

2007年度関東女子審判講習会

(2007.04.08 関東女子タッチフットボール連盟審判部)

※ [審判講習会の一連の資料をpdfで用意いたしました。](#)

(1) タッチフットボールコード

すべてタッチフットボールの、選手・コーチ・審判、その他の関係者は、すべて、別記の「[タッチ・アンド・フラッグ・フットボール・コード](#)」に則って行動してください。ルールや審判としての行動の原理もすべて、このコードに載っていますので、必ず目を通してください。

(2) 審判の心構え・他

- 公認審判員とは？
[下記を理解頂き、積極的に審判活動にご協力ください。また合わせて(2)の審判のメカニクにも目を通しておいてください]
 - a) 公認審判員は、自チームの選手／コーチに、正しいルールを理解させる。
 - b) ルールは、ルールブックに書いてあるが、これを実際に適用するのは、審判員であり、各公認審判員は自チームの選手／コーチにその適用の実際を示す必要がある。
 - c) 各プレイヤーは原則として反則を犯してはならない。
理由の一つは、規則で規定されていることに違反することは卑怯であるからであるが、もう一つの理由として、「危険である」からである。
例えば、腰から下への接触はパーソナル・ファールである。その事象が発生した場合には(故意であれ、偶然であれ)罰則が適用されるが、だからと言って、この行為をやって良いということには決してならない。しかしながらルールを知らないものはそれを行なうかもしれない。
公認審判員は、自チームの練習／試合を通じて、自チームの反則がなくなるよう、選手／コーチを指導しなければならない。
 - d) 関東女子審判部員は、本リーグの運営者である。リーグ全体の実力が上がるよう、正しいルールの理解を深め、公正、公平なジャッジを心掛ける。
各人の審判技術の向上は、リーグ全体の向上であり、これは、チームの実力の向上にもつながることを肝に命じてほしい。
- 審判を行なう上での心構え
 - (1) **タッチが第一義。**
タッチフットボールでは、タッチが行なわれた時のボールの位置が次の攻撃開始地点となり、これが攻守の交替や得点については勝敗に関係して来る。タッチフットボールの審判は、どこで正しいタッチが行なわれたかを判定する必要がありと共にボールの前進位置を示さなければならない。その為、審判員はタッチの現場に近付けるメカニクを身につけなければならないし、試合中はそれを実践しなければならない。
 - ボールに近い者がタッチを見る。
 - 次に近い者が反対サイドから見るようにする。
 - 反対側のライン沿いの者はボールの前進位置を見る。
 - タッチと判定すれば、速やかに笛を吹いて、ボールデッドになったことを示すと共に、ボールデッドの位置を判定し、他の審判(特にレフェリー)がその位置を把握するまで動かずに、その位置を示すこと。
 - (2) **危険な行為／卑怯な行為は見逃さない。**
少々反則は見逃しても、危険な行為は(故意であれ、偶然であれ)見逃してはならない。これを見逃せば、選手はその行為は許されるものと誤解してしまう。また以下のような卑怯な行為に関しては毅然とした態度で臨む。
 - 背後から押す行為は、軽くても見逃してはならない。
但し、最初の接触が正面であり、相手が回転した場合に 背後に接触したような場合は反則ではない。
 - a) 遅延行為(ボールを渡さない、投げ捨てる、キックオフの準備をしない)
 - b) 審判や相手チームへの野次／無用の抗議
 - c) 故意に反則を繰り返す行為
 - (3) **反則と思われる行為にはためらうことなくファールマーカーを使用する。**
ファールマーカーを使うことで試合が止まるわけではない。自分のチームではコーチに禁止されている行為、(2)のような危険あるいは卑怯な行為(と思われる行為)を見つけた場合に、ファールマーカーを出す。
但し、プレイは止まらない為、タッチを見るという行為を忘れてはならない。
 - 「何の反則」かではなく、「何が起こった」かを報告する。
 - ファールマーカーを出したら、プレイ終了時に「計時を止める」。
 - フォルス・スタートの反則だけは、反則で笛を吹いて「計時を止める」。

- (4) 審判は試合の運営者である。試合時間、得点、試合球等、その試合に係わる事は審判自身あるいは審判が命じた者が管理する。
 「時間が間違っている」「ダウン表示が間違っている」は審判が訂正しなければならない。
- ・「計時を止める」ときには時計が止まったことを確認する。
 - ・プレイが始まる前には「ダウン表示器」を確認する。

同様に、怪我人の発生等に気を配り、場合によっては試合を止めて処置に当たる。

(2) 審判のメカニク

- ・ [4人制審判のポジショニング](#)
- ・ [5人制審判のポジショニング](#) ←関東女子ではこれを採用する。
- ・ [プレイ開始後の審判の動き](#)
- ・ [審判を行なう上での注意点](#)

(以下の資料は、各チーム内で、タイマー・チェーンクルーの担当者に伝える為のものです。ご協力をお願いします。)

- ・ [タイマー\(計時係\)のお仕事](#)
- ・ [チェーンクルーのお仕事](#)

(3) ルールブックを読む上での注意・他

- ・ タッチ/ブロック以外で接触を伴う可能性のある状況を含むルールに関する説明
 - パスインターフェアに関して

第6編第3章8-2に関し、次のような場合は(危険、かつ偶発的ではない為)反則とする。
 ・ボールをキャッチしようとしている選手の後方から手を伸ばしてボールをキャッチしようとして接触した場合

一方、キャッチ不可能と判定されるパスへキャッチを試みたもの同士の接触は、インターフェアではない。但し、故意、あるいは激しい接触にたいしてはパーソナル・ファールを適用する。

- パーソナル・ファールに関して

「危険な接触(特に首から上、腰から下への接触はそれ自体を危険とみなす)」は故意か偶然かは問わない。審判がそれを判定するのは不可能であり、それを行なえば、その程度は許される等の誤解を与える。

- ・ ノンコンタクト・ファールに関して

上記(1)(2)に示した行為には毅然とした態度で望む。上記行為はノンコンタクトファールである。

(4) その他のルールに関する説明

- ・ [シュガーボウルにおけるタッチの基準の説明](#)

