

2017 年秋 ルール変更点（決定）

※新規導入ルールにつきましては運用により、変更することがございます。

① 得点について

○36ポイントルールの変更

- ・どのチームも、リードしている場合は前半得点が36ポイント以上、前後半合計で**56**ポイント以上の差が出ないよう指導者は配慮すること。

※前半でランニングタイムに移行した時点で勝敗を決するが、リードされているチームが自陣のエンドゾーン内でセフティ、またはターンオーバーによるタッチダウンが発生した場合、リードしている側に得点が入るが、このようなケースの場合36ポイントルール適用外とし、PATは行わず、キックオフで再開とする。

○一方的な偏りのある得点または故意に得点を積上げた場合の変更

試合中に32点（バンタムは35点）の差が生じた時点で、時計は自動的にランニングタイムとなる。

- ・ランニングタイムに移行した際、タイムアウトは残りタイムアウト数に関わらず、両チーム残り1回となる。（但し、この時点で自チームにタイムアウトが無い場合はこれを継続する）
- ・タイムアウト及びインジュリータイムアウトの他、審判が判断した場合は時計が止まる。
- ・順位決定については32点（バンタムは35点）差がついた時点でのスコアとなる。
- ・リードしているチームの守備陣はファンブルやパスインターセプトから前進する事は出来ず、即座にボールデッドとなり、ターンオーバーした位置からリードしているチームの攻撃となる。
- ・リードしているチームによる、オンサイドキックは禁止とする。
- ・審判団は得点差が生じた際には、両チームに対してルール確認を行う。

② PW および JrPW クラスのルールの変更について

○JrPW クラスのキックオフは安全上の理由から廃止とし、攻撃は自陣40ヤードからスタートする。

○ディフェンスのルール変更

- ・スクリーメージライン上に6人以上、セットさせる事を禁止する（8人制の場合は4人以上、セットさせる事を禁止とする。）

ディフェンスの1列目は最大5名とし、CBはこの人数に含まない。

- （8人制の場合は4人以上、セットさせる事を禁止とする。）

- ・シチュエーションに関わらず、ディフェンスの1列目の選手は3ポイントまたは4ポ

イントでセットする事とする。

上記の違反をした場合、チームに対してディフェンスのイリーガルフォーメーションとし、5ヤードの罰退とする。

- ・ブリッツ（スタートと同時に2列目以降より LOS を侵入する行為）は禁止とする。
（2017年度より実施）

シチュエーションに関わらず、2列目以降にセットする選手はニュートラルゾーンより3ヤード以上の位置にセットすること。また、スナップと同時にニュートラルゾーンを侵入することを禁止とする。（不正なブリッツの反則）

- ・上記に違反した場合、1回目は5ヤードの罰退、2回目以降は15ヤードの罰退とする。

○パンタムクラス ディフェンスルールの削除

◆ディフェンスルール

- ・スクリメージライン上に5人以上、セットさせる事を禁止する
- ・~~2列目以降にセットする選手はスクリメージラインより3ヤード以上の位置にセットすること。尚、3ヤード以内の選手は1列目とカウントする。~~（2017年削除する）
- ・ブリッツ（スタートと同時に2列目以降より LOS を侵入する行為）は禁止とする。
- ・ディフェンス・パントリターン・フィールドゴールラッシュ時はブリッツルールと同様に最大5人までラッシュが可能とする。

その他、ルールについてはフットボール協会規約に準ずる。

チェスナットリーグ オフィシャルルール【改訂版】

①チェスナットリーグ 基本理念

②チェスナットリーグメンバー 行動規範

～チェスナットリーグに携わる全ての方にお願ひ致します～

- 1) 選手・チアリーダー コーチの皆様へ
- 2) 保護者 コーチの皆様へ

③チェスナットリーグ 参加資格

- 1) 選手・チアリーダーの皆様へ
- 2) 選手の移籍、リクルートについて

④カテゴリーとリーグ編成決定方法

- 1) カテゴリー
- 2) リーグ編成
- 3) 順位決定方法
- 4) 棄権について

⑤基本的競技規則（各クラス共通）

- 2) ユニフォームについて
- 3) シューズについて
- 4) 試合球（ピーウィーサイズ・ジュニアサイズ）
- 5) プレーイング・フィールド
- 6) 試合時間
- 7) タイムアウト
- 8) 得点
- 9) タッチの定義
- 10) パーソナルファウル及び危険行為について
 - スピアリング及びバットブロッキング
 - ローブロック及びクリッピングゾーンでのクリッピングの禁止
- 11) 抗議
- 12) カテゴリー別競技ルール
 - ジュニアピーウィー（JrPEEWEE）クラス ルール
 - ピーウィー（PEEWEE）クラス ルール
 - バンタム（Bantam）クラス ルール
 - チアリーダー ルール

