



# REGOLAMENTO DI GIOCO WINTER LEAGUE OPEN 2018

## Football a otto giocatori

### Prefazione

In questo documento sono riassunte **LE SOLE REGOLE CHE HANNO SUBITO UNA VARIAZIONE**, nonché quelle in evidenza ancorché non variate, per la disputa degli incontri di Football Americano dei campionati, tornei e gare singole organizzati e gestiti da IAAFL / AICS con la formula ad **Otto giocatori**, senza possibilmente essere indebitamente divergenti, rispetto al regolamento ufficiale IFAF - International Federation of American Football – Football Rules and Interpretation, 2017 Edition, per i campionati a 11 giocatori..

Queste regole si applicano a tutte le gare di campionato, gare singole e manifestazioni di Football a otto giocatori che coinvolgono i team affiliati a IAAFL, ed entrano in vigore dal 1° ottobre 2018.

Per tutto quanto non espressamente indicato nel presente documento, fare pertanto riferimento al volume “Football Rules and Interpretations” redatto da IFAF (International Federation of American Football), tradotto ed adottato per l’Italia da Fidaf (Federazione Italiana di American Football) come “Regolamento di gioco e interpretazioni – Edizione 2017” per incontri e campionati a 11 giocatori.

(Il settore tecnico IAAFL esprime un doveroso riconoscimento a CIA FIDAF (Commissione Italiana Arbitri) che supervisiona la traduzione e l’adattamento del regolamento.

Gli ufficiali di gara vengono preparati ed applicheranno tali norme, la cui conoscenza è, pertanto, imprescindibile per l’arbitraggio del Football a 8 (otto) giocatori Winter League Open IAAFL / AICS.

Per brevità, i pronomi maschili sono ampiamente utilizzati in questo libro, ma le regole sono ugualmente applicabili ai partecipanti di sesso femminile e maschile.

## Regole generali per la disputa degli incontri

### 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.

### Segnature

Il valore in punti delle segnature saranno:

Touchdown: 6 punti

Field Goal: (eseguibile nei campi con presenza di porte), 3 punti

Safety (punti assegnati agli avversari): 2 punti

Field Goal durante una try: 1 punto

**Touchdown durante una try eseguita, dalla linea delle 10 yards: 2 punti** (sia sui campi con presenza di porte, sia in mancanza delle stesse)

Safety durante una try (punto assegnato agli avversari) 1 punto

Per unificare ed equilibrare gli sforzi delle squadre partecipanti, sui campi da gioco muniti di porte, saranno eseguibili i tentativi di Try (Regola 8.3.1,2) per la trasformazione, per il valore pari ad 1 punto, sia attraverso un Place Kick (Field goal) sia un'azione di gioco da scrimmage, con snap effettuato dal segnale delle 3 yards;

Il tentativo di Try di valore pari a 2 punti dovrà **sempre** essere eseguito con snap effettuato dalla hash mark delle 10 yards.

Nuova Regola 8.3.1,2.c) salvo che la palla non sia stata ri-posizionata per l'applicazione di una penalità.

### 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 vi 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 quattro tempi da 10 (dieci) minuti ciascuno.

L'intervallo fra i due tempi sarà di 20 (venti) 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.

### **Tempi supplementari**

Il sistema di spareggio sarà usato quando una gara è in parità dopo i due periodi e deve essere determinato un vincitore.

- a. Dopo 2 minuti di intervallo, il referee deciderà quale parte del campo verrà utilizzata per i down extra e farà un sorteggio come all’inizio della partita.
- b. Il vincitore del sorteggio deciderà se giocare prima in Attacco o in Difesa, con l’attacco che inizierà ogni periodo.
- c. Non saranno disponibili timeouts di squadra.
- d. Un tempo supplementare consiste di 2 serie con ogni squadra che mette la palla in gioco con uno snap dalla linea delle 20 yards per una serie di down, eccetto se la difesa segna durante un periodo che non sia una trasformazione.
- e. Ogni squadra mantiene il possesso della palla durante la serie sino alla segnatura, compresa la trasformazione (1 o 2), o fallisca nel tentativo.  
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.
- f. Se dopo un periodo (con 2 serie) il punteggio è ancora in parità, sarà giocato un nuovo periodo.
- g. La squadra che segna il maggior numero di punti durante i tempi regolamentari e quelli supplementari sarà dichiarata vincitrice.

# Regola 1 Gioco, Campo, Giocatori ed Equipaggiamento

## SEZIONE 1. Disposizioni Generali

### Il Gioco

#### ARTICOLO 1.

- a. Il football a 8 giocatori IAAFL/AICS viene giocato tra due squadre composte da non più di **8 (otto)** giocatori ciascuna su un campo rettangolare con una palla gonfiata avente la forma di uno sferoide prolato.
- 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. Non applicabile
  2. allo snap, la squadra A deve avere almeno **tre giocatori** che indossano una maglia numerata dal 50 al 79 schierati sulla linea di scrimmage e **non più di tre** giocatori schierati nel backfield

(Seguito senza variazioni sino a:....).

### Arbitri

ARTICOLO 4. La partita dovrà essere giocata sotto la supervisione degli arbitri.

La partita sarà giocata sotto la supervisione di non meno di tre e non più di cinque ufficiali di gara.

Nelle gare di campionato ufficiale, il ruolo di Referee (capo arbitro) sarà obbligatoriamente svolto da arbitri abilitati e designati da IAAFL.

Ogni squadra partecipante agli incontri validi per il campionato, sia nelle gare casalinghe sia in trasferta, dovrà obbligatoriamente fornire almeno un proprio tesserato per svolgere il compito di "Assistente arbitro".

Negli incontri svolti in casa dovrà inoltre fornire tre tesserati (maggioresi) per la gestione della catena e down marker.

### Capitani

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

(Seguito senza variazioni sino a:....).

