

# 2017年度 ライスボウル インスタント リプレーの公式規則について

2017年11月27日

日本アメリカンフットボール審判協会関東審判部

日本アメリカンフットボール協会ライスボウル実行委員会

2017年度年 第71回ライスボウルで採用するインスタント リプレーに関する公式規則は以下の通りである。

## 第1章 目的とフィロソフィー

- a. インスタント リプレーとは、試合の審判員によるフィールド上での決定を、ビデオを用いることによって確認する（コンファーム）、変更する（リバーズ）、あるいは支持する（スタンド）ためのプロセスである。
- b. フィールド上の判定は正しいという基本的な前提で、インスタント リプレーのプロセスは行われる。ビデオの証拠によってフィールド上の判定が誤りであると議論の余地もなく確信できたときのみ、リプレー オフィシャルはその判定を変更することができる。そのような明白なビデオの証拠（インディスプレイアブル ビデオ エビデンス）がない限り、リプレー オフィシャルはフィールド上の判定を支持しなければならない。
- c. レビューの結果、試合に重要で直接的な影響があるとリプレー オフィシャルが判断した場合、およびいずれかのチームのヘッドコーチのチャレンジがあった場合、インスタント リプレーのプロセスは行われる。

## 第2章 インスタント リプレーの採否

- a. どの競技団体もインスタント リプレーを使うことができるが、必須ではない。

## 第3章 レビュー可能なプレー

### 第1条 得点に関わるプレー

- a. タッチダウンまたはセイフティに関わるプレーで、以下の要素が含まれる判定。
- b. フィールド ゴールの試みで、ボールが (a) クロスバーを越えたか越えないか、(b) アップライト上端より下で、その内側か外側を通ったかに限定した判定を行う場合。ボールがエンド ラインを横切るときに、アップライト上端より上を越えた場合、プレーはレビューされない。

### 第2条 パス

- a. パスの成功、不成功またはインターセプトの判定。

### 第3条 デッド ボールとルース ボール

- a. パサーのファンブルかフォワード パスの不成功かの判定。
  1. ファンブルに変更する場合、ルースになった直後の継続したアクションによってリカバーされたことを示す明白なビデオの証拠が必要である。
  2. ファンブルに変更する場合、リカバーした地点でデッドとなり、いかなる前進も無効となる。
- b. ボール キャリアのデッドか否か、デッドの前のファンブルか否かの判定。
  1. ルースになった直後の継続したアクションによってリカバーされたことを示す明白なビデオの証拠がない場合、ボール デッドの判定は支持される。
  2. ファンブルに変更する場合、リカバーした地点でデッドとなり、いかなる前進も無効となる。
- c. 第1ダウン獲得あるいはゴール ラインに関わるボール デッドの地点。

1. ボールの前進地点、ファンブル地点、アウト オブ バウンズの地点。
  2. タッチダウンやファンブル直前を除き、ボール キャリアのアウト オブ バウンズの判定はレビューできない。
- d. ファンブルをどちらのチームがキャッチまたはリカバーしたかの判定。
- e. ルース ボールにタッチしたプレーヤーがインバウンズかアウト オブ バウンズかの判定。
- f. 以下のルース ボールの判定
1. サイドライン、ゴール ラインあるいはエンド ライン上あるいは越えた地点に触れたか否かの判定。
  2. パイロンに触れたか否か、ゴールラインの平面を越えたか否かの判定。
- g. ルース ボールのキャッチまたはリカバーがフィールド オブ プレーかエンド ゾーンかの判定。

#### 第4条 キック

- a. キックへのタッチの有無の判定。
- b. オンサイド キック時に、A チームによるブロックが、ボールにタッチできる資格を得た後か否かの判定。

#### 第5条 ターゲティング

- a. リプレー オフィシャルは、すべてのターゲティングの反則をレビューする。このレビューは、ターゲティングの反則に関するすべての要素が対象となる。ターゲティングを示す行為（参照：9-1-3 および9-1-4 注1）の少なくとも一つ、および以下を確認する。
1. ヘルメットのクラウンによる強力な接触が行われたか否か。
  2. 無防備なプレーヤー（参照：9-1-4 および2-27-14）の首または頭部に対して強力な接触があったか否か。
- b. フィールド上の審判員によってコールされなかったターゲティングの極端な事例に対してのみ、リプレー オフィシャルはターゲティングの反則と判定することができる。コーチのチャレンジによってレビューを始めることはできない。

#### 第6条 その他

リプレー オフィシャルによって以下の内容はレビューできる。

- a. ライブ ボール中にフィールド上にいるプレーヤーの人数。
- b. 判定をレビューした際のクロックの修正。
- c. 各節終了時のクロックの修正（残り 3 秒以下でボールをスパイクした際はレビューの対象外）。以下の場合に限り、リプレー オフィシャルはゲーム クロックの修正を行うことができる。
1. ボールがデッドとなったとき、ゲーム クロックの時間がまだ残っていることを示す明白なビデオの証拠をリプレー オフィシャルが示すことができる場合
  2. チーム タイムアウトの要求によってゲーム クロックが計時停止となるべき状況において、リプレー オフィシャルのビデオに審判員による計時停止のシグナルが映っている場合
  3. 第2節および第4節に限り、デッド後にボールが所属するチームがスクリメージからプレーを開始する場合
  4. 第4節に限り、得点が同点あるいは次にスナップを行うチームが8点以下の得点差で負けている場合
- d. ダウン数の修正。そのシリーズ中、あるいはそのシリーズのあとにボールが正当にプレーに移される前であれば、いつでもダウン数を修正することができる。

