



**IAAFL ITALIA PROGETTO AICS FOOTBALL AMERICANO PER TUTTI**  
**Regolamento Arena F8 in vigore da settembre 2017**

**Questo regolamento è pensato per rendere più semplice organizzare una partita di football americano al fine di rendere accessibile davvero a tutti di praticare il nostro sport.**

**Primo obiettivo, eliminare la catena a bordo campo, aumentare il valore dei calci per una strategie nuova e sicuramente piacevole e per avere kickers futuri, facilitare il reperimento di campi da gioco (più corti) e la segnatura del campo stesso (meno linee).**

Il football Arena F8 è giocato su campo lungo massimo 70 metri comprese le zone di goal di almeno 7 metri e massimo 30 metri suddiviso e segnato obbligatoriamente in 6 porzioni, due aree di goal e quattro di gioco; di fatto sono le 4 linee perimetrali e 5 linee sul campo più due linee corte dei 3/5 metri.

1. I giocatori a disposizione sono almeno 15 per squadra; la partita dura 60' cronometrati divisi in 2 tempi da 30' più altri 120 secondi di tempo effettivo allo scadere dei 30 minuti per ogni tempo.
2. Tre (3) giocatori in linea d'attacco non sono eleggibili
3. Il calcio d'inizio si effettua dai propri 3/5 metri, se la palla supera la linea di fine area di Goal oppure viene ricevuta in area di goal con un mark si riparte dai 3/5 metri, in campo si può ricevere **MA NON RITORNARE** chiamando un mark e si ripartirà dal primo target utile avanti, se esce dal campo è come se fosse stato ricevuto in campo e si applica la regola del primo target utile avanti, se la palla cade prima in campo e viene ricoperta dal team ricevente oppure sfugge al ricevitore e cade a terra e si ricopre sempre dalla squadra ricevente la ripartenza sarà dal target indietro da dove recuperata. Per il team calciante la palla superato il target2 è sempre viva se recuperata la ripartenza sarà dal target dietro da dove recuperata. Nel calcio se la palla non oltrepassa la linea di target2 è morta, la ripartenza sarà sulla linea del target2.
4. Nel calcio di avvio/ripartenza i giocatori del team calciante stanno tutti dietro la palla, i giocatori del team ricevente possono stare ovunque dalla linea di target2 e la linea di fine area di goal.
5. **Il team in attacco deve con 4 tentativi raggiungere almeno il target più immediato per avere altri 4 tentativi per raggiungere il successivo target o goal.**
6. In caso di superamento del target utile si riparte arretrando sulla linea del target raggiunto con 4 tentativi a disposizione, in caso di non chiusura con il quarto tentativo la palla passa al team avversario posizionata sul target negativo rispetto ai nuovi attaccanti.
7. Si possono effettuare calci di spostamento (punt) solo al 4 tentativo e solo all'interno del target1, vale la stessa regola del calcio di inizio con la differenza che la palla non toccata da un ricevente non è viva.
8. La realizzazione del Goal vale 6 punti, **calci di conversione della meta valgono 2 punti** si effettuano dai 3/5 metri così come la trasformazione alla mano che vale 1 punto.

9. **È possibile calciare un field goal con le regole solite e vale 4 punti, in caso di esito positivo la ripartenza con un KO sarà dai 3/5 metri, in caso negativo dal punto di calcio con 4 tentativi** (è una delle poche occasioni in cui non si parte su una linea di target) considerato il campo relativamente corto si potrebbe tentare spesso il FG da posizioni impossibili per il F9 ma, se lo si fallisce si rischia per la posizione di campo che assume la squadra avversaria.
10. Semplificazione della applicazione delle penalità dopo un fallo di gioco
11. Non esistono diverse distanze come nel F11 all'applicazione della penalità.
12. FALLO DELL'ATTACCO: nell'arena football F8 la penalità viene applicata con una perdita di terreno, di fatto si arretra al primo target dietro la partenza “fallosa”
13. FALLO DELLE DIFESA: la penalità viene applicata con un avanzamento dell'attacco al primo target avanti la partenza “fallosa”
14. FALLI COMMESSI ALL'INTERNO DEL 1 TARGET: metà della distanza dalla linea di gol

*Versione 1.1*