

日本オーストラリアンフットボール協会

2018年度 試合規定



序文

A. AFL JAPAN 試合規定に関して

この試合規定には AFL JAPAN によって管理され定められた試合規定が記載されている。AFL のルールを基に日本における試合の質の向上を目的として変更を加えたものであり、試合規定に記載されていないものはすべて AFL のルール（年度首）と同じとする。

B. AFL JAPAN 試合規定の適用

この試合規定は AFL JAPAN に加入する団体、または関連する団体に適用される。AFL JAPAN によって主催され運営される公式戦やリーグ戦に適用される。

C. AFL JAPAN 試合規定の変更

AFL JAPAN 運営委員会によって承認が得られた変更は年度の途中であっても認められる。その際は公式戦が行われる前、変更が決定した時点で加入団体、関連団体に変更の内容を伝達する。

試合運営の規定

1. グ라운드

1. 1 プレイエリア

A F Lルールに定められたフルオーバルでの試合が行えない場合、ラグビーグラウンドやサッカーグラウンドを代用する。その際のプレイエリアは以下のように規定する。

1. 2 50mアーチ

50mアーチはグラウンドに描かない。

1. 3 センタースクエア

センタースクエアは各辺が30mの正方形とする。

1. 4 センターサークル

センターサークルは直径8メートルの1重の円とする。

1. 5 ゴールスクエア

ゴールスクエアはゴールラインの長さを1辺の長さとする正方形とする。

1. 6 ゴール・ビハインドポスト

ゴールポストは最低でも2m以上とする。ゴールポストがすでに設置されているグラウンドではビハインドラインの長さをゴールラインの長さに合わせて、ビハインドポストを設置する。

金属等の怪我の恐れのある素材を除いて、協会の判断でパットは設置しなくてもよいものとする。

2. フットボール

2. 1 公式球の使用

試合は全て AFL JAPAN の公式球を使用する。

2. 2 スペアボール

両エンドのプレイエリア外にスペアボールを少なくとも1つ用意しておく。

2. 3 フットボールの確認

ボールはアンパイアが確認して、両チームのキャプテンに確認をとる。

3. チーム

3. 1 チームの人数

A F Lルールに定められたフルオーバルでの試合が行えない場合、A リーグの試合では、試合中プレイエリアに入れるプレイヤーは9人で、インターチェンジプレイヤーの人数は3人までとする。GO リーグの試合では、試合中プレイエリアに入れるプレイヤーは、7人以上、11人以下で、インターチェンジプレイヤーの人数は無制限とする。
7人未満のチームは試合放棄とみなされる。

3. 2 チームオフィシャルとランナー

試合中プレイエリアに入れるチームオフィシャルとランナーは1チーム2人ずつまでとする。ランナーとオフィシャルはそれぞれ違うユニフォームや腕章、ゼッケン等で区別される。

3. 3 AFL JAPAN 会員証の携帯

試合中プレイエリアに入るプレイヤー、チームオフィシャル、ランナーは試合に AFL JAPAN 会員証を携帯し、試合運営本部より求められた際はその会員証を提示しなくてはならない。

4. インターチェンジ監視委員

4. 1 インターチェンジ監視委員の代用

インターチェンジ監視委員は任命せず、インターチェンジの際の違反は、マッチコミ

ッショナー、タイムキーパー、バウンダリーアンパイア、フィールドアンパイアが監視する。プレイヤーの交代は自由に行うことができる。

5. アンパイア

5. 1 フィールドアンパイア

協会のアンパイア講習を受け、認められた者のみが公式戦においてフィールドアンパイアを務めることができる。フィールドアンパイアは2人とする。AFL JAPAN 競技運営部が試合毎にフィールドアンパイアを指名する。

5. 2 ゴールアンパイア・バウンダリーアンパイア

協会からの選出、または両チームから公平に選出され、協会やフィールドアンパイアが認めた者のみが務めることができる。

5. 3 フィールドアンパイアの権限

フィールドアンパイアは試合中、全ての判定を覆す権限を持っている。

6. プレイヤーのユニフォーム

6. 1 チームユニフォーム

チームのユニフォームはジャンパー、パンツ、ソックスが全て同一のものでなくてはならない。また、ジャンパーには背番号をつけなくてはならない。この規定に違反した場合はレポートプレイとみなされる。一部ロゴのみが違うなど全体のバランスを大きく崩さないユニフォームについてはマッチコミッショナーの許可を得た上で特別に着用が許される。

