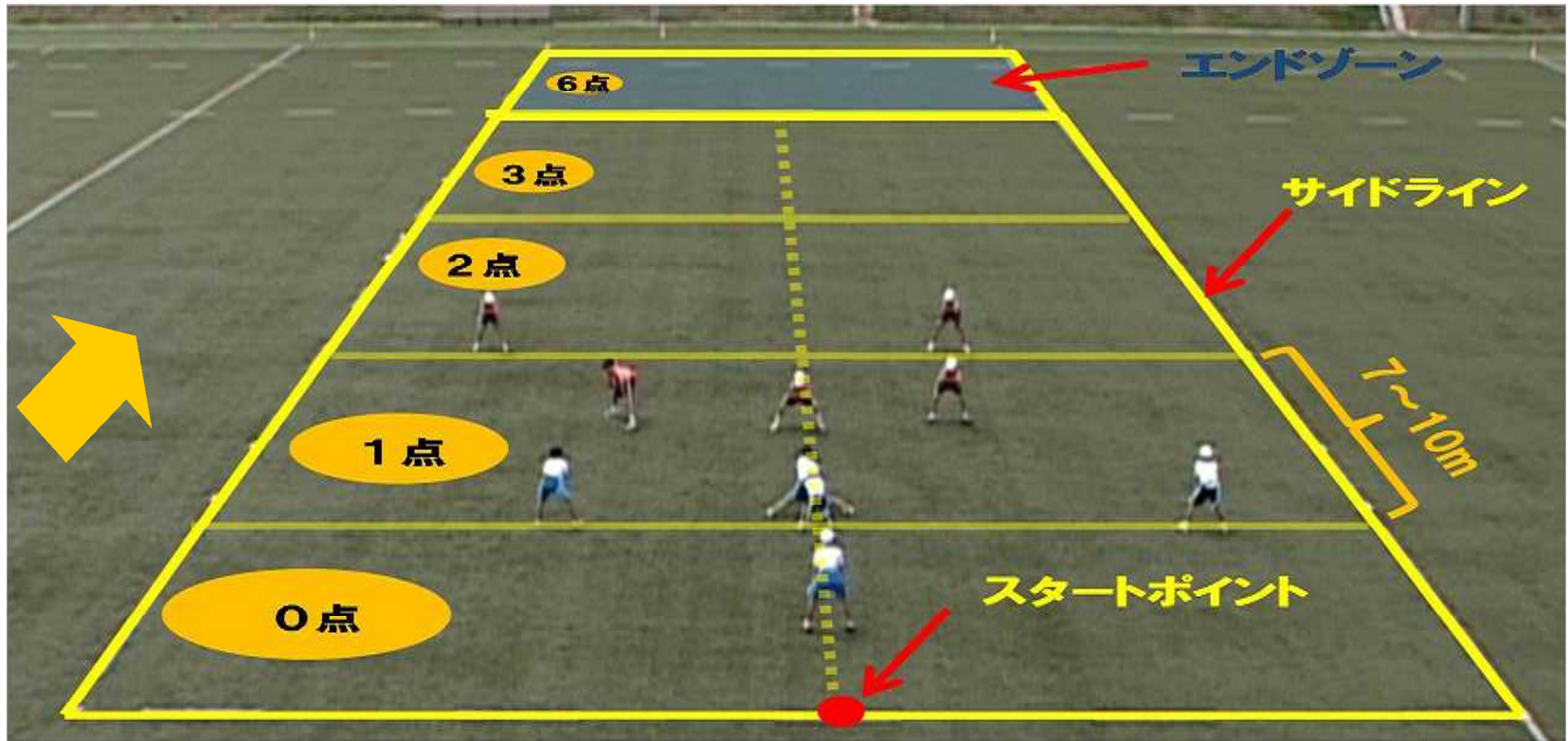


フラッグフットボール 簡易版ランゲームルール

1 フィールドとゲームの流れ



簡易型のランゲームでは、一方向にのみ攻めることで、ゲームの流れが理解しやすく工夫されている。

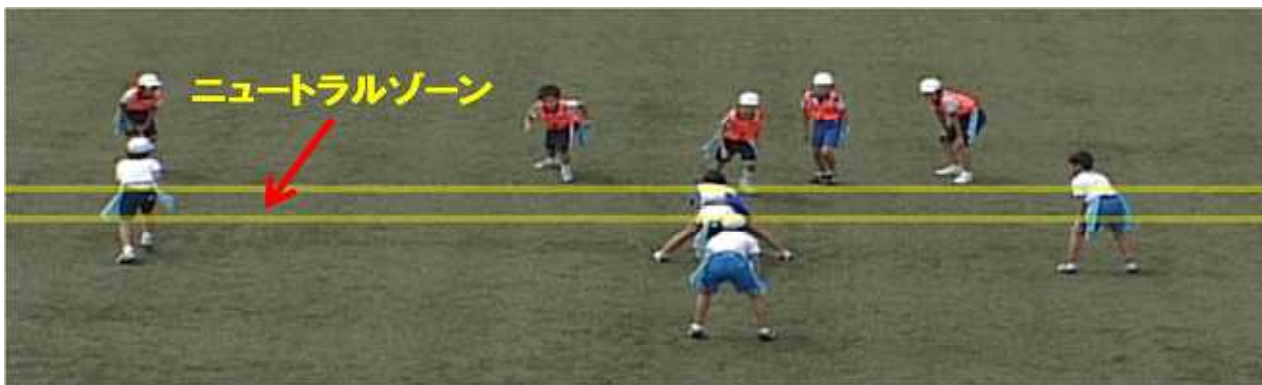
攻撃チームは、スタートポイントから4回の攻撃でエンドゾーンを目指す。それぞれ、攻撃が止まったところから次の攻撃が始まるが、ボールは中央の点線へ平行移動させる。(攻撃は必ず中央の点線上から始まる。)