⑥表彰関連

⑦試合会場でのルールについて

①チェスナットリーグ 基本理念

チェスナットリーグはフットボールのスーパースターを育てる技術指導の場ではなく、さんさんとふりそそぐ太陽の下で、思い切り体を動かしフットボールを通じて、思いやりや、ボールを前進させるための一致団結したチームワークなどによる協調性、正々堂々と闘うフェアな精神などを養う場にするということにあります。

私たちはこれまで、アメリカ最大のジュニアフットボール組織【ポップワナーリーグ】と提携し、特にスポーツマンシップの持つ、フェアプレイの重要性を学ぶことができました。

チェスナットリーグではフェアプレイの精神でリーグの更なる発展に寄与すべく、選手、コーチ及びスタッフの皆様と共に2012年にフェアプレイ宣言を行いました。

スポーツをすると自動的に人間形成が行われるわけではなく、選手やコーチが良い規範を築くことで目的達成に近づいていきます。フットボールが良いスポーツである為には、自分自身が、また他人が尊敬に値する者でなければなりません。またそれには良いスポーツマンを教える事が重要となります。チェスナットリーグは以下の項目を基本方針として、いつの日か、全国各地でヘルメットをかぶったワンパク坊主がフィールドを駆け回っている姿を見ることを願って以下の項目を基本理念と致します。

- 1) 勝つ為だけを目的にせず、フィールドの内外両方で、健康な身体と健全な精神の育成を目指します。
- 2) 全ての人の安全性と楽しさを最大限に目指します。
- 3) チームワーク、思いやる心、献身、誠実を一生の価値観として養います。
- 4) フィールド内での活動に対しての個人的な表彰は致しません。
- 5) 選手やチアのチームからカット及びトライアウトは行いません。
- 6) チェスナットリーグのコーチや保護者への教育的な事項も推進致します。

②チェスナットリーグメンバー 行動規範

～チェスナットリーグに携わる全ての方にお願致します～

1) プレーヤー・コーチの皆様へ

◇良い振る舞いとは

試合後に対戦相手と握手する

プレイの後で、相手選手が倒れていたら助け起こす

負傷した選手を気遣う

審判の全ての判定に従う

スキルの不足しているチームメイトを元気づける

対戦相手の素晴らしい努力を褒めたたえる

◆良くない振る舞いとは

汚い言葉を吐く

わざと対戦相手に怪我を負わせる

作戦やプレイで不正な事をする

他の選手のミスをとがめる

対戦相手に対して得点を積上げる

チームメイトの努力・スキル・人種・民族・サイズをからかう。

2) コーチ・保護者の皆様へ

Please Remember (忘れないでください)

1) *There are Kids (彼らは子供達です)*

2) *This is a Game (これはゲームです)*

3) *The Coaches are Volunteers (コーチはボランティアです)*

4) *The Referees are Human (審判は人間です)*

5) *This is not the SUPER BOWL (これはスーパーボウルではありません)*

参加する全てのメンバーが思いやる心でプレイしましょう。

③チェスナットリーグ 参加資格

1) 選手・チアリーダーの皆さんへ

・茶髪等の髪染め、入れ墨（タトゥー）の禁止、及びピアス等の装身具の着用の禁止

チェスナットリーグでは茶髪等の髪染め、入れ墨（タトゥー）、ピアスの装身具の着用について、アメリカンフットボール上での教育上の目的と安全上の目的で禁止する。

・チェスナットリーグフットボール・チェスナットリーグチアリーディングへの参加を目的として、コーチングスタッフの監督の下に選手団が組織され、原則として毎年8月31日までに登録されたものに参加を認める。但し、追加登録は随時認める。

