

2026年度 ルール変更点 実施事項 案

※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。

□2026年度からルールについて 変更

2026年度 ルール改定

2026度は時間をコロナ禍以前に戻す

JrPWクラス	12分+2分正式計時	前後半	TO 各1回	HT 5分
PWクラス	6分×4Q	正式計時	TO 各3回	HT 6分 (1分プラス)
BTMクラス	8分×4Q	正式計時	TO 各3回	HT 8分

ポストシーズンのゲームは下記の通り試合時間を変更します。

・PWクラス

チェスナットボウルは 6分×4Q 正式計時 TO 3回 とする

・BTMクラス

チェスナットリーグ決勝戦（チェスナットリーグ代表決定戦）は10分×4Q
正式計時 TO 3回 とする。（変更無し）

※BTMクラスのゲーム1時間前までにチーム情報及びメンバー表交換時に試合時間を7分に申請を可能とし、決定後は本部と審判と両チームで共有すること。
またカテゴリーに関わらず、ゲーム中に状況が悪化した場合も本部、両チーム、レフリーの判断で時間短縮も可能とします。

・ポストシーズンゲームにおいてもリーグ戦同様に引分けの場合は抽選にて順位を確定する。

文言の変更

- ・【変更前】バンタムの年明け1月の日本選手権に向けて、関西中学連盟代表との試合の推薦チームは例年通り、勝率（同率の場合は順位決定ルール）とリーグ及びチーム代表者の推薦（順位決定ルールでも判定が難しい場合は事前に代表者会で調整とする）
- ・【変更後】日本中学選手権に向けて、関西中学連盟代表との代表決定戦出場チームの推薦チームは、例年通り、勝率（同率の場合は順位決定ルール）によって決定する。なお、推薦チームの対象は事前の代表者会議での申請により許可される。

○ランニングタイムの運用 点数

今年度は

JrPW、PWクラスは29点

BTMクラスは 35点差でランニングタイムへ移行とする。

(2026年スタンダード会議で検証実施)

○ランニングタイム時の計時の運用について

【従来】ランニングタイム移行時には、反則発生時・タイムアウト・レフリーストップ・タイムアウト以外は時計がとまらなかった。

【変更後】

⇒新たに得点が発生した場合は計時が止まることとする。なお次のスタートは次のプレーのスナップから計時開始とする。

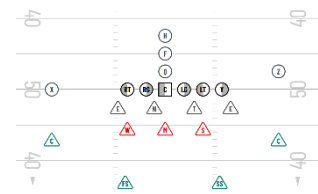
○JrPWクラス

守備体型（セット位置）の固定化について

【従来】PWクラスのプレーブックには 守備の体型が複数あった

【変更後】守備体型を固定することとする。（2026年試験運用 2027年度に決定する）

4-3（3-2）体型を基本とし、体型は変更しない。



○サイドラインコーチの制限 【新規】

試合中におけるサイドラインには登録されたコーチの他、サポートスタッフは最大10名程度としてください。またプレイヤーは防具またジャージの着用を義務とします。

OBや登録外スタッフは本部へ申請をいただき、クレデンシャル着用の徹底をお願いいたします。

○タッチダウン後（PAT）の得点について 変更 決定

【従来】

JrPWクラス、PWクラスはPATのキック成功 または タッチダウンした場合は2点となっていた。

【変更後】

2026年度より公式規則に則り、JrPWクラス、PWクラスにおいてもPATのキッ

ク成功の際は1点、プレー選択でタッチダウンの場合は2点とする。

(2026年 第2回代表者会議で合意)

○動画撮影に関する追加規定【追記】

フィールドでの動画撮影についてはスカウティングの観点から禁止としていた。

今シーズンよりSNS等での情報拡散を目的として、フィールドレベルでの動画撮影を認める。なお、相手チームエリアでの撮影は控えるべきである。

動画撮影者はカメラ撮影同様にリーグ公認のベストを着用することとする（オレンジ）

また写真撮影等でチームエリアから出ている場合、フィールド内への声かけは行わないように御協力ください。

□再確認事項

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問い合わせ致します～

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なら助け起こす

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。

○前年度からの継続

・キッキングについて（BTMクラス） ※JrPW、PWはキックオフは行わない。

原則として、キックオフは実施する前提とする。

やむを得ず、キックオフの免除を希望される場合は試合日1週間前までに本部（池野伸）及び相手チームへ案内を行うこと。なおキックオフの免除を受けたチームは安全面の観点よりそれを拒否することは出来ないこととする。

