

## 19. 포워드 패스와 패스 인터피어런스(Pass Interference)

2022.05.25.(오판동)

### 1] 정의

- 포워드 패스(Forward pass)란 던져진 볼이 지면, 선수, 심판, 기타의 것에 처음 닿은 지점이 패스를 한 지점보다 앞일 때 포워드패스라 한다.
  - 볼을 컨트롤한 상태에서 의도적 전방 손 움직임은 선수가 확실히 제구력을 가지고 볼을 자기 몸으로 가져오기 시작하지 않는 한 포워드패스의 시작임.
  - (터치) 포워드패스/킥 시 볼에 터치되었는지 의문시 터치되지 않은 것으로 봄
- 캐치 가능한 포워드 패스란 볼이 NZ를 넘어 볼을 캐치할 합리적인 기회를 가진 유자격 리시버에게 던져진, 누구에게도 터치되지 않은 정당한 포워드패스
  - ※ 포워드패스 시도에서 펌블인지 패스인지 의문시 포워드패스로 취급한다.

### 2] 관련 규칙(Rule) 내용

- 뉴트럴 존을 넘은 경우
  - (패스) 정당한 포워드패스가 최초로 터치된 곳이 NZ를 넘어선 위치의 지면, 선수, 심판, 기타의 것일 경우에는 그 패스가 NZ를 넘었다고 본다.
  - (선수) 그 선수의 신체 전부가 NZ를 넘었을 경우 NZ를 넘은 것이다.
- 부정한 포워드패스
  - 볼을 놓을 때 신체 전부가 NZ를 넘은 A팀 선수가 던진 경우
  - B팀 선수에 의해 던져진 경우
  - 다운 중 팀 확보 변경 후에 던져진 경우
  - 동일 다운 중 두 번째의 포워드패스
  - 패서가 시간을 벌기 위해 곧장 지면에 볼을 던진 경우:
    - 볼이 지면에 닿은 후에 던진 경우
    - 스냅된 볼을 가지고 즉시 패스를 던지지 않은 경우
  - 패서가 시간을 절약하려고 A팀 유자격 리시버가 없는 곳에 던진 경우
  - 패서가 거리손실을 피하려고 A팀 유자격 리시버가 없는 곳에 던진 경우
- ※ [예외] 태클박스 바깥에 있거나 있었던 패서가 NZ이나 NZ를 넘겨 또는 넘은 지점에 떨어지는 볼을 던진 경우는 반칙이 아님
- 정당한 포워드패스에 터치할 자격
  - 유자격리시버의 규칙은 정당한 포워드패스가 던져진 다운에만 적용된다.
  - B팀의 모든 선수는 패스에 터치/캐치할 수 있는 자격이 있다.
  - 유자격 선수는 아웃오브바운즈되면 자격을 잃는다.

- 볼이 스냅될 때, 아래의 A팀 선수가 **유자격 리시버**이다.
  - ▶ 스크림지라인 양 끝에 위치하고, 50~79 이외의 번호를 착용한 라인맨
  - ▶ 50~79 이외 번호를 착용한 백
- B팀 선수나 심판이 **정당한 포워드패스에 터치**했을 때, 모든 선수는 유자격 리시버가 된다.
  - ※ 다운 중 OoB 되었다가 다시 인바운즈로 돌아온 공격팀 선수는 상대방/심판에 볼이 터치될 때까지 필드오브폴이/엔드존/공중에서 정당한 포워드패스에 터치할 수 없다.
- (패스 실패) 공중에서 캐치하여 내려올 때 경계선이나 그 외측에 처음 착지하면 패스 실패이다.
- (다운필드 침입) 패스 무자격 리시버인 선수는 패서가 NZ를 넘은 **정당한 포워드패스를 던질 때까지 NZ에서 3야드를 넘은 위치에** 있으면 반칙이다.
  - 단, 패서가 정당하게 볼을 멀리 던지고 그 볼이 사이드라인 근처 또는 그 너머로 지면에 닿은 경우에는 반칙이 아니다.