・登録証携帯の義務/試合に参加する選手は登録証を携帯し、担当者の指示があれば提出しなければならない。（将来実施）

2) 選手の移籍、リクルートについて

原則として同一登録年度内での選手の移籍は、認められないがやむを得ず、リーグ戦期間中に移籍が必要となった場合、以下の手続きが必要となります。

- ① 所属チームの代表者にご相談をされる事が重要です。
- ② 所属チームの代表者より移籍の了承を得られれば、移籍先の代表者に連絡をして頂き、承諾の旨を伝えて頂きます。その際、所属チームの代表者が移籍を拒まれる理由があれば当年度の移籍は難しくなります。
- ③ 両チームの了承が得られれば、所属チームに退部届、新規加入チームには入部届けを提出し、所属チームからチェスナットリーグへ追加登録されれば手続きが終了致します。
・懲罰/チェスナットリーグのルールに抵触された、選手・コーチは出場停止及び資格の喪失となり、またチームに対しても対外活動の禁止、出場停止、除名処分があり、その処置は代表者会議で決定する。
・2つ以上のチームにまたがって二重で登録することはできない。

2) チーム

- ・対外試合について本部に届け出があった場合のみ対外試合を認める。
- ・リーグ戦参加チームは登録した選手について、傷害を保障する保険への加入を義務とする。（尚、保険加入していない選手は、練習や試合には参加できない）

④カテゴリーとリーグ編成決定方法

1) カテゴリー

クラス名	学年	認定体重	最大体重
ジュニアピーウィー（JrPW）	小4年生以下	22kg~46kg	47kg
ピーウィー（PW）	小4~小6	36kg~59kg	61kg

ミゼット (MD)	小5~中2	40kg~82kg	84kg
バンタム (BTM)	中1~中3	40kg~90kg	90kg

(2017年度)

なお、体重オーバーの選手に対しては、相手チームの了承を得る事ができれば出場可能とする。また体重が足りない選手はスクリメージキャップの着用を推奨する。

2) リーグ編成

前年度のリーグ戦績を参考にし、代表者会議で決定する

3) 順位決定方法

ピーウィークラス及びバンタムクラスにおけるリーグ戦の順位は下記にあげる点数制度に従い、リーグ戦の全試合が終了した時点で獲得した点数の多いチームから上位の順位を与える。

勝利した場合	2点
引き分けた場合	1点
負けた場合	0点

・獲得した勝点数が同一の場合の順位決定方法

リーグ戦の全試合が終了した時点で、獲得した勝点数が同一となる場合の順位決定方法を以下に定める。

- ①獲得した勝点数が同一となるチーム（以下該当チーム）間の勝敗によって決定する。
- ②その該当チーム同士が対戦した試合の失点の少ないチームを上位とする。
- ③その該当チームのリーグ戦全試合の総失点の少ないチームを上位とする。
- ④その該当チームのリーグ戦全試合の喪失 TD 数の少ないチームを上位とする
- ⑤その該当チームのリーグ戦全試合の喪失 PAT の失点が少ないチームを上位とする。
- ⑥その該当チームの代表 1 1 人が参加して行われるコイントスにより決定する。

また、2・3・4・5の条件により、該当チームが2チームになった場合は①の条件を再適用し、順位を決定する。但し、リーグ戦を棄権したチームとの試合を省き上記方法により順位を決定する。

36ポイントルールが適用されたチームは0-1で敗者となる。

4) 棄権

原則として、リーグ戦の試合を棄権することは出来ない。

但し、やむを得ない事情がある場合はこの限りではないが棄権することにより、対戦チームに多大な迷惑をかけるため、必ず事前に本部と相手チームの代表者に連絡すること。

⑤基本的競技規則（各クラス共通）

1) チェスナットリーグにより、特定項目に関する部分的修正を加味した上でリーグ規則に従う。その他に関する質問事項は文書で本部宛に照会されたい。

2) ユニフォームについて

- ・所属チームは必ずユニフォームにチェスナットリーグのワッペンの取付を義務とする
- ・リーグ戦参加のチームは試合を行うにあたり、自己の登録選手に対して、同一色・同一デザインで、かつ原則として登録された番号のユニフォーム、同一色のヘルメットを着用させる義務を負う。
- ・試合はユニフォームの色別及び番号また登録番号での出場を義務付ける。なお、当該チーム間の協議により、対照色であればカラーユニフォーム同士の試合を認める。
- ・傷害予防の為、マウスピースを着用することを義務付ける。(歯の矯正等は例外とする)
- ・安全上の理由よりゲーム中は足首を露出するソックスを禁止とする。

