



# **REGOLAMENTO DI GIOCO FOOTBALL 5 VS 5**

## Sommario

Le Regole del R&G Football	pag. 3
Variazioni	pag. 4
Diagramma del Campo	pag. 5
Regola 1 - Il Gioco, Campo, Palla ed Equipaggiamento	pag. 6
Regola 2 – Definizioni	Appendice A
Regola 3 - Periodi e Tempo	pag. 9
Regola 4 - Palla in Gioco, Palla Morta	pag. 12
Regola 5 - Serie dei Down	pag. 13
Regola 6 - Calci	pag. 14
Regola 7 - Effettuare lo Snap e Lanciare la Palla	pag. 15
Regola 8 - Segnature	pag. 19
Regola 9 - Comportamento dei Giocatori	pag. 21
Regola 10 - Applicazione delle Penalità	pag. 28

## **Le Regole del R&G Football**

**Il seguente regolamento è basato sul regolamento adottato da FIF AICS per Tackle Football (NDR a sua volta derivato da quello NCAA).**

**Per mantenere il regolamento del Flag semplice e contenuto, molte cose non sono spiegate. Solamente le cose più importanti o particolari sono state esplicitamente inserite e regolamentate. In questo modo il Regolamento del R&G Football permetterà di giocare senza che sia necessaria la conoscenza del regolamento del Tackle Football. Se ci sarà la necessità di maggiori informazioni (ad esempio le dimensioni della palla), si dovrà fare riferimento al Regolamento del Tackle Football (ad esempio Regola 1-3-1). Coach ed arbitri devono conoscere anche il Regolamento del Tackle Football.**

**Il referee prenderà le sue decisioni utilizzando le regole del Tackle Football quando ci sono situazioni non coperte da questo Regolamento.**

**La struttura di questo Regolamento segue quella del Tackle Football, ma contenuti e numerazione non sono corrispondenti.**

## Variazioni

E' possibile modificare le seguenti regole:

- R 1-1-1** 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 zone) potrà andare da un minimo di 40 yard (36,60 metri) sino ad un massimo di 60 yard (54,90 metri).  
Le end zone potranno essere accorciate sino ad un minimo di 8 yard (7,30 metri).  
La larghezza può essere ridotta ad un minimo di 20 yard (18,30 metri) od estesa ad un massimo di 30 yard (27,45 metri).  
Non è possibile variare l'area di sicurezza.  
È possibile ridurre lunghezza e/o larghezza e/o le end zone o estendere lunghezza (con end zone di 10 yard) e/o larghezza. Non è possibile ridurre la lunghezza ed estendere la larghezza o viceversa.
- R 1-1-1** Le segnature obbligatorie sono le side lines, le goal lines, le end lines, la linea di metà campo e la linea delle 5 yard.
- R 1-1-1** I pyloncini o i coni piatti sono solo raccomandati.
- R 1-1-1** L'indicatore del down è solo raccomandato.
- R 1-1-1** Il tabellone dei punteggi è solo raccomandato.
- R 1-1-1** Il numero di giocatori delle squadre può essere superiore a 12.
- R 1-1-4** Gli arbitri sono solo raccomandati.
- R 1-2-1** La palla di gioco può non essere in pelle naturale.
- R 3-2-1** Il tempo di gioco può essere variato in relazione alla competizione o all'età dei partecipanti.
- R 3-3-2** I timeout possono essere variati in relazione alla competizione o all'età dei partecipanti.

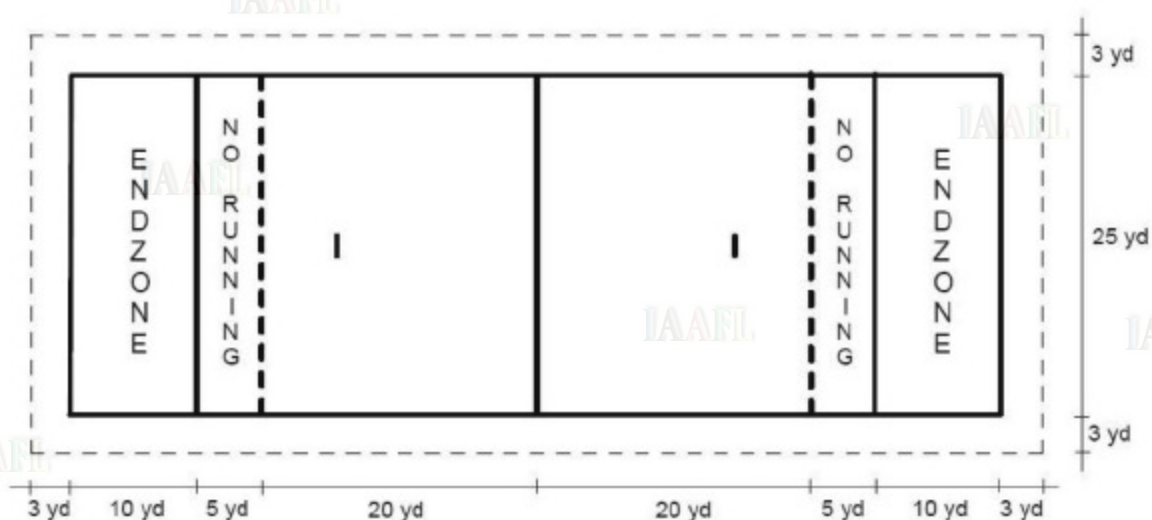
Tutte le altre regole sono regole di condotta e non possono essere modificate.

## Diagramma del Campo

Il campo di gioco sarà composto da un'area rettangolare con dimensioni e segnature come indicate nel diagramma.

### Dimensioni del campo:

Campo di gioco: lunghezza 50 yard (45,75 m), end zone 10 yard (9,15 m), larghezza 25 yard (22,90 m). Lo spazio complessivo richiesto per un campo, inclusa la safety area, è di 76 yard (69,55 m) x 31 yard (28,40 m).



Le misure verranno prese sulla parte interna delle linee (la goal line è parte dell'end zone); la larghezza delle linee sarà di 4 pollici (10 cm).

Le no-running lines saranno tratteggiate. Gli spot per la trasformazione da 2 punti saranno segnati in mezzo al campo a 12 yard (11m) dalla goal line con una larghezza di 1 yard (0,9 m). L'area di sicurezza è di 3 yard (2,75 m) al di fuori delle side lines e delle end lines. Non è obbligatorio segnare l'area di sicurezza.

Se due campi sono adiacenti la distanza minima tra i due sarà di 6 yard (5,50 m).

### Equipaggiamento per il campo:

Piloncini o coni piatti saranno posti agli angoli delle 8 intersezioni delle side lines con le goal lines ed end lines.

Coni piatti possono essere posti alle intersezioni delle side lines con la middle line e le no-running lines.

Un down indicator verrà utilizzato a 2 yard fuori da una delle due side line.

Un tabellone per i punteggi visibile sarà installato vicino al campo.

## REGOLA 1. Il Gioco, Campo, Palla ed Equipaggiamento

### SEZIONE 1. Aspetti Generali

#### ARTICOLO 1. Il Gioco

Il gioco verrà disputato tra due squadre di 5 giocatori ciascuna, su un campo rettangolare e con una palla regolamentare. Per i dettagli vedere il capitolo Diagramma del Campo.

Le squadre possono avere a roster sino ad un massimo di 12 giocatori (5 in campo e 7 sostituti). Le squadre devono schierare non più di 5 giocatori. Se sono disponibili meno di 4 giocatori, la partita è sospesa a causa della squadra che non può schierarne almeno 4 in campo.

