



LAWS

OF AUSTRALIAN
FOOTBALL

2025



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 : 定義、解釈と変更

1. 定義と解釈

- 1.1 定義
- 1.2 解釈
- 1.3 AFL の規定・条項の優先

2. 変更

- 2.1 ルールの変更
- 2.2 運営団体による変更

パート C : 試合前の規定

3. プレイエリアとポスト

- 3.1 概要
- 3.2 プレイエリア
- 3.3 ゴールポストとビハインドポスト
- 3.4 ゴールスクエアとキックオフライン
- 3.5 プレイエリア内に描かれるライン
- 3.6 センタースクエアの位置の変更
- 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 ボールの提供と選択

5. チームとプレイヤー

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 運営団体による規定

6.2 チームオフィシャルとチームランナーの判別

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責務

7.2 インターチェンジの手順

7.3 担架の使用

7.4 ルール7に対する違反行為

8. アンパイア

8.1 アンパイアの任命と変更

8.2 責務

9. プレイヤーのスパイク、アクセサリー、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. 試合の計時

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 クォーターの開始

10.5 クォーターの終了

10.6 計時の停止と再開

11. 無許可でのプレイエリアへの侵入、試合の中止、試合の放棄

11.1 無許可でのプレイエリアへの侵入と試合の中止

11.2 試合の放棄

パートD：試合規定

12. ゴールの選択と試合開始

12.1 ゴールの選択

12.2 試合開始

13. センターバウンス

13.1 スターティングポジション

13.2 センターバウンス・スローアップの競り合い

13.3 ボールバウンス・ボールアップの取り消し

14. ボールのスローアップ

15. マーク

15.1 定義

15.2 特別な状況

15.3 マークの位置

15.4 「タッチプレイオン」

15.5 認められないマーク

15.6 マークの取り消し

16. 得点

16.1 ゴールとビハインド

16.2 「オールクリア」と「タッチオールクリア」

16.3 ゴールとビハインドの合図

16.4 フリーキックと「オールクリア」の関係

16.5 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

16.6 クォーター終了後のフリーキック

16.7 得点の記録

17. ビハインド後の手順

17.1 プレイの再開

17.2 プロテクトエリア

17.3 正しくプレイ再開されなかった場合

17.4 攻撃側のチームがプレイ再開を遅らせた場合

18. フリーキック

18.1 序文

18.2 スターティングポジション

18.3 認められているコンタクトプレイ

18.4 ラックコンテスト

18.5 マークコンテスト

18.6 ホールディング・ザ・ボール

18.7 ラフプレイ

18.8 アンパイア

18.9 予備のアンパイア

18.10 アウトオブバウンス

18.11 デリバレイトラッシュビハインド

18.12 ゴールポストやビハインドポストを故意に揺らしたり、登ったり、動かした場合

18.13 その他

18.14 オフィシャル

19. 50mペナルティー

19.1 意図と目的

19.2 50mペナルティーが認められる場合

19.3 次のプレイに向かうプレイヤーを妨げた場合

19.4 50m ペナルティーが与えられたとき

19.5 特別な規定

20. マークやフリーキックからのボール処理

20.1 マークとプロテクトエリア

20.2 マークからのプレイ

20.3 アウトオブバウンスからのプレイ

20.4 守備側プレイヤーからのボールの処理 -9m ライン

20.5 ゴールへのキック

20.6 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

21. 「プレイオン」とアドバンテージルール

21.1 「プレイオン」

21.2 アドバンテージルール

22. プレイヤーやオフィシャルに対するレポート

22.1 レポートの義務

22.2 レポートプレイ

22.3 レポートの手順

22.4 制裁と出場停止

23. 退場

23.1 適用

23.2 レポートプレイによる退場

23.3 2度目のレポートプレイ

23.4 代わりのプレイヤー

23.5 一時退場

23.6 退場の合図と手順

23.7 プレイヤーの減少

24. 出血

24.1 定義

24.2 試合中の出血

24.3 アンパイアの役割

24.4 わずかな出血が認められた場合

24.5 運営団体による変更

24.6 指示に従わなかった場合

24.7 クォーター終了時の特別な状況

24.8 故意に血を付けた場合

24.9 手袋

24.10 血の付いた物の処理

24.11 ロッカールーム

24.12 衛生

24.13 トレーナー

24.14 運営団体による制裁



パート A : 序文

A. 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

(a)このルールは運営団体によって管理、運営されるオーストラリアンフットボールの全ての試合に適用される。

(b)AFL アンチドーピングコードは、運営団体が独自に適用するコード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)が認めたポリシーを適用させない限り、このルールが適用となる全ての者に随時適用される。

(c)運営団体がフットボール団体(MPP で定義されている)の認可しているナショナルポリシー(MPP で定義されている)に取って代わる独自のポリシーを適用している場合を除き、オーストラリアンフットボールメンバープロテクションポリシー(MPP)はこのルールが適用されるすべての者に適用される。

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上で、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：定義、解釈と変更

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。

Active Bleeding(出血)

：ルール 24.1 によって定められているとおり。

AFL

：オーストラリアンフットボールリーグ

AFL Affiliates(AFL 加盟団体)

：リーグ、オーストラリアンフットボールの試合を運営し AFL 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

AFL Anti-Doping Code(AFL アンチドーピングコード)

：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 によって適用されている規約

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)

：ゴールやビハインド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柵や塀の内側

Attacking Team(攻撃チーム)

：プレイエリアのフォワードエリアにフットボールがあるチーム

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 16.1.2 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 3.5 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 3.5 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)

：プレイヤーがポジションしているかどうか、ボールから 5m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

Club(クラブ)

：競技運営団体によって行われるオーストラリアンフットボールの試合でフィールドに出るチーム

Controlling Body(競技運営団体)

：以下の団体を含む。

(a)AFL

(b)AFL 加盟団体

(c)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

(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、AFL 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

Correct Disposal or Correctly Dispose(正しいボールの処理)

：プレイヤーによって行われるキックもしくはハンドボール

Defending Team(守備チーム)

：プレイエリアのディフェンスエリアにフットボールがあるチーム

Fifty-Metre Arc(50m アーク)

：ゴールラインの中心から 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

Fifty-Metre Penalty(50m ペナルティー)

：フリーキックがマークが認められた位置から、ゴールラインの中心に向かってさらに 50m前進すること

Free Kick(フリーキック)

：ルール 18 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 16.1.1 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 3.4 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、拳を作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、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者

Kick or Kicking(キック)

： 膝よりも下でボールを蹴る動作

Kick-Off Line(キックオフライン)

： ルール 3.4 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

Legal Tackle or Legally Tackled(正当なタックル)

： 以下の条件を満たしたタックル

(a)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

(b)膝より上、肩より下へのタックル

タックルは、プレイヤーの体やユニフォームを前、横、後ろから掴まなくてはならない。後ろから押さずに掴んだ場合はプッシュ・イン・ザ・バックとならない。

Mark(マーク)

： ルール 15.1 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。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、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い、オーストラリアンフットボールの品位を落とすものと判断した行為

Member Protection Policy or MPP(メンバープロテクションポリシー)

： AFL 委員会が AFL 傘下の団体、AFL 関連団体、各州の AFL 団体に対して、倫理的な意思決定を行い責任ある姿勢でオーストラリアンフットボールに取り組むように示した方針

Nine Metre Line(9m ライン)

： キックオフラインをバウンダリーラインに向かって両側に伸ばした仮想のライン

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る、またはボールがプレイヤーの膝もしくは膝より上の部分に当たった後に、フットボールが完全にバウンダリーラインを越えるか、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った地点。フットボールの一部分でもバウンダリーライン上にある場合は、アウトオブバウン

スとならない。

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イエリア内に落ちず、プレイヤーの膝もしくは膝より上の部分にも当たらずに完全にバウンダリーラインを越えること。また、キックされたボールがプレイエリア内に落ちず、プレイヤーの膝もしくは膝より上の部分にも当たらずにビハインドポストに当たる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)

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

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)

