

オーストラリアンフットボール ルールブック ～2013～



<http://www.jafl.org>

Copyright (C) 2013 AFL Japan. All Rights Reserved

目次

パートA:序文

- A. ルールブックに関して
- B. ルールの適用
- C. オーストラリアンフットボールの本質と目的
- D. ルールの目的

パートB:競技全般についてと定義

1. 定義と解釈

- 1. 1 定義
- 1. 2 解釈
- 1. 3 AFL ルールの優先
- 1. 4 ルールの変更

プレイエリアとポジション

パートC:運営の規定

2. 運営団体

- 2. 1 定義
- 2. 2 ルールの適応
- 2. 3 変更、免除

3. プレイエリアとゴールポスト

- 3. 1 全般について
- 3. 2 プレイエリア
- 3. 3 プレイエリア内に描かれるライン
- 3. 4 センタースクエアの位置の変更
- 3. 5 ゴールポストとビハインドポスト
- 3. 6 ゴールスクエアとキックオフライン
- 3. 7 アンダーエイジコンペティション

4. フットボール

- 4. 1 寸法と重さ
- 4. 2 フットボールの提供と選択

5. チーム

- 5. 1 チームの人数
- 5. 2 人数の変更

- 5. 3 チームシート
- 5. 4 試合中のジャージ交換
- 5. 5 プレイヤー人数の確認

6. チームオフィシャルとチームランナー

- 6. 1 運営団体による管理
- 6. 2 チームオフィシャルとチームランナーの役割

パートD: 試合前と試合中の規定

7. インターチェンジ

- 7. 1 インターチェンジ監視委員の任命と義務
- 7. 2 インターチェンジの手順
- 7. 3 担架の使用
- 7. 4 インターチェンジ監視委員が不在のとき
- 7. 5 ルール7に関する違反行為

8. アンパイア: 責務と役割

- 8. 1 アンパイアの任命と責務
- 8. 2 アンパイアの責務

9. プレイヤーのアクセサリー、スパイク、防具

- 9. 1 解釈
- 9. 2 禁止されている用具
- 9. 3 検査
- 9. 4 一時退場

10. タイムキーパー、試合時間、クォーターやインターバルの時間について

- 10. 1 試合の時間とインターバルの時間
- 10. 2 タイムキーパー
- 10. 3 サイレンを鳴らす手順
- 10. 4 開始から終了まで
- 10. 5 計時の停止と再開
- 10. 6 許可されていない者のプレイエリアへの侵入と試合の終了
- 10. 7 試合の放棄

11. 試合開始とエンドの選択

- 11. 1 エンドの選択
- 11. 2 試合開始
- 11. 3 ボールのバウンス

12. 得点:ゴールとビハインド

- 12. 1 ゴールとビハインド
- 12. 2 オールクリアとタッチオールクリア
- 12. 3 ゴールとビハインドの合図
- 12. 4 フリーキックとオールクリアの関係
- 12. 5 クォーター終了後に認められるゴールもしくはビハインド
- 12. 6 クォーター終了後のフリーキック
- 12. 7 得点の記録

13. ビハインド後のキックイン

- 13. 1 キックイン
- 13. 2 アンパイアの指示と正しくプレイ再開されなかった場合
- 13. 3 ゴールアンパイアの合図の後のプレイ再開
- 13. 4 攻撃側のチームがプレイ再開を遅らせた場合
- 13. 5 オフィシャルが50mアークに入った場合

14. マーク

- 14. 1 定義
- 14. 2 特別な状況
- 14. 3 マークを取ったプレイヤー
- 14. 4 タッチプレイオンの合図
- 14. 5 マークが認められなかった場合
- 14. 6 マークの取り消し

15. フリーキック

- 15. 1 定義
- 15. 2 フリーキックとポゼッションの関連
- 15. 3 フリーキックとボールの処理の関連
- 15. 4 フリーキック
 - ～認められているコンタクトプレイと認められていないコンタクトプレイ～
- 15. 5 フリーキック～アンパイアとの関連～
- 15. 6 フリーキック～アウトオブバウンスとの関連～
- 15. 7 フリーキック～ラッシュビハインド～
- 15. 8 フリーキック～ゴールポストを揺らした場合～
- 15. 9 フリーキック～レポートプレイ～
- 15. 10 フリーキック～その他のプレイ～
- 15. 11 ボールを処理した後のフリーキック
- 15. 12 フリーキック～スタジアムの屋根に当たったとき～

16. マークやフリーキックからの処理

- 16. 1 マークと10mプロテクトエリア
- 16. 2 マークからのプレイ
- 16. 3 ゴールへのキック
- 16. 4 ゴールライン、ビハインドラインからのボールの処理
- 16. 5 ボールの処理～アウトオブバウンスから～
- 16. 6 フリーキックやマークが認められたプレイヤーが怪我をしたとき
- 16. 7 ボールを処理する前のその他の違反

17. プレイオンとアドバンテージルール

- 17. 1 プレイオン
- 17. 2 プレイオンの状況
- 17. 3 アドバンテージルール

18. 50mペナルティー

- 18. 1 50mペナルティーが認められる場合
- 18. 2 50mペナルティーが与えられたとき
- 18. 3 特別な規定

19. プレイヤーやオフィシャルに対するレポート

- 19. 1 レポートの義務
- 19. 2 レポートプレイ
- 19. 3 レポートの手順
- 19. 4 制裁と出場停止

20. 退場

- 20. 1 適用
- 20. 2 退場
- 20. 3 その他のレポートプレイ
- 20. 4 代わりのプレイヤー
- 20. 5 一時退場
- 20. 6 退場の合図と手順
- 20. 7 プレイヤーの減少

21. アンチドーピングポリシー

- 21. 1 適用
- 21. 2 解釈

22. 感染症の疾病に関して

- 22. 1 出血の意味
- 22. 2 試合中の出血
- 22. 3 出血時のアンパイアの役割
- 22. 4 わずかな出血が認められた場合
- 22. 5 運営団体による変更
- 22. 6 指示に従わなかった場合
- 22. 7 クォーター終了時の特別な状況
- 22. 8 故意に血を付けた場合
- 22. 9 手袋
- 22. 10 血の付いた物の処理
- 22. 11 ロッカールーム
- 22. 12 衛生
- 22. 13 トレーナー
- 22. 14 運営団体による制裁

パート A: 序文

A. このルールブックに関して

このルールブックにはAFLによって管理され定められたオーストラリアンフットボールのルールを記載している。

B. ルールの適用

このルールはAFLに加入した団体、AFLに関連する団体に適用される。未成年のプレイヤーが行う試合についてはこのルールに基づいて適切な修正を加えることを認める。

C. オーストラリアンフットボールの本質と目的

オーストラリアンフットボールはルールに則って2チームの間で競われるスポーツで、それぞれのチームの目的は相手のチームよりもたくさんの得点を得て試合に勝つことである。試合終了時までこのルールに従ってより多くの得点を入れたチームがオーストラリアンフットボールの試合の勝者となる。試合終了時に両チーム同点の場合は引き分けとなる。

D. ルールの目的

このルールブックはどのようにオーストラリアンフットボールの試合が行われるのかを説明すると共に、以下の事柄を守ってプレイすることを求める。

- (a) オーストラリアンフットボールの試合ではスポーツマンシップに則ってフェアにプレイする。
- (b) オーストラリアンフットボールはコンタクトスポーツであることを踏まえたうえで、試合中のプレイヤーの怪我を防ぐように最善の努力を行う。

パート B: 競技全般についてと定義

1. 定義と解釈

1.1 定義

特別な説明がない限り、以下の用語は次のような意味で使われている。

AFL

：オーストラリアンフットボールリーグ。

AFL Anti-Doping Code (AFL アンチドーピング規約)

：AFL の認める競技に出場するプレイヤーの薬物使用や投与を規制する AFL によって採用されている規約。

AFL Rules (AFL ルール)

：AFL の規約または条項、AFL 委員会によって長年培われてきた AFL の規定、決議や決定、AFL プレイヤーのルールなど。

All Clear or Touched All Clear (オールクリア、タッチオールクリア)

：ゴールかビハインドかを決定するときにフィールドアンパイアからゴールアンパイアに出される言葉や合図。

Arena (アリーナ)

：プレイが行われるグラウンドとそれを囲むフェンスの内側。

Australian Football (オーストラリアンフットボール)

：これらのルールに基づいて行われる 2 チーム間で競われるスポーツ。

Behind (ビハインド)

：ルール 1 2. 1. 2 によって定められた状況で、得点が 1 点入る。

Behind Line (ビハインドライン)

：ゴールポストとビハインドポストの間に引かれる白い直線。

Boundary Line (バウンダリーライン)

：ルール 3. 2 によって定められたプレイグラウンドとその外を分ける白線。

Centre Circles (センターサークル)

：ルール 3. 3 によって定められたエリア。

Centre Square (センタースクエア)

：ルール 3. 3 によって定められたエリア。

Charge or Charging (チャージ、チャージング)

：ルール 1 5. 4. 4 によって定められたプレイ。

Controlling Body (競技運営団体)

：ルール 2. 1 によって定められたリーグ、協会、その他の団体。

Correct Disposal or Correctly Dispose (正しいディスポサル)

：ルール 1 5. 3. 1 によって定められたボールの処理の仕方。

Correct Tackle or Correctly Tackled (正しいタックル)

：ルール 1 5. 4. 1 によって定められたプレイ。

Fifty-Metre Penalty (5 0m ペナルティー)

：フリーキックかマークが認められた位置から、さらにゴールラインの真ん中に向かって 5 0 m 前進するこ

と。

Fifty-Metre Arc（50m アーク）

：ゴールラインの真ん中から50mの距離であることを示すためにグラウンドの両側に描かれたアーク

Free Kick（フリーキック）

：ルール15によって定められた状況が起きたときにプレイヤーに対してフリーでのボールの処理が認められる。

Goal（ゴール）

：ルール12. 1. 1によって定められた状況で、得点が6点入る。

Goal Line（ゴールライン）

：ゴールポストとゴールポストの間に引かれる白い直線。

Goal Square（ゴールスクエア）

：ルール3. 6によって定められたエリア。

Handball（ハンドボール）

：片手で持ったボールを、拳をつくるようにして握ったもう片方の手で弾く動作。

Home and Away Matches（ホームアンドアウェイマッチ）

：優勝チームを決めるときやファイナルシリーズに残るチームを決めるときに行う、両チーム同士の試合。

Interchange Area（インターチェンジエリア）

：バウンダリーラインに描かれたプレイヤーが交代するときに通るエリア。

Interchange Player(s)（インターチェンジプレイヤー）

：プレイには参加していないがチームのリストに記載されていて、いつでもプレイ中のプレイヤーと交代が認められているプレイヤー。

Interchange Steward（インターチェンジ監視委員）

：競技運営団体から任命され、試合中にプレイヤーの交代を監視する人。

Kick or Kicking（キック）

：膝よりも下でフットボールを蹴る動作。

Kick-Off Line（キックオフライン）

：ルール3. 6によって定められたゴールラインと平行に描かれた白い直線。

Mark（マーク）

：ルール14. 1によって定められたプレイ。

Match（試合）

：2つのチーム同士で行われるオーストラリアンフットボールの試合。

Melee（乱闘）

：3人以上のプレイヤーまたはオフィシャルの間で起こる掴み合いや乱闘で、競技運営団体から許可された者やフィールドアンパイアがオーストラリアンフットボールの品位を落とし、競技運営の団体もしくは関係する団体への関心や信頼を損なうものと判断された行為。

Official（オフィシャル）

：役員、コーチ、アシスタントコーチ、トレーナー、ランナー、またはクラブやチームに雇われたスタッフ。

Out of Bounds（アウトオブバウンズ）

：グラウンドにボールが落ちたりボールがプレイヤーに当たったりした後に、フットボールが完全にバウン

ダリーラインを超えるか、ビハインドポストまたはパットなどのビハインドポストの一部に当たること。

Out of Bounds on the Full (アウトオブバウンズオンザフル)

: キックされたボールがプレーエリア内に落ちず、プレイヤーにも触られずに完全にバウンダリーラインを超えること。また、キックされたボールがプレーエリア内に落ちず、プレイヤーにも触られずにビハインドポストに当たるかもしくはビハインドポストの真上を通過すること。

Player (プレイヤー)

: 試合をプレイする人、選ばれてチームでプレイする人、チームでトレーニングを行う人、またはこのルールの内容が適用される人。

Playing Surface (プレイエリア)

: バウンダリーライン、ゴールライン、ビハインドラインで囲まれたプレイが行われるエリア。それらのラインからフェンスまでは含めない。

Play On or Touched Play On (プレイオン、タッチプレイオン)

: 以下の場合にフィールドアンパイアから出される言葉や合図。

(a) フリーキックやマークが認められず、プレイが続行する場合。

(b) マークを取った後、マークの位置より想定される直線から外れてプレイしたとき。

Prohibited Contact (禁止されているコンタクトプレイ)

: ルール 15. 4. 5によって禁止されているプレイヤー同士のコンタクトプレイ。

Protected Area (プロテクトエリア)

: ルール 16. 1. 2によって定められたエリア。

Shepherd (シェパード)

: ルール 15. 4. 2によって定められたコンタクトプレイ。

Team (チーム)

: オーストラリアンフットボールの試合で相手プレイヤーのグループと戦うプレイヤーらのグループ。

Team Runner(s) (チームランナー)

: 試合中にプレイヤーに対してメッセージを伝える役割の人。

Team Sheet (チームシート)

: ルール 5. 3によって定められた方法で正しく記入して提出しなくてはならない書類。

Timekeeper(s) (タイムキーパー)

: チームかもしくは運営団体から任命された、試合の時間を計る人。

Time Wasting

: フィールドアンパイアが不必要にプレイ再開を遅らせたと判断したプレイ。

The Mark (マークポイント)

: ルール 16. 1. 1で定められた、プレイエリア内でフリーキックやマークが認められた地点。

Throw (スロー)

: ボールを投げることに加えて、すくい上げるような動作で片手または両手でボールを扱うこと。ボールを保持せずに弾いたり、パンチしたり、タップしたりすることはスローにはならない。

Umpire (アンパイア)

: 試合で審判を行うフィールドアンパイア、バウンダリーアンパイア、ゴールアンパイア、エマージェンシーアンパイア (予備のアンパイア) のことを指す。

Under-Age Competition（アンダーエイジコンペティション）

：年齢の限定された分類、年齢制限を下回る年齢のプレイヤーで構成されたチーム同士で対戦する大会、リーグのこと。

1.2 解釈

特別な説明がない限り、このルールの解釈は以下の通りである。

- (a) 単数形で書かれている言葉は複数形の意味も含むものとする。また逆も同様に、複数形で書かれている言葉は単数形の意味も含むものとする。
- (b) 性別を含む意味の言葉は違う性別の意味も含むものとする。
- (c) 各項、見出しは便宜上のものでルール解釈には関係ないものとする。
- (d) 「～を含む」という表現は「～に限定する」という意味ではないものとする。
- (e) 定義された各言葉、言い回し、表現方法は個別のルールの中でその意味を示すものとする。
- (f) このルールの中で特に定義された各言葉、言い回し、表現方法以外は通常使われている意味で使うものとする。

1.3 AFLルールの優先

このルールに示された条項とAFLルールの条項・規定が矛盾した関係にあるときにはその矛盾をなくすためにAFLルールを優先することとする。

1.4 ルールの変更

AFLは慎重に判断した上でこのルールを変更したり、新たなルールを加えたりする。

プレイエリアと ポジション

The diagram illustrates the layout of an ice hockey rink, divided into three main sections: the Forward Zone (top), the Back Zone (bottom), and the Neutral Zone (center). The rink is circular with a radius of 15m. The Forward Zone is 15m deep, and the Back Zone is 15m deep. The Neutral Zone is 15m wide. The rink is divided into three main sections: the Forward Zone (top), the Back Zone (bottom), and the Neutral Zone (center). The Forward Zone is 15m deep, and the Back Zone is 15m deep. The Neutral Zone is 15m wide. The rink is divided into three main sections: the Forward Zone (top), the Back Zone (bottom), and the Neutral Zone (center). The Forward Zone is 15m deep, and the Back Zone is 15m deep. The Neutral Zone is 15m wide.

