

BATTLE SIMULATION

ゲームの流れ

アメリカンフットボールとは?

簡単に言えば、ボールを使った陣取りゲームである。様々なフォーメーションやプレーを駆使し、相手陣まで攻め込む。知能・肉体・精神を兼ね備えた究極のボールスポーツである。アメフトはオフェンス(攻撃側)とディフェンス(守備側)のそれぞれ11人が分かれて競う。



コイントス
ゲームの開始。審判がオスするコインの裏表を裏向きで、チームにキックがレシーブ、あるいは攻めるサイドの決定権を与えられる。



キックオフ
自陣35ヤード地点からキックしてプレー開始。ボールをけられた側(リターンチーム)はボールをキャッチし相手陣に向かいラン、タックルされ、ボールが止まった地点から攻撃が開始される。

Offence

オフェンスは、1stダウンから4thダウンまでの4回の攻撃で10ヤード前進することに成功すれば、再度新しく攻撃権を獲得し、1stダウンから攻撃を続ける事ができる。



ハドル

押寄せのこと。プレーを行う前にフィールド内にいる選手が作戦を練るために行う。



ランプレー

確実性が最も攻撃の中心となるプレー。クォーターバックがランニングバックがハンドオフかピッチオフでボールを渡し、走らせる。自身の手で走る場合もある。



パスプレー

一気にロングゲインができるかわりに相手にボールを奪われると一瞬にして攻守が交代する。クォーターバックが前方に開けるワイドレシーパーにボールを投げ、相手へのパスは1ダウン1回のみの。

成功

ギャンブル

4thダウンでキックせず、パスをランでファーストダウンの獲得を狙っていくこと。パントのふりや、キッカーが走るなど、ディフェンスの裏を突くプレーもある。

フィールドゴール

4thダウンや攻撃の残り時間が少ない場合の得点のためのキック。スナップされたボールを過剰ヤード下がった地点にセット、キッカーがゴールを狙う。成功すると3点。



パント

パスをランをせず、キッカーがスナップされたボールを地面にはつけずにキックすること。攻撃権は相手に譲るが、ボールが飛んだ地点まで陣地を回復できる。



タッチダウン

エンドゾーンにボールを持って駆け込むか、ゾーン内でボールをキャッチすればタッチダウンで6点が獲得できる。守備側はインターセプトやファンブルリカバーなどから相手ゾーンに駆け込んだ場合もタッチダウンとなる。



トライ・フォー・ポイント

タッチダウンの後、得点側は相手陣3ヤードから1回の攻撃権を与えられる。キックでゴールポストにボールを運び込むと1点、パスをランでエンドゾーンにボールを持って込めば2点を獲得できる。

Defense

ディフェンスは相手のオフェンスの10ヤードの前進を阻止し、攻撃権を奪い取ることを目標とする。

ファンブルリカバー

ボールキャリアーがボールを落としたり、守備側がそのボールを拾った場合は、守備側に攻撃権が移る。



インターセプト

攻撃側の投げたボールを守備側のプレーヤーが奪い取ること。インターセプトがあると、一瞬にして攻撃権が入れ替わる。パスプレーには常にこの危険性が伴う。



QB サック

スクリーメージラインより手前でQBが守備側の選手にタックルされること。ボールデッドとなるが、ある程度ドロップバックした後なので、攻撃側は大幅に距離を失うことになる。逆に守備側にとってはビッグプレイ。



セーフティー

いわゆる自衛点。セーフティーはオフェンスでボールを持った選手が、自陣のエンドゾーン内でタックルされて起こる場合が多い。セーフティーになると、セーフティーを取られたチームのキックで試合が再開される。相手が発球地点で攻撃を始めた場合、ディフェンスの選手はセーフティーを狙っていく。

主な反則

■ 5 ヤード罰退

エンクローチメント

ボールがスナップされる前に守備側が相手選手にコンタクトすること。

オフサイド

ボールがスナップされる前に守備側の選手がエンドゾーンに侵入すること。

ディレイオブザゲーム

前の攻撃終了から40秒、または審判の笛から20秒以内にスナップしない。

フォールスタート

ボールがスナップされる前に攻撃側の選手がエンドゾーンに侵入すること。

■ 10 ヤード罰退

イリーガルブロック

攻撃側が守備側の選手の腰から上に背後からブロックすること。

ホールディング

ブロックに行くときなどに相手の選手を掴む反則。攻撃側、守備側選手ともに同様。

■ 15 ヤード罰退

インターフェアランス

攻撃、守備にかかわらず、パスをキックされたボールを受けようとしている選手を妨害すること。

フライングキッカー

キックをした直後のキッカーに対して乱暴に当たること。

フライングザバナー

ボールを投げ終わったQBに対して乱暴に当たること。

主な用語

スクリーメージライン

プレー開始時のボールが置かれている地点のゴールラインに平行な仮想ライン。

タイムアウト

何らかの理由でプレーを中断すること。チームが要求するチームタイムアウトとプレーが再開するフリータイムアウトがある。チームタイムアウトは前後半3回ずつ与えられる。

ターンオーバー

インターセプトやファンブルで攻撃権が変わること。

リカバー

ファンブルされたボールを捕まえ込んだり、他のチームのものにする。リカバーしたチームが攻撃権を獲得する。

ファンブル

ボールを持っているプレーヤーがボールを落とすこと。

父母会の皆様

いつもグリフィンズへのご支援、お力添えありがとうございます。22年度 グリフィンズ便り (号外) をお届け致します。コロナ禍が不透明な中、春シーズンがスタートしました。試合をより楽しんでいただければと、ゲームの流れ、一部罰則をご紹介させて頂きました。

【2022春シーズン試合日程】
会場は全てアミノバイタルフィールドになります

- vs 国士舘大学 (RHINOCEROS) 4/24 (日) 16:45 K.O.
- vs 関西学院大学 (FIGHTERS) 5/3 (火) 13:45 K.O.
- vs 日本大学 (PHOENIX) 5/8 (日) 13:45 K.O.
- vs 専修大学 (GREEN MACHINE) 5/15 (日) 15:00 K.O.
- vs 慶應義塾大学 (UNICORNS) 5/22 (日) 9:30 K.O.
- vs 日本体育大学 (TRIUMPHANT LION) 6/5 (日) 12:10 K.O.
- vs 立教大学 (RUSHERS) 6/19 (日) 12:10 K.O.