#### ARTICOLO 2. Squadra Vincitrice e Punteggio Finale

Ad ogni squadra verrà concessa l'opportunità di avanzare la palla oltre la goal line della squadra avversaria correndola o passandola.

Alle squadre saranno riconosciuti i punti delle segnature in base al regolamento e la squadra che avrà il punteggio più alto alla fine della partita, inclusi i tempi supplementari, sarà la squadra vincitrice.

#### ARTICOLO 3. Supervisione

La partita verrà giocata sotto la supervisione di 2 o più arbitri.

#### ARTICOLO 4. Capitani e Allenatori

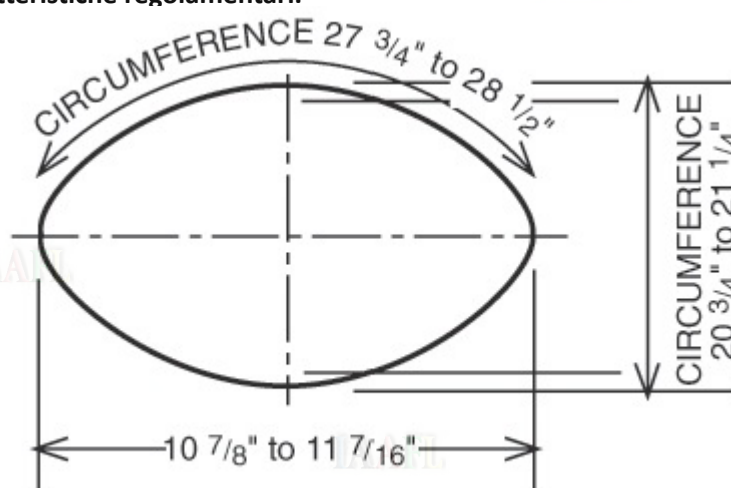
Ogni squadra designerà al referee non più di 2 giocatori come capitani in campo.

### SEZIONE 2. La Palla

#### ARTICOLO 1. Specifiche

La palla sarà fatta di pelle, nuova o simile a nuova, con dimensioni riportate in figura, peso tra le 14 e 15 onces e pressione tra 12,5 e 13,5 psi.

La palla non può essere in alcun modo alterata. Ogni squadra può usare la propria palla di caratteristiche regolamentari.



**ARTICOLO 1. Tutti i giocatori devono indossare il seguente equipaggiamento obbligatorio:**

- a. Casco
- b. Protezioni ai fianchi
- c. Maglietta
- d. Paraginocchia
- e. Paradenti
- f. Pantaloni
- g. Paraspalle
- h. Calze
- i. Paracosce
- j. Paracoccige

## **Articolo 2. COLORE E FORMA DELLE MAGLIE**

I giocatori di squadre avversarie devono indossare maglie di colore contrastante. Se le squadre usano maglie di colore simile, la squadra di casa ha l'opzione di scegliere quale squadra cambierà la maglia.

- a. I giocatori di una stessa squadra devono indossare maglie dello stesso colore e design. Le maglie devono coprire tutto il corpo, essere infilate nei pantaloni ed avere sulla schiena una numerazione araba con colore contrastante ed alta almeno 6 pollici (15 cm). Le maglie non possono essere nastrate (taped) o legate in alcun modo.
- b. I giocatori devono indossare pantaloni dello stesso colore e design, senza tasche, borchie o cerniere. I giocatori non possono nastrare od in altro modo modificare i loro pantaloni per attenersi a questa regola.

## **ARTICOLO 3. Equipaggiamento illegale**

L'equipaggiamento illegale include i seguenti articoli (vedi Appendice E per maggiori informazioni):

- a. Equipaggiamento indossato da un giocatore che potrebbe essere pericoloso per gli altri giocatori.
- b. Nastro o qualsiasi altro bendaggio altro che quello usato per proteggere un infortunio
- c. Equipaggiamento duro, abrasivo o non flessibile che non sia completamente coperto da una protezione, soggetto all'approvazione dei ref.
- d. Tacchetti per scarpe che siano più lunghi di ½ pollice dalla base della scarpa. (vedi Appendice E per la completa spiegazione).
- e. Qualsiasi equipaggiamento che possa confondere o ingannare un avversario.
- f. Qualsiasi equipaggiamento che possa portare un vantaggio non leale a qualsiasi giocatore.
  - g. Materiale adesivo, pittura, grasso, oppure qualunque altra sostanza scivolosa applicata all'equipaggiamento o sul corpo di un giocatore (Eccezione: eyes shade)
  - h. Protezione alle costole, paraspalle o protezione alla schiena che non siano completamente coperti.
  - i. Bandana che siano visibili indossate sul campo di gioco fuori dalla team area (D.A. 1-4-7-I e II)

## **OBBLIGATORIO E ILLEGALE**

- a. Non può essere consentito di giocare a qualsiasi giocatore che indossi un equipaggiamento illegale:
- b. Se un arbitro scopre un giocatore che indossa un equipaggiamento illegale, la sua squadra verrà caricata di un timeout. Se l'equipaggiamento diventa illegale durante il gioco, il giocatore non potrà proseguire fino a che non corregge il problema. Non verrà caricato nessun timeout.
- c. Ognuna delle prime tre infrazioni in uno dei due tempi comporta l'assegnazione di un timeout di squadra, se i timeout sono ancora disponibili. Ogni infrazione dopo che la squadra ha esaurito i suoi timeout è un fallo per delay of game e comporta una penalità da 5 yards.

## **ARTICOLO 5. Certificazione degli allenatori**

Prima della partita il capo allenatore (head coach) dovrà dare al referee una copia del roster e certificare che tutti i giocatori della sua squadra indossano l'equipaggiamento obbligatorio e che sono stati informati su quali sono gli equipaggiamenti illegali.



## REGOLA 3. Periodi e tempo

### SEZIONE 1. Inizio dei periodi

#### ARTICOLO 1. Primo tempo

Tre minuti prima dell'orario stabilito per l'inizio della gara, il referee effettuerà a centro campo il lancio della monetina in presenza dei capitani di ciascuna squadra, dopo aver stabilito che il capitano della squadra ospite sceglierà il sorteggio.

Il vincitore del coin toss metterà la palla in gioco per primo con uno snap dalla propria linea delle 5 yard; il perdente sceglierà quale goal line difenderà la propria squadra.

Non ci sono kickoffs.

#### ARTICOLO 2. Secondo tempo

Tra il primo ed il secondo periodo le squadre difenderanno le opposte goal lines. La squadra che ha perso il coin toss nel primo tempo metterà la palla in gioco con uno snap dalla propria linea delle 5 yard.

#### ARTICOLO 3. 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 middle line 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.

#### ARTICOLO 4. Sistema di spareggio nei tornei

Se 2 o più squadre in un torneo hanno la stessa percentuale totale (vinte-pareggiate-perse), i seguenti criteri decideranno la classifica delle squadre:

1. Percentuale negli scontri diretti.
2. Differenza punti negli scontri diretti
3. Maggior punti segnati negli scontri diretti
4. Differenziale dei punti totali netti
5. Totale punti guadagnati
6. Sorteggio

## **SEZIONE 2. Tempi di gioco**

### **ARTICOLO 1. Lunghezza dei periodi ed intervalli**

La durata totale della gara sarà di 40 minuti, divisi in due tempi di 20 minuti ciascuno, con 2 minuti di intervallo tra i due.

