

REGOLAMENTO TACKLE FOOTBALL FIVEMEN - 5 CONTRO 5



Commissione Tecnica IAAFL
Versione 1.3 (25/02/2019)

Questa è l'ultima versione ufficiale, rivista e aggiornata, del regolamento IAAFL per il Tackle Football a 5 (cinque) giocatori.

Annulla e sostituisce pertanto – senza alcuna eccezione - qualsiasi versione del medesimo regolamento eventualmente emessa ed applicata prima della data di rilascio della presente versione.

Ogni modifica o integrazione potrà trovare applicazione unicamente a seguito di emissione, a cura della Commissione Tecnica IAAFL, di una nuova edizione / versione ufficiale.

REGOLAMENTO

CAMPIONATI A 5 GIOCATORI TACKLE FOOTBALL - IAAFL / AICS

REGOLE GENERALI E SPECIFICHE

Per tutto quanto non espressamente indicato nel presente documento, fare riferimento al volume “Football Rules and Interpretations” redatto da IFAF (International Federation of American Football), tradotto ed adottato per l'Italia da Fiday (Federazione Italiana di American Football) come “Regolamento a 11 giocatori” dell'anno in corso.

Gli ufficiali di gara vengono preparati ed applicheranno tali norme, la cui conoscenza è, pertanto, imprescindibile per l'arbitraggio del Fivemen Tackle Spring League IAAFL/AICS.

1. CAMPO DI GIOCO

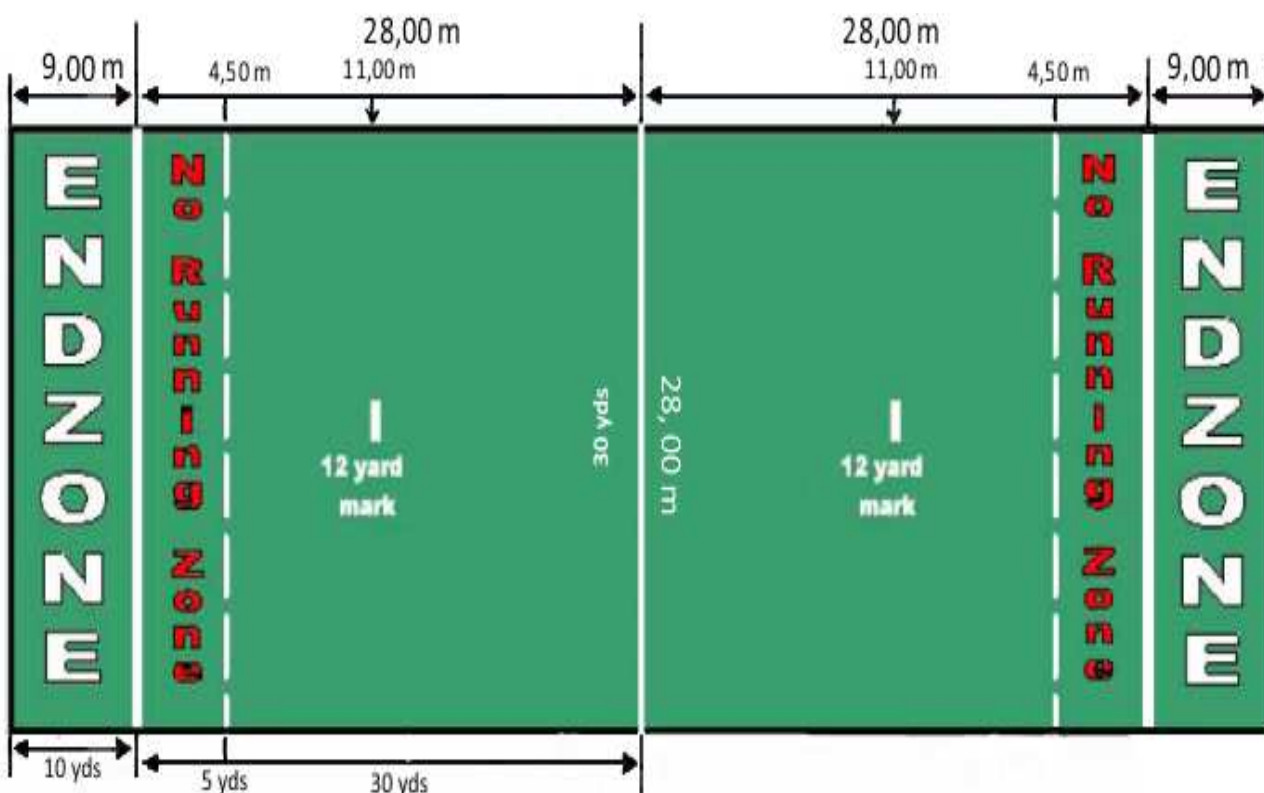
Il campo deve essere un'area rettangolare delle seguenti • **dimensioni** :

Lunghezza: minima 60 yards (arrotondata a 55 metri), massima 80 yards (74,00 metri), End zones incluse.

Larghezza: minima 25 yards (arrotondata a 23 metri), massima 30 yards, (28,00 m).

