フラッグフットボール
公式規則

2018 年度版

FLAG FOOTBALL
JAPAN FLAG FOOTBALL ORGANIZATION

公益財団法人 日本フラッグフットボール協会

はじめに

フラッグフットボールの公式規則は、日本フラッグフットボール協会（Japan Flag Football Organization）によって制定される。JFFO ならびに JFFO に加盟している各団体下で行われるフラッグフットボール競技は、すべてこの規則に基づきプレーされる。

フラッグフットボール公式規則は、毎年 1 月～3 月に開催される日本フラッグフットボール協会の公式規則委員会で協議され、改正があった場合、その決定について公開する。

フラッグフットボールの体験を通じて様々な人々が出合い、集い、互いを理解し、喜びや感動を共有する。そこに心の強い繋がりが生まれ、新たなコミュニティが造られる。この幸福な体験を日本中に広げてゆくことが日本フラッグフットボール協会の役割であり責任であり、使命であると考えており、フラッグフットボール公式規則はその理念のもとに創られた共通言語である。

本書にある公式規則および付属する様々な内容を十分に理解し、安全で誰もが楽しめるフラッグフットボールを各地で体験していただきたい。ひいては、それがフラッグフットボールの健全なる発展に資することになる。

公式規則の修正

公式規則の基本原則が保持されていれば、公式規則の適用に当たって修正を加えることができる。

大会規則の取扱い

大会の開催においては、大会主催者は大会規則を制定するが、基本的には公式規則に準じる。ただし、一部修正がある場合は、公式規則の基本原則が保持されていることが前提となる。

フラッグフットボールとは

フラッグフットボールとは、長方形のフィールドで、ボールを持って走る、パスを投げるなどのプレーによって、相手のゴールにボールを持ち込み、得点を競うゲームである。
フラッグフットボールでは一切の接触や接触につながるプレーは禁止である。

ゲームのイメージ

・攻撃と守備に分かれて、５人対５人でプレーを行う。選手交代は自由である。
・攻撃側は相手のゴールを目指してランプレーやパスプレーを使い、前進する。
・４回の攻撃で相手のゴールにボールを持ち込むと得点になる。１回のプレーでゴールまでボールを持ち込むこともできる。
・守備側はボールを持った選手のフラッグを取るか、相手が投げたボールを防いで攻撃側の前進を止める。
・攻撃側が得点を取った時、４回攻撃しても得点が取れなかった時、あるいは守備側がインターセプトをした時に攻守が交代となる。

※ 公式規則の概要を、協会 Web サイト（http://www.japanflag.org/）にて、動画でもご覧いただけます。

目次

第 1 条　競技のフィールド　・・・・・・・・・・・・・・・・　４
第 2 条　ボールとフラッグ　・・・・・・・・・・・・・・・・　７
第 3 条　競技者の数　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　８
第 4 条　競技者の用具　・・・・・・・・・・・・・・・・・・　９
第 5 条　レフリー　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　１０
第 6 条　審判員　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　１２
第 7 条　試合時間　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　１３
第 8 条　プレーの開始および再開　・・・・・・・・・・・・　１４
第 9 条　プレーの開始位置　・・・・・・・・・・・・・・・・　１６
第 10 条　タッチダウン（得点）の方法　・・・・・・・・・　１７
第 11 条　攻守交代　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　１８
第 12 条　接触行為　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　１９
第 13 条　オフェンス　・・・・・・・・・・・・・・・・・・　２０
第 14 条　ディフェンス　・・・・・・・・・・・・・・・・・　２１

公式規則の解釈　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　２２
審判法　・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・　２６