：以下の状況でプレイオンを指示する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ない場合
- (b)フィールドアンパイアからボールの処理を指示されたが、処理をしなかったとき
- (c)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ようとしたとき

Possession of the Football(ボールのポゼッション)

：プレイヤーが以下のいずれかの状態にあると認められる場合

- (a)ボールを保持しているかコントロールしている
- (b)ボールをバウンディングしている

Prior Opportunity(ボールを処理する機会)

：ポゼッション中のプレイヤーが以下のいずれかの状態にあると認められる状態

- (a)安定してバランスが取れている
- (b)相手を避けようとする
- (c)マークを取ったもしくはフリーキックが認められたとき
- (d)その場にいるプレイヤーもしくはほとんど動いていないプレイヤーに対して、自ら頭を下げたとき

Prohibited Contact(禁止されているコンタクトプレイ)

：ルール 18.3 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)

：ビハインドが記録されたあとのキックインの際にルール 17.2 によって定められたエリア、またはマークもしくはフリーキックが認められた際にルール 20.1.2 によって定められたエリア

Protected Equipment(怪我防止のための用具)

：ルール 9.1 によって定められた用具

Rough Conduct(ラフプレイ)

：ルール 18.7 によって定められた理由もない状況で相手に対して行う荒いプレイ

Ruck(ラック)

：バウンス、ボールアップ、スローインのボールをはじめに競り合うプレイヤー。各チームから 1 人ずつ競り合いに参加する。

Shepherd(シェパード)

：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、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

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などのグループ

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者

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

Ten Metre Circle(10m サークル)

：ルール 3.5 によって定められたプレイエリア内のエリア

The Mark(マークポイント)

：プレイエリア内でフリーキックやマークが認められた場所、またビハインドが認められた際ルール 17.1(d) によって定められた場所

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。

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、試合の時間を計る者

Time Wasting(遅延行為)

：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

Tribunal(制裁を決定する委員会)

：意見を聞き、この規定を基にして制裁を決定する、運営団体によって設立され、構成された委員会

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

Within the Immediate Proximity of the Arena(アリーナのすぐ近く)

: 試合が行われているアリーナの 500m以内のエリアのことを指す。

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。
- (g)「不注意な」や「不注意に」という言葉には「怠慢な、無謀な」や「怠慢にも、無謀にも」という意味を含むものとする。

1.3 AFLの規定・条項の優先

このルールに示された条項と AFL の規定や条項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 の規定や条項を優先することとする。

2. 変更

2.1 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。

2.2 運営団体による変更

(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、AFL にもルールの変更を届ける。

(b)各リーグ、協会、AFL 加盟団体に加盟した団体が AFL に届出を行う際は AFL 加盟団体を通してそれを行う。

(c)ルール 2.2(a)で定められた AFL 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。

パート C：試合前の規定

3. プレイエリアとポスト

3.1 概要

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 135m から 185m

(iii)幅は 110m から 155m

(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かれる。白線はビハインドポスト(ルール 3.3 参照)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かれ、反対のビハインドポストからも同じように線が引かれる。この白線をバウンダリーラインと呼ぶ。

3.3 ゴールポストとビハインドポスト

3.3.1 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、15m 以下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、10m 以下でゴールポストと 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。)

3.3.2 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 以上あるもの。

(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ならない。

3.4 ゴールスクエアとキックオフライン

ゴールスクエアと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。

3.5 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)プレイエリアの中心に描かれる。

(ii)縦横それぞれ 50m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(10m サークル)

(i)センタースクエアの中心に描かれる。

(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 50mアーク

3.6 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。

3.7 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、またはそれ以外の場合でもルール 3.5 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 3.5 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。

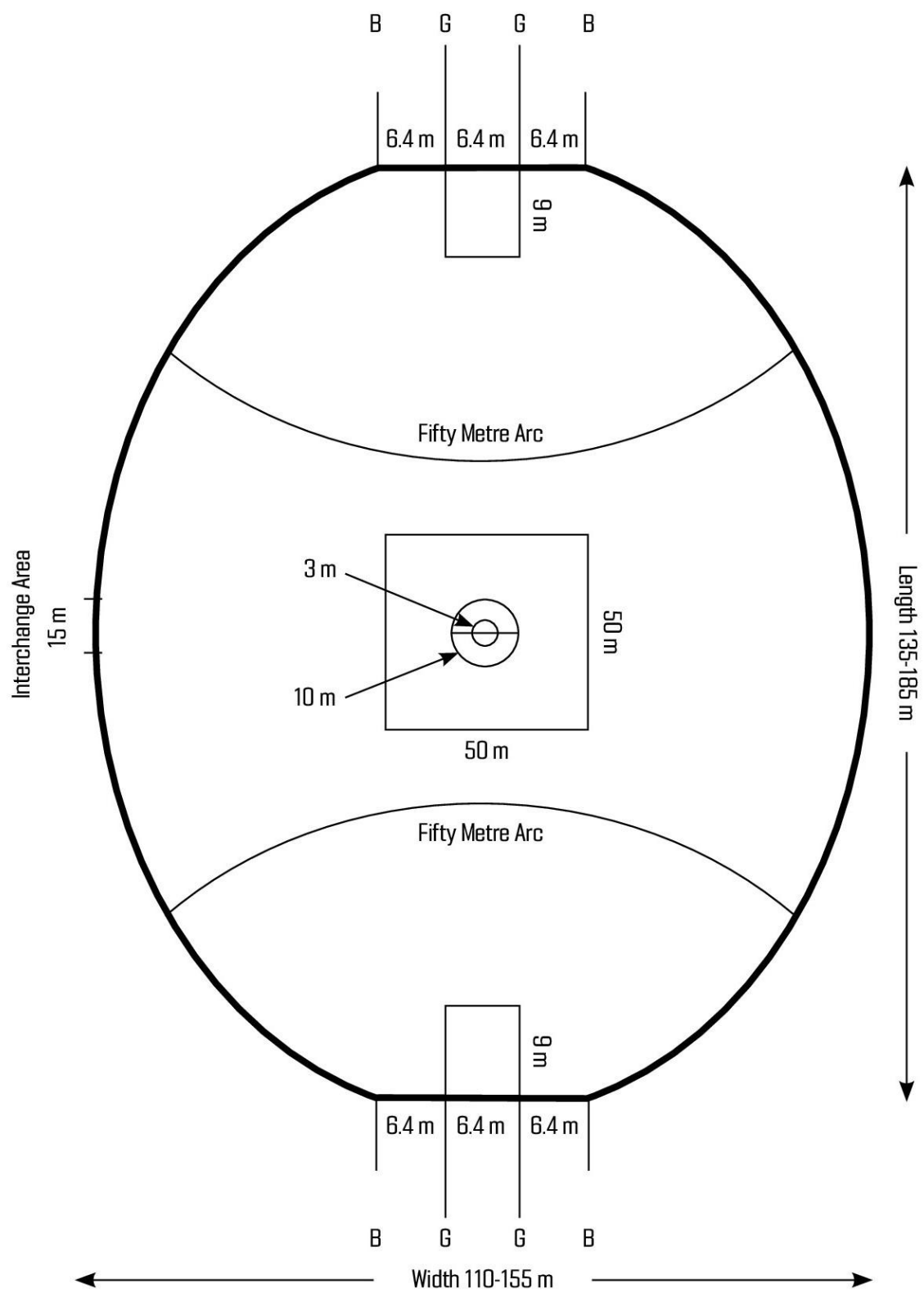


DIAGRAM 1

4. フットボール

4.1 寸法と重さ

運営団体の特別な決定を除いて、ボールと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で、69kPa の圧力で膨らませられたボールのことである。

4.2 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. チームとプレイヤー

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 (インターチェンジプレイヤーを含む) を 14 人未満または 22 人よりも多く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) キャプテンと副キャプテン
- (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

試合中にジャージ交換が必要となり、プレイヤーが本来の番号とは違う背番号のジャージを着用することになった場合、ランナーはインターチェンジ監視委員とフィールドアンパイアに速やかに報告する。また、このような事態が起きたら、場合により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、副キャプテン、ランナーは試合中にいつでもプレイ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)その時に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 23 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クォーターのその時点までの全ての得点を失う。

