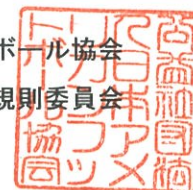


2019年度・公式規則変更内容・決定報

(全 9 頁)

公益社団法人日本アメリカンフットボール協会

競技規則委員会



アメリカンフットボール公式規則を以下のように変更します。

[1] 2019年度・公式規則変更主要項目の解説は、今年の公式規則変更を解説したものです。

[2] 2019年度・主な編集上の変更項目の解説は、今年の主な編集上の変更を解説したものです。

[3] 2019年度・公式規則変更は、本年度変更される条文を掲載したものです。

この公式規則変更は2019年秋季公式戦より適用します。

[1] 2019年度・公式規則変更主要項目の解説

2019年度の公式規則変更主要項目は、次のとおりです。なお、各々の解説の最後の()内の英数字は、この変更が行われる公式規則の、2018~2019の公式規則・公式規則解説書における「篇一章一条」を表します。

(1) ブラインド サイド ブロックの定義の追加

☆ 従来、相手の死角からのブロックは、無防備なプレーヤーの例示のひとつとして示されていた。

★ 本年より、オープン フィールドでの、相手の視界の外側から開始したブロックあるいは自分を守ることができない状態の相手に対するブロックを、ブラインド サイド ブロックと定義する。 (2-3-7 新規)

(2) 超過節の規定の変更

☆ 従来、超過節(両チームそれぞれ 1 回のポゼッション シリーズ)は、試合の勝者が決定されるまで、25 ヤード ライン上から繰り返された。3 回目の超過節の始まりからは、タッチダウンを得点したチームは 2 点のトライを行わなければならなかった。

★ 本年より、4 回目までの超過節は、従来通り 25 ヤード ライン上から開始され、5 回目の超過節の始まりからは、3 ヤード ライン上からの 2 点のトライのみを行う。従来と同様、3 回目、4 回目の超過節において、タッチダウンを得点したチームは 2 点のトライを行わなければならない。 (3-1-3-e 追加)

(3) 超過節終了後のレフリー タイムアウトの規定の追加

☆ 従来、各超過節終了後のレフリー タイムアウトは規定されていなかった。

★ 本年より、超過節において、メディア タイムアウトがない場合、2 回目および 4 回目の超過節終了後に 2 分間のレフリー タイムアウトをとることが規定される。 (3-1-3-h 追加)

(4) フリー キックのダウンにおける不正なウェッジ フォーメーションの規定の変更

☆ 従来、フリー キックのダウンにおいて、ボールがキックされた後、3 人以上のレシーブ チームのメンバ

ーがボール キャリアを守るためにブロックする目的で故意にウェッジを形成することが、不正なウェッジフォーメーションの反則であった。ただし、プレーの結果がタッチバックの場合は反則ではないと規定されていた。

- ★ 本年より、2 人のレシーブ チームのメンバーの場合も、上記と同様に故意にウェッジを形成することは、不正なウェッジ フォーメーションの反則となる。また、プレーの結果が、タッチバックの場合以外に、キックのアウト オブ バウンズ、またはフェア キャッチとなった場合も不正なウェッジ フォーメーションの反則ではない。(6-1-10 変更)

(5) ターゲティングの反則に対する罰則の厳罰化

- ★ 従来、試合前半にターゲティングの反則を犯したプレーヤーは、その試合の残りの資格が没収され、試合後半に反則を犯したプレーヤーは、その試合の残りと次の試合の前半の資格が没収された。
- ★ 本年より、上記に加え、同一プレーヤーが同一シーズンに 3 回目およびそれ以降のターゲティングの反則を犯した場合には、その試合の残りとそのチームが行う次の試合が出場停止となる。(9-1-3 および 4 罰則 追加)

(6) ブラインド サイド ブロックの反則の追加

- ★ 従来、腰より下へのブロック、クリッピングあるいは背後への不正なブロックを除き、ブラインド サイド ブロックは、無防備なプレーヤーの首または頭部に対するターゲティングに該当する場合に反則であった。
- ★ 本年より、強力な接触をして相手を痛めつけるブラインド サイド ブロックは、パーソナル ファウルとなる。(例外：(1) ランナー、(2) キャッチを試みているプレーヤーに対する場合)その行為がターゲティングのすべての要素を満たす場合は、ターゲティングを伴うパーソナル ファウルとなる。(9-1-18 新規)