Forward Zone (Top):

- Forward Pocket (フォワードポケット)
- Half Forward Winger (ハーフフォワードフランク)
- Center Half Forward (センターハーフフォワード)
- Full Forward (フルフォワード)
- Goal (G)
- Blue Line (B)
- Dimensions: 6.4m, 6.4m, 6.4m, 9m

Back Zone (Bottom):

- Back Pocket (バックポケット)
- Half Back Winger (ハーフバックフランク)
- Center Half Back (センターハーフバック)
- Full Back (フルバック)
- Goal (G)
- Blue Line (B)
- Dimensions: 6.4m, 6.4m, 6.4m, 9m

Neutral Zone (Center):

- Winger (ウイング)
- Center (センター)
- Forward (ローバー)
- Back (ラックマン)
- Goalie (ラックローバー)
- Dimensions: 50m, 50m, 10m, 3m

Dimensions:

- Radius: 15m
- Forward Zone Depth: 15m
- Back Zone Depth: 15m
- Neutral Zone Width: 15m
- Center Line: 50m
- Goal Width: 9m
- Goal Depth: 6.4m
- Goalie Area: 10m
- Goalie Position: 3m

Player Positions:

- Forward (ローバー)
- Back (ラックマン)
- Goalie (ラックローバー)
- Winger (ウイング)
- Center (センター)
- Half Forward (ハーフフォワード)
- Half Back (ハーフバック)
- Full Forward (フルフォワード)
- Full Back (フルバック)

Other Labels:

- バウンダリーライン (Boundary Line)
- 50m ライン (50m Line)
- 135~185m (Overall Rink Length)
- 110~155m (Overall Rink Width)

パートC:運営の規定

2. 運営団体

2.1 定義

運営団体は以下の団体を含む。

- (a) A F L
- (b) オーストラリアンフットボールの試合を運営し、このルールに則って試合を行うことを決定した責任能力のあるリーグ、協会または団体
- (c) 各リーグ、オーストラリアンフットボールの試合を運営し、A F Lに加盟した組織運営と試合運営に責任能力のあるリーグ、協会または団体
- (d) 各リーグ、オーストラリアンフットボールの試合を運営し、A F L加盟団体に加盟した責任能力のある全てのリーグ、協会または団体

2.2 ルールの適用

ルール2. 3を除いて、運営団体によって開催されるすべてのオーストラリアンフットボールの試合に適用される。

2.3 変更、免除

- (a) 運営団体はその大会や試合にルールの変更を届ける際に、A F Lにもルールの変更を届ける。
- (b) 各リーグ、協会、A F L加盟団体に加盟した団体がA F Lに届出を行う際はA F L加盟団体を通してそれを行う。
- (c) ルール2. 3 (a) で定められたA F Lによって認められた変更やルールに基づいて特別に認められた変更を除いて、運営団体はこれらのルールの妨げになる、または影響を及ぼすルールの規定をしてはいけない。

3. プレイエリアとゴールポスト

3.1 全般について

プレイエリアの寸法や印のつけ方、ポジションはこのルール3に書かれており、また「プレイエリアとポジション」のイラストによって描かれている。

3.2 プレイエリア

- (a) プレイエリアは以下の条件を満たすものとする。
 - (i) 楕円形
 - (ii) 長さは13.5mから18.5m
 - (iii) 幅は11.0mから15.5m
- (b) プレイエリアの白線は線が明らかに認識できるようにグラウンドに引く。白線はビハインドポストから弧を描くように向こう側のビハインドポストまで引き、反対のビハインドポストからも同じように線を引く。この白線をバウンダリーラインと呼ぶ

3.3 プレイエリア内に描かれるライン

以下のエリアがプレイエリア内に描かれる。

- (a) センタースクエアと呼ばれるスクエア
 - (i) プレイエリアの真ん中に描かれる。
 - (ii) 縦横それぞれ5.0mである。
- (b) 直径3mのセンターサークルと、直径10mのセンターサークル
 - (i) センタースクエアの真ん中に描かれる。
 - (ii) ゴールラインと平行の線でそれぞれ2つの半円に分けられる。
- (c) 幅15mのインターチェンジエリア
- (d) それぞれのエンドのゴールスクエア
- (e) ゴールライン、ビハインドライン
- (f) それぞれのエンドの5.0mアーク

3.4 センタースクエアの位置の変更

センタースクエアやセンターサークルの状態がボールバウンスの妨げとなっている、またはその他の理由でセンタースクエアやセンターサークルの位置が適さないと運営団体が判断した場合は、センタースクエアおよびセンターサークルの位置を変更することができる。

3.5 ゴールポストとビハインドポスト

3.5.1 位置

- (a) ゴールポストと呼ばれる2本のポールは高さ6m以上でプレイエリアの両エンドに6.4mの間隔で立てられる。
- (b) ゴールポストの両端にあるビハインドポストと呼ばれる2本のポールは高さ3m以上でゴールポストと6.4mの間隔で立てられる。ビハインドポストとゴールポストは一直線上に立てられそれぞれを結ぶ白線が引かれる。(白線は後ろの線がゴールパッドの後ろの部分と同じ位置に引かれる。)

3. 5. 2 パット

運営団体は全てのゴールポストやビハインドポストに以下のようなパットがしっかりと取り付けられているか確認しなくてはならない。

- (a) 35mm以上の厚さのパットで布か塗料で覆われたもの。
- (b) ゴールポスト、ビハインドポストの根元からの高さが2.5m以上のもの。
- (c) ゴールポスト、ビハインドポストにしっかりと固定させるだけの幅があるもの。
- (d) パットは全てのゴールポスト、ビハインドポストにしっかりと固定されなければいけない。

3. 6 ゴールスクエアとキックオフライン

ゴールスクエアはそれぞれのゴールポストからゴールラインと垂直に9mの長さで引かれた線を、ゴールラインと平行の直線で結んだエリアのことである。ゴールラインと平行の線をキックオフラインと呼ぶ。

3. 7 アンダーエイジコンペティション

アンダーエイジコンペティションの場合、またはそれ以外でもルール3.3に定められた寸法で試合を行えない場合、運営団体はルール3.3で定められた寸法よりも小さい寸法で試合を行うことを認めることができる。

4. フットボール

4.1 寸法と重さ

AFLの特別な決定を除いて、フットボールは左右対称の楕円形でその規格は縦の円周が720～730mm、横の円周が545～555mm、62～76Kpaで膨らませるボールである。

4.2 フットボールの提供と選択

運営団体がボールの選択方法を決めた場合を除いて、以下の手順を踏まえて試合で使うボールの提供と選択を行う。

- (a) ホームチームは試合開始までに運営団体によって認められたフィールドアンパイアに少なくとも2つ以上のボールを提供する。
- (b) フィールドアンパイアはそのボールをチェックし試合に使用するのに適当なものか判断する。
- (c) フィールドアンパイアはそのボールをアウェイチームのキャプテンに渡し、アウェイチームのキャプテンがボールを選択する。
- (d) 両チームのキャプテンがボールの選択に同意しなかった場合は、アウェイチームのキャプテンが試合で使用するボールを選択できる。

5. チーム

5.1 チームの人数

ルール 5. 2 によって変更がない場合を除いては、試合中プレイエリアに入れるプレイヤーは 14～18 人で、インターチェンジプレイヤーは 4 人までとする。運営団体が開催する試合において両チームのプレイヤーの人数は運営団体によって決定される。

5.2 人数の変更

AFL から決定があった場合を除いては、運営団体が開催する試合においてその運営団体はプレイヤーの人数またはインターチェンジプレイヤーの人数を 14 人以下または 22 人以上に変更することができる。

5.3 チームシート

5.3.1 項目

運営団体の決定を除いて、チームシートの項目は以下のものとする。

- (a) プレイヤーの名前と人数
- (b) インターチェンジプレイヤー
- (c) キャプテン
- (d) 監督の名前と、試合に参加するランナー、その他オフィシャルの名前と人数

5.3.2 記入と提出

運営団体の決定を除いて、チームのオフィシャルは試合開始予定時間の遅くとも 30 分前までにチームシートの記入と提出を行わなくてはならない。

5.4 試合中のジャージ交換

5.4.1 予備のジャージ

各チームは試合に参加するプレイヤーの予備のユニフォームを用意する。

5.4.2 予備ジャージの背番号

試合中のいつどこでジャージの交換が必要になっても、チームはそのプレイヤーが試合開始時に着ていたジャージと同じ背番号の付いたジャージを交換しなくてはならない。

5.4.3 2度目のジャージ交換

試合中に 2 度目のジャージ交換が必要となった場合、プレイヤーは本来の番号とは違う背番号のジャージを着用することが認められている。その場合、ランナーは速やかにインターチェンジの監視委員に報告し次のインターバルの際にフィールドアンパイアに報告する。またはもし 2 度目のジャージ交換が最終クォーターに行われた場合、ランナーはフィールドアンパイアに報告できる最初の機会に報告する。また、このような事態が起きたらインターチェンジの監視委員やフィールドアンパイアは最初の機会にチームシートに適切な修正を行う。

5.4.4 運営団体による変更

資金面やその他の状況によりルール5. 4. 2に沿っての予備のジャージが用意できなかった場合は、運営団体によって本来の番号とは異なる背番号のジャージを着用することが認められている。その場合、ランナーは速やかにインターチェンジ監視委員に報告し次のインターバルの際にフィールドアンパイアに報告する。もしジャージ交換が最終クォーターに行われた場合、ランナーはフィールドアンパイアに報告できる最初の機会に報告する。また、このような事態が起きたらインターチェンジ監視委員やフィールドアンパイアは最初の機会にチームシートに適切な修正を行う。

5. 5 プレイヤー人数の確認

5. 5. 1 キャプテンからの要請

チームのキャプテンは試合中にいつでもプレーエリアにいる相手チームのプレイヤー人数の確認をフィールドアンパイアに要請することができる。

5. 5. 2 手順

- (a) ルール5. 1. 1によって要請された場合フィールドアンパイアは以下の手順を取る。
 - (i) 最初の機会にプレイを止める。
 - (ii) プレイエリアにいる両チームのプレイヤー全員をセンタースクエア内に入れ、各チームのプレイヤーの人数を数える。
 - (iii) 数え終わったら両チームとも正しいプレイヤーの人数であることを確認して、プレイを止めた地点から試合を再開する。
 - (iv) 試合が終了したら速やかに運営団体に提出する書類でプレイヤーの人数確認の要請を受けた事と実際に数えた人数を運営団体に報告する。
- (b) 試合中プレイエリアに入ることが許されているプレイヤーは18人までで、ルール20によって退場となったプレイヤーがいる場合はその人数が引かれる。

5. 5. 3 プレイヤーの人数が多かった場合

プレイヤーの人数を数えた結果、認められた人数よりも多かった場合以下のように対処する。

- (a) フィールドアンパイアは違反したチームと反対のチームのキャプテンに対しフリーキックを与える。フリーキックを与える地点はセンターサークルか、プレイを止めた地点か、違反したチームに対してより不利になるほうが選ばれる。
- (b) フリーキックを与えた地点から50mペナルティーとなる。
- (c) また違反したチームはプレイヤーの人数を数えた時点までの全ての得点を失う。

5. 5. 4 プレイヤーの人数が正しかった場合

プレイヤーの人数を数えた結果、認められた人数であった場合以下のように対処する。

- (a) フィールドアンパイアは人数の確認を要請したチームと反対のチームのキャプテンに対しフリーキックを与える。フリーキックを与える地点はセンターサークルか、プレイを止めた地点か、違反したチームに対してより不利になるほうが選ばれる。
- (b) フリーキックを与えた地点から50mペナルティーとなる。
- (c) ルール5. 5. 1によって要請されたプレイヤー人数の確認がプレイを遅らせるため、または要請

する十分な根拠がないとフィールドアンパイアが判断した場合は、ルール 19. 2. 2 の遅延行為とみなし、その要請したプレイヤーをレポート処分とする。

6. チームオフィシャルとチームランナー

6.1 運営団体による規定

運営団体は以下のルールを管理する責任を負う。

- (a) チームオフィシャルとランナーがプレイエリアに入れる時間と状況を明確に示す。
- (b) プレイエリアでチームオフィシャルとランナーが行う仕事と義務を確認する。

6.2 チームオフィシャルとチームランナーの判別

各チームのオフィシャルとランナーは、運営団体によって決定されたユニフォームや判別ができるもの（腕章をつけるなど）を身につける。

パートD:試合前と試合中の規定

7. インターチェンジ

7.1 インターチェンジ監視委員の任命と義務

運営団体は試合中のインターチェンジ監視委員を2名任命する。インターチェンジ監視委員は以下の仕事をこなす。

- (a) 試合中は常にインターチェンジエリアかその近くにいる。
- (b) 各チームの交代選手をチェックする。
- (c) ルール7で規定されているルールに違反する行為があった場合は運営団体にレポートで報告する。

7.2 インターチェンジの手順

試合中のインターチェンジについては以下の手順で行われる。

- (a) チームのキャプテン、ランナーもしくはオフィシャルがプレイエリアにいるプレイヤーとチームシートに記載されているプレイヤーとの交代の意向をインターチェンジ監視委員に伝える。
- (b) 交代の内容を確認してからインターチェンジ監視委員は交代を認める。
- (c) 交代がインターチェンジ監視委員によって認められてから3分以内に交代する。その後の交代は認められない。
- (d) ルール7.3の状況を除いて、プレイヤーはインターチェンジエリアを通してプレイエリアに出入りしなくてはならない。
- (e) ルール7.2(d)にあるような方法でプレイエリアを出なかった場合、プレイヤーはその試合でプレイエリアに戻ることはできない。
- (f) ルール7.2(d)にあるような方法でプレイエリアに入らなかった場合、プレイヤーはインターチェンジ監視委員もしくはフィールドアンパイアによってその状況やその時点での得点も含めて運営団体に報告される。運営団体は報告を受け、問題なしとするか、試合を無効とするか、ほかの制裁を加えるか、適当と思われる決定を下す。

7.3 担架の使用

7.3.1 プレイヤーの処置と安全

試合中に怪我をしたプレイヤーまたは医者、トレーナー、オフィシャルから担架の要請があった場合は、プレイヤーの処置と安全のために担架でプレイヤーを運ぶことができる。

7.3.2 手順

担架の要請があった場合は以下の手順で進める。

- (a) 担架の要請があった場合やその必要性に気づいた場合、フィールドアンパイアは最初でプレイヤーを止めて明らかに担架が必要とされている状況においては医者の判断を待たなくてもプレイヤーを速やかに担架によって最短距離でプレイエリアの外やチームのロッカールームへ運ばなければならない。
- (b) 怪我で運ばれたプレイヤーの交代として、チームシートに記載されているプレイヤーはインターチェンジエリアを通してプレイエリアに入れることができる。

