または両チームから公平に選出され、協会やフィールドアンパイアが認めた者のみが務めることができる。

#### **5.3 フィールドアンパイアの権限**

フィールドアンパイアは試合中、全ての判定を覆す権限を持っている。

## **6. プレーヤーのユニフォーム**

### **6.1 チームユニフォーム**

チームのユニフォームはジャンパー、パンツ、ソックスが全て同一のものでなくてはならない。また、ジャンパーには背番号をつけなくてはならない。この規定に違反した場合はレポートプレーとみなされる。一部ロゴのみが違うなど全体のバランスを大きく崩さないユニフォームについてはマッチコミッショナーの許可を得た上で特別に着用が許される。

### **6.2 アンダーウェア・サポーター**

アンダーウェアの着用は認められているが、チームユニフォームの色や長さを考慮しユニフォームの統一感を著しく乱すものであってはならない。  
特別な理由で(怪我や怪我予防のため)規定以外のものを身につける場合は試合前にマッチコミッショナーの許可を得なくてはならない。プレーヤーに怪我をさせる可能性のあるサポーターに関しては認めない。

## **7. クォーターやインターバルの時間**

### **7.1 試合時間**

試合時間は15分間に区切られた4クォーターで計60分間とする。各クォーターの15分間は計時を止めない。試合時間は15分のクォーター制とするが、大会やリーグ戦によって変更することができる。

### **7.2 インターバル**

クォーター間のインターバルは以下の通りとなる。

- (a) 第1クォーターの終わりと第2クォーターの始まりの間は長くとも5分間とする。
- (b) 第2クォーターの終わりと第3クォーターの始まりの間は長くとも15分間とする。
- (c) 第3クォーターの終わりと第4クォーターの始まりの間は長くとも5分間とする。

各インターバルの時間は大会やリーグ戦によって変更することができる。

### **7.3 タイムキーパー**

タイムキーパーは協会から指名された1名が務める。

## **8. 試合開始とエンドの選択**

### **8.1 試合開始の手順**

アンパイアはプレーエリアに入る前に両チームのプレーヤーのチェックや、ルールの説明などを行う。

### **8.2 エンドの選択**

エンドの選択は試合前に両チームのキャプテンによって行われる。フィールドアンパイアによって選ばれたゲストまたは観客のコイントスによってエンドの選択を行う。コイントスを行うゲストまたは観客が、どちらのキャプテンがコールするか選ぶことができる。

### **8.3 センターバウンス時の人数**

AFLルールに定められたフルオーバルでの試合が行えない場合、センターバウンスの際にセンタースクエア内に入れる人数は各チーム3人までとする。

## **9. 50mペナルティー**

### **9.1 距離の変更**

AFLルールに定められたフルオーバルでの試合が行えない場合、50mペナルティーに値するペナルティーは30mペナルティーとする。

## **10. レポートプレー**

### **10.1 レポートプレー記録の報告**

レポートプレーを記録した書類は速やかに協会に提出される。レポートプレーが記録された試合からなるべく早い段階で会議を開く。当事者にも会議の日時を伝え参加を促すが、参加しなかった場合はその権利を放棄したものとみなす。

### **10.2 制裁の決定**

制裁は主に試合の試合出場停止、チームのポイント減点、チームの試合出場停止で行われる。制裁の内容は協会によって慎重に決定され、当事者やチームに報告される。

### **10.3 出場停止期間の適用**

AFLルールの出場停止期間の条項は適用とならず、協会独自に出場停止期間を設定する。

## **11. 退場・一時退場**

### **11.1 退場**

フィールドアンパイアにより退場が指示された場合、代わりのプレーヤーを補充することはできない。

### **11.2 一時退場**

レポートプレーを行ったプレーヤーに対してフィールドアンパイアの判断で一時退場が適当とみなされた場合、そのプレーヤーはプレーエリアを離れることを指示され、15分間の一時退場となる。その時間にインターバルの時間はいれない。15分間は代わりのプレーヤーを補充することはできない。

### **11.3 プレーヤーの減少**

プレーヤーの退場でチームの人数が7人未満になった場合、そのチームは試合の放棄とみなされる。

## **12. 特記**

### **12.1 AFLルールとの相違**

AFLルールに規定されている「15. 4. 5禁止されているコンタクトプレイとフリーキック (o)」のルールは AFL Japan の公式戦においては適用されない。