本日の講習会に関する連絡先:
 e-mail: tsuyoshi@mx.mesh.ne.jp

タッチ・アンド・フラッグ・フットボール・コード (タッチ&フラッグ・フットボールの精神)

タッチ&フラッグ・フットボール(以下タッチフットボール)は誰でも、何処でも、手軽に、安全に、フットボールの魅力を楽しむ為のチーム・スポーツです。性別年齢を問わず、小人数で、小さなフィールドで、装具を用いず、理解しやすい競技規則と短い試合時間で、格闘競技の要素を排除して、フットボール特有の魅力である技術、スピード、戦術、チームプレー等を楽しむゲームです。タッチフットボールは、アメリカンフットボールに準じた競技規則ですが、安全を最優先して、身体接触(コンタクト)を最小限に止めました。アメリカンフットボールから力の要素を除いたのがタッチフットボールです。健康で安全なスポーツを育成普及させる為には、プレーヤーは、ルールの大前提となる、スポーツマンシップを遵守しなければなりません。以下は、タッチフットボールの精神で、競技規則に優先して尊重下さい。

1. プレーヤーの安全を最優先せねばならない。ルールは守るべき最低の条件である。安全を守る為にはプレーヤー個々の努力が必要である。危険な身体接触は絶対に行ってはならない。特に、体力を利用した、激しい或いは勢いをつけた接触(ブロック)、タッチは絶対に慎まねばならない。
2. 相手プレーヤーに思いやりを持ってプレーしなければならない。技術、体力等の水準が異なるプレーヤーが共に楽しむのがタッチフットボールである。上級者は下級者をリードし、保護し、共にプレーを楽しむ姿勢を忘れてはならない。ゲームは、プレーする2つのチームが創造するコミュニケーションの場である。
3. 競技規則はその精神を理解して正々堂々とプレーせねばならない。規則を曲解して、その規則の不備をつく行動はスポーツではない。セルフジャッジが、タッチフットボールの理想の一つである。
4. 故意に競技規則を犯してはならない。勝敗に執着した競技時間の不正な浪費、審判の妨害等は競技運営の大きな妨げとなる。
5. スポーツはプレーヤーの為にある。競技規則は、プレーヤーの為にある。全てのプレーヤーが、能力体力に応じて、タッチフットボールに親しめるような、競技規則であるべきである。

この競技規則は、平均的な知識、技術、体力を有するプレーヤー(レベル2)がレクリエーションとしてプレーする事を目的としている。上級及び初級のレベルを対象に、必要と見られる項目に大会特別規則を設けた。レベルは下記を基準とした。

上級(レベル1)

安全及び技術の責任者の監督指導を受け、体力及び技術の向上の為に、年間を通じて定期的な練習研鑽している公認団体(チーム)

中級(レベル2)

平均的な技術、体力を有するが、年間を通じた定期的な練習を行っていないプレーヤー。

初級(レベル3)

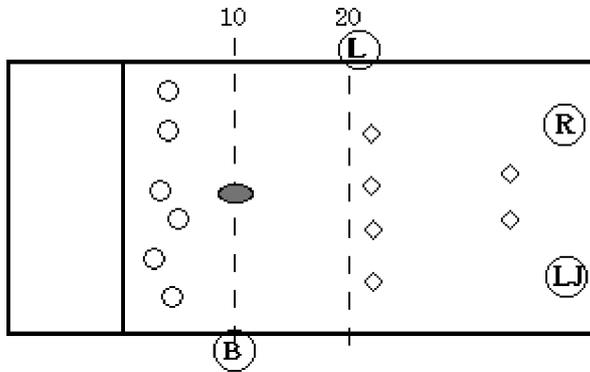
技術、体力が不足する初心者、高齢者、幼年児。

(1)4人制におけるポジション

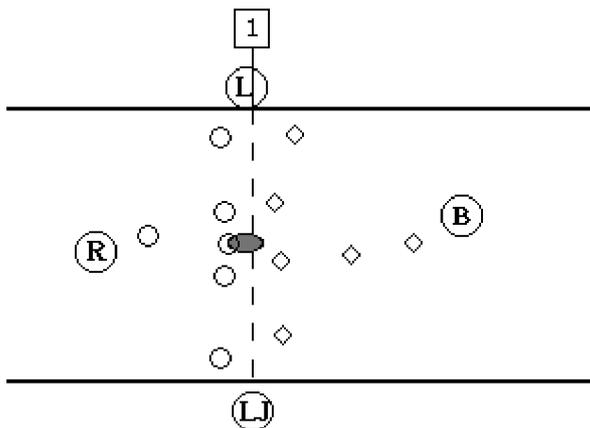
【R=レフェリー、L=ラインズマン、LJ=ラインジャッジ、B=バックジャッジ】

[関東女子では、原則として5人制を採用するが、もし4人制で行う場合にはLおよびLJを女子審判員とする]

(a) キックオフ時のポジション

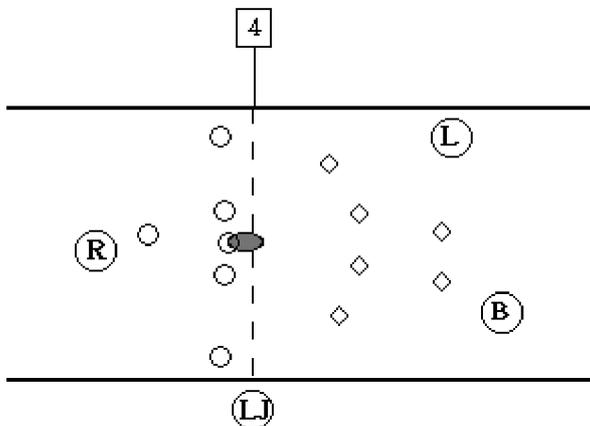


(b) スクリメージ・プレイ(パントを除く)時のポジション



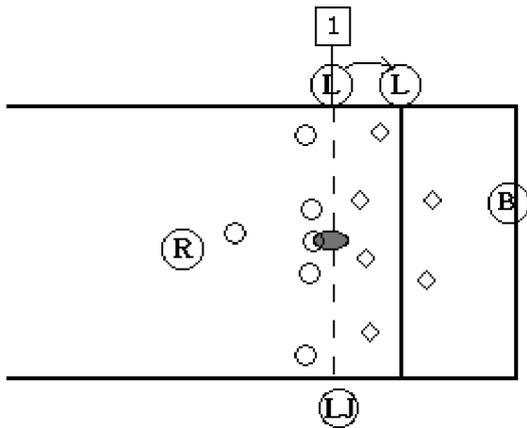
- パスが投げられたら、L,LJは落下地点に走り寄る。

(c) パント時のポジション



- Lは、リターナー側に位置する。
- LJは、宣言パントにおいては両チームの選手がスクリメージを越えない事を、宣言パントでなければ、スクリメージ付近の反則を、それぞれケアする。