## SEZIONE 2. Il Campo

### Dimensioni e Segnature

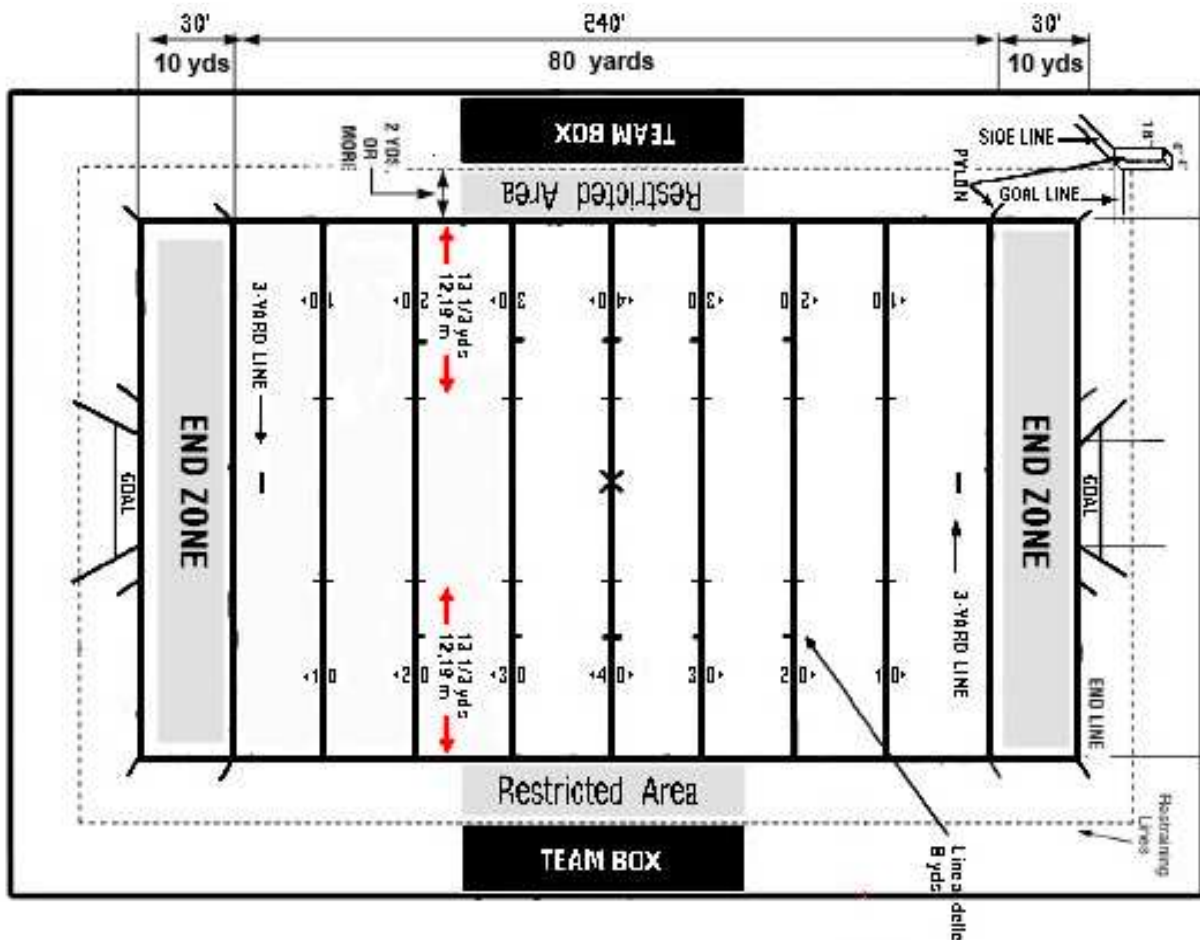
ARTICOLO 1. Il campo è un'area rettangolare delle seguenti dimensioni:

lunghezza massima 100 yards (300 piedi – 91,44 metri); 80 yards (240 piedi – 73,152 metri) di campo regolamentare, più due End zones da 10 yards ciascuna (30 piedi – 9,144 metri).

Larghezza: 40 yards (120 piedi – 36,576)

Il rettangolo di gioco sarà dovrà essere segnato con linee orizzontali ogni 10 yards da sideline a sideline.

Una linea aggiuntiva sarà segnata al centro di ogni metà campo in corrispondenza della linea delle 5 yard per segnare il punto dal quale verranno eseguiti, con uno scrimmage down, i tentativi di extra point da 1 punto.



Dimensioni, linee, pali e piloncini sono riepilogati in forma grafica anche **nell'appendice in fondo al presente regolamento.**

- a. § Dove le dimensioni dello stadio non permettono la delimitazione di un campo di grandezza regolare, l'organizzazione della partita può usare la yard IFAF come unità di misura.
  1. Una yard IFAF è lunga normalmente 36 pollici (91,44cm), ma può essere accorciata fino a non meno di 34.12 pollici (86,67cm) solo se è necessario per far entrare un campo da **80 yards** più due end-zone da **10 yards** nello spazio disponibile.
  2. Se la lunghezza del campo è stata ridotta dal *fattore yard IFAF*, tutte le altre dimensioni e segnature indicate nelle regole dovranno essere ridotte appropriatamente (*Eccezione*: la lunghezza delle hash mark e la larghezza delle linee).

**La lunghezza della catena (Regola 1-2-7) dovrà essere ridotta per corrispondere alla segnatura del campo.**

(Seguito senza variazioni sino a:....).

- i. • Le due hash marks devono essere tracciate a **40 piedi (12,192 metri)** dalle sidelines in modo da tracciare longitudinalmente il campo in tre parti identiche ( $12,192 \times 3 = 36,576$  - High School hash marks).

La segnatura delle hash marks, che serviranno da guida per il piazzamento, da parte degli ufficiali di gara, della palla pronta per il gioco, potrà essere rappresentata da una linea di 60 centimetri tracciata trasversalmente rispetto ad ogni linea orizzontale delle 10 yards.

- m. • Le linee delle **otto yard**, lunghe 12 pollici, e poste ogni 10 yard dovranno essere posizionate a **8 (otto) yards** dalle sidelines. Non sono richieste se sul campo sono presenti i numeri in accordo con la regola 1-2-1-j.

(Seguito senza variazioni sino a:....).

## Team Area e Coaching Box

### ARTICOLO 4.

a. Su ogni lato lungo del campo, una Team Area, posta dietro la linea di delimitazione e tra le linee delle **25-yards** sarà predisposta per l'uso esclusivo delle riserve, preparatori atletici e altro personale associato alla squadra. La parte del coaching box vicina al campo sarà delimitata con una linea continua bianca posta 6 piedi all'esterno della linea laterale e tra le linee delle **25-yards**. L'area tra la linea del coaching box e la linea di delimitazione tra le linee delle **25-yards** dovrà contenere linee diagonali bianche o comunque essere segnata in modo distintivo per l'uso esclusivo da parte dei coach (regola 9-2-5).

(Seguito senza variazioni sino a:....).

### NOTA:

Nel caso di utilizzo di campi con segnatura di gioco FIGC regolare di larghezza 44yds per l'area di porta grande, è possibile utilizzare il proseguimento di questa per ogni sideline da parte a parte del campo onde evitare sovrapposizione di due linee laterali a meno di un metro l'una dall'altra. In tal caso le Hash Marks dovranno essere tracciate in modo che il campo venga suddiviso longitudinalmente in tre parti corrispondenti a  $\frac{3}{8}$  (tre ottavi, pari a 16 yards e mezza),  $\frac{2}{8}$  (due ottavi, pari a 11 yards) –  $\frac{3}{8}$  (NCAA Hash Marks)

## Porte

### ARTICOLO 5. •

(omissis)

f. • Le seguenti procedure saranno adottate quando **una o entrambe le porte siano mancanti** o siano state abbattute, e i goal post originari non siano disponibili per un tentativo di Field Goal o di Try, (o PaT . Point after Touchdown – Trasformazione):