⇒キックオフ免除の場合は自陣40ヤードからの攻撃で開始することができる。（パント、FGは通常通り実施）

なお、キッキング免除の申請を行ったチームは不戦敗（0－1）とします。（交流戦を除く）

※また当日のチーム状況により、急遽キックオフを中止する場合は4者協議（当該チーム代表者、本部、審判）を実施の上で決定とする。

○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

- ・ランニングタイム 移行時にリードしているチームの攻撃は、パスプレー及びオープンプレーを禁止とし、実施した場合はロスオブダウンと5ヤードの罰則が与えられる。

注）→ランニングタイム後、パスで差が広がるケースが発生した為、POP WARNERリーグルールを参照し、プレーの限定を行う

○意図的なシフトを禁止とする。（PWクラス）

Peeweeクラスのプレーを簡素化し、選手の負担軽減を目的として 攻守におけるシフトを禁止とします。なお、セット時の体系間違いで移動が起きた場合は許可する。

なお、モーションは従来通りとします。

以上

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をお願い致します～
 - 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の基本理念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チームワーク、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んできました。

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をお願い致します～

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

2022年度よりチェスナットリーグ認定コーチの設定を行った。認定コーチはチェスナットリーグの理念や行動規範を理解し、チェスナットリーグ推奨のブロッキングを理解しているものとする。

認定コーチは以下のコーチング及び対応を実施することができる

- ・チームの代表として、保護者向けの説明
- ・試合中における選手への指示
- ・本部や審判団、他チームへの相談

なお、チェスナットリーグ本部は対象のコーチに規則違反があった場合、チェスナットリーグボードメンバーとの検証の上で認定を剥奪することができる。

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)

(POP WARNER Leagueより抜粋)

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。

しかしやむを得ず、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る。

(1) 現所属チームの代表者にご相談をする事が重要です。

(2) 現所属チームの代表者より移籍の了承を得る

(3) 現所属チームの代表者より移籍先の代表者に連絡をして頂き、承諾の旨を伝えて頂く。

※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。

(4) 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。

- ・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
マイティマイト (M/MITE)	小2以下		
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)	中1~中3	40kg~82kg	90kg
バンタム (BTM)	中1~中3	無制限	無制限

(2022年度改定)

各クラスにおける体重目安については、出場を禁止するものではなく、**最大体重を超えている選手については相手チームへ通達**の上、出場の際には両チーム間で安全性を確保するように努める。

ジュニアピーウィークラス 最大47kg

ピーウィークラス 最大61kg

ミゼットクラス 最大90kg

バンタムクラス 無制限

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。

バンタムクラス (Bantam class) (2022年度より)

- ・ 中学選手権への上場を前提としているクラス
出場選手の体重制限を設けませんが、『ブロックング時における留意点』を十分に理解した上でゲームを行う。

ミゼットクラス (Midget class) (2022年度より)

旧) 従来は小5~中2で認定体重を40kg~82kgのクラスとしていた

新) 主に交流戦を目的とするチーム。2022年度より中学1年~中学3年のカテゴリーとし、体重制限ルールに則ったクラスとする。基本的には過体重選手の出場は認められない。

やむを得ず、認定体重を超える選手が出場しなければならない場合は以下の手続きを行うこととする。

- ・ リーグ指定の書面を①本部 ②相手チーム へ提出すること

マイティマイトクラス(Mity Mite class) (2026年度より)

小学2年生以下とし、将来のチェスナットリーグを盛り立てるカテゴリー。

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	3点
引き分けた場合	1点
負けた場合	0点

【順位決定方法】

・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 該当チーム間が同点の場合はその該当チームの代表者間により抽選を実施し、代表チームを選出する。（2022年度改定）該当チームが複数の場合も同様に抽選で決定。

◆プレーオフ及びNext Stageへの出場権の決定方法について（バンタムクラス）

・第4Q終了時点で、同点の場合は引き分けとし、ゲーム終了とする。

試合終了後、両チームの代表者1名による抽選によって代表チームを選出する。

（2019年度 実施）

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。
- ・安全上の理由により、公式戦においてもヘルメットカバー(ガーディアン)の着用を認める。ただし、色についてはチームで統一している事。なお、着用は統一してなくても良いこととする。(2022年度)