End zones: di lunghezza obbligatoria di 10 yard (arrotondate a 9,00 metri lineari)

L'area di sicurezza è di 3 yard (3 metri, arrotondando per eccesso) al di fuori delle side line e delle End line.



• tracciatura

Il campo deve essere segnato con le seguenti linee:

- Le Goal lines;
- Le End lines;
- La linea di metà campo;
- Le linee delle 5 yards (4,50 metri), dette linee della “**no-running zone**”, che dovranno essere tratteggiate per tutta la larghezza del campo.
- Le linee per la try (Trasformazione) da 2 punti, lunghe 1 yard e tracciate con il punto medio a 12 yards (11,00 metri) dal punto centrale della Goal line;
- Non sono previste linee di Hash marks, per cui lo snap verrà effettuato sempre da centro campo. Se entrambi i coaches sono d'accordo si possono tracciare delle hash marks che dividano il campo in tre parti uguali di larghezza 7,66 metri. Queste possono essere delle linee tratteggiate tracciate sul campo oppure possono essere posizionati dei coni a fondo campo, 3 metri fuori dalla End zone.
- La **team area** (dove giocatori, dirigenti e allenatori possono rimanere) sarà a 2 yard dalla sideline e dalle 5 yard di una metà campo alle 5 yard dell'altra

1.1 No-running zone

Le “no-running zones” sono delle aree profonde 5 yards poste ad entrambe le estremità del campo di gioco, immediatamente prima della Goal line.

Quando la palla è posizionata sulla od oltre la linea delle 5 yards verso l'End zone della squadra avversaria (no-running zone), l'attacco deve effettuare un gioco di lancio in avanti (in questa regola rientrano anche le trasformazioni da 1 punto).

Penalità: Perdita del down dal punto precedente.

2. GIOCATORI

2.1 • numero giocatori

a. La gara sarà disputata da due squadre di 5 (cinque) giocatori ciascuna.

E' consentito, per infortuni durante l'incontro di schierare non meno di 4 (quattro) giocatori in campo.

Qualora durante la gara una squadra veda ridursi il numero di atleti a meno di 4 unità perderà la gara per manifesta inferiorità con il punteggio di:

- 0 – 8 se sta vincendo
- con punteggio effettivo al momento della sospensione, se sta perdendo.

2.2 Rosters

Entrambe le squadre dovranno consegnare, almeno 60 minuti prima dell'inizio dell'incontro (o degli incontri in caso di bowl), un roster (elenco dei tesserati presenti alla gara ed autorizzati ad accedere al campo) per ogni gara a cui partecipano.

Il roster dovrà essere redatto in tre copie, da consegnare a:

- Capo arbitro (Referee),
- Squadra avversaria,
- A disposizione presso il Dirigente responsabile della squadra ospitante.

Un'eventuale quarta copia, non obbligatoria, potrà essere fornita allo speaker dello stadio.

Persone che sono soggette alle regole (dirigenti, assistenti arbitro, allenatori, giocatori, addetto/i al down marker, fisioterapisti e trainers, Assistente/i arbitro/i di squadra) e che dovrebbero essere elencate nel roster, ma non lo sono, saranno immediatamente espulse appena scoperte.

Penalità: Espulsione

Fotografi, operatori cinematografici, radiocronisti e teleoperatori, cheerleaders in uniforme, mascotte in uniforme o costume, potranno accedere al campo solo se preventivamente presentati al Referee e formalmente autorizzati dalla Società ospitante previa liberatoria da ogni tipo di responsabilità. Nessuna altra persona può accedere al campo di gioco.

3. UFFICIALI DI GARA

La partita sarà giocata sotto la supervisione di non meno di due e non più di quattro ufficiali di gara.

Nelle gare di campionato ufficiale, il ruolo di Referee (capo arbitro) sarà obbligatoriamente svolto da un arbitro abilitato e designato da IAAFL.

Ogni squadra partecipante agli incontri validi per il campionato, sia in gare singole sia in caso di bowl, dovrà obbligatoriamente fornire almeno un proprio tesserato per svolgere il compito di “Assistente arbitro” ed uno per la gestione del “Down marker”.

4. LINE TO GAIN

Non vi è necessità dell'uso della catena per l'indicazione della “line to gain” ma è obbligatorio l'uso del contatore di down (Down marker) che verrà posizionato sulla sideline, in corrispondenza della posizione della palla.

5. LA PALLA

Specifiche

La palla dovrà rispettare le seguenti specifiche:

- a. essere nuova o quasi nuova. (Una palla quasi nuova è una palla che non è stata alterata e mantiene le proprietà e le qualità di una palla nuova);
- b. l'esterno deve essere composto da quattro pezze di cuoio a superficie granulata senza corrugamenti se non quelle dovute alle cuciture;