**In seguito alla segnatura di un Touchdown la squadra A avrà diritto ad una Try (Regola 8, Sezione 3) con lo snap eseguito:**  
**dalla linea delle 3 yards, per : 1 punto**  
**dalla linea delle 10 yards: per 2 punti**

## SEZIONE 3. La Palla

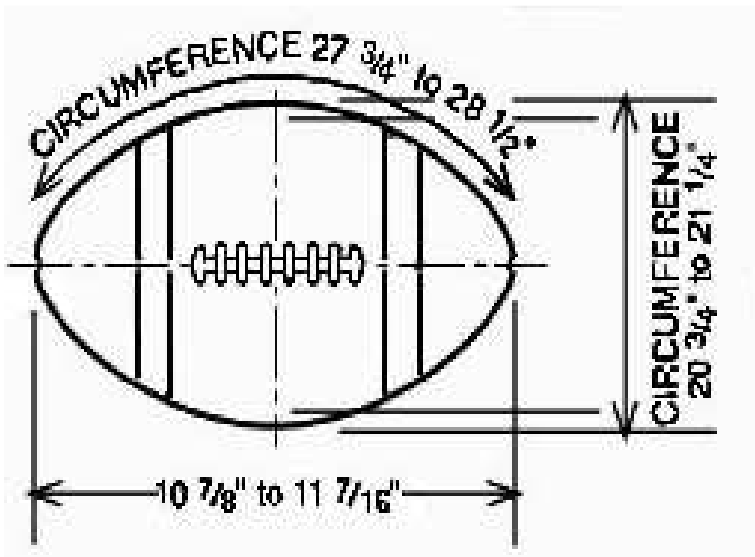
### Specifiche

ARTICOLO 1. 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 che mantiene le proprietà e le qualità di una palla nuova.)
- b. • L'esterno deve essere composto da quattro pannelli di cuoio a superficie granulare senza corrugamenti se non quelli dovuti alle cuciture.
- c. • Avere una serie di otto lacci equidistanti.
- d. • Essere di color cuoio naturale.
- e. • Avere due strisce bianche larghe un pollice e distanti dall'estremità della palla tra 3 e  $3\frac{1}{4}$  pollici e disegnate solo sui due pannelli adiacenti ai lacci.
- f. • Essere conforme alle dimensioni massime e minime e alla forma indicate nel diagramma allegato. (**Eccezione:** L'organizzazione della competizione può autorizzare l'uso di palle più piccole per i campionati femminili o giovanili.)

*Il diagramma illustra la sezione longitudinale di un pallone standard.*

*Sono utilizzate le dimensioni minime e massime. Questo diagramma è stampato per assicurare uniformità nella produzione.*



- g. • Essere gonfiata ad una pressione compresa tra 12½ e 13½ psi (libbre per pollice quadrato).
- h. • Avere un peso compreso tra le 14 e le 15 onces.
- i. • La palla non può essere alterata. Questo include l'uso di qualsiasi sostanza per asciugarla. Non sono permessi dispositivi meccanici per l'asciugatura della palla nelle vicinanze della linea laterale o nella team area.

**Amministrazione ed Applicazione**

**ARTICOLO 2.**

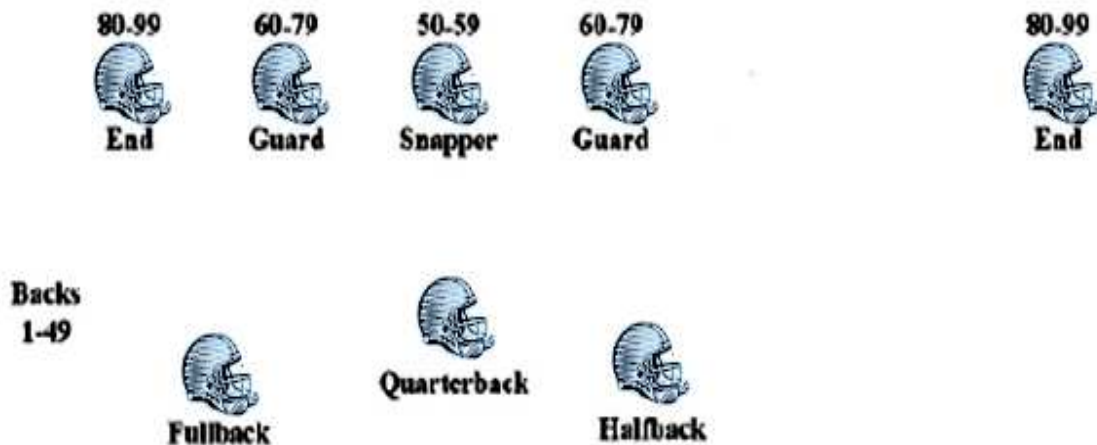
- a. Gli arbitri della partita verificheranno e saranno i soli giudici di non meno di **due** e di non più di sei palloni consegnati per il gioco da ciascuna squadra prima e durante la partita.

(Seguito senza variazioni sino a:....).

**SEZIONE 4. Giocatori ed Equipaggiamento di Gioco**

**Numerazione Consigliata**

ARTICOLO 1. È fortemente raccomandato che i giocatori dell'attacco indossino maglie da gioco numerate secondo il seguente diagramma che mostra una delle tante formazioni offensive:



(Seguito senza variazioni sino a:....).



## Equipaggiamento Obbligatorio

ARTICOLO 3. Tutti i giocatori devono indossare il seguente equipaggiamento obbligatorio:

- a. Casco.
- b. Protezioni per i fianchi.
- c. Maglia.
- d. Ginocchiere.
- e. Paradenti.
- f. Pantaloni.
- g. Paraspalle.
- h. Calze.
- i. Paracosce.

## Specifiche: Equipaggiamento Obbligatorio

ARTICOLO 4.

- a. *Caschi*.
  1. Il casco deve comprendere una maschera ed una mentoniera a 4 o 6 attacchi, tutti gli attacchi presenti devono essere allacciati ogni volta che la palla è in gioco.
  2. i caschi di tutti i giocatori della stessa squadra devono essere dello stesso colore e design.  
**DEROGATO x campionati IAAFL.**

(Seguito senza variazioni sino a:....).

## Certificazione dei Coach

ARTICOLO 9. • L'head coach oppure un suo delegato dovrà certificare per iscritto all'umpire, prima della partita, che tutti i giocatori siano stati:

- a. • Informati di quale equipaggiamento sia obbligatorio secondo le regole e di cosa costituisce un equipaggiamento illegale.
- b. • Forniti dell'equipaggiamento obbligatorio per regola.
- c. • Istruiti sulla necessità di indossare e di come indossare l'equipaggiamento obbligatorio durante la partita.
- d. • Istruiti di avvertire il coaching staff quando l'equipaggiamento diventa illegale a causa del gioco durante la partita.