- (c) インターチェンジ監視委員は怪我をしたプレイヤーがプレイエリアを出る前に、怪我で運ばれたプレイヤーと交代するプレイヤーがプレイエリアに入ることを認める。
- (d) 怪我をしたプレイヤーがプレイエリアを出たらフィールドアンパイアはプレイを止めた時点での以下の状況に応じてプレイを再開する。
 - (i) ボールが競り合いの状況にあった場合はプレイを止めたときにボールがあった地点からボールアップでプレイを再開する。
 - (ii) ボールがバウンダリーラインの外にあった場合はバウンダリーアンパイアのスローインでプレイを再開する。
 - (iii) プレイヤーがポゼッションをしていた場合はプレイヤーにフリーキックを与え、プレイを再開する。
 - (iv) プレイヤーにフリーキックやマークを与えていた場合はそのプレイヤーのフリーキックからプレイを再開する。
- (e) 担架を要請したプレイヤーはプレイエリアを離れてから20分間は試合に戻ることはできない。20分間にはインターバルの時間も含まれる。20分間が経過したらそのプレイヤーはルール7.2に沿った手順でプレイエリアに戻ることができる。プレイを再開するにあたっては十分に処置がされていること、安全が確認されていることを配慮しなくてはならない。
- (f) 担架が用意されたにもかかわらずプレイヤーが自分で歩いてプレイエリアを出た場合もルール7.3.2が適用されるが、プレイヤーはインターチェンジベンチに入ることができる。

7.4 インターチェンジ監視委員が不在のとき

インターチェンジ監視委員が不在のときはフィールドアンパイアもしくは予備のアンパイアがその仕事をこなす。チームは交代を行うときにフィールドアンパイアか予備のアンパイアにその旨を伝え、ルール10に定められたプレイタイムの間にプレイヤーの交代を行う。

7.5 ルール7に対する違反行為

インターチェンジ監視委員やフィールドアンパイアは、場合によりルール7に対する違反行為を運営団体に報告する。

8. アンパイア:責務と役割

8.1 アンパイアの任命と責務

8.1.1 任命

ルール8. 1. 2の状況を除いては、運営団体が試合で任命するアンパイアは以下の通り。

- (a) フィールドアンパイア
- (b) 2人かそれ以上のバウンダリーアンパイア
- (c) 2人のゴールアンパイア

8.1.2 バウンダリーアンパイア、ゴールアンパイアを任命しない場合

- (a) 運営団体が試合でのバウンダリーアンパイアやゴールアンパイアを任命できない場合は両チームと協議し、フィールドアンパイアがこのルールに沿って審判を行う各アンパイアを試合開始までに任命する。
- (b) 運営団体の決定を除いて、フィールドアンパイアはルール8. 1. 2 (a)に沿って任命されたバウンダリーアンパイアやゴールアンパイアの判定を覆すことができる。
- (c) ルール8. 1. 1やルール8. 1. 2 (a)に沿ってバウンダリーアンパイアやゴールアンパイアの任命が行われなかった場合、本来バウンダリーアンパイアやゴールアンパイアが担う責務をフィールドアンパイアが担うことになる。

8.1.3 フィールドアンパイアの交代

フィールドアンパイアが試合前または試合中に怪我やその他の理由で審判ができなくなった場合に備えて、運営団体は交代の方法を規定しておく。

8.1.4 フィールドアンパイアの不在

運営団体がフィールドアンパイアを任命しなかった、もしくはフィールドアンパイアがなんらかの理由で審判ができない場合、対戦するチームは試合を行うか選択することができる。試合を行うことを選んだ場合、その試合のアンパイア（フィールドアンパイア、バウンダリーアンパイア、ゴールアンパイア）を任命することができる。このような事態となった際、関係する運営団体はその試合の結果を認めるか慎重に考慮しなくてはならない。

8.2 アンパイアの責務

8.2.1 フィールドアンパイア

フィールドアンパイアは判定を下すと共に試合の全てをコントロールする。

8.2.2 バウンダリーアンパイア

(a) 責務

関連する運営団体の決定を除いて、バウンダリーアンパイアの責務には制限を受けることなく以下の全てのことが含まれる。

- (i) ボールがアウトオブバウンスとなったか、アウトオブバウンスオンザフルとなったかを判定し、その場合はフィールドアンパイアに合図する。

- (ii) フィールドアンパイアからの指示を受けて、アウトオブバウンズとなったボールをプレイエリアに投げ入れる。
 - (iii) ルール 11.3.4 に違反するセンタースクエアへの進入を判定し、フィールドアンパイアにその違反を伝える。
 - (iv) ゴールのあとにボールをセンタースクエアまで運ぶ。
 - (v) レポートに値する行為を行ったプレイヤー、オフィシャルをレポート処分とする。
 - (vi) 得点を判定するゴールアンパイアの補助を行う。
- (b) ボールをプレイエリアへ戻す

ボールがアウトオブバウンズになったとバウンダリーアンパイアが合図を出したらフィールドアンパイアは直ちに笛を吹いてそれを示す。フィールドアンパイアが指示を出してから、バウンダリーアンパイアはプレイエリアの真ん中へ向かって頭の上を通してボールを投げ入れる。バウンダリーアンパイアによって投げ入れられたボールが正当に競り合われないと判断した場合はプレイオンを取り消すことができる。

8.2.3 アウトオブバウンズ

バウンダリーアンパイアが出したアウトオブバウンズやアウトオブバウンズオンザフルになった合図をフィールドアンパイアが見逃した場合以下の通りに試合を進める。

- (a) バウンダリーアンパイアはフィールドアンパイアが気付くまで合図を出し続ける。
- (b) フィールドアンパイアが合図に気付いたらプレイを止め、ボールがラインを出したところまで戻して、状況に応じてそこからバウンダリーアンパイアによるスローインかフリーキックで試合を再開する。バウンダリーアンパイアの合図に気付く前にフィールドアンパイアがフリーキックや50mペナルティーを与えていた場合この規定は適用されない。
- (c) フィールドアンパイアがバウンダリーアンパイアの合図に気付く前にゴールやビハインドが得点となった場合には、この規定は適用されフィールドアンパイアは直ちにゴールアンパイアに得点の無効を伝える。

8.2.4 ゴールアンパイア

(a) 責務

関連する運営団体の決定を除いて、ゴールアンパイアの責務は以下の通り。

- (i) ゴールかビハインドの得点を判定する。
- (ii) フィールドアンパイアのオールクリアまたはタッチオールクリアの合図の後に、ゴールまたはビハインドの合図を出す。
- (iii) 試合中に両チームのゴールとビハインドを記録する。
- (iv) レポートに値する行為を行ったプレイヤー、オフィシャルをレポート処分とする。
- (v) バウンダリーアンパイアのアウトオブバウンズの判定の補助を行う。

(b) ビハインドとアウトオブバウンズ

ゴールアンパイアがビハインドと判定し、バウンダリーアンパイアがアウトオブバウンズもしくはアウトオブバウンズオンザフルと判定した場合はゴールアンパイアの判定が優先される。

(c) 得点の確認

各クォーターと試合の終わりにゴールアンパイアはお互いに記録した得点の確認を行う。ゴールアン

パイア同士の得点が一致せず、正しい得点が分からない場合はルール 12.7に基づいて運営団体から指名された者がタイムキーパーに確認を行う。タイムキーパーが得点を記録していないまたは得点に関してまだ問題が残る場合は関連する運営団体に決定を委託する。

(d) ゴールアンパイアの判定保留

ゴールアンパイアがゴールか、ビハインドか、アウトオブバウンスか判定に自信が持てない場合は、フィールドアンパイアとバウンダリーアンパイアに判定の補助を求めることができる。その補助を受けても判定が明確にならない場合、ゴールアンパイアはより得点の低い判定を出す。

9. プレイヤーのスパイク、アクセサリ、防具

9.1 解釈

ルール9における防具の解釈は以下の通り。これ以外の防具も場合によっては含まれる。

- (a) 硬いヘルメット
- (b) 膝の固定器
- (c) 肩のパット
- (d) 背中のサポーター
- (e) 腕のサポーター
- (f) その他関連する運営団体によって指摘されたもの

9.2 禁止されている用具

プレイヤーは試合中、以下の用具を身につけてはいけない。

- (a) アクセサリ類
- (b) フィールドアンパイアが試合で他のプレイヤーの怪我を引き起こす要因とならず危険でないと判断した用具を除いた、スタッド付きのスパイクや防具、その他運営団体が身につけてはいけないと判断したもの。
- (c) 関連する運営団体によって認められた防具であっても試合中にフィールドアンパイアが他のプレイヤーの怪我を引き起こす可能性があり危険と判断したもの。

9.3 検査

フィールドアンパイアは試合前や試合中にいつでもプレイヤーのスパイクや手、プレイヤーが身につけているもの、または身につけようとしているものを検査することができる。

9.4 一時退場

9.4.1 アンパイアからの指示と交代

フィールドアンパイアはルール9.2で定められた禁止されている用具を身につけているプレイヤーをプレーエリアから一時退場させることができる。プレイヤーの一時退場の際は以下のような手順となる。

- (a) プレイヤーがプレーエリアから一時退場したら代わりのプレイヤーがプレーエリアに入ることができる。
- (b) 一時退場となったプレイヤーが禁止されている用具をはずしたら再びプレーエリアに入ることが認められる。

9.4.2 プレイヤーが一時退場を拒否した場合

フィールドアンパイアからの指示があつたにも関わらず、すぐにプレーエリアから出なかった場合やその指示を拒否した場合、以下の手順となる。

- (a) プレイヤーに対して相手チームにフリーキックが与えられることやプレーエリアから出ないとレポート処分になる旨の警告を与える。
- (b) 警告にも関わらずプレーエリアから出なかった場合は、警告を与えた地点かプレイを止めた地点のどちらか相手チームに有利な地点で相手チームにフリーキックを与える。

- (c) さらにプレイエリアに留まろうとするプレイヤーに対しては
- (i) フィールドアンパイアの指示に従わなかった違反でレポート処分とする。
 - (ii) 試合を直ちに終了させ、レポート処分を受けたチームが試合を放棄したものとみなす。
 - (iii) 没収試合になった試合についてルール 10. 7 を適用する。

10. タイムキーパー、試合時間、クォーターやインターバルの時間について

10.1 試合の時間とインターバルの時間

10.1.1 時間

ルール 10. 1. 3に基づいて試合時間は20分間に区切られた4クォーターで計80分間とする。各クォーターの20分間は実際にプレイが行われている時間を指すものでプレイが止まっている時間は含まれない。

10.1.2 クォーター間のインターバル

ルール 10. 1. 3に基づいて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6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20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6分間とする。

10.1.3 変更

運営団体は試合時間とインターバルの時間を変更することができる。

10.2 タイムキーパー

10.2.1 任命

- (a) 運営団体は試合のタイムキーパーを2名以上任命する。
- (b) 運営団体が任命しない場合は、試合に参加する両チームがタイムキーパーを任命する。

10.2.2 責務

任命されたタイムキーパーの責務は以下の通りである。

- (a) 各クォーターの時間を計る。
- (b) 各クォーターの時間の記録をタイムカードに記録し関係する運営団体に提出する。
- (c) これらのルールに定められている手順通りにサイレンを鳴らす。
- (d) ルール 10. 5で定められているプレイが止まっている状態のときに時計を止める。
- (e) その他関係する運営団体から指示された役割を果たす。

10.3 サイレンを鳴らす手順

タイムキーパーは以下の図にあるようなときに定められた回数のサイレンを鳴らす。

試合開始時	鳴らす回数
・ 試合開始5分前、アンパイアがプレーエリアに入るとき	1回
・ 試合開始2分前	2回
・ 試合開始1分前	1回
・ 試合開始	1回
・ 第1クォーター終了	

第2クォーター開始時	
・ 第2クォーター開始2分前	2回
・ 第2クォーター開始1分前	1回
・ 第2クォーター開始	1回
・ 第2クォーター終了	
第3クォーター開始時	
・ 第3クォーター開始5分前、アンパイアがプレーエリアに入るとき	1回
・ 第3クォーター開始2分前	2回
・ 第3クォーター開始1分前	1回
・ 第3クォーター開始	1回
・ 第3クォーター終了	
第4クォーター開始時	
・ 第4クォーター開始2分前	2回
・ 第4クォーター開始1分前	1回
・ 第4クォーター開始	1回
試合終了時	

10.4 開始から終了まで

10.4.1 クォーターの終了

タイムキーパーはクォーターの終了時にフィールドアンパイアが気付いて試合を終了させるまでサイレンを鳴らす。

10.4.2 クォーター終了のタイミング

フィールドアンパイアもしくは予備のフィールドアンパイアがサイレンを聞いた時点で各クォーターは終了となる。

10.4.3 シグナル

フィールドアンパイアはサイレンを聞いたらずちに笛を吹き両手を頭上に上げてクォーターの終了を示す。フィールドアンパイアがサイレンを聞く直前にフリーキックやマークが認めた場合は、試合終了の合図を出してフリーキックやマークを与える。ボールが蹴られた後や、フィールドアンパイアがサイレンを聞いた後、アウトオブバウンズオンザフルになった後のフリーキックは認められない。

10.5 計時の停止と再開

10.5.1 計時の停止

タイムキーパーは以下の状態のときに計時を停止する。

- (a) ルール10.5.3に基づいてフィールドアンパイアからの指示があった場合。
- (b) ゴールアンパイアがゴールを認める合図を出したとき。
- (c) ゴールアンパイアがビハインドを認める合図を出したとき。

- (d) バウンダリーアンパイアがアウトオブバウンスやアウトオブバウンスオンザフルを認める合図を出したとき。
- (e) フィールドアンパイアがボールバウンスかボールアップを行うために腕を交差させる合図を出したとき

10. 5. 2 計時の再開

タイムキーパーは以下の状態のときに計時を再開する。

- (a) ルール 10. 5. 3 に基づいてフィールドアンパイアからの指示があった場合。
- (b) ボールがフィールドアンパイアによってボールバウンスかボールアップされたとき。
- (c) ビハインドの得点のあとボールがプレイに戻されたとき。
- (d) アウトオブバウンスやアウトオブバウンスオンザフルになったあとバウンダリーアンパイアがボールをプレイエリアに投げて戻したとき。
- (e) 明らかにプレイ中だと判断されたとき。

10. 5. 3 計時の停止と再開のシグナル

フィールドアンパイアは試合中の計時の停止と再開を、笛を吹いて片手を頭上に上げることでタイムキーパーに伝える。

10. 5. 4 規定の変更

運営団体はその運営団体が主催する試合でルール 10. 5. 1 (d) を適用せずに試合を行うことができる。

10. 6 許可されていない者のプレーエリア侵入と試合の終了

10. 6. 1 プレーエリアへの侵入

許可されていない者がプレーエリアへ侵入した場合、フィールドアンパイアは以下のように対処する。

- (a) 最初の機会にプレイを止める。
- (b) プレーエリアに侵入した者をプレーエリアから退場させるよう運営団体から認められた者に要求する。
- (c) 侵入した者がプレーエリアを去った後は、フィールドアンパイアは状況に合わせて以下の手順で試合を再開する。
 - (i) プレイを止めた際に、どちらのチームもボールを保持していなかった場合は、その際にボールがあった場所から、ボールバウンスもしくはボールアップで試合を再開する。
 - (ii) プレイを止めた際に、ボールがバウンダリーラインの外に出ていた場合は、バウンダリーアンパイアのスローインから試合を再開する。
 - (iii) プレイを止めた際に、プレイヤーがボールを保持していた場合は、そのプレイヤーにフリーキックを与え、そこから試合を再開する。
 - (iv) プレイを止めた際に、フリーキックやマークを認めていた場合は、そこから試合を再開する。