### **ARTICOLO 2. Estensione dei periodi**

Un periodo sarà esteso sino a che non sarà giocato un down esente da falli a palla viva.

Quando una penalità viene accettata o durante il down in cui il tempo finisce ci sono dei falli che si annullano (offset), il down sarà ripetuto.

Nessun periodo finirà sino a che la palla è morta e il referee dichiara la fine del periodo.[S14]

### **ARTICOLO 3. Cronometri**

Il tempo di gioco e il cronometro dei 25 secondi saranno tenuti con un orologio ufficiale che potrà essere, alternativamente, un cronometro gestito da un arbitro o un cronometro da stadio gestito da un assistente sotto la direzione di un arbitro.

### **ARTICOLO 4. Quando parte il cronometro**

Il tempo di gioco partirà quando verrà effettuato uno snap legale.

Eccezione: il tempo di gioco partirà al ready for play quando è stato fermato per discrezione del referee.

### **ARTICOLO 5. Quando si ferma il cronometro**

Il tempo di gioco si fermerà quando finisce ogni periodo, per i timeout di squadra, per gli infortuni o a discrezione del referee.

Negli ultimi 2 minuti di ogni periodo il tempo di gioco si fermerà quando:

1. Quando viene assegnato un primo down, anche dopo un cambio di possesso.
2. Per completare una penalità.
3. Un portatore di palla viene giudicato fuori campo.
4. Un passaggio viene giudicato incompleto.
5. Avviene una segnatura.
6. Viene accordato un time out di squadra.

Il tempo di gioco rimarrà fermo durante una trasformazione negli ultimi 2 minuti, durante l'estensione di un periodo o durante i tempi supplementari.

## **SEZIONE 3. Timeout**

### **ARTICOLO 1. Come sono caricati**

Il referee dichiarerà un timeout quando sospende il gioco per qualunque ragione. Ogni timeout sarà caricato ad una delle squadre o definito come timeout arbitrale. [S3]

### **ARTICOLO 2. Timeout di squadra**

Un arbitro accorderà un timeout di squadra richiesto a palla morta da qualunque giocatore o da qualunque allenatore.

Ogni squadra ha diritto a 2 timeout durante ogni metà gara; i timeout non utilizzati non possono essere passati al periodo successivo.

### **ARTICOLO 3. Timeout per infortunio**

In caso di giocatore/i infortunato/i qualunque arbitro si può caricare un timeout, ma in questo caso il/i giocatore/i dovrà/nno poi lasciare il campo per almeno un down.

### **ARTICOLO 4. Durata dei timeout**

Un timeout caricato ad una squadra non potrà essere più lungo di 90 secondi (che includono i 25 secondi dopo il ready for play).

Nota: dopo 60 secondi il referee avviserà le squadre e dichiarerà la palla ready for play (R 3-3-5).

Gli altri timeout non dureranno più del tempo necessario a svolgere il compito per cui sono stati dichiarati dal referee.

### **ARTICOLO 5. Avvisi del referee**

Durante un timeout di squadra il referee avviserà entrambe le squadre dopo un minuto.

Cinque secondi più tardi dichiarerà la palla pronta al gioco.

A meno che un cronometro da stadio sia il cronometro ufficiale di gara, il referee avviserà tutti gli allenatori quando mancano approssimativamente due minuti al termine di ogni metà.

## **REGOLA 4. Palla viva, palla morta**

### **SEZIONE 1. Palla viva - Palla morta**

#### **ARTICOLO 1. Palla morta diventa viva**

La palla sarà rimessa in gioco per il down successivo sul punto posto in mezzo alle sideline e sulla linea dove la palla è diventata morta, dove viene posizionata a seguito dell'applicazione di una penalità o dove viene assegnata una nuova serie.

Dopo che una palla morta è ready for play, diventa una palla viva quando viene legalmente messa in gioco con uno snap. Una palla "snappata" illegalmente o prima che sia ready for play rimane palla morta.

#### **ARTICOLO 2. Palla viva diventa morta**

Una palla viva diventa morta e un arbitro fischierà quando:

- a. Una palla viva tocca qualsiasi cosa fuori dal campo.
- b. La palla o il runner sono giudicati fuori campo.
- c. Qualunque parte del corpo del runner, eccetto mani o piedi, tocca il terreno.
- d. Un runner simula di toccare il terreno con il ginocchio.
- e. Un lancio in avanti tocca il terreno.
- f. Un giocatore entra in possesso della palla dopo un fumble.
- g. C'è un touchdown o un touchback o una safety o segnata una trasformazione.
- h. Accade un fallo che fa morire la palla (salto, tuffo, calcio e ritardo di lancio/delay of pass).

Se un arbitro fischia inavvertitamente, la palla diventa morta e la squadra in possesso può scegliere di rimettere in gioco la palla nel punto in cui è morta, oppure rigiocare il down.

## REGOLA 5. Serie dei down

### SEZIONE 1. Una serie: iniziata, interrotta, riguadagnata

#### ARTICOLO 1. Quando assegnare una serie

Una serie di quattro scrimmage down consecutivi sarà assegnata alla squadra che deve rimettere in gioco la palla con uno snap all'inizio di ogni periodo ed in seguito ad una segnatura, un touchback oppure un cambio di possesso. [S8]

Una nuova serie sarà assegnata alla squadra in attacco:

- a. Se è in possesso legale della palla oltre il middle, quando la palla è dichiarata morta. Se una penalità riporta la palla dietro il middle, non verrà assegnato di nuovo un primo down.
- b. Se una penalità accettata impone un primo down.

Una nuova serie sarà assegnata alla squadra in difesa sulla propria linea delle 5 yard se, dopo il quarto down, la squadra in attacco non ha ottenuto un nuovo primo down.

Una nuova serie sarà assegnata alla squadra in difesa sul punto di palla morta dopo un intercetto o il recupero di un fumble.

### SEZIONE 2. Down e possesso dopo una penalità

#### ARTICOLO 1. Fallo prima di un cambio di possesso

Se una penalità viene accettata per un fallo che avviene fra le goal lines prima di un qualunque cambio di possesso di squadra durante quel down, la palla appartiene alla squadra in attacco e il down sarà ripetuto, a meno che la penalità implichi anche la perdita di un down, comporti un primo down, oppure lasci la palla oltre il middle.

#### ARTICOLO 2. Fallo dopo un cambio di possesso di squadra

Se una penalità viene accettata per un fallo che avviene durante un down dopo un cambio di possesso di squadra, la palla appartiene alla squadra in possesso quando il fallo è stato commesso. Il down successivo sarà un primo down.

#### ARTICOLO 3. Penalità declinata

Se una penalità viene declinata, il numero del down successivo sarà quello che avrebbe dovuto essere se quel fallo non fosse stato commesso.

#### ARTICOLO 4. Fallo tra i down

Dopo l'applicazione di una penalità con perdita di yard per un fallo tra i down, il numero del down successivo sarà lo stesso stabilito prima che il fallo fosse commesso, a meno che l'applicazione per un fallo della squadra in difesa lasci la palla oltre il middle oppure una penalità comporti un primo down.

#### ARTICOLO 5. Falli di entrambe le squadre

Se vengono commessi falli che si annullano (offset) tra loro durante un down, quel down sarà rigiocato.