得点はエンドゾーンまで進むとタッチダウン6点。ただ、それまでの過程を大切にするのであれば、図のように予め得点ゾーンを決めておき、それぞれの攻撃が止まったところ(進んだところ)のゾーンを得点として加算していく。この方法は多くの小学校で採用されている。

例えば、1回目の攻撃(ファーストダウン)が2点ゾーンまで進んだら(2点)、2回目の攻撃(セカンドダウン)が2点ゾーンから出なかったら(0点)、3回目の攻撃(サードダウン)で3点ゾーンまで進んだら(3点)、最後の攻撃(フォースダウン)でタッチダウンしたら(6点)。合計11点となる。また、1回目の攻撃でタッチダウンとなった場合は6点が得点となり、さらにスタートポイントから3回の攻撃をする。4回の攻撃が終了すると、攻守を入れ替える。この繰り返しを3セット行い合計点を競う。野球がスリーアウトチェンジで9回の合計点で競うのに対して、簡易型ランゲームではフォーダウンチェンジで3回の合計点で競う。フィールドの大きさは、学校のグラウンド事情によって変化させればよい。横幅が広いと得点はしやすくなる。各得点ゾーンの奥行きは7~10mが適当。

2

ニュートラルゾーンの設定



ニュートラルゾーンの感覚をつかむのは少し難しい。フラッグフットボールでは攻守両チームはボールを挟んで対面するのだが、不用意な接触を避けるために中立地帯(ニュートラルゾーン)を設定し、攻撃の度にプレーが開始されるまで攻守どちらのチームも入ることができない範囲を作る。その幅は3mとしているが、グラウンドにはラインがないため審判の旗なので指示する事が大切。

ニュートラルゾーン前後での約束

プレーが開始されると(スナップされると)、守備チームはニュートラルゾーンを越えてボールを持っている選手のフラッグを取りに行くことができる。守備がニュートラルゾーンを越えるのを、ボールを持った選手がニュートラルゾーンに入った時にする場合もある。攻撃チームが行う手渡し(ハンドオフ)、後ろパス(ピッチ)及び前パスはニュートラルゾーンの後方でのみ許される。ニュートラルゾーンを越えてしまうと、ボールを持った選手はハンドオフ、ピッチ、前パスをすることは禁止されている。



セットバックフォーメーション(左図)

クォーターバックがスナッパから直接ボールを受け取る位置にいる隊形。

作戦を立てやすく、バリエーションに富む。

チームの人数

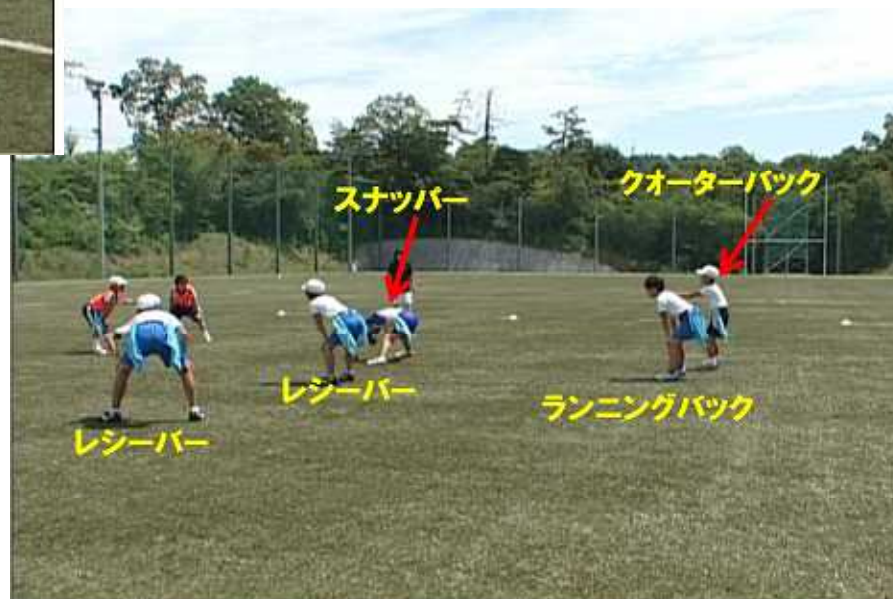
2人～5人で可能。人数が増えるに従って作戦は複雑になる。作戦の精度を上げるために相手がいらない状態で何度も動きのチェックをする必要がある。