## REGOLA 2.

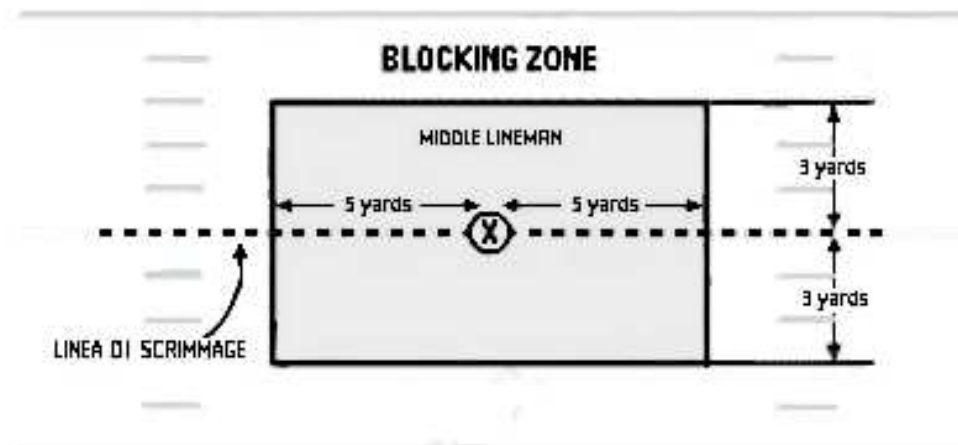
### Definizioni

(Seguito senza variazioni sino a:....).

### Free-Blocking zone

ARTICOLO 6.

- a. La *free-blocking zone* è un rettangolo centrato sull'uomo di linea mediano della formazione d'attacco e che si estende per **cinque** yards lateralmente e **tre** yards longitudinalmente in entrambe le direzioni



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

La blocking zone per la difesa si estende per 3 yards prima e dopo la neutral zone e rimane comunque larga da sideline a sideline.

(Seguito senza variazioni sino a:....).

## SEZIONE 8. Fair Catch

### Fair Catch

#### ARTICOLO 1.

- a. Un fair catch di uno scrimmage kick è una ricezione effettuata oltre la neutral zone da un giocatore della Squadra B che ha fatto un segnale valido durante uno scrimmage kick che non è stato toccato oltre la neutral zone.
- b. Un fair catch di un free kick è una ricezione effettuata da un giocatore della Squadra B che ha fatto un segnale valido durante un free kick non toccato.
- c. Un segnale di fair catch valido o non valido priva la squadra in ricezione dell'opportunità di avanzare la palla. La palla è dichiarata morta nel punto della ricezione, del recupero, o al punto del segnale se la ricezione precede il segnale.
- d. Se il ricevitore si protegge gli occhi dal sole senza agitare ("waving") la mano o le mani, la palla è viva e può essere avanzata.

(Seguito senza variazioni sino a:....).

## SEZIONE 12. Linee

### Sideline

ARTICOLO 1. Una sideline si estende da end line a end line su entrambi i lati del campo e separa il terreno di gioco dall'area fuori dal campo. L'intera sideline è fuori dal campo.

### Goal Line

ARTICOLO 2. Le goal line da entrambe le parti del campo si estendono fra le sideline e sono parte di un piano verticale che separa le end zone dal campo di gioco. Questo piano si estende fra i piloncini e li include. Le due linee di goal sono (normalmente) distanti **80 yards**. L'intera goal line fa parte della end zone. La goal line di una squadra è quella che essa sta difendendo.

(Seguito senza variazioni sino a:....).

## Hash Mark

ARTICOLO 7. Le due hash mark si trovano a **13 yards e 1/3 (12,192 metri)** di distanza dalle sideline. Le hash mark e le piccole estensioni delle yard line misureranno 24 pollici in lunghezza.

## Linea delle **Otto Yards**

ARTICOLO 8. Le linee delle **otto yards**, lunghe 12 pollici e segnate ogni dieci yard, saranno poste a **otto yards** dalle sideline. Queste linee non sono obbligatorie se il campo è numerato secondo la Regola 1-2-1-j.

# SEZIONE 16. Calci, Calciare la Palla

## Calciare la Palla; Calci Legali e Illegali

### Place Kick

ARTICOLO 4.

- a. Un field goal calciato con un place kick è un calcio effettuato da un giocatore della squadra in possesso mentre la palla è controllata sul terreno da un suo compagno di squadra.
- b. Un free kick calciato con un place kick è un calcio effettuato da un giocatore della squadra in possesso mentre la palla è posizionata su un tee oppure sul terreno. Può essere controllata da un compagno di squadra. La palla può essere posizionata sul terreno e toccare il tee.
- c. Un tee è un oggetto che tiene sollevata la palla allo scopo di calciarla. Non può sollevare la parte più bassa della palla a più di un pollice da terra. (A.R. 2-16-4:I)

#### Decisione Approvata 2-16-4

I. Durante un free kick d'inizio partita, il kicker usa come tee la punta del piede di un compagno di squadra oppure fa una montagnetta di terra o fango. **DECISIONE:** Calcio illegale. Fallo a palla morta. Penalità – Cinque yard dal punto successivo. [citato da 2-16-4-c, 4-1-1]

### Free Kick

ARTICOLO 5.

- a. Un free kick è un calcio effettuato da un giocatore della squadra in possesso eseguito secondo le restrizioni specificate nelle Regole 4-1-4, 6-1-1 e 6-1-2.
- b. Un free kick dopo una safety può essere effettuato con un punt, un drop kick o un place kick.

**REGOLA NON APPLICABILE**

### Kickoff

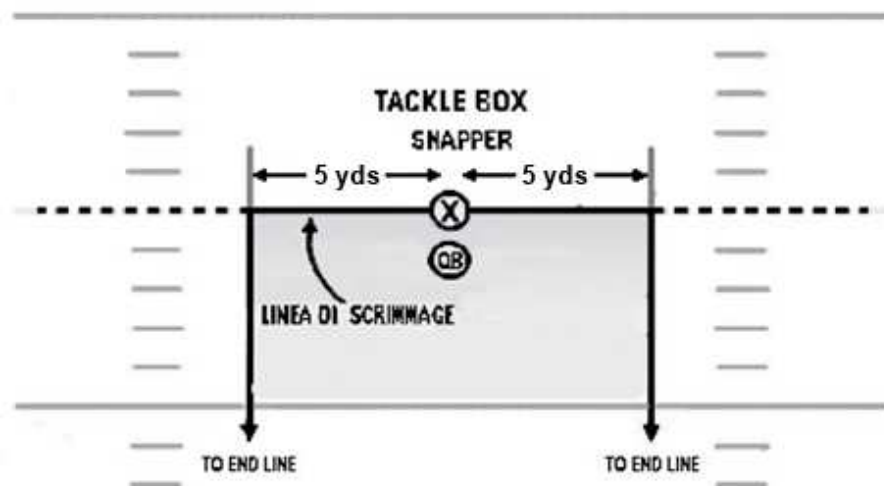
ARTICOLO 6. Un kickoff è un free kick che dà inizio a ciascuna metà della partita e segue ogni try o field

(Seguito senza variazioni sino a:....).