(d) ゴールライン・プレイ時のポジション



- Lは、ゴール前5ヤード程度前からのプレイ時には、プレイ開始後、ゴールラインをケアする。
- ゴール前5ヤードより遠い場合には、自身側へのプレイがないものは素早くゴールラインをケアする。
- Bはエンドラインをケアする。

(2) R、L、LJ、Bの分担は以下のとおりとする。

- Bは反則を記録する。
- 試合計時の確認はRとBが行う。
- 反則の施行はBが行う。
Lも同時に施行して確認する。
LJは施行が完了するまで施行基準点に位置し、施行完了後移動する。
- 反則をしたサイドのLまたはLJはチームの代表者に反則の説明と可能ならば反則をしたプレーヤーの番号を伝える。
- 25秒計時は掲示時計がある場合にはRとBが管理し、無い場合にはRが自身の時計で行う。
- LとLJはそれぞれのサイドのボールパーソンを管理する。
またサイドライン際のチームエリアを管理する。
(サイドラインの外からチームエリアまでの領域は審判の走るエリアである。ここに選手やコーチ、あるいは障害物がないことを確認する。)
- Lはチェーン補助員の指導管理を行う。
また、チェーンはサイドラインから1ヤード外に立てさせる。
- チームタイムアウトの30秒計時は、Bが行う。

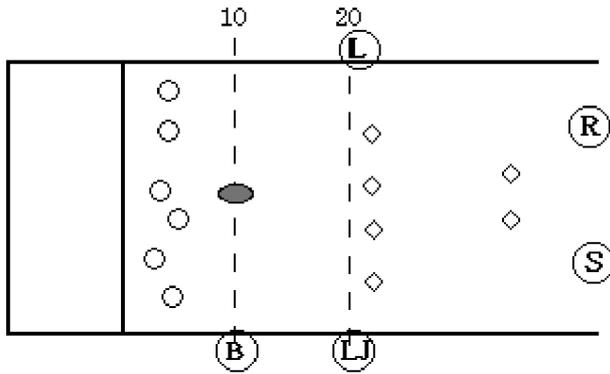
R	<ul style="list-style-type: none"> • 試合計時の確認 • 25秒計の管理(あるいは計測)
L	<ul style="list-style-type: none"> • チェーンクルーの指導・管理 • 自身のサイドのチームのボールパーソンの指導・管理(*) • 自身のサイドのチームへの反則の伝達(*) • 自身のサイドのチームをチームエリアから出ないように指導(*)
LJ	<ul style="list-style-type: none"> • 反則施行時に、反則基準点を指し示す • 自身のサイドのチームのボールパーソンの指導・管理(*) • 自身のサイドのチームへの反則の伝達(*) • 自身のサイドのチームをチームエリアから出ないように指導(*)
B	<ul style="list-style-type: none"> • 試合計時の確認 • 25秒計の管理 • 罰則の施行 • 反則の記録 • チームタイムアウト(30秒)の計時

*: 関東女子では女子審判員にはこの項目は指導していないので、男性審判でカバーする。

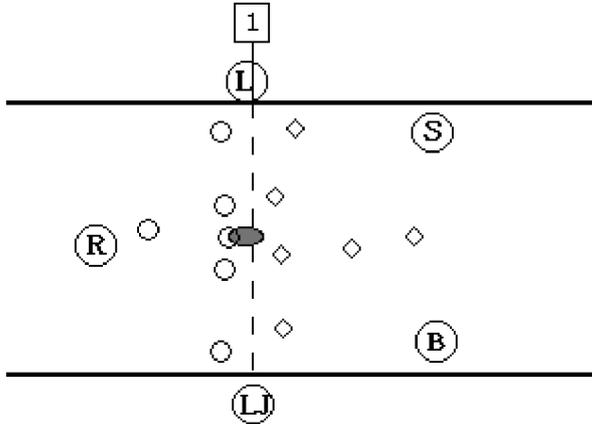
(1)5人制におけるポジション

【R=レフェリー、L=ラインズマン、LJ=ラインジャッジ、B=バックジャッジ、S=サイドジャッジ】
 (基本的には、女子審判員は、L:ラインズマン、およびB:バックジャッジをお願いいたします。)

(a) キックオフ時のポジション

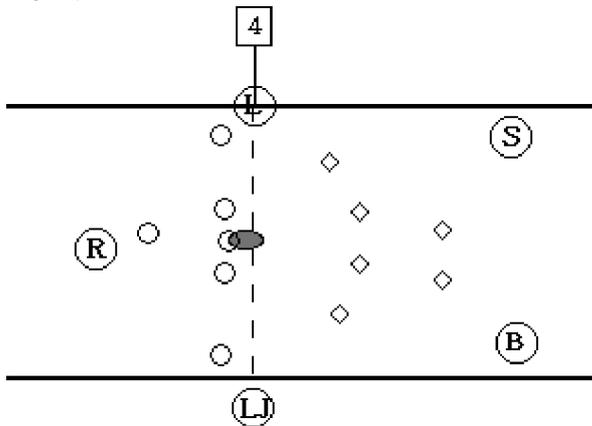


(b) スクリメージ・プレイ(パントを除く)時のポジション



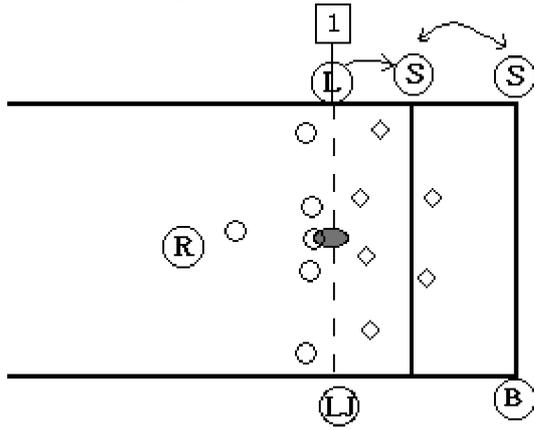
- パスが投げられたら、L,LJは落下地点に走り寄る。

(c) パント時のポジション



- B,Sは、リターナーの横後方に位置する。
- L,LJは、宣言パントにおいては両チームの選手がスクリメージを越えない事を、宣言パントでなければ、スクリメージ付近の反則を、それぞれケアする。

