

**2008年度 公式規則 その他の改正点 JFFFルール委員会**  
 今年度は「変更点」、「新規項目」はありません。

改正前	改正後
<b>安全確保のためのプレーヤーの義務規定</b>	
2. (キディのみ)「スクリーンブロック」は、守備側プレーヤーに避けて動く義務がある。	2. (キディのみ)守備側プレーヤーは、「スクリーンブロック」を避けて動く義務がある。
<b>フィールド(シニア・レディース)</b>	
8. 各ゴールラインの手前とハーフラインの手前に5ヤードのノーランニング・ゾーンを設ける。(ただしジュニアはハーフライン手前のノーランニング・ゾーンは設定しない。)	8. 各ゴールラインの手前とハーフラインの手前に5ヤードのノーランニング・ゾーンを設ける。
<b>プレーヤー</b>	
1. フィールド上のプレーヤーは、両チーム5人ずつで行う。やむを得ない事情(怪我など)があり、チームのメンバーが減ってしまった場合にも、1チーム最低4人はフィールド上にいなければならない。	1. フィールド上のプレーヤーは、両チーム5人ずつで行う。やむを得ない事情(怪我など)があり、チームのメンバーが減ってしまった場合にも、1チーム最低4人はフィールド上にいなければゲームは中止とする。
<b>ゲーム</b>	
9. (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(反則 アンスポーツマンライク・コンダクト)。	9. (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(反則 交代違反)。
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。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。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。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。ハドルに6人以上の選手が加わることはできない(反則 交代違反)。
<b>ボールキャリア(ボールを持っているプレーヤー)</b>	
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)。	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)。(反則 イリガール・コンタクト)。

### ゲーム時間およびタイムアウト

1. 前後半各15分、合計30分のランニングタイムとし、前半終了後、2分間のハーフタイムを挟む。前後半残り時間2分以降は正式計時とする(2ミニッツ・ウォーニング)。	1. 前後半各15分、合計30分、前半終了後、2分間のハーフタイムを挟む。前後半開始から13分間はランニングタイム(タイムアウトをとったときだけ時計が止まる)、残り時間2分(2ミニッツ・ウォーニング)以降は正式計時とする。
2. (キディ) オフェンスは、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。	2. (キディ) オフェンスは、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(反則 ディレイ・オブ・ゲーム)。
8. 最後のプレーでディフェンスの反則があり、残り時間が無くなった場合、オフェンスがその反則を放棄しない限り、最後の1プレーをやり直	8. 最後のプレーで反則があり、残り時間が無くなった場合、被反則チームがその反則を放棄しない限り、最後の1プレーをやり直す。
12. 大会の規模や運営に応じて試合時間に関する項目(ゲーム時間、ハーフタイムの時間、タイムアウトの数、前後半の継続等)を変更することは可能とする。これらの項目を変更する場合は、予め開催要項で規定する。後半開始のプレーを前半の続きとして行う場合には、後半残り時間2分以降は正式計時を行う。	12. 大会の規模や運営に応じて試合時間に関する項目(ゲーム時間、ハーフタイムの時間、タイムアウトの数、前後半の継続等)を変更することは可能とする。これらの項目を変更する場合は、予め開催要項で規定する。

### 得点およびタッチバック

2. (シニア・レディース・ジュニア) エキストラポイント 守備側がエキストラポイントのプレーでインターセプトして、そのままリターンタッチダウンをしたら、守備側に2点が入り、攻守交代。	2. (シニア・レディース・ジュニア) エキストラポイント 守備側がエキストラポイントのプレーでインターセプトして、そのままリターンタッチダウンをしたら、1点追加のプレーでも、2点追加のプレーでも、守備側に2点が入り、攻守交代。
2. (キディ) エキストラポイント 守備側がエキストラポイントのプレーでインターセプトして、そのままリターンタッチダウンをしたら、1点追加のプレーでも、2点追加のプレーでも、守備側に2点が入る。	2. (キディ) エキストラポイント 守備側がエキストラポイントのプレーでインターセプトして、そのままリターンタッチダウンをしたら、1点追加のプレーでも、2点追加のプレーでも、守備側に2点が入り、攻守交代。

### ボールがデッドになる時 8. 不用意なホイッスルを吹いた時

この場合は、ホイッスルの地点でボールデッドにするか、前のダウンを繰り返すかを、ボールを確保しているチームが選択することができる。	ボールがプレーヤーの確保下にある場合は、ホイッスルの地点で次のダウンを行うか、前のダウンを繰り返すかを、ボールを確保しているチームが選択することができる。ボールがバス中の場合は、前のダウンを繰り返す。
--	--

### 反則と罰則 オフェンス・チームの反則と罰則

5. フラッグ・ガーディング(ライブボール・ファウル) フラッグをジャージ等で隠したり、ベルトを緩めたり、フラッグの装着位置をわざと腰部分の左右から移動させ取りにくくしてはならない。	5. フラッグ・ガーディング(ライブボール・ファウル) フラッグをジャージ等で隠したり、ベルトを緩めたり、フラッグの装着位置を腰部分の左右から移動させ取りにくくしてはならない。
--	---

<p>9. アンスポーツマンライク・コンダクト（デッドボール中に起きた場合は、デッドボール・ファウル）          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。</p>	<p>9. アンスポーツマンライク・コンダクト（デッドボール中に起きた場合は、デッドボール・ファウル）          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（<u>大声での抗議等</u>）、行為（<u>ボールをユニフォームの中に入れる等</u>）、乱暴な行為をしてはならない。<u>ただし、以上のような言動、行為に限定されるものではない。</u></p>
---	--

### ディフェンス・チームの反則と罰則

<p>9. アンスポーツマンライク・コンダクト（デッドボール中に起きた場合は、デッドボール・ファウル）          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。</p>	<p>9. アンスポーツマンライク・コンダクト（デッドボール中に起きた場合は、デッドボール・ファウル）          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（<u>大声での抗議等</u>）、行為（<u>ボールをユニフォームの中に入れる等</u>）、乱暴な行為をしてはならない。<u>ただし、以上のような言動、行為に限定されるものではない。</u></p>
<p>（キディ）ディフェンス・チームの罰則とその施行          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。</p>	<p>（キディ）ディフェンス・チームの罰則とその施行          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。<u>ハーフラインを越えたらファーストダウンとする。</u></p>