**REGOLA 6. Calci**

**SEZIONE 1. Calciare**

**ARTICOLO 1. Calciare illegalmente una palla**

**Un giocatore non potrà calciare una palla. Questo atto illegale è un fallo che fa morire la palla.**

**Penalità - 5 yard, amministrato come fallo a palla morta [S19].**

## REGOLA 7. Effettuare lo snap e lanciare la palla

### SEZIONE 1. Lo Scrimmage

#### ARTICOLO 1. Palla Ready for Play

- a. Nessun giocatore metterà la palla in gioco prima che sia pronta al gioco (ready for play). [S1]

Penalità - 5 yard [S19].

- b. La palla deve essere messa in gioco entro 25 secondi dopo che il referee ha dichiarato la palla ready for play.

Penalità - 5 yard [S21].

#### ARTICOLO 2. Iniziare con uno snap

Dopo che lo snapper ha toccato la palla, lo snapper non potrà alzare la palla, muoverla in avanti o simulare la partenza del gioco.

Prima dello snap, l'asse lungo della palla deve essere perpendicolare rispetto alla scrimmage line.

Snappare legalmente la palla è passarla alla mano oppure passarla all'indietro dalla sua posizione sul terreno con un movimento veloce e continuo della/e mano/i, con la palla che lascia la/e mano/i con questo movimento. Lo snap non deve necessariamente passare tra le gambe di colui che effettua lo snap; ma per essere legale deve essere un movimento veloce e continuo all'indietro.

Dopo che ha toccato la palla, lo snapper non può sollevare la palla, muoverla oltre la zona neutrale oppure simulare l'inizio del gioco.

Penalità - 5 yard [S19].

#### ARTICOLO 3. Obblighi per la squadra in attacco

Non c'è un numero minimo di giocatori sulla linea di scrimmage.

- a. Dopo che lo snapper ha toccato la palla e prima che effettui lo snap tutti i giocatori devono essere in campo e dietro la propria linea di scrimmage.

- b. Tutti i giocatori della squadra in attacco devono essere completamente fermi e rimanere stazionari nella loro posizione per almeno 1 secondo pieno prima che la palla sia snappata o che parta una motion.

- c. Nessun giocatore della squadra in attacco potrà fare una falsa partenza o fare un movimento che simuli l'inizio dell'azione.

- d. Quando inizia lo snap, un giocatore può essere in motion, ma non in movimento verso la goal line avversaria.

Penalità - 5 yard [S19].

- e. Il quarterback non può correre con la palla oltre la line of scrimmage, a meno che non abbia rilasciato la palla e gli sia stata successivamente restituita.

- f. Quando la palla è sulla o oltre la linea delle 5 yard andando verso l'end zone degli avversari (no-running-zone), la squadra in attacco deve fare un gioco di lancio in avanti. Se il quarterback o il runner vengono placcati dietro la scrimmage line prima di un lancio in avanti, non c'è fallo di corsa illegale per un gioco iniziato nella no-running-zone.

Penalità - 5 yard [S19].

- g. Il quarterback ha 7 secondi per lanciare la palla dopo la ricezione dello snap. Se questo limite viene superato la palla diventa morta.

Penalità – Perdita del down sulla scrimmage line [S21 + S9].

#### ARTICOLO 4. Obblighi per la squadra in difesa

- a. Prima che lo snapper effettui lo snap tutti i giocatori devono essere in campo e dietro la propria scrimmage line
- b. Dopo che la palla è dichiarata ready for play nessun giocatore può toccare la palla.
- c. Prima dello snap, nessun giocatore può entrare in contatto fisico con un altro dell'attacco.
- d. Nessun giocatore della squadra in difesa potrà usare parole oppure segnali che sconcertino gli avversari quando si preparano a mettere la palla in gioco.

Penalità - 5 yard [S18].

- e. Quando lo snap parte, tutti i blitzers devono essere ad almeno 7 yard di distanza dalla loro scrimmage line. Tutti gli altri difensori devono stare dietro la loro scrimmage line fino a che la palla non è stata consegnata alla mano, è stata fatta una finta di consegna alla mano oppure passata dal quarterback.
- f. Un massimo di 2 blitzers possono segnalare l'intenzione di fare un blitz. Se più giocatori alzano la propria mano, tutti perdono il diritto al blitz ed è un segnale illegale. Non è obbligatorio blitzare.
- g. Un giocatore posizionato a meno di 7 yard dalla propria scrimmage line non può alzare la propria mano simulando di essere un blitzers.

Penalità - 5 yard, il punto del fallo è la scrimmage line [S18].

#### ARTICOLO 5. Consegnare la palla

Un attacco può effettuare un numero illimitato di consegne di palla dietro la linea di scrimmage.

- a. Nessun giocatore può consegnare la palla ad un compagno eccetto un giocatore dell'attacco che è dietro la sua scrimmage line.

Penalità - 5 yard, applicata dal punto base [S19].

### SEZIONE 2. Lancio

#### ARTICOLO 1. Lancio all'indietro

Un runner può lanciare la palla all'indietro in qualunque momento, se si trova dietro la sua scrimmage line e non ci sono stati cambi di possesso.

Penalità - 5 yard, anche perdita del down se effettuato dalla squadra in attacco prima di un cambio di possesso, applicata dal punto base [S35 + S9].

#### ARTICOLO 2. Lancio completo

Qualsiasi lancio preso da un giocatore eleggibile in campo è completo e la palla continua ad essere in gioco a meno che sia non completato nell'end zone degli avversari.

#### ARTICOLO 3. Lancio incompleto

Qualunque lancio è incompleto se la palla tocca il terreno quando non saldamente controllata da un giocatore.

È incompleto anche quando un giocatore salta staccando i piedi dal terreno e riceve il lancio ma atterra toccando per prima cosa sulla o fuori dalle linea laterale. [S10]

Quando un lancio legale in avanti è incompleto, la palla appartiene alla squadra che ha effettuato il lancio sulla precedente scrimmage line, che è il punto di palla morta.

Quando un lancio all'indietro è incompleto, la palla appartiene alla squadra che ha effettuato il lancio sul punto dell'ultimo possesso, che è il punto di palla morta.



#### **ARTICOLO 4. Tocco illegale**

Tutti i giocatori in campo solo eleggibili a toccare, battere o prendere un lancio. Il quarterback può ricevere un passaggio solo se la palla è stata prima toccata da un altro giocatore.

Nessun giocatore dell'attacco che va fuori campo durante un down potrà toccare un lancio legale in avanti nel campo di gioco oppure nella end zone oppure quando lui stesso è in volo; questo non si applica ad un giocatore d'attacco che tenta di ritornare in campo immediatamente dopo essere stato costretto fuori campo da un avversario.

Penalità – Perdita del down sulla scrimmage line [S9].

#### **SEZIONE 3. Lancio in avanti**

##### **ARTICOLO 1. Lancio legale in avanti**

La squadra in attacco può effettuare un lancio in avanti durante ogni scrimmage down e prima che cambi il possesso di squadra, sempre che il lancio venga effettuato da un punto dietro la zona neutrale.

##### **ARTICOLO 2. Lancio illegale in avanti**

Un lancio in avanti è illegale se:

- a. Effettuato da un giocatore della squadra in attacco che è completamente oltre la zona neutrale quando rilascia la palla.
- b. Effettuato dopo che un portatore di palla ha attraversato completamente la zona neutrale in possesso della palla.
- c. È il secondo lancio in avanti della squadra in attacco durante lo stesso down.
- d. Effettuato dopo che c'è stato un cambio di possesso durante il down.