# 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 cinque yard dallo snapper e la end line della Squadra A.



- b. La tackle box cessa di esistere quando la palla esce dalla tackle box stessa.

Non essendoci i Tackles, non vale la restrizione ulteriore sulla posizione esterna ai Tackle ma solo quella relativa alla Tackle box.

(Seguito senza variazioni sino a:....).

## REGOLA 3

### Periodi, Fattori del Tempo e Sostituzioni

#### SEZIONE 1. Inizio di Ciascun Periodo

##### Primo e Terzo Periodo

###### ARTICOLO 1.

- Prima della partita, durante il riscaldamento, le squadre devono rimanere in una metà campo concordata tra di loro, normalmente la metà campo (dalla end line sino a 5 yard dalla linea di metà campo) alla loro sinistra guardando dalla loro team area verso il campo.
- Ogni tempo della partita inizierà con una serie di down. (Regola 2-24.1)
- Tre minuti prima dell'orario stabilito per l'inizio della partita, il referee effettuerà il coin toss a centro campo in presenza di non più di due capitani per ogni squadra e di un altro arbitro, dopo aver designato il capitano della squadra ospite come colui che effettuerà la scelta. Prima di iniziare il secondo tempo, il referee riceverà la scelta delle squadre per il secondo tempo.

(Seguito senza variazioni sino a:....).

#### SEZIONE 2. Tempo di Gioco e Intervalli

##### Lunghezza dei Periodi e Intervalli

ARTICOLO 1. La normale durata totale di una partita sarà di 40 minuti, divisi in quattro periodi di 10 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). *(Eccezione:* L'intervallo di un minuto tra il primo e il secondo periodo e tra il terzo e il quarto periodo può essere esteso per un timeout della radio o della televisione).

∇ Le organizzazioni o le federazioni nazionali possono adottare norme che portano il tempo massimo di gioco in una partita a 60, 48, 40 o 32 minuti, posto che i quattro periodi siano di uguale durata.

- Nessun periodo sarà considerato concluso sino a che la palla sia morta e il referee abbia dichiarato terminato il periodo. [S14].

- b. Ø L'intervallo tra i due tempi sarà di 20 minuti, a meno che venga modificato, prima della partita, per mutuo accordo degli amministratori di entrambe le squadre e dall'organizzazione della competizione. Immediatamente dopo la fine del secondo periodo il refere darà inizio all'intervallo segnalando la partenza del game clock [S2].
- c. § Si raccomanda vivamente che il soggetto preposto all'amministrazione della partita stabilisca l'orario del kick off non più tardi di quattro ore prima del buio (definito come l'orario locale del tramonto o l'orario in cui le luci artificiali devono essere spente).
- d. • Se una partita (ritardata di cinque minuti o più) inizia con meno di 3½ ore rimaste prima del buio, il tempo di gioco sarà limitato a un massimo di **40 minuti**. (A.R. 3-2-1:I)
- e. • Se una partita (ritardata di cinque minuti o più) inizia con meno di 3 ore rimaste prima del buio il tempo di gioco sarà limitato a un massimo di **32 minuti**. (A.R. 3-2-1:I)

In relazione ai punti c, d ed e, nei campionati e tornei IAAFL sarà la crew arbitrale a decidere se non vi siano le condizioni di visibilità sufficienti per lo svolgimento della partita.

#### Decisioni Approvate 3-2-1

I. L'orario del kick off di una partita è stabilito a 3 ore prima del buio. (a) La partita inizia in orario. (b) Il kick off è rimandato di cinque minuti o più. **DECISIONE:** (a) La partita durerà quanto stabilito dall'organizzazione (di default **40 minuti**). (b) La partita sarà limitata a un massimo di **32 minuti**. (Quattro tempi di 8 minuti ciascuno). [Citato da 3-2-1-d, 3-2-1-e]

## SEZIONE 3. Timeout: Quando Parte e Quando si Ferma il Cronometro

(Seguito senza variazioni sino a:....).

### Avvisi del Referee

#### ARTICOLO 8.

(Seguito senza variazioni sino a:....).

**Il two-minute warning verrà sempre utilizzato nei campionati IAAFL.**

(Seguito senza variazioni sino a:....).

## SEZIONE 5. Sostituzioni

(Seguito senza variazioni sino a:....).

### Sostituzioni Legali

ARTICOLO 2. Un sostituto legale può rimpiazzare un giocatore o sopperire alla mancanza di un giocatore, se nessuna delle seguenti restrizioni viene violata:

- a. Nessun sostituto può entrare nel campo di gioco o nella end zone mentre la palla è in gioco.
- b. Nessun giocatore, **oltre agli otto previsti**, lascerà il campo di gioco o la end zone mentre la palla è in gioco. (A.R. 3-5-2:I)

**PENALITÀ – [a-b] Fallo a palla viva. Cinque yard dal punto precedente [S22: SUB].**

(Seguito senza variazioni sino a:....).

#### Decisioni Approvate 3-5-2

- I. Un giocatore, in eccesso **agli otto regolari** in quel momento in campo, si sta chiaramente allontanando dal campo, ma non ha ancora raggiunto la sideline, quando la palla viene messa in gioco ed egli non interferisce col gioco o con i giocatori. **DECISIONE: Penalità – Cinque yard dal punto precedente. [Citato da 3-5-2-b]**
- II. Dopo un cambio di possesso di squadra o un qualsiasi timeout, la palla viene dichiarata ready for play. Quando la Squadra A ha completato la sua formazione offensiva, la Squadra B deve sistemare rapidamente i suoi giocatori. Alla Squadra B viene concesso il tempo per completare le sostituzioni. **DECISIONE:** Una delle due squadre è soggetta a un fallo di delay of game – la Squadra B per non avere completato le sue sostituzioni rapidamente (Regola 3-4-2-b-3) oppure la Squadra A per avere lasciato scadere i 25 secondi. **Penalità – Cinque yard dal punto successivo.**
- III. Al terzo down (non c'è cambio di possesso di squadra), il portatore di palla A27 va fuori campo oppure un lancio legale in avanti della Squadra A finisce incompleto. Durante l'intervallo fra i down, non ci sono altri timeout arbitrali. Prima dello snap del quarto down, il sostituto B75 entra in campo e quindi esce senza partecipare ad un'azione di gioco. **DECISIONE:** Fallo a palla viva. Penalità – Cinque yard dal punto precedente. [Citato da 3-5-2-d]