ショットガンフォーメーション(右図)

クォーターバックがスナッパから離れて位置している隊形。スナッパはクォーターバックまでロングスナップ(後ろ向きにボールをパス)する。

前方に位置するレシーバーをブロッカーとしやすく、かんたんなプレーを作りやすい。

前パスを使用する時にも有効。



4

プレーの開始



プレーはスナッパーのスナップから始まる。
スナップは直接クォーターバックに手渡す場合と、
ロングスナップで後方のクォーターバックにパスする場
合の2通り。
スナップが失敗してボールが地面に落ちるとその攻撃は
終了となる。

5

プレーの流れ

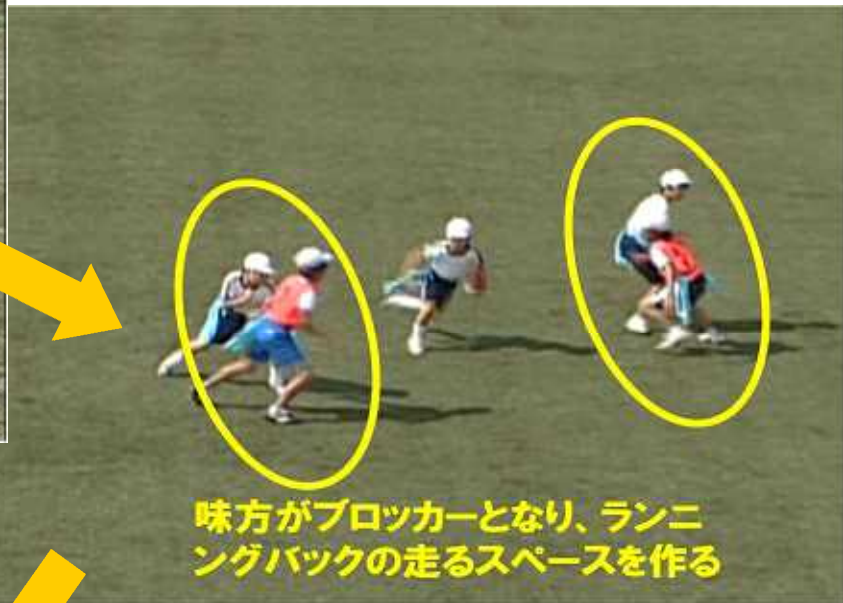
クォーターバックがランニングバックにボールを手渡し(ハンドオフ)



ボールを持っている振り(フェイク)をするランニングバック

予め計画した選手にボールを渡す。ボールを持たない選手もフェイクで相手を混乱させる。

ボールを持たない選手のブロックが重要。



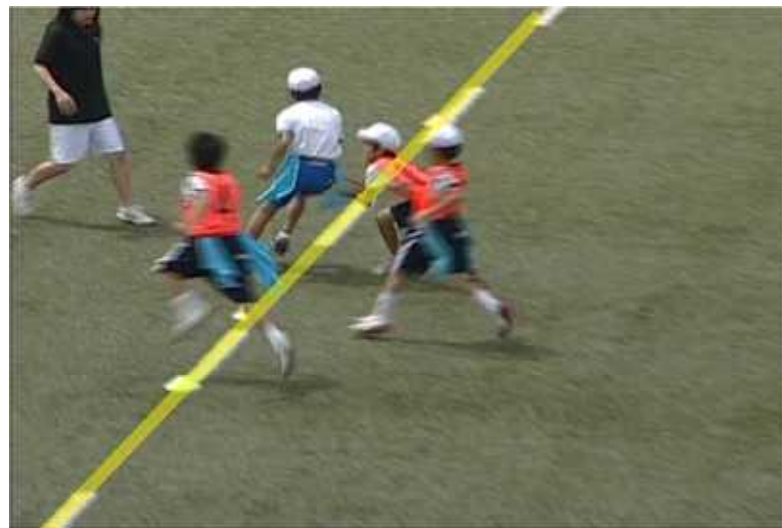
味方がプロッカーとなり、ランニングバックの走るスペースを作る



タッチダウンめざして独走中!

6

プレーの終了



プレーが終了するのは、

ボールを持っている選手がフラッグを取られた場合 (上図左)

ボールを持っている選手がサイドラインに外に出た場合 (上図右)

ボールを持っている選手がタッチダウンした場合

ボールを持っている選手がボールを落とした場合

スナップ、ハンドオフ、ピッチが失敗し、ボールが地面に落ちた場合

前パスが失敗し、ボールが地面に落ちた場合

ニュートラルゾーンの後方で攻撃チームが7秒以上ボールを持ち続け

ニュートラルゾーン前方にボールを進めなかった場合

ニュートラルゾーン後方で鬼ごっこ状態を防ぐためのルール

ハドル(作戦タイム)が40秒以上かかった場合 (右図)

無用に長いハドルを防ぐためのルール

クラスで決めた決めごとが起こった場合



7

ブロックの姿勢



8

禁止される行為