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または合皮製のボールのいずれも使用を認める。（**追記**）
- ・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。
- ・対戦チーム同士の合意が、試合時間に先立って、審判長に報告されていることを条件として特別選抜試合においては試合球として、ゴム製ボールと皮革製ボールを交互に使用することができる
- ・特定のボールが試合用として使用できるか否かについては審判長の最終決定とする。
- ・**バンタムクラスはユースサイズの使用を認める。なおゲーム中に混在させてはならない。(2026年)**

5) プレーイング・フィールド

- ・ホームチームは、プレーイング・フィールド及び試合に必要な付帯物のすべてを整備する責任を負う。
- ・100×53 1/3ヤードの標準型プレーイング・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。ハーフタイムは5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
- ・チャンピオンシップ 6分×4Q 正式計時 タイムアウト 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（チャンピオンシップはその限りではない）
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
- ・チャンピオンシップ 10分×4Q 正式計時 タイムアウト 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
- ・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
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。

・試合時間

JrPWクラス	12分+2分正式計時	前後半	TO	各1回	HT 5分
PWクラス	6分×4Q	正式計時	TO	各3回	HT 6分
BTMクラス	8分×4Q	正式計時	TO	各3回	HT 8分

ポストシーズンのゲームは下記の通り試合時間を変更します。

・PWクラス

※BTMクラスのゲーム1時間前までにチーム情報及びメンバー表交換時に試合時間を7分に申請を可能とし、決定後は本部と審判と両チームで共有すること。
またカテゴリーに関わらず、ゲーム中に状況が悪化した場合も本部、両チーム、レフリーの判断で時間短縮も可能とします。

・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、タイムアウトは1回として、インジュリータイムアウト及び審判の判断により時計を止めることができる。

⇒JrPW、PWクラスは 29点

BTMクラスは **35点差でランニングタイム**へ移行とする。
(2026年度スタンダード会議で検証実施)

・ランニングタイム移行時の計時の開始について (2020年度 追加)

今年度よりランニングタイムの計時開始を次のシリーズの開始時とする。

1) TDで得点差が決定した場合でもPATは実施(時計は動かさない。)し、次シリーズより計時開始。→ 一応失点差がランキングに影響が出るためPATは実施。

計時が止まる場合 ⇒ レフリータイムアウトやインジュリータイムアウトの際には計時が止まる

新たに得点が発生した場合は計時が止まることとする。なお次のスタートは次のプレーのスナップから計時開始とする。

・キックオフの免除について

当該チームより免除の申請があった場合はキックオフを免除することを可能と致します。なお、キックオフの免除を申請した場合はリーグ戦上の勝敗は申請したチームの不戦敗となります(0-1)

○Peeweeクラスのキックオフの廃止(2022年度より実施)

・JrPeeweeクラス同様にキックオフを廃止する。

2022年度よりPeeweeクラスでのキックオフは安全上の理由により廃止とします。

プレーの開始は自陣40ヤードからスタートとします。

(セフティの場合も40ヤードより開始とする)

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。

※両チームの同意があれば、交流戦の場合でも公式戦同様のルールで適応可能とする。

8) 得点

タッチダウン・・・・・・・・・6点

タッチダウン後のプレーのキック成功の際は1点、プレー選択でタッチダウンの場合は2点とする。（2026年 第2回代表者会議で合意）

セイフティ・・・・・・・・2点

フィールドゴール・・・・・・・・3点

得点は公式競技規則にする。

- ・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、被害者たる相手チームが勝っている場合には、没収し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、勝敗を決す。

⇒2024年度はすべてのカテゴリーにおいて、25点差でランニングタイムへ移行する。

なお計時は自動的にランニングタイムとなり、開始は次のシリーズよりとする。

- ・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。
- ・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。
- ・キックオフを中止し、得点されたチームの自陣40ヤードから攻撃とする。（2019年代表者会議で決定）
- ・ランニングタイム 移行時にリードしているチームの攻撃は、パスプレー及びオープンプレーを禁止とし、実施した場合はロスオブダウンと5ヤードの罰則が与えられる。
注）→ランニングタイム後、パスで差が広がるケースが発生した為、POP WARNERリーグルールを参照し、プレーの限定を行う

・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に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接地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）

○ステファームの取扱いについて

プレー中に頭部へのステファームは禁止とする。またステファームによって、キャリアーが相手選手に触れた手がタッチされた場合、ボールデッドとする。（2022年採用）
※ステファーム：キャリアーが相手選手から逃れる為に手を張って妨害する行為

