

2007年度 公式規則 変更点 JFFFルール委員会

変更点	改正前	改正後
(シニア・レディース・ジュニアはありません) フィールド(キディ)		
エンドライン間の長さ	1. エンドラインからエンドラインまでの間は60ヤードとする。	1. エンドラインからエンドラインまでの間は50ヤードとする(競技者の年齢・レベルや、グラウンド事情に合わせて40~60ヤードで運用しても良い)。
	7. ゴールラインの手前5ヤードと12ヤードに、マークをつけることとする。	7. ゴールラインの手前5ヤードと10ヤードに、マークをつけることとする。

ゲーム

攻撃開始地点	5. (キディ)ゲームの開始、後半の開始、攻守交代(インターセプトを除く)後のプレーの開始は全て、 <u>自陣5ヤードライン上のスタートライン</u> から開始する。	5. (キディ)ゲームの開始、後半の開始、攻守交代(インターセプトを除く)後のプレーの開始は全て、 <u>ゼロヤードライン上のスタートライン</u> から開始する。この地点にボールを置くときは、ボールの後ろ先端部をゴールラインとスタートラインの交点に付ける。
攻守交代後の攻撃開始地点	7. (キディ)オフェンスは、4回の攻撃でハーフラインを越えられなかったり、ハーフラインを越えてからの4回の攻撃でタッチダウン出来なければ、攻守は交代する。交代後は、それまで守備側だったチームが攻撃側となり、 <u>自陣5ヤードライン上のスタートライン</u> から始まる。	7. (キディ)オフェンスは、4回の攻撃でハーフラインを越えられなかったり、ハーフラインを越えてからの4回の攻撃でタッチダウン出来なければ、攻守は交代する。交代後は、それまで守備側だったチームが攻撃側となり、 <u>自陣ゼロヤードライン上のスタートライン</u> から始まる。

ゲーム時間およびタイムアウト

プレー開始までの時間の変更	2. (キディ)オフェンスは、レディー・フォー・プレー後 <u>30秒</u> 以内に、次のプレーを始めなければならない。	2. (キディ)オフェンスは、レディー・フォー・プレー後 <u>40秒</u> 以内に、次のプレーを始めなければならない(競技者の年齢・レベルや、グラウンド事情に合わせて30~60秒で運用しても良い)。
---------------	---	---

得点・セーフティ・タッチバック

エキストラポイント開始地点の変更	2. (キディ)エキストラポイント 2点追加・・・ゴール前 <u>12ヤード</u> の地点からの攻撃でタッチダウンした時	2. (キディ)エキストラポイント 2点追加・・・ゴール前 <u>10ヤード</u> の地点からの攻撃でタッチダウンした時
タッチバック後の開始地点の変更	4. (キディ)タッチバック・・・守備側のエンドゾーンでインターセプトがあり、そのままデッドになった時。インターセプトしたチームが、 <u>自陣5ヤードライン</u> から攻撃を行	4. (キディ)タッチバック・・・守備側のエンドゾーンでインターセプトがあり、そのままデッドになった時。インターセプトしたチームが、 <u>自陣ゼロヤードライン</u> から攻撃を

反則と罰則 オフェンス・チームの反則と罰則（キディ）

プレー開始までの時間の変更に伴う反則の変更	6. ディレイ・オブ・ゲーム（デッドボール・ファウル）レディー・フォー・プレー後、30秒以内に次のプレーを開始しなければならない。	レディー・フォー・プレー後40秒以内に、次のプレーを始めなければならない。（競技者の年齢・レベルや、グラウンド事情に合わせて30～60秒で運用しても良い）。
罰則の施行方法の変更	5ヤードの罰退と、ロス・オブ・ダウン 罰則の施行 2. 罰退距離が、施行地点からゴールラインまでの距離の半分を越えてしまう場合は、ゴールまでの半分の距離の罰則を施行する。施行地点がゴールラインから10ヤード以内でゴールライン方向に罰則が課される場合にあたる（ハーフ・ディスタンス）。 6. 自陣ゼロヤード地点からの攻撃で、オフェンスが反則をした場合は、罰退は無く、「ロス・オブ・ダウン」だけ、科す。	下記の3つの段階を追って適用する。適用できなくなったら次の段階を適用する。ハーフ・ディスタンスの概念はありません。 第1段階 すべて、5ヤード罰退して、攻撃をやり直す（ロス・オブ・ダウンではない） 第2段階 罰退が自陣ゴールラインにかかるときは、自陣ゼロヤード地点から攻撃をやり直す（ロス・オブ・ダウンではない） 最終段階 自陣ゼロヤード地点からの攻撃で、反則をしてしまった場合は、同じ地点から、次の攻撃（ロス・オブ・ダウン）とする。