10. 6. 2 不完全試合

試合がなんらかのコントロールできない理由(試合の進行にあたって危険な状況であることも含める)で開始できないもしくは中断してしまった場合は以下のように対処する。

(a) 試合の前

なんらかの理由で試合が始められなかった場合は運営団体が判断を下す。

(b) ハーフタイムの前

試合が開始されたがなんらかの理由で続行が不可能となった場合、両チームは一度アリーナを離れる。30分以内に試合再開が行えないと判断した場合、その試合はドローとなり得点率を計算するのにその時点での得点が使われる。

(c) ハーフタイム中またはその後

ハーフタイム中またはハーフタイム後に試合がなんらかの理由で続行不可能となった場合は、両チームともアリーナを一度離れる。またハーフタイム中の場合はアリーナには戻らず待機する。30分以内に試合再開が行えないと判断した場合、その時点で得点の高いチームが勝利となり、得点率を計算するのにその時点での得点が使われる。

(d) 続行不可能な試合

運営団体の決定を除いては、フィールドアンパイアはプレイヤーの安全や周囲の状況に細心の注意を払い試合開始不可能もしくは続行不可能の判断を下す。フィールドアンパイアは日没で十分な明るさが得られないまたは試合中にそのような状況になると判断した場合は、試合を続けてはいけな

(e) 試合の再開

フィールドアンパイアによって試合再開の指示が出たにも関わらず、試合を再開できなかった、指示を拒否した、指示を無視したチームは試合を放棄したものとみなされ、ルール10.7に基づいた措置を取られる。

(f) 運営団体は実際の状況に応じて試合開始時刻や試合中断の長さを変更することができる。

10.7 試合の放棄

10.7.1 放棄

以下の状況のときにチームは試合を放棄したとみなす。

(a) 以下の時点で試合開始または試合再開ができなかった場合、またはそれを拒否、無視した場合。

(i) 予定された試合開始時刻

(ii) 運営団体やフィールドアンパイア、このルールによって定められまたは明記された時刻

(b) このルールに基づいてフィールドアンパイアがチームは試合を放棄したとみなした場合。

(c) ルールに定められた試合放棄とみなされる状況になった場合。

10.7.2 試合放棄の結果

試合放棄となった場合は以下のような対処を行う。

(a) 試合を放棄しなかったチームに得点が与えられる。

(b) ホームアンドアウェイマッチの場合

(i) 試合を放棄しなかったチームの得点率は、試合放棄をした対戦相手との得失点の平均値を適用する。

- (ii) 試合を放棄したチームの得点率は、試合放棄をしなかった対戦相手との得失点の平均値を適用する。

10. 7. 3 運営団体による変更

関連する運営団体がルール 10. 7. 2 に定められた方法での得点率計算がチームに不利になると判断しさらにチームからの要請があったときに限り、そのチームの得失点もしくは得点率の計算方法を変更することができる。

11. 試合開始とエンドの選択

11.1 エンドの選択

エンドの選択はコイントスによって以下のように決定される。

- (a) フィールドアンパイアもしくは運営団体によって認められた者がコイントスを行う。
- (b) コイントスの前にアウェイチームのキャプテンが表か裏かコールする。
- (c) コイントスに勝ったチームのキャプテンが第1クォーターにどちらのエンドへ攻めるか決定する。
- (d) それぞれのクォーターごとにエンドを交代する。

11.2 試合開始

11.2.1 試合開始の準備

- (a) 全てのインターチェンジプレイヤーはタイムキーパーがサイレンを2回鳴らす試合開始2分前までにプレイエリアを離れなくてはならない。
- (b) 各クォーターの試合を始める前にフィールドアンパイアは以下のことを行う。
 - (i) タイムキーパーが試合開始の準備ができているかの確認を行う。
 - (ii) 各チームが試合開始の準備ができているか両キャプテンに確認を行う。

11.2.2 試合開始

- (a) フィールドアンパイアはボールバウンスの前にセンターサークルの白線に立つ。
- (b) ルール 11.2.2 (c) の場合を除いて、アンパイアは各クォーターの開始時にボールを持って片手を頭上に上げ、笛を吹いてボールをセンターサークルでバウンスさせる。
- (c) フィールドアンパイアがボールをバウンスさせる前にフリーキックを与えた場合は、タイムオンのシグナルを出し、笛を吹いてからボールをプレイヤーに渡す。タイムキーパーは試合開始を確認する。
- (d) タイムキーパーはフィールドアンパイアによるボールバウンスでボールが地面に触れた瞬間、フィールドアンパイアによるボールアップでボールが手から離れた瞬間、またはプレイヤーにフリーキックが与えられたときにボールがプレイオンとなった瞬間に、試合開始を認め時計を進める。

11.2.3 運営団体への報告

試合開始時刻にチームの準備ができていなかった場合、フィールドアンパイアはその状況を運営団体へ報告する。運営団体はその報告を受けて慎重にそのチームへの制裁を決定する。

11.3 ボールのバウンス

11.3.1 センタースクエアとボールのバウンス

プレイエリアにおいてフィールドアンパイアは以下の表のような状況、場所でボールをバウンスさせる。

状況	地点
ルール 11.3.2 の状況を除いて、各クォーターの開始時とゴールの得点后	センターサークル
2人以上のプレイヤーでボールの奪い合いとなり、ボールが動かなくなったとき	ボールが動かなくなった地点

どのプレイヤーがマークを取ったか判断できない、またはマークをキャンセルしたとき	マークコンテストが行われた地点、もしくはマークがキャンセルされた地点
ビハインドが得点された後に、ルール 13 に基づいて正しくボールをプレイに戻せなかったとき	キックオフラインの中心
フィールドアンパイアがバウンスしたボールが誰にも触られずにゴール、ビハインド、バウンダリーラインを越えたとき	バウンスを行った地点
フィールドアンパイアが認めていないのにマークだと思い、相手プレイヤーから正当なタックルを受けたプレイヤーが、フィールドアンパイアの「タッチプレイオン」や「プレイオン」の合図が見えずさらにその声が聞こえなかったと判断されたとき	プレイヤーが正当なタックルを受けた地点
ゴールアンパイアがゴールかビハインドか判断できなかったとき	キックオフラインの中心
ルール 11. 3. 4 に違反して両チームのプレイヤーが同時にセンタースクエアに入ったとき	センターサークル
ボールが偶然にスタジアムの屋根やその一部に当たったとき	ボールがあった部分にもっとも近いプレイエリア
フリーキックやマークが認められたときを除いて、ボールが怪我をしたプレイヤーの近くにあるとき	プレイを止めたときにボールがあった地点

11. 3. 2 フリーキック

ゴールが得点されてからバウンスが行われるまでにフィールドアンパイアがフリーキックを認めた場合は、プレイヤーがボールを処理する時点でプレイが再開される。

11. 3. 3 ボールのスローアップ

以下の場合フィールドアンパイアがボールをスローアップすることが認められている。

- (a) ボールをバウンスするコンディションではない場合。ただしスローアップを行うことを事前にプレイヤーに知らせなくてはならない。
- (b) 運営団体からスローアップの指示があった場合。

11. 3. 4 センターバウンスの際の人数

各クォーターの開始時やゴールが得点された後に行うセンターバウンスでは以下のことが定められている。

- (a) センタースクエアに入れる人数は4人ずつである。
- (b) 4人のプレイヤー以外はオフィシャルも含めて、フィールドアンパイアがセンターサークルに向かってボールバウンスの動作に入ってから、バウンスのときはボールが地面触れるまで、ボールアップのときは手からボールが離れるまでセンタースクエアに入ることはできない。

- (c) プレイヤーかオフィシャルがルール 11.3.4 (b) に違反した場合、フィールドアンパイアはタイムオンの合図を出し、相手チームにフリーキックを与える。フリーキックはプレイエリアの真ん中、センターサークルに引かれているラインよりも後ろで、センターサークルに一番近いプレイヤーに与えられる。
- (d) プレイヤーが押されるまたは弾かれるなどしてルール 11.3.4 (b) に違反した場合は、その原因となったプレイヤーと反対のチームにフリーキックが与えられ、ルール 11.3.4 が適用される。
- (e) 両チームのプレイヤーかオフィシャルが同時にラインを越えて入ったときにはアドバンテージルールは適用されず、フィールドアンパイアは笛を吹いてセンタースクエアから出るように指示を出す。
- (f) 怪我をしたプレイヤーがセンタースクエアの際にセンタースクエア内で手当てを受けているとき（担架は要求されていないとき）は以下のように対処する。
 - (i) すぐにセンタースクエアから出るように指示を出す。
 - (ii) 怪我をしたプレイヤーがセンタースクエアの外に出るまで試合を再開しない。
- (g) 怪我をしたプレイヤーがセンタースクエアを出ない場合、そのプレイヤーと反対のチームのセンターサークルに最も近いプレイヤーにフリーキックを与える。
- (h) センタースクエアの際にセンタースクエア内で怪我をしたプレイヤーが担架を要求している場合はルール 7.3 が適用される。

11.3.5 センタースクエアの競り合い

- (a) センタースクエアかボールアップはそれぞれのチームから 1 人ずつ競り合いに参加できる。このプレイヤーはフィールドアンパイアがバウンスかボールアップを行う前に競り合いに参加する意志を示す。競り合いを行うプレイヤーは自陣の 10m センターサークルの中に両足を入れてなくてはならない。ボールバウンスの場合はボールが地面に触れた後、もしくはボールアップの場合はボールがフィールドアンパイアの手を離れた後でないと、競り合いに参加するプレイヤーは相手陣に入ってはならない。プレイヤーは競り合いの際ブロッキングをしてはいけない。プレイヤーは競り合いに参加するまでもしくはフィールドアンパイアがプレイオンをコールするまでオフラインバウンスのために 10m サークル内に両足を入れていないといけない。ボールバウンスの場合はボールが地面に触れた後、もしくはボールアップの場合はボールがフィールドアンパイアの手を離れた後でないと、他のプレイヤーは 10m サークル内に入ってはならない。
- (b) ルール 11.3.5 (a) に違反した場合、フィールドアンパイアは反対のチームのセンターサークルに最も近いプレイヤーにフリーキックを与える。
- (c) 運営団体の決定を除いて、フィールドアンパイアはボールバウンスをしたらプレイオンのコールをかける。コールがかかったらどのプレイヤーも競り合いに参加することができる。

11.3.6 バウンスの取り消し

- (a) フィールドアンパイアはボールアップ・バウンスが正当に競り合われないと判断した場合、それを取り消すことができる。
- (b) ルール 11.3.6 (a) に基づき、フィールドアンパイアがボールバウンスを取り消した場合、ボールアップでプレイを再開する。

12. 得点:ゴールとビハインド

12.1 ゴールとビハインド

12.1.1 ゴールの得点

ルール 12.2 に定められているように、攻撃側チームのプレイヤーによってキックされたボールが地面に触れたとしても、他のプレイヤーに触られず、ゴールラインを完全に越えたらゴールとなる。

12.1.2 ビハインドの得点

ルール 12.2 に定められているように、以下の状況でビハインドが得点される。

- (a) ボールがゴールポストに触れるかもしくはゴールポストのパットまたは付属品に触れるか、ゴールポストの上を通過した場合。
- (b) ボールがビハインドラインを完全に越えた場合。
- (c) 攻撃側のチームがキックしたボールが完全にゴールラインを越えても、ゴールラインを越える前に他のプレイヤーに当たっていた場合。
- (d) 守備側のプレイヤーがボールをキックする、ハンドボールする、パンチするまたは持ち込んで、ボールがゴールライン、ビハインドラインを完全に越えた場合。
- (e) 守備側のプレイヤーがゴールラインもしくはビハインドラインの後ろで、マークに立っているプレイヤーと自分自身を結ぶラインから離れてプレイオンした場合。

12.1.3 詳しい説明と例

さらに詳しい判定の説明と例を加えたものは以下の通りである。

- (a) ボールがアンパイアやオフィシャルに当たってゴールラインやビハインドラインを越えた場合は、そのままゴールやビハインドが得点となる。
- (b) ボールがアンパイアやオフィシャルに当たってゴールラインやビハインドラインを越えなかった場合は、そのままプレイ続行となる。
- (c) 攻撃側のプレイヤーがキックすると同時に他のプレイヤーにボールが当たった場合は、ボールは他のプレイヤーに触れたとみなされる。
- (d) ボールがゴールラインやビハインドラインを越えるというのは、ボールの全ての部分がそれぞれのラインを越えるということを意味する。

12.1.4 ボールがビハインドポストに当たった場合

ボールがビハインドポストに当たるかビハインドポストの上を通過した場合はアウトオブバウンスもしくはアウトオブバウンスオンザフルとみなす。

12.1.5 ゴールアンパイアの判断

- (a) ゴールアンパイアはゴールかビハインドかを判断するが、フィールドアンパイアやバウンダリーアンパイア、[オフィシャルスコアラ](http://www.jafl.org)の判断も汲み取った上で最終的な判断を下す。ゴールアンパイアはフィールドアンパイアの「オールクリア」か「タッチオールクリア」の合図が出てから、ゴールかビハインドかを知らせる合図を出す。
- (b) 運営団体によって認められたゴールアンパイアでなければフィールドアンパイアがその権限を越え

てゴールやビハインドの判断を下すことができるということを運営団体が指示した場合、ルール 12. 1. 5 (a) は適用されない。

12. 2 オールクリアとタッチオールクリア

12. 2. 1 フィールドアンパイアからの合図

ゴールかビハインドかの最終判断はゴールアンパイアが下しその合図を出して、以下の場合に得点が記録される。

- (a) ボールがゴールラインもしくはビハインドラインを完全に通過するか、ゴールポストに当たる、ゴールポストの上を通過する、ゴールポストのパットもしくはその一部に当たった場合、フィールドアンパイアは「オールクリア」の合図を出す。
- (b) ボールが他のプレイヤーに当たり、ゴールラインを完全に通過するか、ゴールポストに当たる、ゴールポストの上を通過した場合、フィールドアンパイアは「タッチオールクリア」の合図を出す。

12. 2. 2 ゴールアンパイアからフィールドアンパイアへの指摘

- (a) ゴールアンパイアがゴールもしくはビハインドが得点されると判断したが、フィールドアンパイアはまだプレイを続行していた場合、ゴールアンパイアはすぐにそれを指摘する。ゴールアンパイアからの指摘を受けたフィールドアンパイアはすぐにプレイを止め、「オールクリア」または「タッチオールクリア」の合図を出す。ゴールアンパイアはその合図を受けゴールまたはビハインドの合図を出した後、得点を記録する。
- (b) ルール 12. 4. 1 の適用を除いて、フィールドアンパイアが「オールクリア」または「タッチオールクリア」の合図を出す前に与えたフリーキックはルール 12. 2. 2 (a) に基づいて取り消しとなる。