(7) ターゲティングの反則に対するインスタント リプレーの規定の変更

- ★ 従来、インスタント リプレーは、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(リバース)、あるいはフィールド上の判定のままとする(スタンド)ことができた。
- ★ 本年より、フィールド上のターゲティングに対するインスタント リプレーの決定は、ビデオを用いることによって確認する(コンファーム)、あるいは変更する(リバース)のみとなる。他のフィールド上の判定に対するインスタント リプレーについては従来のみである。(12-3-5 追加)

[2]2019年度・主な編集上の変更項目の解説

2019年度・主な編集上の変更項目は、次のとおりです。なお、各々の解説の最後の()内の英数字は、この変更が行われる公式規則の、2018～2019の公式規則・公式規則解説書における「篇一章一条」を表します。

(1) プレーヤーによる確保の定義の明確化

- ★ 従来、プレーヤーによる確保について、ボールをしっかりと保持する身体の部位の規定はなかった。
- ★ 本年より、プレーヤーによる確保は、手または腕でボールを保持することと規定される。(2-4-1 変更)

(2) キャッチ、インターセプト、リカバリーの定義の明確化

- ☆ 従来、キャッチ、インターセプトまたはリカバリーが成立するための要件の1つは、ボールがグラウンドに接触する前に、空中にあるライブ ボールを支配することと規定されていて、身体の部位の規定はなかった。
- ★ 本年より、キャッチ、インターセプト、またはリカバリーが成立するための要件の1つは、ボールがグラウンドに接触する前に、空中にあるライブ ボールを手または腕でしっかりと支配することと規定される。
(2-4-3-a-1 変更)

(3) フォワード パスの定義の明確化

- ☆ 従来、フォワード パスの開始は、ボールをしっかりと保持している A チームのプレーヤーの手のみの前方への意図的な動きと規定されていた。
- ★ 本年より、上記に加え、A チームのプレーヤーが手を前方に動かした後、ボールをしっかりと支配している状態で明らかにボールを後方に戻し始めた場合は、フォワード パスの開始ではないことが規定される。
(2-19-2-b 変更)

(4) ランナーがサイドラインを跨いだ場合の前進地点の明文化

- ☆ 従来、ボール キャリアが跨いでサイドラインを横切った場合の前進地点については、明確に規定されていなかった。
- ★ 本年より、ボール キャリアが空中にいる間にサイドラインを横切った場合と同様に、ボール キャリアが跨いでサイドラインを横切った場合の前進地点は、ボールがサイドラインを横切った地点と規定される。
(4-2-4-d 変更)

(5) 無資格レシーバーのダウンフィールドへの侵入の例外の追加

- ☆ 従来、パサーがパスを正当に投げ捨てた場合の、無資格レシーバーのダウンフィールドへの侵入については規定されていなかった。
- ★ 本年より、無資格レシーバーのダウンフィールドへの侵入の反則の例外として、パサーがパスをサイドラインの近くまたは越える地点に正当に投げ捨てた場合が規定される。
(7-3-10 追加)

(6) ターゲティングの反則の定義の明確化

- ☆ 従来、ターゲティングの反則の条件となる「Indicator」を「行為」と記し、接触することもその行為に含まれた表現としていた。
- ★ 本年より、「Indicator」という言葉を「インディケーター」と記し、接触の前に行う行為であることが明確に規定される。
(9-1-3 および 4 注1 変更)

(7) 守備側の腰より下へのブロックの規定の変更

- ☆ 従来、チーム確保変更前の B チームのプレーヤーによる腰より下へのブロックは、ニュートラル ゾーン

の前後 5 ヤードでサイドラインまで延長されたエリアのみで許されており、ブロックの方向については規定されていなかった。

- ★ 本年より、チーム確保変更前の B チームのプレーヤーによる腰より下へのブロックは、ニュートラル ゾーンの前後 5 ヤードでサイドラインまで延長されたエリアでのブロックであることに加え、相手の正面からのブロックでなければならない。なお、バックワード パスを受けようとする位置にいる相手側のプレーヤー、あるいはボールまたはボール キャリアに向かう場合を除き、ニュートラル ゾーンを越えた位置にいる A チームの有資格レシーバーに対する腰より下へのブロックが反則であることは従来のみである。
(9-1-6-b-1 変更)

