REGOLAMENTO DI GIOCO
ARENA FOOTBALL F8

Sommario

Le Regole del Football 8 vs 8	pag. 2
Variazioni alla	
Regola 1 - II Gioco, Campo, Palla ed Equipaggiamento	pag. 3
Regola 2 - Definizioni	pag. 4
Regola 3 – Periodi, Fattori del Tempo, Sostituzioni	pag. 5
Regola 5 - Serie dei Down, Line to gain	pag. 6
Regola 6 – Calci	pag. 7
Regola 7 - Effettuare lo Snap e Lanciare la Palla	pag. 10
Regola 8 – Segnature	pag. 10
Regola 9 - Comportamento dei Giocatori	pag. 12
Regola 10 - Applicazione delle Penalità	pag. 13
Appendice D	pag. 22
Diagramma del Campo	

Le Regole del Football 8 vs 8

Il seguente regolamento è basato sul regolamento adottato da FIDAF per il Tackle Football in Italia (NdR a sua volta derivato da quello NCAA e approvato da IAFL).

Solamente le modifiche, variazioni e/o integrazioni più importanti o specifiche della specialità ad 8 giocatori., sono qui esplicitamente inserite e regolamentate.

Per tutte le informazioni non contenute in questo documento (ad esempio le dimensioni della palla), si dovrà fare riferimento al Regolamento del Tackle Football (ad esempio Regola 1--∗3--∗1).
Coaches ed ufficiali di gara devono conoscere anche il Regolamento del Tackle Football.

Il referee prenderà le sue decisioni utilizzando le regole del Tackle Football quando si verifichino situazioni non previste e/o normate specificamente dal presente Regolamento.

La struttura di questo Regolamento segue quella del Tackle Football ma, in alcuni casi, contenuti e numerazione potrebbero non essere corrispondenti.

Variazioni

Le dimensioni del campo possono essere variate in relazione al terreno di gioco ed all'età dei partecipanti.
La lunghezza del campo (escluse le end zones) potrà andare da un minimo di 45 metri sino ad un massimo di 60 metri.
Le end zone potranno essere accorciate sino ad un minimo di 8 metri.
La larghezza può essere ridotta ad un minimo di 30 metri od estesa ad un massimo di 40 metri.

È possibile ridurre lunghezza e/o larghezza e/o le end zone o estendere lunghezza e/o larghezza.
Secondo le istruzioni nell'Allegato D.
Le segnature obbligatorie sono le side lines, le goal lines, le end lines, la linea di metà campo e la linea dei 3 e dei 5 metri per le trasformazioni, la linea di touchback e di calcio d'inizio.

I piloncini o i coni piatti sono solo raccomandati.

Il tabellone dei punteggi è solo raccomandato.
Il numero minimo di giocatori delle squadre a roster è 13

La palla di gioco può non essere in pelle naturale.
Il tempo di gioco può essere variato in relazione alla competizione o all'età dei partecipanti.
I timeout possono essere variati in relazione alla competizione o all'età dei partecipanti.
Tutte le altre regole sono regole di condotta e non possono essere modificate.

REGOLA 1. Il Gioco, Campo, Palla ed Equipaggiamento

SEZIONE 1. Il Gioco

Articolo 1. a. – Il football viene giocato tra due squadre composte da non più di 8 (otto) giocatori ciascuna.

b. Una squadra può giocare legalmente con meno di 8 giocatori, ma commette un fallo per formazione illegale se non soddisfa i seguenti requisiti:

1. quando la palla viene calciata con un free kick, almeno tre giocatori della squadra che effettua il calcio (A), devono trovarsi schierati su uno dei lati del kicker (regola 6-1-2-c-3);
2. in ogni scrimmage down allo snap, la squadra A (attacco) dovrà schierare non più di quattro giocatori nel backfield

Articolo 5. Ciascuna squadra indicherà al referee non più di 2 giocatori come suoi capitani in campo.
Un giocatore per volta potrà parlare a nome della sua squadra in ogni interazione con gli arbitri.

REGOLA 1 Sezione 2 – Il campo

Articolo 1. Il campo è un'area rettangolare le cui dimensioni, linee, pali e piloncini sono indicati nell'appendice D.

(applicabile in toto con le variazioni sintetizzate nei diagrammi del campo)

Articolo 7 – Down Marker
Il Down Marker (box) ufficiale sarà utilizzato all'esterno della linea laterale, se possibile sul lato del campo opposto al press box.
(nella specialità di Tackle Football 8 vs 8 IAAFL non è prevista la presenza e l'uso della catena)

REGOLA 2. Sezione 3 – Bloccare

Articolo 6.a.
La free-blocking zone + un rettangolo centrato sull'uomo di linea mediano della formazione d'attacco e che si estende per **tre metri** lateralmente e **tre metri** longitudinalmente in entrambe le direzioni (si veda appendice D).

b. La free-blocking zone cessa di esistere quando la palla esce da quest'area.

R 2 Sezione 12 – Linee
Articoli 6, 7 e 8: Non applicabili. (vedere appendice D)

SEZIONE 16. Calci, Calciare la Palla
NON E' PREVISTO IL FIELD GOAL

R 2 Sezione 25 – Punti
Articolo 10. Non applicabile

R 2 Sezione 29 – dispositivi di cronometraggio
Articolo 2. Non applicabile

R 2 Sezione 33 – Principio del Tre-e-Uno
Non applicabile (vedere appendice D)

SEZIONE 34. Tackle Box
Articolo 1. a. La tackle box è un'area rettangolare compresa fra la neutral zone, due linee parallele alla sideline a **tre metri** dallo snapper e la end line della Squadra A. (Si veda Appendice D)
b. La tackle box cessa di esistere quando la palla esce dalla tackle box stessa.

Regola 3 – Periodi, Fattori del tempo e Sostituzioni

Sezione 1 – Inizio di ciascun periodo

Articolo 3. b. 1
le parole: "… delle 25 yard difensive degli" sono sostituite dalle parole: "della Target Line n. 1 difesa dagli"

Articolo 3. d (Tempi supplementari)
le parole: "… delle 25 yard" sono sostituire dalle parole: "della Target Line " .