Penalità - 5 yard, anche perdita del down se effettuato dalla squadra in attacco prima di un cambio di possesso, applicata dal punto base [S35 + S9].

##### **ARTICOLO 3. Interferenza sul lancio**

Le regole dell'interferenza sul lancio si applicano solo durante un down in cui un lancio legale in avanti supera la scrimmage line.

Il contatto fisico è indispensabile per poter stabilire che ci sia l'interferenza.

L'interferenza sul lancio è il contatto che interferisce con un giocatore avversario quando la palla è in volo. È responsabilità del giocatore di difesa evitare gli avversari.

Non è interferenza sul lancio quando 2 o più giocatori eleggibili stanno facendo un tentativo simultaneo ed in buona fede per toccare, battere o prendere il lancio. I giocatori eleggibili di entrambe le squadre hanno eguali diritti sulla palla.

Penalità – Interferenza offensiva sul lancio: 10 yard dalla precedente scrimmage line e perdita del down. [S33 + S9]

Interferenza difensiva sul lancio: Primo down automatico sul punto del fallo. [S33 + S8] Se il punto del fallo si trova all'interno dell'end zone della difesa, la palla sarà posizionata sulla linea delle 2 yard.

Nota: Il contatto su un gioco di lancio prima che la palla sia stata lanciata o se il lancio non supera la scrimmage line, è un fallo di contatto (R 9-2-1).

## **REGOLA 8. Le segnature**

### **SEZIONE 1. Valore delle segnature**

#### **ARTICOLO 1. Segnatura**

Il punti relativi alle segnature saranno:

Touchdown = 6 Punti [S5]

Trasformazione che ha avuto successo dalla linea delle 5 yard = 1 Punto [S5]

Trasformazione che ha avuto successo dalla linea delle 10 yard = 2 Punti [S5]

Touchdown dalla difesa sulla trasformazione = 2 Punti [S5]

Safety = 2 Punti (punti assegnati agli avversari) [S6]

Safety sulla trasformazione = 2 Punti (punti assegnati agli avversari) [S6]

### **SEZIONE 2. Touchdown**

#### **ARTICOLO 1. Come viene segnato**

Un touchdown sarà segnato quando:

- a. Un portatore di palla avanzando dal campo di gioco, è legalmente in possesso di un palla viva quando questa penetra il piano della goal line avversaria.
- b. Un giocatore prende al volo un lancio legale in avanti nella end zone avversaria.

### **SEZIONE 3. Trasformazione**

#### **ARTICOLO 1. Come viene segnata**

Il punto oppure i punti saranno segnati secondo il valore previsto dalla Regola 8-1-1 se la trasformazione risulta in quello che sarebbe un touchdown o una safety.

#### **ARTICOLO 2. Opportunità per segnare**

Una trasformazione è un'opportunità per una delle squadre di segnare 1 o 2 punti

- a. La palla sarà messa in gioco dalla squadra che ha segnato un touchdown da 6 punti. Se un touchdown viene segnato durante un down in cui scade il tempo nel quarto periodo, la trasformazione sarà comunque giocata. La squadra che ha segnato dovrà decidere se tentare la trasformazione da 1 o da 2 punti prima del ready for play.
- b. La trasformazione inizia quando la palla è pronta al gioco.
- c. Lo snap sarà effettuato in mezzo alle side lines sopra la linea delle 5 yard (1 punto) o delle 10 yard (2 punti) degli avversari.
- d. La trasformazione termina quando una delle due squadre segna o la palla è morta secondo le regole.
- e. Le penalità richiedono la ripetizione del down o una segnatura o la fine della trasformazione. Se la trasformazione sarà ripetuta dopo l'applicazione di una penalità, assegnerà lo stesso punteggio previsto in origine. Non ci possono essere cambi di decisione (tra 1 e 2 punti) prima della fine della trasformazione.

#### **ARTICOLO 3. Gioco successivo**

Dopo una trasformazione, la palla sarà messa in gioco dagli avversari sulla propria linea delle 5 yard.

#### **SEZIONE 4. Safety**

##### **ARTICOLO 1. Come viene segnata**

Si ha una safety quando:

- a. La palla muore dietro una goal line, eccetto che per un lancio incompleto fatto da fuori dell'end zone, e la squadra che difende questa goal line è responsabile del fatto che la palla si trovi lì.
- b. Una penalità accettata per un fallo lascia la palla sopra oppure dietro la goal line della squadra che ha commesso il fallo.

##### **ARTICOLO 2. Snap dopo la Safety**

Quando viene realizzata una safety, la palla sarà rimessa in gioco dalla squadra che ha segnato sulla propria linea delle 5 yard.

#### **SEZIONE 5. Touchback**

##### **ARTICOLO 1. Quando viene dichiarato**

Si ha un touchback quando:

- a. La palla muore dietro una goal line, eccetto che per un lancio incompleto fatto da fuori dell'end zone, e la squadra che attacca questa goal line è responsabile del fatto che la palla si trovi lì.
- b. Un giocatore di difesa intercetta un lancio in avanti o un fumble e il momentum iniziale lo porta dentro la propria end zone.

##### **ARTICOLO 2. Snap dopo un Touchback**

Dopo che viene dichiarato un touchback, la palla sarà rimessa in gioco dalla squadra in difesa sulla propria linea delle 5 yard.

## REGOLA 9. Comportamento dei giocatori

### SEZIONE 1. FALLI PERSONALI

Tutti i falli in questa sezione (a meno di indicazione differente) e tutti le altre azioni di violenza non necessaria sono falli personali.

Le penalità per tutti i falli personali sono le seguenti:

**PENALITÀ – Fallo personale. 10 yards.** Per falli a palla morta 10 yards dal punto successivo. Primo down automatico per falli della squadra B se non in conflitto con altre regole. Penalità per falli personali a palla viva della squadra A dietro la neutral zone sono applicate dal punto precedente. È safety se il fallo avviene dietro la goal line della squadra A). [S7, S24, S34, S38, S39, S40, S41, S45 oppure S46].

**Giocatori colpevoli di questo tipo di falli dovranno stare fuori per un down [S47].**

#### FALLI FLAGRANTI

**ARTICOLO 1.** Prima della gara, durante la gara e tra i periodi, tutti i falli flagranti comportano l'espulsione. I falli personali con espulsione della squadra B comportano il primo down automatico se non in conflitto con altre regole.

#### FALLI DI STRIKE E TRIPPING

**ARTICOLO 2. a.** Nessuna persona soggetta alle regole può colpire un avversario con il ginocchio; colpire il casco di un avversario (incluso il face mask), il collo, la faccia o qualsiasi altra parte del corpo con l'avambraccio esteso, il gomito, il palmo delle mani, un pugno, il tallone, la parte posteriore o laterale della mano aperta; non si possono mettere le dita negli occhi di un avversario (D.A. 9-1-2-I).

**b.** Nessuna persona soggetta alle regole può colpire un avversario con il piede o qualsiasi parte della gamba sotto il ginocchio.

**c.** Non ci può essere un tripping (Eccezione: fare tripping su un runner non è fallo).

#### MIRARE UN AVVERSARIO (TARGETING)/ INIZIARE IL CONTATTO CON LA PARTE SUPERIORE DEL CASCO

**ARTICOLO 3.** Nessun giocatore può iniziare un contatto e mirare un avversario con la parte alta del suo casco.

Quando in dubbio è fallo (Regola 9-6).