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の取扱い

公式規則に定めるパーソナルファウルの反則を犯したプレーヤーは最低1ダウンプレーを離れなければならない。

当該プレーヤーはチームの責任者が当該プレーヤーに公式規則の趣旨を説明し再発の可能性がないことを保証できる状態になった時にゲームに復帰することができる。

（敢えて資格没収という表現は避けており、公式規則に定める資格没収の反が発生した場合は、その規則を優先させる。）審判部と本部で検討（2018年7月14日の審判講習会で検討）

・ 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。

・ ターゲティング及び無防備なプレーヤーへ強力な接触、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。

※「ターゲティング」とは正当なタックル、正当なブロック、あるいはボールに対してプレーをするという行為を逸脱して、強力な接触をして相手を痛めつけようとする行為を意味する。（公式規則解説書より抜粋）

※無防備なプレーヤーとはボールを投げようとしている選手やその直後の選手やパスキャッチをしようとしている選手、ボールをキックしようとしている選手、キックをレシーブしようとしている選手、グラウンドに倒れている選手、プレーから明らかに離れている選手、死角からブロックを受ける選手、明らかにプレーをあきらめた選手、スライディングしている選手の事。これらの選手へ強力な接触を行う事は禁止する。（2019年度追記）

※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。

・首から上でのコンタクトを禁止とする(2021年7月合意)

2021度よりコーチングにおいて、首から上を使ってコンタクトを行う事を禁止とする。試合中、明らかに頭部を接触させるような行為が見受けられた場合、サイドラインでの指導の対象とする。

- 例) ・相手をブロックする際に手を前方に出さずにブロックする行為
・タッチをする際に相手に対して、頭部をぶつけてタッチする行為
・ボールをキャリアーする選手が頭を下げ、相手に突入する行為
・キックオフカバーチームがプレー中に頭部からコンタクトしにいく行為
など、その他プレー中に審判団が判断した場合

1 1) 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。

1 2) カテゴリー別競技ルール

各クラスのルールについてはフットボール協会ルールに準ずるが小学生・中学生を指導するに当たり、指導者が安全に最大限配慮し、モラルを持って指導することを求める。

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。
- ・シフト及びモーションなどは禁止とする。(2018年代表者会議で決定)

◆オフェンスルール

- ・QBを除く2RBs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、QBを除く2RBs体形とし、基本プレーは11人制に沿ったものとする。

◆ディフェンスルール

- ・オフィシャルルールブックに則り、守備一体型及びアライメントの変更も禁止とする。

・ディフェンス体形は2セーフティ（4DBs） 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セーフティ 3－2を基本とし、BOX内は最大5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はこの人数に含めない。

（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

ピーウィー（PEEWEE）クラス ルール

☆11人制ルール

・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は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

・少なくとも5人のラインマンは50番代から70番代のユニフォームを着用すること。

・アンバランス体形は禁止とする。

・意図的なシフトを禁止とする。(PWクラス)

Peeweeクラスのプレーを簡素化し、選手の負担軽減を目的として、攻守におけるシフトを禁止とします。ただし、モーションについては可能とします。なお、セット時の体系間違いで移動が起きた場合は許可する。(2022年度) 罰則施行は行わず、コーチのモラル違反として本部で検証いたします。

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

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。

- ・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。

・ディフェンスの作戦の制限 (守備ラインスタンツ制限)

Peeweeクラスにおいて守備ラインの複雑なスタンツ（隣り合う選手が交差したり、DROPしたりすること）を禁止とする。

→スタンツの多様化によってオフェンスラインのブロッキングスキームを複雑化させることを防ぐため。罰則施行は行わず、コーチのモラル違反として本部でビデオ検証いたします。

◆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。

(2022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

☆8人制ルール

基本的には11人制のルールに準ずるものとする。

- ・ 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

- ・ 8人制の場合はc、両gを固定すること。
- ・ バックスは4人以上いてはならない。
- ・ 少なくとも3人のラインマンは50番代から70番代のユニフォームを着用すること。
- ・ アンバランス体形は禁止とする。
- ・ 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

◆ディフェンスルール

- ・ スクリメージライン上に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3名とする。

- ・ 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。

（2022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3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

