

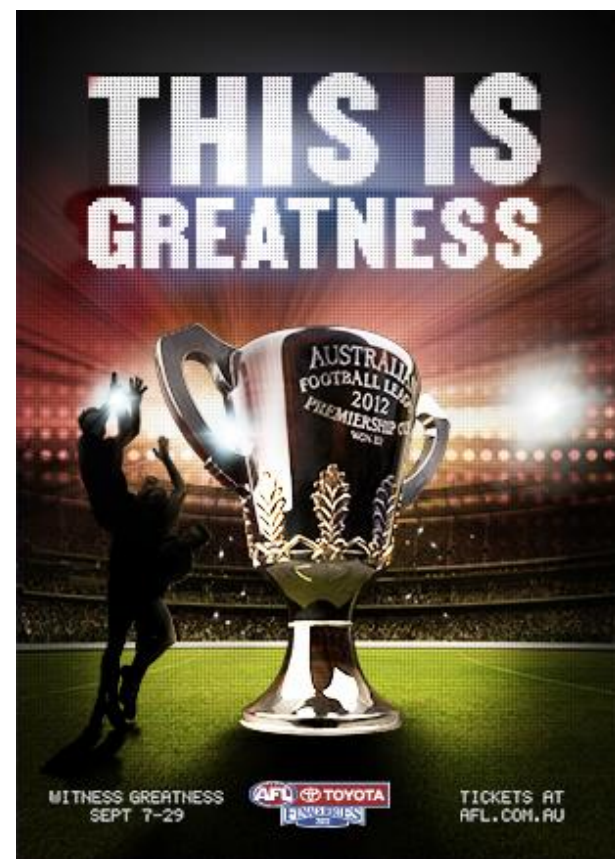


AFL 2012 Premiership Season

シーズン考察と
来シーズンのルール変更について

目次

- オーストラリアでの人気
- 今までのルール変更
- 2012年導入ルールの考察
- 2012年キースタッツ
- 今後の課題
- 2013年のルール変更
- NABカップ特別ルール