Articolo 3. e (Serie di possesso)
Cancellate le parole: "o non riesca a guadagnare un nuovo primo down. ";
le parole "e 10" sono sostituire dalle parole: "tentativo" .

Sezione 2 – Tempo di Gioco e Intervalli

Articolo 1. La normale durata totale di una partita sarà di 60 (sessanta) minuti, divisi in quattro periodi di 15 minuti ognuno, con un minuto di intervallo tra il primo e il secondo periodo (primo tempo) e tra il terzo e il quarto periodo (secondo tempo).

Sezione 5 – Sostituzioni

Articolo 3.a e b.
Sostituire il numero dei giocatori (11) con "8".

<u>Regola 5 – Serie dei Down, Line go Gain</u>

“sulla Target Line” s’intende quella nella direzione della Goal line avversaria;

Line to gain
Articolo 2. a. La line to gain per una serie sarà stabilità dalla Target Line successiva nella direzione del campo della squadra B.
Se non vi sono altre Target Lines, la Goal Line della squadra B (difesa) diventa la line to gain.
b. La line to gain è stabilità quando la palla è resa “ready for play” prima del primo down di una nuova serie.

Massimo avanzamento
Articolo 3. b. e c. Non applicabili.

<u>Sezione 2. Down e possesso dopo una Penalità</u>
In tutta la sezione sostituire alle parole “ line to gain” le parole “ target line” da intendersi, come nel testo originale, come obiettivo delle serie di downs.
(esempio:
Penalità che risulta in una nuova Serie.
Articolo 2. Si ha una nuova serie con una nuova **target line:**
Dopo una penalità che lascia la palla in possesso della squadra A oltre la sua **target line**.

Fallo tra le Serie.
Articolo 7. a. La penalità per qualsiasi fallo a palla morta (inclusi falli a palla viva penalizzati come falli a palla morta) che avviene dopo la fine di una serie e prima che la palla sia ready for play, sarà applicata prima che sia stabilita la **target line**.

La penalità per qualsiasi fallo a palla morta che accade dopo che la palla è ready for play, sarà applicata dopo che la **target line** è stata stabilita. (A.R. 5-2-7:I-V)

Regola 6 - Calci

In generale, qualunque regola o riferimento al "place kick" (field goal o try) è da considerarsi inefficace e inapplicabile.

Il calcio d'allontanamento (Punt) o Scrimmage kick, è consentito soltanto al quarto tentativo di una serie e soltanto se la squadra A si trova entro la metà del campo. (procedura illegale)

SEZIONE 1. Free Kick

Restraining Line

ARTICOLO 1. Per qualunque formazione di free kick, la restraining line del kicking team sarà la linea che passa attraverso il punto più avanzato da cui sarà calciata la palla, e la restraining line del receiving team sarà la Target line posta almeno 10 metri oltre quel punto.
A meno che la palla sia stata riposizionata a seguito dell'applicazione di una penalità, la restraining line per il kicking team di un kickoff nonché per un free kick dopo una Safety sarà la linea posta a 5 metri dalla propria Goal line.

Formazione per un Free Kick
ARTICOLO 2.
….
b. Dopo che la palla viene dichiarata ready for play, tutti i giocatori del kicking team, tranne il kicker, devono essere a non più di cinque metri dietro la loro restraining line. Un giocatore soddisfa questa regola quando un suo piede è sulla o oltre alla linea posta 5 metri dietro la restraining line (ossia sulla Goal Line della squadra A).
Se un giocatore è a più di cinque metri dietro la restraining line e qualsiasi altro giocatore calcia la palla, si commette un fallo.

c. Quando la palla è calciata
3. Ci devono essere almeno tre giocatori della Squadra A ad ogni lato del kicker.

4. Dopo una safety, quando si usa un punt oppure un drop kick, la palla potrà essere calciata da dietro alla restraining line del kicking team. Se viene applicata una penalità dal punto precedente per un fallo a palla viva, l'applicazione è dalla linea dei 5 metri, a meno che la restraining line del kicking team sia stata riposizionata a causa di una penalità precedente.

Tocco e Recupero di un Free Kick
ARTICOLO 3.
…
b. Ogni altro tocco della Squadra A è un tocco illegale, una violazione che, quando la palla diventa morta, dà al receiving team il privilegio di avere il possesso della palla dalla prima Target Line arretrata rispetto al punto della violazione.

Free Kick Fermo in Campo
ARTICOLO 5. Se un free kick si ferma in campo e nessun giocatore tenta di impossessarsene, la palla viene dichiarata morta e appartiene al receiving team sulla Target Line arretrata rispetto al punto di palla morta.

Free Kick Ricevuto oppure Recuperato

ARTICOLO 6. a. Se un free kick è ricevuto oppure recuperato da un giocatore del receiving team, la palla viene dichiarata morta.
Se ricevuta oppure recuperata da un giocatore del kicking team, la palla diventa morta. La palla appartiene al receiving team sulla Target Line arretrata rispetto al punto di palla morta, a meno che il kicking team sia in legale possesso della palla nel momento in cui questa viene dichiarata morta. Nell'ultimo caso la palla appartiene al kicking team .

SEZIONE 2. Free kick Fuori Campo

Kicking Team
ARTICOLO 1. Se un free kick va fuori campo tra le goal line non toccato da un giocatore in campo della Squadra B la palla viene dichiarata morta ed appartiene al receiving team sulla Target Line avanzata, rispetto al punto in cui è uscita.

SEZIONE 3. Scrimmage Kick (Punt)

Oltre la Neutral Zone

Ricezione o Recupero del Kicking Team
ARTICOLO 6. a. Se un giocatore del kicking team riceve oppure recupera uno scrimmage kick che ha superato la neutral zone, la palla diventa morta.
La palla appartiene al receiving team sulla **Target Line arretrata rispetto a**l punto di palla morta, a meno che la squadra che ha calciato sia in possesso legale della palla quando viene dichiarata morta. In questo caso la palla appartiene alla squadra che ha calciato.