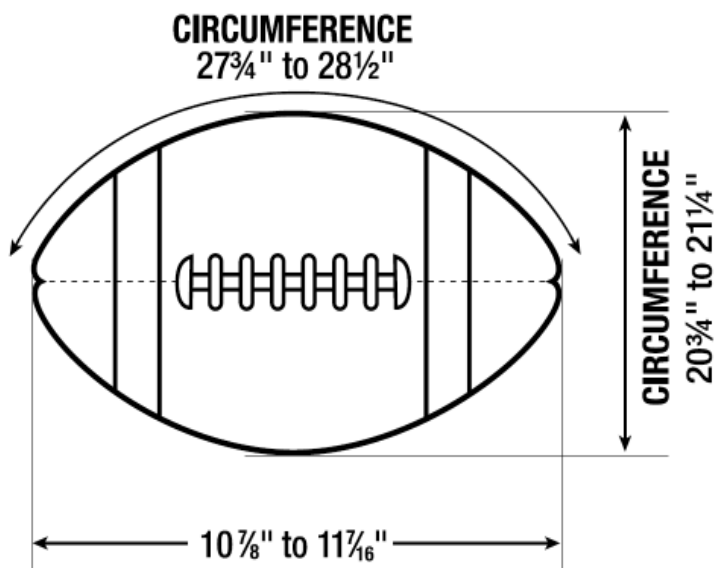


Immagine di un pallone standard

La squadra di casa, ovvero la squadra ospitante in caso di bowl, ha l'obbligo di fornire almeno 2 (due) palloni regolari in pelle o composit (cuoio sintetico). I palloni debbono essere portati all'esame del Referee prima dell'inizio della gara perché possa controllarne la regolarità. E' facoltà della squadra (o delle squadre) ospite, adoperare i propri palloni, purché rispondenti ai suddetti requisiti e, a loro volta, preventivamente portati all'esame ed approvati dal Referee.

6. NUMERAZIONE E FORMAZIONI

- a. Nessun giocatore può indossare una maglia con lo stesso numero di un altro giocatore nello stesso down.
 - b. Tutti i giocatori della squadra A sono considerati eleggibili (autorizzati a ricevere un lancio in avanti) a prescindere dal numero di maglia.
 - c. Non ci sono restrizioni per le posizioni dei giocatori della squadra A, a patto che siano schierati dal proprio lato della linea di scrimmage. Possono quindi posizionarsi sia sulla linea di scrimmage sia nel backfield.
 - d. La squadra A deve avere almeno un giocatore (lo snapper) legalmente posizionato sulla propria linea di scrimmage al momento dello snap ed un giocatore posizionato in modo da ricevere lo snap (alla mano o con snap lungo).
 - e. Solo un giocatore può essere “in motion”, ma non può essere in movimento in direzione della Goal line avversaria al momento dello snap.
- Penalità:** 5 yards dal punto precedente.

7. SOSTITUZIONI

Le sostituzioni si possono effettuare solo a palla morta. Non esiste un numero massimo di sostituzioni.

8. TEMPO DI GARA

L'orologio di gara viene gestito dal Referee o da uno degli arbitri di gara (designato dal Referee) o da un operatore autorizzato nel caso ci sia un orologio da stadio visibile.

Un arbitro della gara gestirà il cronometro dei 30 secondi che indicano il tempo che passa fra il segnale di “ready to play” a quando la palla viene messa in gioco.

- a. Il tempo totale della gara (esclusi gli eventuali tempi supplementari) sarà di 40 (quaranta) minuti diviso in due meta da 20 (venti) minuti ciascuna. L'intervallo fra i due tempi sarà di 10 (dieci) minuti.
- b. Il tempo parte al primo snap della gara.
- c. Nei primi 18 minuti di ogni tempo, il cronometro si fermerà soltanto per timeout richiesti dalle squadre o dagli arbitri. Il Referee si caricherà un timeout in caso di infortunio ad un giocatore. Il Referee potrà caricarsi un timeout nel caso ci sia un forte ritardo nel rimettere in gioco la palla o per qualsiasi altra eventualità non coperta dal regolamento.
- d. Dopo un timeout di squadra il tempo riparte allo snap. Dopo ogni altro genere di timeout il tempo parte al “ready for play”.
- e. Quando la palla muore e mancano due minuti o meno alla fine del tempo, il Referee fermerà il tempo per avvisare i coaches ed i capitani di ogni squadra. Il conteggio dei 30 secondi non verrà fermato per dare la segnalazione dei due minuti. Il tempo ripartirà allo snap.
- f. Dopo la segnalazione dei 2 minuti la gestione del tempo sarà quella prevista dal regolamento Tackle Football ad 11 giocatori.
- g. Se viene segnato un touchdown durante un down in cui il tempo finisce, il periodo viene esteso per far giocare la try.

8.1 Inizio di ciascun tempo

Ogni tempo partirà con uno snap dalla linea delle 5 yards dell'attacco (squadra A).

- a. Prima della gara il Referee effettuerà un sorteggio (coin toss) al centro del campo alla presenza di non più di due capitani per ciascuna squadra e di un altro arbitro. Il capitano della squadra ospite **dichiarerà la propria scelta tra le due opzioni in sorteggio.**

b. Il vincitore del sorteggio avrà il primo possesso. Il perdente sceglierà quale lato del campo difendere **ed avrà il primo possesso nel secondo tempo**. Il capitano vincente non può differire la scelta al secondo tempo.

8.2 Timeout

Ogni squadra ha la possibilità di usufruire di due timeouts per ogni tempo.

I timeout di squadra non possono durare più di 60 secondi.