### ③ 패스 인터피어런스

- **정당한 포워드패스가 NZ를 넘은** 다운 중에는 볼이 스냅되고 난 후부터 볼이 어느 쪽 팀의 선수나 심판에 터치될 때까지 A/B팀 선수의 **부정한 접촉 금지**
- (OPI) NZ를 넘은 **정당한 포워드패스 플레이** 중에, NZ를 넘어선 위치에서 A팀 선수가 B팀 선수를 방해하는 접촉

※ 아래는 **OPI가 아니다.**

- ▶ 스냅 후 NZ를 넘어 1y 이내에서 **상대에 접촉**하고 NZ으로부터 3y를 넘지 않는 **지점까지 A팀 무자격 리시버의 접촉**
- ▶ 2명 이상의 유자격 선수가 **동시에** 그리고 **상대를 방해할 의도없이** 패스된 볼에 손을 뻗거나, 캐치 또는 배팅하려 했을 때
- ▶ 패스가 공중에 있고 2명 이상의 유자격 선수가 패스를 받거나 인터셉트할 수 있는 지역에 있고, 그 지역의 공격팀 선수가 상대방을 방해하였으나 **패스가 캐치가 불가능한 경우**

- (DPI) NZ를 넘어선 위치에서 상대방 유자격 선수를 방해할 의도가 명백하고, 상대방이 캐치가 가능한 포워드 패스를 받을 기회를 막는 접촉

※ 아래는 **DPI가 아니다.**









- ▶ 스냅 후 상대 선수가 즉각적으로 돌격하여 **NZ를 넘은 1y 이내에서의 접촉**
- ▶ 2명 이상의 유자격 선수가 **동시에** 그리고 **상대를 방해할 의도없이** 패스된 볼에 손을 뻗거나, 캐치 또는 배팅하려 했을 때
- ▶ B팀 선수가 **패스가 던져지기 전에** 정당하게 상대에 접촉한 경우
- ▶ 스크림지킥 포메이션에서 A팀의 킥어가 될 가능성이 있는 선수가 킥하는 척하다가 높게 멀리 볼을 던질 플레이서 B팀 선수에 의한 접촉 발생

#### ○ 패스 인터피어런스 요약

- 양 팀 선수는 NZ 후방에서는 정당하게 방해 가능
- 패스가 터치된 후에는 NZ를 넘은 지점에서든 정당하게 방해 가능
- 수비선수는 캐치가능한 포워드패스를 리시브할 수 있는 위치에 있지 않은 상대와는 정당하게 접촉 가능
- 패스인터피어런스는 정당한 포워드패스가 NZ를 넘은 다운에서만 적용됨
- 방해의 요건은 신체의 접촉이다.
- 패스가 인바운즈의 선수나 심판에 터치된 후에는 적용되지 않음

#### 4 발생 가능한 상황

- (A.R.) 태클박스 안쪽에 있는 쿼터백 A10이 거리 손실을 피하려고 고의적으로 A팀의 유자격 리시버가 없는 구역에 포워드패스를 던져 실패하였다.  
☞ 인텐셔널 그라운드링. 반칙 지점에서 로스 오브 다운
- (A.R.) 샷건 포메이션에서 스냅된 볼이 쿼터백 A12의 머리 위를 넘어갔다. A12는 볼을 리커버하여 즉시 전방의 지면을 향해 던졌다. ☞ 부정확한 포워드패스로 인텐셔널 그라운드링. 반칙 지점에서 로스 오브 다운
- (A.R.) 전반/후반의 종료 직전의 3번째 다운에서 A1이 스냅을 머프하였다. A1 또는 A4가 머프된 볼을 캐치하여 즉시 전방의 지면에 던졌다. ☞ 정당한 플레이
- (A.R.) A-40에서 3<sup>rd</sup> 다운에 5야드. QB A12는 패스 하려고 포켓으로 드롭백했다. 수비수의 러시가 심한 상태에서 백 A22에게 백워드패스를 하였고, 그는 볼을 가지고 태클박스 밖으로 나갔다. 태클당하기 직전 A22는 A-35에서 포워드패스를 했고, 볼은 뉴터럴존을 넘어 가장 가까이 있는 A팀 유자격 리시버에서 20야드 떨어진 구역에 떨어졌다.  
☞ 인텐셔널 그라운드링. 로스 오브 다운.
- (A.R.) 유자격 A88은 스스로 아웃오브바운즈에 나간 후 인바운즈로 돌아와 최초로 정당한 포워드패스에 터치하였다. A88에 의한 터치는 B팀의 엔드존에서 일어났다. ☞ 부정확한 터치. 로스 오브 다운.
- (A.R.) 공중의 A80이 A-30에서 정당한 포워드패스를 리시브하였다. 아직 공중에 있는 동안 그는 B40에 태클당해 A-34까지 옮겨져 그곳에서 쓰러졌다. ☞ A-34에서 A팀의 볼
- (A.R.) 유자격인 A89는 인바운즈에서 공중에 있는 동안 포워드패스에 터치하였는데, 그는 볼을 밀어서 (a) 유자격 리시버 A80이 패스를 캐치하였다. (b) B27이 패스를 인터셉트하였다. ☞ (a)/(b) 모두 라이브 상태