Fuori Campo tra le Goal Line oppure Fermo in Campo
ARTICOLO 7. Se uno scrimmage kick esce dal campo tra le goal line, oppure si ferma in campo e nessun giocatore tenta di impossessarsene, la palla muore e appartiene al receiving team sulla **Target Line arretrata rispetto al** punto di palla morta.

Palla Libera Dietro la Goal Line
ARTICOLO 11.
Le parole "**delle 20 yard"…**." vengono sostituite dalle parole: "dei 5 metri …"

Falli del Kicking Team
ARTICOLO 13. Le penalità per tutti i falli del kicking team tranne il kick-catch interference (Regola 6-4), durante un gioco di scrimmage kick ~~(esclusi i tentativi di field goal)~~ nei quali la palla oltrepassa la neutral zone, possono essere applicati, a scelta della Squadra B, sul punto precedente, rigiocando il down (Eccezione: I falli che avvengono nell'end zone della Squadra A portano all'opzione di una safety), oppure sul punto dove la successiva palla morta appartiene alla Squadra B.

SEZIONE 5. Fair Catch

Dichiarata Morta dove Ricevuta
ARTICOLO 1.
e. La palla sarà messa in gioco con uno snap dal receiving team , se la palla è ricevuta, **sulla prima**

Target Line arretrata rispetto al punto della ricezione, sia nel caso di Scrimmage Kick sia nel caso di free kick.

Nessun Placcaggio
ARTICOLO 5.
Nessun giocatore del kicking team potrà placcare oppure bloccare un avversario che ha completato un fair catch. Solo il giocatore che effettua un segnale di fair catch ha questa protezione.
In caso di Free kick alla squadra B è unicamente consentito di ricevere o recuperare la palla calciata ma non di ritornarla. I suoi componenti possono bloccare gli avversari del kicking team perché il giocatore che ha fatto un segnale di fair catch possa impossessarsene o recuperarla, dal momento che si tratta di palla viva.

Regola 7 – Effettuare lo Snap e Lanciare la Palla

Sezione 1. Lo Scrimmage

Articolo 4.a. Formazione
3. Almeno **3 (tre)** uomini in linea devono indossare una maglia numerata da 50 a 79 (Eccezione: Quando lo snap è da una formazione di scrimmage kick, vedi il paragrafo 5 qui sotto)
…. (omissis)
5. In una formazione di scrimmage kick allo snap (Regola 2-16-10) la Squadra A può avere meno di **tre** uomini in linea numerati 50-79, soggetti alle seguenti condizioni:
(invariato il resto)

Regola 8. Le Segnature

In generale, qualunque regola o riferimento al "place kick" o al "field goal" è da considerarsi inefficace e inapplicabile.

Sezione 1. Valore delle segnature

Segnature

Articolo 1.
Il valore in punti delle segnature saranno:

Touchdown =	6 Punti;
Safety, (punti assegnati agli avversari) =	2 Punti;
Trasformazione che ha avuto successo dalla linea dei 3 metri =	1 Punto;
Trasformazione che ha avuto successo dalla linea dei 5 metri =	2 Punti;
Touchdown dalla difesa sulla trasformazione =	1 Punti;
Safety sulla trasformazione (punti assegnati agli avversari) =	2 Punti;

Sezione 3. Try.

Opportunità di segnare

Articolo 2.
……
Lo snap sarà effettuato in mezzo alle hash marks sulla linea dei 3 o dei 5 metri avversari o da qualsiasi altro punto su o fra le hash mark, sulla o dietro la linea dei 3 o dei 5 metri avversari, ……

SEZIONE 4. Field Goal

(non applicabile)

SEZIONE 5. Safety

Calcio dopo una Safety
Articolo 2.
Quando viene realizzata una Safety, la palla appartiene alla Squadra che ha subìto la segnatura, sulla propria linea corrispondente **ai 5 metri** e quella squadra metterà la palla in gioco sulle o tra le hash marks, con un free kick che può essere un Punt, un drop kick oppure un place kick
(**Eccezione:** regola dei tempi supplementari e delle try)

SEZIONE 6 Touchback

Snap dopo un Touchback
Articolo 2.
Dopo che viene dichiarato un Touchback, la palla appartiene alla squadra in difesa sulla propria linea **dei 5 metri**. La palla potrà messa in gioco sulle o tra le hash marks con uno snap. (Eccezione: Regole dei tempi supplementari)
(Applicabile il resto.)

<u>Regola 9. Comportamento dei giocatori</u>

SEZIONE 2. Falli di Comportamento Antisportivo

Gesti Antisportivi

ARTICOLO 1.

Altri gesti proibiti sono:
1. Durante la partita, coach, sostituti e personale autorizzato nella team area non dovranno trovarsi sul campo di gioco oppure all'esterno delle linee **dei 15 metri** senza il permesso del referee, a meno che stiano legalmente entrando o uscendo dal campo

Regola 10. Applicazione delle penalità

Dal momento che si è eliminata la presenza della catena e, pertanto, delle misurazioni, la penalizzazione dei falli dovrà essere semplificata di conseguenza.
In linea di massima i falli puniti con la perdita di terreno vengono unificati in:
Falli a palla viva:

ATTACCO
- perdita del diritto ad eseguire uno dei tentativi di una serie, con la conseguenza, negli scrimmage plays, di dover raggiungere la line to gain, rappresentata dalla Target Line, con un minor numero di tentativi (perdita del down);
- arretramento al punto in cui l'azione d'attacco aveva avuto inizio (previous spot) (in sostituzione dell'arretramento di 5 yards), con diritto a disputare il medesimo tentativo;
- arretramento al punto in cui l'azione d'attacco aveva avuto inizio più perdita del down (in sostituzione dell'arretramento di 10 yards);
- arretramento al punto di partenza della serie (linea dei 5 metri o Target line precedente) più perdita del down (in sostituzione dell'arretramento di 15 yards);

DIFESA
- assegnazione alla squadra in attacco di un "primo down automatico", e pertanto, di una nuova serie di downs dal punto in cui è stato commesso il fallo della difesa;
- assegnazione del possesso di palla alla squadra in attacco sulla Target Line avanzata rispetto all'inizio della serie e del diritto ad disputare una nuova serie. Nel caso in cui la Line to gain sia la Goal Line difesa dalla squadra che commette il fallo, "primo down e goal" per la squadra in attacco dal punto di palla morta.