第１条　競技のフィールド

フィールドのマーキング

競技のフィールド（以下、フィールドという）は長方形で、ライン及びコーン（パイロン）でマークしなければならない。エリアの境界線を示すラインはそのエリア外である。

長い方の 2 本の境界線をサイドライン、短い方の 2 本の境界線をエンドラインという。

両エンドラインから 9 メートルフィールド内に、エンドラインと並行のラインを引く。このラインをゴールラインという。

サイドライン間の中央に、サイドラインと並行のラインを引く。このラインをセンターラインという。

サイドラインとエンドライン及びゴールラインの交点にコーン（パイロン）を置いてマークをつけることができる。

大きさ

長さ（サイドライン）　36 メートル（40 ヤード）
幅（エンドライン）　22 メートル（25 ヤード）

フィールドの大きさを変更する際には、大会規則にフィールドの大きさについて規定する。

サイドラインの長さは、エンドラインの長さより長くなければならない。

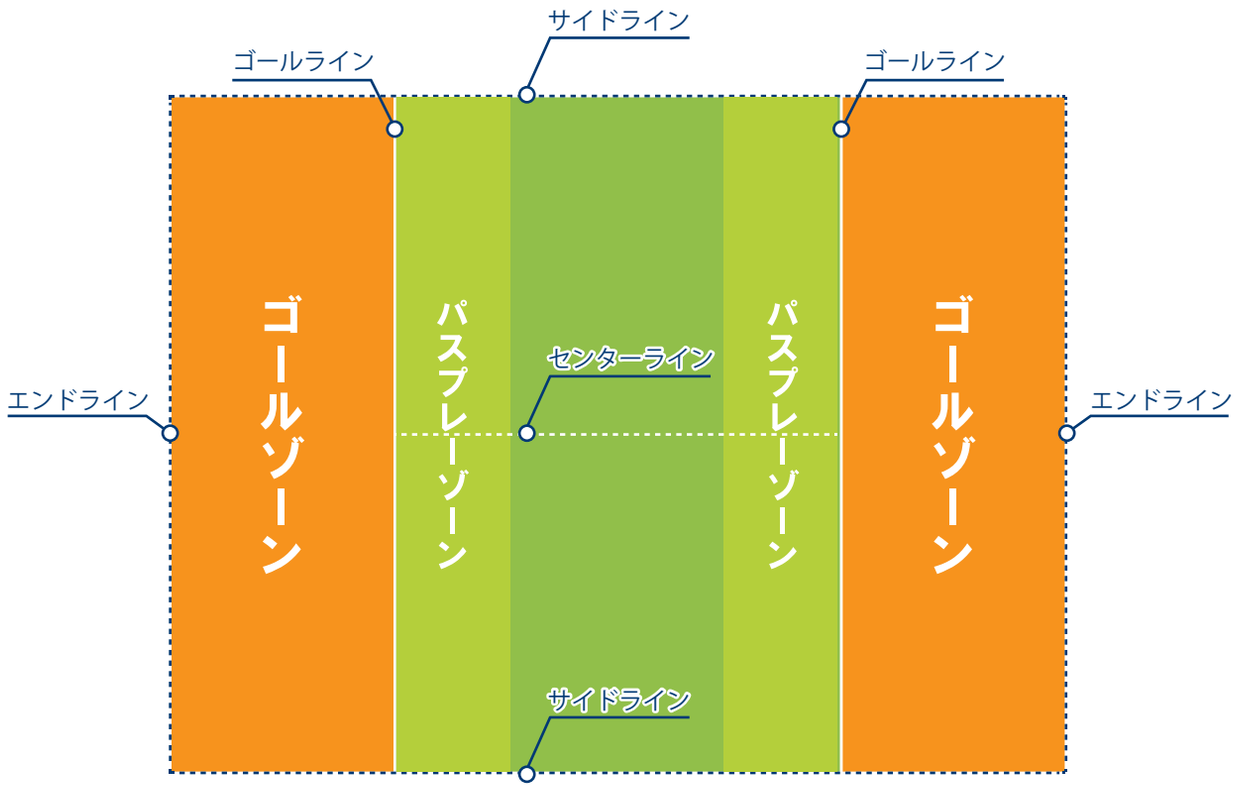
ゴールゾーン

エンドライン、ゴールライン、及びサイドラインに囲まれたエリアがゴールゾーンである。

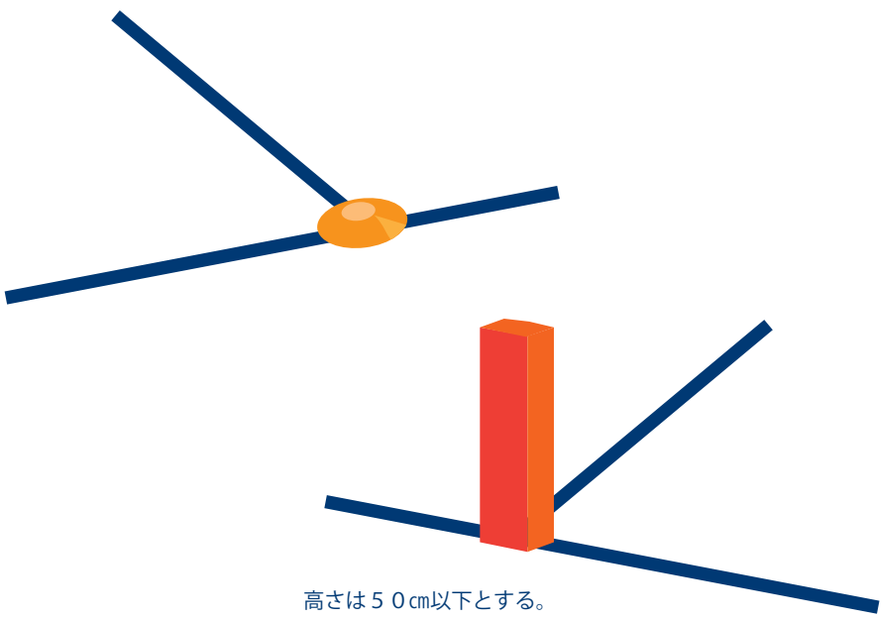
パスプレーゾーン

両ゴールラインから 4.5 メートルフィールド内に、ゴールラインと並行のラインを引く。このラインとゴールライン、及びサイドラインに囲まれたエリアがパスプレーゾーンである。