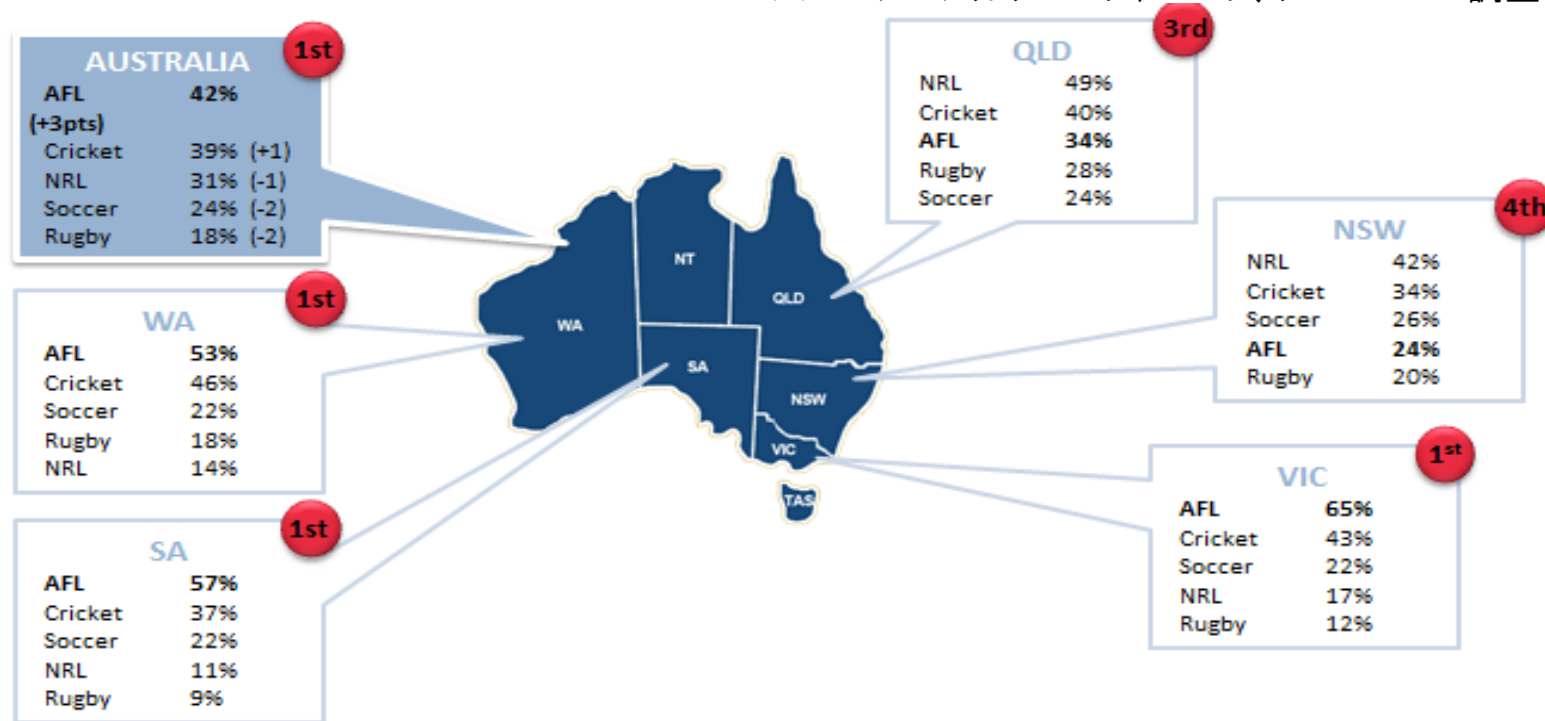
オーストラリアでの人気

2011年オーストラリア国内のスポーツにおけるファンの比率に関する調査

AFLは総合1位を獲得

1位を獲得した州→ビクトリア、サウスオーストラリア、ウェスタンオーストラリア

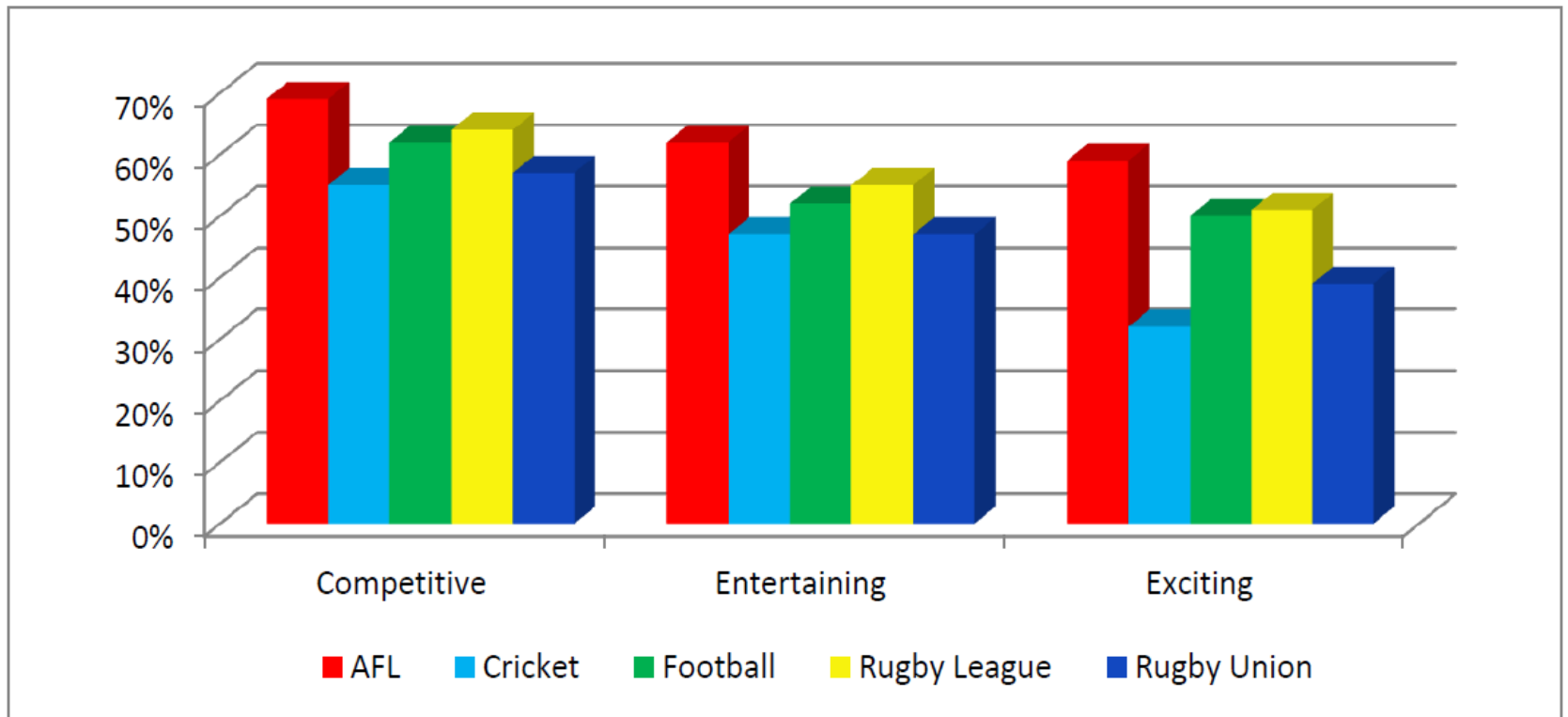
※ノーザンテリトリーとキャンベラ、タスマニアは調査未実施



オーストラリアでの人気

スポーツの要素である

「競争」「エンターテインメント」「エキサイティング」
の項目別調査



ルール変更 プレーの継続性

ルール変更

- ・ビハインドの後、旗が振られる前にキックインができるようになった（2006年）
- ・ホールディング・ザ・ボールの解釈を厳しくした（2005年、2006年）
- ・マークの後やフリーキックの際、プレーオンまでの時間を短くした（2005年、2006年）
- ・マークの後やフリーキックの際、プレーヤーをホールドすることを禁止した（2005年、2006年）
- ・バウンダリースローイン、ボールアップ、センターバウンスにかかる時間を短くした（2006年）
- ・ゴールへのセットショットの時間を定めた（2006年）