SPECIAL TEAMS (Free Kick e Kick return; Punt e Punt block / return)
Falli commessi dalla squadra A:
- possesso della palla calciata a favore della squadra ricevente sulla Target line più avanzata rispetto alla Goal line (Target line 1, se ricevuta nella End zone o uscita dalla End line), al punto di uscita laterale o della ricezione, se avvenuta.
- In caso di fallo commesso nel corso di un'azione con recupero di palla viva, perdita del possesso a favore della squadra ricevente, sul punto di palla morta.

Falli commessi dalla squadra B
- primo down automatico alla squadra calciante sul punto di esecuzione dello scrimmage kick.
- Ripetizione del free kick dalla Target line più avanzata rispetto al punto precedente (normalmente dalla linea dei 5 metri alla Target line 1).

Quando è previsto va garantita alla squadra che ha subìto il fallo, la scelta sull'applicazione o meno della penalizzazione o il mantenimento del risultato del gioco, l'arretramento o la perdita del down, nei casi in cui sia applicabile l'alternativa secondo le regole qui riepilogate.

Si avrà quindi:
PERDITA DEL DOWN, in caso di:
Lancio illegale in avanti per Intentional Grounding -

Tocco illegale di un lancio in avanti toccato da parte di un giocatore che è uscito dal campo -

Alterazione della superficie di gioco per acquisire un vantaggio (perdita di uno dei quattro down di una serie)

Numerazione impropria (due giocatori con lo stesso numero in campo – formazione illegale) o presenza di segni accanto al numero- (perdita di uno dei quattro down di una serie)

Infrazioni durante il lancio della monetina - (perdita di uno dei quattro down di una serie)- -

Ritardo illegale nell'inizio di un tempo o del gioco - - (perdita di uno dei quattro down di una serie)

Fare più di due passi dopo un fair catch – (perdita di uno dei quattro down della prossima serie)

Usare più di 30 secondi per rimettere in gioco la palla -

<u>ARRETRAMENTO AL PUNTO DI PARTENZA DEL GIOCO</u> (ex Perdita di cinque yards) arretramento al previous spot (identificato con la posizione del down marker, se applicabile, altrimenti perdita del down)

Avanzamento deliberato di una palla dichiarata morta –(arretramento al punto di partenza) –

Mettere in gioco la palla prima che sia stata dichiarata pronta al gioco – (oppure, perdita di un down se al primo tentativo)

Snap illegale (oppure perdita di un down se all'inizio di una serie)

Snapper che si sposta in una nuova posizione o che aggiusta la palla sollevandola o muovendola oltre la neutral zone-(oppure perdita di un down se all'inizio di una serie)-

Giocatori della Squadra A che non sono stati entro le nove yarde dopo il pronti al gioco -(oppure perdita di un down se all'inizio di una serie)

Encroachment (invazione - attacco) allo snap – --(oppure perdita di un down se all'inizio di una serie)

Falsa partenza o simulazione dell'inizio del gioco --(oppure perdita di un down se all'inizio di una serie)

Giocatore/i della squadra A fuori campo al momento dello snap - --(oppure perdita di un down se all'inizio di una serie)

Giocatore d'attacco in movimento illegale allo snap (illegal motion) - -(oppure perdita di un down se all'inizio di una serie)

Infrazione nella formazione di scrimmage – (Formazione illegale) --(oppure perdita di un down se all'inizio di una serie)

Formazione illegale dovuta ad eccezione sulla regola della numerazione -(oppure perdita di un down se all'inizio di una serie)

Mancato stop di un secondo nelle azioni di shift – (shift illegale) (oppure perdita di un down se all'inizio di una serie)

Uso illegale delle mani (attacco)- -

Holding o ostruzione (attacco)- -

Snap ricevuto da un componente della linea d'attacco -

Ricevitore ineleggibile a fondo campo -

Tocco illegale di un lancio in avanti. -

Interferenza con l'amministrazione della partita –

Interferire per o aiutare il portatore di palla –

PERDITA DEL DOWN E ARRETRAMENTO AL PUNTO DI PARTENZA DEL TENTATIVO (ex arretramento di 10 yds).

Scrimmage kick illegale (se il Punt viene eseguito in un down diverso dal quarto ovvero da una posizione oltre la metà del campo di gioco, e in assenza di altri falli, il possesso di palla passa automaticamente alla squadra B sulla Target Line arretrata rispetto alla posizione di A, in direzione della Goal Line della squadra B)

Consegnare illegalmente la palla in avanti - -

Palla lasciata intenzionalmente libera (Finto fumble) - -

Lanciare intenzionalmente la palla all'indietro fuori campo (per conservare tempo) –

Lancio illegale in avanti da parte della squadra A

Battere illegalmente una palla libera (vedi eccezioni) - -

Mani illegalmente congiunte -

Blocco illegale nella schiena (attacco) - -

Battere illegalmente una palla libera

Battere illegalmente un lancio all'indietro in volo

Battere illegalmente una palla in possesso di un giocatore

Lancio illegale in avanti da parte della squadra A

Calciare illegalmente la palla (vedi eccezioni)

ARRETRAMENTO SULLA TARGET LINE DI PARTENZA + PERDITA DEL DOWN ovvero SE COMMESSO DALLA SQUADRA B (difesa) ASSEGNAZIONE DEL POSSESSO ALLA SQUADRA A, PER UNA NUOVA SERIE, SULLA TARGET LINE IMMEDIATAMENTE AVANZATA (ex perdita o avanzamento di 15 yds)