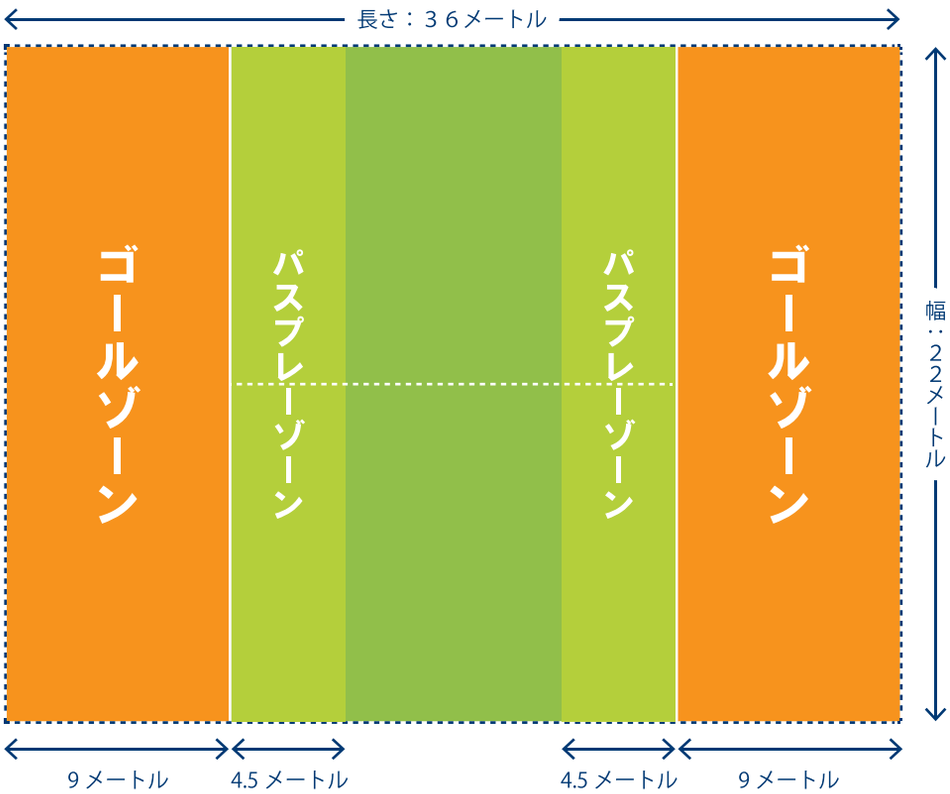
フィールド



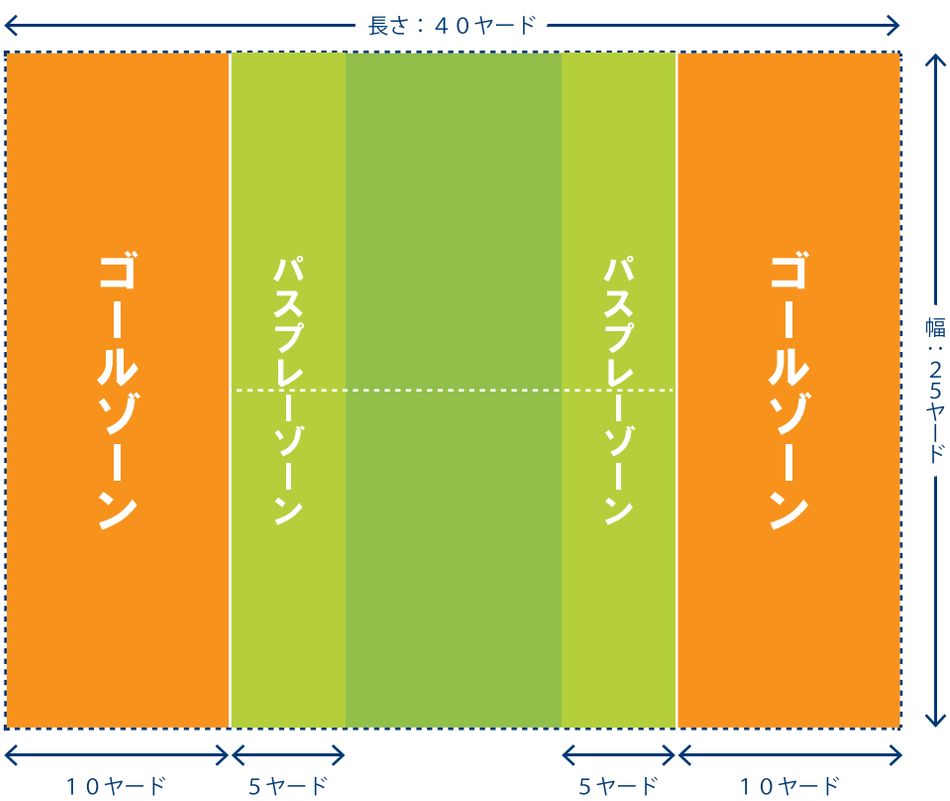
コーン（パイロン）



メートルによる表示



ヤードによる表示



第２条　ボールとフラッグ

品質と規格

ボールは、次のものとする。
　楕円形
　皮革または他の適切な材質
　長径の外周：54.0 ～ 65.5ｃｍ
　短径の外周：41.0 ～ 48.5ｃｍ
　重量：140 ～ 380ｇ

フラッグは、次のものとする。
　短冊型又はタオル型
　布または他の適切な材質
　短冊型
　　幅：7 ～ 8㎝
　　長さ：50 ～ 55㎝
　タオル型
　　幅：30 ～ 40㎝
　　長さ：30 ～ 40㎝

欠陥が生じたボール及びフラッグの交換

試合の途中でボール又はフラッグが破裂、破損する、または欠陥が生じた場合、
・試合は、停止される。
・試合を、プレー開始地点からやり直す。

第３条　競技者の数

競技者の数

試合は、5 人以下の競技者からなる 2 つのチームによって行われる。いずれかのチームが 4 人未満の場合、試合は開始されない。

交代の回数

いかなる試合でも交代の回数に限りはない。

交代の進め方

すべての試合において、競技者の氏名は試合開始前にレフリーに届けられなければならない。
それまでに氏名がレフリーに届けられていない競技者は試合に参加できない。

競技者が交代する場合、次の条件を守らなければならない。

・プレーとプレーの間に行う。

反則と罰則

5 人を超える競技者がプレー中にフィールドに入った場合、

レフリーは、プレーを停止する。
レフリーは、その者をフィールドから出るよう命じる。

第４条　競技者の用具

安全

競技者は、自分自身または他の競技者に危険な用具を用いる、あるいはそれに関連するものを身につけてはならない（あらゆる装身具を含む)。

基本的な用具

競技者が身につけなければならない基本的な用具は次のものであり、それぞれに個別のものである。

・ジャージ又はシャツ
・パンツ
・フラッグ
・靴

フラッグ

フラッグベルトはジャージ又はシャツの上につける。
フラッグベルトの余った部分は、パンツの中に入れるかベルトに巻きつける。

大会規則には、使用するフラッグの規格について規定する。

色

両チームは、お互いに、またレフリーや審判と区別できる色の服装を着用しなければならない。
チーム全員が同一色の服装を着用しなければならない。

反則と罰則

本条に関する反則があった場合、

レフリーは、プレーを停止する。
レフリーは、用具を速やかに正すように指示する。

第５条　レフリー

レフリーの権限

試合は、公式規則の施行に関する一切の権限を持つレフリーによってコントロールされる。

職権と任務

レフリーは、
・公式規則を施行する。
・その他の審判員（バックジャッジ、ラインズマン、フィールドジャッジ）がいる場合はそれらの審判員と協力して試合をコントロールする。
・使用するすべてのボールを第２条の要件に適合させる。
・競技者の用具を第４条の要件に適合させる。
・タイムキーパーを務め、また試合の記録をとる。
・必要に応じてレフリータイムアウトをとり、計時を止め、試合を一時的に中断し、または中止する。
・公式規則のあらゆる違反に対して、レフリーの裁量により試合を停止し、一時的に中断し、または中止する。
・外部からのなんらかの妨害があった場合、試合を停止し、一時的に中断し、または中止する。
・競技者が重傷を負ったとレフリーが判断した場合、試合を停止し、負傷者をフィールドから退出させる。
・負傷によって出血した競技者をフィールドから離れさせる。その競技者は、止血を確認したレフリーの合図を受けてからのみ復帰できる。
・競技者が同時に２ つ以上の反則を犯した場合、より重大な反則を罰する。
・責任ある態度で行動しないコーチやチーム関係者に対して処置をとり、さらにレフリーの裁量により、コーチやチーム関係者をフィールドおよびその周辺から退場させる。
・レフリーが見ていなかった出来事に関しては、他の審判員の助言によって行動する。
・認められていない者をフィールドに入らせない。
・停止された試合の再開を合図する。

反スポーツ的行為

レフリーは意図的に反則を犯したり、装ったりするなど、スポーツマンらしくない言動や行為をした選手、コーチ及びチーム関係者を反スポーツ的行為として警告する。
警告を２度受けた選手、コーチ及びチーム関係者を退場させる。

レフリーの決定

プレーの事実に関するレフリーの決定は、得点となったかどうか、また試合結果を含め最終である。

プレーを再開する前、または試合を終結する前であれば、レフリーは、その直前の決定が正しくないことに気づいたとき、またはレフリーの裁量によって他の審判員の助言を採用したときのみ、決定を変えることができる。