バンタム（Bantam）クラス ルール

○中学生（BTM）のカテゴリーの変更（2022年度）

バンタムクラス（Bantam Class）

- ・ 中学選手権への出場を前提としているクラス
出場選手の体重制限を設けないが、過体重選手への制限ルールは適用とする。

ミゼットクラス（Midget class）

旧）従来は小5～中2で認定体重を40kg～82kgのクラスとしていました

新）2022年度より中学1年～中学3年のカテゴリーとし、体重制限ルールに則ったクラスとする。基本的には過体重選手の出場はできない。

- ・ 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

- ・ 少なくとも5人のラインマンは50番代から70番代のユニフォームを着用すること。
フットボール協会規約に準ずる

◆ディフェンスルール

☆ラッシュルール

ラッシュの定義⇒スナップと同時にニュートラルゾーンに侵入する行為

- ・ スナップと同時にニュートラルゾーンに侵入できる選手（以下 ラッシュできる選手）は最大6名のダウンラインメンとし、3ポイントまたは4ポイントでセットする事とする。（ニュートラルゾーン上の人数制限は行わない）
- ・ ラッシュできる選手は必ず横並びでセットし、ラッシュできる選手間に2ポイントセットの選手を置くことはできない。
- ・ ラッシュできる選手はスクリメージにセットし、ニュートラルゾーンより1ヤード以上離れた位置にセットしてはならない。
- ・ 3ポイントまたは4ポイントでセットする選手は1秒以上静止しなくてはならない。
（入る直前に3ポイントまたは4ポイントでセットして入ることを禁止する。安全配慮のため。）
- ・ スクリメージライン上でスタンディングセットの場合はニュートラルゾーンに侵入することはできない。

☆ブリッツルール

ブリッツの定義⇒ニュートラルゾーンから3ヤード以上の位置にセットしている選手がニュートラルゾーンへ侵入する行為

- ・ 2列目以降の選手（ニュートラルゾーンから3ヤード以上にセットしている選手）が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）。
- ・ あきらかなパスプレーの際において、2列目以降の選手がニュートラルゾーンへ侵入する行為を禁止する（ディレイ・ブリッツの禁止）（不正なブリッツの反則）
※プレビアススポットより1回目5ヤード、2回目以降15ヤードの罰則とする。

※プレーアクションパスの場合は進入可能とする。

- ・スナッパーから最初にボールを受けたプレーヤーがタックルボックスから離れた場合、またはその他のプレーヤーへハンドオフ、バックワードパスが行われた際、またはフェイクなど動作が行われた場合は解除される。
- ・パントリターン・フィールドゴールラッシュ時は上記のルールと同様に最大6人までラッシュが可能とする。
- ・フリーキック時のレシーブ側が2人以上のメンバーでキャリアを守るためのブロック目的で故意にウエッジを形成することを禁止する。
- ・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6人までラッシュが可能とする。

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ー参加者及びパフォーマンsgループに適用するものとする。

◆チーム指導者

- ・チアーのヘッドコーチは20歳以上が望ましい
- ・デモンストレーターはチアー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、またはそのチアー志願者が身体的に適しており、またチアー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

- ・チアーチームは、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。
- ・演技の順番はメインスタンド側から行うことを原則とする。

◆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あついは、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。

⑥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いてのコーチ・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。

⑦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。
- ・試合会場でのごみ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。
- ・試合会場内は全面禁煙と致します。（2018年決定）
- ・スタンド通路での撮影及び観戦の禁止と致します。（2018年再徹底）

○サイドラインコーチの制限 【新規】

試合中におけるサイドラインには登録されたコーチの他、サポートスタッフは

最大10名程度としてください。またプレイヤーは防具またジャージの着用を義務とします。

OBや登録外スタッフは本部へ申請をいただき、クレデンシャル着用の徹底をお願いいたします。

・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。

・SNS等を使用したライブ配信について

2021年度より有無観客、無観客に関わらず各チームの責任において、SNS等を介して試合をライブ配信することを許可する。(2021年7月代表者会議で試験導入)

なお、放映にあたっては以下の条件を満たす場合のみ行えるものとする。

- ・相手チーム(代表者)との合意を得るものとする。(URLの共有も含む)
- ・放映する際は必ず本部へ報告をすること。
- ・男女問わず、子供を撮影するため、表情が認識できる程の距離での撮影は留意すること。
- ・その他、配慮の欠ける行為が見受けられた場合は、当該チームの撮影一切を禁止します。

以上
チェスナットリーグ本部
2026年7月18日 改訂