3) シューズについて

チェスナットリーグにおいて、クリーツ交換式シューズは全面禁止とする。

4) 試合球 (ピーウィーサイズ・ジュニアサイズ)

- ・JrPeeWee クラスはピーウィーサイズのボール使用を認める。
- ・縫い目以外に凹凸やしわのない粒状の表面をしていること。
- ・色は革の自然な色であること。
- ・ゴム製ボールと皮革製のボールはどちらも使用を認める。
- ・重量は 330-420g であること。
- ・短軸の外周は 50cm 以下で長軸は 68cm 以下でなければならない
- ・ボールの両端にはそれぞれ白線が 1 本ずつあること。
- ・空気圧は手で押してみても、へこまない程度にいれる。
- ・特定のボールが試合用として、使用できるか否か、に関する審判長の決定は最終的なものとする。

5) プレイング・フィールド

- ・100×531/3 ヤードの標準型プレイング・フィールドはプレー部門全体について、公認されたものであり、80 ヤード、90 ヤードにするとペナルティが減少したりするので、これはあまり薦めないがグラウンド事情によりリーグ本部が判断するものとする。

6) 試合時間

- ・初夏のゲームにおいて、審判団の判断によりウォータータイムアウトを取る事ができる。

◆ジュニアピーウィークラス

- ・公式戦 各 10 分ランニングタイム+2 分正式 前後半制
タイムアウトは前後半 各 1 回とする。ハーフタイムは 6 分間とする。

◆ピーウィークラス

- ・公式戦 6 分×4Q 正式計時 タイムアウトは前後半 各 3 回

- ・交流戦 各12分ランニングタイム+2分正式 前後半制
タイムアウトは前後半 各1回とする。
ハーフタイム 6分間
尚、両チーム代の代表とリーグ責任者の同意があれば後半は時間短縮が出来る。

◆バンタムクラス

- ・公式戦 8分×4Q 正式計時 タイムアウトは前後半 各3回
- ・1~2年生及び交流戦 16分ランニングタイム+2分正式 前後半制
タイムアウトは前後半 各1回とする。
- ・バンタム交流戦⇒各18分ランニングタイム+2分正式 前後半制 タイムアウトは前後半各1回とする。
ハーフタイム 8分間
尚、両チーム代の代表とリーグ責任者の同意があれば後半は時間短縮が出来る。
- ・25秒・40秒ルールの導入をする（懸案事項）バンタムクラスで検討[人員・費用など]

・インターミッション/

- ・第1Qと第2Q、及び第3Qと第4Qは1分間とする。
- ・第2Qと第3Qは6分以上で10分以内とする。
尚。ハーフタイム時のフィールド内練習は当該チームのみとする。

・得点差のあるゲームについて(2017年度 決定)

試合中に32点(バンタムは35点)差が生じた時点で、時計は自動的にランニングタイムとなる。

なお、タイムアウト及びインジュリータイムアウト時に時計は止まる。

7) タイムアウト

指導者は場合によっては1名だけグラウンド内に入り、タイムアウト指導が可能である。

◆ジュニアピーウィークラス

前後半 各1回とする。

◆ピーウィークラス

- ・公式戦 前後半 各3回
- ・交流戦 前後半 各1回

◆バンタムクラス

- ・公式戦 前後半 各3回
- ・1~2年生及び交流戦 前後半 各1回。
- ・バンタム交流戦 前後半各1回。

8) 得点

タッチダウン・・・・・・・・・・6点

タッチダウン後のプレー（キック時・プレー時共に）2点（JrPW、PWクラスのみ）

バンタムクラスは公式競技規則に則る

セイフティ・・・・・・・・2点

フィールドゴール・・・・・・・・3点

- ・没収試合（被害者たる相手チームの勝利となる） 1-0とする
（試合中に没収が発生した時点で、被害者足る相手チームが勝っている場合には、没収しが決定した時点のスコアのままで勝つこととする）