#### GIOCATORE INDIFESO: CONTATTO CON LA TESTA O IL COLLO

**ARTICOLO 4.** Nessun giocatore può mirare e iniziare un contatto alla testa o al collo di un giocatore avversario indifeso usando il casco, l'avambraccio, il gomito o la spalla. Quando in dubbio è fallo.

#### CLIPPING

**ARTICOLO 5.** Non ci potranno essere clipping

1. Il clipping è consentito contro il runner

#### BLOCCO SOTTO LA CINTURA

**ARTICOLO 6.** Non ci può essere un blocco sotto la cintura (D.A. 9-1-6-I-VII)

Eccezioni: 1. Contro il runner

## **COLPI IN RITARDO, AZIONI FUORI DAL CAMPO**

**ARTICOLO 7. a.** Non ci può essere piling on (tuffarsi sul mucchio col casco, NdT), falling on (cadere sopra NdT) oppure lanciarsi con il corpo contro un avversario dopo che la palla è morta (D.A. 9-1-7-I).

**b.** Nessun avversario può placcare o bloccare un runner quando è chiaramente fuori dal campo o buttarlo a terra dopo che la palla è morta.

**c.** È illegale per qualsiasi giocatore che è chiaramente fuori dal campo iniziare un blocco contro un avversario che è fuori dal campo. Il punto del fallo è dove il bloccatore ha attraversato la sideline quando è andato fuori campo.

## **FALLI CON IL CASCO O FACE MASK**

**ARTICOLO 8. A.** Nessun giocatore può contattare continuamente il casco di un avversario (inclusa la griglia) con una mano(i) o braccio(ia) (Eccezione: a favore o contro un runner)

**b.** Nessun giocatore può afferrare e poi torcere, girare o tirare la griglia, la mentoniera o qualsiasi parte aperta del casco di un avversario. Non è fallo se la griglia, la mentoniera o la parte aperta del casco non sono afferrate a poi torte, girate o tirate. Quando in dubbio è fallo.

## **ROUGHING TO PASSER (VIOLENZA SUL LANCIATORE NDT)**

**ARTICOLO 9.** Nessun difensore può caricare il lanciatore o lanciarlo a terra quando è ovvio che la palla è stata lanciata. (Eccezione: un difensore che è bloccato da uno o più giocatori della squadra A con una forza per la quale egli non è in grado di evitare di contattare il lanciatore. Comunque questo non toglie al possibilità che il difensore commetta un fallo personale come descritto in questa sezione.) (D.A. 2-30-4-I e II; D.A. 9-1-9-I; e D.A. 10-2-2-XIII).

La penalità viene aggiunta alla fine dell'ultima corsa quando questa finisce oltre la neutral zone e non c'è un cambio di possesso durante il down.

## **CHOP BLOCK**

**ARTICOLO 10.** Non ci può essere un chop block (Appendice A) (D.A. 9-1-10-I-V)

## **AIUTO, SALTARE, ATTERRARE**

**ARTICOLO 11. a.** Nessun difensore, in un tentativo di ottenere un vantaggio, può salire, saltare o appoggiarsi su un avversario (Vedere anche Regola 9-3-5-b).

## **CONTATTO CON UN AVVERSARIO FUORI DAL GIOCO**

**ARTICOLO 12. a.** Nessun giocatore può placcare o correre contro un ricevitore quando un lancio in avanti nella sua direzione non è prendibile. Questo è un fallo personale e non interferenza.

**b.** Nessun giocatore può correre contro o lanciarsi contro un avversario che è chiaramente fuori dal gioco sia prima che dopo che la palla muore.

## **HURDLING**

**ARTICOLO 13.** Non ci può essere un hurdling (saltare a gambe unite contro un avversario NdT)

## **PLACCAGGIO HORSE COLLAR**

**ARTICOLO 14.** Tutti i giocatori sono proibiti dall'afferrare la parte interna posteriore del collo del paraspalle o della maglietta, oppure la parte interna laterale del paraspalle o della maglietta ed immediatamente buttare a terra l'avversario.

**Interferenza con l'amministrazione della gara**

**Articolo 15 a.** Nessun sostituto o allenatore può interferire in qualunque modo con la palla, con un giocatore o con un arbitro, quando la palla è in gioco.

**Penalità - 10 yard, applicata dal punto base [S38].**

**b.** La partecipazione di 6 o più giocatori è una partecipazione illegale.

**Penalità - 10 yard, il punto del fallo è la scrimmage line, applicata dal punto base [S28].**

## **SEZIONE 2. Falli di condotta antisportiva**

### **ARTICOLO 1. Atti antisportivi**

**a.** Nessun giocatore, sostituto o allenatore potrà usare un linguaggio o gesti oltraggiosi, minacciosi od osceni oppure indulgere in qualunque condotta provocatoria nei confronti degli avversari o degli arbitri, ovvero lesiva per l'immagine della gara.

**b.** Dopo una segnatura o qualunque altra azione il giocatore in possesso della palla deve immediatamente restituirla ad un arbitro oppure lasciarla a terra vicino al punto di palla morta.

**Penalità - 10 yard, applicata dal punto base [S27].**

### **ARTICOLO 2. Tattiche scorrette**

**a.** Allenatori e sostituti non potranno stare fuori dalla team area durante un down.

**Penalità - 5 yard, il punto del fallo è la scrimmage line [S27].**

**b.** Non sarà permesso di partecipare al gioco a nessun giocatore che indossi equipaggiamento illegale o a cui manchi equipaggiamento obbligatorio. Un giocatore con una ferita o una lacerazione con perdita di sangue deve lasciare il campo.

I giocatori devono lasciare il campo immediatamente dopo che gli è stato ordinato da un arbitro.

**Violazione – Timeout caricato alla squadra [S3]. Penalità - 5 Yard, se la squadra non ha più timeout disponibili [S21].**

## **SEZIONE 3. Blocchi, uso delle mani o delle braccia**

### **CHI PUÒ BLOCCARE**

**ARTICOLO 1.** I giocatori di entrambe le squadre possono bloccare gli avversari, a patto che non si tratti di una interferenza su lancio in avanti, oppure un fallo personale.

### **INTERFERIRE PER O AIUTARE IL PORTATORE DI PALLA O PASSER**

**ARTICOLO 2. a.** Il portatore di palla oppure il passer possono usare la mano o il braccio per tenere a distanza o spingere gli avversari.

**b.** Il portatore di palla non potrà afferrare un compagno di squadra e nessun altro giocatore della sua squadra potrà afferrarlo, spingerlo, sollevarlo, caricarlo per aiutarlo nel suo massimo avanzamento.

**c.** I compagni di squadra del portatore di palla oppure del passer possono interferire per lui bloccando ma non dovranno usare "interferenza agganciata" afferrandosi o abbracciandosi l'uno con l'altro in qualsiasi modo mentre sono in contatto con un avversario.