(d)フィールドアンパイアはその状況やその時点での得点も含めて運営団体に報告する。運営団体は報告を受け、罰金を科すか、試合結果を変更するか、ほかの制裁を加えるか、ルール 5.5.3(c)に規定された得点の取り消しを無効とするか、適当と思われる決定を下す。

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さらに 50mペナルティーを与える。

(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 22.2.2 の遅延行為とみなし、その要請を行ったプレイヤーをレポート処分とする。

(d) ルール 5.5.4(c)が適用された場合、フィールドアンパイアはその状況やその時点での得点も含めて運営団体に報告する。運営団体は報告を受け、罰金を科すか、試合結果を変更するか、ほかの制裁を加えるか、適当と思われる決定を下す。

5.5.5 試合後の調査

(a)クラブまたは関連する者は、ルール 5.5.1 に規定されたプレイエリア内のプレイヤーの人数制限を超えたという事態が起きていないことの再調査を運営団体に依頼することができる。

(b)再調査依頼の通知と関連する証拠の提出は、運営団体によって規定された方法によって、関連する試合の 24 時間以内にそれを完了しなくてはならない。

(c)運営団体は報告を受け、罰金を科すか、試合結果を変更するか、ほかの制裁を加えるか、適当と思われる決定を下す。

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責務を確認する。

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(腕章など)を身につける。

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責務

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

チームシートに記載されているプレイヤーの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) ルール7.3の状況を除いて、インターチェンジを行うプレイヤーはインターチェンジエリアを通過してプレイエリアに出入りしなくてはならない。
- (b) ルール7.2(a)にあるような方法でプレイエリアに出入りしなかった場合、インターチェンジ監視委員はフィールドアンパイアにその違反を伝え、以下のような手順を適用する。
 - (i) フィールドアンパイアは最初の機会にプレイを止める。
 - (ii) フィールドアンパイアは相手チームの最も近くにいたプレイヤーにフリーキックを与える。
 - (iii) フリーキックを与えた地点からさらに50mペナルティーを与える。

ルール7.2はルール5.5に規定されたプレイエリア内のプレイヤーの人数制限を超えた場合のルールと連動して適用される。

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の機会にプレイを止める。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担架によってプレイヤーを速やかに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ぶことが望ましい。
- (b) チームシートに記載されているプレイヤーは、怪我で運ばれたプレイヤーの交代としてインターチェンジエリアを通過してプレイエリアに入ることができる。
- (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その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 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

8.1 アンパイアの任命と変更

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 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未定または不在

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何かしらの理由で審判できない場合、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、チームが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はいけない。

8.2 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、このルールに基づいて試合を進行し、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) 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ズとなったか、アウトオブバウンズオンザフルとなったかを判定し、いずれか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 18.2.2(b)に規定されているスターティングポジションの違反を判断する。

(iv)ゴールの後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中心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

(a)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。

(i)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。

(ii)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。

(iii)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。

(vi)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。

(b) ボールがアンパイアまたはオフィシャルに当たった際、フィールドアンパイアがアンパイアまたはオフィシャルに当たらなければアウトオブバウンズとなると判断した場合、ボールはアウトオブバウンズまたはアウトオブバウンズオンザフルとなる。

8.2.4 ゴールアンパイア

(a)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)ゴールまたは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)ルール 18.2.2(b)に規定されているスターティングポジションの違反を判断する。

(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)バウンダリーアンパイアのアウトオブバウンスの判定の補助を行う。

(b)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スもしくはアウトオブバウンス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)運営団体の決定を除いて、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。得点が認められない判定となり、ボールがプレイ中だったと判断された場合、キックオフラインの中心からボールアップで試合を再開する。

(d)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 16.7 に基づいて運営団体から指名された者か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。

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。場合によってはこれら以外の防具も含まれる。

- (a) ヘルメット
- (b) 膝の固定具
- (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イ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) プレイヤーがプレイエリアから一時退場したら代わりのプレイヤーがプレイ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イ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、すぐにプレイエリアから出なかった場合やその指示を拒否した場合、以下の手順が適用される。

- (a) プレイを止めた地点かその時にボールがあつ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の最も近くにいたプレイヤーにフリーキックを与える。

(b)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はルール 11.2 を適用する。

10. 試合の計時

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 の変更がない限り試合時間は 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 の変更がない限り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) フィールドアンパイアが気づくまで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 10.6 で規定さ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) 試合中に両チームが入れたゴールとビハインドの数を記録する。
- (f) 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、アンパイアがプレイエリアに入るとき	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	1 回
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	1 回
第 3 クォーター開始時	
・ 第 3 クォーター開始 5 分前、アンパイアがプレイエリアに入るとき	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	1 回
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
・ 第 4 クォーター終了	1 回

10.4 クォーターの開始

クォーターの開始時、タイムキーパーは以下の場合に、試合開始を確認して時計を進める。

- (a) ボールバウンスでボールが地面に触れた場合、またはボールアップでボールがアンパイアの手から離れた場合。
- (b) クォーターの開始前にフリーキックが与えられたプレイヤーがプレイオンした場合、またはアンパイアが「プレイオン」のコールを行った場合。

10.5 クォーターの終了

- (a) フィールドアンパイアもしくは予備のアンパイアが、タイムキーパーが鳴らすサイレンに気が付いたときにクォーターは終了となる。サイレンに気が付いたフィールドアンパイアは笛を吹き両手を頭上に上げてクォーターの終了を知らせる。

(b)フィールドアンパイアが、クォーター終了のサイレンを聞く直前にフリーキックやマークを認めた場合は、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にアウトオブバウンズオンザフルになったボールが地面についた場合、フリーキックは認められない。

10.6 計時の停止と再開

10.6.1 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 10.6.3 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もしくはビハインドを認める合図を出したとき。
- (c)バウンダリーアンパイアがアウトオブバウンズやアウトオブバウンズオンザフルを認める合図を出したとき。
- (d)フィールドアンパイアが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。

10.6.2 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 10.6.3 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)フィールドアンパイアによってボールバウンズかボールアップが行われたとき。
- (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)アウトオブバウンズやアウトオブバウンズ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。
- (f)アンパイアがプレイオンのコールをしたとき。

10.6.3 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。

10.6.4 規定の変更

運営団体はその団体が主催する試合で状況によりルール 10.6.1 を変更することができる。

11. 無許可でのプレイエリアへの侵入、試合の中止、試合の放棄

11.1 無許可でのプレイエリアへの侵入と試合の中止

11.1.1 無許可でのプレイエリアへの侵入

許可されていない者がプレイ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)プレイエリアに侵入した者をプレイ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)侵入した者がプレイ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。

11.1.2 試合の中止

試合が何かしら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が発生する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

何かしら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何かしらの理由でハーフタイムの前に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、その試合は引き分け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何かしら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、MPP(Member Protection Policy)に記載されている AFL Extreme Weather Policy に照らし合わせ、試合を続けてはいけない。

(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 11.2 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。

11.2 試合の放棄

11.2.1 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。

11.2.2 試合を放棄した場合の結果

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勝ち点が与えられる。

(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。

11.2.3 運営団体による変更

関連する運営団体がルール 11.2.2 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。

パート D : 試合規定

12. ゴールの選択と試合開始

12.1 ゴールの選択

ゴール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ゴールへ攻めるか決定する。
- (d) それぞれのクォーターごとにゴールを交代する。

12.2 試合開始

12.2.1 試合開始の準備

各クォーター開始前にフィールドアンパイアは以下を確認する。

- (a) タイムキーパーが試合開始の準備を完了している。
- (b) 全てのインターチェンジプレイヤーがプレイエリアを離れている。
- (c) ルール 13.1 に規定されているスターティングポジションが守られている。
- (d) 両チームのキャプテンが試合を開始できる状態にある。

12.2.2 試合開始

(a) ルール 12.2.2(b)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もしくはスローアップする。

(b) フィールドアンパイアがボールをバウンスもしくはスローアップす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。