6. 2 アンダーウェア・サポーター

アンダーウェアの着用は認められているが、チームユニフォームの色や長さを考慮しユニフォームの統一感を著しく乱すものであってはならない。

特別な理由で（怪我や怪我予防のため）規定以外のものを身につける場合は試合前にマッチコミッショナーの許可を得なくてはならない。プレイヤーに怪我をさせる可能

性のあるサポーターに関しては認めない。

7. クォーターやインターバルの時間

7. 1 試合時間

試合時間は15分間に区切られた4クォーターで計60分間とする。各クォーターの15分間は計時を止めない。試合時間は15分のクォーター制とするが、大会やリーグ戦によって変更することができる。

7. 2 インターバル

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5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10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5分間とする。
- 各インターバルの時間は大会やリーグ戦によって変更することができる。

7. 3 タイムキーパー

タイムキーパーは協会から指名された1人が務める。

8. 試合開始とゴールの選択

8. 1 試合開始の手順

アンパイアはプレイエリアに入る前に両チームのプレイヤーのチェックや、ルールの説明などを行う。

8. 2 ゴールの選択

ゴールの選択は試合前に両チームのキャプテンによって行われる。フィールドアンパイアによって選ばれたゲストまたは観客のコイントスによってゴールの選択を行う。アウェイチームのキャプテンがコイントスのコールを行う。

8. 3 センターバウンス時の人数

A F Lルールに定められたフルオーバーでの試合が行えない場合、センターバウンスの際にセンタースクエア内に入れる人数は各チーム3人までとする。

9. 50mペナルティー

9. 1 距離の変更

A F Lルールに定められたフルオーバーでの試合が行えない場合、50mペナルティーに値するペナルティーは30mペナルティーとする。

10. レポートプレイ

10. 1 レポートプレイ記録の報告

レポートプレイを記録した書類は速やかに協会に提出される。レポートプレイが記録された試合からなるべく早い段階で会議を開く。当事者にも会議の日時を伝え参加を促すが、参加しなかった場合はその権利を放棄したものとみなす。

10. 2 制裁の決定

制裁は主に試合の試合出場停止、チームのポイント減点、チームの試合出場停止で行われる。制裁の内容は協会によって慎重に決定され、当事者やチームに報告される。

10. 3 出場停止期間の適用

A F Lルールの出場停止期間の条項は適用とならず、協会独自に出場停止期間を設定する。

11. 退場・一時退場

11. 1 退場

フィールドアンパイアにより退場が指示された場合、代わりのプレイヤーを補充することはできない。

1 1. 2 一時退場

レポートプレイを行ったプレイヤーに対してフィールドアンパイアの判断で一時退場が適当とみなされた場合、そのプレイヤーはプレイエリアを離れることを指示され、15分間の一時退場となる。その時間にインターバルの時間は入れない。15分間は代わりのプレイヤーを補充することはできない。

1 1. 3 プレイヤーの減少

プレイヤーの退場でチームの人数が7人未満になった場合、そのチームは試合の放棄とみなされる。

1 2. 試合運営

1 2. 1 不戦敗について

試合当日に試合への参加選手人数が7名に満たない場合は、当該チームは不戦敗となり、対戦相手のチームに勝ち点4と得点100が記録される。試合日の決定した試合への参加選手人数が7名に満たないことが確定したチームの代表者は、それが確定した時点で、試合日の変更、もしくは不戦敗を判断し、すぐにその旨を競技運営メールグループ（game@jafl.org）まで連絡をすることとする。

1 2. 2 決定した試合日の変更について

決定した試合日の変更を希望するチームは、対戦チームの同意を得た上で、試合会場及び運営人員を確保した場合にのみ試合日の変更が可能となる。なお、決定した試合日が変更になった場合でも、原則として試合運営担当チームに変更は無い。決定した試合日の変更を希望するチームの代表者は、競技運営メールグループ（game@jafl.org）まで連絡をすることとする。