Segnare la palla da gioco –

Cambiare i numeri di maglia senza segnalazione al Referee --

Attrezzature di comunicazione illegali (anche espulsione) -

Blocco illegale sul kicker di un free kick

Formazione illegale "wedge"

Interferenza con l'opportunità di ricevere un calcio - -

Blocco illegale da parte di un giocatore che ha segnalato validamente un fair catch - -

Placcare o bloccare un giocatore che ha segnalato validamente un fair catch - -

Interferenza dell'attacco sul lancio - -

Interferenza della difesa sul lancio (anche primo down automatico) - -

Falli personali (anche primo down automatico)

Colpire un avversario (Calciare o colpire l'awersario con il ginocchio, il gomito, ecc.) (anche primo down automatico)

Sgambetto (anche primo down automatico) - -

Targeting e colpire violentemente (forcible contact) con il "crown of the helmet" (anche espulsione automatica) (anche primo down automatico)

Targeting e colpire violentemente (forcible contact) nella zona della testa o del collo di un giocatore indifeso (anche espulsione automatica) (anche primo down automatico)

Clipping (anche primo down automatico) - -

Blocco illegale sotto la cintura (anche primo down automatico) –

Colpo in ritardo (anche primo down automatico)

Azioni fuori dal campo (anche primo down automatico)

Falli sul casco e sul facemask (anche primo down automatico)

Roughing the passer (anche primo down automatico)

Chop block (anche primo down automatico)

Far leva / Saltare e atterrare un avversario (anche primo down automatico)

Restrizioni per i giocatori della difesa - -

Contatto con un avversario che chiaramente non partecipa al gioco (anche primo down automatico)

Hurdling (anche primo down automatico)

Contatto illegale con il giocatore che effettua lo snap (anche primo down automatico)

Horse collar tackle (anche primo down automatico)

Roughing "into" (Carica) sul calciatore o sull'holder (anche primo down automatico)

Simulazione di aver subìto una carica (roughing into o running into)

Blocco illegale sul kicker di un free kick

Condotta antisportiva

Linguaggio osceno o volgare (a chiunque rivolto)

Persona in campo illegalmente

Provocare una reazione

Giocatore che non restituisce la palla agli arbitri

Personale che lasciano la team area (panchina)

Eccessivo rumore da parte di persone soggette alle regole

Nascondere la palla

Simulare ricambi o sostituzioni

Utilizzo di equipaggiamento per confondere l'avversario

Colpire intenzionalmente un arbitro (anche espulsione)

Interferenza con l'amministrazione della partita

Interferire fisicamente con un arbitro

Contatto continuo sul casco di un avversario (anche primo down automatico)

Restrizioni all'uso delle mani o delle braccia da parte della difesa (anche primo down automatico)

Partecipazione ad una rissa (espulsione) (anche primo down automatico se non c'è offset)

PRIMO DOWN AUTOMATICO (FALLI DELLA DIFESA) – senza avanzamento della palla.

Interferenza sul passaggio da parte della difesa

Fallo personale

Calciare o colpire l'awersario con il ginocchio, il gomito ecc. –

"Incontrare" con il ginocchio, colpire con la mano aperta ecc. –

Sgambetto (Tripping)

Targeting e colpire violentemente (forcible contact) con il "crown of the helmet"

Targeting e colpire violentemente (forcible contact) nella zona della testa o del collo di un giocatore indifeso

Clipping –

Blocco illegale sotto la cintura –
Colpo in ritardo

Azioni fuori dal campo

Falli sul casco e sul facemask

Roughing the passer

Chop block

Far leva / Saltare e atterrare un avversario

Contatto con un avversario che chiaramente non partecipa al gioco

Hurdling

Contatto illegale con il giocatore che effettua lo snap

Horse collar tackle

Roughing "into" (Carica) sul calciatore o sull'holder

Contatto continuo sul casco di un avversario

Restrizioni all'uso delle mani o delle braccia da parte della difesa

Contatto illegale su un ricevitore eleggibile

Partecipazione ad una rissa

Uso illegale delle mani (difesa) - -

Contatto illegale con un ricevitore eleggibile (anche primo down automatico)

Holding o ostruzione (difesa) - -

Più di 8 giocatori in campo (difesa) – ( )

Calcio di ritorno

Tattiche verbali della difesa atte a disturbare i segnali dell'attacco

Giocatore della squadra B (difesa) che attraversa la neutral zone e continua la sua carica verso un qualsiasi back

Azioni veloci, improvvise o esagerate da parte di giocatori della difesa -

Offside (difesa) –

Giocatori della difesa fuori dal campo al momento dello snap –

Correre addosso al calciatore o all'holder (free kick)-
Interferenza con la palla prima che questa venga mossa o sia effettuato uno snap

Infrazione alle regole sulle sostituzioni – (perdita di uno dei quattro down di una serie, se al primo down per la squadra A, oppure arretramento al punto di partenza del gioco - se commesso dalla squadra B primo down automatico per la squadra A, senza avanzamento della palla)

Ritardo di gioco (sostituzioni) – (perdita di uno dei quattro down di una serie ovvero arretramento al punto precedente per la squadra A - se commesso dalla squadra B, primo down automatico per la squadra A, senza avanzamento della palla)

Più di 8 giocatori in campo (attacco) – (perdita di uno dei quattro tentativi di una serie) Se commesso su una azione di scrimmage kick legale, il possesso di palla passa alla squadra B sulla Target Line più vicina in direzione della Goal Line della squadra B)

Scrimmage kick illegale (il possesso di palla passa alla squadra B sulla Target Line avanzata rispetto al punto di ricezione anziché su quella arretrata) -

Formazione illegale su un free kick - (il possesso di palla passa alla squadra B sulla Target Line avanzata rispetto al punto di ricezione anziché su quella arretrata)