(d) ゴールライン・プレイ時のポジション



- Bは、ゴール前10ヤード程度前からのプレイ時には、ゴールライン上に位置し、ゴールラインをケアする。
- Lは、ゴール前5ヤード程度前からのプレイ時には、プレイ開始後、ゴールラインをケアする。その場合、Bは、エンドライン上に位置する。
- ゴール前10ヤードより遠い場合には、B,Sのうち、自身側へのプレイがないものは素早くゴールラインをケアする。
- Sはエンドラインをケアする。

(2) R、L、LJ、B、Sの分担は以下のとおりとする。

- LJとBは反則を記録する。
- 試合計時の確認はRとSが行う。
- 反則の施行はBが行う。(この項は「理想」、当面Sが行うこととする)
Lも同時に施行して確認する。
LJは施行が完了するまで施行基準点に位置し、施行完了後移動する。
- LまたはLJは、反則をしたチームの代表者に反則の説明と、可能ならば反則をしたプレイヤーの番号を伝える。
- 25秒計時はRが行う。(25秒計がある場合、RとSで管理)
- LとLJはそれぞれのサイドのボールパーソンを管理する。またサイドライン際のチームエリアを管理する。
(サイドラインの外からチームエリアまでの領域は審判の走るエリアである。ここに選手やコーチ、あるいは障害物がないことを確認する。)
- Lはチェーン補助員の指導管理を行う。
また、チェーンはサイドラインから1ヤード外に立てさせる。
- チームタイムアウトの30秒計時は、Sが行う。

R	<ul style="list-style-type: none"> ・試合計時の確認 ・25秒計の管理(あるいは計測)
L	<ul style="list-style-type: none"> ・チェーンクルーの指導・管理 ・自身のサイドのチームのボールパーソンの指導・管理(*) ・自身のサイドのチームへの反則の伝達(*) ・自身のサイドのチームをチームエリアから出ないように指導(*)
LJ	<ul style="list-style-type: none"> ・反則施行時に、反則基準点を指し示す ・自身のサイドのチームのボールパーソンの指導・管理(*) ・自身のサイドのチームへの反則の伝達(*) ・自身のサイドのチームをチームエリアから出ないように指導(*) ・反則の記録
B	<ul style="list-style-type: none"> ・罰則の施行(*→当面「S」が行う) ・反則の記録
S	<ul style="list-style-type: none"> ・試合計時の確認 ・25秒計の管理 ・(罰則の施行) ・チームタイムアウト(30秒)の計時

*: 関東女子では女子審判員にはこの項目は指導していないので、男性審判でカバーする。

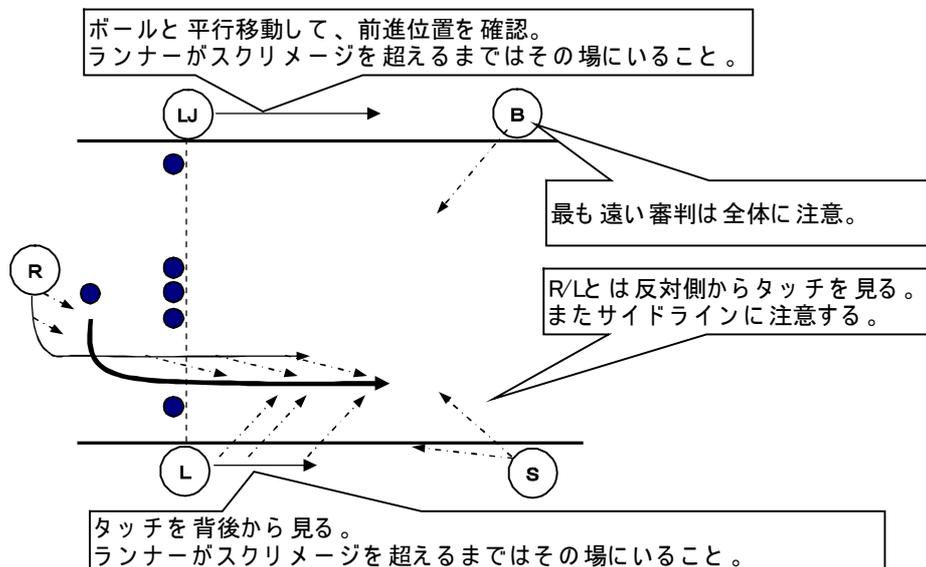
プレイ開始後の審判の動き

☆基本動作

- ・ Rは、QBの動きを中心に見る。QBでなければ、Qを追う。
- ・ QBからのパスであれば、パスを投げ終わるまでQB およびその周辺を見る。
- ・ L、LJはスクリメージ付近の反則に注意すると共に、基本的にはボールの動きに沿ってサイドライン方向(つまりゴールラインに向かって)に移動する。
ボールに近い方のLまたはLJはタッチを見、反対側のLまたはLJはボールの前進位置を見る。
- ・ B(、S)は、守備のセイフティと同様にオフェンス側選手が抜けてくるのに備える。
- ・ またロングパスであれば、落下地点のそばに寄る。
- ・ ランナーの近くにいる審判はタッチを中心に見る。
- ・ 次に近い審判は、最も近くの審判とは違う方向からランナーを見るようにする。
- ・ その他の審判は、ランナーの周辺、あるいは離れた場所の反則に注意すると共に最初にランナーを追っていた審判が振り切られた場合には、それをフォローできるように動く。
- ・ また、できるだけランナーを2方向以上から見るよう連係したコースを取って追う。