12. 3 ゴールとビハインドの合図

12. 3. 1 ゴールの合図

ゴールアンパイアは両手の人差し指を立てて前に出し、2本の旗を振ってゴールが得点された合図を出す。

12. 3. 2 ビハインドの合図

ゴールアンパイアは片手の人差し指を立てて前に出し、1本の旗を振ってビハインドが得点された合図を出す。

12. 3. 3 判定を変更する場合

- (a) ゴールアンパイアはプレイが再開される前にフィールドアンパイアに知らせた場合のみ、ゴールやビハインドの判定を変更することができる。
- (b) ゴールアンパイアはゴールやビハインドの判定の変更を以下のように合図する。
 - (i) 直ちにゴールラインの中心に立ち、頭上で2本の旗をクロスさせる。
 - (ii) その後新しい判定の合図を出すか、バウンダリーアンパイアにアウトオブバウンスかアウトオブバウンスオンザフルの判定を出してもらう。

12. 4 フリーキックとオールクリアの関係

12. 4. 1 オールクリアの前のフリーキック認定

ボールがゴールラインもしくはビハインドラインを通過した直後で、フィールドアンパイアがオールクリアかタッチオールクリアの合図を出す前にフリーキックが認められた場合は以下になる。

- (a) 攻撃側にフリーキックが認められた場合は、フィールドアンパイアはオールクリアかタッチオールクリアの合図を出し、ゴールアンパイアはゴールかビハインドの合図を出して得点を記録する。
 - (i) その後フリーキックは違反が起きた地点かボールがプレイに戻される地点かのどちらかより攻撃側に有利になる地点からとなる。
- (b) 守備側にフリーキックが与えられた場合は、フィールドアンパイアはオールクリアかタッチオールクリアの合図は出さずにフリーキックを認める。

12. 4. 2 オールクリアの後のフリーキック認定

- (a) フィールドアンパイアがオールクリアの合図を出しゴールが認められてからボールがバウンスされて試合が再開されるまでの間にフリーキックが認められた場合、違反が起きた地点かセンターサークルかどちらか違反されたチームに対してフリーキックが有利になる地点でフリーキックが与えられる。
- (b) フィールドアンパイアがオールクリアかタッチオールクリアの合図を出しビハインドが認められてからボールがプレイに戻される前にフリーキックが認められた場合のフリーキックの地点は以下の通り。
 - (i) 守備側にフリーキックが与えられた場合はキックオフラインから50mペナルティーを与えた地点か違反が起きた地点かどちらかより守備側に有利になる地点からのフリーキックとなる。
 - (ii) 攻撃側にフリーキックが与えられた場合はキックオフラインの真ん中か違反が起きた地点かどちらかより攻撃側に有利になる地点からのフリーキックとなる。

12. 5 クォーター終了後に認められるゴールもしくはビハインド

12. 5. 1 状況によって認められるゴールまたはビハインド

クォーターが終了しても以下の状況ではゴールやビハインドが認められる。

- (a) クォーター終了前に認められたフリーキックやマークからゴールまたはビハインドが得点となった場合。
- (b) クォーター終了前に処理したボールがゴールやビハインドラインを通過した場合。
- (c) ルール12. 6に基づいてフリーキックが与えられたプレイヤーがゴールまたはビハインドを得点した場合。

12. 5. 2 フリーキックを途中でタッチした場合

フリーキックを行ったチームでないチームのプレイヤーがフットボールにタッチしてビハインドとなった場合は、ルール12. 5. 1に基づいてクォーター終了後であってもビハインドが認められる。

12. 5. 3 フィールドアンパイア単独の判断

フリーキックやマークがクォーター終了前に認められたか、またはクォーター終了前に処理されたボールかどうかはフィールドアンパイア単独の判断に委ねられている。

12. 6 クォーター終了後のフリーキック

12. 6. 1 フリーキックの前またはキック動作の途中

フィールドアンパイアがクォーター終了の合図を出した後でもプレイヤーが合図の前にフリーキックを与えられた場合で、さらにフリーキックの前や動作の途中の場合はそのプレイヤーに対してフリーキックを与えることができる。その場合は以下の通りとなる。

- (a) 攻撃側のチームにフリーキックが認められた場合、違反の起きた地点かプレイヤーがフリーキックを行おうとしていた地点から50mペナルティーとするかどちらか攻撃側のチームが有利になる地点でフリーキックが与えられる。
- (b) 守備側のチームにフリーキックが認められた場合、違反の起きた地点か違反の起きた時点でフットボールがあった地点かどちらか守備側が有利となる地点でフリーキックが与えられる。

12. 6. 2 クォーター終了後のキックの後

フィールドアンパイアがクォーター終了の合図を出した後でもプレイヤーがフリーキックを与えられた場合、フリーキックを蹴ってボールが空中にあるときやゴールやビハインドラインを通過した後でもフィールドアンパイアがオールクリアまたはタッチオールクリアの合図を出すまではプレイヤーにフリーキックを与えることができる。その場合は以下の通りとなる。

- (a) フリーキックが攻撃側のチームに認められたが、ゴールとなった場合、フィールドアンパイアはオールクリアの合図を出して得点を認める。
- (b) フリーキックが攻撃側のチームに認められ、ゴールとならなかった場合、違反が起きた地点か違反が起きたときにボールがあった地点かどちらか攻撃側に有利な地点からのフリーキックが与えられる。
- (c) フリーキックが守備側のチームに認められた場合、違反が起きた地点でフリーキックが与えられる。
フリーキックが認められた守備側のチームにとって不利になるゴールやビハインドの得点は認められない。

12. 7 得点の記録

運営団体はゴールアンパイアとは違い独立した立場にある者を試合の得点を記録する者として1名または1名以上任命する。試合の最終スコアがゴールアンパイアのものとは違った場合、運営団体は試合の最終スコアを決定するために運営団体が任命した者のスコアを採用する。

13. ビハインドの後のキックイン

13.1 キックイン

ルール 12. 4 の場合を除いて、ビハインドが得点された後は以下のようにしてプレイを再開する。

- (a) 守備側のプレイヤーは妥当な時間内にボールをキックしてプレイを再開させなければならない。
- (b) ゴールスクエアの中からボールをキックしなくてはならない。キックをする際に片足がゴールスクエアラインよりも内側に入っていないといけない。
- (c) キックするプレイヤーを除いては、全員ゴールスクエアより 5 m 以上離れなくてはならない。
- (d) キックするプレイヤーはゴールスクエアの中で手からボールを完全に離してキックをした後、再びボールを持ってプレイを再開させることができる。

13.2 アンパイアの指示と正しくプレイ再開されなかった場合

- (a) プレイヤーがキックを行う妥当な時間が過ぎたらフィールドアンパイアはプレイヤーにキックするように指示を出す。フィールドアンパイアによる指示が出たにも関わらずプレイを再開させなかった場合、フィールドアンパイアはプレイオンの合図を出す。ルール 13. 1 (b) (d) に基づいた方法でプレイヤーはボールを処理しなくてはならない。一方で反対のチームはプレイオンの合図が出たらゴールスクエアに入ってタックルをしてもよい。フリーキックの際もこれらのルールが適用される。
- (b) ルール 13. 1 で定められた方法でプレイヤーが正しくプレイを再開しなかったとフィールドアンパイアが判断した場合は、キックオフラインの真ん中からのボールバウンスでプレイが再開される。

13.3 ゴールアンパイアの合図の後のプレイ再開

ゴールアンパイアがビハインドの得点の合図を出した後で守備側のプレイヤーはキックしてプレイを再開させることができる。

13.4 攻撃側のチームがプレイ再開を遅らせた場合

攻撃側のチームが以下のようなプレイをした場合、

- (i) 守備側のチームのプレイヤーがキックでプレイを再開しようとしているときに十分な時間があっても関わらずゴールスクエアから 5 m 以内のエリアから出なかったとき。
- (ii) 守備側のチームのプレイヤーがキックでプレイを再開しようとするのを妨げた、もしくは妨げようとしたとき。
- (iii) その他プレイ再開を遅らせたとき。

守備側のチームは自陣ゴールのキックオフラインから 50 m 前進した地点からのフリーキックでプレイを再開することができる。

13.5 オフィシャルが50mアークに入った場合

怪我をしたプレイヤーに付き添っているときを除いて、ビハインドが得点された後に守備側のプレイヤーがキックしてプレイを再開させようとしているときに、オフィシャルはキックが行われる側の 50 m アークの中に入ってはならない。オフィシャルがこのルールに違反した場合は、違反のあった 50 m アークに近いセンタースクエアのラインから、その地点に最も近いプレイヤーにフリーキックが与えられる。

14. マーク

14.1 定義

以下の条件を全て満たし、プレイヤーがボールを取ったまたは完全にコントロールしていたとフィールドアンパイアが判断したときにマークが認められる。

- (a) プレイエリア内でボールを取ったとき。
- (b) 他のプレイヤーがキックしたボールを15m以上離れて取ったとき。
- (c) キックしてからボールを取るまたは完全にコントロールするまでの間に、ボールがグラウンドにつかず、他のプレイヤーに触られなかったとき。

14.2 特別な状況

- (a) さらに以下の状況ではマークが認められる。
 - (i) ボールが完全にバウンダリーライン、ゴールライン、ビハインドラインを越える前にボールを取るまたは完全にコントロールした場合。
 - (ii) プレイヤーがボールを取るまたは完全にコントロールする前にアンパイアかオフィシャルに当たった場合。
- (b) フィールドアンパイアはマークがバウンダリーラインやゴールラインやビハインドラインを完全に越える前に取られたかどうかをバウンダリーアンパイアやゴールアンパイアに確認を取ることができる。

14.3 マークを取ったプレイヤー

- (a) フィールドアンパイアがマークを認めた場合は、プレイエリア内でそのマークを取った地点からのフリーキックが与えられる。
- (b) プレイヤーがマークを認められたときはルール16が適用される。

14.4 タッチプレイオンの合図

キックしてからプレイヤーがそのボールを取るまたは完全にコントロールする前にボールが他のプレイヤーに当たった場合、フィールドアンパイアはすぐにタッチプレイオンの合図を出しそのボールではマークを認めないことを知らせる。

14.5 マークが認められなかった場合

プレイヤーがマークだと判断してもフィールドアンパイアによってそれが認められなかった場合は以下の通りとなる。

- (a) プレイヤーがボールを保持し続けていなければそのままプレイオンとなる。
- (b) プレイヤーがボールを保持し続け他のプレイヤーからタックルを受けたとき、プレイヤーがタッチプレイオンやプレイオンの合図を見たり聞いたりしていなかったとフィールドアンパイアが判断したとき場合はルール11.3.1が適用される。プレイヤーがタッチプレイオンやプレイオンの合図を認識していたとフィールドアンパイアが判断した場合はルール15.2.3が適用される。

14.6 マークの取り消し

- (a) フィールドアンパイアが誤った判断で笛を吹いたと判断しその後のマークの動作が完全に成立してい

ない場合は、その判定を取り消しプレイオンの合図を出すことができる。

- (b) プレイヤーがボールを保持し正当なタックルを受けた場合、プレイヤーはボールを処理する十分な機会が得られなかったとしてルール 11.3.1 を適用しフィールドアンパイアがボールバウンスもしくはボールアップを行う。

15. フリーキック

15.1 定義

15.1.1 フリーキックを与える意図と目的

このルールにおいてフリーキックを与える意図と目的は以下の通りである。

- (a) フェアプレーで試合を行う。
- (b) ボールをポゼッションしようとしているプレイヤーにその機会を与える。
- (c) プレイヤーの怪我を防ぐ。
- (d) ルールに従った正当なタックルをして相手のボールを奪うことを認める。

15.1.2 フリーキックの認定

このルールで明記されている状況に加えて、ボールがプレイ中かどうかに関わらずフィールドアンパイアがルール15で定められている状況が起きたと判断した場合はプレイヤーにフリーキックが与えられる。このルールで明確に規定されているものを除いて、フリーキックが認められた地点かその時点でボールがあった地点かどちらかフリーキックを認められたチームが有利になる地点でフリーキックが与えられる。

15.1.3 フリーキックが認められるとき

フリーキックはボールがプレイ中かどうかに関わらず認められる。

- (a) クォーター開始前にプレイエリアで違反が起きた場合は、センターサークルか違反が起きた地点かどちらかフリーキックが認められたチームに有利な地点でフリーキックが認められる。
- (b) 得点が記録された後もしくはクォーターが終了した後のフリーキックに関してはルール12.4、ルール12.5、ルール12.6に表記されている。

15.1.4 フリーキックとは

フリーキックはそれを認められたチームのプレイヤーがフリーでボールを処理することである。フリーキックが認められた後はルール16が適用される。

15.2 フリーキックとポゼッションの関連

15.2.1 ボールのポゼッション

ポゼッションをしているプレイヤーとはフィールドアンパイアが以下のように判断したプレイヤーである。

- (a) ボールを保持しているかコントロールしている。
- (b) ボールをバウンシングしている。
- (c) ボールに飛び込む、上に覆いかぶさる、体の下に引き込んだ状態にある。

15.2.2 ポゼッションの続行とバウンシング

(a) プレイヤーは以下の状態までポゼッションを続けることができる。

- (i) 他のプレイヤーに正当なタックルを受ける。
- (ii) フィールドアンパイアからボールを処理する指示が出る。
- (iii) ルール15.2.2(b)に定められた状態。

- (b) ポゼッションをしているプレイヤーは走る方向に関係なく 15 m 毎にバウンシングするかボールをグラウンドにつけなくてはならない。またこのルールではポゼッションをしているプレイヤーがバウンシングするまたはグラウンドにボールをつける代わりに自分にハンドボールをして再びそのボールを取っても、ボールがグラウンドにつかない限り、その間プレイヤーはポゼッションをしているとみなされる。
- (c) フィールドアンパイアがルール 15. 2. 2 (b) に違反したと判断した場合は違反したプレイヤーと反対のチームにフリーキックが与えられる。

15. 2. 3 ホールディング・ザ・ボール ～フットボールを処理する機会があった場合、なかった場合～

フィールドアンパイアが以下のように判断した場合、反則が認められる。

- (a) ボールを処理する機会がありポゼッションをしているプレイヤーが正当なタックルを受けたにもかかわらず、ボールをすぐにキックやハンドボールで処理しなかったとフィールドアンパイアが判断した場合、タックルをしたプレイヤーにフリーキックが与えられる。
- (b) ボールを処理する機会がないプレイヤーが正当なタックルを受けて、処理する機会があるにもかかわらず、ボールを正当に処理するか処理しようとしなかったとフィールドアンパイアが判断した場合、タックルをしたプレイヤーにフリーキックが与えられる。
- (c) ボールバウンスやボールアップの失敗を除いて、フィールドアンパイアのボールバウンスやボールアップまたはバウンダリーアンパイアのスローインから直接ポゼッションしたプレイヤーはボールを処理する機会があるとみなされる。

15. 2. 4 応用 ～プレイ続行の例～

以下の場合、フィールドアンパイアはプレイを続行させる。

- (a) ポゼッションしているプレイヤーがバンプを受けてボールを落としたとき。
- (b) 正当なボールの処理をさせないのが目的で腕を叩かれ、プレイヤーがボールを落としたとき。
- (c) ルール 15. 2. 3 (a) のボールを処理する機会があったときを除いて、腕を相手に押さえられボールを落としたとき。
- (d) ルール 15. 2. 3 (a) のボールを処理する機会があったときを除いて、キックやハンドボールを行おうとしているプレイヤーがタックルを受けてバランスを崩し、ボールが手や足に当たらなかったとき。
- (e) ルール 15. 2. 3 (a) のボールを処理する機会があったときを除いて、片手を引っ張られまたは振り回されボールが手から落ちたとき。