第６条　審判員

任務

審判員を 3 人任命し、役割を分担することができる。

決定はレフリーが行うが、審判員の主な任務は、次に示すとおりである。

バックジャッジ
・タッチダウンの判定

ラインズマン
・計時
・スタート時の反則の判定
・パス時の反則の判定
・自分が管轄するサイドライン上の判定

フィールドジャッジ
・タッチダウンの判定
・自分が管轄するサイドライン上の判定

第７条　試合時間

試合時間

レフリーと両チームとが相互に合意しないかぎり、試合は、前、後半ともに 10 分間行われる。

プレー時間の長さを変更するための合意は、プレーの開始前になされ、また大会規則に従ったものでなければならない。

プレーが開始していれば、途中で試合時間が終了しても、試合時間内のプレーとする。

タイムアウト

競技者には、タイムアウトを取る権利がある。

タイムアウトを取った時は、計時を停止し、スナップから計時を再開する。

タイムアウトの回数は、前半および後半で、各 2 回を超えてはならない。

1 回のタイムアウトは、60 秒を超えてはならない。

大会規則には、タイムアウトの回数及び時間を規定する。

ハーフタイム

競技者には、ハーフタイムを取る権利がある。

ハーフタイムは、5 分間を超えてはならない。

大会規則には、ハーフタイムの時間を規定する。

ハーフタイムの時間は、レフリーの同意があった場合にのみ変更できる。

夏季開催時等は、ウォータータイムアウトを、ハーフタイムとは別に取ることを大会規則に定めることを推奨する。

中止された試合

大会規則に定められていなければ、中止された試合は再び行われる。

第８条　ゲーム及びプレーの開始および再開

進め方

（ゲーム開始前）

ジャンケンまたはコイントスを行い、勝ったチームが「攻撃か守備」、「フィールド」のどちらかを選択する。負けたチームは残りを選択する。

前半が終了したらサイドチェンジをして、ゲームを再開する。

後半開始時は、ゲーム開始前の選択で守備を選択していたチームから攻撃を行う。

レディ・フォー・プレーの定義

レディ・フォー・プレーは、審判がプレー毎に行う、プレーの開始を許可する合図である。

（プレー開始前）

ハドルの定義

ハドルは、プレー開始前に行い、役割やポジションを決める作戦会議をいう。

レディ・フォー・プレーから 15 ～ 60 秒以内にハドルを行い、プレーを開始する。

大会規則には、ハドルの時間を規定する。

ハドルは、5 人以下の選手によって行う。

オフェンスは、攻撃開始ライン後方でポジションにセット後、プレーを開始するまでの間、相手を誘発するような動作を行ってはならない。

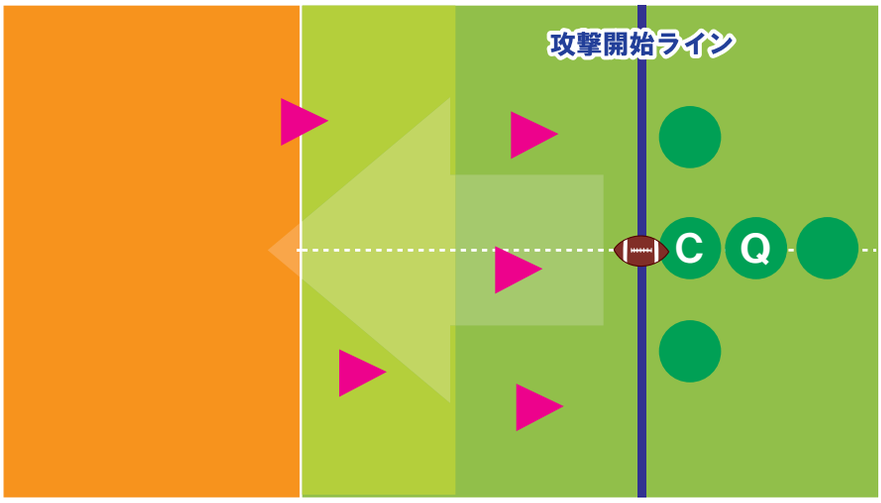
（プレー開始）

攻撃開始ラインの定義

攻撃開始ラインは、攻守の陣地を分離する境目に引かれる、仮想のラインである。

プレーは、攻撃開始ライン上から、オフェンスのスナップにより開始される。

スナップは、センターがボールを足の間などから、クォーターバックに渡す行為をいう。



反則と罰則

本条に関する反則があった場合、

レフリーは、プレーを停止する。
レフリーは、次のプレーをプレー開始地点から再開する。

第９条　プレーの開始位置

開始位置

全てのプレーの開始位置を、センターライン上とする。

ゲームの開始、攻守交代後のプレーの開始位置は、自陣ゴールライン上とする。

次のとき、ボールを持った選手の腰の位置を、次のプレーの開始位置とする。
・フラッグが取られた、取れてしまった。
・サイドラインから出た。
・足の裏、手のひら以外の部分が地面に着いた。
・ボールを落とした。