- (A.R.) 유자격인 A80이 사이드라인 부근의 공중에서 정당한 포워드패스를 리시브하였다. 그가 필드오브플레이를 향해 지면에 내려올 때, 그의 발끝은 (a) 그가 아웃오브바운즈에 넘어지기 전에 인바운즈 지면을 확실하게 끌며 접촉하였다. (b) 인바운즈의 지면에 터치하고 그곳에서 연속된 움직임으로 발꿈치가 사이드라인에 닿았다. 두 경우 모두 볼의 컨트롤을 확실하게 유지하였다.  (a) 패스 성공. (b) 패스 실패.
- (A.R.) A-6에서 3번째 다운에 남은 거리는 9야드. A1은 자기 엔드존에서 2번째의 포워드패스를 던졌다. B2가 인터셉트하여 A-20에서 쓰러졌다.  
 B팀은 벌칙의 수락에 의한 **세이프티** 또는 플레이의 결과, 즉 A-20에서 볼을 가져 **퍼스트다운**을 할 수 있다.
- (A.R.) 와이드 리시버 A83은 가장 가까운 인테리어 라인맨으로부터 10야드 떨어진 곳에서 필드 중앙을 향하여 비스듬히 달리고 있다. 볼이 던져지기 전에 백 B1이 A83을 정당하게 블록하여 그를 넘어뜨렸다.  
 허리 아래의 블록이 아니라면 **정당하다**.
- (A.R.) 볼이 던져지기 전에 와이드 리시버 A88은 4야드 전진하여 B1의 정면으로 이동하였다. 이 지점에서 B1은 A88을 밀었고, 그 후 A88은 양손을 사용해 B1과 접촉했다.  정당한 포워드패스가 뉴트럴존을 넘었다면 A팀의 **공격팀 패스 인터피어런스** 반칙.
- (A.R.) A88과 B2는 볼이 던져지기 전 또는 던져진 후 거리를 두지 않고 달리고 있다. A88이나 B2의 한쪽 또는 양쪽이 발이 꼬여 넘어졌다. 두 선수 모두 고의로 발을 걸지는 않았다.  **반칙이 아니다**.
- (A.R.) 패스가 던져지기 전, 와이드리시버 A88과 수비팀의 B1은 뉴트럴존을 넘어 15야드 떨어진 곳에서 어깨를 나란히 하면서 달리고 있다. A88은 사이드라인 측에 있고 B1은 해시마크 쪽이었다. A88은 안쪽 코스로 바꾸려 하였으나 B1이 움직이지 않아 A88이 B1에 충돌하였다.  
 볼이 던져지지 않았으므로 **반칙이 아니다**.
- (A.R.) 와이드리시버 A88과 수비팀의 B1은 뉴트럴존을 넘어 15야드 떨어진 곳에서 어깨를 나란히 하면서 달리고 있다. A88은 사이드라인 측에 있고 B1은 해시마크 쪽이었다. 정당한 포워드패스는 골포스트를 향해 던져졌다. 볼이 공중에 있는 동안에 A88이 캐치 가능한 포워드패스를 향하여 안쪽 방향으로 코스를 바꿨다. B1은 코스를 바꾸지 않고 패스를 향하려 하지 않았다. A88은 B1과 충돌하였다.  **DPI**
- (A.R.) 무자격인 라인맨 A70은 뉴트럴존을 3야드 이상 넘었으나 상대와 접촉은 없었다. A70은 바깥으로 원을 그리다가 A10이 뉴트럴존을 넘는 정당한 포워드패스를 던지기 전에 다시 뉴트럴존 후방으로 돌아왔다.  
 무자격선수의 **다운필드 침입**.