Durante i tempi supplementari le squadre avranno a disposizione un solo timeout per tempo. I timeout non richiesti non possono essere riportati nel secondo tempo o in un tempo supplementare.

8.3 Messa in gioco della palla

a. Metterà in gioco la palla sulla linea delle proprie 5 yard:

- la squadra che ha subito il touchdown (dopo la trasformazione)
- la squadra che ha **provocato e segnato** una Safety
- la squadra che ha acquisito il touchback.

b. La squadra A ha quattro tentativi per raggiungere la metà del campo. Se vi riesce guadagna una nuova serie di 4 downs per poter segnare.

c. Se la squadra A non guadagna la line to gain dopo il quarto down la squadra B prende il possesso della palla sulla linea delle proprie 5 yards.

La palla deve essere messa in gioco entro 30 secondi da quando viene dichiarata “ready for play” a meno che il tempo non venga interrotto durante questo intervallo. Se il gioco viene interrotto il cronometro dei 30 secondi verrà fatto ripartire da capo.

“Snappare” la palla oltre i 30 secondi è un ritardo di gioco illegale.

Penalità: Fallo a palla morta. 5 yards dal punto successivo.

9. CALCI

Non sono previste azioni di scrimmage kick né di free kick.

Penalità: Fallo che ferma l'azione. Perdita di 5 yard e perdita del down se commesso da A prima di cambio di possesso.

10. REQUISITI PER L'ATTACCO

a. Il giocatore che riceve lo snap avrà a disposizione 7 (sette) secondi per liberarsi del possesso della palla con un lancio o un handoff.

La palla muore se il giocatore che riceve lo snap la tiene per più di 7 secondi.

Se in dubbio, non sono passati i 7 secondi

Penalità: Perdita del down al punto precedente.

Eccezione: se, per l'azione di un blitz illegale o di un fallo personale su chi riceve lo snap, passano più di 7 secondi prima che questi si liberi della palla, questa muore per regolamento e viene assegnato ed applicato esclusivamente il fallo commesso dalla difesa.

b. Il lanciatore può legalmente lanciare via la palla per evitare di perdere yards o di commettere il fallo dei 7 secondi, se la palla atterra o sarebbe atterrata sulla o oltre la neutral zone estesa. Se la palla non raggiunge la neutral zone, oppure, ancorché non ricevuta, un ricevitore deve aver avuto una ragionevole opportunità di prendere al volo il lancio.

Penalità: Perdita del down al punto del fallo. Safety se il fallo avviene dietro alla Goal line della squadra A.

c. Nessun giocatore può effettuare un lancio illegale come definito nella regola 7. Sez. 3. Art. 2. (*)

Penalità: 5 yards di penalità dal punto precedente e perdita del down se commesso dalla squadra A prima di un cambio di possesso.

(*) *Lancio Illegale in Avanti*

ARTICOLO 2. *Un lancio in avanti è illegale se:*

- a. *Viene effettuato da un giocatore della Squadra A il cui intero corpo si trova oltre la neutral zone quando rilascia la palla.*
- b. *Viene effettuato da un giocatore della Squadra B.*
- c. *Viene effettuato dopo un cambio di possesso di squadra avvenuto durante il down.*
- d. *È il secondo lancio in avanti durante lo stesso down.*
- e. *È effettuato dalla o da dietro la neutral zone dopo che l'intero corpo del portatore di palla e la palla sono stati oltre la neutral zone.*
- f. *Il forward passer, per conservare il tempo, lancia la palla direttamente a terra (1) dopo che la palla ha già toccato il terreno; oppure (2) non immediatamente dopo aver preso il controllo della palla.*
- g. *Il forward passer, per conservare tempo, lancia la palla in avanti in un'area dove non c'è nessun giocatore eleggibile della Squadra A. (A.R. 7-3-2:II-VII)*
- h. *Il forward passer, per non perdere yard, lancia la palla in avanti in un'area dove non c'è nessun giocatore eleggibile della Squadra A (A.R. 7-3-2:1)*

11. BLITZ E RESTRIZIONI DELLA DIFESA

a. I giocatori della squadra B possono superare la linea di scrimmage solo in caso di corsa o finta di corsa. (Eccezione: Blitz, punto C).

b. Il giocatore di difesa, **eventualmente posizionato** davanti allo snapper, può iniziare il contatto con lo stesso dopo l'effettuazione dello snap, in qualsiasi tipo di azione. Questo contatto può essere tenuto sino a 2 yards oltre la linea di scrimmage.

Penalità: Fallo a palla viva. 5 yards dal punto precedente.

c. Tutti i giocatori che vogliono mettere pressione sul lanciatore ed effettuare un blitz, devono essere ad un minimo di 7 yards dalla linea di scrimmage al momento dello snap (inclusa l'end zone).

Un arbitro, o un segnale visibile, segnerà le 7 yard dalla linea di scrimmage.

Penalità: Fallo a palla viva. 5 yards dal punto precedente.

d. Non c'è un numero massimo di giocatori che possono effettuare un blitz.