自陣ゴールゾーン内で、ボールを落としたりした場合の、次のプレーの開始位置は、自陣ゴールライン上とする。

次のとき、その攻撃が開始された地点を、次のプレーの開始位置とする。
・パスが失敗し、ボールが地面に着いた。

反則と罰則

本条に関する反則があった場合、

レフリーは、プレーを停止する。
レフリーは、次のプレーをプレー開始地点から再開する。

第 10 条　タッチダウン（得点）の方法

タッチダウン（得点）

ボールを持った選手の腰の位置がゴールラインを越えたとき、その前にフラッグを取られたり、チームが公式規則の反則を犯したりしていなければ、1 得点となる。

勝利チーム

試合中により多く得点したチームを勝ちとする。

両チームが同点または共に無得点の場合、試合は引き分けである。

大会規定

試合が終了し、大会規定として勝者を決定する必要がある場合、次の方法のみが認められる。
・タイブレイク方式
・タッチダウンをしたプレーヤーの数

第 11 条　攻守交代

攻守交代

得点が入った時、4 回の攻撃で得点が取れなかった時、インターセプトが発生した時、攻守が交代する。

第 12 条　接触行為

接触行為

選手は、相手に接触しないように努めねばならず、一切の接触行為及び接触につながる行為をしてはならない。

オフェンスは、ディフェンスを避けて動かなければならない。

ボールキャリアは、相手を飛び越える（ジャンプ）、ダイブ、スライディング、スピンをしてはならない。

ボールを持った選手を、「ボールキャリア」という。

ディフェンスは、フラッグを取る時に、ジャンプ、ダイブ、スライディングをしてはならない。

反則と罰則

本条に関する反則が、オフェンスにあった場合、

レフリーは、プレーを停止する。
レフリーは、次のプレーをプレー開始地点から再開する。

本条に関する反則が、ディフェンスにあった場合、

レフリーは、プレーを停止しない。
レフリーは、オフェンスの前進を認め、プレーを繰り返す。

危険な接触があった場合

レフリーは、反則した者を反スポーツ的行為で警告する。
レフリーは、警告を 2 度受けた選手を退場させる。

第 13 条　オフェンス

オフェンス

オフェンスは、プレー開始後７秒経過した段階で、攻撃開始ライン後方でボールを確保していてはならない。

パスの定義

前方へのパスをパス、後方へのパスをピッチ、前及び後方への手渡しをハンドオフという。

パス、ピッチ、ハンドオフは攻撃開始ライン後方で行う。

パスは、１回のプレーにおいて、１度だけ行うことができる。

ピッチ、ハンドオフは、何度でも行うことができる。

攻撃開始ラインを一度越えた場合、手前に戻ることはできない。

スナップを受けた選手は、一旦他の選手にボールを渡した場合を除き、自らボールキャリアとして攻撃開始ラインを越えることはできない。

相手陣地側のパスプレーゾーンでプレーが開始される時は、誰もがボールキャリアとして攻撃開始ラインを越えることはできない。

前方へのパスでのみ、ボールを攻撃開始ラインを越えて運ぶことができる。

反則と罰則

本条に関する反則がオフェンスにあった場合、

レフリーは、プレーを停止する。
レフリーは、次のプレーをプレー開始地点から再開する。

第 14 条　ディフェンス

ディフェンス

ディフェンスは、攻撃開始ラインを越えることができない。

ボールキャリアが持っているボールを、叩いたり、かきだしたりしてはならない。

インターセプトの定義

パスにより投げられたボールを、ディフェンスがキャッチすることをいう。

キャッチした瞬間に攻守が交代となり、プレーは継続されたまま、相手陣地へボールを運ぶことができる。

反則と罰則

本条に関する反則がディフェンスにあった場合、

レフリーは、プレーを停止しない。
レフリーは、オフェンスの前進を認め、プレーを繰り返す。

公式規則の解釈

第１条　競技のフィールド

第２条　ボールとフラッグ

第３条　競技者の数

第４条　競技者の用具

タオル、バンダナ等を頭部及び首回りに巻いてはならない。

金属製及びポイント交換式のスパイクを着用してはならない。

硬い素材または材質の用具や装飾類を身に付けてはならない。
ただし、眼鏡は除く。

第５条　レフリー

計時中にレフリータイムアウトを取ったときは、次のレディー・フォー・プレーから計時を再開する。

計時が停止しているときにレフリータイムアウトを取ったときは、次のスナップから計時を再開する。

第６条　審判員

第７条　試合時間

試合時間が終了し、最後のプレーにおいて反則が生じた場合は、最後のプレーをやり直すことができる。

第８条　プレーの開始及び再開

第９条　プレーの開始位置

第 10 条　タッチダウン（得点）の方法

第 11 条　攻守交代

第 12 条　接触行為

第 13 条　オフェンス

パスをキャッチしたとき、先についた足がフィールドの内側にあれば成功となる。

足の裏、手のひら以外が地面についた状態でパスをキャッチした場合は、その地点を次のプレーの開始位置とする。

フラッグが取れた選手がパスをキャッチした場合は、その地点を次のプレーの開始位置とする。

第 14 条　ディフェンス

故意に、ボールを持っていない選手のフラッグを取った場合、

レフリーは、プレーを停止しない。
レフリーは、オフェンスの前進を認め、プレーを繰り返す。
レフリーは、反則した者を反スポーツ的行為で警告する。
レフリーは、警告を 2 度受けた選手を退場させる。

インターセプト後に、
反則がオフェンス（攻守交代後）にあった場合には、

レフリーは、プレーを停止する。
レフリーは、ゴールライン上から、プレーを再開する。

インターセプト後に、
反則がディフェンス（攻守交代後）にあった場合には、

レフリーは、プレーを停止しない。
レフリーは、オフェンスの前進を認め、プレーを再開する。

インターセプト後に、
自陣ゴールゾーン内でプレーが終了した場合は、自陣ゴールライン上を、プレーの開始位置とする。

インターセプト後に、パス、ピッチ、ハンドオフを行ってはならない。

審判法

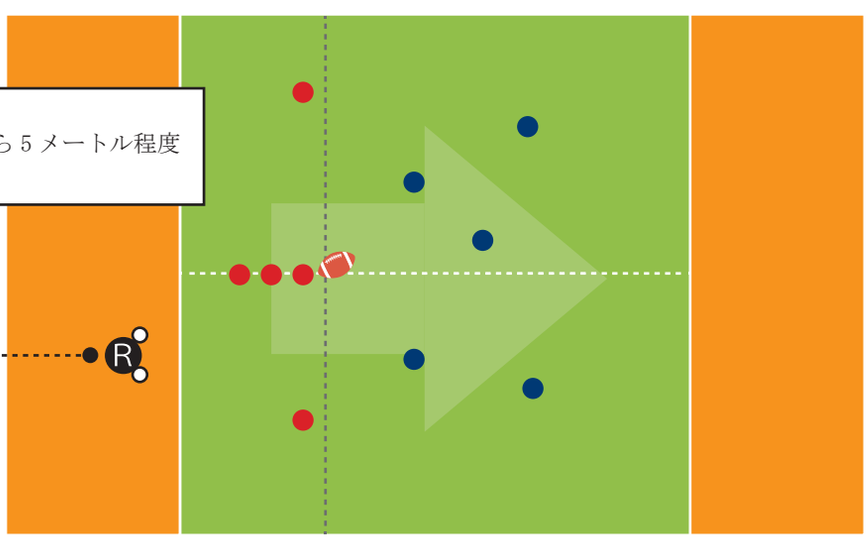
第１章　審判員の名称と主な役割・位置

１人の審判員で行う場合

R　レフリー

セレモニー
・進行統括
・ハーフタイムの計時
試合全般
・プレー開始位置の決定
・レディー・フォー・プレーの宣言
・宣言後からプレー開始までの計時
・試合の計時
・タイムアウトの計時
・タイムアウト取得数の管理
・罰則の施行
・得点の記録
プレー
・公式規則第５条に示す職権と任務の遂行
・オフェンスのスタート時の反則の判定
・パス時の反則の判定
・ディフェンスの侵入時の反則の判定
・ボールデッド地点の確保
・タッチダウンの判定