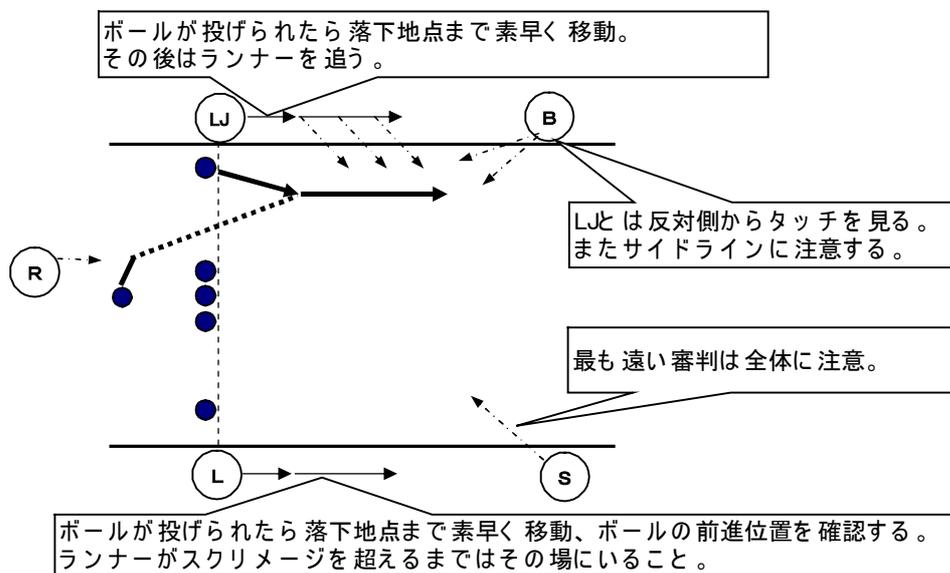
☆QB等のランプレイの場合

- ・ Rはランナーについて走り、タッチを見る。
このとき、L側に走るのであれば、Lの反対側から追う。
- ・ L(プレイサイドの審判)は、タッチを見つつ、ランナーのまわりの反則に注意すると共にランナーを追う。(決してランナーの先を走らないこと)
- ・ LJ(プレイとは反対サイドの審判)は、ランナー/ボールと平行に移動し、ボールの前進位置に気を配る。
- ・ B(、S)は、ランナーの周りの反則に注意するとともに、自分の側からのタッチがあればこれを見る。またサイドライン際のプレイの場合、ランナーがサイドラインを踏んでいないか、超えていないかに気を配る。
- ・ Sがいる場合、BまたはSのプレイサイドの審判がタッチを追い、反対サイドの審判はランナー/ボールと平行に移動し、ボールの前進位置に気を配る。



☆パスプレイの場合

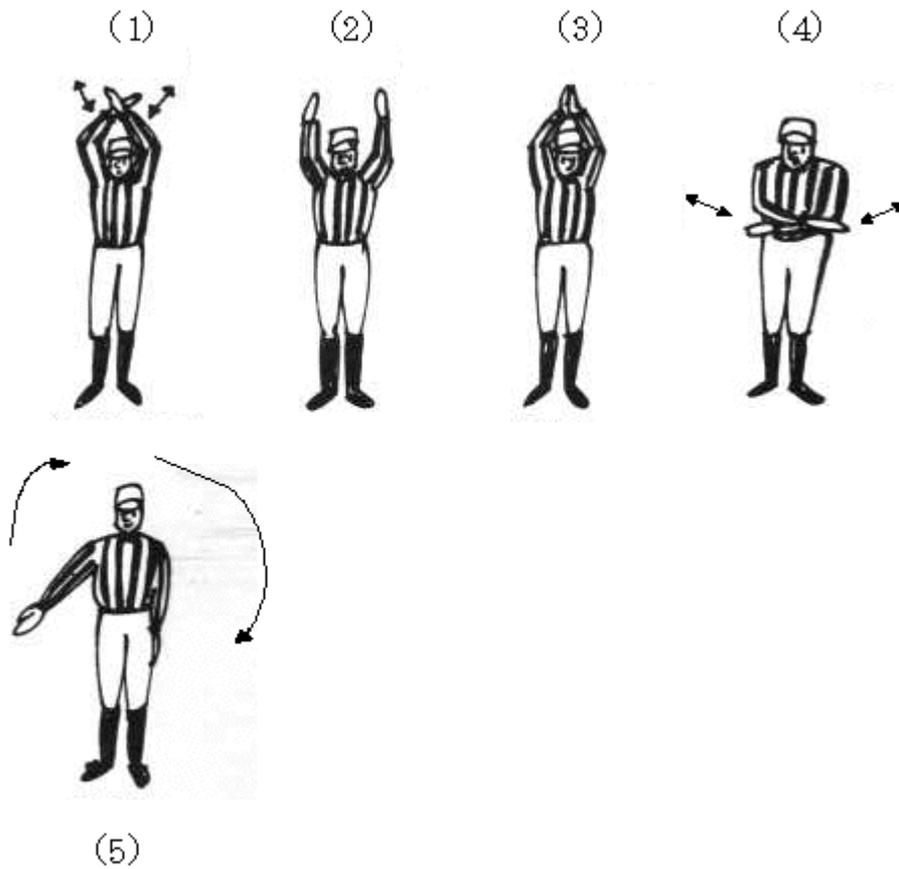
- ・ RはQ睽、投げ終わるまで見る。
- ・ L、LJは、パスが投げられるまではスクリメージライン付近を注意するとともに、パスが投げられるまではスクリメージライン上(つまり最初の位置)を動かずに、スクリメージラインを超えてからパスが投げられていないか確認する。
- ・ L、LJは、パスが投げられたらパスの落下地点へサイドライン上を移動し、キャッチ、タッチを見れる位置、およびボールの前進地点を確認できる位置へ進む。
- ・ パスがキャッチされた後の動きは、ランの場合と同じである。つまり近い方の審判がタッチを、遠い方の審判がボールの前進位置を確認する。
- ・ BとSは、LやLJが素早く移動できる距離のパスであれば、キャッチ、タッチの判定はLやLJに任せ、自身は、キャッチやタッチの周辺の反則、およびサイドラインに気を配る。なお、場合によってはLやLJの側から確認できないタッチがあるので、自身の側からタッチがある場合にはこれを判定する。
- ・ 長い距離のパスであれば、BとSが落下地点付近へのサイドラインへ移動し、キャッチ、タッチの判定を行う。このとき、遠い側のBまたはSはボールの前進地点を確認する。