15. 2. 5 ボールへのダイビング

ボールに飛び込むまたは体の下にかかえてポゼッションしているプレイヤーが、すぐにボールを弾き出さなかった、または正当なタックルを受けたときにボールの処理が行われなかったとフィールドアンパイアが判断した場合は、反対のチームにフリーキックが与えられる。

15. 2. 6 ボールバウンスとなる場合

ルール 15. 2. 3 (a) のボールを処理する機会があったときを除いて、正当にタックルを受けポゼッ

ションしているボールがタックルにより押さえられるまたはグラウンドに押さえつけられて処理できない場合は、フィールドアンパイアによるボールバウンスとなる。

15. 3 フリーキックとボールの処理の関連

15. 3. 1 正当な処理

キックやハンドボールがボールの正当な処理となる。

15. 3. 2 不正な処理とフリーキック

プレイ中にボールを他のプレイヤーに手渡したり、投げたりしたときは反対のチームにフリーキックが与えられる。

15. 4 フリーキック ～認められているコンタクトプレイと認められていないコンタクトプレイ～

15. 4. 1 正当なタックル

- (a) 以下の条件を満たしたときに正当なタックルとなる。
 - (i) ボールをポゼッションしているプレイヤーへのタックル。
 - (ii) 膝より上、肩より下の体やユニフォームへのタックル。
- (b) タックルはプレイヤーの前、横、後ろから掴まなくてはいけない。後ろから押さずに掴んだ場合はブッシュ・イン・ザ・バックとならない。

15. 4. 2 シェパードイング

シェパードイングは腕や体を使って相手を押したり、弾いたり、ブロックしたりすることである。

- (a) ポゼッションしておらず、ボールの半径 5 m 以内にいるプレイヤーに対して押したり、弾いたり、ブロックしたりすること。
- (b) ルール 15. 4. 5 で禁じられていないその他のコンタクトプレイ。

15. 4. 3 認められているコンタクトプレイ

ルール 15. 4. 5 で定められている、認められていないコンタクトプレイを除いて以下のコンタクトプレイが認められている。

- (a) ボールから 5 m 以内にいるプレイヤーに対して臀部、肩、胸、腕、手の平をつかって相手にあたるプレイ。
- (b) ボールから 5 m 以内にいるプレイヤーに対して手の平で胸や体の側面を押すプレイ。
- (c) 正当なタックル。
- (d) ボールから 5 m 以内にいるプレイヤーに対してのシェパードイング。
- (e) マークコンテスト、マークするプレイヤーの正当なコンテスト、マークを取ろうとした上で起きる偶発的なコンタクトプレイ。

15. 4. 4 チャージ

- (a) チャージとはプレイヤーがポゼッションしているかどうか、ボールから 5 m 以内にいるかどうかに関わらず、必要以上の強い力で相手プレイヤーに衝突するプレイである。

- (b) ルール 15. 4. 4 (a) の適用に限らず、以下のような理由がなく必要もないコンタクトプレイはチャージとなる。
- (i) ボールから 5 m 以上離れているプレイヤーに対するコンタクトプレイ。
 - (ii) ボールから 5 m 以内にいるプレイヤーに対しても、ボールの競り合いに参加せず理由もなく相手に当たる。
 - (iii) マークを取ろうとしている、マークしている、フリーキックが与えられたプレイヤーに対するコンタクトプレイ。
 - (iv) ボールを処理したプレイヤーに対するコンタクトプレイ。
 - (v) シェパードをしているプレイヤーに対するコンタクトプレイ。
 - (vi) プレイオンになる前のコンタクトプレイ。

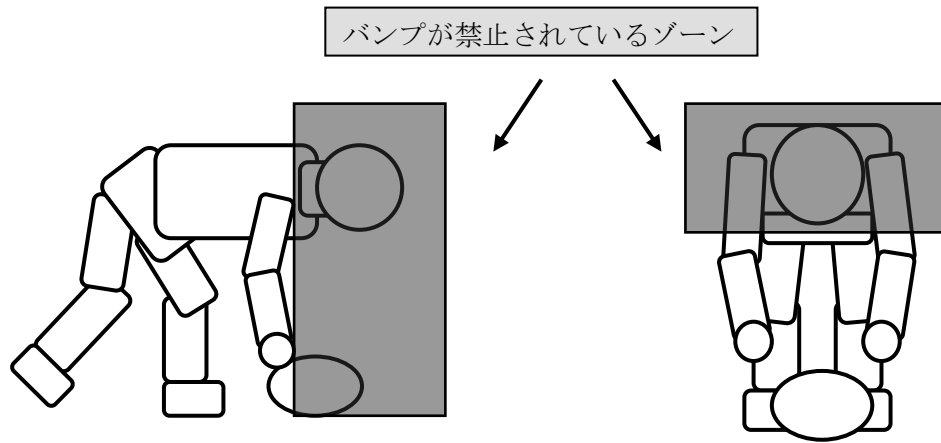
15. 4. 5 禁止されているコンタクトプレイとフリーキック

フィールドアンパイアは禁止されているコンタクトプレイを認めた場合、禁止されているコンタクトプレイを受けたプレイヤーにフリーキックを与える。以下のような場合に禁止されたコンタクトプレイとなる。

- (a) 以下の部分にコンタクトした場合。
 - (i) 肩より上（肩と頭へのバンプも含める）
 - (ii) 膝より下
- (b) マークコンテスト、マークするプレイヤーの正当なコンテスト、マークを取ろうとした上で起きる偶発的なプレイを除いて、背中を押した場合。
- (c) ボールをポゼッションしていない相手を掴んだ場合。
- (d) マークの動作に入っているもしくはマークしようとしているプレイヤーを押したり、バンプしたり、ブロックしたり、掴んだり、故意に相手の腕を妨害した場合。
- (e) ボールから 5 m 以上離れているプレイヤーやプレイ中でないときに押したり、バンプしたり、掴んだり、ブロックしたりした場合
- (f) フィールドアンパイアのボールバウンスまたはボールアップやバウンダリーアンパイアのスローインのコンテストをしているプレイヤーを押したり、バンプしたり、掴んだり、ブロックしたりした場合。
- (g) 相手をチャージした場合。
- (h) 手や腕や足を使って相手をつまづかせるもしくはつまづかせようとした場合。
- (i) ボールを蹴る動作中の偶然のものを除いて、相手を蹴るもしくは蹴ろうとした場合。
- (j) 手や腕や足や頭で相手を打つもしくは打とうとした場合。
- (k) ボールを処理したプレイヤーを掴むもしくは投げた場合。
- (l) 理由もない状況で相手に対して荒いプレイを行った場合。
- (m) 怪我を引き起こすような方法でボールを蹴るまたは蹴ろうとした場合。
- (n) ボールに対して頭を下げているプレイヤーに対してバンプや激しいコンタクトを行った場合。

※相手に対して横からのバンプは認められているが、肩より上の部分は横からのバンプも認められていない。

※ボールの競り合いのために頭を下げているプレイヤーや競り合いの後に頭を下げているプレイヤーに対してこのルールが適用される。



- (o) ボールバウンス、ボールアップ、バウンダリースローインでのラックプレイにおいて、アンパイアの手からボールが離れる前に、相手のラックマンにコンタクトした場合。どのプレイヤーがラックマンか判断できないような場合は、ラックコンテストの前にアンパイアが確認すると共に、アンパイアがラックマンだと判断したプレイヤーがラックマンと見なされる。

15. 5 フリーキック ～アンパイアとの関連～

フリーキックはプレイヤーやオフィシャルが以下のような行為を行ったときに違反したチームと反対のチームに与えられる。

- (a) アンパイアに対して罵倒する、侮辱する、威嚇する、卑猥な言葉を浴びせたとき。
- (b) アンパイアに対して罵倒する、侮辱する、威嚇する、卑猥な態度をとったとき。
- (c) アンパイアに対して故意にまたは無謀にまたは不注意にコンタクトしたとき。
- (d) フィールドアンパイアがセンターサークルでボールバウンスをするもしくはボールバウンスをしようとしているときにセンターサークルに入ったとき。
- (f) 故意の、無謀な、不注意な行為によってフィールドアンパイアの責務を妨害したとき。

15. 6 フリーキック ～アウトオブバウンスとの関連～

15. 6. 1 フリーキックが与えられるとき

以下の場合にそのプレイを行ったプレイヤーと反対のチームのプレイヤーに対してフリーキックが与えられる。

- (a) キックしたボールがアウトオブバウンスオンザフルと判定された場合。
- (b) ビハインドの後のプレイを再開させるキックでボールが他のプレイヤーに触れずにバウンダリーラインを完全に通過した場合。
- (c) キックやハンドボールやその他のプレイで故意にボールをバウンダリーラインの外へ出し、そのボールがバウンダリーラインの外へ出るまでに他のプレイヤーに触れなかった場合。
- (d) バウンダリーラインを越えたボールを取ったときにすぐにバウンダリーアンパイアにボールを渡さないもしくはボールをグラウンドに落とした場合。
- (e) ルール 15. 6. 1 にあるようにプレイヤーがボールを持ったままバウンダリーラインを出た場合やこれらのルールでフリーキックを与えられた場合を除いてバウンダリーアンパイアがアウトオブバウンスの合図を出した後ボールに触った場合。

- (f) バウンダリースローかフィールドアンパイアのボールアップやボールアップのボールを直接アウトオブザバウンスオンザフルにした場合。

15. 6. 2 フリーキックの地点

ルール 15. 6. 1 に対するフリーキックはボールがバウンダリーラインを越えた地点で与えられる。

15. 7 フリーキック ～ラッシュビハインド～

15. 7. 1 フリーキックが与えられるとき

守備側チームのプレイヤーがキックやハンドパスやその他の方法で、わざと攻撃側チームのゴールライン、ビハインドライン、ゴールポストにボールを出した際に攻撃側チームにフリーキックが与えられる。このルールに基づいて与えられるフリーキックに関して、十分な確信が持てない場合は、守備側チームに有利となる判定を行う。

15. 7. 1 フリーキックの場所

15. 7. 1 に基づいて与えられたフリーキックは、ボールがゴールライン。ビハインドラインを越えた地点か、もしくはボールポストに当たった場合はその地点から行われる。

15. 8 フリーキック ～ゴールポストを揺らした場合～

15. 8. 1 フリーキック

ルール 15. 8. 3 の適用を除いて、オフィシャルやプレイヤーがボールを処理する前か後に関わらず故意にゴールポストやビハインドポストを揺らし得点に影響した場合、それを行ったオフィシャルやプレイヤーと反対のチームにフリーキックが与えられる。

15. 8. 2 フリーキックでのプレイ再開

ルール 15. 8. 1 に基づいてフリーキックは以下のように与えられる。

- (a) 守備側のオフィシャルかプレイヤーが違反してフリーキックが攻撃側のプレイヤーに与えられゴールが決まらなかった場合は、ボールを蹴ろうとしていたもしくは蹴ったプレイヤーにキックオフラインの真ん中からフリーキックが与えられる。
- (b) 攻撃側のオフィシャルかプレイヤーが違反してフリーキックが守備側のチームに与えられた場合は、ボールがある地点かボールが蹴られた地点に近い守備側のプレイヤーにその地点からのフリーキックが与えられる。フリーキックが認められた守備側のチームにとって不利になるゴールやビハインドは認められない。

15. 8. 3 ゴールが認められる場合

守備側のオフィシャルかプレイヤーがルール 15. 8. 1 に違反してもゴールが得点された場合は、フィールドアンパイアはフリーキックを認めず、オールクリアの合図を出してゴールの得点を認める。

15. 9 フリーキック ～レポートプレイ～

- (a) ルール 15. 9 (b) の適用を除いて、フィールドアンパイアはオフィシャルやプレイヤーのレポートプ

レイに対して違反をしたチームと反対のチームにフリーキックを与える。

- (b) フィールドアンパイアの決定を除いて、両チームのオフィシャルやプレイヤーが同時に引き起こした行為でレポートを受けた場合はプレイを続行する。フィールドアンパイアはプレイ続行が不可能と判断したときはボールバウンスまたはボールアップからプレイを再開する。

15. 10 フリーキック ～その他のプレイ～

15. 10. 1 フリーキックとなる場合

以下のような場合は違反をしたチームと反対のチームにフリーキックが与えられる。

- (a) プレイヤーがプレイを遅らせた場合。
- (b) 状況によってプレイエリアに入ることが認められているオフィシャルやその他チームの者が故意のまたは無謀なまたは不注意な行為によってボールや相手のプレイヤーやアンパイアを妨害した場合。
- (c) プレイヤーが味方を支えて上に上げたり味方の肩に乗ったりした場合。このフリーキックは違反が起きた地点かその時点でボールがあった地点のどちらかフリーキックを与えられるチームが有利になる地点からのフリーキックとなる。
- (d) プレイヤーが罵倒する、侮辱する、威嚇する、卑猥な言葉やジェスチャーを出した場合。
- (e) ルール 1 1. 3. 5 (a) に定められた規定に違反した場合。
- (f) そのほか、非紳士的な行為を行った場合。

15. 10. 2 オフィシャルに対するフリーキック

チームのオフィシャルによる行為によっても違反をしたチームと反対のチームのプレイヤーにフリーキックが与えられる。違反が起きた地点かその時点でボールがあった地点かどちらかフリーキックを与えられたチームが有利となる地点からのフリーキックとなる。

15. 11 ボールを処理した後のフリーキック

- (a) ルール 1 5. 1 1 (b) を考慮した上で、ボールを処理した後のプレイヤーもしくはボールを処理した後プレイヤーをシェパードしているプレイヤーに対して禁止されたコンタクトプレイを行った場合、処理した後のボールがグラウンドもしくはプレイヤーにタッチした地点かバウンダリーラインを越えたときはその地点に最も近いプレイヤーからのフリーキックとなる。このフリーキックの地点がフリーキックを与えられたチームに不利になるときは、禁止されたコンタクトプレイが起きた地点からのフリーキックとなる。
- (b) ボールを処理したあとに次のプレイに参加しようとしているまたは次のコンテストに走り出そうとしているプレイヤーを妨げる目的で、タックル、ホールド、ハイコンタクトを行ったとフィールドアンパイアが判断し、ルール 1 5. 1 1 (a) よりも悪質な場合には、反則を受けたチームにフリーキックが与えられると同時に 5 0 mペナルティーも与えられる。

15. 12 フリーキック ～スタジアムの屋根に当たったとき～

15. 12. 1 フリーキックが認められる場合

プレイヤーが故意にまたは無謀なもしくは不注意なプレイでボールを蹴ってスタジアムの屋根に当た

場合は、ボールが当たった箇所から最も近いプレイエリアでその地点の最も近くにいる相手プレイヤーにフリーキックが与えられる。

15. 12. 2 偶然に当たった場合

プレイヤーが蹴ったボールが偶然にスタジアムの屋根やその一部に当たった場合は、プレイが中断され以下のようにプレイが再開される。

- (a) ボールがプレイエリアのウイングに沿って伸びている梁に当たった場合は、フィールドアンパイアが指示を出してボールが当たった箇所から最も近いバウンダリーラインからバウンダリーアンパイアによってスローインとなる。
- (b) ボールがプレイエリア上の屋根に当たった場合は、当たった箇所から最も近いプレイエリアの地点からフィールドアンパイアがボールバウンスまたはボールアップで試合を再開させる。