Giocatore fuori campo quando la palla viene calciata in un free kick -(il possesso di palla passa alla squadra B sulla Target Line avanzata rispetto al punto di ricezione anziché su quella arretrata)

Giocatore della squadra A che esce illegalmente fuori dal campo (free kick) - (il possesso di palla passa alla squadra B sulla Target Line avanzata rispetto al punto di ricezione anziché su quella arretrata) -

Giocatore ineleggibile della squadra A che blocca durante un free kick - (il possesso di palla passa alla squadra B sulla Target Line avanzata rispetto al punto di ricezione anziché su quella arretrata)

Utilizzo di attrezzo o materiali per segnale il punto di scrimmage kick o per rialzare la palla (il possesso di palla passa alla squadra B sulla Target Line avanzata rispetto al punto di ricezione anziché su quella arretrata)

Giocatore della squadra A che esce illegalmente fuori dal campo (scrimmage kick) -(il possesso di palla passa alla squadra B sulla Target Line avanzata rispetto al punto di ricezione anziché su quella arretrata)

PERDITA DI META' DISTANZA DALLA LINEA DI GOAL

Non applicabile.

Se commesso nell'area tra la Goal line e la Target line 1, la palla viene posizionata sulla linea dei 5 metri, ovvero dei 3 metri. (ad eccezione del Pass interference)

PALLA ALLA SQUADRA CHE HA SUBITO IL FALLO NEL PUNTO DEL FALLO

Interferenza della difesa sul lancio (anche primo down automatico)
Fallo della squadra A rientrata in possesso di palla nel corso di un free kick o scrimmage kick.

TIMEOUT CARICATO PER UNA VIOLAZIONE

Numeri della maglia con caratteristiche illegali
Head coach's conference

VIOLAZIONE

Tocco illegale di un free kick da parte della squadra che ha calciato -
Tocco illegale di uno scrimmage kick da parte della squadra che ha calciato - -
Eccezione alla regola del "batting" su uno scrimmage kick

ESPULSIONE

Dispositivi di comunicazione illegali
Falli flagranti -
Targeting e colpire violentemente (forcible contact) con il “crown of the helmet”
Targeting e colpire violentemente (forcible contact) nella zona della testa o del collo di un giocatore indifeso
Due falli di comportamento antisportivo
Tacchetti illegali --
Colpire intenzionalmente un arbitro -
Partecipazione ad una rissa

REGOLE “QUANDO IN DUBBIO"

Il blocco è sotto la cintura - -
E’ Chop block - -
E’ blocco illegale nella schiena - -
La presa, il recupero o l’intercetto non è stato completato
La palla è stata accidentalmente toccata piuttosto che sia stato effettuato un batting
Il calcio o il lancio in avanti non è stato toccato
La palla è stata calciata (o toccata) accidentalmente
E’ un lancio in avanti piuttosto che all’indietro
E’ un lancio in avanti piuttosto che un fumble
Il lancio in avanti è prendibile (2-19-4 + 7-3-8)
Il cronometro deve essere fermato per un giocatore infortunato - -
Il giocatore è indifeso
Il massimo avanzamento è stato fermato - -
E' interferenza sulla presa della palla calciata-
E’ un Touchback piuttosto che una Safety
Il contatto violento e il Targeting su un giocatore indifeso è sopra le spalle
La facemask (qualsiasi apertura del casco) è stata torta, girata o tirata
E’ roughing into the kicker piuttosto che running into

APPENDICE D
Diagrammi del campo

Il football a 8 giocatori viene giocato su una superficie, naturale o sintetica, avente le seguenti misure:

- Lunghezza: minima 45 metri, massima 60 metri.
- Larghezza: minima 30 metri, massimo 40 metri

cui vanno aggiunte le End Zones profonde da un minimo di 8 metri ad un massimo di 10 metri.

La segnatura del campo è obbligatoriamente prevista come da diagramma che precede, con l'esclusione delle colorazioni diverse dal bianco (numeri in campo, colori e scritte nelle End Zones…).

E' obbligatoria la segnatura del campo ogni 15 metri (Target line);