[審判講習会の内容に戻る。](#)

◎審判を行なう上での注意点

- 審判員の心得
 - 審判員は、試合運営において非常に重要な役目を負う存在であるが、審判員の為に試合が執り行われるのではないことを肝に銘じること。
 - 審判員は、試合を公正に、かつ、機敏に運営することを心がけ、けっして反則を見つけ出すだけの存在とならないこと。
 - 公正なジャッジとは、両チームに同じ基準で判定を行なうことはもちろん、ルールに即した判定を行なうことであり、審判員はルールに精通するよう努力すべきである。また試合中は常に正しい判定が行なえるようなポジショニングを行なうこと、そしてそれが行なえるように試合前のコンディションを整えるよう努力すべきである。
- 笛に関する注意
 - 不用意な笛を吹かないよう、吹く場合以外は笛をくわえない。
 - 笛を吹くのは次の場合である。
 - ボールデッド(タッチ、アウトオブバウンズ、得点)を判定したとき。
 - デッドボールファール(プレイとプレイの間での反則)が発生したとき。(シグナル1を伴う。)
 - 正当なチームタイムアウトが要求されたとき。(シグナル1を伴う。)
 - 自身の都合で時計を止めるとき。(シグナル1を伴う。)
 - 他の審判が笛を吹いた場合には、追って笛を吹く。これはボールデッドを公平に全選手に伝える為のものである。
 - もし間違っただけで笛を吹いた場合には次のようにする。
 - 笛を吹いた**要因**に従ってボールデッドの位置を確認。
 - タッチと判定したならその位置。
 - そうでなければ、そのときのボールの位置。
 - 状況をRに報告する。
- タッチの判定に関する注意
 - **タッチの判定はボールに一番近い者が行ない**、次に近い位置の審判が違う方向からタッチを見れるようにする。遠い位置にいる審判は、タッチの現場付近、およびその他の地域で反則がないかを見、また、ランナーが自身の方へ抜けて来た場合にはタッチの判定に加わる、ようにする。
 - タッチの判定をして笛を吹いた場合、**ボールデッドの地点を明らかに**にする。これはレフェリーが次のプレイ開始地点を明らかにするまで続ける。
 - タッチは遠くから見ていたのでは分からない事が多い。タッチを見る者(ランナーに一番近い者)は、プレイに巻き込まれないようにしながらもできるだけタッチの行なわれる現場に近付いて判定するように動く事。
 - **ランナーやパスされたボールの動きに合わせて、審判も動かなければ正しい判定は行なえない。**
- シグナルに関して
 - (1)タイムアウト、(2)タッチダウン、(3)パス失敗、(4)インバウンズ
 - これらのシグナルは、クロックのスタート/ストップに係わるシグナルであり、これらをはっきりと行なうこと。またクロックがスタート/ストップされたことを確認するように心掛ける。ストップのシグナルを出した場合、出した時刻を確認し、時計が止まらない場合、その時間まで時計を戻す。
- 反則の判定(余計なイエローを出しても構わない。勇気をもって出すこと)
 - 反則と判定した場合、ファールマーカ―を反則発生地点に投げ、プレイ終了後、タイムアウトを要求し、レフェリーに状況を説明する。
この場合であっても、自身がボールデッドの判定を行った場合には前述のようにボールデッド地点を明らかにする必要がある。動けない場合には他の審判が代わってそれを明らかにする。
 - オフェンスの「フォールス・スタート」では笛を吹いて、時計を止める。
 - ディフェンスの「オフサイド」では笛を吹かない。
但し、オフェンス選手あるいはボールへの接触があった場合には、笛を吹いて時計を止める。
- その他
 - 時間内の得点を競うスポーツであるので、クロックが回っている場合には審判員(チェーンクルーを含む)は、選手がより多くプレイ出来るよう努力する事。(ボールやチェーンのセット、ボールボーイの指導など)
 - 審判は試合の運営者。審判がだらだらした試合は、選手もだらだらとし、緊張のない試合となる。緊張のない試合は怪我も起きやすい。毅然とした態度で試合を取り仕切る心がける。
 - レフェリーと話をする必要がある場合は、シグナル(1)で時計を止めても良い。



- (1) タイムアウト
- ・ 正当なチームタイムアウトが要求されたとき。
 - ・ ダウン終了時に
 - ・ 反則があったことが確認されたとき
 - ・ (正式計時中に) ファーストダウンとなったとき
 - ・ (正式計時中に) アウトオブバウンズによりデッドとなったとき
 - ・ その他、計時を停止する必要があると判断したとき。
- (2) タッチダウン
- (3) セーフティ
- (4) パス失敗
- (5) 計時開始、および計時を停止しないことを明示的に示す為のシグナル
- ・ 計時が停止している状態から計時を開始するとき
 - ・ キックオフのボールに選手が触れたとき
 - ・ スナップが開始されたとき
 - ・ (正式計時中に) タッチがインバウンズで行われたとき

[審判講習会の内容](#)に戻る。

正式計時`以外` (女子:大会ルール)

停止する場合(審判員が計時停止/得点のシグナルを行ったとき)

- (1) チームタイムアウトが受理されたとき (Signal-1)
- (2) レフェリータイムアウトがとられるとき (Signal-1)
(反則のあったプレイが終了したとき、怪我人が出たとき、等)
- (3) タッチダウンとなったとき (Signal-2)
- (4) セーフティとなったとき (Signal-3)

