

実技「リーグ戦1-② 5対5のゲーム」～10通りの作戦を使う～

2回目のリーグ戦です。欠席者もいるのですが、今回も10通りの作戦を一通り行うことから始めます。前回に使用しなかった作戦をまず、使用してください。(一度使った作戦は全て行うまで使えないということになります。) フラフト通信に、前回のデータを載せました。グループによって、ラン中心、パス中心が分かれています。一通り10通りの作戦を使って、どれが有効なのかを確かめてください。(成功した作戦の番号も表に示してあります。)

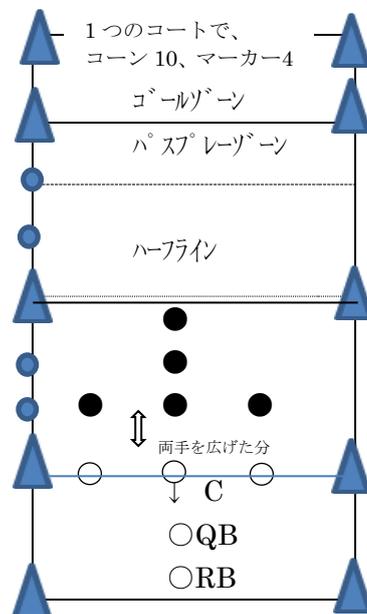
新ルールの確認

【ルールの変更点】

- ①10通りの作戦を全て使う
- ②ディフェンスフォーメーションは鏡の形
- ③QBサックは後列のみ
- ④ランプレイで倒れたら、パス失敗と同じ扱いになる。(元の位置からの攻撃)

【得点】

- ・タッチダウン6点、(ファーストダウン1点)
- ・エキストラポイント
(5ヤード・1点、10ヤード・2点)1点ポイントからは、パスプレイのみ。
- ・セーフティー・2点、インターセプト後のタッチダウン・2点
- ・明らかなラフプレイ(審判が判断)、10秒ルール⇒5mの後退になります。
- ・ハドルの時間オーバー(1分ルール)⇒1回の攻撃を失う。



5:5のゲーム 二次リーグ戦—1

＜オフェンス＞

・作戦リーダーが立てた方針でゲームを進める。・フォーメーションとポジションの確認とその練習。

＜ディフェンス＞

鏡の形になるが、すぐに守りのフォーメーションに並ぶ。

＜審判のチーム＞

今日の対戦相手とコート

対戦相手・コートと審判班

1コート	2コート
5班 対 1班 (審判 2班)	6班 対 3班 (審判 4班)
5班 対 2班 (審判 1班)	4班 対 6班 (審判 3班)

◎第1試合 対 () 班 勝 分 負		() 対 ()	
攻撃	ラン パス	ファーストダウン: フ タッチダウン: タ エキストラポイント: エ インターセプト: イ	得点
攻撃回数	作戦番号	作戦	成否
1	1	① ラ	◎ ×
2	2	④ パ	◎ ×
3	3	⑦ パ	◎ × フ
4	4	⑤ ラ	◎ ×
5	5	⑥ パ	◎ × タ 6
6	6	② ラ	◎ × エ1 1
7			イ 0
8	1	③ ラ	◎ ×
9	2	⑧ パ	◎ ×
10	3	⑨ パ	◎ ×
11	1	⑩ パ	◎ ×
12	2	② ラ	◎ ×
13	3	③ パ	◎ × タ 6
14	4	⑤ ラ	◎ × エ2 0
15	1	① ラ	◎ ×
16	2	⑧ パ	◎ ×
17	3	④ パ	◎ ×
18			◎ ×
19			◎ ×
20			◎ ×

計17点

・インターセプトは、したグループが得点記入
・連続した攻撃ごとに太線で区切る。

＜記入上の注意点＞

- ・ハンドオフ、ピッチ、ランは全てランプレイ
- ・競パスがあるとパスプレーになる。

←ファーストダウンを取る

←2回目でタッチダウン

←エキストラポイントで1点

←インターセプトで攻撃権を得る。

(※インターセプトでタッチダウンしたら2点が入る)

←3回の攻撃でファーストダウンが取れず。

←メンバー全ての作戦(10通り)が終了

←再び作戦の選択

←3回目でタッチダウン。

←エキストラポイントで2点失敗

←試合終了

＜審判の班の役割＞

- 審判・計時 (1人) リーダー
- 線審 (2人) スクリーンラインに立つ
- 記録 (2人) 記録用紙に記入

※コミュニケーション HowTo 「第4の恐怖」