位置
最後方の選手から５メートル程度後方

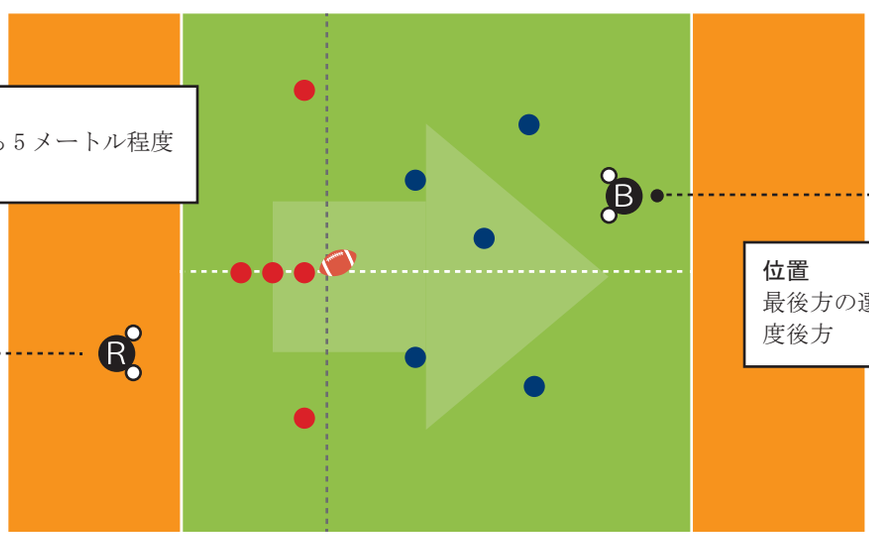


２人の審判員で行う場合

R レフリー

セレモニー
・進行統括、ハーフタイムの計時
試合全般
・プレー開始位置の決定
・レディー・フォー・プレーの宣言、宣言後からプレー開始までの計時
・試合の計時、タイムアウトの計時、タイムアウト取得数の管理
・罰則の施行、得点の記録
プレー
・公式規則第５条に示す職権と任務の遂行
・オフェンスのスタート時の反則の判定、パス時の反則の判定、ディフェンスの侵入時の反則の判定、自分の右側のサイドラインの判定、プレーが終了した地点の確保

位置
最後方の選手から５メートル程度後方



位置
最後方の選手から５メートル程度後方

BJ バックジャッジ

プレー
・タッチダウンの判定
・自分の右側のサイドラインの判定
・ボールデッド地点の確保

３人の審判員で行う場合

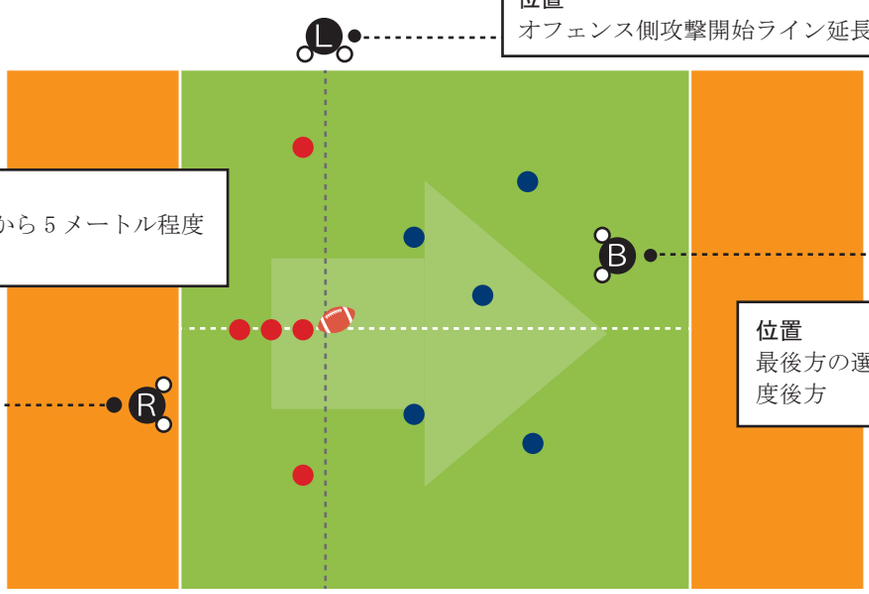
R レフリー

セレモニー
・進行統括
試合全般
・プレー開始位置の決定
・レディー・フォー・プレーの宣言
・試合の計時
・罰則の施行
・得点の記録（他の審判員でも可）
・タイムアウト取得数の管理
プレー
・公式規則第５条に示す職権と任務の遂行

L ラインズマン

セレモニー
・ハーフタイムの計時
試合全般
・レディ・フォー・プレーからプレー開始までの計時
・タイムアウトの計時
プレー
・オフェンスのスタート時の反則の判定
・パス時の反則の判定
・ディフェンスの侵入時の反則の判定
・自分が管轄するサイドライン上の判定及びプレーが終了した地点の確保

位置
オフェンス側攻撃開始ライン延長線上



位置
最後方の選手から５メートル程度後方

位置
最後方の選手から５メートル程度後方

BJ バックジャッジ

プレー
・タッチダウンの判定
・ボールデッド地点の確保

４人の審判員で行う場合

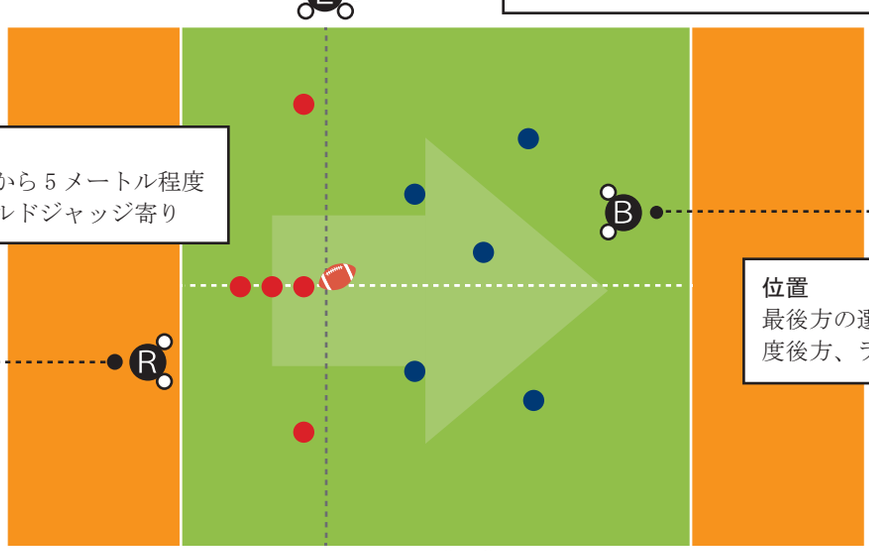
R レフリー

セレモニー
・進行統括
試合全般
・プレー開始位置の決定
・レディー・フォー・プレーの宣言
・試合の計時
・罰則の施行
・得点の記録（他の審判員でも可）
・タイムアウト取得数の管理
プレー
・公式規則第５条に示す職権と任務の遂行