- ・デリバレイト・アウトオブバウンスルールの解釈を厳しくした（2006年）
- ・50mペナルティーを取る際に、プレー開始までの時間を短くした（2006年）
- ・ラッシュビハインドを反則とするルールを追加した（2009年）
- ・デリバレイト・アウトオブバウンスのルールの解釈をさらに厳しくした（2010年）
- ・インターチェンジプレーヤーのルールを変更した（2010年）
- ・アドバンテージルールの変更（2011年）

プレーの継続時間



2005年から2012年にかけてのルール改正

プレーが継続している時間

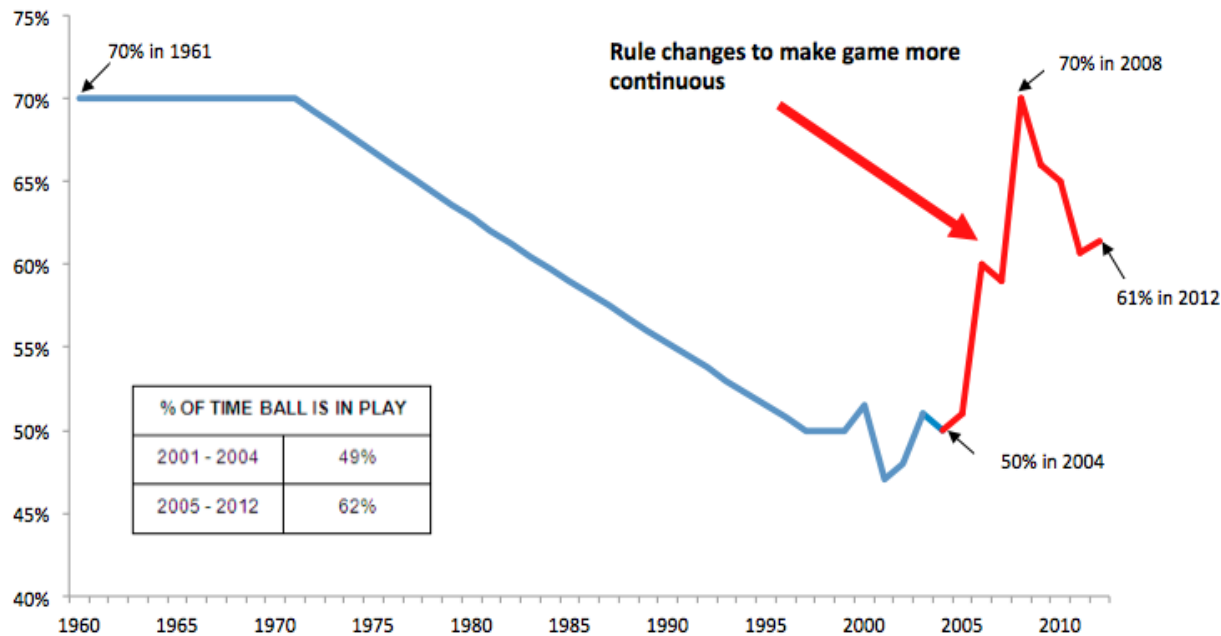
増加

プレーの継続性

ボールがプレーオンになっている状態

2004年=50% → 2008年=70%

2012年=60%



ルール変更

～怪我を減らすために～

ルール変更

- ラックのルール(2005年)
- 正面からのバンプやチャージに関するルール(2007年)
- 危険なタックルに対するルール(2007年)
- ラフプレーに関するルール(特に頭部に対するコンタクト)(2009年、2010年)
- インターチェンジルール(2010年)
- コンテストの際のひざ下への
スライディングに対するフリーキック
(2011年)