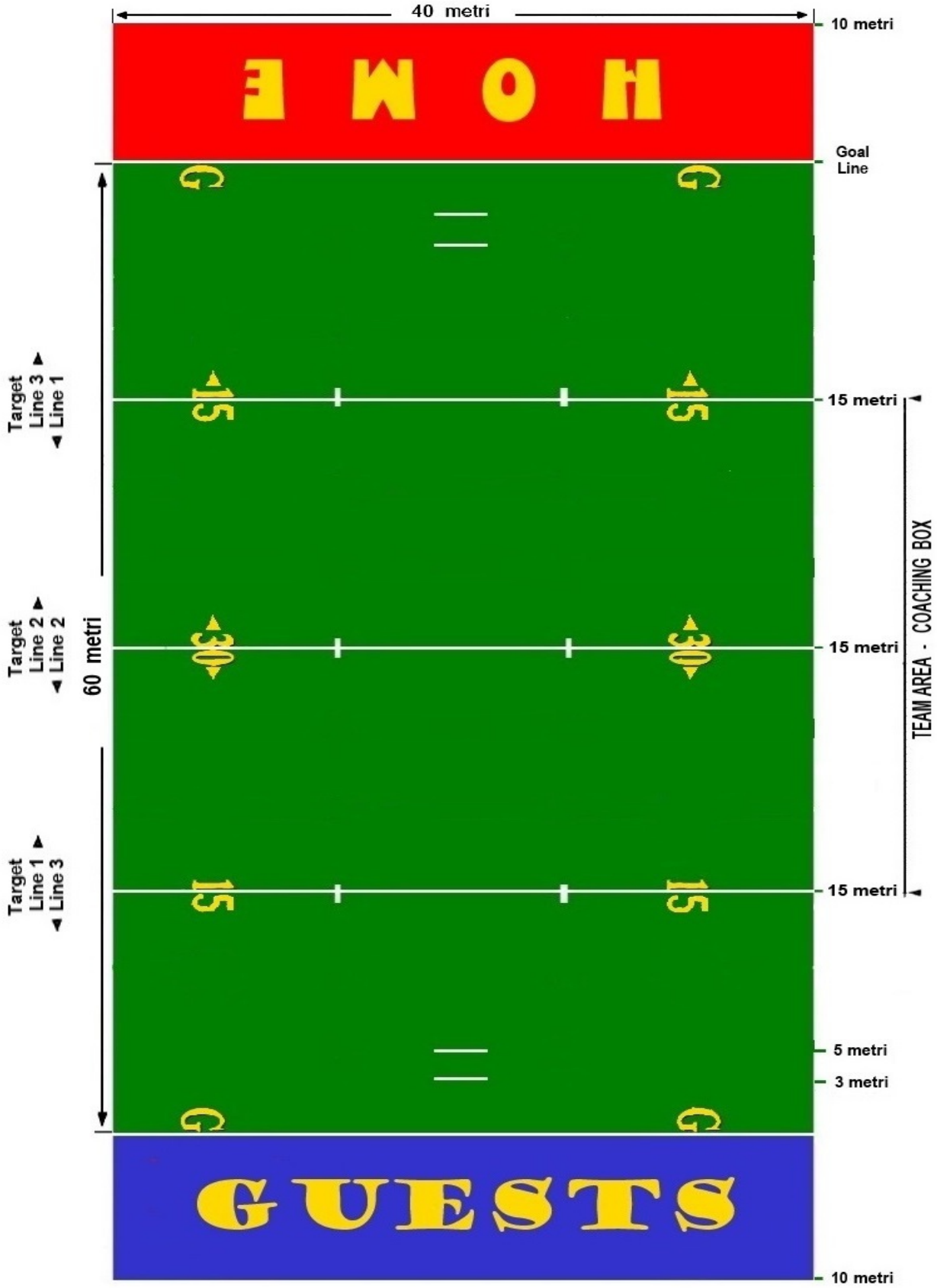
Le Hash marks, rappresentate da una linea lunga 50 centimetri (25 cm per lato) tracciata perpendicolarmente alla "target line" (linea dei 15 metri), vanno segnate in modo tale da delimitare una fascia centrale la cui larghezza corrisponde a 2 ottavi della larghezza complessiva ed equidistante dalle linee laterali su entrambi i lati.
(Nell'immagine d'esempio del campo con misure massime, a 15 metri da ciascuna sideline).
Pertanto, qualunque sia la misura della larghezza del campo, le linee di Hash marks dovranno essere tracciate in modo da dividere il campo in fasce verticali pari a 3 ottavi (15 m) + 2 ottavi (10 m) + 3 ottavi (15 m).

E' consigliata una fascia di terreno libero di almeno 4 metri intorno al terreno di gioco.

La Team area (panchina), posizionata all'esterno delle linee laterali con il centro all'altezza della linea di metà campo, sarò delimitata dalla linea dei 15 metri (Target line n. 1 per ogni squadra).
La linea dei 15 metri dovrà pertanto essere tracciata oltre la sideline per una profondità minima di 3 metri.

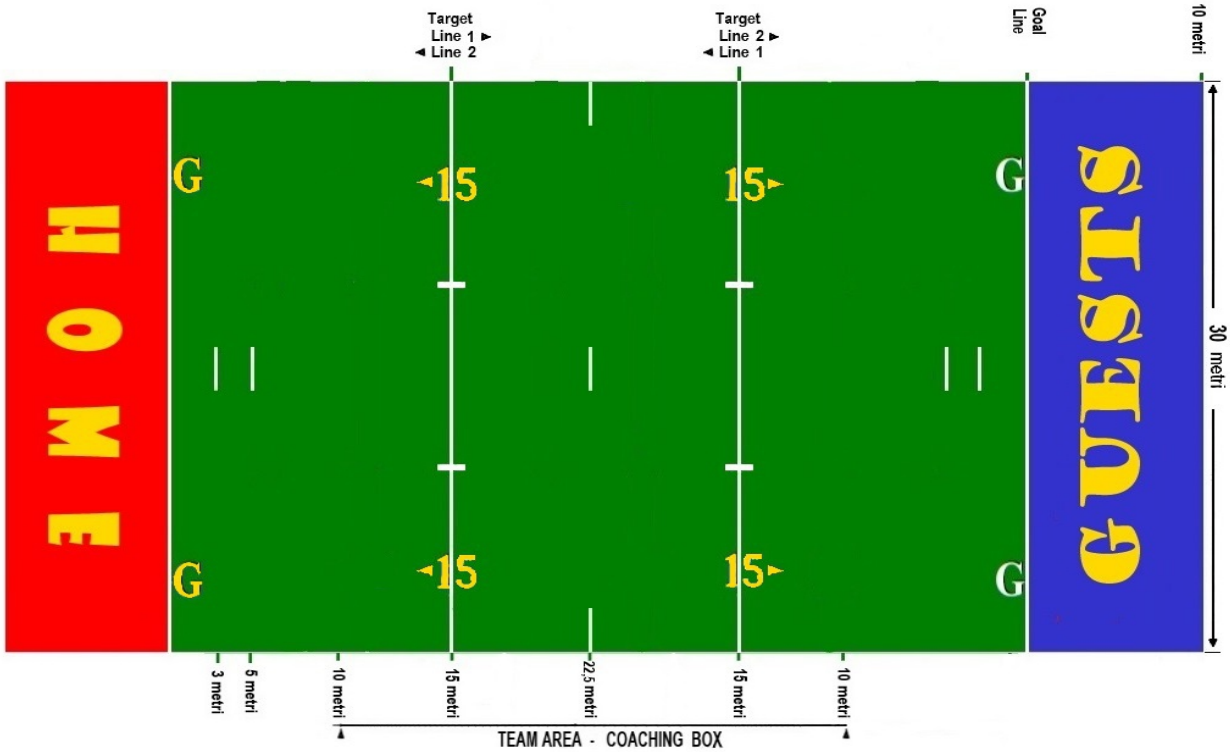
Nel caso di campo lungo 45 metri (escluse le End Zones):