・一方的な偏りのある得点または故意に得点を積上げた場合

- ・試合中に32点（バンタムは35点）の差が生じた時点で、時計は自動的にランニングタイムとなる。
- ・ランニングタイムに移行した際、タイムアウトは残りタイムアウト数に関わらず、両チーム残り1回となる。（但し、この時点で自チームにタイムアウトが無い場合はこれを継続する）
- ・時計が止まるのはタイムアウト及びインジュリータイムアウトの他、審判が判断した場合のみとする。
- ・順位決定については32点（バンタムは35点）差がついた時点でのスコアとなる。
- ・リードしているチームの守備陣はファンブルやパスインターセプトから前進する事は出来ず、即座にボールデッドとなり、ターンオーバーした位置からリードしているチームの攻撃となる。
- ・リードしているチームによる、オンサイドキックは禁止とする。
- ・審判団は得点差が生じた際には、両チームに対してルール確認を行う。

・36ポイントルール

- ・どのチームも、リードしている場合は前半得点が36ポイント以上、前後半合計で56ポイント以上の差が出ないよう指導者は配慮すること。

それ以上得点を加点してもどちらのチームも何の意味もないことと、チーム内で控え選手の出場機会にもなる。あくまでも単に勝つ為だけを目指して運営をしていない主旨を理解していただきたい。よって、正式に36ポイント以上差があいた時点で得点リードチームはルール上敗者とする。しかもその時点でゲームは終了する。

※前半でランニングタイムに移行した時点で勝敗を決するが、リードされているチームが自陣のエンドゾーン内でセイフティ、またはターンオーバーによるタッチダウンが発生した場合、リードしている側に得点が入るが、このようなケースの場合36ポイントルール適用外とし、PATは行わず、キックオフで再開とする。

9) タッチの定義

タッチは両手で上半身に対して行う（首から上、腰から下へのタッチは無効）

タッチはタックルフットボールにおけるタックルと同じ意味を持つ為、両手でしっかりとキャリアーに対して接触すること。

どちらかの足が地面に設置している状態でタッチを行う。（飛び込みタッチは無効）

審判部と本部で検討（2017年6月17日の審判講習会で検討）

10) パーソナルファウル及び危険行為について

- ・ パーソナルファウル発生時は反則者を1 down ベンチに戻し、指導することとする
- ・ 試合中にヘルメットが脱げた場合はボールデッドとする。

スピアリング及びバッドブロッキング

これらの行為についてはチェスナットリーグにおいては絶対に許されない。

※スピアリング（フェイスヒッティング）はフェイスマスク、ヘルメットの前部または頭部をランナーに対して直接ぶつける行為をさすという点においてバッドブロッキングに似ている。それはパーソナルファウルであって、15ヤードのペナルティを課せられる。

※バッドブロッキングとは、基本的接触点であるフェイスマスク、ヘルメットの前頭部を相手に直接ぶつける行為をいう。このテクニックはブロッカーと相手、双方にとって危険であると考えられ、15ヤードのペナルティを課せられる。

ローブロック及びクリッピングゾーンでのクリッピングの禁止

ファンダメンタルトレーニングが十分でなく、危険であるため腰から下へのブロッキングは全て禁止とする。※トラップブロック等の指導には留意されたい

（指摘を受けた場合、コーチの状況聴取の上、反則が明らかになった時点でそのような行為があった選手に対して、直ちに退場を命じる事がある。）

※上記の点は通常の練習時から十分に心がけて指導して頂きたい。

11) 抗議

- ・ 規則の解釈または、選手の適格性に関する抗議のみを取り上げることが出来る。
- ・ プレーの判定における審判員の判断についての抗議は許されない。
※抗議に対する裁定はリーグ管理手続きに従って行われる。

12) カテゴリー別競技ルール

ジュニアピーウィー（JrPEEWEE）クラス ルール

- ・ スポッター及び電子機器のフィールドエリア内での使用を禁止する（2013年決定）
- ・ フォーメーション及びプレーはチェスナットリーグ統一プレーブックに則って行う。