ルール変更

～マークコンテストの質の向上～

ルール変更

- 腕をたたく行為に対するフリーキック(2005年)
- マークコンテストの際のホールディングやブロック(2006年)
- マークコンテストの際のプッシング(2007年)



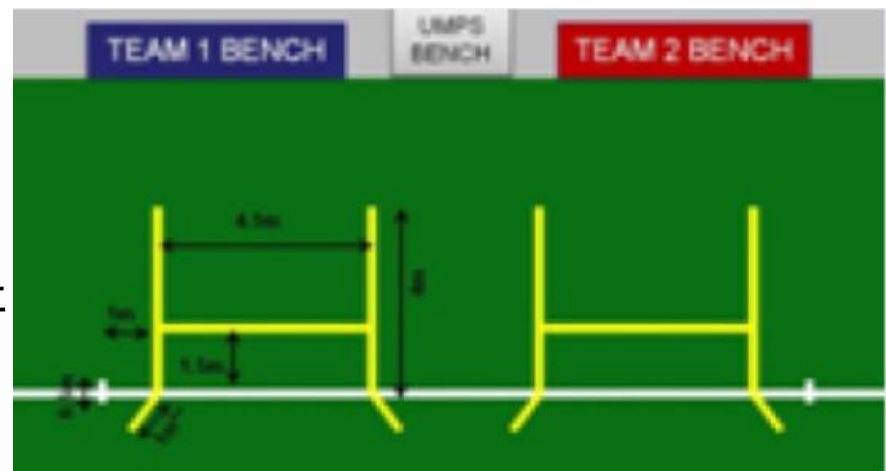
2012年導入済ルールของการ考察①

スコアレビュー

- ・198試合で77回のレビュー(平均:1週間に約3回)
- ・11回のケースでスコアを訂正した
- ・62%のケースで判定の疑いがなくなった
- ・平均41秒の時間を要した

新しいインターチェンジライン

- ・インターチェンジに関する
フリーキックが最も少なかった
- ・2011年には14回のフリーキックがあつたが、2012年は5回のみとなった



2012年導入済ルールของการ考察②

アドバンテージルールの変更

- ・アドバンテージの採用と運用について各団体から良い評価が寄せられた

スライディングに対するペナルティーの強化

- ・クラブに解釈を説明した
- ・足に対するスライディングを禁止したことで危険なスライディングが減少した
- ・11回のフリーキックが与えられた

ゲームの長さ、継続性

- ・スローインまでの長さ(平均11秒・0.8秒短縮)
- ・ゴールの後、リスタートまでの長さ(平均45秒・2.4秒短縮)
- ・ボールアップまでの長さ(平均10秒・1.5秒短縮)

Season	2008	2009	2010	2011	2012
Game Length	119.6	120.9	122.3	123.1	122.1

2012年のキースタッツ

攻撃の傾向

増 ロングキック、コンテストマーク、コンテストポゼッション

減 ショートキック、ゴールと反対側へのキック

POSSESSION								
Year	Disp	H/b	Long Kicks	Short Kicks	Back. Kicks	Cont. Poss.	Unc. Poss.	Cont. Marks
2012	715.4	303.3	111.0	153.4	17.1	283.0	428.6	23.2
2011	720.4	310.3	108.9	152.6	16.6	288.1	428.5	25.4
2010	741.9	340.3	91.7	167.8	20.4	266.8	480.9	22.6
2009	748.3	354.8	76.8	179.7	20.7	247.6	510.1	20.7
2008	709.8	310.2	78.7	188.0	19.9	235.6	486.2	20.2

2012年のキースタッツ

守備の傾向



タックル、ディフェンシブプレッシャー



エフェクティブキック

DEFENSIVE PRESSURE

Year	Disp. Eff.%	Kick Eff.%	Tackles	Scoring
2012	72.5	66.3	127.1	184
2011	72.0	65.9	137.6	186
2010	73.1	66.4	134.6	181
2009	74.5	66.7	123.9	182
2008	75.0	68.0	107.1	197

STOPPAGES

Year	Centre Bounces	Ball Ups	Throw Ins	Clear. Rates
2012	30.1	24.0	39.6	80.3%
2011	30.4	23.8	40.1	80.3%
2010	29.5	25.0	35.6	77.5%
2009	29.9	29.0	31.8	75.0%
2008	31.7	23.9	27.1	78.0%