**PENALITÀ - 5 yards [S44].**

## **USO DELLE MANI O DELLE BRACCIA DA PARTE DELL'ATTACCO**

**ARTICOLO 3. a. Un compagno di squadra del portatore di palla o del passer può legalmente bloccare con le sue spalle, le mani o la superficie esterna delle sue braccia, ovvero con qualunque altra parte del suo corpo secondo le seguenti prescrizioni:**

**1 - Le mani devono essere:**

- (a) Avanzate rispetto ai gomiti;**
- (b) All'interno del tronco del corpo dell'avversario. (Eccezione: quando l'avversario gira la schiena al bloccatore); (D.A. 9-3-3-VI e VII)**
- (c) All'altezza, oppure sotto, le spalle del bloccatore e dell'avversario (Eccezione: quando l'avversario si abbassa sulle gambe, si piega, oppure blocca all'altezza delle gambe);**
- (d) Lontane l'una dall'altra e mai congiunte insieme;**

**2 - Le mani dovranno essere aperte e con il palmo rivolto al torace dell'avversario, oppure chiuse o a coppa, ma con i palmi non rivolti all'avversario. (D.A. 9-3-3-I, IV-VIII)**

**PENALITÀ - 5 yards. (Eccezione: le penalità per falli della squadra A dietro la neutral zone vengono applicate dal punto precedente. È safety se il fallo avviene dietro la goal line della squadra A) [S42].**

**b. Trattenere oppure ostruire illegalmente da parte di un compagno di squadra del portatore di palla oppure di colui che effettua il lancio riguarda la Regola 9-3-3-a:**

**1 - Le mani e le braccia non possono essere usate per afferrare, tirare oppure abbracciare in qualunque modo che possa illegalmente impedire oppure ostacolare un avversario.**

**2 - Le mani e le braccia non potranno essere usate per uncinare, agganciare, prendere oppure illegalmente impedire movimenti od ostacolare illegalmente un avversario.**

**PENALITÀ - 5 yards. (Eccezione: le penalità per falli della squadra A dietro la neutral zone vengono applicate dal punto precedente. È safety se il fallo avviene dietro la goal line della squadra A) [S42].**

**c. È illegale bloccare nella schiena (eccetto che contro il portatore di palla). (D.A. 9-3-3-I e VII; e D.A. 10-2-2-XII)**

**Eccezioni:**

- 1. Quando un giocatore volta le spalle ad un potenziale bloccatore che si accinge al blocco per intento e direzione oppure movimento.**
- 2. Quando un giocatore tenta di raggiungere un portatore di palla o tenta legalmente di recuperare o prendere al volo un fumble, un lancio all'indietro, un lancio in avanti già toccato, può spingere un avversario nella schiena sopra la cintura (Regola 9-1-2-d-Eccezione 3).**
- 3. Quando un avversario volta la schiena al bloccatore secondo la regola 9-3-3-a-1-(b).**
- 4. Quando un avversario volta la schiena al bloccatore secondo la regola 9-3-3-a-1-(b).**
- 5. Quando un giocatore eleggibile dietro la neutral zone spinge un avversario nella schiena sopra la cintura per andare a prendere un lancio in avanti (Regola 9-1-5-Eccezione 4).**

**PENALITÀ - 5 yards.** Le penalità per i falli della squadra A dietro la neutral zone vengono applicate dal punto precedente. È safety se il fallo avviene dietro la goal line della squadra A. [S43].

d. Sono illegali i seguenti atti compiuti da un compagno di squadra del portatore di palla o di colui che effettua il lancio:

1. Il pugno ed il braccio non potranno essere usati per sferrare un colpo (Regola 9-1-2-a) (D.A. 9-3-3-IV);

2. Il contatto continuo con il casco di un avversario (inclusa la mascherina) con le mani e le braccia (Regola 9-1-8-a).

**PENALITÀ - 10 yards.** Le penalità per i falli della squadra A dietro la neutral zone vengono applicate dal punto precedente. È safety se il fallo avviene dietro la goal line della squadra A) [S38].

e. Un giocatore eleggibile della squadra che effettua il lancio può legalmente usare le mani e/o le braccia per allontanare o spingere un avversario nel tentativo di raggiungere una palla libera dopo che un lancio legale in avanti è stato toccato da qualunque giocatore o da un arbitro .

#### **USO DELLE MANI O DELLE BRACCIA DA PARTE DELLA DIFESA**

**ARTICOLO 4. a.** I giocatori della difesa possono usare mani e braccia per spingere, tirare, allontanare oppure sollevare i giocatori dell'attacco quando tentano di raggiungere il portatore di palla.

b. I giocatori della difesa non possono usare le mani e le braccia per placcare, trattenere oppure in qualunque altro modo ostacolare illegalmente un avversario che non sia il portatore di palla.

**PENALITÀ - 5 yards [S42].**

c. I giocatori della difesa possono usare le mani e le braccia per spingere, tirare, allontanare oppure sollevare i giocatori dell'attacco che tentino in modo ovvio di bloccarli. I giocatori della difesa possono allontanare o bloccare legalmente un ricevitore eleggibile sino a che quel giocatore occupa la stessa linea di yard del difensore oppure sino a quando l'avversario non ha più possibilità di bloccarlo. Il contatto continuato è illegale. (D.A. 9-3-4-I, II)

**PENALITÀ - 5 yards [S38, S42, S43 oppure S45].**

d. Quando non viene fatto alcun tentativo di raggiungere la palla oppure il portatore di palla, i giocatori della difesa devono ottemperare a quanto previsto dalle regole 9-3-3-a, b, c, d.

**PENALITÀ - 5 yards [S38, S42, S43 oppure S45].**

e. Quando un lancio legale in avanti supera la neutral zone durante un'azione di lancio in avanti e viene commesso un fallo di contatto, che non sia interferenza sul lancio, il punto di applicazione è il punto precedente. Questo include la regola 9-3-4-c. (D.A. 7-3-9-I e D.A. 9-3-4-I e II)

**PENALITÀ - 5 yards dal punto precedente, più primo down se il fallo accade contro un ricevitore eleggibile prima che il lancio sia toccato [S38, S42, S43 oppure S45].**

f. Un giocatore della difesa può legalmente usare le mani o le braccia per allontanare oppure bloccare un avversario nel tentativo di raggiungere una palla libera (Regole 9-1-5-Eccezioni 3 e 4 e Regola 9-3-3-c-Eccezioni 3 e 5):

1. Durante un lancio all'indietro, un fumble

2. Durante qualunque lancio in avanti che superi la neutral zone e sia stato toccato da qualunque giocatore o da un arbitro.



g. Un giocatore della difesa non può mantenere un contatto continuato con il casco di un avversario (inclusa la maschera) con le mani o le braccia (Eccezione: contro il portatore di palla).

**PENALITÀ - 10 yards e primo down per falli della squadra B se il primo down non è in conflitto con altre regole [S38].**

#### **RESTRIZIONI PER I GIOCATORI**

**ARTICOLO 5. a.** Nessun giocatore può posizionarsi con i piedi sulla schiena oppure sulle spalle di un compagno di squadra prima dello snap.

**PENALITÀ - Fallo a palla morta. 10 yards dal punto successivo [S27].**

#### **QUANDO LA PALLA È LIBERA**

**ARTICOLO 6.** Quando la palla è libera, nessun giocatore può trattenere un avversario; bloccar illegalmente nella schiena un avversario; aggrapparsi, girare o tirare la maschera o a qualsiasi apertura del casco di un avversario; oppure usare illegalmente le mani oppure commettere un fallo personale. (D.A. 7-3-9-I)

**PENALITÀ - 5 o 10 yards. Le penalità per i falli della squadra**

**A dietro la neutral zone sono applicate dal punto precedente. È safety se il fallo avviene dietro la goal line della squadra A. [S38, S42, S43 oppure S45].**

#### **SEZIONE 4. Sostituzioni**

##### **ARTICOLO 1. Procedure per le sostituzioni**

- a. Un qualsiasi numero di sostituti legali può entrare in campo per l'attacco allo scopo di rimpiazzare un altro/i giocatore/i dopo che la palla è morta e prima che lo snapper tocchi la palla.
- b. Un qualsiasi numero di sostituti legali può entrare in campo per la difesa allo scopo di rimpiazzare un altro/i giocatore/i dopo che la palla è morta e prima che avvenga lo snap.