12.2.3 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。

13. センターバウンス

13.1 スターティングポジション

運営団体が設定した時間内に、以下のスターティングポジションが守られていることを確認した上で、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もしくはスローアップを行うために、フィールドアンパイアはセンターサークルへアプローチする。

- (a)各チームから6人ずつのプレイヤーが50m アークとバウンダリーラインで囲まれたエリアに入る。
- (b)13.1(a)で規定された6人の内、少なくとも1人はそれぞれのエリアのゴールスクエアの中に入る。
- (c)センタースクエアに入れる人数は各チーム4人ずつである。
- (d)13.1(c)で規定された4人の内、1人がラックとして10m サークルのディフェンス側半分のエリアに入る。
- (e)各チームから2人ずつは図でグレーに塗られた両ウイングエリアに入る。
- (f)もし18人のプレイヤーがいなかった場合は、13.1(a)(c)(e)の中からプレイヤーの数を減らすことができるが、数を増やすことはできない。
- (g)ゴールが得点された後、プレイヤーが怪我のため、トレーナーや医師、クラブスタッフのサポートを得ながらプレイエリアを後にする場合、フィールドアンパイアは代替りのプレイヤーがポジションにつくまである程度の時間は待つことができる。代替りのプレイヤーは、怪我で交代するプレイヤーがプレイエリアを出る前に、ポジションにつくことができる。

13.2 センターバウンス・スローアップの競り合い

- (a) 自陣の10mセンターサークル内に両足を入れたラックが、センターバウンスもしくはボールアップの競り合いに参加できる。ボールバウンスの場合はボールが地面に触れた後、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、ラックは、10mセンターサークルの相手陣側、もしくは10m センターサークルの外側に出ることができる。
- (b)ラック以外のプレイヤーは、フィールドアンパイアによるボールバウンスもしくはボールアップの前に10m センターサークルに入ることはできない。
- (c) ルール 13.2(a)もしくは(b)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ラックにフリーキックを与える。

13.3 ボールバウンス・ボールアップの取り消し

- (a)フィールドアンパイアはボールバウンスもしくはボールアップが両チームのラックに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 13.3(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。

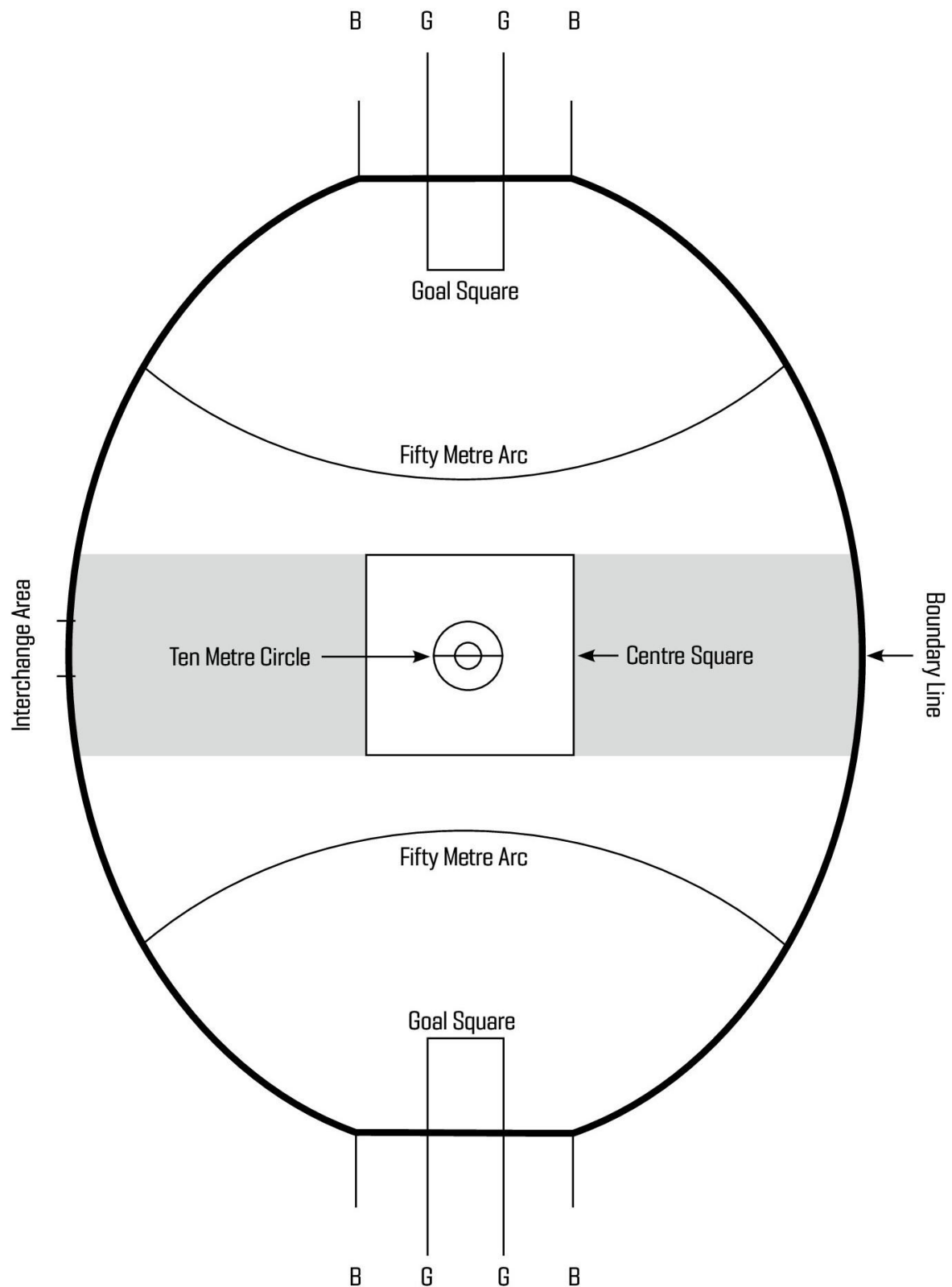


DIAGRAM 2

14. ボールのスローアップ

このルールに規定されている事例に加えて、以下の状況のときにフィールドアンパイアはボールのスローアップを行う。

- (a) ボールをバウンド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る。
- (b) 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場合。
- (c) どのプレイヤーがマークを取ったかフィールドアンパイアが判断できない場合。
- (d) フリーキックやマークが認められたとき、またはプレイヤーがボールをポゼッションしているときを除いて、ボールが怪我をしたプレイヤーの近くにある場合。
- (e) ボールがプレイエリア上にあるスタジアムの構造物に当たった場合。
- (f) 運営団体からボールをスローアップするように指示があった場合。

15. マーク

15.1 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る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) ボールがグラウンドにつかず、他のプレイヤーにも触れられなかったとき。

15.2 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することができる。

15.3 マークの位置

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でプレイヤーにフリーキックが与えられる。プレイエリアのその地点はマークと呼ばれる。

15.4 「タッチプレイオン」

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。

15.5 認められないマーク

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正当な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場合はその地点からスローアップとなる。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 18.6 が適用される。

15.6 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続け他のプレイヤーから正当なタックルを受けたとき、プレイヤーが「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場合はその地点からスローアップとなる。プレイヤーが「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 18.6 が適用される。

16. 得点

16.1 ゴールとビハインド

16.1.1 ゴールの得点

ルール 16.2 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れられず、ゴールラインを完全に越えたらゴールとなる。

16.1.2 ビハインドの得点

ルール 16.2 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)ボールがビハインドラインを完全に越えた場合。

(b)ボールがゴールポストに当たるかもしくはゴールポストのパットまたは付属品に当たるか、ゴールポストの上を通過した場合。

(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)攻撃側のプレイヤーがルール 16.1.1 で定められた方法以外で、ボールをハンドボールする、パンチするまたは持ち込んで、ボールがゴールラインを完全に越えた場合。

(e)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。

(f)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から、プレイングエリアのほうに直線的に走らず方向を変えてプレイオンした場合。