反則と罰則 ディフェンス・チームの反則と罰則（キディ）

罰則の施行方法の変更	5ヤードの罰退と、オートマティック・ファーストダウン 罰則の施行 2. 罰退距離が、施行地点からゴールラインまでの距離の半分を越えてしまう場合は、ゴールまでの半分の距離の罰則を施行する。施行地点がゴールラインから10ヤード以内でゴールライン方向に罰則が課される場合にあたる（ハーフ・ディスタンス）。	下記の3つの段階を追って適用する。適用できなくなったら次の段階を適用する。ハーフ・ディスタンスの概念はありません。 第1段階 すべて、5ヤード罰退して、攻撃をやり直す。 第2段階 罰退が守備側のゴールラインにかかるときは、守備側のゴール前1ヤード地点から、攻撃をやり直す。 最終段階 守備側のゴール前1ヤード地点以内からの攻撃で、守備側が反則をしてしまった場合は、その地点から、攻撃側にオートマティック・ファーストダウンを与える。
------------	---	--

2007年度 公式規則 新規項目 JFFFルール委員会

カテゴリー	シニア 高校生以上の男女により構成されたチーム レディース 中学生以上の女性により構成されたチーム ジュニア 中学生の男女により構成されたチーム キディ 小学生の男女により構成されたチーム
公式規則の運用	公式規則は、競技者の年齢・レベル、グラウンド事情、大会の規模や運営に応じて変更することは可能です。(昨年度までは、「ゲーム時間およびタイムアウト」だけに適用していたが、公式規則全体にも適用できるようにした)
反則と罰則 オフェンス・チームの反則と罰則	3. イリーガル・フォワードパス フォワードパスは、攻撃側スクリーメージラインの後方から、1回のプレー中に1度だけしか許されない。
反則と罰則 オフェンス・チームの反則と罰則	9. アンスポーツマンライク・コンダクト 反則をされたと装うことをしてはいけない。
反則と罰則 オフェンス・チームの反則と罰則	9. アンスポーツマンライク・コンダクト フラッグフットボール・コードに違反する行為をしてはいけない。
反則と罰則 オフェンス・チームの反則と罰則	9. アンスポーツマンライク・コンダクト 公式規則には規定されていないが、明らかにひきょうな行為が試合中に発生した場合は、レフリーは、罰則や得点を与えたり、試合を中止したりするなど、適切と判断するいかなる処置をもすることができる。
反則と罰則 ディフェンス・チームの反則と罰則	9. アンスポーツマンライク・コンダクト 反則をされたと装うことをしてはいけない。
反則と罰則 ディフェンス・チームの反則と罰則	9. アンスポーツマンライク・コンダクト フラッグフットボール・コードに違反する行為をしてはいけない。
反則と罰則 ディフェンス・チームの反則と罰則	9. アンスポーツマンライク・コンダクト 公式規則には規定されていないが、明らかにひきょうな行為が試合中に発生した場合は、レフリーは、罰則や得点を与えたり、試合を中止したりするなど、適切と判断するいかなる処置をもすることができる。
バイオレーション(罰則・罰退を伴わない反則)	8. (キディのみ) フラッグを取りに来た守備側プレーヤーの手に、ボールキャリアの、腕振り動作中の腕が当たってしまった場合は、その地点でボールデッドとなり次のダウンとなる。