L ラインズマン

セレモニー
・ハーフタイムの計時
試合全般
・レディ・フォー・プレーからプレー開始までの計時
・タイムアウトの計時
プレー
・オフェンスのスタート時の反則の判定
・パス時の反則の判定
・ディフェンスの侵入時の反則の判定
・自分が管轄するサイドライン上の判定及びプレーが終了した地点の確保

位置
オフェンス側攻撃開始ライン延長線上



位置
最後方の選手から５メートル程度後方、フィールドジャッジ寄り

位置
最後方の選手から５メートル程度後方、ラインズマン寄り

位置
攻撃開始ラインから５メートル程度ディフェンス側

FJ フィールドジャッジ

プレー
・タッチダウンの判定
・自分が管轄するサイドライン上の判定及びボールデッド地点の確保

BJ バックジャッジ

プレー
・タッチダウンの判定

第２章　セレモニー

試合開始時

各チームの選手全員をサイドラインに整列させた後、サイドラインからフィールド上に導き、再度整列させる。

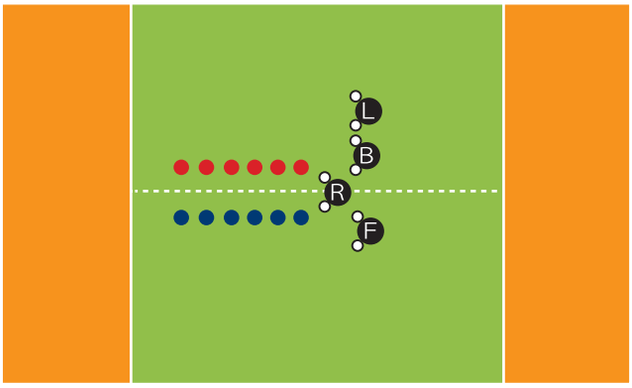
整列後、両チーム名及び注意事項等の確認を行う。

審判は、選手のフラッグが正しい位置に着いているか、適切なスパイクシューズを身に付けているかの確認を行う。

両チームキャプテンに、コイントス（又はジャンケン）を行わせ、「攻撃か守備」または「フィールド」を選択させる。

前半の攻撃方向及びフィールドの確認を行う。

両チームの選手に挨拶・握手を促し、チームエリアに戻るように指示する。



試合終了時

フィールド上に選手全員を整列させる。

試合結果を発表する。

両チームの選手に挨拶・握手を促し、解散させる。

第３章　プレー開始時

プレー開始地点の表示

レフリーはボールをプレー開始地点に置き、ビーンズマーカーを、ボールの先端部分に置く。

ダウンの確認

審判全員で、ダウンの確認を指のシグナルで行う。

ファーストダウン	１回目の攻撃	人差し指又は人差し指と中指をつけて立てる	
セカンドダウン	２回目の攻撃	人差し指と小指を立てる	
サードダウン	３回目の攻撃	中指、薬指、小指を立てる	
フォースダウン	４回目の攻撃	指を立てない	

レディー・フォー・プレーの宣言

レフリーは、レディー・フォー・プレーを宣言する。

例）『赤チーム、セカンドダウン！』…笛を吹く

レフリー及びバックジャッジは、選手のフラッグ位置を確認する。

ラインズマン（レフリー）はレディ・フォー・プレーからプレー開始までの計時を行う。

フラッグを着けなおす場合など、必要に応じて、宣言するまでの時間の掛け方を調整する。

プレー開始時

ラインズマン（レフリー）はオフェンスのスタート時の反則がないか確認する。

第４章　プレー進行時

位置取りと動き方

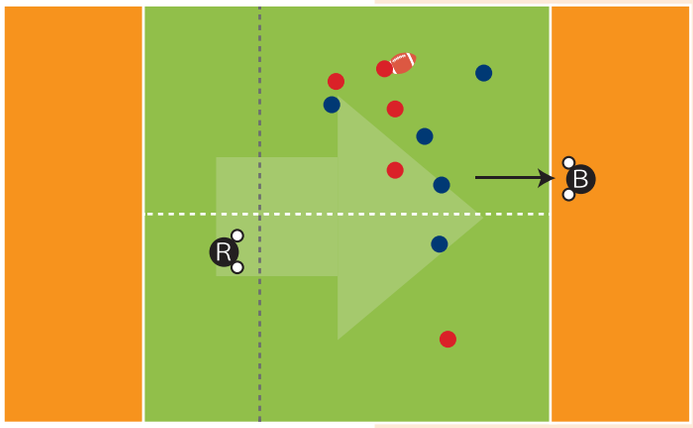
レフリーは、ボールキャリアを追うように移動する。
但し、レフリーは、パス時の反則の判定が必要な場合には、判定後にボールキャリアを追うように移動する。

バックジャッジは、常に選手より後方で判定できるように移動する。

ラインズマン及びフィールドジャッジは、ボールキャリアと並走するように移動する。但し、ラインズマンは、パス時の反則の判定が必要な場合には、判定後にボールキャリアを追うように移動する。

審判員が１～２人の時

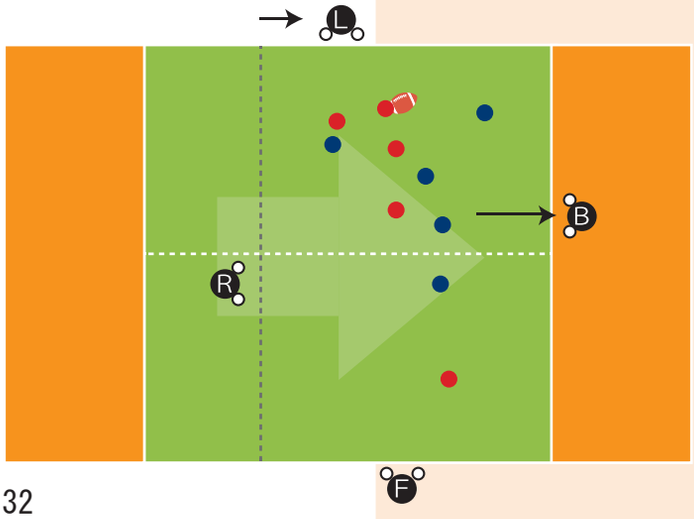
１人：レフリーは全てのエリアの判定を行う。
２人：レフリーは攻撃（オフェンス）の後方から全体を観察し、右側のサイドラインに責任を持つ。バックジャッジは守備（ディフェンス）の後方から全体を観察し、タッチダウンと主に右側のサイドラインに責任を持つ。