12. LANCIO ALL'INDIETRO E PASSAGGIO ALLA MANO

a. Prima di un cambio di possesso, il giocatore che riceve lo snap può lanciare la palla all'indietro o consegnare la palla alla mano in qualsiasi direzione, a patto che il lancio o l'hand-off avvengano dietro la "neutral zone", eccettuato un lancio che mandi la palla intenzionalmente fuori dal campo per conservare il tempo.

Penalità: 5 yards dal punto precedente.

b. L'attacco può eseguire tutti gli handoff che vuole fino a quando la palla non supera la linea di scrimmage.

c. Una volta che il giocatore in possesso di palla ha superato la linea di scrimmage, la palla non può più essere consegnata o passata in nessun modo, **neppure all'indietro**.

Penalità: 5 yards dal punto del fallo e perdita del down se commesso dalla squadra A prima di un cambio di possesso. Safety se il fallo avviene dietro alla Goal line della squadra A.

13. AVANZARE LA PALLA

Prima di un cambio di possesso, il giocatore che riceve lo snap non può avanzare con la palla oltre la neutral zone fino a che la palla non entra in possesso di un altro giocatore e gli venga successivamente restituita.

Penalità: Perdita del down al punto precedente.

14. FUMBLE E LANCIO ALL'INDIETRO

a. Quando la palla tocca terra muore, sia nel caso di palla persa (fumble) sia di lancio all'indietro. Per giocare il down successivo, la palla verrà sistemata nel punto più sfavorevole tra il punto dove è caduta e quello dove è stata persa o lanciata all'indietro ed il possesso rimane alla squadra che lo aveva prima del fumble o del lancio all'indietro.

b. Se il fumble viene commesso dalla squadra in attacco durante un quarto down, verrà assegnata una nuova serie alla squadra B dalla sua linea delle 5 yards.

c. Se la palla cade durante uno snap, viene sistemata nuovamente sulla linea di scrimmage (solo perdita del down, niente perdita di terreno od eventuale safety).

15. LANCI IN AVANTI

La squadra A può effettuare un solo lancio in avanti durante ogni down e solo prima di un cambio di possesso, a patto che il lancio venga effettuato da dietro la linea di scrimmage.

Penalità: 5 yard di penalità dal punto del fallo e perdita del down se commesso dalla squadra A prima di un cambio di possesso. Safety se il fallo avviene all'interno della End zone

16. ELEGGIBILITA' A TOCCARE UN LANCIO IN AVANTI.

Allo snap tutti i giocatori sono eleggibili a toccare un lancio in avanti o a ricevere un passaggio alla mano in avanti.

Eccezione: il lanciatore non è autorizzato a toccare un lancio in avanti fino a che non è stato toccato da un altro giocatore.

17. LANCIO INTERCETTATO

a. A seguito di un intercetto la palla apparterrà alla squadra che ha intercettato nel punto di fine corsa.

b. Se un difensore intercetta entro le sue ultime 5 yards (dentro la "no run zone") e il suo impeto lo porta dentro la propria End zone dove la palla muore, non viene assegnata una safety bensì un touchback (regola del momentum o impeto): 1° down per squadra che ha eseguito l'intercetto che riparte in attacco dalle proprie 5 yards.

c. Se un intercetto avviene nella End zone e viene riportato fuori dalla End zone, il possesso della palla passa alla squadra che ha intercettato e l'azione riparte da dove il giocatore è stato fermato. Tuttavia se il giocatore che ha eseguito l'intercetto esce dalla propria End zone e vi rientra di sua spontanea volontà e viene placcato questo genera una "safety" in favore dell'altra squadra.

18. SEGNATURE

Le possibili segnature sono le seguenti:

- Touchdown: 6 punti
- Safety: 2 punti
- Try dalle 5 yards 1 punto
- Try dalle 12 yards 2 punti
- Try trasformata dalla squadra B 2 punti
- Safety durante una Try (punto assegnato agli avversari) 1 punto

Nota1: la trasformazione sarà eseguita dalla linea delle 5 yards a meno che il capitano o il coach della squadra che ha segnato informi il Referee che intende trasformare dalle 12 yards. Questa opzione deve essere dichiarata prima che venga fischiato il “ready for play”.

Nota2: In occasione delle trasformazioni da 1 punto (dalle 5 yards) non è consentito all’attacco di eseguire un’azione di corsa per avanzare la palla, ma solo un’azione di lancio (regola della “no-run” zone – 1.1).

La difesa può effettuare l’azione di blitz. Il blitz è sempre legale a condizione che il giocatore che lo effettua sia ad almeno 7 yards dalla linea di scrimmage allo snap (in questo caso deve partire due yards dentro la propria End zone).

Nota3: In occasione delle trasformazioni da 2 punti (dalle 12 yards) è invece consentito all’attacco sia l’esecuzione di un’azione di corsa sia di lancio. La difesa può effettuare il blitz (in questo caso deve partire dalla linea delle 5 yards la linea di “no-run zone”).

19. FALLI PERSONALI

Non sono previste né “Tackle box” né “Legal clipping zone”, pertanto il blocco sotto la cintura, nella schiena, l’holding (trattenuta), il clipping, sono illegali, da parte di chiunque e in qualunque posizione di campo.