## 第7条 レビュー可能なプレーの制限

規定されていないプレーあるいは判定はレビューできない。しかし、リプレー オフィシャルは、ゲーム クロックを含み、プレーがレビュー可能か否かにかかわらず、甚だしいエラーを訂正することができる。ただし、レビュー可能と規定されていない反則をリプレー オフィシャルはコールできない。

## 第8条 レビュー可能な反則

次のプレーはレビューの対象であり、リプレー オフィシャルは、フィールド上の審判員が判定しなかった反則をコールすることができる。

- a. 不正なフォワード パス、または前方への手渡し。
- b. 不正なキック。
- c. オンサイド キックでのキック チームによる不正なブロック。
- d. ライブ ボール中のフィールド オブ プレー上のプレーヤーの人数。
- e. フォワード パスへの不正なタッチ。
- f. フリー キックのアウト オブ バウンズ。
- g. 明白かつ極端なターゲティングの反則。

## 第4章 インスタント リプレーの担当者、装置、場所

### 第1条 担当者

少なくとも3人の担当者が必要である。通常、これらの担当者は、リプレー オフィシャル、コミュニケーターおよびテクニシャンである。必要に応じて、人員を増やすことができる。

### 第2条 装置

装置の種類は、競技団体によって決定される。

### 第3条 場所

- a. リプレーのプロセス中にプレーをレビューするすべての装置、およびその装置を使用する担当者の場所は、外部から遮断され、セキュリティが保証されたところでなければならない。この場所は、インスタント リプレーに直接関係ない人が使用できたり、入れたりしてはならない。
- b. レビューのための試合中断時に、インスタント リプレー担当者と試合のレフリーが会話するために使用する追加の電話装置は、フィールド オブ プレーのサイドライン近く、好ましくはチーム エリアの外に設置されなければならない。これらの装置は、試合のレフリーとリプレー オフィシャル間のセキュリティが保証された通信手段でなければならない。

## 第5章 リプレー プロセスの開始

### 第1条 試合の中断

フィールド上の判定をレビューするために試合を止める方法は2つある。

- a. リプレー オフィシャルとそのクルーは以下の場合、正当に次のプレーが開始される前に、試合を中断することができる。ダウン数の誤りは、次のプレー終了以降も中断し、ルールにしたがって修正できる。ゲームの審判員は、レビューを要求するために試合を中断できない。
  1. フィールド上の判定に誤りがあると信じるに値する証拠がある。
  2. プレーがレビューの対象である。
  3. レビューの結果、試合に重要で直接的な影響がある。
- b. いずれかのチームのヘッド コーチによる要求

1. ヘッド コーチは、次にボールが正当にプレーに移される前にタイムアウトを取り、前のプレーの判定にチャレンジすることを審判員に伝えることによって、チャレンジを要求することができる。ダウン数の誤りは、次のプレー終了以降もチャレンジを要求し、ルールにしたがって修正できる。チャレンジが成功した場合、もう一度だけチャレンジできる権利が残る。したがって、試合を通じて（超過節を含む）、1つの目のチャレンジが成功すれば、コーチは合計2回のチャレンジをすることができる。
2. レビューの結果、フィールド上での判定が変更された場合、チーム タイムアウトは課せられない。変更されなかった場合、チーム タイムアウトが課せられる。
3. 前後半または超過節で残りのチーム タイムアウトがない場合、ヘッド コーチはフィールド上での判定にチャレンジすることができない。
4. 試合が中断され、リプレー オフィシャルによってすでに決定された判定に対して、ヘッド コーチはチャレンジを要求することはできない。
5. ヘッド コーチがチャレンジするためにチーム タイムアウトを要求したが、そのフィールド上での判定およびプレーがレビューの対象ではない場合、前後半3回のうちの1回または超過節の1回として、チーム タイムアウトが課せられる。

## 第6章 フィールド上の判定のレビュー

### 第1条 手順

- a. リプレー オフィシャルによって、あるいはヘッド コーチのチャレンジによって試合が中断されたとき、ブザー装置あるいはその代わりとなる方法によって、フィールド上の指定された審判員に伝えられる。
- b. レビューが開始された場合、ヘッドコーチによるチャレンジか否か、およびフィールド上での判定の内容について、レフリーはアナウンスする。
- c. すべてのレビューは、試合のテレビ放送から直接提供されるビデオの証拠、あるいはリプレー オフィシャルが利用でき、テレビ放送のプロデューサーも利用することができる他の映像手段によって得られるビデオの証拠によって行われなければならない。
- d. レフリーはレビューが完了した後、その結果についてアナウンスを行う。
- e. 判定が変更された場合、リプレー オフィシャルは正しい試合状況でプレーを再開するために必要なすべての情報（次のダウン、距離、地点、ボールの左右の位置、試合時間/時間の修正）をレフリーに与える。

### 第2条 制限

- a. リプレー オフィシャルがレビューのために試合を中断させる回数に制限はない。
- b. リプレー オフィシャルがレビューに費やす時間に制限はない。

## 第7章 フィールド上の判定の変更

### 第1条 変更の基準

フィールド上の判定を変更するためには、リプレー オフィシャルは、モニターに提供される1つ以上のビデオ リプレーから得られる議論の余地のないビデオの証拠によって、疑う余地のない確信を持っている必要がある。

以上