16. マークやフリーキックからの処理

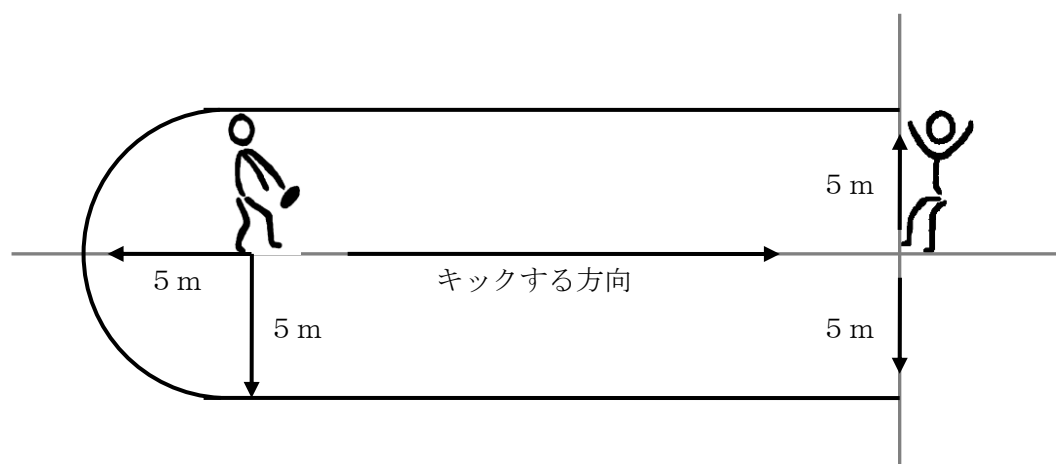
16.1 マークと10mプロテクトエリア

16.1.1 マークの地点

マークやフリーキックが認められたときやビハインドが得点された後のキックでプレイを再開するときに反対のチームのプレイヤーはプレイエリア内のマークやフリーキックが認められた地点もしくはフィールドアンパイアが指示した地点に立つことが許されている。プレイエリア内で反対のチームが立つ地点は「マーク」と呼ばれる。

16.1.2 プロテクトエリア

プロテクトエリアは図にあるようにマークからそれぞれ両端に5mずつ離れたラインとボールを持ったプレイヤーの後ろ半径5mを結ぶラインで囲まれたエリアのことを指す。フィールドアンパイアがプレイオンの合図を出すか、相手についていたためにプロテクトエリアに入ってしまったときを除いて全てのプレイヤーはプロテクトエリアに入るまたはそこに留まることはできない。



16.2 マークからのプレイ

マークやフリーキックが認められたプレイヤーはマークの後ろからボールを処理する。マークの地点から伸びる仮想の直線から離れてボールを処理したまたは処理しようとした場合、フィールドアンパイアはプレイオンの合図を出しボールはすぐにプレイオンになる。このルールはプレイヤーがゴールラインやビハインドラインやバウンダリーラインからボールを処理するときには適用されず、その場合はルール16.4またはルール16.5が適用される。

16.3 ゴールへのキック

16.3.1 キックする角度

- (a) プレイヤーがマークやフリーキックが認められてからゴールへキックする場合、ゴールラインの中心からマークまでを結ぶ直線の延長戦上からキックする。
- (b) プレイヤーがゴールスクエア内でフリーキックやマークが認められた場合、その地点からゴールラインと平行に移動したゴール正面の地点からキックが認められる。

16. 3. 2 ゴールキックのときに相手がマークを超えた場合

ゴールへのキックを行おうとしている間にマークに立っているプレイヤーがマークを超えた場合は以下の通りになる。

- (a) 蹴ったボールがゴールに入った場合、フィールドアンパイアはオールクリアの合図を出しゴールを認める。
- (b) 蹴ったボールがゴールに入らなかった場合、もう一度キックをやり直すことができるがこの場合は同時に50mペナルティーが認められる。

16. 4 ゴールライン、ビハインドラインからのボールの処理

フリーキックやマークが認められ、ゴールラインやビハインドラインの後ろからボールを処理する場合は以下の通りになる。

- (a) マークに立つプレイヤーはゴールラインやビハインドラインから5m離れなくてはならない。
- (b) ボールを処理するとき、はじめにゴールラインやビハインドラインを越えたらどの方向へもプレイオンすることができる。
- (c) ゴールラインやビハインドラインの後ろからプレイするときはマークに立っているプレイヤーとキックするプレイヤーを結んだ直線から離れない場合に限り、どの方向へもキックすることができる。
- (d) ボールを処理したときにゴールポストやビハインドポストにボールが当たったときは、ボールを処理したプレイヤーにボールが戻されやり直しとなる。

16. 5 ボールの処理 ～アウトオブバウンスから～

16. 5. 1 認められる動作

- (a) フリーキックやマークが認められたプレイヤーはキックやハンドボールやバウンダリーラインを越えるときにプレイエリアの方向へボールを処理するときに限り、バウンダリーラインの外からボールを処理することができる。
- (b) バウンダリーラインからキックするプレイヤーが以下のようなプレイをした場合、マークやフリーキックが認められた地点からバウンダリーアンパイアのスローインでプレイが再開される。
 - (i) ボールを正しく処理できなかった。
 - (ii) バウンダリーラインの外側へプレイオンしようとした。
 - (iii) ルール16. 5. 1 (a)に基づいてボールを処理しなかった。

この場合ボールはアウトオブバウンスとなり、バウンダリーアンパイアはマークやフリーキックが行われるはずだった地点からボールを投げ入れてプレイを再開する。

16. 5. 2 ビハインドポスト付近でのマーク

バウンダリーラインの外側でビハインドポストから2m以内の地点からボールを処理する場合、マークに立つプレイヤーはバウンダリーラインから5m以上離れなくてはならない。

16. 5. 3 プレイオン

ボールの一部がバウンダリーラインに乗るもしくはバウンダリーラインにかかったときにプレイオンと

なる。

16. 6 フリーキックやマークが認められたプレイヤーが怪我をしたとき

フリーキックやマークが認められたプレイヤーが怪我をしてボールの処理ができないとフィールドアンパイアが判断した場合は、同じチームの近くにいるプレイヤーにフリーキックやマークを認めその地点かなるべくその地点に近い地点からボールを処理する。

16. 7 ボールを処理する前のその他の違反

- (a) フリーキックやマークが認められたプレイヤーがボールを処理する前にプレイヤー自身や同じチームメイトがなんらかの違反をした場合、フィールドアンパイアは反対のチームの違反を受けたプレイヤーが最も近くにいたプレイヤーのどちらかにフリーキックを与える。
- (b) フリーキックやマークが認められたプレイヤーがボールを処理する前に相手チームがフリーキックとなるような違反をした場合、その違反が起きた地点かマークからの50mペナルティーかどちらかボールを持っているチームに有利になる地点からフリーキックが与えられる。

17. プレイオンとアドバンテージルール

17.1 プレイオン

フィールドアンパイアがプレイオンの合図を出したときはどんな状況であってもプレイは続行される。

17.2 プレイオンの状況

フィールドアンパイアは以下の状況のときにプレイオンやタッチプレイオンの合図を出す。

- (a) プレイ中にボールがアンパイアに当たったとき。
- (b) キックされたボールが誰かに当たったとフィールドアンパイアが判断したとき。
- (c) キックされたボールが15m以上飛ばないとフィールドアンパイアが判断したとき。
- (d) フィールドアンパイアがフリーキックを取り消したとき。
- (e) フリーキックやマークを認められたプレイヤーがキックやハンドボールやランニングをしたもしくはしようとした、またはマークを超えたとフィールドアンパイアが判断したとき。
- (f) フリーキックやマークが認められたプレイヤーがフィールドアンパイアの指示が出たにも関わらずボールを処理しないとき。
- (g) ルール11.3.6に基づきフィールドアンパイアによるボールバウンスの失敗があった場合。
- (h) ビハインドの得点の後のキックインでフィールドアンパイアの指示が出たにも関わらずボールを処理しなかったとき。
- (i) フィールドアンパイアがマークを取り消したとき。

17.3 アドバンテージルール

フィールドアンパイアがフリーキックを認める合図を出したもしくは出そうとしたときに、フリーキックを与えられたチームのプレイヤーが有利になるときはフリーキックを与えずにアドバンテージルールを採用しプレイを続けさせることができる。

18. 50mペナルティー

18.1 50mペナルティーが認められる場合

フィールドアンパイアがフリーキックやマークを認めたときに、反対のチームが以下のような行為を行った場合、フィールドアンパイアは50mペナルティーを与える。

- (a) マークを超えた場合。
- (b) 遅延行為を行った場合。
- (c) アンパイアに対して罵倒する、侮辱する、威嚇する、卑猥な言葉を浴びせた場合。
- (d) アンパイアに対してまたはアンパイアの判断に対する抗議をするときに罵倒する、侮辱する、威嚇する、卑猥な態度をとった場合。
- (e) 相手についていたためにプロテクトエリアに入ってしまったときを除いて、プロテクトエリアに入った場合。
- (f) フリーキックやマークを与えられたプレイヤーに対して正しくボールを渡さなかった場合。
- (g) ルール16.7(b)に基づいて、通常フリーキックが認められるような違反をした場合。
- (h) コンテストをしていないのにマークやフリーキックを認められたプレイヤーを捕まえた場合。
- (i) コンテストをしていてもマークやフリーキックを認められたプレイヤーを理由なく掴んだ場合。

18.2 50mペナルティーが与えられたとき

フィールドアンパイアが50mペナルティーを与えたときは以下の手順で進行する。

- (a) フィールドアンパイアは時間を止めるようにタイムキーパーに合図を出す。
- (b) フィールドアンパイアはマークの地点からゴールラインの中心に向かって50m前進しそこをマークとする。
- (c) ゴールラインから50m以内で50mペナルティーを与えられた場合、ゴールラインの中心がマークとなる。

18.3 特別な規定

運営団体はその運営団体によって規定された大会、試合において50mペナルティーの距離を減らし25mペナルティーとすることができる。

19. プレイヤーやオフィシャルに対するレポート

19.1 レポートの義務

19.1.1 運営団体

アンパイアはレポートプレイとなる規定に違反したプレイヤーやオフィシャルに対してのレポートを運営団体に提出する。

- (a) 試合中に提出するもしくは
- (b) 試合が行われた日に試合行われたアリーナの近くで提出する。

19.1.2 「アリーナの近く」の解釈

「アリーナの近く」とは試合が行われたアリーナの500m以内の場所を意味する。

19.1.3 他にレポートを提出できる者

アンパイアに加えて、運営団体から認められた者はレポートプレイとなる規定に違反したプレイヤーやオフィシャルに対してのレポートを運営団体に提出することができる。運営団体から認められた者はルール19でアンパイアに与えられたものと同じ権限と責務を持つ。

19.2 レポートプレイ

19.2.1 意図の程度について

ルール19.2.2に明記されている故意のまたは無謀なまたは不注意な行為だと思われるレポートプレイについて

- (a) 故意のまたは無謀なまたは不注意な行為を十分証明できないレポートやレポートの通知であっても故意のまたは無謀なまたは不注意な行為とみなす。
- (b) 報告内容を傍聴して決定を下す委員会や認められた他の団体は、その行為が故意のまたは無謀なまたは不注意な行為であったと正当な理由がレポートに記されている場合、その報告を有効とする。

19.2.2 特定の違反

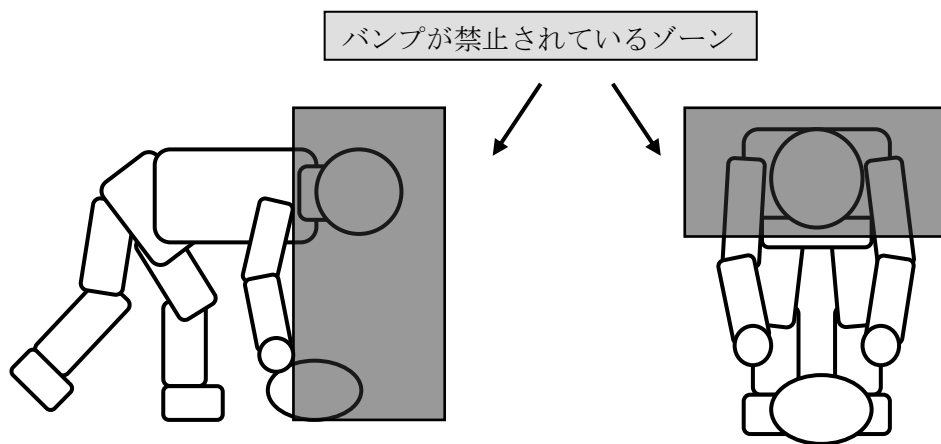
以下の行為はレポートプレイとなる。

- (a) 故意にまたは無謀にまたは不注意にアンパイアに触れるかアンパイアを叩く。
- (b) アンパイアにコンタクトしようとする、またはアンパイアを叩こうとする。
- (c) アンパイアに対してやアンパイアに関して罵倒する、侮辱する、威嚇する、卑猥な言葉を浴びせる。
- (d) アンパイアに対してやアンパイアに関して罵倒する、侮辱する、威嚇する、卑猥な態度をとる。
- (e) アンパイアの判断に対して抗議する。
- (f) 卑猥な態度をとる。
- (g) 故意にまたは無謀にまたは不注意に以下の行為を行う。
 - (i) 他の者を蹴る。
 - (ii) 他の者を叩く。
 - (iii) 腕や手のひらや足で他の者を引っ掛ける。
 - (iv) 遅延行為をする。
 - (v) 他の者にチャージする。

- (vi) マークを取った後またはボールを処理した後またはプレイが止まった後に他のプレイヤーを投げたり押したりする。
- (vii) 理由もない状況で相手プレイヤーにラフプレーを行う。
- (viii) 乱闘から味方を離すとき以外に乱闘に参加する。
- (ix) ボールをキックするなどしてボールをスタジアム屋根の一部に当てる。
- (x) 他の者に対してつばを吐く。
- (xi) プレイヤーがボールを取るのに頭を落としているときに、正面からバンプもしくは無理にコンタクトする。

※相手の体の側面にはコンタクトができるが、側面であっても肩より上は正面からのコンタクトとみなす。

※ボールの競り合いで頭を落としているプレイヤーやその競り合いの後で頭を落としているプレイヤーに対してこのルールが適用される。



- (h) 他の者を蹴ろうとする。
- (i) 他の者を叩こうとする。
- (j) 腕や手のひらや足で他の者を引っ掛けようとする。
- (k) 他のプレイヤーがキックしようとしているとき、もしくはゴールにキックしようとしているとき、もしくはゴールに向かってキックされたボールが飛んでいるときに故意にゴールポストやビハインドポストを揺らす。
- (l) 他の者と格闘する。
- (m) 罵倒する、侮辱する、威嚇する、卑猥な言葉を使う。
- (n) フィールドアンパイアからの指示があるにも関わらず、プレイエリアから出ない。
- (o) ルール9で定められている禁止されているスパイクを履くまたは禁止されているアクセサリ類や用具を身につける。
- (p) その他の違反行為。