審判員が３～４人の時

レフリーはフィールド前方寄り、バックジャッジはフィールド後方寄りの判定を主に行う。

ラインズマン及びフィールドジャッジは、自分が管轄するサイドライン際の判定を主に行う。



プレーが終了した地点の判定

プレーが終了した地点の確保は、審判全員が相互確認し、行うことを原則とする。

レフリーはプレーが終了した地点より、最も近い位置にいた審判及び最も判定しやすい位置にいた審判と相互確認を行う。

ラインズマン及びフィールドジャッジは、自分が管轄するサイドライン上の判定を主に行う。

タッチダウンのシグナル

タッチダウンの判定

タッチダウンの判定はシグナルによって行う。但し、自分が確認できなかった場合にはシグナルは出さない。

反則に関わる判定

反則の判定は、審判全員が相互確認し、行うことを原則とする。

特に、安全に関わる接触時の反則については、必要に応じて協議し厳格な判定を行うとともに、再発を防ぐよう注意喚起を行う。

レフリーは、ボールが攻撃開始ラインを越えるまで、7 秒を越えていないかを計時し、判定を行う。

ラインズマン（レフリー）は、フォワードパスかバックワードパスかを判定する。

ラインズマン（レフリー）は、パスを投げる際に、攻撃開始ラインを越えていないかを判定する。

タイムアウト取得時

レフリーは、チームからチームタイムアウトが申告されたら、計時を止め、笛を吹き、タイムアウトのシグナルを出す。また、ボールデッド地点を確保し、ダウン数を確認する。

レフリーは、タイムアウトを申告したチームを指し、タイムアウトの取得数を伝える。

ラインズマン（レフリー）は、タイムアウトの計時を行う。

レフリーは、タイムアウト取得数を管理する。

レフリーは、タイムアウト終了後、レディ・フォー・プレーを宣言し、プレー開始後計時を再開する。

タイムアウトのシグナル

手を左右に振る

ハーフタイム時

ボールを上にあげ、笛を吹き、ハーフタイムを宣言する。

前半の得点を確認し、両チームに伝達する。

ラインズマン（レフリー）はハーフタイムの計時を行う。30 秒前になったらレフリーに伝える。

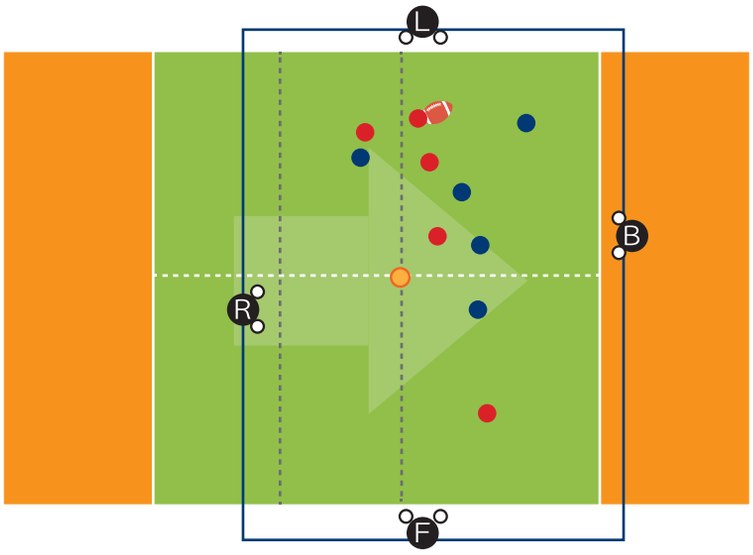
審判全員で、前半の注意事項等確認し、必要に応じて各チームに伝える。

ゲームの終了時

レフリーは残り時間が 0 秒となり、実行中のプレーが終了した時点でボールを上にあげ、笛を吹き、試合終了を宣言する。

ボックスイン

常に全ての選手が、審判をつないだボックス内に存在するように、移動し判定を行う。



ゴールライン付近から始まるプレーでの位置取りや動き方等

レフリーは接触に関する注意喚起を行う。

バックジャッジは、エンドライン上の判定が確保できるように移動し、パスプレーの際、選手がボールをエンドラインより内側で確保したか、否かの判定を行う。

ラインズマンは、パス時の反則の判定が不要と判断した時点で、ゴールラインの延長線上に移動し、ボールキャリアの腰の位置を基準としてタッチダウンの判定を行う。パスプレーの際、選手がボールをサイドラインより内側で確保したか、否かの判定を行う。

フィールドジャッジは、ゴールラインの延長線上に移動し、ボールキャリアの腰の位置を基準としてタッチダウンの判定を行う。パスプレーの際、選手がボールをサイドラインより内側で確保したか、否かの判定を行う。

第５章　罰則の施行

反則及び罰則の施行手順

審判は、反則（反則の疑いのあるプレーを含む）が発生したら、試合を止めずに、ファウルマーカーを投げる。

但し、オフェンスに関する反則が発生した場合は、笛を吹き、ファウルマーカーを投げ、試合を止める。

誤審で試合を止めてしまった場合は、プレーをやり直す。

審判は、プレー終了後、投げたファウルマーカーを、反則が発生した地点に置き、レフリーに説明を行う。

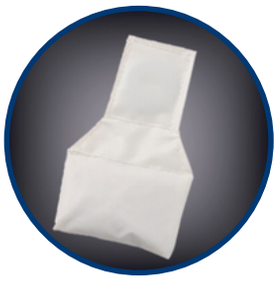
その際、他の審判は、プレーを開始した地点とプレーが終了した地点を確保する。

レフリーは、必要に応じて、全ての審判に確認を行う。

レフリーは、罰則を施行する。

審判用具

・審判着
・ファウルマーカー（イエローフラッグ）
・ビーンズマーカー
・笛（ホイッスル）
・得点記録表
・ストップウォッチ



ビーンズマーカー

ファウルマーカー
（イエローフラッグ）

フラッグフットボール公式規則 2018年度版
2018年4月1日 発行
制作・発行：公益財団法人 日本フラッグフットボール協会
TEL　03-4455-9046　E-mail info@japanflag.org