Penalità - 5 yard, il punto del fallo è la scrimmage line [S19].

## **REGOLA 10. Applicazione delle penalità**

### **SEZIONE 1. Generalità**

#### **ARTICOLO 1. Falli volontari**

Un fallo volontario è un fallo che mette in pericolo l'incolumità di un giocatore e richiede l'espulsione. [S47]

#### **ARTICOLO 2. Tattiche scorrette**

Se una squadra rifiuta di giocare o commette ripetutamente falli che possono essere penalizzati solo con metà della distanza in direzione della propria goal line o commette durante la gara un atto ovviamente scorretto non specificatamente previsto dalle regole, il referee può prendere qualsiasi decisione consideri equa, compresa assegnare una penalità, espellere un giocatore o un allenatore, aggiudicare una segnatura oppure sospendere o dare persa la partita.

### **SEZIONE 2. Penalità completata**

#### **ARTICOLO 1. Come e quando completata**

Una penalità è completata quando viene accettata, declinata o cancellata. Qualunque penalità può essere declinata da un capitano o un allenatore, ma un giocatore che sia stato espulso deve lasciare la gara, sia che la penalità venga accettata o declinata.

Quando viene commesso un fallo, la penalità ad esso relativa deve essere completata prima che la palla sia dichiarata pronta al gioco per qualunque down successivo.

Gli allenatori ed i capitani sono gli unici autorizzati a chiedere chiarimenti regolamentari al referee.

#### **ARTICOLO 2. Simultaneo allo snap**

Un fallo che viene commesso simultaneamente ad uno snap è considerato come avvenuto durante il down, il punto del fallo è la scrimmage line.

#### **ARTICOLO 3. Falli a palla viva della stessa squadra**

Quando al referee vengono riferiti due o più falli commessi a palla viva dalla stessa squadra, il referee spiegherà le possibili alternative di applicazione al capitano della squadra che ha subito i falli, il quale ne sceglierà una sola.

#### **ARTICOLO 4. Falli che si annullano tra loro (Offsetting Fouls)**

a. Se al referee vengono riferiti falli a palla viva commessi da entrambe le squadre, ognuno di questi falli diventa un fallo da annullare, le penalità si cancellano tra loro, e il down viene ripetuto.

Eccezioni:

1. Quando si ha un cambio di possesso di squadra durante un down e la squadra che guadagna per ultima il possesso non ha commesso fallo prima di guadagnare l'ultimo possesso, può declinare i falli che si annullerebbero tra loro ed in questo modo mantenere il possesso della palla, dopo l'applicazione della penalità relativa al proprio fallo.

2. Quando un fallo a palla viva viene amministrato come un fallo palla morta non può annullarsi con nessun altro fallo, e ogni penalità verrà applicata secondo l'ordine in cui i falli sono accaduti.
- b. Quando si ha un cambio di possesso di squadra durante un down e la squadra che guadagna per ultima il possesso ha commesso un fallo prima di guadagnare l'ultimo possesso, le penalità si cancellano tra loro, e il down viene ripetuto.

#### **ARTICOLO 5. Falli a palla morta**

Le penalità per i falli a palla morta sono amministrate separatamente e secondo l'ordine in cui sono occorsi.

#### **ARTICOLO 6. Falli negli intervalli**

I falli che vengono commessi tra i periodi sono applicati dal punto da cui inizia la serie successiva.

### **SEZIONE 3. Procedure per le applicazioni**

#### **ARTICOLO 1. Punto base**

Il punto base è la scrimmage line.

Eccezioni:

1. Per i falli dell'attacco commessi dietro la scrimmage line, il punto base è il punto del fallo.
2. Per i falli della difesa commessi quando il punto di palla morta è oltre la scrimmage line, il punto base è il punto di palla morta.
3. Per i falli commessi dopo un cambio di possesso il punto base è il punto di palla morta. Solo se il fallo è commesso durante l'ultima corsa fatta dalla squadra che finisce il down in possesso e commesso dietro il punto di palla morta, il punto base è il punto del fallo.

#### **ARTICOLO 2. Procedure**

Il punto di applicazione per i falli commessi a palla viva è la precedente scrimmage line se non diversamente indicato dalla regola.

Il punto di applicazione per i falli commessi a palla morta è la successiva scrimmage line.

I falli commessi a palla morta da parte di entrambe le squadre si annullano, il numero o il tipo di down stabilito prima dei falli resta invariato e le penalità relative si cancellano.

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

1. I falli della squadra che non ha segnato durante un touchdown, sono applicati sulla trasformazione.
2. I falli dopo un touchdown e prima che la palla sia dichiarata pronta al gioco per la trasformazione, sono applicati sulla trasformazione.
3. I falli della squadra che non ha segnato durante una trasformazione, sono applicati al successivo snap.
4. I falli dopo una trasformazione, sono applicati al successivo snap.

### **ARTICOLO 3. Procedure di applicazione di metà distanza**

**Nessuna penalità che comporti una perdita di yard, incluse le trasformazioni, 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.**

#### **Filosofia delle applicazioni**

**I falli tecnici sono applicati dalla scrimmage line.**

**Snap illegale, ritardo di gioco (la palla rimane morta).**

**Ritardo di lancio, tocco illegale, encroachment, falsa partenza, gioco di corsa illegale, offside, creare confusione nei segnali dell'attacco, blitz illegale, segnale illegale del blitz, interferenza della sideline, sostituzione illegale.**

**I falli del runner commessi con palla in mano fanno morire la palla e le penalità sono applicate dal punto di palla morta.**

**calcio illegale.**

**I passaggi illegali (in avanti ed all'indietro) non fanno morire la palla per permettere alla difesa di effettuare un intercetto, ma includono la perdita del down per evitare di far mantenere il down a seguito del fallo.**

**I falli commessi durante il gioco saranno applicati dal punto base.**

**Handoff illegale, lancio illegale in avanti, lancio illegale all'indietro, bloccare, contatto illegale, mirare un avversario, interferenza con l'amministrazione della gara, partecipazione illegale, comportamento antisportivo.**

**Il punto base è un principio 2 & 1 del peggior punto:**

- per i falli dell'attacco significa la peggior scelta tra la scrimmage line ed il punto del fallo;
- per i falli della difesa significa la peggior scelta tra il punto di palla morta e la linea di scrimmage.

**I falli a palla viva commessi da entrambe le squadre durante la stessa azione si annullano e il down verrà rigiocato.**

**I falli dalla squadra in possesso della palla alla fine dell'azione commessi:**

- prima di un cambio di possesso, in presenza di fallo commesso dall'altra squadra, si annullano e il down verrà rigiocato ("principio delle mani sporche").
- dopo un cambio di possesso saranno applicati dal punto di palla morta; il principio del peggior punto tra il punto del fallo ed il punto di palla morta verrà utilizzato solo sull'ultima corsa ("principio delle mani pulite").

**L'interferenza sul lancio dell'attacco è applicata dalla scrimmage line ed include la perdita del down.**

**L'interferenza sul lancio della difesa è applicata sul punto del fallo ed include un primo down automatico.**