2007年度 公式規則 解釈の変更 JFFFルール委員会

改正前	改正後
フィールド(キディ)	
3. サイドラインからサイドラインまでの間は、30ヤードとする。	3. サイドラインからサイドラインまでの間は、30ヤードとする(競技者の年齢・レベルや、グラウンド事情に合わせて短くしても良い)。
ゲーム	
9. (キディ) ゲーム中フィールドには、選手5人とコーチ1人(ハドルコーチ)までとする。ハドルに6人以上の選手が加わることはできない(反則 アンスポーツマンライク・コンダクト)。	9. (キディ) ゲーム中フィールドには、選手5人とコーチ1人(ハドルコーチ)までとする。 <u>ただし、競技者の年齢・レベルが高い場合はハドルコーチを置かないことを推奨する。</u> ハドルに6人以上の選手が加わることはできない(反則 アンスポーツマンライク・コンダクト)。
フォワードパス、バックワードパス	
5. フォワードパス、バックワードパスは、攻撃側スクリーンラインの後方でしか出来ない(フォワードパスの場合は反則(イリーガル・フォワードパス)、バックワードパスの場合は、バイオレーション)。	フォワードパス、バックワードパス、ハンドオフ
6. バックワードパスは、攻撃側スクリーンラインの後方なら、何回でも行うことが出来る。	5. フォワードパス、バックワードパス、 <u>ハンドオフ</u> は、攻撃側スクリーンラインの後方でしか出来ない(フォワードパスの場合は反則(イリーガル・フォワードパス)、バックワードパス、 <u>ハンドオフ</u> の場合は、バイオレーション)。
9. 攻撃側プレーヤーがパスを投げると同時に <u>守備選手</u> がフラッグを取った場合は、パスを投げたことを認める。	6. バックワードパス、 <u>ハンドオフ</u> は、攻撃側スクリーンラインの後方なら、何回でも行うことが出来る。
ボールキャリア(ボールを持っているプレーヤー)	
2. ボールキャリアは守備側プレーヤーをよける義務がある(意図的に守備側プレーヤーに突進してはならない)。	2. ボールキャリアは守備側プレーヤーをよける義務がある(守備側プレーヤーに突進してはならない)。

3. (シニア・レディース・ジュニア)クォーターバックはスナップを受けた後、そのままボールキャリアになることは出来ない(バイオレーション)。二度バックワードパスをした後は、 <u>フォワードパスを受けたり、スクリメージラインの手前でバックワードパスを受けて、ボールキャリアとしてスクリメージラインを越える事が出来る。</u>	3. (シニア・レディース・ジュニア)クォーターバックはスナップを受けた後、そのままボールキャリアになることは出来ない(バイオレーション)。ただし、 <u>クォーターバックのボールの確保を味方の他のプレーヤーに移した後は、フォワードパスを受けたり、スクリメージラインの手前でバックワードパス、ハンドオフを受けて、ボールキャリアとしてスクリメージラインを越える事が出来る。</u>
--	---

ボールがデッドになる時

4. <u>ボールキャリアがボールをファンブルし、ボールが地面についた時。</u>	4. <u>ボールキャリアがボールをファンブルした時。</u>
5. <u>ボールキャリアのフラッグが取られていなくとも、プレーヤーが密集して、プレーがこれ以上進まないと判断された時、プレーの継続が危険と判断された時。</u>	5. <u>ボールキャリアのフラッグが取られていなくとも、プレーヤーが密集して、プレーがこれ以上進まないと判断された時、プレーの継続が危険と判断された時、フラッグがずれたことによってフラッグを取ることが困難と判断されたとき。</u>
4、6の場合、 <u>ボールがファンブルした地点より前方で地面についた時は、ファンブルした地点をボールデッドの地点とする。</u>	6の場合、 <u>スナップ、バックワードパス、ハンドオフをした地点より前方で地面についた時は、スナップ、バックワードパス、ハンドオフをした地点をボールデッドの地点とする。</u>