- ・コーチ 1 名はフィールド内での指導を可能とする。

◆オフェンスルール

- ・ 2Backs 体形は変更してはならないが、ショットガン体形は認める。
- ・プレーブック掲載プレー以外にオリジナルプレーをランプレー・パスプレー合わせて 3 つ用意することを認める。
- ・オリジナルプレーを頻繁にコールする事を禁止とする。
- ・ 8 人制の場合は C、両 G を固定し、2Backs 体形とし、基本プレーは 1 1 人制に沿ったものとする。

◆ディフェンスルール

- ・ディフェンス体形は 2 セイフティ 5-2、4-3 を基本とし、BOX 内は最大 7 名とする。
(8 人制の場合は 2 セイフティ 3-1、2-2 を基本とし、BOX 内は最大 4 名とする。)
- ・スクリメージライン上に 6 人以上、セットさせる事を禁止とする。

ディフェンスの 1 列目は最大 5 名とし、CB はこの人数に含まない。

- (8 人制の場合は 4 人以上、セットさせる事を禁止とする。)
- ・シチュエーションに関わらず、ディフェンスの 1 列目の選手は 3 ポイントまたは 4 ポイントでセットする事とする。
- ・上記の違反をした場合、チームに対してディフェンスのイリーガルフォーメーションとし、5 ヤードの罰退とする。
- ・ブリッツ (スタートと同時に 2 列目以降より LOS を侵入する行為) は禁止とする。
(2017 年度より実施)

シチュエーションに関わらず、2 列目以降にセットする選手はニュートラルゾーンより 3 ヤード以上の位置にセットすること。また、スナップと同時にニュートラルゾーンを侵入することを禁止とする。(不正なブリッツの反則)

- ・上記に違反した場合、1 回目は 5 ヤードの罰退、2 回目以降は 15 ヤードの罰退とする。
3 ヤード以内の選手は 1 列目とカウントし、3 ポイントまたは 4 ポイントでセットする事とする。

◆キッキングゲーム

- ・安全上の理由から、キックオフを廃止とし、攻撃は自陣 40 ヤードからスタートする。(2017 年度より実施)
- ・A チームがスクリメージキックにおいて、キック宣言をすることによって、B チームはキックラッシュをしてはいけない。キッキングゲームを奨励するために、このルールの適用とする。
- ・原則として、スクリメージラインに DL は 4 人以上セットしなければならない
- ・パント及び FG キックはスナップ後 5 秒カウント以内にキックしなければならない。

- ・スクリメージキック時に声を出して、妨害する行為を禁止する。
- ・FG時のプレイスティーの使用を認める
- ・その他、ルールについてはフットボール協会規約に準ずる。

ピーウィー (PEEWEE) クラス ルール

- ・スポッター及び電子機器のフィールドエリア内での使用を禁止する (2013 年秋決定)
- ・小学4年生以下で PeeWee クラスのゲームに出場する場合は、コーチの判断で安全性を考慮し、ユニフォームとは別にセーフティジャージまたスクリメージキャップを着用させる。
ただし1~2年生は安全上、出場はできない。

◆オフェンスルール

フットボール協会規約に準ずる

◆ディフェンスルール

- ・スクリメージライン上に6人以上、セットさせる事を禁止する
(8人制の場合は4人以上、セットさせる事を禁止とする。)

ディフェンスの1列目は最大5名とし、CBはこの人数に含まない。

- ・(8人制の場合は4人以上、セットさせる事を禁止とする。)

- ・シチュエーションに関わらず、ディフェンスの1列目の選手は3ポイントまたは4ポイントでセットする事とする。
- ・上記の違反をした場合、チームに対してディフェンスのイリーガルフォーメーションとし、5ヤードの罰退とする。
- ・ブリッツ (スタートと同時に2列目以降よりLOSを侵入する行為) は禁止とする。

(2017年度より実施)

シチュエーションに関わらず、2列目以降にセットする選手はニュートラルゾーンより3ヤード以上の位置にセットすること。また、スナップと同時にニュートラルゾーンを侵入することを禁止とする。(不正なブリッツの反則)