2012年のキースタッツ

密集の増加

インターチェンジプレイヤーのコンディション向上



何度もディフェンスに入れる



ボール付近での密集が増加

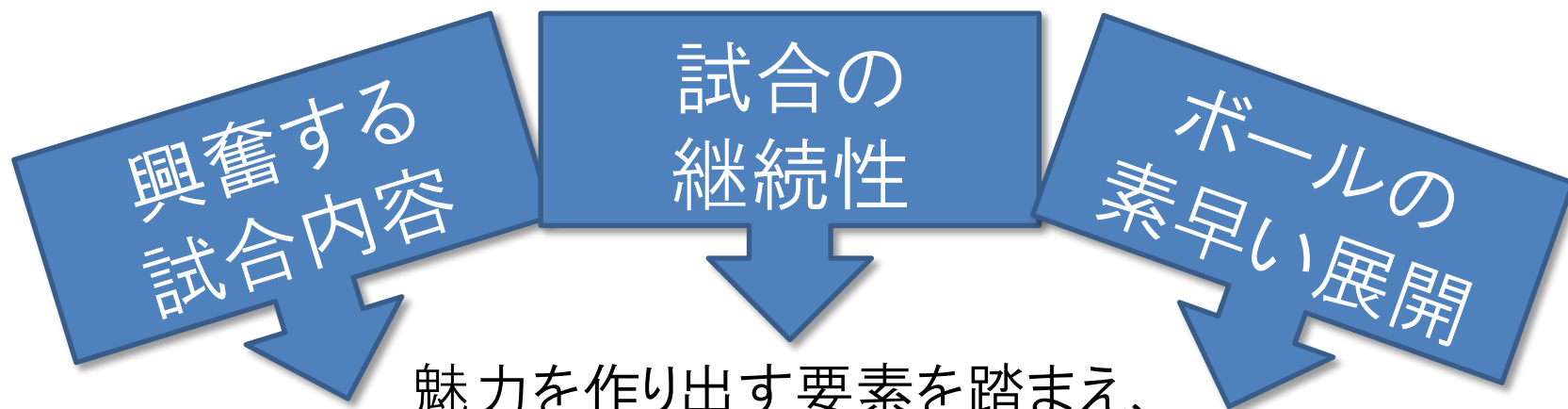
ボールの5m以内に3～10人のプレイヤーがいる時間

34%

(2011年は29.9%)

Player Density Analysis
Source: Trak Performance, 2012

今度の課題



魅力を作り出す要素を踏まえ、
ルールの合理性を査定する

- ホールディング・ザ・ボール
- セットプレーの際のホールディング
- デリバレイト・アウトオブバウンス
- マークコンテストに加わる選手に対する妨害
- プロテクトエリア・マークポイント
- フリーキックが認められた後のホールディング

2013年のルール変更

ルール変更

- ひざ下へのコンタクト
- ラックワークのセパレーション

ルール解釈についての確認

- 密集を避ける
- プッシュインザバック
- ホールディングザボール
- ボールを止める行為
- プロテクトエリア
- キックイン
- デッドタイム
- その他
- 厳しい判定の継続



ひざ下へのコンタクト

Scott Pendlebury (Leg)



WAFL (Leg)



ひざ下への強いコンタクト

骨折

捻挫

靱帯
損傷

Tyson Goldsack (Ankle)



Seb Tappin (Knee ACL)



相手プレイヤーのひざ下への強いコンタクトは反則となる。

(手や腕によるスマザリングはこの限りではない)

期待される効果

怪我を防止する
密集状態を防ぐ

ラックワークのセパレーション①

ラックマンはセットプレーで離れて立ち、
アンパイアの手からボールが離れるまで、

相手ラックマンにコンタクトしてはいけない。

判定の方法

両ラックマンがそれぞれ妨害を受けずにジャンプして
ボールを競り合い、味方にボールを弾く機会を得ているか。

期待される効果

ボールに集中してプレーできる
クリアランスレートの向上

ラックワークのセパレーション②

ルールの適用

①アンパイアはセットプレーの際に誰がラックマンとしてプレーするのか声をかけて確認する。

※アンパイアの確認の声にも関わらずラックマンとしてプレーするプレーヤーを明確にできなかった場合、ルール15. 5(e)に基づいて、相手チームにフリーキックが与えられる。