反則と罰則 オフェンス・チームの反則と罰則

3. <u>イリーガル・フォワードパス (シニア・レディース・ジュニア) フォワードパスを投げるプレーヤーは、体の一部分でも攻撃側スクリメージラインを越えてはならない。</u>	3. <u>イリーガル・フォワードパス (シニア・レディース・ジュニア) フォワードパスを投げるプレーヤーは、体の一部分でも攻撃側スクリメージラインを越えてはならない。フォワードパスを投げるプレーヤーがクォーターバックの場合は、バイオレーションを適用する。</u>
3. <u>イリーガル・フォワードパス (シニア・レディース・ジュニア) 攻撃側スクリメージラインを一度越えたボールキャリアが(クォーターバックを除く)、攻撃側スクリメージライン手前に戻ってフォワードパス、バックワードパス、ハンドオフをすることはできない。</u>	3. <u>イリーガル・フォワードパス (シニア・レディース・ジュニア) 攻撃側スクリメージラインを一度越えたボールキャリアが、攻撃側スクリメージライン手前に戻ってフォワードパス、バックワードパス、ハンドオフをすることはできない。この場合のボールキャリアがクォーターバックであれば、攻撃側スクリメージラインを一度越えた時点でバイオレーションが適用される。</u>
7. <u>イリーガル・コンタクト ボールキャリアは、意図的に相手にぶつかってはいけない。</u>	7. <u>イリーガル・コンタクト ボールキャリアは、相手にぶつかってはいけない。</u>
7. <u>イリーガル・コンタクト (シニア・レディース・ジュニア) 攻撃側プレーヤーは、ボールキャリアの進路を確保するために、守備側プレーヤーの進路を妨害したり、接触してはならない。特に、相手ラッシャーの進路を妨害してはならない。</u>	7. <u>イリーガル・コンタクト (シニア・レディース・ジュニア) 攻撃側プレーヤーは、守備側プレーヤーの進路を妨害したり、接触してはならない。特に、相手ラッシャーの進路を妨害してはならない。</u>

7. イリーガル・コンタクト (キディ)スクリーンブロックをするときに、意図的に守備側プレーヤーにぶつかってはならない。スクリーンブロックの正しいフォームが出来ていない場合も、この反則を適用する。	7. イリーガル・コンタクト (キディ)スクリーンブロックをするときに、守備側プレーヤーにぶつかってはならない。スクリーンブロックの正しいフォームが出来ていない場合も、この反則を適用する。
9. アンスポーツマンライク・コンダクト (シニア・レディース・ジュニア)ハドルに6人以上の選手が加わることはできない。	8. 交代違反 (シニア・レディース・ジュニア)ハドルに6人以上の選手が加わることはできない。
9. アンスポーツマンライク・コンダクト (キディ)ハドルにコーチ1名と5人を越える選手が加わることはできない。	8. 交代違反 (キディ)ハドルにコーチ1名と5人を越える選手が加わることはできない。
9. アンスポーツマンライク・コンダクト プレーヤーは、スポーツマンらしくない行為、乱暴な行為をしてはならない。	9. アンスポーツマンライク・コンダクト チームエリアに入ることが認められたプレーヤー、コーチ、チーム関係者は、スポーツマンらしくない言動・行為、乱暴な行為をしてはならない。

ディフェンス・チームの反則と罰則

3. イリーガル・コンタクト ボールキャリアの前進を阻止するため、フラッグを取りに行かずに、意図的に立ちはだかって接触したり、突進してはいけない。	3. イリーガル・コンタクト ボールキャリアの前進を阻止するため、フラッグを取りに行かずに、立ちはだかって接触したり、突進してはいけない。
3. イリーガル・コンタクト 攻撃側プレーヤーに意図的にぶつかってはいけない。	3. イリーガル・コンタクト 攻撃側プレーヤーに意図的にぶつかってはいけない。
9. アンスポーツマンライク・コンダクト (シニア・レディース・ジュニア)ハドルに6人以上の選手が加わることはできない。	8. 交代違反 (シニア・レディース・ジュニア)ハドルに6人以上の選手が加わることはできない。
9. アンスポーツマンライク・コンダクト (キディ)ハドルにコーチ1名と5人を越える選手が加わることはできない。	8. 交代違反 (キディ)ハドルにコーチ1名と5人を越える選手が加わることはできない。
9. アンスポーツマンライク・コンダクト プレーヤーは、スポーツマンらしくない行為、乱暴な行為をしてはならない。	9. アンスポーツマンライク・コンダクト チームエリアに入ることが認められたプレーヤー、コーチ、チーム関係者は、スポーツマンらしくない言動・行為、乱暴な行為をしてはならない。