(8) レビュー可能なプレーの制限の規定の変更

- ★ 従来、リプレー オフィシャルは、試合への影響度に関係なく、甚だしいエラーを訂正することができた。
- ★ 本年より、リプレー オフィシャルは、試合の結果に重大な影響を与える可能性がある明らかなエラーを訂正することができる。
(12-3-7 変更)

[3]2019年度・公式規則変更

本年度変更される条文は次のとおりです。この公式規則変更は2019年秋季公式戦より適用します。記載は、次の規則に従っています。

- ① 「篇一章一条」の後の(新規)、(追加)、(変更)、(削除)、(移動)は()内の事項が行われた事を示し、それに続く規則文は新変更文である。なお、新規、追加、変更の各用語は次の原則で使用する。
新規: 篇一章一条、あるいはその下位の項目の単位で、新規に条文が定められた場合。
追加: 文の単位で新たに条文が定められた場合。
変更: 一つの文の中で、条文の変更(単語等の追加を含む)が定められた場合。
なお、新規、追加、変更、削除等が混在する場合は、変更として扱う。
- ② 下線部は、変更、追加が行われた場合にその部分を示す。削除に関しては削除された部分を« »で囲み、削除文字上に二重線を引いてある。
- ③ 新規の条文の発生、および削除に連動した既存の「篇一章一条」およびその下位の項目の番号の変更に関しては、原則として、この決定報に記載していない。
- ④ 他の規則との関係、見易さの向上等のため、競技規則の変更がない場合も、多くの記載場所、編集上の変更を行っている。異なる篇へ記載が変わった場合について、(移動)と記し、【注:.....】という形式で内容を記載している。

2-3-7 (新規) ブラインド サイド ブロック
ブラインド サイド ブロックとは、オープン フィールドでの、相手の視界の外側から開始したブロック、あるいは自分を守ることができない状態の相手に対するブロックである。

2-4-1-a (変更) プレーヤーによる確保
プレーヤーがインバウンズのグラウンドに接触しているときに、ボールを手または腕でつかんだ

り支配することでしっかりと保持している場合に、ボールはプレーヤーによる確保となる。

- 2-4-3-a (変更) ボールをキャッチするとは、プレーヤーが
1. ボールがグラウンドに接触する前に、空中にあるライブ ボールを手または腕でしっかりと支配し、
 2. 自らの身体のいずれかの部分がインバウンズのグラウンドに接触し、
 3. その後、ピッチまたは手渡したり、ボールを進めたり、あるいは相手を避けたり防いだりするといった通常のプレーを行うまでに十分な時間、ボールの支配を継続しており、
 4. かつ、次の b、c および d のすべてを満たすことをいう。
- 2-19-2-b (変更) Aチームのプレーヤーがボールを保持しており、ニュートラル ゾーンに向かってフォワード パスをしようとしている場合、そのプレーヤーがしっかりとボールを支配した状態での、手の前方への意図的な動きは、その後にボールをしっかりと支配している状態のまま明らかにボールを後方に戻し始めた場合を除き、すべてフォワード パスの開始とみなされる。この前方への動きが始まった後に、Bチームのプレーヤーがパサーまたはボールに接触し、ボールがパサーの手から離れた場合、ボールがグラウンドまたはプレーヤーに当たった場所に関係なくフォワード パスとして扱われる。(A. R. 2-19-2-I)
- 2-27-14-g (変更) 《死角からのブロック》ブラインド サイド ブロックを受けるプレーヤー
- 3-1-3-e (追加) ポゼッション シリーズ:それぞれのチームは、ポゼッション シリーズの間に得点をあげるか、新たな第1ダウンの獲得に失敗するまで、ボールを所有する。ボールのチーム確保の変更の後には、ボール デッドが宣告されるまでライブ ボールのままである。しかし、チーム確保の変更後に再びAチームがボールを確保しても、新しい第1ダウンを得ることはできない。(A. R. 3-1-3-I ~IX) 5回目以降の超過節でのポゼッション シリーズでは、罰則による変更がない限り、各チームは3ヤードの地点から2点トライの1プレーだけを行う。
ここでの「Aチーム」「Bチーム」の用語の定義は2-27-1の規定と同じである。
- 3-1-3-h (追加) タイムアウト:
(前文、変更なし)
メディア タイムアウトがない場合、2回目および4回目の超過節終了後に2分間の休憩(レフリー タイムアウト)をとる。
- 3-3-7-a (変更) プレーヤーまたはヘッド コーチにより要求されたチーム タイムアウトの長さは1分で、その後にレフリーは5秒前の通達を行い、プレー クロックの25秒計時を行う。(例外:3-3-4-e-3)
- 3-3-7-b (変更) タイムアウトを要求したチームのヘッド コーチはタイムアウトの長さを30秒とすることを要求できる。この30秒の後、レフリーは5秒前の通達を行い、プレー クロックの25秒計時を行う。
- 4-1-2-b-3 (変更) 正当なフォワード パス中、フリー キック中、またはスクリメージ キック中の場合、ボールはプレビアス スポットに戻され、ダウンを繰り返す。(例外: ~~《4-2-3-3-4》~~ 12-3-3-d)
- 4-1-3-g (変更) スクリメージ キックまたはフリー キックが、Bチームのプレーヤーによる有効または無効なフェ