16.1.3 詳細と例

判定の詳細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、フィールドアンパイアがスコアに影響すると判断した場合、プレイを止め、アンパイアは得点を記録するかどうか判定を下す。

(b)ボールがアンパイアやオフィシャルに当たったが、それが得点に影響しないとフィールドアンパイアが判断した場合、フィールドアンパイアは「プレイオン」をコールし、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。

16.1.4 ボールがビハインドポストに当たった場合、ビハインドポストの上を通過した場合

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ドもしくはアウトオブバウンドオンザフルとみなす。

16.2 「オールクリア」と「タッチオールクリア」

16.2.1 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合図はゴールアンパイアが出し、以下の場合にゴールかビハインドが記録される。

(a)ルール 16.1 に基づき、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。

16.2.2 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。

(b)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。

(c)ルール 16.4.1 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 16.2.2(b)に基づいて取り消しとなる。

16.3 ゴールとビハインドの合図

16.3.1 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。

16.3.2 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。

16.3.3 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。

16.4 フリーキックと「オールクリア」の関係

ボールがゴールラインまたはビハインドラインを越える前に攻撃側にフリーキックが認められた場合、またはキックされたボールがバウンドせずゴールポストに当たった場合、攻撃側は得点を記録するか、フリーキックが認められた地点からプレイを再開するか選択することができる。ボールがゴールラインまたはビハインドラインを越えなかった場合、またはキックされたボールがバウンドせずゴールポストに当たらなかった場

合、ルール 18.3.3 に基づいてフリーキックが認められる。

16.4.1 「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ようになる。

(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。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。

16.4.2 「オールクリア」の後のフリーキック

(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。

(i)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中心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。

(ii)守備側にフリーキックが与えられた場合は違反が起きた地点か、ルール 17.1(d)で規定されたマークから 50mペナルティーを与え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。

16.5 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

16.5.1 状況によって認められるゴールまたはビハインド

ルール 10.5 に基づいて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 16.6 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。

16.5.2 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 16.5.1 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。

16.5.3 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もしくは予備のアンパイア(待機している場合)の判断に委ねられている。

16.6 クォーター終了後のフリーキック

16.6.1 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、フリーキックの前や動作の途中の場合は、どのプレイヤーに対しても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う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う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。

16.6.2 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、プレイヤーがゴールにキックをした後でも、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どのプレイヤーに対しても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、以下の通りとなる。

(i) プレイエリア内でのフリーキックの場合、違反が起きた地点か、ボールをキックした地点かどう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。

(ii) プレイエリア外でのフリーキックの場合、違反が起きた地点の最も近いゴールライン、ビハインドライン、バウンダリーラインか、ボールをキックした地点かどう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。

(iii) ビハインドが記録された場合は、プレイヤーはビハインドを選ぶことができる。

(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。その際、攻撃側のチームのゴールやビハインドの得点は認められない。

16.7 得点の記録

運営団体はゴールアンパイアとタイムキーパー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タイムキーパーか運営団体が任命した者のスコアを採用する。

17. ビハインド後の手順

17.1 プレイの再開

ルール 16.4 の場合を除いて、ゴールアンパイアがビハインドの合図を出した後は以下のようにしてプレイを再開する。

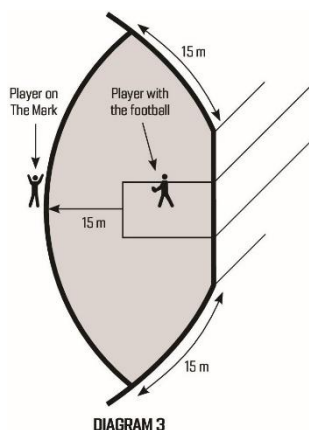
- (a) 守備側のプレイヤーは誰でも妥当な時間内に、ゴールスクエアの中からボールをキックするもしくはボールを持ってゴールスクエアを出ることでプレイを再開することができる。
- (b) 妥当な時間内にキックをしないもしくはゴールスクエアから出なかった場合は、フィールドアンパイアは「プレイオン」をコールする。
- (c) ルール 17.1(b)にあるとおり、フィールドアンパイアが「プレイオン」をコールする前は、プレイヤーはゴールスクエア内でハンドボールをしてはいけない。
- (d) 図に示すとおり、マークはゴールラインの中心からプレイエリアの中心に向かって 15m の地点に設定される。

17.2 正しくプレイ再開されなかった場合

ルール 17.1 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、フィールドアンパイアはプレイをリセットする。

17.3 プロテクトエリア

プレイを再開させるプレイヤーを除いては、全てのプレイヤーが図に示したプロテクトエリアの外にすぐに出る最大限の努力をしなければならない。



17.4 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、

- (a) 守備側のチームのプレイヤーが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ルール 17.3 で示されたプロテクトエリアから出る最大限の努力をしなかった。
- (b) 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。
- (c) その他プレイ再開を遅らせた。

守備側のチームはマークから 50m 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。

18. フリーキック

18.1 序文

18.1.1 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)フェアで真のスポーツマンシップに則ったプレイで試合を行う。
- (b)コンタクトスポーツではあるが、怪我からプレイヤーを守る。
- (c)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。
- (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。

18.1.2 フリーキックの認定

このルールで明確に規定されているものを除いて、フリーキックはアリーナ内のどこでも認められ、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。プレイエリアの外で認められたフリーキックについては、その地点から最も近いバウンダリーラインの地点か、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。

18.1.3 フリーキックが認められるとき

ボールがプレイ中かどうかに関わらず、フリーキックはフィールドアンパイアがクォーターを開始した時点から終了する時点までいつでも認められる。また、以下の場合もフリーキックが認められる。

(a)クォーター開始前にアリーナで違反が起きた場合は、センターサークルか、ルール 18.1.2 に基づき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 16.4、ルール 16.5、ルール 16.6 に表記されている。

18.1.4 同時に認められたフリーキック

このルールで明確に規定されているものを除いて、同時にそれぞれのチームにフリーキックを認めた場合は、スローアップによりプレイが再開される。

18.2 スターティングポジション

18.2.1 意図と目的

スターティングポジションのルールはオーストラリアンフットボールの伝統的なポジションを維持することを目的としている。

18.2.2 フリーキック -スターティングポジション

(a)運営団体の決定を除いて、ルール 13.1 に記載された要求を満たすことができなかった場合、フィールドアンパイアはタイムオンの合図を出し、相手チームのセンターサークル内にいるプレイヤーにフリーキッ

クを与える。

(b)ルール 13.1 に定められたスターティングポジションに入ったが、ボールバウンスの場合はボールが地面に触れるとき、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るときまでに、そのポジションを維持することができなかった場合、フィールドアンパイアは相手チームのセンターサークル内にいるプレイヤーにフリーキックを与える。

(c)プレイヤーが押されたり、ルール 13.1 で定められているポジションから無理やりに出されたりした場合は、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る。

(d)ルール 18.2.2(a)-(c)に規定されているフリーキックはセンターサークル内の中心のラインから行われる。

(e)ルール 13.1 について、故意に違反したとフィールドアンパイアが判断した場合、違反したチームと反対のチームのセンターサークル内にいるプレイヤーにフリーキックに加えて 50m ペナルティーが与えられる。

18.3 認められているコンタクトプレイ

18.3.1 意図と目的

ボールの獲得を唯一の目的としている場合は、プレイヤーにその機会を与える。

18.3.2 フリーキック -禁止されているコンタクトプレイ

フィールドアンパイアは、以下の禁止されているコンタクトプレイを認めた場合、そのプレイを受けたプレイヤーにフリーキックを与える。

(a)ルールに適合しないタックルを行う。(定義「正当なタックル」を参照)