19.3 レポートの手順

19.3.1 試合中のレポート

- (a) 試合の進行中アンパイアがプレイヤーもしくはオフィシャルのレポートプレイを記録したときは以下のときに報告するよう最大限努力する。

- (i) レポートプレイが起きたとき。
- (ii) 次のクォーターが始まる前。
- (iii) 最終クォーターにレポートプレイがあった場合は試合終了後。
- (b) アンパイアはレポートプレイが行われたときの相手プレイヤー（相手プレイヤーと関連のあるレポートプレイの場合）も合わせて報告するように最大限努力する。
- (c) アンパイアはレポートを受けたプレイヤーもしくはオフィシャルを報告できない場合、レポートプレイを行ったチームのキャプテンもしくはチームの代表者もしくはオフィシャルを報告する。
- (d) レポートプレイを行ったプレイヤーもしくはオフィシャルを報告することを除いて、アンパイアは報告した内容についてレポートを受けたプレイヤーもしくはオフィシャルまたは他のプレイヤーやオフィシャルに話してはいけない。

19. 3. 2 レポートプレイの報告

- (a) 試合中もしくは試合終了後に、アンパイアは運営団体が指定した書式でレポートプレイの報告を行う。
- (b) 運営団体はレポートプレイの記録を通知または届ける手順が規定された規則を採用する。

19. 4 制裁と出場停止

19. 4. 1 運営団体

- (a) 運営団体はプレイヤーやオフィシャルのレポートを受け取り、裁定してそのレポートが信頼できるものであれば制裁（出場停止や金銭的な制裁も含める）を与え、指示や指導を行う。運営団体は慎重に考慮してその制裁が妥当なものであるかどうかを判断する。
- (b) 運営団体はレポートプレイに対しての制裁を指示することができる。

19. 4. 2 委任

運営団体は運営団体の規定に基づいて制定され設置された委員会や団体に対してレポートについて聞き取りの調査をして、また制裁を決定する権限を与えることができる。

19. 4. 3 規定

それぞれの運営団体はレポートについての聞き取り調査や制裁の決定についての手順を規定し、それを採用する。またレポートを受けたものに発言できる場を与える条項を規定しなくてはならない。

19. 4. 4 出場停止期間の適用

- (a) ルール 19. 4. 4 (d)、ルール 19. 4. 4 (e) の適用を除いて、運営団体によって出場停止を指示されたプレイヤーやオフィシャルは出場停止の期間中、出場停止を指示した運営団体の運営する試合やその他の運営団体が運営する試合であっても、試合に参加することはできない。
- (b) 出場停止期間中のプレイヤーやオフィシャルが同じ大会やリーグのチームまたは他の大会やリーグのチームに移籍し、そのチームで移籍する前のチームと同じ期間試合が行われている場合、プレイヤーやオフィシャルは出場停止期間を過ぎなければ試合に参加することはできない。
- (c) 移籍したプレイヤーやオフィシャルの出場停止が他の大会やリーグで解けてから 1 年以内にレポートを受けた運営団体の運営する大会やリーグに再び戻ってきた場合、運営団体はそのレポートで決定さ

れた出場停止期間をプレイヤーやオフィシャルに要求する。このルールは他の大会やリーグでプレイヤーやオフィシャルの出場停止期間が終わっていても適用される。

- (d) 3月31日から9月30日の期間に行われる大会やリーグで出場停止処分となったプレイヤーやオフィシャルは、前述したとおり出場停止を指示した運営団体の承認が得られた場合、10月1日から3月31日の期間に行われる大会やリーグに参加することができる。
- (e) 10月1日から3月31日の期間に行われる大会やリーグで出場停止処分となったプレイヤーやオフィシャルは、前述したとおり出場停止を指示した運営団体の承認が得られた場合、3月31日から9月30日の期間に行われる大会やリーグに参加することができる。

20. 退場

20. 1 適用

ルール 20 は A F L を含めた全ての試合に適用される。

20. 2 退場

レポートの報告義務に加えプレイヤーが以下のようなプレイを行ってレポートを受けた場合、フィールドアンパイアと予備のフィールドアンパイアはレポートに加え、残りの試合の間プレイヤーをプレイエリアから退場させる。

- (a) 故意にまたは無謀にまたは不注意にアンパイアにコンタクトしたもしくはアンパイアを叩いた場合。
- (b) アンパイアにコンタクトしようとした、またはアンパイアを叩こうとした場合。
- (c) アンパイアに対してやアンパイアに関して罵倒する、侮辱する、威嚇する、卑猥な言葉を浴びせた場合。
- (d) アンパイアに対してやアンパイアに関して罵倒する、侮辱する、威嚇する、卑猥な態度をとった場合。
- (e) 故意にまたは無謀にまたは不注意に相手プレイヤーを蹴った場合。
- (f) フィールドアンパイアがプレイから逸脱した行為とみなした場合。

運営団体は残りの試合の間プレイヤーをプレイエリアから退場させることのできる行為や違反を他にも明記することができる。

20. 3 その他のレポートプレイ

1 度レポートを受けたプレイヤーが同じレポートプレイを繰り返したまたはルール 20. 2 に定められたレポートプレイを行ったとフィールドアンパイアが判断した場合、残りの試合の間プレイヤーをプレイエリアから退場させることができる。

20. 4 代わりのプレイヤー

運営団体はルール 20. 2 やルール 20. 3 に基づいてプレイヤーがプレイエリアから退場になった何分後に他の代わりのプレイヤーを入れることができるかを決定することができる。運営団体の決定がない場合、他の代わりのプレイヤーをプレイエリアに入れることはできない。

20. 5 一時退場

運営団体はルール 20. 2 に定められている行為を除き、プレイヤーが1 度目のレポートプレイを行ったときにレポートに加えて一定時間プレイエリアから退場させることができる規定を慎重に考慮した上で決定することができる。

20. 6 退場の合図と手順

20. 6. 1 合図

フィールドアンパイアはプレイヤーにプレイエリアから退場することを告げると共にインターチェンジエリアを指差すことで退場となった合図を出す。またレッドカードを出して高く上げることでプレイヤーが退場となったことを示し、イエローカードを出すことで運営団体によって明記された時間の一時退場となったことを示す。

20. 6. 2 手順

- (a) ルール 20 に定められた通りフィールドアンパイアから退場の指示があった場合、プレイヤーはすぐにプレイエリアから退場する。
- (b) プレイヤーが退場を拒否したり、すぐに退場しなかったりした場合は以下の手順となる。
 - (i) プレイエリアから退場となる原因となったレポートプレイをレポートされるのに加え、フィールドアンパイアの指示に従わなかったというレポートを受ける。
 - (ii) 試合は直ちに終了となり、レポートを受けたプレイヤーのチームは試合を放棄したものとみなす。
 - (iii) 試合の放棄についてはルール 10. 7 が適用される。

20. 7 プレイヤーの減少

プレイヤーが退場となったのが原因でプレイエリアにいるプレイヤーが 14 人未満になった場合は以下の通りとなる。

- (a) フィールドアンパイアは慎重に考慮した上で 14 人未満になったチームの試合放棄とみなし、ルール 10. 7 を適用する。
- (b) もし試合が続いた場合、フィールドアンパイアはすぐに運営団体に以下の内容の書類を提出する。
 - (i) プレイヤーが減少した状況。
 - (ii) 試合を続ける判断をした時点での両チームの得点。
 - (iii) 試合の最終スコア。
- (c) 運営団体はフィールドアンパイアが提出した書類を受けて慎重に考慮した上で以下の判断を下す。
 - (i) 試合の結果を確定する。
 - (ii) 14 人未満になったチームの試合放棄とみなし、ルール 10. 7 を適用する。

21. アンチドーピングコード

21.1 適用

ルール 21.2 で明記されている AFL アンチドーピングコードは、運営団体が独自に採用するポリシーやオーストラリアスポーツアンチドーピングオーソリティー（ASADA）が認めたコードを特定の人に向けて適応させない限り、このルールが適用となる全ての者に適用される。

21.2 解釈

21.2.1 特定の関係

AFL のアンチドーピングコードが運営団体に適用される場合は以下の通りとなる。

- (a) AFL は関連する運営団体によって権限を委託されるものとする。
- (b) プレイヤーは運営団体によって管理または運営され競技に参加する者とする。
- (c) AFL のオフィシャル、職員、エージェントは運営団体のオフィシャル、職員、エージェントと同じもしくは似たような職務、責任を担うこととする。

21.2.2 ドーピングテストの実施

AFL の指示を除いて、運営団体は AFL アンチドーピングコードに規定されたテストをプレイヤーに対し第 3 者に委託して強制的に行うことはできない。

22. 感染症の疾病に関して

22. 1 出血の意味

このルール 22 の中で出血とは怪我や創傷で血が出る状態のことを指す。出血には直ちにプレイヤー自身でふき取り血を止めることのできる、またはユニフォームやプレイヤー自身でふき取れるようなかすり傷や擦り傷は含まれない。

22. 2 試合中の出血

(a) ルール 22. 7 を除いて

(i) 出血を起こしたときはプレイエリアに留まってはいけない。

(ii) クラブやチームは出血を起こしたプレイヤーがプレイエリアに留まるのを許してはいけない。

(b) 直ちに治療が必要なときを除いて、プレイヤーの安全と怪我防止のためにクラブやチームはプレイエリアで出血したプレイヤーの治療を行うことを許してはいけない。

22. 3 出血時のアンパイアの役割

22. 3. 1 アンパイアの役割

フィールドアンパイアがプレイヤーの出血に気がついたときは、最初の機会でプレイを止める。

(a) 出血したプレイヤーに直ちにプレイエリアを出るように指示を出す。

(b) ルール 22. 3. 3 に基づき、交代したプレイヤーの準備ができるまでプレイ再開を待ってからプレイを再開する。

22. 3. 2 フィールドアンパイアからの指示を受けたプレイヤー

出血によってフィールドアンパイアからプレイエリアから出るように指示を出されたプレイヤーは直ちにインターチェンジエリアを通してプレイエリアを出なくてはならない。以下の事項が実行されるまでプレイヤーは残りの試合プレイエリアに戻ることはできない。

(a) 出血を止める。

(b) 怪我の箇所を確実に覆い、血がしみ出ないようにする。

(c) ユニフォームについた血痕を取り除く。

(d) プレイヤーについた血を完全に取り除く。

22. 3. 3 交代のプレイヤー

出血によってフィールドアンパイアからプレイエリアを出るように指示されたプレイヤーはチームリストに載っているプレイヤーと交代することができる。交代するプレイヤーは出血をしたプレイヤーがプレイエリアを出るのを待たずにプレイエリアに入ることができる。出血をしたプレイヤーがプレイエリアを出るまでに交代するプレイヤーがプレイエリアに入らなかった場合、フィールドアンパイアはすぐにプレイを再開させる。

22. 3. 4 プレイエリアから出ることを拒否した場合

フィールドアンパイアからの指示が出たにも関わらず、プレイエリアから出ることを拒否したまたは直ちにプレイエリアから出なかった場合は以下の通りとなる。

- (a) フィールドアンパイアはプレイエリアから出なかった場合はフリーキックが相手チームに与えられ、さらにレポートを受けることを警告する。
- (b) 警告にも関わらずプレイヤーがプレイエリアを離れなかった場合は、相手チームにフリーキックを認め警告を出した地点かプレイを止めた地点のどちらかフリーキックを得るチームが有利になる地点からのフリーキックを与える。
- (c) さらにプレイヤーがプレイエリアを出るのを拒否し続けた場合、
 - (i) フィールドアンパイアはアンパイアの指示に従わなかった行為としてレポートする。
 - (ii) 試合はすぐに終了となりレポートを受けたプレイヤーのチームが試合を拒否したとみなす。
 - (iii) 試合放棄となりルール 10. 7 が適用される。

22. 4 わずかな出血が認められた場合

プレイヤーが出血はしていないもののフィールドアンパイアがプレイヤーの体やユニフォームに血が付いているのに気が付いたときは以下の通りになる。

- (a) 最初の機会で合図を出し、プレイヤーに対して処置を受けるように指示を出す。合図を出してからプレイを再開させる。
- (b) フィールドアンパイアの指示が出てもプレイヤーはプレイエリア内に留まることができるが最初の機会に以下の処置を行う。
 - (i) ユニフォームに血が付いているときは、血痕を取り除くかユニフォームを交換する。
 - (ii) プレイヤーの体に血が付いているときは血をふき取る。傷がある場合は治療をして、傷の箇所を完全に覆い血が滲み出ないようにする。
- (c) 処置が終わった後でもまだプレイヤーの体やユニフォームに血が残っているとフィールドアンパイアが判断した場合、プレイヤーは出血しているとみなされルール 22. 3 が適用される。

22. 5 運営団体による変更

運営団体はルール 22. 3にある出血したときの対処に関して独自に規定して明記し、それを採用することができる。

22. 6 指示に従わなかった場合

- (a) ルール 22. 3、ルール 22. 4に基づいてフィールドアンパイアから出された指示にすぐに従わなかった場合、そのプレイヤーはレポートを受ける。
- (b) 委員会やその他の団体によって決定されたプレイヤーに対する試合出場停止、その他の制裁または制裁をしないなどの決定に加え、ルール 22. 14に基づき運営団体はプレイヤーに対して制裁を課すことができる。

22. 7 クォーター終了時の特別な状況

マークやフリーキックが認められたがサイレンが鳴りフィールドアンパイアがクォーター終了の合図を出した後にフリーキックを行うプレイヤーが出血をした場合は、ルール 16. 6が適用される。

22. 8 故意に血を付けた場合

これらのルールに関わらず、プレイヤーが故意に血を付けたり、他のプレイヤーの体やユニフォームに血を付けた場合、フィールドアンパイアは直ちにプレイを止めてその血を取り除いたりユニフォームを交換したりする時間を与える。

22. 9 手袋

クラブやチームは医者やトレーナーその他プレイヤーの治療に関わる者が運営団体によって認められた手袋をつけることを徹底する。

22. 10 血の付いた物の処理

クラブやチームは以下の事項を確認する。

- (a) プレイヤーが身に着けていた血の付いた物はなるべく早く衛生的で密閉された容器に入れ、血をきれいに取り除くために洗濯をする。
- (b) 出血したプレイヤーの治療で使ったタオルやハンカチや包帯やその他の物は衛生的で密閉された容器に入れ、衛生的な方法で廃棄処分する。

22. 11 ロッカールーム

クラブやチームは試合前、試合中、試合後にチームで使うロッカールームやその他のエリアをきれいに保ち、床や壁や用具、洗面台やトイレやシャワールームに血が残らないようにする。血が付いた床やその他の用具はすぐに消毒や殺菌をして清潔にする。

22. 12 衛生

クラブやチームは以下の事項を確認する。

- (a) トイレ以外の場所（プレイエリアやその他の場所）で試合前、試合中、試合後に小便をしない。
- (b) プレイヤーは個人の衛生に関しての決まりを遵守する。

22. 13 トレーナー

ルール 22. 4 が適用されるときを除いて、トレーナーやその他チームのスタッフなどプレイヤーの治療に責任のある者は、プレイヤーの治療にあたる際プレイエリア内で切るまたはこするまたは血が出てしまうようなその他の治療を行ってはいけない。

22. 14 運営団体による制裁

運営団体はルール 22 に定められた責務を履行しなかったまたは規定 22 に違反したプレイヤーやクラブやチームに対して制裁を課すことが認められている。