ア キャッチのシグナルの後に、~~いかなる~~ Bチームのプレーヤーによってキャッチまたはリカバーされた場合。またはBチームのキャッチまたはリカバーの後に、無効なフェア キャッチのシグナルが行われた場合。(参照: 2-8-1~3)

4-2-4-d (変更) ゴール ライン間においてアウト オブ バウンズと宣告された場合、ボールの最先端が前進地点となる。(A. R. 8-2-1-IおよびA. R. 8-5-1-VII) [例外: ボール キャリアが空中にいる間にサイドラインを横切った場合(ランナーが跨いで横切った場合も含む)、前進地点はボールがサイドラインを横切った地点となる。(A. R. 8-2-1-II, IIIおよびV~IX)]

6-1-10-b (変更) フリー キックのダウンのみ: ボールがキックされた後、~~3人~~ 2人以上のレシーブ チームのメンバーがボール キャリアを守るためにブロックする目的で故意にウェッジを形成する場合は、不正である。これは、相手との接触の有無にかかわらず、ライブ ボール中の反則である。

6-1-10-d (変更) プレーの結果がタッチバック、キックのアウト オブ バウンズまたはフェア キャッチとなった場合、ウェッジ フォーメーションは反則ではない。

7-3-10 (追加) パサーがニュートラル ゾーンを越える正当なフォワード パスを投げるまでは、当初の無資格レシーバーは、ニュートラル ゾーンから3ヤードを越えた位置にいてはならない。体のいかなる部分でも3ヤードの制限線を越えたプレーヤーは違反となる。[例外: パサーがパスをサイドラインの近くまたは越える地点に正当に投げ捨てた場合] (A. R. 7-3-10-IおよびIII)

9-1-3 (変更) すべてのプレーヤーは、ターゲティングしてヘルメットのクラウンで相手に強力な接触をしてはならない。「ヘルメットのクラウン」とは、フェイスマスク上端より上の部分である。この反則には、下記注1 に示す、ターゲティングと判断される「行為」インディケーターが少なくとも1つ以上伴っている必要がある。疑わしい場合は、反則である。(参照: 9-6) (A. R. 9-1-3-I)

9-1-4 (変更) すべてのプレーヤーは、ターゲティングして無防備な相手(参照: 下記注2)の首または頭部に対してヘルメット、腕、手、拳、肘または肩を使って強力な接触をしてはならない。この反則には、下記注1 に示す、ターゲティングと判断される「行為」インディケーターが少なくとも1つ以上伴っている必要がある。疑わしい場合は、反則である。(参照: 2-27-14および9-6)、(A. R. 9-1-4-I ~ VI)

9-1-3、9-1-4 注1 (変更)

「ターゲティング」とは、正当なタックル、正当なブロック、あるいはボールに対してプレーをするという行為を逸脱して、~~「強力な接触をして相手を痛めつけようとする行為を意味する。」~~ 強力な接触で痛めつけることを目的に、プレーヤーが相手を狙うことを意味する。以下の例は、ターゲティングと判断される「行為」インディケーターである。ただし、これらに限定されるものではない。