Eccezione: sul portatore di palla (runner);

Sono, inoltre sempre considerati Falli personali:

- il face mask (afferrare e poi torcere, girare o tirare la facemask, la mentoniera o qualsiasi apertura nel casco di un avversario. Senza distinzione tra volontarietà ed involontarietà);
- il colpo in ritardo, non necessario e su “giocatore indifeso” (**);
- tripping (compreso il portatore di palla);
- targeting e “forcible contact” (***);
- horse collar (****);
- hands to the face (**Eccezione:** Fatto sul o dal portatore di palla o su/da un giocatore che stia simulando di essere il portatore di palla), nonché
- battere e calciare illegalmente la palla.

Penalità: 10 yards di penalità (vedi articolo 21, Eccezioni) dal punto precedente e primo down automatico per i falli della squadra B se non in conflitto con altre regole.

Falli evidenti o persistenti (flagrant) comportano l’espulsione.

Si avrà una safety per i falli della squadra in attacco che avvengono dietro la propria Goal line.

(**) *Giocatore Indifeso*

Un giocatore indifeso è colui che per la sua posizione fisica e per il suo focus di concentrazione è specialmente vulnerabile al rischio di infortunio.

Esempi di giocatori indifesi includono, ma non si limitano, a:

- a. *Un giocatore che sta lanciando o ha appena lanciato la palla.*
- b. *Un ricevitore che sta effettuando un tentativo di ricevere un lancio in avanti o in posizione per ricevere un lancio all’indietro, oppure che ha appena completato la ricezione e non ha avuto il tempo di proteggersi o non è chiaramente diventato un portatore di palla.*
- c. *Un kicker che sta calciando o ha appena calciato la palla, oppure durante il calcio o durante il ritorno.*
- d. *Un ritornatore del calcio che sta tentando di ricevere o recuperare un calcio, o che ha completato la ricezione o il recupero di un calcio e non ha ancora avuto il tempo necessario per proteggersi, o che non è ancora chiaramente diventato un portatore di palla.*
- e. *Un giocatore a terra.*
- f. *Un giocatore chiaramente fuori dal gioco.*
- g. *Un giocatore che riceve un blind-side block (blocco dal lato cieco). Un blind-side block è quello dove un giocatore evidentemente non vede l’avversario che gli sia avvicina.*
- h. *Un portatore di palla che è già “in the grasp” di un avversario ed il cui massimo avanzamento è stato fermato.*
- i. *Un quarterback in qualsiasi momento dopo un cambio di possesso.*
- j. *Un portatore di palla che ha evidentemente rinunciato a giocare e sta scivolando (“sliding”) portando in avanti i piedi.*

(*) Targeting e Colpire Violentemente (“forcible contact ”) con il Crown of the Helmet**

Nessun giocatore può prendere di mira e colpire violentemente un avversario (“forcible contact ”) con il “ crown of the helmet ”.

Il crown of the helmet è la parte del casco che sta sopra il livello della parte superiore della facemask. Questo fallo richiede che ci sia almeno un indicatore di targeting (vedere Regola 2-35 Regolamento IFAF). Quando in dubbio, è fallo.

PENALITÀ - Oltre alle 10 yard di penalità, espulsione automatica.

<<SEZIONE 35 Regolamento IFAF.

Targeting

ARTICOLO 1. "Targeting" significa che un giocatore prende di mira un avversario con l'obiettivo di colpirlo con una violenza tale che va oltre il necessario per l'esecuzione di un placcaggio o di un blocco legale o per giocare la palla.

Alcuni indicatori di un targeting includono, senza limitarsi a questi:

a. Lanciarsi (“launch”) - un giocatore che stacca i piedi da terra per colpire l'avversario con un movimento verso l'alto e in avanti per colpire nella zona del collo o della testa.

b. Un movimento di accucciarsi (“crouch”) seguito da una spinta in avanti e verso l'alto eseguito per colpire nella zona del collo o della testa, anche se uno o entrambi i piedi sono ancora a terra.

c. Portare in avanti (“leading”) il casco, l'avambraccio, il pugno, la mano o il gomito per colpire con violenza nella zona della testa o del collo.

d. Abbassare (“lowering”) la testa prima di colpire per portare il colpo con il crown of the helmet.

Targeting e Colpire Violentemente (“forcible contact ”) nella Zona della Testa o del Collo di un Giocatore Indifeso

ARTICOLO 4. Nessun giocatore può prendere di mira e colpire violentemente (“forcible contact”) la zona della testa o del collo di un giocatore avversario indifeso usando casco, avambraccio, mano, pugno, gomito o spalla.

Questo fallo richiede che ci sia almeno un indicatore di targeting (vedere Regola 2-35 sopra).

Quando in dubbio, è fallo.

PENALITÀ - Oltre alle 15 yard di penalità, espulsione automatica.>>

(***) Horse Collar Tackle**

"placcaggio al collare del cavallo"; placcare un avversario afferrandolo per la parte interna del paraspalle o della maglia, sia dietro sia lateralmente, e tirarlo immediatamente giù, ponendolo a rischio di infortunio a caviglie e ginocchia.