(5) 第2,第4クォーターで残り時間が2分近辺となったケースでは、

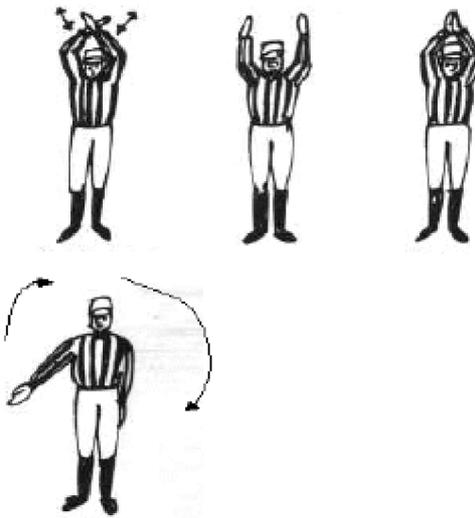
- a) プレイ中に残り2分となった場合には、プレイ終了時に停止
- b) プレイされていない場合には、2分ちょうどで停止。

再開する場合(審判員が計時再開のシグナル[Signal-4]を行ったとき)

- (1) キックオフのボールにリターンチームが触ったとき
- (2) スクリメージ・プレイでの再開ケースは**レディーフォープレイ**で計時開始。

※ トライ中は計時は停止したままである。

(1) (2) (3)



(4)

正式計時中 (女子:大会ルール)

停止する場合

(審判員が計時停止／得点／パス失敗のシグナルを行ったとき)

- (1) チームタイムアウトが受理されたとき (Signal-1)
- (2) レフェリータイムアウトがとられるとき (Signal-1)
(反則のあったプレイが終了したとき、怪我人が出たとき、等)
- (3) タッチダウンとなったとき (Signal-2)
- (4) セーフティとなったとき (Signal-3)
- (5) ファーストダウンとなったとき／攻守の交代があったとき (Signal-1)
- (6) パスが失敗したとき (Signal-5)
- (7) アウトオブバウンズでデッドとなったとき (Signal-1)

再開する場合(審判員が計時再開のシグナル[Signal-4]を行ったとき)

- (1) キックオフのボールにリターンチームが触ったとき
- (2) スクリメージ・プレイでの再開ケースは、スナップまたは
レディーフォープレイで計時開始。審判のシグナル4に注意。

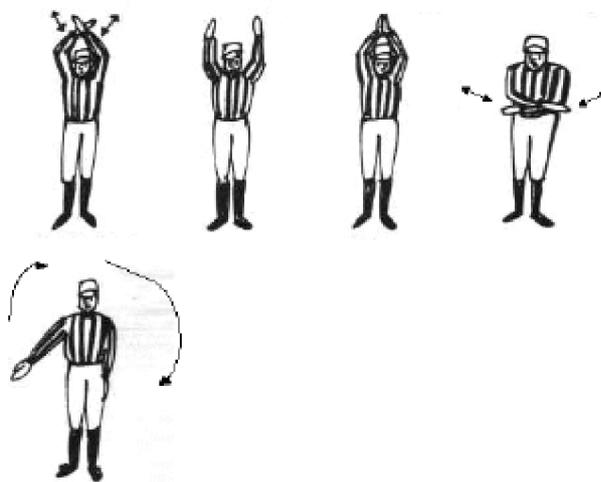
※ トライ中は計時は停止したままである。

※ キックオフでは、

リターンチームがボールに触ったら計時開始。デッドで計時停止。

※ 4thダウンでは、プレイ終了後、必ず停止

(1) (2) (3) (5)



(4)

チェーンクルーのお仕事

(2003年10月: 関東女子審判部)

・ 役割

- (1) チェーンクルーは攻撃の開始位置とシリーズ更新位置を示すと共に、次のダウン数を表示する。
- (2) 従って、各ダウンの開始前には所定の位置につき、ダウン数を表示すると共に、ダウンの終了が確定した場合には直ちに次の位置に移動する必要がある。
- (3) またシリーズ更新線を示す為、チェーンの位置を容易に移動させないことと、万が一移動しても大丈夫なような細心の注意を払う必要がある。
- (4) チェーンクルーは「補助審判員」であるが、判定には加わらない。
- (5) とはいえ「審判員」である。審判は試合の運営者である。だらだらしたり、おしゃべりに夢中になるようなことがないように注意すること。