- ・ ミサイルのように突っ込む行為(ローンチ): ~~「プレーヤーが、ジャンプして、相手の下から上方および前方に突き上げるように、相手の首または頭部に強力な接触をする。」~~ 相手の下から上方および前方に突き上げ、首または頭部に強力な接触をして相手を痛めつけることを狙い、プレーヤーがジャンプする行為。
- ・ ~~「足がグラウンドに着いたままの接触も含め、しゃがんだ体勢から上方および前方に突き上~~

げて、首または頭部に強力な接触をする。》首または頭部に強力な接触をして相手を痛めつけることを狙い、足がグラウンドに着いたままの場合も含め、しゃがんだ体勢から上方および前方に突き上げる行為。

- ・ 《ヘルメット、肩、腕、拳、手または肘を先にして、首または頭部に突っ込んで強力な接触をする。》首または頭部に強力な接触をして相手を痛めつけることを狙い、ヘルメット、肩、腕、拳、手または肘を先にして、相手に突っ込んで行く行為。
- ・ ヘルメットのクラウンから強力な接触をして相手を痛めつけることを狙い、接触の前に頭を下げる行為。

9-1-4 注2 (変更) (前文、省略)

- ・ 《~~死角からのブロック~~》ブラインド サイド ブロックを受けるプレーヤー
(以下、省略)

9-1-3および4罰則 (追加)

15ヤード。デッド ボール中の反則の場合、サクシーディング スポットから15ヤード。Bチームの反則に対しては、他の公式規則に抵触しない限り自動的に第1ダウン。試合前半での反則の場合、その試合の残りの資格を没収。(参照:2-27-12)試合後半での反則の場合、その試合の残りとの次の試合の前半の資格を没収。シーズン最後の試合の後半での反則に対しては、資格が残るプレーヤーは、ポストシーズンの試合または次のシーズンの最初の試合で資格没収となる。

同一シーズンに3回目のターゲティングの反則を犯したプレーヤーは、その試合の残りが資格没収となり、そのチームが行う次の試合に対して自動的に出場停止となる。同一シーズンに3回目以降のターゲティングの反則を犯したプレーヤーは、その試合の残りを資格没収となり、そのチームが行う次の試合に対して自動的に出場停止となる。シーズン最後の試合での反則に対しては、その試合の残りが資格没収となり、ポストシーズンの試合または次のシーズンの最初の試合に対して出場停止となる。

資格没収はインスタント リプレーによってレビューされる。(参照:12-3-5)[S38、S24およびS47]

(以下、変更なし)

- 9-1-6-b-1 (追加) 下記2.と3.を除き、チーム確保変更の前、Bチームのプレーヤーはニュートラル ゾーンの前後5ヤードでサイドラインまで延長されたエリアのみで腰より下へのブロックをしてもよい。このブロックは、正面の方向からのブロックでなければならない。そのエリア以外で行われたBチームのプレーヤーによる、ボール キャリアを除くプレーヤーに対する腰より下へのブロックは不正である。(A. R. 9-1-6-VIおよびIX)

- 9-1-11-b (変更) フィールド ゴールやトライでのキックまたは明白に予想されるキックをブロックするために、ディフェンスのプレーヤーが前進して、相手プレーヤーの身体の前フレームの上をリーピング(前方に跳ぶこと)しようとしてジャンプした場合は、反則である。ボールがスナップされたときに、プレーヤーがスクリメージ ラインから1ヤード以内に静止していた場合は、反則とはならない。

- 9-1-18 (新規) いかなるプレーヤーも、強力な接触をして相手を痛めつけるブラインド サイド ブロックをしてはならない。(例外:(1)ランナーに対する場合、(2)キャッチを試みているプレーヤーに対する場

合)注:その接触がターゲティングの要素をすべて満たす場合は、ターゲティングを伴うブラインド サイド ブロックの反則となる。(参照:9-1-3および9-1-4)