A tutti i giocatori è proibito afferrare la parte interna-posteriore del colletto del paraspalle o della maglia, o la parte interna-laterale del colletto del paraspalle o della maglia, o afferrare la maglia sopra o all'altezza dell'area destinata al nome del giocatore, e immediatamente tirare a terra il portatore di palla.

Questo non si applica al portatore di palla, incluso il potenziale forward passer.

NOTA: Non è necessario che un giocatore porti l'avversario completamente a terra per far diventare l'azione illegale. Se le ginocchia si piegano a causa del placcaggio, è un fallo, anche se l'avversario non viene portato completamente a terra.

Decisioni Approvate 9-1-15

I. Mentre il portatore di palla A20 sta correndo vicino alla sideline, il difensore B56 lo afferra da dietro per la maglia all'altezza del colletto oppure per la protezione delle spalle sempre all'altezza del collo. B56 continua questo contatto per alcune yard, ma A20 non va a terra fino a che non viene placcato da un altro difensore. **DECISIONE:** Gioco legale. B56 non commette fallo poiché non tira immediatamente a terra A20.

20. COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO

a. Non c'è spazio per nessuna tattica o blocco deliberatamente illegale o comportamenti antisportivi da parte dei giocatori o allenatori. Un giocatore o un allenatore che costantemente o in maniera plateale commettano falli personali sarà espulso.

b. “Linguaggio scurrile e/o turpiloquio” (qualsiasi parola o imprecazione che tende a offendere, insultare o minacciare un arbitro, un giocatore avversario, una squadra o gli spettatori) o qualsiasi condotta antisportiva viene fortemente scoraggiata.

Gli arbitri sono i soli che possono giudicare se una parola o un gesto sono offensivi, insultati o minacciosi.

Penalità: 10 yards dal punto successivo.

Giocatori o persone in uniforme della squadra che commettono un fallo per comportamento antisportivo o un fallo di condotta antisportiva plateale saranno espulsi.

Allenatori che invitano a tattiche scorrette o che violano le regole della condotta sportiva saranno espulsi.

c. Ogni persona espulsa da una partita sarà soggetta ad un'appropriate azione disciplinare. Ogni persona soggetta alle regole che viene espulsa non può in nessun modo partecipare al resto della gara.

21. PENALITA'

Tutte le penalità sono di 5 yards, (salvo le eccezioni) e potranno comportare l'assegnazione di un primo down automatico o la perdita di un down come segnalato nel presente regolamento o in quello arbitrale.

Eccezioni: I falli personali (blocchi bassi, colpi in ritardo, facemask ecc. vedere art. 19) e i falli di comportamento antisportivo (come previsti nel "Regolamento a 11 giocatori") comportano l'applicazione di una penalità di 10 yards (anziché di 15 yards).

Per i falli della squadra B, è prevista l'assegnazione del primo down automatico alla squadra A.

L'interferenza della difesa con l'opportunità di prendere il lancio al volo comporta una penalità applicata sempre sul punto del fallo con l'assegnazione di un primo down automatico.

Il medesimo fallo commesso nella End zone di B comporta il primo down automatico per la squadra A con palla posizionata sulle 2 yard di B.

- **Penalità per fallo di interferenza dell'attacco: 10 yards dal punto precedente.**

- **Procedure di applicazione di metà distanza**

Nessuna penalità che comporti una perdita di yards, incluse le try, dovrà essere applicata per una distanza superiore alla metà della distanza che intercorre tra il punto di applicazione della penalità stessa e la Goal line della squadra che ha commesso il fallo.

Nota:

Ogni coach, giocatore o membro identificato di una squadra che commette due falli per comportamento antisportivo nella stessa partita dovrà essere espulso.

Un giocatore espulso dalla partita deve lasciare il recinto di gioco sotto la supervisione della squadra entro un lasso di tempo ragionevole dopo la sua espulsione. Deve rimanere fuori dalla vista del terreno di gioco sotto la supervisione della sua squadra per tutta la durata della partita.

Un coach espulso dalla partita deve lasciare il recinto di gioco entro un lasso di tempo ragionevole dopo la sua espulsione e deve rimanere fuori dalla vista del terreno di gioco sotto la supervisione della sua squadra per tutta la durata della partita.

22. APPLICAZIONE DELLE PENALITA'

Per molti falli il punto di applicazione è specificato nella descrizione della penalità. Quando il punto di applicazione non è specificato nella descrizione della penalità, il punto di applicazione viene determinato dal **Principio del Tre-ed-Uno** (****)

È possibile che siano punti di applicazione: il punto precedente, il punto del fallo, il punto successivo o il punto di fine della corsa.

22.1. Falli a palla viva

Se non diversamente specificato nelle regole, il punto di applicazione delle penalità per falli a palla viva prima del cambio di possesso è al punto precedente.

(Eccezione: roughing to the passer – se il lancio viene completato, la penalità viene applicata alla fine della corsa di A, se finisce oltre la neutral zone.)

Anche per i falli commessi dalla Squadra A dietro la neutral zone, es: - uso illegale delle mani, - holding, blocco illegale e falli personali in genere, la penalità viene applicata dal punto precedente:

(Eccezione: Se il fallo avviene nella end zone della Squadra A la penalità si traduce in una safety).