・ 分担

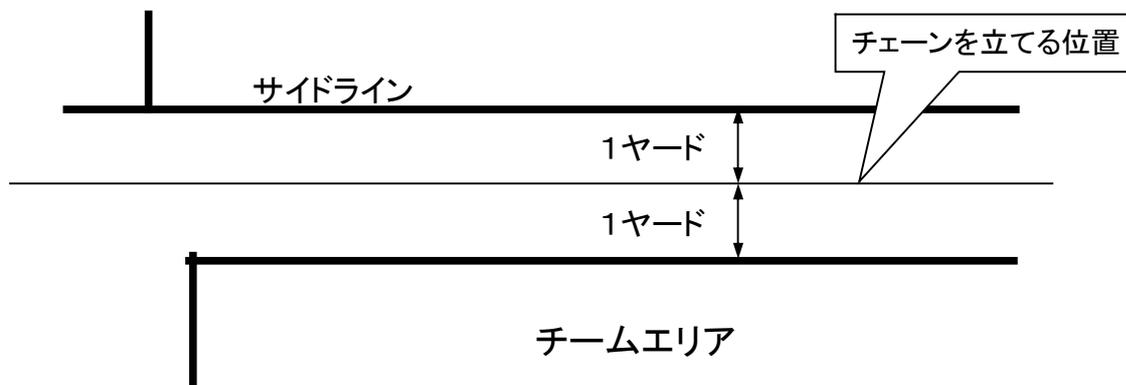
ダウンボックス担当1名+チェーン担当2名をチェーンクルーと呼ぶ。

ダウンボックスとはダウンを表示する数字板のことである。

尚、場合によってはこれを補助するクルーをもう1名用意することがある。

・ 注意

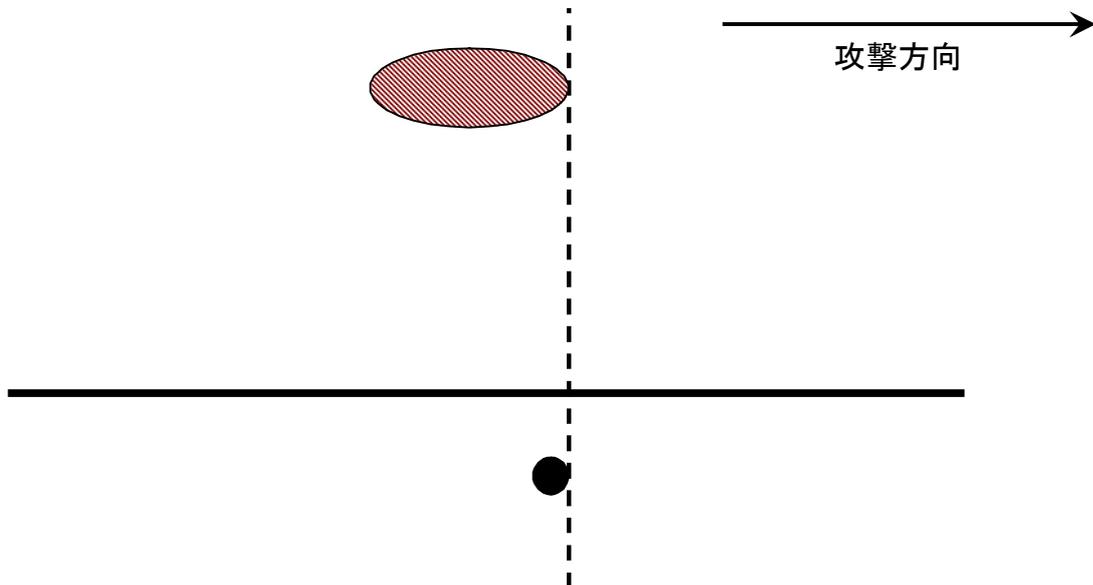
- (1) チェーンおよびダウンボックスはサイドラインから1ヤード離れた位置に立つこと。サイドライン上は常にプレイが行われる可能性があり、チェーンクルーはプレイの邪魔をしてはならない。



- (2) プレイがチェーンクルーの近くまで及んだ場合には、ボールから手を離して、すばやく安全な場所へ退避すること。
- (3) プレイが終了しても勝手に動かないこと。
反則が発生していた場合、ダウンがやり直しになることもあり、前回のプレイの開始位置が重要となることがある。
- (4) 第1および第3クォーター終了時のチェーンの移動は、審判の指示に従って素早く行うこと。
尚、この際、鎖の一部を持つよう指示されることがあるので、その場合にはその指示に従って移動が完了するまでその位置をしっかりと持っていること。

・ダウンボックスの動作

- (1)レフェリーが次のダウンの為にボールをセットした場合、そのボールの攻撃側先端にダウンボックスを移動させる。



- (2)ダウン表示を切り替えるのは移動してからで構わない。
 (3)パス失敗等で位置が変わらない場合、および新たなファーストダウンの場合のダウンの更新を忘れないようにする。
 (4)土のグラウンドの場合、退避しても元の位置が判るよう、できるだけ地面に足等で印をつけるよう心掛ける。
 (5)シリーズが更新された場合、ダウンボックスはまっ先に移動する。
 (6)トライフォーポイント時には、プレイ開始地点に「1」（1点トライ時）、または「2」（2点トライ時）を表示して立つ。

・チェーンの動作

- (1)シリーズの更新があった場合、攻守が交代した場合、およびキックオフが終了した場合、審判の指示に従って素早く攻撃開始地点から10ヤードを表示する。
 このとき、2名のうち、どちらが攻撃開始地点を担当するのかを決めておく素早く移動できる。（もう1名は攻撃方向へ10ヤード移動することになる。）
 (2)攻撃が敵陣10ヤード以内でファーストダウンとなった場合にはチェーンは立てな後方の安全な位置に移動しておく。
 (3)土のグラウンドの場合、退避しても元の位置が判るよう、できるだけ地面に足等で印をつけるよう心掛ける。
 (4)鎖の「よれ」は試合前に取り除いておくことが望ましいが、試合中にこれを発見した場合は、適宜取り除くよう努力すること。

以上、チェーンクルーを命じられた者は事前（できれば試合直前に）本マニュアルに目を通して、しっかり1試合の任務を勤められたい。

**'96シュガーボウル(5月3日横浜スタジアム)
タッチの基準に関する解説**

'96.02.28 審判部・森

『有効なタッチとは、
ボールキャリアの肩から腰までの間に(前面、側面、背面を問わず)
手の(手首から先の、甲でない側)一部が両手同時に接触した場合を
いう。』

◎次のようなタッチを有効とします。

(1) 従来(動作として)「同時にタッチ」としていたのを「同時に触れている時間があればOK」とします。

例) ○: 触れていない状態、●: 触れている状態

	従来	新ルール
a) ○○→●●	OK	OK
b) ○○→●○→●●	NG	OK
c) ○○→●○→○●	NG	NG

- (2) 従来「両手のヒラが同時に全部接触している」事を求めていたところを、「手(手首より先)の内側(甲側でない側)が接触する」事とします。
これにより「指先タッチ」も有効となりますが、「かすりタッチ」に関しては、審判員が「両手同時に接触した」と認めた場合のみ有効とします。
例えば、大きく(しかも速く)両手を振って、その過程でランナーに瞬間的に接触するようなタッチであれば、両手が同時に接触している状態は確認できないでしょうから、笛を吹くことはできないでしょう。
また、両手の中指の爪の先だけが同時に接触していたとしても、審判がそれを確認することは難しいでしょう。
- (3) 従来「背面または前面肩口の同じ面を」としていたところを「とにかく両手が相手の腰から上で首から下のフレーム(ボディ)に両手が同時に触れていればOK」とします。
つまり、前後からの挟みタッチや、両肩へのタッチ等も有効となります。
尚、これについては審判員は「タッチする者の手の動きから、その動作を行なう事で当然に接触があると推測できる場合」には、審判員から見て片手が選手の影になるような場合でも、タッチと判定するようにします。

◎本ルールは一言で言うならば「タッチの基準を甘くする」ものですが、審判員は従来通り、積極的にタッチの行われる現場に近づいて判定を行うことを心がけ、タッチの見逃しを無くす事、及び見込みで判定しない努力をします。

◎一方、タッチの基準を緩和するとともに、危険なタッチ(飛び込みタッチや、強く突くようなタッチ)については、パーソナル・ファールを積極的に適用致します。

[審判講習会の内容](#)に戻る。