②フィールドアンパイアはボールアップを行う前にラックマンが離れて位置しているか確認する。

※ボールがアンパイアの手から離れる前にボディーコンタクトを行った場合、初めにコンタクトしたラックマンが反則となり、相手ラックマンにフリーキックが与えられる。

③アンパイアはラックコンテストの前もラックマン同士が離れているか(1m程度)確認する。

※近くにいるプレーヤーはラックマンが競り合うのを邪魔してはいけない。

※ボールがアンパイアの手から離れた後のみボディーコンタクトは認められている。

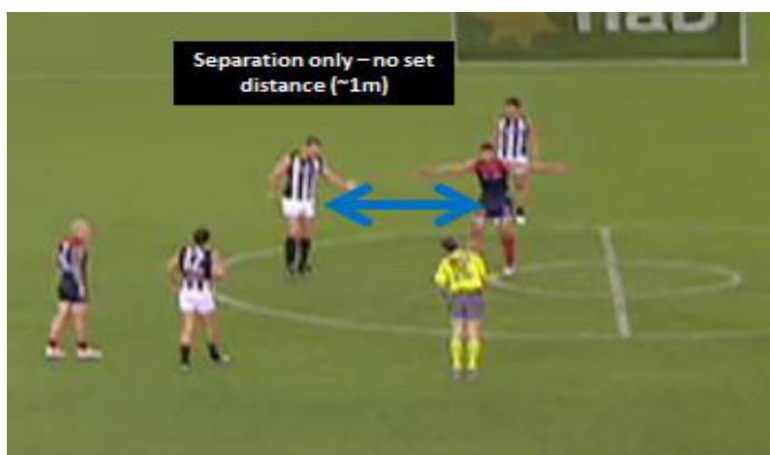
※サードマンアップ

(ラックマン同士が正当に競り合ったうえで、ほかのプレーヤーがボールをヒットアウトするプレー)はこのルール上でも認められている。

ラックワークのセパレーション③

ルール試行による結果

- ・2012年NABカップのクリアランスレート
2012年プレミアシップシーズンより4.2%多く、2011年NABカップより3.8%多かった。
- ・2012NABカップのセカンドストップ
2012年プレミアシップシーズンより4.2%低く、2011年NABカップより13.6%低かった。
- ・サードマンアップの機会の減少。(2012年シーズンより1試合平均で2.4回減少)
- ・セットに時間がかかるとの指摘があったが、セットの時間に変化はなかった。
- ・よりクリエイティブなラックワークが促進され、ラックワーク付近での密集が少なくなった。



ルール解釈の確認

規定に基づいて厳しくルールを運用する。

目指すのは・・・

継続性
のある試合

展開力
のある試合



ルール解釈の確認①

- **グラウンド上でのボールバウンスはボールアップとする。**ボールアップはバウンスに比べてより素早く(平均して2~3秒)ボールをプレーに戻せる。このことで全体を通して**1分間の試合時間短縮**となる。他の利点としては、アンパイアが競り合う前のプレーヤーの状況を把握しやすくなり、またそのことをプレーヤーが知ることによって不必要なボディーコンタクトや相手を掴むなどの反則を減らすことができる。**センターバウンスについては、3人のフィールドアンパイアが役割を分担しながらプレーを見ることができているため、現段階で変更はしない。**
- **ボールを持っているプレーヤーに対して、上から覆いかぶさる、またはダイビングすることは「プッシュ・イン・ザ・バック」や「ハイ・コンタクト」の反則となる。**腕をクロスして相手に自由にプレーさせないことは認められている。このことでボールを持っているプレーヤーを守ることができる。

ルール解釈の確認②

- ホールディング・ザ・ボールはルールの運用を厳しくする。タックルされたプレーヤーはボールを離すチャンスがなかったとしても、正しくキックしたり、ハンドボールしたりしようとする必要がある。これをしなかった場合は反則となる。ボールを投げる、落とす、置くなど、正しく処理しなかった場合も反則となる。
- 倒れている相手プレーヤーの下にわざとボールを入れたり、相手に押し付けたりしてプレーを止める行為も反則となる。
- ボールを持ったプレーヤーのプロテクトエリアについても運用を厳しくする。
- プロテクトエリアでボールを持っていないチームのプレーヤーはすぐにプロテクトエリアを出ないといけない。もし、相手のプレーに影響を与える行為(腕を空中で振りまわしてプレーを妨害する等)を行った場合は反則となる。(ルール13. 4に基づく)

ルール解釈の確認③

- キックインの際の持ち時間を5－6秒(ビハインドを示す旗が振られてから)に減らす。近年の平均時間は約7－8秒で、このルールを適用することにより試合全体で1－2分の時間短縮につながる。
- ゴールの後、センターバウンスを行うまでの時間を短縮する。(1秒短縮することにより試合全体で約27秒の短縮となる。)
- ブラッドルールが適用される際に交代で入るプレーヤーをすぐに入れる。怪我をしたプレーヤーがフィールドを去る際に余分な時間を与えないようにすることで、試合時間を短縮する。ただ、プレーヤーの安全を尊重し、怪我の状態を判断して安全に運び出すための時間は以前のように確保する。
- クォータータイムの開始時に準備できていないクラブ(チーム)への制裁を重くする。
- ゴールへのセットショットで許される30秒の時間を厳しく判定する。