- ・上記に違反した場合、1回目は5ヤードの罰退、2回目以降は15ヤードの罰退とする。

◆キッキングゲーム

- ・キックオフは自陣40ヤードから行う。
- ・Aチームがスクリメージキックにおいて、キック宣言をすることによって、Bチームはキックラッシュをしてはいけない。キッキングゲームを奨励するために、このルールの適用とする。
- ・原則として、スクリメージラインにDLは4人以上セットしなければならない。
- ・パント及びFGキックはスナップ後5秒カウント以内にキックしなければならない。
- ・スクリメージキック時に声を出して、妨害する行為を禁止する。
- ・FG時のプレイスティーの使用を認める

- ・その他、ルールについてはフットボール協会規約に準ずる。

バンタム (Bantam) クラス ルール

- ・スポッター及び電子機器のフィールドエリア内での使用を認める。

◆オフェンスルール

フットボール協会規約に準ずる

◆ディフェンスルール

- ・スクリメージライン上に5人以上、セットさせる事を禁止する
- ・ブリッツ（スタートと同時に2列目以降よりLOSを侵入する行為）は禁止とする。
スナップと同時にニュートラルゾーンを侵入することを禁止とする。（不正なブリッツの反則）
- ・ディフェンス・パントリターン・フィールドゴールラッシュ時はブリッツルールと同様に最大5人までラッシュが可能とする。

その他、ルールについてはフットボール協会規約に準ずる。

チアリーダー ルール

チェスナットリーグのチアリーディングのルールはUSA POP WARNERのルールとレギュレーションに基づき、チェスナットリーグに所属する全てのチア参加者及びパフォーマンスグループに適用するものとする。

◆チーム指導者

- ・チアのヘッドコーチは20歳以上が望ましい
- ・デモンストレーターはチア指導に慣れていなければならない。また上記同様に成人の指導者の直接の権限下であり、またその指導のもとにあることとする。

◆親権者の同意

- ・登録の際、保護者がチアリーダーになるのを認める書類をチームに提出する。

◆健康診断

- ・健康診断をした内科医、またはそのチア志願者が身体的に適しており、またチアをするにあたり反対すべきものがないと記した診断書をチームに提出すること。
（健康診断結果のコピーでも良い）

◆年齢について

- ・原則小学校1年生から中学3年生を対象とする。なお、小学1年生以下の参加者はチームの判断により参加を認める。

◆チーム規模

- ・チアチームは、12名の参加者につき、最低1名のコーチが望ましい。例えば2人のコーチの場合、最大24名のチームサイズとなる。

◆競技時間

・ゲームでのハーフタイムショーは1曲3分以内と演技と致します。

◆安全性

A) ピラミッド（組み立て）は2人以上の高さになってはならない。チアリーダーは最低片足が地面についていない人の上にたったり、ひざまずいたり、座ったり、横になったりしてはいけない。

B) 崩れやすいピラミッドの禁止

C) おりるとき、タックやフリップを使ってはいけないが、おりる時の方法として宙返りやファイヤーマンズキャッチは制限されないものとする。

D) スプリットマウトは禁止。従ってチアリーダーはいかなる時も、地面から離れてスプリットした状態で、地面から離れてはいけない。またチアリーダーはスプリットした状態で負荷をかけてはいけない。

E) ハングングマウントなし

F) ミニトランプスの使用禁止

G) シートドロップ禁止

H) ボディドロップ禁止

I) 負荷がかかった状態でのバックベンドの禁止

J) Fling スプリットや Suicide スプリットはしてはいけない。（地面から離れた状態でスプリットし、また着地の時にスプリットしたまま着地することになり、怪我の可能性がある）

K) スポッターはパートナースタンツ時に必要とされる。スポッターはショルダースタンツについては、それ以上の高さのパートナースタンツ全てに必要とされる。

※その他、詳細は別途代表者会議を通じて、リーグ本部へ照会するものとする

・その他/本規則に定められていない事項についてはチェスナットリーグ規約の細則事項により決定する。本規定は代表者会議の議決によって変更することができる。

13) その他、ルールについてはフットボール協会規約に準ずる。

⑤表彰関連

リーグ戦全試合終了後、チーム並びに選手を表彰する。

優勝	チェスナットボウル 勝利チーム
準優勝	チェスナットボウル 準優勝チーム
フェアプレー賞	リーグで最もフェアプレーができたチーム
久保田薫杯（小学生）	年間最優秀賞 1名
久保田薫杯（中学生）	年間最優秀賞 1名