(b)後ろからプレイヤーを押す、またはバンプする。

(c)体のあらゆる部分で相手プレイヤーにハイコンタクト(肩の上部を含む)を行う。

(d)ボールをボゼッションしていない相手を掴む。

(e)ルールに適合しないシェパードを行う。

(f)相手にチャージする。

(g)手や腕や足を使って相手をつまづかせる、またはつまづかせようとする。

(h)ボールを蹴る動作中の偶然のものを除いて、相手を蹴るまたは蹴ろうとする。

(i)怪我を引き起こすような方法でボールを蹴る、または蹴ろうとする。

(j)手や腕や足や頭で相手を打つ、または打とうとする。

(k)ボールに対して頭を下げているプレイヤーに対して前からバンプや激しいコンタクトを行う。

18.3.3 ボールを処理した後のフリーキック

プレイヤーがボールを処理した後に禁止されているコンタクトを受けた場合、フリーキックが認められた地点、または処理されたボールが着地した地点の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か

らフリーキックが与えられる。

18.3.4 認められているコンタクトプレイ

ボールから 5m 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や、ルール 18.3.2 に規定されている禁止されているコンタクトプレイを行わずにコンタクトすることは認められている。

18.4 ラックコンテスト

18.4.1 意図と目的

ボールへのコンテストを唯一の目的としている場合は、ラックにその機会を与える。

18.4.2 ラックの人数

センターバウンス、スローアップ、バウンダリースローインにおいて、競り合いに参加できるのは各チーム 1 人ずつのラックのみである。

18.4.3 フリーキック -ラックコンテスト

フィールドアンパイアはラックコンテストで以下の違反があった際に、違反したチームと反対のチームにフリーキックを与える。

(a) ラック以外のプレイヤーが、スローアップやスローインのボールを競り合う。

(b) 相手のラックを過度に押す、またはバンプする。

(c) 相手のラックをブロックする。

(d) ボールがフィールドアンパイアやバウンダリーアンパイアの手を離れる前に、相手のラックにコンタクトする。

(e) フィールドアンパイアがバウンスもしくはスローアップする前に、ラックが相手のセンターサークルの陣地に入る、もしくはセンターサークルから出る。

(f) フィールドアンパイアのスローアップもしくはバウンダリーアンパイアのスローインから、ボールをバウンドさせずに直接バウンダリーラインの外に出す。

18.5 マークコンテスト

18.5.1 意図と目的

ボールに競り合うもしくはスポイルすることを唯一の目的としている場合は、プレイヤーにその機会を与える。

18.5.2 フリーキック -マークコンテスト

フィールドアンパイアはマークコンテストで以下の違反があった際に、違反したチームと反対のチームにフ

リーキックを与える。

- (a)相手プレイヤーを掴む、またはブロックする。
- (b)相手プレイヤーを過度に押す、またはバンプする。
- (c)相手プレイヤーの腕を故意に妨害する。
- (d)マークコンテストやスポイルを目的とせずに、相手プレイヤーに前からコンタクトする。
- (e)ボールに触れることが不可能なマークコンテストやスポイルで、相手プレイヤーを妨害する。

18.5.3 認められているコンタクト

プレイヤーの唯一の目的がマークコンテストやスポイルである場合、偶発的なもしくは付随して起こるコンタクトは認められている。

18.6 ホールディング・ザ・ボール

18.6.1 意図と目的

ボールをポゼッションしているプレイヤーは、正当なタックルで相手がフリーキックを得る前に、ボールを処理する機会を与えられている。

18.6.2 フリーキック -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る場合

ポゼッションをしているプレイヤーにボールを処理する機会があり、正当なタックルを受けたにも関わらず、すぐに正しくボールを処理しなかった場合、フィールドアンパイアはタックルをしたプレイヤーにフリーキックを与える。

18.6.3 フリーキック -ホールディング・ザ・ボール：正しくないボール処理

ポゼッションをしているプレイヤーにボールを処理する機会がない場合も、正当なタックルを受け、正しくない方法でボールを処理することを選択した場合、フィールドアンパイアはタックルをしたプレイヤーにフリーキックを与える。ただし、以下の場合にはプレイヤーが正しくない処理の方法を選択したとは言えない。

- (a)フットボールを正しく処理しようとしている場合。
- (b)正当なタックルを受け、ボールがこぼれてポゼッションを失い、正しくボールの処理ができなかった場合。

18.6.4 フリーキック -ホールディング・ザ・ボール：ボールを処理しようとしなかった場合

ポゼッションをしているプレイヤーにボールを処理する機会がない場合も、正当なタックルを受け、ボールを処理しようとすることができたにも関わらず、妥当な時間内に処理しようとしなかった場合、フィールドアンパイアはタックルをしたプレイヤーにフリーキックを与える。

18.6.5 フリーキック -ホールディング・ザ・ボール：ボールに飛び込んだ場合

ボールに飛び込んだ、もしくはボールを体の下に引き込んだプレイヤーが、正当なタックルを受け、すぐにボールを弾きだせなかった、もしくは正しくボールを処理できなかった場合、フィールドアンパイアはタックルをしたプレイヤーにフリーキックを与える。

18.7 ラフプレイ

18.7.1 意図と目的

怪我を引き起こすような理由もない理不尽なコンタクトからプレイヤーを守る。

18.7.2 フリーキック -ラフプレイ

理不尽な状況で以下のようなラフプレイを行った場合、フィールドアンパイアはラフプレイを受けたプレイヤーにフリーキックを与える。場合によってはこれら以外の場合も含まれる。

(a)相手プレイヤーに危険なタックルを行った場合。

(b)相手プレイヤーのひざ下に強くコンタクトした場合、もしくは相手プレイヤーが回避動作を取るような、ひざ下へのコンタクトを行おうとする動作をした場合。

(c)相手へのスライディングもしくは相手プレイヤーに足からコンタクトした場合。

(d)怪我を引き起こすような、スパイクの裏面を使って相手を抑えるプレイを行った場合。

(e)体のあらゆる部分で相手プレイヤーにハイコンタクト(肩の上部を含む)した場合。ただし、プレイヤーがボールの競り合いに合理的に参加している、またはプレイヤーが合理的に予測できない状況によって強制的にコンタクトが引き起こされた場合を除く。

18.8 アンパイア

18.8.1 意図と目的

責務を果たすために行動しているアンパイアを不必要なコンタクトから守り、アンパイアの判断を尊重し、アンパイアとオフィシャルの指示に従う。

18.8.2 フリーキック -アンパイア

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、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にフリーキックを与える。

(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、理不尽にもしくは不注意にコンタクトしたとき。

(d)アンパイアの判断に抗議をしたとき。

(e)アンパイアの指示に従わなかったとき。

(f)故意の、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。

18.9 予備のアンパイア

予備のアンパイアはアリーナでの出来事について、またはプレイヤーのプレーエリア外での出来事について、フリーキックを与えることができる。

18.10 アウトオブバウンス

18.10.1 意図と目的

プレイヤーがプレーエリアの外にボールを出そうとすることを防ぐ。

18.10.2 フリーキック -アウトオブバウンス

フィールドアンパイアは、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を与える。

(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)キックやハンドボールやその他のプレイでボールをバウンダリーラインの外へ出し、ボールをプレーエリアにとどまらせる意図を十分に示さなかった場合。

(c)バウンダリーラインを越えたボールをすぐにバウンダリーアンパイアに渡さないもしくはボールをグラウンドに落とした場合。

18.10.3 フリーキックの地点

ルール 18.10 に基づいて与えられたフリーキックについて、ボールがビハインドラインを越えた地点からフリーキックが行われる。

18.11 デリバレイトラッシュビハインド

18.11.1 意図と目的

ボールをプレイオンの状態に保ち続けることをプレイヤーに推奨する。

18.11.2 フリーキック -デリバレイトラッシュビハインド

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、攻撃側チームのゴールライン、ビハインドライン、ゴールポストに故意にボールを出した際に、フィールドアンパイアは攻撃側チームにフリーキックを与える。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、フィールドアンパイアは以下の点について考慮する。

(a)ゴールラインやビハインドラインから 9m 以上離れていたか。

(b)相手からフィジカルのプレッシャーがかかっていなかったか。

(c)ボールを処理する時間とスペースが与えられていたか。

(d)ラックコンテストの場合、ラックがボールをバウンドさせずに直接ゴールラインやビハインドラインに出したか。

18.11.3 フリーキックの地点

ルール 18.11.2 に基づいて与えられたフリーキックについて、ボールがゴールラインを越えた、もしくはゴールポストに当たった場合はゴールラインの中心から、ビハインドラインを越えた場合はその地点からフリーキックが行われる。