ルール解釈の確認④

- 何らかの要因で試合が中断した場合（フィールドにファンが侵入した等）、ボールを持っているチームが不利とならないようにする必要がある。中断の直前にボールを持っていたチームは中断後もそのままボールを持ったところから再開し、ルーズボールとなっていた場合はボールアップから試合を再開させる。
- バウンダリーアンパイアやゴールアンパイアがトレーナーに対する違反を見るフィールドアンパイアをサポートできるようにする。トレーナーはゴールが入った後の時間のみグラウンドに入ることが許されている。
- トレーナーやメディカルスタッフのウェアは、両クラブのユニフォームの色と同じ色を入れることはできない。



厳しい判定の継続

<コンテストマーク>

特に厳しく判定される行為

- ・ボールの周囲5mのエリア以外でのフォワードに対するホールディング、ブロッキング、チェックング

<ハイ・コンタクト>

プレーオンとなるプレー

- ・自ら頭を当てる、頭から突っ込む、屈む、膝を落として頭を下げる
- ・タックルをするプレーヤーの腕をわざと頭にかける
- ・止まっているプレーヤーに対して頭を潜り込ませる

※プレーヤーが頭を守るために低く身構え、その結果、ハイ・コンタクトとなった場合はフリーキックが与えられる。(低く身構えさせたのはタックルに入るものの責任と判断する。)

<デリバレイト・アウトオブバウンズ>

特に厳しく判定される行為

- ・プレッシャーがある中で歩いて外に出る
- ・スポイルをして直接外にボールを出す



2013 NAB CUP

インターチェンジルールについて

インターチェンジの回数は80回に制限する。

※通常シーズンへの導入は2013NABカップのデータや分析が必要。



～インターチェンジの増加～

1試合平均 **131回** のインターチェンジ利用

※5年前の1試合平均81回に比べて 毎年**13%ずつ増加**の計算



(Norton, 2012)

～怪我のケア～

インターチェンジの目的

怪我をしたプレイヤーのマネジメント

ローテーションして試合を有利に進める

十分に怪我のケアができない

回数制限ルール

怪我のケアが可能に！

～怪我の事例・傾向～

1試合の交代回数が80回を超える

怪我が増加

AFL Medical Officers Association John Orchard



交代回数を決める

公平

安全

2012年ラウンド3 Luke Breust
2012年ラウンド17 Ed Curnowの例

怪我リスク

疲労した
プレイヤー

高

回復した
プレイヤー



交代回数を決める

発生リスク低下

～公平性～

怪我のため、ベンチのプレイヤーが相手より1人少ないチーム

平均4点差で負け

5点差以上つけられると
→平均67%で負け

ベンチでの休憩時間

平均2.7分→1.8分

33%
減

(Schembri & Bedford, 2011)