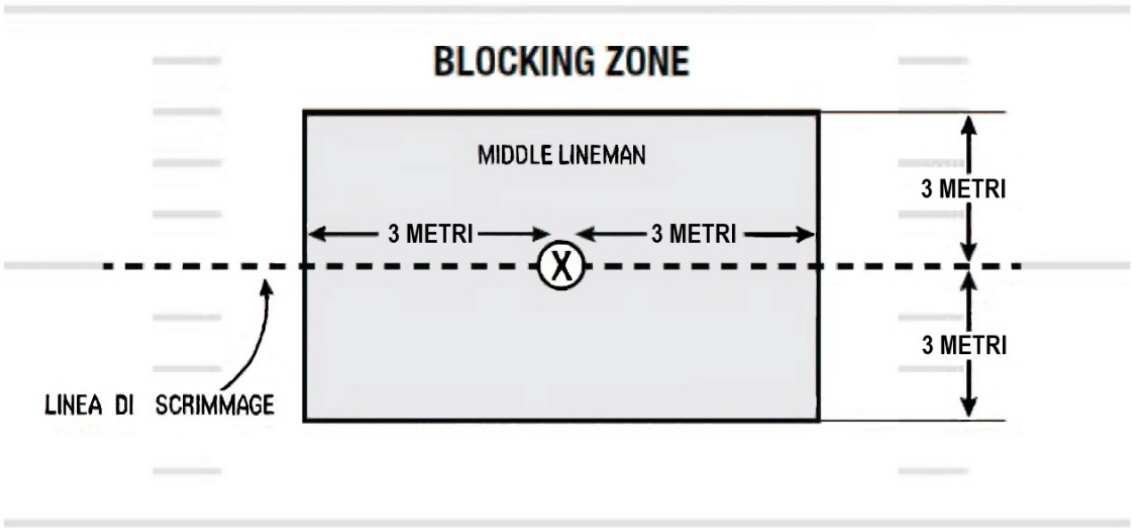
- la linea di metà campo, nel caso di campo lungo 45 metri, andrà segnata per due metri verso l'interno dalle linee laterali e con una linea centrale (simile a quelle previste sui 3 e 5 metri dentro l'area Target 1 per le azioni di Point After Touchdown (trasformazione)), unicamente per indicare il limite entro il quale la squadra in attacco potrà, solo al 4° down, effettuare un calcio d'allontanamento (Punt);
- La Team Area andrà delimitata da due linee profonde 3 metri all'altezza dei 10 metri da ognuna delle Goal Lines.

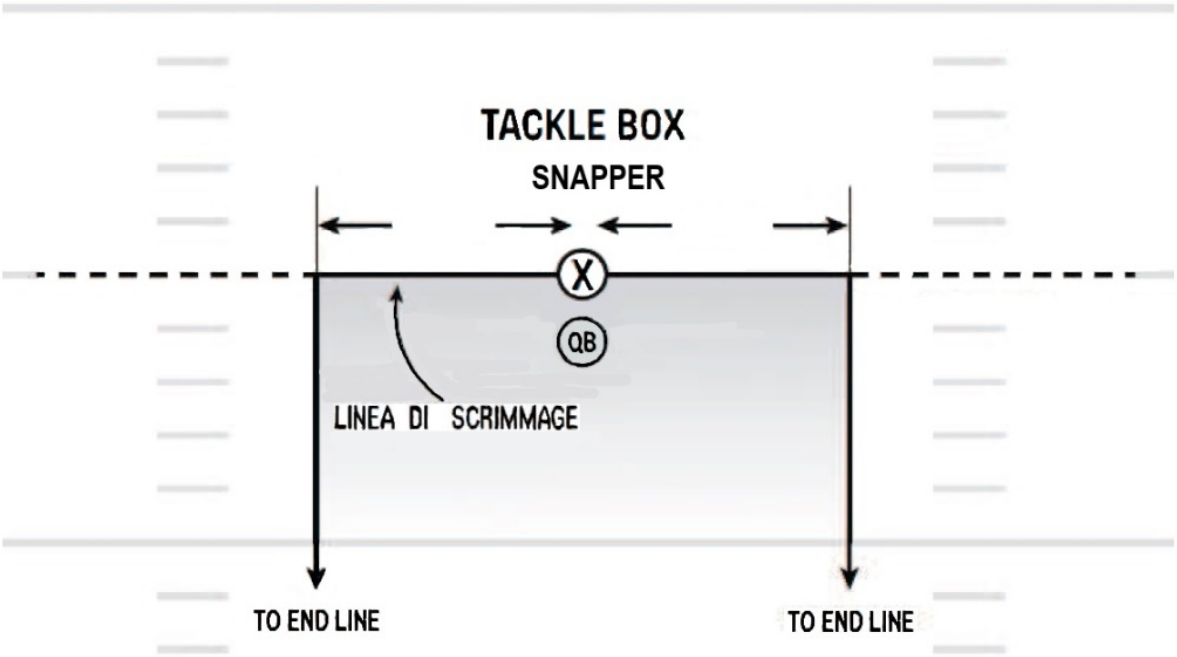

40 metri
10 metri
HOME
Goal Line
15
15
15 metri
Target Line 3
Line 1
30
30
15 metri
Target Line 2
Line 2
60 metri
TEAM AREA - COACHING BOX
15
15
15 metri
Target Line 1
Line 3
5 metri
3 metri
GUESTS
10 metri

Esempio di segnatura di un campo misurante 45 yards + 2 End Zones.

L'avanzamento delle squadre verrà misurato con un Down marker.







I.A.A.F.L.
Firmato digitalmente da I.A.A.F.L.
ND: cn=I.A.A.F.L., o=International Amateur American Football League, ou=Legal Office Union St. Brooklyn, email=president@iaafl.eu, c=US
Data: 2017.09.04 12:22:37 +02'00'