18.12 ゴールポストやビハインドポストを故意に揺らしたり、登ったり、動かした場合

18.12.1 フリーキック -ゴールポストやビハインドポストを故意に揺らしたり、登ったり、動かした場合

ルール 18.12.3 の適用を除いて、プレイヤーやオフィシャル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たり、登ったり、動かした場合、それを行ったプレイヤーやオフィシャルと反対のチームにフリーキックが与えられる。

18.12.2 フリーキックの地点

ルール 18.12.1 に基づいてフリーキックは以下のように与えられる。

(a)守備側のプレイヤーやオフィシャル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ゴールラインの中心からフリーキックが与えられる。

(b)攻撃側のプレイヤーやオフィシャル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場合、ゴールやビハインドは認められない。

18.12.3 ゴールが認められる場合

守備側のプレイヤーやオフィシャルがルール 18.12.1 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与えず、「オールクリア」の合図を出してゴールの得点を認める。

18.13 その他

プレイヤーが以下の行為を行った場合、相手チームにフリーキックが与えられる。

(a)ボールを投げた場合。

(b)ボールを手渡しした場合。

(c)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かボールをグラウンドにつけずに、15m 以上走った場合。15m は走る方向に関係なく計測される。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キックもしくは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。

(d)プレイヤーがプレイを遅らせた場合。

- (e)怪我をしているプレイヤーに対して理不尽に、不必要にコンタクトした場合。
- (f)プレイを妨害するため、同じチームのプレイヤーが故意に味方をリフトした場合。
- (g)その他、非紳士的な行為を行った場合。
- (h)罵倒する、侮辱する、威嚇する、卑猥な言葉を使った場合。
- (i)卑猥なジェスチャーを行った場合。

18.14 オフィシャル

オフィシャルが以下の行為を行った場合、フィールドアンパイアは相手チームにフリーキックを与える。

- (a)罵倒する、侮辱する、威嚇する、卑猥な言葉を使った場合。
- (b)卑猥なジェスチャーを行った場合。
- (c)ボール、相手プレイヤー、アンパイア、その他プレイを妨害した場合。
- (d)怪我をしたプレイヤーに付き添っているときや、そのエリアから出ていこうと最大限の努力をしている場合を除いて、ビハインドが得点された後プレイヤーがプレイを再開させようとしているときに、キックが行われる側の 50m アークの中に入っている場合。

19. 50mペナルティー

19.1 意図と目的

プレイヤーにマークやフリーキックが認められた際、プレイを遅らせたり、プレイを妨げたり、スポーツマンシップに反する行為を行ったチームに、50m ペナルティーが与えられる。

19.2 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、またはビハインドが記録された後プレイヤーがプレイを再開させようとするときに、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)マークを離れた場合。
- (b)コンテストをしてもフリーキックやマークが認められたプレイヤーを理不尽に掴んだ場合。
- (c)コンテストをしていないのにマークやフリーキックが認められたプレイヤーを掴んだ場合。
- (d)2m以内にいる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もしくはプロテクトエリアから出る最大限の努力をしなかった場合。
- (e)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。
- (f)プレイを遅らせたり、妨げたりするような違反をした場合。
- (g)通常フリーキックが認められるような違反をした場合。

19.3 次のプレイに向かうプレイヤーを妨げた場合

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相手プレイヤーを妨げる目的で、禁止されているコンタクトを故意に行った場合、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 50mペナルティーも与えられる。

19.4 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、50mペナルティーが与えられたチームが向かう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。
- (d)50m 先のマークを設定した際、フィールドアンパイアは計時を再開するようにタイムキーパーに合図を出す。
- (e)50m 先のマークに向かう際に、相手チームのプレイヤーがボールを保持しているプレイヤーを妨げた場合、50m 先のマークからさらに 50m ペナルティーが与えられる。
- (f)50m ペナルティーを与えられたプレイヤーは 50m 先のマークが設定される前にいつでもプレイオンすることができる。

19.5 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。

20. マークやフリーキックからのボール処理

20.1 マークとプロテクトエリア

20.1.1 マークの地点

マークやフリーキックが認められたとき、反対のチームのプレイヤーは以下のとおりに行動する。

(a)マークに立つ。

(b)その他、フィールドアンパイアの指示に従う。

マークやフリーキックが認められたプレイヤーと反対のチームのプレイヤーは、ルール 20.1.2 に規定されているとおり、プロテクトエリアの外もしくはマークの後ろに移動しなくてはならない。

20.1.2 プロテクトエリア

(a)プロテクトエリアとは図にあるようにマークの後方 5m からそれぞれ両端に 10mずつ離れたラインを平行に延長し、ボールを持ったプレイヤーの後ろ半径 5mでつながるラインで囲まれたエリアのことを指す。

(b) フィールドアンパイアが「プレイオン」の合図を出すか、2m以内にいる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。マークポイントができた時点でプロテクトエリアにいたプレイヤーは、最大限の努力をしてプロテクトエリアからすぐに出なくてはならない。

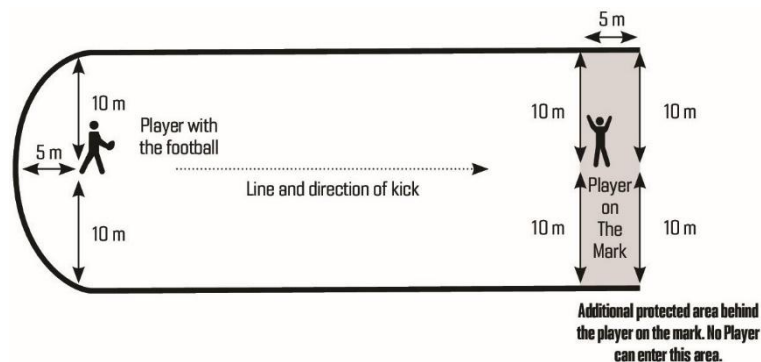


DIAGRAM 4

20.2 マークからのプレイ

(a)フィールドアンパイアからマークやフリーキックが認められたプレイヤーは、与えられた時間内にマークの地点からゴールラインを結んだ仮定の直線上で、マークの後ろからボールを処理する。

(b)もしプレイヤーが与えられた時間内にボールを処理しなかった場合、もしくは仮定の直線から離れてボールを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」をコールし、ボールはすぐにプレイオンとなる。

(c)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 20.3 またはルール 20.4 が適用される。

20.3 アウトオブバウンスからのプレイ

20.3.1 フットボールをプレイに戻す

(a)マークやフリーキックが認められボールをプレイに戻そうとしているプレイヤー、もしくはバウンダリーラインの外でプレイオンの指示を出されたプレイヤーは、ボールをプレイに戻さなくてはならない。

(b)プレイヤーが 20.3.1(a)に違反した場合、相手にタックルを受けた場合を含めて、フットボールがアウトオブバウンスとみなされ、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。

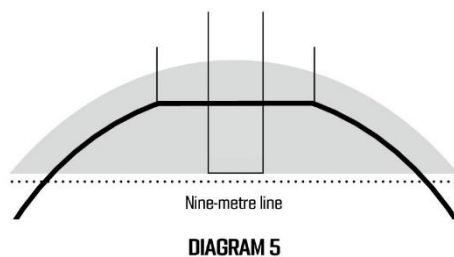
20.3.2 一方向への動作

(a)マークやフリーキックが認められたプレイヤーはバウンダリーラインの外側から、マークから離れて一方向へ走りプレイエリアに入る場合のみ、プレイオンすることが認められている。

(b)プレイヤーが 20.3.2(a)に違反した場合、フットボールがアウトオブバウンスとみなされ、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。