回数制限
ルール

休憩時間
平均4分

怪我
発生

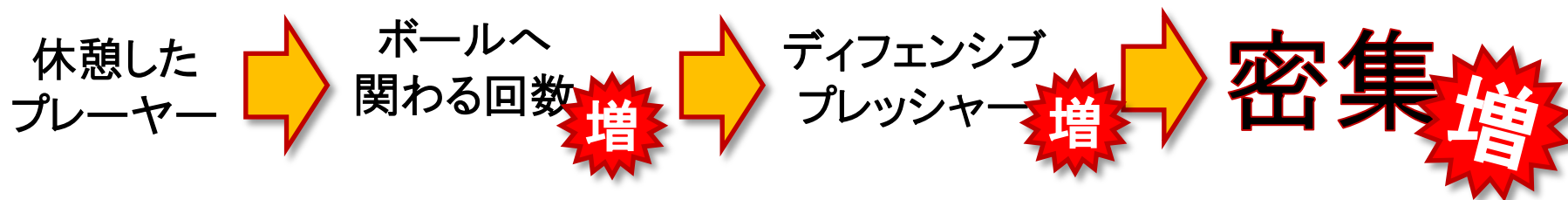
休憩時間
平均2.7分

33%
減

現行制度の
休憩時間と

同じ

～密集～



2011年と2012年のGPSデータより

試合が進むにつれ、疲労が溜まる→試合後半はスピードが低下

増

有効なキック、ロングキック、コンテストマーク、ランニング、得点

減

タックル、密集

試合が大きく展開する！

回数制限ルール

密集になる回数を減らし、試合に好影響を与える

その他のルール変更点

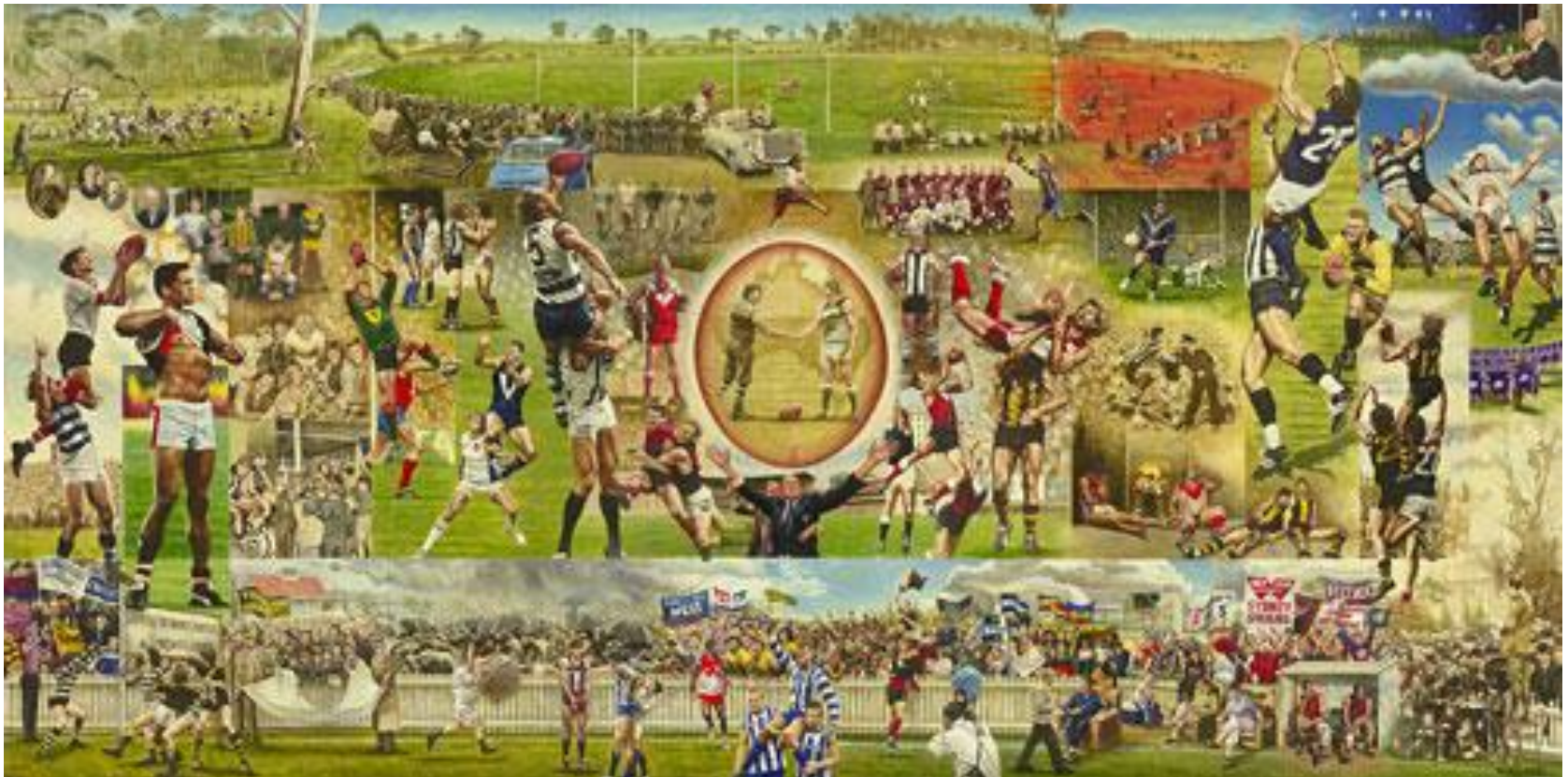
特別ルール

- スーパーゴール(50mアークの外からのゴール)は9点とする。
- バウンダリーアンパイアとゴールアンパイアはホールディングとハイ・コンタクトの反則を取ることができる。
- 他のプレーヤーに触られずに、ボールがキックやハンドパスからバウンダリーラインの外に出た場合は、相手チームのフリーキックから試合が再開となる。
- アンパイアのコーチはグラウンド内に入り、アンパイアとコミュニケーションを取ることができる。

※上記のNABカップ特別ルールに加えて、2013年のプレミアシップシーズンに新たに導入されるルールやルール解釈は2013年のNABカップでも適用される。



Enjoy your 2013 Season!



制作：一般社団法人 日本オーストラリアンフットボール協会