古知愛一郎杯	チェスナットリーグ コーチアワード
優秀選手賞	各チームの年間優秀賞

□フェアプレー賞

1年間を通じて、試合や試合以外においてもフェアプレーを実施し、リーグのボードメンバー・審判員・チームの代表者に投票して頂く賞（2008年より実施）

□久保田薫杯

チェスナットリーグに所属する全ての選手を対象に学年・性別を問わず選考され、リーグで最も優秀な選手に贈られる賞（2001年より実施）

（選考基準）

- ①チームの練習に全て参加した選手（学校行事を除く。クラブ活動は休み扱い）
- ②学校を皆出席した選手（1月～12月を対象とし、忌引きを除く）
- ③学業成績が著しく優秀な選手
- ④チームの監督推薦

□古知愛一郎杯 【チェスナットリーグ コーチアワード】

チェスナットリーグに10年以上貢献されたコーチを毎年1名顕彰させていただきます。（2015年より実施）

（選考基準）

- ①チェスナットリーグにおけるコーチ・スタッフ・審判歴が10年以上の方
- ②チェスナットリーグ本部（審判を含む）及び多くのコーチの方々が推薦する方
- ③チェスナットリーグにコーチ・スタッフ以外においてもご貢献のある方
- ④2015年度より毎年1名をリーグ本部より推薦して、チェスナットボウルにおいて顕彰を行う。

⑥試合会場でのルールについて

- ・チーム代表者は試合前に参加する選手全員の健康チェックの実施を義務とする。ゲーム当日、頭痛、風邪、吐き気、めまい、熱がある、その他医療機関から制限を受けている選手は練習も試合も参加させてはいけない。
- ・チーム代表者は試合前にメンバー表（背番号順、ふり仮名付、体調チェック済）を本部へ提出する。
- ・全ての関係者はフィールド内に立ち入る際は必ず、クレデンシャルを着用する。
- ・練習・試合を問わず、フィールド内では、安全の為ヘルメットの着用を義務付ける。
- ・フィールド内は運動靴でお願いします。※ヒール・サンダル・クロックスは禁止
- ・写真撮影はゲーム中のチームエリア内からの撮影は原則禁止とする。撮影者はチーム代表1名のみ可能とし、撮影場所は相手チーム側での撮影は禁止とする。

撮影者はリーグ指定のベストの着用を義務つける。

- ・チェーンクルーは担当チームより4名選出。小学生は不可。男女問わず基本的なルールを理解されている方をお願い致します。やむを得ない場合のみ、中学生も可能とする。
- ・ボールパーソンは、小学生は不可とする。
- ・スカウティングのVTR撮影についてはスポッター類使用の場合と同等の理由により、本部棟からの撮影は禁止とする。(スタンドからの撮影は許可する)
- ・試合会場において、キャッチボールはフィールド敷地内のみ可能。それ以外は禁止とする。
- ・試合会場でのゴミ箱の使用は原則禁止とし、各自・各チームで管理をお願い致します。
- ・会場内へ動物の持ち込みは禁止致します。
- ・会場にて雷鳴が聞こえた場合は直ちにゲームを中断し、最後の雷鳴より30分間は競技を行ってはならない。
- ・競技中に緊急地震速報が流れた場合、直ちに競技を中断し、フィールド内への立ち入りを認め、安全確保に努める。

・試合設営（運営当番の役割）

- ①試合用具関係は遅くとも第1試合の30分前までに準備を完了させる。
- ②運営責任者は会場に入場した時と、必要な状況が起きた場合、及び大会役員の担当が終了した時点で本部に報告するようにお願い致します。
- ③全試合終了後に用具の後片付けをして頂きます
- ④全試合終了後には、スタンド及び周辺のゴミ拾いとゴミ処理をして頂きます。
- ⑤最終ゲーム用具並びにゴミ処理が済んだ時点で、チーム責任者と本部役員で確認できた場合解散と致します。

以上

チェスナットリーグ本部

2017年9月15日 改訂