- IV. La Squadra A ha **8 giocatori** nell'huddle. A81, sbagliando, pensa di essere stato sostituito e corre nella sua team area. Viene immediatamente rimandato indietro in campo e assume una posizione sulla line of scrimmage vicino alla sua sideline. Tutta la squadra è stata ferma per un secondo prima dello snap e non ci sono stati timeout arbitrari. **DECISIONE:** Fallo a palla viva. Un giocatore perde il suo status di partecipante quando entra nella sua team area mentre la palla è morta, per cui deve aderire alla regola delle sostituzioni. **Penalità – Cinque yard dal punto precedente o 15 yard dal punto precedente, se giudicato una violazione alla regola 9-2-2-b. (Regole 3-5-2-d, 9-2-2-b).**
- V. Dopo che la palla è stata dichiarata ready for play e quando l'umpire è nella sua posizione naturale, la Squadra A sostituisce velocemente alcuni giocatori, si ferma regolarmente per un secondo e poi viene effettuato lo snap. L'umpire sta cercando di prevenire lo snap della palla per dare il tempo alla difesa di aggiustarsi, ma non riesce ad arrivare in tempo. **DECISIONE:** Il gioco viene fermato, il game clock viene fermato e viene consentito alla difesa di effettuare le sostituzioni in risposta alla sostituzione ritardata dell'attacco. Nessun fallo. Il play clock viene impostato a 25 secondi e fatto ripartire al segnale di ready for play. Il game clock partirà allo snap o al ready for play, a seconda del motivo per il quale era stato fermato precedentemente. Il referee informerà l'head coach della Squadra A che qualsiasi altra azione simile verrà punita con un fallo di comportamento antisportivo secondo la Regola 9-2-3.
- VI. Nell'intervallo fra i down, uno o più sostituti della Squadra B entrano nel campo di gioco. Prima dello snap per il down successivo, più di **8 giocatori** della Squadra B rimangono in campo intenzionalmente il più al lungo possibile (più di tre secondi) per mascherare i componenti della difesa, il tipo di difesa e le coperture sui lanci. **DECISIONE:** Fallo a palla morta della Squadra B, sostituzione illegale. **Penalità – Cinque yard dal punto successivo (Regola 3-5-2-c).**
- VII. Dopo un down che risulta in un primo e 10 sulle B-40, **otto giocatori** della Squadra A, che si muovono in una no-huddle offense, vanno verso le loro rispettive posizioni per il gioco successivo. La palla è ready for play quando A22 corre in campo partendo dalla sua team area, e dopo essersi fermato all'altezza dei numeri, lui o il suo coach realizza che è il **nono** giocatore in campo. A22 allora si gira e torna verso la sua team area. La snap della palla non è ancora stato effettuato. **DECISIONE:** Fallo a palla morta per sostituzione illegale. Per interpretazione A22 è diventato un giocatore entrando in quello che è l'"huddle de-facto" della sua squadra e quindi deve rimanere in campo per un gioco. **Cinque yard di penalità. La Squadra A giocherà un primo e 15 dalle B-45 (Regola 2-27-9-b). [Citato da 3-5-2-d]**

## Più di **Otto** Giocatori in Campo

### ARTICOLO 3.

- a. La Squadra A non può sciogliere l'huddle con più di **8 giocatori** e neppure avere più di **8 giocatori** nell'huddle o in formazione per più di tre secondi. Gli arbitri dovranno fermare l'azione a prescindere da che lo snap della palla sia avvenuto o meno.
- b. Alla Squadra B è consentito di avere per un tempo breve più di **8 giocatori** in campo per anticipare la formazione dell'attacco, ma non potrà avere più di **8 giocatori** in formazione se lo snap è imminente. Sia che lo snap sia imminente o che sia appena avvenuto, gli arbitri dovranno fermare l'azione. **(A.R. 3-5-3:IV)**

### **PENALITÀ – [a-b] Fallo a palla morta. Cinque yard dal punto successivo. [S22: SUB]**

- c. Se gli arbitri non si accorgono del numero eccessivo di giocatori durante il down o dopo che il down è finito, o se i giocatori della Squadra B sono entrati in campo appena prima dello snap ma non si sono messi in formazione, l'infrazione viene trattata come un fallo a palla viva. **(A.R. 3-5-3:V-VI)**

### **PENALITÀ – Fallo a palla viva. Cinque yard dal punto precedente. [S22: SUB]**

#### **Decisioni Approvate 3-5-3**

- I. A33, un sostituto entrante, va in huddle o assume una posizione in una formazione e (a) dopo approssimativamente due secondi, A34 lascia l'huddle ed esce dal campo sulla sua sideline, oppure (b) dopo approssimativamente quattro secondi, A34 lascia l'huddle ed esce dal campo nella sua team area. **DECISIONE:** (a) Legale. (b) Fallo. *(Nota: Un giocatore uscente che lascia l'huddle o la sua posizione entro tre secondi viene considerato come essere uscito immediatamente.)*
- II. Dopo che la palla viene dichiarata ready for play, il sostituto B12 entra nell'huddle o nella formazione difensiva e il giocatore che esce ritarda più di tre secondi prima di lasciare l'huddle o la formazione e uscire dal campo. **DECISIONE:** Violazione alla regola delle sostituzioni. Fallo a palla morta. *(Nota: Al referee non è richiesto di avvisare il giocatore che deve uscire di lasciare l'huddle immediatamente.)*
- III. La Squadra A ha **8 giocatori** in huddle quando A27 si avvicina all'huddle (entro 10 yard) mentre questo si sta sciogliendo. **DECISIONE:** Fallo a palla morta. **Penalità – Cinque yard dal punto successivo (Regola 2-27-9-a).**
- IV. Alla fine del terzo down, la Squadra B manda in campo la sua formazione di ritorno del calcio. L'arbitro responsabile di contare i giocatori della Squadra B è sicuro che la Squadra B abbia **9 uomini in campo**. Dopo approssimativamente quattro secondi, l'arbitro fischia e lancia la flag. **DECISIONE:** Fallo a palla morta, violazione alla regola delle sostituzioni. **Penalità – Cinque yard dal punto successivo. [Citato da 3-5-3-b]**
- V. La Squadra A è in formazione per calciare un field goal e la Squadra B è in formazione con **8 giocatori**. Appena prima dello snap della palla **un nono giocatore** della Squadra B entra in campo. Lo snap della palla viene eseguito ed il kicker manda la palla tra i pali. **DECISIONE:** Fallo a palla viva. **Cinque yard di penalità, dal punto precedente, o la Squadra A può accettare il risultato del gioco.** Poiché il **nono** giocatore della Squadra B non era in formazione quando è avvenuto lo snap della palla, gli arbitri non possono fermare il gioco per un fallo a palla morta. L'intento della Regola 3-5-3-b è di dare alla Squadra B la possibilità di adeguare la sua formazione, ma la Squadra B non è autorizzata a prendersi un vantaggio per un giocatore in più che entra in campo appena prima che avvenga lo snap della palla.

- VI. La Squadra A si allinea per una try dalle B-3. La Squadra B ha **otto giocatori** nella sua formazione difensiva. Il **nono giocatore** della Squadra B entra in campo correndo poco prima oppure al momento dello snap. A22 prende un handoff dal quarterback e (a) viene placcato sulla linea della una yard; (b) porta la palla in end zone. **DECISIONE:** Fallo a palla viva contro la Squadra B per avere avuto troppi giocatori in campo (Regola 1-1-1). Gli arbitri non devono fermare il gioco. (a) **Penalizzare la Squadra B di mezza distanza alla goal line e ripetere la try dalle B-1½.** (b) **La Squadra A declinerà la penalità perché la try ha avuto successo.** [Citato da 3-5-3-c]

## REGOLA 6

### Calci

#### SEZIONE 1. Free Kick

#### Restraining Line

.....  
.....