20.4 守備側プレイヤーからのボールの処理 -9m ライン

図に描かれたエリアで守備側のプレイヤーにマークやフリーキックが与えられた場合は以下のようにプレイを再開する。



20.4.1 マークの設定

フィールドアンパイアはマークやフリーキックが認められた地点と、守備側チームの攻撃方向にあるゴールラインの中心を結ぶ仮想のラインが、9m ラインと交差する点をマークに設定する。

20.4.2 ゴールラインやビハインドラインの外からプレイを再開する場合

(a) 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プレイオンをしてボールを処理する場合は以下の通りになる。

(i)プレイヤーはプレイエリアに戻る際に同じゴールラインやビハインドラインを通らなくてはならない。

(ii)プレイエリアに戻る際は、マークから離れて一方向へ走りプレイエリアに入らなくてはならない。

(b)ルール 20.4.2(a)(i)もしくは(ii)に違反した場合、タックルを受けた場合も含めて、ビハインドが記録される。

(c) 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。

20.4.3 バウンダリーラインの外からプレイを再開する場合

(a)守備側のプレイヤーがバウンダリーラインの外からプレイを再開しようとした際、ゴールラインやビバインドラインを通った場合は、ビハインドポストからのバウンダリースローインとなる。

(b)守備側のプレイヤーがボールを処理した際に、ゴールポストもしくはビハインドポストに当たった場合も、ビハインドポストからのバウンダリースローインとなる。

20.5 ゴールへのキック

20.5.1 マークのライン

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、以下の場合を除いて、攻撃側のチームが向かうゴールラインの中心からマークまでを結ぶ直線の延長線上からキックする。

(a) プレイヤーがゴールスクエア内もしくはゴールスクエアのライン上でマークやフリーキッ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。

(b) サイレンの後に行われるキックの場合、キックする位置がゴールラインの中心からマーク地点を通る仮想の直線を外れない限り、マーク地点に向けてどの方向からでもアプローチすることが認められる。

20.5.2 ゴールキックの際に相手がマークを離れた場合

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離れ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。

20.6 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

マークやフリーキッ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同じ地点からボールを処理する。

21. 「プレイオン」とアドバンテージルール

21.1 「プレイオン」

フィールドアンパイアが「プレイオン」もしくは「タッチプレイオン」のコールを行い、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。

21.2 アドバンテージルール

フリーキックを与えられたチームのプレイヤーが、与えられた時間内にプレイを続行しようとしたときは、フィールドアンパイアは「アドバンテージ」のコールを行い、その合図を出す。

22. プレイヤーやオフィシャルに対するレポート

22.1 レポートの義務

22.1.1 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の行われたアリーナの近くで提出する。

22.1.2 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 22 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。

22.2 レポートプレイ

22.2.1 詳細

(a)ルール 22.2.2 に明記されている故意の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

(i)故意の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、故意のまたは不注意な行為とみなす。

(ii)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不注意な行為であったとの見込みが高いことが認められる場合、その報告を有効とする。

(b)ルールの規定に関わらずいかなる状況においても、プレイヤーは他の全てのプレイヤー、アンパイアまたは該当する関係者に対して最大限の注意を払う義務を負う。

(i)他のプレイヤー、アンパイアまたは該当する関係者に対してのレポートプレイとなるような行為に関与してはいけない。

(ii)レポートプレイにつながる事が予測できる行為を避けるよう、最大限の注意を払うこと。

22.2.2 特定の違反

以下の行為はレポートプレイとなる。

(a)故意にまたは不注意に

- (i)他の者を叩く。
- (ii)他の者を蹴る。
- (iii)他の者に膝蹴りをする。
- (iv)他の者にチャージする。
- (v)理不尽な状況で相手プレイヤーにラフプレイを行う。
- (vi)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、または無理にコンタクトす

る。

(vii)ヘッドバットを行う、または頭を使って相手プレイヤーにコンタクトする。

(viii)他の者の目、または目の周囲に理不尽に、不必要なコンタクトを行う。

(ix)他の者の顔に理不尽に、不必要なコンタクトを行う。

(x)他の者をひっかく。

(xi)腕や手の平や足で他の者を引っ掛ける。

(b)他の者の目をつぶす。

(c)他の者を踏みつける。

(d)故意にアンパイアにコンタクトする、またはアンパイアを叩く。

(e)アンパイアを叩こうとする。

(f)アンパイアに唾を吐く。

(g)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。

(h)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。

(i)アンパイアに理不尽に、不必要なコンタクトを行う。

(j)不注意にアンパイアにコンタクトする。

(k)アンパイアの判断に対して抗議する。

(l)他の者に唾を吐く。

(m)他の者を叩こうとする。

(n)他の者を蹴ろうとする。

(o)腕や手の平や足で他の者を引っ掛けようとする。

(p)怪我をした相手プレイヤーに理不尽に、不必要なコンタクトを行う。

(q)乱闘に参加する、他の者と格闘する。

(r)乱闘を扇動する。

(s)

(s)他の者をつねる。

(t)欺く演技をする。

(u)罵倒する、侮辱する、威嚇する、卑猥な言葉を使う。

(v)卑猥な態度をとる。

(w)遅延行為をする。

(x)ゴールキックを行うプレイヤーを妨害する。

(y)故意にゴールポストやビハインドポストを揺らしたり、登ったり、動かす。

(z)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。

(aa)ルール 9 で規定さ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。

(bb)その他の違反行為。

22.3 レポートの手順

22.3.1 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にレポートプレイを記録した旨を伝えることを除いて、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。

22.3.2 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の通知と提出手順が規定された規則を適用する。

22.4 制裁と出場停止

22.4.1 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。

22.4.2 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。

22.4.3 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、それを適用する。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はいけない。

22.4.4 出場停止期間の適用

(a)ルール 22.4.4(d)、ルール 22.4.4(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。

23. 退場

23.1 適用

ルール 23 は AFL を含めた全ての試合に適用される。

23.2 レポートプレイによる退場

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た場合、フィールドアンパイアと予備の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)故意に他の者を叩いた、蹴った、膝蹴りをした、踏みつけた、目をつぶした、頭突きをした場合。

(b)故意にアンパイアを叩いたもしくはコンタクトした場合。

(c)アンパイアを叩こうとした、またはコンタクトしようとした場合。

(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、卑猥な言葉を浴びせた場合。

(e)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。

(f)他の者に唾を吐いた場合。

(g)その他の重大な違反行為。

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。

23.3 2度目のレポートプレイ

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 23.2 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。

23.4 代わりのプレイヤー

運営団体はルール 23.2 やルール 23.3 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、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。

23.5 一時退場

運営団体はルール 23.2 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。

23.6 退場の合図と手順

23.6.1 合図

(a)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。

(b)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。

23.6.2 手順

(a)ルール 23 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、またはすぐに退場しなかっ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 11.2 が適用される。

23.7 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 11.2 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 11.2 を適用する。

試合開始時に両チームが 18 人よりも少ないプレイヤーだった場合、運営団体はルール 23.7(a)が適用される前に慎重に判断した上でプレイヤーの最低人数を修正することができる。

24. 出血

24.1 定義

このルール 24 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。

24.2 試合中の出血

(a) ルール 24.7 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。

24.3 アンパイアの役割

24.3.1 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、以下の手順で進める。

(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 24.3.3 に基づき、プレイを再開する前に、交代したプレイヤーがポジションにつくための時間を与える。

24.3.2 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、血が滲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。

24.3.3 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。

24.3.4 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放棄したとみなす。

(iii)試合放棄となりルール 11.2 が適用される。

24.4 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 24.3 が適用される。

24.5 運営団体による変更

運営団体はルール 24.3 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、それを適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 24.3、ルール 24.4 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 24.14 に基づき運営団体はプレイヤーに対して制裁を課することができる。

24.7 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の出血が認められた場合は、ルール 20.6 が適用される。

24.8 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。

24.9 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手袋をつけることを徹底する。

24.10 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。

24.11 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。

24.12 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、試合後に排尿をしない。

(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。

24.13 トレーナー

ルール 24.4 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。

24.14 運営団体による制裁

運営団体はルール 24 に定められた責務の違反について、プレイヤーやクラブやチームに対して制裁を課することが認められている。