22.2. Falli a palla morta

L'applicazione dei falli a palla morta è sempre dal punto successivo.

22.3. Cambio di possesso

Il punto di applicazione per i falli a palla viva dopo un cambio di possesso è il punto del fallo. Se il punto è dietro la Goal line, la penalità può essere applicata sulla linea delle 5 yards più vicina.

22.4. Posizionamento della palla per una penalità

Il posizionamento della palla sul terreno di gioco, a seguito dell'applicazione di una penalità, determina il tipo di gioco che si può effettuare. (Rif. Art. 1.1)

22.5. Falli durante o dopo un Touchdown o una Try

Per i falli durante o dopo un touchdown o una try:

1. I falli personali e i comportamenti antisportivi della squadra che non ha segnato durante un touchdown, sono applicati sulla try.

Gli altri falli vengono declinati per regola.

2. I falli dopo un touchdown e prima che la palla sia dichiarata pronta al gioco per la try, sono applicati sulla try.

3. I falli personali e i comportamenti antisportivi della squadra che non ha segnato durante una try, sono applicati al successivo snap.

Gli altri falli vengono declinati per regola.

4. I falli dopo una try, sono applicati al successivo snap.

(**) Il Principio della Tre-e-Uno è il seguente:**

- 1. Quando la squadra in possesso commette fallo dietro il basic spot, la penalità viene applicata dal punto del fallo.*
- 2. Quando la squadra in possesso commette fallo oltre il basic spot, la penalità viene applicata dal basic spot.*
- 3. Quando la squadra non in possesso commette fallo sia dietro sia oltre il basic spot, la penalità viene applicata dal basic spot.*

I seguenti sono i basic spot per le varie categorie di giochi:

1. Giochi di corsa:

- Punto precedente, quando la corsa relativa finisce dietro la neutral zone.*
- Punto di fine corsa, quando la corsa finisce oltre la neutral zone o non esiste la neutral zone (dopo cambio di possesso)*

2. Giochi di lancio:

- Punto precedente, per giochi di lancio legale in avanti.*
- Punto di fine corsa per falli personali della squadra B.*

23. APPLICAZIONE SULLE TRASFORMAZIONI

Sulle trasformazioni:

a. Una volta che la squadra che ha segnato il touchdown effettua la scelta del tipo di trasformazione da tentare – da 1 o 2 punti – il punteggio acquisito, in caso di trasformazione riuscita, sarà sempre

quello scelto a prescindere da dove la palla viene poi ricollocata a seguito di applicazione di penalità. La posizione della palla determina però il tipo di gioco che si può effettuare (corsa o lancio).

b. Se la squadra A sceglie di eseguire la Try per due punti e accetta una penalità per un fallo della squadra B che non comporta un primo down e lascia la palla dentro la “no-run zone”, essa non può correre la palla ma la trasformazione comporterà comunque due punti.

c. Se la squadra A commette un fallo che comporta la perdita del down e la penalità viene accettata, la trasformazione è conclusa e qualsiasi punteggio acquisito nel down viene cancellato.

24. TEMPI SUPPLEMENTARI

Il sistema di spareggio rappresentato dai tempi supplementari sarà usato quando una gara è in parità dopo i primi due tempi e la competizione richiede che sia determinato un vincitore.

L'intervallo fra la fine dei tempi regolamentari e l'inizio dei tempi supplementari è di 10 minuti.

I tempi supplementari saranno basati sulle seguenti regole:

a. Il Referee effettua il sorteggio al centro del campo in presenza di non più di due capitani per ciascuna squadra e (se presente) un altro arbitro.

Il capitano della squadra ospite dichiarerà la scelta tra le due opzioni del sorteggio.

• Il vincitore del sorteggio dovrà decidere, senza possibilità di differire la scelta, se iniziare la prima serie del tempo supplementare in attacco o in difesa. Se il vincitore sceglie di partire in attacco, l'altra squadra deciderà quale parte del campo verrà utilizzata. Se il vincitore sceglie di partire in difesa, sceglierà anche quale parte del campo verrà utilizzata.

Sarà disponibile un time out di squadra per tempo supplementare.

• Un tempo supplementare consiste di due serie, con ciascuna squadra che mette la palla in gioco con uno snap dalla middle line per una serie di down tranne quando la difesa segna durante la prima serie, che non sia una try.

• Ogni squadra mantiene il possesso della palla durante la serie (di 4 downs) sino a quando segna, compresa la try (da 1 o da 2), o fallisca nel tentativo di segnare.

La squadra A può avere una nuova serie di down solo se la squadra B commette un fallo che include il primo down automatico.

La palla rimane viva dopo un cambio di possesso sino a che non è dichiarata morta; le serie finiscono anche nel caso di un doppio cambio di possesso.

• A cominciare dal terzo tempo supplementare la squadra che segna un touchdown deve obbligatoriamente tentare la trasformazione da due punti.

Una trasformazione da un punto da parte di A non comporterà l'assegnazione di nessun punto.

• I tempi supplementari finiscono quando una delle due squadre vince.

• La squadra che segna il maggior numero di punti durante i tempi regolamentari o i tempi supplementari risulterà la vincitrice dell'incontro.