## REGOLA NON APPLICABILE

#### SEZIONE 2. Free kick Fuori Campo

#### Kicking Team

#### Nuova regola applicabile

La squadra vincitrice del coin toss, nel primo tempo, l'altra squadra ovvero la squadra che ha deferito la scelta e scelto il possesso, nel secondo tempo, la squadra che avrà realizzato una segnatura, compresa la Safety (Regola 8-1-1) avrà diritto a mettere in gioco la palla con una Serie di down (Regola 2-24-1); lo snap avverrà dalla propria linea delle 20 (venti) yards a meno che la palla non sia stata ri-localizzata per penalità.;

Non verranno eseguiti Free Kicks (Kick off e Free kick a seguito di Safety).

Restano eseguibili gli Scrimmage kicks – Punt e Field Goal (in presenza delle porte) regolati dalle successive sezioni 3, 4 e 5 della presente Regola 6 IFAF.

## REGOLA INTERAMENTE APPLICABILE PER LE SUCCESSIVE SEZIONI DA 3 a 5

## REGOLA 7

### Effettuare lo Snap e Lanciare la Palla

#### SEZIONE 1. Lo Scrimmage

(Seguito senza variazioni sino a:.....).

ARTICOLO 4. La violazione di ognuno dei seguenti punti (a-c) è un fallo a palla viva e il gioco va fatto continuare.

- a. *Formazione.* Allo snap la Squadra A deve essere in una formazione che soddisfa i seguenti requisiti:
1. Tutti i giocatori devono essere in campo.
  2. Tutti i giocatori devono essere uomini di linea o back (Regola 2-27-4).
  3. **Almeno 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 successivo).
  4. **Non più di tre giocatori** possono essere dei back.

(Seguito senza variazioni sino a:.....).

#### Decisioni Approvate 7-1-4

(Seguito senza variazioni sino a:.....).

- III. La formazione della Squadra A al momento dello snap è formata da solo **7 giocatori**: tre giocatori sono sulla line of scrimmage numerati 50-79, un giocatore sulla linea con la maglia numero 82, e tre giocatori nel backfield. **DECISIONE**: La formazione della Squadra A è legale perché non ha più di quattro uomini nel backfield e ha il numero necessario (tre) di uomini in linea numerati 50-79.

(Seguito senza variazioni sino a:....).

- VII. Sulle B-45, la Squadra A è in una formazione in cui lo snapper A88 è l'ultimo uomo della linea, a destra. Gli uomini di linea alla sua sinistra sono numerati 56, 22, 79 e 25. Ci sono due giocatori nel backfield. A44 è posizionato dietro lo snapper, a dieci yard di distanza, e gli altri back sono posizionati alla sua sinistra, qualche yard dietro la line of scrimmage. Non c'è nessun giocatore in posizione di holder per un place kick. Dopo lo snap, A44 completa un lancio su A88 per un touchdown. Questa azione avviene su (a) un primo o un secondo down; (b) un terzo o un quarto down. **DECISIONE**: Siccome ci sono solo due uomini di linea numerati da 50 a 79, la legalità dell'azione dipende dal fatto che la Squadra A fosse o meno in formazione di scrimmage kick. Uno dei requisiti per questo tipo di formazione è che "deve essere ovvio che possa essere tentato un calcio". (a) Formazione illegale: su un primo o un secondo down, è molto improbabile che una squadra effettui un punt, quindi non è ovvio che un calcio possa essere tentato. (b) Gioco legale: touchdown. Su un terzo o un quarto down è possibile che una squadra tenti un calcio. (Regola 2-16-10)

## REGOLA 8

### Le Segnature

#### SEZIONE 1. Valore delle Segnature

##### Segnature

ARTICOLO 1. Il valore in punti delle segnature saranno:

Touchdown: 6 punti

Field Goal: 3 punti

Safety (punti assegnati agli avversari): 2 punti

Touchdown durante una try eseguita, dalla linea delle 3 yards: 1 punto

Touchdown durante una try eseguita, dalla linea delle 10 yards: 2 punti

Field Goal durante una try 1 punto

Safety durante una try (punto assegnato agli avversari) 1 punto

#### SEZIONE 3. Try

##### Come Viene Segnata

ARTICOLO 1. Il punto oppure i punti saranno segnati **secondo i valori previsti dalla Regola 8-1-1** se la try risulta in quello che sarebbe un touchdown, una safety oppure un field goal secondo le regole che governano il gioco nelle altre occasioni. (A.R. 8-3-1:I-II) (A.R. 8-3-2:I-III e VI) (A.R. 10-2-5:X-XV)

##### Decisioni Approvate 8-3-1

- I. Durante una try, dopo avere ottenuto il possesso, la Squadra B commette fumble e la Squadra A recupera la palla nell'end zone della Squadra B. **DECISIONE**: La Squadra B può commettere fumble dopo avere intercettato un lancio, preso o recuperato un fumble o avere recuperato un lancio all'indietro. Touchdown. Assegnare due punti alla Squadra A (Regola 8-3-2-d 1). [Citato da 8-3-1]
- II. B19 è il primo giocatore oltre la neutral zone a toccare una try su calcio della Squadra A bloccato, quindi tocca (muff) il calcio nella end zone. A66 recupera la palla nella end zone. **DECISIONE**: Assegnare due punti alla Squadra A. [Citato da 8-3-1]

##### Opportunità di Segnare

ARTICOLO 2. Una try è un'opportunità per entrambe le squadre di segnare uno o due punti mentre il game clock è fermo dopo un touchdown. È un intervallo speciale della partita che, solo per quello che riguarda l'applicazione delle penalità, include sia un down che il periodo di "ready" che lo precede.

- a. La palla sarà messa in gioco dalla squadra che ha segnato un touchdown da sei punti. Se un touchdown viene segnato durante un down in cui scade il tempo nel quarto periodo, la try non sarà giocata a meno che il/i punto/i possa/no cambiare il risultato dell'incontro. **La try sarà sempre giocata nei tempi regolamentari.**
- b. La try, che è uno scrimmage down, inizia quando la palla è ready for play.