- 12-1-2 (追加) 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(参照:12-6-1-c)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(リバース)することができる。そのような明白なビデオの証拠がない限り、リプレー オフィシャルはフィールド上の判定のまま(スタンド)としなければならない。(例外:ターゲティングの反則 公式規則 12-3-5-a)
- 12-3-2-e-1(変更) フォワード パスが不成功と判定された場合、ボールがアウト オブ バウンズとなった、あるいはルールとなった直後の継続的なフットボールのアクションによって、ボールが明らかにリカバーされたときのみ、そのプレーはレビュー可能となる。いずれのチームがリカバーしたか、あるいはボールがアウト オブ バウンズとなったことを示すビデオによる明白な証拠をリプレー オフィシャルが確認できなければ、パス不成功というフィールド上の判定のまま(スタンド)とする。
- 12-3-2-f (変更) 《~~パス~~》ボールは明らかにフィールド オブ プレー《~~にいた~~》の中にあつたが、インテンショナル グラウンディングの判定による罰則によってセイフティとなった場合の《~~パス~~》ボールの位置。
- 12-3-3-b (変更) フォワード パスの不成功と判定されたルール ボールが、直後の継続したアクションによって明確にリカバーされた、あるいはボールがアウト オブ バウンズとなった場合。
1. どちらのチームのリカバーかを、あるいはボールがアウト オブ バウンズとなったことを明白に示すビデオの証拠をリプレー オフィシャルが得られなかった場合、パス不成功の判定はフィールド上の判定のまま(スタンド)とする。
 2. リプレー オフィシャルが、~~ファンブルで、~~ボールはリカバーされたと判定した場合、リカバーした地点でリカバーしたチームのボールとなり、いかなる前進も無効となる。
- 12-3-5-a (追加) リプレー オフィシャルは、9-1-3および9-1-4のターゲティングの反則のすべてをレビューすることができる。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。》~~ターゲティングのレビューでは、フィールドの判定のまま(スタンド)という判定を行わない。ターゲティングの要素には以下が含まれる:
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(参照:9-1-3)、または》~~
9-1-3
(a) プレーヤーは、ヘルメットのクラウンを用いた強力な接触で痛めつけることを目的に、相手を狙っている。
(b) ターゲティングのインディケーターの一つがある。
 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つたか否か。》~~
9-1-4
(a) 相手は無防備なプレーヤーである。(公式規則 2-27-14)
(b) プレーヤーは、首または頭部に対する強力な接触で痛めつけることを目的に、無防備な相手を狙っている。

(c) ターゲティングのインディケーターの1つがある。

- 12-3-7 (変更) 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~~》試合の結果に重大な影響を与える可能性がある明らかなエラーを訂正することができる。これは、レビュー可能と規定されていない反則は含まない。(参照: 以下の第8条)
- 12-6-1-a (変更) 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、《~~ゴザ~~》呼び出し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。
- 12-6-1-d-2(変更) フィールド上の判定を変更(リバース)するほどの明白な(決定的な)証拠がない場合:
「レビューの結果、フィールド上の判定のままとなります。」(例外: 12-3-5-a - ターゲティングの判定では、フィールド上の判定のまま(スタンド)は用いない。)
- 付録E-10 (変更) 他のプレーヤーに危険を及ぼすいかなる装具も身に付けてはならない。《~~これには義肢も含まれる。~~》以下の場合に限り、義肢は許される:
(a) 義肢は競技において装着者にいかなる利益も与えてはならない。
(b) 必要な場合、義肢は通常の四肢と同じ感触となるようにパッドで覆われていなければならない。

【以下は、公式規則解説書の追加・変更項目である。】

第18条 ブラインド サイド ブロック

A. R. 9-1-18

- I. B44は、B-20ヤード地点でA12のパスをインターセプトし、リターンした。リターン中に、フィールド中央で、B21はA88に死角からアプローチし、(a) 両手を伸ばしてブロックした。(b) スクリーン ブロックを行った。(c) A88の胸に対して自分の肩から強力な接触で相手を痛めつけるブロックをした。(d) A88の首に対して自分の肩から強力な接触で相手を痛めつけるブロックをした。判定:(a) 反則ではない。(b) 反則ではない。(c) ブラインド サイド ブロックのパーソナル ファウル。反則地点から15ヤードの罰則。(d) ターゲティングを伴う、ブラインド サイド ブロックのパーソナル ファウル。反則地点から15ヤードの罰則。B21は資格没収。

以上