- c. Lo snap sarà effettuato:
1. in caso di tentativo di Place Kick (Field goal), in mezzo alle hash mark sulla linea delle 3 yards avversarie o da qualsiasi altro punto su o fra le hash marks sulla o dietro la linea delle 3 yard avversarie, se la posizione della palla è stata scelta dalla squadra designata a mettere la palla in gioco, prima del segnale di ready for play.
  2. in caso di azione da scrimmage, per un tentativo di segnatura di extra points del valore di 2 punti, la palla verrà posizionata sulla linea delle 10 yards, da un punto sopra o fra le hash marks.
- La palla potrà essere riposizionata a seguito di un fallo della Squadra B o di un timeout caricato a una delle due squadre a meno che il timeout sia preceduto da un fallo della Squadra A oppure da un offset di penalità (Regole 8-3-3-a e 8-3-3-c-1).
- d. La try finisce quando:
1. Una delle due squadre segna.
  2. La palla viene dichiarata morta secondo le regole. (A.R. 8-3-2:IV e VI)
  3. Una penalità accettata risulta in una segnatura.
  4. Viene accettata una penalità della Squadra A che comporta una perdita del down (Regola 8-3-3-c-2).
  5. Prima di un cambio di possesso di squadra, un giocatore della Squadra A commette un fumble e la palla è ricevuta o recuperata da un qualunque altro giocatore della Squadra A.  
Non si ha una segnatura della Squadra A. (A.R. 8-3-2:VIII)

(Seguito senza variazioni sino a:....).

## **REGOLA 9**

### **Comportamento dei Giocatori e delle Persone Soggette al Regolamento**

#### **REGOLA INTERAMENTE APPLICABILE**

## **REGOLA 10**

### **Applicazione delle Penalità**

#### **REGOLA INTERAMENTE APPLICABILE**

## **REGOLA 11**

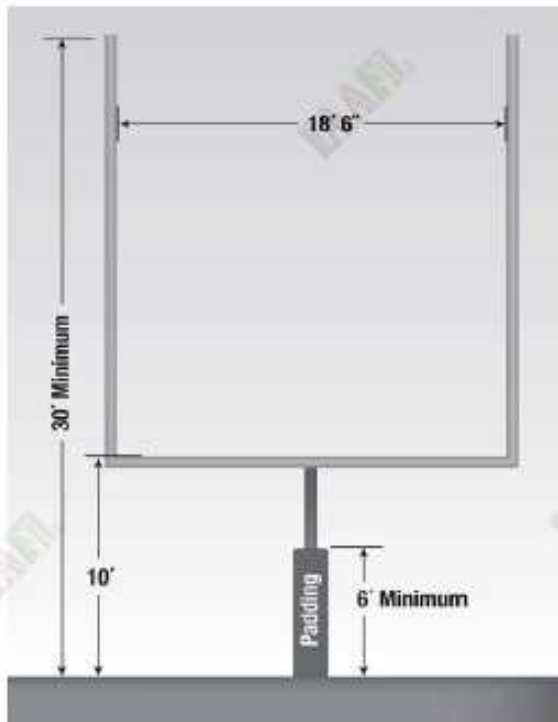
### **Gli Arbitri: Giurisdizione e Doveri**

#### **REGOLA INTERAMENTE APPLICABILE**

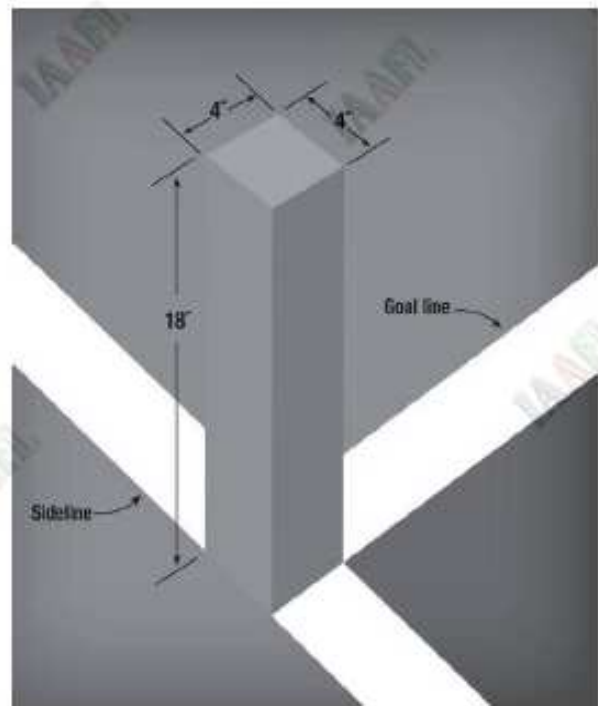
## **REGOLA 12**

#### **REGOLA NON APPLICABILE IN ITALIA**

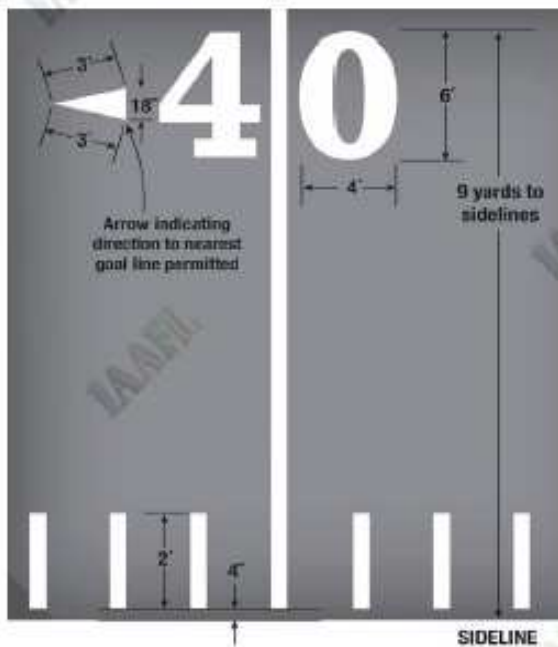
## APPENDICE



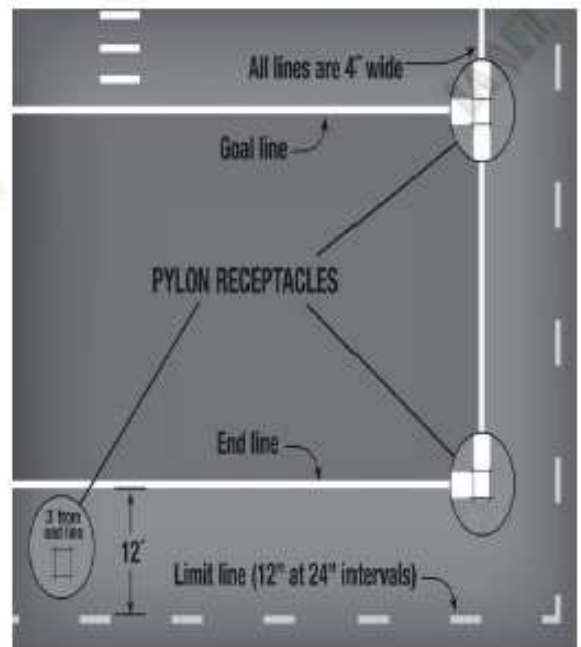
DETTAGLI DEL GOAL POST



DETTAGLI DEL PILONCINO



RACCOMANDAZIONE SULLA NUMERAZIONE DELLE YARD LINE



DETTAGLI DELLA END ZONE